

**KEMENTERIAN, PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**BUKU ILUSTRASI ANAK SEJARAH SINGKAT
SULTAN MAHMUD BADARUDDIN II**



Diajukan oleh :

**NADIYAH
061190041**

Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat

Mencapai Gelar Ahli Madya

PALEMBANG

2022

**KEMENTERIAN, PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**BUKU ILUSTRASI ANAK SEJARAH SINGKAT
SULTAN MAHMUD BADARUDDIN II**



Diajukan oleh :

**NADIYAH
061190041**

Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat

Mencapai Gelar Ahli Madya

PALEMBANG

2022

**KEMENTERIAN, PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA : NADIYAH
NPM : 061190041
PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA
**JUDUL : BUKU ILUSTRASI ANAK SEJARAH SINGKAT
SULTAN MAHMUD BADARUDDIN II**

Tanggal : 26 Juli 2022

Mengetahui,

Pembimbing

Rektor

Dilmai Putra, S.Sn., M.Sn.

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIDN: 0205058303

NIP : 09.PCT.13

**KEMENTERIAN, PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA : NADIYAH
NPM : 061190041
PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA
JUDUL : BUKU ILUSTRASI ANAK SEJARAH
SINGKAT SULTAN MAHMUD
BADARUDDIN II

Tanggal : 12 Agustus 2022

Tanggal : 15 Agustus 2022

Penguji 1

Penguji 2

Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.

Didiek Prasetya. S.Pd., M.Sn.

NIDN: 0224048203

NIDN : 0226028201

Mengetahui,

Rektor

Benedictus Efendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

MOTTO :

*“ Tidak ada yang benar-benar baik dan tidak ada yang benar-benar buruk,
kita hidup dengan keduanya ”*

Kupersembahkan kepada :

- Allah SWT yang Maha Esa
- Kedua orang tua tercinta
- Bapak Dilmai Putra, S.Sn., M.Sn.
- Teman-teman seperjuangan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, dengan segala keagungannya, serta segala rahmat dan petunjuk yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “ **Buku Ilustrasi Anak Sejarah Singkat Sultan Mahmud Badaruddin II** “

Laporan Tugas Akhir ini bertujuan untuk memenuhi syarat untuk mencapai gelar ahli madya pada program Diploma III program studi D3 Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Palembang. Dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini tidak sedikit kesulitan, namun berkat bimbingan dan bantuan serta dukungan dari berbagai pihak akhirnya Laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT Yang Maha Esa, yang telah telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya berupa ilmu, kesehatan dan akal.
2. Orang Tua tercinta yang telah memberikan dukungan serta doa.
3. Bapak Benedictus Efendi, S.T., M.T. selaku Rektor Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech yang penulis hormati.
4. Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom. selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual yang penulis hormati.
5. Bapak Dilmai Putra, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis.
6. Teman-teman seperjuangan yang memberikan saran dan dukungan.

Penulis mengucapkan rasa syukur dan terima kasih dan semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat serta dapat menambah wawasan pengetahuan sebagai sumber referensi dan informasi.

Palembang, Agustus 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1.Latar Belakang.....	1
1.2.Rumusan Masalah.....	3
1.3.Tujaun Penelitian.....	3
1.4.Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1....Manfaat Bagi Penulis.....	3
1.4.2....Manfaat Bagi Akademis.....	3
1.4.3....Manfaat Bagi Target <i>Audiens</i>	3
1.5.Sistematis Penelitian.....	4
1.5.1....BAB I Pendahuluan.....	4
1.5.2....BAB II Tinjauan Pustaka.....	4
1.5.3....BAB III Metode penelitian.....	4
1.5.4....BAB IV Hasil dan Pembahasan.....	5
1.5.5....Penutup.....	5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori.....	6
2.1.1 Buku.....	6
2.1.2 Buku Ilustrasi.....	6
2.1.3 Ilustrasi.....	7
2.1.4 <i>Layout</i>	7
2.1.5 <i>Storyboard</i>	8
2.1.6 <i>Storyline</i>	9
2.1.7 Tipografi.....	10
2.1.8 Warna.....	10
2.2 Penelitian Terdahulu.....	11

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Objek dan Waktu Penelitian.....	14
3.1.1 Objek.....	14
3.1.2 Waktu penelitian.....	14
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	16
3.2.1 Wawancara.....	16
3.2.2 Observasi.....	16
3.2.3 Studi Pustaka.....	17
3.2.4 Angket.....	17
3.3 Jenis Data.....	17
3.3.1 Data Primer.....	17
3.3.2 Data Sekunder.....	18
3.4 Metode Perancangan.....	18
3.5 Tahapan Perancangan.....	19

3.5.1	Konsep Visual.....	19
3.5.2	Menentukan Gaya Gambar Buku Ilustrasi.....	19
3.5.3	Konsep Huruf.....	19
3.5.4	Konsep Warna.....	21
3.5.5	<i>Storyboard</i>	21
3.5.6	Alat dan Perangkat Lunak.....	21
3.6	Tahapan Pengerjaan.....	22
3.6.1	<i>Research</i>	22
3.6.2	<i>Thumbnails</i>	22
3.6.3	<i>Roughs</i>	23
3.6.4	<i>Comprehensives</i>	23
3.6.5	<i>Ready For Press</i>	23

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil.....	24
4.1.1	Hasil <i>Research</i>	24
4.1.2	Hasil <i>Thumbnails</i>	24
4.1.3	Hasil <i>Roughs</i>	33
4.1.4	Hasil <i>Comprehensives</i>	35
4.1.5	<i>Ready For Press</i>	60
4.2	Pemhasan.....	62
4.3	Pameran Tugas Akhir.....	62

BAB V PENUTUP

5.1	Simpulan.....	64
5.2	Saran.....	64

DAFTAR PUSTAKA.....	xviii
----------------------------	--------------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Foto Wawancara dengan Pemandu Museum	16
Gambar 3.2 Contoh <i>Font</i> Arno Pro.....	20
Gambar 3.3 Contoh <i>Font</i> Century Gotchi.....	20
Gambar 3.4 Palet Warna Hangat.....	21
Gambar 4.1 Proses Ilustrasi Tokoh SMB II dan <i>Coloring</i>	34
Gambar 4.2 Proses Penambahan <i>Background</i>	34
Gambar 4.3 Proses Penambahan Teks.....	35
Gambar 4.4 <i>Cover</i> Depan Buku Ilustrasi.....	36
Gambar 4.5 <i>Final cover</i> depan.....	36
Gambar 4.6 Proses Desain Halaman Sub Judul.....	36
Gambar 4.7 <i>Fasil</i> Halaman Sub Judul.....	37
Gambar 4.8 Proses Desain Halaman Bagian 1.....	37
Gambar 4.9 <i>Final</i> Halaman Bagian 1.....	37
Gambar 4.10 Proses Desain Halaman 1 bagian 1.....	38
Gambar 4.11 <i>Final</i> Halaman 1 Bagian 1.....	38
Gambar 4.12 Sketsa Halaman Balik 1 Bagian 1.....	39
Gambar 4.13 Proses Desain Halaman Balik 1 Bagian 1.....	39
Gambar 4.14 <i>Final</i> Halaman Balik 1 Bagian 1.....	39

Gambar 4.15 Sketsa Halaman 2 Bagian 1.....	40
Gambar 4.16 Proses Desain Halaman 2 Bagian 1.....	40
Gambar 4.17 <i>Final</i> Halaman 2 Bagian 1.....	40
Gambar 4.18 Proses Desain Halaman Balik 2 Bagian 1.....	41
Gambar 4.19 <i>Final</i> Halaman 2 Bagian 1.....	41
Gambar 4.20 Sketsa Halaman 3 Bagian 1.....	42
Gambar 4.21 Proses Desain Halaman 3 Bagian 1.....	42
Gambar 4.22 <i>Final</i> Halaman 3 Bagian 1.....	42
Gambar 4.23 Proses Desain Halaman Balik 3 Bagian 1.....	43
Gambar 4.24 <i>Final</i> Halaman Balik 3 Bagian 1.....	43
Gambar 4.25 Proses Desain Halaman Bagian 2.....	43
Gambar 4.26 <i>Final</i> Halaman Bagian 2.....	44
Gambar 4.27 Sketsa Halaman 1 Bagian 2.....	44
Gambar 4.28 Proses Desain Halaman 1 Bagian 2.....	44
Gambar 4.29 <i>Final</i> Halaman 1 Bagian 2.....	45
Gambar 4.30 Proses Desain Halaman Balik 1 Bagian 2.....	45
Gambar 4.31 <i>Final</i> Halaman Balik 1 Bagian 2.....	45
Gambar 4.32 Sketsa Halaman 2 Bagian 2.....	46
Gambar 4.33 Proses Desain Halaman 2 Bagian 2.....	46
Gambar 4.34 <i>Final</i> Halaman 2 Bagian 2.....	46

Gambar 4.35	Sketsa Halaman Balik 2 Bagian 2.....	47
Gambar 4.36	Proses Desain Halaman 2 Bagian 2.....	47
Gambar 4.37	<i>Final</i> Halaman 2 Bagian 2.....	47
Gambar 4.38	Sketsa Halaman 3 Bagian 2.....	48
Gambar 4.39	Proses Desain Halaman 3 Bagian 2.....	48
Gambar 4.40	<i>Final</i> Halaman 3 Bagian 2.....	48
Gambar 4.41	Sketsa Halaman Balik 3 Bagian 2.....	49
Gambar 4.42	Proses Desain Halaman 3 Bagian 2.....	49
Gambar 4.43	<i>Final</i> Halaman 3 Bagian 2.....	49
Gambar 4.44	Sketsa Halaman 4 Bagian 2.....	50
Gambar 4.46	<i>Final</i> Halaman 4 Bagian 2.....	50
Gambar 4.47	Proses Desain Halaman Balik 4 Bagian 2.....	51
Gambar 4.48	<i>Final</i> Halaman Balik 4 Bagian 2.....	51
Gambar 4.49	Proses Desain Halaman 5 Bagian 2.....	52
Gambar 4.50	<i>Final</i> Halaman 5 Bagian 2.....	52
Gambar 4.51	Proses Desain Halaman Balik 5 Bagian 2.....	52
Gambar 4.52	<i>Final</i> Halaman Balik 5 Bagian 2.....	53
Gambar 4.53	Proses Desain Halaman Bagian 3.....	53
Gambar 4.54	<i>Final</i> Halaman Bagian 3.....	53
Gambar 4.55	Proses Desain Halaman 1 Bagian 3.....	54

Gambar 4.56	<i>Final</i> Halaman 1 Bagian 3.....	54
Gambar 4.57	Proses Desain Halaman Balik 1 Bagian 3.....	55
Gambar 4.58	<i>Final</i> Halaman Balik 1 Bagian 3.....	55
Gambar 4.59	Sketsa Halaman 2 Bagian 3.....	55
Gambar 4.60	Proses Desain Halaman 2 Bagian 3.....	56
Gambar 4.61	<i>Final</i> Halaman 2 Bagian 3.....	56
Gambar 4.62	Sketsa Halaman Balik 2 Bagian	56
Gambar 4.63	Proses Desain Halaman Balik 2 Bagian 3.....	57
Gambar 4.64	<i>Final</i> Halaman Balik 2 Bagian 3.....	57
Gambar 4.65	Proses Desain Halaman 5 Bagian 3.....	57
Gambar 4.66	<i>Final</i> Halaman 5 Bagian 3.....	58
Gambar 4.67	Proses Desain Halaman 4 Bagian 3.....	58
Gambar 4.68	<i>Final</i> Halaman 4 Bagian 3.....	59
Gambar 4.69	<i>Cover</i> Belakang.....	59
Gambar 4.70	<i>Final Cover</i> Belakang.....	59
Gambar 4.71	Hasil Keseluruhan Buku Bagian 1.....	60
Gambar 4.72	Hasil Keseluruhan Buku Bagian 2.....	61
Gambar 4.73	Hasil Keseluruhan Buku Bagian 3.....	61
Gambar 4.74	Hasil Keseluruhan Buku Bagian Terakhir dan <i>cover</i>	62
Gambar 4.75	Pameran Tugas Akhir.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu.....	11
Tabel 2.2 Tabel Kerangka Penelitian.....	12
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	15
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	25

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Persetujuan Topik dan Judul LTA (Fotokopi)
2. Lampiran 2. *Form* Konsultasi LTA (Asli)
3. Lampiran 3. Surat Pernyataan Ujian LTA (Asli)
4. Lampiran 4. *Form* Revisi Ujian Proposal (Asli)
5. Lampiran 5. *Form* Revisi Ujian Kompre (Asli)

ABSTRACT

NADIYAH. *Children's illustration book brief history of Sultan Mahmud Badaruddin II .*

History book with various historical title have now been made and traded with the same goal, for learning media about history. Not much is known about the history of Sultan Mahmud Badaruddin II because his exiled story, one of the heroes in Palembang has become an interesting story that is made into book to commemorate the services of this one hero. For children, especially in Palembang, it is so important to know the services of Sultan Mahmud Badaruddin II during his reign in Palembang, however, history book does not escape the word boring, the purpose of this research is to make history book in the form of illustrations for children so that they are more interested in reading history especially the history of Sultan Mahmud Badaruddin II. In making this children's illustration book, the author used research method with an interview with resource person at the Sultan Mahmud Badaruddin II Museum who was quite familiar with the history of the Sultan and used historical books about Sultan Mahmud Badaruddin II which had previously been published as a reference source for the author design method using the method from Arntson in Ariesta, Research, Thumbnails, Roughs, Comprehensives, and Ready For Press. The results of the making of children's illustration book of the short history of Sultan Mahmud Badaruddin II resulted in an illustration book for children which with this can expected to be one of the learning media for children to get to know the history of Sultan Mahmud Badaruddin II, especially for children in Palembang.

Keywords: Children's Illustration Book, Sultan Mahmud Badaruddin II, History Book.

ABSTRACT

NADIYAH. Buku Ilustrasi Anak Sejarah Singkat Sultan Mahmud Badaruddin II.

