



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* RUMAH ADAT INDONESIA UNTUK ANAK USIA 9-12 TAHUN

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Amadea Andhita
NIM : 10120210193
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 : Amadea Andhita

NIM : 10120210193

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

**PERANCANGAN BUKU *POP-UP* RUMAH ADAT INDONESIA
UNTUK ANAK USIA 9-12 TAHUN**

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, 12 Januari 2015

Amadea Andhita



UMMN

The logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is a large, light blue circle containing a stylized white building with several square windows. Below the logo, the letters 'UMMN' are written in a large, bold, light blue sans-serif font.

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Perancangan Buku *Pop-Up* Rumah Adat Indonesia untuk Anak

Usia 9-12 Tahun

Oleh

Nama : Amadea Andhita

NIM : 10120210193

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 3 Februari 2015

Pembimbing

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

Penguji

Ketua Sidang

Gideon K.F.H. Hutapea, S.T., M.Ds.

Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

KATA PENGANTAR

Kebudayaan Indonesia sangatlah beragam, mulai dari rumah adat, upacara adat, tarian, lagu, alat musik, pakaian adat, dan lain sebagainya. Salah satu bentuk kebudayaan Indonesia yang penulis angkat untuk karya tugas akhir adalah rumah adat Indonesia. Untuk dapat melestarikannya salah satunya diperlukan adanya pengenalan, khususnya mulai dari usia anak-anak. Ada baiknya jika media pengenalan tidak hanya dari buku atau materi pelajaran di sekolah, tetapi juga dari buku-buku bacaan pendukung lainnya. Oleh sebab itu dibutuhkan adanya buku pengetahuan tentang kebudayaan yang menarik dan cocok dengan karakter anak-anak.

Tanpa adanya pengenalan kebudayaan Indonesia, akan makin jarang orang tahu tentang kebudayaan-kebudayaan itu sendiri dan tidak mustahil apabila kebudayaan tersebut dapat punah dan terlupakan. Dalam kasus ini tidak hanya anak-anak saja yang perlu mempelajarinya, tetapi juga remaja atau bahkan orang dewasa. Untuk membantu pembaca khususnya anak-anak dalam mempelajari tentang rumah adat Indonesia maka digunakan pembuatan buku dengan metode *pop-up* sehingga lebih menarik dan membantu dalam membayangkan wujud dari rumah adat itu sendiri.

Dari proses pengerjaan tugas akhir ini penulis sendiri dapat lebih mengenal paling tidak delapan rumah adat yang tersebar di Indonesia yang selama ini hanya penulis ketahui nama dan asalnya saja. Oleh karena itu penulis berharap semoga anak-anak sebagai target pembaca juga semakin memahami dan mengenal rumah-rumah adat Indonesia tidak hanya dari nama dan asalnya saja, tetapi juga

memahami lebih dalam bentuk dan ciri-cirinya, maupun fungsi-fungsi ruang yang ada didalamnya dan informasi-informasi lain yang perlu untuk diketahui.

Dengan selesainya karya tugas akhir yang penulis buat, penulis mengucapkan terimakasih kepada orang-orang yang telah banyak membantu selama proses pengerjaan.

1. Desi Dwi Kristanto, M.Ds., sebagai ketua program studi yang telah memperbolehkan penulis dalam mengerjakan tugas akhir sebagai mahasiswi DKV.
2. Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds., sebagai dosen pembimbing. Terimakasih banyak atas segala bantuan dan kesabarannya dalam membimbing penulis.
3. Gideon K.F.H. Hutapea, S.T., M.Ds., terimakasih atas buku pinjamannya yang sangat membantu sebagai sumber data bagi karya tugas akhir, juga bersama Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds. atas masukan-masukannya selama menjadi dosen penguji.
4. Bapak, Ibu, Dhini dan Andes, terimakasih banyak atas segala pengorbanan, doa, bantuan, motivasi dan kesabarannya.
5. Teman-teman seperjuangan tugas akhir dan kelompok Pijar, terimakasih atas kebersamaan dan bantuannya.

