

TUGAS AKHIR

**GAYA ANIME KIDS DALAM PERANCANGAN BUKU
ILUSTRASI PENGENALAN HURUF AKSARA JAWA**



**ELLEN LING
17105009**

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

2021

TUGAS AKHIR

**GAYA ANIME KIDS DALAM PERANCANGAN BUKU
ILUSTRASI PENGENALAN HURUF AKSARA JAWA**

**ANIME KIDS STYLE IN DESIGN OF ILLUSTRATION
BOOK TO INTRODUCING JAVANESE LETTER**

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Desain



ELLEN LING

17105009

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

2021

Lembar Pengesahan Pembimbing

**GAYA ANIME KIDS DALAM PERANCANGAN BUKU
ILUSTRASI PENGENALAN HURUF AKSARA JAWA**

**ANIME KIDS STYLE IN DESIGN OF ILLUSTRATION
BOOK TO INTRODUCING JAVANESE LETTER**

Dipersiapkan dan Disusun Oleh :

**ELLEN LING
17105009**

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Tugas Akhir
Pada Hari

Pembimbing I

Pembimbing II

**Nofrizaldi, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0628118902**


**Uzda Nabila Shabiriani, S.Ds., M.Ds
NIDN. 0621119301**

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain

19 Agustus 2021

Dekan

Atik Febriani, S.T., M.T.

NIK. 18900103

Halaman Penetapan Penguji

**GAYA ANIME KIDS DALAM PERANCANGAN BUKU
ILUSTRASI PENGENALAN HURUF AKSARA JAWA**

**ANIME KIDS STYLE IN DESIGN OF ILLUSTRATION
BOOK TO INTRODUCING JAVANESE LETTER**

Dipersiapkan dan Disusun Oleh :

**ELLEN LING
17105009**

**Tugas Akhir Telah diuji dan Dinilai Panitia Penguji Program Studi Desain
Komunikasi Visual Fakultas Rekayasa Industri dan Desain
Institut Teknologi Telkom Purwokerto**

**Pada Tanggal :
19 Agustus 2021
Ketua Penguji**

**Nofrizaldi, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0628118902**

Anggota Penguji I

Anggota Penguji II

**Elianna Gerda Pertiwi, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0624079101**

**Ferdinanda, M.Sn
NIDN. 0623058803**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : Ellen Ling

NIM : 17105009

Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut :

Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Huruf Aksara Jawa Dengan Menggunakan Gaya *Anime Kids*

Dosen Pembimbing Utama : Nofrizaldi, S.Sn., M.Sn

Dosen Pembimbing Pendamping : Uzda Nabila Shabiriani, S.Ds., M.Ds

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 tanggungjawab Saya, bukan tanggungjawab 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, 12 Agustus 2021

Menyatakan

(ELLEN LING)

10000
METERAI
TEMPEL
409AFAJX326988237

KATA PENGANTAR

Puji syukur telah dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah kepada penulis untuk menyelesaikan penelitian Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Huruf Aksara Jawa Dengan Menggunakan Gaya *Anime Kids* guna meningkatkan edukasi serta minat mempelajari Huruf Aksara Jawa Hanacaraka ini. Penulisan yang menghasilkan sebuah perancangan ini bertujuan untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan jenjang Strata Satu atau S1 dalam jurusan Desain Komunikasi Visual di Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan segenap ucapan terimakasih serta bantuan kepada pihak yang bersangkutan dalam pembuatan penulisan dan perancangan yang sudah ditulis ini. Ucapan serta doa yang telah diberikan kepada penulis diberikan kembali kepada :

1. Allah SWT dengan segala kuasa-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan penelitian ini.
2. Kedua Orang Tua yang selalu memberikan *support* dan doa yang berlimpah.
3. Bapak Dr. Arifianto Fahmi, S.T., M.T., IPM, selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
4. Bapak Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T, selaku Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain.
5. Bapak Nofrizaldi, M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual serta dosen pembimbing satu yang telah bersedia memberikan bimbingan dan masukan serta ide untuk penulis agar menyelesaikan Tugas Akhir dengan sebagaimana mestinya.
6. Ibu Uzda Nabila Shabiriani, S.Ds., M.Ds selaku dosen pembimbing dua yang telah memberikan bimbingan dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir dengan sebaik-baiknya.
7. Segenap Bapak serta Ibu Dosen serta Staff Institut Teknologi Telkom Purwokerto yang telah membimbing dan memberikan pelayanan yang baik kepada penulis.