Buku sejarah berbagai judul sejarah kini telah banyak dibuat dan diperjual belikan dengan satu tujuan yang sama yaitu untuk media pembelajaran mengenal sejarah. Sejarah Sultan Mahmud Badaruddin II tidak banyak hal yang bisa diketahui karena kisah beliau yang diasingkan, salah satu pahlawan di Palembang ini menjadi sebuah kisah yang cukup menarik dijadikan sebuah buku untuk mengenang jasa pahlawan yang satu ini. Bagi anak-anak khususnya di Palembang begitu penting untuk mengetahui jasa Sultan Mahmud Badaruddin II selama pemerintahan beliau di Palembang namun, sebuah buku sejarah tak luput dari kata membosankan. tujuan penelitian ini adalah untuk membuat sebuah buku sejarah dalam bentuk ilustrasi untuk anak-anak agar mereka lebih tertarik untuk membaca sejarah terutama sejarah Sultan Mahmud Badaruddin II. Dalam pembuatan buku ilustrasi anak ini, penulis menggunakan metode penelitian dengan wawancara pada seorang narasumber di Museum Sultan Mahmud Badaruddin II yang cukup mengenal sejarah Sang Sultan dan menggunakan buku-buku sejarah mengenai Sultan Mahmud Badaruddin II yang sebelumnya telah diterbitkan sebagai sumber referensi untuk metode perancangan penulis menggunakan metode dari Arntson dalam Ariesta yaitu *Research, Thumbnails, Roughs, Comprehensives*, dan *Ready For Press*. Hasil dari pembuatan buku ilustrasi anak sejarah singkat Sultan Mahmud Badaruddin II ini menghasilkan sebuah buku ilustrasi untuk anak-anak yang dengan ini bisa diharapkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran bagi anak-anak untuk mengenal sejarah Sultan Mahmud Badaruddin II terutama bagi anak-anak di Palembang.

Kata kunci: Buku Ilustrasi anak, Sultan Mahmud Badaruddin II, Buku Sejarah.

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan kemajuan zaman banyak anak-anak semakin malas membaca dikarenakan kemajuan teknologi seperti *smartphone*, mereka lebih cenderung memilih bermain sebuah *game* dari pada membaca. Menurut laporan PISA (*Programme Internasional for Student Assesment*) tahun 2019 menunjukkan skor membaca di Indonesia ada di peringkat 72 dari 77 negara padahal membaca adalah sebuah bagian yang cukup penting seperti membaca sebuah sejarah karena, tidak dapat di pungkiri bahwa sebuah sejarah memiliki peran yang cukup penting untuk membentuk sebuah kepribadian bangsa. Palembang merupakan salah satu wilayah di pulau Sumatera yang memiliki latar belakang sejarah dan budaya salah satunya dengan ditemukannya prasasti Kedukaan Bukit yang kini di simpan dalam Museum Sultan Mahmud Badaruddin II. Palembang menjadi salah satu kota tua dengan kerajaan Bahari Buddha terbesar pada masanya lalu di kenal dengan julukan Bumi Sriwijaya. Di masa Kesultanan Palembang tepatnya Sultan Mahmud Badaruddin II, begitu banyak jasa beliau untuk kota Palembang salah satunya peran beliau saat Perang Palembang pada tahun 1821 saat Belanda melakukan serangan besar-besaran terhadap kota Palembang, beliau saat itu dengan gigih mempertahankan Kesultanan Palembang dengan menggunakan perahu dayung yang dipenuhi tonggak dipasang dipinggiran Sungai Musi guna menghalangi Belanda dan masih banyak lagi peristiwa yang wajib dikenang terutama untuk generasi muda sampai

anak-anak khususnya di kota Palembang.

Penulis mengumpulkan data berupa kuesioner untuk mengetahui apakah anak-anak mengenal salah satu tokoh pahlawan Palembang yaitu Sultan Mahmud Badaruddin II. Hasil yang didapatkan dari 20 responder kisaran usia 6-12 tahun menunjukkan 80% tidak mengenal Sultan Mahmud Badaruddin II. 90% responder menyetujui lebih memilih buku ilustrasi karena lebih menarik untuk dibaca dari pada buku yang hanya berisi teks. Maka untuk menarik minat anak-anak dalam membaca sejarah Sultan Mahmud Badaruddin II yaitu dengan tambahan ilustrasi.

Gambar ilustrasi merupakan sebuah gambar yang bersifat menerangkan atau mem-visualisasikan sebuah uraian. Menurut Madyantari et al., (2016) buku cerita memerlukan sebuah Ilustrasi. Tujuan ilustrasi didalamnya sebagai alat untuk menyampaikan pesan dengan maksud atau tujuan tertentu yaitu berupa penerangan atau sebagai media penghias suatu cerita, tulisan, puisi atau informasi tertulis lainnya. Dengan adanya gambar ilustrasi akan memudahkan pembaca dalam mencerna informasi.

Untuk itu dengan tambahan ilustrasi yang menarik diharapkan menjadi daya tarik agar anak-anak ingin membaca buku sejarah Sultan Mahmud Badaruddin II sebagai media mempelajari jasa sampai peristiwa saat Sang Sultan di Palembang. Berdasarkan penjelasan diatas penulis tertarik untuk merancang sebuah buku ilustrasi anak dengan judul Sultan Mahmud Badaruddin II karena berdasarkan pengalaman pribadi yang penulis ambil untuk mengenalkan tokoh pahlawan ini pada anak-anak agar lebih mengenal sosok Sultan Mahmud Badaruddin II.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya maka perumusan masalah ini adalah bagaimana merancang buku ilustrasi sejarah singkat Sultan Mahmud Badaruddin II sebagai salah satu media pembelajaran sejarah yang menarik untuk anak-anak.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu, membuat buku ilustrasi sejarah Singkat Sultan Mahmud Badaruddin II sebagai media belajar sejarah anak-anak.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu :

1.4.1 Manfaat Bagi Penulis

Pembuatan buku ilustrasi anak tentang sejarah singkat Sultan Mahmud Badaruddin II ini memberikan informasi tentang besarnya peran beliau bagi kota Palembang dan menumbuhkan rasa bangga akan bangsa bagi penulis.

1.4.2 Manfaat Bagi Akademis

Diharapkan menjadi sumber referensi dalam penulisan karya ilmiah di Intitut Palcomtech bagi mahasiswa D3 Desain Komunikasi Visual dalam membuat buku ilustrasi untuk anak.

1.4.3 Manfaat Bagi Target Audience

Diharapkan menjadi salah satu media pembelajaran yang membantu dalam sumber informasi sejarah tentang salah satu

Kesultanan Palembang yaitu Sultan Mahmud Badaruddin II.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk mendapatkan hasil yang baik dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, penulis menggunakan pembahasan yang sesuai dengan ketentuan yang sudah diberikan .

1.5.1 Bab I Pendahuluan

Di bab ini penulis menguraikan tentang latar belakang pemilihan judul “ Buku ilustrasi sejarah singkat Sultan Mahmud Badaruddin II “ tentang bagaimana agar anak-anak memiliki minat membaca sejarah. Buku ilustrasi ini dibuat dengan harapan dapat menjadi salah satu media pembelajaran sejarah Sultan Mahmud Badaruddin II bagi anak-anak khususnya di Palembang, maka penulis membuat buku ilustrasi dengan tema Sultan Mahmud Badaruddin II yang memiliki peran besar di Palembang.

1.5.2 Bab II Tinjauan Pustaka

Di Bab ini akan menguraikan beberapa landasan teori yang digunakan dengan mengumpulkan hasil dari penelitian-penelitian terdahulu dan teori menurut ahli, serta kerangka penelitian yang merupakan pembahasan penulisan laporan.

1.5.3 Bab III Metode Penelitian

Di Bab ini menjelaskan metode penelitian apa yang akan

gunakan pada objek serta waktu penelitiannya, jenis data yang digunakan, konsep yang digunakan dalam menyusun laporan dan proyek akhir seperti konsep visual, konsep warna, konsep huruf pada buku ilustrasi dan alat yang digunakan serta tahapan-tahapan pengerjaan proyek yang dibuat.

1.5.4 Bab IV Hasil dan Pembahasan

Di Bab ini menjelaskan mengenai hasil analisis penelitian, yaitu hasil yang didapatkan selama penulis melakukan penelitian dengan menjelaskan proses pembuatan buku ilustrasi sejarah singkat Sultan Mahmud Badaruddin II.

1.5.5 Bab V Penutup

Di Bab ini berisikan kesimpulan yang didapat dari hasil keseluruhan laporan tugas akhir serta beberapa saran dari penulis yang diharapkan bisa berguna untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Buku

Menurut Surahman dalam Fella dalam Fahmi (2020), buku digolongkan menjadi 4 jenis, yaitu:

1. Buku sumber yaitu buku yang biasa dijadikan rujukan, referensi dan sumber untuk sebuah kajian tertentu.
2. Buku bacaan yaitu buku yang berfungsi hanya sebagai bacaan saja, biasanya untuk hiburan seperti novel, legenda dan lainnya.
3. Buku pegangan yaitu buku yang biasanya digunakan oleh tenaga pengajar dalam proses belajar.
4. Buku teks yaitu buku yang disusun guna dalam proses pembelajaran biasanya berisi materi pembelajaran.

2.1.2 Buku Ilustrasi

Menurut Madyantari et al., (2016) Buku cerita memerlukan sebuah ilustrasi didalamnya. Tujuan ilustrasi itu sendiri didalam buku sebagai alat untuk menyampaikan sebuah pesan dengan maksud atau tujuan tertentu ,yaitu berupa sebuah penerangan, penghias sebuah cerita, tulisan, puisi atau informasi tertulis lainnya dengan bantuan dari gambar ilustrasi tersebut akan memudahkan pembaca dalam mencerna sebuah informasi.

2.1.3 Ilustrasi

Menurut Sugihartono (2015) ilustrasi memiliki fungsi untuk memperjelas sebuah teks sekaligus sebagai *eyecatches*. Menurutnya ilustrasi yang efektif umumnya memiliki ciri yaitu:

1. Komunikatif, informatif dan mudah dipahami
2. Menggugah perasaan dan hasrat
3. Ide baru, orisinal bukan plagiat
4. Mempunyai daya pikat yang kuat
5. Foto atau gambar memiliki kualitas baik dalam artian teknik pembuatan dan nilai seni yang baik.

2.1.4 Layout

Menurut Rustan dalam Soedarso (2014), *layout* merupakan tata letak elemen desain suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau sebuah pesan yang dibawanya. Menurut Amborse dalam Yuniarti et al., (2015) *layout* adalah penyusunan elemen-elemen desain yang berhubungan dalam sebuah bidang membentuk susunan artistik.

Penulis menyimpulkan dari penjelasan diatas bahwa *layout* adalah sebuah tata letak elemen desain pada sebuah media tertentu untuk menghasilkan sebuah karya yang memiliki nilai estetika. *Layout* sendiri meliputi unsur-unsur grafis, tata letak grafi, teks atau elemen visual lainnya dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah desain yang berkualitas dan memudahkan pembaca menerima informasi. Ada

beberapa pembagian elemen *layout* yaitu:

1. Elemen Teks, meliputi komponen *layout* meliputi judul atau subjudul, nomor halaman dan *bodytext*.
2. *Invisible Element*, merupakan elemen sebagai acuan penempatan elemen lainnya seperti *margin* atau *grid* untuk menentukan jarak tepi dari halaman.
3. Elemen Visual, merupakan elemen dalam *layout* berupa ilustrasi, infografis *artword*.
4. *Negative space* atau *White Space*, adalah bagian kosong yang bertujuan untuk memberikan kesan tidak penuh dalam *layout*, *white space* juga bertujuan memberikan sebuah penekanan pada objek.

2.1.5 *Storyboard*

Menurut Hart dalam Sugihartono (2015) *storyboard* adalah tahap pra produksi sementara alat visualisasi yang dirancang untuk memberikan gambar sekuensi *frame by frame* dan *short by short* hasil dari adaptasi naskah. Sedangkan menurut Binanto dalam Mahardika & Destiana (2014) *storyboard* adalah pengorganisasian grafik, contohnya seperti sederetan ilustrasi gambar yang ditampilkan berurutan untuk sebuah keperluan visualisasi awal dari suatu animasi, *file*, atau urutan media interaktif termasuk interaktivitas di *web*.

Penulis menyimpulkan dari penjelasan diatas bahwa *storyboard* adalah rancangan awal berupa gambar dari sebuah cerita atau naskah lalu disusun secara berurutan sesuai dengan alur cerita dan kemudian akan digunakan sebagai bahan perancangan sebuah ilustrasi dan animasi.

2.1.6 *Storyline*

Menurut Stanto dalam Puspitasari (2017) alur cerita merupakan tulang punggung cerita, sebab sebuah cerita tidak pernah seutuhnya di mengerti tanpa adanya pemahaman terhadap peristiwa yang saling berkaitan, berhubungan kausalitas dan saling berpengaruh. Selain itu alur juga hendaknya memiliki awal, tengah dan akhir yang logis dan nyata, dapat menciptakan kejutan dan memunculkan sekaligus mengakhiri ketegangan.

Menurut Linda dan Peter dalam Ranggajati (2012) sketsa adalah sebuah rancangan kasar dari sebuah komposisi atau sebagai komposisi yang dibuat demi kepuasan pribadi seorang seniman yang tentunya sudah mengisi hati dan pikiran lalu menjadi sebuah karya seni. Sedangkan Menurut Priyanto & Supriatna (2015) Sketsa merupakan keterampilan dasar dalam bidang seni rupa dan desain. Wujudnya berupa coretan-coretan garis memmbentuk unsur piktorial. Media yang biasanya digunakan berupa pensil, tinta dan cat. Peralatannya pena atau kuas. Sketsa tampak lebih sederhana ,namun sangat penting dikuasai oleh seniman maupun desainer. Menurutnya kemahiran

menciptakan sebuah sketsa bermuara pada penciptaan seni lainnya.

Penulis menyimpulkan dari penjelasan diatas bahawa sketsa adalah sebuah rancangan awal yang kasar untuk memberikan gambaran utnuk menuju tahap pembuatan selanjutnya sesuai dengan naskah perancangan buku ilustrasi.

2.1.7 Tipografi

Menurut Klimchuk, Marianne Rosner dan Krasovec (2007) Tipografi menekankan penggunaan bentuk huruf untuk mengkomunikasikan secara visual suatu bahasa verbal. Dalam konteks tipografi kawasan, huruf sebagai fokus perhatian tipografi, dipandang dari segi bentuk (karakter visual), karakter non fisiknya, hingga aspek teknik dan konseptualnya.

Menurut Sihombing dalam Azhari dan Shofani (2017), tipografi adalah sebuah disiplin ilmu seni suatu pengetahuan mengenai huruf.

Penulis menyimpulkan bahwa tipografi adalah sebuah ilmu yang menjelaskan tentang huruf pada sebuah bidang tertentu dengan tujuan untuk menciptakan kenyamanan membaca dan melihat sebuah huruf sehingga menciptakan unsur keindahan.

