

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK PALCOMTECH**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA RAKYAT
DAYANG RINDU**



Diajukan Oleh:

- 1. MOHAMMAD FIKRI /061170010**
- 2. MUHAMMAD SATYA PRIMA /061170004**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Mencapai Gelar Ahli Madya**

PALEMBANG

2020

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK PALCOMTECH**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA RAKYAT
DAYANG RINDU**



Diajukan Oleh:

- 1. MOHAMMAD FIKRI /061170010**
- 2. MUHAMMAD SATYA PRIMA /061170004**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Mencapai Gelar Ahli Madya**

PALEMBANG

2020

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA/NPM : 1. MOHAMMAD FIKRI / 061170010
2. MUHAMMAD SATYA PRIMA / 061170004

PROGRAM STUDI : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGAS (D3)

JUDUL : PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
CERITA RAKYAT DAYANG RINDU

Tanggal : 07 Agustus 2020
Pembimbing

Mengetahui,
Direktur

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

NIDN: 0224048203

Benedictus Effendi, S.T.,

NIP: 09.PCT.13

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA/NPM : 1. MOHAMMAD FIKRI / 061170010
2. MUHAMMAD SATYA PRIMA / 061170004
PROGRAM STUDI : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGAS (D3)
JUDUL : PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
CERITA RAKYAT DAYANG RINDU

Tanggal : 09 Agustus 2020
Penguji 1

Tanggal : 07 Agustus 2020
Penguji 2

Hendra Hadiwijaya, SE., M.Si.
NIDN: 0229108302

Hendra Rotama, S.Pd., M.Sn.
NIDN: 0218068801

Menyetujui.
Direktur

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP: 09.PCT.13

MOTTO:

Hidup ini seperti sepeda. Agar tetap seimbang, kau harus tetap bergerak.

(Albert Einstein)

Kupersembahkan kepada:

- *Tuhan yang Maha Esa*
- *Kedua orang tua tercinta*
- *Para sahabat dan teman seperjuangan*
- *Para pendidik yang kuhormati*
- *Bapak dosen pembimbing yang kami hormati.*
Bapak Eka Prasetya Adhi Sugara, S.T., M.Kom.
- *Bapak Edwin Fast selaku narasumber dan penulis naskah cerita rakyat Dayang Rindu.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas kemudahan yang telah diberikan, dengan ini Penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Laporan ini diberi judul “PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA RAKYAT DAYANG RINDU”.

Tujuan penulisan ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual Politeknik PalComTech Palembang. Oleh karena itu dengan rasa terima kasih, penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kelancaran, kedua orang tua tercinta, dosen pembimbing Eka Prasetya Adhi Sugara, S.T., M.Kom yang telah membantu dan membimbing dalam menyelesaikan laporan tugas akhir, teman dan rekan seperjuangan, serta Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual yaitu bapak Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom. dan Direktur Politeknik PalComTech Benedictus Effendi, S.T., M.T.

Demikian kata pengantar dari penulis, dengan harapan Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca.

Palembang, 27 Juli 2020

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING..... | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI..... | iii |
| HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN..... | iv |
| KATA PENGANTAR..... | v |
| DAFTAR ISI..... | vi |
| DAFTAR GAMBAR..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xv |
| ABSTRACT..... | xvi |
| ABSTRAK..... | xvii |

BAB I PENDAHULUAN

| | |
|---|---|
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Perumusan Masalah..... | 4 |
| 1.3 Tujuan Penelitian..... | 4 |
| 1.4 Manfaat Penelitian..... | 4 |
| 1.4.1 Manfaat Bagi Penulis | 4 |
| 1.4.2 Manfaat Bagi Masyarakat Umum..... | 4 |
| 1.4.3 Manfaat Bagi Akademik..... | 4 |
| 1.5 Sistematis Penulisan..... | 5 |

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

| | |
|-------------------------------------|----|
| 2.1 Landasan Teori..... | 6 |
| 2.1.1 Buku..... | 6 |
| 2.1.2 Jenis-jenis buku..... | 6 |
| 2.1.3 Ilustrasi..... | 7 |
| 2.1.3.1 Jenis-jenis Ilustrasi | 7 |
| 2.1.4 Buku Ilustrasi | 9 |
| 2.1.5 Karakter | 10 |
| 2.1.6 Sketsa | 10 |
| 2.1.7 Warna | 10 |
| 2.1.8 Tata Letak..... | 11 |
| 2.1.9 Tipografi | 11 |
| 2.1.10 <i>Storyline</i> | 11 |
| 2.1.11 <i>Storyboard</i> | 12 |
| 2.2 Penelitian Terdahulu..... | 13 |

BAB III METODE PENELITIAN

| | |
|--------------------------------------|----|
| 3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian..... | 15 |
| 3.2 Teknik Pengumpulan Data..... | 16 |
| 3.2.1 Wawancara | 16 |
| 3.2.2 Dokumentasi | 17 |
| 3.3 Jenis Data | 17 |
| 3.3.1 Data Primer | 17 |

| | |
|--|----|
| 3.3.2 Data Sekunder | 17 |
| 3.4 Ruang Lingkup Penelitian | 18 |
| 3.5 Tahap Perancangan | 18 |
| 3.5.1 Tahap <i>Research</i> | 18 |
| 3.5.1.1 Konsep Visual | 18 |
| 3.5.1.2 Konsep Karakter | 18 |
| 3.5.1.3 Konsep Buku | 24 |
| 3.5.1.4 Konsep <i>Layout</i> | 25 |
| 3.5.1.5 Konsep Warna | 25 |
| 3.5.1.6 Konsep Tipografi | 25 |
| 3.5.1.7 Alat dan Perangkat Lunak | 27 |
| 3.5.1.8 Bahan Buku | 27 |
| 3.5.2 Tahap <i>Thumbnails</i> | 28 |
| 3.5.3 Tahap <i>Roughs</i> | 30 |
| 3.5.4 Tahap <i>Comprehensives</i> | 32 |
| 3.5.5 Tahap <i>Ready for Press</i> | 34 |

BAB IV Hasil dan Pembuatan

| | |
|----------------------------|----|
| 4.1 Analisis..... | 37 |
| 4.1.1 Analisis Visual..... | 37 |
| 4.1.2 Analisi Huruf..... | 39 |
| 4.1.3 Analisis Warna..... | 41 |
| 4.2 Perancangan | 42 |

| | |
|----------------------------------|--------------|
| 4.3 Hasil dan Pembahasan | 56 |
| 4.3.1 Sampul depan buku..... | 57 |
| 4.3.2 Isi buku | 57 |
| 4.3.3 Sampul belakang buku | 58 |
| 4.3.4 Tulang buku | 59 |
| 4.4 Hasil Akhir | 59 |
| | |
| BAB V PENUTUP | |
| 5.1 Kesimpulan..... | 62 |
| 5.2 Saran..... | 62 |
| | |
| DAFTAR PUSAKA | xviii |
| HALAMAN LAMPIRAN | xix |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 3.1 Foto bersama bapak Edwin Fast | 15 |
| Gambar 3.2 Foto dokumen naskah cerita Dayang Rindu | 15 |
| Gambar 3.3 Dokumen pementasan teater Dayang Rindu di Bali 2004 | 16 |
| Gambar 3.4 Karakter Alternatif | 19 |
| Gambar 3.5 Karakter Dayang Rindu | 20 |
| Gambar 3.6 Karakter Wayang Semu..... | 21 |
| Gambar 3.7 Karakter Keriya Carang | 21 |
| Gambar 3.8 Karakter Ki Bayi Radin | 22 |
| Gambar 3.9 Karakter Pangeran Riya | 23 |
| Gambar 3.10 Karakter Keriya Niru | 23 |
| Gambar 3.11 Karakter Temenggung Itam..... | 24 |
| Gambar 3.12 <i>Font</i> Henny Penny | 26 |
| Gambar 3.13 <i>Font</i> Babiole | 26 |
| Gambar 3.14 <i>Font</i> Gnuolane | 26 |
| Gambar 3.15 <i>Storyline</i> Cerita | 28 |
| Gambar 3.16 <i>Storyboard</i> Cerita | 29 |
| Gambar 3.17 Konsep Sampul Buku | 30 |
| Gambar 3.18 Konsep Isi Buku | 30 |
| Gambar 3.19 Proses Sketsa Sampul Depan Buku | 31 |
| Gambar 3.20 Proses Pewarnaan Sampul Buku | 31 |
| Gambar 3.21 Proses Sketsa Ilustrasi Cerita..... | 32 |
| Gambar 3.22 Proses Pewarnaan Ilustrasi Cerita..... | 32 |

| | |
|---|----|
| Gambar 3.23 Proses Pembuatan Sampul Buku | 33 |
| Gambar 3.24 Proses Pembuatan Isi Buku | 33 |
| Gambar 3.25 Sampul depan buku | 34 |
| Gambar 3.26 Tulang buku | 35 |
| Gambar 3.27 Sampul belakang buku..... | 35 |
| Gambar 3.28 Isi buku | 36 |
| Gambar 4.1 <i>Font</i> Henny Penny | 40 |
| Gambar 4.2 <i>Font</i> Babirole | 40 |
| Gambar 4.3 <i>Font</i> Gnuolane..... | 40 |
| Gambar 4.4 Skema Warna..... | 41 |
| Gambar 4.5 Sampul Buku depan belakang dan tulang buku..... | 42 |
| Gambar 4.6 Halaman paling depan dan belakang buku..... | 42 |
| Gambar 4.7 Halaman I daftar isi dan II pembatas pembuka cerita..... | 43 |
| Gambar 4.8 Halaman III-IV Pengenalan Karakter..... | 43 |
| Gambar 4.9 Halaman 1 Cerita Rakyat Dayang Rindu..... | 44 |
| Gambar 4.10 Halaman 2 Cerita Rakyat Dayang Rindu..... | 44 |
| Gambar 4.11 Halaman 3 Cerita Rakyat Dayang Rindu..... | 45 |
| Gambar 4.12 Halaman 4 Cerita Rakyat Dayang Rindu..... | 45 |
| Gambar 4.13 Halaman 5 Cerita Rakyat Dayang Rindu..... | 46 |
| Gambar 4.14 Halaman 6 Cerita Rakyat Dayang Rindu..... | 46 |
| Gambar 4.15 Halaman 7 Cerita Rakyat Dayang Rindu..... | 47 |
| Gambar 4.16 Halaman 8 Cerita Rakyat Dayang Rindu..... | 47 |
| Gambar 4.17 Halaman 9 Cerita Rakyat Dayang Rindu..... | 48 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.18 Halaman 10 Cerita Rakyat Dayang Rindu..... | 48 |
| Gambar 4.19 Halaman 11 Cerita Rakyat Dayang Rindu..... | 49 |
| Gambar 4.20 Halaman 12 Cerita Rakyat Dayang Rindu..... | 49 |
| Gambar 4.21 Halaman 13 Cerita Rakyat Dayang Rindu..... | 50 |
| Gambar 4.22 Halaman 14 Cerita Rakyat Dayang Rindu..... | 50 |
| Gambar 4.23 Halaman 15 Cerita Rakyat Dayang Rindu..... | 51 |
| Gambar 4.24 Halaman 16 Cerita Rakyat Dayang Rindu..... | 51 |
| Gambar 4.25 Halaman 17 Cerita Rakyat Dayang Rindu..... | 52 |
| Gambar 4.26 Halaman 18 Cerita Rakyat Dayang Rindu..... | 52 |
| Gambar 4.27 Halaman 19 Cerita Rakyat Dayang Rindu..... | 53 |
| Gambar 4.28 Halaman 20 Cerita Rakyat Dayang Rindu..... | 53 |
| Gambar 4.29 Halaman 21 Cerita Rakyat Dayang Rindu..... | 54 |
| Gambar 4.30 Halaman 22 Cerita Rakyat Dayang Rindu..... | 54 |
| Gambar 4.31 Halaman 23 Cerita Rakyat Dayang Rindu..... | 55 |
| Gambar 4.32 Halaman 24 Cerita Rakyat Dayang Rindu..... | 55 |
| Gambar 4.33 Halaman V pesan moral dan VI pembatas akhir cerita | 56 |
| Gambar 4.34 Halaman VII halaman profil dan VIII halaman penyunting..... | 56 |
| Gambar 4.35 Sampul depan buku | 57 |
| Gambar 4.36 Isi buku | 58 |
| Gambar 4.37 Sampul belakang buku | 58 |
| Gambar 4.38 Tulang buku | 59 |
| Gambar 4.39 Pameran buku | 59 |
| Gambar 4.40 Pameran buku | 60 |

| | |
|--------------------------------|----|
| Gambar 4.41 Pameran buku..... | 60 |
| Gambar 4.42 Pameran buku | 61 |

DAFTAR TABEL

| | |
|-------------------------------------|----|
| Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu..... | 13 |
|-------------------------------------|----|

DAFTAR LAMPIRAN

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

ABSTRACT

MOHAMMAD FIKRI, M. SATYA PRIMA. *Dayang Rindu Folklore Illustration Book Design.*

The story of Dayang Rindu Folklore originated from Muara Enim Regency of South Sumatra. Dayang Rindu Folklore not only known in South Sumatra but also known by various province such as Bengkulu, Jambi, and Lampung. The story of Dayang Rindu Folklore is about a beautiful girl who lives at Tanjung Iran, her beauty make the King of Palembang kingdom wanted to propose her. But as time passes by, Dayang Rindu folklore slowly got forgotten by society so that Dayang Rindu folklore slowly fade away. This research was conducted to reintroduce dayang rindu folklore to society, so that this story can be preserved to the next generation. Based on the explanation above, became interested to designing a book by using a Interview, and Documentatioan methode. The result of this research is a Dayang Rindu folklore illustration book. the story can be expected to be re recognized by people, besides that the society is key to preserve and introduce this story until to the next generation.

Keyword: Illustration, Illustration Book, Folklore, Design, Media Information.

ABSTRAK

MOHAMMAD FIKRI, M. SATYA PRIMA. Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Dayang Rindu.

Cerita Rakyat Dayang Rindu merupakan cerita rakyat yang berasal dari kabupaten Muara Enim provinsi Sumatera Selatan. Cerita Rakyat Dayang Rindu tidak hanya populer di Sumatera Selatan namun juga di kenal di provinsi lainnya seperti Bengkulu, Jambi, dan Lampung. Cerita Rakyat Dayang Rindu merupakan sebuah cerita yang mengisahkan tentang seorang gadis cantik yang tinggal di Tanjung Iran, saking cantiknya Sang Raja dari kerajaan Palembang ingin mememinangnya. Namun seiring berjalannya waktu, cerita rakyat Dayang Rindu perlahan jarang di ketahui oleh masyarakat umum sehingga cerita rakyat Dayang Rindu tersebut mulai perlahan meredup. Tujuan penelitian ini adalah merancang buku ilustrasi cerita rakyat Dayang Rindu dilakukan untuk memperkenalkan kembali cerita Dayang Rindu ke kalangan masyarakat, sehingga cerita tersebut dapat dipertahankan dan terlestarikan sampai ke generasi seterusnya. Berdasarkan penjelasan diatas, menjadi ketertarikan untuk merancang suatu buku dengan menggunakan metode yang meliputi metode wawancara dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini berupa buku ilustrasi cerita rakyat Dayang Rindu. Cerita rakyat Dayang Rindu diharapkan dapat dikenal kembali ke masyarakat umum, selain itu masyarakat umum adalah kunci utama untuk melestarikan dan memperkenalkan cerita tersebut sampai ke generasi berikutnya.

