

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENGENALAN SENI  
JARANAN KEDIRI UNTUK ANAK USIA 7 – 11 TAHUN**

Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Menyelesaikan Tugas Akhir (Strata – 1)



Disusun Oleh :

**FAISAL ILHAM PERDANA (17052010033)**

Dosen Pembimbing I:  
**MASNUNA, S.T., M.Sn**

Dosen Pembimbing II:  
**DIANA AQIDATUN NISA, S.T., M.Ds**

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"  
JAWA TIMUR**

**2021**

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENGENALAN SENI  
JARANAN KEDIRI UNTUK ANAK USIA 7 – 11 TAHUN**

Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Menyelesaikan Tugas Akhir (Strata – 1)



Diajukan Oleh :

**FAISAL ILHAM PERDANA (17052010033)**

Dosen Pembimbing I:  
**MASNUNA, S.T., M.Sn**

Dosen Pembimbing II:  
**DIANA AQIDATUN NISA, S.T., M.Ds**

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"  
JAWA TIMUR**

**2021**



**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENGENALAN SENI JARANAN KEDIRI**  
**UNTUK ANAK USIA 7 – 11 TAHUN**

Disusun Oleh :

**FAISAL ILHAM PERDANA**

**17052010033**

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji Pada  
tanggal: 4 Juni 2021

Pembimbing I

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

Penguji I

Arvo Bayu Wibisono, S.T., M.Med.Kom  
NPT. 3 8312 10 0304 1

Pembimbing II

Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds  
NIP. 19900611 201803 2001

Penguji II

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

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 199003 2001

## PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, pada Naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik disuatu 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 didalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undang yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya,  
Yang Membuat Pernyataan,



Faisal Ilham Perdana

## **Abstrak**

Kesenian jaranan merupakan salah satu seni yang dimiliki oleh beberapa daerah di Indonesia, salah satunya adalah di Kediri, jaranan Kediri mempunyai ciri khasnya tersendiri, dalam setiap pementasan jaranan ada yang namanya ndadi atau kesurupan, hal tersebut merupakan salah satu ciri khas yang dimiliki jaranan Kediri. Tetapi dalam pemahaman tentang kesenian jaranan masih kurang terutama anak – anak, kebanyakan mereka hanya paham tentang jaranan dari luarnya saja, seperti contohnya, hanya mengetahui jaranan tentang ndadi atau kesurupan saja, padahal jaranan tidak hanya soal ndadi atau kesurupan, selain itu banyak anak yang tidak mengetahui apabila didalam pentas jaranan terdapat cerita didalamnya, seperti pertempuran barongan dan para pemain jaranan lainnya.

Perancangan ini menggunakan metodologi analisis kualitatif deskriptif, diantaranya ada wawancara, observasi, dan 5W+1H. Penggunaan metode analisis 5W+1H ini digunakan untuk mengetahui apa saja tahap perancangan yang harus dilakukan dalam buku ilustrasi kesenian Jaranan Kediri.

Dari beberapa hasil analisa observasi, dan wawancara didapat beberapa informasi bahwa media informasi yang tersedia jarang ditemukan dalam beberapa toko buku, dan dalam pengajaran tentang jaranan sendiri tidak bisa didapat dari sekolah, selain itu dari rata – rata anak hanya mengetahui jaranan dari sisi luarnya saja, dan mengakibatkan kurangnya kepedulian mereka kepada jaranan, dan dalam sanggar jaranan yang ada di Kediri, mereka tidak mempunyai media untuk memperkenalkan jaranan kepada anak agar lebih tertarik dengan jaranan, kebanyakan dari anak – anak tertarik karena mereka biasanya menjadi penonton dari pentas jaranan, tetapi mereka tidak paham benar apa sebenarnya jaranan itu, hanya paham gerakan – gerakan jaranan yang diajarkan saat di sanggar, tetapi teorinya masih kurang.

Masih banyak anak yang tidak paham benar apa itu kesenian jaranan, oleh karena itu perancangan ini bertujuan untuk lebih mengenalkan mereka tentang apa itu jaranan, sejarahnya, lakon – lakon atau pemain didalamnya, dan bagaimana pentas jaranan berlangsung dari awal sampai akhir. Sehingga anak mampu memahami lebih terhadap kesenian jaranan, dan kemudian diharapkan mereka dapat melestarikannya.

