

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR INTERAKTIF
TENTANG " BESUTAN JOMBANG" DENGAN AUGMENTED
REALITY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN KESENIAN BAGI
PEMBACA JENJANG SEMENJANA**

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



Diajukan oleh :

KHALAYA AZIZAH WIBOWO

21052010110

Dosen Pembimbing :

- 1. Masnuna, S.T.,M.Sn.**
- 2. Aninditya Daniar, 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 BERGAMBAR INTERAKTIF TENTANG " BESUTAN
JOMBANG" DENGAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN
KESENIAN BAGI PEMBACA JENJANG SEMENJANA

Disusun oleh :

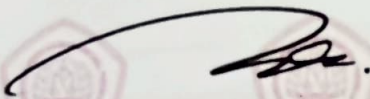
KHALAYA AZIZAH WIBOWO

21052010110

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal : 22 Mei 2025

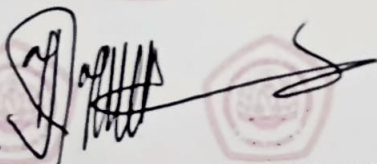
Pembimbing I



Masnuna, S.T., M.Sn

NIPPPK. 19840512 2021 212004

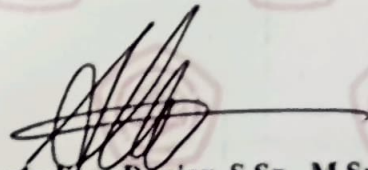
Penguji I



Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds

NIP. 19880428 201803 2001

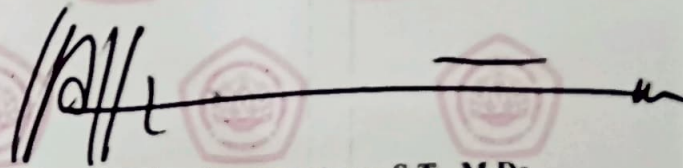
Pembimbing II



Anindya Danlar, S.Sn., M.Sn

NIP. 199411242024062002

Penguji II



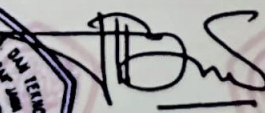
Alfian Candra Avuswantana, S.T., M.Ds

NIP.19880505 201903 1018

Tugas akhir ini 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 BERGAMBAR INTERAKTIF TENTANG " BESUTAN
JOMBANG" DENGAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN
KESENIAN BAGI PEMBACA JENJANG SEMENJANA

Disusun oleh :

KHALAYA AZIZAH WIBOWO

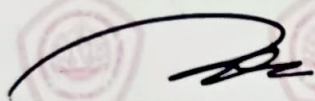
21052010110

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal : 22 Mei 2025

Pembimbing I

Pembimbing II

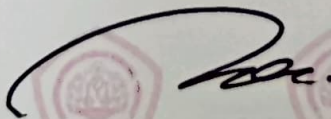


Masnuna, S.T., M.Sn.
NIPPPK. 19840512 2021 212004



Aninditya Danlar, S.Sn., M.Sn
NIP. 199411242024062002

Tugas akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-I)
Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Masnuna, S.T., M.Sn.
NIPPPK. 19840512 2021 212004

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Khalaya Azizah Wibowo
NPM : 21052010110
Program : Sarjana(S1)
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan desain

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir/Skripsi/Tesis/Disertasi* ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi/Tesis/Desertasi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 11 Juni 2025

Yang Membuat pernyataan



Khalaya Azizah Wibowo
21052010110

ABSTRAK

Kesenian tradisional merupakan bagian dari kekayaan budaya yang memiliki nilai edukatif, moral, dan sosial tinggi, serta penting dikenalkan kepada generasi muda. Salah satu contohnya adalah kesenian drama "Besutan" dari Kabupaten Jombang yang kini mulai terlupakan. Kurangnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakter anak usia sekolah dasar menjadi faktor menurunnya pemahaman dan ketertarikan terhadap kesenian ini. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media edukatif yang mampu mengenalkan kesenian lokal melalui pendekatan visual dan teknologi yang dekat dengan keseharian anak.

Dalam perancangan ini digunakan metode seperti observasi, penyebaran kuesioner, wawancara, dan studi pustaka untuk memahami kebutuhan pengguna serta bentuk media yang sesuai. Buku cerita bergambar interaktif dipilih sebagai media utama, dengan tambahan teknologi Augmented Reality (AR) agar proses penyampaian informasi menjadi lebih menarik, atraktif, dan mudah dipahami oleh anak-anak berusia 10–12 tahun. Fitur ini memungkinkan anak berinteraksi langsung dengan konten buku melalui perangkat gawai.

