

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU CERITA ILUSTRASI PETUALANGAN
KERETA API INDONESIA DENGAN MENERAPKAN *AUGMENTED*
REALITY

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



Diajukan oleh :

Zidni Enggar Allifia

20052010079

Pembimbing 1:

Masnuna, S.T., M.Sn.

Pembimbing 2 :

Aris Sutejo, S.Sn, M.Sn.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA
TIMUR
2024/2025

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN BUKU CERITA ILUSTRASI PETUALANGAN
KERETA API INDONESIA DENGAN MENERAPKAN *AUGMENTED*
REALITY

Disusun oleh:
ZIDNI ENGGAR ALLIFIA
20052010079

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal 18 November 2024

Pembimbing I



Masnuna, S.T., M.Sn.

NIPPPK. 198405122021212004

Pembimbing II



Aris Sutejo, S.Sn, M.Sn.

NIP. 19851106 201903 1002

Penguji I



Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.

NPT. 201 19850106 174

Penguji II



Aditya Rahman Y, S.T., M.Med.kom.

NIPPPK. 198109292021211002

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 CERITA ILUSTRASI PETUALANGAN
KERETA API INDONESIA DENGAN MENERAPKAN *AUGMENTED*
REALITY

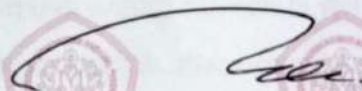
Disusun oleh:
ZIDNI ENGGAR ALLIFIA
20052010079

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal 18 November 2024

Pembimbing I

Pembimbing II



Masnuna, S.T., M.Sn.

NIPPPK. 198405122021212004



Aris Sutejo, S.Sn, M.Sn.

NIP. 19851106 201903 1002

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

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada anak-anak mengenai KAI, seperti sejarah dan profesi yang ada di KAI. Untuk menumbuhkan rasa tertarik pada anak untuk berpegian menggunakan KAI. Untuk menumbuhkan minat anak-anak terhadap buku, bahwa buku juga menarik dengan dikombinasikan dengan *Augmented Reality*. Metode penelitian ini menggunakan kualitatif dan kuantitatif dengan data yang digunakan yaitu data primer yang di dapat dari wawancara , observasi dan kuesioner. Objek perancangan pada buku ilustrasi dengan menerapkan Augmented Reality ini sangatlah penting karena mempengaruhi ketertarikan target audiens dan yang membuat buku ini unik untuk dibaca. Teknik analisa data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dengan tahapan reduksi data. Metode ini penulis gunakan untuk menemukan inti penting dan berguna untuk perancangan yang dihasilkan melalui wawancara mendalam, observasi maupun data kuisisioner, yang kemudian dibuat sistesa data. Hasil penelitian membuktikan bahwa Perancangan buku cerita ilustrasi petualangan kereta api Indonesia dengan menerapkan *augmented reality* sebagai media pembelajaran mengenai kereta api yang berisikan mengenai provesi yang ada di kereta api dan menumbuhkan rasa tertarik untuk berpegian menggunakan kereta api. Dalam proses perancangan penulis menyadari jika kereta api sangatlah menarik, banyak hal lainnya yang dapat lebih digali mengenai kereta api dan perjalanan yang menggunakan kereta api sangatlah seru karena tidak akan terjebak kemacetan. Penyajiann buku yang dikemas dalam bentuk cerita yang menarik perhatian pembaca, tidak hanya dalam segi cerita penambahan *augmented reality* mampu membuat anak-anak atau target audient lebih tertarik untuk membaca buku.

Kata Kunci : Cerita Ilustrasi, Kereta Api Indonesia, *Augmented Reality*

ABSTRACT

This study aims to provide knowledge to children about KAI, such as the history and professions that exist in KAI. To foster interest in children to travel using KAI. To foster children's interest in books, that books are also interesting when combined with Augmented Reality. This research method uses qualitative and quantitative with the data used, namely primary data obtained from interviews, observations and questionnaires. The design object in the illustrated book by implementing Augmented Reality is very important because it affects the interest of the target audience and makes this book unique to read. The data analysis technique used is qualitative descriptive analysis with data reduction stages. This method is used by the author to find important and useful cores for the design produced through in-depth interviews, observations and questionnaire data, which are then synthesized. The results of the study prove that the design of an illustrated story book of Indonesian train adventures by implementing augmented reality as a learning medium about trains that contains provisions on trains and fosters interest in traveling using trains. In the design process the author realized that trains are very interesting, there are many other things that can be explored more about trains and travel using trains is very exciting because it will not be stuck in traffic. The presentation of the book is packaged in the form of a story that attracts the attention of readers, not only in terms of the story, the addition of augmented reality can make children or target audiences more interested in reading books.

