



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANCANGAN BUKU POP-UP**  
**BERTEMA SERANGGA PEMBAWA PENYAKIT YANG ADA**  
**DI SEKITAR KITA**

**Laporan Tugas Akhir**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



Nama : Handry Pratama  
NIM : 12120210061  
Program studi : Desain Grafis  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**  
**TANGERANG**  
**2016**

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Handry Pratama  
NIM : 12120210061  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain  
Judul Tugas Akhir :

### **PERANCANGAN BUKU POP-UP BERTEMA SERANGGA PEMBAWA PENYAKIT YANG ADA DI SEKITAR KITA**

Dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing dan narasumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar (S.Ds) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 12 April 2016

Handry Pratama



UMN

## HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

### PERANCANGAN BUKU POP-UP BERTEMA SERANGGA PEMBAWA PENYAKIT YANG ADA DI SEKITAR KITA

Oleh

Nama : Handry Pratama

NIM : 12120210061

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 12 April 2016

Pembimbing

Toufiq Panji Wisesa, S.Ds., M.Sn.

Penguji

Ketua Sidang

Gideon Kamang Fredrick, S.T., M.Ds.

Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

Ketua Program Studi

Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas pertolongan serta kemampuan untuk menyelesaikan karya Tugas Akhir berjudul “Perancangan Buku Pop-Up Tentang Serangga Berbahaya Di Sekitar Kita”. Karya tugas akhir ini dibuat sebagai syarat kelulusan untuk meraih gelar Sarjana Desain Fakultas Seni dan Desain di dalam bidang Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis memilih topik ini untuk menambah pengetahuan anak-anak tentang serangga pembawa penyakit di sekitar kita dan menanggulangi fenomena penyakit yang ditimbulkan serangga pembawa penyakit kepada anak-anak usia 4-6 tahun. Hal ini karena anak-anak rentan terhadap serangga pembawa penyakit yang tinggal dan berkeliaran di sekitarnya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung penulis selama melaksanakan Tugas Akhir ini, yaitu kepada:

1. Bapak Yufuf Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual,
2. Bapak Toufiq Panji Wisesa, S.Ds., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan memberi saran kepada penulis sejak awal hingga akhir proses pembuatan Tugas Akhir,
3. Bapak Gideon Kamang Fredrick, S.T., M.Ds.. selaku dosen yang turut membantu penulis dalam proses pembuatan Tugas Akhir.

4. Kedua orang tua dan keluarga penulis yang telah memberikan dukungan moril dan materiil sejak awal hingga akhir dalam melaksanakan Tugas Akhir,
5. Teman-teman serta sahabat-sahabat penulis yang senantiasa mendampingi dan memberikan dukungan, motivasi, ide, serta masukan yang berarti bagi penulis,
6. Pihak-pihak yang penulis tidak dapat tuliskan satu per satu, yang telah berkontribusi dalam penyelesaian tugas akhir ini, baik secara langsung ataupun tidak langsung.

Tangerang, 12 April 2016

Handry Pratama

UMMN

## ABSTRAKSI

Terdapat berbagai macam hewan sebagai sumber penyakit bagi manusia dan dengan mudah dapat ditemukan di lingkungan sekitar kita, khususnya adalah serangga. Informasi seperti ini masih tidak diketahui oleh anak-anak . Oleh karena itu, diperlukan sebuah media interaktif yang dapat memberikan pengetahuan tentang hewan-hewan tersebut sehingga anak-anak dapat mengetahui ciri-ciri dan bahaya dari serangga-serangga tersebut. Media yang dipilih adalah buku *pop-up* ilustrasi. Dalam perancangan tugas akhir ini, metode yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif.

**Kata kunci:** Ilustrasi, Buku *Pop-Up*, serangga-serangga pembawa penyakit yang ada di sekitar kita

UMMN



## **ABSTRACT**

*There are various kinds of animals as a source of disease for humans and can easily be found in our environment, in particular insects. Such information is still not known by children. Therefore, it takes an interactive media that can provide knowledge about these animals so that children can know the characteristics and dangers of these insects. The selected media is a pop-up book illustration. In design of this thesis, the methods used are qualitative and quantitative.*

