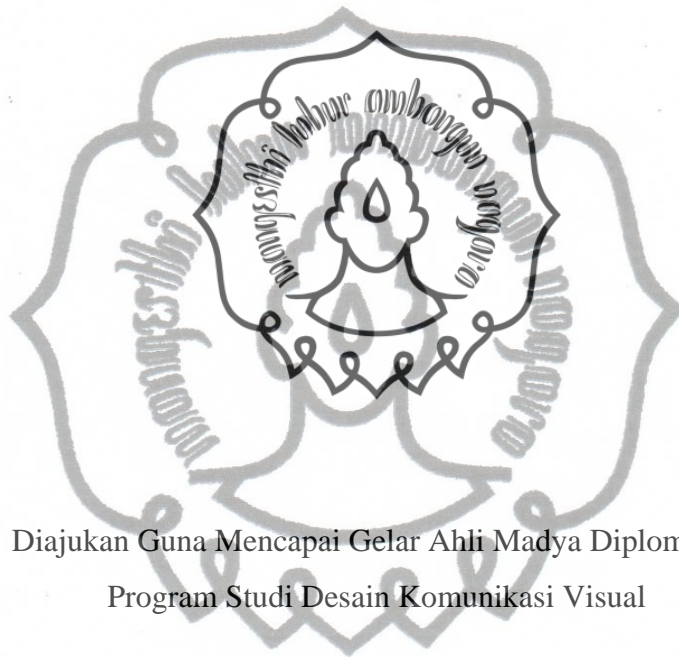


**KONSEP TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN BUKU CERITA “AER MATA EBHU”  
DI KABUPATEN BANGKALAN MADURA  
UNTUK PROMOSI OBJEK WISATA RELIGI**



Diajukan Guna Mencapai Gelar Ahli Madya Diploma III  
Program Studi Desain Komunikasi Visual

**Oleh:**

**Ihwanul Kirom Al Muflih**

**C9517027**

**PROGRAM STUDI D III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
SEKOLAH VOKASI  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA  
2020**

*commit to user*

## PERSETUJUAN

Konsep Karya Tugas Akhir dengan Judul  
**PERANCANGAN BUKU CERITA “AER MATA EBHU” DI KABUPATEN  
BANGKALAN MADURA UNTUK PROMOSI OBJEK WISATA RELIGI**

Telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan penguji



Mengetahui,

Ketua Program Studi

D3 Desain Komunikasi Visual

Pembimbing Tugas Akhir

Hermansyah Muttaqin, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19711115 200604 1 001

Hermansyah Muttaqin, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19711115 200604 1 001

*commit to user*

## PENGESAHAN

Pengantar Karya Tugas Akhir

Telah diterima dan disetujui oleh Panitia Tugas Akhir

Pada tanggal 29 Januari 2021

### Panitia Penguji

#### Ketua Sidang Tugas Akhir

Hemansyah Muttaqin, S.Sn.,M.S

NIP. 197111152006041001

(.....)

#### Sekretaris Sidang Tugas Akhir

Sigied Himawan Yudhanto, M.Sn., M.Sn

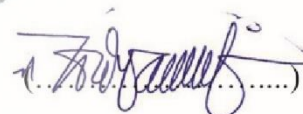
NIP. 1985080420200801

(.....)

#### Penguji Tugas Akhir

Nidyah Widyamurti S.Sn., M.IKom.

NIP. 1974092620161001

(.....)

Mengetahui



Dekan Sekolah Vokasi  
Universitas Sebelas Maret,

Drs. Santoso Tri Hananto, M.Acc., Ak.,  
NIP. 196909241994021001

Ketua Program Studi  
Diploma III Desain Komunikasi,

(.....)

