

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI GRAFIS
KUMPULAN CERITA RAKYAT DARI BANTEN**

TUGAS AKHIR KARYA DISAIN



Disusun Oleh:

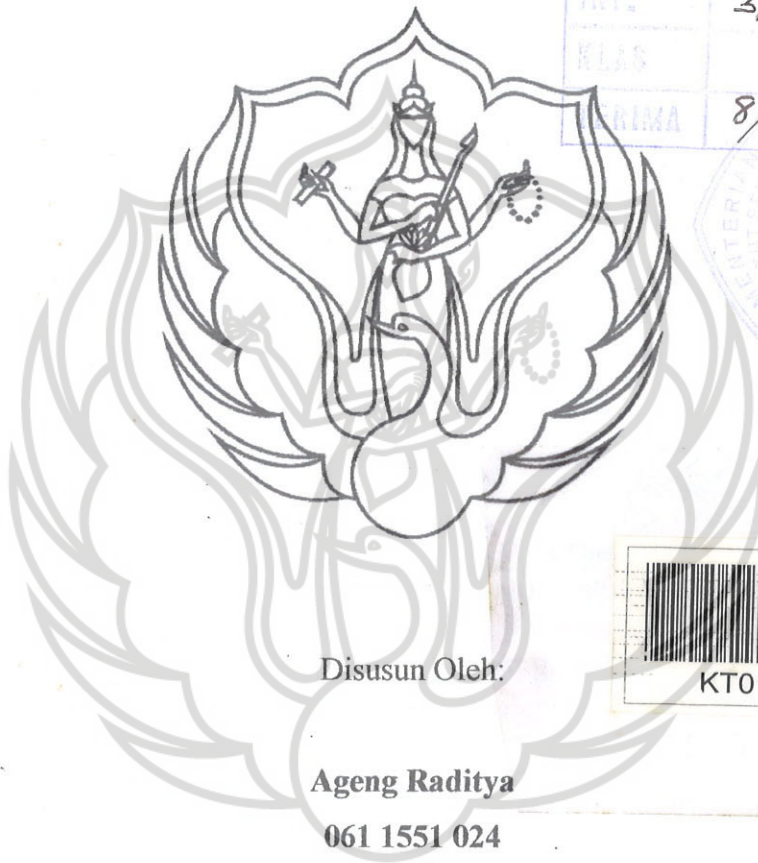
Ageng Raditya

061 1551 024

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2011**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI GRAFIS
KUMPULAN CERITA RAKYAT DARI BANTEN**

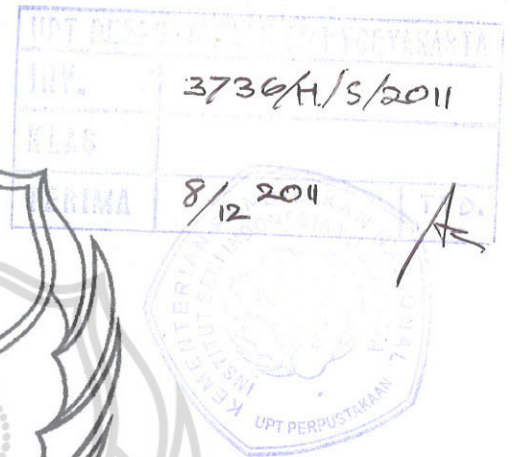
TUGAS AKHIR KARYA DISAIN



Disusun Oleh:

Ageng Raditya

061 1551 024



**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2011**

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI GRAFIS KUMPULAN CERITA RAKYAT DARI BANTEN diajukan oleh Ageng Raditya, NIM 0611551024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 24 Nopember, 2011

Anggota / Ketua / Pembimbing I



Indiria Maharsi, S.Sn, M.Sn.
NIP 19720909.200812.1.001

Anggota / Pembimbing II



Terra Bajragosha, S.Sn
NIP 19810412.200604.1.004

Anggota / Cognate



Andi Haryanto, S.Sn, M.Sn
NIP 19801125.200812.1.003

Anggota / Ketua Program Studi



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn
NIP 19650209.199512.1.001

Anggota / Ketua Jurusan Disain



Drs. Lasiman, M.Sn
NIP 19570513.1988031.001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Dra. Suastiwi, M.Des
19590802.198803.2.002





Tugas Akhir ini,
Ku Persembahkan Kepada Kedua Orang Tua-ku.
Dauna Rianto dan Natalia Triananta Tungga Maya

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul:

