

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
PELESTARIAN TARI GANDRUNG UNTUK ANAK USIA 6-12 TAHUN

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Oleh :

Shakira Talitha Bryliana Fajar
20052010117

Pembimbing 1 :

Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn.

Pembimbing 2 :

Sri Wulandari, S.Sn., M.A.

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN UNIVERSITAS
PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
2023/2024

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
PELESTARIAN TARI GANDRUNG UNTUK ANAK USIA 6-12 TAHUN

Disusun oleh:
SHAKIRA TALITHA BRYLIANA FAJAR
20052010117

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji
Pada tanggal: 17 Mei 2024

Pembimbing I

Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19910728 202203 1004

Pembimbing II

Sri Wulandari, S.Sn., M.A.
NPT. 202 19930419 173

Penguji I

Masnuna, S.T., M.Sn.
NIPPPK. 198405122021212004

Penguji II

Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.
NPT. 201 19850106 174

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

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

Ibnu Sholichin, S.T., M.T
NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
PELESTARIAN TARI GANDRUNG UNTUK ANAK USIA 6-12 TAHUN

Disusun oleh:

SHAKIRA TALITHA BRYLIANA FAJAR
20052010117

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji
Pada tanggal : 17 Mei 2024

Pembimbing I

Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19910728 202203 1004

Pembimbing II

Sri Wulandari, S.Sn., M.A
NPT. 202 19930419 173

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

Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual

Masnuna, S.T., M.Sn.
NIPPPK: 198405122021212004

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara yang memiliki keanekaragaman budaya dengan 3000 suku dan entnis didalamnya. Masyarakat Indonesia tersebar dari Sabang sampai Merauke dengan beragam suku dan etnis yang berbeda. Dengan banyaknya suku dan etnis tersebut membuat Indonesia memiliki berbagai jenis kebudayaan dengan ciri khas yang berbeda-beda di tiap daerahnya. Salah satu daerah yang masih menjaga dan kental akan kebudayaannya ialah Kabupaten Banyuwangi. Kabupaten Banyuwangi dikenal memiliki beragam macam kebudayaan dan juga kesenian yang masih terjaga, salah satunya ialah tari Gandrung.

Tari Gandrung merupakan seni tarian yang disajikan dengan iringan musik khas dari perpaduan Jawa dan Bali. Kurangnya media yang sesuai usia audiens mengenai tari Gandrung membuat anak-anak kurang mengenali budaya mereka sendiri. Karena itulah dibutuhkan sebuah media pelestarian yang sesuai dengan target audiens yang merupakan anak-anak. Media pelestarian yang dipilih ialah buku ilustrasi interaktif. Buku ilustrasi interaktif dipilih karena sesuai dengan target audiens karena menarik perhatian anak untuk meningkatkan minat anak dalam membaca buku karena fitur interaktifnya.

Proses perancangan Tugas Akhir ini menggunakan metode penelitian campuran, dimana penulis menggunakan metode kualitatif dan metode kuantitatif. Dalam proses penelitian ini penulis mendapatkan data menggunakan FGD (*Forum Group Discussion*), kuesioner, wawancara, dan juga observasi dengan menggunakan analisis data 5W+1H dan didapatkan kata kunci utama yaitu “Tari Gandrung sebagai Budaya Pemersatu Masyarakat Banyuwangi.”

Konsep perancangan buku ilustrasi interaktif ini akan memuat buku cerita yang berisi ilustrasi dengan *genre* fiksi, dilengkapi dengan fitur interaktif dan juga animasi yang memuat mengenai informasi tentang tari Gandrung, dari sejarah, fakta-fakta tari gandrung dan juga cerita menarik yang dibantu oleh karakter-karakter pendukung pada buku ini. Tak lupa dengan fitur interaktif di beberapa halamannya dan juga animasi yang dapat *discan* disalah satu halaman berisi mengenai tata cara gerak dasar pada tari Gandrung. Perancangan ini diharapkan dapat mengedukasi dan juga membantu melestarikan budaya asli Banyuwangi, tari Gandrung.

Kata Kunci : Animasi, Buku Ilustrasi, Buku Interaktif, Media Pelestarian, Tari Gandrung

ABSTRACT

Indonesia is a country of cultural diversity with 3000 tribes and entnis in it. The Indonesian people are dispersed from the sabang to the merauke with different tribes and ethnicities. With so many tribes and ethnic groups, Indonesia is characterized by different types of cultures, each region. One of the areas that is still protected and thick of its culture is the municipality of Banyuwangi. The area of the Banyuwangi is known to have a wide variety of culturally as well as art still intact, one of which is dance.