Kata Kunci: Ilustrasi, Buku Ilustrasi, Cerita Rakyat, Desain, Media Informasi.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia mempunyai banyak keberagaman yang tersebar diseluruh Nusantara. Salah satunya yaitu cerita rakyat yang sudah turun-temurun diwariskan oleh para pendahulu tetapi sejak masuknya cerita dari negara lain, membuat cerita dalam negeri kurang terlestarikan dan perlahan mulai meredup. Cerita Rakyat Dayang Rindu merupakan cerita rakyat dari kabupaten Muara Enim Provinsi Sumatera Selatan, cerita ini memiliki banyak kisah yang unik dan memiliki nilai-nilai terkandung didalamnya sehingga penulis tertarik untuk mengangkat cerita rakyat Dayang Rindu sebagai bahan penelitian tugas akhir.

Menurut Djamaris dalam (Maziyah, Rais, dan Kiswoyo 2019:14) mengatakan bahwa cerita rakyat adalah golongan cerita yang hidup dan berkembang secara turun temurun dari satu generasi berikutnya. Disebut cerita rakyat karena cerita ini hidup di kalangan rakyat dan hampir semua lapisan masyarakat mengenal cerita itu. Cerita rakyat milik masyarakat bukan milik seorang. Cerita rakyat biasanya disampaikan secara lisan oleh tukang cerita yang hafal alur ceritanya. Itulah sebabnya cerita rakyat disebut sastra lisan. Hal ini sependapat dengan Danandjaja dalam (Maziyah et al. 2019:14) mengemukakan bahwa *folklor* adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif yang tersebar dan diwariskan turun temurun, diantara kolektif macam apa saja,

secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (*mnemonic*

device). Indonesia memiliki provinsi yang kaya akan cerita rakyatnya dan di setiap provinsi memiliki cerita rakyatnya masing-masing. Salah satunya dari banyaknya cerita rakyat yaitu dari provinsi Sumatera Selatan di kabupaten Muara Enim yang memiliki cerita rakyat tentang Dayang Rindu.

Sumatera Selatan memiliki banyak versi cerita Dayang Rindu. Cerita ini di provinsi Sumatera Selatan lebih familiar dengan nama Dayang Merindu. kabupaten Muara Enim memiliki paling banyak relevansi dengan cerita. Bahkan sejumlah lokus sungai, makam, kampung, petilasan, dan benda yang diyakini peninggalan keluarga Dayang Rindu ada di sejumlah kabupaten di sana seperti Muara Enim atau Baturaja OKU (id.diversity.id).

Berdasarkan wawancara awal penulis dengan bapak Edwin Fast selaku penggiat seni dan penulis naskah cerita rakyat Dayang Merindu, Cerita rakyat Dayang Rindu merupakan salah satu cerita rakyat dari kabupaten Muara Enim provinsi Sumatera Selatan. Cerita Dayang Rindu tidak hanya populer di Sumatera Selatan namun juga di kenal di provinsi lainnya seperti Bengkulu, Jambi, dan Lampung. Dayang Rindu merupakan sebuah cerita yang mengisahkan tentang seorang gadis cantik yang tinggal di Tanjung Iran, sangking cantiknya sang raja dari kerajaan Palembang ingin meminang, namun kakeknya Dayang Rindu memberikan syarat kepada siapa pun yang ingin meminang Dayang Rindu untuk menjadi istrinya dengan menemukan seekor kerbau bertanduk tiga.

Berdasarkan dari hasil tanya jawab dengan bapak Edwin Fast bahwa naskah Dayang Rindu yang ia buat belum di adaptasi menjadi buku cerita ilustrasi atau cerita bergambar dan masih berbentuk tulisan. Pemilihan media buku ilustrasi diharapkan dapat merangsang minat baca seseorang dengan cara memanfaatkan sebuah gambaran, bentuk, dan warna sehingga pembaca tersebut dapat dengan nyaman memvisualkan sebuah tulisan atau cerita. Sehingga penulis tertarik untuk mengangkat cerita tersebut menjadi buku ilustrasi sebagai penelitian tugas akhir.

Menurut Horton dan Hunt dalam (Akhmaddhian dan Fathanudien 2015:78) masyarakat merupakan kumpulan manusia yang relatif mandiri, hidup bersama-sama dalam waktu yang cukup lama, tinggal di suatu wilayah tertentu, mempunyai kebudayaan sama serta melakukan sebagian besar kegiatan dalam kelompok/kumpulan manusia tersebut. Masyarakat juga dapat melestarikan suatu hal yang dapat dijadikan topik pembahasan dengan cara berbagi cerita pada saat mereka berkumpul dengan orang-orang yang lain disuatu tempat sehingga cerita yang di bahas secara tidak sadar dapat terlestarikan dari mulut ke mulut.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk membuat buku cerita yang berjudul **“Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Dayang Rindu”** dengan di buatnya buku cerita ini dapat mengambil nilai-nilai yang terkandung didalamnya dan dapat melestarikan kembali cerita rakyat Dayang Rindu ke masyarakat luas dengan cerita yang kaya akan makna dan pesan moralnya.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas penulis merumuskan masalah yaitu bagaimana merancang sebuah buku cerita Dayang Rindu ?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuat buku ilustrasi agar dapat memperkenalkan kembali cerita Dayang Rindu ke kalangan masyarakat, sehingga cerita tersebut dapat dipertahankan sampai ke generasi seterusnya.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Bagi Penulis

1. Menambah pengetahuan tentang kisah cerita rakyat Dayang Rindu bahwa memiliki makna dan pesan moral yang bisa di ambil.
2. Menerapkan ilmu yang didapat selama mengikuti proses belajar diperkuliahan untuk cara merancang dan menganalisis buku ilustrasi cerita rakyat Dayang Rindu.

1.4.2. Manfaat Bagi Masyarakat Umum

1. Menambah wawasan bagi masyarakat umum bahwa cerita dalam negeri memiliki banyak cerita yang unik dan menarik.
2. Mendapatkan pengetahuan dan bisa berbagi cerita dengan orang-orang sekitarnya.

1.4.3. Manfaat Bagi Akademik

Menjadi bahan refrensi bagi yang akan menulis karya ilmiah yang sejenis dengan apa yang diteliti dibidang desain grafis.

1.5. Sistematika Penulisan

Penulis menggunakan pembahasan sistematika penulisan yang sesuai dengan ketentuan yang di berikan untuk mewujudkan suatu hasil laporan dengan penyusunan yang baik dan benar.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat uraian mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat uraian mengenai landasan teori yang digunakan dan hasil penelitian terdahulu.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai objek dan waktu penelitian, jenis data, teknik perancangan, ruang lingkup penelitian, alat dan bahan serta tahapan pengerjaan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil analisis visual, huruf dan warna, perancangan dan hasil pembahasan.

BAB V PENUTUP

Bab ini memuat mengenai kesimpulan dan saran penulis terkait laporan tugas akhir ini, yang diharapkan akan berguna dalam penelitian yang akan datang.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Buku

Menurut Suwarno dalam (Deden, Putra, dan Komariah 2018:1437) Buku merupakan kumpulan kertas atau bahan sejenis yang dijilid menjadi satu kesatuan pada sisi-sisinya yang berisi tulisan, gambar maupun keduanya dan setiap sisi pada lembaran kertas pada buku tersebut disebut halaman.

2.1.2. Jenis-jenis buku

Jenis buku menurut (Soedarso 2014:565) Jenis-jenis buku terbagi menjadi dua kategori, yaitu:

1. Buku Fiksi; jenis buku ini merupakan jenis yang banyak diciptakan. Isi buku ini merupakan cerita fiksi yang tidak berdasarkan dengan kehidupan nyata. Contoh buku fiksi adalah, novel, novel grafis dan juga komik.
2. Buku non Fiksi; buku non fiksi banyak yang digunakan sebagai buku referensi ataupun buku ensiklopedia. Contoh buku non fiksi antara lain buku pelajaran, buku sejarah, buku biografi dan semua buku yang merupakan kejadian sesungguhnya.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis menyimpulkan bahwa buku adalah lembaran kertas yang disusun dan dijilid sehingga membentuk sebuah buku yang tersusun dengan halaman

yang tertata rapi dan berisikan tulisan dan gambar. Buku juga memiliki 2 jenis yaitu buku fiksi yang merupakan buku tentang khayalan maupun mitos seperti buku dongeng dan non fiksi merupakan buku yang berisikan tentang kehidupan nyata seperti buku pelajaran.

2.1.3. Ilustrasi

Menurut Kusrianto dalam (Afianti, Sastrosubroto, dan Kusuma 2015:5) Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai saran pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti seni sketsa, seni lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai image bitmap hingga karya foto.

2.1.3.1. Jenis-jenis Ilustrasi

Jenis-jenis ilustrasi menurut (Soedarso 2014:566)

Berdasarkan penampilannya, gambar ilustrasi memiliki bentuk yang bermacam-macam. Diantaranya adalah bentuk naturalis, dekoratif, kartun, karikatur, cergam, dan ilustrasi khayalan, yakni:

1. Gambar Ilustrasi Naturalis yaitu gambar ilustrasi naturalis adalah gambar yang memiliki bentuk dan warna yang sama

dengan kenyataan (realis) yang ada di alam tanpa adanya pengurangan atau pun penambahan.

2. Gambar Ilustrasi Dekoratif adalah gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan (dibuat gaya tertentu sebagai *style*).
3. Gambar Kartun adalah gambar yang memiliki bentuk bentuk yang lucu atau memiliki ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun banyak menghiasi majalah anak anak, komik, dan cerita bergambar.
4. Gambar Karikatur adalah gambar kritikan atau sindiran yang dalam penggambarannya telah mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh. Gambar ini banyak ditemukan di majalah atau koran.
5. Cerita Bergambar (Cergam) adalah sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik menggambar cergam dibuat berdasarkan cerita dengan berbagai sudut pandang penggambaran yang menarik.
6. Ilustrasi Buku Pelajaran mempunyai fungsi untuk menerangkan teks atau suatu keterangan peristiwa baik ilmiah maupun gambar bagian. Bentuknya bisa berupa foto, gambar natural, juga bisa berbentuk bagan.

7. Ilustrasi Khayalan adalah gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal). Cara penggambaran seperti ini banyak ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, roman, dan komik.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis menyimpulkan bahwa Ilustrasi merupakan sebuah gambaran yang memiliki informasi atau komunikasi di dalamnya sehingga dapat berperan untuk menghidupkan suatu cerita dari sebuah tulisan. Ilustrasi juga memiliki beberapa jenis yaitu ilustrasi naturalis, dekoratif, kartun, karikatur, cerita bergambar, buku pelajaran, dan khayalan.

2.1.4. Buku Ilustrasi

Menurut Hunt dalam (Sugihartono 2015:1101) Buku Ilustrasi adalah buku yang di dalamnya terdapat kombinasi antara teks lisan dan gambar ilustrasi yang memberikan asumsi bahwa gambar berkomunikasi lebih langsung daripada kata-kata, dimana gambar memudahkan pembaca memahami isi bacaan serta memberikan daya imajinasi.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis menyimpulkan bahwa buku ilustrasi adalah sebuah buku yang berisikan gambaran yang lebih dominan dari pada teks agar dapat memberikan informasi langsung ke pembaca melalui gambar.

2.1.5. Karakter

Menurut Scerenko dalam (Solihat dan Riensi 2018:268) menyatakan bahwa karakter sebagai atribut atau ciri-ciri yang membentuk dan membedakan ciri pribadi, ciri etis dan kompleksitas mental dari seseorang, suatu kelompok atau bangsa.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis menyimpulkan bahwa karakter adalah ciri-ciri yang membedakan tokoh dimulai dari atribut, perilaku, dan suatu kelompok.

2.1.6. Sketsa

Menurut Ibrahim dalam (Ahmad 2016:128) media sketsa adalah suatu penyajian secara visual dalam dua dimensi yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau Implikatur.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis menyimpulkan bahwa sketsa adalah proses perancangan awal untuk membentuk suatu objek agar dapat memberikan gambaran.

2.1.7. Warna

Menurut Kusrianto dalam (Aisyah 2017:29) menjelaskan bahwa warna adalah unsur yang tajam untuk menyentuh kepekaan, penglihatan sehingga bisa menstimulasi perasaan, minat dan perhatian seseorang.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis menyimpulkan bahwa warna adalah sebuah elemen yang memiliki peranan penting untuk menarik pandangan seseorang.

2.1.8. Tata Letak

Menurut Amborse dan Harris dalam (Adi dan Desintha 2019:830) tata letak adalah pengaturan sebuah bidang yang tersusun atas elemen-elemen desain hingga membentuk suatu susunan artistik.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis menyimpulkan bahwa tata letak adalah penyusunan sebuah elemen seperti gambar dan tulisan dalam sebuah lembaran.

2.1.9. Tipografi

Menurut Hendri Hendratman dalam (Susanto, Kusnadi, dan Retno 2018:582) dijelaskan bahwa tipografi merupakan seni memilih dan menata huruf pada ruang untuk menciptakan kesan khusus, sehingga pembaca dapat membaca semaksimal mungkin. Perkembangan tipografi mengalami perkembangan dari cara manual dengan tangan (*hand drawn*) hingga menggunakan komputer. Dengan komputer, penggunaan tipografi menjadi lebih mudah dan lebih cepat dengan pilihan huruf yang variatif.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis menyimpulkan bahwa tipografi adalah sebuah pesan verbal yang berbentuk sebuah huruf untuk memberikan informasi.

2.1.10. Storyline

Menurut Stanton dalam (Puspitasari 2017:251) alur merupakan tulang punggung cerita, sebab sebuah cerita tidak akan pernah seutuhnya dimengerti tanpa adanya pemahaman terhadap peristiwa-peristiwa yang saling berkait, berhubungan kausalitas, dan saling berpengaruh, selain itu alur hendaknya memiliki bagian awal, tengah, dan akhir yang nyata, meyakinkan dan logis, dapat menciptakan bermacam kejutan, dan memunculkan sekaligus mengakhiri ketegangan-ketegangan.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis menyimpulkan bahwa alur merupakan arah jalan cerita yang saling berkaitan dengan peristiwa-peristiwa yang ada didalamnya.

2.1.11. *Storyboard*

Menurut Diartono dalam (Setiadi 2019:79) mengemukakan bahwa *Storyboard* merupakan pemetaan dari beberapa komponen pada multimedia didalam setiap *layer* lembar kerja multimedia. *Storyboard* adalah suatu panduan bagi para *coder* dan *designer graphic* dalam membuat suatu projek dalam multimedia, dikarenakan dalam *Storyboard* ini menggambarkan mengenai komponen yang harus digunakan disetiap perancangan *layer* yang akan dibuat.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis menyimpulkan bahwa *storyboard* adalah pembentukan suatu panduan agar terarah untuk pembuatan berbagai projek sebelum memasuki tahap produksi.

