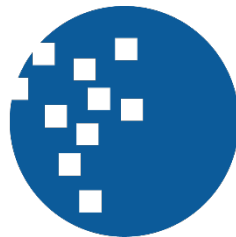


**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *AUGMENTED REALITY*
TENTANG MAKNA GERAKAN TARIAN BARONGSAI
UNTUK ANAK ETNIS TIONGHOA USIA 9-12 TAHUN**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Benita Kezia Suhendra

00000045772

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *AUGMENTED REALITY*
TENTANG MAKNA GERAKAN TARIAN BARONGSAI
UNTUK ANAK ETNIS TIONGHOA USIA 9-12 TAHUN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Benita Kezia Suhendra

00000045772

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Benita Kezia Suhendra
Nomor Induk Mahasiswa : 00000045772
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI AUGMENTED REALITY
TENTANG MAKNA GERAKAN TARIAN BARONGSAI UNTUK ANAK-
ANAK ETNIS TIONGHOA USIA 9-12 TAHUN**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 20 Mei 2024



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Kezia'.

(Benita Kezia Suhendra)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *AUGMENTED REALITY*
TENTANG MAKNA GERAKAN TARIAN BARONGSAI
UNTUK ANAK ETNIS TIONGHOA USIA 9-12 TAHUN**

Oleh

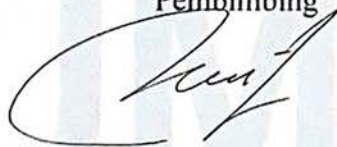
Nama : Benita Kezia Suhendra
NIM : 00000045772
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing



Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/081434

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Woliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *AUGMENTED REALITY* TENTANG MAKNA GERAKAN TARIAN BARONGSAI UNTUK ANAK ETNIS TIONGHOA USIA 9-12 TAHUN

Oleh

Nama : Benita Kezia Suhendra
NIM : 00000045772
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 27 Mei 2024
Pukul 09.00 s.d 09.45 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang



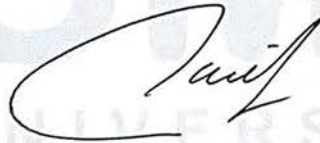
Lia Herna, S.Sn., M.M.
0315048108/081472

Penguji



Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/083378

Pembimbing



Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/081434

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Benita Kezia Suhendra
NIM : 00000045772
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *AUGMENTED REALITY* TENTANG MAKNA GERAKAN TARIAN BARONGSAI UNTUK ANAK ETNIS TIONGHOA USIA 9-12 TAHUN

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ✓ Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)**.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Benita Kezia Suhendra)

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi *Augmented Reality* tentang Makna Gerakan Tarian Barongsai untuk Anak Etnis Tionghoa Usia 9-12 Tahun”.

Tujuan dari perancangan Tugas Akhir ini agar anak-anak etnis Tionghoa dapat memahami dan mendalami salah satu kebudayaan Tionghoa, yaitu Barongsai. Sehingga mereka tidak menganggap itu sebagai hiburan semata dan dapat melestarikan kebudayaan Tionghoa.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah membantu terwujudnya laporan Tugas Akhir ini, dimulai dari proses awal tahap pengumpulan data hingga ke tahap perancangan desain.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Djoni Wijaya, Ketua Harian dan pelatih Barongsai di GASI Bogor, sebagai narasumber yang telah memberikan data mendalam mengenai Barongsai.
6. Gabriella Lotus Buntaro, penari Barongsai di GASI Bogor, sebagai narasumber yang telah memberikan data mendalam mengenai proses dan pengalaman menjadi penari Barongsai.

