

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DALAM.....	i
HALAMAN PERSYARATAN GELAR	ii
HALAMAN SAMPUL PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN LEMBAR PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
SURAT PERNYATAAN.....	vi
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
GLOSARIUM.....	xviii
INTISARI	xxiii
ABSTRACT	xxiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	3
C. TUJUAN PENCIPTAAN DAN MANFAAT PENCIPTAAN	3
1. Tujuan Penciptaan.....	3
2. Manfaat Penciptaan.....	4
D. TINJAUAN KARYA	4
E. LANDASAN TEORI.....	9
1. Tinjauan Umum	9
a. Perancangan Buku.....	9
b. Pengertian Ilustrasi	11
c. Cerita Bergambar	12
d. Indikator Pembuatan Buku Ilustrasi.....	13
e. Anak.....	15
f. Hewan Langka	16
2. Tinjauan Khusus	18
a. Burung Sikatan Aceh	18
b. Burung Tokhtor Sumatera.....	19
c. Burung Ciung Mungkal Sumatera	20

d. Burung Poksai Jambul	21
e. Burung Paok Schneider	22
f. Burung Paok Topi Hitam	23
g. Burung Kuau Raja.....	24
F. METODE PENCIPTAAN.....	25
1. Persiapan.....	25
a. Wawancara	26
b. Observasi	26
c. Dokumentasi	26
d. Ruang Lingkup Perancangan.....	27
e. Studi Pustaka.....	29
2. Perancangan	29
3. Perwujudan	30
4. Penyajian Karya.....	31
BAB II KONSEP DAN PROSES PENCIPTAAN	34
A. KONSEP PENCIPTAAN	34
1. Konsep Verbal	34
2. Konsep Visual.....	35
B. PROSES PENCIPTAAN	36
1. Brainstorming	36
2. Sinopsis.....	38
3. Sketsa	38
4. Studi Tipografi.....	42
5. Studi Warna	43
6. Story Line	45
7. Story Board.....	58
8. Sketsa Cover	73
C. PRODUKSI	74
1. Karakter Burung	74
2. Cover Buku Depan Dan Belakang.....	78
3. Isi Buku.....	79
BAB II HASIL DAN ANALISIS KARYA	84
A. HASIL DAN ANALISIS BUKU ILUSTRASI	84
B. HASIL DAN ANALISIS E-BOOK	100
C. HASIL DAN ANALISIS SOSIAL MEDIA	101
D. HASIL DAN ANALISIS POSTER	102
E. HASIL DAN ANALISIS BANNER.....	107
F. HASIL DAN ANALISIS PUZZLE BOARD	108

G. HASIL DAN ANALISIS PIN DAN STIKER	108
H. HASIL DAN ANALISIS TOTE BAG.....	109
BAB IV PENUTUP	110
A. KESIMPULAN.....	110
B. SARAN.....	111
DAFTAR PUSTAKA.....	112
LAMPIRAN.....	114
A. Dokumentasi	114
B. Jadwal Pameran	120
C. Biodata.....	120