Keywords: Illustration Story, Indonesian Railway, Augmented Reality

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, naskah dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk mendapatkan gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak ada pendapat atau karya milik orang lain, kecuali secara resmi dikutip dan disebutkan dalam naskah laporan ini dan telah dicantumkan sumber data dalam daftar pustaka.

Apabila terdapat di dalam naskah ini terdapat unsur plagiasi, saya bersedia laporan Tuga Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh (sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2023, pasal 25 ayat 2 pasal 70).

Surabaya, 10 Desember 2024



Zidni Enggar Allifia

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga laporan “Perancangan Buku Cerita Ilustrasi Petualangan Kereta Api Indonesia Dengan Menerapkan *Augmented Reality*” ini dapat penulis selesaikan dengan baik. Buku ini berisikan mengenai edukasi yang ditujukan untuk anak-anak usia 6-12 tahun yang memuat mengenai cerita petualangan kereta api dengan menunjukkan berbagai provinsi yang ada di KAI dan tempat wisata edukasi yang dekat dengan stasiun tujuan. Diharapkan seluruh pembaca atau target *audiens* akan tertarik dan menambah pengetahuan.

Terimakasih kepada semua pihak yang telah bersedia membantu dalam pengumpulan data dan dukungan yang diberikan kepada saya selama mengerjakan perancangan buku cerita ilustrasi petualangan kereta api ini. Penulis dengan tulus mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW.
2. Kedua orang tua, Bapak Sukiyat dan Ibu Agita Suryani yang telah memberikan doa, dukungan lahir batin serta dukungan finansial kepada saya. Juga kepada adik saya Qorik yang telah membantu saya.
3. Ibu Masnuna, S.T., M.Sn selaku dosen pembimbing 1 yang telah membimbing saya dan memberikan masukan selama proses penulisan laporan dari awal sampai akhir laporan tugas akhir ini.
4. Bapak Aris Sutejo, S.Sn, M.Sn. selaku dosen pembimbing 2 yang telah membimbing saya dengan memberikan masukan dalam membangun perancangan ini.
5. Bapak Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A. selaku penguji 1 dan Bapak Aik selaku penguji 2 yang telah memberikan koreksi dan saran yang membangun dalam proses pengerjaan perancangan ini.
6. Terimakasih kepada Kak irfan selaku ilustrator buku anak, Bu Luluk sebagai nara sumber dan kepada Kepala dan wakil stasiun Wonokromo selaku narasumber telah bersedia membantu dalam proses pembuatan perancangan serta laporan ini.
7. Teman-teman dibawah bimbingan Bu Nuna yang telah menemani dan membantu selama proses asistensi dilakukan.
8. Semua dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang memberikan ilmu serta mendidik saya selama menjalani studi.
9. Teman-teman DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang namanya tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah menemani dan membantu selama proses berlangsung.

10. Pada BTOB yang lagunya membatu semangat saya selama perancangan khususnya “It’s Okay” dan “It’s all good”. Juga Lee Changsub, tahun ini mungkin tahun yang pendek dan juga panjang.
11. Serta kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang memiliki keterlibatan dalam perancangan ini. Seperti percetakan, laptop dan yang lainnya.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna karena terbatasnya pengetahuan yang dimiliki dan informasi yang diperoleh. Oleh karena itu, saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan dari pembaca guna sebagai perbaikan dimasa yang akan datang. Semoga perancangan buku ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membaca.

Surabaya, 10 Desember 2024

Zidni Enggar Allifia

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DARTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	18
1.1 Latar Belakang.....	18
1.2 Identifikasi Masalah.....	22
1.3 Rumusan Masalah.....	22
1.4 Batasan Masalah	23
1.5 Tujuan Perancangan.....	23
1.6 Manfaat Perancangan.....	23
1.7 Kerangka Perancangan	24
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING.....	25
2.1 Definisi Operasional Judul.....	25
2.1.1 Buku Ilustrasi	25
2.1.2 Cerita Pendek	25
2.1.3 Kereta Api Indonesia.....	25
2.1.4 <i>Augmented Reality</i> (AR)	26
2.1.5 Anak Usia 6-12 Tahun	26
2.2 Landasan Teori Buku.....	26
2.2.1 Pengertian Buku	26
2.2.2 Fungsi Buku	27
2.2.3 Manfaat Buku.....	28
2.2.4 Buku Cerita Bergambar.....	29