7. Steven Saputra, penari Barongsai di Genta Lion Dance Club, sebagai narasumber yang telah memberikan data mendalam mengenai proses dan pengalaman menjadi penari Barongsai.
8. Riama Maslam Sihombing, ahli buku anak, sebagai narasumber yang telah memberikan pengetahuan dan wawasan mengenai *storytelling* dan buku ilustrasi anak.
9. Ozy Eka Pristama Putra, AR Developer, sebagai narasumber yang telah memberikan pengetahuan dan wawasan mengenai *augmented reality*.
10. Anak-anak Sekolah Minggu Gereja Kristus Ketapang, sebagai narasumber FGD dan *beta test* yang telah memberikan preferensi dalam tarian Barongsai dan media informasi.
11. Keluarga saya, terutama papa dan mama yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
12. Teman-teman saya selaku Aurelia, Cindy, Darren, Dion, Ellen, Grace, Jesslyn, Nixie, Sese, dan Zidan yang telah memberi dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga dengan adanya perancangan media Tugas Akhir ini dapat berdampak positif bagi anak-anak etnis Tionghoa dalam melestarikan kebudayaan Barongsai. Selain itu, penulis juga berharap dengan adanya laporan ini dapat membantu mahasiswa diluar sana dalam menulis perancangan karya yang serupa.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Benita Kezia Suhendra)

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *AUGMENTED REALITY*

TENTANG MAKNA GERAKAN TARIAN BARONGSAI

UNTUK ANAK ETNIS TIONGHOA USIA 9-12 TAHUN

Benita Kezia Suhendra

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara kepulauan dengan 17.508 pulau dan lebih dari 360 suku bangsa. Keanekaragaman ini menjadikan Indonesia kaya akan tradisi, salah satunya dari suku Tionghoa. Berbagai bentuk seni Tionghoa telah berkembang di Indonesia, seperti Barongsai, tari tradisional dengan kostum menyerupai singa. Barongsai membawa pesan filosofis dan keindahan gerak yang mendalam bagi budaya Tionghoa. Namun, banyak etnis Tionghoa, terutama anak-anak zaman sekarang yang menganggap Barongsai sebagai hiburan saja, hal ini bisa terjadi karena anak kurang diperkenalkan secara lebih dalam makna tarian Barongsai. Di Indonesia, media yang membahas tentang ini juga minim, jika ada hanya berbentuk teks saja tanpa adanya visualisasi. Jika hal ini terus menerus terjadi, pemahaman dan apresiasi masyarakat akan berkurang. Selain itu, nilai-nilai dari tarian Barongsai juga akan menurun, menyebabkan risiko menghilangnya kesenian ini dari peredaran. Melihat urgensi tersebut, penulis memutuskan merancang buku ilustrasi *augmented reality* tentang makna gerakan tarian Barongsai guna memperkenalkan tarian Barongsai kepada anak-anak usia 9-12 tahun. Metode perancangan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif dengan metodologi perancangan menggunakan Design Thinking. Hasil uji coba *alpha* dan *beta test* dari perancangan menunjukkan respons positif dari pengguna. Oleh karena itu, buku ilustrasi *augmented reality* ini efektif dalam menyampaikan informasi secara menarik dan inovatif. Dalam proses perancangan, penulis kemudian mendapat beberapa saran untuk menjadi evaluasi kedepannya, seperti lebih mendalami topik, memperhalus *storytelling*, menjangkau target audiens yang lebih inklusif, dan lainnya.

Kata kunci: Media informasi, kebudayaan Tionghoa, Barongsai

**DESIGNING AN AUGMENTED REALITY ILLUSTRATED
BOOK ABOUT THE MEANING OF LION DANCE
MOVEMENTS FOR CHINESE CHILDREN AGED 9-12 YEARS**

Benita Kezia Suhendra

ABSTRACT (English)

Indonesia is an archipelago state with 17,508 islands and over 360 ethnic groups. This diversity enriches Indonesia with a variety of traditions, including those of the Chinese ethnic. Various forms of Chinese art have developed in Indonesia, such as Barongsai, a traditional dance with a lion costume. Barongsai carries philosophical messages and intricate beauty in its movements. However, many ethnic Chinese, especially children, see Barongsai merely as entertainment. This may be because they are not introduced to the deeper meanings of the Barongsai dance. In Indonesia, media that discuss this topic are scarce, and when they do exist, they are usually in text form without visualization. If this continues, public understanding and appreciation of Barongsai will diminish, and the values embedded in the dance will decline, risking the disappearance of this art form. To address this issue, the author decided to design an augmented reality illustration book about the meanings of Barongsai dance movements to introduce Barongsai to children aged 9-12 years. The design method incorporates both qualitative and quantitative approaches, following the Design Thinking methodology. The alpha and beta tests showed positive responses from users, indicating that the augmented reality illustration book is effective in conveying information in an engaging and innovative way. During the design process, the author received several suggestions for future improvements, such as delving deeper into the topic, refining storytelling, and reaching a more inclusive target audience.

