

## ABSTRAK

Helen Trisanti (00000014338)

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF SEBAGAI ALTERNATIF LAIN  
DARI KUMPULAN DONGENG NUSANTARA KARYA LILIS HU**  
(CLXV + 165 halaman: 160 gambar; 0 tabel; 7 lampiran)

Tugas Akhir ini akan membahas proses perancangan buku interaktif berdasarkan cerita dongeng nusantara karya Lilis Hu, yaitu cerita rakyat Timun Mas. Perancangan proyek ini dimulai dari keprihatinan terhadap buku cerita rakyat untuk anak-anak di Indonesia yang kurang menggunakan media untuk menarik perhatian. Kebanyakan cerita rakyat disajikan dalam bentuk buku bergambar, sehingga ilustrasi menjadi peran penting untuk menemani audiens selama proses baca membaca. Dari sini muncul masalah dalam menciptakan tampilan baru untuk buku cerita Timun Mas dengan prinsip dan teori desain sebagai dasar pembuatan buku untuk meningkatkan minat pembaca. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menghasilkan ilustrasi yang kekanak-kanakan menggunakan gaya naive dan interaktif berdasarkan data dari studi pustaka dan wawancara dengan mempertimbangkan prinsip dan teori desain, seperti teori gestalt, teori warna, teori tipografi, dan teori layout. Target audiens dari perancangan buku ini adalah anak-anak berusia 6-9 tahun, di mana pada umumnya sedang diajarkan proses baca membaca di sekolah maupun di rumah.

Kata Kunci: buku interaktif, cerita rakyat, anak-anak, ilustrasi, *naive*

Referensi: 32 (2006-2020)

## ABSTRACT

Helen Trisanti (00000014338)

***THE DESIGN OF AN INTERACTIVE BOOK AS AN ALTERNATIVE OF LILIS HU'S ARCHIPELAGO LEGEND COLLECTIONS***

(CLXV + 165 pages: 160 pictures; 0 table; 7 appendixes)

This final project will discuss about the process of designing an interactive book based on Lilis Hu's tales of archipelago, namely the folk tale of Timun Mas. The idea of designing this project began with a concern of children's book about folklores in Indonesia that do not use much media to attract attention. Most of the folklores are represented in the form of picture books, therefore illustration plays an important role to accompany the audience during the reading process. From this, there arise a problem in creating a new look for the Timun Mas storybook with the principles and theories of design as the foundation of creating the book to increase reader's interests. The purpose of designing this book is to produce childish illustrations using naïve and interactive styles based on the data from literature studies, observations, and interviews by considering the principles and theories of design, such as gestalt theory, color theory, typography, and layout. The target audience for this project is children aged 6-9 years, where generally the reading process is being taught at school and at home.

Keywords: *interactive book, folklore, children, illustration, naive*

Reference: 32 (2006-2020)