Tangerang, 12 Januari 2015

Amadea Andhita

ABSTRAKSI

Kebudayaan Indonesia yang sangat beragam perlu diajarkan dan diperkenalkan sejak usia anak-anak. Sekolah sebagai media pembelajaran formal ikut mendukung adanya pengenalan kebudayaan Indonesia tersebut, akan tetapi pada kurikulum 2013 bahan yang diajarkan hanya berupa sisipan-sisipan dan kurang menyeluruh. Oleh sebab itu diperlukan adanya media pembelajaran tambahan di luar buku pelajaran dan pelajaran sekolah. Penulis mencoba membuat buku pengetahuan mengenai salah satu kebudayaan Indonesia, yaitu rumah adat dengan metode *pop-up* yang berawal dari pemetaan masalah, pencarian ide berupa konsep desain sebagai pemecahan masalah, pencarian sumber data, sketsa dan pembuatan *mock-up*, selanjutnya proses desain secara digital. *Pop-up* sendiri berupa perancangan sebuah kertas pada halaman-halaman buku sehingga menciptakan bentuk tiga dimensi sehingga nantinya dapat mempermudah anak untuk memahami bentuk dari sebuah rumah. Untuk elemen-elemen desain seperti ilustrasi, warna, tipografi dan layout disesuaikan dengan karakter dan kegemaran anak-anak secara umum.

Kata kunci: buku, *pop-up*, rumah, adat, kebudayaan, Indonesia

ABSTRACT

Indonesian culture which is very diverse needs to be taught and introduced since kid. School as a formal instructional media supporting the existence of the introduction of Indonesian culture, but in 2013 curriculum materials taught only in the form insertions and less thorough. Therefore it is necessary to have additional instructional media outside of textbooks and school lessons. The author tries to make a book of knowledge about one of the Indonesian culture, the traditional house with a pop-up method that originated from the mapping problem, finding the idea of the concept of design as problem solving, searching data sources, sketches and mock-ups manufacture, and then digital design process. Pop-up itself is the form of drafting a paper on the pages of the book, creating a three-dimensional shape so that later can facilitate the child to understand the shape of a house. For design elements such as illustrations, color, typography and layout adapted to the character and preferences of children in general.

Kata kunci: book, *pop-up*, house, traditional, culture, Indonesian

U M N

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir.....	5
1.5. Manfaat Tugas Akhir.....	5
1.6. Metode Pengumpulan Data	5
1.7. Skematika Perancangan.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1. Rumah Adat.....	9
2.1.1. Sejarah.....	9
2.1.2. Ciri Umum	9
2.1.3. Teknik Konstruksi.....	11

2.1.4.	Fungsi.....	11
2.1.5.	Pembagian.....	12
2.2.	Buku.....	12
2.2.1.	Definisi.....	12
2.2.2.	Anatomi.....	12
2.2.3.	Bahan dan Teknik Pembuatan.....	14
2.2.3.1.	Kertas.....	14
2.2.3.2.	<i>Binding</i>	14
2.2.3.3.	<i>Cutting</i>	15
2.3.	<i>Pop-up</i>	17
2.3.1.	Definisi.....	17
2.3.2.	Sejarah.....	17
2.3.3.	Jenis.....	18
2.3.4.	Teknik.....	19
2.4.	Desain Komunikasi Visual.....	22
2.4.1.	<i>Layout</i> dalam Buku <i>Pop-up</i>	22
2.4.2.	Warna dalam Buku <i>Pop-up</i>	23
2.4.3.	Tipografi dalam Buku <i>Pop-up</i>	25
2.4.4.	Ilustrasi.....	26
BAB III METODOLOGI DAN ANALISIS DATA		27
3.1.	Data Penelitian.....	27
3.1.1.	Data 1 (Observasi).....	27
3.1.2.	Data 2 (Studi Pustaka).....	35