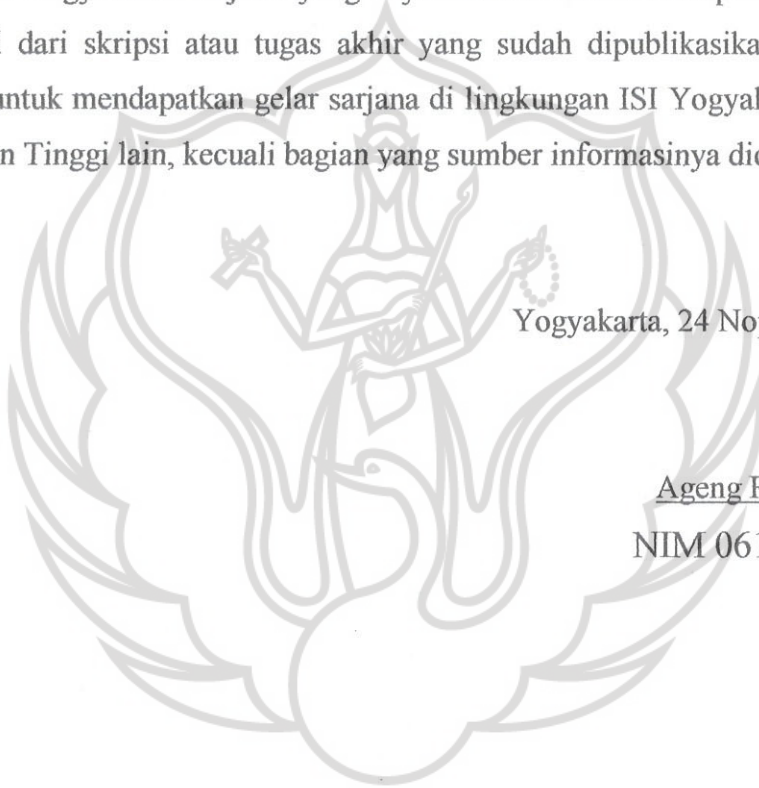
**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI GRAFIS KUMPULAN CERITA
RAKYAT DARI BANTEN**

Yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni Program Studi Disain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di lingkungan ISI Yogyakarta mapupun Perguruan Tinggi lain, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan.

Yogyakarta, 24 Nopember 2011

Ageng Raditya

NIM 061 1551 024



KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat-Nya sehingga tugas akhir yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Grafis Kumpulan Cerita Rakyat dari Banten” ini dapat selesai. Untuk Kanjeng Nabi Muhamad SAW atas kesempurnaan agama dan ajarannya. Tidak lupa untuk kedua orang tua saya Bpk. Dauna Rianto dan ibunda tercinta Natalia Triananta Tungga Maya yang telah membesarkan, mendidik, merawat serta memberikan curahan kasih sayang kepada saya. Dan tidak lupa kepada Sdri. Indah ”Dunky” Asriyani yang telah berjuang memberi semangat tanpa henti.

Perancangan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni bidang Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penghargaan dan terimakasih banyak kepada Bpk. Indiria Maharsi, S.Sn, M.Sn selaku dosen pembimbing I dan Bpk. Terra Bajragosha S.Sn selaku pembimbing II, Bpk. Drs. Baskoro Suryo Banindro S.Sn sebagai dosen wali, segenap dosen dan staff Program Studi Disain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta yang telah menjalankan kepengurusannya dengan baik.

Terimakasih juga untuk teman-teman Asimetri 06, Gandhi Eka Rizky, Iskandar ”Balgo” Muda, Budi Wibowo, Danu ”Soklat” Hernanto, Hanz Sinelir, Wisnu Wijaya, Yungky Indratno, Dimas Sanrizki, Oky Rey Montha, Aulia Rahmatullah, Faizal Azahari, Rendy Jati, Wicaksono Haryo, Adrianus Adhistama, Ricky Sandi, Dhavid Ogama, Kori Awalamsyah, Aldi Prayoga, Bima Yushabara, Putri Wijaya, Neno Ariyanto, Iffatulnidda dan lainnya.

Dan terimakasih kepada guru, teman dan kolega saya Mas Markus, Mas Didit, Pak Paing dan keluarga, Ade OPE, Bayu Bondo, Adit, Ferry, Ilma, Hanes, Asif, Uuk, Wahyu KW, Prima, Ayib, Nara, Regol, Dheta, Prisma, Adi, Yuan, Hugues, Bayu Jasyn, Putud, Dika, Ryon, Yazid, Tegar.