2.1.8 Warna

Menurut Soewignjo (2013:2) warna adalah faktor yang terpenting dalam komunikasi visual karena warna memberikan kesan secara psikologi, sugesti maupun suasana. Ia juga mengatakan bahwa pemilihan kombinasi warna yang baik akan memberikan efek yang

baik. Sedangkan menurut Menurut Nadya & Saputra (2018) Warna adalah elemen kunci dari desain grafis, sebuah alat yang dapat digunakan untuk menarik perhatian, mengarahkan pandangan, dan memberitahu audience tentang reaksi yang terjadi saat informasi diberikan.

Penulis menyimpulkan bahwa warna adalah unsur yang cukup penting dalam sebuah karya karena mempengaruhi psikologis seseorang dan memberika kesan pada karya.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penulis memperoleh beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan judul penelitian yang penulis ambil diantaranya:

2.1 Tabel Penelitian Terdahulu

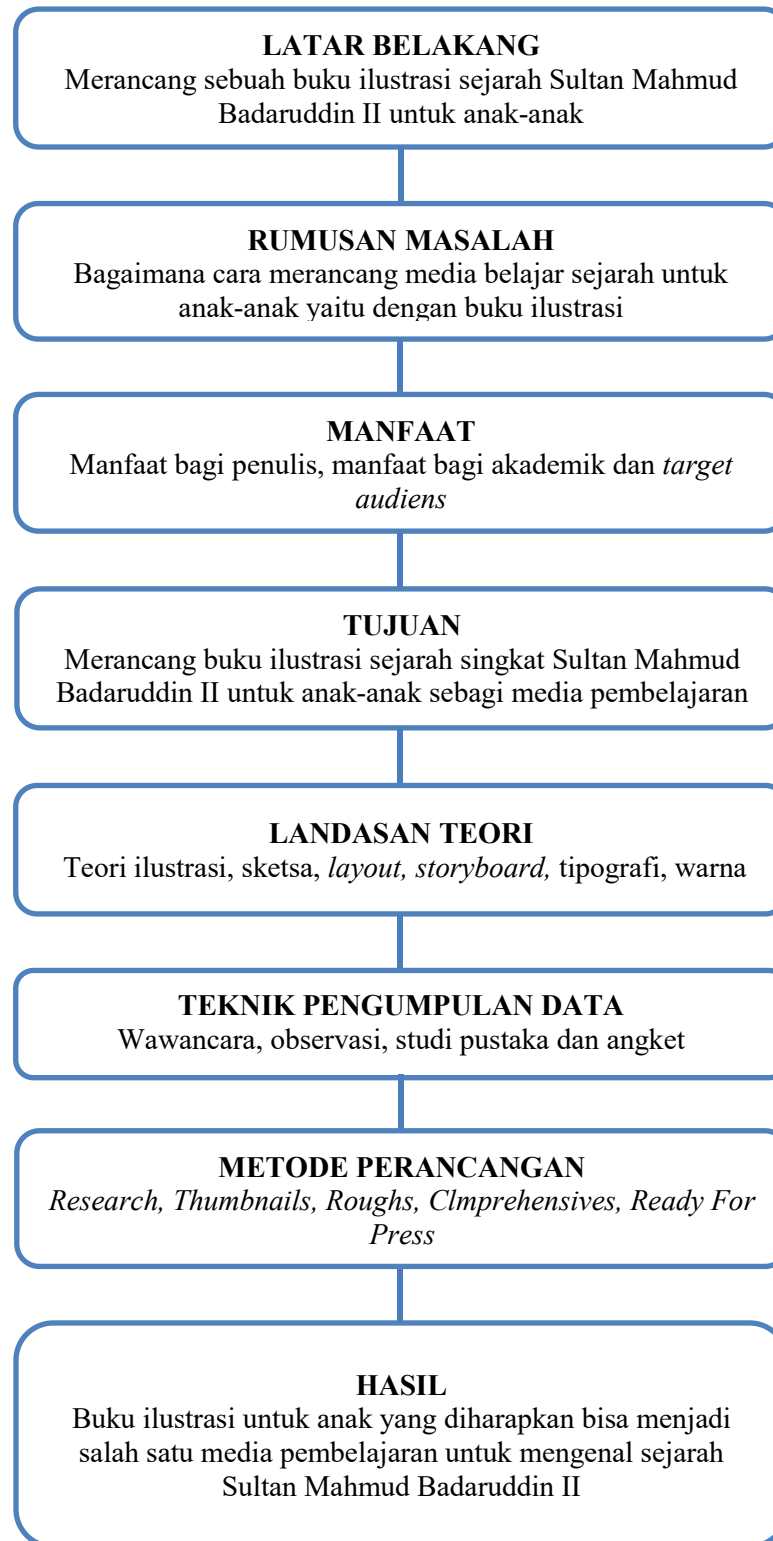
No.	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Shannia Olivia Budiman, Heru Waluyanto dan Aznar Zacky	2019	Perancangan Buku Ilustrasi Panduan Memilih Mata Kuliah Pilihan Sesuai Potensi Mahasiswa DKV UK Petra	Buku ilustrasi panduan yang menjelaskan cara memilih mata kuliah sehingga para pembaca tertarik untuk memahami mata kuliah apa saja yang terdapat pada DKV UK Petra.
2.	Ryan Pratama Sugihartono	2015	Perancangan Buku Ilustrasi manfaat buah dan sayuran	Sebuah buku ilustrasi anak-anak untuk memberikan

			untuk anak-anak	informasi dan pengetahuan mengenai buah dan sayuran guna membantu untuk memberikan edukasi.
--	--	--	-----------------	---

Peneliti Shannia Olivia et.al (2019) yang meneliti mengenai buku ilustrasi panduan memilih mata kuliah. penelitian ini dilakukan di Universitas UK Petra pada jurusan DKV. Dalam karya ilmiah tersebut penulis mendapat kesimpulan bahwa buku ilustrasi yang dibuat mendapatkan hasil yang cukup bagus untuk menyampaikan informasi mengenai memilih mata kuliah sesuai potensi kepada mahasiswa jurusan DKV UK Petra.

Penelitian kedua yaitu berasal dari Ryan Pratama Sugihartono (2015) yang meneliti mengenai buku ilustrasi untuk anak-anak tentang manfaat buah dan sayuran. Dalam karya ilmiah tersebut penulis mendapatkan kesimpulan bahwa pemilihan media untuk menyampaikan informasi tentang manfaat buah dan sayuran untuk anak-anak cukup baik, mengingat buku ilustrasi yang berisikan gambar cukup menarik untuk dibaca oleh anak-anak, sehingga pesan dan informasi dapat tersampaikan dengan baik.

2.2 Tabel Kerangka Penelitian



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Objek dan Waktu Penelitian

3.1.1 Objek

Objek yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian berada di kawasan 16 Ulu Lorong Taman Bacaan Palembang. Penelitian dilakukan dengan menyebarkan kuisisioner pada sekitar 20 anak kisaran usia 6-12 tahun menunjukkan 80% tidak mengenal Sultan Mahmud Badaruddin II. 90% responder menyetujui lebih memilih buku ilustrasi karena lebih menarik untuk dibaca dari pada buku yang hanya berisi teks saja.

3.1.2 Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan penulis dalam proses penelitian dimulai dari tahap pengumpulan ide dan data hingga proses akhir yaitu proses hasil jadi buku ilustrasi, dalam proses ini penulis memerlukan waktu hingga kurang lebih 4 bulan. Berikut adalah tabel jadwal waktu penelitian selama proses pengerjaan penulis.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

3.2.1 Wawancara

Menurut Sugiyono dalam Rukajat (2018:42) wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik.

Berdasarkan penjelasan diatas penulis melakukan wawancara pada salah satu pemandu museum yaitu Bapak Abi dari wawancara ini penulis mendapatkan berupa informasi tentang Sultan Mahmud Badaruddin II hingga beliau yang diasingkan di Ternate.



Gambar 3.1 : Foto wawancara dengan Pemandu MuseumSMB II.

(Sumber : Nadiyah 2022)

3.2.2 Observasi

Menurut Tersiana (2018:12) observasi merupakan penelitian dengan melakukan pengamatan menyeluruh pada sebuah kondisi tertentu. Dari penjelasan ini penulis melakukan observasi berupa pengamatan dan mencatat dari berbagai sumber yang terkait Sultan Mahmud Badaruddin II. Penulis melakukan pengamatan di Museum Sultan Mahmud Badaruddin II, mengamati setiap Lukisan yang

berkaitan tentang SMB II.

3.2.3 Studi Pustaka

Menurut Suryatni (2021) Studi kepustakaan merupakan suatu studi yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, kisah - kisah sejarah, dan sebagainya.

Penulis melakukan studi pustaka dengan membaca salah satu buku yang membahas terkait Sultan Mahmud Badaruddin II. Penulis membaca buku berjudul “SULTAN MAHMUD BADARUDDIN II. Perlawanan, Pengasingan dan Zuriyah” karya Oryza A. Wirawan dan Heru Putranto yang diterbitkan oleh Matapadi Pressindo tahun 2020. Dari buku tersebut penulis mendapatkan beberapa data seperti foto pemakaman Sultan Mahmud Badaruddin II yang berada di Ternate.

3.2.4 Angket

Menurut Mania (2017) kuisisioner atau angket adalah sebuah pertanyaan yang harus diisi oleh orang akan sebuah nilai atau responder. Berdasarkan penjelasan tersebut penulis membuat sebuah kuisisioner yang disebar pada anak-anak kisaran usia 6-12 tahun di Taman Bacaan 16 Ulu Palembang.

3.3 Jenis Data

3.3.1 Data Primer

Menurut Sugiono dalam Rukajat (2018:30) adalah sebuah data

yang langsung didapatkan dari sumber dan diberi kepada pengumpul data atau peneliti antara lain seperti wawancara dan observasi. Penulis memperoleh data dari hasil wawancara di Museum Sultan Mahmud Badaruddin II.

3.3.2 Data Sekunder

Menurut Agustin dkk (2019:35) adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan dari orang yang sudah melakukan penelitian yang sumbernya sudah ada. Penulis mendapatkan sumber informasi dari buku karya Oryza A. Wirawan dan Heru Putranto berjudul Sultan Mahmud Badaruddin II perlawanan, Pengasingan dan Zuriyah.

3.4 Metode Perancangan

Tahapan perancangan buku ilustrasi anak sejarah singkat Sultan Mahmud Badaruddin II ini melewati beberapa tahapan-tahapan yaitu: Penulis menggunakan metode perancangan Arntson dalam Ariesta (2020) adapun beberapa tahap perancanganya, yaitu:

1. *Research* yaitu mempersiapkan target sasaran, dan tujuan proyek.
2. *Thumbnails*, visualisasikan dengan ide dari pemikiran
3. *Roughs*, setelah selesai eksplorasi *thumbnails* menjadi desain di komputer dan meminta *review* kemungkinan ada revisi, tujuan tahap ini yaitu untuk memilih elemen seperti *font*, bentuk, kesesuaian dengan format, warna, bahkan membandingkan nilai desain.
4. *Comprehensives* yaitu tahap hasil untuk di *approval*.

5. *Ready for Press* yaitu tahap desain yang siap diproduksi dan memilih percetakan.

3.5 Tahap perancangan

Tahapan pengerjaan buku ilustrasi anak sejarah singkat Sultan Mahmud Badaruddin II menggunakan tahapan pengerjaan yaitu:

3.5.1 Konsep Visual

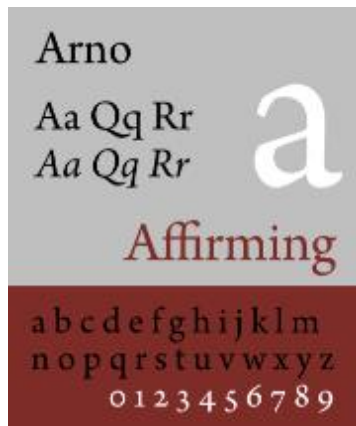
Konsep visual yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi ini penulis menggunakan teknik digital dalam membuat gambar ilustrasi.

3.5.2 Menentukan Gaya Gambar Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi yang penulis buat menggunakan gaya gambar semi realis, penulis memilih gaya gambar ini dikarenakan tokoh Sultan Mahmud Badaruddin II dirasa sangat penting hingga gaya semi realis yang memiliki ciri yang menyerupai aslinya.

3.5.3 Konsep Huruf

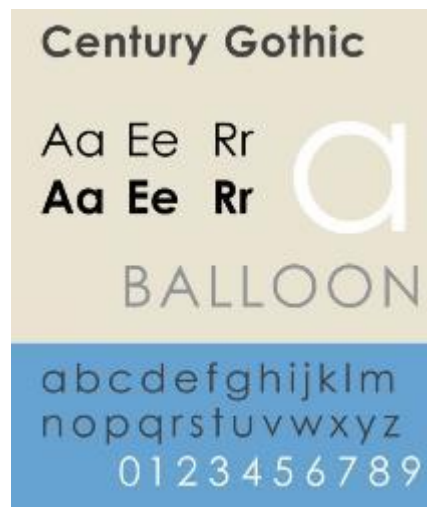
Penulis, dalam merancangan buku ilustrasi ini menggunakan jenis *font sans serif dan serif*, pemilihan jenis huruf ini digunakan karena memiliki kesan modern dan memiliki tingkat keterbacaan yang jelas, untuk judul pada buku penulis menggunakan *font* Arno Pro yang memiliki kail kecil menimbulkan kesan modern.



Gambar 3.2 :Contoh font Arno Pro

(Sumber : Pinterest, [Arno \(typeface\) - Wikipedia](#))

Kemudian jenis huruf yang digunakan untuk isi buku ilustrasi, penulis menggunakan *font Century Gothic*. Jenis huruf yang tajam namun modern dan memiliki keterbacaan yang sangat jelas.

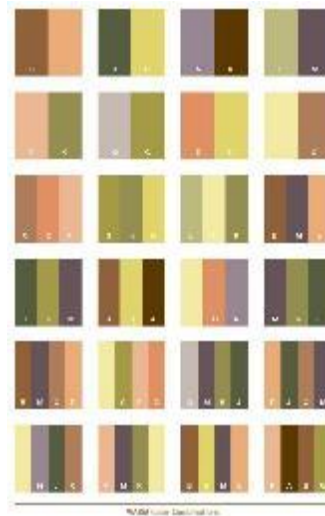


Gambar 3.3 :Contoh font Century Gothic

(Sumber : Pinterest, <https://pin.it/1qjwuZC>)

3.5.4 Konsep Warna

Penulis, dalam perancangan buku ilustrasi ini menggunakan warna-warna yang memiliki kesan ceria namun tetap memberikan kesan sejarah sesuai isi buku ilustrasi untuk itu penulis memilih warna-warna hangat seperti hijau kecoklatan dan coklat.