Keywords: *Information media, Chinese culture, Barongsai*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.3.1 Primer	4
1.3.2 Sekunder.....	5
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	6
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Desain Grafis.....	8
2.1.1 Elemen Desain.....	8
2.1.2 Prinsip Desain.....	14
2.1.3 Tipografi.....	18
2.1.4 Grid.....	23
2.2 Komposisi	26
2.2.1 Rule of Thirds	26
2.2.2 Golden Ratio	26
2.2.3 Leading Lines.....	27
2.2.4 Diagonals	27
2.2.5 Frame within a Frame.....	28

2.2.6	<i>Figure to Ground</i>	29
2.2.7	<i>Fill the Frame</i>	29
2.2.8	<i>Center Dominant Eye</i>	30
2.2.9	<i>Pattern and Repetition</i>	31
2.2.10	<i>Symmetry and Asymmetry</i>	31
2.3	Media Informasi	32
2.3.1	Media Cetak	32
2.3.2	Media Interaktif	32
2.4	Interaction Design	32
2.4.1	Elemen Interaction Design	32
2.4.2	Prinsip Desain dan Kegunaan Interaction Design	33
2.4.3	Konsep Interaction Design	34
2.4.4	User Persona	35
2.4.5	User Journey	36
2.5	Elemen Interface	37
2.5.1	Tipe User Interface	37
2.5.2	Prinsip Interface	38
2.6	Buku	40
2.6.1	Anatomi Buku	40
2.7	Buku Cerita Anak	42
2.7.1	Jenis Buku Cerita Anak	42
2.7.2	Bentuk Dasar Ilustrasi	43
2.7.3	Struktur Anatomi	45
2.7.4	Format Ilustrasi	46
2.7.5	Jenis Penjilidan	46
2.8	Storytelling	47
2.8.1	Visual Storytelling	47
2.8.2	Jenis Storytelling	47
2.8.3	Struktur Cerita	48
2.9	Ilustrasi	49
2.9.1	Jenis Ilustrasi	49
2.9.2	Fungsi Ilustrasi	53

2.10	Perancangan Karakter.....	53
2.10.1	<i>Shape of Language</i>	53
2.10.2	Ciri Khas Karakter.....	55
2.10.3	Sketsa Emosi dan Posisi	55
2.10.4	Permainan Gaya Gambar dan Warna	55
2.11	Psikologi Warna.....	55
2.12	<i>Augmented Reality</i>	57
2.12.1	Komponen <i>Augmented Reality</i>	57
2.12.2	Konsep yang Berhubungan dengan <i>Augmented Reality</i>	58
2.12.3	Unsur <i>Augmented Reality</i>	59
2.13	3D <i>Modelling</i>	60
2.13.1	Blender.....	60
2.14	Kebudayaan	62
2.14.1	Bentuk Kebudayaan	62
2.14.2	Unsur Kebudayaan.....	63
2.15	Barongsai.....	64
2.15.1	Sejarah Barongsai.....	65
2.15.2	Makna Gerakan Tarian Barongsai.....	65
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		67
3.1	Metodologi Penelitian.....	67
3.1.1	Metode Kualitatif.....	67
3.1.2	Metode Kuantitatif	92
3.2	Metodologi Perancangan	101
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN.....		103
4.1	Strategi Perancangan	103
4.1.1	<i>Empathize</i>	103
4.1.2	<i>Define</i>	104
4.1.3	<i>Ideate</i>	107
4.1.4	<i>Prototype</i>	154
4.1.5	<i>Test</i>	155
4.2	Analisis Perancangan	158
4.2.1	Analisis <i>Alpha Test</i>	158

4.2.2	<i>Analisis Beta Test</i>	161
4.2.3	<i>Analisis Karya</i>	168
4.2.4	<i>Perbaikan Karya</i>	182
4.3	<i>Budgeting</i>	197
BAB V	PENUTUP	204
5.1	Simpulan	204
5.2	Saran	205
5.2.1	Penulis	205
5.2.2	Mahasiswa	206
5.2.3	Universitas	206
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xv