3.1.2.1.	Bubungan Tinggi	35
3.1.2.2.	Saoraja	40
3.1.2.3.	Joglo.....	44
3.1.2.4.	Ruma Gorga.....	46
3.1.2.5.	Rumah Bali	50
3.1.2.6.	Rumah Baileo	53
3.1.2.7.	Dalam Loka Samawa.....	54
3.1.2.8.	Honai.....	56
3.1.3.	<i>Studi Existing</i>	57
3.1.4.	Kesimpulan	61
3.2.	<i>Mind Mapping</i>	62
3.3.	Konsep Kreatif	62
BAB IV	PERANCANGAN.....	64
4.1.	Pengembangan Konsep	64
4.1.1.	<i>Brainstorming</i>	64
4.1.2.	Sketsa perancangan	69
4.2.	Aplikasi Kreatif	71
4.2.1.	<i>Media Plan</i>	75
4.2.2.	<i>Budgeting Keperluan Project</i>	76
BAB V	PENUTUP.....	78
5.1.	Kesimpulan.....	78
5.2.	Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	xvii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh Fondasi Tiang	10
Gambar 2.2. Contoh Bubungan Atap	11
Gambar 2.3. Metode Penjilidan Buku Secara Umum	15
Gambar 2.4. Contoh Hasil <i>Die Cutting</i>	16
Gambar 2.5. Contoh Hasil <i>Laser Cutting</i>	16
Gambar 2.6. Contoh Hasil <i>Kiss Cutting</i>	17
Gambar 2.7. Contoh <i>Parallel Pop-up</i>	18
Gambar 2.8. Contoh <i>Pop-Out Pop-up</i>	19
Gambar 2.9. <i>V-Fold</i>	21
Gambar 2.10. <i>Parallel Fold</i>	21
Gambar 2.11. <i>Slide</i> atau <i>Pull Strip</i>	21
Gambar 2.12. <i>Rotating Disk</i>	22
Gambar 2.13. <i>Pivot</i>	22
Gambar 3.1. Rumah Adat Batak Toba, TMII Anjungan Sumatera Utara	28
Gambar 3.2. Rumah Adat Batak Toba, TMII Anjungan Sumatera Utara	28
Gambar 3.3. Miniatur Rumah Adat Batak Toba, TMII Anjungan Sumatera Utara	29
Gambar 3.4. Bubungan Tinggi, TMII Anjungan Kalimantan Selatan	29
Gambar 3.5. Bubungan Tinggi, TMII Anjungan Kalimantan Selatan	30
Gambar 3.6. Bubungan Tinggi, TMII Anjungan Kalimantan Selatan	30
Gambar 3.7. Bubungan Tinggi, TMII Anjungan Kalimantan Selatan	31
Gambar 3.8. Baileo, TMII Anjungan Maluku	31

Gambar 3.9. Baileo, TMII Anjungan Maluku.....	32
Gambar 3.10. Baileo, TMII Anjungan Maluku.....	32
Gambar 3.11. Rumah Bali, TMII Anjungan Bali.....	33
Gambar 3.12. Rumah Bali, TMII Anjungan Bali.....	33
Gambar 3.13. Dalam Loka Samawa, TMII Anjungan Nusa Tenggara Barat	34
Gambar 3.14. Miniatur Dalam Loka Samawa, TMII Anjungan Nusa Tenggara Barat	34
Gambar 3.15. Denah Ruang Tampak Atas pada Bubungan Tinggi.....	39
Gambar 3.16. Denah Rumah Saoraja secara Vertikal.....	41
Gambar 3.17. Contoh Tampak Rumah Saoraja	42
Gambar 3.18. Denah Tampak Atas dari Saoraja.....	42
Gambar 3.19. Denah Tampak Atas dari Joglo	45
Gambar 3.20. Denah Ruma Gorga secara Vertikal.....	48
Gambar 3.21. Contoh Tampak Rumah Gorga	49
Gambar 3.22. Denah Ruma Gorga secara Horisontal	49
Gambar 3.23. Denah Rumah Bali secara Vertikal	51
Gambar 3.24. Denah Rumah Bali secara Horisontal	52
Gambar 3.25. Contoh Tampak Rumah Bali 1	52
Gambar 3.26. Contoh Tampak Rumah Bali 1	53
Gambar 3.27. Contoh <i>Cover</i> Buku 1.....	58
Gambar 3.28. Contoh Isi Buku 1	59
Gambar 3.29. Contoh <i>Cover</i> Buku 2.....	59
Gambar 3.30. Contoh Isi Buku 2	60

Gambar 3.31. Contoh <i>Cover</i> Buku 3.....	60
Gambar 3.32. Contoh Isi Buku 3	61
Gambar 3.33. <i>Mind Mapping</i>	62
Gambar 4.1. Contoh Ilustrasi 1	65
Gambar 4.2. Contoh Ilustrasi 2	65
Gambar 4.3. Contoh Ilustrasi 3	65
Gambar 4.4. Contoh Ilustrasi 4	66
Gambar 4.5. <i>Page Layout</i> Buku.....	68
Gambar 4.6. Sketsa Bubungan Tinggi	69
Gambar 4.7. Sketsa Ruma Gorga.....	69
Gambar 4.8. Sketsa Baileo	70
Gambar 4.9. Sketsa Dalam Loka Samawa	70
Gambar 4.10. Sketsa Saoraja	70
Gambar 4.11. Sketsa Honai.....	71
Gambar 4.12. Sketsa Joglo.....	71

UMMN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Skematika Perancangan	8
--	---



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: Layout Buku	XXI
LAMPIRAN B: Kartu Konsultasi Bimbingan	XXXI