2.2. Penelitian Terdahulu

| No | Nama Peneliti | Tahun | Judul Penelitian | Nama Jurnal | Hasil Penelitian |
|----|--|-------|---|--|--|
| 1. | M Kurnia Fauqou Nur , Novian Denny Nugraha. , S.Sn ., M.Sn | 2018 | Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Wayang Landung Ciamis | e-Proceeding of Art & Design : Vol.5, No.3 | Melalui media buku ilustrasi dan media pendukung lainnya, beberapa keuntungan dapat dimiliki sehingga masyarakat yang berdomisili selain di Ciamis akan lebih mengetahui keberadaan Wayang Landung, serta dapat berkolaborasi dengan kebudayaan lainnya dalam setiap pertunjukan. |
| 2 | Made Rama Bhawana Suta | 2017 | Perancangan Buku Cerita Ilustrasi Cerita Rakyat Bali Cupak Gerantang Sebagai Media Edukasi Etika Bali | e-Proceeding of Art & Design : Vol.4, No.3 | Buku cerita bergambar merupakan media yang efektif untuk mengangkat cerita “Cupak Gerantang” ini karena target usia dari buku cerita bergambar adalah 5 – 10 tahun. Dalam usia ini, anak dapat menyerap informasi dengan mudah. Selain itu buku cerita bergambar juga diharapkan dapat menjadi media untuk belajar membaca dan juga mengasah kreatifitas anak. |
| 3 | Lejar Daniarta na Hukubun | 2019 | Perancangan Buku Ilustrasi Cerita | INVENSI - Volume 4 Nomor 2 | Penyampaian buku cerita rakyat suku Malind kepada anak-anak usia 10 – 12 |

| | | | | | |
|--|--|--|--------------------|--|---|
| | | | Rakyat Suku Malind | | <p>tahun, menggunakan media buku cetak, sangatlah mendukung. Karena tidak membutuhkan listrik, saat buku tersebut tersebar di daerah yang kurang listrik. Membaca buku cetak, membuat mereka lebih berkonsentrasi dalam membaca, daripada menggunakan gadget. Selain itu, mereka dapat mengenal kertas dan terlatih dalam merawat buku. Pengenalan budaya Malind, sejak usia dini sangat diperlukan. Sehingga saat mereka dewasa, mereka dapat mengingat, mengerti, dan paham dengan moral dan kebudayaan mereka.</p> |
|--|--|--|--------------------|--|---|

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.

BAB III

METODE PENELITIAN

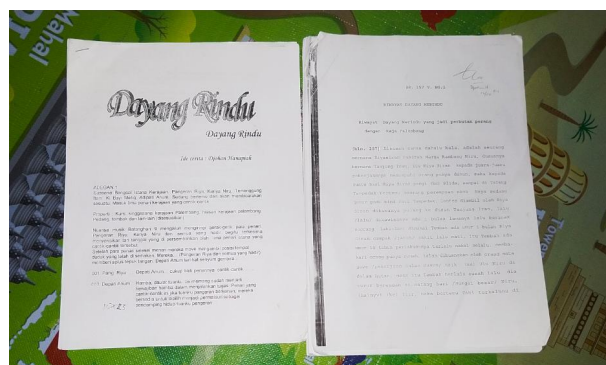
3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 22 Maret 2020 pukul 14.30 WIB disalah satu tempat rumah makan Ayam Gepuk Boss Gendut yang berlokasi di Jln. MP. Mangku Negara Kenten dan bertemu dengan Bapak Edwin Fast selaku penulis cerita Dayang Merindu untuk mendapatkan informasi mengenai cerita Dayang Merindu yang merupakan bagian dari penelitian.



Gambar 3.1. Foto bersama bapak Edwin Fast.

Setelah melakukan wawancara pak Edwin Fast memberikan sebuah dokumen cerita rakyat Dayang Rindu sebagai referensi untuk pembuatan buku ilustrasi cerita rakyat Dayang Rindu.



Gambar 3.2. Foto dokumen naskah cerita Dayang Rindu.

Bapak Edwin Fast juga memberikan dokumen kepada penulis bahwa cerita rakyat Dayang Rindu yang ia buat pernah di pentaskan di acara pementasan teater Dayang Rindu di bali pada tahun 2004.



Gambar 3.3. Dokumen pementasan teater Dayang Rindu di bali tahun 2004.

3.2. Teknik Pengumpulan Data

3.2.1. Wawancara

Menurut (Moleong 2017:186) Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*Interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*Interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.

Berdasarkan penjelasan diatas penulis mewawancarai bapak Edwin Fast selaku narasumber yang membuat cerita rakyat Dayang Rindu untuk mengetahui detail dari cerita tersebut dan melihat wawancara dari jurnal Dian Anggraini yang juga mengangkat cerita tentang Dayang Rindu dalam penelitiannya.

3.2.2. Dokumentasi

Menurut (Suharsaputra 2018:215) Dokumen merupakan rekaman kejadian masa lalu yang ditulis atau dicetak mereka dapat berupa catatan anekdot, surat, buku harian, dan dokumen-dokumen.

Berdasarkan penjelasan diatas penulis menggunakan teknik dokumentasi dengan melihat naskah cerita rakyat Dayang Rindu yang ditulis oleh bapak Edwin Fast pada saat pementasan di acara pesta kesenian bali pada tahun 2004 dan buku cerita riwayat Dayang Merindu yang di tulis oleh Djohan Hanapiah.

3.3. Jenis Data

3.3.1. Data Primer

Menurut (Agustin, Muchsin, dan Widodo 2019:35) Data primer, adalah diperoleh dengan dengan melakukan observasi dan wawancara dengan informan yang berhubungan dengan judul penelitian. Penulis memperoleh data melalui wawancara seputar cerita Dayang Merindu dengan bapak Edwin.

3.3.2. Data Sekunder

Menurut (Agustin et al. 2019:35) Data sekunder adalah data data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh orang yang melakukan penelitian dari sumber-sumber yang telah ada. Penulis mencari sumber-sumber dari internet yang berhubungan dengan pembuatan buku ilustrasi cerita rakyat Dayang Rindu.

3.4. Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan judul yang di pilih oleh penulis yaitu Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Dayang Rindu, ruang lingkup hanya dibatasi dengan ilustrasi yang dikemas menjadi buku cerita bergambar agar hasil yang di inginkan dapat tercapai.

3.5. Tahap Perancangan

Tahap perancangan buku ilustrasi cerita rakyat Dayang Rindu menggunakan tahap-tahapan sebagai berikut:

3.5.1. Tahap *Research*

Research, mempersiapkan solusi desain. Cari tahu siapa sasarannya, batasan gaya, biaya, waktu, tujuan proyek. Kumpulkan dan pelajari seluruh materi yang berkaitan. Pada tahap ini penulis menentukan target yang akan di tuju, biaya, alat, dan konsep untuk pembuatan buku ilustrasi. Berdasarkan penjelasan diatas penulis mempersiapkan:

3.5.1.1. Konsep Visual

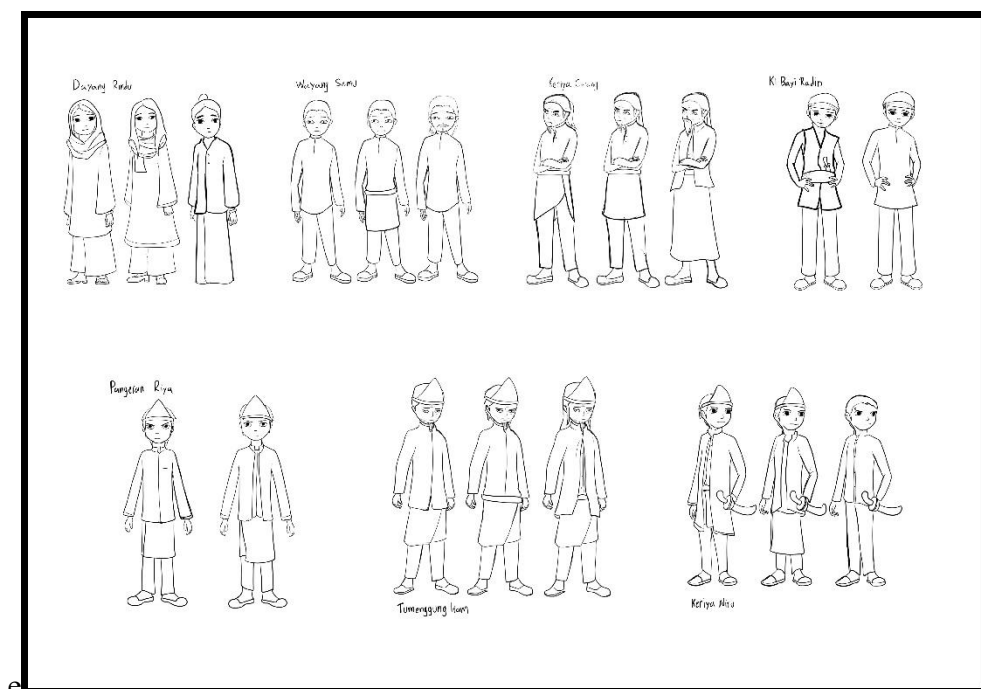
Konsep visual yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi cerita rakyat Dayang Rindu ini adalah penulis menggunakan teknik lukisan digital dalam membuat gambar ilustrasi.

3.5.1.2. Konsep Karakter

Menurut Scerenko dalam (Solihat and Riansi 2018:268) menyatakan bahwa karakter sebagai atribut atau ciri-ciri yang

membentuk dan membedakan ciri pribadi, ciri etis dan kompleksitas mental dari seseorang, suatu kelompok atau bangsa.

Berdasarkan penjelesan diatas konsep karakter yang akan dibuat untuk karakter yang ada di cerita Dayang Rindu yaitu menggunakan gaya adat melayu untuk karakter dari Tanjung Iran dan gaya khas Palembang untuk karakter dari Kerajaan Palembang dimulai dari pakaian hingga aksesoris untuk dipakai oleh tokoh yang ada di dalam cerita. Pada tahap ini penulis akan membuat beberapa konsep alternatif karakter untuk tokoh-tokoh yang ada di dalam yang terdiri dari:



Gambar 3.4. **Karakter Alternatif.**

Dari beberapa alternatif karakter diatas yang akan dipilih sebagai karakter didalam cerita Dayang Rindu yaitu sebagai berikut:

1. Dayang Rindu

Seorang gadis dari Tanjung Iran yang merupakan anak dari Wayang Semu dan cucu dari Keriya Carang.

Ciri Pribadi : Menerima keadaan diri sendiri apa adanya.

Ciri Etis : Sabar.

Ciri Kompleksitas Mental : Menerima keadaan.



Gambar 3.5. **Karakter Dayang Rindu.**

2. Wayang Semu

Ayah dari Dayang Rindu dan anak dari Keriya Carang dari Tanjung Iran.

Ciri Pribadi : Bersikap realistis.

Ciri Etis : Jujur dan Entrigritas.

Ciri Kompleksitas Mental : Mengambil keputusan.



Gambar 3.6. Karakter Wayang Semu.

3. Keriya Carang

Kepala desa Tanjung Iran dan kakek dari Dayang Rindu.

Ciri Pribadi : Tahu yang harus yang dilakukan dan tidak.

Ciri Etis : Loyalitas terhadap adat yang dijunjung.

Ciri Kompleksitas Mental : Memberi persyaratan.



Gambar 3.7. **Karakter Keriya Carang.**

4. Ki Bayi Radin

Calon tunangan Dayang Rindu dari Tanjung Iran yang menerima syarat dari Keriya Carang untuk meminang Dayang Rindu dengan syarat mencari kerbau bertanduk tiga.

Ciri Pribadi : Tahu yang harus yang dilakukan.

Ciri Etis : Loyalitas, teguh, dan komitmen.

Ciri Kompleksitas Mental : Memenuhi syarat.



Gambar 3.8. **Karakter Ki Bayi Radin.**

5. Pangeran Riya

Penguasa kerajaan Palembang yang ingin meminang Dayang Rindu dengan mahar harta berlimpah.

Ciri Pribadi : Tahu yang harus yang dilakukan dan tidak.

Ciri Etis : Berani, teguh, dan komitmen.

Ciri Kompleksitas Mental : Mengambil keputusan.



Gambar 3.9. Karakter Pangeran Riya.

6. Keriya Niru

Pejabat dari kerajaan Palembang yang menemani Temenggung Itam untuk menjemput Dayang Rindu.

Ciri Pribadi : Tahu yang harus yang dilakukan dan tidak.

Ciri Etis : Loyalitas, teguh, dan komitmen.

Ciri Kompleksitas Mental : Berpikir Positif.



Gambar 3.10. **Karakter Keriya Niru.**

7. Temenggung Itam

Pejabat dan politikus dari kerajaan Palembang yang ditugaskan oleh Pangeran Riya untuk menjemput Dayang Rindu di Tanjung Iran bersama Keriya Niru dengan membawa sebuah mahar.

Ciri Pribadi : Tahu yang harus yang dilakukan dan tidak.

Ciri Etis : Loyalitas, berani, teguh, dan komitmen.

Ciri Kompleksitas Mental : Berpikir Positif.



Gambar 3.11. **Karakter Tumenggung Itam.**

3.5.1.3. Konsep Buku

Konsep buku terdiri dari sampul depan dan belakang, daftar isi, pengenalan karakter, isi buku ilustrasi cerita rakyat Dayang Rindu, halaman profil, dan halaman penyunting.

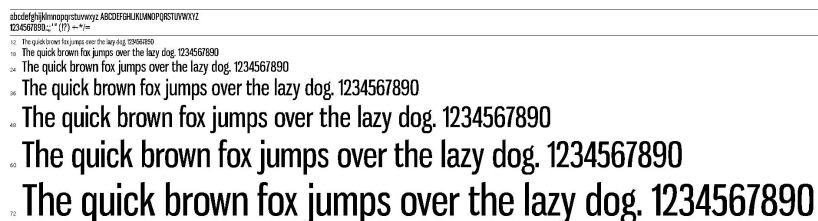
3.5.1.4. Konsep *Layout*

Konsep *layout* digunakan untuk menyusun elemen-elemen tata letak yang dipakai untuk sampul buku depan dan belakang serta isi buku. Pada sampul depan terdiri dari judul buku, gambar ilustrasi, nama penyunting cerita, dan pembuat ilustrasi digital. Pada sampul belakang terdiri dari judul buku, ide cerita, nama penyunting naskah cerita, pengilustrasi, dan sinopsis buku. Isi buku yaitu terdiri dari gambar ilustrasi, teks cerita, elemen pendukung seperti vektor, dan halaman. Isi 2 halaman cerita akan dibuat 1 ilustrasi dan satu teks cerita sehingga buku cerita bergambar yang akan dibuat akan terlihat lebih leluasa saat membacanya.

3.5.1.5. Konsep Warna

Skema warna yang digunakan dalam perancangan buku ini yaitu skema warna yang di dominasi warna panas menurut (Monica dan Luzar 2011:1087) warna panas adalah warna-warna yang mengandung unsur merah dan warna merah itu sendiri, contohnya merah, oranye, oranye kemerahan, terakota, merah maroon, dan lain-lain.

3.5.1.6. Konsep Tipografi



Gambar 3.14. **Font Gnuolane**

3.5.1.7. Alat dan Perangkat Lunak

Proses dalam pembuatan buku ilustrasi cerita rakyat Dayang Rindu ini dibuat dengan menggunakan teknik lukisan digital dengan menggunakan beberapa alat dan perangkat lunak sebagai pendukung proses pembuatan buku ilustrasi cerita rakyat Dayang Rindu ini. Berikut beberapa alat dan perangkat lunak yang digunakan:

a. Alat

1. Pen Tablet Huion Inspiroy H640P
2. Laptop Acer Predator Nitro 5
3. Sketchbook A3 LYRA
4. Alat Tulis Kantor

b. Perangkat Lunak

1. PaintTool SAI Versi 2
2. Adobe Illustrator CC 2017

3.5.1.8. Bahan Buku

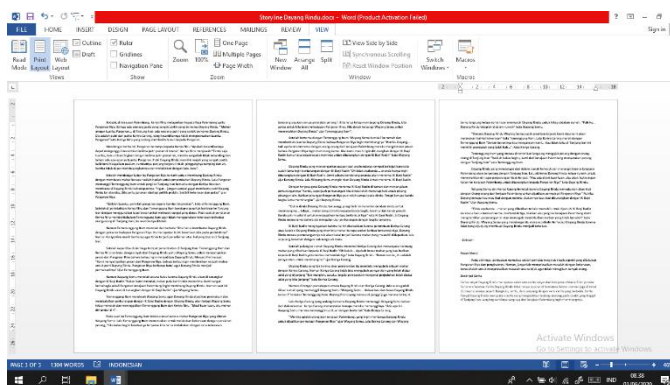
Ukuran Buku yang di pilih adalah 22 cm x 22 cm. Sampul depan dan belakang buku menggunakan *hardcover* GreyBoard

3mm dengan dibalut kertas 190gr serta dilaminating doff agar tidak memantulkan cahaya bias pada permukaan buku dan untuk bagian dalam menggunakan kertas berbahan tipis dan licin sedikit bertekstur yaitu Konstruk 190gr serta dilaminating doff.

