

**PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU KOMIK
FOLKLORE “KALIBUBUK KALAHANG BANO”
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MORAL
BAGI ANAK-ANAK SEKOLAH DASAR**

TUGAS AKHIR



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (D3)
JURUSAN SENI DAN DESAIN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetak dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

TUGAS AKHIR

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



Pembimbing I	Ni Nyoman Sri Witari, S.Sn., M.Ds. NIP.197405042006042001
Pembimbing II	I Gusti Made Budiarta, S.Pd., M.Pd. NIP.196904091997031002

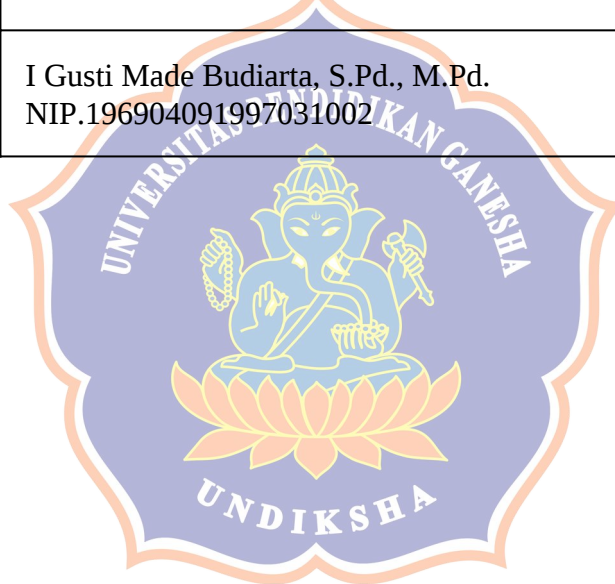


- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

Tugas Akhir oleh Anak Agung Dian Mahisa Rani ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 06 Januari 2026

Dewan Penguji

Ketua	Elly Herliyani, S.Sn., M.Pd. NIP.198006022010122003
Anggota	Ketut Nala Hari Wardana, S.Sn., M.Pd. NIP.197406241999031001
Anggota	Ni Nyoman Sri Witari, S.Sn., M.Ds. NIP.197405042006042001
Anggota	I Gusti Made Budiarta, S.Pd., M.Pd. NIP.196904091997031002



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

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

Menyetujui

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



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

PERNYATAAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "Perancangan Ilustrasi Buku Komik Folklore "Kalibukbuk Kalahang Bano" Sebagai Media Pembelajaran Moral Bagi Anak-Anak Sekolah Dasar" yang keseluruhan isinya merupakan benar karya sendiri, tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang 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 2026

Yang Membuat Pernyataan,



10000
METER
TAMPEL
32ANX183687914

Anak Agung Dian Mahisa Rani

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan anugerah-Nya penulis dapat menyusun, melakukan perancangan, dan menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Komik *Folklore Kalibukbuk Kalahang Bano* Sebagai Media Pembelajaran Moral Bagi Anak-Anak Sekolah Dasar”.

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan karya ini tidak lepas dari bimbingan, arahan, dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan 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, Sn., M.Ds., selaku Koordinator D-III Prodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni dan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Ganesha. Selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan dukungan, arahan dan bimbingan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
5. Bapak I Gusti Made Budiarta, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan dukungan, arahan dan bimbingan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.

6. Seluruh keluarga besar yang telah memberi semangat, dukungan serta doa sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
7. Kakak tingkat dan rekan-rekan mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Angkatan 2023, atas diskusi, saran, dan semangat solidaritasnya selama proses pengerjaan tugas akhir ini.