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT Buku Ilustrasi "Barongsai Kecil"	89
Tabel 3.2 Analisis SWOT Buku <i>Augmented Reality</i> "Dunia Tumbuhan"	90
Tabel 4.1 <i>Storyline</i> Buku.....	114
Tabel 4.2 Pertanyaan Kuesioner	156
Tabel 4.3 Hasil <i>Alpha Test</i>	158
Tabel 4.4 Hasil Indeks.....	160
Tabel 4.5 Hasil <i>Beta Test</i>	163
Tabel 4.6 Hasil Indeks.....	166
Tabel 4.7 Biaya Desain Buku.....	198
Tabel 4.8 Biaya Produksi Isi Buku	198
Tabel 4.9 Biaya Produksi <i>Cover</i> Buku.....	199
Tabel 4.10 Biaya Produksi <i>Gimmick</i>	199
Tabel 4.11 Biaya Total Produksi Buku	200
Tabel 4.12 Biaya Media Promosi Buku	201
Tabel 4.13 Biaya Produksi <i>Merchandise</i>	201



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Visual Garis.....	8
Gambar 2.2 Elemen Visual Bentuk.....	9
Gambar 2.3 Elemen Visual Warna <i>Hue</i>	10
Gambar 2.4 Warna Primer.....	10
Gambar 2.5 Warna Sekunder.....	11
Gambar 2.6 Warna Tersier.....	11
Gambar 2.7 <i>Value</i> pada Warna.....	12
Gambar 2.8 <i>Saturation</i> pada Warna.....	13
Gambar 2.9 Tekstur Taktil.....	13
Gambar 2.10 Tekstur Visual.....	14
Gambar 2.11 Prinsip Desain Keseimbangan.....	15
Gambar 2.12 Prinsip Desain Hirarki Visual.....	15
Gambar 2.13 Prinsip Desain Ritme.....	16
Gambar 2.14 Prinsip Desain Kesatuan.....	17
Gambar 2.15 Prinsip Desain <i>Laws of Perceptual Organization</i>	17
Gambar 2.16 <i>Old Style</i>	19
Gambar 2.17 <i>Transitional</i>	20
Gambar 2.18 <i>Modern</i>	20
Gambar 2.19 <i>Slab Serif</i>	21
Gambar 2.20 <i>Sans Serif</i>	21
Gambar 2.21 <i>Blackletter</i>	22
Gambar 2.22 <i>Script</i>	22
Gambar 2.23 Unsur <i>Grid</i>	23
Gambar 2.24 <i>Single-column Grid</i>	24
Gambar 2.25 <i>Multicolumn Grid</i>	25
Gambar 2.26 <i>Modular Grid</i>	25
Gambar 2.27 <i>Rule of Thirds</i>	26
Gambar 2.28 <i>Golden Ratio</i>	27
Gambar 2.29 <i>Leading Lines</i>	27
Gambar 2.30 <i>Diagonals</i>	28
Gambar 2.31 <i>Frame within a Frame</i>	28
Gambar 2.32 <i>Figure to Ground</i>	29
Gambar 2.33 <i>Fill the Frame</i>	30
Gambar 2.34 <i>Center Dominant Eye</i>	30
Gambar 2.35 <i>Pattern and Repetition</i>	31
Gambar 2.36 <i>Asymmetry</i>	31
Gambar 2.37 Contoh <i>User Persona</i>	36
Gambar 2.38 Anatomi Buku.....	40
Gambar 2.39 Contoh <i>Storybook</i>	42
Gambar 2.40 Contoh <i>Picture Book</i>	43
Gambar 2.41 Contoh Ilustrasi <i>Spread</i>	43