Gambar 3.4 :Palet Warna Hangat

(Sumber : Pinterest, <https://pin.it/5guS8lp>)

3.5.5 *Storyboard*

Storyboard penulis gunakan dalam perancangan buku ilustrasi anak ini untuk mempermudah dalam pembuatan desain ilustrasi, mempermudah alur isi buku yang dibuat secara digital dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop CC 2018.

3.5.6 Alat dan Perangkat Lunak

Perancangan buku ilustrasi anak sejarah singkat Sultan Mahmud Badaruddin II ini dibuat secara digital dengan menggunakan

teknik lukis digital. Dalam prosesnya penulis menggunakan beberapa alat dan perangkat lunak sebagai media pendukung proses pembuatan buku ilustrasi yaitu:

a. Alat

1. Laptop Asus
2. Kamera *handphone*
3. Kertas dan pensil

b. Perangkat Lunak

1. *Software* Adobe Photoshop CC 2018

3.6 Tahapan Pengerjaan

3.6.1 *Research*

Tahapan *research* adalah tahapan untuk mempersiapkan target sasaran dan tujuan proyek. Target sasaran untuk penelitian buku iustrasi anak ini adalah anak kisaran usia 6-12 tahun yang bertujuan untuk salah satu media pembelajaran dan sumber informasi mengenai Sultan Mahmud Badaruddin II.

3.6.2 *Thumbnails*

Tahapan *thumbnails* adalah tahapan memvisualisasikan ide dari pemikiran penulis. Penulis mencari ide yang menarik agar anak-anak tertarik membaca buku mengenai Sultan Mahmud Badaruddin II ini dan membuat sketsa gambaran tentang buku ilustrasi.

3.6.3 Roughs

Tahapan *roughs* adalah tahapan penyelesaian dari *thumbnails* yang terbaik dan meminta *review* dari anak-anak. Tujuan dari tahapan ini adalah menentukan jenis huruf, bentuk, kesesuaian format, warna bahkan membandingkan nilai desain untuk mengurangi terjadinya salah persepsi dalam desain.

3.6.4 Comprehensives

Tahapan *Comprehensives* tahapan ini penulis meminta *approval*. Tahapan ini penulis membuat rancangan *cover* depan dan belakang.

3.6.5 Ready For Press

Tahapan *ready for press* adalah tahapan desain sudah siap untuk diproduksi. Tahapan ini penulis menyelesaikan proses desain secara keseluruhan dan mengevaluasikan kepada dosen pembimbing.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Hasil dari buku ilustrasi anak ini merupakan tahapan untuk menggambarkan hasil dari proses secara menyeluruh. Dalam ini, hasil terbagi menjadi tiga bagian yaitu hasil secara visual berupa ilustrasi pada buku, hasil dari pemilihan huruf berupa jenis huruf yang memiliki tingkat keterbacaan jelas untuk keterangan informasi pada buku dan hasil dari pemberian warna berupa warna pada ilustrasi yang memenuhi buku dalam proses perancangan.

4.1.1 Hasil *Research*

Hasil dari *research* adalah membuat rancangan dan revisi agar menjadi lebih baik. Setelah selesai maka hasilnya adalah dalam bentuk projek tugas akhir yang bertujuan sebaik media pembelajaran dan informasi tentang Sultan Mahmud Badaruddin II untuk anak-anak.

4.1.2 Hasil *Thumbnails*



Hasil dari *thumbnails* adalah memvisualisasikan ide, penulis membuat rancangan sketsa *storyline, storyboard* hingga isi alur buku ilustrasi anak sejarah singkat Sultan Mamud Badaruddin II.

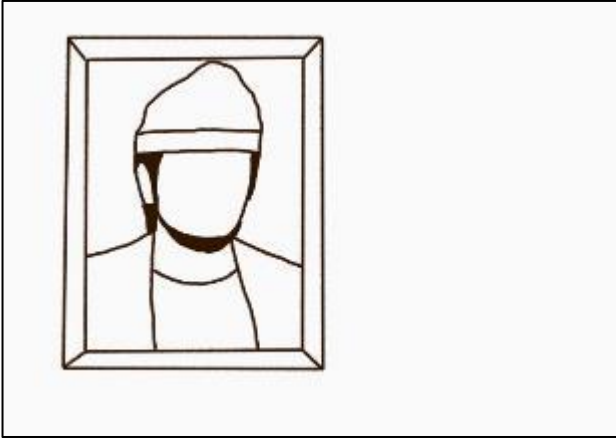

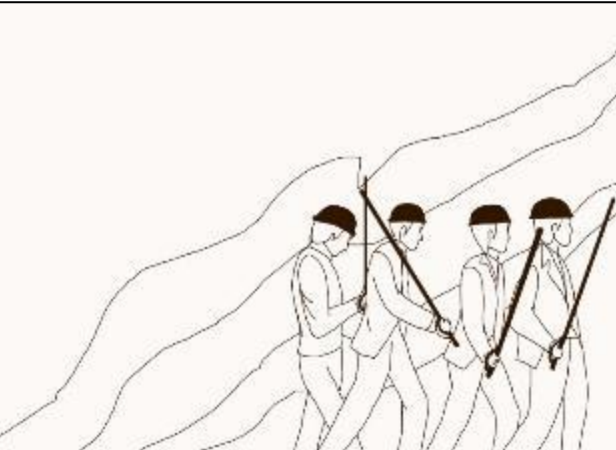
Storyline terdiri dari 16 halaman secara bolak-balik yang terpisahkan dalam 3 bagian. Bagian pertama yaitu mengenal Sultan Mahmud Badaruddin II, bagian kedua yaitu Perang Menteng, 12 Juni 1819 dan bagian ketiga yaitu diasingkan di Ternate.

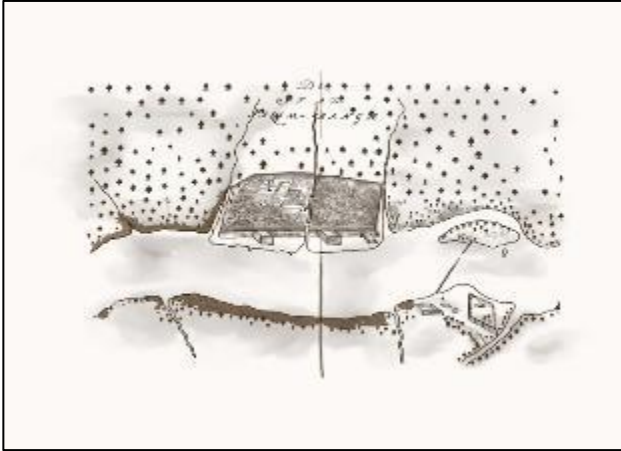
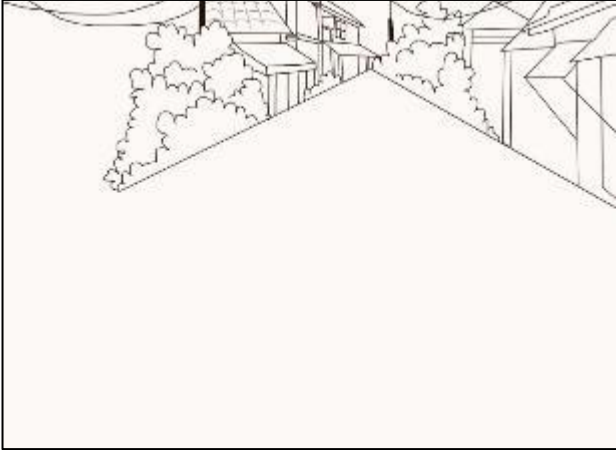

Storyboard berfungsi untuk mempermudah proses pembuatan

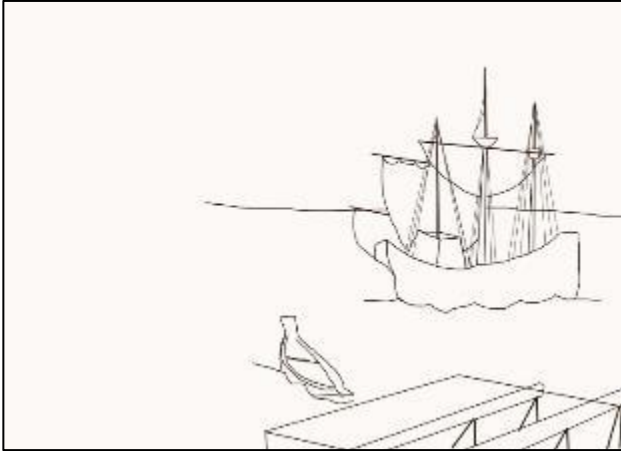
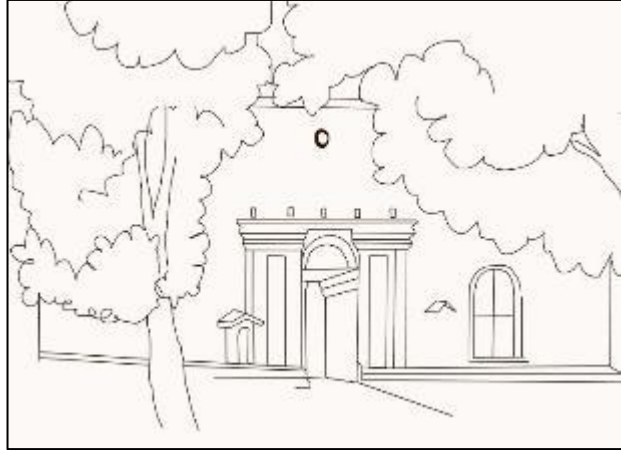
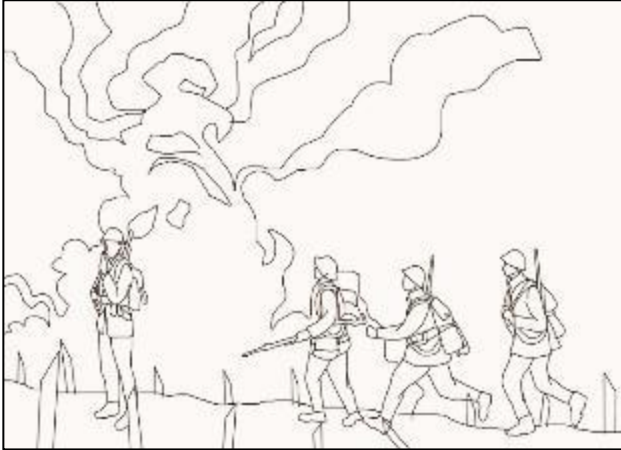
ilustrasi dalam menyusun cerita dimulai dari *cover* depan, halaman sub judul, halaman isi, halaman biodata penulis dan cover belakang.

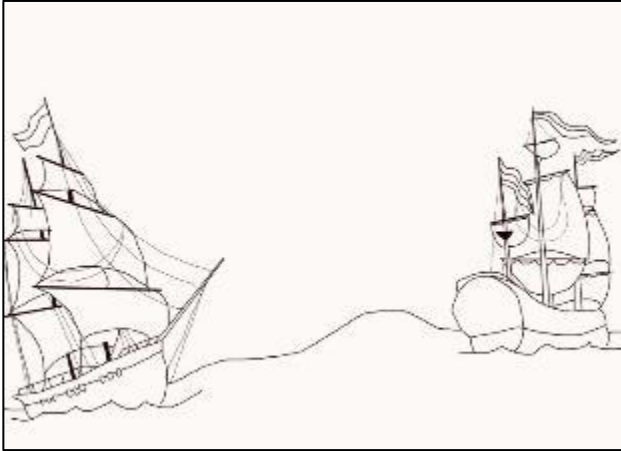
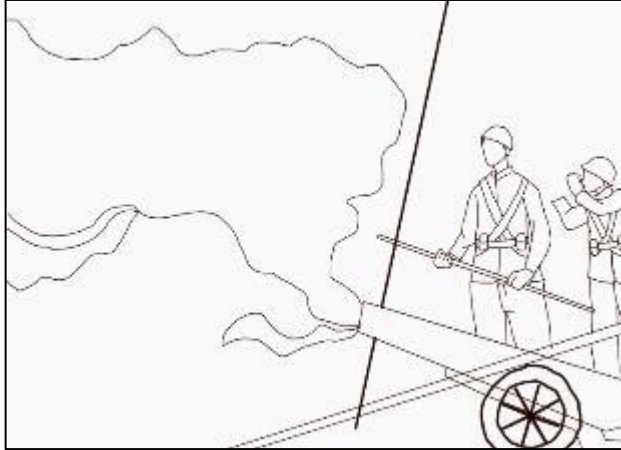
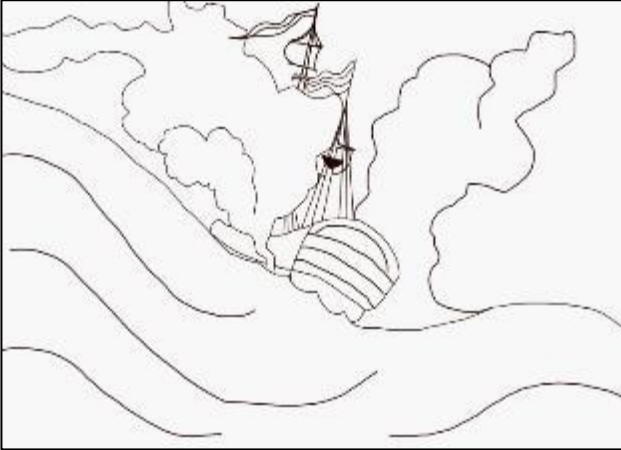
Tabel 4.1 Storyboard



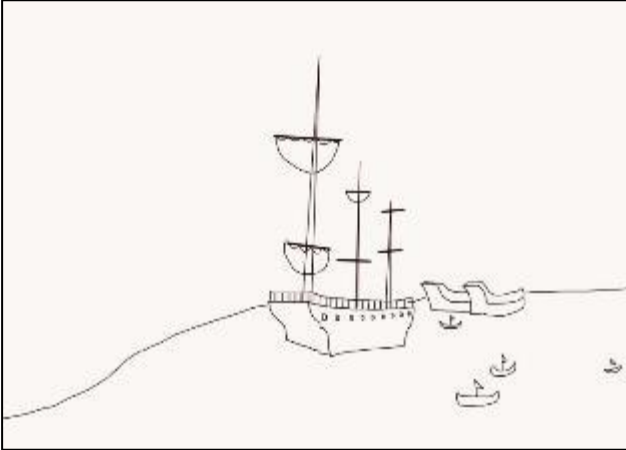
No	Gambar	Penjelasan
1.		<p>Bagian awal adalah <i>cover</i> buku berisikan judul buku, nama penulis dan ilustrasi karakter Sultan Mahmud Badaruddin II. Dalam format <i>landscape</i>.</p>
2.		<p>Halaman sub judul, bagian pertama dengan judul “Mengenal Sultan Mahmud Badaruddin II” dengan tambahan <i>background</i> songket Palembang.</p>


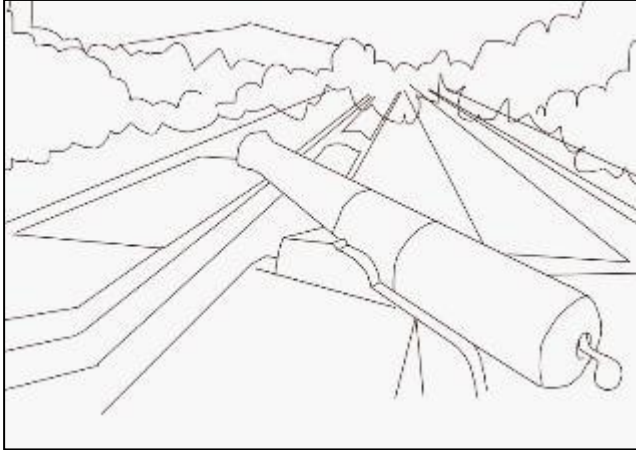

3.		Halaman pertama menampilkan ilustrasi lukisan Sultan Mahmud Badaruddin II yang penulis ambil dari foto lukisan di Museum SMB II.
4.		Halaman sebaliknya yaitu ilustrasi Harimau
5.		Halaman sebaliknya adalah ilustrasi tentara Belanda dengan Bendera Belanda.

