



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 KOMIK BAGI ANAK

TENTANG PERAYAAN KUE BULAN

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Miranti

NIM : 11120210377

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2015

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Miranti
NIM : 11120210377
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain
Universitas Multimedia Nusantara
Judul Tugas Akhir :

PERANCANGAN BUKU KOMIK BAGI ANAK TENTANG PERAYAAN KUE BULAN

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.

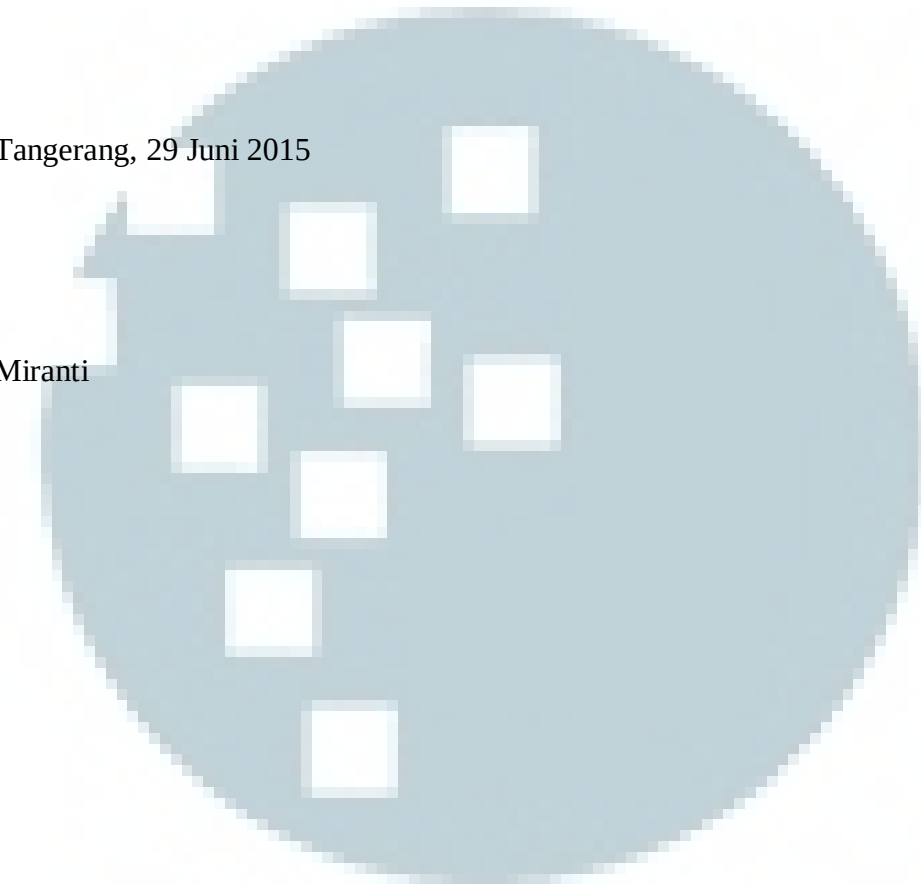
Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

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, 29 Juni 2015

Miranti



UMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Perancangan Buku Komik Bagi Anak tentang Perayaan Kue Bulan

Oleh

Nama : Miranti

NIM : 11120210377

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 29 Juni 2015

Pembimbing I

Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds.

Penguji

Ketua Sidang

Erwin Alfian, S.Sn, M.Ds.

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

Ketua Program Studi

Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala limpahan rahmat dan berkatNya sehingga laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Kebudayaan dan tradisi lokal Tionghoa yang beragam sangat menarik untuk dibahas. Mulai dari hari raya Imlek, Ceng Beng, dan lain sebagainya. Namun sejak rezim Orde Baru yang melarang dan membatasi gerak-gerik orang-orang Tionghoa untuk merayakan hari raya serta tradisi Tionghoa membuat orang-orang Tionghoa di zaman ini sudah mulai meninggalkan tradisi dan kebudayaan asli Tionghoa yang dahulu kala sangat diamalkan dan dijalankan oleh mayoritas orang Tionghoa di Indonesia. Kenyataannya, banyak nilai-nilai dari tradisi dan kebudayaan asli Tionghoa yang dapat dipelajari dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Begitu pula dengan Perayaan Kue Bulan yang sudah banyak ditinggalkan oleh mayoritas orang Tionghoa di zaman ini. Perayaan yang sangat erat hubungannya dengan nilai kekeluargaan ini menjadi salah satu hari raya besar dan perayaan penting bagi orang-orang Tionghoa. Tidak hanya orang dewasa saja, namun anak-anak perlu dikenalkan kepada tradisi-tradisi lokal sejak dini.