Gambar 2.42 Contoh Ilustrasi <i>Single</i>	44
Gambar 2.43 Contoh Ilustrasi <i>Spot</i>	44
Gambar 2.44 Struktur Anatomi Buku	45
Gambar 2.45 Ilustrasi Naturalis	49
Gambar 2.46 Ilustrasi Dekoratif.....	50
Gambar 2.47 Ilustrasi Kartun.....	50
Gambar 2.48 Ilustrasi Karikatur.....	51
Gambar 2.49 Cerita Bergambar	51
Gambar 2.50 Buku Pelajaran	52
Gambar 2.51 Ilustrasi Khayal	52
Gambar 2.52 Bentuk Karakter Bulat.....	54
Gambar 2.53 Bentuk Karakter Segitiga	54
Gambar 2.54 Bentuk Karakter Kotak.....	55
Gambar 3.1 Wawancara dengan Djoni Wijaya.....	68
Gambar 3.2 Wawancara dengan Gabriella Lotus Buntaro.....	70
Gambar 3.3 Wawancara dengan Steven Saputra	72
Gambar 3.4 Wawancara dengan Riama Maslam Sihombing.....	74
Gambar 3.5 Wawancara dengan Ozy Eka Pristama Putra	77
Gambar 3.6 FGD dengan Anak-Anak Usia 9-12 Tahun.....	80
Gambar 3.7 Observasi ke GASI Bogor.....	83
Gambar 3.8 Gerakan Ci Fa Thou	83
Gambar 3.9 Gerakan Ching Li	84
Gambar 3.10 Gerakan Menerkam Mangsa	85
Gambar 3.11 Gerakan Cai Qing.....	85
Gambar 3.12 Gerakan Cung Can	86
Gambar 3.13 Gerakan Berdiri Dua Kaki.....	87
Gambar 3.14 Gerakan Ca Sen.....	87
Gambar 3.15 Buku Ilustrasi "Barongsai Kecil"	88
Gambar 3.16 Buku <i>Augmented Reality</i> "Dunia Tumbuhan"	90
Gambar 3.17 Hasil Kuesioner Usia Orang Tua	92
Gambar 3.18 Hasil Kuesioner Usia Anak.....	93
Gambar 3.19 Hasil Kuesioner Etnis.....	93
Gambar 3.20 Hasil Kuesioner Domisili	94
Gambar 3.21 Hasil Kuesioner Pengeluaran	94
Gambar 3.22 Hasil Kuesioner Pengetahuan Orang Tua mengenai Tarian Barongsai.....	95
Gambar 3.23 Hasil Kuesioner Memperkenalkan Tarian Barongsai kepada Anak	95
Gambar 3. 24 Hasil Kuesioner Barongsai sebagai Hiburan.....	96
Gambar 3.25 Hasil Kuesioner Pentingnya Pengetahuan Anak terhadap Barongsai	96
Gambar 3.26 Hasil Kuesioner Pengetahuan Anak terhadap Makna Barongsai....	97
Gambar 3.27 Hasil Kuesioner Pentingnya Makna Barongsai bagi Anak	97
Gambar 3.28 Hasil Kuesioner Pelestarian Budaya Tionghoa.....	98

