

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala berkat yang telah diberikan-Nya, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF SEBAGAI ALTERNATIF LAIN DARI KUMPULAN DONGENG NUSANTARA KARYA LILIS HU” ini ditujukan untuk memenuhi sebagian besar persyaratan akademik guna memperoleh Sarjana Desain Satra Satu Universitas Pelita Harapan, Tangerang.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak, Tugas Akhir ini tidak dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses perancangan Tugas Akhir ini, yaitu kepada:

1. Bapak Dr. Martin Luqman Katoppo, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Desain.
2. Ibu Dr. Lala Palupi Santyaputri, S.Sn., M.Si., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Desain
3. Bapak Donny Ibrahim, S.Sn., M.Ikom., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan masukan.
4. Bapak Chandra Djoko, S.Sn., M.Ds., selaku Penasehat Akademik penulis.
5. Bapak Wahyudi Pratama, S.Sn., selaku Dosen Pembimbing dalam visual yang telah memberikan bimbingan dan masukan.
6. Semua dosen yang telah mengajarkan penulis selama berkuliah di Universitas Pelita Harapan.

7. Keluarga yang telah memberikan dukungan, doa dan kasih sayang.
8. Teman-teman seperjuangan Eldad Timothy, Rafi Krisananda, dan Malvin Joshua yang telah memberikan semangat dan bantuan kepada penulis.
9. Teman akrab Cindy Lovelia, Cherie Dahlan, Daniel Purnama, Shelley Christine, dan Moses Ronaldo yang telah membantu dan mendukung penulis dalam pengerjaan Tugas Akhir.

Akhir kata, penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada semua pihak, dan mohon maaf jika masih banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Dengan besar harapan semoga skripsi yang ditulis oleh penulis ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri maupun umumnya bagi pembaca.

Tangerang, 20 Januari 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	halaman
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR	
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR	
PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR	
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Prinsip Ilustrasi.....	7
2.2 Naïve Art.....	19
2.3 Prinsip Desain.....	21
2.4 Elemen Desain.....	26
2.5 Prinsip Gestalt.....	30
2.6 Teori Warna.....	35
2.6.1 Sifat Warna.....	36
2.6.2 Kombinasi Warna.....	37
2.6.3 Psikologi Warna.....	39
2.7 Buku Interaktif.....	40
2.7.1 Jenis-jenis interaktif.....	40
2.8 Tipografi.....	43

2.8.1 Anatomi Huruf.....	43
2.8.2 Klasifikasi Type.....	45
2.9 Gestur.....	48
2.10 Teori Psikologi Wajah.....	50
2.11 Grid System.....	50
2.12 Rule of Third.....	53
BAB III METODE PERANCANGAN.....	55
3.1 Waktu dan Tempat Studi Perancangan.....	55
3.2 Strategi Perancangan.....	55
3.3 Analisis Data.....	58
3.3.1 Buku Cerita Rakyat karya Lilis Hu.....	58
3.3.2 Pesan Moral.....	61
3.3.3 Sudut Pandang.....	62
3.3.4 Ilustrasi pada buku.....	62
3.3.5 Tipografi.....	63
3.3.6 Ikonik Cerita.....	64
3.4 Target Audiens.....	68
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....	69
4.1 Strategi Kreatif.....	69
4.1.1 Konsep Perancangan.....	69
4.1.2 Keyword.....	70
4.2 Strategi Media.....	72
4.3 Strategi Visual.....	74
4.3.1 Gaya Ilustrasi.....	74
4.3.2 Karakter.....	75
4.3.3 Budaya.....	77
4.3.4 Gestur.....	84
4.3.5 Warna.....	84
4.3.6 Tipografi.....	86
4.3.7 Layout.....	88
4.4 Proses Perancangan.....	89
4.4.1 Proses Perancangan Karakter.....	89
4.4.2 Proses Perancangan Adegan.....	101
4.4.3 Proses Perancangan Warna.....	104
4.4.4 Proses Perancangan <i>Layout</i>	109
4.4.5 Proses Perancangan Tipografi.....	115
4.4.6 Proses Perancangan Interaktif.....	119
4.5 Hasil Karya.....	128

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	134
5.1 Kesimpulan	134
5.2 Saran.....	135
DAFTAR PUSTAKA	136
LAMPIRAN	140



DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 2.1 Contoh ilustrasi naturalis <i>Tigers Cubs</i> oleh <i>Lucia Guarnotta, 2001</i>	8
Gambar 2.2 Contoh ilustrasi dekoratif oleh <i>Zi Li, 2017</i>	8
Gambar 2.3 Contoh ilustrasi kartun oleh <i>君 Jun, 2018</i>	9
Gambar 2.4 Contoh ilustrasi karikatur oleh <i>Siddhant Jumde, 2018</i>	9
Gambar 2.5 Contoh ilustrasi cergam oleh <i>Joshua Middleton, 2013</i>	10
Gambar 2.6 Contoh ilustrasi buku pelajaran oleh <i>Jota Han, 2016</i>	10
Gambar 2.7 Contoh ilustrasi khayalan <i>Life on Neptune</i> oleh <i>Frank R. Paul, 1884-1963</i>	11
Gambar 2.8 Contoh ilustrasi watercolor oleh <i>Kateryna Savchenko, 2017</i>	12
Gambar 2.9 Contoh ilustrasi <i>freehand digital</i> oleh <i>Javi Salas, 2020</i>	12
Gambar 2.10 Contoh ilustrasi <i>vector</i> oleh <i>El Santa Santa, 2019</i>	13
Gambar 2.11 Ilustrasi dari Peter Pan oleh <i>Alejandro Mesa, 2018</i>	13
Gambar 2.12 Ilustrasi dari Peter Pan oleh <i>Alejandro Mesa, 2018</i>	14
Gambar 2.13 Ilustrasi dari Barnabe oleh <i>Alena Tkach, 2018</i>	14
Gambar 2.14 Ilustrasi dari Barnabe oleh <i>Alena Tkach, 2018</i>	15
Gambar 2.15 Ilustrasi dari Nobody Loves Me oleh <i>Liza Tretyakova, 2018</i>	15
Gambar 2.16 Ilustrasi dari Nobody Loves Me oleh <i>Liza Tretyakova, 2018</i>	16
Gambar 2.17 Ilustrasi dari The Cats Who Was Afraid of Shadows oleh <i>Xavier Collette, 2018</i>	16
Gambar 2.18 Ilustrasi dari The Cats Who Was Afraid of Shadows oleh <i>Xavier Collette, 2018</i>	17
Gambar 2.19 Ilustrasi dari To Be Like a Tiger oleh <i>Emilia Dziubak, 2016</i>	17
Gambar 2.20 Ilustrasi dari To Be Like a Tiger oleh <i>Emilia Dziubak, 2016</i>	17
Gambar 2.21 Ilustrasi dari My First English Words oleh <i>Alena Tkach, 2016</i>	18
Gambar 2.22 Ilustrasi dari My First English Words oleh <i>Alena Tkach, 2016</i>	18