Dari hasil analisis, ditemukan bahwa sebagian besar siswa belum mengenal kesenian Besutan, serta menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap media belajar berbasis cerita visual dengan interaksi. Buku ini memuat elemen sejarah, tokoh, kostum, serta nilai-nilai kehidupan dari kesenian Besutan yang dikemas dalam cerita bergambar dan didukung fitur AR guna meningkatkan pemahaman serta keterlibatan pembaca secara aktif.

Melalui perancangan ini, diharapkan buku cerita interaktif berbasis AR dapat menjadi media edukatif alternatif yang efektif untuk memperkenalkan seni drama tradisional Besutan kepada siswa sekolah dasar. Selain sebagai sarana pelestarian budaya, media ini juga menjadi inovasi pembelajaran yang menyenangkan dan relevan dengan perkembangan teknologi serta pola belajar generasi muda saat ini.

Kata kunci : Buku cerita bergambar, interaktif, Besutan Jombang

ABSTRACT

Traditional arts are a valuable part of cultural heritage that hold educational, moral, and social values, making them important to introduce to younger generations. One such art form is the "Besutan" drama from Jombang Regency, which is gradually fading from public memory. The lack of engaging and age-appropriate educational media for elementary school students contributes to the declining awareness and interest in this cultural art. Therefore, there is a need for an educational medium that introduces local arts through a visual and technology-based approach suited to children's learning styles.

This project utilized methods such as observation, questionnaires, interviews, and literature studies to identify user needs and determine the appropriate media form. An interactive picture book was chosen as the main medium, enhanced with Augmented Reality (AR) features to make the information delivery more engaging and easier to understand for children aged 10–12. The AR technology enables students to interact directly with the book's content through their devices.

The analysis revealed that most students were unfamiliar with Besutan and showed a strong interest in visual, story-based learning media with interactive elements. This book presents the history, characters, costumes, and life values found in Besutan performances, all wrapped in a narrative format supported by AR features to boost understanding and engagement.

Through this design, the interactive picture book with AR is expected to serve as an effective alternative educational medium for introducing the Besutan drama to elementary school students. In addition to being a means of preserving cultural heritage, it also offers a fun and innovative learning experience that aligns with modern technology and the learning preferences of today's young generation.

Keyword : *Picture Storybook. Interactive, Besutan Jombang*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, nikmat, dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul *"Perancangan Buku Cerita Bergambar Interaktif tentang Besutan Jombang dengan Augmented Reality sebagai Media Pengenalan Kesenian bagi Pembaca Jenjang Semenjana."* Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam menempuh pendidikan Strata-1 di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur.

Dalam proses penyusunan dan perancangan tugas akhir ini, penulis mendapat banyak arahan, masukan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak **Ibnu Sholichin, S. T., M T** selaku dekan fakultas arsitektur dan desain
2. Ibu **Masnuna, S.T., M.Sn.** selaku dosen pembimbing utama yang dengan sabar memberikan bimbingan dan masukan selama proses pengerjaan tugas akhir ini.
3. Ibu **Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn.** selaku pembimbing kedua yang telah memberikan perspektif baru dan arahan yang sangat berguna dalam penyempurnaan konsep dan isi laporan.
4. Ibu **Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.** dan Bapak **Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds.** selaku dosen penguji yang memberikan kritik dan saran konstruktif demi hasil akhir yang lebih baik.
5. Para narasumber yang telah meluangkan waktu dan pengetahuannya selama proses penelitian ini, antara lain:
 - **Bapak Nasrul Illah**, pemerhati budaya dan peneliti sejarah dari Jombang, yang memberikan wawasan mendalam tentang sejarah dan nilai-nilai filosofis dalam kesenian Besutan.
 - **Ibu Supartini**, Kepala Seksi Peserta Didik dan Pembangunan Karakter Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Jombang, yang memberikan data serta pandangan terkait pelestarian budaya di ranah pendidikan dasar.

