



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 INTERAKTIF
BERMAIN SULAP PRIBADI**

Proposal Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat memperoleh gelar sarjana desain (S.Ds.)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Joseph Christian
Nim : 12120210077
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 : Joseph Christian

NIM : 12120210077

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF BERMAIN SULAP PRIBADI

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 terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan dari pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

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

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

Tangerang, 14 Juni 2016

Joseph Christian

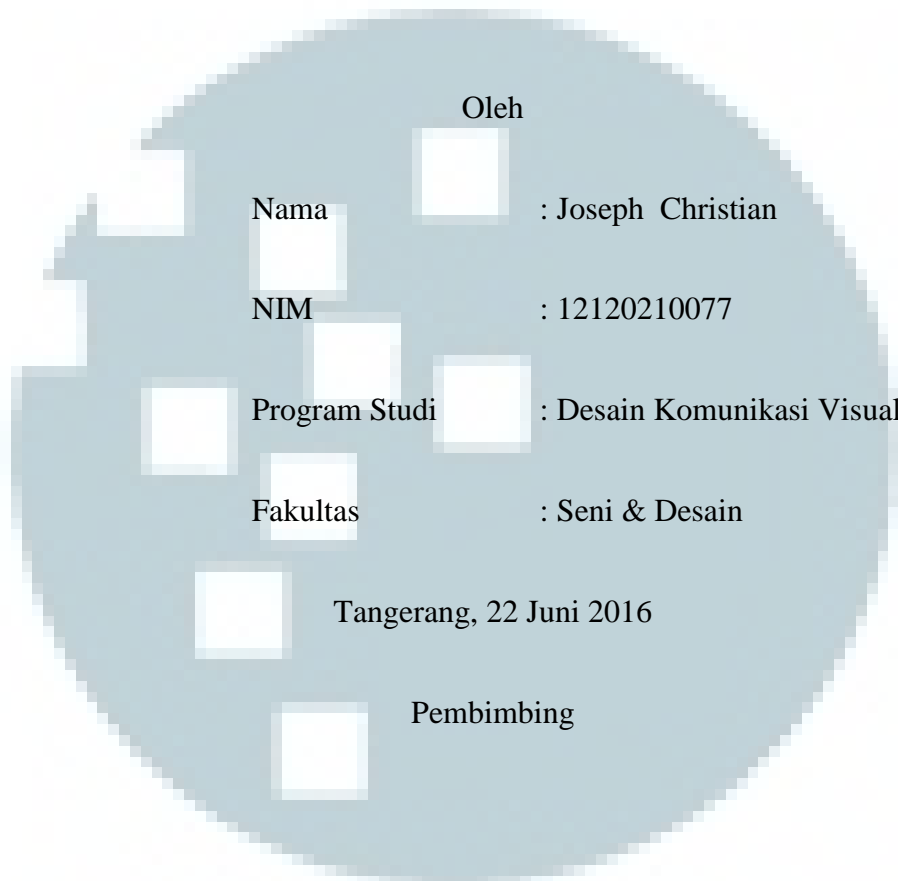


UMN

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

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU BERMAIN SULAP PRIBADI



Ferdy Tanumihardjo, S.Sn, M.Ds.

Penguji

Ketua Sidang

Darfi Rizkavirwan, S. Sn., M.Ds.

Greysia Susilo, S.E., S.Sn., M.Hum

Ketua Program Studi

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

KATA PENGANTAR

Pujisyukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas anugrahnya penulis dapat menyelesaikan Perancangan Buku Interaktif bermain sulap pribadi. Tujuan dibuatnya tugas akhir ini adalah untuk memnuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.), Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.

Perancangan yang dilakukan penulis ini diharapkan dapat menambah wawasan terkait dunia sulap dan buku interaktif. Penulis juga berharap agar perancangan buku interaktif bermain sulap pribadi ini dapat melestarikan seni bermain sulap yang sudah mulai memudar.