It is an art of dancing served with a musical accompaniment typical of the blend of Java and Bali. The lack of appropriate media outlets regarding passionate dancing makes children less familiar with their own culture. That's why it needs a media preserve that matches the target of an audience of children. The preservation media chosen is the interactive illustrated book. The interactive illustrated book is selected because it matches the audience target because it attracts the child's attention to increase the child's interest in reading books because of their interactions

The design of this final task requires mixed research methods, in which the writer uses qualitative methods and quantitative methods. In the process of this study the authors are getting data using FGD (forum group discussion), questionnaires, interviews, and also observations using data analyses of 5W+1H and the main key word being "Gandrung Dance as a Culture Unifying Banyuwangi Society."

The concept of the design of the interactive illustrated book will include a storybook containing illustrations with genre fiction, along with interactive features and animation that contains information about the Gandrung, historical, historical, musical facts, and also fascinating stories assisted by the supporting characters in the book. Not to forget the interactive features on some of the pages as well as the animation that can be scanned on one of the pages of the basic motion ordinances in the lap dance. It is hoped that this design will be able to educate and also help preserve the native culture of Banyuwangi, Gandrung dance.

Keywords: Animation, Illustration Book, Interactive Book, Preservation Media, Gandrung Dance.

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Sebagai Media Pelestarian Tari Gandrung Untuk Anak Usia 6-12 Tahun” adalah hasil karya asli saya. Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk mendapatkan gelar akademik di perguruan tinggi, kecuali yang tertulis dalam kutipan laporan ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam Tugas Akhir ini terdapat unsur-unsur plagiarisme, maka saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh (Sarjana) dibatalkan dan menerima sanksi yang sesuai dengan ketentuan berlaku (UU No.22 Tahun 2002, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 17 Mei 2024



Shakira Talitha Bryliana Fajar

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan Rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir mengenai “Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Sebagai Media Pelestarian Tari Gandrung Untuk Anak Usia 6-12 Tahun” dengan baik dan tepat waktu. Perancangan buku ilustrasi interaktif ini dibuat dengan tujuan sebagai media pelestarian terhadap budaya tari Gandrung dari Banyuwangi yang ditujukan pada anak usia 6-12 tahun. Diharapkan dengan disusunnya buku ini dapat menjadi alternatif dalam mengenalkan dan juga melestarikan budaya tari Gandrung yang merupakan budaya asli dari Banyuwangi terhadap para generasi muda.

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan laporan maupun proses perancangan Tugas Akhir ini hingga selesai. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW.
2. Kepada Mama yang sudah membantu penulis menyusun perancangan ini dan memberi dukungan batin maupun fisik dari awal hingga akhir kepada penulis, Rayhan selaku adik penulis yang juga turut membantu penulis secara batin maupun fisik dalam proses perancangan laporan ini dan seluruh keluarga besar yang sudah memberi dukungan baik secara moral maupun material.
3. Kepada Bapak Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn. dan Ibu Sri Wulandari, S.Sn., M.A. sebagai dosen pembimbing pertama dan kedua yang sudah membimbing dan memberi masukan dalam proses penyusunan perancangan ini.
4. Kepada Ibu Masnuna, S.T., M.Sn. dan Bapak Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A. sebagai dosen penguji pertama dan kedua yang sudah memberi saran dan juga masukan dalam proses penyusunan perancangan ini.
5. Kepada Bapak, Ibu guru dan murid-murid SD Negeri 2 Genteng, Banyuwangi sebagai narasumber dan juga objek observasi dalam perancangan ini.
6. Kepada Kurnia Afdillah ilustrator buku anak sebagai narasumber yang telah membantu dalam perancangan ini.
7. Kepada para ahli tari gandrung yang sudah membagikan ilmu dan juga informasinya pada penulis demi berjalannya laporan dan perancangan ini.
8. Kepadasemua narasumber yang sudah memberikan ilmu dan juga informasi yang berguna dalam proses penyusunan laporan ini.

9. Kepada teman-teman low-genk, CJKK, dan juga ARKY yang sudah membantu dan men-*support* penulis dari fisik maupun batin selama proses perancangan.
10. Kepada EXO, Wanna One, X1, Riize, Enhypen, Kim Seonho dan SM *Family* yang secara tidak langsung memberikan *support* baik dari segi emosional dan juga psikologi.
11. Kepada teman-teman Angkatan 2020 DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang sudah membantu dan mendukung satu sama lain dalam proses perancangan ini.
12. Serta kepada semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam berjalannya perancangan ini.

