

**Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Pulau Siput**

**Awololong.**



**TUGAS AKHIR**

**Diajukan kepada Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero**

**untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat-Syarat**

**guna Memperoleh Gelar Sarjana Desain**

**Program Studi**

**Desain Komunikasi Visual**

**Oleh**

**YOSEPH BLASIUS LEBE URAN**

**NPM: 22902410033**

**INSTITUT FILSAFAT DAN TEKNOLOGI KREATIF LEDALERO**

**MAUMERE**

**2026**

## HALAMAN PENGESAHAN

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero  
dan diterima untuk memenuhi sebagian  
dari syarat-syarat guna memperoleh  
Gelar Sarjana Desain  
Program Studi  
Desain Komunikasi Visual  
Pada Tanggal  
2 Juli 2026

Mengesahkan

INSTITUT FILSAFAT DAN TEKNOLOGI KREATIF LEDALERO

Dewan Penguji

1. Penguji I : Chatarina Angen Jiwo A.B. S.Ds, M.Ars
2. Penguji II : Amandus Bendiktus Seran Klau, S.Fil., M.I. K.

Dekan Fakultas  
Teknologi Kreatif

  
Dr. Petrus Dori

Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual

  
Amandus Benediktus Seran Klau, S. Fil., M.I. K.

## HALAMAN PENERIMAAN JUDUL

1. Nama : Yoseph Blasius Lebe Uran
2. NPM : 22902410033
3. Judul : Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Pulau Siput Awololong
3. Tanggal Diterima : 23 Februari 2026

### 4. MENGESAHKAN:

Dosen Pembimbing

**Chatarina Angen Jiwo A.B. S.Ds, M.Ars**

Dakan Fakultas  
Teknologi Kreatif



**Dr. Petrus Dori**

Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual



**Amandus Benediktus Seran Klau, S. Fil., M.I. K.**

## **PERNYATAAN ORISINALITAS**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yoseph Blasius Lebe Uran

NPM : 22902410033

Menyatakan bahwa tugas akhir ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain atau lembaga lain. Semua karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam tugas akhir ini telah disebutkan sumber kutipannya serta dicantumkan pada kutipan langsung dan daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan atau penyimpangan berupa plagiasi atau penjiplakan dan sejenisnya di dalam karya ilmiah ini, saya bersedia menerima sanksi akademis yakni pencabutan skripsi serta gelar yang saya peroleh dari skripsi ini.

Ledalero, 2 Juli 2026

Yang menyatakan

Yoseph Blasius Lebe Uran

## **MOTTO**

**“Jika jalannya terlihat terlalu mudah, mungkin kamu berada di jalan yang salah.”**

( Monkey D. Luffy )

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan penuh rasa Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, penulis persembahkan skripsi ini kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan doa selama proses penyusunan skripsi ini

1. Tuhan Yesus Bunda Maria yang masih memeberikan napas kehidupan dan juga kesehatan sehingga penulis mampu menyelsaikan skripsi ini.
2. Kepada kedua orang tua tercinta Bapak Yohanes Djuang Uran dan Mama Carolina Hingi Lewar yang dengan cinta, perhatian dan juga dukungan yang tiada henti serta doa kepada penulis sehingga mampu menyelsaikan perkuliahan dan juga mampu menyelsaikan skripsi.
3. Kepada Om Remigius Boli Lewar dan tanta Puspita Maria Du Mi yang sudah memberikan dukungan dan perhatian sehingga penulis mampu menyelsaikan skripsi ini.
4. Kepada kakak Stefen Kein, kakak Rini Kartini, Kakak Jenny Werang, Kakak Sarly Lewar, kakak Riany, kakak Iren Sogen, kakak Yusli Banjar, yang dengan cinta, perhatian, dan dukungan sehingga penulis perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi.
5. Kepada Ibu Angen dan Pak Juno, Pak Hendra, Bapak Ansel Bahy, yang juga memberikan arahan dan motifasi sehingga penulis perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi.
6. Kepada Teman-Teman DKV seluruhnya sehingga penulis perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi.

**Yoseph Blasius Lebe Uran**, 22902410033. **Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Pulau Siput Awololong , Skripsi**. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero, 2026.