Gambar 3.29 Hasil Kuesioner Penggunaan Media Informasi Interaktif.....	98
Gambar 3.30 Hasil Kuesioner Media Informasi Interaktif mengenai Barongsai..	99
Gambar 3.31 Hasil Kuesioner Kesulitan Menemukan Media Informasi mengenai Barongsai.....	99
Gambar 3.32 Hasil Kuesioner Efektivitas Media Informasi Interaktif.....	100
Gambar 3.33 Hasil Kuesioner Ketertarikan Orang Tua terhadap Media Informasi Interaktif mengenai Barongsai	100
Gambar 4.1 <i>User Persona</i> Pertama.....	105
Gambar 4.2 <i>User Persona</i> Kedua	105
Gambar 4.3 <i>User Journey Map</i>	106
Gambar 4.4 <i>Mind Map</i>	107
Gambar 4.5 <i>List 35 Big Ideas</i>	108
Gambar 4.6 <i>List 10 Big Ideas</i>	109
Gambar 4.7 <i>Moodboard</i> Warna	110
Gambar 4.8 <i>Moodboard</i> Visual.....	110
Gambar 4.9 <i>Moodboard</i> Tipografi.....	111
Gambar 4.10 <i>Stylescape</i>	111
Gambar 4.11 <i>Color Palette</i>	112
Gambar 4.12 <i>Typography</i> Ackbar.....	112
Gambar 4.13 <i>Typography</i> Andika Basic.....	113
Gambar 4.14 <i>Flatplan</i>	114
Gambar 4.15 Sketsa Ciang.....	123
Gambar 4.16 Sketsa Terpilih Ciang.....	124
Gambar 4.17 Referensi Seragam SD	124
Gambar 4.18 Sketsa Andrew.....	125
Gambar 4.19 Sketsa Terpilih Andrew.....	126
Gambar 4.20 Sketsa Kelsy	126
Gambar 4.21 Sketsa Terpilih Kelsy	127
Gambar 4.22 <i>Storyboard</i>	128
Gambar 4.23 Sketsa <i>Layout</i>	128
Gambar 4.24 Alternatif Sketsa <i>Cover</i> Depan.....	129
Gambar 4.25 Finalisasi <i>Cover</i> Depan	129
Gambar 4.26 Sketsa <i>Cover</i> Belakang.....	130
Gambar 4.27 Finalisasi <i>Cover</i> Belakang.....	131
Gambar 4.28 Finalisasi <i>Spine</i> Buku	131
Gambar 4.29 <i>Preview Cover</i> Keseluruhan.....	132
Gambar 4.30 Perancangan Latar Tempat: Perpustakaan	132
Gambar 4.31 Perancangan Latar Tempat: Pasar Tradisional.....	133
Gambar 4.32 Perancangan Latar Tempat: Vihara.....	134
Gambar 4.33 Perancangan Latar Tempat: Taman.....	134
Gambar 4.34 Perancangan Latar Tempat: Toko	135
Gambar 4.35 Perancangan Latar Tempat: Hutan.....	136
Gambar 4.36 Perancangan Latar Tempat: Goa.....	136

Gambar 4.37 Perancangan Latar Tempat: Ruang Kelas	137
Gambar 4.38 <i>Modular Grid</i>	138
Gambar 4.39 Contoh Halaman dengan <i>Grid</i> di Photoshop.....	138
Gambar 4.40 Proses Penambahan Teks di InDesign	139
Gambar 4.41 Proses 3D dan <i>Rigging</i>	139
Gambar 4.42 Proses Animasi.....	140
Gambar 4.43 Hasil 3D: Ching Li	140
Gambar 4.44 Hasil 3D: Berdiri dengan Dua Kaki	141
Gambar 4.45 Hasil 3D: Cai Qing	141
Gambar 4.46 Hasil 3D: Ca Sen	142
Gambar 4.47 Hasil 3D: Menerkam Mangsa	142
Gambar 4.48 Sketsa <i>Augmented Reality</i>	143
Gambar 4.49 Sketsa <i>Button</i>	143
Gambar 4.50 Finalisasi <i>Button</i>	144
Gambar 4.51 Aset Visual <i>Augmented Reality</i>	144
Gambar 4.52 Proses <i>Augmented Reality</i> di Adobe Aero	145
Gambar 4.53 Sketsa <i>Layout Set Stiker</i>	146
Gambar 4.54 Set Stiker	146
Gambar 4.55 Media Sekunder: <i>Keychain</i>	147
Gambar 4.56 Media Sekunder: <i>Acrylic Stand</i>	148
Gambar 4.57 Media Sekunder: Pin	148
Gambar 4.58 Media Sekunder: <i>Memo Pad</i>	149
Gambar 4.59 Media Sekunder: Botol Minum.....	149
Gambar 4.60 Media Sekunder: <i>Puzzle</i>	150
Gambar 4.61 Media Sekunder: Penempatan Konten IGF.....	150
Gambar 4.62 Media Sekunder: IGF	151
Gambar 4.63 Media Sekunder: IGS	152
Gambar 4.64 Media Sekunder: Poster	153
Gambar 4.65 Media Sekunder: <i>Event Desk</i>	153
Gambar 4.66 <i>Low Fidelity</i> Buku	154
Gambar 4.67 <i>High Fidelity</i> Buku.....	155
Gambar 4.68 <i>Beta Test</i> dengan Anak-Anak Usia 9-12 Tahun.....	161
Gambar 4.69 Instrumen Pengukuran UEQ	167
Gambar 4.70 Hasil Pengukuran UEQ	167
Gambar 4.71 Grafik Pengukuran UEQ	168
Gambar 4.72 Analisis Warna	169
Gambar 4.73 Analisis Tipografi.....	170
Gambar 4.74 Analisis Perancangan Karakter	171
Gambar 4.75 Analisis <i>Cover</i>	172
Gambar 4.76 Analisis <i>Layout</i>	173
Gambar 4.77 Analisis 3D.....	173
Gambar 4.78 Analisis Set Stiker	174
Gambar 4.79 Analisis <i>Keychain</i>	175

