

**ILUSTRASI GAYA SEMI KARTUN
DALAM PERANCANGAN *MOVABLE BOOK*
UNTUK ANAK TENTANG SEJARAH
KABUPATEN CIAMIS**

TUGAS AKHIR KEKARYAAN



ANDINI AISYATUL FAUZIAH NURAISSYA
NIM. 14151158

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
2021**

**ILUSTRASI GAYA SEMI KARTUN
DALAM PERANCANGAN *MOVABLE BOOK*
UNTUK ANAK TENTANG SEJARAH
KABUPATEN CIAMIS**

TUGAS AKHIR KEKARYAAN

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
guna mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S-1)
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jurusan Desain



ANDINI AISYATUL FAUZIAH NURAI SYA
NIM. 14151158

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
2021**

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR KARYA
ILUSTRASI GAYA SEMI KARTUN
DALAM PERANCANGAN *MOVABLE BOOK*
UNTUK ANAK TENTANG SEJARAH KABUPATEN CIAMIS

Oleh

Andini Aisyatul Fauziah Nuraisya

NIM. 14151158

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji

Pada tanggal 12 Agustus 2021

Tim Penguji

Ketua Penguji : Dr Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum.

Penguji Utama : Dr. Handriyotopo, S.Sn., M.Sn.

Pembimbing : Basnendar Herry Prilosadoso, S.Sn., M.Ds.

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A.

NIP. 197207082003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Andini Aisyatul Fauziah Nuraisya

NIM : 14151158

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul:

**Ilustrasi Gaya Semi Kartun
Dalam Perancangan *Movable Book*
Untuk Anak Tentang Sejarah Kabupaten Ciamis**

adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara *online* dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 2021
Yang Menyatakan,

Andini Aisyatul Fauziah Nuraisya
NIM. 14151158

PERSEMBAHAN

Karya tugas akhir ini saya persembahkan kepada:

Diriku tercinta

Kedua orang tua tercinta, Bapak Undang dan Ibu Ukin Susilawati

Ketiga saudaraku, Cecep Y. Umbara, Yuni Sintia L, dan M. Nizar F. R. A

Dan tanah kelahiranku Kabupaten Ciamis



MOTTO

Tidak semua hal bisa diperoleh bersamaan dalam waktu yang sama.

Setiap individu memiliki jadwalnya sendiri.

- Andini, 2021 -



**ILUSTRASI GAYA SEMI KARTUN
DALAM PERANCANGAN *MOVABLE BOOK*
UNTUK ANAK TENTANG SEJARAH KABUPATEN CIAMIS**

Andini Aisyatul Fauziah Nuraisya, Basnendar Herry Prilosadoso
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Institut Seni Indonesia Surakarta
Jl. Ki Hadjar Dewantara 19, Surakarta
Email: andiniaisyatul@gmail.com

ABSTRAK

Kebudayaan merupakan aset penting yang dimiliki oleh suatu bangsa. Kebudayaan melahirkan jati diri atau identitas suatu bangsa. Pemahaman terhadap sejarah sangat memprihatinkan, terutama bagi generasi penerus. Fenomena tersebut menjadi ancaman bagi daerah yang memiliki potensi budaya dan sejarah yang melimpah, salah satunya Kabupaen Ciamis. Hasil yang didapatkan dari pengambilan angket cukup mengejutkan karena sekitar 53,75% anak-anak yang merupakan siswa sekolah dasar sudah pernah tahu tentang sejarah Kabupaten Ciamis baik itu melalui kegiatan membaca maupun mendengarkan. Namun dalam hal ini hanya dalam lingkup legenda dan atau mitos. Informasi sejarah yang diperoleh tidak sesuai dengan fakta sejarah sesungguhnya. Adanya permasalahan tersebut melatarbelakangi perancangan karya ilustrasi melalui media buku *movable book* untuk anak-anak. Karya buku ini dibuat menggunakan ilustrasi gaya semi kartun agar menarik minat anak-anak, selain itu karya ini dirancang mengandung unsur budaya kearifan lokal dan identitas Kabupaten Ciamis yang kuat.. Karya ini dirancang sebagai media edukasi menarik, dan efektif tentang sejarah Kabupaten Ciamis bagi anak-anak. Perancangan karya disertai dengan perancangan perkalanan yang menggunakan strategi kreatif periklanan AISAS. Media periklanan yang digunakan berupa POP (*Point of Purchase*) diantaranya *product booth*, *standing display*, dan media lainnya sosial media Instagram, *website* dan *merchandise*.