Indonesia memiliki kekayaan tradisi lisan yang tak ternilai, salah satunya adalah cerita rakyat Pulau Siput Awololong yang berasal dari Kabupaten Lembata, Nusa Tenggara Timur. Cerita rakyat ini mengisahkan tentang tenggelamnya sebuah perkampungan makmur akibat dilanggarnya pantangan leluhur, yaitu larangan berbicara dengan anjing. Namun, seiring melemahnya tradisi bercerita antargenerasi dan kuatnya dominasi konten digital global, cerita ini terancam punah. Generasi muda, khususnya Generasi Z dan Alpha, cenderung kehilangan minat terhadap warisan budaya lokal yang disajikan secara konvensional. Perancangan ini bertujuan untuk melestarikan cerita rakyat Awololong dengan mengubahnya menjadi buku ilustrasi yang menarik, informatif, dan relevan bagi anak-anak usia 7-12 tahun (Sekolah Dasar). Metode yang digunakan adalah Design Thinking, yang terdiri dari lima tahapan: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dengan sesepuh adat dan kepala perpustakaan daerah Lembata, observasi lapangan terhadap budaya visual lokal seperti tenun ikat dan arsitektur tradisional, serta studi literatur yang komprehensif. Dari dua versi cerita Awololong yang ditemukan, Versi dari Suku Bahy dipilih sebagai dasar perancangan karena memiliki struktur naratif yang lebih linier, mudah dipahami anak-anak, dan memiliki potensi visualisasi yang lebih dramatis. Sistem visual buku dibangun berdasarkan prinsip Desain Komunikasi Visual (DKV), dengan gaya ilustrasi semi-realistis yang distilisasi, palet warna tiga lapis yang terinspirasi dari alam Lembata (biru laut, earthy tones tenun ikat, dan warna aksen dramatik), tipografi ramah anak berukuran minimal 14pt, serta tata letak dinamis format A4 landscape yang disesuaikan dengan ritme naratif cerita. Elemen-elemen budaya visual Lembata, termasuk Motif Mokung dari tenun ikat, arsitektur pesisir tradisional, fauna siput laut khas Awololong, dan tarian adat Dolo, diintegrasikan secara autentik ke dalam sistem visual. Output yang dihasilkan berupa buku ilustrasi fisik hardcover A4 beserta media pendukung berupa poster, pembatas buku (bookmark), stiker karakter, dan merchandise kaos. Perancangan ini diharapkan mampu membangkitkan minat baca generasi muda, memperkuat identitas budaya lokal, sekaligus menjadi arsip budaya permanen yang memastikan cerita rakyat Pulau Siput Awololong tetap hidup dan relevan bagi generasi mendatang.

**Kata Kunci:** buku ilustrasi, cerita rakyat, Awololong, Lembata, Desain Komunikasi Visual, Design Thinking, pelestarian budaya



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, rahmat, dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya akhir yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Pulau Siput Awololong” dengan baik dan tepat waktu.

Karya akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memenuhi kelulusan pada Program Studi Desain Komunikasi Visual. Melalui perancangan ini, penulis berupaya melestarikan cerita rakyat Pulau Siput Awololong dari Kabupaten Lembata, Nusa Tenggara Timur, ke dalam bentuk buku ilustrasi yang relevan, estetis, dan mudah dipahami oleh generasi muda.

Penulis menyadari bahwa karya akhir ini tidak dapat terwujud tanpa bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan ketulusan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

Pertama kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan kekuatan yang senantiasa diberikan kepada penulis selama proses pengerjaan karya akhir ini.

Kedua kepada Orang tua dan seluruh keluarga tercinta, atas doa, dukungan moral, dan semangat yang tidak pernah putus diberikan kepada penulis.

Ketiga kepada Bapak/Ibu Dosen Pembimbing, atas bimbingan, arahan, masukan, dan kesabaran yang sangat berarti selama proses perancangan berlangsung.

Terakhir kepada Bapak Ansel Bahy dan seluruh narasumber dari masyarakat Lembata, atas kesediaan berbagi pengetahuan, cerita, dan informasi budaya yang sangat berharga bagi kelengkapan perancangan ini.

Penulis menyadari bahwa karya akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan karya ini. Penulis berharap perancangan buku ilustrasi ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, pelestarian budaya lokal, dan pengembangan ilmu Desain Komunikasi Visual.

