

**Perancangan Buku Cerita Rakyat Timun Mas Berbasis
Augmented Reality untuk Anak Usia *Golden Age* sebagai Media
Literasi Pendukung GERNAS BAKU**



TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Strata 1 (S.1) Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

Oleh :

Kinanti Erste Panggayuh Putri

NIM. 181270000254

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NAHDLATUL ULAMA
JEPARA
2022**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah saya meneliti dan melakukan perbaikan seperlunya, bersama ini saya kirim naskah Tugas Akhir Saudari:

Nama : Kinanti Erste Panggayuh Putri

NIM : 181270000254

Program Studi : Desain dan Komunikasi Visual

Judul : Perancangan Buku Cerita Rakyat Timun Mas berbasis Augmented Reality Anak Usia Golden Age Sebagai Media Literasi Pendukung GERNAS BAKU

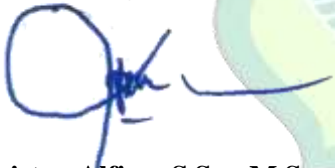
Tugas Akhir ini telah disetujui pembimbing dan siap untuk dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Program Sarjana Strata (S1) Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara.

Demikian harap menjadikan maklum.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Jepara, 18 Maret 2022

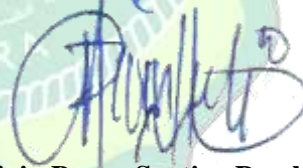
Pembimbing I,



Tristan Alfian, S.Sn., M.Sn

NIDN. 0603019003

Pembimbing II,



Fivin Bagus Septiya Pambudi, S.Pd., M.Pd

NIDN. 0606098604

Mengetahui

**Ka.Prodi Desain Komunikasi Visual
UNISNU Jepara**



Kukuh Dwi Wijanarko, S.Sn., M.Sn.

NIDN. 0607019002

PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Buku Cerita Rakyat Timun Mas berbasis Augmented Reality Anak Usia Golden Age Sebagai Media Literasi Pendukung GERNAS BAKU” Karya :

Nama : Kinanti Erste Panggayuh Putri

NIM : 181270000254

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diujikan dan dipertahankan dalam sidang oleh Dewan Penguji Program Sarjana Strata (S1) Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara dan dinyatakan LULUS pada tanggal : 31 Maret 2022

Selanjutnya dapat diterima sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S.1) Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Sains dan Teknologi UNISNU Jepara Tahun Akademik 2021/2022.

Jepara, 07 April 2022

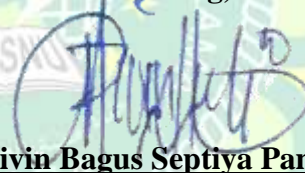
Ketua Sidang,



Tristan Alfian, S.Sn., M.Sn

NIDN. 0603019003

Sekretaris Sidang,



Fivin Bagus Septiya Pambudi, S.Pd., M.Pd

NIDN. 0606098604

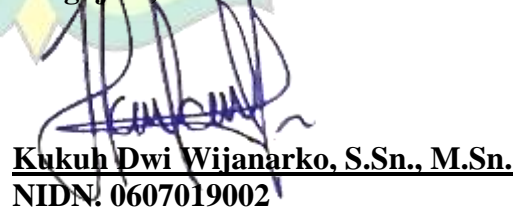
Penguji I,



Eko Darmawanto, S.Pd, M.Pd.

NIDN. 0604108102

Penguji II,

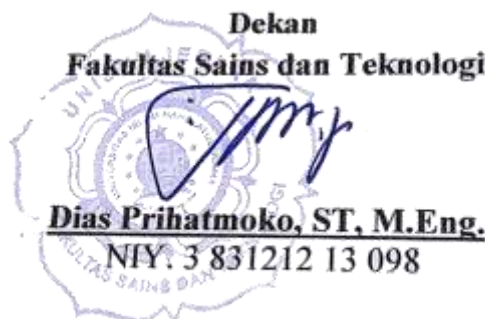


Kukuh Dwi Wijanarko, S.Sn., M.Sn.

NIDN. 0607019002

Dekan

Fakultas Sains dan Teknologi



Dias Prihatmoko, ST, M.Eng.