DAFTAR TABEL

Tabel 01: Evaluasi Tipografi Heading	42
Tabel 02: Evaluasi Tipografi Body Text	43
Tabel 03: Psikologi Sifat Warna	45
Tabel 04: Storyline Buku Cerita Tentang Burung Langka Sumatera	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 01 : Desain Buku Kumpulan Cerita Hewan Hampir Punah	5
Gambar 02 : Desain Buku Dongeng Aneka Hewan Laut.....	7
Gambar 03 : Desain Buku Ayo Lindungi Aku	8
Gambar 04 : Contoh Cerita Bergambar	13
Gambar 05 : Burung Sikatan Aceh.....	19
Gambar 06 : Burung Tokhtor Sumatera	20
Gambar 07 : Burung Ciung Mungkal Sumatera	21
Gambar 08 : Burung Poksai Jambul	22
Gambar 09 : Burung Paok Schneider	23
Gambar 10 : Burung Paok Topi Hitam	24
Gambar 11 : Burung Kuau Raja	25
Gambar 12 : Penjelasan Tentang Burung Kuau Raja	27
Gambar 13 : Sketsa Burung Sikatan Aceh	38
Gambar 14 : Sketsa Burung Tokhtor Sumatera	39
Gambar 15 : Sketsa Burung Ciung Mungkal Sumatera.....	39
Gambar 16 : Sketsa Burung Poksai Jambul.....	40
Gambar 17 : Sketsa Burung Paok Schneider	40
Gambar 18 : Sketsa Burung Paok Topi Hitam	41
Gambar 19 : Sketsa Burung Kuau Raja	41
Gambar 20 : Pallette Warna Watercolor	44
Gambar 21 : Alternatif Sketsa 1 Burung Sikatan Aceh	59
Gambar 22 : Sketsa 1 Burung Sikatan Aceh Terpilih.....	59
Gambar 23 : Alternatif Sketsa 2 Burung Sikatan Aceh	60
Gambar 24 : Sketsa 2 Burung Sikatan Aceh Terpilih.....	60
Gambar 25 : Alternatif Sketsa 1 Burung Tokhtor Sumatera	61
Gambar 26 : Sketsa 1 Burung Tokhtor Sumatera Terpilih	61
Gambar 27 : Alternatif Sketsa 2 Burung Tokhtor Sumatera	62
Gambar 28 : Sketsa 2 Burung Tokhtor Sumatera Terpilih	62

Gambar 29 : Alternatif Sketsa 1 Burung Ciung Mungkal Sumatera	63
Gambar 30 : Sketsa 1 Burung Ciung Mungkal Sumatera Terpilih.....	63
Gambar 31 : Alternatif Sketsa 2 Burung Ciung Mungkal Sumatera	64
Gambar 32 : Sketsa 2 Burung Ciung Mungkal Sumatera Terpilih.....	64
Gambar 33 : Alternatif Sketsa 1 Burung Poksai Jambul	65
Gambar 34 : Sketsa 1 Burung Poksai Jambul Terpilih.....	65
Gambar 35: Alternatif Sketsa 2 Burung Poksai Jambul	66
Gambar 36 : Sketsa 2 Burung Poksai Jambul Terpilih.....	66
Gambar 37 : Alternatif Sketsa 1 Burung Paok Schneider	67
Gambar 38 : Sketsa 1 Burung Paok Schneider Terpilih.....	67
Gambar 39 : Alternatif Sketsa 2 Burung Paok Schneider	68
Gambar 40 : Sketsa 2 Burung Paok Schneider Terpilih.....	68
Gambar 41 : Alternatif Sketsa 1 Burung Paok Topi Hitam.....	69
Gambar 42 : Sketsa 1 Burung Paok Topi Hitam Terpilih	69
Gambar 43: Alternatif Sketsa 2 Burung Paok Topi Hitam.....	70
Gambar 44 : Sketsa 2 Burung Paok Topi Hitam Terpilih	70
Gambar 45 : Alternatif Sketsa 1 Burung Kuau Raja	71
Gambar 46 : Sketsa 1 Burung Kuau Raja Terpilih.....	71
Gambar 47 : Alternatif Sketsa 2 Burung Kuau Raja	72
Gambar 48 : Sketsa 2 Burung Kuau Raja Terpilih.....	72
Gambar 49: Alternatif 1 Sketsa Cover.....	73
Gambar 50 : Alternatif 2 Sketsa Cover dan Sketsa Yang Terpilih.....	73
Gambar 51: Coloring Sketsa Burung Langka Sumatera.....	74
Gambar 52 : Coloring Karakter Burung Sikatan Aceh.....	75
Gambar 53: Coloring Karakter Burung Tokhtor Sumatera	75
Gambar 54 : Coloring Karakter Burung Poksai Jambul	76
Gambar 55: Coloring Karakter Burung Paok Topi Hitam.....	76
Gambar 56 : Coloring Karakter Burung Ciung Mungkal.....	77
Gambar 57 : Coloring Karakter Burung Paok Schneider	77
Gambar 58 : Coloring Cover Depan	78
Gambar 59 : Coloring Cover Belakang	78