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



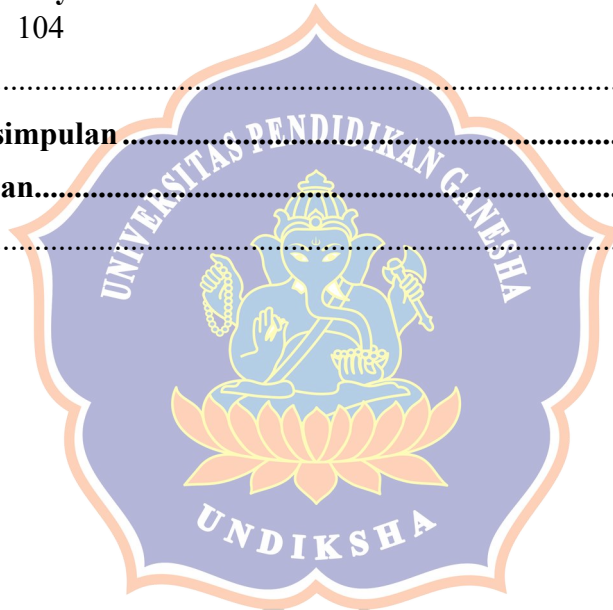
Singaraja, 30 Januari 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	6
1.3. Batasan Masalah.....	7
1.4. Tujuan Perancangan.....	7
1.5. Manfaat Perancangan.....	7
1.6. Sasaran atau Target Perancangan.....	8
BAB II.....	9
2.1. Komik.....	9
2.1.1. Komponen Komik.....	10
2.1.2. Jenis-Jenis Komik.....	12
2.2. Ilustrasi.....	15
2.2.1. Teknik Ilustrasi.....	16
2.2.2. Gaya-Gaya Ilustrasi.....	18
2.3. Folklore.....	21
2.4. Folklore Kalibukbuk Kalahang Bano.....	22
2.4.1. Makna Cerita Kalibukbuk Kalahang Bano.....	25
2.5. Pembelajaran Moral pada Anak-Anak.....	25
BAB III.....	27
3.1. Skematika Perancangan.....	27
3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.2.1. Wawancara.....	28
3.2.2. Dokumentasi.....	28
3.2.3. Kajian Pustaka.....	29
3.2. Media Berkarya.....	30
3.2.1. Komponen Bahan.....	30

3.2.2. Komponen Alat	32
3.3. Konsep Berkarya	33
BAB IV	35
4.1. Hasil.....	35
4.1.1. Media Utama	35
4.1.2. Media Pendukung	50
4.2. Pembahasan	101
4.2.1. Visualisasi rancangan ilustrasi buku komik bergaya kartun chibi yang mengangkat <i>folklore</i> desa <i>Kalibukbuk Kalahang Bano</i>	101
4.2.2. Visualisasi media pendukung promosi buku komik <i>Kalibukbuk Kalahang Bano</i>	102
4.2.3. Daya tarik buku komik <i>Kalibukbuk Kalahang Bano</i> bagi anak-anak	104
BAB V	109
5.1. Kesimpulan	109
5.2. Saran.....	109
LAMPIRAN	113



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Semut Hitam.....	2
Gambar 2. Ilustrasi Ikan Bano	3
Gambar 3. Panel Komik.....	10
Gambar 4. Balon Dialog	11
Gambar 5. Balon Pikiran.....	11
Gambar 6. Caption Box dari Komik “Dog’s Best Friend” oleh WarAndPeas	12
Gambar 7. Sound Effects Text dari Komik “The Invincible Iron Man” oleh Stan Lee.....	12
Gambar 8. Komik Strip berjudul “Apresiasi” oleh Buniberuang	13
Gambar 9. Komik Buku	13
Gambar 10. Komik Biografi berjudul “Walt Disney” oleh G. Wu	14
Gambar 11. Komik Promosi produk Watson oleh Adelia Maghfira	15
Gambar 12. Komik Edukasi berjudul “Jangan Menindas Yang Lemah” oleh Nasuri Suray.....	15
Gambar 13. Ilustrasi Menggunakan. Teknik Arsir Cross Hatching	17
Gambar 14. Ilustrasi Menggunakan Teknik Dussel	17
Gambar 15. Ilustrasi Menggunakan Teknik Pointilis.....	18
Gambar 16. Ilustrasi Menggunakan Teknik Aquarel	18
Gambar 17. Ilustrasi Manga Chibi dari game Genshin Impact.....	19
Gambar 18. Ilustrasi Manga Anime dari game Umamusume: Pretty Derby	20
Gambar 19. Ilustrasi Kartun “SpongeBob SquarePants” oleh Nickelodeon.....	20
Gambar 20. Ilustrasi Datar berjudul “Animals” oleh Anna Trubina	21
Gambar 21. Komik dari <i>folklore</i> “Timun Emas” oleh nathansilaban yang dipublikasikan dalam feed Instagram.....	24
Gambar 22. Skematika Perancangan.....	27
Gambar 23. Wawancara Dengan Bapak Anak Agung Dino Supriadi (55 tahun) di Pura Ayodya, Desa Kalibukbuk, tanggal 5 Agustus 2025, wawancara untuk menentukan dan mengoreksi alur dan jalur cerita <i>Kalibukbuk Kalahang Bano</i> pada komik yang dirancang.	28
Gambar 24. <i>Sketsa Karakter</i>	35
Gambar 25. Referensi Karakter Raja Kalibukbuk	36
Gambar 26. Sketsa Karakter Remaja	36
Gambar 27. Referensi Karakter Remaja	37
Gambar 28. Sketsa Rakyat Jelata	38
Gambar 29. Referensi Rakyat Jelata	38
Gambar 30. Sketsa Ikan Bano.....	39
Gambar 31. Referensi Ikan Bano	39
Gambar 32. Proses Sketsa Kasar Komik <i>Kalibukbuk Kalahang Bano</i>	42
Gambar 33. Proses Lineart Komik <i>Kalibukbuk Kalahang Bano</i>	42
Gambar 34. Proses Coloring Komik <i>Kalibukbuk Kalahang Bano</i>	43
Gambar 35. Proses Penambahan Teks Dialog dan Narasi Komik	44
Gambar 36. Mockup Hasil Akhir Komik.....	44

