

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR ADAT ORANG RIMBA SEBAGAI PENGENALAN RAGAM BUDAYA PADA PELAJAR USIA 9-11



Diajukan Oleh:
HAFIZ NOYA PRASETYO
1654010028

Dosen Pembimbing:
Masnuna, S.T, M.Sn

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEK DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2021**

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR ADAT ORANG RIMBA SEBAGAI PENGENALAN RAGAM BUDAYA PADA PELAJAR USIA 9-11

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-1)



Diajukan Oleh:

HAFIZ NOYA PRASETYO

1654010028

Dosen Pembimbing:

Masnuna, S.T, M.Sn

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS
ARSITEK DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2021**

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR ADAT ORANG RIMBA
SEBAGAI PENGENALAN RAGAM BUDAYA PADA PELAJAR USIA 9-11**

Disusun Oleh :

HAFIZ NOYA PRASETYO
1654010028

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji
Pada tanggal: 4 Januari 2021

Pembimbing I



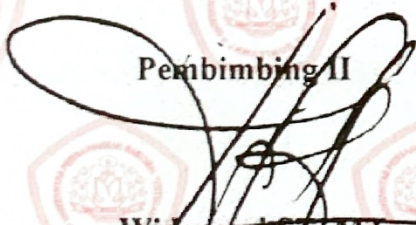
Masnuna, S.T., M.Sn
NPT. 3 8405 10 0307 1

Penguji I



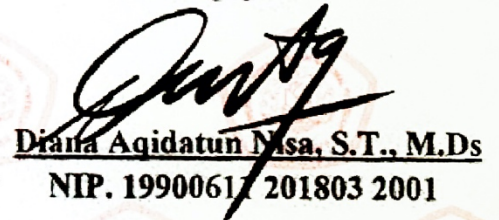
Aileena S. C.R.E.C., S.T., M.Ds
NPT. 182 198701 1907 6

Pembimbing II



Widyasari, S.T., MT
NPT. 182 198909 2007 5

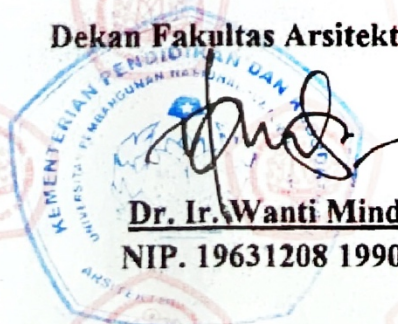
Penguji II



Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds
NIP. 19900617 201803 2001

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Dr. Ir. Wanti Mindari, M.P
NIP. 19631208 1990033 2001

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur penjiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat dan pasal 70).

Surabaya, 18 Januari 2021



Hafiz Noya Prasetyo

ABSTRAK

Budaya asing kini menyebar dan mulai mengikis keberadaan budaya lokal yang menjadi identitas kita. Untuk itu kita perlu menjaga budaya lokal agar eksistensinya dapat tetap terjaga. Orang rimba merupakan masyarakat adat yang tinggal di Taman Nasional Bukit Duabelas (TNBD), kondisinya kini makin tergerus oleh modernisasi, salah satunya karena wilayah tempat tinggal mereka digunakan untuk perkebunan. Masyarakat umum khususnya anak-anak kurang mengenal budaya orang rimba yang merupakan salah satu masyarakat adat yang ada di Indonesia. Pemberian pendidikan tentang budaya sangat penting bagi anak usia 9-11 tahun, karena pada pembelajarannya di sekolah dasar didalamnya terdapat misi untuk mengenalkan budaya. Apalagi dalam memberikan edukasi melalui buku cerita bergambar akan merangsang imajinasi anak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif untuk pengumpulan data, dan studi literatur untuk mendukung desain data. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adat masyarakat orang Rimba yang dalam kesehariannya menjaga hutan sebagai tempat tinggalnya, hasil dari penelitian ini berupa buku cerita bergambar bertema adat orang rimba yang berisi tentang budaya mereka yang dapat dibaca oleh anak-anak usia 9-11 tahun.