Gambar 60 : Coloring Background Untuk Narasi	79
Gambar 61: Coloring Ilustrasi Tentang Burung Sikatan Aceh.....	79
Gambar 62 : Coloring Ilustrasi Tentang Burung Sikatan Aceh.....	80
Gambar 63 : Coloring Ilustrasi Tentang Burung Tokhtor Sumatera	80
Gambar 64 : Coloring Ilustrasi Tentang Burung Poksai Jambul	81
Gambar 65 : Coloring Ilustrasi Tentang Burung Sikatan Aceh.....	81
Gambar 66 : Coloring Ilustrasi Tentang Burung Kuau Raja	82
Gambar 67 : Coloring Ilustrasi Burung Paok Topi Hitam.....	82
Gambar 68 : Layout Narasi Pada Ilustrasi.....	83
Gambar 69 : Mock Up Buku	84
Gambar 70 : Hasil Akhir Cover Buku Cerita Tentang Burung Langka	84
Gambar 71 : Hasil Akhir Cover Tambahan dan Cover Dalam	85
Gambar 72 : Halaman Penerbit dan Halaman Tambahan	86
Gambar 73 : Hasil Akhir Halaman 1 dan 2	86
Gambar 74 : Hasil Akhir Halaman 3 dan 4	87
Gambar 75 : Hasil Akhir Halaman 5 dan 6	88
Gambar 76 : Hasil Akhir Halaman 7 dan 8	88
Gambar 77 : Hasil Akhir Halaman 9 dan 10	89
Gambar 78 : Hasil Akhir Halaman 11 dan 12	90
Gambar 79 : Hasil Akhir Halaman 13 dan 14	90
Gambar 80 : Hasil Akhir Halaman 15 dan 16	91
Gambar 81 : Hasil Akhir Halaman 17 dan 18	92
Gambar 82 : Hasil Akhir Halaman 19 dan 20	92
Gambar 83 : Hasil Akhir Halaman 21 dan 22	93
Gambar 84 : Hasil Akhir Halaman 23 dan 24	94
Gambar 85 : Hasil Akhir Halaman 25 dan 26	94
Gambar 86 : Hasil Akhir Halaman 27 dan 28	95
Gambar 87 : Hasil Akhir Halaman 29 dan 30	96
Gambar 88 : Hasil Akhir Halaman 31 dan 32	96
Gambar 89 : Hasil Akhir Halaman 33 dan 34	97
Gambar 90 : Hasil Akhir Halaman 35 dan Profil Penulis	98

Gambar 91 : Hasil Akhir Halaman Tambahan	98
Gambar 92 : Mock Up E-Book.....	100
Gambar 93 : Mock Up Sosial Media	101
Gambar 94 : Hasil Akhir Desain Poster 1	102
Gambar 95 : Hasil Akhir Desain Poster 2	102
Gambar 96 : Hasil Akhir Desain Poster Burung Kuau Raja	103
Gambar 97 : Hasil Akhir Desain Poster Burung Sikatan Aceh	103
Gambar 98 : Hasil Akhir Desain Poster Burung Tokhtor Sumatera	104
Gambar 99 : Hasil Akhir Desain Poster Burung Paok Schneider	104
Gambar 100: Hasil Akhir Desain Poster Burung Ciung Mungkal Sumatera	105
Gambar 101: Hasil Akhir Desain Poster Burung Paok Topi Hitam.....	105
Gambar 102: Hasil Akhir Desain Poster Burung Poksai Jambul	106
Gambar 103: Hasil Akhir Desain Banner.....	107
Gambar 104: Hasil Akhir Puzzle Board	108
Gambar 105: Hasil Akhir Pin	108
Gambar 106: Hasil Akhir Stiker	109
Gambar 107: Hasil Akhir Totebag	109
Gambar 108 : Desain Poster Pameran Tugas Akhit DEKAVERS	114
Gambar 109 : Stand Pameran Tugas Akhir	115
Gambar 110: Pembukaan Pameran.....	115
Gambar 111: Suasana Stand Pameran	116
Gambar 112: Suasana Stand Pameran	116
Gambar 113: Suasana Stand Pameran	117
Gambar 114: Suasana Stand Pameran	117
Gambar 115: Foto Bersama Dosen.....	118
Gambar 116: Suasana Stand Pameran	118
Gambar 117: Suasana Stand Pameran	119
Gambar 118: Suasana Ujian Kompre	119