Hemansyah Muttaqin, S.Sn.,M.Sn  
NIP. 197111152006041001

## MOTTO



“Bintang tidak bisa bersinar tanpa kegelapan. Jadilah seperti bintang yang menyinari jalan untuk orang lain melihatnya”  
*commit to user*

## PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk:

1. Keluarga saya terutama Ibu, Ayah, Kakek, Nenek serta Saudara penulis yang tanpa letih selalu mendukung penulis untuk memperoleh pendidikan di Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Program Studi Diploma III Desain Komunikasi Visual, Sekolah Vokasi, Universitas Sebelas Maret.
3. Kampung halaman penulis yaitu Kabupaten Bangkalan, Madura, Jawa Timur yang merupakan tanah kelahiran penulis sekaligus sebagai inspirasi penulis dalam menyusun Tugas Akhir ini.
4. Keluarga Pondok Pesantren Omah Ngaji Al-Anshori yang selama ini menjadi tempat berteduh dan berbagi disegala kondisi saat penulis menempuh pendidikan di Universitas Sebelas Maret.
5. Teman-teman mutual twitter yang tanpa henti menasehati dan mendengarkan keluh kesah penulis.
6. Teman-teman Program Studi Diploma III Desain Komunikasi Visual, Sekolah Vokasi, Universitas Sebelas Maret. Terutama kepada Najmi Fitria, Yoga Arfian Fatoni, Wening Sunimastuti dan Kutriasih yang banyak membantu penulis dalam menyusun Tugas Akhir ini baik dukungan dan nasihat.
7. Adrillia Seventina dan Risma Putri Mayangsari yang banyak membantu penulis dalam menyusun pengambilan data dan selalu mendukung penulis menyusun Tugas Akhir ini.

*commit to user*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat serta hidayahnya, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan judul **PERANCANGAN BUKU CERITA “AER MATA EBHU” DI KABUPATEN BANGKALAN MADURA UNTUK PROMOSI OBJEK WISATA RELIGI.**

Adapun Tugas Akhir ini disusun guna mencapai gelar Ahli Madya Diploma III Program Studi D III Desain Komunikasi Visual Sekolah Vokasi Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Tugas Akhir tersebut dapat terselesaikan dengan baik dan lancar yang tidak terlepas dari bantuan semua pihak baik dari lingkungan keluarga, lingkup kampus Universitas SebelasMaret maupun dari lembaga/perorangan tempat penelitian ini dilakukan. Maka ungkapan rasa terima kasih serta segala penghargaan yang pantas untuk disampaikan kepada:

1. Drs. Santoso Tri Hananto, M.Acc., Ak, selaku Direktur Sekolah Vokasi UNS.
2. Hermansyah Muttaqin, S.Sn, M.Sn.,selaku Ketua Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual SV UNS.
3. Hermansyah Muttaqin, S.Sn, M.Sn selaku Pembimbing yang senantiasa sabar dalam membimbing dan mengarahkan hingga terselesaikannya konsep Tugas Akhirini.
4. Seluruh keluarga besar D III Desain Komunikasi Visual UNS tanpa terkecuali yang tidak dapat disebutkan secara satu per satu.
5. Semua teman-teman yang telah terlibat secara langsung maupun tidak di dalam pembuatan serta penyelesaian Tugas Akhir ini.
6. Dinas Kebudayaan dan Parawisata Kabupaten Bangkalan.

Dengan segala keterbatasan dan kekurangan yang ada karena kesempurnaan itu hanyalah milik Allah SWT, maka penulis menyadari bahwa konsep Tugas Akhir ini jauh dari kesempurnaan dan segala kritik dan saran yang bersifat membangun

*commit to user*

sangatlah diharapkan. Semoga penulisan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Surakarta, 15 Januari 2021



Ihwanul Kirom Al Muflih



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Perancangan .....	5
<b>BAB II IDENTIFIKASI DATA</b> .....	6
A. Data Pesarean Aer Mata .....	6
1. Profil Pesarean Aer Mata .....	6
2. Latar Belakang Pesarean Aer Mata .....	13
3. Legenda Aer Mata Ebhu .....	13
4. Promosi Tempat Wisata Religi Pesarean Aer Mata .....	16
B. Buku Cerita .....	21
1. Manfaat Buku Cerita .....	21
a. Meningkatkan Kemampuan Berbicara .....	21
b. Mengembangkan Daya Imajinasi Anak .....	22
c. Melatih Daya Ingat .....	22
d. Memperkenalkan Hal-Hal Baru .....	22
e. Membangkitkan Minat Baca Anak .....	22