Kata Kunci— buku cerita, budaya keragaman, masyarakat adat

ABSTRACT

Abstract—Foreign culture now spreading and has begun to erode the existence of the local culture that has become our identity. It is necessary to maintain local culture so that the existence of local culture can remain intact. Orang rimba are indigenous people who live in Taman Nasional Bukit Duabelas (TNBD), now their condition being eroded by modernization, because the area where they live used for plantation. The general public, especially children, are unfamiliar about orang rimba. Providing education about culture is very important for children aged 9-11 years because it is in elementary school learning and in it there is a mission to introduce culture. Especially when providing education through picture storybooks, it will stimulate children's imagination. This study uses qualitative and quantitative methods for data collection, and literature studies to support design data. This study aims to know the customs of indigenous people in their daily Rimba's keep the forest as their residence, will result in a picture storybook with the theme of the jungle's custom, which contains the traditional culture of the jungle people that can be read by children aged 9-11 years.

Keywords— *storybook, culture, diversity, indigeneous people*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir perancangan ini dengan baik. Tugas akhir perancangan dengan judul “Perancangan Buku Cerita Bergambar Adat Orang Rimba sebagai Pengenalan Ragam Budaya pada Pelajar Usia 9-11” merupakan gambaran informasi tentang pengenalan masyarakat adat Orang Rimba sebagai salah satu ragam budaya yang ada di Indonesia. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Orang tua dan keluarga penulis yang tidak berhenti mendoakan dan memberi dukungan secara lahir dan batin, maupun dalam urusan finansial.
3. Masnuna, S.T., M.Sn., sebagai dosen pembimbing utama atas bimbingan, arahan dan masukan selama penyelesaian tugas akhir.
4. Widyasari, ST., MT., sebagai dosen pembimbing kedua atas bimbingan, arahan dan masukan selama penyelesaian tugas akhir.
5. Butet Manurung selaku founder Sokola Institute dan narasumber yang telah banyak membantu dalam perancangan buku penulis.
6. Watiek Ideo selaku penulis buku cerita anak dan narasumber yang telah memberikan masukan untuk perancangan buku penulis.
7. Toge Aprilianto selaku psikolog dan narasumber yang telah banyak memberi masukan dan saran untuk perancangan buku penulis.
8. Salsa Bunga Insani sebagai *partner* dan *support* sistem yang setia dan selalu ada goresannya dalam karya buku yang dirancang bersama ini, hingga kemudian hari
9. Diandra Ganesh, selaku rekanan kerja yang senantiasa memberikan saran dan masukan dari buku yang dirancang
10. Amalia Nur Hanani, Irvan Ferdi, Alan Bachtiar, Septian Anom, Andhika Putra Pradana, Danar Rizkiardi dan Qoniatul Falihah yang turut banyak membantu dalam pengerjaan bersama, maupun di lapangan.
11. Seluruh dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah banyak membantu dan mendidik penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan kuliah penulis.

12. Teman-teman Ahdan Mubarak yang selalu menemani dalam penyelesaian tugas akhir.
13. Teman-teman DKV 2016 yang telah berjuang bersama hingga kelulusan.

Akhir kata penulis berharap bahwa buku ini dapat berguna dan menambah kepustakaan tentang masyarakat adat khususnya orang rimba yang dikemas dalam bentuk buku cerita bergambar

Surabaya, 18 Januari 2021

Hafiz Noya Prasetyo

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Perancangan.....	6
1.6 Manfaat Perancangan.....	6
1.7 Skema Perancangan.....	7
BAB II.....	8
STUDI PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING	8
2.1. Pengertian Buku	8
2.1.1. Jenis Buku	8
2.1.2. Unsur Visual dalam Buku	9
2.2. Pengertian Ilustrasi	10
2.2.1. Tujuan Ilustrasi	10
2.2.2 Fungsi Ilustrasi.....	11
2.2.3 Klasifikasi Ilustrasi	12
2.2.4. Komponen Ilustrasi.....	14
2.3. Pengertian Buku Bergambar	21
2.3.1. Pengertian Cerita.....	21
2.3.2. Jenis Buku Bergambar.....	22
2.3.3. Fungsi Buku Cerita Bergambar	24
2.3.4. Psikologi Anak Usia 9-11 Tahun.....	24
2.4. Pengertian Budaya.....	25
2.4.1. Pengertian Kebudayaan.....	25
2.4.2. Unsur Budaya	25

