

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL  
“ASAL MULA DANAU TOBA” DALAM BENTUK  
CERITA BERGAMBAR (CERGAM) DIGITAL**



**PERANCANGAN**

**Dyah Ayu Harianto**

**1410094124**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JURUSAN DESAIN**

**FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA**

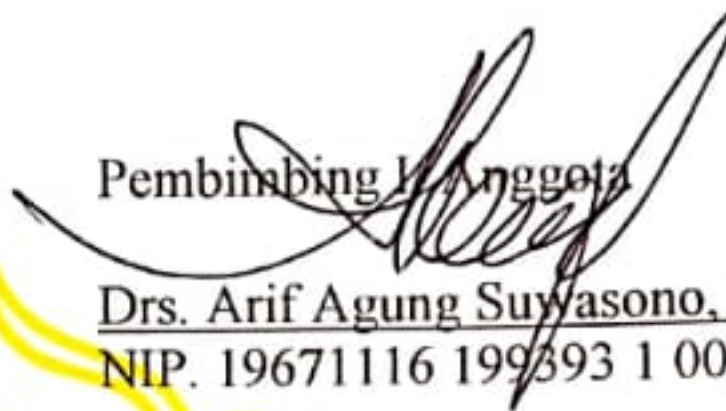
**2019**

Tugas Akhir perancangan:

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL “ASAL MULA DANAU TOBA”  
DALAM BENTUK CERITA BERGAMBAR (CERGAM) DIGITAL,**

diajukan oleh Dyah Ayu Harianto, NIM 1410094124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir Pada tanggal 28 Juni 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

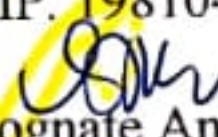
Pembimbing I/ Anggota

  
Drs. Arif Agung Suyasono, M.Sn.  
NIP. 19671116 199393 1 001


Pembimbing II/ Anggota

  
Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19810405 200604 1 004


Cognate Anggota

  
Hesty Rahayu, S.Sn., M.A.  
NIP. 19740730 199802 2 001

Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual

  
Indita Maharsi, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain

  
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.  
NIP. 1997035 200212 1 005



*You don't need to be great to start something. Do it now and don't ever put off  
because the chance may not come twice.*

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT,  
Aku mempersembahkan karya ini kepada keluarga tercinta dan shabat ku yang  
telah memberikan dukungan dan doa untuk menyelesaikan penyusunan ini hingga  
akhir pengerjaan.

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dyah Ayu Harianto

NIM : 1410094124

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam tugas akhir saya yang berjudul **PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL “ASAL MULA DANAU TOBA” DALAM BENTUK CERITA BERGAMBAR (CERGAM) DIGITAL**, adalah hasil karya tulis saya sendiri dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa aksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 20 Juni 2019

Penulis,

Dyah Ayu Harianto

NIM. 1410109124

**LEMBAR PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dyah Ayu Harianto

NIM : 1410094124

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang DKV dengan ini saya memberikan tugas akhir perancangan ulang yang berjudul **PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL “ASAL MULA DANAU TOBA” DALAM BENTUK CERITA BERGAMBAR (CERGAM) DIGITAL**, kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas dan mempublikasikannya di internet untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin selama mencantumkan nama penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa aksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 20 Juni 2019

Penulis,

Dyah Ayu Harianto

NIM. 1410109124

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur Kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Tugas Akhir penciptaan/Perancangan dengan judul ‘PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL “ASAL MULA DANAU TOBA” DALAM BENTUK CERITA BERGAMBAR (CERGAM) DIGITAL’ ini dengan baik. Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan ini guna memenuhi syarat menyelesaikan studi pada jenjang strata satu (S1) program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis berharap, dengan terselesaikannya tugas akhir ini, rancangan penulis dapat menjadi referensi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam merancang buku ilustrasi sekaligus membawa warna baru dalam dunia DKV. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan penulisan laporan tugas akhir perancangan selanjutnya.