Kata kunci: Ilustrasi, Semi Kartun, *Movable book*, Sejarah, Kabupaten Ciamis

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin, puji syukur kepada kehadiran Allah Subhanahu wa ta'ala yang telah memberikan nikmat serta rahmat dan kemudahan, sehingga dengan kehendak-Nya penyusunan tugas akhir dengan judul "*Ilustrasi Gaya Semi Kartun Dalam Perancangan Movable Book Untuk Anak Tentang Sejarah Kabupaten Ciamis*" ini dapat terselesaikan dengan baik. Budaya menjadi warisan yang sangat wajib dijaga dan dilestarikan, salah satunya sejarah kota. Sejarah merupakan elemen pertama dalam terciptanya identitas suatu wilayah atau kota. Berangkat dari situ ilustrasi sebagai bentuk upaya yang dipilih dalam melestarikan sejarah pada kalangan anak-anak selaku generasi penerus.

Penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari dukungan dan bimbingan dari pihak yang telah membantu dalam proses penulisan dan penciptaan karya sehingga tugas akhir ini dapat tersusun dengan baik dan lancar. Maka dari itu ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT. yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, dan kemudahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik.
2. Basnendar Herry Prilosadoso, S.Sn, M.Ds. selaku dosen pembimbing tugas akhir yang senantiasa meluangkan waktunya dalam memberikan pengarahan dan bimbingan serta memberikan dukungan moril, hingga terselesaikannya laporan Tugas Akhir ini.

3. Asmoro Nurhadi Panindias, S.Sn, M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visua, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.
4. Fitri Murfianti, S.Sos., M.Med.Kom selaku Penasehat Akademik Mahasiswa
5. Joko Budiwiyanto, S.Sn., MA, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.
6. Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M. Hum, selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta yang telah membimbing dan memberikan kelancaran pada proses akademik selama pengerjaan Tugas Akhir.
7. Seluruh Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta yang telah mendedikasikan ilmunya semasa perkuliahan serta selalu memberikan masukan dan bimbingan sampai terselesaikannya tugas akhir kekaryaan ini.
8. Kedua orang tua tercinta bapak Undang dan Ibu Ukin Susilawati, serta kepada ketiga saudara Cecep Y. Umbara, Yuni Sintia L, M. Nizar F. R. A juga semua keluarga besar yang selalu memberikan dukungan baik dari segi moril maupun materil untuk selalu berusaha mencapai hasil yang maksimal.
9. Drs. H. Dede Hermawan, MM selaku Kepala Bidang Kebudayaan Kabupaten Ciamis.

10. Teja Hariwijaya selaku pengajar sejarah dan pemerhati sejarah budaya Kabupaten Ciamis sebagai narasumber pada karya ini.
11. Desain Komunikasi Visual 2014 Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta khususnya rekan yang telah berkontribusi dalam karya ini yaitu, Intan Swasti Gita, Alif Basori, Yurdi Andani, Elisa Fitriani, Reno A dan seluruh saudara-saudara Desain Komunikasi Visual angkatan 2014 yang telah menemani dan menjadi bagian selama menempuh perkuliahan.
12. Teman-teman yang telah memberikan semangat dan dukungannya yaitu Nur Fitriani, Ivan Aditrya, Arif Budiman, R. Siti U, Dwi Rista, seluruh keluarga besar Exsodia, juga teman seperjuangan Abdul Wakik, Vicky Tito, Rumi, Fatah Amanati, Elfi, Purwanti, Lumintu, Lina, sahabat ergonomi, dan semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam bentuk apapun untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Karya tugas akhir ini jauh dari kata sempurna sehingga masih memiliki banyak kekurangan maka dari itu sangat diperlukannya kritik dan saran guna menjadi lebih baik di kemudian hari. Mohon maaf jika terdapat penulisan maupun kata yang kurang benar, baik disengaja maupun tidak disengaja, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penyusun dan mahasiswa lainnya.

Surakarta, Agustus 2021

Andini Aisyatul Fauziah Nuraisya

DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR.....	i
SAMPUL DALAM.....	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iii
PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR BAGAN	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Ide atau Gagasan Penciptaan.....	5
C. Tujuan Penciptaan	5
D. Manfaat Penciptaan	6
E. Tinjauan Sumber Penciptaan.....	7
F. Landasan Penciptaan	13
G. Metode Penciptaan	39
H. Sistematika Perancangan.....	49
I. Sistematika Penulisan.....	51
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	53
A. Tentang Kabupaten Ciamis	53

1. Sejarah Singkat Kabupaten Ciamis	53
2. Letak Geografis dan Demografi	59
3. Latar Belakang Budaya	61
4. Sejarah Kerajaan Galuh Dalam Beberapa Versi.....	62
B. Desain Dalam Buku Ilustrasi Anak	68
1. Mengenai Ilustrasi	68
2. Desain <i>Layout</i> Buku	70
3. Tipografi pada Buku Anak	76
C. Kearifan Lokal Sebagai Eleman Visual	79
D. Analisis SWOT	89
BAB III KONSEP PERANCANGAN KARYA	93
A. Konsep Perancangan Buku <i>Mapay Galur</i>	93
<i>Babad Karajaan Galuh</i>	93
1. Tujuan Kreatif.....	93
2. Strategi Kreatif	94
B. Konsep Cerita	97
C. <i>Storyline</i>	99
D. Pemilihan Judul	103
E. Tipografi.....	105
F. Ilustrasi	111
G. Desain <i>Layout</i> Buku	143
H. Warna	156
I. Konsep Perancangan Periklanan	158