Melalui laporan ini penulis berharap semoga perancangan ini dapat bermanfaat bagi para pembacanya. Laporan ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga sangat dibutuhkan kritik dan sarannya sebagai evaluasi kedepannya. Atas perhatian dan kerjasamanya penulis ucapkan terimakasih.

Surabaya, 17 Mei 2024

Shakira Talitha Bryliana Fajar

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	I
HALAMAN PERSETUJUAN	II
ABSTRAK	III
<i>ABSTRACT</i>	IV
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR	V
KATA PENGANTAR	VI
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR GAMBAR	XI
DAFTAR TABEL	XVI
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Batasan Masalah	5
1.5 Manfaat Perancangan	6
1.6 Kerangka Perancangan	7
BAB II LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING	8
2.1 Definisi Operasional Judul	8
2.1.1 Media Pelestarian	8
2.1.2 Buku Ilustrasi Interaktif	8
2.1.3 Anak Usia 6-12 Tahun	8
2.1.4 Tari Gandrung	9
2.2 Landasan Teori Buku	9
2.2.1 Pengertian Buku	9
2.2.2 Manfaat Buku	9
2.2.3 Anatomi Buku	9
2.2.4 Jenis-Jenis Buku	10
2.2.5 Buku Cerita Bergambar	10
2.2.6 Buku Interaktif	17
2.2.7 Teknik Buku <i>Pop-Up</i>	21
2.3 Landasan Desain Komunikasi Visual	25
2.3.1 Ilustrasi	25

2.3.2 Teknik Ilustrasi	29
2.3.3 Tipografi	33
2.3.4 Warna	36
2.4 Landasan Teori Tari Gandrung	38
2.4.1 Sejarah Tari Gandrung	38
2.4.2 Gerakan Tari Gandrung	39
2.4.3 Tata Busana Tari Gandrung	40
2.5 Teori Penceritaan	45
2.6 Landasan Teori Psikologi Anak Usia 6-12 Tahun	47
2.7 Studi Eksisting	48
2.7.1 Studi Komparator	48
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	52
3.1 Metode Perancangan	52
3.1.1 Metode Penilitia	52
3.1.2 Fenomena Permasalahan	52
3.1.3 Perumusan Masalah	53
3.2 Objek Perancangan	53
3.2.1 Populasi (Target Segmen)	53
3.3 Teknik Pengumpulan Data	54
3.3.1 Data Primer	54
3.3.2 Data Sekunder	54
3.4 Teknik Analisis Data	60
3.4.1 Analisis Hasil Kuesioner	60
3.4.2 Analisis Hasil <i>FGD (Forum Group Discussion)</i>	62
3.4.3 Analisis Hasil Wawancara	63
3.4.4 Analisis Hasil Observasi	67
3.4.5 Analisis 5W+1H	68
3.5 Analisis <i>Consumer Insight</i>	70
3.6 Analisis <i>Consumer Journey</i> dan <i>Point of Contact</i>	70
3.7 Sintesa Data	72
3.8 USP	73
BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI	74
4.1 Keyword	75

4.1.1 Definisi <i>Keyword</i>	75
4.1.2 <i>What to Say</i>	75
4.1.3 <i>How to Say</i>	75
4.2 Konsep Verbal	76
4.2.1 Judul Buku	76
4.2.2 Gaya Bahasa	76
4.2.3 Anatomi Buku	77
4.2.4 Alur Cerita	77
4.3 Konsep Visual	83
4.3.1 Ilustrasi	83
4.3.2 Warna	83
4.3.3 Tipografi	84
4.3.4 <i>Layout</i>	85
4.4 Konsep Media	86
4.4.1 Media Utama	86
4.4.2 Media Pendukung	87
4.5 Proses Perancangan Desain	88
4.5.1 Desain Karakter	88
4.5.1.1 Rough Desain (Sketsa Kasar)	91
4.5.2 Komprehensif Desain	93
4.5.3 Validasi Desain	97
4.5.3.1 Hasil Kuesioner	97
4.5.3.2 Validasi dengan Ahli Ilustrator Buku Anak	99
4.5.4 Desain Final	101
4.5.5 Judul	101
4.5.6 Alternatif	102
4.5.7 Cover	102
4.5.7.1 Alternatif Desain	102
4.5.7.2 Rough Desain (Sketsa Kasar)	103
4.5.7.3 Komprehensif Desain	103
4.6 Implementasi Desain	104
4.7 Media Pendukung	109
4.8 Rancangan Anggaran Proyek	111