Terimakasih semuanya, kepada pihak yang tidak bisa disebutkan namanya, mohon maaf yang sebesar-besarnya, hanya Allah yang bisa membalasnya.

ABSTRAK

Ageng Raditya
061 1551 024

Perancangan Tugas Akhir Buku Ilustrasi Grafis Kumpulan Cerita Rakyat dari Banten

Tinggal dan hidup di Indonesia merupakan anugerah sekaligus misteri, Tuhan menciptakan berbagai keanekaragaman budaya, flora dan fauna serta bentuk alam yang tidak ada duanya. Tidak heran karena Indonesia terdiri dari 13.466 pulau. Hal ini mengakibatkan banyak khasanah budaya lokal yang tidak belum seluruhnya tereksplorasi.

Banten merupakan salah satu provinsi muda di Indonesia, sejak tahun 2000 lalu resmi menjadi provinsi di Indonesia, Banten memiliki potensi budaya dan pariwisata yang tidak kalah menarik dengan tempat-tempat lain di Indonesia, dan yang lebih unik lagi, situs budaya di Banten tidak terlepas dari cerita rakyat setempat.

Perancangan Buku Ilustrasi Kumpulan Cerita Rakyat dari Banten ini merupakan upaya untuk mengenalkan dan mempopulerkan cerita rakyat Banten sekaligus mempromosikan situs budaya yang ada disana. Upaya tersebut dilakukan dengan strategi kreatif yang menarik sehingga orang-orang dapat tertarik dengan cerita tersebut dan datang langsung ke tempat cerita tersebut berasal.

Kata Kunci: Buku, Cerita Rakyat, Banten, Ilustrasi

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persembahan.....	ii
Pernyataan Keaslian	iii
Kata Pengantar	iv
Abstrak.....	v
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar	ix

BAB I. PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	5
C. BATASAN MASALAH.....	5
D. TUJUAN PERANCANGAN.....	5
E. MANFAAT PERANCANGAN	6
F. METODE PERANCANGAN.....	7
G. SISTEMATIKA PERANCANGAN.....	8
H. SKEMA PERANCANGAN	13

BAB II. IDENTIFIKASI

A. TINJAUAN TENTANG BUKU	14
1. Definisi.....	14
2. Sejarah Buku.....	15
3. Sejarah Singkat Perkembangan Buku di Indonesia	17
4. Jenis-jenis Buku.....	18
5. Buku Bacaan Anak	21
6. Layout	24
B. TINJAUAN TENTANG ILUSTRASI	29
1. Definisi.....	29
2. Sejarah Ilustrasi di Indonesia.....	30

3. Teknik Ilustrasi	42
C. TINJAUAN TENTANG BANTEN.....	51
1. Penduduk, Keadaan Alam dan Mata Pencaharian.....	52
2. Sejarah	54
3. Kesultanan Banten.....	57
4. Budaya Banten.....	58
D. CERITA RAKYAT	65
1. Rentang Sejarah.....	66
2. Cerita Rakyat Banten.....	67
3. Situs Cerita Rakyat	68
 BAB III. KONSEP PERANCANGAN	
A. KONSEP KREATIF	69
1. Khalayak Sasaran.....	69
2. Tujuan Kreatif.....	71
3. Strategi Kreatif.....	71
B. KONSEP RANCANGAN	72
1. Struktur Buku.....	72
2. Tema Cerita.....	73
3. Setting Cerita	73
4. Ukuran dan Jumlah Halaman.....	74
5. Penerbit.....	76
6. Budget.....	76
C. SINOPSIS CERITA.....	79
1. Asal-usul Pandeglang	79
2. Legenda Batu Kuwung	79
3. Legenda Tanjung Lesung.....	80
4. Legenda Sumur Tujuh	82
5. Asal-usul Prasasti Munjul.....	82
D. STORYLINE	84
E. KONSEP MEDIA.....	109

1. Tujuan Media.....	109
2. Teknis Media Pendukung.....	109

BAB IV. VISUALISASI

A. STUDI TIPOGRAFI.....	113
1. Data Visual	113
2. Penjaringan Ide	114
3. Pemilihan Jenis Huruf.....	117
B. STUDI PAKAIAN.....	120
1. Data Visual	120
2. Visualisasi Pakaian	122
C. STUDI KARAKTER.....	124
1. Data Visual	124
2. Penjaringan Ide	125
3. Visualisasi Tokoh	127
D. STUDI BANGUNAN.....	139
1. Data Visual	139
2. Visualisasi.....	140
E. STUDI LAYOUT.....	143
1. Rough Layout Cover.....	144
2. Rough Layout Halaman.....	145
3. Rough Layout Media Pendukung	148
F. FINAL ARTWORK	153
1. Buku Ilustrasi.....	153
2. Media Pendukung	165