8. Terimakasih Kepada teman dan sahabat dari prodi Desain Komunikasi Visual maupun prodi lainnya yang berada dilingkup Institut Teknologi Telkom Purwokerto yang telah memberikan motivasi, dukungan, serta doa dan ide-ide brilian kepada penulis.

Penulis tentu mengetahui seberapa jauh pengetahuan serta kemampuan yang dimiliki, maka dari itu penulisan mengingatkan bahwa tidak ada yang sempurna didunia ini termasuk penulisan dan perancangan yang telah penulis buat ini. Namun demikian, penulis berharap sekiranya tulisan ini dapat bermanfaat serta memberikan informasi yang berguna bagi pembaca kelak.

Purwokerto, 10 Agustus 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR	i
HALAMAN SAMPUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENETAPAN PENGUJI.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Jenis Penelitian	4
1.7 Kerangka Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Referensi Perancangan	7
2.1.1 Perancangan Buku Ilustrasi Aksara Jawa Dengan Teknik Digital Vektor Sebagai Media Pembelajaran Anak Kelas 3 Sekolah Dasar.	7
2.1.2 Perancangan Buku Ilustrasi Pepatah Bahasa Jawa Untuk Anak Usia 9-12 tahun.....	8
2.1.3 Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital.....	9
2.2 Referensi Visual	11
2.2.1 Visualisasi Desain Karakter Tokoh Dalam Film Animasi “Battle Of Surabaya”.	11
2.2.2 Perancangan Board Game Hanacaraka Sebagai Media Bantu	

Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar Kelas 3 dan 4.....	12
2.2.3 Perancangan Buku Ilustrasi Aksara Jawa Dengan Teknik Digital	
Vektor Sebagai Media Pembelajaran Anak Kelas 3 Sekolah Dasar.	7
2.3 Orisinalitas Karya.....	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	23
3.1 Identifikasi Data	23
3.1.1 Data Verbal	23
3.1.2 Data Visual	25
3.2 Metode Pengumpulan Data	29
3.3 Analisis Kualitatif.....	30
BAB IV KONSEP PERANCANGAN KARYA	32
4.1 Metode Perancangan	32
4.2 Targer <i>Market</i> dan Target <i>Audience</i>	32
4.3 Konsep Kreatif	33
4.4 Penempatan Media	37
4.4.1 Buku.....	37
4.4.2 <i>Poster</i>	37
4.4.3 <i>Postcard</i>	37
4.4.4 <i>Bookmark</i>	38
4.4.4 <i>Sticker</i>	38
4.4.5 <i>Pin</i>	38
4.4.6 <i>Paperbag</i>	38
4.5 Biaya Produksi	39
4.6 Perancangan Karya.....	39
4.6.1 Sketsa Manual.....	39
4.6.2 Sketsa Digital.....	44
BAB V VISUALISASI KARYA.....	55
5.1 Hasil Karya.....	55
5.2 Media Pendukung.....	90
5.3 Konsep Pameran.....	95
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	96
DAFTAR PUSTAKA	98

