

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR
“MENGENAL JAJANAN TRADISIONAL KOTA TEGAL KUE TEMPEL”
PADA ANAK USIA 7-8 TAHUN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi Pada Program
Studi D3 Desain Komunikasi Visual

Oleh :

Nama : Hanny Sekar Aulia Siswanto

NIM : 20120009

**PROGRAM STUDI DIPLOMA III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA TEGAL**

2023

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hanny Sekar Aulia Siswanto

NIM : 20120009

Adalah mahasiswa Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama, dengan ini saya menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir yang berjudul,

“PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR MENGENAL JAJANAN TRADISIONAL “KUE TEMPEL” PADA ANAK USIA 7-8 TAHUN”

merupakan hasil pemikiran sendiri secara orisinal dan saya susun secara mandiri tidak melanggar kode etik hak karya cipta. Pada laporan Tugas Akhir ini juga bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik tertentu di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata Laporan Tugas Akhir ini terbukti melanggar kode etik karya cipta atau merupakan karya yang dikategorikan mengandung unsur plagiarisme, maka saya bersedia melakukan penelitian baru dan menyusun laporannya sebagai laporan Tugas Akhir, sesuai dengan ketentuan berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya.

Tegal,

Yang membuat pernyataan,



Hanny Sekar Aulia S.
20120009

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademika Politeknik Harapan Bersama Tegal, saya yang bertanda tangan dibacah ini :

Nama : Hanny Sekar Aulia Siswanto
NIM : 20120009
Jurusan/Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Harapan Bersama Tegal **Hak Bebas Royalti Noneklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir saya yang berjudul :

“Perancangan Buku Cerita Bergambar “Mengenal Jajanan Tradisional Khas Kota Tegal Kue Tempel” pada anak usia 7-8 tahun”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Harapan Bersama Tegal berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan memiliki Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Tegal,
Yang membuat
pernyataan,



Hanny Sekar Aulia S.
20120009

HALAMAN PERSETUJUAN

Pembimbing Tugas Akhir memberikan rekomendasi kepada :

Nama : Hanny Sekar Aulia Siswanto
NIM : 20120009
Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : **"Perancangan Buku Cerita Bergambar "Mengenal Jajanan Tradisional Khas Kota Tegal Kue Tempel" pada anak usia 7-8 tahun"**

Mahasiswa tersebut telah dinyatakan selesai melakukan bimbingan dan dapat mengikuti Ujian Tugas Akhir pada tahun akademik 2022/2023

Tegal, 28 April 2023

Pembimbing I,



Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds.

NIPY. 05.015.272

Pembimbing II,



Robby Hardian, S.IP., M.Ds

NIPY. 07.019.416

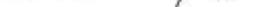
HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Hanny Sekar Aulia Siswanto
NIM : 20120009
Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : "Perancangan Buku Cerita Bergambar "Mengenal Jajanan Tradisional Khas Kota Tegal Kue Tempel" pada anak usia 7-8 tahun"

telah dipertahankan dan dipertanggungjawabkan dihadapan penguji dan diterima sebagai persyaratan mendapat gelar Amd.Ds.

Tegal, 17 Juli 2023

Dewan Penguji :

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dessy Ratna Putry, S.Sn., M.Hum	1. 
2. Anggota I : Adi Kuntoro, S.Pd., M.Pd	2. 
3. Anggota II : Robby Hardian, S.IP., M.Ds	3. 

Mengetahui,

Ketua Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual



MOTO DAN PERSEMBAHAN

Ketika kita memberi manfaat kepada orang, berikan terus sampai kita tidak tahu manfaat apa yang telah kita berikan.

(Natsir Dabey, 2018)

“Kau tidak bisa mengalahkan atau kabur dari rasa takut, tapi kau pasti bisa melaluinya.” –

(The Good Dinosaur, 2015)

Dengan segala bentuk rasa syukur kehadiran Allah SWT ku persembahkan Tugas Akhir ini untuk :

1. Orang tua saya yang selalu mendoakan, memotivasi, dan membantu saya dalam menyelesaikan pendidikan diploma III.
2. Teman teman yang telah mendukung dan membantu saya dalam pengerjaan Tugas Akhir.
3. Almamaterku, Politeknik Harapan Bersama Tegal.

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang oleh keberadaan jajanan tradisional khas Kota Tegal khususnya kue tempel yang semakin jarang ditemukan akibat munculnya makanan cepat saji yang lebih moderen. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan buku cerita bergambar yang mampu memperkenalkan jajanan tradisional khas Kota Tegal kue tempel pada anak usia 7-8 tahun. Dengan hasil buku cerita bergambar berjudul “**Kayla dan Kue Tempel**”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode campuran. Yaitu metode yang dapat dilakukan dengan wawancara terlebih dahulu untuk mendapatkan data kualitatif, lalu diikuti dengan data kuantitatif menggunakan survei/kuisisioner. Pembuatan buku ini dilakukan secara digital menggunakan *Software Clip Studio Paint. Merchandise* pendukung dari produk buku ini adalah stiker, kaos, poster, dan totabag. Harapannya, buku ini dapat membantu memperkenalkan kepada anak anak akan eksistensi Kue Tempel agar tetap ada dan lestari.

Kata Kunci : Buku Cerita Bergambar, Jajanan Tradisional, Jajanan Kota Tegal, Anak-anak

ABSTRACT

This research is motivated by the existence of traditional snacks typical of Tegal City, especially sticky cakes, which are increasingly rare due to the emergence of more modern fast food. This design aims to produce a picture story book that is able to introduce traditional snacks typical of Tegal City, sticky cakes, to children aged 7-8 years. With the result of a picture story book entitled "Kayla dan Kue Tempel". The method used in this research is a mixed method. This is a method that can be carried out by interviewing first to obtain qualitative data, then followed by quantitative data using surveys/questionnaires. This book was made digitally using Clip Studio Paint Software. The supporting merchandise for this book product are stickers, t-shirts, posters and totabags. The hope is that this book can help introduce children to the existence of Paste Cake so that it continues to exist and is sustainable.

Keywords: *Story book illustration, traditional snacks, Tegal city snacks, children*

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah dan inayah-Nya hingga terselesaikannya laporan Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan Buku Cerita Bergambar “Mengenal Jajanan Tradisional Khas Kota Tegal Kue Tempel” pada anak usia 7-8 tahun”**

Tugas Akhir merupakan suatu kewajiban yang harus dilaksanakan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam mencapai derajat Diploma pada Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama. Selama melaksanakan penelitian dan kemudia tersusun dalam laporan Tugas Akhir ini, banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan dan bimbingan.

Pada kesempatan ini, tak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada :

1. Bapak Agung Hendarto, S.E., M.A. selaku Direktur Politeknik Harapan Bersama Tegal.
2. Bapak Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds. selaku Ketua Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama Tegal.
3. Bapak Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds. selaku dosen pembimbing I.
4. Bapak Robby Hardian, S.IP., M.Ds selaku dosen pembimbing II.
5. Seluruh dosen prodi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama Tegal yang telah memberikan ilmu selama di bangku kuliah.
6. Orang tua saya yang selalu mendukung serta mendoakan yang terbaik untuk saya.
7. Teman-teman saya yang telah membantu saya dalam melakukan observasi dan perancangan produk.
8. Semua pihak yang telah mendukung, membantu serta mendoakan penyelesaian laporan Tugas Akhir ini.

Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

Tegal,
Penulis

Hanny Sekar A.S

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I	1
1. 1 Latar Belakang Masalah	1
1. 2 Identifikasi Masalah	5
1. 3 Batasan Masalah.....	5
1. 4 Rumusan Masalah	5
1. 5 Tujuan Perancangan	6
1. 6 Manfaat Perancangan	6
1. 7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II.....	8
2. 1 Penelitian Sejenis.....	8
2. 2 Landasan Teori	9
BAB III.....	11
3. 1 Waktu dan Tempat Penelitian	11
3. 2 Bahan Penelitian.....	12
3. 3 Instrumen/Alat Penelitian	13

3. 4 Prosedur Penelitian.....	13
3. 5 Kerangka Berfikir.....	19
BAB IV.....	20
4. 1 Objek Penelitian.....	20
4. 2 Konsep Dasar Perancangan.....	21
4. 3 Proses Perancangan.....	24
4. 4 Hasil Perancangan.....	42
BAB V.....	48
5. 1 Simpulan.....	48
5. 2 Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA.....	50
LAMPIRAN.....	52

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian	11
----------------------------------	----

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Kerangka Berpikir.....	19
----------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Font Little Monster.....	23
Gambar 4.2 Font Lasting Sketch.....	23
Gambar 4.3 Warna Tetradic.....	24
Gambar 4.4 <i>Storyboard</i> page 1 dan 2.....	29
Gambar 4.5 <i>Storyboard</i> page 3 dan 4.....	29
Gambar 4.6 <i>Storyboard</i> page 5 dan 6.....	29
Gambar 4.7 <i>Storyboard</i> page 7 dan 8.....	30
Gambar 4.8 <i>Storyboard</i> page 9 dan 10.....	30
Gambar 4.9 <i>Storyboard</i> page 11 dan 12.....	30
Gambar 4.10 <i>Storyboard</i> page 13 dan 14.....	30
Gambar 4.11 <i>Storyboard</i> page 15 dan 16.....	31
Gambar 4.12 <i>Storyboard</i> page 17 dan 18.....	31
Gambar 4.13 <i>Storyboard</i> page 19 dan 20.....	31
Gambar 4.14 <i>Storyboard</i> page 21 dan 22.....	31
Gambar 4.15 <i>Storyboard</i> page 23 dan 24.....	32
Gambar 4.16 <i>Storyboard</i> page 25 dan 26.....	32
Gambar 4.17 <i>Storyboard</i> page 27 dan 28.....	32
Gambar 4.18 <i>Storyboard</i> page 29 dan 30.....	33
Gambar 4.19 <i>Storyboard</i> page 31 dan 32.....	33
Gambar 4.20 <i>Storyboard</i> page 33 dan 34.....	33
Gambar 4.21 <i>Storyboard</i> page 35 dan 36.....	33
Gambar 4.22 <i>Storyboard</i> page 37 dan 38.....	34
Gambar 4.23 <i>Storyboard</i> page 39 dan 40.....	34
Gambar 4.24 <i>Storyboard</i> page 41 dan 42.....	34
Gambar 4.25 <i>Storyboard</i> page 43 dan 44.....	34