Laporan Tugas Akhir ini menjadi salah satu syarat akademik untuk menempuh gelar sarjana strata satu (S1) jurusan Desain Komunikasi Visual. Laporan magang ini dibuat sebagai *sharing* pengetahuan dan informasi mengenai tema Tugas Akhir yang diambil oleh penulis sekaligus agar dapat menjadi pedoman bagi para mahasiswa khususnya mahasiswa Desain Grafis yang hendak mengambil Tugas Akhir yang berhubungan dengan tema maupun media dari

Tugas Akhir ini. Laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik berkat peran penting dari berbagai pihak dan dengan segala kerendahan hati, penulis juga menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih ada kekurangan, namun penulis tetap berusaha menyajikan sebuah laporan Tugas Akhir yang baik agar dapat bermanfaat bagi siapapun yang membutuhkannya.

Penulis merasa sangat bersyukur atas kesempatan untuk menjalankan proyek Tugas Akhir ini. Begitu banyak pengalaman dan ilmu yang didapat dari berbagai pihak, mulai dari para penguji, dosen pembimbing, dosen lainnya, hingga teman-teman yang juga sedang mengerjakan Tugas Akhir. Melalui pengalaman ini, penulis menyadari bahwa dalam mendesain sesuatu tidak hanya berdasarkan bagus atau tidaknya suatu desain namun harus didasari oleh *problem solving* atau *demand* yang sedang terjadi dengan pemikiran dan konsep yang matang dan tepat sasaran.

Selama mengerjakan Tugas Akhir, penulis dibantu oleh banyak sekali pihak sehingga Tugas Akhir yang dijalankan dapat berjalan dengan baik dan lancar. Maka, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Desi Dwi Kristanto selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengerjakan proyek Tugas Akhir.
2. Bapak Zamzami Almakki selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis selama satu semester ini, mulai dari awal hingga akhir, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik.

3. Bapak Gideon K.F. yang telah ikut membantu saya dalam mengerjakan Tugas Akhir melalui saran, kritik dan berbagai revisi yang membangun penulis agar lebih baik dalam mengerjakan Tugas Akhir yang dijalankan.
4. Bapak Mohammad Rizaldi dan Bapak Erwin Alfian selaku ketua sidang dan penguji yang telah memberikan banyak kritik dan saran yang membangun agar hasil karya Tugas Akhir dapat menjadi lebih baik.
5. Bapak I Wayan Suparmin selaku Ketua Perhimpunan Indonesia Tionghoa (INTI) dan Bapak Surikin selaku Pengawas Utama Museum Hakka Indonesia di TMII yang telah membantu saya dalam memberikan informasi dan pengetahuan mengenai tema dari Tugas Akhir yang penulis jalani.
6. Keluarga dari penulis, papa, mama, Randi, Indri yang telah memberikan segala bantuan, dukungan dan semangat kepada penulis selama mengerjakan Tugas Akhir sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan lancar dan tepat waktu.
7. Penulis juga ingin berterimakasih kepada Bapak Paulus dan Ibu Paulus yang telah membantu penulis dalam menyusun dan membuat *booth display* untuk sidang akhir sehingga terlihat lebih cantik.
8. Seluruh teman-teman penulis, Amanda, Vanessa, Inez, Ita, Nisa, Yu, Aca, Ryu, Chy, Karin, Zizah, seluruh admin ELFINAUNITED, seluruh staff KoreanUpdates, dan seluruh teman-teman yang tak bisa

ditulis satu per satu oleh penulis yang sudah memberikan dukungan, semangat, kritik dan saran yang membangun bagi penulis selama mengerjakan Tugas Akhir.

