

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR
ANAK TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL
GANGSING DI DESA MUNDUK, BULELENG, BALI**

TUGAS AKHIR

Diajukan Kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

**untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan Program Diploma Tiga
Program Studi Desain Komunikasi Visual**

Oleh

Kadek Agus Suarna

NIM 1802071016

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN SENI DAN DESAIN

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2021

TUGAS AKHIR

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



Pembimbing I

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

NIP.196312311989031021

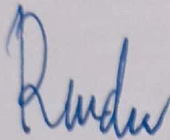
Pembimbing II

Drs. I Gusti Nyoman Widnyana, M.Erg.

NIP.195611141990031002

Tugas akhir oleh Kadek Agus Suarna ini
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 21 Juli 2021

Dewan Penguji,



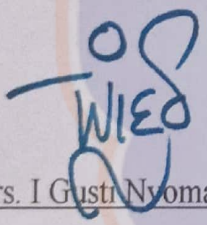
Dr. Dewa Putu Ramendra, S.Pd, M.Pd. (Ketua)

NIP. 197609022000031001



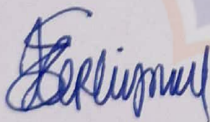
Dr. Drs. I Ketut Supir, M.Hum. (Anggota)

NIP. 196312311989031021



Drs. I Gusti Nyoman Widnyana, M.Erg. (Anggota)

NIP. 195611141990031002



Elly Herlyani, S.Sn., M.Pd. (Anggota)

NIP. 198006022010122003

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

Pada,

Hari : Kamis

Tanggal : 22 Juli 2021

Mengetahui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,



Dr. Dewa Putu Ramendra, S.Pd., M.Pd.

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

NIP. 197609022000031001

NIP. 197405042006042001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

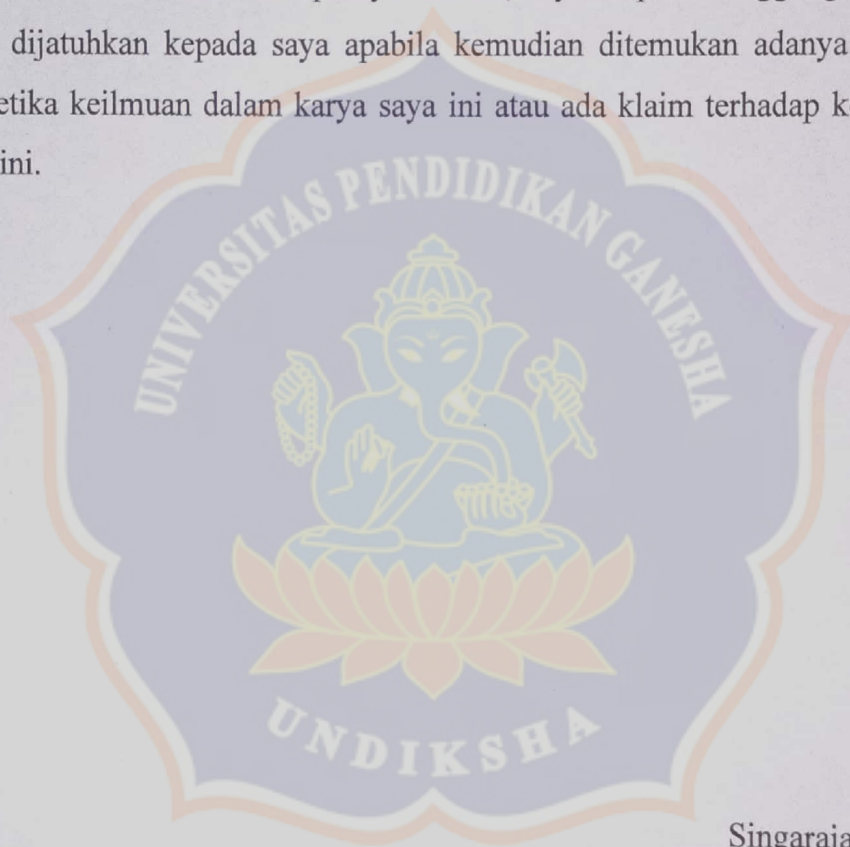


Prof. Dr. I Made Sutarna, M. Pd

NIP. 196004241986031002

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Perancangan Buku Cerita Bergambar Anak Tentang Permainan Tradisional Gangsing Di Desa Munduk, Buleleng, Bali” sebagai media untuk melestarikan permainan tradisional gangsing adalah benar-benar karya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.