Yogyakarta, 21 juni 2019

Dyah Ayu Harianto

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mendapat banyak bantuan dari semua pihak atas doa, masukan dan dukungan dalam penyelesaian tugas akhir ini, untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT
2. Keluarga, terutama kedua orang tua saya, Toto Harianto dan Erni Lubis, Yang tidak henti-hentinya memberi semangat serta doa yang tiada habisnya.
3. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta.
5. Bapak Martino Dwi Nugroho S.Sn., MA., selaku Ketua Jurusan Desain, FSR, ISI Yogyakarta.
6. Bapak Indiria Maharsi, M.Sn., selaku Kaprodi DKV, ISI Yogyakarta.
7. Bapak Kadek Primayudi, M.Sn. selaku sekretaris prodi DKV, ISI Yogyakarta.
8. Bapak Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn., selaku Pembimbing I, atas segala saran dan bimbingan dalam penyusunan tugas akhir ini dengan segala dukungan dan memberikan semangat untuk mengerjakan tugas akhir. Sekaligus selaku dosen wali yang selama menjalani masa perkuliahan S-1 dapat memberikan bimbingan serta arahan, baik bagi penulis beserta anak-anak walinya, secara baik.
9. Bapak Terra Bajrhaghosa, S.Sn, M.Sn., selaku Pembimbing II, atas segala saran dan bimbingan dalam penyusunan tugas akhir ini dengan memebrikan masukan yang sangat membantu untuk pengerjaan tugas akhir ini
10. Kepada Sahabat tercinta ku: Octa, Mallinda, Nanasunana dan Ichi yang selalu mengingatkan dan memberikan dorongan untuk mengerjakan skripsi ini hingga selesai.



## ABSTRAK

Asal Mula Danau Toba merupakan sebuah cerita rakyat yang sudah ada sejak dahulu kala dan selalu disampaikan dari mulut kemulut pada setiap keluarga sampai sekarang ini. Dikarenakan zaman yang semakin maju maka media penyampaian yang digunakan pun semakin berkembang seperti halnya buku cerita bergambar yang menyajikan sebuah cerita dengan tampilan ilustrasi, sehingga kita dapat membayangkan isi cerita tersebut

Perancangan buku cergam Asal Mula Danau Toba ini akan di buat dalam bentuk digital dikarenakan kemudahannya dalam mengakses dan menyebarkan cergam. Dalam cergam ini akan menyajikan tampilan ilustrasi yang menarik dan menampilkan adat Batak Toba. Proses pengerjaan cergam menggunakan *digital painting* dan memakai aplikasi *Manga Studio*. Teknik pewarnaan pada ilustrasi cergam menggunakan warna blok dengan diberikan sentuhan teknik *dusel* pada ilustrasi. Adapun analisis dalam perancangan ini menggunakan 5W+1H untuk mencapai kesimpulan data-data yang sudah terkumpul.

Kata Kunci: Cerita bergambar, Cerita rakyat, digital, Danau Toba.

## ***ABSTRACT***

*The origin of Toba Lake is a folklore has been from of old and are passed by word of mouth on every family until now. Due to the days of the more advanced the delivery of the press used one to be growing as well as a storybook pictorial who presents a story with a view, illustration so that we can imagine the contents of the story.*

*The design of the illustrated storybook of the Origin of Lake Toba will be made in digital form due to its ease of accessing and disseminating illustrated stories. In the story with the illustration will be presenting an exciting and showing the Batak Toba. The process of establishing the pictorial story digital use paint and use an app manga studio. A staining technique in illustration pictorial story uses the color of block with given the touch dusel technique in illustration. The analysis in this design uses 5W + 1H to reach the conclusions of the collected data.*

*keyword: Pictorial story, folklore, digital, Toba Lake.*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR MOTIVASI .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....</b>	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN PERSETUJUAN KARYA ILMIAH .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b><i>ABSTRACT</i> .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Perancangan .....	3
D. Batasan Masalah.....	3
E. Manfaat Perancangan .....	3
F. Metode Perancangan .....	4
1. Pengumpulan Data .....	4
2. Metode Analisis Data.....	5
G. Skematika Perancangan .....	6
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA .....</b>	<b>7</b>
A. Identifikasi Data .....	7
1. Sejarah Danau Toba .....	7
a. Geografis .....	7
b. Legenda.....	12
2. Cerita Bergambar .....	16
a. Pengertian Cergam .....	16
b. Fungsi dan Penerapan Cergam.....	17
c. Unsur-Unsur Visual dalam Cergam.....	18