1. Tujuan Periklanan.....	158
2. Strategi Periklanan.....	159
3. Media Promosi.....	162
BAB IV PENCIPTAAN KARYA	178
A. Desain Ilustrasi Buku	178
B. Desain <i>Typeface</i>	192
C. Desain Media Periklanan dan <i>Mechandise</i>	193
D. Evaluasi	209
BAB V PENUTUP.....	211
A. KESIMPULAN	211
B. SARAN	212
DAFTAR PUSTAKA	214
LAMPIRAN.....	218



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram Presentase Pengalaman Anak Mengenai.....	4
Gambar 2. Buku <i>Encyclopedia</i> Nusantara “ <i>Indonesian Archiculture</i> ”	11
Gambar 3. Buku <i>The Dragons Keeper’s Handbook</i>	12
Gambar 4. Iklan Produk Dalam Majalah	31
Gambar 5. Iklan <i>Ambient Media</i> Mc Donald	32
Gambar 6. Desain <i>Booth/Rak Display</i> Produk <i>Candy Toys</i>	34
Gambar 7. <i>Wobler</i> Untuk Produk Yoki	35
Gambar 8. <i>Hanging Mobile</i> Sebuah Produk Permen	36
Gambar 9. <i>Shelf Talker</i> Pada Produk Pasta Gigi	37
Gambar 10. <i>Shop Blind</i> Sebuah Toko Produsen Coklat	38
Gambar 11. <i>Jumble Box</i> Pada Produk <i>Snack</i>	39
Gambar 12. Kegiatan Kunjungan kepada Dinas KUKMP Kab. Ciamis...	42
Gambar 13. Data Pustaka Situs dan Pariwisata Kabupaten Ciamis.....	45
Gambar 14. Skema Analisis SWOT.....	48
Gambar 15. Gapura Selamat Datang Kabupaten Ciamis	54
Gambar 16. Objek Situs Jamban Sari Ciamis	55
Gambar 17. Objek Wisata Budaya Ciuang Wanara Karangkamulyan	57
Gambar 18. Peta Kabupaten Ciamis	60
Gambar 19. Museum Galuh Pakuan Ciamis	62
Gambar 20. Ilustrasi Gaya <i>Cartoon Style</i>	69
Gambar 21. Motif Batik Ciung Wanara	81
Gambar 22. Motif Batik Galuh Pakuan	82

Gambar 23. Motif Batik Parang Sontak.....	83
Gambar 24. Prasasti Kawali I.....	85
Gambar 25. Prasasti Kawali II.....	85
Gambar 26. Prasasti Kawali III.....	87
Gambar 27. Prasasti Kawali V.....	88
Gambar 28. Prasasti Kawali VI.....	89
Gambar 29. Bebegig Sukamanti Sebagai Konsep Perancangan Kreatif... 95	
Gambar 30. Kumpulan Alternatif Judul Buku.....	104
Gambar 31. Beberapa Contoh <i>Display/Decorative Font</i>	106
Gambar 32. Tahap Awal pada Perancangan Tipografi Untuk Judul.....	107
Gambar 33. Transformasi Desain Tipografi <i>Cover</i> dari Prasasti Kawali 1	108
Gambar 34. Hasil Digitalisasi.....	108
Gambar 35. Alternatif <i>Font</i> Untuk <i>Subhead</i>	109
Gambar 36. <i>Final Design</i> Tipografi <i>Cover</i>	109
Gambar 37. Alternatif <i>Font Bodycopy</i>	110
Gambar 38. <i>Typeface Patrick Hand</i>	110
Gambar 39. <i>Amatic SC</i> Untuk <i>Font Pull Quotes</i>	111
Gambar 40. Contoh Metode Pembuatan Ilustrasi <i>Comp</i> ,.....	113
Gambar 41. Proses Eksekusi Digital.....	114
Gambar 42. Referensi Desain Tokoh Wretikandayun.....	116
Gambar 43. Alternatif Desain Karakter Raja.....	117
Gambar 44. <i>Comp. Final</i> Karakter Raja.....	118

