



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEBAGAI**

**MEDIA PENGENALAN CERITA RAKYAT**

**ASAL GUNUNG KIDUL “JAKA UMBARAN”**

A14.17802 Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual  
Semester XI – 2011/2012

HAVIER ESSA PRADANA

A14.2007.00175

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL S1**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO**

**SEMARANG**

**2013**



**UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO**  
**PERSETUJUAN TUGAS AKHIR**

JUDUL : PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR  
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN CERITA  
RAKYAT ASAL GUNUNG KIDUL  
“JAKA UMBARAN”  
NAMA : HAVIER ESSA PRADANA  
NIM : A14.2007.00175

Tugas akhir ini telah diperiksa dan disetujui,  
Semarang, 2 Maret 2013

**Dr. Ahmad Adib, Ph.d**

Pembimbing 1

**Arifin, M.Kom.**

Pembimbing 2

Mengetahui,

**Dr. Drs. Abdul Syukur, MM.**

Dekan Fakultas Ilmu Komputer

0868.11.1992.017



**UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO**  
**PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

JUDUL : PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR  
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN CERITA  
RAKYAT ASAL GUNUNG KIDUL  
“JAKA UMBARAN”  
NAMA : HAVIER ESSA PRADANA  
NIM : A14.2007.00175

Tugas akhir ini telah diperiksa diujikan dan dipertahankan  
Dihadapan Dewan Penguji pada sidang Tugas Akhir  
Semarang, 2 Maret 2013  
Dewan Penguji

**Lasiman, M.Sn.**  
Ketua Penguji

**Dr. Ahmad Adib, Ph.d**  
Anggota Penguji

**Annas Marzuki Sulaiman, S.Sn.**  
Anggota Penguji

**PERNYATAAN**  
**KEASLIAN TUGAS AKHIR**

Sebagai mahasiswa Universitas Dian Nuswantoro, yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Havier Essa Pradana

NIM : A14.2007.0017

Menyatakan bahwa tugas akhir saya yang berjudul:

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA  
PENGENALAN CERITA RAKYAT ASAL GUNUNG KIDUL “JAKA  
UMBARAN”**

Merupakan karya asli saya (kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya dan perangkat pendukung). Apabila di kemudian hari, karya saya disinyalir bukan merupakan karya asli saya, yang disertai bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar saya beserta hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Semarang

Pada Tanggal : 1 Maret 2013

Yang Menyatakan

( Havier Essa P. )

## **PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Universitas Dian Nuswantoro, yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Havier Essa Pradana

Nim : A14.2007.00175

demi mengembangkan Ilmu Pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Dian Nuswantoro Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ( *Non-exclusif Royalty-Free Right* ) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

### **PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA PENGENALAN CERITA RAKYAT ASAL GUNUNG KIDUL “JAKA UMBARAN”**

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Dian Nuswantoro berhak untuk menyimpan, mengcopy ulang (memperbanyak), menggunakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya dan menampilkan/ mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Dian Nuswantoro, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Semarang

Pada tanggal : 1 Maret 2013

Yang menyatakan

( Havier Essa P )

## UCAPAN TERIMA KASIH

Assalamu' alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah Rabbil'aalamin segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul "PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA PENGENALAN CERITA RAKYAT ASAL GUNUNG KIDUL "JAKA UMBARAN".

Penyusunan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Desain Komunikasi Visual S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro Semarang.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, bimbingan, pengarahan, dan kerja sama yang baik dari semua pihak yang mendukung pelaksanaan Tugas Akhir, Penulis tidak dapat mewujudkan laporan Tugas Akhir ini. Maka pada kesempatan ini, Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr.Ir.Edi Noersasongko, M.Kom, selaku Rektor Universitas Dian Nuswantoro Semarang.
2. Bapak Edi Mulyanto, M.Kom, selaku Kepala Program Studi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro Semarang.
3. Bapak St. Daniar Wikan Setyanto, S.Sn, selaku Koordinator TA DKV Universitas Dian Nuswantoro
4. Bapak Ahmad Adib Ph.D, selaku Pembimbing I, serta Bapak Aripin, M.Kom., selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan, pembinaan dan pengarahan dalam penyusunan Tugas Akhir.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Dian Nuswantoro yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan selama perkuliahan.