3.5.2. Tahap *Thumbnails*

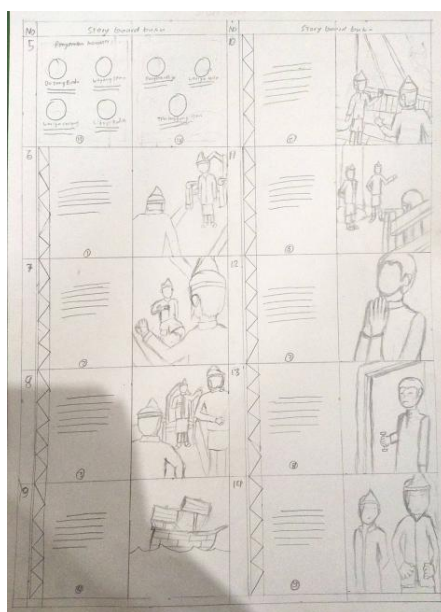
Thumbnails, visualisasikan alternatif ide dengan cepat. Dengan membuat *thumbnails* (sketsa berukuran 5 x 8 cm), menolong menemukan ide dari berpikir, pencarian, dan mengklasifikasi. Pada tahap ini penulis membuat rancangan *storylines*, *storyboard*, sampul, dan isi buku cerita Dayang Rindu secara tradisional.

Storyline cerita rakyat Dayang Rindu terdiri dari 24 paragraf dan ditambah halaman pesan moral agar buku yang di hasilkan tidak terfokus pada cerita namun juga dengan nilai-nilai yang terkandung didalamnya serta menambahkan deskripsi cerita rakyat dayang rindu disampul belakang buku agar para pembaca dapat mengetahui buku yang akan di baca tersebut.



Gambar 3.15. *Storyline Cerita*

Storyboard cerita rakyat dayang rindu dibuat untuk mempermudah dalam penyusunan buku yang berisikan gambar-gambar dimulai dari sampul depan, tulang buku, sampul belakang buku, daftar isi, pengenalan karakter, cerita rakyat dayang rindu, halaman profil dan halaman penyunting buku.



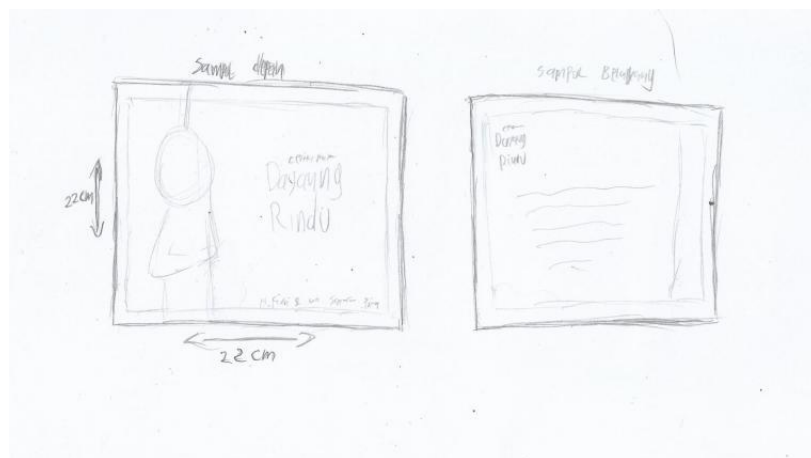
Gambar 3.16. *Storyboard Cerita*

Konsep sampul buku menggunakan bahan *hardcover* greyboard 3mm dilapisi kertas 190gr dan dilaminating doff sehingga sampul buku tersebut dapat meredam cahaya yang berlebihan ketika saat membaca di tempat terang, lalu untuk ukuran buku yaitu 22 cmx 22cm.

Isi sampul depan buku yaitu terdapat karakter Dayang Rindu, pohon , latar perdesaan Tanjung Iran, judul buku “Cerita Rakyat” menggunakan *font* Babirole dan “Dayang Rindu” menggunakan *font* Henny Penny, dan nama perancang buku tersebut menggunakan *font*

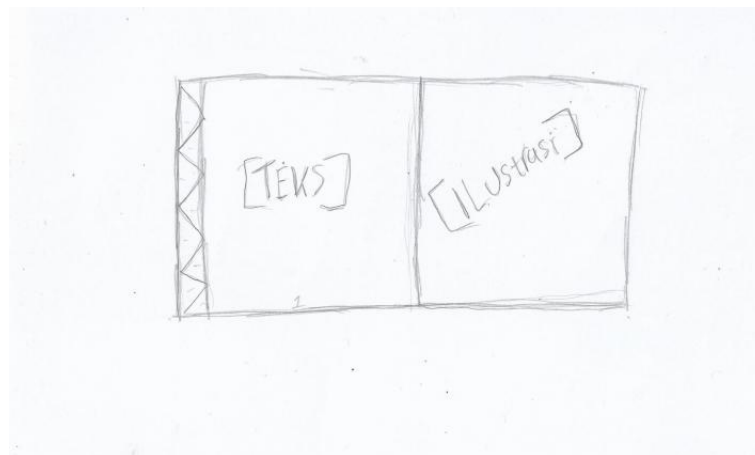
Babiole. Dibagian sampul belakang buku berisikan judul buku,, pohon, latar perdesaan Tanjung Iran, dan deskripsi buku.

Tulang buku dibagian samping atau untuk lipatan berisikan judul Cerita Rakyat Dayang Rindu menggunakan *font* Babiole dan Henny Penny. Sampul buku tersebut berbentuk kotak namun jika direntangkan akan membentuk sebuah panorama *landscape*.



Gambar 3.17. **Konsep Sampul Buku**

Konsep isi buku menggunakan kertas konstruks 190gr dan dilaminating doff. Isi dalam buku terdapat teks cerita, ilustrasi, halaman dan terdapat ornamen dibagian sebelah kiri teks cerita.

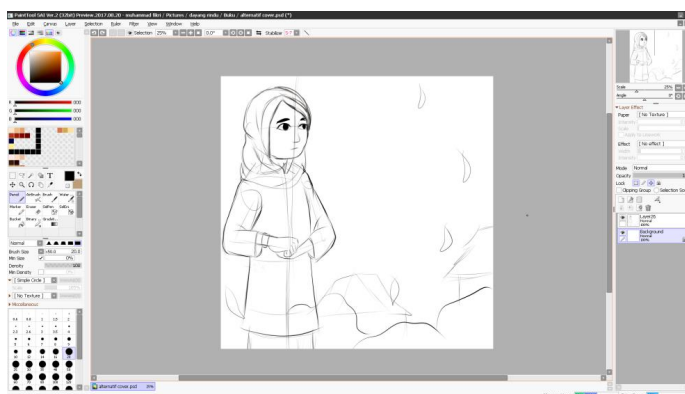


Gambar 3.18. **Konsep Isi Buku**

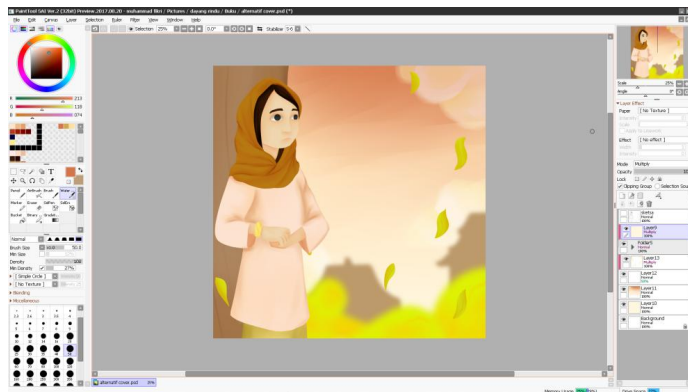
3.5.3. Tahap *Roughs*

Roughs, setelah selesai eksplorasi pilih thumbnail terbaik untuk dibuat menjadi desain di komputer dan mintalah review dari klien. Kemungkinan dilakukan revisi atau membuat alternatif thumbnails kembali. Manfaatkan tahap ini untuk memilih elemen yang tidak dapat terlihat jelas pada tahap thumbnails seperti pemilihan font, bentuk, kesesuaian elemen visual dengan format, warna, bahkan membandingkan nilai (*value*) desain dengan nilai lain. Jangan sampai terjadi salah persepsi karena visualisasi mirip dengan identitas hal lain.

Pada tahap ini penulis menggambar ulang sketsa yang telah di gambar di buku gambar untuk di ubah menjadi sketsa digital dengan menggunakan perangkat lunak Paint Tool Sai.

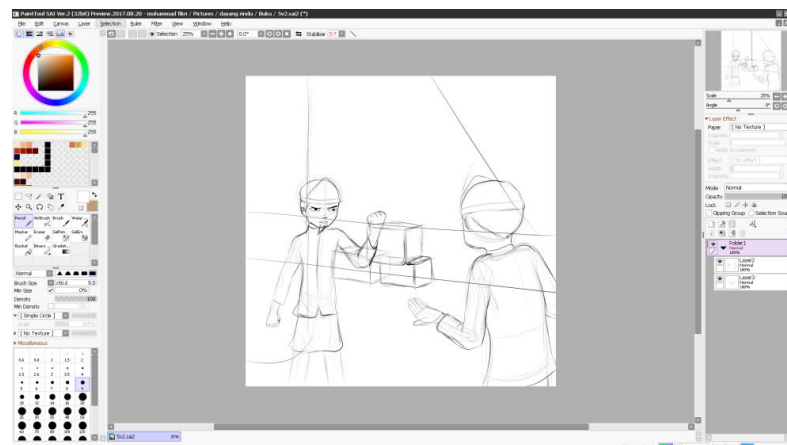
Gambar 3.19. **Proses Sketsa Sampul Depan Buku.**

Pada tahap ini proses pewarnaan penulis menggunakan warna yang telah disesuaikan untuk masyarakat umum yaitu dengan menggunakan skema warna yang hangat.



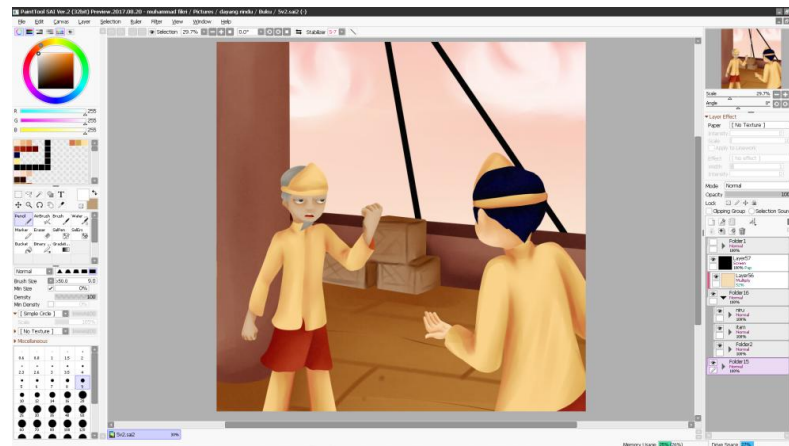
Gambar 3.20. Proses Pewarnaan Sampul Buku.

Pada tahap ini penulis melakukan penggambaran ulang sketsa ilustrasi cerita untuk buku cerita rakyat Dayang Rindu untuk dijadikan gambar digital.



Gambar 3.21. Proses Sketsa Ilustrasi Cerita.

Pada tahap ini yaitu pemberian warna pada sketsa yang telah dibuat dengan menggunakan skema warna yang hangat.

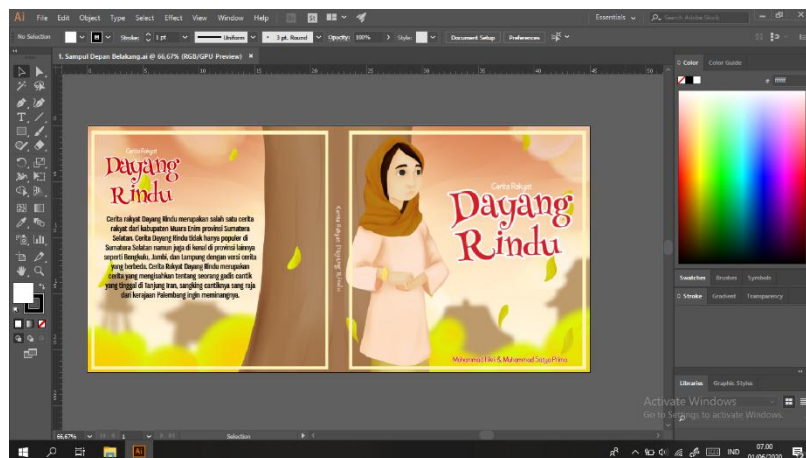


Gambar 3.22. Proses Pewarnaan Ilustrasi Cerita.

3.5.4. Tahap *Comprehensives*

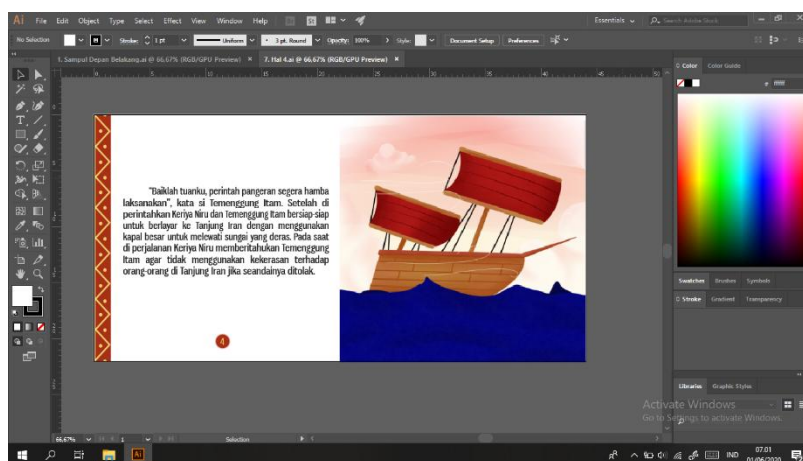
Comprehensives, hasil jadi untuk dimintai approval. Lebih baik jika dapat menunjukkan ke klien contoh hasil cetak. Pada tahap ini penulis membuat rancangan sampul buku dan isi buku serta memasukan hasil gambar digital yang dibuat di Paint Tool Sai ke *Software* Adobe Illustrator CC 2017.

Pada tahap ini yaitu proses pembentukan sampul buku depan belakang dan tulang buku cerita rakyat Dayang Rindu untuk dicetak.



Gambar 3.23. Proses Pembuatan Sampul Buku.

Pada tahap ini yaitu proses mendesain isi buku cerita rakyat Dayang Rindu, dimulai dari daftar isi, pembatas, pengenalan karakter, cerita rakyat, pesan moral, halaman profil, dan halaman penyuting..



Gambar 3.24. Proses Pembuatan Isi Buku.