4.8.1 Anggaran Satuan	111
4.8.2 Anggaran Tahunan	112
BAB V PENUTUP	115
DAFTAR PUSTAKA	116
LAMPIRAN	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tari Gandrung	1
Gambar 1.2 <i>FGD (Forum Group Discussion)</i> kelas 4 SD Negeri 2 Genteng	4
Gambar 1.2 Kerangka Perancangan	7
Gambar 2.1 Buku Cerita Bergambar	11
Gambar 2.2 Buku Ilustrasi	11
Gambar 2.3 Komik	12
Gambar 2.4 Buku Pelajaran	12
Gambar 2.5 Buku Refrensi	13
Gambar 2.6 Buku Interaktif	14
Gambar 2.7 <i>Baby Books</i>	14
Gambar 2.8 <i>Concept Books</i>	15
Gambar 2.9 <i>Picture Storybooks</i>	15
Gambar 2.10 Komik	16
Gambar 2.11 <i>Transitional Books</i>	17
Gambar 2.12 <i>Moveable Books</i>	18
Gambar 2.13 Buku Interaktif <i>Peek a Boo</i>	18
Gambar 2.14 Buku Interaktif <i>Participation</i>	19
Gambar 2.15 Buku Interaktif <i>Hidden Object</i>	19
Gambar 2.16 Buku Interaktif <i>Play a Song/Play a Sound</i>	20
Gambar 2.17 Buku Interaktif <i>Touch and Feel</i>	20
Gambar 2.18 Buku Interaktif Campuran	21
Gambar 2.19 Teknik <i>Flaps</i>	21
Gambar 2.20 Teknik <i>Pull-tabs</i>	22
Gambar 2.21 Teknik <i>V-Folding</i>	22
Gambar 2.22 Teknik <i>Internal Stand</i>	23

Gambar 2.23 Teknik <i>Volvelles</i>	23
Gambar 2.24 Teknik <i>Transformation</i>	24
Gambar 2.25 Teknik <i>Carousel</i>	24
Gambar 2.26 Teknik <i>Peepshow</i>	25
Gambar 2.27 Teknik <i>Box and Cylinder</i>	25
Gambar 2.28 Ilustrasi Naturalis	26
Gambar 2.29 Ilustrasi Kartun	27
Gambar 2.30 Ilustrasi Dekoratif	27
Gambar 2.31 Ilustrasi Karikatur	28
Gambar 2.32 Ilustrasi Cerita Bergambar	28
Gambar 2.33 Ilustrasi Buku Pelajaran	29
Gambar 2.34 Ilustrasi Khayalan	29
Gambar 2.35 <i>Digital Painting</i>	30
Gambar 2.36 <i>Vector</i>	31
Gambar 2.37 <i>3D Illustration</i>	32
Gambar 2.38 <i>Pixerlart</i>	32
Gambar 2.39 Teknik Ilustrasi Tradisional (<i>Watercolor</i>)	33
Gambar 2.40 <i>Font Serif</i>	34
Gambar 2.41 <i>Font Sans Serif</i>	34
Gambar 2.42 <i>Font Script</i>	35
Gambar 2.43 Dekoratif	35
Gambar 2.44 Warna Primer	37
Gambar 2.45 Warna Sekunder	37
Gambar 2.46 Warna Tersier	38
Gambar 2.47 Tari Gandrung	38
Gambar 2.48 Omprog	41

