

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Annisa Insyirah
NRP : 146010036
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judaul Skripsi / Tugas Akhir : Perancangan Ilustrasi untuk buku interaktif
dengan tema dongeng telaga warna

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra, Universitas Pasundan.

DEWAN PEMBIMBING

Pembimbing 1 : Purmaningrum Maeni M. Ds _____

Pembimbing 2 : Hedi Hadiansyah S. Sn _____

Ditetapkan di :

Tanggal :

KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis limpahkan kehadirat Allah SWT, karena atas pertolongan Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini tepat pada waktu yang telah direncanakan sebelumnya. Tak lupa sholawat serta salam Penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat, semoga selalu dapat menuntun Penulis pada kesempatan lain. Penulisan tugas akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Ilmu Seni dan Sastra Universitas Pasundan.

Untuk menyelesaikan Laporan ini adalah suatu hal yang mustahil apabila penulis tidak mendapatkan bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak, Ibu dan Keluarga tercinta yang telah memberikan dorongan moril maupun materi.
2. Drs. H. Agus Setiawan, M.Sn., selaku Kepala jurusan Desain Komunikasi Visual
3. Tata Kartasudjana, S.Sn., M.Ds., Sekretaris jurusan Desain Komunikasi Visual
4. Bapak/Ibu Dosen Pembimbing dalam penulisan Ibu Purmaningrum Maeni M. Ds dan Bapak Hedi Hadiansyah S. Sn
5. Rekan-rekan DKV Fakultas Ilmu Seni dan Sastra UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG.

6. Bagus supriatna, Deni Sulaeman, Pretty Putri, Prima arti, Irfan Fadhlurochman, Israini Fauziah, Syifa Nurhana dan semua teman yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.
7. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi semua pihak dan bila terdapat kekurangan dalam pembuatan laporan ini penulis mohon maaf, karena penulis menyadari Laporan ini masih jauh dari kesempurnaan.

Bandung, Januari 2019

Penulis
Annisa Insyirah

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPERLUAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Pasundan, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Annisa Insyirah
NPM : 146010036
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Universitas Pasundan
Fakultas : Ilmu Seni dan Sastra
Jenis Karya : Pengkaryaan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pasundan **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive RoyaltyFree Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Perancangan Ilustrasi untuk Buku Interaktif dengan tema Dongeng Telaga Warna

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Pasundan berhak menyimpan, mengalih media/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.

Dibuat di : Bandung

Pada Tanggal : 22 Januari 2019

Yang menyatakan

(.....)

ABSTRAK

Perancangan Ilustrasi Buku Interaktif Dengan Tema Dongeng Telaga Warna

Oleh

Annisa Insyirah

NRP : 146010036

(Desain Komunikasi Visual)

Keluarga merupakan tempat pertama anak untuk mengedukasi diri salah satunya mengenai nilai positif kehidupan, Menanamkan nilai-nilai positif kehidupan kepada anak tidaklah mudah namun dapat dilakukan dari usia pra sekolah, hal ini dikarenakan pada masa ini berbagai aspek dalam diri si anak sedang berkembang pesat selain itu, Dengan penanaman nilai positif kehidupan maka anak akan terlatih secara emosional sehingga diharapkan menjadi pribadi yang lebih baik terutama dalam bermasyarakat. Salah satu alternatif untuk membantu orang tua dalam menanamkan nilai positif kepada anak adalah melalui dongeng, Dongeng adalah menceritakan secara lisan sebuah cerita yang biasanya bersifat khayal atau imajinatif di dalamnya terkandung pesan-pesan yang umumnya berupa nasihat baik ataupun buruk. karena itu dongeng sangat baik untuk perkembangan emosional dan imajinasi si anak, Dalam penelitian ini metode yang dipakai adalah *mix method* dengan instrument penelitian berupa wawancara, kuesioner, *studi literature*, dan observasi. Media alternative berupa buku dongeng Interaktif dianggap sebagai media yang ramah bagi anak dan praktis dan dengan tambahan interaksi sederhana akan menambah interaksi yang terjadi antara orang tua dan anak. Tema yang diangkat adalah mengenai dongeng telaga warna karena banyak orang tua yang tidak tahu mengenai dongeng telaga warna meski lebih banyak yang tahu bahwa telaga warna merupakan tempat wisata dan banyaknya pesan moral yang terkandung di dalamnya.