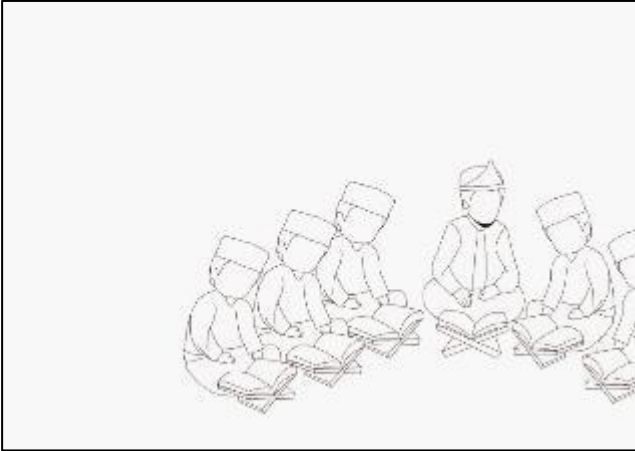
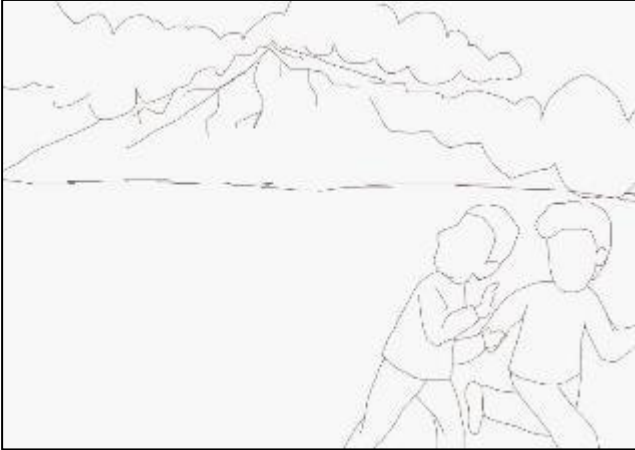

6.		<p>Halaman selanjutnya yaitu ilustrasi peta Kuto Gawang</p>
7.		<p>Halaman terakhir dari bagian 1 adalah ilustrasi pasar yang mengilustrasikan keadaan ekonomi saat SMB II memimpin.</p>
8.		<p>Halaman sub judul, bagian kedua dengan judul “Perang Menteng, 12 Juni 1819” dengan tambahan <i>background</i> songket Palembang.</p>

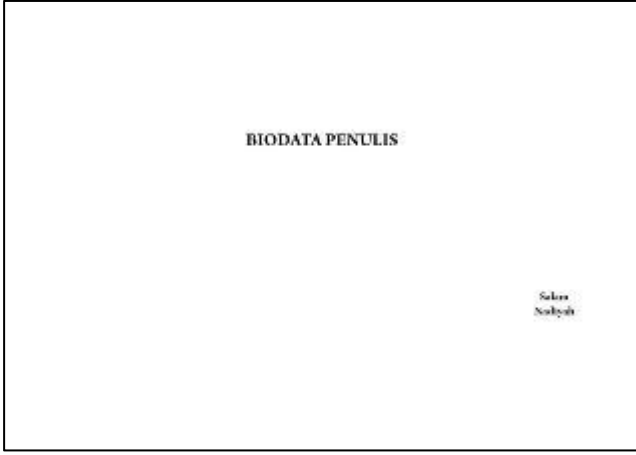

9.		<p>Halaman pertama dari bagian kedua yaitu ilustrasi kapal yang mengilustrasikan kapal Muntinghe yang berlayar dari Jakarta ke Palembang.</p>
10.		<p>Halaman sebaliknya adalah ilustrasi Benteng Keraton Lamo saat itu dikuasi oleh Belanda.</p>
11.		<p>Halaman kedua dari bagian kedua adalah ilustrasi tentara Belanda untuk mengilustrasikan aksi balasa dendam karna kekalahan Muntinghe</p>

12.		<p>Halaman selanjutnya yaitu ilustrasi kapal Palembang dan Kapal Belanda yang bertemu di Bangka dan pertempuran pecah sepanjang sungai musi.</p>
13.		<p>Halaman selanjutnya dadalah ilustrasi tentara Belanda yang menembang dengan menggunakan meriam, mengilustrasikan Belanda yang memberikan tembakan peringatan disepanjang sungai musi.</p>
14.		<p>Halaman selanjutnya adalah ilustrasi kapal di tembak yang mengilustrasikan tembakan meriam dari Tombak Bayo yang mengenai Belanda.</p>

15.		Selanjutnya ilustrasi tangan yang berjabat mengilustrasikan tentang perjanjian yang disetujui oleh Husin Diauddin dengan Belanda.
16.		Halaman selanjutnya ilustrasi peta sungai didekat Palembang pada tahun 1821
17.		Selanjutnya ilustrasi kapal Van Der Werf yang bersiap perang lahi jika sultan masih belum menyerah

18.		<p>Halaman selanjutnya adalah ilustrasi SMB II yang bersiap diasingkan oleh belanda, ilustrasi ini diambil dari lukisan yang berada di Museum SMBII</p>
19.		<p>Selanjutnya adalah ilustrasi keadaan Benteng Oranje, ilustrasi diambil dari salah satu buku karya Orzya A. Wirawan Dan Heru Putranto yang berjudul Sultan Mahmud Badaruddin II perlawanan, pengasingan dan zuriah.</p>
20.		<p>Lalu ilustrasi benteng oranje tempat sang sultan dan keluarganya diasingkan di Ternate</p>

21.		Halaman selanjutnya adalah ilustrasi seorang jemaah yang mengilustrasikan bahwa SMB II melakukan dakwah di Ternate.
22.		Lalu ilustrasi gunung meletus, mengilustrasikan tentang gunung gamalama yang saat itu meletus.
23.		Halaman terakhir adalah ilustrasi pemakaman Sultan Mahmud Badaruddin II yang meninggal di Ternate.

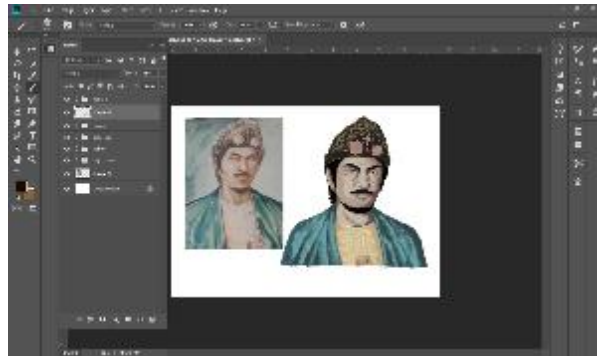
24.		Diakhir buku penulis membuat biodata singkat tentang penulis.
25.		Cover belakang buku yang berisikan sinopsis isi buku dengan <i>background</i> Songket Palembang

4.1.3 Hasil *Roughs*

Roughs adalah tahapan setelah *thumbnails* penulis membuat desain di laptop. Pada tahapan ini juga penulis memilih elemen seperti huruf, *layout*, warna bahkan nilai (value) desain untuk menghindari persepsi karena visualisasi yang tidak mirip atau menunjukkan karakter lain.

Pada tahapan dimulai dari membuat *artboard* dengan format A4 *landscape* lalu mengimport file foto berupa sketsa yang penulis buat secara

manual di kertas HVS menggunakan pensil namun ada beberapa ilustrasi yang penulis ambil dari foto lukisan yang berada di Museum Sultan Mahmud Badaruddin II. Penulis menggunakan *software* Photoshop CC 2018.



Gambar 4.1 : Proses Ilustrasi Tokoh SMB II dan *Coloring*

(Sumber : Penulis, 2022)

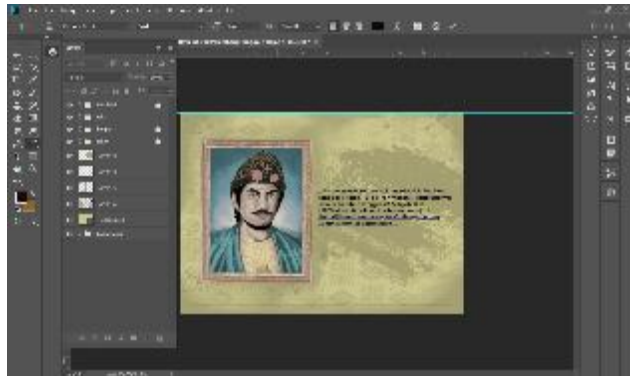
Penulis pada tahapan ini menggunakan brush Kyle's Ultimate Pastel Palooza proses ini adalah dimana penulis membuat ilustrasi tokoh sekaligus proses pewarnaan, proses ini cukup rumit karena setiap bagiannya dipisah kedalam *layer* yang berbeda untuk memudahkan penulis dalam proses penggeditan jika diperlukan.



Gambar 4.2 : Proses Penambahan *Background*

(Sumber : Penulis, 2022)

Tahapan selanjutnya penambahan *background* untuk buku ilustrasi. Penulis menggunakan warna coklat keemasan dengan tambahan motif Songket Palembang dengan opacity 9 % agar tidak terlalu memenuhi *background*.



Gambar 4.3 : Proses Penambahan Teks

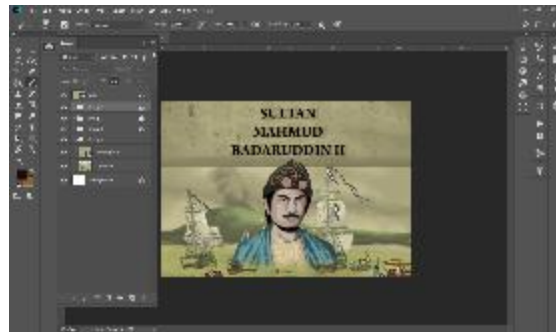
(Sumber : Penulis, 2022)

Tahapan terakhir yaitu pemberian teks pada buku ilustrasi. Pada tahapan ini penulis menggunakan *font* Century Gothic Bold ukuran 16 pt.

4.1.4 Hasil *Comprehensives*

Pada tahapan ini penulis diminta untuk approval rancangan *cover* depan, isi buku serta *cover* belakang buku menggunakan *software* Adobe Photoshop 2018.

Cover depan diisi dengan ilustrasi Sultan Mahmud Badaruddin II dengan Background kapal dan judul buku yaitu “Sultan Mahmud Badaruddin II”.



Gambar 4.4 : Cover Depan Buku Ilustrasi

(Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 4.5 : Final Cover Depan

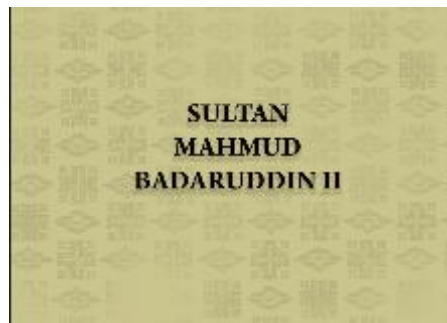
(Sumber : Penulis, 2022)

Pada halaman setelah *Cover* depan diisi dengan halaman sub judul “Sultan Mahmud Badaruddin II” dengan *background* ilustrasi Songket Palembang .



Gambar 4.6 : Proses Desain Halaman Sub Judul

(Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 4.7 : *Final* Halaman Sub Judul

(Sumber : Penulis, 2022)

Halaman selanjutnya diisi dengan bagian 1 dari buku yang berjudul “Mengenal Sultan Mahmud Badaruddin II” dengan *background* ilustrasi Songket Palembang .



Gambar 4.8 : Proes Desain Halaman Bagian 1

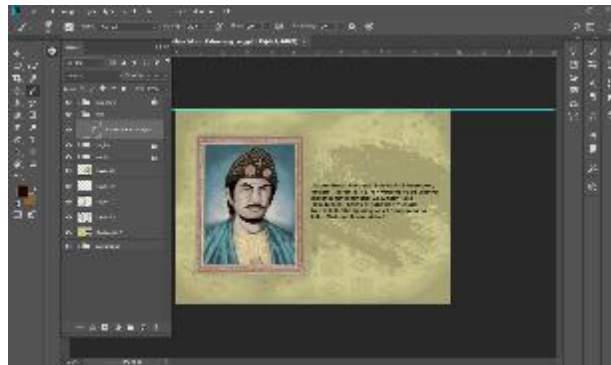
(Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 4.9 :*Final* Halaman Bagian 1

(Sumber : Penulis, 2022)

Halaman pertama dibagian satu buku diisi ilustrasi SMB II dan informasi singkat tentang nama asli, tanggal lahir, julukan hingga tanggal penobatan.



