

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA RAKYAT “MURTADO MACAN KEMAYORAN” UNTUK ANAK USIA 7-12 TAHUN

Alif Arrasyid

alifarrasyid1@gmail.com

Ricky Widyananda Putra

rickywidyanandaputra@budiluhur.ac.id

Fakultas Ilmu Komunikasi-Universitas Budi Luhur

ABSTRACT

Indonesia is divided into many regions and each region has its own folklore. The Folklore has become one of the cultures of these areas, even more of them have not accepted by the community because it's considered less attractive in this modern era, so this culture is endangered due to lack of awareness to preserve it. Even though, folklore is the nation's cultural roots which means these stories contain noble values for social life, for entertaining or educational. In this thesis, the method used by the author is the method of creation. This creation thesis is a work of creating a folklore illustration book entitled Designing a Betawi Folklore Illustration Book "Murtado Macan Kemayoran" for Children Age 7-12. Murtado Macan Kemayoran folklore isn't widely known by children so it's unfortunate if the children don't know this folklore that's in their place of residence. The purpose of creating this work is to preserve and introduce children with visualization so the children are more interested. This book also aims to foster children's interest in reading and be a means of education for children so they aren't imitate the things that are not good and imitate the good things from the story so that they have the character as expected by their parents.

Keywords: *Folklore, Media, Illustration Book*

PENDAHULUAN

Cerita rakyat sendiri merupakan cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau dan menjadi ciri khas disetiap bangsa yang mempunyai kultur budaya beraneka ragam, mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa. Karakter atau sifat yang terdapat pada film dan cerita dongeng yang berasal dari luar tentunya sangat berbeda dengan kebiasaan yang sudah ada di Indonesia. Anak-anak lebih mengetahui film atau cerita luar yang menyebabkan memudarnya cerita rakyat yang ada di Indonesia sendiri.

Salah satu dari berbagai macam budaya di Indonesia yang mempunyai akulturasi budaya adalah kebudayaan Betawi. Kebudayaan ini memiliki banyak akulturasi. Masuknya para penjajah asing serta para pedagang Cina dan Arab tersebut perlahan terjadi akulturasi yang mulai terlihat, inilah

cikal bakal terbentuknya kebudayaan Betawi dan lahirlah cerita-cerita rakyat yang berasal dari budaya Betawi¹

Satu dari sekian banyak cerita rakyat yang dimiliki Betawi, adalah Murtado Macan Kemayoran, Murtado adalah orang yang taat kepada perintah agama serta patuh kepada orang tua, selain itu murtado belajar ilmu bela diri karena ingin membantu orang-orang yang lemah, sikapnya yang santun dan berani membela rakyat kecil patut dijadikan contoh oleh anak-anak atau masyarakat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, pencipta memiliki gagasan bahwa perlu dirancangnya sebuah ilustrasi buku cerita rakyat bagi anak-anak yang berisikan tentang cerita bertemakan pesan-pesan moral dan nilai-nilai positif, dengan itu pemula begagas untuk membuat sebuah “Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Betawi “Murtado Macan Kemayoran” Untuk Anak Usia 7-12 Tahun”

¹ <https://jakartakita.com/2016/02/04/ini-dia-pengaruh-tionghoa-dalam-kebudayaan-betawi>
Senin 18 November 2019 20:30 WIB

TINJAUAN PUSTAKA

Komunikasi Visual

Salah satu definisi komunikasi adalah setiap tindakan yang dilakukan satu orang yang memberi atau menerima dari orang lain informasi tentang kebutuhan orang itu, keinginan, persepsi, pengetahuan. Komunikasi mungkin disengaja atau tidak disengaja, mungkin menggunakan media atau tidak, bentuknya berupa verbal atau non verbal.

Komunikasi Visual adalah proses penyampaian informasi atau pesan menggunakan media penggambaran yang hanya terbaca oleh indra penglihatan. Bentuk komunikasi visual bisa bersifat langsung dan menggunakan media perantara yang kita sebut dengan media komunikasi visual. Komunikasi visual merupakan payung dari berbagai kegiatan komunikasi yang menggunakan unsur rupa (visual) pada berbagai media²

Elemen Desain Visual

Elemen desain adalah satu hal yang terpenting dalam desain grafis. Hal inilah yang akan mewujudkan prinsip desain, seperti:

1. Garis (Line)

Garis adalah sebuah unsur desain yang menghubungkan antara satu titik dengan titik lainnya sehingga tergambarlah sebuah garis dengan bentuk lengkung (curve) atau lurus (straight). Mampu membuat keteraturan, mengarahkan pandangan dan memberikan kesan bergerak serta memiliki karakter tertentu. Penggunaan garis dapat diaplikasikan dalam pembuatan grafik atau bagan.