Penulis menyadari bahwa tidak akan dapat menyelesaikan tugas akhir ini tanpa bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual – Universitas Multimedia Nusantara.
2. Ferdy Tanumihardjo, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing yang sudah membimbing penulis selama proses perancangan.
3. Ivan Raharto selaku nara sumber yang sudah memberikan penulis data-data seputar dunia sulap sebagai objek perancangan.

4. Semua dosen Desain Grafis yang sudah mendukung penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Terima kasih kepada keluarga dan teman – teman yang sudah memberikan semangat dan doa.

Tangerang, 13 Juni 2016

Joseph Christian

UMMN

ABSTRAKSI

Permainan sulap sudah ada selama lebih dari seratus tahun dan mendapatkan tingkat ketertarikan yang tinggi. Namun permainan sulap mulai menurun popularitas nya. Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku interaktif sebagai media untuk bermain sulap pribadi. Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode kualitatif dan metode pengumpulan data yang digunakan dalam membantu perancangan buku interaktif adalah metode kuesioner.

Kata kunci: buku interaktif, sulap pribadi



UMMN

ABSTRACT

Magic has existed for over a hundred years and get a high interest rate. However legerdemain her popularity began to decline. This research aims to design interactive books as a medium for personal magic play. The research method used is the author and qualitative methods of data collection methods used in assisting the design of interactive books is a questionnaire method.

Keywords: *interactive book, personal magic*

U M N

DAFTAR ISI

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF BERMAIN SULAP PRIBADI	1
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	13
1.1. Latar belakang.....	13
1.2. Rumusan masalah	14
1.3. Batasan masalah	14
1.4. Tujuan Tugas Akhir	15
1.5. Metode Pengumpulan Data	16
1.6. Metode Perancangan.....	17
1.7. Timeline	19
1.8. Skematika Perancangan	20
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	21

2.1. Buku	21
2.1.1. Jenis-jenis buku.....	21
2.2. Ilustrasi	30
2.2.1. Definisi Ilustrasi	30
2.2.2. Fungsi Ilustrasi	31
2.2.3. Jenis – Jenis Ilustrasi	32
2.3. Sulap	34
2.3.1. Ragam sulap	34
2.4. STP	38
BAB III	40
METODOLOGI	40
3.1. Gambaran Umum	40
3.2. Wawancara	40
3.2.1. Kesimpulan Wawancara	44
3.3. Kuesioner	45
3.3.1. Hasil Kuesioner	45
3.4. <i>Mind Mapping</i>	51
BAB IV	52
PERANCANGAN	52
4.1. Konsep Perancangan Buku	52

4.2. Strategi Perancangan.....	52
4.2.1. Pendekatan Komunikasi.....	52
4.2.1.1. Pendekatan Visual.....	52
4.2.1.2. Pendekatan Verbal	53
4.2.2. Strategi Kreatif.....	53
4.2.3. Strategi Media.....	53
4.3. Konsep Visual.....	54
4.3.1. Format Desain	54
4.3.2. Tata Letak (layout).....	54
4.3.3. Tipografi.....	54
4.4. Ilustrasi	55
4.4.1. Breakdown Karakter Josh	55
4.4.2. Breakdown Karakter Rabito	58
4.5. Warna.....	60
4.2. Spesifikasi, Deskripsi, dan Analisa Karya	61
4.2.1. Cover Depan.....	61
4.2.2. Cover Belakang.....	63
4.2.3. Karya Halaman 1.....	64
4.2.4. Karya Halaman 2.....	65
4.2.5. Karya Halaman 3.....	67

4.2.6. Karya Halaman 4.....	68
4.2.7. Karya Halaman 5.....	70
4.2.8. Karya Halaman 6.....	71
4.2.9. Karya Halaman 7.....	73
4.2.10. Karya Halaman 8.....	74
4.2.11. Karya Halaman 9.....	75
4.3. Budgeting	76
BAB V.....	77
KESIMPULAN.....	77
5.1 Kesimpulan	77
5.2. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN A : LEMBAR BIMBINGAN	80
LAMPIRAN B : LEMBAR BIMBINGAN DOSEN SPESIALIS	82

UMMN