

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR “I LUTUNG TEKEN I
KEKUA” DENGAN TEKNIK *DIGITAL PAINTING* SEBAGAI UPAYA
MENINGKATKAN MINAT BACA ANAK**

OLEH:

KADEK ARTHA WIGUNA

NIM 2202071006

PROGRAM STUDI D-III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN SENI DAN DESAIN

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

2025



**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR “I LUTUNG TEKEN I
KEKUA” DENGAN TEKNIK *DIGITAL PAINTING* SEBAGAI UPAYA
MENINGKATKAN MINAT BACA ANAK**

TUGAS AKHIR

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
Dalam menyelesaikan Program Diploma Tiga
Program Studi D-III Desain Komunikasi Visual**

**Oleh:
Kadek Artha Wiguna
2202071006**

**PROGRAM STUDI D-III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2025**

TUGAS AKHIR

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR AHLI MADYA**

Menyetujui

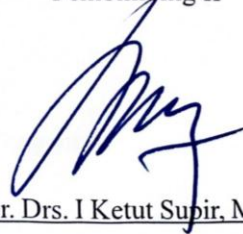
Pembimbing I



Ni Nyoman Sri Witari, S.Sn., M.Ds.

NIP. 197405042006042001

Pembimbing II



Dr. Drs. I Ketut Supir, M.Hum.

NIP. 196312311989031021

Tugas Akhir oleh Kadek Artha Wiguna
Dipertahankan di Depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 13 Januari 2025

Dewan Penguji



Dr. Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi, S.Pd., M.Pd.

(Ketua)

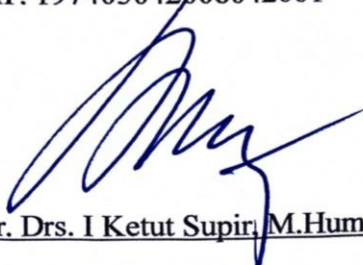
NIP. 198104192006042002



Ni Nyoman Sri Witari, S.Sn., M.Ds.

(Anggota)

NIP. 197405042006042001



Dr. Drs. I Ketut Supir, M.Hum.

(Anggota)

NIP. 196312311989031021



I Ketut Setiawan, S.Pd., M.Sn.

(Anggota)

NIDN. 0819078805

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar ahli madya

Pada:

Hari: Senin

Tanggal: 13 Januari 2025

Mengetahui,

Ketua Ujian



Dr. Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198104192006042002

Sekretaris Ujian

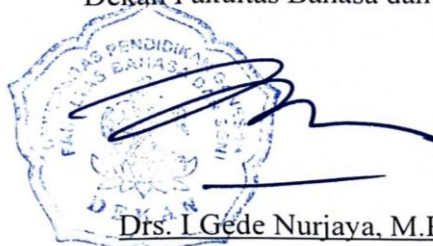


Ni Nyoman Sri Witari, S.Sn., M.Ds.

NIP. 197405042006042001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Drs. I Gede Nurjaya, M.Pd.

NIP. 196503201990031002

PERNYATAAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Perancangan Buku Cerita Bergambar I Lutung Teken I Kekua dengan Teknik *Digital Painting* sebagai Upaya Meningkatkan Minat Baca Anak” yang keseluruhan isinya merupakan benar karya sendiri, tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, penulis siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada penulis apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya ini.

