

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK PALCOMTECH**

LAPORAN TUGAS AKHIR

BUKU ILUSTRASI LEGENDA PULAU KEMARO



Diajukan Oleh :

M FAHMI SEPTIAWAN

061150012

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Mencapai Gelar Ahli Madya

PALEMBANG

2018

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK PALCOMTECH**

LAPORAN TUGAS AKHIR

BUKU ILUSTRASI LEGENDA PULAU KEMARO



Diajukan Oleh :

M FAHMI SEPTIAWAN

061150012

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Mencapai Gelar Ahli Madya

PALEMBANG

2018

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK PALCOMTECH**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING LTA

NAMA : M FAHMI SEPTIAWAN
NOMOR POKOK : 061150012
PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (DIII)
**JUDUL LTA : BUKU ILUSTRASI LEGENDA PULAU
KEMARO**

Tanggal : 28 Juli 2018

**Menyetujui,
Pembimbing,**

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

**Menyetujui,
Direktur,**

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

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LTA

NAMA : M FAHMI SEPTIAWAN
NOMOR POKOK : 061150012
PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (DIII)
**JUDUL LTA : BUKU ILUSTRASI LEGENDA PULAU
KEMARO**

Tanggal : 28 Juli 2018
Penguji 1,

Tanggal : 28 Juli 2018
Penguji 2,

D. Tri Octafian, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0213108002

Yasermi Syahrul, S.Pd., M.Sn.
NIDN : 0208058801

Menyetujui,
Direktur,

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

MOTTO :

*" Manusia tidak merancang untuk gagal, mereka gagal
untuk merancang. "*

(**William J. Siegel**)

" We're not perfect, but The safest hands are still our own "

(**Steve Roger / Captain America**)

" Manusia dituntut kreatif. Jika Hanya berkerja, Apa
Bedanya Kita dengan kerbau di sawah ?"

(**M Fahmi Septiawan**)

Kupersembahkan kepada :

- Allah SWT
- Kedua orang tua tercinta
- Saudara-saudariku tersayang
- Sahabat – sahabatku yang selalu ceria
- Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.
atas bimbingannya
- Para pendidik yang kuhormati
- Teman-teman seperjuangan

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat bimbingan yang dilimpahkan-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir, yang berjudul “BUKU ILUSTRASI LEGENDA PULAU KEMARO”. Tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi persyaratan akademis meraih gelar Diploma III (D3) program studi Desain Komunikasi Visual, Politeknik PalComTech.

Penulisan dan penyusunan laporan LTA ini, Penulis mendapatkan banyak bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, Penulis untuk mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak tersebut, yaitu kepada Direktur Politeknik PalComTech, Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., kepada Pembantu Direktur 1, Bapak D.Tri Octafian, S.Kom., M.Kom., kepada Pembimbing Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom yang telah membimbing dan membantu, kepada Bapak dan Ibu di dinas pariwisata, kepada kedua orang tua Penulis yang tercinta, serta kepada semua pihak yang telah banyak membantu dan memberi dukungan.

Demikian kata pengantar dari Penulis, dengan harapan semoga laporan LTA ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, dengan kesadaran Penulis bahwa penulisan laporan LTA ini masih mempunyai banyak kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Terima kasih.

Palembang, 28 Juli 2018

Penulis

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Form Topik dan Judul (*Fotokopi*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan Riset (*Fotokopi*)
3. Lampiran 3. Form Konsultasi (*Fotokopi*)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotokopi*)
5. Lampiran 5. Form Revisi Ujian Pra Sidang (*Fotokopi*)
6. Lampiran 6. Form Revisi Ujian Kompre (*Asli*)

ABSTRACT

M FAHMI SEPTIAWAN . *Illustration Book The Legend Of Kemaro Island*

Folklore Kemaro Island from province of South Sumatra is one of the many stories that come from Indonesia. Kemaro Island is one of South Sumatra's tourist destinations located in the middle of the Musi River and is about 40 km from the city of Palembang. The legend of Kemaro Island itself is quite popular among the people of Palembang which tells about the love story between Princess of Sriwijaya Kingdom named Siti Fatimah and Son of China King Tan Bun An. However, since the entry of books of stories from abroad, teenagers, especially children in Indonesia today is more likely to choose stories from other countries, rather than the story of the country itself. This is because books from other countries are considered more interesting than books made in Indonesia itself in terms of storytelling to visualization so as to make the stories of the people of the country slowly began to fade. Based on the above explanation, it became an interest of the writer to design a reading media entitled "ILLUSTRATION BOOK THE LEGEND OF KEMARO ISLAND". This research is intended to be an attraction and increase the knowledge and insight about the legend of Kemaro Island, especially among teenagers and children so that the preservation of the culture of folk legend can be maintained until our children and grandchildren later.

