

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL BUKU
AUGMENTED REALITY “GIGIH SEPERTI JAKA
LINGLUNG” UNTUK ANAK USIA DINI DI KOTA KUWU**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
2021**

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL BUKU
AUGMENTED REALITY “GIGIH SEPERTI JAKA
LINGLUNG” UNTUK ANAK USIA DINI DI KOTA KUWU**

**Diajukan dalam Rangka Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Desain**



Disusun oleh:
Yovian Sunu Adi
20.L1.0072

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
2021**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Yovian Sunu Adi

NIM : 20.L1.0072

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul “ **PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL BUKU AUGMENTED REALITY “GIGIH SEPERTI JAKA LINGLUNG” UNTUK ANAK USIA DINI DI KOTA KUWU**” tersebut bebas plagiasi.

Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, tanggal/bulan/tahun

Yang menyatakan,



Yovian Sunu Adi



HALAMAN PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir: : PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL BUKU AUGMENTED
REALITY "GIGIH SEPERTI JAKA LINGLUNG" UNTUK ANAK USIA
DINI DI KOTA KUWU

Diajukan oleh : Yovian Sunu Adi

NIM : 20.L1.0072

Tanggal disetujui : 06 Juli 2021

Telah setuju oleh

Pembimbing : Ryan Sheehan Nababan S.Sn., M.Sn

Penguji 1 : Ir. Ign. Dono Sayoso M.S.R.

Penguji 2 : Alfons Christian Hardjana S.Ds., M.A.

Ketua Program Studi : Bayu Widianoro S.T., M.Sn

Dekan : Dr. Dra. B. Tyas Susanti M.A.

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=20.L1.0072

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Yovian Sunu Adi

NIM : 20.L1.0072

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Jenis Karya : Perancangan Buku

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul “ **PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL BUKU AUGMENTED REALITY “GIGIH SEPERTI JAKA LINGLUNG” UNTUK ANAK USIA DINI DI KOTA KUWU**” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 25 Juli 2021

Yang Menyatakan



Yovian Sunu Adi

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena dengan rahmat dan bimbingan-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan perancangan Proyek Akhir yang berjudul “Perancangan Komunikasi Visual Buku Augmented Reality “Gigih Seperti Jaka Linglung” Untuk Anak Usia Dini Di Kota Kuwu”. Dapat diselesaikannya proyek akhir ini tidak lepas dari dukungan pihak-pihak terkait yang dengan sabar menuntun dan membimbing penulis, antara lain:

1. Ryan Sheehan Nababan, S.Sn.,M.Sn. selaku dosen pembimbing penulis yang senantiasa membimbing penulis dengan sabar dalam perancangan Tugas Akhir penulis.
2. Ir. Ign. Dono Sayoso, MSR dan Alfons Christian Hardjana, S.Ds., M.A. selaku dosen penguji yang senantiasa memberikan kritik dan saran selama berjalannya proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
3. Bayu Widiatoro, S.T., M.Sn selaku dosen wali penulis yang senantiasa membimbing penulis.
4. Dosen pengajar lain dan staff yang senantias membantu penulis dalam proses pengerjaan maupun administrasi Tugas Akhir penulis.
5. Kedua orang tua penulis yang senantiasa sabar dan mendukung penulis dalam perancangan Tugas Akhir penulis.
6. Saudara dan keluarga yang senantiasa mendukung penulis dalam perancangan Tugas Akhir penulis.
7. Teman hidup penulis Irene Andrea yang sudah setia menemani penulis dalam proses perancangan Tugas Akhir penulis.
8. Pihak-pihak lain yang mendukung penulis dalam pengerjaan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semarang, 25 Juli 2021



Yovian Sunu Adi

ABSTRAK

Teknologi *gadget* sudah menyebar di seluruh dunia, *gadget* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa melainkan juga oleh remaja dan anak-anak. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap tumbuh kembang anak usia dini, baik dalam hal fisik maupun mental. Gangguan mental yang dapat disebabkan oleh sering menggunakan gadget adalah ketidakmatangan sosial-emosional. Berbeda dengan *gadget*, membaca buku memiliki banyak dampak positif bagi tumbuh kembang anak usia dini seperti mengembangkan kemampuan berbahasa anak dan mengembangkan daya imajinasi anak. Salah satu buku yang bermanfaat bagi tumbuh kembang anak adalah buku cerita rakyat. Dalam cerita rakyat anak bisa mendapatkan pendidikan karakter dengan cara yang menarik. Salah satu cerita rakyat yang memiliki nilai positif adalah cerita rakyat “Bledug Kuwu” yang mengajarkan nilai kegigihan dan menepati janji. Namun, cerita rakyat “Bledug Kuwu” ini kurang populer karena media untuk menceritakannya kurang memadai dan belum mengikuti perkembangan zaman