2. Bentuk (Shape)

Bentuk adalah seperangkat garis yang ditempatkan berdekatan, memiliki diameter, tinggi dan lebar. Ini merupakan obyek 2 (dua) dimensi. Berdasarkan sifatnya, bentuk dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu huruf, simbol, dan bentuk nyata (form). Selain itu hal ini dapat digunakan sebagai perantara sebuah ide.

3. Tekstur (Texture)

Tekstur merupakan sebuah visualisasi dari permukaan yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Pada prakteknya, tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari suatu permukaan benda. Tekstur dapat menambah dimensi dan kekayaan sebuah layout, menegaskan atau membawa ke dalam sebuah rasa/emosi tertentu.

4. Ruang

Ruang adalah jarak yang memisahkan antar sesuatu. Biasanya digunakan memisahkan atau menyatukan elemen-elemen layout. Ruang juga berfungsi sebagai tempat istirahat bagi mata. Dalam bentuk fisiknya, pengidentifikasian ruang digolongkan menjadi dua unsur, yaitu obyek (figure) dan latar belakang (background).

5. Ukuran

Ukuran adalah seberapa besar atau kecil sesuatu hal. Perbandingan ukuran satu bentuk terhadap bentuk lainnya. Dengan menggunakan elemen ini kamu dapat menciptakan kontras dan penekanan (emphasis) pada obyek desain, sehingga orang akan tahu sisi menarik atau menonjol dari desain itu dan melihatnya terlebih dahulu.

6. Warna

Warna merupakan media paling akhir dalam komunikasi simbolik dan yang terpenting. Nyatanya, warna dibagi ke dalam dua section, warna yang timbul karena sinar (RGB) dan warna yang dibuat dalam unsur tinta atau cat (CMYK). Dengan warna si desainer dapat menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau menarik perhatian serta menegaskan sesuatu. Agar tidak salah dalam menginterpretasi suatu maksud dalam desain.³

Prinsip Desain Visual

Menurut Anggraini dan Nathalia, ada 4 Prinsip dasar kerja desain visual yang diperlukan dalam penciptaan karya dan digabungkan untuk menciptakan sebuah karya desain, yaitu:

²<https://www.komunikasipraktis.com/2018/09/komunikasi-visual-pengertian-prinsip-contoh.html>
Senin 21 Oktober 2019 21:20 WIB

³ <https://idseducation.com/articles/memahami-elemen-elemen-dalam-desain/> Senin 11 November 2019 11:33 WIB

1. Keseimbangan (Balance)

Keseimbangan merupakan pembagian berat yang sama, baik secara visual maupun optik. Desain dikatakan seimbang apabila obyek pada bagian kiri atau kanan, bagian atas atau bawah terkesan sama berat. Desain harus memiliki keseimbangan agar nyaman dipandang dan tidak membuat gelisah.

2. Irama (Rhythm)

Irama adalah pengulangan gerak atau penyusunan bentuk secara berulang-ulang. Dalam desain, irama dapat berupa repetisi atau variasi. Repetisi merupakan elemen yang dibuat secara berulang-ulang dan konsisten. Sedangkan secara variasi, irama adalah perulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran, atau posisi. Bentuk irama yang konsisten, dapat kita lihat pada motif batik pada parang yang dibuat secara konsisten dan berulang-ulang. Sedangkan bentuk variatif, dapat kita lihat dari contoh alam seperti pengulangan gerak pada ombak laut, barisan semut, gerak dedaunan, dan lain-lain.

3. Penekanan/ Dominasi (Emphasis)

Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tatarupa yang harus ada dalam karya seni dan desain. Dominasi sendiri berasal dari kata *Dominance* yang berarti keunggulan, penggunaan penekanan ini dapat membangun visual sebagai pusat perhatian, yang bertujuan untuk menonjolkan salah satu unsur sebagai pusat perhatian. Sehingga mencapai nilai yang artistik. Informasi yang dianggap paling penting untuk disampaikan kepada konsumen harus ditonjolkan secara mencolok melalui elemen visual yang kuat.