Gambar 4.26 <i>Storyboard</i> page 45 dan 46.....	35
Gambar 4.27 Cover Buku	36
Gambar 4.28 Halaman 1 dan 2.....	36
Gambar 4.29 Halaman 3 dan 4.....	37
Gambar 4.30 Halaman 5 dan 6.....	37
Gambar 4.31 Halaman 7 dan 8.....	37
Gambar 4.32 Halaman 9 dan 10.....	37
Gambar 4.33 Halaman 11 dan 12.....	38
Gambar 4.34 Halaman 13 dan 14.....	38
Gambar 4.35 Halaman 15 dan 16.....	38
Gambar 4.36 Halaman 17 dan 18.....	38
Gambar 4.37 Halaman 19 dan 20.....	39
Gambar 4.38 Halaman 21 dan 22.....	39
Gambar 4.39 Halaman 23 dan 24.....	39
Gambar 4.40 Halaman 25 dan 26.....	39
Gambar 4.41 Halaman 27 dan 28.....	40
Gambar 4.42 Halaman 29 dan 30.....	40
Gambar 4.43 Halaman 31 dan 32.....	40
Gambar 4.44 Halaman 33 dan 34.....	40
Gambar 4.45 Halaman 35 dan 36.....	41
Gambar 4.46 Halaman 37 dan 38.....	41
Gambar 4.47 Halaman 39 dan 40.....	41
Gambar 4.48 Halaman 41 dan 42.....	41
Gambar 4.49 Halaman 43 dan 44.....	42
Gambar 4.50 Halaman 45 dan 46.....	42
Gambar 4.51 Cover Depan dan Belakang.....	43

Gambar 4.52 Layout Buku	44
Gambar 4.53 Poster	44
Gambar 4.54 X-Banner	45
Gambar 4.55 Mouckup Kaos	45
Gambar 4.56 Design Stiker	46
Gambar 4.57 Mockup Totabag	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 1	53
Lampiran 2. Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 2	54
Lampiran 3. Formulir Bimbingan Pembimbing 1	55
Lampiran 4. Formulir Bimbingan Pembimbing 2	56
Lampiran 5. Dokumentasi Kegiatan Pameran dan Observasi.....	57
Lampiran 6. Lembar Perbaikan Ujian Tugas Akhir	60

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang Masalah

Indonesia sejak dahulu terkenal dengan negara kepulauan yang memiliki banyak keanekaragaman. Mulai dari budaya, bahasa, pakaian, suku, makanan, kekayaan alam dan lainnya. Makanan menjadi faktor terpenting untuk pembentukan cita rasa kuliner disetiap sudut daerah yang ada di Indonesia. Makanan biasanya dihasilkan dari bahan pangan setelah terlebih dahulu diolah dan dimasak. Sedangkan yang termasuk jajanan tradisional adalah makanan yang sejak dahulu telah dikembangkan pada suatu daerah masyarakat tertentu. Jajanan tradisional merupakan cita rasa kuliner warisan budaya yang unik dan sering terlupakan namun sebenarnya cukup banyak diminati. Meskipun kecil, jajanan tradisional adalah bagian dari atribut tradisi bangsa Indonesia yang perlu dijaga dan dilestarikan (Winarno, 2006:7). Di era saat ini peranan jajanan tradisional sudah mulai tergantikan dengan berbagai macam makanan *modern*, terlihat dengan munculnya jajanan yang mudah disajikan dan dibuat secara instan. Dengan banyak munculnya tempat-tempat yang menyajikan makanan cepat saji, maka jajanan yang berasal dari luar seperti *pastry* pun ikut naik pamor, karena jajanan tersebut dianggap lebih bergengsi dibanding jajanan tradisional (Widodo,2013:435). Setiap kota di Indonesia memiliki jajanan tradisional khas dari daerahnya masing-masing, tidak terkecuali dengan KotaTegal.

Kota Tegal merupakan salah satu kota dipesisir utara pulau Jawa yang kebanyakan orang mengenal kota ini sebagai nama sebuah rumah makan bernama warteg, yang merupakan singkatan dari Warung Tegal. Selain warteg, Kota Tegal sendiri juga memiliki berbagai macam jajanan tradisional seperti glotak, kue tempel, dan rujak teplak yang nikmat dan lezat tapi sayangnya masih banyak orang khususnya anak-anak yang belum mengenal jajanan tersebut khususnya kue tempel. Berdasarkan observasi dilapangan, eksistensi kue tempel di Tegal semakin menurun karena sedikitnya penjual yang masih aktif dalam berjualan kue tempel serta banyak bermunculan makanan makanan cepat saji yang lebih menarik perhatian dan digemari anak anak.

Target sasaran yang dipilih dalam perancangan ini adalah anak-anak dengan rentan usia 7-8 tahun. Dilansir dari hellosehat.com anak dengan usia 7-8 tahun memiliki perkembangan bahasa yang semakin meningkat. Misalnya, anak sudah bisa membaca dengan baik meski masih terbatas pada kata yang susah dieja. Dan untuk mendukung perkembangan bahasa anak kita bisa membantunya agar lebih suka membaca buku. Contohnya dengan mengajak anak untuk membaca buku bersama sama.

Dalam usia ini juga, anak memiliki beberapa perkembangan kognitif salah satunya adalah anak dengan senang hati membagi pengetahuan yang dimilikinya pada saudara yang lebih muda. Ini sejalan dengan tujuan perancangan buku cerita bergambar tentang pengenalan kue tempel, dimana dengan begitu akan lebih banyak lagi anak yang mengenal jajanan tersebut. Oleh karena itu, peneliti merancang pembuatan

pembuatan buku cerita bergambar ini yang berdasarkan pada kebutuhan akan literatur yang dapat memberikan pengetahuan salah satu jajanan tradisional Kota Tegal yang eksistensinya mulai menurun.

Menurut Hurlock (1978:337) terdapat tiga macam media yang menyediakan bahan bacaan yaitu buku, surat kabar, dan majalah. Diantara ketiga media tersebut, buku yang paling populer dan surat kabar yang paling kurang populer. Oleh karena itu media yang dipilih oleh penulis adalah buku. Buku masih banyak digemari karena buku mempunyai keunikan tersendiri yang tidak tergantikan oleh media lain, seperti tekstur kertas yang membawa nuansa tersendiri ketika orang sedang membawa buku tersebut. Buku juga memiliki bentuk yang lebih konkrit karena sifat yang lebih praktis, dapat dibaca kapan saja, dimana saja dan mudah dibawa. Oleh karena itu buku tidak pernah berhenti dikonsumsi publik. Buku selalu mengalami perkembangan, sehingga saat ini terdapat berbagai macam kategori buku dengan berbagai macam *genre* pula (Sumolang, 2013:3-4).

Secara psikologis membaca merupakan salah satu bentuk bermain yang paling sehat. Membaca mendorong anak untuk berswadaya dan mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Membaca mendorong timbulnya kreatifitas dan memberikan dampak yang menyenangkan bagi otak. Membaca merupakan penunjang bagi kepentingan studi mereka. Membaca juga membantu meningkatkan keahlian kognitif dan perbendaharaan kosakata yang memang dibutuhkan oleh anak-anak (Hurlock,1978:337).

Anak-anak memiliki potensi besar karena memiliki kemampuan menyerap informasi yang cukup cepat dan memiliki daya ingat yang kuat. Anak-anak merupakan pasar masa depan. Anak-anak akan membawa apa yang disenangi hingga dewasa karena ingatan yang kuat saat anak-anak dapat terbawa sampai dewasa. (Khasali, 1998:189) Dibutuhkan sebuah buku yang cukup menarik dan mudah dipahami untuk menarik minat anak-anak untuk membacanya. Karena itu, media yang dipilih penulis adalah buku cerita bergambar. Menurut Hurlock (1978:338) anak-anak menyukai buku dengan gambar berwarna warni dan cukup sederhana sehingga dapat dimengerti anak-anak. Selain ceritanya secara verbal harus menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak, buku harus mengandung gambar ilustrasi yang cukup menarik sehingga mempengaruhi minat anak-anak untuk membaca buku tersebut.

