

KATALOG TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TARI GAMBANG SEMARANG UNTUK USIA 7-10 TAHUN

ARVIN AHSAN AZIZI
19420100042

DAFTAR ISI

Halaman sampul	I
Daftar isi	II
Lembar pengesahan	III
Prakata	IV
Latar Belakang	V
Konsep karya	1
Color palette dan font	2
Sketsa karakter	3
Sketsa polos	5
Sketsa greyscale	7
Deskripsi karya	9
Storyline	10
Karakter	14
Karya	19
Biodata	45

LEMBAR PENGESAHAN

"Perancangan Buku Ilustrasi Tari Gambang Semarang Untuk Usia 7-10 Tahun"

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui oleh Dewan Penguji
Pada: Kamis, 29 Januari 2026

Pembimbing I



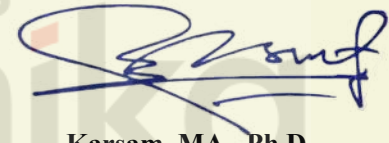
Siswo Martono, S.Kom., M.M
NIDN. 0726027101

Pembimbing II



Setya Putri Erdiana, S.T., M.Ds
NIDN. 0721099105

Penguji



Karsam, MA., Ph.D
NIDN. 0705076802

Mengetahui,

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif



Fakultas Desain dan Industri Kreatif
UNIVERSITAS

Dinamika



Dr. Muh. Bahrudin, S.Sos., M.Med.Kom.
NIDN. 0704017701

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat-Nya sehingga tugas akhir berjudul "Perancangan Buku Ilustrasi Tari Gambang Semarang Untuk Usia 7-10 Tahun" ini dapat terselesaikan dengan baik. Karya ini merupakan bentuk dedikasi penulis sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika dalam menerapkan ilmu desain untuk tujuan edukasi budaya.

Pemilihan topik ini didasari oleh kekhawatiran terhadap dominasi media digital dan gawai yang mulai menggeser minat anak-anak terhadap budaya lokal. Melalui pendekatan edutainment dan visual yang ceria, buku ilustrasi ini dirancang untuk menghidupkan kembali pesona Tari Gambang Semarang serta mengenalkan nilai harmoni budaya kepada generasi muda sejak dini.

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- Bapak/Ibu Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, serta bimbingan yang sangat berharga selama proses penyusunan tugas akhir ini.
- Keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan moril, serta semangat dalam setiap langkah kami menyelesaikan pendidikan ini.
- Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan sharing ilmu sehingga kami dapat memperluas wawasan dan mencapai tujuan bersama.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk pengembangan di masa depan. Semoga buku ilustrasi ini dapat menjadi media pembelajaran yang menarik bagi anak-anak usia 7-10 tahun dan berkontribusi nyata dalam upaya pelestarian warisan budaya asli Kota Semarang.

Terima kasih.
Surabaya, 29 Januari 2026

Arvin Ahsan Azizi

LATAR BELAKANG

Seni budaya merupakan manifestasi kreatif yang menjadi identitas dan kebanggaan suatu daerah, seperti halnya Gambang Semarang yang memadukan unsur musik, vokal, tari, dan lawak secara dinamis. Namun, di era globalisasi ini, eksistensi Gambang Semarang kian terancam punah bahkan di kota asalnya sendiri akibat minimnya apresiasi masyarakat, kurangnya perhatian pemerintah, serta ketiadaan materi tersebut dalam kurikulum pendidikan dasar. Kondisi ini diperparah dengan rendahnya minat baca masyarakat Indonesia yang hanya mencapai 0,001%, serta tingginya ketergantungan anak-anak pada penggunaan gawai untuk bermain game online. Padahal, generasi muda memegang peranan vital sebagai penerus warisan budaya, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menarik perhatian mereka di tengah gempuran budaya modern.

Mengingat usia sekolah dasar adalah masa emas untuk meningkatkan literasi, buku bacaan perlu dikembangkan menjadi media edukasi yang lebih interaktif. Inovasi pada buku sangat diperlukan agar proses pengenalan seni dan budaya tidak lagi dianggap membosankan, melainkan menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak untuk mencari ilmu.

Penggunaan ilustrasi dengan teknik digital painting menjadi faktor kunci karena berfungsi sebagai bahasa visual yang efektif untuk menjelaskan isi cerita dan menarik minat pembaca. Oleh karena itu, buku ilustrasi hadir sebagai solusi sarana pengenalan kesenian Tari Gambang Semarang yang menarik guna menanamkan nilai kearifan lokal pada anak sejak dini.



KONSEP KARYA

SWOT

Merancang buku ilustrasi untuk anak SD berusia 7-10 tahun menggunakan konsep colorful dan tertata rapi, serta menampilkan informasi dengan sudut pandang modern agar dapat mengenalkan Tari Gambang Semarang dengan efektif

USP

Sebagai buku edutainment yang unik karena menggabungkan ilustrasi ceria dan mendetail yang secara akurat menampilkan Tari Gambang Semarang dengan aktivitas berbasis cerita, mengubah pengalaman membaca menjadi petualangan budaya yang menyenangkan sekaligus mengajarkan nilai-nilai historis semarang dengan cara yang ringan

STP

Siswa SD di Kota Semarang berusia 7-10 tahun yang memiliki rasa ingin tauterhadap hal baru, namun minim pengetahuan tentang Tari Gambang Semarang