GLOSARIUM

- Aquarel** : Gambar yang biasanya dibuat dengan cat air transparan.
- Audience** : Hadirin, penonton, pendengar.
- Barcode** : Data optik yang di dalamnya terdapat bentuk garis atau bar yang mampu dibaca oleh mesin.
- Brainstorming** : Metode penciptaan ide untuk menghasilkan sejumlah besar ide-ide kreatif dalam waktu singkat. Brainstorming biasanya dilakukan ketika seorang atau kelompok menginginkan berbagai pilihan ide, ide orisinal dan partisipasi seluruh kelompok.
- Coloring** : Proses pewarnaan terhadap suatu gambar dengan berbagai teknik.
- Cover** : Pelindung bagian dari isi buku yang berupa lembaran-lembaran dan juga untuk melengkapi, mendukung, serta menguatkan isi dari buku. fungsinya ialah sebagai pengikat dari isi buku supaya tidak mudah lepas, selain itu fungsi cover/sampul buku ini juga untuk menandai buku supaya lebih mudah dikenali dan juga memberikan sedikit informasi dari isi buku tersebut.

Digital Painting :Melukis / menggambar secara digital dengan menggunakan hardware (komputer) dan software pendukung yang memudahkan dalam melukis.

Endemik : Hewan yang mendiami wilayah tertentu secara alami dan tidak ditemukan di wilayah lain.

Event : Kegiatan yang dilakukan dengan membawa orang ke tempat untuk menerima informasi atau pengalaman penting dan tujuan lain yang diorganisir oleh penyelenggara. Event atau acara adalah hal atau pokok yang akan dilakukan secara terencana untuk suatu tujuan.

Finishing : Serangkaian proses untuk melapisi permukaan suatu benda. Tujuannya adalah untuk memberikan nilai tambah pada produk tersebut.

Font :Representasi grafis dari teks yang dapat menyertakan jenis huruf, ukuran titik, berat, warna, atau desain yang berbeda.

Headline : Judul besar dari suatu karya, baik itu iklan, berita, artikel, atau yang lainnya. Headline terletak di bagian paling atas, dan menjadi hal yang pertama kali dilihat oleh pembaca.

Illustration : Hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik gambar, lukisan, fotografi, atau teknik seni

rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk.

Image : Sebuah perpaduan antara titik, garis, bidang dan warna yang berguna untuk mencitrakan sesuatu.

Interview : Sebuah tahapan yang harus dilalui seseorang dalam mencari sebuah informasi.

Layout : Susunan, rancangan, atau tata letak dari sebuah elemen yang sengaja didesain untuk bisa ditempatkan dalam suatu bidang yang sebelumnya telah direncanakan sistemnya terlebih dahulu.

Legibility : Tingkat kemudahan mata untuk mengenali suatu tulisan.

Merchandise : Salah satu pernak-pernik yang sering kali kita temui dan sudah banyak digunakan oleh berbagai pihak di dalam setiap acara atau event tertentu.

Mockup : Mockup adalah gambaran yang paling realistis dan menyerupai dari hasil final yang ingin ditunjukkan.

Offline : Suatu istilah untuk sebutan saat kita tidak terhubung dengan internet, lebih tepatnya tidak terkoneksi ke internet, saat keadaan ini kita tidak akan bisa mengakses apapun di internet.

Online : Istilah saat kita sedang terhubung dengan internet atau dunia maya, baik itu terhubung dengan akun media sosial kita, email dan berbagai jenis akun lainnya yang kita pakai atau gunakan lewat internet.

Pallete : Sekumpulan warna dengan nada yang serasi. Pada umumnya palet warna difungsikan sebagai pedoman dalam membuat desain agar menciptakan nuansa yang konsisten.

Playfull : Ceria

Puzzle Board : Media pembelajaran edukatif yang dapat membantu perkembangan kognitif anak.