***Kata Kunci*** : *Buku Ilustrasi, Kesenian, Jaranan, Anak*

### **Abstract**

*Jaranan art is one of the arts owned by several regions in Indonesia, one of which is in Kediri, Kediri jaranan has its own characteristics, in every jaranan performance there is something called ndadi or trance, this is one of the characteristics of the Kediri jaranan. But in understanding the art of jaranan is still lacking, especially children, most of them only understand about jaranan from the outside, for example, only knowing jaranan about ndadi or trance, whereas jaranan is not only about ndadi or trance, besides that many children do not know if in the jaranan stage there is a story in it, such as the battle of barongan and other jaranan players.*

*This design uses a descriptive qualitative analysis methodology, including interviews, observations, and 5W+1H. The use of the 5W+1H analysis method is used to find out what stages of design must be carried out in the Jaranan Kediri art illustration book.*

*From several results of observational analysis, and interviews, it was obtained some information that the available information media is rarely found in some bookstores, and teaching about jaranan itself cannot be obtained from schools, other than that the average child only knows the jaranan from the outside. and resulted in their lack of concern for jaranan, and in the jaranan studio in Kediri, they did not have the media to introduce jaranan to children to be more interested in jaranan, most of the children were interested because they were usually spectators of the jaranan performance, but they did not really understand what jaranan actually is, only understand the movements of the jaranan that are taught at the studio, but the theory is still lacking.*

*There are still many children who do not really understand what jaranan art is, therefore this design aims to introduce them more about what jaranan is, its history, plays or players in it, and how jaranan performances take place from beginning to end. So that children are able to understand more about the art of jaranan, and then it is hoped that they can preserve it.*

**Keywords:** *Illustration Book, Art, Jaranan, Children*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunianya sehingga laporan Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Kesenian Jaranan Untuk Anak Usia 7 – 11 Tahun ini dapat terselesaikan dengan baik. Laporan ini merupakan berisi informasi tentang kesenian jaranan yang berfokus tentang bagaimana tahap – tahap pentas jaranan dilakukan dari awal sampai akhir pentas.

Perancangan buku ini berhasil dibuat dengan bantuan beberapa pihak yang berpengaruh langsung maupun tidak langsung, perancang mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW.
2. Kepada Keluarga yang selalu mendoakan dan memberi semangat, sehingga mampu mengerjakan perancangan ini dengan lancar.
3. Kepada Ibu Masnuna S.T., M.Sn sebagai dosen pembimbing pertama yang telah banyak membantu memberikan saran dan masukan pada perancangan.
4. Kepada Ibu Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds. sebagai dosen pembimbing kedua yang telah memberikan saran dan masukan pada penulisan laporan perancangan.
5. Kepada seluruh Dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah banyak membantu dan memberikan ilmu sehingga perancang dapat menyelesaikan perancangan ini.
6. Kepada Bapak Sutikno dan Bapak Har, selaku narasumber yang telah membantu dalam memberi informasi dalam perancangan ini.
7. Kepada Vani Anggrita Sari, yang selalu memberikan support dan doa dalam membantu penyelesaian perancangan ini.
8. Kepada teman -teman Dialog Rantau, dan teman – teman Dekavir yang telah memberikan motivasi selama perancangan ini.

Akhir kata penulis menyadari bahwa pelaksanaan pengerjaan laporan hingga terciptanya perancangan yang telah dibuat ini masih jauh dari kata sempurna, namun dengan perancangan ini diharapkan dapat menjadi media edukasi dan inspirasi bagi remaja untuk berkegiatan produktif selama di rumah saat pandemi.