MODERN

Baru, Mutakhir

COLORFUL

Warna-warni, Berwarna

CHROMODERN

Gaya modern yang penuh warna, dinamis dan ekspresif

EDUTAINMENT

Pendidikan yang menghibur

CULTURE

Budaya/Kebudayaan

EDUCATED

Bersifat mendidik, Terdidik

LEARNING

Berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu

JOY

Kegembiraan, Keceriaan, Keriangan

KNOWLEDGE

Ilmu Pengetahuan

CURIOUS

Rasa ingin tahu

CLEVER

Pandai, Cerdik, Cakap, Cekatan

COLOR PALETTE

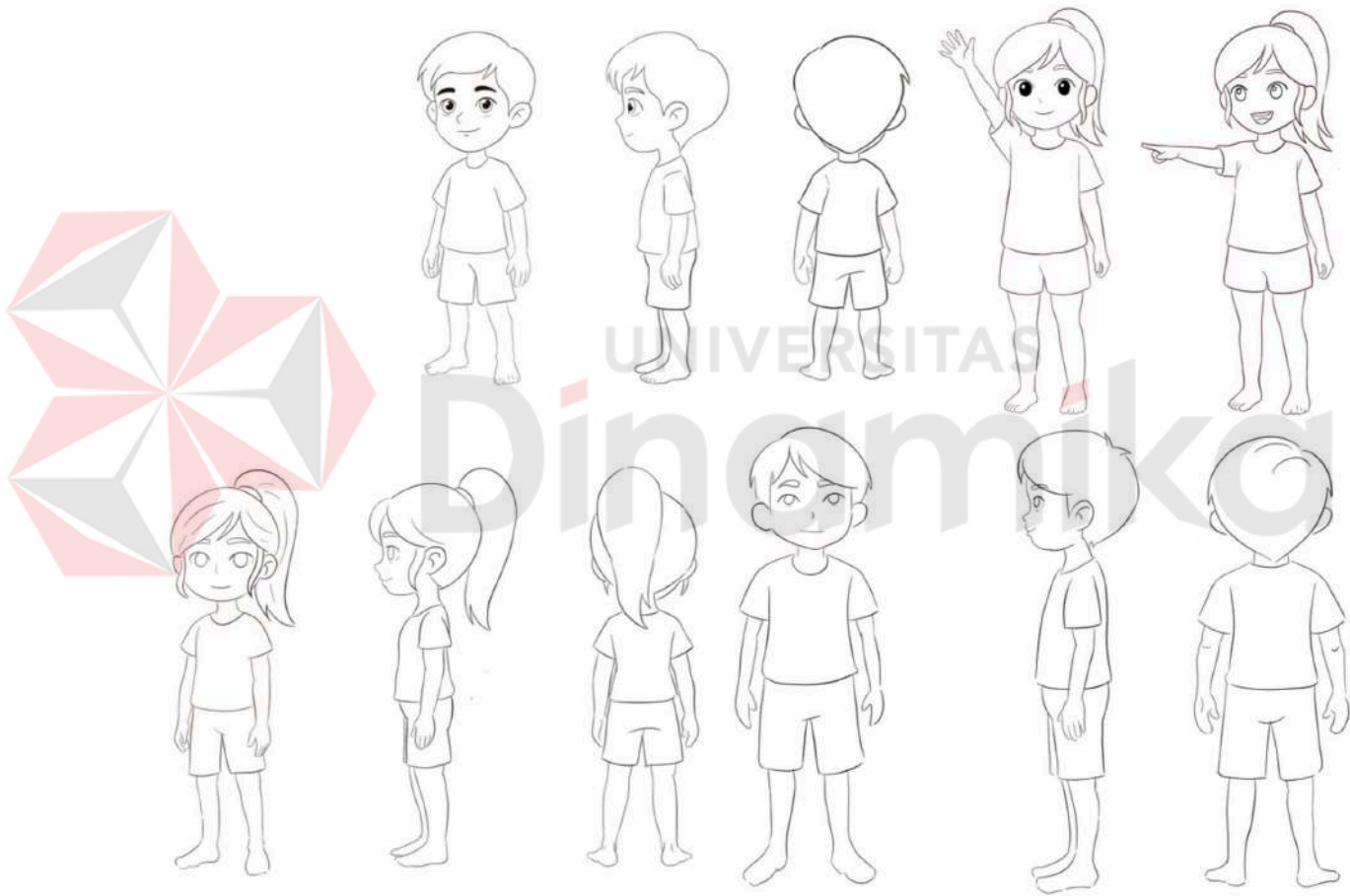


FONT TYPOGRAPHY

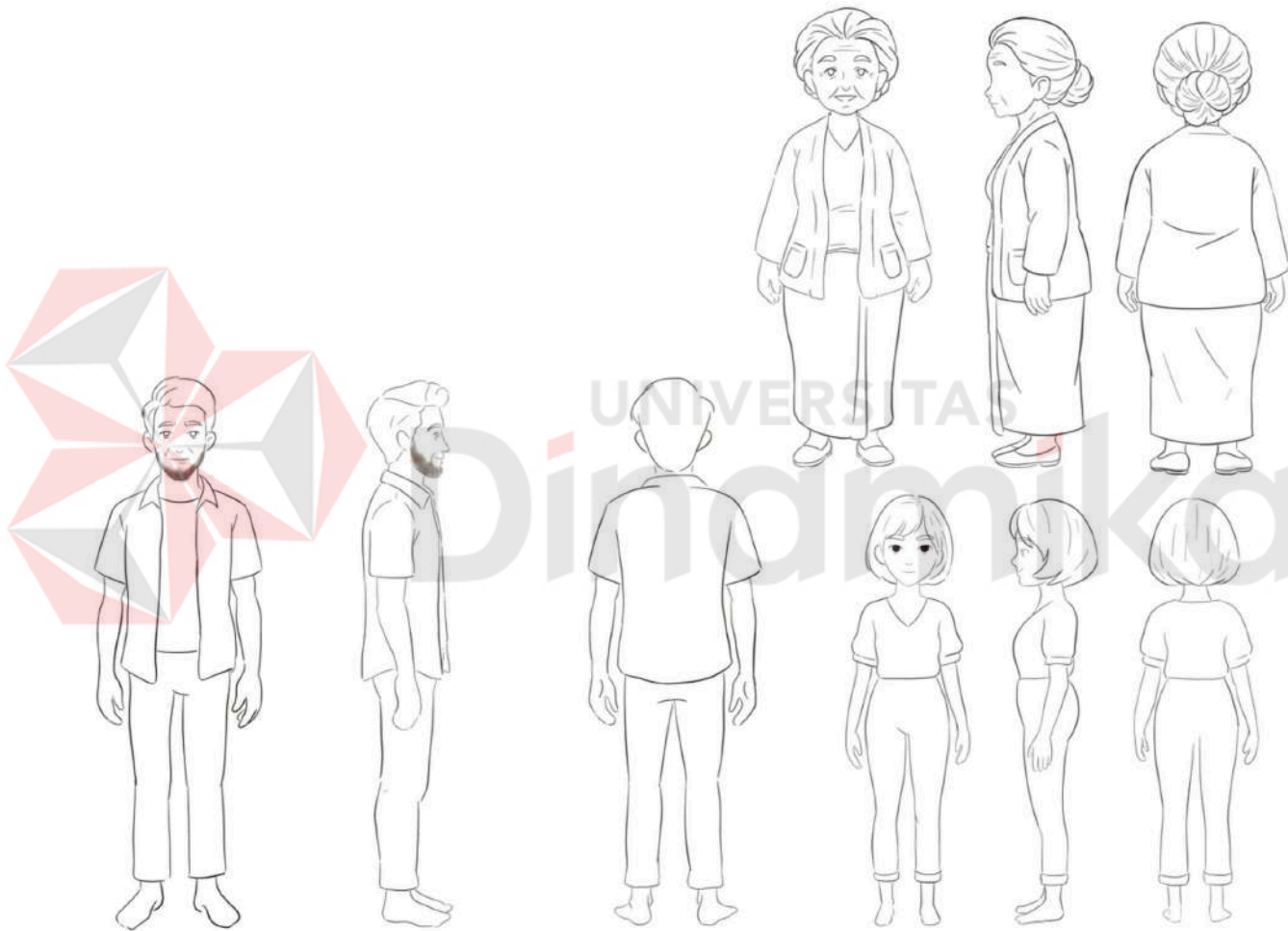
COMIC BOOK

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

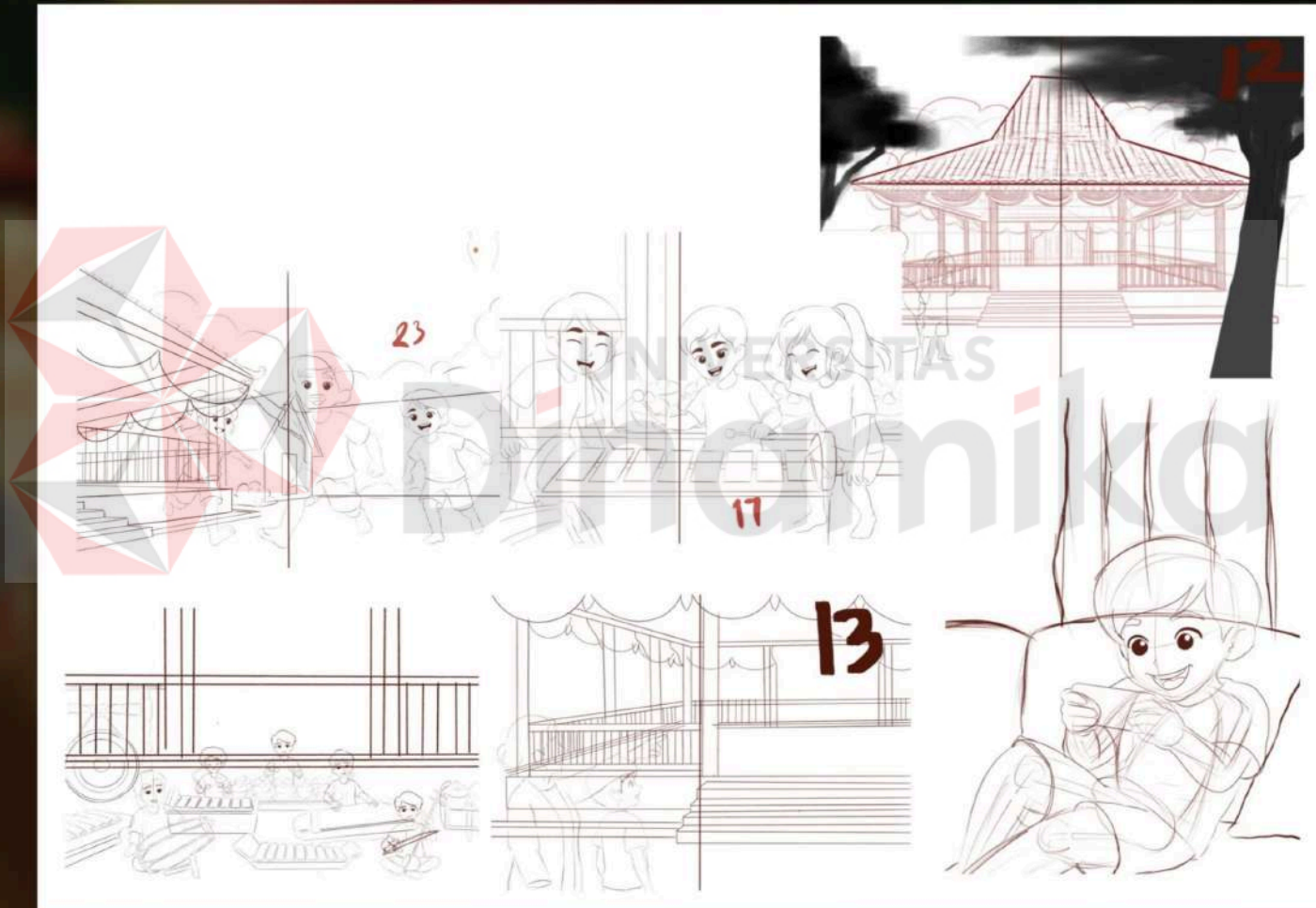
SKETSA KARAKTER



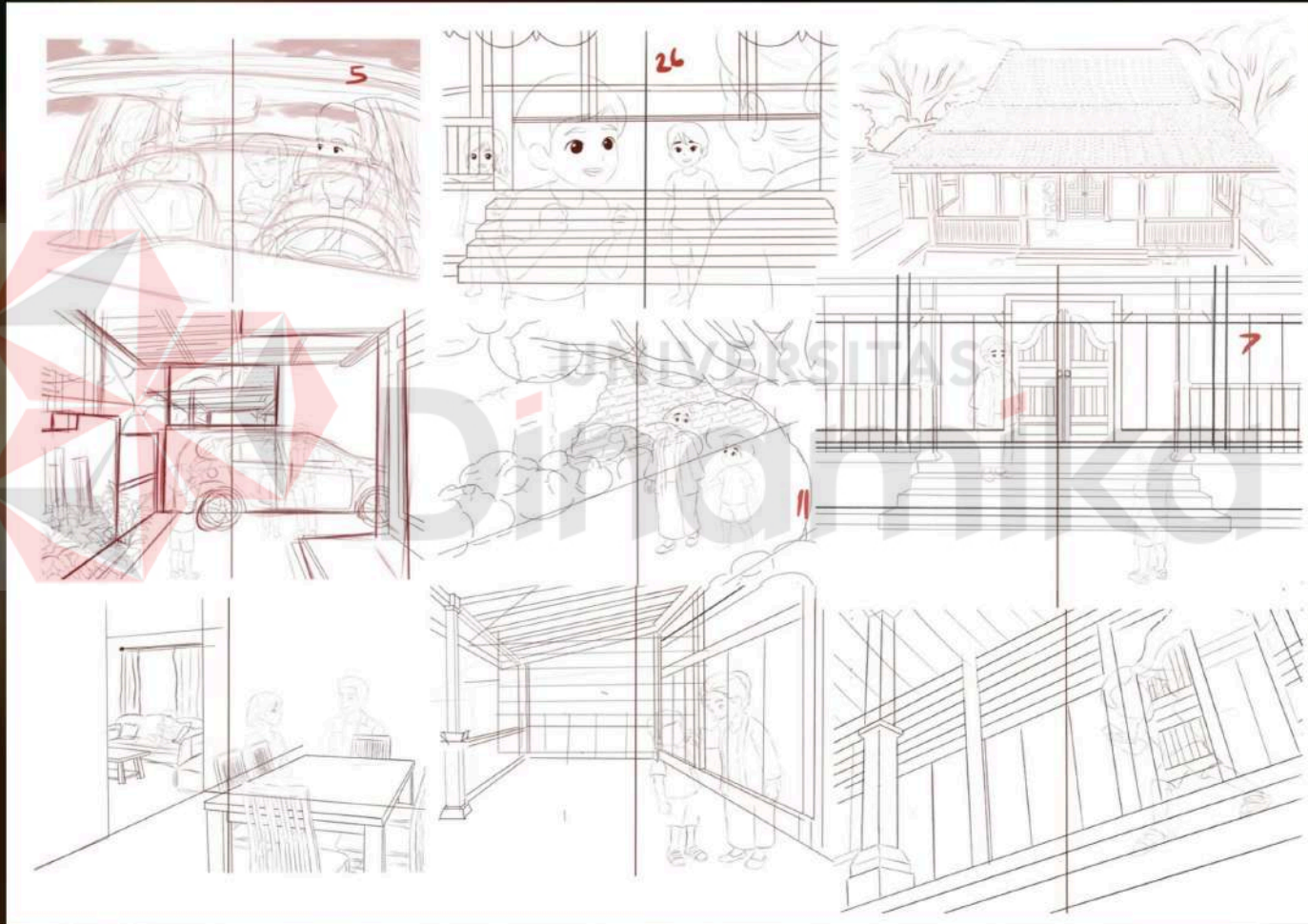
SKETSA KARAKTER



SKETSA POLOS



SKETSA POLOS



SKETSA GRAYSCALE



SKETSA GRAYSCALE



DESKRIPSI DAN PENJELASAN KARYA

Perancangan buku ini menggunakan style karakter kartun dan style pewarnaan digital painting. Ilustrasi yang terdiri dari desain karakter, alur cerita, dan layout yang disajikan dalam visual yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak.

Fisik Buku:

- a. Jenis Buku : Buku ilustrasi dengan alur cerita
- b. Sampul Buku : Jilid hard cover dengan laminasi doff
- c. Finishing : Ujung Round (tumpul melingkar)
- d. Jumlah Halaman : 26 halaman
- e. Dimensi : 21,0 cm x 29,7 cm