3.5.5. Tahap *Ready for Press*

Ready for Press, desain siap diproduksi, file harus dipersiapkan dengan baik. Pilih printer atau percetakan yang dapat mencetak sesuai dengan desain yang telah disetujui. Pada tahap ini penulis menyelesaikan proses pengerjaan buku cerita ilustrasi Dayang Rindu dan mengevaluasi kepada dosen pembimbing.

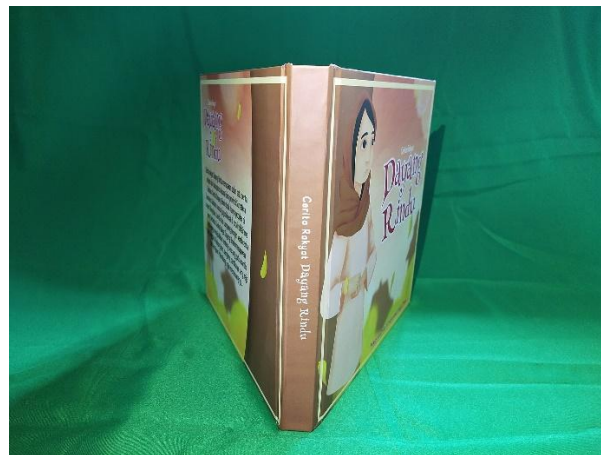
Sampul depan buku dibuat dengan memasukan salah satu tokoh utama yaitu Dayang Rindu untuk memberitahukan kepada para pembaca bahwa karakter tersebut adalah Dayang Rindu dan memakai latar belakang perdesaan Tanjung Iran. Judul buku dibuat dengan menggunakan *font* Babirole untuk “cerita rakyat” dan *font* Henny Penny untuk “Dayang Rindu” dengan ukuran yang yang berbeda. Di sampul

buku juga terdapat nama perancangan buku ilustrasi cerita rakyat Dayang Rindu yaitu Mohammad Fikri dan Muhammad Satya Prima.



Gambar 3.25. Sampul depan buku.

Di bagian tulang buku hanya menampilkan judul buku “Cerita Rakyat Dayang Rindu”.



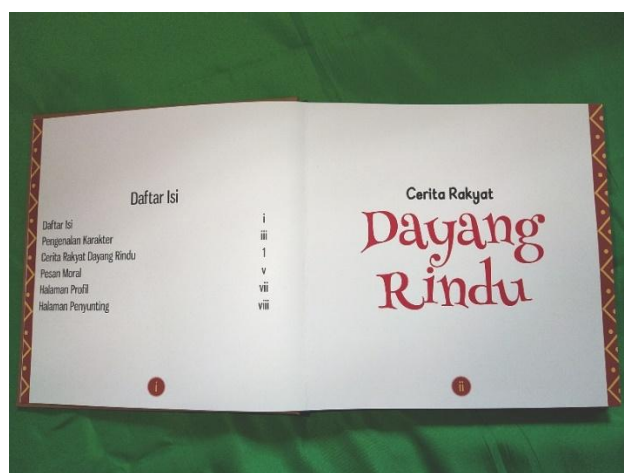
Gambar 3.26. Tulang buku.

Di bagian sampul belakang terdapat latar perdesaan tanjung iran dan terdapat teks deskripsi cerita untuk memberitahukan kepada pembaca bahwa isi buku tersebut menceritakan tentang Cerita Rakyat Dayang Rindu.



Gambar 3.27. Sampul belakang buku.

Isi didalam buku yaitu terdapat daftar isi untuk menunjukan kepada pembaca agar lebih mudah dalam mencari halaman yang ingin dituju. Lalu tepat di sebelah halaman daftar isi terdapat tulisan “Cerita Rakyat Dayang Rindu” sebagai pembukaan pengenalan karakter dan cerita Dayang Rindu tersebut. Serta dihalaman setelah cerita rakyat terdapat halaman pesan moral. Lalu dihalaman berikutnya menampilkan tentang halaman profil dan halaman penyunting untuk memberitahukan kepada pembaca.



Gambar 3.28. Isi buku.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisis

Analisis merupakan tahap untuk menggambarkan masalah yang ada agar memperoleh hasil dari gambaran dari objek secara menyeluruh, dalam hal ini diperlukan untuk mendapatkan kesimpulan dari hasil permasalahan yang dihadapi. Hasil memiliki tiga bagian yaitu, hasil visual, hasil huruf, dan hasil warna yang digunakan dalam proses perancangan pada proyek yang dibuat.

4.1.1. Analisis Visual

Analisis Visual yang dilakukan dalam membuat proyek rancangan ini akan diulas, direvisi, dan dievaluasi agar fungsinya sesuai dengan baik. Setelah semua proses perancangan selesai dilakukan maka hasil akhirnya nanti sesuai dengan konsep yang telah direncanakan untuk pembuatan proyek tugas akhir, proyek ini dibuat agar masyarakat umum mengenal dan tertarik kembali kepada cerita rakyat yang ada di daerah Sumatera Selatan, sehingga cerita rakyat akan tetap terlestarikan dan diceritakan turun menurun ke generasi yang akan datang.

1. Halaman sampul depan

Sampul depan diisi dengan gambar ilustrasi Dayang Rindu yang sedang berdiri di bawah pohon dengan latar desa Tanjung Iran.

2. Halaman paling depan dan belakang

Pada halaman paling depan dan belakang hanya terdapat lembar putih atau kosong.

3. Halaman I

Pada halaman I berisi daftar isi yang dibuat seperti daftar isi pada umumnya untuk memudahkan pembaca mencari halaman yang akan dituju.

4. Halaman II

Pada Halaman II berisi pembatas halaman, penulis menggunakan Judul “Cerita Rakyat Dayang Rindu” sebagai pembatas halaman, sebelum pembaca masuk ke halaman pengenalan karakter dan cerita.

4. Halaman III dan IV

Pada Halaman III dan IV, halaman ini dimuat dengan semua gambar karakter yang akan muncul di dalam cerita beserta dengan deskripsi singkat dari masing-masing karakter guna memperkenalkan karakter kepada pembaca.

5. Halaman 1 Sampai 24

Pada halaman satu sampai dua puluh empat berisi teks naskah cerita Dayang Rindu beserta gambar ilustrasi pada halaman sebelahnya.

6. Halaman V

Pada halaman V penulis mencantumkan pesan moral yang ada pada cerita rakyat Dayang Rindu.

7. Halaman VI

Pada halaman VI diisi dengan judul “Cerita Rakyat Dayang Rindu” sebagai pembatas dan juga penutup dari cerita rakyat Dayang Rindu.

8. Halaman VII dan VIII

Pada halaman VII diisi dengan biodata singkat penulis, penyunting naskah, dan ilustrator buku, dan pada halaman VIII diisi dengan nama-nama penyunting buku.

9. Tulang Buku

Pada tulang buku diisi dengan judul buku “Cerita Rakyat Dayang Rindu”.

10. Sampul Belakang

Pada sampul belakang buku diisi dengan gambar ilustrasi pohon dengan latar desa Tanjung Iran, dan terdapat judul “Cerita Rakyat Dayang Rindu” beserta sinopsi cerita.

4.1.2. Analisis Huruf

Dalam proses pemilihan huruf sama seperti konsep pemilihan huruf pada bab sebelumnya, huruf yang digunakan pada buku ini menggunakan jenis huruf *decorative* dan *sans serif*. Untuk visual

judul buku menggunakan *font* “Babirole” dan “Henny Penny”, sedangkan pada halaman isi buku menggunakan *font* “Gnuolane”.

Font Henny Penny digunakan untuk judul buku “Dayang Rindu”.

A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n
o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
!@# \$%^&*()_+ = - ! , ; :

Gambar 4.1. *Font* Henny Penny

Font Font Babirole digunakan untuk judul buku “Cerita Rakyat” dan nama perancang buku serta deskripsi cerita pada sampul buku.

abcde fghijklmnopqrstuvwxyz
12345678901234567890
12 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
13 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
14 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
15 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
16 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
17 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
18 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
19 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
20 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
21 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
22 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890

Gambar 4.2. *Font* Babirole

Font Gnuolane digunakan untuk teks cerita, daftar isi, pengenalan karakter, halaman pesan moral, halaman profil dan halaman penyunting pada isi buku.

abcde fghijklmnopqrstuvwxyz
12345678901234567890
12 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
13 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
14 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
15 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
16 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
17 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
18 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
19 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
20 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
21 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
22 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890

Gambar 4.3. *Font Gnuolane*

Pada visual judul, penulis menggunakan *font “Babirole”* pada tulisan “Cerita Rakyat” yang merupakan jenis *font sans serif* yang memiliki tingkat keterbacaan yang baik. Pada kata “Dayang Rindu” penulis menggunakan *font “Henny Penny”* yang merupakan jenis huruf *decorative* yang cocok sebagai daya tarik awal kepada pembaca. Pada isi buku penulis menggunakan *font “Gnuolane”*, *font* ini merupakan jenis *font sans serif* atau tidak berkaki. *Font* ini memiliki karakter yang simpel dan memiliki tingkat keterbacaan yang baik

4.1.3. Analisis Warna

Pewarnaan pada buku ini menggunakan warna-warna hangat yang dapat menarik perhatian pembaca. Warna yang digunakan akan disesuaikan dengan suasana cerita.

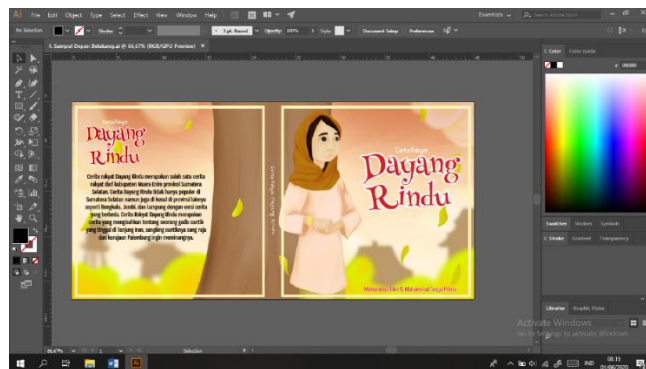


Gambar 4.4. Skema Warna.

4.2. Perancangan

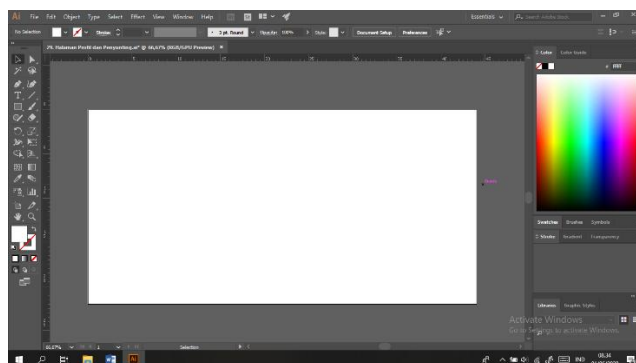
Pada perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Dayang Rindu, media yang di gunakan adalah buku sebagaimana proses dalam pembuatan sampul dan isi dalam buku serta tulang buku.

Sampul depan diisi dengan gambar ilustrasi Dayang Rindu yang sedang berdiri di bawah pohon dengan latar desa Tanjung Iran. Pada tulang buku diisi dengan judul buku “Cerita Rakyat Dayang Rindu”. Pada sampul belakang buku diisi dengan gambar ilustrasi pohon dengan latar desa Tanjung Iran, dan terdapat judul “Cerita Rakyat Dayang Rindu” beserta sinopsi cerita.



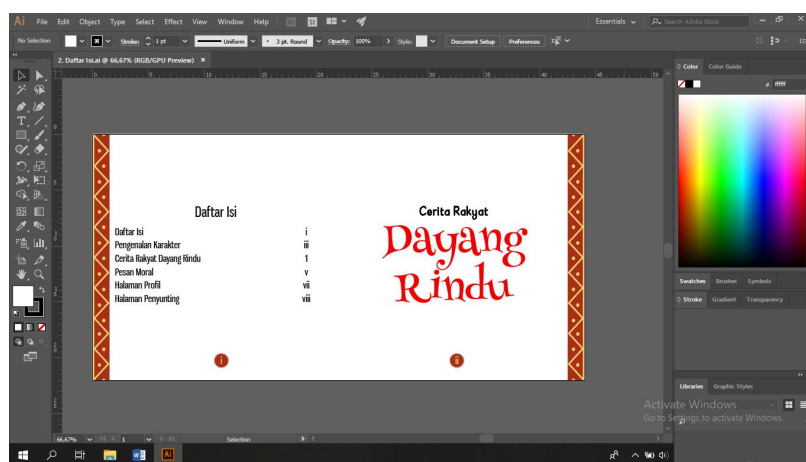
Gambar 4.5. Sampul Buku depan belakang dan tulang buku.

Pada halaman paling depan dan paling belakang hanya terdapat lembar putih atau kosong.



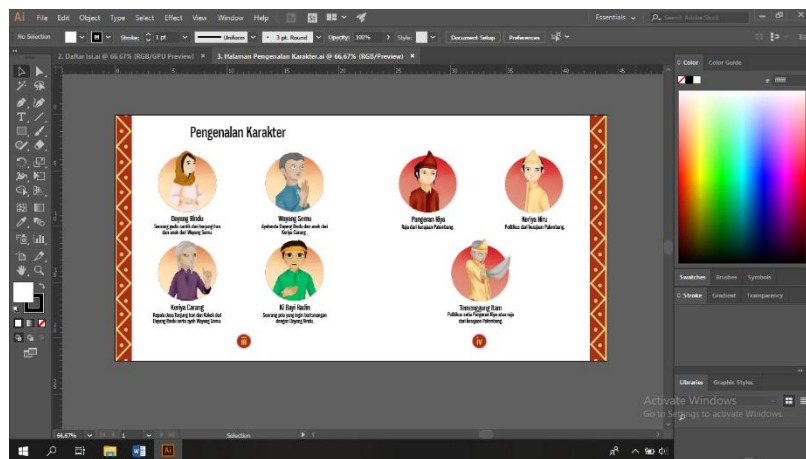
Gambar 4.6. Halaman paling depan dan belakang buku.

Pada halaman I berisi daftar isi yang dibuat seperti daftar isi pada umumnya untuk memudahkan pembaca mencari halaman yang akan dituju. Pada Halaman II berisi pembatas halaman, penulis menggunakan Judul “Cerita Rakyat Dayang Rindu” sebagai pembatas halaman, sebelum pembaca masuk ke halaman pengenalan karakter dan cerita.



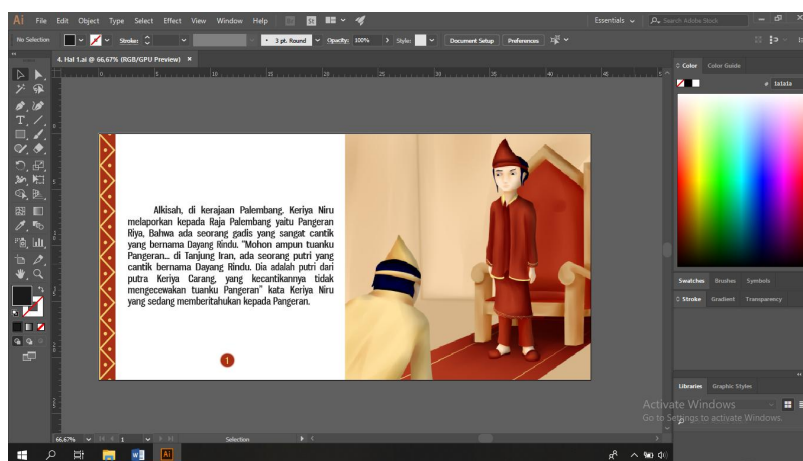
Gambar 4.7. Halaman I daftar isi dan II pembatas pembuka cerita.

