

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU MEWARNAI BERTEMA KISAH RAKYAT UNTUK
EKSTRAKULIKULER MELUKIS SDN DURENSERIBU 04

Diajukan Sebagai Persyaratan Penyelesaian Studi
Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya



Disusun oleh :
ALSYIRA ADHWA MEIDIA
NIM. 20100013

PROGRAM STUDI DESAIN
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN BUKU MEWARNAI BERTEMA
KISAH RAKYAT UNTUK EKSTRAKULIKULER
MELUKIS SDN DURENSERIBU 04
Penulis : Alsyira Adhwa Meidia
NIM : 20100013
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: D3)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, tanggal 22 Juli 2025.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Drs. Hari Purnomo, M.Sn.
NIP. 196611271994031001

Anggota 1



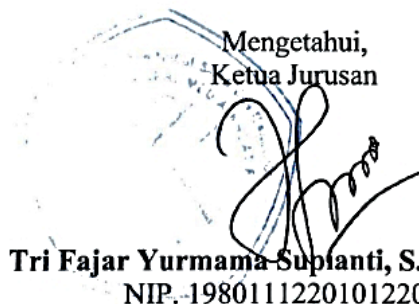
Yusuf Nurrachman, ST., M.M.S.I.
NIP. 197711132010121001

Anggota 2



Andriyana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199312162020121007

Mengetahui,
Ketua Jurusan



Tri Fajar Yurmama Suplanti, S. Kom., MT.
NIP. 198011122010122003

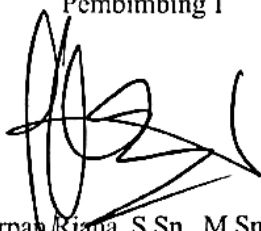
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Alsyira Adhwa Meidia
NIM : 20100013
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 3 Juli 2025

Pembimbing I



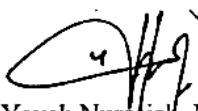
Irpan Riama, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198511192019031010

Pembimbing II



Andriyana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199312162020121007

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurassial, M.Pd.
NIP.199308012020122013

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alsyira Adhwa Meidia
NIM : 20100013
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: PERANCANGAN BUKU MEWARNAI BERTEMA KISAH RAKYAT UNTUK EKSTRAKULIKULER MELUKIS SDN DURENSERIBU 04 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, 7 Juli 2025

Yang menyatakan,



Alsyira Adhwa Meidia
NIM: 20100013

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Alsyira Adhwa Meidia
NIM : 20100013
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non- exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:
PERANCANGAN BUKU MEWARNAI BERTEMA KISAH RAKYAT UNTUK EKSTRAKULIKULER MELUKIS SDN DURENSERIBU 04 beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif 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 sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 7 Juli 2025

Yang menvatakan,



Alsyira Adhwa Meidia
NIM: 20100013

ABSTRACT

Colouring books can be said to be a means of print mediation that is starting to be rarely used due to the high use of electronic devices such as smart phones or tablets among the younger generation where it makes elementary school children between 6 to 12 years old dependent on electronic devices. In addition to colouring books, it is also known that the influence of local wisdom of Indonesian culture is increasingly being abandoned because the younger generation is indifferent to ancestral culture, one of which is the interest of elementary school-age children in Indonesian folklore. In fact, Indonesian folklore consisting of legends, fables, myths, poems, old rhymes and various other types are passed down from generation to generation to maintain regional traditions that are told through the media of these stories. With this, the 'Indonesian Folklore Colouring Book' project emerged as a solution to the problem of lack of knowledge and increasing the younger generation's interest in Indonesian folktales using colouring book media which is also rarely used by elementary school children.