Key Word : Illustration, Illustration Book, Folklore, Design, Media of Information

ABSTRAK

M FAHMI SEPTIAWAN. Buku Ilustrasi Legenda Pulau Kemaro

Cerita Rakyat Pulau Kemaro dari provinsi Sumatera Selatan adalah satu dari banyaknya cerita yang berasal dari Indonesia. Pulau Kemaro merupakan salah satu destinasi wisata provinsi Sumatera Selatan yang berada di tengah sungai Musi dan berjarak sekitar 40 km dari kota Palembang. Legenda Pulau Kemaro sendiri cukup populer di kalangan masyarakat kota Palembang yang mengisahkan tentang kisah percintaan antara Putri Kerajaan Sriwijaya yang bernama Siti Fatimah dan Putra Raja Cina Tan Bun An. Namun, sejak masuknya buku-buku cerita dari luar negeri, remaja khususnya anak-anak di Indonesia saat ini lebih cenderung memilih cerita dari negara lain, daripada cerita dalam negeri sendiri. Hal ini karena buku-buku dari negara lain dianggap lebih menarik daripada buku-buku buatan Indonesia sendiri dari segi *storytelling* hingga visualisasi sehingga membuat cerita-cerita rakyat dalam negeri perlahan mulai meredup. Berdasarkan penjelasan tersebut, menjadi suatu ketertarikan penulis untuk merancang sebuah media bacaan yang berjudul “BUKU ILUSTRASI LEGENDA PULAU KEMARO”. Penelitian ini dimaksudkan dapat menjadi daya tarik serta menambah pengetahuan dan wawasan tentang legenda Pulau Kemaro khususnya di kalangan remaja dan anak-anak sehingga pelestarian budaya legenda rakyat dapat terus dipertahankan hingga ke anak cucu kita nanti.

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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Ilustrasi adalah sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. Esensi dari ilustrasi adalah pemikiran, ide dan konsep yang melandasi apa yang ingin dikomunikasikan gambar. Menghidupkan atau memberi bentuk visual dari sebuah tulisan adalah peran dari ilustrator. Mengkombinasikan pemikiran analitik dan *skill* kemampuan praktis untuk membuat sebuah bentuk visual yang mempunyai pesan (Witabora 2012: 660).

Legenda adalah cerita rakyat pada zaman dahulu yang ada hubungannya dengan peristiwa sejarah (<https://kbbi.web.id>). Indonesia merupakan negara yang kaya akan berbagai macam legenda. Setiap provinsi memiliki cerita rakyatnya sendiri yang menggambarkan ciri khas provinsi tersebut. Salah satu dari banyaknya legenda di Indonesia adalah Pulau Kemaro dari Sumatera Selatan.

Pulau Kemaro merupakan salah satu destinasi wisata provinsi Sumatera Selatan yang berada di tengah sungai Musi dan berjarak sekitar 40 km dari kota Palembang. Legenda Pulau Kemaro sendiri cukup populer di kalangan masyarakat kota Palembang yang mengisahkan tentang kisah percintaan antara Putri Kerajaan Sriwijaya yang bernama Siti Fatimah dan Putra Raja Tiongkok Tan Bun An.

Namun, sejak masuknya buku-buku cerita dari luar negeri, remaja khususnya anak-anak di Indonesia saat ini lebih cenderung memilih cerita dari negara lain, dari pada cerita dalam negeri sendiri. Hal ini karena buku-buku dari negara lain dianggap lebih menarik daripada buku-buku buatan Indonesia sendiri dari segi cerita hingga ilustrasi sehingga membuat cerita-cerita rakyat dalam negeri perlahan mulai meredup. Terlihat dari buku-buku bacaan anak yang ditawarkan oleh penerbit-penerbit, berdasarkan sebuah pernyataan yang dibuat oleh *AlineaTV.com* dalam artikelnya yang berjudul “Buku Anak Lokal vs. Terjemahan” (Oentardjo dkk 2013: 1).