Tugas Akhir ini berisi tentang cerita rakyat “Bledug Kuwu” dengan nilai-nilai positif didalamnya yang dikemas dalam buku kreatif. Dalam visualisasi cerita rakyat dalam buku kreatif ini dibantu dengan teknologi *Augmented Reality* untuk membantu pembaca dalam mengimajinasikan alur cerita dalam buku ini. Penulis berharap, dengan adanya Tugas Akhir mengenai buku kreatif cerita rakyat “Bledug Kuwu” ini dapat membantu orang tua anak usia dini dalam mengajarkan pendidikan karakter terhadap anak usia dini yang mengalami ketidakmatangan sosial-emosional akibat kecanduan *gadget*.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, *Gadget*, Cerita Rakyat, Pendidikan Karakter, Buku Kreatif, *Augmented Reality*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH.....	4
1.3 PEMBATASAN MASALAH.....	4
1.4 RUMUSAN MASALAH.....	5
1.5 TUJUAN PERANCANGAN.....	5
1.6 MANFAAT PERANCANGAN.....	5
1.6.1 BAGI PENULIS.....	5
1.6.2 BAGI MASYARAKAT.....	5
1.6.3 BAGI INSTITUSI.....	5
1.7 METODE PERANCANGAN.....	5
1.7.1 JENIS PENELITIAN.....	5
1.7.2 RAGAM DATA.....	5
1.7.3 STRATEGI PENGUMPULAN DATA.....	6
1.7.4 SUMBER DATA.....	7
1.7.5 TEKNIK ANALISIS DATA.....	9
1.8 METODE PERANCANGAN.....	9
1.8.1 <i>DESIGN THINKING</i>	9
BAB II TINJAUAN UMUM.....	11
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	11
2.1.1 KERANGKA BERPIKIR.....	13

2.1.2	KOMPARASI DESAIN.....	14
2.2	LANDASAN TEORI.....	14
2.2.1	TEORI ANAK USIA DINI.....	14
2.2.2	TEORI GADGET.....	18
2.2.3	TEORI KOMUNIKASI VISUAL.....	18
2.2.4	TEORI BUKU.....	33
2.2.5	TEORI AUGMENTED REALITY.	35
BAB III STRATEGI KOMUNIKASI.....		36
3.1	ANALISIS TAHAP AWAL.....	36
3.1.1	DATA KUESIONER.....	36
3.1.2	DATA OBSERVASI DARING.....	37
3.1.3	DATA STUDI LITERATUR.....	38
3.1.4	DATA WAWANCARA.....	40
3.1.5	DATA KAJIAN DOKUMEN.....	41
3.1.6	HASIL ANALISIS TAHAP AWAL.....	42
3.2	ANALISIS TAHAP DUA.....	43
3.2.1	SWOT.....	43
3.2.2	USP.....	44
3.3	SASARAN KHALAYAK.....	44
3.4	STRATEGI KOMUNIKASI.....	44
3.4.1	5W+1H.....	44
3.4.2	AIDA.....	45
3.5	STRATEGI MEDIA.....	45
3.5.1	MEDIA PRIMER.....	46

3.5.2	MEDIA SEKUNDER.....	46
3.6	STRATEGI ANGGARAN.....	46
BAB IV STRATEGI KREATIF		
4.1	KONSEP PERANCANGAN.....	47
4.1.1	KONSEP VERBAL.....	47
4.1.1.1	BUKU AUGMENTED REALITY.....	47
4.1.1.2	PROMOSI.....	48
4.1.2	KONSEP VISUAL.....	49
4.1.2.1	KONSEP ILUSTRASI.....	49
4.1.2.2	WARNA.....	50
4.1.2.3	TIPOGRAFI.....	50
4.1.2.4	LAYOUT.....	51
4.2	VISUALISASI DESAIN.....	52
4.2.1	KONSEP LOGO.....	52
4.2.2	DESAIN KARAKTER.....	53
A.	KARAKTER JAKA & ANDI.....	53
B.	KARAKTER JAKA LINGLUNG.....	53
C.	KARAKTER BUAYA PUTIH.....	54
D.	KARAKTER AJISAKA.....	55
E.	HALAMAN COVER.....	55
F.	HALAMAN ISI (1-16).....	56-61
G.	HALAMAN AKHIR DAN BACK COVER.....	62
H.	MEDIA PENDUKUNG.....	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		
5.1	KESIMPULAN.....	65
5.2	SARAN.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....		
LAMPIRAN.....		
		68

DAFTAR GAMBAR

BAB I PENDAHULUAN

Gambar 1.1	Diagram Pengguna <i>Smartphone</i>	1
Gambar 1.2	Survey Kepemilikan <i>Smartphone</i>	2
Gambar 1.3	Buku “Legenda Terjadinya Bledug Kuwu”	3