Gambar 4.10 : Proses Desain Halaman 1 Bagian 1

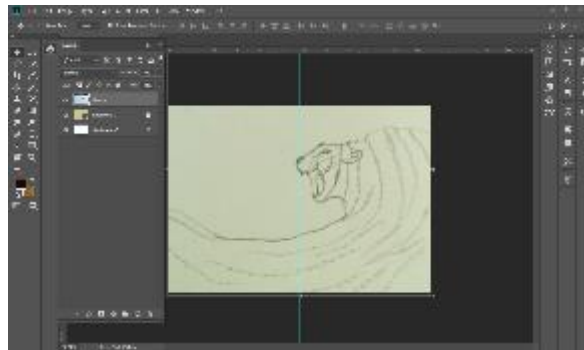
(Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 4.11 : *Final* Halaman 1 Bagian 1

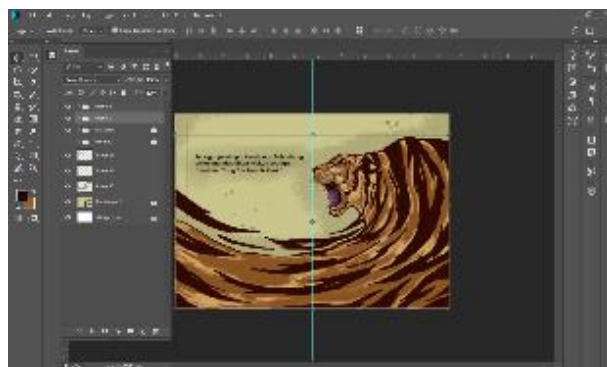
(Sumber : Penulis, 2022)

Halaman balik dari halaman satu yaitu ilustrasi harimau yang mengilustrasikan julukan SMB II yaitu harimau yang tak pernah jinak. Penulis menggunakan teknik *tracing* yang sketsanya penulis buat secara manual dengan kertas dan pensil sebelum di foto dan *import* dalam Photoshop CC 2018 untuk proses digital sekaligus pewarnaan menggunakan brush Kyle's Ultimate Pastel Palooza.



Gambar 4.12 : Sketsa Halaman Balik 1 Bagian 1

(Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 4.13 : Proses Desain Halaman Balik 1 Bagian 1

(Sumber : Penulis, 2022)

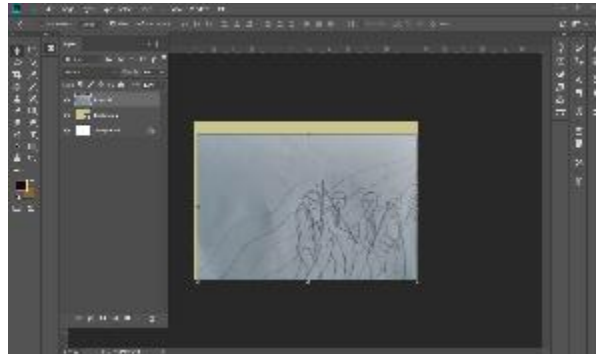


Gambar 4.14 :*Final* Halaman Balik 1 Bagian 1

(Sumber : Penulis, 2022)

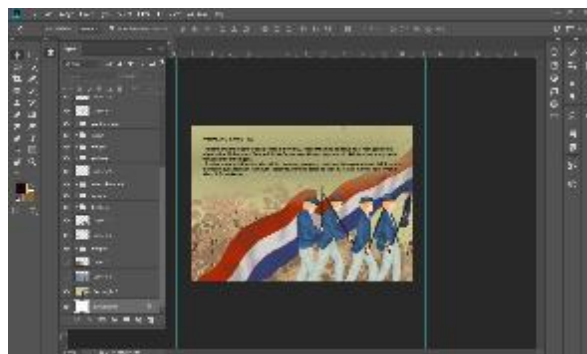
Halaman kedua dari bagian satu yaitu ilustrasi tentara Belanda dengan tambahan background Bendera belanda yang mengilustrasikan pesan Ahmad Bahaudin sang ayah yang selalu berpesan untuk tidak

percaya pada Belanda. Penulis pertama-tama membuat sketsa secara manual.



Gambar 4.15 : Sketsa Halaman 2 Bagian 1

(Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 4.16 :Proses Desain Halaman 2 Bagian 1

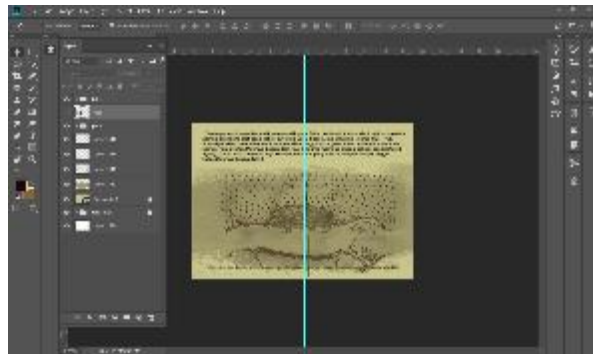
(Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 4.17 :Final Halaman 2 Bagian 1

(Sumber : Penulis, 2022)

Halaman balik dari halaman dua yaitu ilustrasi peta Keraton Kuto Gawang tahun 1660 yang penulis ambil dari Museum Sultan Mahmud Badaruddin II.



Gambar 4.18 : Proses Desain Halaman Balik 2 Bagian 1

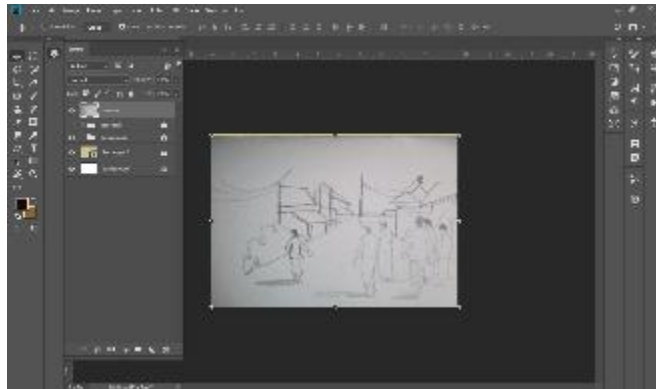
(Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 4.19 : Final Halaman Balik 2 Bagian 1

(Sumber : Penulis, 2022)

Halaman ketiga dari bagian satu yaitu ilustrasi orang berdagang yang mengilustrasikan keadaan ekonomi saat SBM II memimpin Palembang.



Gambar 4.20 : Sketsa Halaman 3 Bagian 1

(Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 4.21 : Proses Desain Halaman 3 Bagian 1

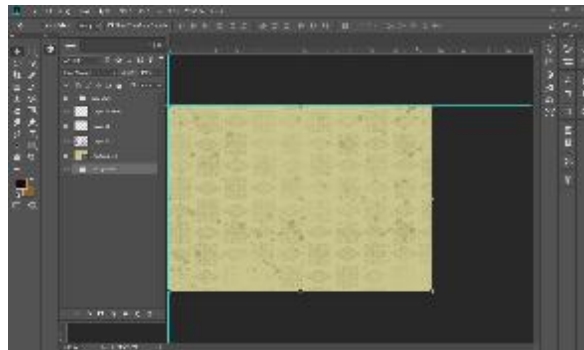
(Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 4.22 : *Final* Halaman 3 Bagian 1

(Sumber : Penulis, 2022)

Halaman balik dari halaman tiga yaitu ilustrasi Songket Palembang.



Gambar 4.23 : Proses Desain Halaman Balik 3 Bagian 1

(Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 4.24 : *Final* Halaman Balik 3 Bagian 1

(Sumber : Penulis, 2022)

Halaman selanjutnya diisi dengan bagian dua dari buku yang berjudul “Perang Menteng, 12 Juni 1819” dengan *background* ilustrasi Songket Palembang.



Gambar 4.25 : Proses Desain Halaman Bagian 2

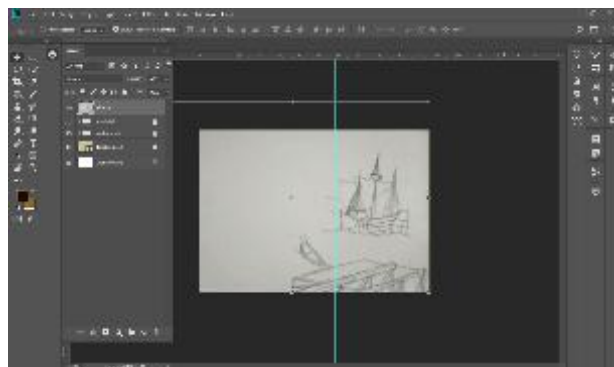
(Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 4.26 : *Final* Halaman Bagian 2

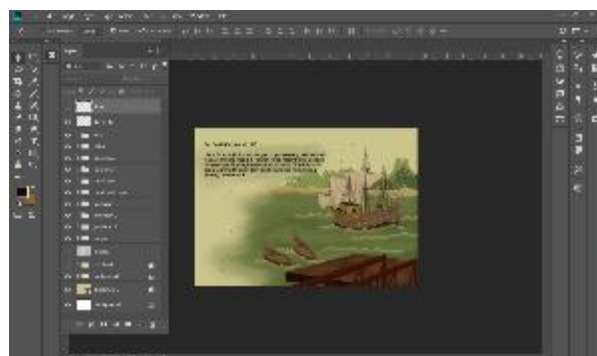
(Sumber : Penulis, 2022)

Halaman pertama dari bagian dua buku diisi ilustrasi kapal yang mengilustrasikan kapal Muntinghe yang berlayar dari Batavia ke Palembang.



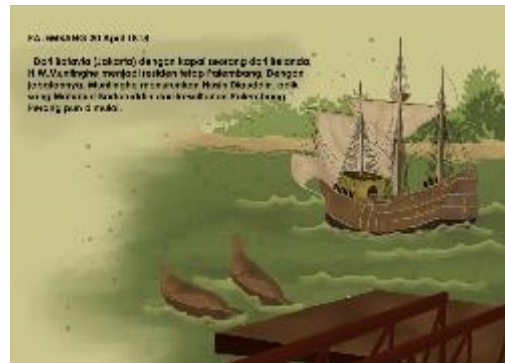
Gambar 4.27 : Sketsa Halaman 1 Bagian 2

(Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 4.28 : Proses Desain Halaman 1 Bagian 2

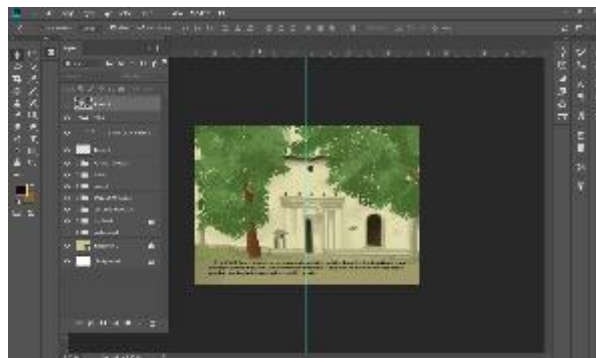
(Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 4.29 : Final Halaman 1 Bagian 2

(Sumber : Penulis, 2022)

Halaman balik dari halaman satu dari bagian dua yaitu Benteng Keraton Kuto Lamo yang saat itu dikuasi Belanda pada 12 Juni 1819.



Gambar 4.30 : Proses Desain Halaman Balik 1 Bagian 2

(Sumber : Penulis, 2022)

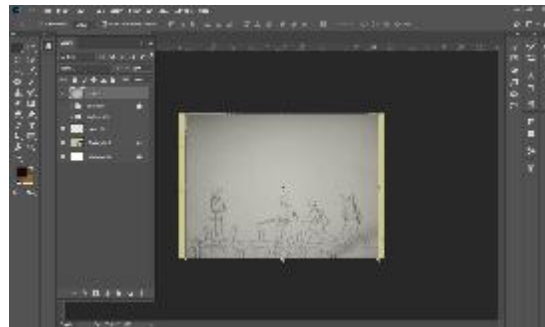


Gambar 4.31 : Final Halaman Balik 1 Bagian 2

(Sumber : Penulis, 2022)

Halaman kedua dari bagian dua yaitu ilustrasi tentara- tentara

Belanda dengan tambahan background asap yang mengilustrasikan Jenderal Baron Van Der Capellen, Baron De Kock dan Laksamana Wolterbeek yang bersiap perang.



Gambar 4.32 : Sketsa Halaman 2 Bagian 2

(Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 4.33 : Proses Desain Halaman 2 Bagian 2

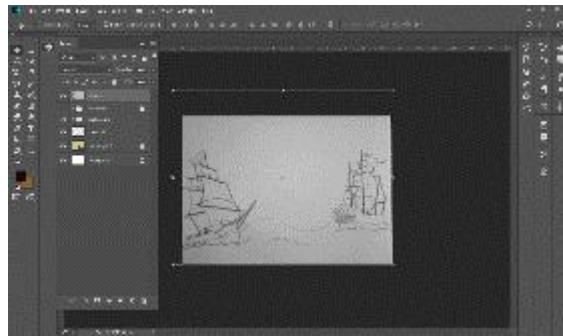
(Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 4.34 : Final Halaman 2 Bagian 2

(Sumber : Penulis, 2022)

Halaman balik dari halaman dua yaitu 2 kapal yang mengilustrasikan kapal Van Der Werf Belanda dan kapal yang ditumpangi SMB II bertemu di Bangka untuk perang.



Gambar 4.35 : Sketsa Halaman Balik 2 Bagian 2

(Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 4.36 :Proses Desain Halaman Balik 2 Bagian 2

(Sumber : Penulis, 2022)

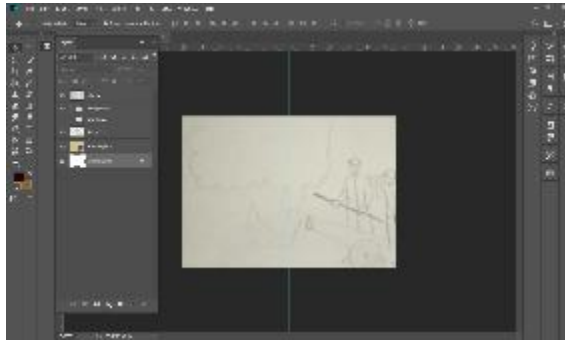


Gambar 4.37 : Final Halaman Balik 2 Bagian 2

(Sumber : Penulis, 2022)

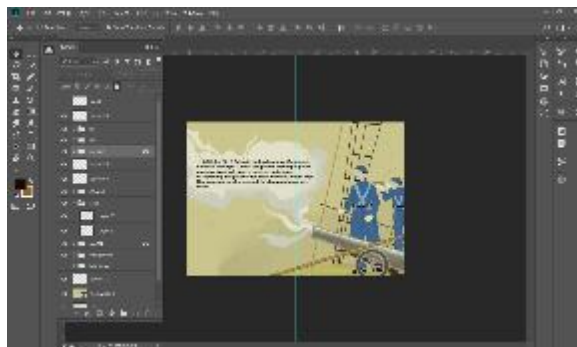
Halaman ketiga dari bagian dua yaitu ilustrasi tentara Belanda dan

meriam yang mengilustrasikan tembakan peringan dari Belanda di sepanjang Sungai Musi.