Gambar 2.23 Ilustrasi dari <i>La Vida de Jesús Ilustrada</i> oleh <i>John Joven, 2017</i>	19
Gambar 2.24 Ilustrasi dari <i>La Vida de Jesús Ilustrada</i> oleh <i>John Joven, 2017</i>	19
Gambar 2.25 Contoh Naïve Art dari <i>Alice’s Adventures in Wonderland</i> oleh <i>Alison Jay, 2015</i>	20
Gambar 2.26 Contoh Naïve Art dari <i>Alice’s Adventures in Wonderland</i> oleh <i>Alison Jay, 2015</i>	21
Gambar 2.27 Cutout of Animals oleh <i>American, tiga bulan kedua abad ke-19</i>	22
Gambar 2.28 <i>The Musicians</i> oleh <i>Fernando Botero, 1991</i>	23
Gambar 2.29 <i>Broadway Boogie-Woogie</i> oleh <i>Piet Mondrian, 1942-43</i> . 24	
Gambar 2.30 <i>The Third of May 1808</i> oleh <i>Francisco Goya, 1814</i>	24
Gambar 2.31 <i>The Indiferent Child</i> oleh <i>María Izquierdo, 1947</i>	25
Gambar 2.32 Contoh elemen garis pada <i>Self-Portrait</i> oleh <i>Leonardo da Vinci, 1514</i>	26
Gambar 2.33 Contoh elemen bentuk geometris pada <i>Three Musicians</i> oleh <i>Pablo Picasso, 1921</i>	27
Gambar 2.34 Contoh elemen tekstur pada <i>Portrait of Hieronymus Holzschuher</i> oleh <i>Albrecht Dürer, 1526</i>	28
Gambar 2.35 Contoh elemen ruang pada <i>South Beach Bathers</i> oleh <i>John Sloan, 1907-08</i>	29
Gambar 2.36 Contoh elemen value pada <i>Women of Tehuantepec</i> oleh <i>Rufino Tamayo, 1939</i>	29
Gambar 2.37 Contoh elemen warna pada <i>Workshop (Builders #1)</i> oleh <i>Jacob Lawrence, 1972</i>	30
Gambar 2.38 Contoh penerapan prinsip figure ground pada ilustrasi dari <i>Alice’s Adventures in Wonderland</i> oleh <i>Alison Jay, 2015</i>	31
Gambar 2.39 Contoh penerapan prinsip <i>similarity</i> pada ilustrasi dari <i>To Be Like a Tiger</i> oleh <i>Emilia Dziubak, 2016</i>	32
Gambar 2.40 Contoh penerapan prinsip <i>continuity</i> pada ilustrasi dari <i>Amando and Amira</i> oleh <i>Angie Siveria, 2018</i>	33
Gambar 2.41 Contoh penerapan prinsip <i>closure</i> pada ilustrasi dari <i>Where Are You, Beloved Lions?</i> oleh <i>Marta Koshulinska, 2017</i>	34
Gambar 2.42 Contoh penerapan prinsip <i>proximity</i> pada ilustrasi dari <i>Barnabe</i> oleh <i>Alena Tkach, 2018</i>	34
Gambar 2.43 <i>Color Wheel</i>	35
Gambar 2.44 Ilustrasi dari <i>The Cats Who Was Afraid of Shadows</i> oleh <i>Xavier Collette, 2018</i>	36
Gambar 2.45 Ilustrasi dari <i>Comme Un Géant</i> oleh <i>Duque Yvan, 2017</i> ... 37	

Gambar 2.46 Ilustrasi dari Peter Pan oleh <i>Alejandro Mesa, 2018</i>	37
Gambar 2.47 Ilustrasi dari Good Night's Book, for Children oleh <i>Anastasia Suvorova, 2017</i>	38
Gambar 2.48 Ilustrasi dari Le Cirque des Poilus oleh <i>Bali Engel dan Matthieu Landour, 2015</i>	39
Gambar 2.49 Contoh buku pop-up oleh <i>Marina Mishukova, 2018</i>	40
Gambar 2.50 Contoh buku lift-the-flap oleh <i>Olga Agafonova, 2018</i>	41
Gambar 2.51 Contoh buku pull-tab oleh <i>Wuri Widayani Hapsari, 2010</i> ..	41
Gambar 2.52 Contoh buku <i>hidden object</i>	42
Gambar 2.53 Contoh buku <i>play-a-sound</i>	42
Gambar 2.54 Contoh buku <i>touch and feel</i>	43
Gambar 2.55 <i>Anatomy of a Character</i>	44
Gambar 2.56 Klasifikasi <i>Old Style</i>	45
Gambar 2.57 Klasifikasi <i>Transitional</i>	45
Gambar 2.58 Klasifikasi <i>Modern</i>	46
Gambar 2.59 Klasifikasi <i>Slab Serif</i>	46
Gambar 2.60 Klasifikasi <i>Sans Serif</i>	47
Gambar 2.61 Klasifikasi <i>Blackletter</i>	47
Gambar 2.62 Klasifikasi <i>Script</i>	48
Gambar 2.63 Klasifikasi <i>Display</i>	48
Gambar 2.64 Contoh <i>manuscript grid</i>	51
Gambar 2.65 Contoh <i>column grid</i>	52
Gambar 2.66 Contoh <i>modular grid</i>	52
Gambar 2.67 Contoh <i>hierarchic grid</i>	53
Gambar 2.68 Rule of Thirds	54
Gambar 2.69 Contoh <i>Rule of Thirds</i>	54
Gambar 3.1 Susunan Tahapan Perancangan Tugas Akhir	56
Gambar 3.2 Sampulan Buku Cerita Rakyat karya Lilis Hu	60
Gambar 3.3 Contoh ilustrasi pada seri buku Dongeng Nusantara berjudul “Legenda Telaga Bidadari” dari Maluku Utara	62
Gambar 3.4 Contoh ilustrasi pada seri buku Dongeng Nusantara berjudul “Malin Kundang” dari Sumatra Barat.....	62
Gambar 3.5 Contoh tulisan pada buku Dongeng Nusantara berjudul “Legenda Telaga Bidadari”, “Timun Mas”, dan “Malin Kundang”	63
Gambar 3.6 Contoh tulisan pada buku Dongeng Nusantara berjudul “Legenda Telaga Bidadari”	63
Gambar 3.7 Contoh teks pada buku Dongeng Nusantara berjudul:	64
Gambar 3.8 Contoh teks moral pada buku Dongeng Nusantara berjudul “Legenda Telaga Bidadari”	64
Gambar 3.9 Sampulan Buku Cerita Rakyat Timun Mas karya Lilis Hu .	67