LAMPIRAN.....	100
---------------	-----

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 4.5 Biaya Produksi.....</i>	<i>39</i>
--------------------------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Penelitian	5
Gambar 2 Karakter Ajisaka	7
Gambar 2.2 Sketsa Perancangan Buku Panduan.....	10
Gambar 2.3 Digital Perancangan Buku Panduan.....	11
Gambar 2.4 Karakter tokoh “Battle Of Surabaya”	12
Gambar 2.5 Karakter Musa dan Yumna “Battle Of Surabaya”	12
Gambar 2.6 Penggunaan Warna Ceria	13
Gambar 2.7 Style Anime.....	16
Gambar 2.8 Cover “Buku Pepak Basa Jawi”	18
Gambar 2.9 Jenis Aksara Jawa	19
Gambar 2.10 Pasangan Aksara Jawa	19
Gambar 2.11 Sandhangan Aksara Jawa 1	20
Gambar 2.12 Sandhangan Aksara Jawa 2	21
Gambar 2.13 Sandhangan Aksara Jawa 3	21
Gambar 2.14 Angka Aksara Jawa.....	22
Gambar 3.1 Huruf Aksara Jawa Ngelegena.....	25
Gambar 3.2 Pasangan Aksara Jawa	26
Gambar 3.3 Huruf Aksara Jawa Sandhangan 1	27
Gambar 3.4 Huruf Aksara Jawa Sandhangan 2	28
Gambar 3.5 Huruf Aksara Jawa Wilangan	29
Gambar 4.1 <i>Pallete</i> yang digunakan	34
Gambar 4.2 Font Geometr415 + Blk + BT	35

Gambar 4.3 Font Jawa Palsu	35
Gambar 4.4 Font Hanacaraka Normal	36
Gambar 4.5 Sketsa Karakter Saka (Aji Saka)	41
Gambar 4.6 Sketsa Cover Buku Ilustrasi	42
Gambar 4.7 Sketsa Isi Buku Ilustrasi Halaman 1	42
Gambar 4.8 Sketsa Isi Buku Ilustrasi Bagian PaDaJaYaNya	43
Gambar 4.9 Sketsa Isi Buku Ilustrasi Bagian DaTaSaWaLa.....	43
Gambar 4.10 Sketsa Isi Buku Ilustrasi Bagian <i>Point of View</i> Menuju Jembatan ..	44
Gambar 4.11 Sketsa Isi Buku Ilustrasi Bagian MaGaBaTaNga	44
Gambar 4.12 Sketsa Isi Buku Ilustrasi Bagian Sandhangan	45
Gambar 4.13 Sketsa Isi Buku Ilustrasi Bagian Pasangan	45
Gambar 4.14 Sketsa Digital Cover Buku	46
Gambar 4.15 Sketsa Digital Daftar Isi	47
Gambar 4.16 Sketsa Digital Pengenalan Karakter Saka	47
Gambar 4.17 Sketsa Digital Isi Narasi.....	48
Gambar 4.18 Sketsa Digital Menemukan Huruf HaNaCaRaKa.....	49
Gambar 4.19 Sketsa Digital Menemukan Huruf RaKa	49
Gambar 4.20 Sketsa Digital <i>Point of View</i> Menuju Jembatan.....	50
Gambar 4.21 Sketsa Digital Menemukan Huruf DaTaSaWaLa	51
Gambar 4.22 Sketsa Digital Menemukan Huruf MaGaBaTaNga 1	51
Gambar 4.23 Sketsa Digital Menemukan Huruf MaGaBaTaNga 2	52
Gambar 4.24 <i>Digital Coloring</i> Menemukan Huruf Pasangan	52
Gambar 4.25 <i>Digital Coloring</i> Menemukan Huruf Sandhangan	53

