



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

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 ILUSTRASI INTERAKTIF**

**TOKOH WAYANG POTEHI**

**Laporan Tugas Akhir**

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



Nama : Kevin Latumahina  
NIM : 12120210274  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2017**

## **LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kevin Latumahina

NIM : 12120210274

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir :

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF**

**TOKOH WAYANG POTEHI**

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, 7 Juni 2017

Kevin Latumahina

UMN

**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF**

**TOKOH WAYANG POTEHI**

Oleh  
Nama : Kevin Latumahina  
NIM : 12120210274  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 7 Juli 2017

Pembimbing



Drs. Daru Paramayuga, M.Ds.

Penguji



Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang



Lalitya Talitha, M.Ds.

Ketua Program Studi



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

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan terhadap Tuhan Yang Maha Esa atas bimbingannya yang telah menyertai penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Wayang Potehi.. Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar Sarjana Seni Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.

Wayang Potehi merupakan pembelajaran mengenai salah satu warisan budaya di Indonesia untuk anak usia 6-8 tahun. Selain itu penting bagi anak untuk mengenal dan tahu apa itu wayang potehi, karena wayang ini merupakan salah satu warisan budaya Indonesia. Sayangnya penyampaian hal ini hanya sebatas melalui pertunjukan sebagai media utama pembelajaran yang menyajikan materi dengan cara yang kurang menarik dan tidak memotivasi anak untuk mengenal. Oleh karena itu, penulis membuat buku ilustrasi interaktif sebagai buku yang dapat mengenalkan Wayang Potehi dengan harapan dapat membantu anak belajar dan memahami dengan lebih baik dan membuat waktu mengenal menjadi menyenangkan dengan menambahkan unsur interaktif kedalam buku.

Penulisan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari semua pihak yang telah mendukung penulis. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual,
2. Drs. Daru Paramayuga, M.Ds., sebagai dosen pembimbing yang telah membimbing penulis selama proses penggeraan Tugas Akhir,

3. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds., sebagai dosen penguji yang memberikan kritik dan saran bagi penulis,
4. Lalitya Talitha, M.Ds., sebagai ketua sidang selama proses sidang tugas akhir,
5. Tjin Eng Humas Perkumpulan Sosial dan Keagamaan Boen Tek Bio Tangerang yang telah penulis wawancara,
6. Dwi Woro Retno Astuti Dosen Universitas Indonesia, Dalang dan Pendiri Rumah Cinwa Depok yang telah penulis wawancara,
7. Rumah Cinwa Depok, yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan riset penelitian,
8. Orang tua, keluarga, dan teman-teman yang telah mendukung penulis baik dalam bantuan moril maupun materil.

Tangerang, 7 Juni 2017

Kevin Latumahina

## **ABSTRAK**

Wayang Potehi merupakan salah satu warisan budaya Indonesia asal negeri Tiongkok. Pada awalnya penyebaran Wayang ini bermula dari daerah Gudo, hingga akhirnya ke daerah jabodetabek. Pertunjukan Wayang potehi terbilang jarang ditemui, sehingga masyarakat Indonesia kurang mengetahui dan sadar terhadap pentingnya keberadaan Wayang Potehi di Indonesia.

Merancang buku pengenalan interaktif yang menarik dan menyenangkan untuk anak usia 6-8 tahun menjadi solusi yang tepat untuk menyikapi kondisi ini. Media pembelajaran merupakan media pengenalan sehingga anak bisa mengetahui serta secara tidak langsung ikut turut dalam melestarikan Wayang tersebut. Dalam penyusunannya, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif melalui wawancara dan studi eksisting. Data yang diperoleh kemudian menjadi dasar pembelajaran Wayang potehi di Indonesia yang interaktif.

Kata kunci : anak-anak, Buku Interaktif, Media, Wayang potehi



## **ABSTRACT**

*Wayang Potehi is one of Indonesia's cultural heritage from China. At first Wayang spread begins from Gudo area, until finally to jabodetabek area. Potehi Puppet Show is rarely encountered, so the Indonesian people are less aware and aware of the importance of Potehi Puppet existence in Indonesia.*

*Designing an exciting and fun interactive introduction book for children aged 6 to 8 will be the right solution to address this condition. Learning media is a medium of recognition so that children can know and indirectly participate in preserving the Puppet. In the preparation, the authors use qualitative research methods through interviews and existing studies. The data obtained later became the basis of learning pamphlets potehi in Indonesia are interactive.*