Singaraja, 13 Januari 2025

Yang Membuat Pernyataan,

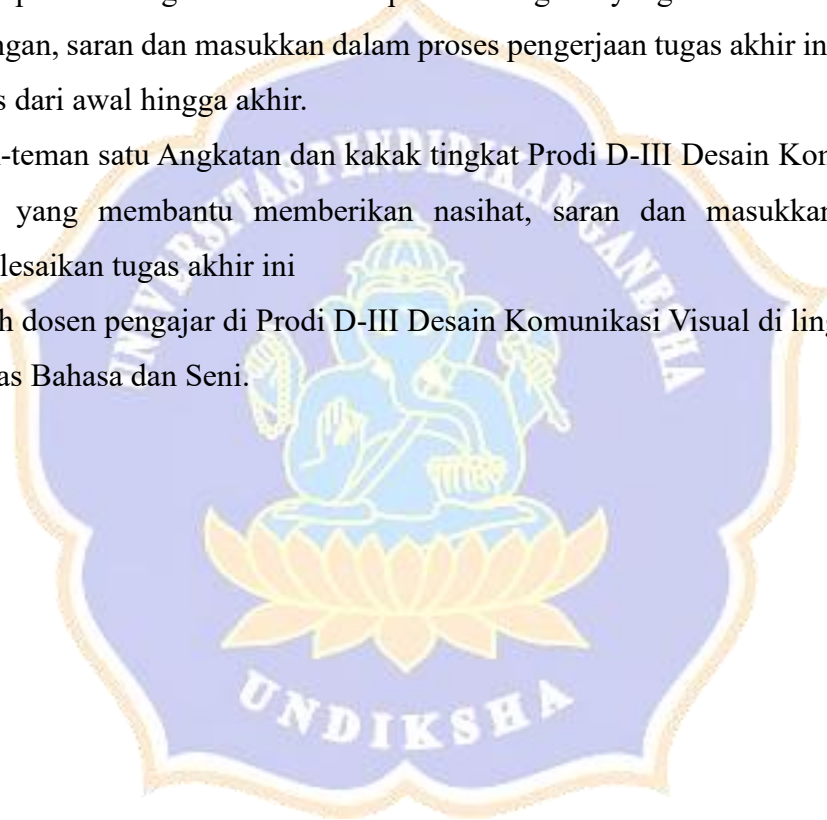


Kadek Artha Wiguna

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini penulis mempersembahkan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, karena atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kekuatan, kesehatan, dan kesabaran dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua tercinta, yang telah memberikan doa, dukungan, cinta, serta pengorbanan tiada henti, baik secara moral maupun materi.
3. Dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran dan masukkan dalam proses pengerjaan tugas akhir ini kepada penulis dari awal hingga akhir.
4. Teman-teman satu Angkatan dan kakak tingkat Prodi D-III Desain Komunikasi Visual yang membantu memberikan nasihat, saran dan masukkan dalam menyelesaikan tugas akhir ini
5. Seluruh dosen pengajar di Prodi D-III Desain Komunikasi Visual di lingkungan Fakultas Bahasa dan Seni.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat melakukan perancangan dan menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul “Perancangan Buku Cerita Bergambar “I Lutung Teken I Kekua” dengan Teknik *Digital Painting* sebagai Upaya Meningkatkan Minat Baca Anak”.

Dalam proses penyusunan tugas akhir ini dapat saya kerjakan sampai selesai tentunya karena adanya bimbingan, arahan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Bapak Drs. I Gede Nurjaya, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Bapak Dr. Drs. I Ketut Supir, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Seni dan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni di Universitas Pendidikan Ganesha.
4. Ibu Ni Nyoman Sri Witari, S.Sn., M.Ds., selaku Koordinator Program Studi D-III Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni dan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Ganesha.
5. Ibu Ni Nyoman Sri Witari, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan dan dukungan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
6. Bapak Dr. Drs. I Ketut Supir, M.Hum., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan dan dukungan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
7. Bapak I Ketut Setiawan, S.Pd., M.Sn., selaku penguji ahli dari dosen kolega yang berasal dari INSTIKI (Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia), Denpasar.
8. Seluruh keluarga besar yang telah memberikan yang telah memberi semangat, dukungan serta doa sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
9. Teman-teman Prodi Desain Komunikasi Visual Angkatan 2022 dan Kakak tingkat Prodi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan dukungan,

semangat, motivasi dan bantuan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan karya tugas akhir ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kata kesempurnaan. Maka dari itu, penulis mengharapkan kritik serta saran yang membangun guna menyempurnakan tugas akhir ini dan dapat memberikan manfaat untuk semua pembaca.

Singaraja, 13 Januari 2025

Penulis,



DAFTAR ISI

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR “I LUTUNG TEKEN I KEKUA” DENGAN TEKNIK <i>DIGITAL PAINTING</i> SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MINAT BACA ANAK	iii
PERNYATAAN.....	vi
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK.....	ix
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Perancangan	3
1.5 Manfaat Perancangan	3
1.6 Sasaran/Target Perancangan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Perancangan	5
2.2 Buku Cerita Bergambar.....	5
2.3 Tinjauan Cerita Rakyat I Lutung Teken I Kekua	11
2.4 <i>Digital Painting</i>	15
2.5 Minat Baca Anak-anak Indonesia	16
2.6 Wawancara Kepada Pengelola Perpustakaan SD N 1 Banjar Jawa	17