f. Mempererat Hubungan dan Menanamkan Nilai-Nilai Kehidupan.....	23
2. Perkembangan Cerita Rakyat.....	23
3. Keistimewaan Buku cerita Ilustrasi .....	24
4. Distribusi Buku Cerita .....	26
C. <i>Target Market</i> .....	28
1. Segmentasi Geografis .....	28
2. Segmentasi Demografis .....	28
3. Segmentasi Psikografis .....	28
<b>BAB III PROSES PERANCANGAN</b> .....	29
A. Konsep Kreatif .....	29
1. Proses Perancangan Karya.....	29
2. Strategi Kreatif.....	31
a. Elemen Verbal .....	31
b. Elemen Visual.....	45
3. Referensi Perancangan.....	50
4. Produksi Biaya .....	56
5. Proses Pra Produksi Hingga Pasca Produksi.....	62
B. <i>Target Audience</i> .....	65
1. Segmentasi Demografis.....	65
2. Segmentasi Geografis.....	65
3. Segmentasi Psikografis.....	65
C. Media Promosi .....	69
1. Poster Peluncur .....	69
2. <i>X-Banner</i> .....	69
3. Iklan Media Sosial .....	70
4. <i>Merchandise</i> .....	70
D. Visualisasi Karya Perancangan .....	71
1. Karya Utama .....	71

*commit to user*

a. Ukuran dan Halaman Buku .....	72
b. Struktur Buku .....	73
2. Karya Pendukung .....	85
a. Poster Peluncuran .....	85
b. Poster Karya .....	86
c. Pembatas Buku .....	87
d. Stiker .....	88
e. <i>Totebag</i> .....	89
f. Pin .....	90
g. <i>Feed Instagram</i> .....	91
h. <i>X-Banner</i> .....	92
<b>BAB IV PENUTUP</b> .....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	97
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gapura Pintu Masuk <i>Pesarean Aer Mata</i> .....	8
Gambar 2.2 Gapura Penghubung satu dengan yang lain .....	9
Gambar 2.3 Suasana Komplek <i>Pesarean Aer Mata</i> .....	11
Gambar 2.4 Suasana Bukit Buduran .....	34
Gambar 2.5 Makam Ratu Ibu Syarifah Ambami .....	35
Gambar 2.6 Sosialisai yang diadakan oleh Disbudpar Bangkalan.....	36
Gambar 2.7 Promosi <i>Pesarean Aer Mata</i> melalui sosial media instagram	36
Gambar 2.8 Tampilan <i>Website</i> Disbudpar Kabupaten Bangkalan.....	37
Gambar 2.9 Tampilan <i>website</i> PIDII .....	37
Gambar 2.10 Video Promosi Pariwisata Kabupaten Bangkalan.....	38
Gambar 2.11 Buku Pelajaran <i>Melathe Pote</i> .....	38
Gambar 2.12 Buku Syaikhona Kholil Bangkalan .....	39
Gambar 2.13 Salah Satu Karya <i>Illustrator Sixtale</i> .....	49
Gambar 2.14 Anggota dan Komunitas <i>Sixtale</i> .....	40
Gambar 3.1 Judul .....	31
Gambar 3.2 Sub Judul .....	32
Gambar 3.3 Keterangan Penulis .....	32
Gambar 3.4 Logo Kabupaten Bangkalan dan Tanda .....	32
Gambar 3.5 Karakter Pangeran Cakraningrat I.....	45
Gambar 3.6 Karakter Ratu Syarifah Ambami.....	46
Gambar 3.7 Karakter Sultan Agung Mataram .....	47
Gambar 3.8 Latar Pulau Madura.....	47
Gambar 3.9 Latar Kerajaan Madura.....	48
Gambar 3.10 Latar Magambarkan Bagian Dalam Istana.....	48
Gambar 3.11 Latar Menggambarkan Hutan.....	48