d. Jenis-Jenis Cergam.....	19
e. Gaya Gambar Cergam.....	20
1) Kartun.....	20
2) Semirealis.....	22
3) Realis.....	23
3. Cerita Rakyat.....	25
a. Jenis-Jenis Cerita Rakyat.....	25
1) Mite (mitos).....	25
2) Legenda.....	26
3) Dongeng.....	26
b. Fungsi Cerita Rakyat.....	27
4. Ilustrasi.....	28
a. Pengertian Ilustrasi.....	28
b. Fungsi Ilustrasi.....	28
1) Fungsi Deskriptif.....	28
2) Fungsi Ekspresif.....	28
3) Fungsi Analitis atau Struktura.....	28
4) Fungsi Kualitatif.....	29
c. Jenis-jenis Ilustrasi.....	29
1) Ilustrasi Naturalis.....	29
2) Ilustrasi Dekoratif.....	29
3) Ilustrasi Kartun.....	30
4) Ilustrasi Karikatur.....	30
5) Ilustrasi Cergam.....	31
B. ANALISIS.....	32
C. Kesimpulan.....	33
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN.....</b>	<b>34</b>
A. Konsep Media.....	34
1. Tujuan Media.....	34
2. Strategi Media.....	34
a. Media Utama.....	34
b. Media Pendukung.....	34

1) Poster.....	35
2) Stiker .....	35
3) Kaos dan Totebag.....	35
4) Postcard.....	35
B. Konsep Kreatif .....	35
1. Tujuan Kreatif .....	35
2. Strategi Kreatif.....	36
3. Program Kreatif.....	37
a. Deskripsi Cerita.....	37
b. Judul Cerita .....	37
c. Sinopsis Cerita .....	37
d. Gaya Penyampaian Cerita.....	38
e. <i>Storyline</i> Cergam.....	38
4. Strategi Visual.....	45
a. Karakter.....	45
b. Gaya Gambar .....	46
c. Teknik Pewarnaan.....	46
d. Gaya Tipografi .....	46
e. Gaya Tata letak/ Layout.....	47
f. Proses Produksi .....	47
<b>BAB IV VISUALISASI .....</b>	<b>48</b>
A. Data Visual.....	48
1. Penjaringan Ide Karakter/ Tokoh.....	48
a. Karakter Utama Toba .....	48
b. Karakter Pendukung Putrid an Samosir .....	49
2. Studi visual Aset .....	50
3. Studi Warna.....	52
4. Studi Tipografi .....	53
5. Studi Visual Karakter .....	54
6. Layout Buku Digital.....	55
a. Layout Cover Buku .....	55
b. Layout Kasar Isi Buku .....	56

7. Hasil Akhir .....	67
a. Cover Buku .....	67
b. Isi Buku .....	68
8. Media Pendukung .....	79
a. Poster .....	79
b. Stiker .....	80
c. Kaos dan Totebag .....	80
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>81</b>
A. Kesimpulan .....	81
B. Saran .....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>84</b>

## DAFTAR GAMBAR DAN TABEL

Gambar 1.1 Skematika Perancangan .....	6
Gambar 2.1 Pemandangan Danau Toba .....	11
Gambar 2.2 Hotel di Pulau Samosir .....	12
Gambar 2.3 Pelabuhan Penyebrangan Tomok .....	12
Gambar 2.4 Gaya Gambar Kartun, We Bare Bears .....	20
Gambar 2.5 Gaya Gambar Kartun, Powerpuff Girls .....	20
Gambar 2.6 Gaya Gambar Kartun, Teen Titans .....	21
Gambar 2.7 Gaya Gambar Kartun, Adventure Time .....	21
Gambar 2.8 Gaya Semirealis, Boruto .....	22
Gambar 2.9 Gaya Semirealis, Dragon Ball .....	22
Gambar 2.10 Gaya Semirealis, Sailor Moon .....	23
Gambar 2.11 Gaya Realis, Marvel .....	23
Gambar 2.12 Gaya Realis, City Hunter .....	24
Gambar 2.13 Gaya Realis, Gundala .....	24
Gambar 2.14 Ilustrasi Naturalis, George Edwards .....	29
Gambar 2.15 Ilustrasi Dekoratif .....	30