**Keywords:** *Illustration, Pop-Up Book, Disease-Carrying Insects Around Us*

U M N

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan masalah .....</b>	<b>2</b>
<b>1.3 Batasan Masalah .....</b>	<b>2</b>
<b>1.4 Tujuan Tugas Akhir.....</b>	<b>3</b>
<b>1.5 Metode Pengumpulan Data .....</b>	<b>3</b>
1.5.1 Studi Kepustakaan .....	3
1.5.2 Wawancara.....	3
<b>1.6 Metode Perancangan.....</b>	<b>3</b>
<b>1.7 Skematika Perancangan .....</b>	<b>5</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
<b>2.1 Buku.....</b>	<b>6</b>
2.1.1 Elemen buku.....	6
2.1.2 Jenis Buku .....	11

<b>2.2</b>	<b>Buku <i>Pop-Up</i> .....</b>	<b>12</b>
2.2.1	Sejarah Buku <i>Pop-Up</i> .....	13
2.2.2	Metode Pembuatan <i>Pop-Up</i> .....	13
2.2.3	Mekanisme <i>Pop-Up</i> .....	15
<b>2.3</b>	<b>Elemen-Elemen Desain .....</b>	<b>22</b>
2.3.1	Garis ( <i>Line</i> ) .....	22
2.3.2	Bidang ( <i>Shape</i> ) .....	23
2.3.3	Warna ( <i>color</i> ) .....	24
2.3.4	Gelap Terang ( <i>Value</i> ) .....	29
<b>2.4</b>	<b>Ilustrasi .....</b>	<b>29</b>
2.4.1	Sejarah Ilustrasi .....	30
2.4.2	Jenis-Jenis Ilustrasi .....	31
<b>2.5</b>	<b>Tipografi .....</b>	<b>32</b>
<b>2.6</b>	<b>Serangga (Insekta) .....</b>	<b>33</b>
2.6.1	Serangga Pembawa Penyakit .....	33
<b>BAB III</b>	<b>.....</b>	<b>38</b>
<b>METODOLOGI</b>	<b>.....</b>	<b>38</b>
<b>3.1.</b>	<b>Gambaran Umum Penelitian .....</b>	<b>38</b>
<b>3.2.</b>	<b>Wawancara .....</b>	<b>38</b>
3.2.1.	Wawancara Dengan Kepala Editor Elex Media Computindo .....	38

3.2.1.1. Hasil Wawancara.....	39
3.2.2. Wawancara Dengan Anggota Departemen Proteksi Tanaman IPB .....	40
3.2.3. Wawancara Dengan Sandy Lee .....	41
3.2.3.1. Hasil Wawancara.....	41
<b>3.3 Studi Existing .....</b>	<b>42</b>
3.3.1 <i>Encyclopedia MYTHOLOGICA: GODS AND HEROES</i> .....	43
3.3.2 <i>CREEPY CRAWLIES: A Pocket Pop-Up</i> .....	45
<b>BAB IV .....</b>	<b>47</b>
<b>PERANCANGAN .....</b>	<b>47</b>
<b>4.1 Konsep Perancangan.....</b>	<b>47</b>
4.1.1 Strategi Perancangan .....	47
<b>4.2 Mind Mapping.....</b>	<b>48</b>
<b>4.3 Perancangan .....</b>	<b>49</b>
4.3.1 Halaman 1 dan 2.....	50
4.3.2 Halaman 3 dan 4.....	52
4.3.3 Halaman 5 dan 6.....	54
4.3.4 Halaman 7 dan 8.....	57
4.3.4 Halaman 9 dan 10.....	60
4.3.5 <i>Cover</i> .....	63

4.3.6 Pembuatan <i>Dummy</i> .....	64
4.3.7 Proses Digitalisasi Pola.....	66
4.3.8 Proses <i>Nesting</i> .....	67
4.3.9 Karakter .....	68
4.3.10 Tipografi .....	70
<b>BAB V</b> .....	<b>71</b>
<b>PENUTUP</b> .....	<b>71</b>
5.1 Kesimpulan.....	71
5.2 Saran.....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>xvi</b>

UMMN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>The Book Block</i> .....	7
Gambar 2. 2 <i>Multiple layers</i> .....	15
Gambar 2. 3 <i>Floating Layers</i> .....	16
Gambar 2. 4 <i>V-fold</i> .....	17
Gambar 2. 5 <i>Magic Box</i> .....	17
Gambar 2. 6 <i>Moving Arms</i> .....	18
Gambar 2. 7 <i>Rotating Disk</i> .....	19
Gambar 2. 8 <i>Sliding Motion</i> .....	19
Gambar 2. 9 <i>Pull-Up Planes</i> .....	20
Gambar 2. 10 <i>Pivoting Motion</i> .....	21
Gambar 2. 11 <i>Dissolving Scenes</i> .....	21
Gambar 2. 12 <i>Garis (Line)</i> .....	23
Gambar 2. 13 <i>Bentuk (Shape)</i> .....	24
Gambar 2. 14 <i>Color Wheel</i> .....	25
Gambar 3. 1 wawancara dengan ibu Retno Christy .....	39
Gambar 3. 2 <i>Encyclopedia MYTHOLOGICA: GODS AND HEROES</i> .....	43
Gambar 3. 3 <i>Encyclopedia MYTHOLOGICA: GODS AND HEROES</i> .....	44
Gambar 3. 4 <i>Creepy Crawlies: A Pocket Pop-Up</i> .....	45
Gambar 3. 5 <i>Creepy Crawlies: A Pocket Pop-Up</i> .....	46