Kata Kunci :Nilai positif kehidupan,Dongeng Telaga Warna,Buku Interaktif

ABSTRACT

**Designing Illustration Interactive Books
with Fairy Tales *Telaga Warna* Themes**

By

Annisa Insyirah

NRP : 146010036

(Visual Communication Design)

Family is the first place for children to educate themselves, for example about the positive values in life. Instilling positive values in life to children is not easy but can be done during their pre-school age. This is due to the rapid growing of the child's various aspects in this phase. Besides, by instilling positive values in life, children will be trained emotionally so that they are expected to be a better person, especially in society. One of the alternatives to help parents to instill positive values to children is through fairy tales. Fairy tales are verbally told stories, usually fictional or imaginary which contain messages that are generally advices about goodness or badness. That is why fairy tales are great for the development of the child's emotional and imagination. In this study, the method used is mix method with research instruments in the form of interviews, questionnaires, literature studies, and observations. Alternative media in the form of interactive fairy tales are considered as a child-friendly and practical media, which the addition of simple interactions will add to the interactions that occur between parents and children. The theme chosen was about *Telaga Warna* tale since many parents did not know about *Telaga Warna* tale, even though more people knew about *Telaga Warna* as a tourist spot and lots of moral messages contained in it.

Keywords *Positive values of life, Telaga Warna Tales, Interactive Books*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORSINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Rumusan Masalah	4
1.4. Batasan Masalah	4
1.5. Maksud dan Tujuan	5
1.6. Struktur Berfikir Penelitian	6
1.7. Metode Penelitian	7
1.8. Sistematika Penulisan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Teori Media	9
2.1.1. Dongeng	9
2.1.2. Cerita Anak	10
2.1.3. Jenis-jenis Buku Cerita Anak.....	12
2.1.4. Buku Dongeng Interaktif.....	14
2.1.5. Buku Dongeng sebagai Media Belajar untuk Penanaman Moral	15
2.2. Teori Desain Komunikasi Visual	15
2.2.1. Ilustrasi	15
2.2.2. <i>Layout</i> (Tata letak)	16

2.2.3. Tipografi.....	17
2.2.4. Studi Karakter	17
2.2.5. Warna	18
2.3. Teori Pendukung	18
2.3.1. Perkembangan Anak	19
2.3.2. Usia 3,5 - 6 tahun	20
BAB III DATA DAN ANALISA	
3.1. Data	22
3.1.1. Wawancara.....	22
3.1.2. Kuesioner	23
3.1.3. Observasi.....	26
3.1.4. <i>Study literature</i> (Data kepustakaan).....	27
3.2. Analisa	28
3.2.1. Analisis SWOT	28
3.2.2. Segmentasi Target.....	29
3.2.3. <i>Consumer Journey</i> (Perjalanan konsumen)	30
3.2.4. Referensi Visual	37
3.2.5. Referensi Desain	38
3.2.6. Referensi Media Buku.....	39
3.3. <i>What To Say</i> (Isi pesan)	39
3.3.1. <i>Consumer Insight</i> (Wawasan konsumen).....	39
3.3.2. <i>What To Say</i> (Isi pesan).....	40
3.3. <i>How To Say</i> (Bentuk pesan)	40
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	
4.1. Konsep Media	41
4.1.1. Proses dan Buku	41
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Kesimpulan	59
5.2. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Struktur Berfikir Penelitian	6
Gambar 3.1. Hasil Kuesioner dan Wawancara 1	27
Gambar 3.2. Hasil Kuesioner dan Wawancara 2	25
Gambar 3.3. Observasi	27
Gambar 3.4. Studi Indikator	33
Gambar 3.5. Warna utama.....	34
Gambar 3.6. Warna Pendukung	34
Gambar 3.7. Garis Dinamis.....	35
Gambar 3.8. Tipografi 1	35
Gambar 3.9. Tipografi 2	36
Gambar 3.10. Referensi Karakter.....	36
Gambar 3.11. Referensi Visual	37
Gambar 3.12. Referensi Desain.....	38
Gambar 3.13. Referensi Media Buku	39
Gambar 4.1. <i>Break down</i> (Perincian) Dongeng Telaga Warna.....	44
Gambar 4.2. Alternatif Tokoh 1	47
Gambar 4.3. Alternatif Tokoh 2	48
Gambar 4.4. Alternatif Tempat 1	49
Gambar 4.5. <i>Grid System</i> (Sistem grid)	50
Gambar 4.6. Sampul Depan dan Belakang	58

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Analisis SWOT	34
Tabel 3.2. Tabel <i>Consumer Journey</i> (perjalanan konsumen) 1.....	37
Tabel 3.3. Tabel <i>Consumer Journey</i> (perjalanan konsumen) 2.....	38
Tabel 4.1. Tabel Storyline	45
Tabel 4.2. Tabel Isi buku.....	51