

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PERIBAHASA
INDONESIA SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK ANAK
USIA 6-12 TAHUN

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh:

OTHMAN KHALIV

NIM: 20100125

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA
2023

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PERIBAHASA
INDONESIA SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK ANAK
USIA 6-12 TAHUN

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh:

OTHMAN KHALIV

NIM: 20100125

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA
2023


LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Ilustrasi Peribahasa Indonesia Sebagai
Media Edukasi Untuk Anak Usia 6-12 Tahun

Penulis : Othman Khaliv
NIM : 20100125
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas
Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa tanggal 18 Juli
2023

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Irpan Riiana, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198511192019031010

Anggota 1



Adi Iryanto, M.Sn.
NIDN. 0313068302

Anggota 2



Dr. Eko D Juniarto, S.E., M.Psi
NIP. 195906011988031001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Ilustrasi Peribahasa Indonesia
Sebagai Media Edukasi Untuk Anak Usia 6-12 Tahun
Penulis : Othman Khaliv
NIM : 20100125
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

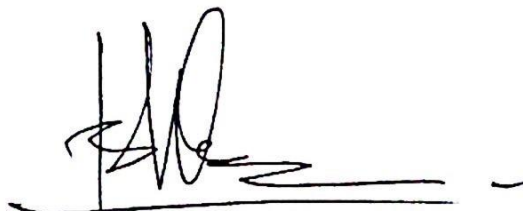
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 6 Juli 2023

Pembimbing I



Dr. Eko Djuniarto, S.E., M.Psi.
NIP. 195906011988031001

Pembimbing II



R. Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197906242006041001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurastah, M.Pd.
NIP. 199308012020122013

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Othman Khaliv

NIM : 20100125

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2022/2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan Buku Ilustrasi Peribahasa Indonesia Sebagai Media Edukasi Untuk Anak Usia 6-12 Tahun adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 11 Juli 2023

Yang menyatakan,



METERAI
TEMPER
E3D3CAKX42222330

Othman Khaliv

20100125

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Othman Khaliv
NIM : 20100125
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2023

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan Buku Ilustrasi Peribahasa Indonesia Sebagai Media Edukasi Untuk Anak Usia 6-12 Tahun beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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.

Jakarta, 11 Juli 2023

Yang menyatakan,



Othman Khaliv
20100125

ABSTRAK

Proverbs are an important part of Indonesian culture and traditions. Proverbs are classified as one of the learning components that are not popular compared to other learning. Due to the lack of interest in learning it caused by, most of the language used is difficult to interpret, because it is not familiar to the layman's ear. The difficulty of a person, especially children in learning and understanding and taking moral values from a proverb, makes it easier to forget it, so that the meaning contained cannot be understood. The purpose of this design is to be able to help teachers and parents in educating their students to understand and remember existing proverbs, and to increase children's creativity and imagination through illustrated books. These problems will be studied with data collection techniques through literature studies, questionnaire, and interviews. The result obtained is a work in the form of an illustrated book which is expected to help the child's learning process in understanding Indonesian proverbs to make it more interesting.

Keywords: illustration book planning, indonesian proverbs, educational media, children, 6-12 years old.

Peribahasa merupakan salah satu bagian penting dari kebudayaan dan tradisi Indonesia. Peribahasa tergolong dalam salah satu komponen pembelajaran yang tidak populer dibandingkan pembelajaran lainnya. Dikarenakan kurangnya minat untuk mempelajarinya yang disebabkan oleh, sebagian besar bahasa yang digunakan sulit untuk ditafsirkan, karena tidak akrab di telinga orang awam. Kesulitan seseorang, terutama anak-anak dalam mempelajari dan memahami serta mengambil nilai moral dari sebuah peribahasa, membuatnya lebih mudah untuk melupakannya, sehingga makna yang terkandung tidak dapat dipahami. Tujuan perancangan ini agar dapat membantu guru maupun orang tua dalam mengedukasi anak didiknya dalam memahami dan mengingat peribahasa-peribahasa yang ada, serta dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak-anak melalui buku ilustrasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, kuesioner, serta wawancara. Hasil yang diperoleh adalah sebuah karya berupa buku ilustrasi yang diharapkan dapat membantu proses pembelajaran anak dalam memahami peribahasa Indonesia agar lebih menarik.

Kata kunci: perancangan buku ilustrasi, peribahasa indonesia, media edukasi, anak, usia 6-12 tahun.

PRAKATA

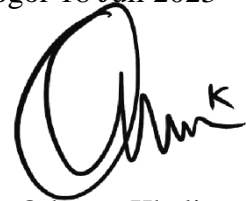
Puji dan syukur kepada Allah SWT atas berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis diberi kesempatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dengan tujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan program Diploma III, Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam Tugas Akhir ini, penulis berperan sebagai desainer grafis serta *illustrator* untuk Perancangan Buku Ilustrasi Peribahasa Indonesia Sebagai Media Edukasi Untuk Anak Usia 6-12 Tahun. Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan orang tua serta orang-orang yang berada di sekitar penulis. Di samping itu penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada ibu dan bapak berikut ini.