Gambar 4. 1 <i>Creepy Crawlies: A Pocket Pop-Up</i> .....	48
Gambar 4. 2 Sketsa Halaman 1 dan 2 .....	50
Gambar 4. 3 Teknik lift the flaps dan tampak awal halaman 1 .....	50
Gambar 4. 4 Teknik <i>Lift The Flaps</i> Dan Tampak Dalam Dalam Halaman 1 .....	51
Gambar 4. 5 Teknik <i>Moving Arms</i> .....	51
Gambar 4. 6 Halaman 1 dan 2 .....	52
Gambar 4. 7 Keseluruhan Halaman 1 dan 2 .....	52
Gambar 4. 8 Sketsa Halaman 3 dan 4 .....	52
Gambar 4. 9 Latar Perkotaan Dan Perumahan .....	53
Gambar 4. 10 Mekanisme <i>Pop-Up Nyamuk Anopheles</i> .....	53
Gambar 4. 11 Keseluruhan Halaman 3 dan 4 .....	54
Gambar 4. 12 Sketsa Halaman 5 dan 6 .....	54
Gambar 4. 13 Halaman Dengan Teknik <i>Lift The Flaps</i> .....	55
Gambar 4. 14 Bagian Dalam Dengan Teknik <i>Floating Layers</i> .....	55
Gambar 4. 15 Tempat Sampah Dengan Teknik <i>Magic Box</i> .....	56
Gambar 4. 16 Lalat Rumah Dengan Teknik <i>V-Folds</i> .....	56
Gambar 4. 17 Halaman 5 dan 6 .....	56
Gambar 4. 18 Keseluruhan Halaman 5 dan 6 .....	57
Gambar 4. 19 Sketsa Halaman 7 dan 8 .....	57
Gambar 4. 20 Tampak Depan Panel dengan Teknik <i>Lift The Flaps</i> .....	58
Gambar 4. 21 Tampak Dalam Panel Dengan Teknik <i>Floating Layers</i> .....	58
Gambar 4. 22 Panel Di Halaman 8 .....	59

Gambar 4. 23 Mekanisme <i>Pop-Up</i> pada Halaman 7 Dan 8 Dengan Teknik <i>V-Folds</i> .....	59
Gambar 4. 24 Panel Dengan Teknik <i>Lift The Flaps</i> .....	60
Gambar 4. 25 Bagian Dalam Panel Dengan Teknik <i>Floating Layers</i> .....	60
Gambar 4. 26 Panel Dengan Teknik <i>Lift The Flaps Dan Floating Layers</i> ..	61
Gambar 4. 27 Mekanisme Dengan Teknik <i>V-folds</i> dan <i>Floating Layers</i> ....	61
Gambar 4. 28 Halaman 9 dan 10 .....	62
Gambar 4. 29 Keseluruhan Halaman 9 dan 10.....	62
Gambar 4. 30 Desain <i>Cover</i> Pertama.....	63
Gambar 4. 31 Desain <i>Cover</i> Final .....	63
Gambar 4. 32 Pembuatan <i>Dummy</i> Pertama dan Batas Lipat .....	64
Gambar 4. 33 Tahap Pemotongan Pola.....	65
Gambar 4. 34 Proses <i>Scoring</i> (Penggoresan Lipatan) .....	65
Gambar 4. 35 Proses Penyusunan Pola Ke <i>Base</i> .....	65
Gambar 4. 36 Keseluruhan Proses Pembuatan <i>Dummy</i> .....	66
Gambar 4. 37 Digitalisasi Pola .....	66
Gambar 4. 38 <i>Nesting</i> .....	67
Gambar 4. 39 Sketsa Manual .....	68
Gambar 4. 40 Sketsa Gestur karakter .....	69
Gambar 4. 41 Digitalisasi Karakter .....	69
Gambar 4. 42 <i>Slappy Inline</i> .....	70
Gambar 4. 43 foontoon .....	70