BAB II TINJAUAN UMUM

Gambar 2.1	Cover Depan Buku <i>Pop-up</i> Cerita Rakyat Bledug Kuwu.....	14
Gambar 2.2	Konsep Pembelajaran Anak Usia Dini.....	16
Gambar 2.3	Layout Teks dan Gambar Beda Halaman.....	21
Gambar 2.4	Layout Ilustrasi dan Teks dalam Satu Halaman Beda Makna.....	21
Gambar 2.5	Layout Ilustrasi Berada Dikedua Halaman.....	22
Gambar 2.6	Contoh <i>Wordless Picture Book</i>	22
Gambar 2.7	Iklan Tissue Basah Ajax Karya Y&R Advertising.....	23
Gambar 2.8	Ilustrasi Editorial Karya Apat Cartoon.....	24
Gambar 2.9	Ilustrasi Surat Kabar Tempo Edisi 25 Mei 2020.....	25
Gambar 2.10	Diagram Warna <i>Additive</i> dan <i>Subtractive</i>	25
Gambar 2.11	Diagram Warna.....	26
Gambar 2.12	Huruf <i>Old Style</i>	28
Gambar 2.13	Huruf <i>Transitional</i>	28
Gambar 2.14	Huruf <i>Modern</i>	29
Gambar 2.15	Huruf <i>Egyptian</i>	29
Gambar 2.16	Huruf <i>Sans Serif</i>	30
Gambar 2.17	Klasifikasi Huruf Menurut Latar Belakang Sejarah.....	30
Gambar 2.18	<i>Sequence C</i> Terbalik.....	31

Gambar 2.19	Kontras Bentuk.....	32
Gambar 2.20	Keseimbangan Simetris (Kiri), Keseimbangan Asimetris (Kanan)...	32
Gambar 2.21	Iklan Permen M&M.....	33
Gambar 2.22	Aplikasi PokemonGo.....	34

BAB III STRATEGI KOMUNIKASI

Gambar 3.1	Hasil Kuesioner 1.....	36
Gambar 3.2	Hasil Kuesioner 2.....	36
Gambar 3.3	Hasil Kuesioner 3.....	37
Gambar 3.4	Tangkapan Layar Video Youtube 1.....	37
Gambar 3.5	Tangkapan Layar Video Youtube 2.....	38
Gambar 3.6	Cerita Rakyat Terjadinya Danau Toba.....	41
Gambar 3.7	Cerita Rakyat Ajisaka dan Raksasa Pemakan Manusia.....	42

BAB IV STRATEGI KREATIF

Gambar 4.1	Ilustrasi Kartun “Choota Beem”	49
Gambar 4.2	Warna Utama dan Pendukung	50
Gambar 4.3	Font Aruma Madurai.....	51
Gambar 4.4	Font Baloo 2.....	51
Gambar 4.5	<i>Sequence C</i> Terbalik, C, dan I.....	51
Gambar 4.6	Contoh Keseimbangan Asimetris.....	52
Gambar 4.7	Konsep Logo Seri Anak Ceria.....	52
Gambar 4.8	Desain Karakter Jaka dan Andi.....	53
Gambar 4.9	Desain Karakter Jaka Linglung.....	54
Gambar 4.10	Desain Karakter Buaya Putih.....	54
Gambar 4.11	Desain Karakter Aji Saka.....	55

Gambar 4.12	Desain Cover Buku “Gigih Seperti Jaka Linglung”	55
Gambar 4.13	Halaman Mewarnai.....	56
Gambar 4.14	Halaman 1.....	56
Gambar 4.15	Halaman 2.....	56
Gambar 4.16	Halaman 3.....	57
Gambar 4.17	Halaman 4.....	57
Gambar 4.18	Halaman 5.....	58
Gambar 4.19	Halaman 6.....	58
Gambar 4.20	Halaman 7-8.....	58
Gambar 4.21	Halaman 9-10.....	59
Gambar 4.22	Halaman 11.....	59
Gambar 4.23	Halaman 12.....	59
Gambar 4.24	Halaman 13.....	60
Gambar 4.25	Halaman 14.....	60
Gambar 4.26	Halaman 15.....	61
Gambar 4.27	Halaman 16.....	61
Gambar 4.28	Halaman Akhir.....	62
Gambar 4.29	Back Cover.....	62
Gambar 4.30	Tahap <i>Awareness</i> Melalui <i>Whatsapp</i>	63
Gambar 4.31	Tahap Promosi Melalui <i>Whatsapp</i>	64
Gambar 4.32	Pembatas Buku dan <i>Totebag</i>	64

DAFTAR TABEL

BAB III STRATEGI KOMUNIKASI

Tabel 3.1	Perencanaan Biaya Kreatif.....	46
-----------	--------------------------------	----

