

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN ELEKTRONIK BOOK (*E-BOOK*)  
CERITA RAKYAT “LAOWOMARU”  
DARI KOTA GUNUNGSITOLI NIAS**

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Kelulusan Program Diploma III



**Oleh**

**PUTRI NOVITA BATEE**

**NIM. 19153007**

**PRODI TEKNIK GRAFIKA KONSENTRASI PENERBITAN  
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA  
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF  
PROGRAM STUDI DI LUAR KAMPUS UTAMA  
MEDAN  
2022**

**LEMBAR PENGESAHAN**

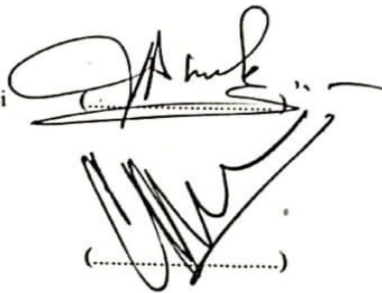
**PEMBUATAN ELEKTRONIK BOOK (E-BOOK) CERITA RAKYAT  
"LAOWOMARU" DARI KOTA GUNUNGSITOLI NIAS**

**TUGAS AKHIR**

Tugas Akhir ini telah diuji dan disahkan oleh Tim Penguji Tugas Akhir Jurusan  
Teknik Grafika, Program Studi Teknik Grafika Konsentrasi Penerbitan  
Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan

**Disetujui Oleh :**

Ketua Penguji : Parningotan Simamora, S.Sos., M.Si  
NIP. 19581105 198103 1 005




Penguji 1 : Komda Saharja, S.Kom, M.Pd  
NIP.19771220 2006041 002

**Medan, 10 Agustus 2022**

**Disahkan Oleh :**

Koordinator Prodi Teknik Grafika  
Konsentrasi Penerbitan



Fitri Evita, S.E., S.Pd., M.Sn  
NIDN. 0025078310



Kepala Unit Pengelola  
Polimedia PSDKU Medan  
Komda Saharja, S.Kom., M.Pd  
NIP. 19771220 200604 1 002

**LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR**  
**PEMBUATAN ELEKTRONIK BOOK (E-BOOK) CERITA RAKYAT**  
**LAOWOMARU DARI KOTA GUNUNGSITOLI NIAS**

**Yang Dipersiapkan dan Disusun Oleh:**

**PUTRI NOVITA BATEE**  
**NIM 19153007**

**Telah Memenuhi Persyaratan Untuk Dipertahankan**  
**Didepan Dewan Penguji Pada Ujian Sidang Tugas Akhir**

**Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan**  
**Jurusan Teknik Grafika Program Studi Teknik Grafika Konsentrasi Penerbitan**

**Disetujui Oleh:**

**Medan, 14 Juli 2022**

**Dosen Pembimbing I**



**Ika Agustina, S.Pd., M.Sn**  
**NIP. 19870809 201404 2 001**

**Dosen Pembimbing II**



**Juwairiah, S.Pd., M.Si**  
**NIP. 1990702 201903 2 023**

**Diketahui,**

**Koordinator Prodi Penerbitan**



**Fitri Evita, S.Pd., M.Sn**  
**NIDN. 0025078310**

## LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Putri Novita Batee  
NIM : 19153007  
Jurusan : Teknik Grafika  
Program Studi : Konsentrasi Penerbitan  
Judul Tugas Akhir : Pembuatan Elektronik Book (*E-book*) Cerita  
Rakyat Laowomaru Dari Kota Gunungsitoli Nias

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan dan karya Tugas Akhir ini merupakan asli dari hasil pemikiran dan penelitian sendiri (tidak plagiat). Baik untuk penulisan pada laporan maupun karya yang tercantum sebagai bagian dari Tugas Akhir. Jika terdapat karya orang lain, maka akan dicantumkan sumber secara jelas. Demikianlah surat pernyataan orisinalitas ini dibuat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar A.Md., serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.