Gambar 45. Beberapa Referensi Visual Tokoh Ratu	119
Gambar 46. Sketsa Awal Ratu Candraresmi.....	120
Gambar 47. <i>Comp. Final</i> Ratu Candraresmi.....	121
Gambar 48. Referensi Visual Tokoh Anak Raja Semasa Kecil.....	123
Gambar 49. Alternatif Desain Tahap Pertama Untuk Tokoh Anak Raja	124
Gambar 50. <i>Comp. Final</i> Karakter Sempakwaja Tampak Dua Sisi	125
Gambar 51. <i>Comp. Final</i> Jantaka Tampak Tiga Sisi	126
Gambar 52. <i>Comp. Final</i> Karakter Mandiminyak Tampak Tiga Sisi.....	127
Gambar 53. Referensi Visual Tokoh Pangeran.....	128
Gambar 54. Sketsa Alternatif Karakter Mandiminyak	130
Gambar 55. Referensi Visual Karakter Permaisuri.....	131
Gambar 56. Sketsa Alternatif Dewi Sanaha.....	132
Gambar 57. <i>Comp. Final</i> Karakter Dewi Sanaha Tampak Tiga Sisi.....	133
Gambar 58. Referensi Visual Pelayan Wanita.....	134
Gambar 59. Sketsa Alternatif (<i>Comprehensif</i> Awal) Pelayan Wanita	135
Gambar 60. Karakter <i>Comp. Final</i> Pelayan Wanita	136
Gambar 61. Referensi Visual Penduduk dan Pelayan Laki-Laki di Ciamis	137
Gambar 62. Sketsa Penduduk dan Pelayan Laki-Laki.....	137
Gambar 63. <i>Comp. Final</i> Penduduk dan Pelayan Laki-Laki	138
Gambar 64. <i>Comp. Final</i> Si Bebegig.....	139
Gambar 65. Referensi Visual Aksesoris Pendukung Karakter	140
Gambar 66. Sketsa Aksesoris Pendukung Karakter.....	141

Gambar 67. Sketsa Properti	142
Gambar 68. Contoh Sketsa <i>Layout</i>	143
Gambar 69. Contoh Sketsa Alternatif <i>Comprehensip Awal Layout Cover</i> Dalam	144
Gambar 70. Alur Perancangan Desain <i>Layout Cover</i> dan <i>Cover Depan</i> Dalam	145
Gambar 71. Tahap Eksekusi Desain <i>Layout Cover</i> Depan.....	146
Gambar 72. Alur Perancangan Desain <i>Layout Belakang Cover</i> dan <i>Cover</i> Dalam	147
Gambar 73. Gambar Tahap Eksekusi Desain <i>Layout</i>	148
Gambar 74. Alur Perancangan Desain <i>Layout Spread 1</i>	149
Gambar 75. Gambar Tahap Eksekusi Desain <i>Layout Spread 1</i>	150
Gambar 76. Alur Perancangan Desain <i>Layout Spread 2</i>	151
Gambar 77. Gambar Tahap Eksekusi Desain <i>Layout Spread 2</i>	152
Gambar 78. Alur Perancangan Desain <i>Layout Spread 3</i>	153
Gambar 79. Gambar Tahap Eksekusi Desain <i>Layout Spread 3</i>	154
Gambar 80. Alur Perancangan Desain <i>Layout Spread 4</i>	155
Gambar 81. Gambar Tahap Eksekusi Desain <i>Layout Spread 4</i>	156
Gambar 82. Rencana <i>Tone</i> Warna Ilustrasi.....	157
Gambar 83. Sketsa Alternatif <i>Product Booth</i>	165
Gambar 84. Desain Alternatif <i>Standing Display</i>	167
Gambar 85. Sketsa Desain <i>Feed</i> Instagram.....	168
Gambar 86. Sketsa Desain Alternatif <i>Wireframe Website</i>	169

Gambar 87. Sketsa Alternatif <i>Tote Bag</i>	171
Gambar 88. Sketsa Alternatif <i>Sling Bag</i>	172
Gambar 89. Sketsa Alternatif <i>Tumbler</i>	173
Gambar 90. Sketsa Alternatif <i>Stiker Pack</i>	173
Gambar 91. Sketsa Alternatif Gantungan Kunci Kain.....	174
Gambar 92. Sketsa Alternatif <i>Note Book</i>	175
Gambar 93. Sketsa Alternatif <i>Post Card</i>	176
Gambar 94. Sketsa Alternatif <i>Paperbag</i>	177
Gambar 95. Proses <i>Comp</i> Pada Tokoh Raja	179
Gambar 96. Tokoh Raja Wretikandayun	180
Gambar 97. Tokoh Ratu Candraresmi	181
Gambar 98. Tokoh Sempakwaja.....	182
Gambar 99. Tokoh Jantaka	183
Gambar 100. Tokoh Mandiminyak Anak-Anak dan Dewasa.....	184
Gambar 101. Permaisuri Dewi Sanaha	185
Gambar 102. Tokoh Pembantu Kerajaan	186
Gambar 103. Tokoh Pembantu Kerajaan Laki-Laki.....	187
Gambar 104. Tokoh Si Bebegig.....	188
Gambar 105. Ilustrasi <i>Layout Spread 1</i>	189
Gambar 106. Ilustrasi <i>Layout Spread 1</i>	189
Gambar 107. Ilustrasi <i>Layout Spread 2</i>	190
Gambar 108. Ilustrasi <i>Layout Spread 3</i>	191
Gambar 109. Ilustrasi <i>Layout Spread 4</i>	191

