



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.

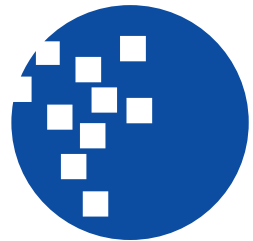
Copyright and reuse:

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 TEKS BERILUSTRASI
PERMAINAN TRADISIONAL: LAYANG-LAYANG
KHAS DKI JAKARTA**

Laporan Tugas Akhir

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Albert Budiman
NIM : 11120210424
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2016**

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Albert Budiman
NIM : 11120210424
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain
Universitas Multimedia Nusantara
Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN BUKU TEKS BERILUSTRASI PERMAINAN TRADISIONAL: LAYANG-LAYANG KHAS DKI JAKARTA

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 akademik dan narasumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran 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, 8 Juni 2016

Albert Budiman

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU TEKS BERILUSTRASI PERMAINAN
TRADISIONAL: LAYANG-LAYANG KHAS DKI JAKARTA

Oleh

Nama : Albert Budiman
NIM : 11120210424
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 23 Juni 2016

Pembimbing

Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.

Penguji

Ketua Sidang

Ratna Cahaya Rina W. P., S.Sos., M.Ds.

Gideon K. Frederick, S.T., M.Ds.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sampaikan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan Kasih dan Karunianya penulis dapat melaksanakan perancangan tugas akhir yang berjudul "Perancangan Buku Teks Berilustrasi Permainan Tradisional: Layang-Layang Khas DKI Jakarta" dengan baik dan tepat waktu yang merupakan syarat dalam memperoleh gelar Sarjana.

Judul tersebut diajukan karena melihat fenomena yang ada bahwa permainan tradisional layang-layang khas DKI Jakarta tidak dikenal luas oleh anak-anak dimasa sekarang, khususnya mereka yang tinggal di Jakarta.

Dalam proses perancangan tugas akhir dari awal hingga perancangan tersebut terselesaikan, tidak lepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak Atas hal tersebut pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi besar membantu penulis melewati proses perancangan tugas akhir ini, yakni kepada:

1. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. Selaku Ketua Program Studi
2. Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds., Selaku dosen pembimbing tugas akhir
3. Chara Susanti, S.Ds., M.Ds., Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds., Ferdy Tanumiharjo, S.Sn, M.Ds., Gideon K. Frederick, S.T., M.Ds., selaku dosen spesialis yang telah membantu dan memberi masukan dalam proses perancangan tugas akhir
4. Surianto Rustan selaku dosen Universitas Multimedia Nusantara dan penulis buku desain yang telah membantu dan memberi masukan dalam proses perancangan tugas akhir

5. Asep Irawan selaku narasumber dan segenap petugas Museum Layang-Layang Indonesia
6. Kedua orang tua dan segenap keluarga penulis
7. Teman-teman mahasiswa/i Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 8 Juni 2016

Albert Budiman

UMMN

ABSTRAKSI

Layang-layang khas DKI Jakarta merupakan salah satu layang-layang tradisional yang tersebar diberbagai daerah di Indonesia, salah satunya DKI Jakarta. Layangan Aduan dan Koangan adalah layangan khas daerah tersebut yaitu DKI Jakarta, dimana kedua layangan tersebut memiliki bentuk atau dimensi yang berbeda, jika layangan Aduan berbentuk persegi maka pada layangan Koangan berbentuk lonjong serta cara memainkannya pun yang beragam.

Perancangan buku teks berilustrasi permainan tradisional layang-layang khas DKI Jakarta ini menggunakan teori umum dan teori khusus yang terdiri dari; Teori tentang buku, ilustrasi, karakter, warna, *grids*, tipografi hingga teori tentang layang-layang.

Buku "Layangan Jakarta: Mengenal, Membuat dan Memainkan, Seri 1 Layangan Aduan" adalah sebuah buku yang membahas tentang layang-layang khas DKI Jakarta dengan ilustrasi sebagai media dalam menyampaikan informasi atau bisa disebut dengan cerita bergambar, buku tersebut ditargetkan untuk anak-anak sekolah dasar dengan rentang usia 7 - 12 tahun.

Kata kunci : Buku, ilustrasi, layang-layang, Jakarta.

UMMN

ABSTRACT

Typical kite of Jakarta is one of the traditional kites that scattered in various regions in Indonesia, one of it is Jakarta. Aduan and Koangan kites is typical of the Jakarta region, where both of these kites have their own shape and dimensions, the Aduan kite is square shaped and Koangan is oval shaped as well as how to play it was diverse.

The design illustrated textbook traditional typical kite game of DKI Jakarta using the theory of general and special theories which consists of; Theories about the books, illustration, character, color, grids, typography, and the theory of the kites.