BAB III METODE PERANCANGAN.....	19
3.1 Perancangan Media Utama	19
3.2 Subjek dan Objek Perancangan.....	19
3.3 Teknik Pengumpulan Data	20
3.4 Media Berkarya.....	21
3.5 Proses Berkarya.....	24
BAB IV	27
4.1 Buku Cerita Bergambar.....	27
4.2 <i>T-shirt</i>	34
4.3 Poster.....	40
4.4 <i>Totebag</i>	47
4.5 <i>Sticker Pack</i>	53
4.6 Gantungan Kunci	59
4.7 Tumbler	65
4.8 Video Pendek	70
BAB V.....	84
5.1 Kesimpulan	84
5.2 Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Cerita Bergambar Buku Fiksi.....	7
Gambar 2. 2 Cerita Bergambar Buku Historis	8
Gambar 2. 3 Cerita Bergambar Buku Informasi	8
Gambar 2. 4 Cerita Bergambar Buku Biografi	9
Gambar 2. 5 Cerita Bergambar tentang Cerita Rakyat	9
Gambar 2. 6 Cerita Bergambar tentang Kisah Nyata.....	10
Gambar 2. 7 Foto Lutung	12
Gambar 2. 8 Foto Kura-kura atau Kekua	13
Gambar 2. 9 Observasi dan Wawancara kepada Pengelola Perpustakaan	17
Gambar 2. 10 Buku Cerita yang ada di Perpustakaan.....	18
Gambar 3. 1 Buku Cerita Bergambar "Being Different is Truly Magnificent	25
Gambar 3. 2 Buku Cerita Bergambar "The Magical Yet"	25
Gambar 4. 1 Karakter I Lutung	28
Gambar 4. 2 Karakter I Kekua	29
Gambar 4. 3 Karakter Pan Ketumpit.....	29
Gambar 4. 4 Karakter Ni Luh Sari	30
Gambar 4. 5 Proses Sketsa dan <i>Storyboarding</i>	30
Gambar 4. 6 Proses <i>Coloring</i>	31
Gambar 4. 7 Proses Pemberian Teks Cerita dan No Halaman	32
Gambar 4. 8 Proses <i>Layouting</i>	32
Gambar 4. 9 <i>Mockup</i> Buku Cerita Bergambar "I Lutung Teken I Kekua"	33
Gambar 4. 10 Hasil Akhir Buku Cerita "I Lutung Teken I kekua"	33
Gambar 4. 11 Alternatif Desain <i>T-Shirt</i> 1	34
Gambar 4. 12 Alternatif Desain <i>T-Shirt</i> 2	35
Gambar 4. 13 Alternatif Desain <i>T-Shirt</i> 3	36
Gambar 4. 14 Desain <i>T-Shirt</i> Terpilih	37
Gambar 4. 15 Tahapan Pembuatan Artboard <i>T-Shirt</i>	38
Gambar 4. 16 Tahapan Memasukkan <i>Asset</i>	39
Gambar 4. 17 Tahapan Menambahkan Tipografi.....	39
Gambar 4. 18 Tahapan memasukkan desain ke <i>mockup</i>	39

Gambar 4. 19 Alternatif Desain Poster 1	40
Gambar 4. 20 Alternatif Desain Poster 2	41
Gambar 4. 21 Alternatif Desain Poster 3	42
Gambar 4. 22 Desain Poster Terpilih	44
Gambar 4. 23 Tahapan membuat <i>artboard</i> poster.....	45
Gambar 4. 24 Tahapan pembuatan poster	45
Gambar 4. 25 Tahapan mengisi ruang kosong	46
Gambar 4. 26 Tahapan menambahkan tipografi	46
Gambar 4. 27 Tahapan pemberian <i>QR Code</i>	46
Gambar 4. 28 Tahapan memasukkan desain ke <i>mockup</i>	47
Gambar 4. 29 Alternatif Desain <i>Totebag</i> 1.....	47
Gambar 4. 30 Alternatif Desain <i>Totebag</i> 2.....	48
Gambar 4. 31 Alternatif Desain <i>Totebag</i> 3.....	49
Gambar 4. 32 Desain <i>Totebag</i> Terpilih	50
Gambar 4. 33 Tahapan pembuatan <i>artboard</i>	51
Gambar 4. 34 Tahapan memasukkan <i>asset</i> ilustrasi.....	51
Gambar 4. 35 Tahapan memberikan tipografi.....	52
Gambar 4. 36 Tahapan memasukkan desain ke dalam <i>mockup</i>	52
Gambar 4. 37 Alternatif Desain <i>Sticker Pack</i> 1	53
Gambar 4. 38 Alternatif Desain <i>Sticker Pack</i> 2	54
Gambar 4. 39 Alternatif Desain <i>Sticker Pack</i> 3	55
Gambar 4. 40 Desain <i>sticker pack</i> terpilih.....	56
Gambar 4. 41 Tahapan pembuatan <i>artboard</i>	57
Gambar 4. 42 Tahapan memasukkan <i>asset</i>	57
Gambar 4. 43 Tahapan memberikan teks karakter	58
Gambar 4. 44 Tahapan pemberian <i>outline</i> putih	58
Gambar 4. 45 Tahap akhir memasukkan desain ke dalam <i>mockup</i>	58
Gambar 4. 46 Alternatif Desain Gantungan Kunci 1	59
Gambar 4. 47 Alternatif Desain Gantungan Kunci 2	60
Gambar 4. 48 Alternatif Desain Gantungan Kunci 3	61
Gambar 4. 49 Desain Gantungan Kunci Terpilih.....	62
Gambar 4. 50 Tahap pembuatan <i>artboard</i>	63

