

TUGAS AKHIR

**BUKU ILUSTRASI PAHLAWAN PADA UANG
KERTAS RUPIAH SEBAGAI MEDIA EDUKASI**



Jusuf Arya Iskandar NW

19105044

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**

2023

TUGAS AKHIR

**BUKU ILUSTRASI PAHLAWAN PADA UANG
KERTAS RUPIAH SEBAGAI MEDIA EDUKASI**

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Desain Komunikasi Visual



**Jusuf Arya Iskandar NW
19105044**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2023**


HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING
BUKU ILUSTRASI PAHLAWAN PADA UANG
KERTAS RUPIAH SEBAGAI MEDIA EDUKASI

Dipresentasikan dan Disusun oleh :
Jusuf Arya Iskandar NW 19105044

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Desain Komunikasi Visual

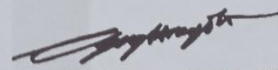
pada hari Senin, 08 Mei 2023

Pembimbing I,



Alfiandi Eka Kusuma, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0627049002

Pembimbing II



Ajeng Tita Negoro, S. Pd., M. Sn.
NIDN 0618059801

LEMBAR PENETAPAN PENGUJI

**BUKU ILUSTRASI PAHLAWAN PADA UANG
KERTAS RUPIAH SEBAGAI MEDIA EDUKASI**

Dipersiapkan dan Disusun Oleh

JUSUF ARYA ISKANDAR NW 19105044

**Tugas Akhir Telah Diuji dan Dinilai Panitia Penguji
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain
Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Pada Tanggal : 12 Mei 2023**

Ketua Sidang Tugas Akhir
Alfiandi Eka Kusuma, S.Sn., M.Sn
NIDN 0627049002

(.....)

Sekretaris Sidang Tugas Akhir
Ajeng Tita Negoro, S. Pd., M. Sn.
NIDN 0618059801

(.....)

Penguji I
Yanuar Ikhsan Pamuji, S. Pd., M. Sn
NIDN 0607019202

(.....)

Penguji II
Galih Putra Pamungkas, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0605089003

(.....)

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain

(.....)

Muhammad Hajar Sidiq, S.T., M.T
NIDN 0619029102

Kaprodi
Desain Komunikasi Visual

(.....)

Arsita Pinandita S.Sn., M.Sn.
NIIDN 0621018503

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Jusuf Arya Iskandar NW
NIM : 1910544
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Buku Ilustrasi Pahlawan Pada Uang Kertas Rupiah Sebagai Media Edukasi

Dosen Pembimbing Utama : Alfiandi Eka Kusuma, S.Sn., M.Sn.
Dosen Pembimbing Pendamping : Ajeng Tita Negoro, S. Pd., M. Sn.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab Saya, bukan tanggung jawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 09 Mei 2023

Vona Monistahan,
(mencantumkan meterai tempel)

(Jusuf Arya Iskandar NW)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada panjatan kehadiran Allah SWT yang telah menganugerahkan taufik dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga proposal Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

Tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Kesarjanaan di Fakultas Rekayasa Industri dan Desain Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

Penulis menyadari bahwa Tugas akhir ini tidak mungkin terwujud tanpa bantuan dari semua pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Muhammad Fajar Sidiq, M.T. selaku Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain ITTP
2. Bapak Arsita Pinandita, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Rekayasa Industri dan Desain ITTP
3. Bapak Alfiandi Eka Kusuma, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I
4. Ibu Ajeng Tita Negoro, M.Sn.. selaku Dosen Pembimbing II
5. Ibu Nur Laeli Hidayah, S.Pd. selaku Guru SD Negeri 1 Teluk
6. Seluruh teman-teman kost Ibu Aminah (putra)
7. Seluruh teman-teman kelas DKV C angkatan 2019
8. Ibu dan seluruh keluarga tercinta atas doa dan dukungan yang telah diberikan
9. Dan berbagai pihak yang telah membantu penulis selama melaksanakan penelitian dan penyusunan skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu

Akhir kata, penulis harapkan semoga budi baik segenap pihak yang telah membantu mendapatkan pahala dari Allah SWT. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan masukan dari berbagai pihak demi perbaikan di kemudian hari.