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurnama Supianti, M.T., selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain.
5. Yayah Nurasih, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Dr. Eko Djuniarto, S.E., M.Psi., selaku Pembimbing I.
7. R. Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn., selaku Pembimbing II.
8. Dosen dan Staf Jurusan Desain Grafis yang telah membantu penulis selama menempuh pendidikan.
9. Sirin Fathonah, S.Pd. selaku narasumber penulis.
10. Semua teman yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun.

Bogor 18 Juli 2023

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'O' followed by a series of loops and a small 'K' at the end.

Othman Khaliv

NIM: 20100125

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan	3
F. Manfaat Penulisan	3
BAB II	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Teori Umum	5
1. Desain Grafis.....	5
2. Teori Warna.....	7
3. Teori Tipografi	8
4. Teori Layout.....	8
5. Media Promosi	9
B. Teori Khusus	9
1. Perancangan Buku.....	9
2. Buku Ilustrasi	10
3. Peribahasa Indonesia	10

4. Media Edukasi.....	11
5. Anak Usia 6-12 Tahun	12
BAB III.....	13
METODE PELAKSANAAN.....	13
A. Data/Objek Penulisan.....	13
1. Objek Karya	13
2. Spesifikasi Karya.....	13
3. Data Klien	13
4. Analisis Khalayak Masyarakat.....	13
B. Teknik Pengumpulan Data	14
1. Studi Pustaka	14
2. Kuesioner	15
3. Wawancara	15
C. Ruang Lingkup.....	17
1. Peran Penulis	17
2. Kategori Karya	17
3. Ide Kreatif	17
D. Langkah Kerja.....	18
1. Praproduksi/Persiapan.....	18
2. Produksi/Pelaksanaan.....	18
3. Pascaproduksi/Evaluasi.....	18
BAB IV	19
PEMBAHASAN	19
A. Praproduksi/Persiapan.....	19
1. Konsep Kreatif	19
2. <i>Moodboard</i>	20
B. Produksi.....	21
1. <i>Storyline</i>	21
2. Sketsa Karakter	24
3. <i>Storyboard</i>	24
4. Digitalisasi.....	29

C. Pascaproduksi/Evaluasi.....	34
1. Media Utama.....	34
2. Media Pendukung.....	35
3. <i>Gimmick</i>	37
BAB V.....	42
PENUTUP.....	42
A. Simpulan.....	42
B. Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA	44
Lampiran Wawancara.....	47
Lampiran Hasil Kuesioner	49
Lampiran Biodata	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Moodboard</i>	20
Gambar 2. Sketsa Karakter	24
Gambar 3. Sketsa <i>Cover</i> Buku	25
Gambar 4. Sketsa Peribahasa 1	25
Gambar 5. Sketsa Peribahasa 2	26
Gambar 6. Sketsa Peribahasa 3	26
Gambar 7. Sketsa Peribahasa 4	26
Gambar 8. Sketsa Peribahasa 5	27
Gambar 9. Sketsa Peribahasa 6	27
Gambar 10. Sketsa Peribahasa 7	27
Gambar 11. Sketsa Peribahasa 8	28
Gambar 12. Sketsa Peribahasa 9	28
Gambar 13. Sketsa Peribahasa 10	28
Gambar 14. Desain Ilustrasi Karakter	29
Gambar 15. Desain <i>Cover</i> Buku	30
Gambar 16. Ilustrasi Peribahasa 1	30
Gambar 17. Ilustrasi Peribahasa 2	30
Gambar 18. Ilustrasi Peribahasa 3	31
Gambar 19. Ilustrasi Peribahasa 4	31
Gambar 20. Ilustrasi Peribahasa 5	31
Gambar 21. Ilustrasi Peribahasa 6	32
Gambar 22. Ilustrasi Peribahasa 7	32
Gambar 23. Ilustrasi Peribahasa 8	32
Gambar 24. Ilustrasi Peribahasa 9	33
Gambar 25. Ilustrasi Peribahasa 10	33
Gambar 26. Buku Ilustrasi	34
Gambar 27. Desain Poster	35
Gambar 28. Desain X <i>Banner</i>	36
Gambar 29. Desain Kaos	37

Gambar 30. Desain Stiker.....	38
Gambar 31. Desain Gantungan Kunci.....	39
Gambar 32. Desain <i>Notebook</i>	40
Gambar 33. Desain Pembatas Buku	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Wawancara
Lampiran Hasil Kuesioner
Lampiran Biodata
Lampiran Lembar Bimbingan
Lampiran Dokumentasi