Buku cerita bergambar yaitu buku yang menampilkan isi cerita dalam bentuk visual yang menarik untuk mengedukasi audien dan memudahkannya dalam menyerap informasi. Penulis merancang buku cerita bergambar “Kayla dan Kue Tempel” untuk anak-anak usia 7-8 tahun. Tujuan yang ingin dicapai pada tugas akhir ini adalah menciptakan buku cerita bergambar mengenal salah satu jajanan tradisional Kota Tegal, kue tempel sebagai upaya pengenalan warisan kuliner Indonesia. Pemilihan media yang tepat diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang dapat memberikan sebuah informasi dan pengetahuan tentang jajanan tradisional. Oleh karena itu penulis memutuskan mengambil judul

“Perancangan Buku Cerita Bergambar “Mengenal Jajanan Tradisional Kota Tegal Kue Tempel” pada anak usia 7-8 tahun”

1. 2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijabarkan dapat disimpulkan identifikasi masalahnya adalah :

- 1.2.1 Jajanan Tradisional Kota Tegal khususnya kue tempel belum banyak diketahui oleh generasi muda khususnya anak anak Sekolah Dasar, karena banyak bermunculan makanan cepat saji yang lebih menarik perhatian.
- 1.2.2 Perlunya media yang tepat sebagai media pengenalan jajanan tradisional khas Kota Tegal kue tempel.

1. 3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai project tugas akhir adalah :

- 1.3.1 Buku cerita bergambar sebagai media promosi dan pengenalan membaca lanjut.
- 1.3.2 Jajanan yang dibahas hanya Kue Tempel

1. 4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

- 1.4.1 Bagaimana menghasilkan sebuah karya sebagai media promosi dan edukasi yang menarik tentang jajanan tradisional Kota Tegal kue tempel.
- 1.4.2 Bagaimana membuat visual yang menarik dalam pembuatan buku ilustrasi jajanan tradisional Kota Tegal kue tempel.

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini sebagai project Tugas Akhir adalah :

- 1.5.1 Memperkenalkan jajanan tradisional Kota Tegal kue tempel melalui buku cerita bergambar yang dapat dijadikan sebagai media pengenalan untuk anak usia 7-8 tahun.
- 1.5.2 Menambah buku bacaan sebagai sarana belajar membaca lanjut di Taman Baca Bayeman Kota Tegal

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil Project Tugas Akhir ini diharapkan dapat dijadikan sebagai tambahan pengetahuan mengenai jajanan tradisional Kota Tegal kue tempel dalam bentuk Buku cerita bergambar. Selain itu, project Tugas Akhir ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang jajanan tradisional Kota Tegal.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Penulis

Hasil Project Tugas Akhir ini diharapkan dapat menambah wawasan serta meningkatkan ketrampilan

menggambar penulis dalam proses pembuatan buku cerita bergambar.

1.6.2.2 Bagi Target Audien

Project Tugas Akhir ini diharapkan dapat memperkenalkan jajanan tradisional Kota Tegal kue tempel yang eksistensinya semakin menurun melalui buku cerita bergambar.

1. 7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berjudul “Perancangan Buku Cerita Bergambar mengenal jajanan tradisional Kota Tegal kue tempel pada anak usia 7-8 tahun” adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusukan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka, berisi penelitian sejenis, dan landasan teori.

BAB III, Metode Penelitian, berisi waktu dan tempat penelitian, instrumen/alat penelitian, metode penelitian dan teknik pengumpulan data, dan kerangka berfikir.

BAB IV Perancangan dan Desain Visual, berisi objek penelitian, konsep dasar perancangan, proses perancangan, dan hasil perancangan.

BAB V, Penutup, berisi kesimpulan dan saran Bagian akhir terdapat daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2. 1 Penelitian Sejenis

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini adalah

2.1.1 Lisa Novena Tjukipto

Lisa Novena Tjukipto 2022 yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi sebagai Sarana Pengenalan Jajanan Tradisional Jawa” jurnal Desain Komunikasi Visual dan Intermedia Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ma Chung Malang. Persamaan dari jurnal ini yaitu sama sama merancang buku ilustrasi mengenai pengenalan jajanan tradisional, namun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang penulis buat yaitu, Lisa Novena Tjukipto memperkenalkan makanannya melalui ilustrasi dan narasi saja sedangkan penulis memperkenalkannya melalui sebuah cerita pendek.

2.1.2 Shelika Firdhiana dan Meirina Lani Anggapuspa

Shelika Firdhiana, Meirina Lani Anggapuspa, 2021 yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Mengenal Jajanan Khas Kota Probolinggo Sebagai Media Edukasi Anak Usia 6-12 Tahun” Jurnal Barik Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya Persamaan dari jurnal ini yaitu sama sama merancang buku ilustrasi mengenai pengenalan

jajanan tradisional, namun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang penulis buat yaitu, Shelika Firdhiana, Meirina Lani Anggapuspa memperkenalkan makanannya melalui ilustrasi dan narasi saja sedangkan penulis memperkenalkannya melalui sebuah cerita pendek.

2. 2 Landasan Teori

2.2.1 Jajanan Tradisional

Jajanan tradisional merupakan makanan yang biasa dikonsumsi oleh masyarakat tertentu, dengan citarasa khas, dan olahan asli masyarakat daerah tersebut. Jajanan tradisional merupakan makanan yang biasa dikonsumsi oleh masyarakat tertentu, dengan citarasa khas, dan olahan asli masyarakat daerah tersebut.

2.2.2 Buku cerita bergambar

Cerita bergambar sebagai media grafis yang dipergunakan dalam proses pembelajaran memiliki pengertian praktis, yaitu dapat mengomunikasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar (Sudjana dan Rivai, 2002). Buku cerita bergambar adalah buku yang menampilkan teks narasi secara verbal dan disertai gambar-gambar ilustrasi.

Mitchhell (2003) menyatakan bahwa buku cerita bergambar adalah buku yang menampilkan gambar dan teks secara bersamaan

dan saling terkait. Gambar dan cerita yang disajikan secara sendirisendiri belum cukup untuk mengungkapkan isi cerita, keduanya saling membutuhkan dan melengkapi agar isi cerita menjadi lebih menarik.

2.2.3 Perkembangan membaca anak usia 7-8 tahun

Dilansir dari EF Blog, Kemampuan membaca pada anak usia 7-8 tahun sudah ada pada tahap ketiga dari 6 tahapan membaca. Pada tahap ini anak sudah semakin fasih dan ia pun dapat memahami konteks cerita lebih dalam lagi. Tak hanya itu, ia juga mulai bisa mengaitkan apa yang ia baca dengan apa yang ia alami dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan membaca, anak memperluas kosakata dan pengetahuannya tentang dunia di sekitarnya. Anak dapat membaca keras-keras dengan ekspresi dan sudah memiliki preferensi buku atau cerita yang disenanginya. Bila membaca cerita, anak sudah dapat mengidentifikasi tokoh, setting, dan peristiwa-peristiwa di dalamnya. Pada akhir masa ini, biasanya anak sudah dapat membaca sendiri dengan lancar.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

3.1.1 Waktu Penelitian

Waktu penelitian dalam perencanaan Buku Cerita Bergambar pengenalan jajanan tradisional khas tegal, kue tempel pada anak usia 7-8 tahun, yaitu :

No	Tanggal	Waktu
1	1 – 30 Mei 2023	-

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

3.1.2 Tempat Penelitian

Tempat penelitian dalam perencanaan Buku cerita bergambar mengenal jajanan tradisional khas Kota Tegal, Kue tempel untuk anak usia 7-8 tahun, yaitu :

Penelitian ini dilakukan secara daring atau *online* melalui survei *Google Form* dengan *audience* orang tua wali murid kelas 1 Sekolah Dasar di SDN Dukuhwringin 03 yang berlokasi di Dukuhwringin, Kec. Slawi, Kabupaten Tegal, Jawa Tengah 52412. Lokasi tersebut dipilih karena terdapat instrumen penunjang yang membantu agar penelitian berjalan dengan baik.

Selain itu, Penelitian ini dilakukan di tempat penjual jajanan Kue Tempel yang ada di Jl. Setia Budi yang buka dari jam 09.00 dan tutup pada pukul 18.00. Peneliti mendatangi tempat jajanan tradisional Kue Tempel bermaksud melakukan observasi mengenai eksistensi dan minat masyarakat akan jajanan tradisional satu ini.

3. 2 Bahan Penelitian

Bahan Penelitian ini meliputi :

3.2.1 Popularitas jajanan tradisional khas Tegal

Berdasarkan observasi di lapangan popularitas jajanan tradisional khas Tegal sudah mulai berkurang pada kalangan anak-anak. Hal ini disebabkan karena maraknya jajanan modern yang dinilai lebih menarik dibandingkan dengan jajanan tradisional. Selain hal tersebut, banyaknya orang tua yang lebih memilih membelikan anak jajanan modern karena dinilai lebih praktis juga menjadi salah satu faktornya.

3.2.2 Pembelajaran membaca pada anak usia 7-8 tahun

Dilansir dari EF Blog, Kemampuan membaca pada anak usia 7-8 tahun sudah ada pada tahap ketiga dari 6 tahapan membaca. Pada tahap ini anak sudah semakin fasih dan ia pun dapat memahami konteks cerita lebih dalam lagi. Tak hanya itu, ia juga mulai bisa mengaitkan apa yang ia baca dengan apa yang ia alami dalam kehidupan sehari-hari.

3.2.3 Studi pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang terkait dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang dalam konteks social yang dipelajari.

3.3 Instrumen/Alat Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur peristiwa alam maupun sosial yang diamati. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data tidak dapat dipisahkan dari teknik pengumpulan data. Dalam hal ini penulis melakukan observasi, wawancara, kuisisioner dan studi pustaka untuk mendapatkan data.

3.4 Prosedur Penelitian

Dalam menyusun penelitian diperlukan sebuah prosedur penelitian. Dimana prosedur penelitian merupakan rencana dan struktur penyelidikan yang disusun sehingga penulis akan memperoleh jawaban untuk penelitian-penelitiannya. Penulis membahas tentang metode dan teknik pengumpulan data serta teknik mengolah data.