Medan, 15 Juli 2022

Yang membuat pernyataan



Putri Novita Batee  
NIM. 19153007

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Novita Batee  
NIM : 19153007  
Program Studi : Penerbitan  
Jurusan : Teknik Grafika  
Tahun Akademik : 2022

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: "Pembuatan Elektronik Book (E-Book) Cerita Rakyat "Laowomaru" Dari Kota Gunung Sitoli Nias".

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Medan, 03 Oktober 2022

Yang menyatakan,

Putri Novita Batee

NIM. 19153007

## ABSTRAK

Laporan Tugas Akhir ini membahas tentang pembuatan buku cerita rakyat yang berasal dari Pulau Nias berjudul "Laowömaru" dalam versi elektronik. *E-book* cerita rakyat Laowömaru ini menceritakan tentang kisah hidup seorang laki-laki yang bernama Laowömaru yang sangat kuat pada jaman dulu dan tinggal di sebuah Goa hingga sampai sekarang Goa tersebut masih ada dan dipercayai oleh kalangan masyarakat Nias khususnya kota Gunungsitoli. Laporan ini bertujuan untuk memperkenalkan cerita rakyat Nias kepada khalayak diluar masyarakat pulau Nias secara online mengikuti perkembangan jaman yang semakin canggih. Selain itu, tujuan penulisan laporan tugas akhir ini untuk menjelaskan proses pembuatan *E-book* dengan desain yang menarik dan menampilkan hasil akhirnya. Adapun tahapan yang dilakukan dalam pembuatan *E-book* ini berupa penyusunan naskah, pembuatan sketsa, pembuatan desain ilustrasi, layout, tipografi dan publishing. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, wawancara dan studi pustaka. Dalam *E-book* cerita rakyat Laowömaru menggunakan desain ilustrasi berupa manusia dengan latarbelakang alur cerita.

**Kata Kunci : *E-book*, Cerita Rakyat, Laowömaru**

## **ABSTRACT**

*This Final Project report discusses the electronic version of a folklore book from Nias Island entitled "Laowömaru". This e-book of Laowömaru folklore tells the story of the life of a man named Laowömaru who was very strong in the past and lives in a cave until now. The cave still exists and is trusted by the people of Nias, especially the city of Gunungsitoli. This report aims to introduce Nias folklore to audiences outside the Nias island community online following the development of an increasingly sophisticated era. In addition, the purpose of writing this final report is to explain the process of making an E-book with an attractive design and displaying the final result. The stages involved in making this E-book are in the form of script preparation, sketching, illustration design, layout, typography and publishing. Data collection methods used are observation, interviews and literature study. In the E-book folklore Laowömaru uses an illustration design in the form of a human with a background storyline.*

**Keywords: E-book, Folklore, Laowömaru**

## PRAKATA

Puji syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul **“Pembuatan Elektronik Book (*E-book*) Cerita Rakyat ‘Laowomaru’ dari Kota Gunungsitoli Nias”** tepat pada waktunya. Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Diploma III pada Program Studi Penerbitan Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.

Saya sangat berterima kasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung dan membantu memperlancar penyusunan Laporan Tugas Akhir ini terlebih kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Dr. Benget Simamora, M.M, selaku Plt. Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd., selaku Kepala Unit Pengelola Polimedia PSDKU Medan
4. Fitri Evita, S.E., S.Pd., M.Sn., selaku Kepala Program Studi Penerbitan
5. Ika Agustina, S.Pd., M.Hum., selaku dosen Pembimbing I
6. Juwairiah, S.Pd., M.Si., selaku dosen Pembimbing II
7. Pihak Museum Pusaka Nias sebagai tempat melakukan penelitian
8. Martinus Batee dan Feriani Gea selaku Orangtua Penulis
9. Faulugo laia dan Monika Batee selaku Wali Penulis di Helvetia
10. Aperlina Batee selaku wali Penulis di Namorambe
11. Eresting Debora Harefa, Andi Putra Batee dan Jhoni Pembri Gulo teman seperjuangan yang selalu membantu Penulis dan memberikan motivasi serta dukungan.