Supriyono (2012: 90) mengatakan bahwa terdapat beberapa cara untuk menonjolkan elemen visual dalam karya desain, yaitu sebagai berikut:

1. Kontras

Focal point dapat dicapai dengan menggunakan kontras, yaitu obyek yang dianggap penting dibuat berbeda dengan elemen yang lain. Contohnya, garis vertikal

akan tampak menonjol di antara banyaknya garis horizontal.

2. Isolasi Obyek

Focal point juga dapat diciptakan dengan cara memisahkan obyek dari kumpulan-kumpulan obyek yang lain. Contoh desain yang menggunakan sistem ini biasanya sering digunakan pada desain iklan produk. Seperti iklan pada Apple, Iphone, Samsung dan masih banyak lagi.

3. Penempatan obyek

Obyek yang ditempatkan di tengah akan menjadi focal point, elemen desain ini harus memiliki *stopping power*. Dalam artian, misalnya ketika desain publikasi perlu adanya penonjolan salah satu elemen dengan tujuan untuk menarik perhatian pembaca. Tanpa *stopping power* yang kuat, itu akan menjadi hal yang biasa saja, berlalu, mudah dilupakan bagi para pembaca atau konsumen.

4. Kesatuan (Unity)

Kesatuan merupakan salah satu prinsip dasar yang sangat penting. Tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya desain akan membuat karya tersebut terlihat tercerai-berai, dan kacau-balau. Ini pula yang akan mengakibatkan karya tersebut tidak nyaman untuk dipandang. Prinsip ini sesungguhnya adalah prinsip hubungan. Jika salah satu atau beberapa unsur rupa mempunyai hubungan (warna, raut, arah) maka kesatuan telah tercapai. Desain dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, terdapat kesatuan antara tema, tipografi, ilustrasi/ foto.⁴

Ilustrasi

Ilustrasi merupakan sebuah hasil visualisasi dari tulisan dengan teknik, lukisan, fotografi, drawing, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud dari pada bentuk. Ilustrasi dalam Bahasa Belanda (*ilustratie*) diartikan sebagai hiasan dengan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas. Rata-rata penggunaan ilustrasi dalam buku dalam bentuk gambar kartun.⁵

⁴ Anggraini, Lia dan Nathalia, Kirana, Desain Komunikasi Visual Dasar- Dasar Panduan Untuk Pemula, (Bandung: Nuansa Cendekia, 2016), hlm. 41

⁵ Dedi Nurhadiat, *Pendidikan Seni Rupa*, (Jakarta: PT Grasindo, 2004), hlm. 54

Penokohan

Tokoh adalah pelaku cerita. Setiap tokoh memiliki watak atau karakter. Watak atau karakter setiap tokoh berbeda-beda. Menurut Sudjiman, berdasarkan fungsinya pengertian tokoh dapat dibedakan menjadi 2 jenis. Yang pertama adalah tokoh sentral dan yang kedua yaitu tokoh bawahan. Biasanya tokoh mempunyai peran dalam memimpin alur sebuah cerita disebut dengan tokoh utama atau protagonis. Dalam kisah cerita atau alur cerita tokoh protagonis selalu menjadi sorotan dan selalu menjadi tokoh sentral dalam cerita.⁶

Layout

Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.⁷

Prinsip Layout

1. Sequence

Sequence/urutan banyak juga yang menyebutnya dengan hierarki/flow/aliran. Kita membuat prioritas dan mengurutkan mana yang harus dibaca terlebih dahulu hingga yang boleh dibaca di akhir penyampaian. Kenapa perlu adanya sequence? jika semua komponen desain pada layout sama sama kuat bukan tidak mungkin pembaca konten desain kita akan menangkap informasi yang berbeda dengan yang ingin kita sampaikan. Dengan adanya sequence pembaca akan secara otomatis mengarahkan pandangan matanya sesuai dengan yang kita inginkan. Nah dan Sequence ini bisa dicapai dengan menggunakan prinsip layout yang lain yaitu Emphasis

2. Emphasis

Penekanan dapat diciptakan dengan berbagai cara, antara lain:

a. Menambah ukuran font lebih dari yang lain.

b. Memberikan warna yang kontras dengan background dan elemen desain yang lainnya

c. Letakkan di posisi strategis dan dapat menarik perhatian. sebagai pegangan kita pasti sudah mengerti jika manusia pada umumnya membaca dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. maka posisi yang pertama dilihat oleh pembaca adalah kiri atas

d. Gunakan style yang berbeda dengan style yang lain

3. Balance

Pembagian berat yang merata pada bidang layout, pembagian yang merata bukan menampilkan elemen yang banyak hingga memenuhi bidang layout, akan tetapi lebih menghasilkan kesan seimbang dengan menggunakan elemen elemen yang dibutuhkan dan meletakkannya pada tempat yang tepat.