Ledalero, 29 Juni 2026

Penulis,

Yoseph Blasius Lebe Uran

## DAFTAR ISI

|                                                                         |       |
|-------------------------------------------------------------------------|-------|
| HALAMAN JUDUL .....                                                     | i     |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                                                | ii    |
| PERNYATAAN ORISINALITAS .....                                           | iii   |
| KATA PENGANTAR .....                                                    | iv    |
| ABSTRAK .....                                                           | v     |
| DAFTAR ISI .....                                                        | vi    |
| DAFTAR GAMBAR .....                                                     | vii   |
| DAFTAR TABEL .....                                                      | viii  |
| <br><b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....                                      | <br>1 |
| 1.1 Latar Belakang .....                                                | 1     |
| 1.2 Identifikasi Masalah .....                                          | 4     |
| 1.3 Rumusan Masalah .....                                               | 4     |
| 1.4 Batasan Masalah .....                                               | 5     |
| 1.5 Tujuan Perancangan .....                                            | 5     |
| 1.6 Manfaat Perancangan .....                                           | 6     |
| 1.6.1 Manfaat Teoritis .....                                            | 6     |
| 1.6.2 Manfaat Praktis .....                                             | 6     |
| 1.7 Ruang Lingkup .....                                                 | 7     |
| <br><b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....                                | <br>8 |
| 2.1 Pendahuluan .....                                                   | 8     |
| 2.1.1 Dongeng sebagai Tempat Memori dalam Komunikasi Antargenerasi .... | 9     |
| 2.1.2 Perancangan Ilustrasi Cerita Rakyat Awololong dari Lembata .....  | 10    |
| 2.1.3 Cerita Rakyat (Folklore) .....                                    | 11    |
| 2.1.4 Kajian Budaya Visual Lembata .....                                | 12    |
| 2.2.1 Kurangnya Literasi Membaca pada Anak Usia Muda .....              | 13    |
| 2.2.2 Menurunnya Minat Membaca pada Siswa Sekolah Dasar .....           | 14    |
| 2.2.3 Menghidupkan Kembali Tradisi Bercerita .....                      | 15    |
| 2.3.1 Buku Ilustrasi sebagai Peningkat Minat Baca .....                 | 16    |

|                                                                                                  |           |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 2.3.2 Desain Komunikasi Visual .....                                                             | 17        |
| 2.3.3 Desain Buku.....                                                                           | 18        |
| 2.3.4 Ilustrasi.....                                                                             | 19        |
| 2.3.5 Teori Warna .....                                                                          | 20        |
| 2.3.6 Tipografi .....                                                                            | 21        |
| 2.4 Penelitian Terdahulu .....                                                                   | 23        |
| 2.5 Kerangka Berpikir.....                                                                       | 25        |
| 2.6 Referensi Desain .....                                                                       | 26        |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>                                                           | <b>27</b> |
| 3.1 Metode Perancangan: Design Thinking.....                                                     | 27        |
| 3.2 Tahapan Design Thinking dalam Perancangan.....                                               | 28        |
| 3.2.1 Tahap 1: Empathize (Empati) .....                                                          | 28        |
| 3.2.2 Tahap 2: Define (Mendefinisikan Masalah) .....                                             | 30        |
| 3.2.3 Tahap 3: Ideate (Menghasilkan Ide) .....                                                   | 31        |
| 3.2.4 Tahap 4: Prototype (Membuat Prototipe) .....                                               | 33        |
| 3.2.5 Tahap 5: Test (Pengujian).....                                                             | 34        |
| 3.3 Target Audiens.....                                                                          | 35        |
| 3.4 Media Perancangan.....                                                                       | 36        |
| 3.5 Kerangka Proses Design Thinking.....                                                         | 37        |
| <b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>                                                                   | <b>38</b> |
| 4.1 Budaya dan Dongeng.....                                                                      | 38        |
| 4.1.1 Cerita Rakyat sebagai Sistem Nilai dan Identitas Budaya.....                               | 40        |
| 4.1.2 Dongeng sebagai Tempat Memori dalam Komunikasi Antargenerasi ..                            | 42        |
| 4.1.3 Dua Versi Cerita Rakyat Awololong .....                                                    | 44        |
| 4.1.3.1 Versi I: Cerita Rakyat Awololong Versi Laba Hadung .....                                 | 44        |
| 4.1.3.2 Versi II dari Suku Bahy: Cerita Rakyat Awololong Versi Perkampungan<br>yang Makmur ..... | 46        |
| 4.2.3 Perbandingan Kedua Versi dan Alasan Pemilihan Versi yang Diteliti..                        | 49        |
| 4.2.4 Alasan Pemilihan Versi dari Suku Bahy sebagai Dasar Perancangan...                         | 50        |
| 4.2 Minat Baca dan Target Audiens .....                                                          | 52        |
| 4.3 Kondisi Minat Baca Generasi Muda Indonesia .....                                             | 53        |
| 4.3.2 Menurunnya Tradisi Bercerita dan Dampaknya .....                                           | 55        |