Salisbury dan Styles mengadakan observasi terhadap 100 anak dari usia 6 – 11 tahun dalam bukunya yang berjudul *Children's Picture Book: The Art Of Storytelling* (2012: 4), mempresentasikan anak dari kategori pembaca awal sampai dengan *fluent readers*. Hasil observasi tersebut ialah Salisbury dan Styles dapat mengetahui respon anak – anak ketika membaca buku – buku bergambar, yaitu anak dapat merespon interaksi antara teks dan gambar, menganalisa pentingnya warna, membaca bahasa tubuh, membaca bahasa tubuh, melihat dan berfikir, melihat dan belajar, serta merespon secara aktif ketika membaca buku bergambar. Buku bergambar ini diharapkan bisa mendapatkan respon yang baik dari anak karena itu berikut ini ialah beberapa aspek dalam buku cerita beserta dengan respon yang ingin dicapai :

1. Merespon interaksi antara teks dan gambar Cerita dan ilustrasi pada buku akan berjalan seiringan, masing – masing tidak dapat berdiri sendiri sehingga dibutuhkan cerita dan ilustrasi yang menarik.

2. Menganalisa pentingnya warna-warna yang digunakan pada desain buku terutama pada ilustrasi disesuaikan dengan latar belakang cerita serta suasana kegiatan yang sedang berlangsung. Warna yang digunakan untuk mendesain buku anak baiknya bersifat dekoratif dan cerah.
3. Membaca bahasa tubuh karakter yang ada pada cerita diilustrasikan dengan gesture yang beragam, disesuaikan dengan cerita sehingga dapat menarik perhatian anak.
4. Melihat dan berfikir Pada buku ini, selain cerita dan ilustrasi, terdapat juga fakta ikan dan resep. Cerita yang digunakan ialah fiktif namun masih berkaitan dengan kehidupan keseharian anak. Anak diajak untuk melihat dan mencari perbedaan antara perbandingan dengan dunia nyata serta bagaimana memecahkan masalah.
5. Melihat dan belajar tidak hanya belajar melalui fakta ikan, anak juga diajak untuk belajar berempati dengan karakter pada buku.
6. Merespon secara aktif ketika membaca buku bergambar tidak hanya respon ketika membaca, anak juga diharapkan dapat merespon buku ini dengan interaksi langsung dengan orang tua melalui pembahasan resep ataupun fakta ikan.

Berdasarkan penjelasan diatas, menjadi suatu ketertarikan penulis untuk merancang sebuah media bacaan yang berjudul “**BUKU ILUSTRASI LEGENDA PULAU KEMARO**”. Berdasarkan hasil observasi dan tanya jawab penulis dengan Bapak Burhan selaku penjaga kelenteng Pulau Kemaro, Legenda Pulau Kemaro belum atau tidak memiliki media bacaan berupa buku

cerita ilustrasi atau cerita bergambar. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi daya tarik serta menambah pengetahuan dan wawasan tentang legenda Pulau Kemaro khususnya di kalangan remaja dan anak-anak sehingga pelestarian budaya legenda rakyat dapat terus dipertahankan hingga ke anak cucu kita nanti.

1.2. Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang diatas yaitu, Bagaimana merancang sebuah buku ilustrasi legenda Pulau Kemaro.

1.3. Ruang lingkup Penelitian

Bedasarkan judul yang dipilih oleh penulis yaitu “buku ilustrasi legenda Pulau Kemaro”, maka ruang lingkupnya mulai dari proses pembuatan *storyboard*, sketsa halaman secara digital, rancangan karakter, proses pewarnaan ilustrasi, hingga menjadi rilisan fisik yang tentunya akan dijadikan sebagai hasil penelitian laporan tugas akhir penulis.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan wawasan informasi mengenai legenda dan sejarah Pulau Kemaro dalam sebuah buku ilustrasi.
2. Memunculkan minat masyarakat mengenal lebih jauh tentang Pulau Kemaro.
3. Menjadi media promosi sekaligus membantu meningkatkan daya tarik destinasi wisata Pulau Kemaro.

1.5. Manfaat Penelitian

5.1. Manfaat Bagi Penulis

1. Penulis dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat selama belajar di Politeknik PalComTech.
2. Mendapatkan wawasan dan pengetahuan tentang proses dan tahapan perancangan buku ilustrasi yang dilakukan.
3. Menjadikan suatu pembelajaran bagi penulis dalam menghasilkan produk visual yang kreatif dan dapat diterima oleh masyarakat umum.

5.2. Manfaat Bagi Akademik

Menjadi referensi dalam penulisan karya ilmiah selanjutnya dan dapat dijadikan sebagai bahan acuan yang mampu menambah pengetahuan khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual (DKV).