4. Unity

Tidak berarti hanya kesatuan dari elemen elemen yang secara fisik kelihatan, namun juga kesatuan antara fisik dan nonfisik yaitu pesan dan komunikasi yang dibawa dalam konsep desain tersebut.⁸

METODE PENCIPTAAN KARYA

Deskripsi Karya

Jenis karya yang akan dibuat berupa buku ilustrasi yang merupakan media cetak dengan judul "Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Betawi Murtado Macan Kemayoran Untuk Anak Usia 7-12 Tahun" segmentasi khalayak anak usia 7-12 tahun. Dengan jumlah isi yaitu 30 halaman.

Konsep Penciptaan

Pencipta akan membuat buku cerita bergambar dalam bentuk cetak. Di dalam buku ilustrasi ini terdapat gambar dan juga cerita menarik serta mudah di mengerti oleh anak-anak. Dimana didalamnya mengajarkan nilai-nilai kebaikan dan saling menolong.

Target Audience

⁶<https://www.temukanpengertian.com/2015/09/pengertian-tokoh.html> Senin 21 Oktober 23:28 WIB

⁷ <http://kelasdesain.com/pengertian-layout> Senin 21 Oktober 2019 23:35 WIB

⁸ <https://mebiso.com/mengenal-4-prinsip-dasar-desain-layout> Senin 11 November 2019 23:50

Target *audience* yang dipilih oleh pencipta adalah khalayak yang berusia 7-12 tahun yang berpendidikan Sekolah Dasar, anak yang aktif, ceria, gemar membaca dan mempunyai rasa ingin mengetahui cerita rakyat yang ada di Indonesia.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Studi Literatur

Untuk mendukung penciptaan karya, pencipta berusaha untuk mencari sebuah data dari studi literatur sebagai landasan teori agar dapat mencapai wawasan pencipta yang akan diangkat ke dalam karya, yaitu mengenai buku ilustrasi yang sudah diciptakan sebelumnya, sehingga menjadi panduan pencipta untuk membuat karya tersebut.

Observasi

Pencipta melakukan observasi langsung ke cagar budaya betawi yang berada di Setu Babakan, Jakarta Selatan.

Wawancara

Pencipta melakukan wawancara kepada tokoh betawi yang ada di Kemayoran, untuk menambahkan data-data tentang sejarah dan keaslian cerita Murtado Macan Kemayoran yang dibutuhkan dalam pembuatan karya ini.

PERENCANAAN KONSEP KREATIF DAN KONSEP TEKNIS

Konsep Kreatif

Konsep karya yang dibuat oleh pencipta adalah dengan mengangkat suatu permasalahan yaitu kurangnya pengetahuan anak-anak tentang cerita rakyat yang ada di Indonesia, serta pencipta ingin melestarikan cerita rakyat khususnya yang terdapat dalam suku Betawi dalam bentuk buku ilustrasi

Statement

Berisikan mengenai kisah hidup Murtado yang menjadi tokoh utama dalam membantu masyarakat, dengan bantuan gambar ilustrasi agar dapat membantu anak mengerti isi dari penjelasan tersebut. Isi yang disampaikan pada buku ilustrasi ini ialah

mengajarkan anak-anak untuk menolong sesama dengan bahasa yang tepat untuk anak usia 7-12 tahun.

PEMBAHASAN

Alur Cerita

a. Awal cerita

Halaman pertama diawali dengan pengenalan tokoh karakter yaitu Murtado. Murtado yang berparas tampan diceritakan tinggal di daerah Kemayoran yang pada saat itu kurang aman. Selain karena masih dijajah oleh Belanda, banyak pula gangguan dari jagoan-jagoan Kemayoran yang jahat. Mereka memeras rakyat kecil dan merampas hasil pertaniannya. Sejak kecil, Murtado dididik dengan baik oleh ayahnya. Tak hanya ilmu agama dan pelajaran sekolah, tapi juga ilmu bela diri. Meskipun menguasai ilmu bela diri dengan baik, Murtado tak pernah sekali pun menyalahgunakan kemampuannya itu.