Dalam penyusunan Laporan ini, banyak kesalahan dan kekurangan mulai dari segi penyusunan kalimat maupun tata bahasa karena terbatasnya pengalaman dan pengetahuan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang mendukung saya



harapkan dari berbagai pihak demi terciptanya Laporan Tugas akhir yang lebih baik kedepan.

Medan, 24 Juni 2022

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Putri Novita Bate'e', with a horizontal line underneath.

Putri Novita Bate'e  
NIM. 19153007

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b>	
<b>LEMBAR ORISINALITAS</b>	
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>ii</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah .....	3
1.4. Rumusan Masalah .....	3
1.5. Tujuan Penulisan.....	4
1.6. Manfaat Penulisan.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
2.1. Elektronik book ( <i>E-book</i> ).....	6
2.1.1. Sejarah E-book.....	6
2.1.2 Pengertian E-book.....	7
2.1.3. Fungsi E-book.....	10
2.1.4. Format E-book .....	12
2.2. Desain Grafis .....	14
2.2.1. Pengertian Desain Grafis .....	14
2.2.2. Elemen-elemen Desain Grafis .....	16
2.2.3. Macam-macam Warna dalam Desain Grafis .....	18
2.2.4. Prinsip-prinsip Desain Grafis.....	22
2.2.5. Tipografi .....	24
2.3. Sketsa .....	26
2.4. Layout.....	26
2.5. Penyuntingan Naskah.....	27
2.6. Cerita Rakyat .....	27
2.6.1. Pengertian Cerita Rakyat .....	27
2.6.2. Ciri-ciri Cerita Rakyat .....	28
2.6.3. Fungsi Cerita Rakyat .....	29
2.6.4. Macam-macam Cerita Rakyat.....	29
2.7. Cerita Rakyat Laowömaru.....	31
2.7.1. Asal Usul Laowömaru .....	31
2.7.2. Lokasi Goa Laowömaru .....	32

<b>BAB III METODE PELAKSANAAN.....</b>	<b>35</b>
3.1. Data/Objek Penulisan.....	35
3.2. Teknik Pengumpulan Data .....	35
3.2.1. Metode Observasi.....	35
3.2.2. Wawancara .....	35
3.2.3. Studi Pustaka.....	36
3.3. Ruang Lingkup .....	36
3.3.1. Peran Penulis.....	36
3.3.2. Kategori Karya.....	36
3.3.3. Ide Kreatif .....	37
3.4. Langkah Kerja .....	37
3.4.1. Pra Produksi.....	37
3.4.2. Produksi.....	38
3.4.3. Pasca Produksi .....	38
3.5. Target Pasar .....	38
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>40</b>
4.1. Pra Produksi.....	40
4.2. Produksi.....	40
4.2.1. Konsep Desain .....	40
4.2.2. Tahapan Pembuatan <i>E-book</i> .....	41
4.3. Pasca Produksi .....	60
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>75</b>
5.1. Simpulan.....	75
5.2. saran .....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>79</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kondisi Lokasi Goa Laowömaru.....	34
Gambar 2.2. Salah Satu Lubang Pintu Masuk Goa Laowömaru.....	34
Gambar 4.1. Sketsa Dover Depan.....	43
Gambar 4.2. Sketsa Halaman Pertama.....	43
Gambar 4.3. Sketsa Halaman ke-2.....	43
Gambar 4.4. Sketsa Halaman ke-3.....	44
Gambar 4.5. Sketsa Halaman ke-4.....	44
Gambar 4.6. Sketsa Halaman ke-5.....	45
Gambar 4.7. Sketsa Halaman ke-6.....	45
Gambar 4.8. Sketsa Halaman ke-7.....	46
Gambar 4.9. Sketsa Halaman ke-8.....	46
Gambar 4.10. Sketsa Halaman ke-9.....	47
Gambar 4.11. Sketsa Halaman ke-11.....	47
Gambar 4.12. Sketsa Halaman ke-12.....	48
Gambar 4.13. <i>Adobe Illustrator CC 2022</i> .....	48
Gambar 4.14. Menu File Baru.....	49
Gambar 4.15. Menggambar Objek Ilustrasi.....	49
Gambar 4.16. Mewarnai Objek.....	50
Gambar 4.17. Menambahkan Latarbelakang.....	50