Gambar 3.10 Karakter dari Timun Mas.....	67
Gambar 3.11 Contoh tulisan dalam buku Timun Mas.....	67
Gambar 4.1 Layout dalam buku interaktif.....	73
Gambar 4.2 The Dream oleh Henri Rousseau, 1910	75
Gambar 4.3 Karakter oleh Li Wǔ Diǎn	76
Gambar 4.4 Studi Budaya Jawa Tengah.....	77
Gambar 4.5 Ilustrasi Timun Mas yang pernah ada.....	78
Gambar 4.6 Batik dari Jawa Tengah	78
Gambar 4.7 Sebelum penerapan pola batik	79
Gambar 4.8 Setelah penerapan pola batik	80
Gambar 4.9 Rumah Adat Kampung	81
Gambar 4.10 Hutan Walitis	82
Gambar 4.11 Hutan Rasamala	82
Gambar 4.12 Dedaunan pada pohon.....	83
Gambar 4.13 Penggambaran pohon.....	83
Gambar 4.14 Skema Warna <i>Tetradic</i>	85
Gambar 4.15 Analogous dan Komplementer	85
Gambar 4.16 Contoh penggunaan warna <i>tetradic</i>	86
Gambar 4.17 Typeface Sassoon Primary	87
Gambar 4.18 Typeface FF Cocon Regular	88
Gambar 4.19 <i>Layout</i> dalam buku	89
Gambar 4.20 Referensi foto untuk karakter Timun Mas.....	90
Gambar 4.21 Referensi gambar Timun Mas	90
Gambar 4.22 Sketsa awal karakter Timun Mas.....	91
Gambar 4.23 Sketsa digital karakter Timun Mas	91
Gambar 4.24 Referensi baju kemben	92
Gambar 4.25 Referensi batik Parang Kusumo	92
Gambar 4.26 Gestur Timun Mas	93
Gambar 4.27 Referensi gambar karakter Buto Ijo.....	93
Gambar 4.28 Relief raksasa pada Candi Suku	94
Gambar 4.29 Sketsa awal karakter Buto Ijo	95
Gambar 4.30 Sketsa digital karakter Buto Ijo	95
Gambar 4.31 Revisi sketsa digital karakter Buto Ijo	96
Gambar 4.32 Revisi sketsa digital karakter Buto Ijo	96
Gambar 4.33 Gestur Buto Ijo	96
Gambar 4.34 Referensi foto Pak Tani	97
Gambar 4.35 Referensi gambar Pak Tani.....	97
Gambar 4.36 Sketsa karakter Pak Tani	98
Gambar 4.37 Sketsa digital karakter Pak Tani	98
Gambar 4.38 Referensi foto ibu desa	99