b. Tengah Cerita

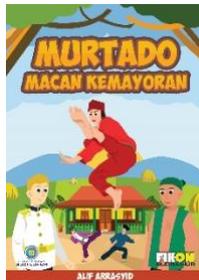
Karena keadaan kemayoran sudah makin tak aman, amarah Murtado akhirnya memuncak dengan dipicu oleh Mandor Bacan yang mengganggu seorang kembang desa di daerah itu. Singkat cerita Mandor Bacan pun kalah duel dengan Murtado dan mengakui kehebatannya tersebut. Bek Lihun yang merupakan teman dari Mancor Bacan meminta pertolongan Murtado untuk mengusir para perampok yang dipimpin oleh Warsa, karena meresahkan warga Kemayoran

c. Akhir Cerita

Setelah pertarungan sengit akhirnya Murtado berhasil mengalahkan Warsa. Murtado dan teman-temannya membawa pulang hasil rampokan Warsa ke Kemayoran. Mereka mengembalikannya pada pemiliknya masing-masing. Penduduk Kemayoran sangat gembira. Penguasa Belanda kagum pada kegigihan dan keberanian Murtado. Atas usul Bek Lihun, penguasa Belanda menawarkan Murtado untuk menjadi pemimpin daerah Kemayoran menggantikan Bek Lihun. Tapi Murtado menolak dengan halus karena ia merasa lebih baik hidup sebagai rakyat biasa

dan membantu menjaga keamanan penduduk Kemayoran dengan caranya sendiri.⁹

Ilustrasi Cover Depan



Pada tampilan cover depan pencipta menggunakan elemen visual seperti warna, ukuran, dan tipografi. Warna yang digunakan adalah percampuran warna dingin dan panas supaya menarik dan nyaman untuk dibaca. Elemen ukuran yang digunakan terdapat pada judul “Murtado Macan Kemayoran” dan karakter utama sebagai *point of view* dari cover buku ilustrasi ini. Pencipta menerapkan prinsip desain kontras, bagian kontras dapat dilihat dari judul dan karakter utama yang lebih menonjol. Prinsip Layout menggunakan tipe *Emphasis* dan *balance* dimana judul “Murtado Macan Kemayoran” menjadi prioritas dan letak karakter-karakter yang seimbang.

Ilustrasi Isi Cerita



Pada halaman ini pencipta menggunakan elemen visual berupa warna, ruang, dan tipografi. Pada elemen warna pencipta memadukan warna hijau, biru, dan cokelat agar terkesan alami dan sejuk. Pada elemen ruang pencipta memberikan kesan jarak dengan memisahkan ilustrasi karakter dan *background*. Menggunakan prinsip desain kontras dan *repetition*, bagian kontras dapat dilihat dari ilustrasi karakter yang lebih menonjol dan pada bagian *repetition* pencipta

mengulangi elemen visual seperti ilustrasi tumpukan padi. Prinsip layout yang digunakan pada halaman ini adalah *sequence*, *emphasis* dan *balance*. Pada prinsip *i* pencipta membuat urutan yang harus dibaca terlebih dahulu. Pada prinsip *emphasis* pencipta membuat narasi dan ilustrasi karakter tampak menonjol dari elemen lainnya. Pada prinsip *balance* pencipta mengatur letak ilustrasi agar menghasilkan kesan seimbang

Ilustrasi Cover Belakang



Pada tampilan cover belakang menggunakan elemen visual seperti warna, ukuran, dan tipografi. Warna yang digunakan adalah percampuran warna dingin dan panas supaya menarik dan nyaman untuk dibaca. Elemen ukuran yang digunakan terdapat pada judul “Murtado Macan Kemayoran” dan karakter utama sebagai *point of view* dari cover buku ilustrasi ini. Menerapkan prinsip desain kontras, bagian kontras dapat dilihat dari judul dan karakter yang lebih menonjol. Prinsip Layout menggunakan tipe *Emphasis* dan *balance* dimana judul “Murtado Macan Kemayoran” menjadi prioritas dan letak karakter yang seimbang.

Tokoh

1. Murtado



⁹ <https://dongengceritarakyat.com/cerita-rakyat-betawi-murtado-macan-kemayoran/> Minggu 12 Januari 2020 23:17 WIB

Murtado, tokoh utama dalam cerita Murtado Macan Kemayoran, bersifat baik hati, suka menolong, dan tidak tunduk pada penjajahan.

2. Mandor Bacan



Mandor Bacan, merupakan antek-antek Belanda pada saat itu yang menjajah Indonesia.

3. Saomin



Saomin, merupakan teman dari Murtado yang juga membantu rakyat kecil dan tidak tunduk pada Belanda.