Keywords: *Folklore, Colouring, Illustration Book, Local Wisdom.*

Buku mewarnai dapat dikatakan sebagai sarana mediasi cetak yang mulai jarang dimanfaatkan karena tinggi angka penggunaan perangkat elektronik seperti ponsel pintar atau tablet pada kalangan generasi muda dimana hal tersebut membuat anak-anak usia Sekolah Dasar antara 6 hingga 12 tahun ketergantungan pada gawai elektronik. Disamping buku mewarnai, diketahui juga influensi kearifan lokal budaya Indonesia kian makin ditinggalkan karena generasi muda yang acuh akan budaya leluhur, salah satunya adalah ketertarikan anak-anak umur Sekolah Dasar terhadap kisah rakyat Indonesia. Faktanya, kisah rakyat Indonesia yang terdiri dari legenda, fabel, mitos, puisi-puisi, pantun lama dan berbagai jenis lainnya diturunkan dari generasi ke generasi untuk menjaga tradisi khas daerah yang dikisahkan melalui media kisah ini. Dengan inilah proyek "Buku Mewarnai Kisah Rakyat Indonesia" muncul sebagai solusi dari permasalahan mengenai kurangnya keawasan dan meningkatkan minat generasi muda terhadap kisah rakyat Indonesia menggunakan media buku mewarnai yang juga mulai jarang digunakan oleh anak-anak umur bangku Sekolah Dasar.

Kata Kunci : *Kisah Rakyat, Mewarnai, Buku Ilustrasi, Kearifan Lokal.*

PRAKATA

Dengan penuh rasa syukur dan saya panjatkan kehadiran Allah SWT atas karunia dan nikmat-Nya, saya dengan ini menyampaikan kata pengantar dengan penuh rasa syukur sebagai bagian dari Laporan Tugas Akhir dengan judul "Perancangan Buku Mewarnai Bertema Kisah Rakyat Untuk Ekstrakurikuler Melukis SDN Duren Seribu." Penulisan tugas akhir ini memiliki tujuan utama yaitu melaksanakan dan menyelesaikan salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk menyelesaikan pendidikan Diploma-3/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Penulisan Laporan Tugas Akhir "Perancangan Buku Mewarnai Bertema Kisah Rakyat Untuk Ekstrakurikuler Melukis SDN Durenseribu" adalah bentuk upaya mewujudkan wadah mengekspresikan, menceritakan dan juga menunjukkan betapa ragamnya kisah rakyat Indonesia. Tidak lupa bahwasannya Laporan TA tidak mungkin selesai tanpa adanya dukungan serta seluruh bantuan, baik dari bimbingan dosen serta civitas kampus, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama, S.Kom., M.T, Ketua Jurusan Desain.
4. Yayah Nurasih, M.Pd. Koordinator Program Studi Desain Grafis.
5. Irpan Riana, M.Sn. selaku Pembimbing I Tugas Akhir Karya.
6. Andriyana, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II Tugas Akhir Penulisan.
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.

8. Ibu Mala Jubaedah dan Almarhum Pak Sueb Suhendri selaku pembina dan pencetus ekstrakurikuler Melukis SDN Durenseribu 04 atas bimbingan juga masukan selama penggarapan Tugas Akhir.
9. Pak Anggoro selaku mentor Praktik Industri dan seluruh senior tim Marcomm Oxygen.id.
10. Keluarga penulis yang telah mendukung penulis dalam menjalani Pendidikan Diploma 3. Terutama dukungan Ibunda sebagai single mother.
11. Haura Shalihah, Zahra Arrumaisha, Shayna Agasthya, dan Khairunnisa Andari sebagai sahabat dan *support system* paling terdepan penulis yang telah membantu segalanya sejak SMA hingga hari ini.
12. Zee, Lev, Kale, Ali, kak Awul, dan segenap kawan-kawan *internet friend* penulis yang tiada hentinya terus mendukung.
13. Sampo Koski, yang menjadi alasan penulis terus maju menghadapi semua rintangan yang ada.

Penulis sadar bahwa Tugas Akhir ini tidak sempurna dan demikian mengucapkan mohon maaf atas perihal yang disebutkan. Segala masukan serta saran kritik akan diterima penulis dengan tangan terbuka.