- **Bapak Imam Ghozali**, guru di SD Negeri Jombatan 3, yang memberikan insight terkait metode pembelajaran dan kebutuhan media edukatif di lingkungan sekolah dasar.
 - **Bapak Roziqin**, praktisi dan pemerhati Besutan Jombang, yang telah memberikan tambahan pengetahuan serta penjelasan serta pemahaman mendalam tentang asal muasal dan sejarah Besutan dan sebagainya.
6. Kedua orang tua serta keluarga besar penulis atas dukungan moral, doa, dan semangat yang tak pernah putus.
 7. Teman-teman seperjuangan di Program Studi Desain Komunikasi Visual, khususnya angkatan 2021, yang turut memberi semangat dan inspirasi dalam menyelesaikan proses perancangan ini.
 8. Teman-teman terdekat penulis, yang sudah menyemangati dan membantu kelancaran dalam persiapan dan pengerjaan selama proses tugas akhir.
 9. Farelino Arsyi Vernanda Purwanto, seseorang yang baru datang dan membantu penulis baik waktu. Dan tenaga selama proses pengerjaan perancangan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, segala bentuk saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan ke depannya. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat, menjadi referensi, dan menginspirasi upaya pelestarian budaya lokal melalui pendekatan desain dan teknologi.

Surabaya, 22 Mei 2025



Khalaya Azizah Wibowo

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Rumusan Masalah	9
1.4 Batasan Masalah	9
1.5 Tujuan Perancangan.....	10
1.6 Manfaat Hasil Perancangan	10
1.7 Kerangka Perancangan.....	11
BAB II	12
LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING.....	12
2.1 Definisi operasional judul.....	12
2.1.1. Definisi Buku cerita bergambar interaktif	12
2.1.2. Definisi Besutan Jombang	12
2.1.3. Definisi Fitur Augmented Reality.....	12
2.1.4. Definisi Media Pengenalan.....	13
2.1.5. Definisi Siswa Sekolah Dasar	13
2.2 Landasan teori buku	13
2.2.1 Pengertian buku	13
2.2.2. Manfaat buku	14
2.2.3 Jenis buku	14
2.3 Landasan Desain Komunikasi Visual.....	34
2.3.1 Ilustrasi	34
2.3.2 Jenis ilustrasi	34
2.3.4 Teknik ilustrasi.....	38
2.3.5 Bentuk ilustrasi dalam buku	41
2.3.6 Tipografi.....	42

2.3.7 Warna	43
2.3.8 Karya terdahulu	45
2.4 Landasan teori Besutan Jombang	46
2.4.1. Sejarah Besutan Jombang	46
2.4.2. Tokoh Besutan Jombang	48
2.4.3 Tata Busana dan Simbol Makna Tokoh Besutan Jombang.....	50
1. Busana Pokok Tokoh Utama Besut.....	50
2. Busana Pelengkap	51
2.5 Bahasa yang digunakan.....	52
2.6 Urutan Pementasan dalam Kesenian Besutan	52
2.6.1. Bahasa Jombangan.....	53
2.7 Stakeholder	55
2.8 Studi eksisting.....	57
2.8 Studi Komparator	66
BAB III	74
METODOLOGI DESAIN	74
3.1 Metode Perancangan	74
3.1.1 Metode Penelitian.....	74
3.1.2 Data yang dibutuhkan	74
3.2 Objek Perancangan	74
3.2.1 Populasi (Target Segmen).....	74
3.3 Teknik pengumpulan data.....	75
3.3.1 Data Primer	75
3.3.2 Data Sekunder	82
3.4 Teknik Analisis Data.....	85
3.4.1 Analisis Hasil Kuisisioner data.....	85
3.4.2 Analisis Hasil Wawancara	87
3.4.3 Analisis Hasil Observasi	94
3.4.4 Analisis TOWS Matrix	95
3.4.5 Analisis Data 5W+1H	97
3.4.6 Analisis Consumer Insight	100
3.4.7 Analisis Consumer Journey.....	101
3.4.8 Point of Contact.....	108
3.5 Sintesa Data.....	109
3.6 USP (Unique Selling Proposition)	110

BAB IV	112
KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN	112
4.1 Perumusan konsep	112
4.1.2 Defini Keyword	113
4.1.3 Konsep Verbal	114
4.1.3 Konsep Visual	132
4.1.3 Konsep Media	141
4.2 Proses perancangan desain	144
4.2.1 Rough Design	144
4.3 Alternatif Desain	146
4.4 Validasi Desain	148
4.5 Implementasi desain	150
4.6 Rancangan Anggaran Biaya Desain	153
4.6.1 Tarif Desainer	153
4.6.2 Total Biaya Produksi	154
BAB V	155
PENUTUP	155
5.1 Kesimpulan	155
5.2 Saran	155
Daftar Pustaka	156
LAMPIRAN	159
1. Kuesioner	159
2. Customer Journey 1 Minggu (Narasumber 1)	166