2.3	Landasan Teori Kereta Api Indonesia	30
2.3.1	Sejarah Kereta Api Indonesia.....	30
2.4	Landasan Teori Tempat Wisata	33
2.4.1	Tempat Wisata Kota Populer di Pulau Jawa	34
2.5	Landasan Teori Cerita Pendek.....	41
2.5.1	Unsur Intrinsik Cerita Pendek.....	41
2.5.2	Unsur Ekstrinsik Cerita Pendek	43
2.6	Landasan Teori Desain Komunikasi Visual	44
2.6.1	Ilustrasi.....	45
2.6.2	Teknik Ilustrasi Digital	45
2.6.3	Tipografi.....	46
2.6.4	Warna	52
2.7	Landasan Teori Augmented Reality	52
2.8	Landasan Teori Psikologi Anak 6 – 12 Tahun.....	54
2.9	Studi Eksisting	54
2.9.1	Studi Komparator	58
2.9.2	Studi Kompetitor.....	61
BAB III METODOLOGI DESAIN.....		62
3.1	Metode Perancangan	62
3.2	Objek Perancangan	62
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	62
3.3.1	Data Primer	62
3.3.2	Data Sekunder	63
3.3.3	Target Audiens	64
3.4	Teknik Analisis Data	65
3.4.1	Analisis Data Wawancara	66
3.4.2	Analisis Data Kuisisioner	69
3.4.3	Analisis Data Observasi	70
3.4.4	Analisis Data 5W+1H	70
3.4.5	Analisis Consumer Insight	73
3.4.6	Analisis Consumer Journey dan Point of Contact.....	73
3.5	Sintesa Data	76
3.6	Unique Selling Proposition (USP).....	77

BAB IV KONSEP DAN IMPL EMENTASI DESAIN	78
4.1 Perumusan Konsep	78
4.1.1 Alur Pemikiran <i>Keyword</i>	78
4.1.2 <i>Keyword</i>	78
4.1.3 <i>What to Say</i>	79
4.1.4 <i>How to Say</i>	79
4.1.5 Makna Denotasi	79
4.1.6 Makna Konotasi	80
4.1.7 Konsep Verbal.....	80
4.1.8 Konsep Visual	93
4.2 Proses Perancangan Desain.....	99
4.2.1 Rough Desain (sketsa kasar)	99
4.2.2 Komperehensif Desain	103
4.2.3 Validasi Desain	105
4.2.4 Desain Final (Final Artwork)	108
4.4 Rancangan anggaran proyek.....	115
4.4.1 Anggaran satuan.....	115
BAB V PENUTUP	117
5.1 Kesimpulan	117
5.2 Saran	117
DAFTAR PUSTAKA.....	118
LAMPIRAN	121

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kereta Api Indonesia	18
Gambar 1.2 Penemaran PM 2,5 di Indonesia pada tahun 2022.....	19
Gambar 1.3 Dokumentasi wawancara	20
Gambar 1.4 <i>Augmented Reality</i>	21
Gambar 2.5 Suasana kesibukan pembangunan jalur kereta api Semarang-Tanggung.	30
Gambar 2.6 Jalur kereta api Surabaya-Pasuruan sepanjang 63 km.....	31
Gambar 2.7 Staatssporwegen meresmikan jalur trem pertama di Sulawesi.....	31
Gambar 2.8 Logo Perusahaan dari masa ke masa	33
Gambar 2.9 Tujuan Populer	34
Gambar 2.10 Stasiun Jakarta	34
Gambar 2.11 Tujuan Populer	35
Gambar 2.12 Museum Sejarah Jakarta	35
Gambar 2.13 Stasiun Bandung	35
Gambar 2.14 Tujuan Populer 1	36
Gambar 2.15 Braga.....	36
Gambar 2.16 Tujuan Populer 2	36
Gambar 2.17 Alun-alun Bandung.....	37
Gambar 2.18 Stasiun Tugu Yogyakarta	37
Gambar 2.19 Tujuan Populer 3	37
Gambar 2.20 Benteng Vredeburg.....	37
Gambar 2.21 Stasiun Tawan.....	38
Gambar 2.22 Tujuan Populer 4	38