- f. Teks : Bahasa Indonesia
- g. Jenis dan Gramatur Kertas : Artpaper 250gsm
- h. Layout : Grid Layout

STORYLINE

Halaman 1:

Libur sekolah telah tiba. Di sebuah rumah di ibu kota Jakarta, hiduplah seorang anak laki-laki berusia 8 tahun, Kinan namanya. Liburan sekolah kali ini, Kinan menghabiskan waktu di kamar, sibuk bermain game di ponselnya.

Halaman 2:

Ibu Kinan menghampirinya.

Ibu: "Kinan, kamu sudah empat jam bermain HP. Ayo keluar dan bermain sama teman-teman!"

Kinan menggeleng tanpa mengalihkan pandangan.

Kinan: "Nggak, Bu. Level di game ini jauh lebih seru!"

Halaman 3:

Ibu Kinan mulai khawatir melihat Kinan yang semakin kecanduan HP. Ibu pun membicarakannya dengan Ayah.

Ibu: "Ayah, coba besok ajak Kinan berlibur ke rumah Eyang di Semarang agar Kinan tidak bermain HP terus".

Ayah Kinan pun setuju

Halaman 4:

Keesokan harinya, orang tua Kinan mengajak berlibur mengunjungi rumah Eyang Retno.

Halaman 5:

Ibu: "Ibu tidak sabar bertemu Eyang, kalau Kinan gimana?"

Kinan tidak menjawab, hanya memperlihatkan muka yang cemberut.

Halaman 6:

Mereka pun tiba. Tampak Eyang Retno sudah menunggu kedatangan Kinan, ayah, dan ibu di halaman rumah.

Halaman 7:

Eyang Retno: "Kinan, ayo masuk kedalam, Eyang sudah menyiapkan makanan kesukaan Kinan"

Kinan: "Nanti saja Eyang, Kinan mau disini dulu"

STORYLINE