Gambar 4.39 Referensi gambar Bu Tani	99
Gambar 4.40 Batik Kawung	100
Gambar 4.41 Sketsa karakter Bu Tani.....	100
Gambar 4.42 Sketsa digital karakter Bu Tani.....	100
Gambar 4.43 Sketsa adegan awal	101
Gambar 4.44 Sketsa adegan menemukan Timun Mas	102
Gambar 4.45 Sketsa adegan pemberitahuan mengenai Buto Ijo	102
Gambar 4.46 Sketsa adegan menggunakan senjata Peniti dan Garam pada Buto Ijo.....	103
Gambar 4.47 Sketsa adegan menggunakan senjata Terasi pada Buto Ijo	103
Gambar 4.48 Sketsa adegan Timun Mas mengalahkan Buto Ijo dan kembali dengan selamat	104
Gambar 4.49 Buto Ijo sedang mengejar Timun Mas ke hutan	104
Gambar 4.50 Timun Mas menggunakan senjata peniti	105
Gambar 4.51 Buto Ijo lepas dari tumbuhan duri lalu kembali mengejar Timun Mas	105
Gambar 4.52 Timun Mas menggunakan senjata garam	106
Gambar 4.53 Timun Mas menggunakan senjata terasi.....	106
Gambar 4.54 Skema warna part 1	106
Gambar 4.55 Buto Ijo sedang terperangkap	107
Gambar 4.56 Buto Ijo terperangkap tumbuhan duri.....	107
Gambar 4.57 Skema warna part 2	107
Gambar 4.58 Berdiskusi mengenai Buto Ijo	108
Gambar 4.59 Buto Ijo seolah ingin mencengkram	108
Gambar 4.60 Skema warna part 3	109
Gambar 4.61 Layout dari cover belakang dan depan	109
Gambar 4.62 Halaman pembukaan	110
Gambar 4.63 <i>Layout</i> pada isi.....	114
Gambar 4.64 <i>Layout</i> pada penutup halaman	115
Gambar 4.65 <i>Typeface</i> pada cover depan	116
Gambar 4.66 <i>Typeface</i> pada halaman pemiliki buku	117
Gambar 4.67 <i>Typeface</i> bodytext	118
Gambar 4.68 <i>Typeface</i> pada halaman moral	118
Gambar 4.61 <i>Lift the flap</i> saat menunjukkan cahaya yang dilihat Pak Tani	119
Gambar 4.62 <i>Lift the flap</i> saat Pak Tani yang muncul seakan-akan sudah sampai rumah	120
Gambar 4.63 <i>Lift the flap</i> ketika timun sudah dibelah dan berisi bayi Timun Mas.....	121

Gambar 4.64 <i>Lift the flap</i> untuk Buto Ijo yang tiba-tiba datang.....	121
Gambar 4.65 <i>Lift the flap</i> ketika Timun Mas melempar peniti lalu tumbuh tanaman duri.....	122
Gambar 4.66 <i>Basic Pull tab</i> digunakan pada timun seakan-akan sedang diangkat Pak Tani.....	122
Gambar 4.67 <i>Pull strip</i> pada kedua karakter menunjukkan sedang berkejaran.....	123
Gambar 4.68 <i>Pull strips</i> menunjukkan garam yang jatuh ke tanah.....	123
Gambar 4.69 <i>Pull strips</i> menunjukkan Buto Ijo ingin keluar dari sumur.....	124
Gambar 4.70 <i>Pull strips</i> pada tangan Buto Ijo semakin tenggelam dalam lumpur.....	124
Gambar 4.71 Pengenalan mengenai <i>pull strip</i> dengan <i>hubs</i>	125
Gambar 4.72 <i>Hubs and Pivot</i> pada Buto Ijo seakan-akan ingin menangkap pembaca.....	126
Gambar 4.73 <i>Hubs and Pivot</i> pada lingkaran cahaya yang dapat berputar 360 derajat untuk menunjukkan benda pustaka.....	126
Gambar 4.74 <i>Hubs and pivots</i> menunjukkan Buto Ijo yang berusaha lepas dari tanaman berduri.....	127
Gambar 4.75 <i>Hubs and Pivots</i> pada Buto Ijo yang terus bergerak ingin keluar dari lautan lumpur.....	127
Gambar 4.76 Foto <i>cover</i> depan dan samping.....	128
Gambar 4.77 Foto pembuka buku.....	128
Gambar 4.78 Foto isi buku.....	132
Gambar 4.79 Foto penutup buku.....	132
Gambar 4.80 Foto <i>cover</i> belakang.....	133

DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Lampiran A: Sketsa-sketsa	140
Lampiran B: Percobaan interaktif	143
Lampiran C: Transkrip wawancara	145