NIY: 3 831212 13 098

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan dibawah ini,

Nama : Kinanti Erste Panggayuh Putri

NIM : 181270000254

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Saya menyatakan dengan penuh kejujuran dan tanggung jawab, bahwa Tugas Akhir yang saya susun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara merupakan hasil karya saya sendiri yang jauh dari plagiarism dan belum pernah diajukan sebagai pemenuhan persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana dari Perguruan Tinggi lain.

Adapun bagian-bagian tertentu dari penulisan Tugas Akhir yang saya kutip dari karya orang lain telah ditulis sumbernya secara jelas dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Selanjutnya saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Sains dan Teknologi UNISNU Jepara apabila dikemudian hari ditemukan ketidakbenaran dari pernyataan ini.

Jepara, 18 Maret 2022,



Kinanti Erste Panggayuh Putri

NIM. 181270000254

ABSTRAK

Kinanti Erste Panggayuh Putri, 181270000254, Perancangan Buku Cerita Rakyat Timun Mas Berbasis *Augmented Reality* untuk Anak Usia *Golden Age* Sebagai Media Literasi Pendukung GERNAS BAKU, 2022, Dosen Pembimbing 1: Tristan Alfian, S.Sn., M.Sn., Dosen Pembimbing 2 : Fivin Bagus Septiya Pambudi, S.Pd., M.Pd, Desain Komunikasi Visual, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara.

Perancangan ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Merancang ilustrasi dan penerapan teknologi *Augmented Reality* yang menarik pada Buku Cerita Rakyat Timun Mas bagi anak usia *Golden Age* (2-5 tahun). (2) Merancang media pendukung kreatif untuk Buku Cerita Rakyat Timun Mas berbasis teknologi *Augmented Reality* bagi anak usia *Golden Age* (2-5 tahun). Perancangan ini merupakan jenis kualitatif deskriptif, yang menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan studi literatur. Data yang telah terkumpul akan dianalisis secara deskriptif menggunakan metode kipling 5W+1H. Metode perancangan desain yang digunakan adalah *Design Thinking* dengan berbasis *user centric*. Karya hasil perancangan di analisis menggunakan kajian keilmuan Estetika Djelantik. Hasil perancangan menunjukkan bahwa kebutuhan akan inovasi media literasi GERNAS BAKU Jepara telah dipenuhi melalui perancangan *Augmented Reality Book* Timun Mas yang berhasil menghadirkan pengalaman visual baru yang menyenangkan, sekaligus sebagai upaya pelestarian konten budaya lokal. Perancangan media utama dan media pendukung telah mempertimbangkan tiga aspek estetika mendasar, yaitu wujud atau rupa (*appearance*), bobot atau isi (*content*), dan penyajian (*presentation*) sesuai dengan rangkaian kegiatan GERNAS BAKU yaitu kegiatan utama pembacaan buku ilustrasi dan kegiatan motorik tematik.

Kata Kunci: Ilustrasi, *Augmented Reality*, Estetika

MOTTO

*“ Urip iku Urup,
Senajan mung sawang-sinawang,
Ning tansah mbegegeg ugeg-ugeg, mbel mbel sakdulito ”*

--Kinanti Erste—

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Ibunda dan Nenek yang tercinta
2. Keluarga Ahmad Haowei dan Min Yungki
3. *The Three Musketeers* DKV, Bapak Tristan, Bapak Kukuh, Bapak Eko.
4. Segenap Dosen dan Rekan Sejawat DKV Unisnu Jepara
5. Keluarga Maiyah, ARMY, Akal Buku, MenarArt dan Bintang Kejora

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah berkenan melimpahkan rahmat, taufiqdan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan judul “Perancangan Buku Cerita Rakyat Timun Mas Berbasis *Augmented Reality* Anak Usia *Golden Age* sebagai Media Literasi Pendukung GERNAS BAKU” dengan baik.