2.4.3. Ciri-ciri Budaya	26
2.4.4. Faktor Kebudayaan	27
2.5. Provinsi Jambi	28
2.5.1. Orang Rimba/ Suku Anak Dalam	28
2.5.2. Sejarah Orang Rimba	30
2.5.3. Aktivitas Sehari-hari Orang Rimba.....	33
2.5.4. Profil Sokola Institute.....	37
2.5.5. Tujuan Sokola Institute.....	38
2.6. Definisi Desain Komunikasi Visual	38
2.6.1. Bentuk Komunikasi Visual.....	39
2.7. Studi Eksisting.....	39
2.7.1. Analisis Eksisting.....	39
2.8. Studi Kompetitor	47
2.8.1. Analisis Kompetitor	47
2.9. Studi Komparator.....	50
2.9.1. Analisis Komparator	50
2.10 Alur Berfikir	54
BAB III	55
METODOLOGI PERANCANGAN	55
3.1. Definisi Operasional Judul	55
3.1.1. Buku Cerita Bergambar.....	55
3.1.2. Ilustrasi	56
3.1.3. Budaya.....	56
3.1.4. Orang Rimba.....	56
3.1.5. Anak Usia 9-11 Tahun	57
3.2. Kerangka Perancangan.....	57
3.3. Data Perancangan	59
3.3.1. Data Primer.....	59
3.3.2. Data Sekunder.....	61
3.4. Teknik Sampling.....	61
3.4.1. Populasi	61
3.4.2. Geografis	61
3.4.3. Demografis	62
3.4.4. Psikografis	62
3.4.5. Behaviour	62
3.4.6. Geologis.....	62

3.5. Teknik Analisis Data.....	62
3.5.1. Analisis 5W + 1H.....	63
3.6. Alur Perancangan.....	64
BAB IV.....	65
ANALISA DATA.....	65
4.1 Analisis Data.....	65
4.2 Analisis Deskriptif.....	71
4.2.1 Data Observasi.....	71
4.2.2. Data Wawancara.....	73
4.2.3. Data Kuesioner.....	88
4.3 <i>Consumer Insight</i>	89
4.4 <i>Consumer Journey</i>	90
4.5 Point of Contact.....	92
4.6 Unique Selling Point (USP).....	92
4.7 Positioning.....	93
4.8 Sintesis Data.....	93
BAB V.....	96
KONSEP PERANCANGAN.....	96
5.1 Alur Pemikiran <i>Keyword</i>	96
5.2 Definisi <i>Keyword</i>	96
5.2.1 What to Say.....	97
5.2.2 How to Say.....	97
5.2.3 Makna Denotasi.....	97
5.2.4 Makna Konotasi.....	97
5.3 Konsep Kreatif.....	98
5.4 Konsep Verbal.....	98
5.4.1 Judul Buku.....	99
5.4.2 Sinopsis Buku.....	99
5.4.3 Anatomi Buku.....	99
5.5 Konsep Visual.....	101
5.5.1. Ilustrasi.....	101
5.5.2 Tipografi.....	103
5.5.3 Warna.....	104
5.6 Konsep Media.....	106
5.6.1. Media Utama.....	106
5.6.2. Media Pendukung.....	106

5.7. Studi Visual/ <i>Rough Design</i>	108
5.7.1. Style Gambar	108
5.7.2 Implementasi Gaya Gambar ke Karakter	110
5.7.3 Alternatif Cover	111
5.7.4 Cover Terpilih.....	111
5.7.5 Layout Buku	112
BAB VI.....	113
IMPLEMENTASI DESAIN	113
6.1. Cover Buku.....	113
6.2. Halaman Pemilik Buku	113
6.3 Halaman Penerbit.....	114
6.4 Halaman Isi	115
6.5 Media Pendukung.....	116
6.5.1 T-shirt.....	116
6.5.2 Totebag.....	117
6.5.3 Sticker.....	117
6.5.4 Gantungan Kunci	118
6.5.5 Tumblr	118
6.5.6. Poster.....	119
6.5.7 Kalender Meja	119
6.5.8 Buku Catatan	120
6.5.9 Gelang	120
6.5.10 Iklan Sosial Media	121
6.6 Biaya Produksi Buku	121
6.7 Estimasi Harga Cetak Massal.....	121
BAB VII.....	123
PENUTUP	123
7.1 Kesimpulan.....	123
7.2 Saran	123
DAFTAR PUSTAKA.....	124
LAMPIRAN.....	127