The book "Layangan Jakarta: Mengenal, Membuat, and Memainkan, Series 1 Aduan Kites" is a book that talks about typical kite of Jakarta with illustration as a medium to convey information or be referred to a story with picture, the book is targeted for elementary school children that aged 7-12 years.

Keywords : Book, illustration, kite, Jakarta.

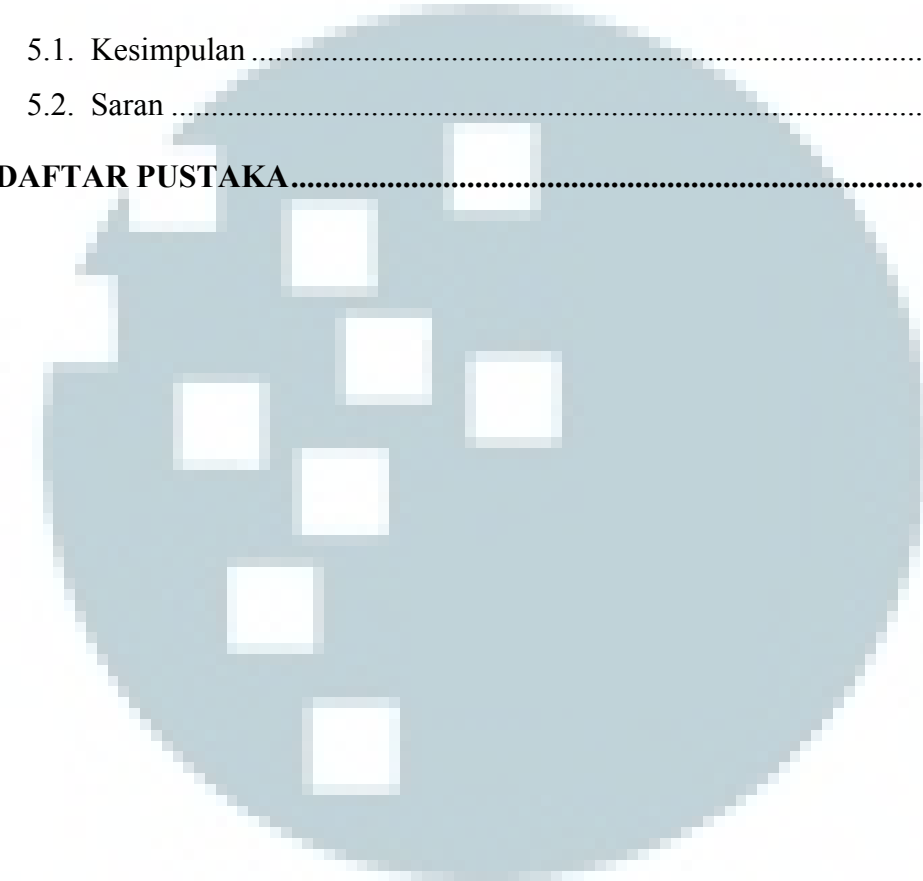
U M N

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	III
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI	VI
ABSTRACT	VII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	XI
DAFTAR LAMPIRAN.....	XIV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	4
1.5. Manfaat Tugas Akhir	4
1.6. Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7. Metode Perancangan.....	5
1.8. Skematika Perancangan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Teori Dasar Umum	8
2.1.1. Buku.....	8
2.1.2. Plot	10
2.1.3. Ilustrasi.....	11
2.1.4. Warna.....	15
2.1.5. <i>Grids</i>	16
2.1.6. Tipografi	21
2.2. Teori Dasar Khusus.....	22

2.2.1.	Layang-Layang	22
2.2.2.	Layang-Layang DKI Jakarta.....	22
2.2.3.	Manfaat Permainan Tradisional Layang-Layang Untuk Anak..	24
BAB III METODOLOGI.....		26
3.1.	Gambaran Umum.....	26
3.2.	Wawancara.....	27
3.2.1.	Proses Wawancara	29
3.2.2.	Analisa Wawancara	30
3.3.	Kuesioner	30
3.3.1.	Proses Distribusi Kuesioner.....	32
3.3.2.	Analisa Kuesioner	34
3.4.	Observasi.....	36
3.4.1.	Observasi Lapangan.....	36
3.4.2.	Observasi Eksisting.....	38
BAB IV PERANCANGAN		44
4.1.	Mindmapping Perancangan	44
4.2.	Brainstoming Perancangan	45
4.3.	Konsep Perancangan Buku	47
4.3.1.	Tujuan Perancangan Buku	48
4.3.2.	Strategi Kreatif Buku	48
4.4.	Perancangan Buku	49
4.4.1.	Judul.....	49
4.4.2.	Karakter.....	50
4.4.3.	<i>Set & Property</i>	52
4.4.4.	Warna.....	53
4.4.5.	Tipografi	54
4.4.6.	<i>Storyline dan Storyboard</i>	56
4.4.7.	Sampul Buku.....	62
4.4.8.	Alur	62
4.4.9.	<i>Layout</i>	66