Pada kesempatan ini penulis dengan rasa bangga dan bahagia menghaturkan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Rektor Universitas Islam Nahdlatul Ulama (UNISNU) Jepara (Dr. H. Sa’dullah Assaidi, M.Ag), yang telah menyampaikan ilmu pengetahuan sehingga dapat menjadikan penulis bersemangat dalam menempuh studi.
2. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Nahdlatul Ulama (UNISNU) Jepara (Dias Prihatmoko, S.T., M.Eng.), yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan sehingga dapat menyelesaikan perkuliahan dan Tugas Akhir dengan baik.
3. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Islam Nahdlatul Ulama (UNISNU) Jepara (Kukuh Dwi Wijanarko, S.Sn., M.Sn.), yang telah memberikan arahan dan kemudahan sehingga dapat menyelesaikan perkuliahan dan Tugas Akhir dengan baik.
4. Pembimbing 1 Tristan Alfian, S.Sn., M.Sn dan Pembimbing 2 Fivin Bagus Septiya Pambudi, S.Pd., M.Pd, yang senantiasa memberikan bimbingan, tantangan dan semangat dalam penulisan Tugas Akhir.
5. Segenap Dosen Prodi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan kebermanfaatan ilmu yang tidak ternilai harganya.
6. Kepala Bidang PAUD (Ibu Sri Yanti) dan segenap keluarga IGTKI Jepara yang telah bersedia berbagi dan menyisihkan waktu, tempat dan pengalamannya sebagai narasumber dari penelitian.
7. Ibunda dan Nenek tercinta yang tak henti-hentinya memberikan dukungan materi, mental, hingga doa-doa baik demi kelancaran penyusunan Tugas Akhir ini

8. Ketujuh anggota Bangtan (Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min Yungki, Jung Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyung, Jeon Jungkook) dan Keluarga Army yang senantiasa menjadi *support system* dan sumber inspirasi penulis dalam penciptaan karya-karya Tugas Akhir.

Penulis menyadari, bahwa apa yang dituangkan dan disajikan ini masih banyak kekurangan dan kekhilafan. Tetapi penulis berharap mudah-mudahan Tugas Akhir ini bisa menjadikan sesuatu yang bermanfaat terutama bagi peneliti sendiri dan umumnya kepada para pembaca yang sudi melihat dan membacanya.

Jepara 15 Maret 2022

Penulis,

Kinanti Erste P. P.

NIM. 181270000254

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN ABSTRAK	v
<i>MOTTO</i>	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GRAFIK.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	4
1.5 Telaah Pustaka	5
1.6 Kerangka Pikir	9
1.7 Metodologi Perancangan.....	11
1.7.1 Teknik Pengumpulan Data	11
1.7.2 Metode Analisis Data.....	16
1.7.3 Metode Desain	17
1.7.4 Kajian Karya	20
1.8 Sistematika Penulisan	21
BAB II LANDASAN TEORI	23
2.1 Tinjauan Perancangan Buku Ilustrasi	23
2.1.1 Perancangan Buku	23

2.1.2 Fungsi Buku Ilustrasi	24
2.1.3 Struktur Buku Ilustrasi	25
2.1.4 Jenis-Jenis Buku	25
2.1.5 Layout Buku Ilustrasi	29
2.1.6 Tipografi	30
2.1.7 Warna	31
2.2 Tinjauan Ilustrasi	32
2.2.1 Pengertian Ilustrasi	32
2.2.2 Fungsi Ilustrasi	33
2.2.3 Jenis Ilustrasi	33
2.3 Tinjauan <i>Augmented Reality</i>	35
2.3.1 Pengertian <i>Augmented Reality</i>	35
2.3.2 <i>Marker</i> dan <i>Markless</i>	35
2.3.3 <i>Software Asset Augmented Reality</i>	36
2.4 Tinjauan Literasi	38
2.4.1 Pengertian Literasi	38
2.4.2 Komponen Literasi	39
2.5 Tinjauan Cerita Rakyat	40
2.5.1 Pengertian Cerita Rakyat	40
2.5.2 Jenis-Jenis Cerita Rakyat	41
2.5.3 Fungsi Cerita Rakyat	42
2.5.4 Nilai-Nilai Cerita Rakyat	42
2.6 Tinjauan Anak Usia <i>Golden Age</i>	44
2.6.1 Pengertian <i>Golden Age</i>	44
2.6.2 Karakteristik Anak <i>Golden Age</i>	45
BAB III KONSEP DESAIN DAN PERANCANGAN	46
3.1 Desain	46
3.1.1 Identifikasi Data	46
3.1.2 Segmentasi Pasar	51
3.1.3 Analisis Data	52
3.1.4 Metode Perancangan	55