5.3. Manfaat Bagi Masyarakat

Mendapatkan wawasan mengenai legenda sejarah asal-usul pulau kemaro dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

1.6 SISTEMATIS PENULISAN

Demi terwujudnya suatu hasil yang baik dalam penyusunan laporan ini penulis menggunakan pembahasan yang sesuai dengan ketentuan yang diberikan. Adapun sistematika penulisannya yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan mengenai tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulis.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menguraikan mengenai tentang landasan teori dan hasil penelitian dalam penulisan LTA.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang 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 membahas tentang kesimpulan dan saran penulis pada bab-bab sebelumnya dan juga berisi saran-saran yang diharapkan berguna dalam penelitian.

Daftar Pustaka

- Adelina, Prissy. 2017. *Aspek Visual Permainan Monopoli Parker Brother's*. ISSN : 2540 - 7589. Seminar Nasional Cendekiawan ke 3 Tahun 2017. 149-158.
- Cerita Rakyat Nusantara. *Cerita Rakyat Sumatera Selatan Pulau Kemaro*. (<http://ceritarakyatnusantara.com/id/folklore/171legenda-pulo-kemaro>). Diakses pada tanggal 25 Juli 2018. Jam 19.14 wib.)
- Christina. 2016. *Sebuah Analisis Semiotik Logo Koko Cici Indonesia (Penguatan Identitas Dalam Koko Cici)*. ISSN: 2579-8146. Jurnal Komunikasi Vol.10 No.2 November 2016: 241-270.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Online edisi III*. (<https://kbbi.web.id/legenda>). Diakses pada tanggal 3 April 2018. Jam 07.00 wib.)
- Ikawira, Erlangga Yudha., et al. 2014. *Penciptaan Buku Ilustrasi Legenda Reog Ponorogo Sebagai Upaya Mengenalkan Budaya Lokal Kepada Anak-Anak*. Jurnal Art Nouveau, Vol.3, No.1, 2014.
- Mahardika, Andaru., Destiana, Henny. 2014. *Animasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan Hewan dan Alat Transportasi untuk Siswa Taman Kanak-Kanak*. Jurnal Pilar Nusa Mandiri Vol.X No.1, Maret 2014.
- Oentardjo, Jane., et al. 2013. *Buku Cerita Bergambar Untuk Menanamkan Nilai Moral Menggunakan Pendekatan Cerita Rakyat Untuk Usia 6-10 Tahun*. Jurnal DKV Adiwarna, Vol.1, No.2, 2013.
- Parmadi, I Gusti Ngurah Wahyu., et al. 2015. *Perancangan Buku Ilustrasi Untuk Memperkenalkan Implementasi Tri Hita Karana Pada Organisasi Subak Di Bali*. ISSN : 2355-9349. Jurnal e-Proceeding of Art & Design : Vol.2, No.2, Agustus 2015.
- Perceka, Aditya Indra., et al. 2015. *Perancangan Buku Cerita Berilustrasi Edukatif Legenda Gunung Tangkuban Perahu*. ISSN: 2355-9349. Jurnal e-Proceeding of Art & Design: Vol.2, No.1, April 2015.
- Salisbury, Martin, Morgan Styles, 2012. *Children's Picturebooks*. London: Laurence King Publishing LTD.

- Soedarso, Nick. 2014. *Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada*. Vol.5 No.2 Oktober 2014: 561-570.
- Subario, Andrew P., et al. 2017. Animasi Sosialisasi Penghematan Listrik. ISSN: 2301-8364. Manado: Vol.12 No.1 Januari 2017: 3
- Sugihartono, Ryan Pratama. 2015. *Perancangan Buku Ilustrasi Manfaat Buah Dan Sayur Untuk Anak-Anak*. ISSN : 2355-9349. Jurnal e-Proceeding of Art & Design : Vol.2, No.3, Desember 2015: 1099-1108.
- Tinarbuko, Sumbo. 2015. *DEKAVE Desain Komunikasi Visual – Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: Center for Academic Publishing.
- Wibowo, Eko C., et al. 2016. *Buku Panduan Wisata Budaya Kabupaten Klaten*. Jurnal KalaTanda, Vol.1 No.1, Juni 2016.
- Witabora, Joneta. 2012. *Peran Cerita Prosa Rakyat Dalam Pendidikan Karakter Siswa*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Vol.3, No.2, 2012.
- Yuditha. 2015. *Perancangan Buku Ilustrasi Seputar Jakarta Sebagai Media Pengenalan Kepada Mahasiswa Pendetang*. Jurnal DKV Adiwarna Vol.1, No.6, 2015.
- Yuniarti, Indira., et al. 2015. *Perancangan Buku Panduan Mengonsumsi Kulit Buah Jeruk Keprok Untuk Usia 9-10 Tahun*. ISSN : 2355-9349. Jurnal e-Proceeding of Art & Design : Vol.2, No.3, Desember 2015. 1232-1238.