Pada Halaman III dan IV, halaman ini dimuat dengan semua gambar karakter yang akan muncul di dalam cerita beserta dengan deskripsi singkat dari masing-masing karakter guna memperkenalkan karakter kepada pembaca.



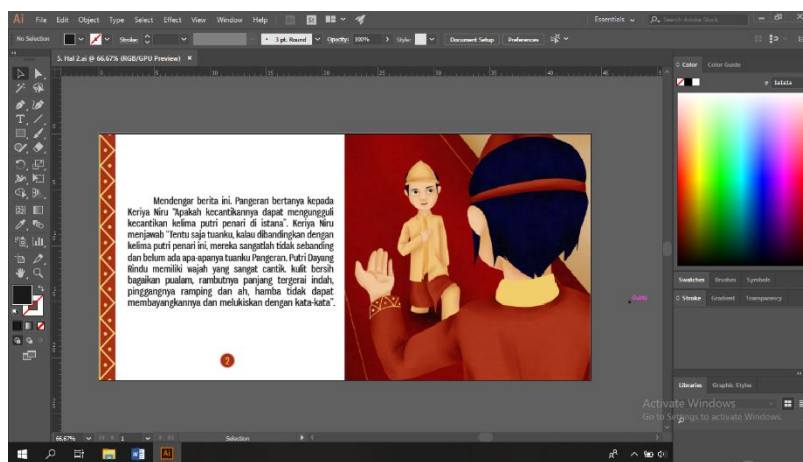
Gambar 4.8. Halaman III-IV Pengenalan Karakter.

Pada halaman satu berisi teks naskah cerita Dayang Rindu beserta gambar ilustrasi pada halaman sebelahnya.



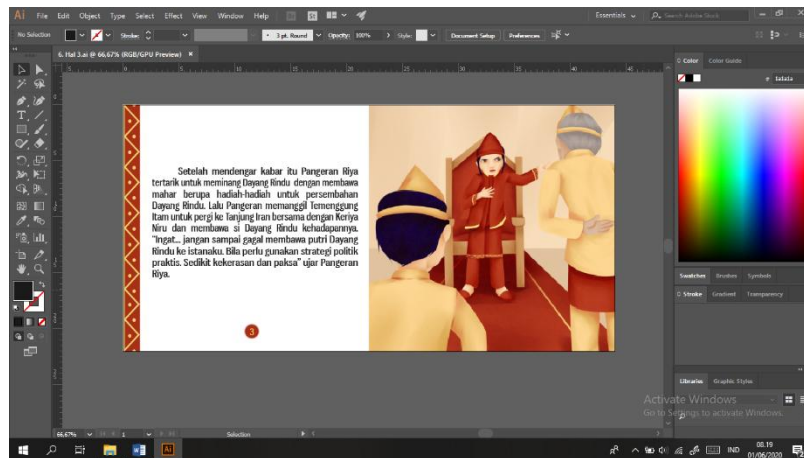
Gambar 4.9. Halaman 1 Cerita Rakyat Dayang Rindu.

Pada halaman dua berisi teks naskah cerita Dayang Rindu beserta gambar ilustrasi pada halaman sebelahnya.



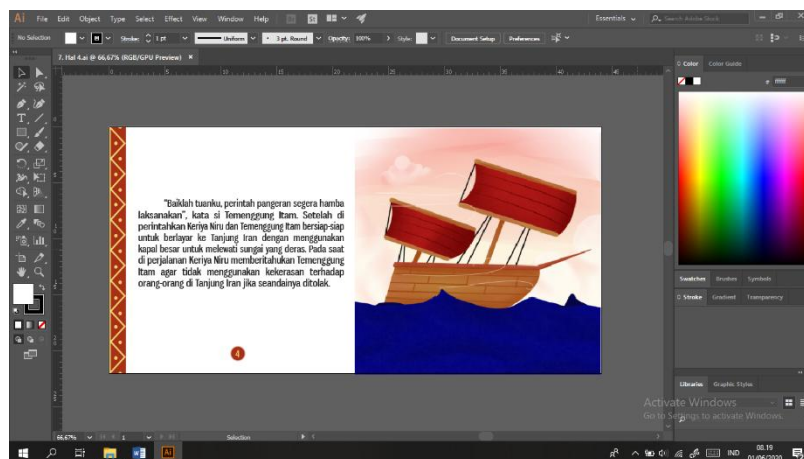
Gambar 4.10. Halaman 2 Cerita Rakyat Dayang Rindu.

Pada halaman tiga berisi teks naskah cerita Dayang Rindu beserta gambar ilustrasi pada halaman sebelahnya.



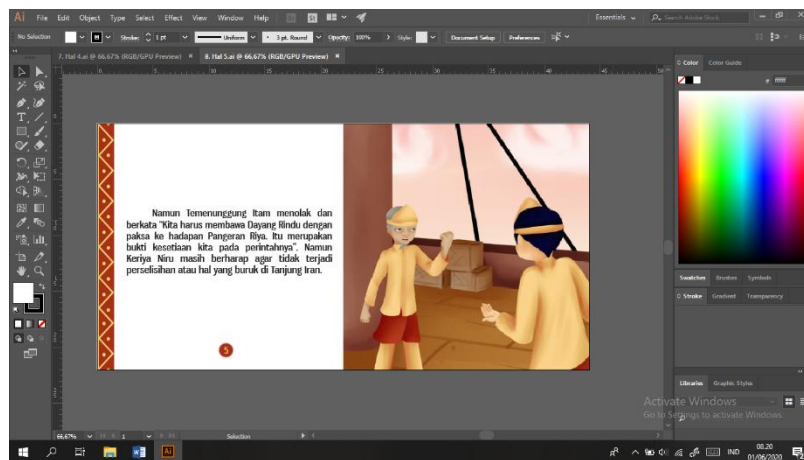
Gambar 4.11. Halaman 3 Cerita Rakyat Dayang Rindu.

Pada halaman empat berisi teks naskah cerita Dayang Rindu beserta gambar ilustrasi pada halaman sebelahnya.



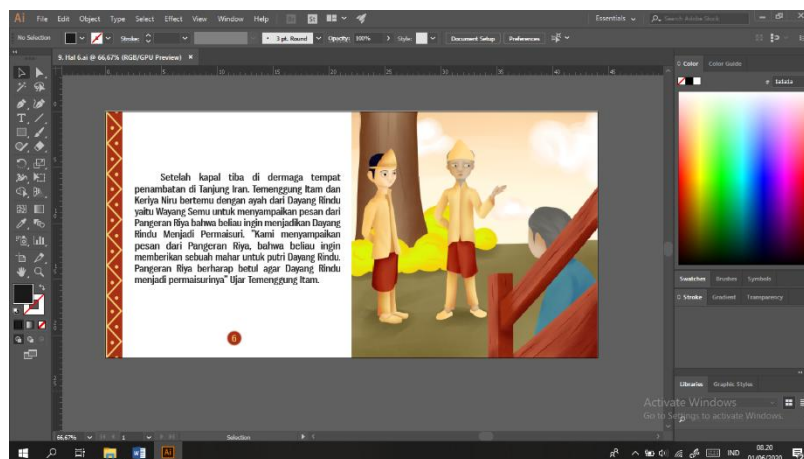
Gambar 4.12. Halaman 4 Cerita Rakyat Dayang Rindu.

Pada halaman lima berisi teks naskah cerita Dayang Rindu beserta gambar ilustrasi pada halaman sebelahnya.



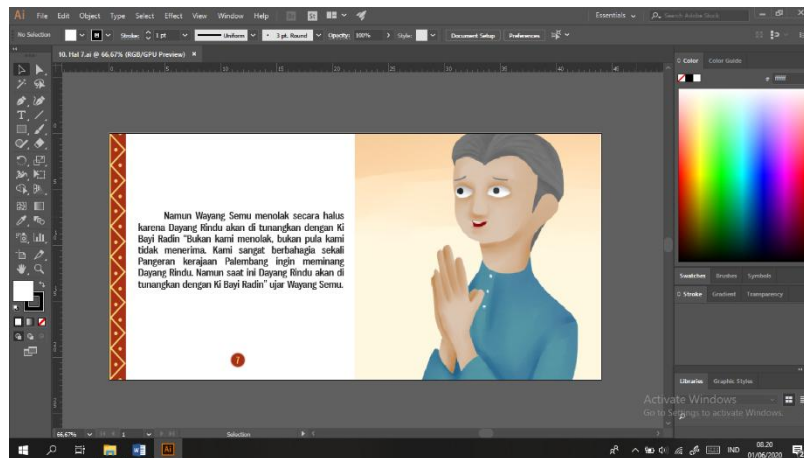
Gambar 4.13. Halaman 5 Cerita Rakyat Dayang Rindu.

Pada halaman enam berisi teks naskah cerita Dayang Rindu beserta gambar ilustrasi pada halaman sebelahnya.



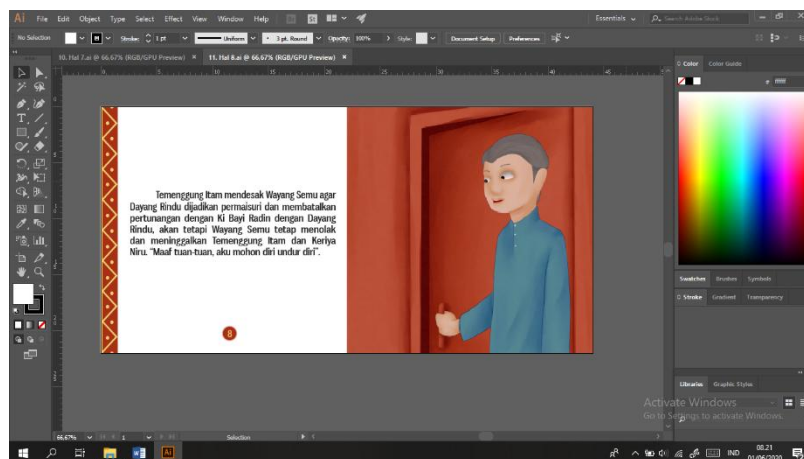
Gambar 4.14. Halaman 6 Cerita Rakyat Dayang Rindu.

Pada halaman tujuh berisi teks naskah cerita Dayang Rindu beserta gambar ilustrasi pada halaman sebelahnya.



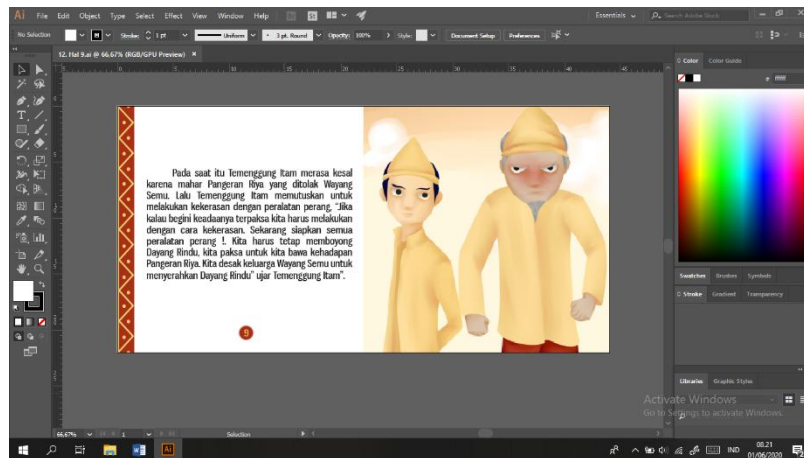
Gambar 4.15. Halaman 7 Cerita Rakyat Dayang Rindu.

Pada halaman delapan berisi teks naskah cerita Dayang Rindu beserta gambar ilustrasi pada halaman sebelahnya.



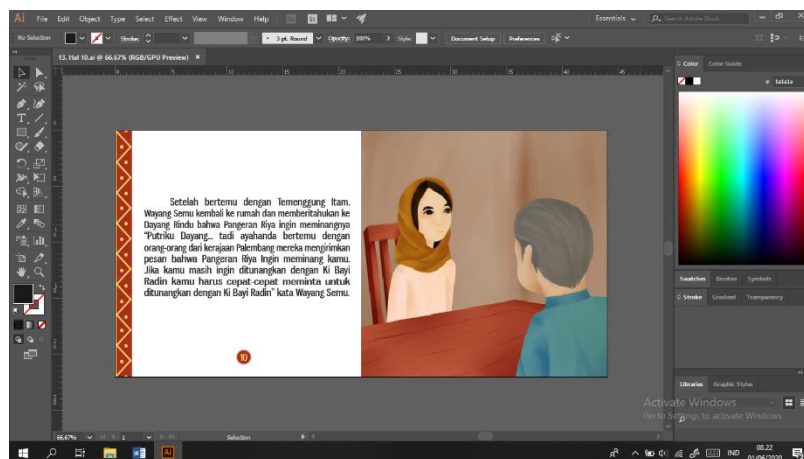
Gambar 4.16. Halaman 8 Cerita Rakyat Dayang Rindu.

Pada halaman sembilan berisi teks naskah cerita Dayang Rindu beserta gambar ilustrasi pada halaman sebelahnya.



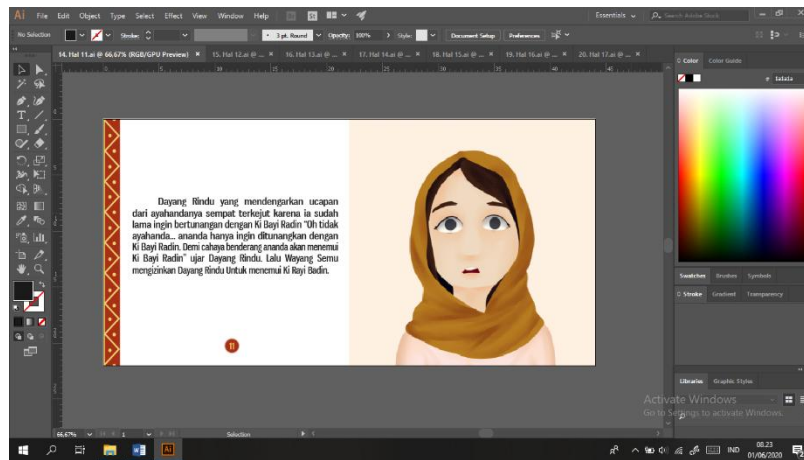
Gambar 4.17. Halaman 9 Cerita Rakyat Dayang Rindu.

Pada halaman sepuluh berisi teks naskah cerita Dayang Rindu beserta gambar ilustrasi pada halaman sebelahnya.



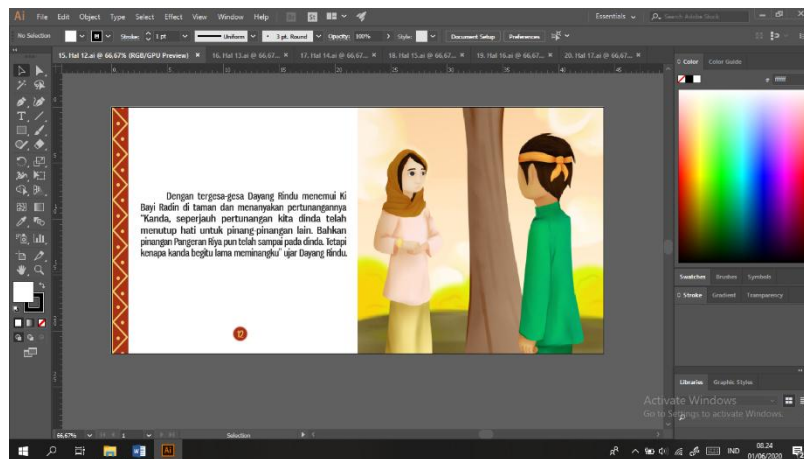
Gambar 4.18. Halaman 10 Cerita Rakyat Dayang Rindu.