Gambar 3.12 Latar Menggambarkan Goa.....	49
Gambar 3.13 Warna .....	50
Gambar 3.14 Judul Buku dan Sampul .....	52
Gambar 3.15 Sub Sampul Pada Buku .....	52
Gambar 3.16 Ukuran Buku .....	53
Gambar 3.17 Jojo, Ambil Selendangku! Karya Wastana H.....	54
Gambar 3.18 Karya-karya Hana Augustine .....	55
Gambar 3.19 Karya-Karya Hana Augustine .....	56
Gambar 3.20 Karya-Karya Gavriella Diandra Ganesh .....	56
Gambar 3.21 Karya-Karya Vico Andika .....	57
Gambar 3.22 Potret RAA Cakraningrat.....	58
Gambar 3.23 <i>Scene</i> Film Sultan Agung.....	58
Gambar 3.24 Potret Sultan Agung di Film Sultan Agung .....	59
Gambar 3.25 Potret Sultan Agung .....	59
Gambar 3.26 <i>Storyboard I</i> .....	67
Gambar 3.27 <i>Storyboard II</i> .....	68
Gambar 3.28 Contoh Sketsa Karakter Sultan Agung.....	69
Gambar 3.29 Proses Pewarnaan.....	69
Gambar 3.30 Pemberian Detail dan Ornamen .....	70
Gambar 3.31 Proses <i>Layouting</i> pada <i>Adobe Indesign CS6</i> .....	70
Gambar 3.32 Sampul dan Karya Utama Pada Buku .....	75
Gambar 3.33 Sampul Depan dan Belakang Buku.....	76
Gambar 3.34 Tampilan Halaman Sampul Dalam .....	76
Gambar 3.35 Tampilan Halaman Hak Cipta.....	77
Gambar 3.36 Tampilan Halaman Daftar Isi.....	77
Gambar 3.37 Tampilan Halaman 1 .....	78
Gambar 3.38 Tampilan Halaman 2 dan 3 .....	78
Gambar 3.39 Tampilan Halaman 4 dan 5 .....	79
Gambar 3.40 Tampilan Halaman 6 dan 7 .....	79

*commit to user*

Gambar 3.41 Tampilan Halaman 8 dan 9 .....	80
Gambar 3.42 Tampilan Halaman 10 dan 11 .....	80
Gambar 3.43 Tampilan Halaman 12 dan 13 .....	81
Gambar 3.44 Tampilan Halaman 14 dan 15 .....	81
Gambar 3.45 Tampilan Halaman 16 dan 17 .....	82
Gambar 3.46 Tampilan Halaman 18 dan 19 .....	82
Gambar 3.47 Tampilan Halaman 20 dan 21 .....	83
Gambar 3.48 Tampilan Halaman 22 dan 23 .....	83
Gambar 3.49 Tampilan Halaman 24 dan 25 .....	84
Gambar 3.50 Tampilan Halaman 26 dan 27 .....	84
Gambar 3.51 Tampilan Halaman 28 dan 29 .....	85
Gambar 3.52 Tampilan Halaman 30 dan 31 .....	85
Gambar 3.53 Tampilan Halaman 32 dan 33 .....	86
Gambar 3.54 Tampilan Halaman 34 dan 35 .....	86
Gambar 3.55 Tampilan Halaman 36 dan 37 .....	87
Gambar 3.56 Tampilan Halaman 38 dan 39 .....	87
Gambar 3.57 Tampilan Halaman 40 dan 41 .....	88
Gambar 3.58 Tampilan Halaman 42 dan 43 .....	88
Gambar 3.59 Tampilan Halaman 44 .....	89
Gambar 3.60 Poster Peluncuran .....	90
Gambar 3.61 Poster Karya .....	91
Gambar 3.62 Pembatas Buku .....	92
Gambar 3.63 Stiker .....	93
Gambar 3.64 Desain <i>Totebag</i> .....	94
Gambar 3.65 Desain Pin .....	95
Gambar 3.66 <i>Feed Instagram</i> .....	96
Gambar 3.67 <i>X-Banner</i> .....	97

## DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1.Perancangan Buku Cerita.....	31
Bagan 3.2.Biaya Media Pendukung.....	32



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Naskah Buku Ilustrasi ..... 35