Halaman 8:

Kinan mengeluarkan HP nya, langsung sibuk mencari sinyal. Ia mondar-mandir ke setiap sudut rumah.

Halaman 9:

Kinan bahkan harus mengangkat HP tinggi-tinggi ke atap teras.

Kinan: "Sinyal di sini benar-benar buruk, Eyang! Aku tidak bisa bermain game kesukaanku! Rasanya seperti di zaman purba."

Halaman 10:

Melihat cucunya murung, Eyang Retno pun menghampiri Kinan

Eyang Retno: "Kinan, jangan bermain HP saja, ayo ikut Eyang keluar! Akan Eyang tunjukkan tempat yang sangat seru!" ajak Eyang sambil mencubit pipi kanannya

Halaman 11:

Mereka berjalan menyusuri jalanan. Kinan masih bertanya-tanya kemana ia akan dibawa Eyang Retno.

Halaman 12:

Mereka pun tiba di sebuah tempat, tak jauh dari rumah eyang. Kinan terkesima melihat sebuah pendopo gagah berdiri didepan matanya.

Kinan: "Eyang, ini tempat apa?"

Halaman 13:

"Ini adalah Sanggar Tari Gema Budaya yang eyang dirikan. Eyang membuat tempat ini agar anak-anak kota ini bisa berkumpul, bermain, dan berlatih kesenian asli Semarang. Tujuannya cuma satu: agar kesenian indah ini tidak pernah hilang."

Halaman 14:

"Coba lihat tarian itu, Kinan! Itu adalah Tari Gambang Semarang, kesenian asli kota ini. Eyang suka sekali tarian itu! Ia lahir dari perpaduan dua budaya, Jawa dan Tionghoa, yang menggambarkan kerukunan serta semangat gembira Kota Semarang."