Gambar 110. Ilustrasi <i>Layout Spread 5</i>	192
Gambar 111. <i>Final Design Kawalotype</i>	193
Gambar 112. <i>Product Display Prototipe</i>	195
Gambar 113. <i>Standing Display</i>	196
Gambar 114. Desain dan <i>Mockup Website Promosi</i>	198
Gambar 115. Desain <i>Feed Instagram</i>	199
Gambar 116. <i>Mockup Feed Instagram</i>	200
Gambar 117. <i>Mockup Tote Bag</i>	201
Gambar 118. <i>Mockup Sling Bag</i>	202
Gambar 119. <i>Mockup Tumbler</i>	204
Gambar 120. <i>Mockup Tumbler</i>	205
Gambar 121. <i>Mockup Buku Saku</i>	206
Gambar 122. <i>Mockup Gantungan Kunci</i>	207
Gambar 123. <i>Mockup dari Paper Bag</i>	208
Gambar 124. <i>Mockup Sticker Pack</i>	209

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Skema Hasil Kesimpulan Analisis SWOT	91
Tabel 2. Sinopsis Buku " <i>Mapay Galur: Babad Karajaan Galuh</i> "	98
Tabel 3. <i>Storyline</i> Buku " <i>Mapay Galur: Babad Karajaan Galuh</i> "	99



DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Proses Komunikasi	27
Bagan 2. Sistematika Perancangan Karya	50



DAFTAR PUSTAKA

- Adi Kusrianto. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit ANDI
- Afrizal. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif Dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Depok: Rajawali Pers.
- Banendar Herry Prilosadoso. 2007. *Strategi Kreatif Sebagai Urat Nadi Periklanan*. Jurnal Ornamen Vol.4 No.2. Surakarta
- Dimas Fakhruddin. 2015. *Celebrating Pipe And Barrel 1St Anniversary*. Surakarta.
- Dindin Jamaluddin. 2010. *Metode Pendidikan anak Teori Dan Praktik*. Bandung: Pustaka Al-Fikriis.
- Dokumen Lampiran Pokok Pikiran Kebudayaan Daerah Kabupaten Ciamis, Keputusan Bupati Ciamis No. 050/Kpts.326-IIuk/2018
- Hani Tanzilia Ifadhah. 2015. *Penciptaan Buku Ilustrasi Bebasis Pop-Up Tentang Cerita Rakyat Danau Kastoba Bawean Sebagai Upaya Memperkenalkan Produk Budaya Lokal Bagi Anak-Anak (Tugas Akhir Karya Desain)*. Tugas Akhir Tidak Diterbitkan. Surabaya. Institut Bisnis Dan Informatika STIKOM Surabaya.
- Hari Santoso. 2011. *Membangun Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Penyediaan Buku Bergambar*, *Artikel Pustakawan Perpustakaan UM*.
- Harry Lubis dan Jonathan Sarwono. 2007. *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

- Herawati Mansur. 2009. *Psikologi Ibu dan Anak untuk Kebidanan*. Jakarta Selatan. Penerbit Salemba Medika.
- Her Suganda. 2015. *Kerajaan Galuh: Legenda, Tahta, dan Wanita*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama.
- I Komang Sudarma, dkk. 2015. *Desain Pesan: Kajian Analisis Desain Visual Teks dan Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Indaria Maharsi. 2016. *Ilustrasi*. Yogyakarta. Badan Penerbit ISI Yogyakarta
- KBBI, 2001. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).
- Moriarty, Sandra dkk. 2011. *Advertising*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- M.S Gumelar. 2011. *Comic Making*. Jakarta. PT Indeks.
- Muhibbin Syah. 2009. *Psikologi Belajar*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Norma Nia Safitri dan Suparlun. 2014. Pengembangan Media *Pop-Up Book* Untuk Keterampilan Menulis Narasi Siswa Tunga Rungun Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Khusus*. [Online], Vol.4 No.1 (<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/6167/7034> diakses 28 November 2018)
- Rahmat Supriyono. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit ANDI
- Ruwahyudi. 2015. *Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Berdirinya Kota Prabumulih (Tugas Akhir Karya Desain)*. Tugas akhir tidak diterbitkan. Yogyakarta. Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- R Moh Ali. 2005. *Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia*. Yogyakarta: PT LKiS Printing Cemerlang

Saefur Rochmat. 2009. *Ilmu Sejarah Dalam Perspektif Ilmu Sosial*. Yogyakarta:

Graha ilmu

Sigit Santosa. 2009. *Creative Advetising*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo

Sudaryono. 2017. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.

