

PENGARYAAN
PERANCANGAN BUKU DONGENG INTERAKTIF SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN MORAL
DENGAN TEMA DONGENG SI PAHIT LIDAH
Diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelas Sarjana Desain



Oleh :

PRETTY PUTRI SAMMONA

146010031

FAKULTAS ILMU SENI DAN SASTRA
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS PASUNDAN
BANDUNG
JULI 2019



Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Ilmu Seni Dan Sastra
Universitas Pasundan

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan (dan menjamin) bahwa karya/penulisan skripsi/TA ini dilakukan secara mandiri dan disusun tanpa menggunakan bantuan yang tidak dibenarkan, sebagaimana lazimnya pada penyusunan sebuah skripsi/TA.

Semua **elemen karya, kutipan tulisan dan/atau pemikiran orang lain** yang digunakan di dalam penyusunan skripsi/TA, baik dari sumber yang dipublikasikan ataupun tidak (termasuk dari buku, artikel jurnal, catatan kuliah, tugas mahasiswa lain, dan lainnya), telah direferensikan dengan baik dan benar menurut kaidah akademik yang baku dan berlaku.

Skripsi/TA ini **belum pernah** diajukan pada pendidikan program sarjana di perguruan tinggi lain, dan **tindak plagiarisme** akan dikenakan sanksi seperti yang tercantum dalam Peraturan Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Pasundan.

Bandung, 09 / Juli /2019

Penulis



NIM 1460 10031
PRETTY PUTRI SAMMONA

HALAMAN PENGESAHAN

Pengkaryaannya ini diajukan oleh:

Nama : Pretty Putri Sammona
NPM : 146010031
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Pengkaryaannya : Perancangan Buku Dongeng Sebagai Media Moral

Dengan Tema Dongeng Si Pahit Lidah

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

Pembimbing I : Purmaningrum Maeni, S.Sn., M.Ds (.....)

Pembimbing II : Fadly Abdhillah, S.Sn, M.Ds (.....)

DEWAN PENGUJI

1. Purmaningrum Maeni, S.Sn., M.Ds (.....)
2. Fadly Abdhillah, S.Sn, M.Ds (.....)
3. Drs. H. Agus Setiawan, M.Sn (.....)
4. Dodi Djoemhan, S.Sn (.....)

Ditetapkan di : Bandung

Tanggal : 23 Juli 2019

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

TUGAS AKHIR UNTUK KEPERLUAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Pasundan, saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Pretty Putri Sammona
NPM : 146010031
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 Royalty Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan Buku Dongeng Sebagai Media Moral Dengan Tema Dongeng Si Pahit Lidah

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 : 23 juli 2019

Yang menyatakan

(.....)

ABSTRAK

Perancangan Buku Dongeng Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Moral

Dengan Tema Dongeng Si Pahit Lidah

Oleh :

Pretty Putri Sammona

NRP : 146010031

(Desain Komunikasi Visual)

Moral merupakan sesuatu yang harus ditanamkan sejak dini pada anak. Penanaman moral bukanlah hal yang mudah di zaman sekarang, bebasnya informasi yang diakses melalui media elektronik seperti internet membuat anak-anak sulit untuk menyaring hal-hal baik ataupun buruk. Untuk itu diperlukan sebuah media yang bisa membantu menanamkan moral pada anak dengan memanfaatkan ilustrasi cerita yang dituangkan ke dalam media interaktif berupa buku cerita dongeng. Dongeng merupakan sebuah cerita yang umumnya bersifat khayal. Dalam dongeng terdapat pesan-pesan moral yang bisa dipetik disetiap ceritanya, untuk itu dongeng dipilih dalam menanamkan moral karena selain menghibur dongeng juga dapat membuat imajinasi anak berkembang. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah *mix method* dengan instrumen penelitian berupa wawancara, kuisioner, *study literature* dan observasi. Media alternatif berupa buku dongeng interaktif dianggap sebagai media yang ramah dan dapat membangkitkan imajinasi anak. Tema yang diangkat adalah cerita tentang si pahit lidah, karena Masih banyaknya anak – anak yang tidak mengetahui mengenai cerita Si Pahit Lidah serta Kurangnya pemahaman orang tua mengenai kandungan nilai moral yang ada di cerita tersebut banyak pesan moral yang terkandung di dalamnya.