STORYLINE

Halaman 15:

"Alat musik yang sedang mereka mainkan adalah Kendang, Gambang, Kongahyan, Demung, Siter, Slenthem, dan Gong."

Halaman 16:

Kemudian eyang memanggil dua anak yang sedang beristirahat, Laras dan Bima.

"Laras, Bima, ini Kinan, cucu eyang. Ajaklah ia bermain dan mencoba alat musik."

Laras dan Bima langsung tersenyum ramah. "Halo Kinan!" sapa mereka.

Halaman 17:

Kinan pun segera diajak menuju alat musik. Kinan yang tak sabar langsung memainkan alat musik tersebut dengan asal-asalan yang membuat Laras dan Bima tertawa.

Halaman 18:

Bima pun segera mengajari dan mencontohkan cara memainkannya dengan benar. Kinan menyimak dengan sungguh-sungguh, mencoba kembali, dan kali ini berhasil memainkan dengan nada yang benar!

Halaman 19:

Bima dan Laras langsung ikut memainkan alat musik lain. Mereka bermain dan menari dengan penuh keceriaan hingga tak terasa sudah lebih dari satu jam berlalu.

Halaman 20:

Setelah puas, Bima mengajak, "Ayo kita bermain Gobak Sodor!" Laras mengangguk, dan Kinan pun mengikuti saja.

Halaman 21:

Mereka mulai bermain di halaman sanggar, membuat garis kotak-kotak, berlari, dan saling mengejar.

Halaman 22:

Bima: "Hayoo.. mau lari kemana kamu Kinan?"

Laras: "Bima, liat kesana! Kinan sedang mengecoh"

Kinan: "Ayo tangkap aku kalau bisa, wleee"

STORYLINE

Halaman 23:

Kinan: "Yeaayy aku menang, kalian tak berhasil menangkapku"

Halaman 24:

Matahari mulai terbenam. Kinan, Laras, dan Bima pun duduk di teras sanggar dengan napas tersenggal dan wajah berseri penuh senyum.

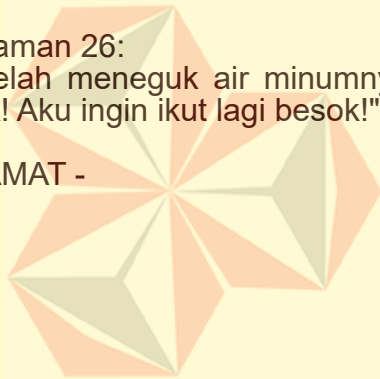
Halaman 25:

Eyang Retno datang membawakan air dan menanyakan pada Kinan, "Gimana, seru, kan, belajar dan bermain di sini?"

Halaman 26:

Setelah meneguk air minumnya, Kinan mengangguk mengiyakan. "Waahh benar-benar seru di sini, Nek! Aku ingin ikut lagi besok!" kata Kinan dengan penuh semangat.