Suharto W Pranoto. 2014. *Teori dan Metedologi Sejarah*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Surianto Rustan. 2017. *Layout: Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia

Pustaka Utama

Sofyan Salam. 2017. *Seni Ilustrasi: Esensi Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian*.

Makasar: Badan Penerbit UMN

Taufik Murtono. 2013. *Tipografi: Sejarah, Karakter, Kaidah & Prosesd*

Penciptaan Huruf. Surakarta: ISI Press

Terence A. Shimp. 2003. *Periklanan Promosi: Aspek Tambahan, Komunikasi*

Pemasaran Terpadu Jilid I &II. Jakarta: Penerbit Erlangga

WEB

Alit Ayu Dewantari. 2014. *Sekilas Tentang Pop-Up, Lift the Flap, dan fMovable*

Book. [Online] (<http://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book.html> diakses pada 1 Agustus 2018)

Dinas Pariwisata Kabupaten Ciamis. 2014. *Rencana Pembangunan Jangka*

Menengah Daerah (RPJMD) Kabupaten Ciamis Tahun 2014 - 2019

[Online] (http://dispar.ciamiskab.go.id/UPFDN/uploads/BAB_I.pdf diakses pada 27 November 2018, 20.56 WIB)

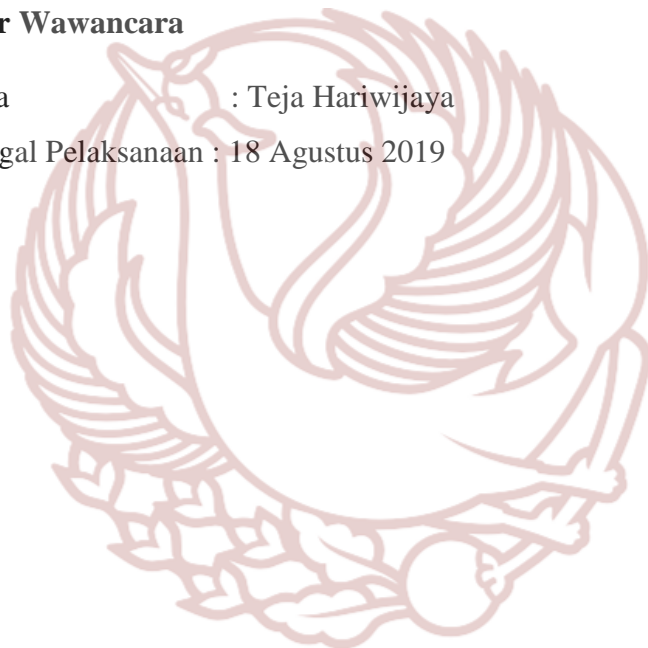
Rubin, Ellen G.K. Tahun tidak diketahui. *Pop-up and Movable Books In the Context of History (from the catalog of Ideas in Motion exhibit @ SUNY-New Paltz, NY April, 2005)*. [Online] (<https://popuplady.com/about-pop-ups/pop-up-and-movable-books-in-the-context-of-history/> diakses pada 19 November 2018, 20.07 WIB)

<http://pinterest.com>

Narasumber Wawancara

Nama : Teja Hariwijaya

Tanggal Pelaksanaan : 18 Agustus 2019





**ANGKET TENTANG KEEFEKTIVITASAAN
MOVABLEBOOK DAN ILUSTRASI
DALAM PERANCANGAN BUKU SEJARAH KABUPATEN CIAMIS**

Identitas Responden

Nama : *KhoeFunNissa Susilawati*
 Kelas : *Empat SPCS DN 7 Ciamis*
 Jenis Kelamin : *Perempuan*
 Alamat : *Pasir Datar*

Silahkan jawab pertanyaan dibawah ini dengan melingkari atau disilang (x) pada jawaban yang sesuai dengan pengalamanmu!

1. Apakah kamu pernah belajar atau baca tentang sejarah Kabupaten Ciamis?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Lewat media apa kamu mengenal sejarah Kabupaten Ciamis?
 - a. Buku
 - b. Internet
 - c. Majalah dan surat kabar
 - d. Tidak pernah
3. Apa kamu tertarik untuk mengenal Kabupaten Ciamis?
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Jenis buku apa yang kamu inginkan untuk mempelajari sejarah Kabupaten Ciamis?
 - a. Buku Bergambar
 - b. Buku Gambar Bergerak/
Popup / Movable Book
 - c. Buku mainan
 - d. Lainnya (isi sendiri).....
5. Apa kamu menyukai buku bergambar bergerak?
 - a. Ya
 - b. Sedikit
 - c. Tidak Suka
6. Buku Bergambar seperti apa?
 - a. Berwarna
 - b. Tidak berwarna

**ANGKET TENTANG KEEFEKTIVITASAAN
MOVABLEBOOK DAN ILUSTRASI
DALAM PERANCANGAN BUKU SEJARAH KABUPATEN CIAMIS**

Identitas Responden

Nama : KAYLA Putri A-A
Kelas : 3^{SD} 7 Ciamis
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Gayam

Silahkan jawab pertanyaan dibawah ini dengan melingkari atau disilang (x) pada jawaban yang sesuai dengan pengalamanmu!