Kata Kunci : Moral, Dongeng, Si Pahit Lidah, Ilustrasi, Popup

ABSTRACT

Disigning Fairy Tale Book as Moral Media

With The Theme Si Pahit Lidah Fairy Tale

By :

Pretty Putri Sammona

NRP : 146010031

(Visual Communication Design)

Moral is something that should be imposed early children. Moral planting is not an easy thing these days, free information accessed through electronic media such as the internet makes it difficult for children to filter out good or bad things. For this reason, a media that can help instill morale in children is needed by using illustrated stories that are poured into interactive media in the form of fairy tales books. Fairy tales are stories that are generally imaginary. In the fairy tale there are moral messages that can be learned in each story, for which the fairy tale is chosen in instilling morals because besides entertaining fairy tales it can also make children's imagination develop. In this study, the method used is a mix method with research instruments in the form of interviews, questionnaires, study literature and observations. Alternative media in the form of interactive fairy tales are considered as a friendly media and can arouse children's imagination. The theme raised is the story of the bitter tongue, because there are still many children who do not know about the story of the Bitter Tongue and the lack of understanding of parents about the content of moral values in the story are many moral messages contained in it.

Keyword : Moral, Fairy Tale, Si Pahit Lidah, Ilustration, Popup

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis limpahkan kehadirat Allah SWT, karena atas pertolongannya 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 untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi Desain Komunikasi pada Fakultas Ilmu Seni dan Sastra Universitas Pasundan.

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

1. Allah SWT, atas rahmat dan karunia yang diberikan kepada penulis.
2. Drs. H. Agus Setiawan, M.Sn., selaku Kepala jueusan Desain komunikasi Visual.
3. Tata Kartasudjana, S.Sn., M.Ds., Sekretaris jurusan Desain komunikasi Visual
4. Pembimbing 1 Ibu Purmaningrum Maeni M. Ds dan pembimbing 2 Bapak Fadhly Abdhillah M.Ds
5. Seluruh jajaran pengajar/dosen DKV UNPAS khususnya yang telah membantu dan ikut membimbing serta memberikan masukan sebagai refrensi, dalam pengerjaan pengaryaan tugas akhir ini.

UCAPAN TERIMA KASIH DAN LEMBAR PERS7EMBAHAN

Dalam penulisan laporan ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Peneliti scara khusus mengucapkan trima kasih yang sebesar besarnya kepada semua pihak yang telah membantu. Peneliti banyak menerima bimbingan, petunjuk dan bantuan serta dorongan dari berbagai pihak baik yang bersifatmoral maupun material. Pada kesmpatan ini penulis menyampaikan rasa trima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Kepada kedua orang tua tercinta yang selama ini telah membantu peneliti dalam bentuk perhatian, kasih sayang, semangat, serta doa yang tidak henti-hentinya mengalir demi kelancaran dan kesuksesan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Terima kasih banyak untuk kakak tercinta Gracyade Sammona dan keponakan sayan yang telah memberikan dukungan serta perhatian kepada peneliti.
3. Keponakan tercinta Aurora Miyuki yang selalu memberikan semangat dan dukungan, serta hiburan
4. Annisa, Insyirah, kak Tatang, Om Hejo, Fitriana, Aisyah, Sandy, Kei, Rai, Nabila Azamil, Karlina, Nadia Nursabrina, Nadira, dan semua teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
5. Rekan-rekan DKV fakultas Ilmu Seni dan Sastra UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG.
6. 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, Juli 2019

Penulis

Pretty Putri Sammona

Daftar Isi

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH DAN LEMBAR PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Maksud dan Tujuan.....	3
1.5.1	3
1.5.2.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Buku Anak	4
2.1.1 Buku Interaktif	4
2.1.2 Cerita/Dongeng	6
2.1.3 Cerita Anak	7
2.1.4 Pengertian Pop-up	8
2.1.5 Teori Ilustrasi	10
2.1.6 Gaya Gambar Chibi.....	14
2.1.7 Layout pada buku	14
2.1.8 Tipografi.....	15
2.1.9 Studi Karakter	15