Gambar 37. Hasil Akhir Komik	49
Gambar 38. Alternatif Desain Gantungan Kunci	50
Gambar 39. Alternatif Desain Gantungan Kunci 2	51
Gambar 40. Alternatif Desain Gantungan Kunci 3	52
Gambar 41. Desain Gantungan Kunci Terpilih	53
Gambar 42. Sektsa Gantungan Kunci Terpilih	54
Gambar 43. Sektsa Gantungan Kunci Terpilih	55
Gambar 44. Proses Mockup Gantungan Kunci	55
Gambar 45. Pencarian Pada Google Lens	56
Gambar 46. Alternatif Desain Stiker 1	56
Gambar 47. Alternatif Desain Stiker 2	57
Gambar 48. Alternatif Desain Stiker 3	58
Gambar 49. Desain Stiker Terpilih	59
Gambar 50. Sektsa Stiker Terpilih	61
Gambar 51. Sektsa Stiker Terpilih	61
Gambar 52. Proses Mockup Stiker	62
Gambar 53. Pencarian Pada Google Lens	62
Gambar 54. Alternatif Totebag	63
Gambar 55. Alternatif Totebag 2	64
Gambar 56. Alternatif Totebag 3	65
Gambar 57. Desain Totebag Terpilih	66
Gambar 58. Sektsa Stiker Terpilih	68
Gambar 59. Sektsa Stiker Terpilih	68
Gambar 60. Proses Mockup Stiker	69
Gambar 61. Pencarian Pada Google Lens	69
Gambar 62. Alternatif T-Shirt 1	70
Gambar 63. Alternatif T-Shirt 2	71
Gambar 64. Alternatif T-Shirt 3	72
Gambar 65. Desain T-Shirt Terpilih	73
Gambar 66. Sektsa T-Shirt Terpilih	75
Gambar 67. Sektsa T-Shirt Terpilih	75
Gambar 68. Proses Mockup T-Shirt	76
Gambar 69. Pencarian Pada Google Lens	76
Gambar 70. Alternatif Tumbler 1	77
Gambar 71. Alternatif Tumbler 2	78
Gambar 72. Alternatif Tumbler 3	79
Gambar 73. Desain Tumbler Terpilih	80
Gambar 74. Sketsa Tumbler Terpilih	82
Gambar 75. Sketsa Tumbler Terpilih	82
Gambar 76. Proses Mockup Tumbler	83
Gambar 77. Pencarian Pada Google Lens	83
Gambar 78. Alternatif Poster 1	84
Gambar 79. Alternatif Poster 2	85
Gambar 80. Alternatif Poster 3	86
Gambar 81. Desain Poster Terpilih	87

Gambar 82. Sketsa Poster Terpilih.....	89
Gambar 83. Sketsa Poster Terpilih.....	89
Gambar 84. Proses Mockup Poster	90
Gambar 85. Pencarian Pada Google Lens.....	90
Gambar 86. Sektsa Storyboard Video Promosi Pendek	98
Gambar 87. Lineart dan Coloring Video Promosi Pendek.....	99
Gambar 88. Rigging Karakter Untuk Video Promosi Pendek	99
Gambar 89. Menganimasikan Asset Untuk Video Promosi Pendek	100
Gambar 90. Tahap Editing Pada Software CapCut Pro	100
Gambar 91. Hasil Angket Kepuasan Terhadap Ilustrasi Buku Komik.....	105
Gambar 92. Hasil Angket Kepuasan Terhadap Ilustrasi Buku Komik.....	106
Gambar 93. Hasil Angket Kepuasan Terhadap Cerita Buku Komik.....	106
Gambar 94. Hasil Angket Kepuasan Terhadap Ilustrasi Buku Komik.....	107
Gambar 95. Hasil Angket Kepuasan Terhadap Ilustrasi Buku Komik.....	108



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Storyboard Video Promosi Pendek <i>Kalibukbuk Kalahang Bano</i>	73
--	----



DAFTAR LAMPIRA

Lampiran 1. Surat Pemohonan Ujian Tugas Akhir	113
Lampiran 2. Bukti Bimbingan di SIAK-NG	114
Lampiran 3. Display Karya Pameran	114