Gambar 4.18. Tampilan <i>Layout</i> Cover Depan .....	51
Gambar 4.19. Tampilan <i>Layout</i> Halaman 1 dan 2.....	51
Gambar 4.20. Tampilan <i>Layout</i> Halaman 3 dan 4.....	52
Gambar 4.21. Tampilan <i>Layout</i> Halaman 5 dan 6.....	52
Gambar 4.22. Tampilan <i>Layout</i> Halaman 7 dan 8.....	53
Gambar 4.23. Tampilan <i>Layout</i> Halaman 9 dan 10.....	53
Gambar 4.24. Tampilan <i>Layout</i> Halaman 11 dan 12.....	54
Gambar 4.25. Tampilan <i>Layout</i> Hal. Biografi & Cover Belakang.....	54
Gambar 4.26. Jenis <i>Font Open Sans</i> .....	55
Gambar 4.27. Jenis <i>Font Open Sans Extra Bold</i> .....	55
Gambar 4.28. Jenis <i>Font Adam Script Heavy</i> .....	56
Gambar 4.29. Jenis <i>Font Adigiana Toybox</i> .....	56
Gambar 4.30. Jenis <i>Font Sifonn</i> .....	56
Gambar 4.31. Membuat Akun Anyflip.....	57
Gambar 4.32. Beranda Akun Anyflip.....	58
Gambar 4.33. Pembuatan Folder Baru <i>E-book</i> .....	58
Gambar 4.34. Pengisian Format <i>E-book</i> .....	59
Gambar 4.35. Meng-upload Format Pdf Cerita Rakyat Laowomaru .....	59
Gambar 4.36. Tahapan Akhir Meng-upload E-book.....	60
Gambar 4.37. Tampilan Cover <i>E-book</i> .....	60
Gambar 4.38. Tampilan Karya <i>E-book</i> Halaman Pertama.....	61

Gambar 4.39. Tampilan Karya <i>E-book</i> Halaman ke-2 .....	62
Gambar 4.40. Tampilan Karya <i>E-book</i> Halaman ke-3 .....	63
Gambar 4.41. Tampilan Karya <i>E-book</i> Halaman ke-4 .....	64
Gambar 4.42. Tampilan Karya <i>E-book</i> Halaman ke-5 .....	65
Gambar 4.43. Tampilan Karya <i>E-book</i> Halaman ke-6 .....	66
Gambar 4.44. Tampilan Karya <i>E-book</i> Halaman ke-7 .....	67
Gambar 4.45. Tampilan Karya <i>E-book</i> Halaman ke-8 .....	68
Gambar 4.46. Tampilan Karya <i>E-book</i> Halaman ke-9 .....	69
Gambar 4.47. Tampilan Karya <i>E-book</i> Halaman ke-10.....	70
Gambar 4.48. Tampilan Karya <i>E-book</i> Halaman ke-11.....	71
Gambar 4.49. Tampilan Karya <i>E-book</i> Halaman ke-12.....	72
Gambar 4.50. Tampilan Karya <i>E-book</i> Hal. Biografi.....	73
Gambar 4.51. Tampilan Cover Belakang.....	74

## **DAFTAR LAMPIRAN**

*CURICULUM*

*VITAE BUKU*

**BIMBINGAN**

**SURAT IZIN**

**PENELITIAN**

**SURAT BALASAN PENELITIAN**