- TAMAT -



UNIVERSITAS
Dinamika

KARAKTER UTAMA

KINAN

SEORANG ANAK SD YANG KECANDUAN DAN
TAK BISA LEPAS DARI HP NYA



KARAKTER PENDUKUNG

EYANG RETNO

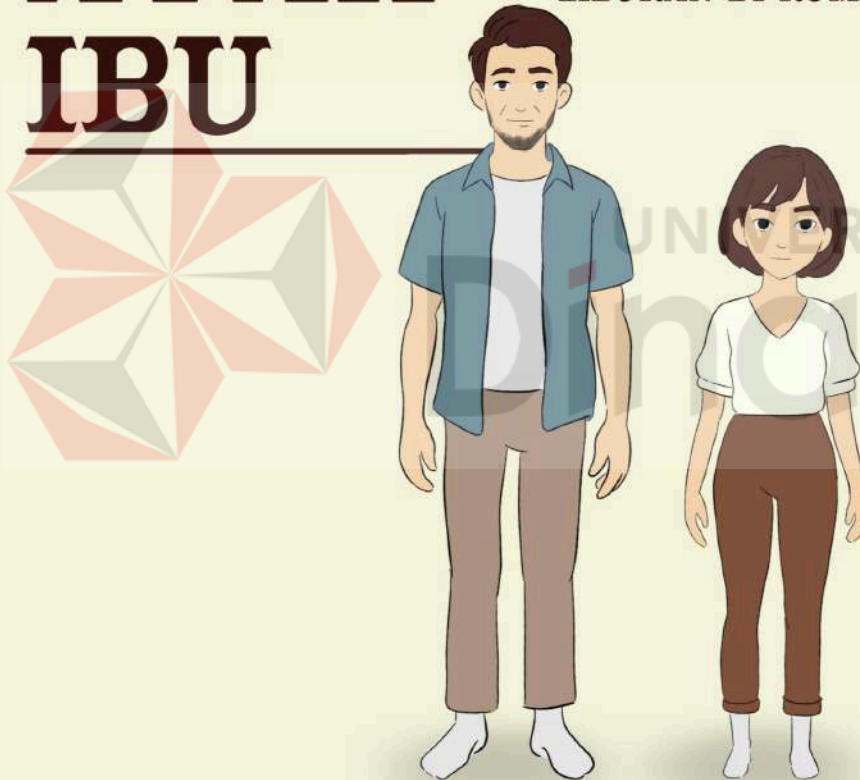
NENEK KINAN YANG MEMPERKENALKAN
KINAN DENGAN TARI GAMBANG SEMARANG



KARAKTER PENDUKUNG

AYAH
IBU

ORANG TUA KINAN, YANG MENGAJAK KINAN
LIBURAN DI RUMAH EYANG RETNO



KARAKTER PENDUKUNG

LARAS

TEMAN BARU KINAN, TEMAN BIMA JUGA



KARAKTER PENDUKUNG

BIMA

TEMAN BARU KINAN YANG MERUPAKAN
TEMAN DARI LARAS

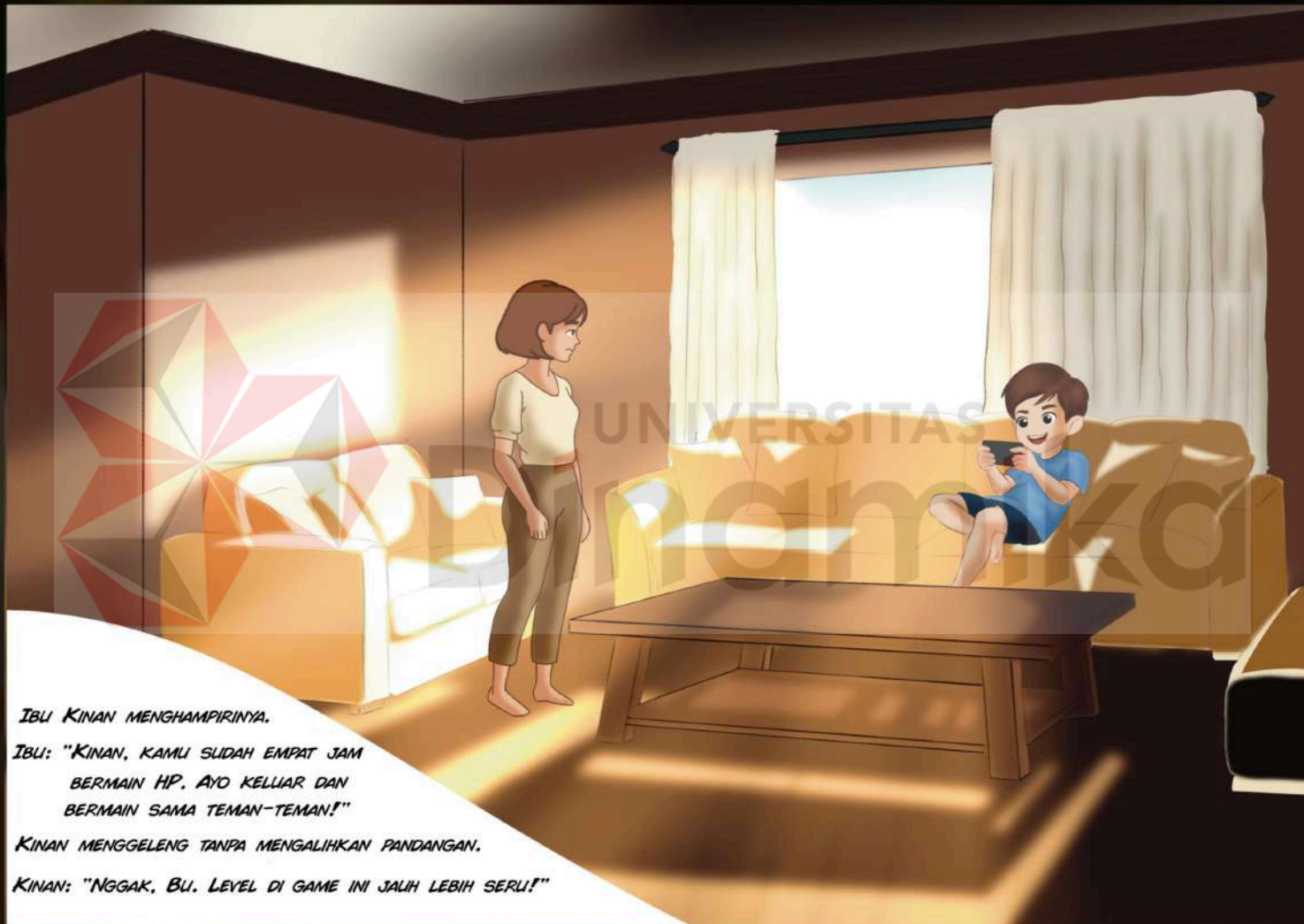


FINAL DESIGN



UNIVERSITAS
Dinam

LIBUR SEKOLAH
TELAH TIBA. DI SEBUAH
RUMAH DI IBU KOTA JAKARTA,
HIDUPLAH SEORANG ANAK LAKI-LAKI
BERUSIA 8 TAHUN, KINAN NAMANYA. LIBURAN
SEKOLAH KALI INI, KINAN MENGHABISKAN WAKTU
DI KAMAR, SIBUK BERMAIN GAME DI PONSELNYA.



IBU KINAN MENGHAMPIRINYA.

*IBU: "KINAN, KAMU SUDAH EMPAT JAM
BERMAIN HP. AYO KELUAR DAN
BERMAIN SAMA TEMAN-TEMAN!"*

KINAN MENGGELENG TANPA MENGALIHKAN PANDANGAN.

KINAN: "NGGAK, BU. LEVEL DI GAME INI JALIH LEBIH SERU!"



IBU KINAN MULAI KHAWATIR MELIHAT
KINAN YANG SEMAKIN KECANDUAN HP. IBU
PUN MEMBICARAKANNYA DENGAN AYAH.
IBU: "AYAH, COBA BESOK AJAK KINAN BERLIBUR KE RUMAH
EYANG DI SEMARANG AGAR KINAN TIDAK BERMAIN HP TERUS
AYAH KINAN PUN SETUJU



KEESOKAN HARINYA, ORANG TUA
KINAN MENGAJAK BERLIBUR
MENGUNJUNGI RUMAH EYANG RETNA



IBU: "IBU TIDAK SABAR BERTEMU EYANG,
KALAU KINAN GIMANA?"

KINAN TIDAK MENJAWAB, HANYA
MEMPERLIHATKAN MUKA YANG CEMBERUT



MEREKA PUN TIBA.

