

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *PUZZLE* EBEG
BANYUMAS SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN
BUDAYA UNTUK USIA 8-10 TAHUN**



NOORMALA DWI HUTAMI

19105038

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

2023

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *PUZZLE* EBEG
BANYUMAS SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN
BUDAYA UNTUK USIA 8-10 TAHUN**

***EBEG BANYUMAS PUZZLE ILLUSTRATION BOOK
DESIGN AS A CULTURAL PRESERVATION MEDIA
FOR AGES 8-10 YEARS OLD***

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



NOORMALA DWI HUTAMI

19105038

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

2023

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING


**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *PUZZLE* EBEG
BANYUMAS SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN BUDAYA
UNTUK USIA 8-10 TAHUN**

Dipersiapkan dan Disusun Oleh
NOORMALA DWI HUTAMI
19105038

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

Pada hari Jum'at, 26 Mei 2023

Pembimbing I,



Emmareta Fauziah, S.Ds., M.Ds.
NIDN 0613039301

Pembimbing II,



Gilang Ramadhan, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0620058602

LEMBAR PENETAPAN PENGUJI

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *PUZZLE* EBEG
BANYUMAS SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN BUDAYA
UNTUK USIA 8-10 TAHUN**


Dipersiapkan dan Disusun Oleh

NOORMALA DWI HUTAMI

19105038

**Tugas Akhir Telah Diuji dan Dinilai Panitia Penguji
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain
Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Pada Tanggal : 26 Mei 2023**

Ketua Sidang Tugas Akhir
Emmareta Fauziah, S.Ds., M.Ds.
NIDN 0613039301

()


Sekretaris Sidang Tugas Akhir
Gilang Ramadhan, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0620058602

()

Penguji I
Dr. Achmad Sultoni, M.Pd.
NIDN 0631089101


()

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

()

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain


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

Kaprodi
Desain Komunikasi Visual


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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Noormala Dwi Hutami
NIM : 19105038
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Perancangan Buku Ilustrasi *Puzzle* Ebeg Banyumas Sebagai Media Pelestarian Budaya

Dosen Pembimbing Utama : Emmareta Fauziah, S.Ds., M.Ds.
Dosen Pembimbing Pendamping : Gilang Ramadhan, S.Sn., 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, 20 Mei 2023

Yang Menyatakan,

Noormala Dwi Hutami

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah menghadirkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi *Puzzle* Ebeg Banyumas Sebagai Media Pelestarian Budaya” dengan tepat waktu dan sebaik-baiknya. Tugas Akhir ini dilaksanakan sebagai salah satu untuk memenuhi persyaratan kelulusan pada Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Rekayasa Industri dan Desain, Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

Pada penulisan laporan ini, penulis mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Orang tua, Bapak Sutiyono dan Ibu Karsem, serta kakak Yulia Damayanti dan adik Mu’afa Dinar Radityo yang senantiasa memberikan dukungan moral dan non-moral kepada penulis selama proses penyusunan Tugas Akhir.
2. Bapak Dr. Arfianto Fahmi, S.T., M.T., IPM, selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
3. Bapak Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T, selaku Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain.
4. Bapak Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Ibu Emmareta Fauziah, S.Ds., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing 1 dan Bapak Gilang Ramadhan, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing 2.
6. Bapak Drs. Asis Kusumandani, S.Hum dan Bapak Yusmanto, S.Sn., M.Sn., selaku narasumber yang telah membantu dan mempermudah penulis dalam melakukan penelitian ini.
7. Teman-teman *Resah Squad* dan kos GKI; Yola Risti Apriyani, Shierly Erinda Herliyanti, Yunistian Dwi Indah, Nur Rizqi Ardiani Putri, dan Anisa Dian yang telah memberikan dukungan.
8. Teman-teman favorit penulis; Adrik Lulu, Risma Eka, Monica Adreana, dan Shevie Diah.
9. Seluruh anggota *NCT*, *Seventeen*, dan *aespa*, terutama Haechan, Jeno, dan

Karina yang telah menjadi penyemangat penulis dan menemani dengan lagu-lagunya ketika melakukan proses penyusunan Tugas Akhir.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir yang telah disusun ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun untuk kedepannya menjadi lebih baik. Penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat untuk semua.

Purwokerto, 20 Mei 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR	i
HALAMAN SAMPUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENETAPAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
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 Penelitian Berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Sebagai Media Edukasi Batik Bekasi Untuk Anak Sekolah Dasar”	5
2.1.2 Penelitian Berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Busana Adat Pengantin Sulawesi Selatan Untuk Anak Usia Dini”	6
2.1.3 Penelitian Berjudul “Perancangan Buku Pakaian Adat Madura Untuk Anak Usia 9-12 Tahun Melalui Media Ilustrasi”	7
2.2 Referensi Karya	8
2.2.1 <i>Lactogrow Aktif Puzzle and Book Set</i>	8
2.2.2 <i>Counting with Barefoot Critters</i>	9
2.2.3 Dan Brown “ <i>Wild Symphony</i> ”	10