Gambar 2.49 Otok	41
Gambar 2.50 Kelat Bahu	42
Gambar 2.51 Ilat-ilat	42
Gambar 2.52 Pending	42
Gambar 2.53 Sembong	43
Gambar 2.54 Oncer	43
Gambar 2.55 Sampur	44
Gambar 2.56 Sewek	44
Gambar 2.57 Kipas	45
Gambar 2.58 Kaos Kaki	45
Gambar 2.59 Buku Cerita Kareem dan Khaleel : Mencari Allah	48
Gambar 2.60 Buku Cerita Kareem dan Khaleel : Mencari Allah	49
Gambar 2.61 Isi Buku Kareem dan Khaleel : Mencari Allah	50
Gambar 2.62 Tipografi Kareem dan Khaleel : Mencari Allah	50
Gambar 3.1 Diagram Hasil Kuesioner 1	60
Gambar 3.2 Diagram Hasil Kuesioner 2	61
Gambar 3.3 Diagram Hasil Kuesioner 3	61
Gambar 3.4 Diagram Hasil Kuesioner 4	62
Gambar 3.5 FGD dengan siswa SD Negeri 2 Genteng	62
Gambar 3.7 Sosok Kurnia Afdillah, Konten Kreator dan Ilustrator Buku Anak	65
Gambar 3.8 Sosok Demi Yuli, Penanggung Jawab Perpustakaan SD Negeri 2 Genteng	66
Gambar 3.9 Sosok Muhammad Yanuar, Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Banyuwangi	67
Gambar 3.10 Perpustakaan SD Negeri 2 Genteng	68
Gambar 3.11 Observasi di Toko Buku Gramedia Genteng	69
Gambar 3.12 Foto Handaru	70
Gambar 4.1 <i>Keyword</i>	75

Gambar 4.2 Gaya Gambar	83
Gambar 4.3 <i>Color Palette</i>	83
Gambar 4.4 <i>Font Alphakind</i>	84
Gambar 4.5 <i>Font Playtime</i>	84
Gambar 4.6 Gaya Layout	85
Gambar 4.7 Inspirasi Gaya Layout	86
Gambar 4.8 Gempi Nora Marteen sebagai Inspirasi Karakter Semi	89
Gambar 4.9 Rania Yamin sebagai Inspirasi Karakter Arum	89
Gambar 4.10 Widyawati sebagai Inspirasi Karakter Nenek	90
Gambar 4.11 Unique Priscillia sebagai Inspirasi Karakter Ibu Semi	91
Gambar 4.12 Acuan Visual Karakter Semi	91
Gambar 4.13 Acuan Visual Karakter Arum	92
Gambar 4.14 Acuan Visual Karakter Nenek	92
Gambar 4.15 Acuan Visual Karakter Ibu Semi	93
Gambar 4.16 Desain Komprehensif Karakter Semi	93
Gambar 4.17 Desain Komprehensif Karakter Arum	94
Gambar 4.18 Desain Komprehensif Karakter Nenek	95
Gambar 4.19 Desain Komprehensif Karakter Ibu Semi	96
Gambar 4.20 Hasil Kuesioner Desain Karakter Semi	97
Gambar 4.21 Hasil Kuesioner Desain Karakter Arum	97
Gambar 4.22 Hasil Kuesioner Desain Karakter Nenek	98
Gambar 4.23 Hasil Kuesioner Desain Karakter Ibu Semi	98
Gambar 4.24 Hasil Kuesioner Desain Tipografi Judul	99
Gambar 4.25 Hasil Kuesioner Desain Cover	99
Gambar 4.26 Validasi Ilustrasi bersama Kurnia Afdilla	100
Gambar 4.27 Acuan Visual Tipografi Judul	101

Gambar 4.28 Alternatif Desain Tipografi Judul	102
Gambar 4.29 Sketsa Kasar Desain <i>Cover</i>	103
Gambar 4.30 Komprehensif Desain <i>Cover</i>	103
Gambar 4.31 <i>Cover</i> Buku	104
Gambar 4.32 Halaman Buku Berwarna	105
Gambar 4.33 Halaman Interaktif	105
Gambar 4.34 Halaman Interaktif	106
Gambar 4.35 Halaman Interaktif	106
Gambar 4.36 Halaman Interaktif	107
Gambar 4.37 Halaman Interaktif	107
Gambar 4.38 <i>Animasi</i>	108
Gambar 4.39 <i>T-Shirt</i>	109
Gambar 4.40 <i>Totebag</i>	109
Gambar 4.41 <i>Tumblr</i>	109
Gambar 4.42 <i>Notebook</i>	110
Gambar 4.43 <i>Keychain</i>	110
Gambar 4.44 <i>Bookmark</i>	110
Gambar 4.45 <i>Sticker Set</i>	111

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perbandingan Kelebihan dan Kekurangan dari Studi Komparator	51
Tabel 3.2 Analisis <i>Consumer Journey</i>	71
Tabel 3.3 Alur Cerita	78
Tabel 4.1 Biaya Produksi Buku	111
Tabel 4.2 Anggaran Cetak 100 Buku Per Tahun	112
Tabel 4.3 Anggaran Cetak <i>Merchandise</i>	113