2.1.10 Warna	16
2.1.11 Media Gambar.....	16
2.1.12 Cat Air	17
2.2 Pendidikan Karakter	17
2.2.1 Pendidikan Karakter Anak Usia Dini.....	18
2.2.2 Moral.....	18
2.2.3 Dongeng Sebagai Media Penanaman Moral Anak	19
2.2.3 Perkembangan Anak	20

BAB III DATA DAN ANALISI

3.1 Data Permasalahan	22
3.1.1 Studi Literatur (Data Kepustakaan).....	22
3.1.1.1 Cerita Si Pahit Lidah	22
3.1.2 Wawancara	23
3.1.3 Kuesioner	24
3.1.4 Observasi	27
3.1.5 Analisa Permasalahan	28
3.1.5.1 Analisis SWOT	28
3.2 Data Target.....	30
3.2.1 Analisis Target	30
3.2.2 Segmentasi Target.....	30
3.2.1.3 Studi Indikator.....	34
3.2.1.4 Garis	35
3.2.1.5 Tipografi	35
3.2.2 Refrensi Karakter	37
3.2.3 Referensi Visual.....	37
3.2.3.2 Refrensi Anatomi dan Gestur.....	38
3.2.3.3Refrensi Ekspresi	39
3.2.3.4 Refrensi Pewarnaan Karakter.....	39
3.2.3.5 Refrensi Ruman.....	40
3.2.3.6 Refrensi Latar	40
3.2.3.6.1 Refrensi Pewarnaan Latar	41

3.2.4 Referensi Desain	41
3.2.5 Referensi Cover	42
3.3.2 What to Say (Isi Pesan)	42
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	
4.1 Konsep Komunikasi.....	43
4.2 Konsep Kreatif	43
4.2.1 Strategi visual	44
4.2.1.1 Karakter.....	44
4.2.1.2 Background	45
4.2.2 Strategi Verbal	46
4.2.2.1 Scenario.....	46
4.2.2.2 Breakdown Cerita Si Pahit Lidah.....	49
4.2.2.3 Story Line (alur cerita)	53
4.3 Konsep Media	54
4.3.1 Media pendukung	54
4.4 Visualisasi	56
4.4.1 Cover Buku	56
4.4.2 Layout Buku	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Hasil Kuesioner	25
Gambar 3.2 Hasil Kuesioner	26
Gambar 3.3 Observasi.....	27
Gambar 3.4 Studi Indikator.....	34
Gambar 3.5 Warna	35
Gambar 3.6 Garis	35
Gambar 3.7 Tipografi Judul	36
Gambar 3.8 Tipografi Isi.....	36
Gambar 3.9 Refrens Karakter	37
Gambar 3.10 Refrensi Bentuk Karakter.....	38
Gambar 3.11 Refrensi Anatomi dan Gambar.....	38
Gambar 3.12 Refrensi Ekspresi	39
Gambar 3.13 Refrensi Pewarnaan Karakter.....	39
Gambar 3.14 Refrensi Pewarnaan Rumah	40
Gambar 3.15 Refrensi Latar	40
iGambar 3.16 Refrensi Pewarnaan Latar	41
Gambar 3.17 Refrensi Desain	41
Gambar 3.18 Refrensi Cover.....	42
Gambar 4.1 Karakter Barudin.....	44
Gambar 4.2 Karakter Istri	44
Gambar 4.3 Karakter Aria.....	45
Gambar 4.4 Background	45
Gambar 4.5 Merchandise	55
Gambar 4.6 Pemakaian Merchandise.....	55
Gambar 4.7 Rencana Booth	56
Gambar 4.8 Cover Buku5	56
Gambar 4.9 Layout Buku.....	57

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT	28
Tabel 3.2 Consumer Journey.....	31
Tabel 3.3 Consumer Journey.....	32
Tabel 4.1 Break Down Cerita	49
Tabel 4.2 Story Line	53

DAFTAR LAMPIRAN

- A. Mind mapping.....
- B. Infografis
- C. Kuesioner Pengetahuan Cerita Rakyat Pada Orang Tua.....
- D. Kuesioner Pengetahuan Cerita Rakyat Pada Anak Sekolah Dasar
- E. Hasil Kuesioner dan Wawancara.....
- F. Hasil Kuesioner Karakter
- G. Sketsa
- H. Alternatif Karakter
- I. Foto Wawancara Anak
- J. Foto Wawancara Orang tua.....
- K. Foto Wawancara Karakter.....