9. Seluruh teman-teman PEGASUS lainnya:Livia, Oessella, Bryan, Anna, Sergie, One, Aan yang telah berjuang bersama dan banyak memberikan bantuan dan semangat selama satu semester ini.
10. BTS terutama Jeon Jungkook dan Yesung yang sudah menjadi penyemangat dalam mengerjakan Tugas Akhir serta inspirasi utama dari tema yang penulis ambil untuk Tugas Akhir ini.

Tangerang, 29 Juni 2015

Miranti

UMN

ABSTRAKSI

Kebudayaan Tionghoa banyak memberikan pengaruh di Indonesia. Perayaan Kue Bulan merupakan salah satu tradisi dan bagian dari kebudayaan Tionghoa tersebut. Akan tetapi, sejak rezim Orde Baru yang membatasi dan melarang orang-orang Tionghoa untuk mengamalkan tradisi dan budayanya, orang-orang Tionghoa di Indonesia banyak yang telah meninggalkan tradisi merayakan hari raya Tionghoa, khususnya Perayaan Kue Bulan. Faktanya, banyak nilai-nilai yang dapat diambil dari perayaan ini, salah satunya adalah menjaga hubungan kekeluargaan. Penulisan Tugas Akhir ini bertujuan untuk merancang komik permainan untuk anak-anak Tionghoa sebagai media edukasi yang memberikan pengetahuan mengenai Perayaan Kue Bulan. Metode penelitian yang dipakai adalah etnografi deskriptif yang bersifat kualitatif melalui analisis dokumen, wawancara, observasi, dan survei.

Kata kunci : (Perayaan Kue Bulan, Tionghoa, Tradisi dan Kebudayaan, Buku Komik, Anak-Anak)

ABSTRACTION

Chinese culture gives so many impacts to Indonesian local culture. Moon Cake Festival is one of Chinese traditions and a part of Chinese culture itself. But since the New Order regime which had disallowed the Chinese who lived in Indonesia to undergo their traditions and local cultures, the Chinese who live in Indonesia has left those old traditions and customs in celebrating their feast days, especially the Moon Cake Festival. In fact, there are so many values which can be applied from this festival, one of them is to keep the good relationship in our own families.

This Final Project is aiming to design a comic for kids as an education media which is contained with informations and knowledges about the Moon Cake Festival. The research method which is used in this Final Project is descriptive ethnography as a qualitative research method to analyze a theme that related to cultures through documents analyzing, interview, observation, and survey.

Keywords : (Moon Cake Festival, Chinese Tradition and Culture, Comic for Kids)

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	IV
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI.....	IX
<i>ABSTRACTION</i>	X
DAFTAR ISI	XI
DAFTAR GAMBAR.....	XV
DAFTAR TABEL	XIX
DAFTAR LAMPIRAN	XX
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Tugas Akhir.....	5
1.5. Manfaat Tugas Akhir.....	5
1.6. Metode Pengumpulan Data.....	7
1.7. Metode Perancangan	8
1.8. Skematika Perancangan.....	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13

2.1.	Kajian tentang Perayaan Kue Bulan.....	13
2.1.1.	Tinjauan Tionghoa di Indonesia	13
2.1.2.	Tinjauan Tionghoa Peranakan.....	14
2.1.3.	Tinjauan Tionghoa Totok.....	15
2.1.4.	Tinjauan Hari Raya Tionghoa	15
2.1.5.	Tinjauan Umum Perayaan Kue Bulan	24
2.1.6.	Tinjauan Kue Bulan	25
2.1.7.	Tinjauan Perayaan Kue Bulan di Indonesia	27
2.2.	Kajian tentang Psikologi Anak.....	28
2.3.1.	Tinjauan Pengamatan Anak	28
2.3.2.	Tinjauan Pemikiran, Ingatan dan Fantasi Anak.....	31
2.4.	Kajian tentang Komik.....	32
2.4.1.	Tinjauan Definisi Komik.....	32
2.4.2.	Tinjauan Jenis-jenis Komik.....	33
2.4.3.	Tinjauan Gaya Visual Komik	36
2.4.4.	Tinjauan Elemen Komik	37
2.4.5.	Tinjauan Warna dalam Komik	63
2.5.	Kajian Desain Komunikasi Visual	64
2.5.1.	Tinjauan Elemen Desain	64
2.5.2.	Tinjauan Prinsip Desain	65
2.5.3.	Tinjauan Psikologi Warna	67
2.5.4.	Tinjauan Tipografi	69
2.6.	Tinjauan Gaya Visual <i>Chibi</i>	70