3.4.1 Pengumpulan Data

Menurut sugiyono (2010:224) “teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data”. Dalam perancangan buku cerita bergambar pengenalan jajanan tradisional kue

tempel untuk anak usia 7-8 tahun. Adapun teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

3.4.1.1 Observasi

Menurut Riyanto (2010), observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung. Kegiatan observasi dilakukan untuk memproses objek dengan maksud untuk merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan ide-ide yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dan melanjutkan ke proses investigasi.

Dalam perancangan Tugas Akhir ini, langkah observasi yang dilakukan adalah dengan melalui kuisisioner guna mendapatkan data mengenai minat terhadap jajanan tradisional.

3.4.1.2 Wawancara

Sugiyono (2017), wawancara tidak terstruktur adalah bagian penyebutan daripada adanya wawancara bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang tersusun sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Wawancara ini dilakukan kepada penjual jajanan tradisional kue tempel sebagai tambahan informasi mengenai eksistensi kue tempel di Kota Tegal

3.4.1.3 Kuisisioner

Menurut Sugiyono (2010:142) “Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Dengan memberikan beberapa pertanyaan, jawaban-jawaban yang diperoleh kemudian dikumpulkan sebagai data. Nantinya, data diolah dan disimpulkan menjadi hasil penelitian. Yang menjadi responden adalah orang tua wali murid kelas 1 di SDN Dukuhwringin 03.

Dalam hal ini peneliti membuat Kuisisioner berupa sejumlah pertanyaan yang disebarakan pada 15 responden yaitu orang tua wali murid kelas 1 SDN Dukuhwringin 03 untuk perancangan buku ilustrasi pengenalan jajanan khas Kota Tegal kue tempel untuk anak usia 7-8 tahun.

3.4.1.4 Studi pustaka

Djiwandono (2015:201) mengungkapkan bahwa “studi pustaka adalah pencarian sumber-sumber atau opini pakar tentang suatu hal yang berakitan dengan tujuan penelitian”. Dengan ini peneliti menggunakan studi literatur, resensi buku, jurnal dan laporan terkait dengan penelitian.

3.4.2 Teknik Pengumpulan Data

Setelah melalui proses teknik pengumpulan data, hasil dari penelitian dapat disimpulkan, antara lain :

3.4.2.1 Observasi

Selama observasi, memang belum ada media pengenalan untuk anak-anak mengenai jajanan khas Kota Tegal khususnya yang eksistensinya sudah mulai menurun seperti kue tempel. Hal tersebut juga dikarenakan kebanyakan orang tua saat ini lebih memilih memberi jajanan modern yang dinilai lebih praktis dan mudah ditemukan. Setelah observasi membuat penulis ingin membuat buku ilustrasi mengenai jajanan khas Kota Tegal khususnya kue tempel sebagai media pengenalan untuk anak usia 7-8 tahun.

3.4.2.2 Wawancara

Menurut hasil wawancara dengan salah satu penjual kue tempel di Kota Tegal, beliau mengatakan bahwa pada saat ini eksistensi jajanan tersebut sudah mulai agak menurun dikarenakan mulai bermunculan jajanan modern yang lebih menarik serta kurangnya pengenalan pada generasi muda sehingga jajanan ini mulai menurun eksistensinya. Hal tersebut juga dapat dilihat dari pembeli dari kue tempel sendiri rata-rata orang dengan usia dewasa serta orang tua.

Sementara hasil wawancara dengan Nenden Wulan selaku mahasiswa Sastra Indonesia di Universitas Ahmad Dahlan, untuk naskahnya sudah bagus namun ada beberapa dialog yang kurang sesuai untuk anak usia 7-8 tahun

3.4.2.3 Kuisisioner

Menurut hasil kuisisioner yang dibagikan, dari 15 orang tua. Pada pertanyaan “Lebih suka membelikan anak jajanan tradisional/modern?” 6 responden menjawab jajanan tradisional. 9 responden menjawab modern, karena dinilai lebih enak dan praktis.

Kemudian pada pertanyaan kedua yaitu “Apakah anak perlu pengenalan tentang jajanan tradisional, mengapa?” semua responden menjawab perlu, dengan alasan untuk melestarikan jajanan tradisional tersebut agar tetap ada.

Dan pada pertanyaan terakhir “Perluakah membuat media pengenalan yang menarik dalam proses pengenalannya?” dengan jawaban pilihan ya/tidak, 100% responden menjawab ya.

3.4.2.4 Studi Pustaka

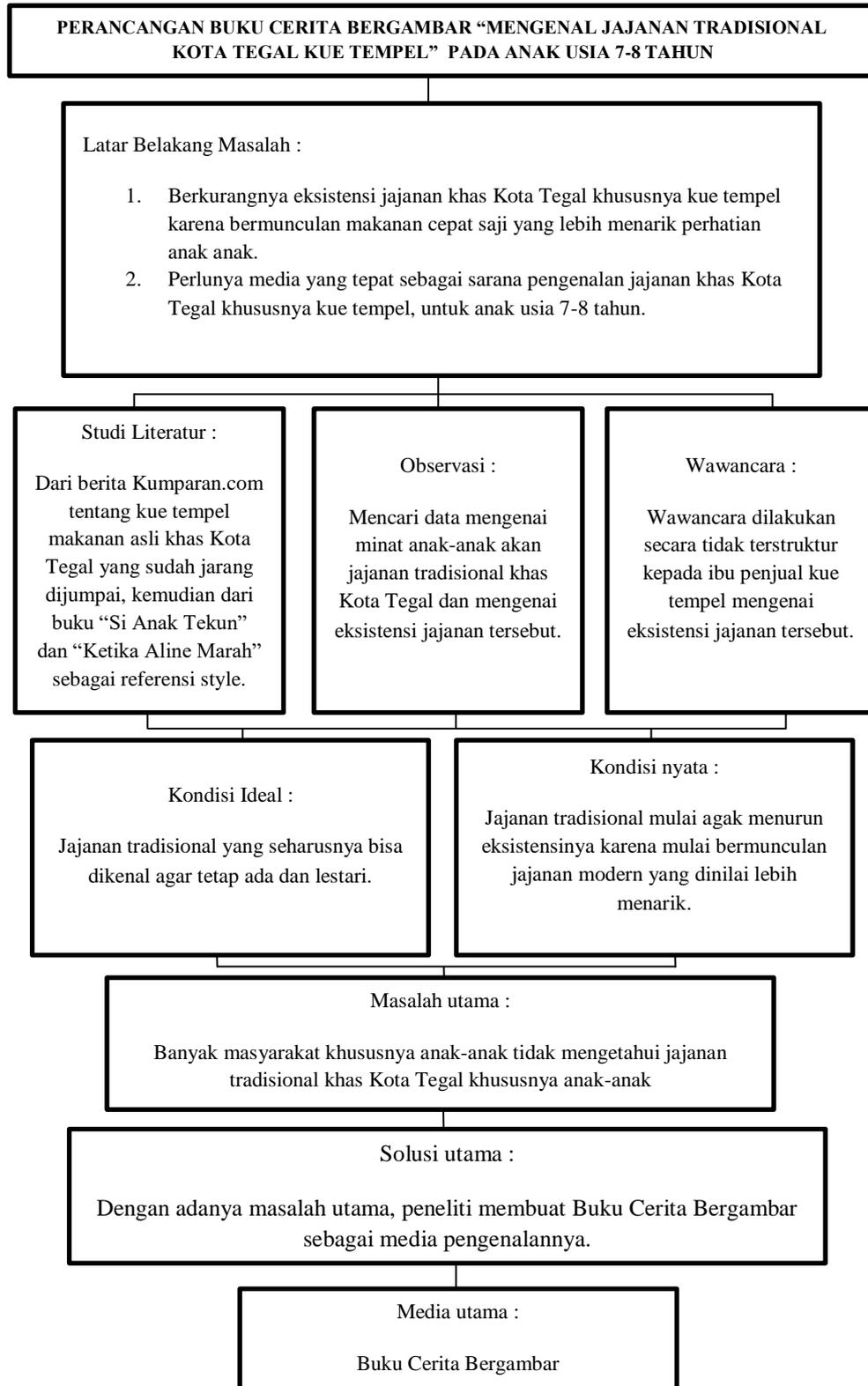
Hasil dari studi pustaka yaitu materi mengenai referensi cerita dan *style* yang digunakan untuk membuat buku ilustrasi yang sesuai dengan usia anak 7-8 tahun.

3.4.3 Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode campuran. Dikutip dari Binus Research metode campuran

merupakan pendekatan penelitian yang menggabungkan atau mengasosiasikan bentuk kualitatif dan kuantitatif. Strategi ini dapat dilakukan dengan wawancara terlebih dahulu untuk mendapatkan data kualitatif, lalu diikuti dengan data kuantitatif menggunakan survei/kuisisioner.

3.5 Kerangka Berfikir



Bagan 3.1 Kerangka Berfikir

BAB IV

PERANCANGAN DAN DESAIN VISUAL

4.1 Objek Penelitian

4.1.1 Target Audiens

Anak-anak memiliki potensi besar karena memiliki kemampuan menyerap informasi dengan cepat dan memiliki daya ingat yang kuat. Menurut Moven yang dikutip oleh Rhenald Khasali (1998:189) dalam bukunya *Membidik Pasar Indonesia*, anak-anak adalah pasar masa depan. Anak-anak akan membawa apa yang disenangi hingga saat dewasa. Ingatan yang kuat saat anak-anak dapat terbawa sampai dewasa. Konsumen yang dituju dalam penciptaan buku ilustrasi ini adalah anak-anak usia 7-8 tahun.