*Keywords: children, Interactive Book, Media, Wayang potehi*



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>II</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>IV</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>IV</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>VII</b>
<b><i>ABSTRACT</i> .....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>XII</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>XIV</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>XV</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1.    Latar Belakang .....	1
1.2.    Rumusan Masalah .....	3
1.3.    Batasan Masalah.....	4
1.4.    Tujuan Akhir .....	5
1.5.    Manfaat Tugas Akhir .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1.    Wayang Potehi .....	6
2.1.1.    Sejarah Wayang Potehi .....	7
2.2.    Teori Buku .....	7
2.2.1.    Anatomi Buku .....	8
2.2.2.    Fungsi Buku .....	8
2.2.3.    Jenis-jenis Buku .....	9
2.3.    Buku Interaktif .....	11
2.3.1. <i>Pop-Up Books</i> .....	12
2.3.2. <i>V-flood</i> .....	12
2.3.3. <i>Floating Layer</i> .....	13

2.3.4.	<i>Pull Tab</i> .....	14
2.3.5.	<i>Lift the flap</i> .....	14
2.3.6.	Ukuran Buku .....	15
2.3.7.	Penjilidan ( <i>Binding</i> ) .....	15
2.3.8.	<i>Perfect Binding</i> .....	15
2.4.	Teori Ilustrasi .....	16
2.4.1.	Ilustrasi Untuk Anak .....	16
2.4.2.	Studi Karakter .....	17
2.4.3.	Karakter.....	20
2.5.	Psikologi Perkembangan Anak .....	22
2.6.	Tipografi.....	23
2.7.	<i>Layout</i> .....	24
2.8.	Warna .....	24
<b>BAB III</b>	<b>.....</b>	<b>26</b>
<b>METODOLOGI</b>	<b>.....</b>	<b>26</b>
3.1.	Pengumpulan Data .....	26
3.1.1.	Wawancara Kelenteng Bon Tek Bio.....	26
3.1.2.	Wawancara Rumah Cinwa.....	28
3.1.3.	Observasi.....	30
3.1.4.	Hasil Studi Eksisting .....	31
3.2.	Metodologi Perancangan.....	33
3.2.1.	Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif .....	35
3.2.2.	Perancangan karakter .....	36
<b>BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS</b>	<b>.....</b>	<b>38</b>
4.1.	Perancangan .....	38
4.1.1.	Perancangan Buku .....	38
4.1.2.	Perancangan Judul Buku .....	40
4.1.3.	<i>Moodboard</i> .....	41
4.1.4.	Kerangka Buku.....	42

4.1.5.	Perancangan Karakter .....	43
4.1.5.1.	Si Jin Kui.....	45
4.1.5.2.	Liu Kim Hoa .....	46
4.1.5.3.	Ong Bo Seng .....	47
4.1.5.4.	Ciu Ceng.....	48
4.1.5.5.	Thio Su Kui .....	49
4.1.6.	Warna .....	50
4.1.7.	Tipografi.....	50
4.2.	Analisis.....	51
4.3.	Pengaplikasian.....	54
4.4.	Tampilan Buku.....	63
4.5.	<i>Budgeting</i> .....	67
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>69</b>
1.1.	Kesimpulan .....	69
1.2.	Saran.....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>XI</b>