Surabaya, Juni 2021

Faisal Ilham Perdana

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	3
1.3 Rumusan Masalah .....	4
1.4 Batasan Masalah .....	4
1.5 Tujuan Perancangan .....	5
1.6 Manfaat Perancangan .....	5
<b>BAB II STUDI PUSTAKA DAN EKSISTING</b> .....	<b>6</b>
2.1 Landasan Teori .....	6
2.1.1 Buku .....	6
2.1.2 Buku Anak .....	6
2.1.3 Ilustrasi .....	7
2.1.4 Kesenian .....	10
2.1.5 Jaranan Kediri .....	10
2.1.6 Anak Usia 7 – 11 Tahun .....	14
2.1.7 Unsur Desain Komunikasi Visual .....	15
2.2 Studi Eksisting .....	20
2.2.1 Studi Kompetitor .....	24
2.2.2 Studi Komparator .....	27
<b>BAB III METODOLOGI DESAIN</b> .....	<b>40</b>
3.1 Definisi Operasional Judul .....	40
3.1.1 Definisi Buku Ilustrasi .....	40
3.1.2 Definisi Tari Jaranan Kediri .....	40
3.1.3 Definisi Anak Usia 7 – 11 Tahun .....	41
3.1.4 Definisi Kesenian .....	41
3.2 Tahapan Perancangan .....	41
3.2.1 Fenomena .....	41
3.2.2 Identifikasi Masalah .....	41
3.2.3 Observasi .....	42
3.2.4 Studi Komparator dan Kompetitor .....	42
3.2.5 Wawancara .....	42
3.2.6 Konsep Desain .....	42
3.2.7 Alternatif Desain .....	42
3.2.8 Desain Terpilih .....	42
3.2.9 Hasil Final .....	43
3.3 Data Perancangan .....	43
3.3.1 Data Primer .....	43
3.3.2 Data Sekunder .....	43
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	43
3.4.1 Data Primer .....	43
3.4.2 Data Sekunder .....	44
3.5 Teknik Sampling .....	45
3.5.1 Populasi .....	45