BAB III METODOLOGI	71
3.1. Gambaran Umum Penelitian.....	71
3.1.1. Wawancara	73
3.1.2. Survei	75
3.1.3. Observasi.....	77
3.2. Analisis S.W.O.T.	80
BAB IV PERANCANGAN	82
4.1. Pengembangan Konsep.....	82
4.1.1. Tujuan Perancangan.....	83
4.1.2. Strategi Perancangan.....	83
4.2. <i>Mindmapping</i>	85
4.3. <i>Brainstorming</i>	86
4.3.1. Sketsa Perancangan.....	87
4.4. Perancangan	92
4.4.1. Sinopsis Cerita.....	92
4.4.2. Judul Cerita.....	94
4.4.3. Karakter Visual.....	94
4.4.4. Tokoh	94
4.4.5. Storyboard	103
4.4.6. Layout	105
4.4.7. Warna	111
4.4.8. Balon Teks.....	112
4.4.9. <i>Sound Effects</i>	115

4.4.10.	<i>Background</i>	117
4.4.11.	Tipografi.....	120
4.4.12.	Aplikasi pada Media	121
4.4.13.	Media Plan.....	126
4.4.14.	Budgetting	126
BAB V	PENUTUP	128
5.1.	Kesimpulan	128
5.2.	Saran	129
DAFTAR PUSTAKA		XXI

UMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Bagan Skematika Perancangan.....	12
Gambar 2.1. Kue Bulan <i>Guangshi Yu Bing</i>	26
Gambar 2.2. Kue Bulan <i>Sushi Yu Bing</i>	27
Gambar 2.3. Segitiga Gaya Visual	36
Gambar 2.4. Segitiga Gaya Visual 2.....	37
Gambar 2.5. Contoh Panel <i>Moment to Moment</i>	37
Gambar 2.6. Contoh Bentuk Panel	38
Gambar 2.7. Contoh Panel <i>Moment to Moment</i>	39
Gambar 2.8. Contoh Panel <i>Action to Action</i>	40
Gambar 2.9. Contoh Panel <i>Subject to Subject</i>	41
Gambar 2.10. Contoh Panel <i>Scene to Scene</i>	42
Gambar 2.11. Contoh Panel <i>Aspect to Aspect</i>	43
Gambar 2.12. Contoh Panel <i>Non Sequitur</i>	44
Gambar 2.13. Bagan <i>Linear Structure</i>	46
Gambar 2.14. Bagan <i>Layered Structure</i>	46
Gambar 2.15. Bagan <i>Multi-route Structure</i>	47
Gambar 2.16. Enam Ekspresi Wajah Dasar	50
Gambar 2.17. Penggabungan dan Modifikasi Ekspresi Wajah Dasar	51
Gambar 2.18. Contoh Ekspresi Berdasarkan Keadaan Fisik dan Situasi.....	52
Gambar 2.19. Perbedaan Ekspresi Wajah dan Bahasa Tubuh	53
Gambar 2.20. Contoh <i>Establishing Shot</i>	54
Gambar 2.21. Contoh <i>Word-Specific</i>	55

Gambar 2.22. Contoh <i>Picture-Specific</i>	56
Gambar 2.23. Contoh <i>Duo-Specific</i>	56
Gambar 2.24. Contoh <i>Intersecting</i>	57
Gambar 2.25. Contoh <i>Word-Specific</i>	57
Gambar 2.26. Contoh <i>Parallel</i>	58
Gambar 2.27. Contoh <i>Montage</i>	58
Gambar 2.28. Contoh Balon Kata.....	59
Gambar 2.29. Balon Kata dengan Bunyi Non-Verbal	60
Gambar 2.30. Efek Suara Berdasarkan <i>Loudness</i>	61
Gambar 2.31. Efek Suara Berdasarkan <i>Timbre</i>	62
Gambar 2.32. Efek Suara Berdasarkan <i>Association</i>	62
Gambar 2.33. Efek Suara Berdasarkan <i>Graphic Integration</i>	63
Gambar 3.1. Grafik Hasil Survei Pengetahuan tentang Perayaan Kue Bulan.....	76
Gambar 3.2. Grafik Hasil Survei Jenis Media Buku	77
Gambar 3.3. Buku Komik <i>Origins of Chinese Festivals</i>	78
Gambar 3.4. Buku Komik <i>Water Margin</i>	79
Gambar 4.1. <i>Mindmap</i>	86
Gambar 4.2. <i>Brainstorming</i>	87
Gambar 4.3. Sketsa awal <i>full establishing shot</i>	88
Gambar 4.4. Sketsa awal properti 1	88
Gambar 4.5. Sketsa awal properti 2	89
Gambar 4.6. Alternatif anggota tubuh dan properti karakter Shen.....	89
Gambar 4.7. Alternatif anggota tubuh dan properti karakter Kakek Mingzhi	90