6. Bapak dan ibu, serta kedua adikku yang telah memberikan do'a, semangat, dorongan, dan menjadi inspirasi selama Penulis menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
7. Teman-temanku yang selalu memberikan semangat dan bantuan kepada Penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Dan semua pihak yang tidak dapat Penulis sebutkan satu persatu.

Penulis juga menyadari sepenuhnya dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini jauh dari sempurna. Untuk itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun guna perbaikan di masa yang akan datang, akan Penulis terima dengan senang hati beserta ucapan terima kasih.

Akhirnya Penulis berharap semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Wassalamu' alaikum Wr.Wb

Semarang, 1 Maret 2013

Penulis

Havier Essa Pradana

## **ABSTRAKSI**

Legenda Jaka Umbaran adalah sebuah cerita mengenai seorang pemuda yang merupakan pewaris takhta kerajaan Mataram. Namun sejak kecil ia sudah dibuang oleh ayahnya sendiri yang merupakan Raja Mataram, yaitu Panembahan Senopati. Cerita ini akan menunjukkan betapa gigihnya Jaka Umbaran dalam mendapatkan apa yang dia inginkan, serta pengorbanan seorang ibudemi kebahagiaan anaknya. Melalui media cerita bergambar, penulis mencoba untuk mempopulerkan cerita rakyat ini yang pada kenyataannya, tidak terlalu populer di kalangan masyarakat Indonesia. Media cerita bergambar dipilih karena sifatnya yang lebih cenderung visual, sehingga diharapkan pesan moral yang disampaikan di dalamnya dapat diterima dengan baik.

**Keyword : Cerita Bergambar, Legenda Jaka Umbaran, Cerita Rakyat**



## **Abstrack**

The Legend of Jaka Umbaran is a story about a young man who is heir to the throne of the Kingdom of Mataram but since his childhood he has been abandoned by his own father who is the Ruler of Mataram, Panembahan Senopati. This story will show how persistent Jaka Umbaran is in getting he wants, and about mother's sacrifice for the sake of her child. By an Illustrated Story's media, the author tries to popularize this folklore, which in fact, it is not very popular among the people of Indonesia. Illustrated Story as a media is chosen because it is very visual, so it is expected that moral value beneath in in, can be conveyed properly.

**Keyword : Illustrated Story, Jaka umbaran, Folklore**

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vi
ABSTRAKSI .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
<b>BAB I      PENDAHULUAN</b>	
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah.....	3
1.3    Batasan Masalah .....	3
1.4    Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4.1    Tujuan Perancangan .....	4
1.4.2    Manfaat Perancangan .....	4
1.5    Tinjauan dan Teori.....	4
1.5.1.    Cerita Rakyat .....	4
1.5.2.    Jenis Cerita Rakyat .....	5
1.5.3    Ilustrasi .....	7
1.5.4    Unsur-unsur Desain .....	10
1.5.5.    Prinsip-prinsip Desain .....	11
1.5.6    Teori Warna.....	13
1.5.7.    Tipografi .....	14
1.5.8.    Promosi.....	16
1.5.9    Metode Analisa.....	16
<b>BAB II     IDENTIFIKASI DAN ANALISIS</b>	
2.1    Identifikasi Materi Cergam.....	17