Pada halaman sebelas berisi teks naskah cerita Dayang Rindu beserta gambar ilustrasi pada halaman sebelahnya.



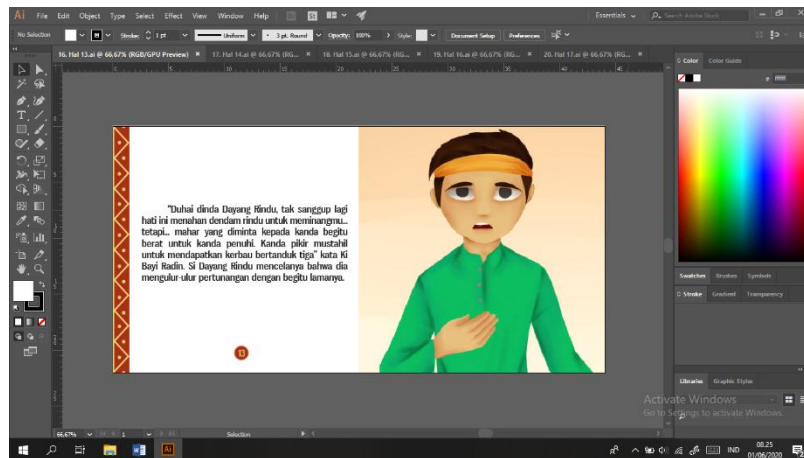
Gambar 4.19. Halaman 11 Cerita Rakyat Dayang Rindu.

Pada halaman dua belas berisi teks naskah cerita Dayang Rindu beserta gambar ilustrasi pada halaman sebelahnya.



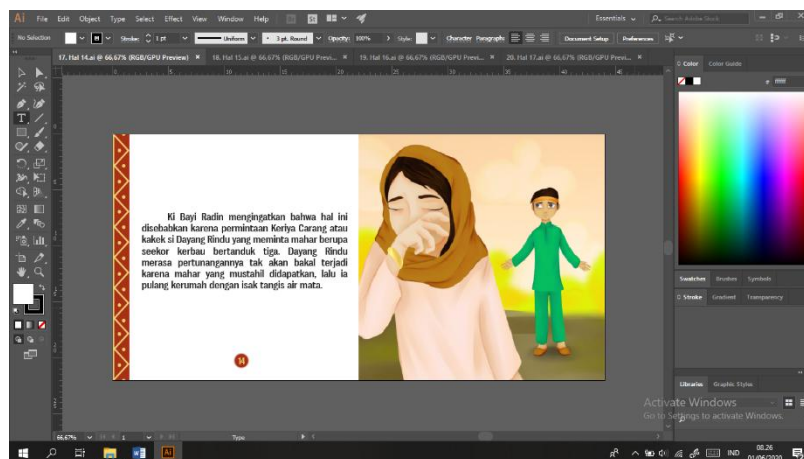
Gambar 4.20. Halaman 12 Cerita Rakyat Dayang Rindu.

Pada halaman tiga belas berisi teks naskah cerita Dayang Rindu beserta gambar ilustrasi pada halaman sebelahnya.



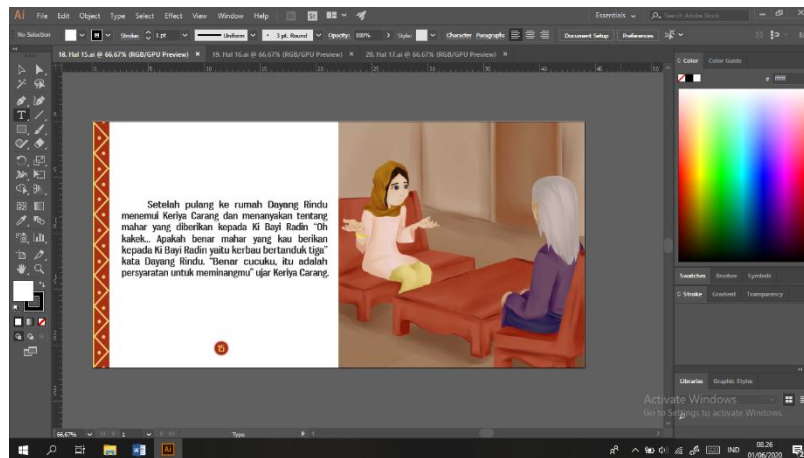
Gambar 4.21. Halaman 13 Cerita Rakyat Dayang Rindu.

Pada halaman empat belas berisi teks naskah cerita Dayang Rindu beserta gambar ilustrasi pada halaman sebelahnya.



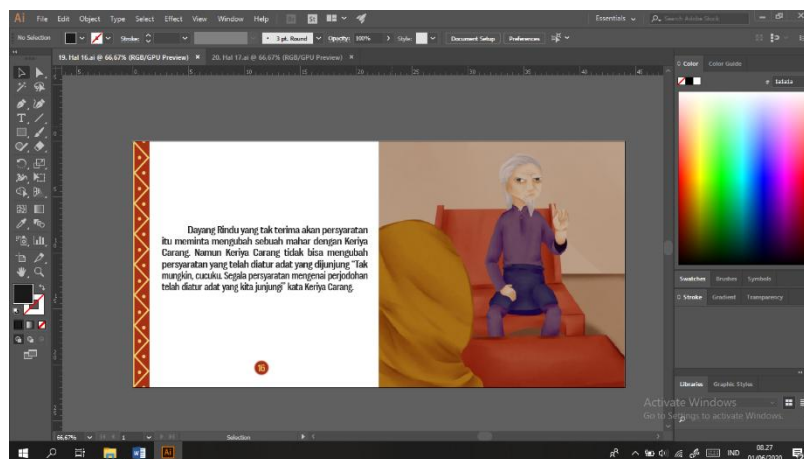
Gambar 4.22. Halaman 14 Cerita Rakyat Dayang Rindu.

Pada halaman lima belas berisi teks naskah cerita Dayang Rindu beserta gambar ilustrasi pada halaman sebelahnya.



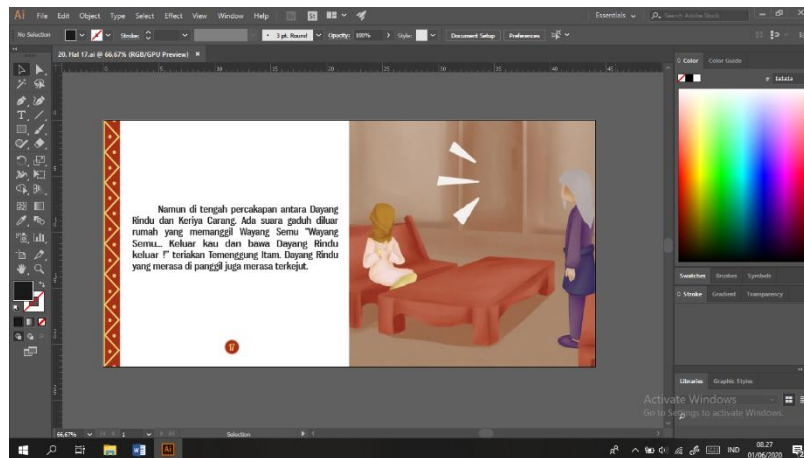
Gambar 4.23. Halaman 15 Cerita Rakyat Dayang Rindu.

Pada halaman enam belas berisi teks naskah cerita Dayang Rindu beserta gambar ilustrasi pada halaman sebelahnya.



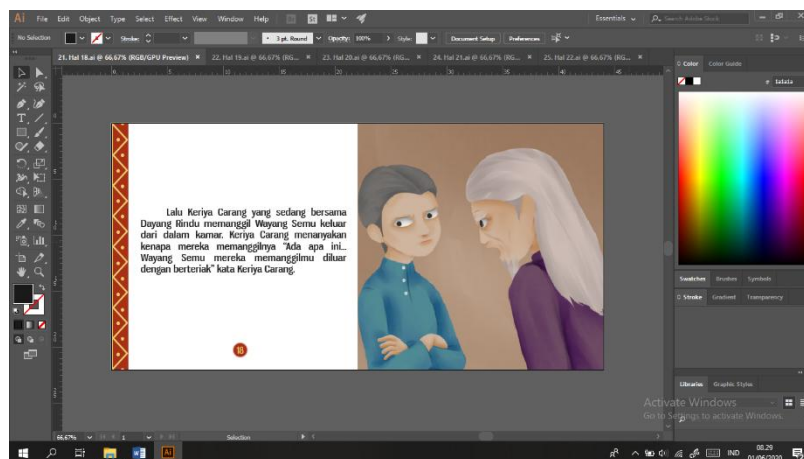
Gambar 4.24. Halaman 16 Cerita Rakyat Dayang Rindu.

Pada halaman tujuh belas berisi teks naskah cerita Dayang Rindu beserta gambar ilustrasi pada halaman sebelahnya.



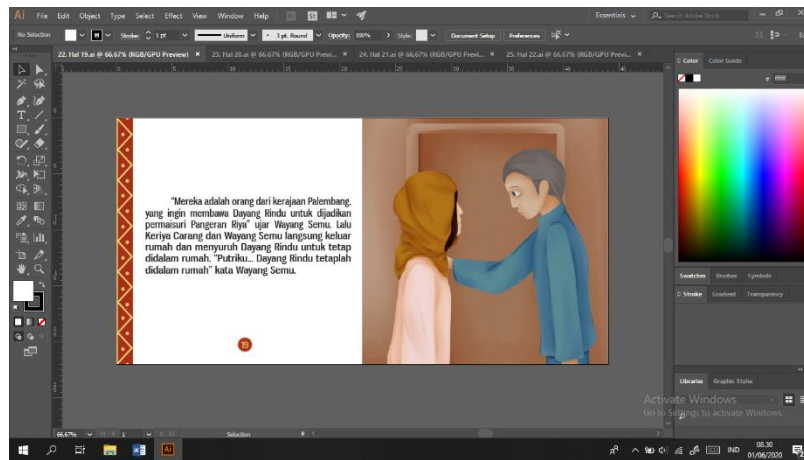
Gambar 4.25. Halaman 17 Cerita Rakyat Dayang Rindu.

Pada halaman delapan belas berisi teks naskah cerita Dayang Rindu beserta gambar ilustrasi pada halaman sebelahnya.



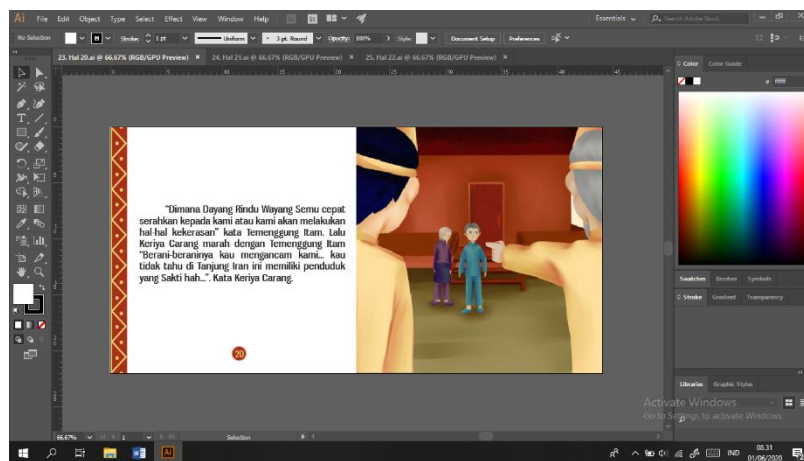
Gambar 4.26. Halaman 18 Cerita Rakyat Dayang Rindu.

Pada halaman sembilan belas berisi teks naskah cerita Dayang Rindu beserta gambar ilustrasi pada halaman sebelahnya.



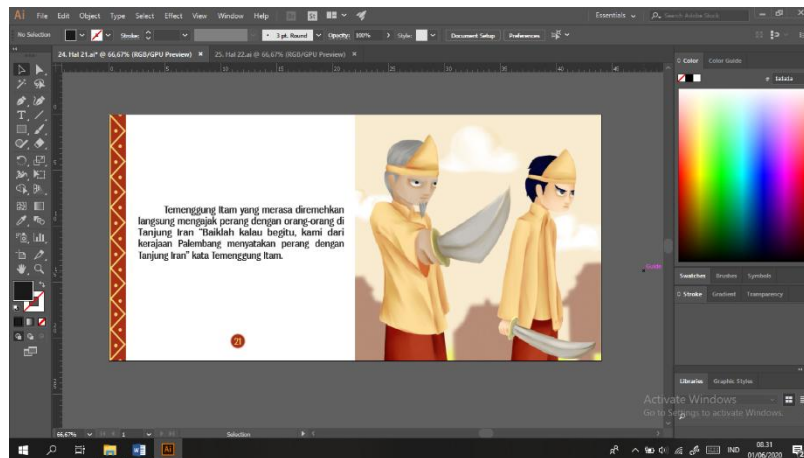
Gambar 4.27. Halaman 19 Cerita Rakyat Dayang Rindu.

Pada halaman dua puluh berisi teks naskah cerita Dayang Rindu beserta gambar ilustrasi pada halaman sebelahnya.



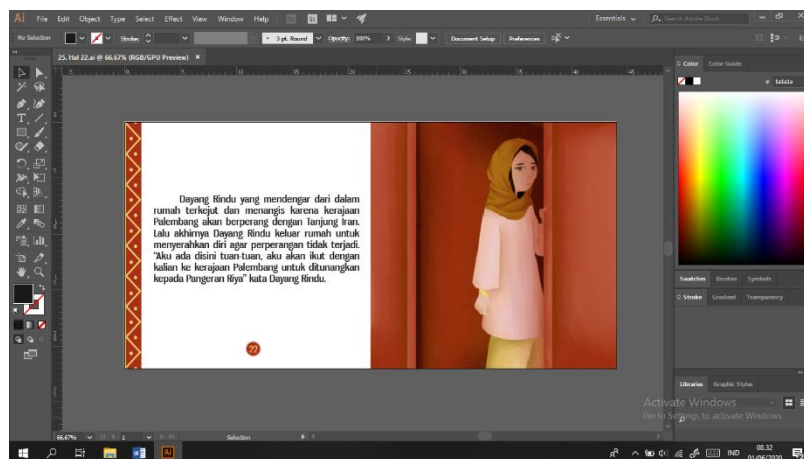
Gambar 4.28. Halaman 20 Cerita Rakyat Dayang Rindu.

Pada halaman dua puluh satu berisi teks naskah cerita Dayang Rindu beserta gambar ilustrasi pada halaman sebelahnya.



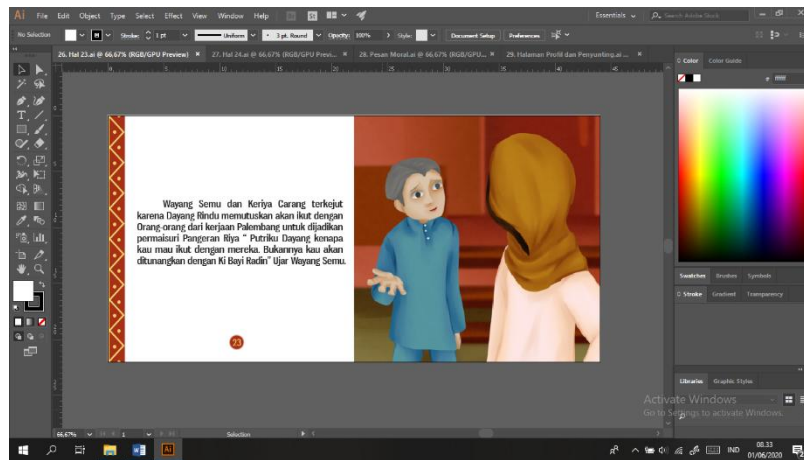
Gambar 4.29. Halaman 21 Cerita Rakyat Dayang Rindu.