3.5.2 Sampel .....	46
3.6 Teknik Analisa Data .....	47
3.7 Alur Berpikir .....	47
<b>BAB IV ANALISA DATA .....</b>	<b>48</b>
4.1 Analisa Data .....	48
4.1.1 Analisis Wawancara .....	49
4.1.2 Analisis Observasi .....	51
4.1.3 Point Of Contact (POC) .....	56
4.1.5 Analisa 5W + 1H .....	57
4.1.6 Sintesa Data .....	59
4.1.7 Unique Selling Point (USP) .....	60
<b>BAB V KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>61</b>
5.1 Alur Pemikiran Keyword .....	61
5.2 Definisi Keyword .....	62
5.2.1 What To Say .....	62
5.2.2 How To Say .....	62
5.2.3 Makna Denotasi .....	62
5.2.4 Makna Konotasi .....	63
5.3 Konsep Kreatif .....	63
5.4 Konsep Verbal .....	63
5.4.1 Judul Buku .....	63
5.4.2 Sinopsis Buku .....	64
5.4.3 Gaya Bahasa .....	64
5.4.4 Deskripsi Konten .....	64
5.5 Konsep Visual .....	65
5.5.1 Layout .....	66
5.5.2 Font .....	67
5.5.3 Warna .....	68
5.5.4 Ilustrasi .....	68
5.6 Konsep Media .....	70
5.6.1 Media Utama : Buku Ilustrasi Kesenian Jaranan Kediri .....	70
5.6.2 Media Pendukung .....	70
<b>BAB VI IMPLEMENTASI MEDIA .....</b>	<b>72</b>
6.1 Cover Buku Jingkrak Jaranan .....	72
6.2 Sub Cover Buku Jingkrak Jaranan .....	73
6.3 Halaman Isi Buku .....	73
6.3.1 Halaman Daftar Isi .....	73
6.3.2 Isi Buku .....	74
6.4 Media Pendukung .....	76
6.4.1 Kaos/T-Shirt .....	76
6.4.2 Banner .....	76
6.4.3 Poster .....	77
6.4.4 Stiker .....	78
6.4.5 Botol Minum .....	78
6.5 Biaya Produksi Buku .....	79
<b>BAB VII PENUTUP .....</b>	<b>80</b>
7.1 Kesimpulan .....	80
7.2 Saran .....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>81</b>
<b>TENTANG PENULIS .....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>84</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Ilustrasi Naturalis .....	7
<b>Gambar 2.2</b> Ilustrasi Dekoratif .....	8
<b>Gambar 2.3</b> Ilustrasi Kartun .....	8
<b>Gambar 2.4</b> Jaranan Jowo .....	11
<b>Gambar 2.5</b> Jaranan Dor .....	11
<b>Gambar 2.6</b> Jaranan Pegon .....	12
<b>Gambar 2.7</b> Jaranan Senterewe .....	12
<b>Gambar 2.8</b> Warna .....	16
<b>Gambar 2.9</b> Mengenal Kesenian Nasional 12 Kuda Lumping .....	20
<b>Gambar 2.10</b> Isi Buku .....	21
<b>Gambar 2.11</b> Isi Buku 2 .....	22
<b>Gambar 2.12</b> Foto <i>Human Interest</i> yang Ada Didalam Buku .....	22
<b>Gambar 2.13</b> Buku Ilustrasi Jaranan Kediri .....	24
<b>Gambar 2.14</b> Buku Ilustrasi Jaranan Kediri 2 .....	24
<b>Gambar 2.15</b> Buku Ilustrasi Jaranan Kediri 3 .....	25
<b>Gambar 2.16</b> Buku Ilustrasi “Let’s Play Vegetables!” .....	27
<b>Gambar 2.17</b> Ilustrasi Buncis .....	28
<b>Gambar 2.18</b> Ilustrasi Labu .....	28
<b>Gambar 2.19</b> Ilustrasi Mengolah dan Manfaat Bayam Merah .....	29
<b>Gambar 2.20</b> Cover dan Back Cover Lika-Liku Berkendara .....	31
<b>Gambar 2.21</b> Bahas Helm .....	31
<b>Gambar 2.22</b> Tips Aman Saat Berkendara .....	32
<b>Gambar 2.23</b> Pentingkan Keselamatan .....	32
<b>Gambar 2.24</b> Gagal Konsentrasi .....	33
<b>Gambar 2.25</b> Bahas Surat Izin Mengemudi .....	34
<b>Gambar 3.1</b> Alur Berpikir .....	47
<b>Gambar 4.1</b> Dokumentasi Narasumber .....	49
<b>Gambar 4.2</b> Dokumentasi Narasumber 2 .....	50
<b>Gambar 4.3</b> Observasi Anak Kecil di Kelurahan Banjaran .....	51
<b>Gambar 4.4</b> Observasi Anak Kecil di Bandar Kidul .....	52
<b>Gambar 4.5</b> Observasi Untuk Studi Karakter .....	53
<b>Gambar 4.6</b> Studi Style Karakter .....	54
<b>Gambar 4.7</b> Observasi Toko Buku Gramedia .....	54
<b>Gambar 4.8</b> Pencarian Buku Kesenian Jaranan Kediri .....	55
<b>Gambar 4.9</b> Observasi Toko Buku Togamas .....	56
<b>Gambar 4.10</b> Pencarian Buku Kesenian Jaranan Kediri 2 .....	56
<b>Gambar 5.1</b> Alur Berpikir Keyword .....	61
<b>Gambar 5.2</b> Layout Keseimbangan Asimetris .....	66
<b>Gambar 5.3</b> Font .....	67
<b>Gambar 5.4</b> Sampel Warna .....	68
<b>Gambar 5.5</b> Visual Implementasi Supergrafis .....	68
<b>Gambar 5.6</b> Sketsa Pemain Jaranan .....	69
<b>Gambar 5.7</b> Ilustrasi Pemain Jaranan .....	69
<b>Gambar 6.1</b> Cover Jingkrak Jaranan .....	72
<b>Gambar 6.2</b> Sub Cover Jingkrak Jaranan .....	73
<b>Gambar 6.3</b> Daftar Isi .....	73
<b>Gambar 6.4</b> Halaman Isi Buku Bab 1 .....	74
<b>Gambar 6.5</b> Halaman Isi Buku Bab 2 .....	74
<b>Gambar 6.6</b> Halaman Isi Buku Bab 3 .....	75
<b>Gambar 6.7</b> Kaos .....	76

<b>Gambar 6.8</b> Banner .....	76
<b>Gambar 6.9</b> Poster .....	77
<b>Gambar 6.10</b> Stiker .....	78
<b>Gambar 6.11</b> Botol Minum .....	78