Gambar 2.16 Kartun, winni the pooh.....	30
Gambar 2.17 Ilustrasi karikatur.....	31
Gambar 2.18 Ilustrasi cergam .....	31
Gambar 4.1 Toba.....	48
Gambar 4.2 Laki-laki Batak Tahun 1870.....	48
Gambar 4.3 Perempuan Batak Zaman Dahulu Tahun 1925 .....	49
Gambar 4.4 Putri dan Samosir .....	49
Gambar 4.5 Anak-anak Zaman Dahulu Tahun 1919 .....	49
Gambar 4.6 Studi Visual Aset, Dapur lawas.....	50
Gambar 4.7 Studi Visual Aset, Baju nikah batak toba.....	50
Gambar 4.8 Studi Visual Aset, rumah adat batak toba .....	50
Gambar 4.9 Studi Visual Aset, Perkampungan Batak .....	51
Gambar 4.10 Studi Visual Aset, Danau Toba .....	51
Gambar 4.11 Studi Visual Aset, Sungai Asahan .....	51
Gambar 4.12 Studi Warna, Warna Autumn .....	52
Gambar 4.13 Studi Warna, Autumn Colour Chart.....	52
Gambar 4.14 Studi Tipografi, Font Vendetta.....	53
Gambar 4.15 Studi Tipografi, Font Playing Bumb .....	53





# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Begitu cepatnya perkembangan zaman saat ini membuat warga Indonesia kurang peduli dengan cerita-cerita rakyat nusantara yang dahulu selalu diceritakan kepada anak-anak kecil melalui dongeng sebelum tidur. Semakin sedikitnya anak-anak zaman sekarang yang mengetahui cerita rakyat nusantara, membuat kurangnya wawasan dan pelajaran moral bagi anak-anak zaman sekarang. Dikarenakan juga perkembangan teknologi yang sangat pesat membuat semakin sedikitnya minat anak-anak untuk membaca buku. Anak-anak sekarang lebih tertarik bermain dengan *gadget* mereka seperti bermain *games* atau pun *socmed*. oleh karena itu, banyak anak-anak zaman sekarang yang tidak mengetahui cerita rakyat nusantara di Indonesia.

Adapun tanggapan menurut psikolog Monica Sulistiawati mendongeng ataupun membacakan sebuah cerita juga memiliki banyak manfaat. Salah satunya seperti, perkembangan kognitif untuk dapat memperluas pengenalan objek seorang anak pada saat mendongeng. Menggunakan alat peraga seperti buku bergambar dapat membantu anak agar bisa melihat bentuk dari tokoh yang diceritakan dalam dongeng. Selain itu, dongeng juga dapat menambah wawasan melalui kisah-kisah dongeng. Anak-anak bisa mendapatkan berbagai informasi dan anak-anak juga dapat mempelajari sebab akibat serta belajar menganalisa. Melalui dongeng juga, pemikiran anak menjadi lebih baik, lebih kritis dan cerdas. Anak-anak juga dapat memahami hal mana yang perlu ditiru dan tidak boleh.

Begitu juga dalam perkembangan sosial dan emosional dari kegiatan mendongeng. kita bisa menyelipkan ajaran norma-norma seperti sosial, agama dan sopan santun. Tidak hanya teori, tapi mengajarkan secara langsung bagaimana melakukannya. “Anak-anak cenderung mempunyai kesulitan dalam mempelajari nilai-nilai moral dalam kehidupan. Dengan dongeng anak-anak maka kita bisa memberikan contoh melalui tokoh dalam cerita yang kita dongengkan”. Dikarenakan perkembangan teknologi yang semakin

pesat saat ini, peran orangtua sangatlah penting untuk membimbing anak-anak sekarang dalam menggunakan *gadget* ataupun internet sesuai dengan kebutuhan anak tersebut. Dengan memperkenalkan kisah atau cerita rakyat nusantara kepada anak, yang sekarang sudah mulai terkikis oleh zaman. Orang tua dapat memperkenalkan cerita rakyat nusantara kepada anak-anak melalui *gadget* mereka dengan mengunduh aplikasi kumpulan cerita rakyat nusantara.