## DAFTAR GAMBAR

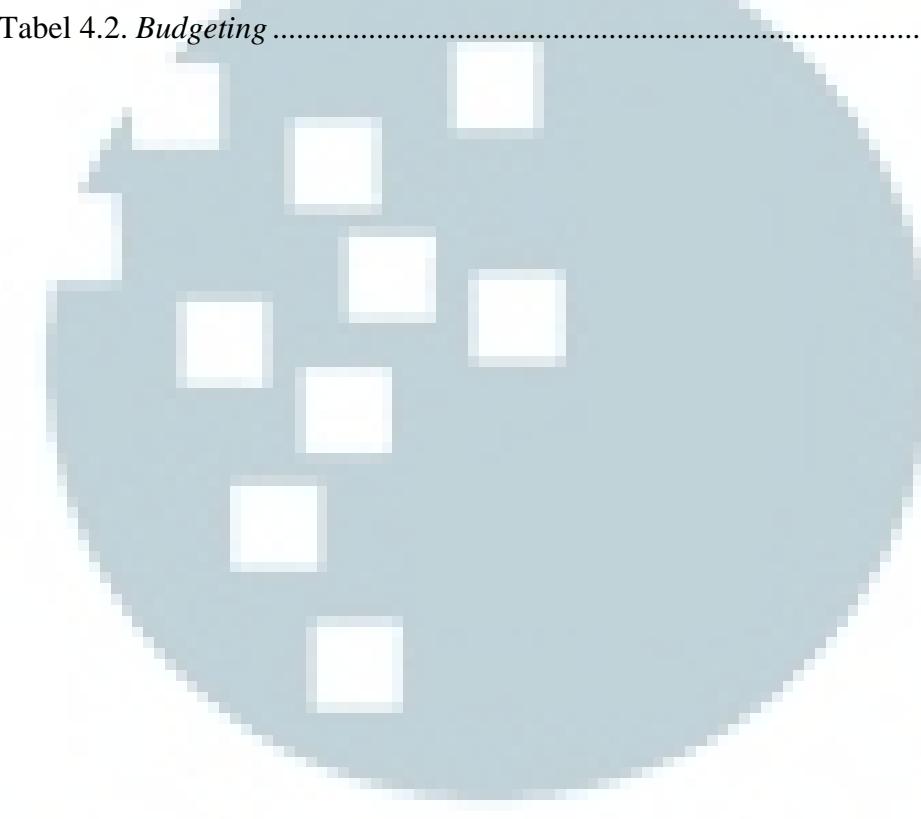
Gambar 2.1. Wayang Potehi .....	6
Gambar 2.2. Movable Book .....	11
Gambar 2.3. <i>Pop-Up Book</i> .....	12
Gambar 2.4. <i>Floating Layer</i> .....	13
Gambar 2.5. <i>Pull-tab</i> .....	14
Gambar 2.6. <i>Lift the flap</i> .....	14
Gambar 2.7. Contoh Ilustrasi .....	16
Gambar 2.8. Bentuk Kotak .....	18
Gambar 2.9. Bentuk Lingkaran .....	19
Gambar 2.10. Bentuk Segitiga .....	19
Gambar 2.11. Contoh Proporsi badan skala 2:1 .....	20
Gambar 3.1. Wawancara Humas Perkumpulan Keagamaan dan Sosial .....	26
Gambar 3.2. Wawancara dengan Dwi Woro Retno .....	28
Gambar 3.3. Cover buku anak Pop-up dan Pull “Little Lamb” .....	31
Gambar 3.4. Pop-up buku “How to be knight” .....	32
Gambar 4.1. <i>Mind mapping</i> .....	40
Gambar 4.2. <i>Brainstorming</i> judul buku .....	40
Gambar 4.3. Hasil digital judul buku .....	41
Gambar 4.4. <i>Moodboard</i> .....	42
Gambar 4.5. Kerangka buku .....	42
Gambar 4.6. Eksplorasi gaya ilustrasi .....	44
Gambar 4.7. Sketsa dan ilustrasi Sie Djin Kui .....	45
Gambar 4.8. Sketsa dan ilustrasi Liu Kim Hoa .....	46
Gambar 4.9. Sketsa dan ilustrasi Ong Bo Seng .....	47
Gambar 4.10. Sketsa dan ilustrasi Ciu Ceng .....	48
Gambar 4.11. Sketsa dan ilustrasi Thio Su Kui .....	49
Gambar 4.12. Jenis font yang dipakai .....	51
Gambar 4.13. Tampilan Poster I .....	55
Gambar 4.14. Tampilan Poster II .....	56

Gambar 4.15. Tampilan <i>Flyer</i> .....	57
Gambar 4.16. Tampilan <i>X-banner</i> .....	58
Gambar 4.17. Tampilan <i>Notes</i> .....	58
Gambar 4.18. Tampilan Stiker.....	59
Gambar 4.19. Tampilan <i>Bookmark</i> .....	60
Gambar 4.20. Tampilan <i>Frame</i> .....	60
Gambar 4.21. Tampilan <i>Thumblter</i> .....	61
Gambar 4.22. Tampilan Pin .....	62
Gambar 4.23. Tampilan Pulpen .....	62
Gambar 4.24. Tampilan <i>Cover</i> dan <i>Back cover</i> .....	63
Gambar 4.25. Tampilan Halaman 1-2.....	64
Gambar 4.26. Tampilan Halaman 3-4.....	64
Gambar 4.27. Tampilan Halaman 5-6.....	65
Gambar 4.28. Tampilan Halaman 7-8.....	65
Gambar 4.29. Tampilan Halaman 9-10.....	66
Gambar 4.30. Tampilan Halaman 11-12.....	66



## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1. Keterangan dari buku <i>Little Lamb</i> .....	31
Tabel 3.2. Keterangan dari buku <i>How to be knight</i> .....	33
Tabel 4.1. Hasil Penelitian .....	52
Tabel 4.2. <i>Budgeting</i> .....	67



UMN

## **DAFTAR LAMPIRAN**

**LAMPIRAN A: DOKUMENTASI ASISTENSI TUGAS AKHIR..... XIV**

**LAMPIRAN B : DOKUMENTASI PAMERAN SIDANG AKHIR..... XVIII**



**UMN**