Pada usia ini anak-anak memasuki perkembangan fase belajar membaca lanjut, dimana anak sudah semakin fasih dan ia pun dapat memahami konteks cerita lebih dalam lagi.

4.1.2 Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pengenalan

4.1.2.1 *Concept Design* yang dibuat oleh penulis menggunakan *style children book illustration*. *Style* ini dipilih berdasarkan riset di lapangan mengenai bahwa memang umumnya digunakan dalam pembuatan buku cerita bergambar, karena memiliki tekstur yang beragam. *Style* ini dapat lebih menarik

perhatian dan disukai anak-anak. Pembuatan ilustrasi ini menggunakan *software* Clip Studio Paint, pemilihan Clip Studio Paint dikarenakan dalam *software* tersebut terdapat brush yang sesuai seperti apa yang diinginkan penulis.

4.1.2.2 Dalam perancangan buku ilustrasi menggunakan karakter anak-anak yang simple dan mudah dipahami anatomi tubuhnya

4.1.2.3 Untuk penggambaran ilustrasi pada buku ini, warna yang digunakan yaitu warna-warna pastel. Warna tersebut dipilih agar lebih nyaman di mata pembaca karena tidak terlalu mencolok.

4.1.2.4 Pembuatan tipografi menggunakan font Little Monster sebagai judul buku dan font Lasting Sketch digunakan sebagai narasi dalam buku cerita bergambar.

4. 2 Konsep Dasar Perancangan

4.2.1 Ide cerita

Ide cerita dari buku cerita bergambar yang dibuat oleh penulis berawal dari keinginan penulis untuk mengenalkan jajanan khas Kota Tegal yang eksistensinya mulai menurun seperti kue tempel, dengan tujuan agar jajanan tersebut bisa tetap ada dan lestari. Oleh karena itu muncul ide cerita yang menggambarkan pengenalan Kue Tempel yang dibungkus dalam sebuah alur cerita singkat yang mudah dipahami.

4.2.2 Judul

Judul dari buku cerita bergambar ini adalah “Kayla dan Kue Tempel” yang berisi mengenai seorang tokoh anak kecil dalam buku bernama Kayla yang baru saja mengenal jajanan khas Kota Tegal kue tempel.

4.2.3 Konsep Perancangan Visual

Alasan penulis memilih buku cerita bergambar karena diantara beberapa jenis buku, menurut Hurlock (1978:338) buku yang mengandung gambar ilustrasi cukup menarik perhatian anak-anak sehingga mempengaruhi minat anak-anak untuk membaca buku tersebut

Buku ilustrasi dirancang untuk menyampaikan pesan kepada target audien dengan usia 7-8 tahun. Buku cerita bergambar ini dibuat dengan menggunakan *style illustration children book* dan menggunakan warna pastel dengan alur cerita yang simple dan mudah dipahami.

Strategi kreatif yang digunakan dalam pembuatan buku cerita bergambar ini adalah sebagai berikut :

1. Ukuran dan Halaman Buku

Jenis buku : Buku Cerita Bergambar

Dimensi buku : 21x21 cm

Jumlah halaman : 46 halaman

Grematur isi buku : *art paper full color*

Grematur Cover : *Hardcover art cartoon*

2. Judul Buku

Judul yang digunakan dalam buku ilustrasi ini adalah “Kayla dan Kue Tempel” sesuai dengan judul karena buku ilustrasi ini berisi tentang seorang tokoh anak kecil dalam buku bernama Kayla yang baru saja mengenal jajanan khas Kota Tegal kue tempel.

3. Tipografi

Jenis huruf yang digunakan pada perancangan buku cerita bergambar ini adalah sebagai berikut :

Font Little Monster sebagai judul buku dan font Lasting Sketch sebagai narasi pada isi buku.

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmno
pqrstuvwxyz

Gambar 4.1 Font Little Monster

Sumber : <https://dafont.com>

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmno
pqrstuvwxyz

Gambar 4.2 Font Lasting Sketch

Sumber : <https://dafont.com>

4. Warna

Dalam pembuatan buku ilustrasi warna yang digunakan menggunakan warna Tetradic.



Gambar 4.3 Warna tetradic

4.3 Proses Perancangan

4.3.1 Proses Pembuatan Naskah

Dalam proses pembuatan naskah, penulis mencari beberapa referensi cerita di internet yang kemudian di modifikasi serta disesuaikan lagi dengan tema yang penulis buat.

Naskah Kayla dan Kue Tempel

Page 1 dan 2

Halo! Aku Kayla, Yuk ikut aku kenalan sama Kue Tempel

Page 3 dan 4

Pagi telah datang, sinar mentari mulai memancarkan cahayanya di celah jendela kamar Kayla.

Page 5 dan 6

Kayla terbangun dari tidurnya dan mencoba membuka matanya yang terasa begitu berat

Page 7 dan 8

Ia pun bergegas mandi karena waktu sudah siang.

Page 9 dan 10

“Pagi pak, bu” sapa Kayla kepada kedua orang tuanya yang sudah menunggu di meja makan. Ayah menyambut Kayla dengan sapaan hangatnya “Pagi juga nak, ayo sini sarapan dulu”

Page 11 dan 12

Sembari bernyanyi nyanyi kecil, Kayla berjalan menuju ke sekolahnya dengan hati yang senang

Page 13 dan 14

Setelah beberapa menit berjalan, akhirnya Kayla pun sampai di sekolahnya

Page 15 dan 16

Sembari menunggu bel berbunyi, Kayla dan Dinda saling bercerita-bercerita kecil. “Kayla, kemarin ibuku membelikanku kue tempel” ucap Dinda. Lalu Kayla menjawab “makanan apa itu, aku baru pernah mendengarnya”. “Bentuknya seperti kerak telur, rasanya manis dan gurih. Kata ibuku ini jajanan legendaris khas Kota Tegal loh” jawab Dinda.

Page 17 dan 18

Sambil mengangguk paham, Kayla pun menjawab “Wah sepertinya enak ya, aku jaddi ingin meminta ibuku membelikannya juga”

Page 19 dan 20

Kringg...Bel pun berbunyi menandakan jam pelajaran akan segera dimulai

Page 21 dan 22

“Kayla?Kayla? perhatikan pelajaran ibu ya!” tegur ibu guru kepada Kayla yang sedang melamun

Page 23 dan 24

“Eh iya bu, maaf Kayla melamun” ucap Kayla dengan raut wajah kaget dan sedikit takut. Ternyata ia sedang memikirkan cerita Dinda tadi. Ia sangat penasaran dengan rasa kue tempel

Page 25 dan 26

Waktu telah berlalu dan jam menunjukkan pukul 12 siang. Itu menandakan jam pelajaran telah selesai dan sudah saatnya pulang kerumah

Page 27 dan 28

“Kayla pulang” ucap Kayla sembari membuka pintu rumahnya dan berjalan menuju kamarnya untuk berganti pakaian

Page 29 dan 30

Disela sela makan siang, Kayla bercerita kalau Dinda kemarin makan kue tempel dan ia pun penasaran akan rasanya. ‘oh kamu mau kue tempel? Makannya dihabiskan dulu, lalu tidur siang. Nanti sore ibu ajak Kayla membeli kue tempel” ucap ibu

Page 31 dan 32

Dengan raut wajah gembira, Kayla mengiyakan ucapan ibunya
“yaeyy, baik bu”

Page 33 dan 34

Sore hari...Dengan semangat,Kayla mengajak ibunya untuk segera
pergi menuju ke tempat penjual kue tempel

Page 35 dan 36

Sesampainya disana...

Page 37 dan 38

Bu, mau kue tempelnya yaa, 1 rasa coklat dan 1 rasa original” ucap
Kayla. “Oke siap nak” jawab ibu penjual kue tempel

Page 39 dan 40

“Ini bahannya apa saja bud an kenapa diberi nama kuetempel?”
tanya Kayla dengan antusias. Ibu penjual pun menjawab “ini dari
tepung ketan dan pisang nak, karena cara buatnya yang ditempel-
tempel di wajan jadi jajanan ini diberi nama kue tempel” “ooo
begitu ya bu” jawab Kayla kembali.

Page 41 dan 42

“Ini nak kue tempelnya, jadi 20.000” ucap ibu penjual. “Oke,
terima kasih bu” jawab Kayla.

Page 43 dan 44

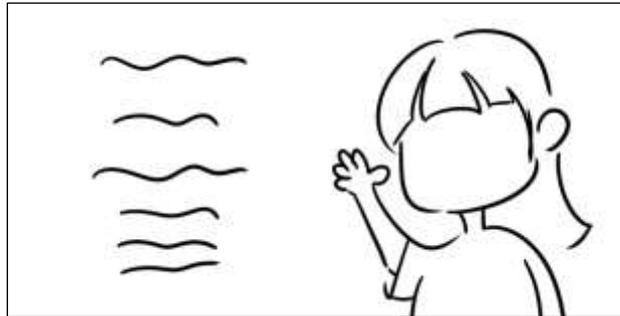
Sesampainya di rumah, Ia langsung memakannya sembari bergumam “mmm enak sekali, kenapa Kayla baru tahu ada jajanan legendaris Kota Tegal seenak ini ya?”