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1.1 Seni Pertunjukan Besutan	6
2. Gambar 1.2 Peta Wilayah Kabupaten Jombang	8
3. Gambar 1.3 Kerangka Perancangan	16
4. Gambar 2.1 Buku Cerita Bergambar	20
5. Gambar 2.2 Buku Novel	20
6. Gambar 2.3 Buku Komik	21
7. Gambar 2.4 Buku Ensiklopedia	21
8. Gambar 2.5 Buku Sejarah.....	22
9. Gambar 2.6 Buku Pop-Up	23
10. Gambar 2.7 Buku Peek-a-Boo	23
11. Gambar 2.8 Buku Pull Tab	24
12. Gambar 2.9 Buku Hidden Object	24
13. Gambar 2.10 Buku Games	25
14. Gambar 2.11 Buku Participation	26
15. Gambar 2.12 Buku Play-a-Song	26
16. Gambar 2.13 Buku Touch and Feel	27
17. Gambar 2.14 Tabel Klarifikasi Pembaca	30
18. Gambar 2.15 Buku Interaktif Augmented Reality	33
19. Gambar 2.16 Ilustrasi Realis	39
20. Gambar 2.17 Ilustrasi Dekoratif.....	39
21. Gambar 2.18 Ilustrasi Kartun	40
22. Gambar 2.19 Ilustrasi Karikatur	40

23. Gambar 2.20 Ilustrasi Cerita Bergambar	41
24. Gambar 2.21 Ilustrasi Buku Pelajaran	41
25. Gambar 2.22 Ilustrasi Khayalan	41
26. Gambar 2.23 Ilustrasi Digital	42
27. Gambar 2.24 Pixel Art	43
28. Gambar 2.25 3D Illustrations	44
29. Gambar 2.26 Vector	44
30. Gambar 2.27 Ilustrasi Tradisional	45
31. Gambar 2.28 Full Spread	45
32. Gambar 2.29 Single Spread	46
33. Gambar 2.30 Layout Spot.....	47
34. Gambar 2.31 Color Atmosphere Psikologi Warna.....	49
35. Gambar 2.32 Karya Terdahulu	51
36. Gambar 2.33 Sejarah kesenian besutan	52
37. Gambar 2.34 Tokoh Besutan	54
38. Gambar 2.35 Busana Pentas Besut.....	55
39. Gambar 2.36 Busana Pentas Besutan	56
40. Gambar 2.37 Profil <i>Stakeholder</i>	59
41. Gambar 2.38 Studi eksisting 1	61
42. Gambar 2.39 Studi eksisting 2.....	65
43. Gambar 2.40 Studi Komparator 1.....	69
44. Gambar 2.41 Studi Komaparator 2.....	73
45. Gambar 3.1 Dokumentasi Penyebaran Kuisisioner	79
46. Gambar 3.2 Narasumber 1	80

47. Gambar 3.3 Narasumber 2.....	81
48. Gambar 3.4 Narasumber 3.....	82
49. Gambar 3.5 Narasumber 4.....	83
50. Gambar 3.6 Observasi tempat	84
51. Gambar 3.7 Customer Journey 1	101
52. Gambar 3.8 Customer Journey 2	103
53. Gambar 4.1 Perjenjangan buku	110
54. Gambar 4.2 elemen ointeraktif halaman mini quiz	111
55. Gambar 4.3 Gaya gambar.....	113
56. Gambar 4.4 Warna terang.....	113
57. Gambar 4.5 Teori busana warna.....	114
58. Gambar 4.6 Tipografi	115
59. Gambar 4.7 Desain karakter	116
60. Gambar 4.8 Desain Karakter besut.....	116
61. Gambar 4.9 Desain Rusmini.....	117
62. Gambar 4.10 Man Gondo	117
63. Gambar 4.11 Desain Sumo Gambar	118
64. Gambar 4.12 Fullspread	118
65. Gambar 4.13 Single Spread	119
66. Gambar 4.14 Spot.....	119

DAFTAR TABEL

1. Tabel 2.1 Data Analisis Eksisiting 1	62
2. Tabel 2.1 Data Analisis Eksisting 2	66
3. Tabel 2.3 Data Analisis Komparator 1	70
4. Tabel 2.4 Data Analisis Komparator 2	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 data kuisisioner.....	159
<i>Lampiran 2 Transkrip data customer journey narasumber</i>	<i>166</i>
Lampiran 3 Transkrip data consumer journey narasumber 2	167