Pada halaman dua puluh dua berisi teks naskah cerita Dayang Rindu beserta gambar ilustrasi pada halaman sebelahnya.



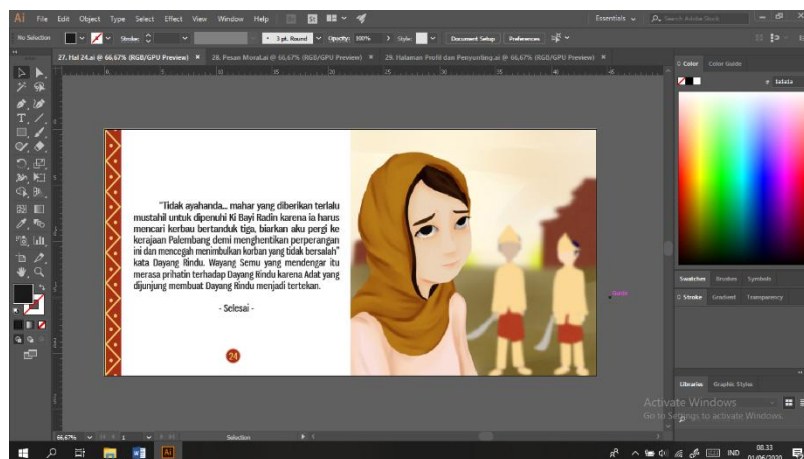
Gambar 4.30. Halaman 22 Cerita Rakyat Dayang Rindu.

Pada halaman dua puluh tiga berisi teks naskah cerita Dayang Rindu beserta gambar ilustrasi pada halaman sebelahnya.



Gambar 4.31. Halaman 23 Cerita Rakyat Dayang Rindu.

Pada halaman dua puluh empat berisi teks naskah cerita Dayang Rindu beserta gambar ilustrasi pada halaman sebelahnya.



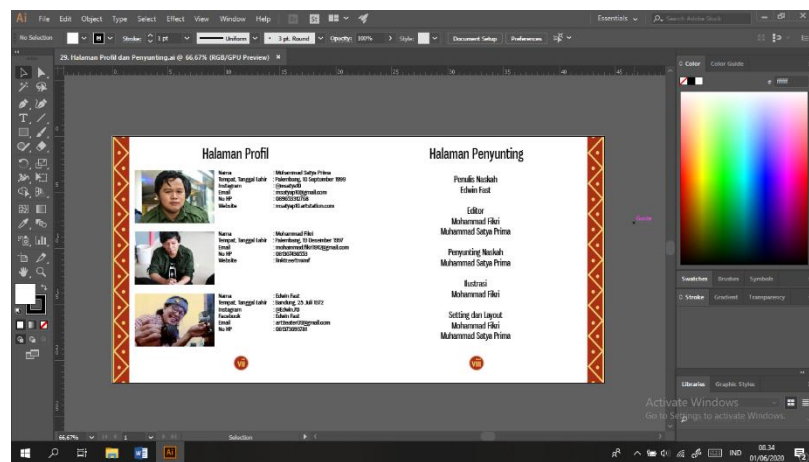
Gambar 4.32. Halaman 24 Cerita Rakyat Dayang Rindu.

Pada halaman V penulis mencantumkan pesan moral yang ada pada cerita rakyat Dayang Rindu. Pada halaman VI diisi dengan judul “Cerita Rakyat Dayang Rindu” sebagai pembatas dan juga penutup dari cerita Dayang Rindu.



Gambar 4.33. Halaman V pesan moral dan VI pembatas akhir cerita.

Pada halaman VII diisi dengan biodata singkat penulis, penyunting naskah, dan ilustrator buku, dan pada halaman VIII diisi dengan nama-nama penyunting buku.



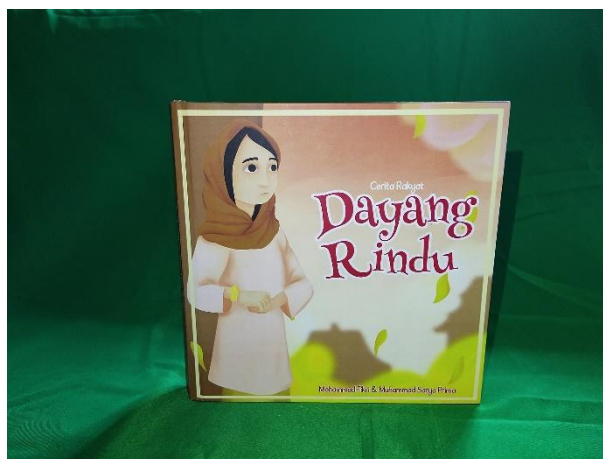
Gambar 4.34. Halaman VII halaman profil dan VIII halaman penyunting.

4.3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari perancangan dari tugas akhir ini yaitu merancang sebuah cerita dalam bentuk buku ilustrasi.

4.3.1. Sampul depan buku

Sampul depan buku dibuat dengan memasukan salah satu tokoh utama yaitu Dayang Rindu untuk memberitahukan kepada para pembaca bahwa karakter tersebut adalah Dayang Rindu dan memakai latar belakang perdesaan Tanjung Iran. Judul buku dibuat dengan menggunakan *font* Babiole untuk “cerita rakyat” dan *font* Henny Penny untuk “Dayang Rindu” dengan ukuran yang yang berbeda. Di sampul buku juga terdapat nama perancangan buku ilustrasi cerita rakyat Dayang Rindu yaitu Mohammad Fikri dan Muhammad Satya Prima. Ukuran buku ilustrasi tersebut yaitu 22 cm x 22 cm dengan menggunakan bahan Greyboard 3mm dan dilapisi kertas 190gr untuk membalut *hardcover* atau Greyboard serta di laminating doff agar buku tersebut tidak memantulkan cahaya bias.

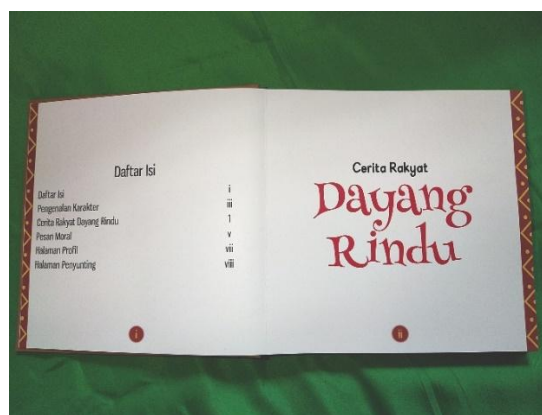


Gambar 4.35. Sampul depan buku.

4.3.2. Isi buku

Isi didalam buku yaitu terdapat daftar isi untuk menunjukan kepada pembaca agar lebih mudah dalam mencari halaman yang ingin dituju.

Lalu tepat di sebelah halaman daftar isi terdapat tulisan “Cerita Rakyat Dayang Rindu” sebagai pembukaan pengenalan karakter dan cerita Dayang Rindu tersebut. Serta di halaman setelah cerita rakyat terdapat halaman pesan moral. Lalu di halaman berikutnya menampilkan tentang halaman profil dan halaman penyunting untuk memberitahukan kepada pembaca.



Gambar 4.36. Isi buku.

4.3.3. Sampul belakang buku

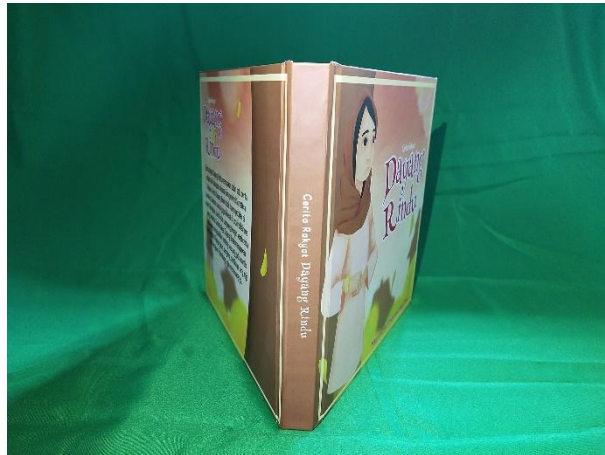
Di bagian sampul belakang terdapat latar perdesaan tanjung iran dan terdapat teks deskripsi cerita untuk memberitahukan kepada pembaca bahwa isi buku tersebut menceritakan tentang Cerita Dayang Rindu.



Gambar 4.37. Sampul belakang buku.

4.3.4. Tulang Buku

Di bagian tulang buku hanya menampilkan judul buku “Cerita Rakyat Dayang Rindu”.



Gambar 4.38. Tulang buku.

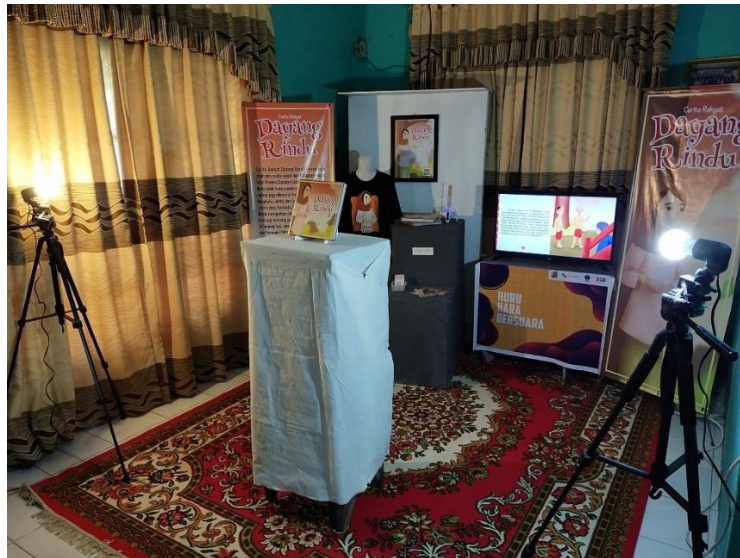
4.4. Hasil Akhir

Hasil buku tersebut diikuti dalam pameran DEKAVE BUTUH DISCO yang berjudul Huru Hara Bersuara yang dilakukan rutin oleh kampus STMIK-Politeknik Palcomtech sebagai pameran tugas akhir mahasiswa.



Gambar 4.39. Pameran buku.

Pameran dilakukan secara daring dirumah masing-masing dikarenakan situasi pandemi Covid-19, sehingga tidak memungkinkan untuk bertatap muka secara langsung atau berkumpul.



Gambar 4.40. Pameran buku.

Pameran DEKAVE BUTUH DISKO ini dilakukan secara daring dengan menggunakan beberapa media yaitu Youtube, Zoom, dan Instagram.



Gambar 4.41. Pameran buku.

Pada pameran ini penulis menampilkan beberapa media pendukung yaitu 2 unit x-banner dengan desain yang berbeda, poster A3 Dayang Rindu, Plakat Akrilik Dayang Rindu, Baju kaos Dayang Rindu, Stiker 7 tokoh pada cerita rakyat Dayang Rindu, Stiker *Barcode Baca Online* Buku Cerita Dayang Rindu, 1 unit TV untuk menampilkan *slide* cerita rakyat Dayang Rindu, dan 1 unit spanduk untuk judul pameran yaitu Huru Hara Bersuara.



Gambar 4.42. Pameran buku.

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Menggunakan media buku ilustrasi sebagai sarana untuk memperkenalkan cerita rakyat Dayang Rindu kepada masyarakat sangatlah mendukung, karena dengan menggunakan media buku cetak dapat menambah konsentrasi saat membaca buku, selain itu buku juga dapat di nikmati oleh semua kalangan yaitu masyarakat umum, sehingga cerita rakyat Dayang Rindu dapat diperkenalkan kembali ke masyarakat umum sampai generasi seterusnya.

5.2. Saran

1. Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Dayang Rindu diharapkan dapat lebih dikenal lagi oleh masyarakat umum, selain itu masyarakat umum adalah kunci utama untuk melestarikan dan memperkenalkan cerita tersebut ke generasi berikutnya.
2. Buku ilustrasi ini dibuat untuk membantu menaikkan kepopuleran cerita rakyat Dayang Rindu yang mulai jarang terdengar dikalangan masyarakat.
3. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan menjadi panduan untuk mahasiswa yang akan melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Komala, and Siti Desintha. 2019. "Perancangan Buku Fotografi Mengenal Asal-Usul Nama Kuliner Khas Cirebon." *E-Proceeding of Art & Design*.
- Afianti, Rissa Noor, Ashni N. Sastrosubroto, and Paku Kusuma. 2015. "Perancangan Buku Ilustrasi Dalam Memperkenalkan Batik Bogor Kepada Kalangan Remaja Di Kota Bogor." *E-Proceeding of Art & Design*.
- 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*.
- Ahmad, Mirza Ghulam. 2016. "Implikatur Percakapan Dalam Sketsa Betawi Bang Jali Kondangan." *Deiksis*.
- Aisyah, Siti Ainurriza. 2017. "Pengaruh Atribut Produk Terhadap Keputusan Pembelian Kerudung Zoya Di Outlet Zoya Diponegoro Surabaya." *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*.
- Akhmaddhian, Suwari, and Anthon Fathanudien. 2015. "Partisipasi Masyarakat Dalam Mewujudkan Kuningan Sebagai Kabupaten Konservasi." *Jurnal Unifikasi*.
- Deden, Cindy Agatha, I. Dewa Alit Dwija Putra, and Siti Hajar Komariah. 2018. "Perancangan Buku Ilustrasi Makanan Organik Solusi Sehat Untuk Si Kecil." *E-Proceeding of Art & Design*.
- Maziyah, Naelil, Rahmat Rais, and Kiswoyo. 2019. "Analisis Nilai Spiritual Dalam Pembentukan Pada Buku Cerita Rakyat Karya Wirodarsono." *Indonesian Values and Character Education Journal*.
- Moleong, Lexy J. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Monica, and Laura Christina Luzar. 2011. "Efek Warna Dalam Dunia Desain Dan Periklanan." *Humaniora*.
- Puspitasari, Anggun Citra Dini Dwi. 2017. "Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif Dengan Kemampuan Menulis Cerpen." *Jurnal SAP*.
- Setiadi, Faisal Angga. 2019. "Rancang Bangun Aplikasi Game 'Petualangan Arjuna' Berbasis Android Dengan Permodelan Luther." *Teknologi Humanis Di Era Society 5.02*.

- Soedarso, Nick. 2014. "Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada." *Humaniora*.
- Solihat, Ilmi, and Erwin Salpa Riansi. 2018. "Literasi Cerita Anak Dalam Keluarga Berperan Sebagai Pembelajaran Pembentuk Karakter Anak Sekolah Dasar." *JPSD*.
- Sugihartono, Ryan Pratama. 2015. "Perancangan Buku Ilustrasi Manfaat Buah Dan Sayur Untuk Anak-Anak." *E-Proceeding of Art & Design*.
- Suharsaputra, Uhar. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Susanto, Teguh Tri, Eddy Kusnadi, and Laurensia Retno. 2018. "Penggunaan Spanduk Dan Brosur Sebagai Bahan Penunjang Media Publikasi Kegiatan." *Jurnal Abdimas Bsi*.