TAMPAK EYANG RETNO SUDAH MENUNGGU

KEDATAANGAN KINAN, AYAH, DAN IBU DI HALAMAN RUMAH

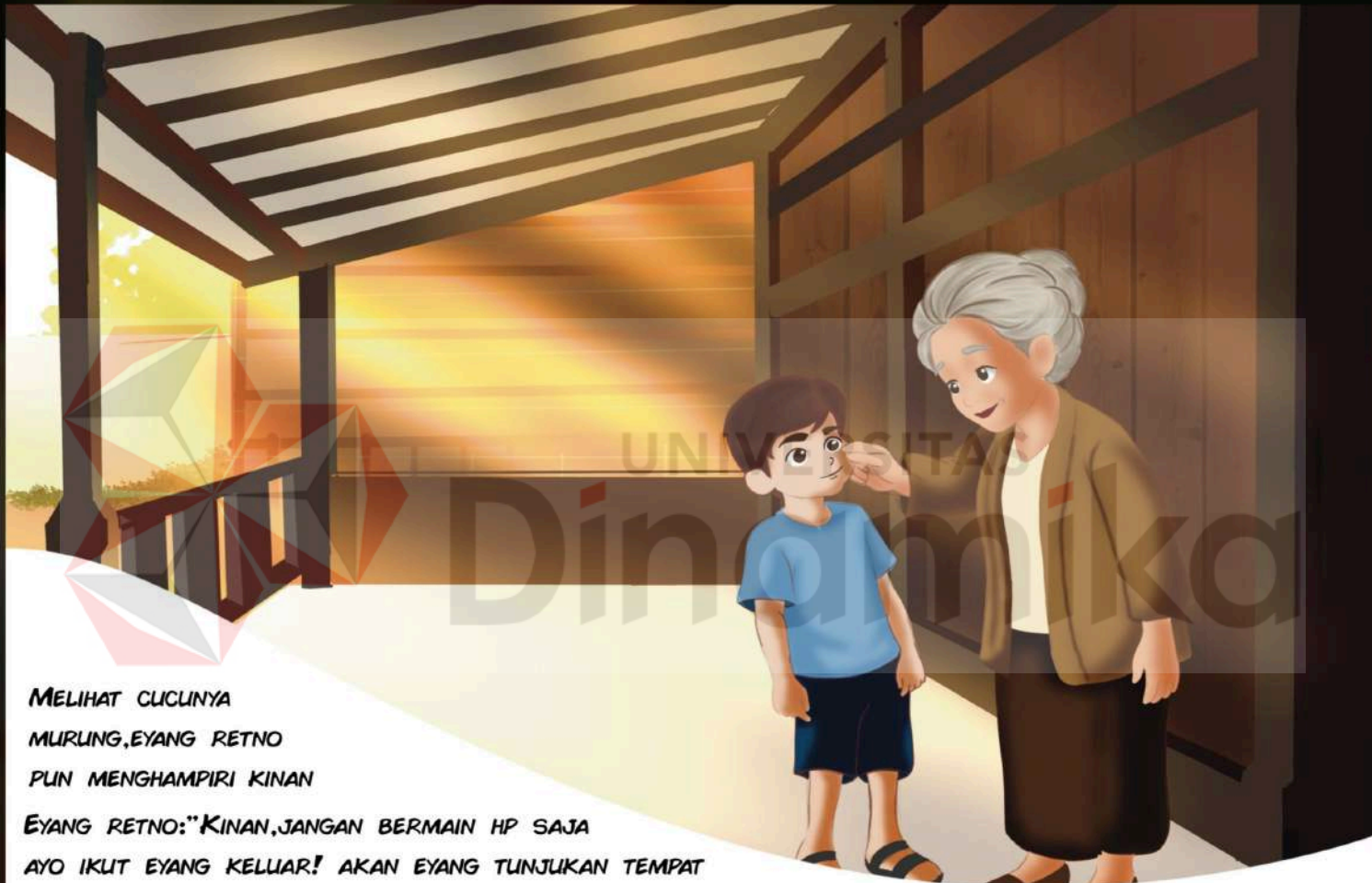


EYANG RETNO :*"KINAN AYO MASUK KE
DALAM,EYANG SUDAH MENYIAPKAN
MAKANAN KESUKAAN KINAN"*

KINAN:*" NANTI SAJA EYANG,KINAN MAU DISINI DULU"*



KINAN MENGELUARKAN HPNYA,
LANGSUNG SIBUK Mencari SINYAL.
IA MONDAR-MANDIR KE SETIAP SUDUT RUMAH.



MELIHAT CUCUNYA
MURUNG, EYANG RETNO
PUN MENGHAMPIRI KINAN

EYANG RETNO: "KINAN, JANGAN BERMAIN HP SAJA
AYO IKUT EYANG KELUAR! AKAN EYANG TUNJUKAN TEMPAT
YANG SANGAT SERU!" AJAK EYANG SAMBIL MENCUBIT PIPi KANANNYA



**MEREKA BERJALAN
MENYUSURI JALANAN
KINAN MASIH BERTANYA-TANYA
KEMANA IA AKAN DIBAWA EYANG RETNO**



MEREKA PUN

TIBA DI SEBUAH TEMPAT, TAK
JAUH DARI RUMAH EYANG. KINAN TERKESIMA
MELIHAT SEBUAH
PENDOPO GAGAH BERDIRI DIDEPAN MATANYA.
KINAN: "EYANG, INI TEMPAT APA?"



"INI ADALAH SANGGAR TARI GEMA BUDAYA YANG EYANG DIRIKAN. EYANG MEMBUAT TEMPAT INI AGAR ANAK-ANAK KOTA INI BISA BERKUMPUL, BERMAIN, DAN BERLATIH KESENIAN ASLI SEMARANG. TUJUANNYA CUMA SATU: AGAR KESENIAN INDAH INI TIDAK PERNAH HILANG."



**"COBA LIHAT TARIAN ITU, KINAN!
ITU ADALAH TARI GAMBANG SEMARANG,
KESENIAN ASLI KOTA INI. EYANG SUKA SEKALI TARIAN ITU!
IA LAHIR DARI PERPADUAN DUA BUDAYA, JAWA DAN TIONGHOA, YANG
MENGGAMBARAKAN KERUKUNAN SERTA SEMANGAT GEMBIRA KOTA SEMARANG."**



"ALAT MUSIK YANG SEDANG MEREKA
MAINKAN ADALAH KENDANG,
GAMBANG, KONGAHYAN, DEMUNG,
SITER, SLENTHEM, DAN GONG."



KEMUDIAN EYANG MEMANGGIL
DUA ANAK YANG SEDANG BERISTIRAHAT,
LARAS DAN BIMA.

"LARAS, BIMA, INI KINAN, CUCU EYANG. AJAKLAH
IA BERMAIN DAN MENCoba ALAT MUSIK."
LARAS DAN BIMA LANGSUNG TERSENYUM RAMAH.
"HALO KINAN!" SAPA MEREKA.



KINAN PUN SEGERA DIAJAK MENUJU ALAT MUSIK. KINAN YANG TAK SABAR LANGSUNG MEMAINKAN ALAT MUSIK TERSEBUT DENGAN ASAL-ASALAN YANG MEMBUAT LARAS DAN BIMA TERTAWA



BIMA PUN SEGERA MENGAJARI DAN MENCONTOHKAN
CARA MEMAINKANNYA DENGAN BENAR. KINAN
MENYIMAK DENGAN SINGGUL-SINGGUL, MENCOBA
KEMBALI, DAN KALI INI BERHASIL MEMAINKAN
DENGAN NADA YANG BENAR!



BIMA DAN LARAS LANGSUNG IKUT MEMAINKAN ALAT MUSIK LAIN. MEREKA BERMAIN DAN MENARI DENGAN PENUH KECERIAAN HINGGA TAK TERASA SUDAH LEBIH DARI SATU JAM BERLALU.