2.1.1.	Latar Belakang Cerita.....	17
2.1.2.	Judul.....	17
2.1.3.	Jenis Cerita .....	18
2.1.4.	Isi Cerita .....	18
2.1.5.	Tujuan dan Manfaat.....	18
2.2	Analisis Data.....	19
2.2.1.	Analisis Target Pembaca .....	19
2.2.2.	Potensi Pasar.....	21
2.2.3.	Kelebihan Cergam Yang Dibuat.....	22
2.3	Identifikasi Data .....	22
2.3.1.	Sejarah Penerbit.....	23
2.3.2.	Visi dan Misi Penerbit .....	24
2.3.3.	Lokasi Penerbit.....	25
2.3.4.	Data Produk .....	25
2.3.5.	Promosi.....	26
2.3.6.	Kelebihan dan Kekurangan .....	27
2.3.7.	Data Kompetitor .....	27
2.3.8.	Produk Kompetitor .....	29
<b>BAB III</b>	<b>: KONSEP PERANCANGAN</b>	
3.1	Konsep Kreatif.....	30
3.1.1	Tujuan Kreatif.....	30
3.1.2	Strategi Kreatif .....	30
3.1.3	Estimasi Biaya .....	37
3.2	Konsep Cergam .....	40
3.2.1	Judul.....	40
3.2.2	Tema Cerita .....	40
3.2.3	Setting Cerita .....	41
3.2.4	Konflik Cerita.....	43
3.2.5	Naskah Alur Cerita .....	43

## BAB IV : VISUALISASI

4.1. Studi Karakter Tokoh .....	44
4.1.1. Tokoh Utama .....	44
4.1.2. Tokoh Pembantu Utama .....	45
4.1.3. Tokoh Pembantu.....	49
4.2. Studi Visual Tipografi .....	50
4.2.1. Studi Tipografi untuk Judul .....	50
4.2.2. Studi Tipografi untuk Teks Dialog.....	51
4.2.3. Studi Tipografi Narasi .....	52
4.3. Studi Visual Properti .....	52
4.3.1. Studi Pakaian dan Aksesoris.....	53
4.3.2. Studi Lingkungan Interior.....	54
4.3.3. Studi Lingkungan Eksterior.....	55
4.4. Desain Buku Cerita Bergambar .....	57
4.4.1. Desain Layout.....	57
4.4.2. Pembagian Halaman Cergam.....	58
4.4.3. Studi Balon Kata.....	59
4.4.4. Studi Warna.....	59
4.5. Studi Visual Desain Publikasi .....	63
4.5.1. Poster Publikasi.....	63
4.5.1.1. Poster 1 .....	64
4.5.1.2. Poster 2 .....	65
4.5.1.3. Poster 3 .....	66
4.5.2. Material Promotion.....	67
4.5.2.1. Pamflet.....	67
4.5.2.2. X-Banner .....	69
4.5.2.3. Kalender Tempel .....	70
4.5.2.4. Jadwal Pelajaran .....	71
4.5.2.5. <i>Promotional Hanging</i> .....	72
4.5.2.6. Buku Gambar.....	73
4.5.2.7. T-Shirt/Kaos .....	74

4.5.2.8. Jam Weker .....	75
4.5.2.9. Boneka .....	76
4.5.2.10. Mug .....	76
4.5.2.11. Tumbler .....	77
<b>BAB V : PENUTUP</b>	
5.1. Kesimpulan .....	91
5.2. Saran .....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xviii</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>xix</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 : Tabel Rincian Biaya Produksi.....	38
Tabel 3.2 : Tabel Rician Biaya <i>Merchandise</i> .....	39
Tabel 3.3 : Tabel Rincian Biaya Properti .....	39
Tabel 3.1 : Tabel Total Biaya.....	40