BAB V. PENUTUP

A. KESIMPULAN.....	191
B. SARAN.....	191
Daftar Pustaka.....	193

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.01	Buku Pelajaran IPA Aktif 2	19
Gambar 2.02	<i>Novel Don't Ever Tell</i>	20
Gambar 2.03	Ensiklopedi Nasional Indonesia.....	20
Gambar 2.04	<i>Wordless Picture Book</i>	22
Gambar 2.05	<i>In The Town All Year Around</i>	23
Gambar 2.06	<i>Cecil</i>	23
Gambar 2.07	<i>Activity Book</i>	24
Gambar 2.08	<i>Activity Book</i>	24
Gambar 2.09	Kumpulan Buku Bacaan Anak	25
Gambar 2.10	<i>Wordless Picture Book</i>	26
Gambar 2.11	Buku 366 Dongeng Nusantara.....	27
Gambar 2.12	Buku Cerita Kerlip Bintang di Langit.....	28
Gambar 2.13	Buku Kisah Cerita Putri Salju.....	28
Gambar 2.14	Buku Cerita Menggempur Rahawana.....	28
Gambar 2.15	Relief Candi Borobudur.....	30
Gambar 2.16	Karya De Bruin.....	32
Gambar 2.17	Karya De Bruin Buku <i>Mijn Hollandh Boek</i>	33
Gambar 2.18	Karya C. Jetses.....	34
Gambar 2.19	Karya C. Jetses.....	34
Gambar 2.20	Karya F. Bemmél.....	35
Gambar 2.21	Karya F. Bemmél.....	36
Gambar 2.22	Karya Suzan Beynon	36
Gambar 2.23	Karya Kierk Schoderl Carl	37
Gambar 2.24	Karya R. Katamsi.....	38
Gambar 2.25	Karya Sketsa Suyadi	39
Gambar 2.26	Karya Sketsa Suyadi	39
Gambar 2.27	Karya Abdoel Salam.....	40
Gambar 2.28	Sampul Buku <i>Little Pink Book</i>	41
Gambar 2.29	Layout Ilustrasi Buku karya Emte	42

Gambar 2.30	Ilustrasi dengan Teknik Tinta	43
Gambar 2.31	Ilustrasi dengan Pensil Warna.....	45
Gambar 2.32	Ilustrasi dengan Pastel	46
Gambar 2.33	Ilustrasi dengan Cat Air	47
Gambar 2.34	Ilustrasi dengan Cat Minyak.....	48
Gambar 2.35	Ilustrasi dengan Kolase.....	49
Gambar 2.36	Ilustrasi dengan Kolase.....	50
Gambar 2.37	Ilustrasi dengan Digital / Komputer	51
Gambar 2.38	Logo Provinsi Banten	59
Gambar 2.39	Kesenian Debus	61
Gambar 2.40	Permainan Calung.....	62
Gambar 2.41	Permainan Angklung Buhun.....	62
Gambar 2.42	Grup Marawis.....	63
Gambar 2.43	Bendrong Lesung.....	64
Gambar 2.44	Tarian Pandindang Pandeglang	65
Gambar 4.01	Kumpulan Huruf Pallawa	112
Gambar 4.02	Studi Tipografi Huruf Pallawa dan Latin	114
Gambar 4.03	Tipografi Terpilih	116
Gambar 4.04	Data Visual Pakaian Pria	119
Gambar 4.05	Data Visual Pakaian Wanita	120
Gambar 4.06	Studi Pakaian Pria.....	121
Gambar 4.07	Studi Pakaian Wanita.....	122
Gambar 4.08	Data Visual Karakter dan Gaya Gambar	123
Gambar 4.09	Studi Visual Karakter.....	124
Gambar 4.10	Visualisasi Karakter.....	125
Gambar 4.11	Putri Cadasari.....	126
Gambar 4.12	Ki Pande Tua	127
Gambar 4.13	Ki Pande Muda	128
Gambar 4.14	Cunihin.....	129
Gambar 4.15	Saudagar.....	130
Gambar 4.16	Raden Budog.....	131