1. Apakah kamu pernah belajar atau baca tentang sejarah Kabupaten Ciamis?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Lewat media apa kamu mengenal sejarah Kabupaten Ciamis?
 - a. Buku
 - b. Internet
 - c. Majalah dan surat kabar
 - d. Tidak pernah
3. Apa kamu tertarik untuk mengenal Kabupaten Ciamis?
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Jenis buku apa yang kamu inginkan untuk mempelajari sejarah Kabupaten Ciamis?
 - a. Buku Bergambar
 - b. Buku Gambar Bergerak/
Popup / Movable Book
 - c. Buku mainan
 - d. Lainnya (isi sendiri).....
5. Apa kamu menyukai buku bergambar bergerak?
 - a. Ya
 - b. Sedikit
 - c. Tidak Suka
6. Buku Bergambar seperti apa?
 - a. Berwarna
 - b. Tidak berwarna

**ANGKET TENTANG KEEFEKTIVITASAAN
MOVABLEBOOK DAN ILUSTRASI
DALAM PERANCANGAN BUKU SEJARAH KABUPATEN CIAMIS**

Identitas Responden

Nama : Fachmi
Kelas : 5 SDN1 Handapherang
Jenis Kelamin : laki laki
Alamat : Handapherang

Silahkan jawab pertanyaan dibawah ini dengan melingkari atau disilang (x) pada jawaban yang sesuai dengan pengalamanmu!

1. Apakah kamu pernah belajar atau baca tentang sejarah Kabupaten Ciamis?
 a. Ya
 b. Tidak
2. Lewat media apa kamu mengenal sejarah Kabupaten Ciamis?
 a. Buku
 b. Internet
 c. Majalah dan surat kabar
 d. Tidak pernah
3. Apa kamu tertarik untuk mengenal Kabupaten Ciamis?
 a. Ya
 b. Tidak
4. Jenis buku apa yang kamu inginkan untuk mempelajari sejarah Kabupaten Ciamis?
 a. Buku Bergambar
 b. Buku Gambar Bergerak/
Popup / Movable Book
 c. Buku mainan
 d. Lainnya (isi sendiri).....
5. Apa kamu menyukai buku bergambar bergerak?
 a. Ya
 b. Sedikit
 c. Tidak Suka
6. Buku Bergambar seperti apa?
 a. Berwarna
 b. Tidak berwarna

**ANGKET TENTANG KEEFEKTIVITASAAN
MOVABLEBOOK DAN ILUSTRASI
DALAM PERANCANGAN BUKU SEJARAH KABUPATEN CIAMIS**

Identitas Responden

Nama : moch Deril
Kelas : 4 SDN 1 Baraybag
JenisKelamin : laki-laki
Alamat : Ciamis

Silahkan jawab pertanyaan dibawah ini dengan melingkari atau disilang (x) pada jawaban yang sesuai dengan pengalamanmu!

1. Apakah kamu pernah belajar atau baca tentang sejarah Kabupaten Ciamis?
 a. Ya
 b. Tidak
2. Lewat media apa kamu mengenal sejarah Kabupaten Ciamis?
 a. Buku
 b. Internet
 c. Majalah dan surat kabar
 d. Tidak pernah
3. Apa kamu tertarik untuk mengenal Kabupaten Ciamis?
 a. Ya
 b. Tidak
4. Jenis buku apa yang kamu inginkan untuk mempelajari sejarah Kabupaten Ciamis?
 a. Buku Bergambar
 b. Buku Gambar Bergerak/
Popup / Movable Book
 c. Buku mainan
 d. Lainnya (isi sendiri).....
5. Apa kamu menyukai buku bergambar bergerak?
 a. Ya
 b. Sedikit
 c. Tidak Suka
6. Buku Bergambar seperti apa?
 a. Berwarna
 b. Tidak berwarna

**ANGKET TENTANG KEEFEKTIVITASAAN
MOVABLEBOOK DAN ILUSTRASI
DALAM PERANCANGAN BUKU SEJARAH KABUPATEN CIAMIS**

Identitas Responden

Nama : Dila Septiani
Kelas : s (lima)
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Desa Dewasari, Ciamis

Silahkan jawab pertanyaan dibawah ini dengan melingkari atau disilang (x) pada jawaban yang sesuai dengan pengalamanmu!