Mengunduh aplikasi kumpulan cerita rakyat nusantara pada *gadget* anak dapat menggantikan peran buku yang sekarang mulai tidak diminati oleh anak-anak. Dengan mengubah media buku menjadi media digital akan lebih mudah bagi orangtua untuk meningkatkan keinginan membaca anak. Adapun sebuah fakta di tahun 2013 suatu studi telah mengungkapkan bahwa, minat baca masyarakat Indonesia tergolong rendah dan memprihatinkan. Sesuai dengan hasil indeks nasional, indeks Minat baca di tanah air ternyata hanya mencapai 0.01. jika dibandingkan dengan rata-rata indeks baca negara maju yang berada di antara angka 0.45 hingga 0.62, Indonesia tergolong Negara yang warganya minim dalam semangat membaca di dibandingkan antara negara-negara di kawasan Asia lainnya.

Dengan adanya kekhawatiran tersebut, dan bagaimana cara untuk menambah minat membaca anak-anak zaman sekarang, maka dengan membuat Perancangan Cerita Bergambar Digital “Asal Mula Danau Toba”, merupakan salah satu dari kumpulan cerita rakyat nusantara yang berasal dari Sumatra Utara. Diharapkan dengan dibuatnya cerita bergambar digital ini dapat menambah minat membaca anak-anak di Indonesia dan dapat memberikan wawasan moral bagi mereka.

Dalam cerita bergambar digital ini akan menampilkan ilustrasi yang memvisualkan isi dari kisah Asal Mula Danau Toba, agar dapat lebih menarik minat anak-anak untuk membacanya ilustrasi tersebut akan dibuat semenarik mungkin. Dalam ilustrasi ini menggunakan *Setting* tempat di Sumatera Utara, lebih tepatnya di daerah Danau Toba tersebut. Danau Toba merupakan tempat wisata bagi pribumi maupun para wisatawan, dengan memiliki keindahan Danau dan juga penduduk yang mayoritas bersuku Batak maupun Karo.

Danau Toba juga memiliki sejarah cerita rakyat yang cukup kental dengan adat istiadatnya.

#### B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang Cerita Bergambar (Cergam) Digital “Asal Mula Danau Toba” untuk anak-anak dan keluarga Indonesia?

#### C. Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas Cergam Digital di Indonesia dengan cerita rakyat nusantara yang beragam. Dengan meningkatnya kualitas Cergam Digital dapat membuat minat membaca pada anak-anak meningkat dan memberikan pelajaran moral pada anak-anak dari cerita rakyat nusantara tersebut

#### D. Batasan Masalah

Dalam penelitian, pembahasan harus terfokus pada masalah yang akan diteliti, oleh sebab itu penelitian ini memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. Cergam digital ini dirancang untuk menambah minat membaca anak-anak melalui gadget mereka.
2. Cergam digital ini memiliki target audience dari usia 5-15 tahun.
3. Wilayah untuk proses perancangan Cergam digital ini adalah daerah Danau Toba sebagai latar cerita.

#### E. Manfaat

##### 1. Bagi Peneliti

Memperdalam kemampuan dalam penciptakan karya ilustrasi sebagai salah satu media penyampai pesan.

##### 2. Bagi Lembaga

Sebagai tambahan materi khususnya perancangan Cergam Digital, juga menambah peluang bagi pembuat aplikasi kumpulan cerita rakyat agar memiliki banyak peminat untuk membaca.

##### 3. Bagi Masyarakat

Meningkatkan minat membaca pada anak-anak usia dini. Begitu pun peran orangtua dalam membimbing anak-anak untuk membaca dan memberikan wawasan moral atau pun kreativitas anak-anak.

## F. Metode Perancangan

### a. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, dokumentasi, observasi dan literasi. Teknik-teknik ini dipilih agar meminimalisir adanya data-data yang tidak relevan serta mempermudah proses perancangan.

#### 1) Wawancara

Proses menggali data dengan narasumber secara langsung di tempat sesuai pedoman wawancara.

#### 2) Observasi

Mengamati langsung di lapangan guna menemukan fokus tahap selanjutnya dalam memadatkan data yang diperlukan sehingga mencapai pemahaman objek yang diteliti.

#### 3) Kepustakaan

a) Sumber Acuan Khusus, misalnya: jurnal, bulletin, penelitian disertasi, tesis, skripsi.

b) Sumber Acuan Umum, berupa kepustakaan yang berwujud buku, ensiklopedia, e-book dan sejenisnya.

c) Sumber lain yang memuat hasil-hasil penelitian. Penggunaan sumber pustaka atau daftar pustaka dipilih secara selektif, artinya tidak semua bahan pustaka dijadikan landasan dalam penelitian.