Gambar 4.17	Sri Poh Hacı	132
Gambar 4.18	Putri Sulung	133
Gambar 4.19	Raja Punawarman	134
Gambar 4.20	Prajurit Tarumanegara	135
Gambar 4.21	Kepala Perompak	136
Gambar 4.22	Data Visual Bangunan	138
Gambar 4.23	Visualisasi Rumah Adat Baduy Dalam	139
Gambar 4.24	Visualisasi Rumah Adat Baduy Luar	139
Gambar 4.25	Visualisasi Bangunan Kerajaan	140
Gambar 4.26	Visualisasi Pantai	140
Gambar 4.27	Visualisasi Karang Bolong	141
Gambar 4.28	Alternatif Rough Cover	142
Gambar 4.29	Alternatif Rough Cover Terpilih	143
Gambar 4.30	Sketsa Cover Terpilih	143
Gambar 4.31	Diagram Layout Text dan Gambar	144
Gambar 4.32	Hasil Studi Layout 1	145
Gambar 4.33	Hasil Studi layout 2	146
Gambar 4.35	<i>Rough Layout</i> Poster	147
Gambar 4.36	<i>Rough Layout</i> Pembatas Buku	147
Gambar 4.37	<i>Rough Layout</i> Web Banner	148
Gambar 4.38	<i>Rough Layout</i> Pin	149
Gambar 4.39	<i>Rough Layout</i> Mug	150
Gambar 4.40	<i>Rough Layout</i> T-shirt	150
Gambar 4.41	<i>Rough Layout</i> Tas Kanvas dan Rubber Keychain	151
Gambar 4.42	<i>Rough Layout</i> Sticker dan <i>Cutting Sticker</i>	151
Gambar 4.43	<i>Rough Layout</i> Sign Holder dan <i>Flyer</i>	152
Gambar 4.44	<i>Rough Layout</i> Kupon Wisata	152
Gambar 4.45	<i>Final Desain</i> Cover Buku Banten: Kumpulan Cerita Rakyat	153
Gambar 4.46	<i>Final Desain</i> Halaman 1 Antarmuka	153
Gambar 4.47	<i>Final Desain</i> Halaman 2-3 Kolophon dan Kata Pengantar	154
Gambar 4.48	<i>Final Desain</i> Halaman 4-5 Daftar Isi	155

Gambar 4.49	<i>Final Desain Halaman 6-19 Asal Usul Pandeglang</i>	156
Gambar 4.50	<i>Final Desain Halaman 20-29 Legenda Batu Kuwung</i>	158
Gambar 4.51	<i>Final Desain Halaman 30-45 Legenda Tanjung Lesung</i>	160
Gambar 4.52	<i>Final Desain Halaman 46-53 Legenda Sumur Tujuh</i>	161
Gambar 4.53	<i>Final Desain Halaman 54-67 Asal Usul Prasasti Munjul</i>	163
Gambar 4.55	<i>Final Desain Halaman 68-69 Kunci Jawaban dan Manik-manik</i>	163
Gambar 4.56	<i>Final Desain Halaman 70-71 Form Manik-manik dan Biodata</i>	164
Gambar 4.57	<i>Final Desain Halaman 72 Daftar Pustaka</i>	164
Gambar 4.58	<i>Final Desain Poster</i>	165
Gambar 4.59	<i>Final Desain Pembatas Buku</i>	166
Gambar 4.60	<i>Final Desain Keychain</i>	166
Gambar 4.61	<i>Final Desain Web Banner 250x250 pixel</i>	167
Gambar 4.62	<i>Final Desain Web Banner 728x90 pixel</i>	168
Gambar 4.63	<i>Final Desain Web Banner 468x60 pixel</i>	169
Gambar 4.64	<i>Final Desain Web Banner 160 x 600 pixel</i>	170
Gambar 4.65	<i>Final Desain Facebook Ad Banner</i>	171
Gambar 4.66	<i>Final Desain T-shirt</i>	172
Gambar 4.67	<i>Final Desain Mug</i>	172
Gambar 4.68	<i>Final Desain Sign Holder</i>	173
Gambar 4.69	<i>Final Desain Kupon Wisata</i>	173
Gambar 4.70	<i>Final Desain Sticker Vinyl & Cutting Sticker</i>	174
Gambar 4.71	<i>Final Desain Pin</i>	174
Gambar 4.72	<i>Final Desain Tas Kanvas</i>	175
Gambar 4.73	<i>Final Desain Jaket Buku</i>	175