DAFTAR GAMBAR

1.1	Skema perancangan	7
2.1	Gambar ilustrasi pop digital	13
2.2	Gambar ilustrasi line	13
2.3	Gambar ilustrasi realistic	13
2.4	Gambar ilustrasi kartun	14
2.5	Gambar ilustrasi <i>graphic</i>	14
2.6	<i>Gambar ilustrasi children</i>	14
2.7	<i>Contoh jenis layout picture book</i>	15
2.8	<i>Gambar Serif dan Sans Serif</i>	16
2.9	Warna primer	19
2.10	Warna sekunder	19
2.11	Warna tersier	20
2.12	Peta Provinsi Jambi	28
2.13	Anak rimba	28
2.14	Suku anak dalam	30
2.15	Cawat yang dipakai laki-laki orang rimba	32
2.16	Rumah Sudung Terdahulu	32
2.17	Rumah Sudung Masa Kini	33
2.18	Ambung	33
2.19	Kegiatan berburu	34
2.20	Daging yang di saloi	35
2.21	Sarang Lebah di Pohon Sialang	36
2.22	Butet Manurung mengajar Anak Rimba	37
2.23	Sampul Buku Sokola Rimba	40
2.24	Ilustrasi dalam Buku Sokola Rimba	41
2.25	Layout dalam Buku Sokola Rimba	41
2.26	Tipografi Judul Buku Sokola Rimba	42
2.27	Cuplikan Scene Film Sokola Rimba	43
2.28	Poster Film Sokola Rimba	44
2.29	Shot Tittle Film Sokola Rimba	45
2.30	Shot Animasi Film Sokola Rimba	45
2.31	Subtittle Alih Bahasa Film Sokola Rimba	46
2.32	Buku Kisah dari Sumba Sumber	47
2.33	Ilustrasi Buku Kisah dari Sumba	48
2.34	Teks Cerita Buku Kisah dari Sumba	49
2.35	Cover Belakang Buku Kisah dari Sumba	49
2.36	Buku Disney Moana	51
2.37	Ilustrasi dalam Buku Disney Moana	51
2.38	Tipografi Teks Cerita Buku Disney Moana	52
2.39	Layout Buku Disney Moana	52
2.40	Alur Berfikir	54
3.1	Kerangka perancangan	57
3.2	Alur perancangan	64
4.1	Gramedia Expo Surabaya	71
4.2	Togamas Petra Surabaya	72
4.3	Butet Manurung	73

4.4	Watiek Ideo	79
4.5	Toge Aprilianto	85
4.6	Foto Dyna	90
5.1	Alur Pemikiran Keyword.....	96
5.2	Referensi gaya ilustrasi	102
5.3	Referensi gaya ilustrasi	102
5.4	Referensi gaya ilustrasi	103
5.5	Referensi Tipografi	103
5.6	Typeface Headline	104
5.7	Typeface Body text dan Halaman.....	104
5.8	Acuan warna	105
5.9	<i>Layout</i> pada buku Kisah dari Sumba	105
5.10	Acuan visual Buku Lalita	108
5.11	Proses sketsa style gambar	109
5.12	Style warna terpilih	109
5.13	<i>Implementasi gaya pada karakter</i>	110
5.14	Alternatif cover	111
5.15	Cover terpilih	111
5.16	<i>Layout</i> cover bab	112
5.17	<i>Layout</i> isi buku	112
6.1	Cover buku	113
6.2	Halaman pemilik buku	114
6.3	Halaman penerbit	114
6.4	Halaman Cover Bab	115
6.5	Halaman Isi Cerita	115
6.6	Halaman Tentang Penulis	116
6.7	T-shirt	116
6.8	<i>Totebag</i>	117
6.9	Stiker	117
6.10	Gantungan Kunci	118
6.11	Tumblr	118
6.12	Poster	119
6.13	Kalender Meja	119
6.14	Buku Catatan	120
6.15	Gelang	120
6.16	Feed Instagram	121

DAFTAR TABEL

4.1	Tabel <i>Consumer Journery</i>	90
-----	--------------------------------------	----