4.4.10. Produksi Buku.....	68
4.4.11. Promosi Buku	72
BAB V PENUTUP	80
5.1. Kesimpulan	80
5.2. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA.....	XV



UMMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Bagan Skematika Perancangan	7
Gambar 2.1. Anatomi Buku	9
Gambar 2.2. <i>Iconic Character</i>	13
Gambar 2.3. <i>Simple Character</i>	13
Gambar 2.4. <i>Broad Character</i>	14
Gambar 2.5. <i>Comedy Relief Character</i>	14
Gambar 2.6. <i>Lead Character</i>	15
Gambar 2.7. <i>Realistic Character</i>	15
Gambar 2.8. <i>Anatomy of Grids</i>	18
Gambar 2.9. <i>Single Column Grids</i>	18
Gambar 2.10. <i>Multiple Column Grids</i>	19
Gambar 2.11. <i>Modular Grids</i>	19
Gambar 2.12. <i>Alternative Grids</i>	20
Gambar 2.13. <i>Breaking The Grids</i>	20
Gambar 3.1. Penulis Bersama Bapak Asep Irawan	28
Gambar 3.2. Kuesioner Visual	31
Gambar 3.3. Responden Kuesioner Pertama	32
Gambar 3.4. Responden Kuesioner Kedua	33
Gambar 3.5. Lokasi Distribusi Kuesioner Visual	33
Gambar 3.6. Diagram Kuesioner Pertama	34
Gambar 3.7. Diagram Kuesioner Pertama	34
Gambar 3.8. Diagram Pemilihan Jenis Gambar	35
Gambar 3.9. Diagram Pemilihan Jenis Huruf	35
Gambar 3.10. Bangunan Museum	37
Gambar 3.11. Layang-Layang Kreasi 3D	37
Gambar 3.12. Piagam Dari Meseum Rekor Dunia Indonesia	38
Gambar 3.13. Sampul <i>Inside Out</i>	40
Gambar 3.14. Isi <i>Inside Out</i>	40
Gambar 3.15. Sampul Seri Pengembangan Diri	41

Gambar 3.16. Isi Seri Pengembangan Diri	41
Gambar 3.17. Sampul Chichi Kelinci	42
Gambar 3.18. Isi Chichi Kelinci	42
Gambar 4.1. <i>Mind Mapping</i>	44
Gambar 4.2. Kata Kunci Ceria.....	45
Gambar 4.3. Kata Kunci Sederhana/Simpel	46
Gambar 4.4. Kata Kunci Betawi	46
Gambar 4.5. Hadiah Buku Layangan Jakarta	49
Gambar 4.6. Proses Sketsa Karakter Tahap Pertama.....	50
Gambar 4.7. Proses Sketsa Karakter Tahap Kedua	51
Gambar 4.8. Proses Digitalisasi <i>Vector</i>	51
Gambar 4.9. Referensi Lapangan di Jakarta	52
Gambar 4.10. Referensi Gedung di Jakarta	52
Gambar 4.11. Proses Digitalisasi <i>Vector</i>	53
Gambar 4.12. Warna Pada Ondel-Ondel	53
Gambar 4.13. <i>Color Palette</i> Pada Buku.....	54
Gambar 4.14. Penerapan <i>Color Palette</i> Pada Buku.....	54
Gambar 4.15. <i>Typeface Grind Zero</i>	55
Gambar 4.16. <i>Typeface Crayon Kids</i>	55
Gambar 4.17. <i>Storyboard</i> Halaman 1 - 16.....	59
Gambar 4.18. <i>Storyboard</i> Halaman 17 - 32	60
Gambar 4.19. <i>Storyboard</i> Halaman 33 - 48.....	61
Gambar 4.20. Sampul Buku.....	62
Gambar 4.21. <i>Layout</i>	67
Gambar 4.22. Penerapan Konten Teks Dan Konten Visual Pada <i>Layout</i>	67
Gambar 4.23. <i>Layout</i> Keseluruhan Buku.....	68
Gambar 4.24. <i>X Banner</i>	73
Gambar 4.25. <i>Flyer</i>	73
Gambar 4.26. <i>Point Of Purchase</i> Besar.....	74
Gambar 4.27. <i>Point Of Purchase</i> Kecil	74
Gambar 4.28. Iklan Majalah	75

Gambar 4.29. Topi.....	75
Gambar 4.30. Slayer	76
Gambar 4.31. Kaus Oblong	76
Gambar 4.32. Tas Gendong	77
Gambar 4.33. Botol Air	77
Gambar 4.34. Gelas.....	78
Gambar 4.35. Gantungan Kunci	78
Gambar 4.36. <i>Sticker</i>	79

UMMN

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: LEMBAR BIMBINGAN.....XVII

LAMPIRAN B: LEMBAR BIMBINGAN SPESIALISXX



UMN