Singaraja, 8 Juli 2021



Kadek Agus Suarna

NIM. 1802071016

KATA PENGANTAR

Om Swastyatu, puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmatnya, sehingga penulis bisa menuntaskan Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan Buku Cerita Bergambar Anak Tentang Permainan Tradisional Gangsing Di Desa Munduk, Buleleng, Bali”**. Tugas Akhir ini bisa diselesaikan tepat pada waktunya. Maka dari itu pada kesempatan ini saya mengucapkan terimakasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Bapak Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Bapak Prof. Dr. I Made Utama M.Pd., selaku Dekan Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Pendidikan Ganesha.
4. Bapak Dr. Drs. Ketut Supir, M. Hum., selaku Ketua Jurusan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Ganesha.
5. Ibu Ni Nyoman Sri Witari, S.Sn., M.Ds. selaku selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual.
6. Bapak Dr. Drs. Ketut Supir, M.Hum., selaku Dosen Pembimbing I dalam Tugas Akhir.
7. Bapak Drs. I Gusti Nyoman Widnyana, M.Erg., selaku Dosen Pembimbing II dalam Tugas Akhir.
8. Para Dosen Prodi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan banyak masukan dan saran pada laporan Tugas Akhir.
9. Keluarga besar yang telah memberi semangat, dukungan serta doa sehingga laporan ini dapat terselsaikan dengan lancar.
10. Teman-teman Desain Komunikasi Visual dan saudara/i yang tidak bisa disebutkan satu persatu sudah membantu dalam proses penyelesaian Tugas Akhir.

Laporan tugas akhir ini memang masih jauh dari kata sempurna, baik dalam hal isi, susunan, maupun cara penyajiannya. Untuk itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat saya harapkan dari pembaca.

Singaraja, 8 Mei 2021

Kadek Agus Suarna



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK.....	xi
MOTTO.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Perumusan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Perancangan.....	3
1.6 Manfaat Perancangan.....	4
1.7 Sasaran Perancangan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Pengertian Cerita.....	5
2.1.1 Manfaat cerita.....	5
2.2 Pengertian Gambar.....	5
2.2.1 Manfaat Media Gambar.....	6
2.2.2 Kelebihan Media Gambar.....	7
2.3 Cerita Bergambar.....	7
2.3.1 Jenis-jenis Cerita Bergambar.....	7
2.3.2 Fungsi Cerita Bergambar.....	10
2.3.3 Manfaat Cerita Bergambar.....	11
2.4 Ilustrasi.....	11
2.4.1 Tujuan Penggunaan Ilustrasi.....	11
2.4.2 Jenis-jenis ilustrasi.....	12

2.4.3 Fungsi Ilustrasi.....	12
2.5 Alur Cerita Pada Buku Cerita Bergambar Berjudul MEGEBUG.....	13
BAB III METODE PERANCANGAN.....	14
3.1 Skematika Perancangan.....	14
3.2.1 Komponen Bahan.....	15
3.2.2 Komponen Alat.....	15
3.2.3 Komponen alat Hardware.....	15
3.2.4 Software Grafis.....	16
3.2.5 Teknik Berkarya.....	16
3.3 Konsep Berkarya.....	17
3.3.1 Proses Berkarya.....	17
3.3.2 Penelitian Awal.....	17
3.3.3 Sketsa/ Pra desain.....	17
3.4 Bimbingan dan Asistensi.....	18
BAB IV PEMBAHASAN KARYA.....	19
4.1 Buku Cerita Bergambar.....	19
4.2 Media Promosi.....	24
4.2.1 Poster.....	24
4.2.2 Banner Promosi.....	26
4.2.3 Baju Kaos.....	27
4.2.4 Gantungan Kunci.....	28
4.2.5 Tote bag.....	29
4.2.6 Stiker.....	30
4.2.7 Pin.....	31
BAB V PENUTUP.....	33
5.1 Kesimpulan.....	33
5.2 Saran.....	33

DAFTAR PUSTAKA.....	35
LAMPIRAN.....	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Cerita Si Kancil.....	8
Gambar 2.2 Cerita sejarah tentang peperangan.....	8
Gambar 2.3 Cerita Anak Nakal Yang Menjadi Naga.....	9
Gambar 2.4 Asal Mula Selat Bali.....	9
Gambar 2.5 buku cerita Cut Nyak Dien.....	10
Gambar 3.1 Skematika Perancangan.....	14
Gambar 4.1 Desain Buku Cerita bergambar.....	19
Gambar 4.2 tokoh bapak pada serial Keluarga Somat.....	20
Gambar 4.3 tokoh Adit pada serial Adit & Sopo Jarwo.....	20
Gambar 4.4 Refrensi yang diaplikasikan pada ilustrasi.....	21
Gambar 4.5 Sketsa awal di kertas hvs.....	22
Gambar 4.6 Ilustrasi yang sudah dilineart di CLIPStudioPaint.....	22
Gambar 4.7 Ilustrasi yang sudah di warna dasar (Blocking color).....	23
Gambar 4.8 Ilustrasi yang sudah diberi shading dan detail.....	23
Gambar 4.9 Desain Poster.....	24
Gambar 4.10 alternatif desain banner 3.....	26
Gambar 4.11 desain baju kaos.....	27
Gambar 4.12 desain gantungan kunci.....	28
Gambar 4.13 desain totebag.....	29
Gambar 4.14 desain stiker.....	30
Gambar 4.15 desain pin.....	31