Page 45 dan 46

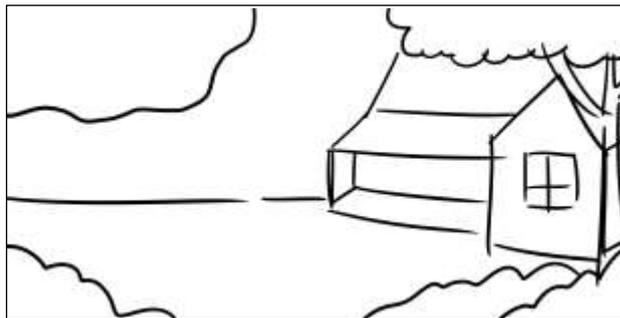
Kue tempel adalah jajanan legendaris khas Kota Tegal yang bisa kamu beli di sekitaran Jl.Setia Budi Kota Tegal dan Jl. Veteran Kota Tegal.

4.3.2 Proses Perancangan *Storyboard*

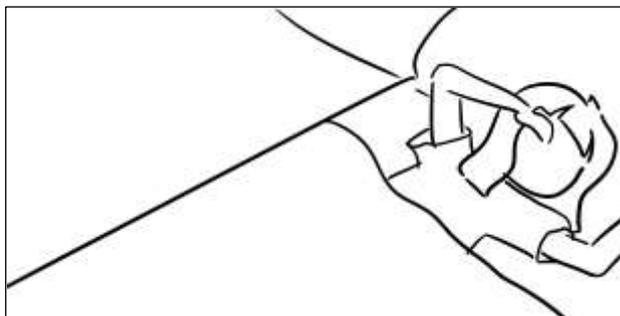
Dalam proses perancangan *storyboard* penulis membuat *sketch* gambar di *software* Clip Studio