Gambar 4. 51 Tahap membuat lingkaran dengan <i>Ellipse Tool</i>	63
Gambar 4. 52 Tahap memasukkan ilustrasi	63
Gambar 4. 53 Tahap menambahkan tipografi	64
Gambar 4. 54 Tahap akhir memasukkan desain ke <i>mockup</i>	64
Gambar 4. 55 Alternatif Desain Tumbler 1	65
Gambar 4. 56 Alternatif Desain Tumbler 2	66
Gambar 4. 57 Alternatif Desain Tumbler 3	67
Gambar 4. 58 Desain Tumbler Terpilih.....	68
Gambar 4. 59 Tahap pembuatan <i>artboard</i>	69
Gambar 4. 60 Tahap memasukkan <i>asset</i>	69
Gambar 4. 61 Tahap menambahkan tipografi bagian desain depan.....	69
Gambar 4. 62 Tahap menambahkan tipografi bagian desain belakang.....	70
Gambar 4. 63 Tahap akhir memasukkan desain ke dalam <i>mockup</i>	70
Gambar 4. 64 <i>Sequence 1 scene 1</i>	71
Gambar 4. 65 <i>Sequence 1 scene 2</i>	71
Gambar 4. 66 <i>Sequence 1 scene 3</i>	72
Gambar 4. 67 <i>Sequence 1 scene 4</i>	72
Gambar 4. 68 <i>Sequence 2 scene 1</i>	73
Gambar 4. 69 <i>Sequence 2 scene 2</i>	73
Gambar 4. 70 <i>Sequence 2 scene 3</i>	74
Gambar 4. 71 <i>Sequence 2 scene 4</i>	74
Gambar 4. 72 <i>Sequence 2 scene 5</i>	75
Gambar 4. 73 <i>Sequence 2 scene 6</i>	75
Gambar 4. 74 <i>Sequence 3 scene 1</i>	76
Gambar 4. 75 <i>Sequence 3 scene 2</i>	76
Gambar 4. 76 <i>Sequence 3 scene 3</i>	77
Gambar 4. 77 <i>Sequence 4 scene 1</i>	77
Gambar 4. 78 <i>Sequence 5 scene 1</i>	78
Gambar 4. 79 <i>Sequence 5 scene 2</i>	78
Gambar 4. 80 <i>Sequence 5 scene 3</i>	79
Gambar 4. 81 <i>Sequence 5 scene 4</i>	79
Gambar 4. 82 <i>Sequence 5 scene 5</i>	79

Gambar 4. 83 <i>Sequence 5 scene 6</i>	80
Gambar 4. 84 <i>Sequence 6 scene 1</i>	80
Gambar 4. 85 Tahap membuat <i>artboard</i> di After Effect	81
Gambar 4. 86 Tahap memasukkan <i>asset</i> ilustrasi buku cerita.....	81
Gambar 4. 87 Tahap menganimasikan menggunakan <i>Puppet Position Pin Tool</i> .	82
Gambar 4. 88 Tahap membuat <i>sequence</i> dan memasukkan <i>footage</i>	82
Gambar 4. 89 Tahap menambahkan musik	83
Gambar 4. 90 Tahap akhir menambahkan transisi	83



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Bukti Bimbingan Siak-NG	88
Lampiran 2. Bukti <i>Screenshot</i> Bimbingan Via Zoom	89
Lampiran 3. Lampiran Cek Plagiasi Halaman 1	90
Lampiran 4. Lampiran Cek Plagiasi Halaman 2	91
Lampiran 5. Lampiran Cek Plagiasi Halaman 3	92