Gambar 4.80 Analisis <i>Acrylic Stand</i>	176
Gambar 4.81 Analisis Pin	176
Gambar 4.82 Analisis <i>Memo Pad</i>	177
Gambar 4.83 Analisis Botol Minum	177
Gambar 4.84 Analisis <i>Puzzle</i>	178
Gambar 4.85 Analisis IGF	179
Gambar 4.86 Analisis IGS	179
Gambar 4.87 Analisis Poster.....	180
Gambar 4.88 Analisis <i>Event Desk</i>	181
Gambar 4.89 Analisis <i>Interface</i>	181
Gambar 4.90 Analisis Interaktivitas.....	182
Gambar 4.91 <i>Cover</i> Depan Sebelum Perbaikan.....	183
Gambar 4.92 <i>Cover</i> Depan Sesudah Perbaikan	184
Gambar 4.93 <i>Cover</i> Belakang Sebelum Perbaikan	184
Gambar 4.94 <i>Cover</i> Belakang Sesudah Perbaikan.....	185
Gambar 4.95 Hal 1-2 Sebelum Perbaikan.....	186
Gambar 4.96 Hal 1-2 Sesudah Perbaikan	187
Gambar 4.97 Hal 3-4 Sebelum Perbaikan.....	187
Gambar 4.98 Hal 3-4 Sesudah Perbaikan	188
Gambar 4.99 Hal 5-6 Sebelum Perbaikan.....	188
Gambar 4.100 Hal 5-6 Sesudah Perbaikan	189
Gambar 4.101 Hal 7-8 Sebelum Perbaikan.....	189
Gambar 4.102 Hal 7-8 Sesudah Perbaikan	190
Gambar 4.103 Hal 9-10 Sebelum Perbaikan.....	190
Gambar 4.104 Hal 9-10 Sesudah Perbaikan	191
Gambar 4.105 Hal 13-22 Sebelum Perbaikan.....	191
Gambar 4.106 Hal 13-22 Sesudah Perbaikan	192
Gambar 4.107 Hal 23-24 Sebelum Perbaikan.....	192
Gambar 4.108 Hal 23-24 Sesudah Perbaikan	193
Gambar 4.109 Hal 25-26 Sebelum Perbaikan.....	193
Gambar 4.110 Hal 25-26 Sesudah Perbaikan	194
Gambar 4.111 <i>Interface</i> Sebelum Revisi	194
Gambar 4.112 <i>Interface</i> Sesudah Revisi.....	195
Gambar 4.113 Penambahan <i>Button</i> “Klik di sini!”	196
Gambar 4.114 Penambahan Penjelasan	196
Gambar 4.115 Penambahan <i>Button Zoom</i> dan Musik.....	197

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar Bimbingan	xv
Lampiran B Surat Izin Wawancara	xvii
Lampiran C Transkrip Wawancara 1	xx
Lampiran D Transkrip Wawancara 2	xxvi
Lampiran E Transkrip Wawancara 3	xxviii
Lampiran F Transkrip Wawancara 4.....	xxx
Lampiran G Transkrip Wawancara 4	xxxvii
Lampiran H Transkrip FGD.....	xlii
Lampiran I Transkrip FGD	xlvi
Lampiran J Hasil Kuesioner.....	li
Lampiran K Dokumentasi Interview.....	lvi
Lampiran L Dokumentasi FGD	lviii
Lampiran M Dokumentasi Observasi	lix
Lampiran N Dokumentasi Beta Test.....	lx
Lampiran O Draft Perancangan	lxi
Lampiran P Hasil Turnitin	lxii