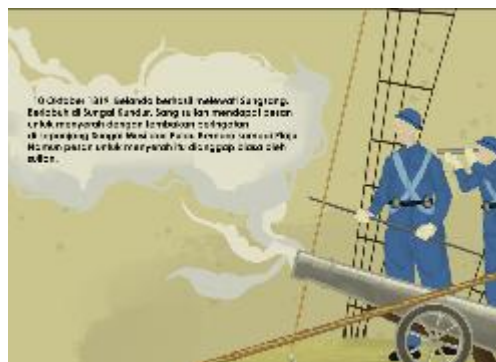
Gambar 4.38 : Sketsa Halaman 3 Bagian 2

(Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 4.39 : Proses Desain Halaman 3 Bagian 2

(Sumber : Penulis, 2022)

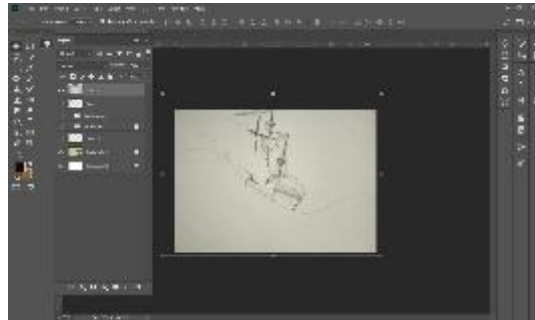


Gambar 4.40 : *Final* Halaman 3 Bagian 2

(Sumber : Penulis, 2022)

Halaman balik dari halaman tiga yaitu ilustrasi kapal Belanda yang

tertembak di Benteng Tambak Bayo yang akhirnya menyebabkan Belanda mundur dan kembali Batavia.



Gambar 4.41 : Sketsa Halaman Balik 3 Bagian 2

(Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 4.42 :Proses Desain Halaman Balik 3 Bagian 2

(Sumber : Penulis, 2022)

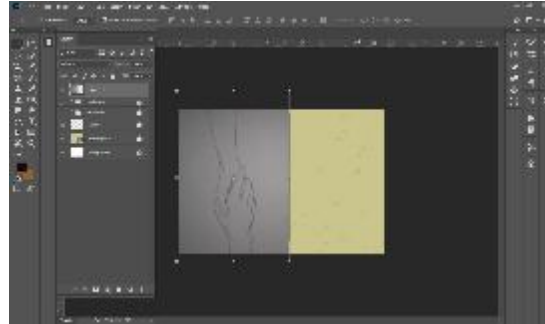


Gambar 4.43 :Final Halaman Balik 3 Bagian 2

(Sumber : Penulis, 2022)

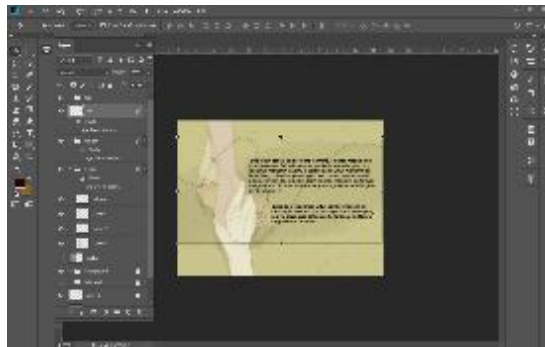
Halaman ke empat dari bagian dua yaitu ilustrasi tangan berjabat

mengilustrasikan tentang kerja sama yang dilakukan Husin Diauddin dan Belanda untuk menjatuhkan Kesultanan Palembang.



Gambar 4.44 : Sketsa Halaman 4 Bagian 2

(Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 4.45 : Proses Desain Halaman 4 Bagian 2

(Sumber : Penulis, 2022)

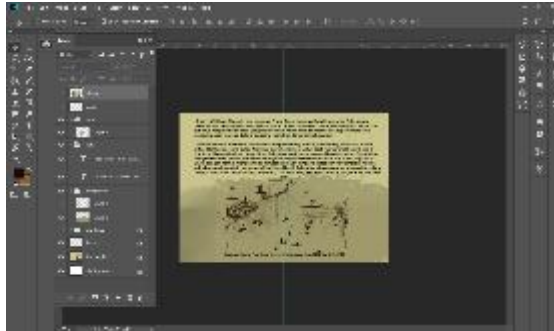


Gambar 4.46 : *Final* Halaman 4 Bagian 2

(Sumber : Penulis, 2022)

Halaman balik untuk halaman empat dari bagian dua ini diisi dengan

ilustrasi Kesultanan dipinggir sungai yang dibuat oleh Belanda tahun 1821 untuk mengilustrasikan posisi kapal Belanda dan cerucup yang saat itu menghalangi Belanda untuk lebih masuk wilayah Palembang, untuk mengilustrasikan peta ini penulis ambil dari foto yang berada di Museum Sultan Mahmud Badaruddin II.



Gambar 4.47 : Proses Desain Halaman Balik 4 Bagian 2

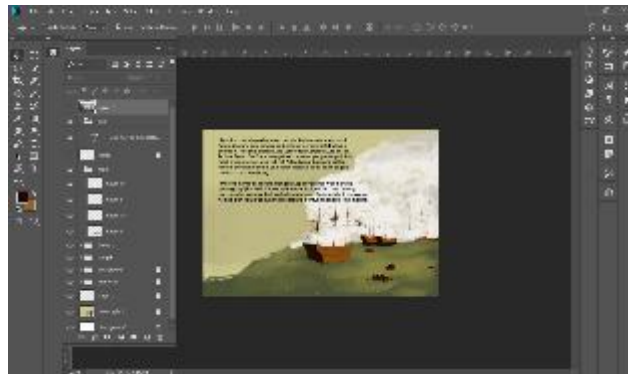
(Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 4.48 : *Final* Halaman Balik 4 Bagian 2

(Sumber : Penulis, 2022)

Halaman ke lima dari bagian dua diisi dengan ilustrasi kapal yang bersiap untuk perang kembali jika SMB II masih belum mau menyerah maka Belanda siap membakar habis kota Palembang yang saat itu beberapa benteng dan Pulau Kemaro sudah dikuasi oleh Belanda. Ilustrasi ini penulis ambil dari foto yang berada di Museum SMB II.



Gambar 4.49 : Proses Desain Halaman 5 Bagian 2

(Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 4.50 : *Final* Halaman 5 Bagian 2

(Sumber : Penulis, 2022)

Halaman balik dari halaman lima ini adalah ilustrasi dari lukisan yang berada di museum, lukisan tentang SMB II yang dibawa oleh Belanda untuk diasingkan di Batavia lalu di Ternate.



Gambar 4.51 : Proses Desain Halaman Balik 5 Bagian 2

(Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 4.52 :Final Halaman Balik 5 Bagian 2

(Sumber : Penulis, 2022)

Halaman selanjutnya diisi dengan bagian ketiga dari buku yang berjudul “Diasingkan di Ternate” dengan *background* ilustrasi Songket Palembang .



Gambar 4.53 : Proses Desain Halaman Bagian 3

(Sumber : Penulis, 2022)

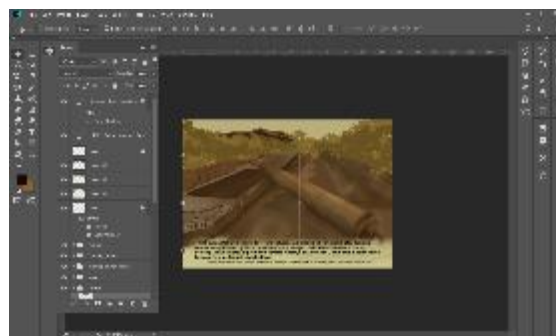


Gambar 4.54 :Final Halaman Bagian 3

(Sumber : Penulis, 2022)

Halaman pertama dari bagian ke tiga buku diisi ilustrasi keadaan

Benteng Oranje yang terletak di pusat kota Ternate Tengah, Maluku Utara. Tempat Sultan Mahmud Baharuddin II dan keluarganya diasingkan oleh Belanda tahun 1822. Ilustrasi ini penulis ambil dari salah satu buku yang membahas tentang SMB II karya Oryza A Wirawan dan Heru Putranto yang berjudul Sultan Mahmud Badaruddin II Perlawanan, Pengasingan dan Zuriyah yang diterbitkan oleh Pressindo tahun 2020 di Yogyakarta.



Gambar 4.55 : Proses Desain Halaman 1 Bagian 3

(Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 4.56 : *Final* Halaman 1 Bagian 3

(Sumber : Penulis, 2022)

Halaman balik dari halaman satu dari bagian tiga ini Ilustrasi Benteng Oranje. Penulis menggunakan foto Benteng Oranje yang terdapat dalam buku KARYA Oryza Awirawan dan Heru Putranto.



Gambar 4.57 :Proses Desain Halaman Balik 1 Bagian 3

(Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 4.58 : *Final* Halaman Balik 1 Bagian 3

(Sumber : Penulis, 2022)

Halaman kedua dari bagian tiga yaitu ilustrasi jamaah yang mengilustrasikan bahwa SMB II melakukan dakwah di Ternate dan mendapatkan kepercayaan rakyat Ternate dengan menjadi jamaah sang sultan.



Gambar 4.59 : Sketsa Halaman 2 Bagian 3

(Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 4.60 : Proses Desain Halaman 2 Bagian 3

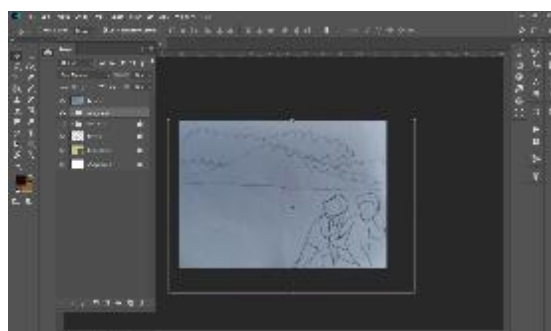
(Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 4.61 : Final Halaman 2 Bagian 3

(Sumber : Penulis, 2022)

Halaman balik dari halaman dua ini adalah ilustrasi Gunung Gamalama yang saat itu meletus menyemburkan abu vulkanik.



Gambar 4.62 : Sketsa Halaman Balik 2 Bagian 3

(Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 4.63: Proses Desain Halaman Balik 2 Bagian 3

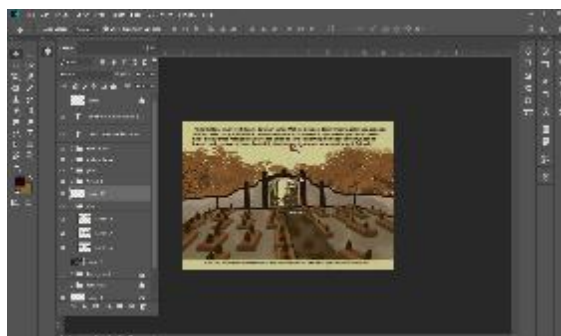
(Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 4.64: *Final* Halaman Balik 2 Bagian 3

(Sumber : Penulis, 2022)

Halaman ketiga dari bagian ketiga diisi dengan ilustrasi makam Sultan Mahmud Badaruddin II dan pengikutnya yang berada di Ternate. Ilustrasi yang penulis buat dari foto yang bersumber dari buku Oryza A Wirawan dan Heru Putranto



Gambar 4.65: Proses Desain Halaman 3 Bagian 3

(Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 4.66: Final Halaman 3 Bagian 3

(Sumber : Penulis, 2022)

Selanjutnya halaman terakhir penulis membuat halaman yang berisikan tentang biodata singkat tentang penulis dengan *background* Songket Palembang menggunakan *font* Arno Pro Bold ukuran 16 pt.



Gambar 4.67 : Proses Desain Halaman 4 Bagian 3

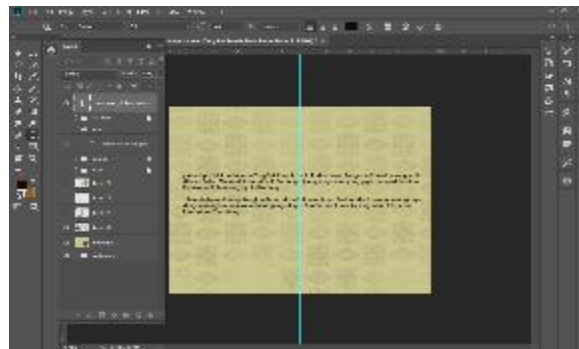
(Sumber : Penulis, 2022)

Terakhir ditutup dengan *cover* belakang buku yang menjelaskan tentang sinopsis isi buku Sultan Mahmud Badaruddin II menggunakan *font* Century Gothic Bold ukuran 16 pt.



Gambar 4.68 : Final Halaman 4 Bagian 3

(Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 4.69: Cover Belakang

(Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 4.70: Final Cover Belakang

(Sumber : Penulis, 2022)

4.1.5 Ready For Press

Tahapan *ready fo press* tahapan dimana penulis sudah menyelesaikan proses desain ilustrasi buku dan desain yang sudah dibuat siap untuk di produksi. Pada tahapan ini juga penulis meminta evaluasi kepada dosen pembimbing. Penulis menyimpan semua file desain dalam bentuk PSD dan JPG sebelum dicetak menggunakan kertas A4 *artpaper landscape* dan dicetak dengan *finishing* spiral.



Gambar 4.71 :Hasil keseluruhan Buku Bagian 1

(Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 4.72 : Hasil keseluruhan Buku Bagian 2

(Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 4.73 : Hasil keseluruhan Buku Bagian 3

(Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 4.74 : Hasil keseluruhan Buku Bagian terakhir dan *cover*

(Sumber : Penulis, 2022)

4.2 Pembahasan

Hasil dari perancangan buku ilustrasi anak sejarah singkat Sultan Mamhud Badruddin II terdiri dari *cover* depan, 16 halaman isi dan *cover* belakang dengan menggunakan ilustrasi semi realis, penggunaan jenis *font* yang penulis gunakan ada dua yaitu *font Century Gotchi* dan *Arno Pro* sedangkan untuk warnanya penulis menggunakan warna hangat namun tetap memberikan kesan sejarah. Buku ilustrasi anak ini diharapkan bisa menjadi salah satu media informasi dan media belajar tentang Sultan Mahmud Badaruddin II yang jasanya wajib dikenang terutama oleh generasi muda seperti anak-anak.