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Logo Penerbit Erlangga.....	23
Gambar 2.2 : Interior dan Eksterior Kantor Penerbit.....	25
Gambar 2.3 : Logo Erlangga For Kids.....	25
Gambar 2.4 : Contoh cergam terbitan Erlangga.....	26
Gambar 2.5 : Bosur dan katalog promosi .....	26
Gambar 2.6 : Screenshot web Erlangga.....	27
Gambar 2.7 : Logo Elex Komputindo.....	28
Gambar 2.8 : Contoh produk Elexmedia.....	33
Gambar 4.1 : Sketsa desain karakter Jaka Umbaran.....	45
Gambar 4.2 : Desain final karakter Jaka Umbaran .....	45
Gambar 4.3 : Sketsa karakter Rara Pembayun.....	46
Gambar 4.4 : Desain final karakter Rara Pembayun.....	46
Gambar 4.5 : Sketsa karakter Panembahan Senopati.....	47
Gambar 4.6 : Desain final karakter Panembahan Senopati.....	48
Gambar 4.7 : Sketsa karakter Ki Ageng Giring .....	49
Gambar 4.8 : Desain final Ki Ageng Giring .....	49
Gambar 4.9 : Desain Prajurit dan Abdi dalem .....	50
Gambar 4.10 : Alternatif tipografi judul .....	51
Gambar 4.11 : Referensi pakaian Panembahan Senopati.....	53
Gambar 4.12 : Referensi pakaian Rara Pembayun .....	53
Gambar 4.13 : Referensi pakaian Ki Ageng Giring.....	54
Gambar 4.14 : Referensi Keris.....	54
Gambar 4.15 : Referemsi Interior kerajaan Mataram .....	55
Gambar 4.16 : Referensi Interior rumah Jaka Umbaran .....	55
Gambar 4.17 : Referensi hutan.....	55
Gambar 4.18 : Referensi desa .....	56
Gambar 4.19 : Referensi hutan.....	56
Gambar 4.20 : Contoh desain Eksterior .....	56

Gambar 4.22	: Desain sampul cergam .....	58
Gambar 4.23	: <i>Thumbnail</i> isi cergam.....	58
Gambar 4.24	: Contoh balon kata .....	59
Gambar 4.25	: Studi warna karakter Jaka .....	60
Gambar 4.25	: Studi warna karakter Rara Pembayun .....	60
Gambar 4.27	: Studi warna karakter Panembahan Senopati .....	61
Gambar 4.28	: Studi warna karakter Ki Ageng Giring .....	61
Gambar 4.29	: Contoh studi warna outdoor .....	62
Gambar 4.30	: Contoh studi warna indoor .....	62
Gambar 4.31	: Ide layout poster 1 .....	63
Gambar 4.32	: <i>comprehensive</i> layout.....	63
Gambar 4.33	: Hasil akhir poster 1 .....	64
Gambar 4.34	: Ide layout poster 2.....	64
Gambar 4.35	: <i>comprehensive</i> layout.....	65
Gambar 4.36	: Hasil akhir poster 2 .....	65
Gambar 4.37	: Ide Layout poster 3.....	66
Gambar 4.38	: Hasil akhir poster 3 .....	66
Gambar 4.39	: Ide layout pamflet 1 .....	67
Gambar 4.40	: Desain pamflet 1 .....	67
Gambar 4.41	: Ide layot pamflet 2 .....	68
Gambar 4.42	: Desain pamflet 2 .....	68
Gambar 4.43	: Ide layout X-banner.....	69
Gambar 4.44	: Desain X-banner.....	69
Gambar 4.45	: Ide layout kalender .....	70
Gambar 4.46	: Desain kalender .....	70
Gambar 4.47	: Ide layout jadwal pelajaran .....	71
Gambar 4.48	: Desain jadwal pelajaran .....	71
Gambar 4.49	: Ide layout <i>promotional hanging</i> .....	72
Gambar 4.50	: Desain <i>promotional hanging</i> .....	72
Gambar 4.51	: Ide layout buku gambar.....	73
Gambar 4.52:	Desain cover buku gambar.....	73



Gambar 4.53 : Ide layout T-shirt.....	74
Gambar 4.54 : Desain T-shirt.....	74
Gambar 4.55 : Ide layout jam waker.....	75
Gambar 4.56 : Desain jam waker.....	75
Gambar 4.57 : Desain boneka.....	76
Gambar 4.58 : Desain mug.....	76
Gambar 4.59 : Desain tumbler.....	77