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masyarakat di Indonesia sudah tidak asing lagi dengan keberadaan cerita-cerita rakyat. Hampir di setiap daerah memiliki cerita rakyat yang menarik. Dari cerita rakyat tersebut kadang kita dapat mengetahui asal-usul suatu daerah dan juga sejarahnya. Cerita rakyat ini juga menjadi tradisi bercerita yang diceritakan secara turun-temurun sejak zaman nenek moyang kita. Karena dalam cerita rakyat mengandung pesan-pesan moral yang dapat kita ambil dan sangat baik untuk menambah wawasan dan pengetahuan dari generasi ke generasi selanjutnya. Sebagai contoh, kisah “Hikayat Tanjung Lesung”. Pesan dari cerita rakyat ini mengajarkan kepada kita bahwa sikap keras kepala dan tidak sabar itu tidak akan menghasilkan sesuatu yang positif. Selain itu masih banyak cerita-cerita rakyat lain yang tidak kalah menarik dan mengandung pesan moral yang beragam.

Namun, keberadaan cerita-cerita rakyat saat ini, hampir tergeser dengan adanya cerita-cerita asing. Era globalisasi membuat banyak cerita-cerita dari luar negeri berdatangan dan hampir merajai pasar-pasar buku bacaan anak di Indonesia. Tidak hanya itu, keberadaan cerita-cerita asing juga semakin mewabah di industri pertelevisian Indonesia. Oleh karena itu, tidak heran jika kita melihat anak umur 6 tahun lebih mengenal kisah petualangan *Upin dan Ipin*, daripada cerita rakyat yang ada di daerahnya. Sekilas jika kita tidak

melihat secara detail, hal ini akan terlihat biasa saja. Pada akhirnya, jika hal tersebut berlangsung secara terus menerus, maka budaya asing tersebut akan diterima masyarakat secara sukarela dan mendominasi budaya lokal. Dengan begitu kepribadian suatu daerah akan berangsur-angsur menghilang¹.

Masalah tersebut terjadi karena kurangnya pengemasan yang lebih menarik tentang cerita rakyat, sehingga banyak orang menilai bahwa cerita rakyat itu terkesan kuno dan sudah ketinggalan zaman. Jika diidentifikasi lebih lanjut, cerita-cerita rakyat memiliki pesan-pesan moral yang sangat kental dengan budaya atau paham kedaerahan. Memang sejauh ini cerita-cerita anak dari luar negeri juga mengandung pesan moral, namun akan lebih baik lagi jika pesan moral tersebut berasal dari budaya lokal karena, selain lebih dekat dan mengena, anak-anak pun lebih dapat melihat situasinya secara langsung.

Media utama dalam perancangan ini yaitu buku ilustrasi grafis. Karena buku ilustrasi grafis sudah populer di kalangan masyarakat Indonesia dan buku memiliki *fleksibilitas* yang tinggi. Media ini tidak membutuhkan perangkat pendukung lain. Bisa kita ambil contoh misalnya media-media seperti film yang membutuhkan perangkat tambahan seperti televisi dan lain-lain. Selain itu, dibutuhkan waktu khusus untuk menikmatinya. Begitu juga *website*, tidak semua orang dapat mengakses *internet* kapanpun dan dimanapun. Maka dari itu, buku ilustrasi grafis dianggap paling cocok sebagai media utama perancangan ini. Selain alasan di atas, buku ilustrasi grafis

¹ Drs. EB. Surbakti, *Awat Tayangan Televisi* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2008) p.

dianggap mampu mengembangkan daya imajinasi dan memberikan detail ilustrasi yang lebih memadai.

Sekilas tentang Banten, berdasarkan undang-undang no.23 tahun 2000, Banten telah resmi menjadi salah satu propinsi di Indonesia. Sebagai provinsi yang relatif masih sangat muda, Provinsi Banten akan menghadapi berbagai tantangan, ketertinggalan, dan permasalahan.² Namun demikian, Provinsi Banten mempunyai potensi yang dapat didaya gunakan dan dimanfaatkan secara optimal untuk dijadikan modal dalam mengatasi berbagai tantangan, ketertinggalan dan setiap permasalahan yang timbul. Berdirinya Provinsi Banten tidak dapat lepas dari sejarah Banten yang seutuhnya, dari berbagai sumber yang didapat sejarah Banten sendiri di mulai pada abad ke-7 yang diawali dari sebuah pelabuhan internasional. Dan jika kita mengacu kepada Peraturan Daerah Provinsi Banten no. 9 tahun 2005:

1. Bahwa sumber daya alam, peninggalan purbakala, peninggalan sejarah, seni dan budaya, merupakan modal yang potensial bagi usaha seni budaya dan pariwisata di Provinsi Banten.
2. Bahwa potensi kesenian dan budaya di Provinsi Banten perlu dikembangkan guna menunjang pembangunan daerah dan pembangunan kepariwisataan pada khususnya.
3. Bahwa pengembangan kesenian dan budaya di Provinsi Banten tidak hanya mengutamakan segi-segi pendapatan, namun juga memperhatikan

² http://www.bantenprov.go.id/get_page.php?link=dtl&id=706 diakses 4 Maret 2011 pukul 13:23

segi agama, sejarah, pendidikan, lingkungan hidup, ketentraman, keindahan, kebersihan, dan ketertiban masyarakat serta kenyamanan.

Selain dari Peraturan Daerah Provinsi Banten no. 9 tahun 2005, pelestarian seni-seni dan kebudayaan daerah Banten juga tercantum dalam visi dan misi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Banten.

1. Mengembangkan dan mendayagunakan sumber daya kebudayaan dan pariwisata.
2. Menjaga dan melestarikan nilai-nilai seni dan budaya daerah.
3. Mempromosikan dan memasarkan kebudayaan dan destinasi pariwisata.
4. Meningkatkan kapasitas dan kualitas kelembagaan dan sumber daya manusia aparatur.

Peraturan daerah Provinsi Banten no. 9 tahun 2005 dan visi misi dinas kebudayaan dan pariwisata, diwujudkan dalam Banten *Expo* yang diselenggarakan pada tanggal 25 september – 4 oktober, dalam rangka menyambut hari ulang tahun Banten yang ke 11, Banten *Expo* merupakan sebuah *event* yang dilaksanakan untuk mengenalkan budaya Banten seutuhnya dan mengangkat segala potensi daerah yang ada di Banten. Penerbit Karisma *Publishing Group* dan Pemerintah Provinsi Banten merasa perlu mengenalkan dan mengangkat kembali cerita-cerita rakyat dengan kemasan yang jauh lebih menarik, berbentuk buku ilustrasi grafis, agar di kemudian hari masyarakat, khususnya anak-anak dapat lebih mengenal budaya sendiri dan tradisi untuk menceritakan cerita rakyat akan terus dilakukan. Dengan begitu, eksistensi cerita rakyat akan terus terjaga.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang buku ilustrasi grafis kumpulan cerita rakyat dari Banten dengan lebih menarik dan unik?
2. Bagaimana buku ilustrasi grafis ini dapat mengangkat kembali cerita rakyat dari Banten?

C. Batasan Masalah

Lingkup perancangan buku ilustrasi grafis ini hanya sebatas dari kumpulan cerita rakyat dari Banten dan aspek-aspek yang berkaitan dengan perancangan tersebut.

D. Tujuan Perancangan

1. Merancang sebuah buku ilustrasi grafis kumpulan cerita rakyat dari Banten.
2. Pesan moral dari cerita rakyat tetap tersampaikan.
3. Mengangkat dan mengenalkan kembali cerita-cerita rakyat dari Banten dalam penyajian yang lebih menarik.

E. Manfaat Perancangan**1. Bagi Masyarakat**

Masyarakat dapat lebih mengenal dan memahami cerita-cerita rakyat. Dan dapat merubah pandangan mereka terhadap cerita rakyat. Sehingga, tradisi

untuk menceritakan cerita rakyat akan terus dilakukan. Dengan begitu, eksistensi cerita rakyat akan terus terjaga.

2. Bagi Dunia Desain Komunikasi Visual

Memperluas cakupan dari desain komunikasi visual, khususnya di bidang perancangan cerita bergambar. Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat menstimulan akademisi DKV untuk lebih giat berkarya.

3. Bagi Mahasiswa

Dengan diadakannya perancangan ini, akan menambah wawasan dan pengetahuan mahasiswa akan nilai-nilai yang terkandung dalam sebuah cerita rakyat. Selain itu, mahasiswa dapat menjadikan cerita rakyat sebagai sumber inspirasi dalam berkarya.

4. Bagi Buku Bacaan Indonesia

Menambah koleksi pustaka seri buku cerita rakyat nusantara. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan dapat memotivasi dan menginspirasi penerbit dan penyusun buku lainnya.