Purwokerto, Mei 2023

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENETAPAN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRAK.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Batasan Perancangan.....	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Pustaka.....	5
2.1.1 Perancangan Buku Ilustrasi Mengenal Pahlawan Republik Indonesia Pada Mata Uang Rupiah Edisi Cetak 2016 Untuk Anak Umur 8-12 Tahun Emisi 2016 .	5
2.1.2 Implementasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Pahlawan Indonesia Berdasarkan Mata Uang Kertas Rupiah Emisi 2016 Berbasis Android.....	6
2.1.3 <i>Augmented Reality</i> Sejarah Pahlawan Pada Uang Kertas Rupiah Dengan Teknologi Facial Motion Capture Berbasis Android	7
2.2 Referensi Karya.....	8
2.2.1 Ilustrasi Wayang Dr. Strange	8
2.2.2 <i>Illustrated children encyclopedia</i>	9
2.2.3 Luffy Vs Enel.....	10
2.3 Dasar Teori.....	11
2.3.1 Buku Ensiklopedia	11
2.3.2 Layout	11
2.3.3 Tipografi	12
2.3.4 Ilustrasi.....	13
2.3.5 Warna.....	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	17
3.1. Metode Penelitian	17

3.1.1.	Jenis Pendekatan	17
3.1.2.	Objek dan Subjek Penelitian	17
3.1.3.	Jenis Data dan Sumber Data	17
3.1.4.	Informan Penelitian.....	18
3.1.5.	Teknik Pengumpulan Data.....	18
3.2.	Identifikasi Data.....	19
3.3.	Analisis Data.....	27
3.4.	Kerangka Penelitian	31
3.5.	Jadwal Penelitian	32
BAB IV KONSEP PERANCANGAN KARYA		33
4.1.	Ide Dasar Perancangan.....	33
4.2.	Konsep Perancangan	34
4.3.	Media	64
4.4.	Produksi	66
BAB V VISUALISASI.....		67
5.1.	Sampul Depan dan Belakang	67
5.2.	Media Pendukung	70
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN		74
6.1.	Kesimpulan	74
6.2.	Saran	74
DAFTAR PUSTAKA		75
LAMPIRAN.....		79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ilustrasi Wayang Dr. Strange.....	8
Gambar 2.2 Layout buku ensiklopedia anak.....	9
Gambar 2.3 Luffy vs Enel	10
Gambar 2.4 Bentuk <i>Rapekan</i>	14
Gambar 2.5 Bentuk mata wayang	14
Gambar 2.6 Bentuk <i>hidung wali miring</i>	15
Gambar 3.1 Bagian cover dan halaman buku “Yuk, Berkenalan dengan Para Pahlawan di Rupiah Baru”.....	27
Gambar 3.2 Bagian cover dan halaman buku Mengenal Pahlawan Indonesiaku Di Uang Rupiah Emisi 2000-2016	28
Gambar 4.1 Pallet warna.....	51
Gambar 4.2 Figur wayang Tjut Meutia	53
Gambar 4.3 Figur wayang MH. Thamrin	54
Gambar 4.4 Figur wayang Idham Chalid.....	55
Gambar 4.5 Figur wayang Frans Kaisiepo.....	56
Gambar 4.6 Figur wayang Sam Ratulangi	57
Gambar 4.7 Figur wayang Djuanda Kartawidjaja	58
Gambar 4.8 Figur wayang Drs. Mohammad Hatta.....	59
Gambar 4.9 Figur wayang Ir. Soekarno	60
Gambar 4.10 Hasil sketsa manual.....	61
Gambar 4.11 Penebalan sketsa.....	62
Gambar 4.12 <i>Coloring</i>	62
Gambar 4.13 <i>Finishing</i>	63
Gambar 4.14 Penyusunan panel 1	63
Gambar 4.15 Proses <i>Layouting</i>	64

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Analisis SWOT	29
Tabel 3.2 Jadwal Penelitian.....	32
Tabel 4.1 <i>Storyline</i>	36
Tabel 4.2 Produksi	66

DAFTAR LAMPIRAN

Transkrip Wawancara	79
Dokumentasi Observasi	81
Hasil Plagiasi	82
<i>Mock Up</i> Pengaplikasian Media Pendukung	83