Gambar 4.8. Sketsa awal bentuk <i>layout</i> komik	90
Gambar 4.9. Referensi propertikomik	91
Gambar 4.10. Referensi karakterkomik	91
Gambar 4.11. Sketsa awal proporsi tubuh tokoh Shen	95
Gambar 4.12. Sketsa awal ekspresi wajah tokoh Shen	95
Gambar 4.13. Sketsa awal proporsi tubuh tokoh Kakek Ming	98
Gambar 4.14. Sketsa awal ekspresi wajah tokoh Kakek Ming	98
Gambar 4.15. Sketsa awal proporsi tubuh tokoh Xinshi.....	101
Gambar 4.16. Sketsa awal ekspresi wajah tokoh Xinshi	101
Gambar 4.17. <i>Sample Storyboard</i>	104
Gambar 4.18. <i>Sample Storyboard</i>	104
Gambar 4.19. <i>Sample Storyboard</i>	105
Gambar 4.20. <i>Cover Depan</i> Komik Kue Bulan dan Dunia Ajaib	106
Gambar 4.21. <i>Layout Halaman</i> Komik Kue Bulan dan Dunia Ajaib	107
Gambar 4.22. <i>Layout Inset Trivia</i> Komik Kue Bulan dan Dunia Ajaib	107
Gambar 4.23. <i>Layout Halaman Bridge</i> Komik Kue Bulan dan Dunia Ajaib.....	108
Gambar 4.24. <i>Layout Halaman Spread</i> Komik Kue Bulan dan Dunia Ajaib	109
Gambar 4.25. <i>Cover Belakang</i> Komik Kue Bulan dan Dunia Ajaib	110
Gambar 4.26. <i>Colour Palette</i> yang digunakan	111
Gambar 4.27. Balon teks 1	112
Gambar 4.28. Balon teks 2	113
Gambar 4.29. Balon teks 3	113
Gambar 4.30. Balon teks 4	114

Gambar 4.31. Balon teks 5	115
Gambar 4.32. Contoh <i>Sound Effects</i> 1	116
Gambar 4.33. Contoh <i>Sound Effects</i> 2	116
Gambar 4.34. Contoh <i>Background</i> 1	117
Gambar 4.35. Contoh <i>Background</i> 2	118
Gambar 4.36. Contoh Efek <i>Background</i> yang digunakan.....	119
Gambar 4.37. Jenis <i>typeface</i> yang digunakan	120
Gambar 4.38. Desain Media <i>X-Banner</i>	121
Gambar 4.39. Desain Pin	122
Gambar 4.40. Desain <i>Notes</i>	122
Gambar 4.41. Desain Kaos.....	123
Gambar 4.42. Desain Pensil	123
Gambar 4.43. Desain Mug	124
Gambar 4.44. Desain Pembatas Buku.....	124
Gambar 4.45. Desain <i>Goodie Bag</i>	125
Gambar 4.46. Desain <i>Angpao</i>	125

UMN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Hasil Studi <i>Existing</i>	80
Tabel 4.1. Tabel Hasil <i>Media Plan</i>	126
Tabel 4.2. Tabel Hasil <i>Budgetting</i>	127

UMN

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARYA.....	XXIII
LAMPIRAN B: TRANSKRIP WAWANCARA 1.....	XXIII
LAMPIRAN C: TRANSKRIP WAWANCARA 2.....	XXIII
LAMPIRAN D: DOKUMENTASI.....	XXIII
LAMPIRAN E: KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR.....	XXIII

UMN