3.1.5 Tahapan Perancangan Karya.....	57
3.1.6 Pemilihan Media	59
3.1.7 Strategi Kreatif.....	62
3.1.8 Media Berkarya.....	74
3.2 Perancangan	75
3.2.1 Karya Utama	75
3.2.2 Media Pendukung	82
3.3 Uji Desain (Publikasi Melalui Kuisisioner)	90
3.4 Prediksi Biaya Produksi	94
BAB IV VISUALISASI KARYA DAN KAJIAN	95
4.1 Visualisasi Karya	95
4.1.1 <i>Augmented Reality Book</i>	95
4.1.2 <i>Augmented Reality QR Digital Code</i>	121
4.1.3 <i>Coloring Book</i>	123
4.1.4 <i>Puzzle</i>	126
4.1.5 <i>T-shirt</i>	128
4.1.6 <i>Sticker Set</i>	131
4.1.7 <i>Keychain</i>	133
4.1.8 <i>Instagram Filter – Digital Card</i>	135
4.1.9 <i>Poster</i>	137
4.1.10 <i>Packaging</i>	139
BAB V PENUTUP	143
5.1 Kesimpulan	143
5.2 Saran	144
DAFTAR PUSTAKA	145
LAMPIRAN	148

DAFTAR TABEL

Tabel 01. Kegiatan Pengumpulan Data.....	14
Tabel 02. Jumlah media Literasi TK negeri Jepara.....	50
Tabel 03. Tahapan Perancangan Media Ilustrasi Visual.....	58
Tabel 04. Tahapan Perancangan Media Augmented Reality	58
Tabel 05. Pemilihan Media	59
Tabel 06. Prediksi Biaya Produksi	94
Tabel 07. Analisis Ilustrasi.....	116
Tabel 08. Analisis Tipografi	117
Tabel 09. Analisis Warna	119
Tabel 10. Analisis Layout	120

DAFTAR GRAFIK

Grafik 01. Penilaian Karakter Timun Mas	90
Grafik 02. Penilaian Buku Timun Mas	90
Grafik 03. Penilaian Stiker Timun Mas	91
Grafik 04. Penilaian Poster Timun Mas	91
Grafik 05. Penilaian Packaging Timun Mas	91
Grafik 06. Penilaian Keychain Timun Mas	92
Grafik 07. Penilaian desain filter instagram	92
Grafik 08. Penilaian Storyline dan gaya ilustrasi Timun Mas	92
Grafik 09. Penilaian instruksi aplikasi AR Timun Mas	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Kerangka Pikir Desain Ilustrasi.....	10
Gambar 02. Struktur Organisasi DISDIKPORA Jepara	47
Gambar 03. <i>Flowchart</i> Perancangan Metode <i>Design Thinking</i>	57
Gambar 04. Sketsa Karakter Timun Mas	67
Gambar 05. Sketsa Karakter Buto Ijo	67
Gambar 06. Sketsa Karakter Mbok Sirni	68
Gambar 07. Sketsa Latar Utama Perbukitan dan Rumah Tradisional	69
Gambar 08. Font <i>Storybook</i>	70
Gambar 09. Font <i>Comic Relief</i>	70
Gambar 10. <i>Color Pallete</i>	71
Gambar 11. 3D <i>assets</i> karakter	71
Gambar 12. Sketsa Sampul	76
Gambar 13. Sketsa 1	76
Gambar 14. Sketsa 2	77
Gambar 15. Sketsa 3	77
Gambar 16. Sketsa 4 + AR <i>barcode</i>	77
Gambar 17. Sketsa 5	78
Gambar 18. Sketsa 6	78
Gambar 19. Sketsa 7	78
Gambar 20. Sketsa 8	79
Gambar 21. Sketsa 9	79
Gambar 22. Sketsa 10	79
Gambar 23. Sketsa 11 + AR <i>Barcode</i>	80
Gambar 24. <i>Marker scene</i> 1	80
Gambar 25. <i>Marker scene</i> 2	80
Gambar 26. <i>Marker scene</i> 3	80
Gambar 27. <i>Marker scene</i> 4	80
Gambar 28. Barcode Donwload Aplikasi	80
Gambar 29. Sketsa aktifitas	82