SETELAH PUAS, BIMA MENGAJAK,
"AYO KITA BERMAIN GOBAK
SODOR!" LARAS MENGANGGUK, DAN
KINAN PUN MENGIKUTI SAJA.



MEREKA MULAI BERMAIN DI
HALAMAN SANGGAR, MEMBUAT GARIS
KOTAK-KOTAK, BERLARI, DAN SALING
MENGEJAR.



BIMA: "HAYOO.. MAU LARI KEMANA KAMU KINAN?"

LARAS: "BIMA, LIAT KESANA! KINAN SEDANG MENGECOH"

KINAN: "AYO TANGKAP AKU KALAU BISA, WLEEE"



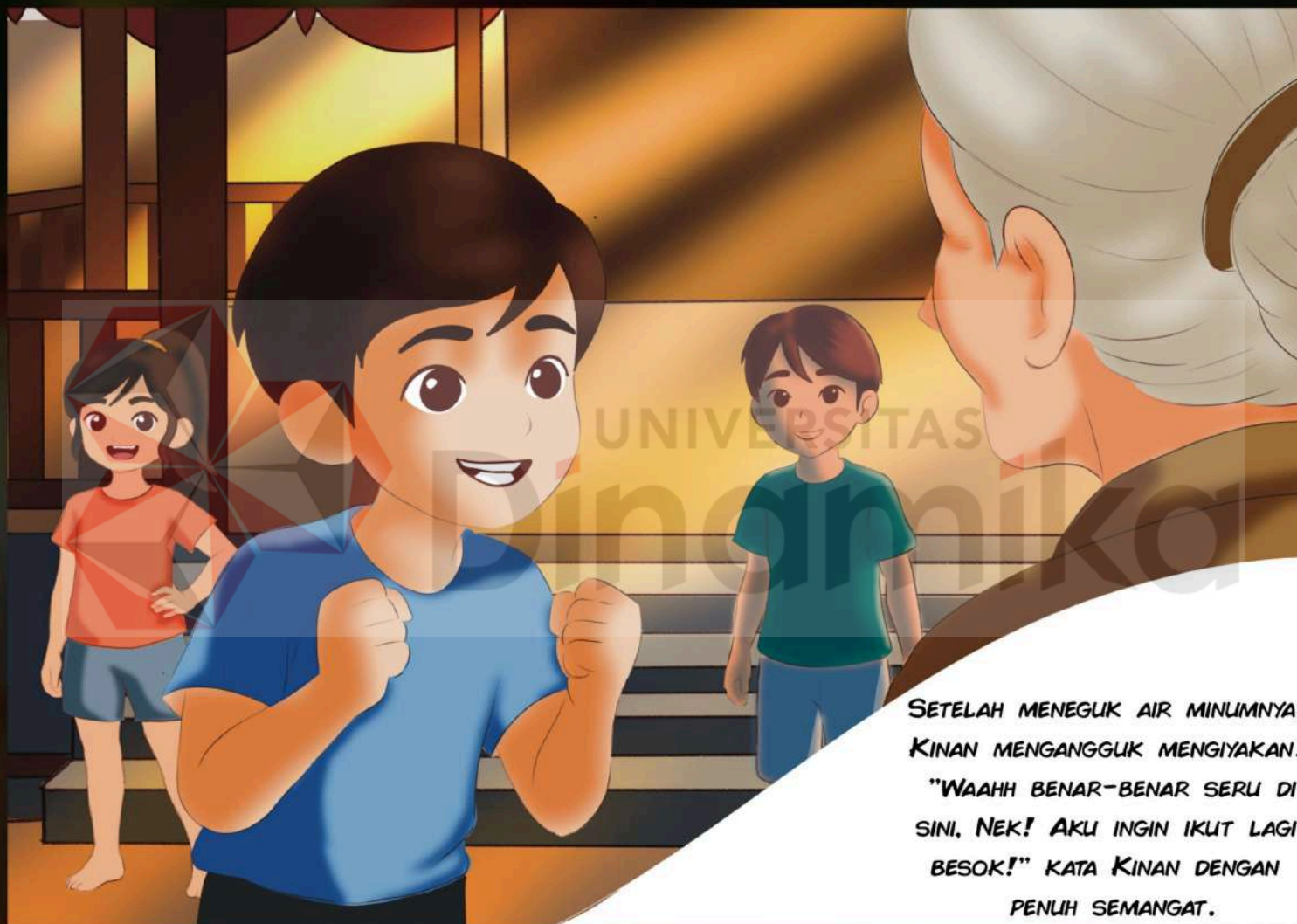
KINAN: "YEAAYY AKU MENANG, KALIAN
TAK BERHASIL MENANGKAPKU"



MATAHARI MULAI TERBENAM.
KINAN, LARAS, DAN BIMA PUN
DUDUK DI TERAS SANGGAR
DENGAN NAPAS
TERSENGGAL DAN WAJAH BERSERI
PENUH SENYUM.



EYANG RETNO DATANG MEMBAWAKAN AIR DAN
MENANYAKAN PADA KINAN, "GIMANA, SERU, KAN,
BELAJAR DAN BERMAIN DI SINI?"



SETELAH MENEGUK AIR MINUMNYA,
KINAN MENGANGGUK MENGIYAKAN.
"WAAHH BENAR-BENAR SERU DI
SINI, NEK! AKU INGIN IKUT LAGI
BESOK!" KATA KINAN DENGAN
PENUH SEMANGAT.



TAMAT

UNIVERSITAS

Dinamika

BIODATA



Arvin Ahsan Azizi

Saya adalah mahasiswa akhir Prodi S1 Desain Komunikasi Visual (DKV) di Universitas Dinamika yang memiliki semangat besar dan dedikasi tinggi dalam dunia seni visual, khususnya ilustrasi. Dengan fokus mendalam pada pengembangan gaya ilustrasi digital, saya berupaya menciptakan karya-karya yang tidak hanya estetis, tetapi juga mampu menyampaikan pesan edukatif dan narasi yang kuat bagi audiens. Saya memiliki cita-cita menjadi ilustrator profesional yang dapat dilihat melalui komitmen saya dalam mengeksplorasi potensi budaya lokal sebagai inspirasi utama, dengan visi untuk terus berkontribusi dalam industri kreatif melalui karya visual yang inovatif dan mampu menjembatani nilai-nilai tradisional ke dalam estetika modern yang relevan bagi generasi muda.



UNIVERSITAS
Dinamika