4.3 Pemeran Tugas Akhir

Hasil karya yang sudah penulis cetak dalam bentuk buku diikuti dalam pameran VISUAL ATTACK dengan judul Asal Tempel yang biasanya diadakan secara rutin oleh Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech sebagai pameran tugas akhir. Pameran ini dilakukan secara *offline* di Satwika Sosial Space Jl. Thamrin, Talang Semut, Bukit Kecil

Palembang yang dijadwalkan selama dua hari dihari sabtu dan minggu tanggal 16-17 Juli 2022. Pada pameran ini penulis menampilkan beberapa media pendukung yaitu berupa bingkai yang diisi beberapa potongan dari buku sebanyak 4 bingkai ukuran A3, 1 bingkai ukuran A2 yang berisikan poster *cover* depan buku, 6 buah kaos ukuran L dengan ilustrasi Karakter SMB II dibagian belakang kaos, X-Banner ukuran 160x60 cm dan stiker ukuran 3x3 cm karekter SMB II .



Gambar 4.75 : Pameran Tugas Akhir

(Sumber : Penulis, 2022)

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Penulis mengambil kesimpulan bahwa buku ilustrasi anak sejarah singkat Sultan Mahmud Badaruddin II ini bisa menjadi sebuah metode edukasi yang lebih menarik untuk dibaca oleh anak-anak dengan harapan bisa meningkatkan angka literasi khususnya anak-anak di Kota Palembang.

5.2 Saran

1. Perancangan buku ilustrasi anak sejarah singkat Sultan Mahmud Badaruddin II ini diharapkan dapat dikenal oleh masyarakat terutama untuk anak-anak.
2. Buku ilustrasi ini diharapkan bisa menjadi salah satu media pembelajaran dan sumber informasi tentang Sultan Mahmud Badaruddin II.
3. Keterbatasan dalam pengumpulan data mengenai sumber informasi Sultan Mahmud Badaruddin II.
4. Perancangan buku ini diharapkan dapat menjadi salah satu media wawasan bagi mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Nikmatul Laily, Slamet Muchsin, and Roni Pindahanto Widodo. 2019. *“Pemberdayaan Perempuan Melalui Gerakan PKK Dalam Menangani Kesehatan Anak, Ibu Hamil, Dan Lansia Sesuai Isi 10 Program Pokok PKK Di Kelurahan Kauman Kecamatan Klojen Kota Malang.”* Jurnal Respon Publik.
- Ariesta, O. 2020. *Perancangan Maskot Isi Padangpanjang Sebagai Media Branding.* *Jurnal Bahasa Rupa*, 3(2), 104–116.
<https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v3i2.490>
- Azhari, Shofani, I. D. A. D. P. dan S. H. K. 2017. *Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Pengenalan Masa Pubertas, Menarche Dan Kesehatan Reproduksi Untuk Remaja Perempuan Usia 10-15 Tahun.* *E-Proceeding of Art & Design. Vol. 4 No. 3. ISSN 2355- 9349*, 4(3), 499–506.
- Fahmi, I. N. 2020. *Higher order thinking skill questions in reading comprehension exercise of when English rings a bell textbook.* *Retain*, 8(4), 187–193.
- Klimchuk, Marianne Rosner dan Krasovec, S. A. 2017. *Desain Kemasan Perencanaan Merek Produk yang Berhasil Mulai dari Konsep sampai Penjualan.*
- Madyantari, N., Hidayat, S., & Wahab, T. 2016. *Perancangan Buku Ilustrasi Kucing di Bandung.* *E-Proceeding of Art & Design*, 3(3), 1–8.
- Mahardika, A., & Destiana, H. 2014. *Animasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan Hewan Dan Alat Transportasi Untuk Siswa Taman Kanak - Kanak.* *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 10(1), 100–111.

- Nadya, N., & Saputra, H. 2018. *Tinjauan Visual Pada Permainan Digital Indonesia Berjudul "Dreadout."* National Conference of Creative Industry, September, 5–6. <https://doi.org/10.30813/ncci.v0i0.1317>
- Priyanto, T. A., & Supriatna, S. 2021. *Misykat Cahaya Spiritualitas dalam Seni Tauhid.Pantun,212,79–93.*
<https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/pantun/article/view/1695%0Ahttps://jurnal.isbi.ac.id/index.php/pantun/article/download/1695/1123>
- Puspitasari, A. C. D. D. 2017. *Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif dengan Kemampuan Menulis Cerpen (Studi Korelasional pada Siswa SMA Negeri 39 Jakarta).* SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 1(3), 249–258.
<https://doi.org/10.30998/sap.v1i3.1180>
- Ranggajati, A. B. 2012. *Perancangan Komik Anti Korupsi Untuk Remaja.*
- Soedarso, N. 2014. *Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada.* Humaniora, 5(2), 561. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3113>
- Sugihartono, R. P. 2015. *Perancangan Buku Ilustrasi Manfaat Buah Dan Sayur Untuk Anak-Anak.* E-Proceeding of Art & Design, 2(3), 1099–1108.
- Suryatni, L. 2021. *Teknologi Pendidikan Sebagai Pelaksanaan Sistem Informasi Dalam Perkuliahan Online Di Masa Pandemi Covid-19.* JSI (Jurnal Sistem Informasi) Universitas Suryadarma, 8(1), 31–46.
- Yuniarti, I., Maulana, S., Desintha, S., Studi, P., Komunikasi, D., Kreatif, F. I., & Telkom, U. 2015. *Perancangan Buku Panduan Mengkonsumsi Kulit Buah Jeruk Keprok Untuk Usia 9-10 Tahun Design Consuming Keprok Orange Rind Guide Book for 9-10 Years.* 2(3), 1232–1238.



**FORMULIR
SURAT PERSETUJUAN TOPIK & JUDUL LTA**

Kode Formulir :
FM-PCT-BAAK-PSB-043

Institusi : POLTEK PALCOMTECH

**Kepada Yth.
Ka.Prodi D3 Desain Komunikasi Visual
di tempat.**

Palembang, 18 Maret 2022

Dengan hormat,
Saya yang Bertanda tangan di bawah ini :

Program Studi : D3 Desain Komunikasi Visual

No	NPM	Nama	IPK	Semester	Sesi Belajar*	No.HP
1.	061190041	Nadiyah	3,46	6	Pagi	0895-0230-4696
2.						
3.						

* Pilih Salah Satu :Pagi/Siang/Malam

Mengajukan LTA dengan topik :

Desain Grafis

Dengan melampirkan deskripsi awal penelitian yang terdiri dari :

1. Objek Penelitian
2. Apa yang akan diteliti dari objek
3. Metode Pengembangan/analisis yang digunakan
4. Tujuan / hasil yang diharapkan dari penelitian

Rekomendasi Nama Pembimbing :

Menyetujui,
Pembantu Direktur 1,

Adelin, S.T., M.Kom.
NIDN : 0211127901

Mengetahui,
Ka. Prodi D3 DKV

Eka Prasetya Achy Sugara, S.T., M.Kom.
NIDN : 0224048203

Judul LTA (dalam bahasa Indonesia dan Inggris):

1. Buku Ilustrasi anak sejarah singkat Sultan Mahmud Badaruddin II
(Children's illustration book brief history of Sultan Mahmud Badaruddin II)
2.

Diusulkan judul nomor : 1

Pemohon,
Mahasiswa 1,

Mahasiswa 2,

Mahasiswa 3,

Nadiyah

Menyetujui,
Pembimbing

Dilmai Putra, S.Pd., M.Sn.
NIDN : 0205058303

Mengetahui,
Ka. Prodi D3 DKV

Eka Prasetya Achy Sugara, S.T., M.Kom.
NIDN : 0224048203

Mengesahkan
Pembantu Direktur 1

Adelin, S.T., M.Kom.
NIDN : 0211127901

- Diperbanyak 1 kali : Asli diserahkan ke BAAK dan copy diarsip Mahasiswa
- Form ini wajib dikembalikan ke BAAK pada saat pengumpulan berkas untuk pengajuan ujian komprehensif



FORMULIR

KONSULTASI LAPORAN TUGAS AKHIR
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS
PALCOMTECH

Kode Formulir	Institusi	: INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH
FM-IPCT-BAAK-PSB-045	Tahun Akademik	: 2021/2021

NO	NPM	Nama	Prodi	Semester
1	061190041	Nadiyah	D3 Desain Komunikasi Visual	6
2				
3				

Judul Laporan Tugas Akhir :

Pertemuan Ke -	Tanggal Konsultasi	Batas Waktu Perbaikan	Materi yang Dibahas / Catatan Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	18 Maret 2022	5 Maret 2022	Judul TA	
2.	5 Maret 2022	26 Maret 2022	Latar Belakang Proposal	
3.	26 Maret 2022	12 April 2022	Bab 1 dan Bab 2	
4.	12 April 2022	13 April 2022	Kumpulkan revisi proposal	
5.	13 April 2022	16 Mei 2022	Bab 3	
6.	16 Mei 2022	17 Mei 2022	Revisi bab 3	
7.	17 Mei 2022	20 Mei 2022	Laporan Sampai selesai	
8.	8 Juli 2022	9 Juli 2022	Konsultasi Buku Ilustrasi	
10.	9 Juli 2022	15 Juli 2022	Revisi buku ilustrasi	
11.	15 Juli 2022		Konsultasi Buku sebelum dicetak	
12.	25 Juli 2022	26 Juli 2022	Konsultasi Laporan sampai BAB 4	

Palembang,
Dosen Pembimbing

[Dirmail Putra, S.Pd., M.Sn.]

SURAT PERNYATAAN UJIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nadiyah
Tempat/Tanggal Lahir : Palembang / 13 November 2000
Prodi : D3 Desain Komunikasi Visual
NPM : 061190041
Semester : 6
No.Telp/Hp : 0895-0230-4696
Alamat : Jl. KH. Azhari Lt. Taman Bacaan 16 Ulu Tangga Takat

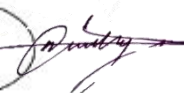
Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Laporan ini saya buat dengan sebenarnya dan berdasarkan sumber yang benar.
2. Objek tempat saya melaksanakan laporan berbentuk CV/PT/Pemerintahan/SMA sederajat dan dinyatakan masih aktif beroperasi hingga saat ini
3. Data perusahaan dalam laporan LTA ini benar adanya dan bersifat valid.
4. Laporan ini bukan merupakan hasil plagiat/menjiplak karya ilmiah orang lain
5. Laporan ini merupakan hasil kerja saya sendiri (bukan buatan/dibuatkan orang lain)
6. Buku referensi yang saya gunakan untuk laporan LTA ini merupakan buku yang terbit dalam 5 (lima) tahun terakhir ini.
7. Semua dokumen baik berupa dokumen asli maupun salinan yang saya serahkan sebagai syarat untuk mengikuti ujian skripsi adalah dokumen yang sah dan benar.
8. Hasil karya saya yang merupakan hasil dari tugas akhir berupa karya tulis, program, aplikasi atau alat, setelah melalui ujian komprehensif dan revisi, bersedia untuk saya serahkan kepada lembaga melalui Kaprodi untuk dokumentasi dan kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun dan apabila di kemudian hari ternyata saya terbukti secara sah melanggar salah satu dari pernyataan ini, saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan hukum berlaku di negara Republik Indonesia, dan gelar akademik yang saya peroleh dari Perguruan Tinggi ini dapat dibatalkan.

Palembang, 26 Juli 2022

Yang menyatakan,

Materai
10000 





FORMULIR
REVISI UJIAN PROPOSAL
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH



Kode Formulir
FM-PCT-BAAK-PSB-127

Institusi : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

Revisi Ujian Proposal Skripsi
Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech

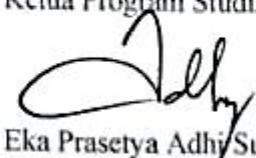
Program Studi : Desain Komunikasi Visual Program Diploma Tiga
Tanggal Pelaksanaan : 27 Mei 2022
Judul Proposal Skripsi : Buku Ilustrasi Anak Sejarah Singkat Sultan Mahmud Badaruddin II

No	NPM	Nama	Semester
1	061190041	Nadiyah	6

No	Revisi	Nama Penguji	Tanda Tangan
1	Latar belakang - Atur posisi paragraf dg lebih terstruktur dari umum ke khusus - paragraf terakhir harus disimpulkan	Eka Prasetya Adh	 07/06
2	Tujuan penelitian		
3	Penelitian terdahulu - Referensi tb Sultan Mahmud	4 Metode pencahayaan - Referensinya? 5 Jadwal penelitian	
1	Tata letak	Yorani Sugara	 03/06-2022
2	Daftar pustaka		
3	Sumber metode pencahayaan		
1	Menitir Surau dari pengungsi	Dilmaidi Farhan	

Perubahan Judul Skripsi :

Palembang, 27 Mei 2022
Ketua Program Studi,


Eka Prasetya Adh/Sugara, S.T., M.Kom.

*Fotokopi Form Revisi dikumpul ke BAAK setelah ditandatangani Kanrodi



FORMULIR
REVISI UJIAN LTA
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

Kode Formulir
FM-IPCT-BAAK-PSB-055

Institusi : : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

Revisi Ujian LTA
Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech

Program Studi : Desain Komunikasi Visual Program Diploma
Topik LTA : Desain Grafis
Ujian ke- : 1 (Satu)
Tanggal Pelaksanaan : 5 Agustus 2022

Judul LTA : Buku Ilustrasi Anak Sejarah Singkat Sultan Mahmud Badaruddin II

NPM	Nama	Semester
061190041	Nadiyah	VI (Enam)

Revisi diselesaikan paling lambat tanggal

No	Revisi	Nama Penguji	Tanda Tangan
1	Penulisan - Halaman Cover & Pengesahan - Typo di beberapa halaman	Eka Prasetya Adhi	
2	Abstrak		
3	Daftar Pustaka - Perataan Justify		
2	Penulisan laporan harus sesuai buku panduan Alasan Mengambil judul? Pigab 4. gambar tidak sesuai harus ada Ditamp. dan kerucutnya terbayang	 DIDER PRASETYA	
1	Uraikan alasan dari pengujian	Dilana Pratiwi	

Palembang, 5 Agustus 2022
Ketua Program Studi,

Eka Prasetya Adhi Sugara, S.T., M.Kom.