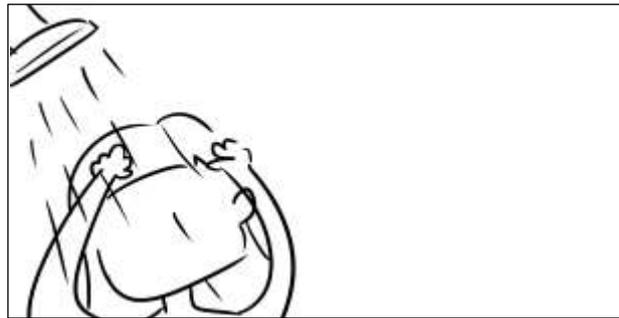
Gambar 4.4 *Storyboard* page 1 dan 2



Gambar 4.5 *Storyboard* page 3 dan 4



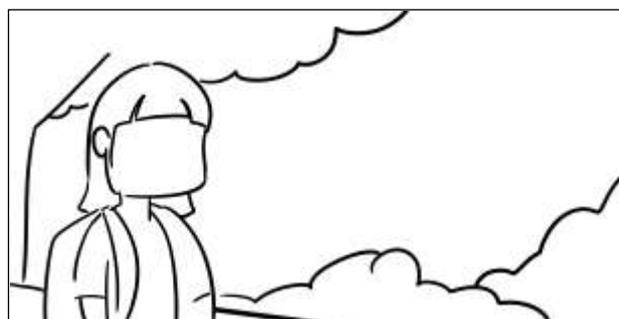
Gambar 4.6 *Storyboard* page 5 dan 6



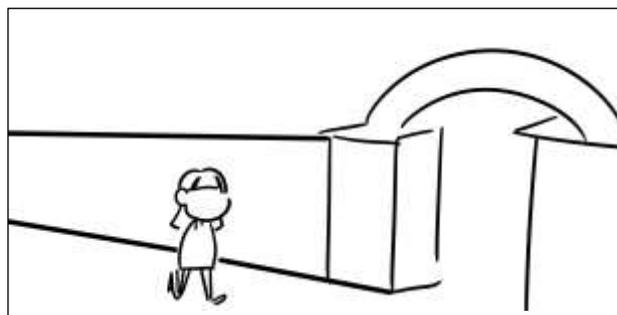
Gambar 4.7 *Storyboard* page 7 dan 8



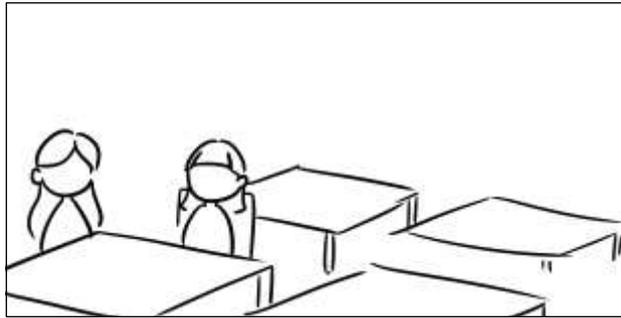
Gambar 4.8 *Storyboard* page 9 dan 10



Gambar 4.9 *Storyboard* page 11 dan 12



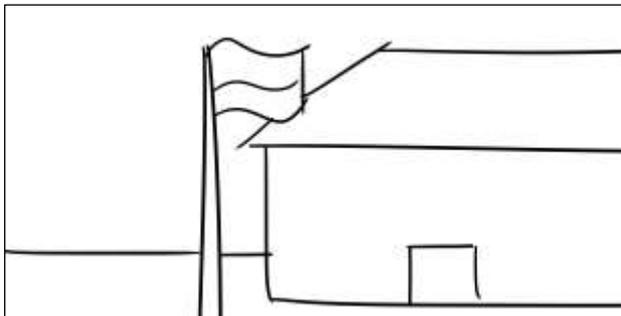
Gambar 4.10 *Storyboard* page 13 dan 14



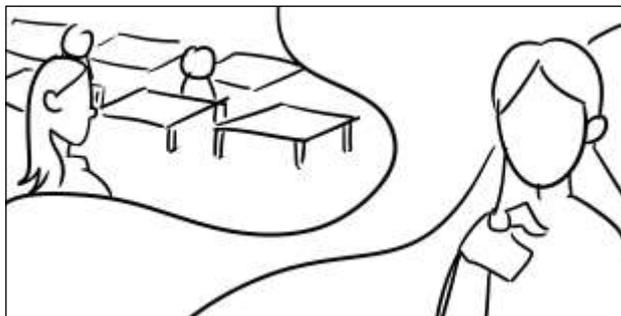
Gambar 4.11 *Storyboard* page 15 dan 16



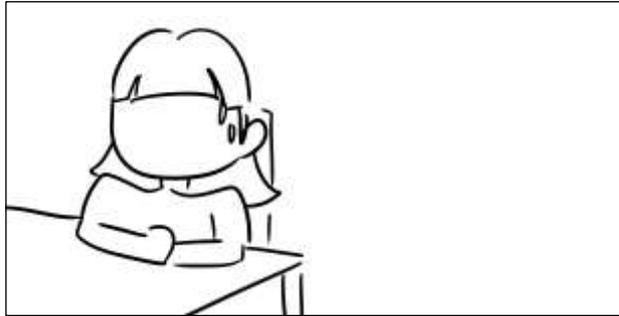
Gambar 4.12 *Storyboard* page 17 dan 18



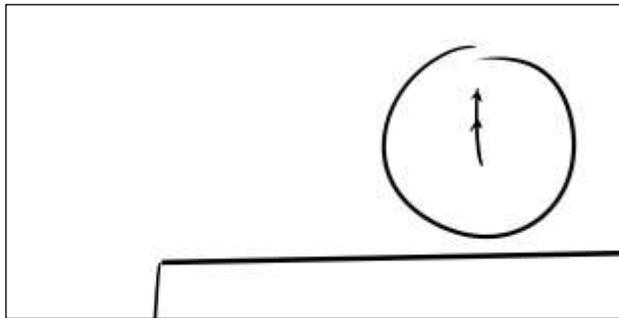
Gambar 4.13 *Storyboard* page 19 dan 20



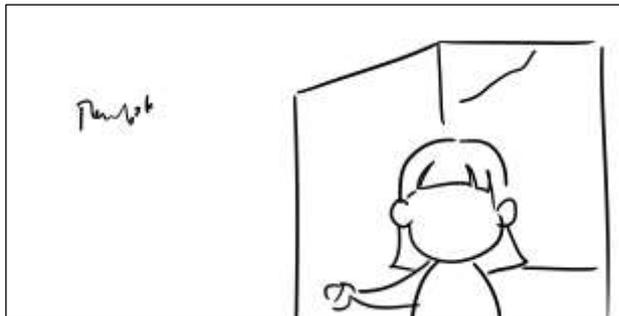
Gambar 4.14 *Storyboard* page 21 dan 22



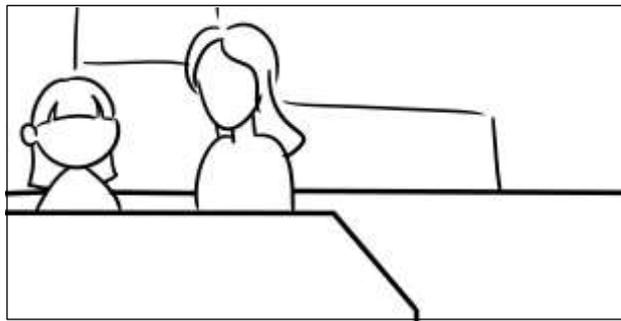
Gambar 4.15 *Storyboard* page 23 dan 24



Gambar 4.16 *Storyboard* page 25 dan 26



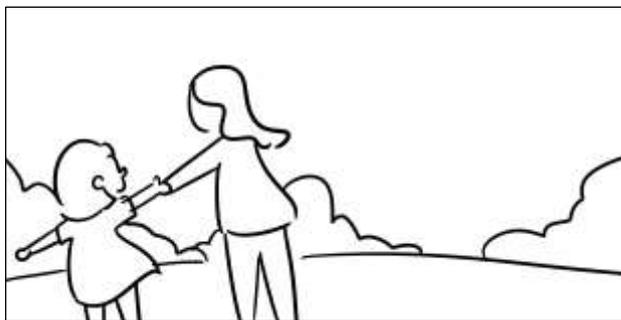
Gambar 4.17 *Storyboard* page 27 dan 28



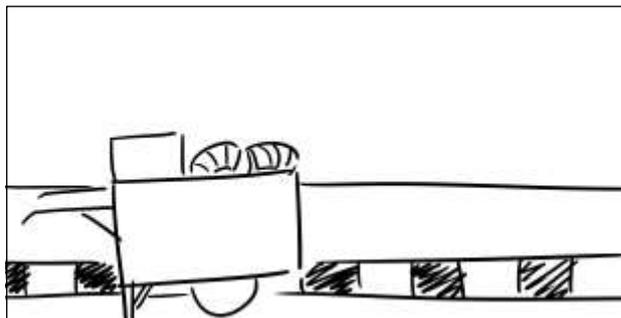
Gambar 4.18 *Storyboard* page 29 dan 30



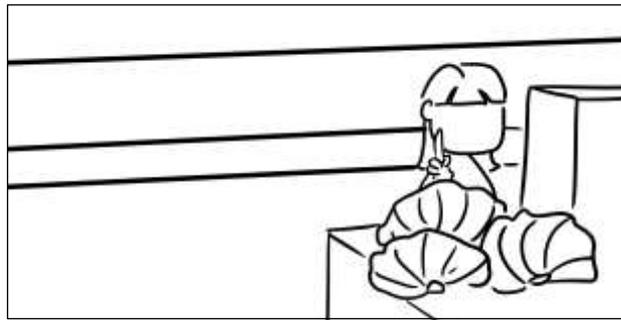
Gambar 4.19 *Storyboard* page 31 dan 32



Gambar 4.20 *Storyboard* page 33 dan 34



Gambar 4.21 *Storyboard* page 35 dan 36



Gambar 4.22 *Storyboard* page 37 dan 38



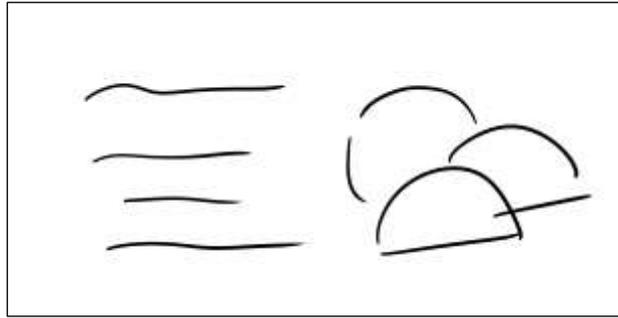
Gambar 4.23 *Storyboard* page 39 dan 40



Gambar 4.24 *Storyboard* page 41 dan 42



Gambar 4.25 *Storyboard* page 43 dan 44



Gambar 4.26 *Storyboard* page 45 dan 46

4.3.3 *Character Design*

Proses *character design* ini dibuat menggunakan *software* Clip Studio Paint guna memudahkan penulis dalam membuat gambar karena memiliki fitur yang cukup lengkap.

4.3.3.1 Karakter Kayla

Pada tahapan ini, penulis menentukan tokoh utama yang membantu penyampaian cerita dalam buku yang akan dibuat. Penulis membuat karakter yang sesuai dengan target audien yang telah ditentukan. Karakter Kayla dibuat layaknya seperti anak perempuan yang masih lucu dan lugu. Menggunakan pakaian sekolah merah putih serta mengenakan dress berwarna terang agar lebih terlihat *girly*. Untuk visualisasi dari karakter sendiri penulis melihat keadaan di *real life* sebagai referensi.

4.3.3.2 Karakter Dinda

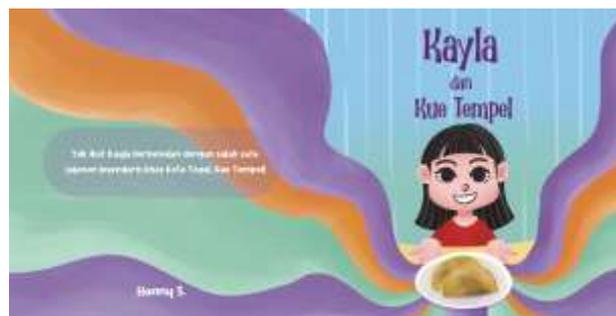
Karakter Dinda diciptakan sebagai karakter tambahan dalam buku, digambarkan sebagai sosok yang suka bercerita. Dinda berperan sebagai teman Kayla dikelas.

4.3.3.3 Karakter Ibu dan Bapak

Karakter Ibu dan Bapak digambarkan selayaknya sosok orang tua pada umumnya. Ibu Kayla menggunakan baju lengan panjang serta celana hitam dan ayah kayla menggunakan kaos berkerah serta celana panjang.

4.3.4 Proses *Coloring*

Dalam proses *coloring* , penulis menggunakan *software* Clip Studio Paint untuk memberi warna pada sketsa *storyboard* yang telah dibuat.



Gambar 4.27 Cover buku



Gambar 4.28 Halaman 1 dan 2



Gambar 4.29 Halaman 3 dan 4



Gambar 4.30 Halaman 5 dan 6



Gambar 4.31 Halaman 7 dan 8



Gambar 4.32 Halaman 9 dan 10



Gambar 4.37 Halaman 19 dan 20



Gambar 4.38 Halaman 21 dan 22



Gambar 4.39 Halaman 23 dan 24



Gambar 4.40 Halaman 25 dan 26



Gambar 4.41 Halaman 27 dan 28



Gambar 4.42 Halaman 29 dan 30



Gambar 4.43 Halaman 31 dan 32



Gambar 4.44 Halaman 33 dan 34



Gambar 4.45 Halaman 35 dan 36



Gambar 4.46 Halaman 37 dan 38



Gambar 4.47 Halaman 39 dan 40



Gambar 4.48 Halaman 41 dan 42



Gambar 4.49 Halaman 43 dan 44



Gambar 4.50 Halaman 45 dan 46

4.3.5 Proses Pemberian Teks

Dalam proses pemberian teks pada buku, penulis menggunakan *software* Clip Studio Paint. Menggunakan *font* Little Monster sebagai judul buku dan font Lasting Sketch sebagai narasi pada isi buku.

4.4 Hasil Perancangan

Perancangan Tugas Akhir ini menghasilkan media utama sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya. Tujuan awal dari perancangan Buku Cerita Bergambar ini sebagai media pengenalan

salah satu jajanan tradisional khas Kota Tegal kue tempel serta menjadikan buku ini sebagai sarana belajar membaca lanjut untuk anak usia 7-8 tahun.

Hasil dari Buku Pedoman tersebut di pameran pada Pameran Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual dengan tema “Dekaverse 2.0” yang diselenggarakan pada tanggal 17,18, dan 20 Juli 2023. Pameran Tugas Akhir ini dihadiri oleh seluruh sivitas akademik.

4.4.1 Media Akhir Produk Utama

a. Judul

Judul buku cerita bergambar yang dibuat oleh penulis adalah Kayla dan Kue Tempel.

b. Cover depan dan belakang



Gambar 4.51 Cover depan dan belakang

Karya : Cover depan dan belakang

Media : Hardcover tebal

Ukuran : 23cm x 23cm

c. Halaman isi

Buku ilustrasi yang dihasilkan penulis dengan jumlah 23 halaman, menggunakan *layout* sederhana agar dapat dibaca dengan mudah oleh anak.



Gambar 4.52 Layout buku

Karya : Isi buku

Media : Art paper 80 gram

Ukuran : 23cm x 23cm

4.4.2 Media Pendukung

Berikut ini beberapa media pendukung Tugas Akhir :

4.4.2.1 Poster

Poster ini digunakan sebagai media informasi Tugas Akhir penulis.



Gambar 4.53 Poster

4.4.2.2 X Banner

Poster ini digunakan sebagai media informasi Tugas Akhir penulis.



Gambar 4.54 X Banner

4.4.2.3 Kaos

Media Kaos merupakan salah satu *merch* dari Media Pendukung penulis



Gambar 4.55 Mockup Kaos

4.4.2.4 Sticker

Media Stiker merupakan salah satu *merch* dari Media Pendukung penulis

p44



Gambar 4.56 Design Stiker

4.4.2.5 Totabag

Media Totabag merupakan salah satu *merch* dari Media Pendukung penulis.



Gambar 4.57 Mockup Totabag

4.4.3 Hasil Akhir *Feedback* Produk

Setelah produk selesai dicetak penulis menguji hasil produk pada pameran Tugas Akhir Dekaverse 2.0 di Politeknik Harapan

Bersama Kota Tegal. Perancangan Tugas Akhir ini mendapatkan banyak *feedback* dari pengunjung pameran. Salah satu ibu yang membawa anaknya mengunjungi pameran mengatakan bahwa “Bukunya menarik. selain menjadi sarana belajar membaca, anak juga jadi mengenal salah satu jajanan tradisional khas tegal.”