Readibility : Tingkat kenyamanan / kemudahan suatu susunan huruf saat dibaca, yang dipengaruhi oleh jenis huruf, ukiran, pengaturan, termasuk didalamnya alur, spasi, kerning, perataan, dan sebagainya.

Sans Serif : Jenis huruf yang tidak memiliki garis-garis kecil dan bersifat solid.

Serif : Huruf yang memiliki garis-garis kecil yang berdiri horizontal pada badan huruf.

Soft : Lempit.

Storyboard : Sketsa yang disusun secara berurutan, menggambarkan perubahan penting dari adegan dan aksi dalam pembuatan gambar.

Storyline : Alur cerita yang akan dibuat pada sebuah karya animasi atau film sehingga jelas dan terarah.

Style : Gaya

Trade Mark : Karakteristik sebuah produk yang ditampilkan dalam bentuk frasa, kata, slogan, atau simbol yang berfungsi untuk membedakan keaslian sebuah produk dibandingkan dengan produk lain yang sejenis. Dengan adanya trademark, pelanggan dapat lebih mudah dalam menemukan produk yang benar-benar mereka inginkan.

Watercolor : Salah satu teknik menggunakan cat air di atas kertas khusus sehingga gambar yang dihasilkan memberikan warna yang terkesan lebih lembut. Teknik ini menggunakan pigmen warna dan membuat nuansa serta transparansi yang berbeda dengan menambahkan air ke warnanya.

Website : Kumpulan halaman yang berisi informasi tertentu dan dapat diakses dengan mudah oleh siapapun, kapanpun, dan di manapun melalui internet.

INTISARI

Perancangan ini berjudul “**Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Burung Langka Sumatera**”. Perancangan ini dirancang bertujuan untuk memberikan informasi kepada anak – anak dengan rentang usai 5 – 10 tahun dengan dampingan dari orang tua dengan rentang umur 23 – 50 tahun tentang burung langka Sumatera, mulai dari penjelasan tentang informasi dari tiap-tiap hewan, mulai dari jenis makanan, habitat, penyebab berkurangnya populasi burung serta ciri-ciri dari burung tersebut. Pengumpulan data dilakukan secara menyeluruh, melalui observasi, studi pustaka, *e-book*, wawancara. Informasi tentang burung langka Sumatera masih susah di temukan bahkan belum adanya media yang efektif, komunikatif dan estetik untuk menyampaikan tentang burung langka Sumatera kepada target audien. Buku cerita bergambar dalam bentuk *e-book* atau digital merupakan salah satu media informasi yang memiliki peranan penting. *E-book* berisikan informasi digital yang dapat berwujud teks dan gambar, dan juga memiliki fitur pencarian sehingga kata – kata dalam buku elektronik dapat dengan cepat dicari dan ditemukan. Penyampaian informasi di dukung oleh beberapa media seperti poster, x-banner, *merchenda*s. Melalui buku cerita bergambar dalam bentuk *e-book* ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi dalam menyampaikan serta mengkomunikasikan tentang burung langka Sumatera.

Kata Kunci : Burung, Langka, E-book, Buku, Cerita, Bergambar, Perancangan, Media Informasi.

ABSTRACT

This design is entitled "Designing a Picture Story Book About Rare Sumatran Birds". This design is designed to provide information to children aged 5 – 10 years with the assistance of parents aged 23 – 50 years about Sumatran rare birds, starting with an explanation of information about each animal, starting from the type of food, habitat, causes of reduced bird populations and the characteristics of these birds. Data collection was carried out thoroughly, through observation, literature study, e-books, interviews. Information about Sumatran rare birds is still difficult to find, even though there is no effective, communicative and aesthetic media to convey about Sumatran rare birds to the target audience. A Picture story books in the form of e-books or digital are one of the information media that have an important role. E-books contain digital information that can be in the form of text and images, and also have a search feature so that words in electronic books can be quickly searched and found. Submission of information is supported by several media such as posters, x-banners, merchandise. Through this illustrated story book in the form of an e-book, it is hoped that it can be a reference in conveying and communicating about Sumatran rare birds.

Keywords: *Rare, Birds, E-books, Picture, Story, Books, Design, Information Media.*