1. Apakah kamu pernah belajar atau baca tentang sejarah Kabupaten Ciamis?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Lewat media apa kamu mengenal sejarah Kabupaten Ciamis?
 - a. Buku
 - b. Internet
 - c. Majalah dan surat kabar
 - d. Tidak pernah
3. Apa kamu tertarik untuk mengenal Kabupaten Ciamis?
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Jenis buku apa yang kamu inginkan untuk mempelajari sejarah Kabupaten Ciamis?
 - a. Buku Bergambar
 - b. Buku Gambar Bergerak /
Pop up / Movable Book
 - c. Buku mainan
 - d. Lainnya (isi sendiri).....
5. Apa kamu menyukai buku bergambar bergerak?
 - a. Ya
 - b. Sedikit
 - c. Tidak Suka
6. Buku Bergambar seperti apa?
 - a. Berwarna
 - b. Tidak berwarna

**ANGKET TENTANG KEEFEKTIVITASAAN
MOVABLEBOOK DAN ILUSTRASI
DALAM PERANCANGAN BUKU SEJARAH KABUPATEN CIAMIS**

Identitas Responden

Nama : AHMYD ROBY MUSTAV
Kelas : VI MI AL-FADLILYAH
Jenis Kelamin : LAKI-LAKI
Alamat : Desa Dewasari dan kandang gajah

Silahkan jawab pertanyaan dibawah ini dengan melingkari atau disilang (x) pada jawaban yang sesuai dengan pengalamanmu!

1. Apakah kamu pernah belajar atau baca tentang sejarah Kabupaten Ciamis?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Lewat media apa kamu mengenal sejarah Kabupaten Ciamis?
 - a. Buku
 - b. Internet
 - c. Majalah dan surat kabar
 - d. Tidak pernah
3. Apa kamu tertarik untuk mengenal Kabupaten Ciamis?
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Jenis buku apa yang kamu inginkan untuk mempelajari sejarah Kabupaten Ciamis?
 - a. Buku Bergambar
 - b. Buku Gambar Bergerak/
Popup / Movable Book
 - c. Buku mainan
 - d. Lainnya (isi sendiri).....
5. Apa kamu menyukai buku bergambar bergerak?
 - a. Ya
 - b. Sedikit
 - c. Tidak Suka
6. Buku Bergambar seperti apa?
 - a. Berwarna
 - b. Tidak berwarna

Lembar Wawancara

Nama Narasumber : Teja Hariwijaya

Waktu Pelaksanaan : 18 Agustus 2019

Hasil wawancara

1. Pewawancara : Selamat siang Kang, saya mau bertanya mengenai sejarah Kabupaten Ciamis.

Narasumber : Ya silahkan

2. Pewawancara : Apa arti dari kata Ciamis?

Narasumber : Arti dari kata Ciamis sendiri sampai sekarang masih belum ada yang tau, namun ada yang berpendapat bahwa kata Ciamis sendiri terdiri dari dua kata yaitu *ci* dari kata *cai* yang artinya air dan amis yang berarti bau *anyir* atau amis.

3. Pewawancara : Bagaimana dengan sejarah Kabupaten Ciamis itu sendiri? Bisa tolong di jelaskan?

Narasumber : Kabupaten Ciamis pada awalnya bernama Kabupaten Galuh. Nama Galuh sendiri diambil dari nama kerajaan yang pernah berdiri di wilayah Kabupaten Ciamis pada masa silam, yaitu Kerajaan Galuh. Sejarah Kerajaan Galuh sendiri terdapat beberapa versi.

4. Pewawancara : Ada berapa versi cerita sejarah? Dan apa saja?

Narasumber : Terdapat tiga versi. Yang pertama versi *Wawacan Sajarah Galuh*, *Carita Parahiyang*, dan satu lagi sayangnya saya tidak ingat.

5. Pewawancara : Apa boleh saya meminta ringkasan dari cerita sejarah dari versi-versi yang Akang ingat?

Narasumber : Iya silahkan, nanti saya siapkan.

6. Pewawancara : Bagaimana pendapat Akang tentang sejarah Kabupaten Ciamis, Khususnya mengenai Kerajaan Galuh?

Narasumber : Saat ini pemahaman tentang sejarah khususnya mengenai Kerajaan Galuh memang sudah mengalami penurunan di kalangan masyarakat Ciamis sendiri. Yang memahami sejarah Kerajaan Galuh sendiri hanya pada beberapa orang yang merupakan *sesepuh* atau pun budayawan.

7. Pewawancara : Menurut Akang sendiri apa perlu diadakannya edukasi kembali mengenai sejarah Kabupaten Ciamis, khususnya Kerajaan Galuh yang menjadi cikal bakal Kabupaten Ciamis ini, pada anak-anak sekolah?

Narasumber : Ya sangat perlu sekali. Agar generasi muda mengetahui tentang sejarah tanah lahirnya sendiri.

8. Pewawancara : Apabila media edukasi tersebut dalam bentuk media buku *movable book*, bagaimana pendapat anda?

Narasumber : Oh itu sangat bagus. Saya sangat mendukung dan antusias. Hal tersebut dapat menjadi inovasi baru dalam pembelajaran sejarah, akan lebih menarik.