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Kesimpulan yang didapatkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 5.1.1 Hasil observasi menunjukkan bahwa masih banyak masyarakat yang belum mengenal jajanan khas Kota Tegal khususnya Kue Tempel
- 5.1.2 Berdasarkan hasil *feedback* yang didapatkan selama kegiatan pameran tugas akhir berlangsung, dapat disimpulkan bahwa Buku Cerit Bergambar “Kayla dan Kue Tempel” berhasil menjadi media pengenalan salah satu jajanan tradisional khas Kota Tegal yang dinilai menarik dan mudah dipahami.

5.2 Saran

Adapun saran yang perlu dipertimbangkan untuk pengembangan lebih lanjut pada penelitian ini ataupun dengan pembahasan yang sama, antara lain sebagai berikut :

- 5.2.1 Saran tentang pemilihan warna font pada dalam buku, akan lebih baik menggunakan warna yang agak kontras dengan background agar lebih mudah lagi untuk di baca.
- 5.2.2 Membuat lebih banyak detail pada gambar
- 5.2.3 Penambahan kata pengantar pada awal buku.
- 5.2.4 Cerita pada buku agar lebih di eksplor lagi mengenai topic pembahasannya.

5.2.5 Untuk penempatan buku di taman baca, lebih baik mencari tempat yang sama dengan asal jajanan tersebut. Misal asal makanan dari Kota Tegal berarti untuk penempatan buku juga harus di daerah Kota Tegal juga.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Kuntoro, S.Pd., M.Pd, Robby Hardian, S.IP., M.Ds, Dessy Ratna Putry, S.Sn., M.Hum. 2022. Pedoman Tugas Akhir. Politeknik Harapan Bersama Tegal.
- Winarno, FG. 2006. Prosiding Widya Karya Nasional Khasiat Makanan Tradisional. Jakarta: Kantor Menteri Negara Urusan Pangan
- Widodo, Dukut Imam. 2013. Hikajat Soerabaia Tempo Doeloe. Surabaya: Dukut Publishing.
- Widodo, Dukut Imam. 2013. Monggo Dhipun Badhog. Surabaya: Dukut Publishing.
- Tahap-tahap Perkembangan Anak Usia 6-9 tahun. Diakses pada 2 Juni 2023 dari <https://helohehat.com/parenting/anak-6-sampai-9-tahun/perkembangan-anak-usia-6-9-tahun/>
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. Child Development. New York: McGraw-Hill, Inc
- Sumolang, Milka Octivia (2013). Perancangan Buku Panduan Wisata Kuliner Makanan Tradisional Khas Makassar, 3-4
- Khasali, Rhenald. 1998. Membidik Pasar Indonesia. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Mitchell, D. (2003). Children's Literature an Imitation to the Word. Michigan Sate University
- 6 Tahap Perkembangan Membaca pada Anak dan Remaja. Diakses pada 22 Juli 2023 dari <https://www.ef.co.id/englishfirst/kids/blog/6-tahap-perkembangan-membaca-pada-anak-dan-remaja/>
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Adi, Riyanto. 2010. Metodologi Penelitian Sosial dan Hukum. Jakarta: Granit.
- Djiwandono, P.I. 2015. Meneliti Itu Tidak Sulit: Metodologi Penelitian Sosial. Yogyakarta: Deepublish.

Neuroresearch : Bentuk Lain dari Metode Campuran. Diakses pada 25 Juli 2023
dari <https://research.binus.ac.id/edutech/2020/11/neuroresearch-bentuk-lain-dari-metode-campuran/#:~:text=Metode%20campuran%20merupakan%20pendekatan%20penelitian,asumsi%20dan%20juga%20penyelidikan%20metode>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 1

SURAT KESEPAKATAN BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Kami yang bertanda tangan di bawah ini :

Pihak Pertama

Nama : Hanny Sekar Aulia Siswanto
NIM : 20120009
Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual

Pihak Kedua

Nama : Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds
Status : Dosen
NIDN :
Jabatan Fungsional :
Pangkat/Golongan :

Pada hari ini *Senin*... tanggal *24 April* Telah terjadi sebuah kesepakatan bahwa Pihak kedua bersedia menjadi Pembimbing 1 Tugas Akhir Pihak Pertama dengan syarat Pihak Pertama wajib melakukan bimbingan Tugas Akhir sekurang kurangnya 1 (satu) kali dalam 1 (satu) minggu, adapun waktu dan tempat pelaksanaan disepakati antar pihak.

Demikian kesepakatan ini dibuat dengan penuh kesadaran guna kelancaran penyelesaian Tugas Akhir.

Tegal, *24 April*.....2023

Pihak Pertama


Hanny Sekar Aulia S.

Pihak Kedua


Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds

Mengetahui
Ketua Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual


Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds
NIPY. 09.015.272

Lampiran 2. Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 2

SURAT KESEPAKATAN BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Kami yang bertanda tangan di bawah ini :

Pihak Pertama

Nama : Hanny Sekar Aulia Siswanto
NIM : 20120009
Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual

Pihak Kedua

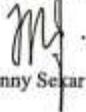
Nama : Robby Hardian, S.IP., M.Ds
Status : Dosen
NIDN :
Jabatan Fungsional :
Pangkat/Golongan :

Pada hari ini, *Senin*, tanggal *24 April* telah terjadi sebuah kesepakatan bahwa Pihak kedua bersedia menjadi Pembimbing II Tugas Akhir Pihak Pertama dengan syarat Pihak Pertama wajib melakukan bimbingan Tugas Akhir sekurang kurangnya 1 (satu) kali dalam 1 (satu) minggu, adapun waktu dan tempat pelaksanaan disepakati antar pihak.

Demikian kesepakatan ini dibuat dengan penuh kesadaran guna kelancaran penyelesaian Tugas Akhir.

Tegal, *24 April*.....2023

Pihak Pertama


Hanny Sekar Aulia S.

Pihak Kedua


Robby Hardian, S.IP., M.Ds

Mengetahui
Ketua Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual

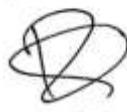

Ahmad Ramdhan, S.Kom., M.Ds
NIPV. 05-015.272

Lampiran 3. Formulir Bimbingan Pembimbing 1

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

NAMA : Hanny Sekar Aulia S
NIM : 20120009
No. Ponsel : 082324555074
Judul TA : Perancangan Buku Cerita Bergambar Mengenai Jajanan Tradisional Kue Tempel Pada Anak Usia 6-7 Tahun

Dosen Pembimbing I : Ahmad Ramdhani, S.Kom, M.Ds.

No	Tanggal	Pemeriksaan	Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	28 April	Bimbingan Judul TA	Memar Judul TA yang tepat.	
2.	13 Juni	Mentor/tem lagi audiensnya	Menemani target audiens di selislah / format bimbingan	
3.	21 Juli	Menemani ahli bahan untuk narasi, progres produm	Menemani guru bahasa Indonesia per kelompok ya ahli bahasa	
4.	27 Juli	progres produk finalisasi produk presentasi layout pameran		 Acc Pameran

Tegal2023, 27 Juni 2023.

Dosen Pembimbing I

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and a long horizontal stroke at the bottom, characteristic of a cursive or semi-cursive style.

Ahmad Ramdhani, S.Kom, M.Ds.

NIPY. 05.015.272

Lampiran 4. Formulir Bimbingan Pembimbing 2

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

NAMA : HANNY SEKAR AULIA S.
 NIM : 20120009
 No. Ponsel : 082324555074
 Judul TA : Perancangan Buku Cerita Bergambar Mengenai Jajanan Tradisional Kota Tegal Kue Tempel Pada Anak Usia 7-8 Tahun
 Dosen Pembimbing I : Robby Hardian, S.IP., M.Ds

No	Tanggal	Pemeriksaan	Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	28 April 20	Bimbingan judul	Mencari judul TA yang tepat.	<i>Robby</i>
2.	15 Juni	BAB 1	Latar belakang kenapa harus buku cerita bergambar? kenapa umur segitu?	<i>Robby</i>
	15 Juni	BAB 1.	Identifikasi masalah & batasan lebih diperjelas.	<i>Robby</i>
	20 Juni	BAB 2	Landasan teori ditambah lagi	<i>Robby</i>
	29 Juni	BAB 3	Kerangka berpikir	<i>Robby</i>
	30 Juni	BAB 4	Narasi dimasukkan & betain	<i>Robby</i>

	28 Juli	BAR 5 .		
--	---------	---------	--	---

Tegal, 28 Juli2023

Dosen Pembimbing II



Robby Hardian, S.IP., M.Ds

07.019.416

Lampiran 5. Dokumentasi Kegiatan Pameran dan Observasi







Lampiran 6. Lembar Perbaikan Ujian Tugas Akhir

LEMBAR PERBAIKAN UJIAN TUGAS AKHIR

I. LAPORAN

- Teori ts tumbuh kembang anak lebih dikembangkan lg.
- Cari teori kenapa anak cacak menggunakan buku cerita bergambar
- Opini anak usia 7-8 th kurang minat fajarun harus berdasarkan data.
- Judul salah satu saja, penerangan / sarana belajar.

II. DESAIN / PERANCANGAN

- Gambar lebih detail lagi
- perhatikan detail kecil agar anak lebih bisa berminat
- ditambahkan kata pengantar & daftar isi
- penempatan layout warna dll lebih disesuaikan lg.
- gambar lebih padat.

III. PRODUK

- kurang explore buku
- bahasa yg digunakan masih agak berat.
- Alur sbelum pengenalan masih terlalu jauh.
- rangkai fokus ke kehidupannya.

Tegal,
Ketua Penguji



Dessy Ratna Putri, S.Sn., M.Hum
NIPY. 12.020.481