Gambar 2.23 Kota Lama Semarang	38
Gambar 2.24 Tujuan Populer 5	39
Gambar 2.25 Lawang Sewu.....	39
Gambar 2.26 Gubeng.....	39
Gambar 2.27 Tujuan Populer 6	40
Gambar 2.28 Museum Pendidikan Surabaya	40
Gambar 2.29 Tujuan Populer 7	40
Gambar 2.30 Monumen Kapal Selam	41
Gambar 2.31 Bitmap	46
Gambar 2.32 Anatomi Typography.....	48
Gambar 2.33 <i>Serif</i>	49
Gambar 2.34 <i>Sans serif</i>	50
Gambar 2.35 Caligraphic.....	51
Gambar 2.36 Colour teori.....	52
Gambar 2.37 Contoh <i>Augmented Reality</i>	53
Gambar 2.38 Buku Ensiklopedia Junior : Kereta Api.....	55
Gambar 2.39 Visual Buku Ensiklopedia Junior : Kereta Api	56
Gambar 2.40 Layout Buku Ensiklopedia Junior : Kereta Api.....	56
Gambar 2.41 Font Buku Ensiklopedia Junior : Kereta Api.....	57
Gambar 2.42 Buku Petualangan Ibu Tini	58
Gambar 2.43 Halaman Buku Petualangan Ibu Tini.....	59
Gambar 2.44 Visual Buku	60
Gambar 3.45 Wawancara dengan Bu Luluk.....	66
Gambar 3.46 Wawancara denan KAI.....	67

Gambar 3.47 Wawancara dengan Ilustrator buku anak.....	68
Gambar 3.48 Obsevasi perpustakaan MI Nizamiyah Ploso	70
Gambar 3.49 Foto	73
Gambar 4.50 Perjeangan membaca pada anak	81
Gambar 4.51 Rancangan anatomi buku ilustrasi interaktif	84
Gambar 4.52 Diagram kuisioner style	93
Gambar 4.53 Gaya gambar	93
Gambar 4.54 Acuan warna gambar	94
Gambar 4.55 Acuan pallete warna	94
Gambar 4.56 Acuan gambar karakter.....	95
Gambar 4.57 Contoh gambaran cover	95
Gambar 4.58 <i>Font Catfiles</i>	96
Gambar 4.59 <i>Font RonySiswadi Architect 4</i>	96
Gambar 4.60 Contoh <i>layout fullbleed</i>	97
Gambar 4.61 <i>Brainstorming</i> karakter Anna	99
Gambar 4.62 Sketsa karakter Anna	100
Gambar 4.63 <i>Brainstorming</i> karakter Ibu	100
Gambar 4.64 Sketsa karakter Anna	100
Gambar 4.65 Tiket kereta	101
Gambar 4.66 Seragam KAI	101
Gambar 4.67 Sketsa <i>cover 1</i>	102
Gambar 4.68 Sketsa <i>cover 2</i>	102
Gambar 4.69 Sketsa <i>cover 3</i>	102
Gambar 4.70 Paginasi halaman	103

Gambar 4.71 Sketsa dan deskripsi halaman	103
Gambar 4.72 Komperehensif desain karakter Anna.....	104
Gambar 4.73 Komperehensif desain karakter Ibu.....	104
Gambar 4.74 Komperehensif desain <i>Cover</i> 1.....	105
Gambar 4.75 Diagram pemilihan alternatif desain karakter Anna.....	106
Gambar 4.76 Alternatif desain <i>cover</i>	107
Gambar 4.77 Diagram pemilihan alternatif desain <i>cover</i>	107
Gambar 4.78 Cover final	108
Gambar 4.79 Halaman buku.....	109
Gambar 4.80 Halaman <i>AR</i> 1	109
Gambar 4.81 Halaman <i>AR</i> 2.....	109
Gambar 4.82 Halaman <i>AR</i> 3	110
Gambar 4.83 Halaman <i>AR</i> 4	110
Gambar 4.84 Halaman <i>AR</i> 5	111
Gambar 4.85 Halaman <i>AR</i> 6	111
Gambar 4.86 Halaman <i>AR</i> 7.....	111
Gambar 4.87 Halaman <i>AR</i> 8.....	112
Gambar 4.88 Halaman <i>AR</i> 8	112
Gambar 4.89 Note	113
Gambar 4.90 Botol minuman	113
Gambar 4.91 Kotak bekal.....	113
Gambar 4.92 Tas kotak bekal.....	114
Gambar 4.93 Gantungan kunci.....	114
Gambar 4.94 Stiker.....	114

Gambar 4.95 Tas selempang	115
Gambar 4.96 Tempat pensil	115

DARTAR TABEL

Table 3.1 Tabel kegiatan Qarirah sehari-hari	74
Table 4.2 Konsep isi halaman	85