2.3	Dasar Teori	10
2.3.1	Ilustrasi	10
2.3.2	Warna.....	12
2.3.3	Tipografi	13
2.3.4	Permainan	14
2.3.5	Permainan Edukatif	15
2.3.6	Ebeg Sebagai Kebudayaan Banyumas.....	16
2.3.7	Pelestarian Budaya	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		18
3.1	Metode Penelitian.....	18
3.2	Identifikasi Data	21
3.3	Studi Komparasi	28
3.4	Hasil Analisis Data.....	31
3.5	Kerangka Penelitian.....	33
3.6	Jadwal Penelitian	34
BAB IV KONSEP PERANCANGAN KARYA		35
4.1	Ide Dasar Perancangan	35
4.2	Konsep Perancangan	35
4.2.1	Target <i>Market</i> dan <i>Audiens</i>	35
4.2.2	Format <i>Visual Book</i>	36
4.2.3	Tahapan Visual	37
4.2.4	Realisasi Visual	39
4.3	Media.....	50
4.3.1	Media Pendukung	50
4.3.2	Strategi Media.....	51
4.4	Biaya Produksi.....	51
BAB V VISUALISASI KARYA		52
5.1	Buku Ilustrasi Puzzle	52
5.2	Media Pendukung.....	55
5.2.1	Packaging.....	55
5.2.2	Merchandise.....	56

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	61
6.1 Kesimpulan.....	61
6.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Analisis SWOT	31
Tabel 3. 2 Jadwal Penelitian.....	34
Tabel 4. 1 Storyline	37
Tabel 4. 2 Biaya Produksi	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Lactogrow</i> Aktif <i>Puzzle & Book Set</i>	9
Gambar 2. 2 <i>Counting with Barefoot Critters</i>	9
Gambar 2. 3 Buku Cerita " <i>Wild Symphony</i> "	10
Gambar 2. 4 Karakteristik Warna	13
Gambar 3. 1 Kuda Kepang.....	25
Gambar 3. 2 Topeng Penthul	25
Gambar 3. 3 Topeng Cepet	25
Gambar 3. 4 Topeng Barongan	26
Gambar 3. 5 Busana Penari Ebeg.....	26
Gambar 3. 6 Aksesoris Penari Ebeg.....	27
Gambar 3. 7 Permainan "Mari Mengenal Batik Bekasi bersama Juki, Gabus, dan Patriot"	28
Gambar 3. 8 Buku Pakaian Adat Madura	29
Gambar 3. 9 <i>Puzzle</i> Nusantara	29
Gambar 4. 1 <i>Color Code</i>	39
Gambar 4. 2 Sketsa Buku <i>Puzzle</i> Ebeg Banyumas	41
Gambar 4. 3 Contoh <i>Font</i> pada <i>Software Ibis Paint</i>	42
Gambar 4. 4 Proses Tahap <i>Inking</i>	42
Gambar 4. 5 Hasil <i>Inking</i>	44
Gambar 4. 6 Hasil <i>Inking</i> Karakter	44
Gambar 4. 7 Proses Tahap <i>Inking</i>	45
Gambar 4. 8 Hasil <i>Coloring</i>	43
Gambar 4. 9 Hasil <i>Coloring</i> Karakter	44
Gambar 4. 10 Proses <i>Finishing</i>	47
Gambar 4. 11 Hasil <i>Finishing</i>	49
Gambar 4. 12 Hasil <i>Finishing</i> Karakter	49
Gambar 5. 1 <i>Mock Up</i> Buku Ilustrasi <i>Puzzle</i> Ebeg Banyumas	52
Gambar 5. 2 Desain Buku Ilustrasi <i>Puzzle</i> Ebeg Banyumas.....	54
Gambar 5. 3 <i>Mock Up Packaging</i> Buku Ilustrasi <i>Puzzle</i> Ebeg Banyumas.....	55
Gambar 5. 4 Desain <i>Packaging</i> Buku Ilustrasi <i>Puzzle</i> Ebeg Banyumas.....	55

Gambar 5. 5 <i>Mock Up</i> Kaos.....	56
Gambar 5. 6 Desain Kaos.....	56
Gambar 5. 7 <i>Mock Up</i> Gantungan Kunci <i>Standee</i>	57
Gambar 5. 8 Desain Gantungan Kunci <i>Standee</i>	57
Gambar 5. 9 <i>Mock Up</i> <i>Tote Bag</i>	57
Gambar 5. 10 Desain <i>Tote Bag</i>	58
Gambar 5. 11 <i>Mock Up</i> <i>Notebook</i>	58
Gambar 5. 12 Desain <i>Notebook</i>	59
Gambar 5. 13 <i>Mock Up</i> Stiker.....	59
Gambar 5. 14 Desain Stiker	60
Gambar 5. 15 Desain Promosi Majalah dan <i>Instagram</i>	60

DAFTAR LAMPIRAN

Form Wawancara 1	61
Form Wawancara 2	62
Dokumentasi Wawancara.....	63
Log Bimbingan <i>Online</i>	64
Hasil Cek Plagiasi	66
<i>Consumer Journey</i>	67