Gambar 30. Layout <i>Puzzle</i> 49 keping	83
Gambar 31. Sketsa desain kaos	84
Gambar 32. Sketsa <i>sticker-set</i>	85
Gambar 33. Sketsa <i>Keychain</i>	84
Gambar 34. Sketsa <i>Filter</i> Instagram	87
Gambar 35. Sketsa Poster	88
Gambar 36. Sketsa <i>Packaging</i>	89
Gambar 37. Halaman Sampul	95
Gambar 38. Halaman 1-2	95
Gambar 39. Halaman 3-4	95
Gambar 40. Halaman 5-6	96
Gambar 41. Halaman 7-8	96
Gambar 42. Halaman 9-10	96
Gambar 43. Halaman 11-12	97
Gambar 44. Halaman 13-14	97
Gambar 45. Halaman 15-16	97
Gambar 46. Halaman 17-18	98
Gambar 47. Halaman 19-20	98
Gambar 48. Halaman 21-22	98
Gambar 49. AR scene 1	99
Gambar 50. AR scene 2	99
Gambar 51. AR scene 3	100
Gambar 52. AR scene 4	100
Gambar 53. Proses Sketsa pada Photoshop	102
Gambar 54. Proses <i>Coloring</i> pada Photoshop	102
Gambar 55. Proses <i>Texturing</i> pada Photoshop	104
Gambar 56. Proses <i>Texturing</i> pada Photoshop	104
Gambar 57. Proses Blender Karakter	105
Gambar 58. Flowchart <i>proses build assets</i>	106
Gambar 59. Proses Identifikasi Marker di Vuforia	107
Gambar 60. Download Vuforia Engine untuk Unity 3D	107

Gambar 61. Membuat Lesensi Key baru bernama Timun Mas	108
Gambar 62. Copy Lesensi Key baru bernama Timun Mas	108
Gambar 63. Create Database untuk Marker 1	109
Gambar 64. Add Target untuk Marker 1	109
Gambar 65. Download Database package	109
Gambar 66. New Project 3D animasi di Unity 3D.....	110
Gambar 67. Pengaturan AR Camera.....	111
Gambar 68. Proses layout dan coding di Unity 3D.....	111
Gambar 69. Proses akhir build .apk di Unity 3D	112
Gambar 70. <i>Augmented Reality Book</i> Timun Mas	112
Gambar 71. <i>Desain Augmented Reality QR Digital Card</i>	121
Gambar 72. <i>Mockup Augmented Reality QR Digital Card</i>	122
Gambar 73. Sampul <i>Coloring Book</i>	123
Gambar 74. Halaman 1-2	123
Gambar 75. Halaman 3-4	124
Gambar 76. Halaman 5-6	124
Gambar 77. <i>Mockup</i> Buku Mewarnai Timun Mas	125
Gambar 78. <i>Desain Smart Puzzle</i>	126
Gambar 79. <i>Mockup Smart Puzzle</i>	127
Gambar 80. <i>Desain Front character T-shirt</i>	128
Gambar 81. <i>Desain back T-shirt</i>	128
Gambar 82. <i>Mockup character T-shirt</i>	130
Gambar 83. <i>Desain Stiker</i>	131
Gambar 84. <i>Mockup Stiker</i>	132
Gambar 85. <i>Desain Keychain</i>	133
Gambar 86. <i>Mockup Keychain</i>	134
Gambar 87. <i>Desain Filter Instagram</i>	135
Gambar 88. <i>Mockup Digital QR Code</i>	137
Gambar 89. <i>Mockup Filter Instagram</i>	137
Gambar 90. <i>Desain Poster Timun Mas</i>	137
Gambar 91. <i>Mockup Poster Timun Mas</i>	138

Gambar 92. Desain Luar <i>Magnetic Box</i> Timun Mas	139
Gambar 93. Desain Dalam <i>Magnetic Box</i> Timun Mas	140
Gambar 94. Desain Tipografi <i>Paper bag</i>	140
Gambar 95. <i>Mockup Magnetic Box</i> Timun Mas	141
Gambar 96. <i>Mockup Paper bag</i>	142

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01. Surat Permohonan Ijin Penelitian BANGKESBANGPOL	149
Lampiran 02. Surat Permohonan Ijin Penelitian DISDIKPORA.....	150
Lampiran 03. Surat Keterangan Melakukan Penelitian	151
Lampiran 04. Bukti Observasi dan Wawancara	152
Lampiran 05. Bukti Media Literasi GERNAS BAKU	153
Lampiran 06. Catatan Bimbingan Dospem 1	154
Lampiran 07. Catatan Bimbingan Dospem 2	156
Lampiran 08. Kuisisioner Google Form Uji Desain.....	157
Lampiran 09. Daftar Responden Uji Desain	157
Lampiran 10. Daftar Pertanyaan Wawancara	159
Lampiran 11. Sketsa Pameran.....	160