#### d) Dokumentasi

Metode dokumenter adalah salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam metodologi penelitian sosial untuk menelusuri data baik secara historis. Mencari data mengenai hal atau variabel yang terkait langsung dengan objek penelitian, melalui berbagai macam arsip catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, agenda dan sebagainya.

b. Metode analisis

Metode analisis yang digunakan dalam perancangan Cerita Bergambar Digital “Asal Mula Danau Toba” untuk menambah minat membaca anak-anak adalah menggunakan metode 5W+1H

1) What

Apa yang akan dibuat dalam Perancangan ini?

2) Who

Siapa yang akan membaca dan menikmati / *target audience* dalam perancangan ini?

3) Where

Dimana perancangan Cergam Digital akan dipublikasikan?

4) When

Kapan perancangan Cergam Digital dapat di nikmati oleh masyarakat?

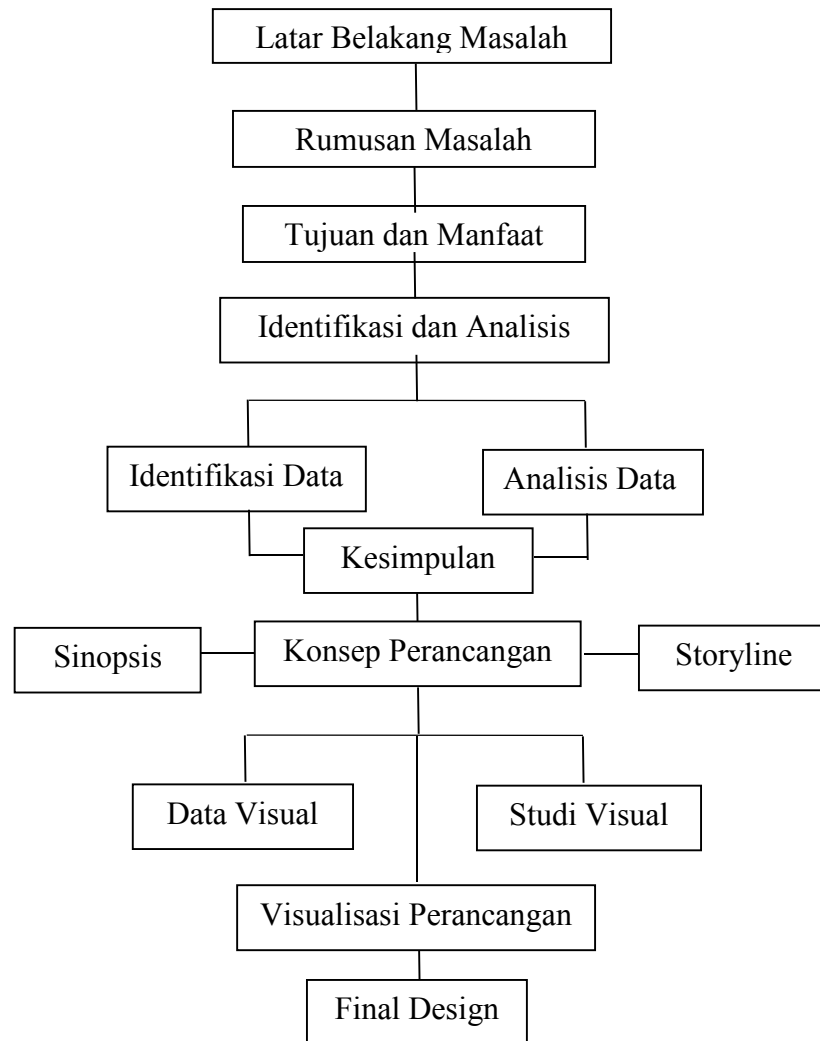
5) Why

Mengapa perancang Cergam Digital ini perlu dibuat?

6) How

Bagaimana Cergam Digital ini akan di sajikan kepada masyarakat?

## G. Skematika Perancangan



Gambar 1.1 Skematika Perancangan  
*Sumber: Dokumentasi Dyah Ayu Harianto, 2019*