5. Bagi *Target Audience*

Pesan-pesan moral yang terkandung sangat baik untuk anak-anak. Mereka juga mendapat wawasan tentang cerita rakyat dalam sajian yang lebih menarik. Sehingga menambah minat dan kecintaan mereka terhadap cerita

rakyat. Dengan begitu, cerita rakyat bisa menjadi salah satu panutan mereka dikemudian hari.

F. Metode Perancangan

1. Data Awal

Data awal dari perancangan ini didapat dari sumber pustaka seri buku cerita rakyat. Ditambah lagi dari sumber-sumber di *internet* seperti *website* Provinsi Banten. Beberapa buku yang membahas tentang ilustrasi grafis juga dijadikan acuan.

2. Metode Pengumpulan Data

Data verbal dan data visual yang berkaitan tentang cerita rakyat dari Banten. Data verbal digunakan sebagai data yang menyangkut hal-hal teoritis. Data verbal akan diambil dari kajian pustaka seperti buku sejarah dari Banten, cerita rakyat lokal, buku tentang ilustrasi grafis, serta referensi *online* yang terkait.

Data visual digunakan sebagai data yang memuat tentang hal-hal yang menyangkut visualisasi perancangan. Sebagai langkah awal dalam perancangan ini, penulis nantinya akan mengumpulkan data sebanyak-banyaknya mengenai informasi cerita rakyat dari Banten. Tidak menutup kemungkinan penulis akan singgah ke tempat tertentu untuk mendapat data visual yang memadai.

3. Instrumen / Alat

Alat yang akan digunakan nantinya adalah sebuah komputer untuk pengolahan data dan hasil akhir. Kamera dan buku catatan. Pensil sebagai alat gambar. Kertas untuk sketsa dan karya.

4. Metode Analisis Data

Metode analisis data digunakan untuk menentukan konsep perancangan buku ilustrasi grafis ini adalah 5W+1H (What, who, where, when, why dan how).

G. Sistematika Perancangan

BAB I. PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

B. RUMUSAN MASALAH

C. BATASAN MASALAH

D. TUJUAN PERANCANGAN

E. MANFAAT PERANCANGAN

1. Bagi Masyarakat
2. Bagi Desain Komunikasi Visual
3. Bagi Mahasiswa
4. Bagi Dunia Buku Bacaan
5. Bagi *Target Audience*
- 6.

F. METODE PERANCANGAN

1. Data Awal
2. Metode Pengumpulan Data
3. Instrument / Alat
4. Metode Analisis Data

G. SISTEMATIKA PERANCANGAN

H. SKEMA PERANCANGAN

BAB II. IDENTIFIKASI

A. TINJAUAN TENTANG BUKU

1. Definisi
2. Sejarah Buku
3. Sejarah Singkat Perkembangan Buku di Indonesia
4. Jenis-jenis Buku
5. Buku Bacaan Anak
6. Layout

B. TINJAUAN TENTANG ILUSTRASI

1. Definisi
2. Sejarah Ilustrasi di Indonesia
3. Teknik Ilustrasi

C. TINJAUAN TENTANG BANTEN

1. Penduduk, Keadaan Alam dan Mata Pencaharian
2. Sejarah

3. Kesultanan Banten

4. Budaya Banten

D. CERITA RAKYAT

1. Rentang Sejarah

2. Cerita Rakyat Banten

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

A. KONSEP KREATIF

1. Khalayak Sasaran

2. Tujuan Kreatif

3. Strategi Kreatif

B. KONSEP RANCANGAN

1. Judul

2. Tema Cerita

3. Setting Cerita

4. Ukuran dan Jumlah Halaman

5. Penerbit

6. Budget

C. SINOPSIS CERITA

1. Asal-usul Pandeglang

2. Legenda Batu Kuwung

3. Legenda Tanjung Lesung

4. Legenda Sumur Tujuh

5. Asal-usul Prasasti Munjul

D. STORYLINE

BAB IV. VISUALISASI

A. STUDI TIPOGRAFI

1. Data Visual
2. Penjaringan Ide
3. Pemilihan Jenis Huruf

B. STUDI PAKAIAN

1. Data Visual
2. Visualisasi Pakaian

C. STUDI KARAKTER

1. Data Visual
2. Penjaringan Ide
3. Visualisasi Tokoh

D. STUDI BANGUNAN

1. Data Visual
2. Visualisasi

E. STUDI LAYOUT

1. Rough Layout Cover
2. Rough Layout Halaman
3. Rough Layout Media Pendukung

F. FINAL ARTWORK



BAB V. PENUTUP

A. KESIMPULAN

B. SARAN



H. Skematika Perancangan