4. Warsa



Warsa, merupakan tokoh Antagonis yang suka memeras rakyat dan nantinya akan bertarung dengan Murtado

5. Bek Lihun



Bek Lihun merupakan teman dari Mandor Bacan yang juga antek-antek atau kaki tangan Belanda.

6. Penguasa Belanda



Tokoh Antagonis Penguasa Belanda yang memegang kekuasaan di daerah Kemayoran.

Laporan Penciptaan Karya

Pra Produksi

Pada tahap pra produksi pencipta memikirkan dan membuat konsep cerita yang tepat untuk segmentasi dan tujuan awal pencipta. Pencipta juga melakukan wawancara, mencari referensi untuk menyusun latar belakang maupun referensi visual karya yang akan dibuat.

Produksi

Pada tahap produksi pencipta mengalami hambatan saat mencari warna dan visual yang cocok untuk membuat buku ilustrasi ini. Pencipta harus menyesuaikan warna yang tepat agar menarik minat pembaca dan agar pembaca tidak mudah bosan.

Pasca Produksi

Setelah tahap produksi selesai, masuklah ke tahap pasca yang dimana pencipta harus mereview kembali dan merevisi hasil yang menjadi format exe. Pencipta juga melaksanakan observasi pada permainan dengan responden yang sesuai dengan segmentasi.

KESIMPULAN

Buku ilustrasi ini mengajak anak untuk meniru perbuatan baik dari tokoh utama yaitu Murtado, seperti saling menolong, membela yang tertindas, membantu tanpa pamrih, serta

mempunyai pendirian untuk tidak melakukan hal yang merugikan orang lain. Diharapkan dengan adanya buku ilustrasi ini maka bisa bermanfaat dalam upaya melestrasikan cerita rakyat dan menimbulkan minat yang lebih besar terhadap pesan yang disampaikan.

Karya ini memiliki dampak secara langsung maupun tidak langsung kepada target khalayak yaitu:

1. Dampak Langsung

Dampak yang diterima secara langsung oleh target audience yaitu anak-anak adalah dapat langsung mengetahui isi cerita rakyat "Murtado Macan Kemayoran".

2. Dampak Tidak Langsung

Dampak secara tidak langsung dari buku ilustrasi ini adalah diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi para pencipta karya terutama buku ilustrasi dengan melihat contoh warna, ilustrasi serta karakter yang digunakan .

Rekomendasi dan Saran

Pencipta merekomendasikan pengalaman proses perancangan Buku Ilustrasi ini kepada pembaca dan calon pencipta karya berikutnya, yaitu :

1. Memikirkan dan menentukan konsep utama cerita yang matang karena hal ini sangat penting untuk proses cerita.
2. Memberikan latar belakang karakter yang kuat serta memiliki tujuan dalam cerita.
3. Mencari referensi sebanyak-banyaknya sebagai gambaran ide cerita yang nantinya akan dibuat

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, Lia dan Nathalia, Kirana. 2016. Desain Komunikasi Visual Dasar- Dasar Panduan Untuk Pemula. Bandung: Nuansa Cendekia.

Dedi Nurhadiat. 2004. Pendidikan Seni Rupa. Jakarta: PT Grasindo.

Referensi Sumber Lain :

"Pengaruh Tionghoa Dalam Kebudayaan Betawi".
<https://jakartakita.com/2016/02/04/ini-dia->

[pengaruh-tionghoa-dalam-kebudayaan-betawi](#). diakses pada 18 November 2019.

"Komunikasi Visual: Pengertian, Prinsip, dan Contoh".

<https://www.komunikasipraktis.com/2018/09/komunikasi-visual-pengertian-prinsip-contoh.html>. Diakses pada 21 Oktober 2019.

"Memahami Elemen-Elemen Dalam Desain"

<https://idseducation.com/articles/memahami-elemen-elemen-dalam-desain/>. Diakses pada 11 November 2019.

"Pengertian Tokoh Menurut Para Ahli"

<https://www.temukanpengertian.com/2015/09/pengertian-tokoh.html>. Diakses pada 21 Oktober 2019.

"Mengenal 4 Prinsip Dasar Desain Layout"

<https://mebiso.com/mengenal-4-prinsip-dasar-desain-layout>. Diakses pada 11 November 2019.

"Cerita Rakyat Betawi : Murtado Macan Kemayoran"

<https://dongengceritarakyat.com/cerita-rakyat-betawi-murtado-macan-kemayoran/>. Diakses pada 12 Januari 2020.