Depok, 31 Juli 2025

Alsyira Adhwa Meidia
NIM. 20100013

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Teori Umum	8
B. Teori Khusus	37
BAB III METODE PELAKSANAAN	44
A. Data/Objek Penulisan	44
B. Teknik Pengumpulan Data	45
C. Ruang Lingkup	46
BAB IV PEMBAHASAN	50
A. Profil Umum Klien	50
B. Langkah Kerja	50
BAB V PENUTUPAN	73
A. Simpulan	73
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 : Contoh Aplikasi Elemen Titik	11
Gambar 2. 2 : Contoh Aplikasi Garis.....	11
Gambar 2. 3 : Bentuk 2 Dimensi (Dwimarta)	12
Gambar 2. 4 : Contoh Gambar 3 Dimensi (Trimarta).....	12
Gambar 2. 5 : Contoh Bentuk Ruang	13
Gambar 2. 6 : Contoh Gelap-Terang (value)	14
Gambar 2. 7 : Contoh Tekstur Nyata	14
Gambar 2. 8: Contoh Tekstur Semu.....	14
Gambar 2. 9 : Contoh Rentang Warna Hue	16
Gambar 2. 10 : Contoh Gambar Saturation.....	17
Gambar 2. 11 : Contoh Gambar Value	17
Gambar 2. 12 : Roda Warna Tradisional	18
Gambar 2. 13 : Roda Warna Johannes Itten.....	19
Gambar 2. 14 : Warm And Cold Colors	20
Gambar 2. 15 : Complementary Colors	21
Gambar 2. 16 : Analogous Colors.....	22
Gambar 2. 17 : Triadic Colors	22
Gambar 2. 18 : Penggambaran Balance	24
Gambar 2. 19 : Penggambaran Contrast	25
Gambar 2. 20 : Penggambaran Repetition	25
Gambar 2. 21 : Penggambaran Emphasis	26
Gambar 2. 22 : Penggambaran Propotion	27
Gambar 2. 23 : Penggambaran Movement.....	28
Gambar 2. 24 : Penggambaran White Space.....	28
Gambar 2. 25 : Klasifikasi Tipe-Tipe Huruf.....	32
Gambar 3. 1 : Contoh Konsep Karya	47
Gambar 3. 2 : Contoh Konsep Karya	47
Gambar 3. 3 : Contoh Konsep Karya	48
Gambar 3. 4 : Contoh Gaya Seni	48
Gambar 3. 5 : Contoh Gaya Seni	49
Gambar 4. 1 : Moodboard Karya	55
Gambar 4. 2 : Sketsa Awal Gaya Gambar Karya.....	58
Gambar 4. 3 Pen Tablet Huion H950P	58
Gambar 4. 4 : Aplikasi Paint Tool Sai 2	58
Gambar 4. 5 : Aplikasi Clip Studio Paint.....	59
Gambar 4. 6 : Aplikasi Adobe InDesign	59
Gambar 4. 7 : Konsep Sketsa Sampul Depan Dan Belakangl Buku Mewarnai Kisah Rakyat Indonesia.....	60
Gambar 4. 8 : Sketsa Isi Buku Mewarnai Kisah Rakyat Indonesia	61
Gambar 4. 9 : Sketsa Isi Buku Mewarnai Dengan Paint Tool SAI 2 Vector Pen Tool	62

Gambar 4. 10 : Penggambaran Lining Isi Buku Mewarnai	63
Gambar 4. 11 : Penggambaran Sampul Buku Mewarnai Kisah Rakyat Indonesia.....	64
Gambar 4. 12 : Warna Primer Pada Rancangan Sampul Buku Mewarnai.....	64
Gambar 4. 13 : Font Utama Pada Rancangan Sampul Buku Mewarnai	65
Gambar 4. 14 : Perancangan teks untuk kolom naratif	65
Gambar 4. 15 : Salah Satu Isi Dari Buku Mewarnai Kisah Rakyat Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Dan Sederajat	67
Gambar 4. 16 : Salah Satu Isi Buku Mewarnai Kisah Rakyat Indonesia.....	68
Gambar 4. 17 : Salah Satu Isi Buku Mewarnai Kisah Rakyat Indonesia.....	68
Gambar 4. 18 : Salah Satu Isi Buku Mewarnai Kisah Rakyat Indonesia.....	68
Gambar 4. 19 : Salah Satu Isi Buku Mewarnai Kisah Rakyat Indonesia.....	68
Gambar 4. 20 : Salah Satu Isi Buku Mewarnai Kisah Rakyat Indonesia.....	69
Gambar 4. 21 : Salah Satu Isi Buku Mewarnai Kisah Rakyat Indonesia.....	69
Gambar 4. 22 : Salah Satu Isi Buku Mewarnai Kisah Rakyat Indonesia.....	69
Gambar 4. 23 : Contoh Mockup Banner	70
Gambar 4. 24 : Contoh Mockup Mug	70
Gambar 4. 25 : Contoh Mockup Totebag.....	71
Gambar 4. 26 : Contoh Mockup Pin Peniti	71
Gambar 4. 27 : Contoh Mockup Poster A3	72