|                                                                                |           |
|--------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 4.3.3 Profil Target Audiens dan Implikasinya terhadap Desain .....             | 56        |
| 4.4 Perancangan Desain serta Hubungannya dengan Desain Komunikasi Visual ..... | 58        |
| 4.4.1 Konsep Visual dan Gaya Ilustrasi .....                                   | 59        |
| 4.4.2 Elemen Desain: Ilustrasi .....                                           | 60        |
| 4.4.3 Elemen Desain: Tata Letak (Layout) .....                                 | 62        |
| 4.4.4 Elemen Desain: Tipografi .....                                           | 63        |
| 4.4.5 Elemen Desain: Palet Warna .....                                         | 64        |
| 4.4.6 Integrasi Elemen Budaya Lokal ke dalam Sistem Visual .....               | 66        |
| 4.5 Output yang Dihasilkan serta Harapan .....                                 | 67        |
| 4.5.1 Media Utama: Buku Ilustrasi .....                                        | 68        |
| 4.5.2 Media Pendukung .....                                                    | 69        |
| 4.5.3 Kontribusi dan Harapan .....                                             | 71        |
| <br><b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>                                    | <b>73</b> |
| 5.1 Kesimpulan .....                                                           | 73        |
| 5.2 Saran .....                                                                | 75        |
| <br>DAFTAR PUSTAKA .....                                                       | 77        |
| LAMPIRAN.....                                                                  | 80        |

## DAFTAR GAMBAR

|                    |                                                                                         |    |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Gambar 4.1</b>  | Dokumentasi Pribadi Wawancara Bersama Bapak Ansel Bahy .....                            | 41 |
| <b>Gambar 4.2</b>  | Dokumentasi Pribadi Pulau Siput yang Dulunya adalah Pulau Awololong.....                | 43 |
| <b>Gambar 4.3</b>  | Dokumentasi Pribadi Masyarakat yang Sedang Mencari Siput dan Siput Hasil Berkarang..... | 43 |
| <b>Gambar 4.4</b>  | Dokumen Cerita Menurut Versi Suku Bahy .....                                            | 48 |
| <b>Gambar 4.3</b>  | Hasil Survei Buku Ilustrasi.....                                                        | 52 |
| <b>Gambar 4.4</b>  | Grafik Pengunjung Perpustakaan Daerah Kabupaten Lembata Tahun 2026 ...                  | 53 |
| <b>Gambar 4.1</b>  | Referensi Desain.....                                                                   | 61 |
| <b>Gambar 4.2</b>  | Sketsa Ilustrasi.....                                                                   | 61 |
| <b>Gambar 4.3</b>  | Proses Desain Ilustrasi.....                                                            | 61 |
| <b>Gambar 4.4</b>  | Final Desain Ilustrasi.....                                                             | 61 |
| <b>Gambar 4.5</b>  | Layout Buku Ilustrasi .....                                                             | 63 |
| <b>Gambar 4.6</b>  | Tipografi yang Digunakan dalam Buku Ilustrasi .....                                     | 64 |
| <b>Gambar 4.7</b>  | Palet Warna dalam Buku Ilustrasi .....                                                  | 65 |
| <b>Gambar 4.7</b>  | Media Utama Buku Ilustrasi (Mockup).....                                                | 68 |
| <b>Gambar 4.8</b>  | Mockup Ballpoint.....                                                                   | 70 |
| <b>Gambar 4.9</b>  | Mockup Baju (Kaos) .....                                                                | 70 |
| <b>Gambar 4.10</b> | Mockup Buku Digital .....                                                               | 70 |
| <b>Gambar 4.11</b> | Mockup Gantungan Kunci .....                                                            | 70 |
| <b>Gambar 4.12</b> | Mockup Totebag.....                                                                     | 70 |
| <b>Gambar 4.13</b> | Mockup Sticker .....                                                                    | 71 |
| <b>Gambar 4.14</b> | Mockup Kalender .....                                                                   | 71 |
| <b>Gambar 4.15</b> | Mockup Pin .....                                                                        | 71 |

## **DAFTAR TABEL**

|                                                                                                         |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Tabel 2.1</b> Penelitian Terdahulu dalam Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat (2014-2024)        | 23 |
| <b>Tabel 3.1</b> Kerangka Proses Design Thinking dalam Perancangan Buku Ilustrasi Pulau Siput Awololong | 37 |