Gambar 4.26 <i>Digital Coloring</i> Halaman Penutup	54
Gambar 5.1 <i>Digital Coloring</i> Cover Buku.....	55
Gambar 5.2 <i>Digital Coloring</i> Daftar Isi.....	55
Gambar 5.3 <i>Digital Coloring</i> Pengenalan Karakter Saka.....	56
Gambar 5.4 <i>Digital Coloring</i> Panduan Buku dan Cara Bermain 1.....	57
Gambar 5.5 <i>Digital Coloring</i> Panduan Buku dan Cara Bermain 2.....	58
Gambar 5.6 <i>Digital Coloring</i> Menemukan Huruf Hanaca.....	59
Gambar 5.7 <i>Digital Coloring</i> Menemukan Huruf Raka	60
Gambar 5.8 <i>Digital Coloring</i> Informasi Mendapatkan Hanacaraka	61
Gambar 5.9 <i>Digital Coloring Point of View</i> Menuju Jembatan.....	62
Gambar 5.10 <i>Digital Coloring</i> Menemukan Huruf Datasa.....	63
Gambar 5.11 <i>Digital Coloring</i> Menemukan Huruf Datasawala	64
Gambar 5.12 <i>Digital Coloring</i> Menemukan Huruf Padajayanya	65
Gambar 5.13 <i>Digital Coloring</i> Informasi Mendapatkan Huruf Datasawala dan Padajayanya	66
Gambar 5.14 <i>Digital Coloring</i> Menemukan Huruf Magabatanga 1	67
Gambar 5.15 <i>Digital Coloring</i> Menemukan Huruf Magabatanga 2	68
Gambar 5.16 <i>Digital Coloring</i> Panduan Menempel Stiker.....	69
Gambar 5.17 <i>Digital Coloring</i> Kolom Untuk Menempel Stiker Hanacaraka 1	70
Gambar 5.18 <i>Digital Coloring</i> Kolom Untuk Menempel Stiker Hanacaraka 2	71
Gambar 5.19 <i>Digital Coloring Puzzle</i> Huruf Hanacaraka Lengkap	72
Gambar 5.20 <i>Digital Coloring</i> Menemukan Huruf Pasangan	73
Gambar 5.21 <i>Digital Coloring</i> Isi Buku Ilustrasi Pengenalan Huruf Aksara Jawa	

Dengan Menggunakan Gaya <i>Anime Kids</i>	74
Gambar 5.22 <i>Digital Coloring</i> Informasi Mendapatkan Huruf Pasangan	75
Gambar 5.23 <i>Digital Coloring</i> Kolom Untuk Menempel Stiker Pasangan 1	76
Gambar 5.24 <i>Digital Coloring</i> Kolom Untuk Menempel Stiker Pasangan 2	77
Gambar 5.25 <i>Digital Coloring Puzzle</i> Huruf Pasangan Lengkap	78
Gambar 5.26 <i>Digital Coloring</i> Informasi Mendapatkan Huruf Sandhangan dan Angka	79
Gambar 5.27 <i>Digital Coloring</i> Menemukan Huruf Sandhangan 1	80
Gambar 5.28 <i>Digital Coloring</i> Menemukan Huruf Sandhangan 2	81
Gambar 5.29 <i>Digital Coloring</i> Menemukan Huruf Sandhangan 3	82
Gambar 5.30 <i>Digital Coloring</i> Informasi Mendapatkan Huruf Sandhangan.....	83
Gambar 5.31 <i>Digital Coloring</i> Kolom Untuk Menempel Stiker Sandhangan 1 ...	84
Gambar 5.32 <i>Digital Coloring</i> Kolom Untuk Menempel Stiker Sandhangan 2....	85
Gambar 5.33 <i>Digital Coloring Puzzle</i> Sandhangan Lengkap	86
Gambar 5.34 <i>Digital Coloring</i> Informasi Mencari Angka atau Bilangan	87
Gambar 5.35 <i>Digital Coloring</i> Angka atau Bilangan Lengkap	88
Gambar 5.36 <i>Digital Coloring</i> Halaman Penutup	89
Gambar 5.37 <i>Digital Coloring</i> Poster	90
Gambar 5.38 <i>Digital Coloring Postcard</i> Hanacaraka	90
Gambar 5.39 <i>Digital Coloring Postcard</i> Pasangan	91
Gambar 5.40 <i>Digital Coloring Postcard</i> Sandhangan	91
Gambar 5.41 <i>Digital Coloring Postcard</i> Angka atau Bilangan.....	91
Gambar 5.42 <i>Digital Coloring</i> Bookmark	92

Gambar 5.43 <i>Digital Coloring</i> Stiker Hanacaraka	92
Gambar 5.44 <i>Digital Coloring</i> Stiker Pasangan	93
Gambar 5.45 <i>Digital Coloring</i> Stiker Sandhangan	93
Gambar 5.46 <i>Digital Coloring</i> Pin ukuran kecil	94
Gambar 5.47 <i>Digital Coloring Paperbag</i>	94
Gambar 5.48 Konsep Pameran	95