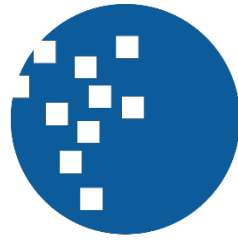


**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
MENGENAI LEGENDA TANAH LOT
UNTUK ANAK-ANAK USIA 8-12 TAHUN**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Yolanda

00000045965

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

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
MENGENAI LEGENDA TANAH LOT
UNTUK ANAK-ANAK USIA 8-12 TAHUN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

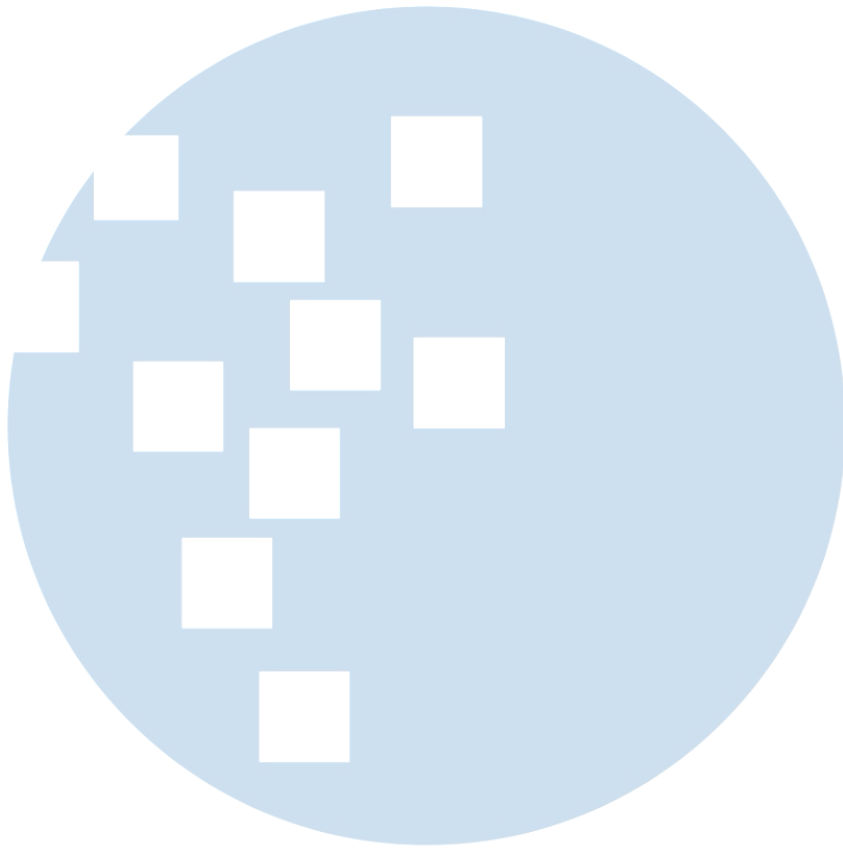
Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Yolanda
00000045965

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

2024



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ii

Perancangan Buku Ilustrasi..., Yolanda, Universitas Multimedia Nusantara

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Yolanda

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045965

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGENAI LEGENDA TANAH LOT UNTUK ANAK-ANAK USIA 8-12 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, 3 Januari 2024

UMIN



Yolanda

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN


Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
MENGENAI LEGENDA TANAH LOT
UNTUK ANAK-ANAK USIA 8-12 TAHUN**

Oleh
Nama : Yolanda
NIM : 00000045965
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

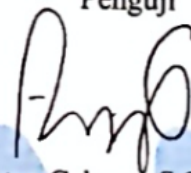
Telah diujikan pada hari Jumat, 5 Januari 2024
Pukul 14.30 s.d 15.15 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/E042750


Penguji


Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.
0324087506/E023899

Pembimbing


Clemens Felix Setiyawan, S.Sn., M.Hum.
0305117504/E051860

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yolanda
NIM : 00000045965
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGENAI LEGENDA TANAH LOT UNTUK ANAK-ANAK USIA 8-12 TAHUN

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 22 Desember 2023

Yang menyatakan,



Yolanda

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala kelimpahan berkahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi bab satu hingga bab lima dengan judul “Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Legenda Tanah Lot untuk Anak-anak Usia 8-12 Tahun.”, sebagai salah satu syarat untuk kelulusan dalam program gelar Sarjana jurusan Desain Komunikasi Visual.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk merancang media informasi mengenai legenda Tanah Lot yang dapat digunakan untuk meningkatkan wawasan anak-anak sekolah dasar dan sederajat. Legenda Tanah Lot merupakan salah satu warisan kesastraan budaya yang ada di Indonesia, khususnya Bali. Oleh karena itu, penulis merasa penting untuk mengembangkan media informasi yang dapat memperkenalkan pengetahuan akan legenda Tanah Lot pada anak-anak.

Penulis tidak akan dapat menyelesaikan skripsi ini tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasihat dari berbagai pihak. Penulis ingin menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya 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. Clemens Felix Setiyawan, S.Sn., M.Hum., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Drs. I Ketut Nama, M.Hum., sebagai narasumber yang telah membantu validasi informasi mengenai kebenaran legenda Tanah Lot.
6. Laurensia Nata, S. Psi., sebagai narasumber yang telah memberikan informasi mengenai sisi kognitif dan minat baca anak usia 8-12 tahun.

7. Louis Cahyo Kumolo Buntaran, S.Ds., M.M., sebagai narasumber yang telah memberikan wawasan akan ilustrasi dan referensi pembuatan buku cerita anak-anak yang baik.
8. Bli Made., sebagai narasumber yang telah memberikan informasi mengenai legenda Tanah Lot.
9. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds., yang telah bersedia untuk memberikan bimbingan spesialis.
10. 169 anak-anak asal Bali yang telah bersedia dan mengisi kuesioner.
11. 47 responden yang telah bersedia mengisi kuesioner *alpha test*.
12. 33 responden yang telah bersedia mengisi kuesioner *beta test*.
13. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga perancangan ini dapat menjadi inspirasi dan bermanfaat bagi para pembaca. Terutama bagi para teman mahasiswa yang ingin mengetahui dan menyebarkan salah satu contoh kekayaan sastra di Indonesia berupa legenda Tanah Lot. Semoga karya ini dapat meningkatkan moral dan pengetahuan kebudayaan legenda lokal pada pembaca.

Tangerang, 22 Desember 2023

UMMN



Yolanda

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
MENGENAI LEGENDA TANAH LOT
UNTUK ANAK-ANAK USIA 8-12 TAHUN

Yolanda

ABSTRAK

Tanah Lot merupakan salah satu destinasi wisata pura di Bali yang cukup mendunia. Terdapat banyak aspek yang membuat Tanah Lot menjadi alasan turis mancanegara maupun lokal mengunjunginya. Terlepas dari hal tersebut, legenda mengenai Tanah Lot masih sangat kurang diketahui oleh orang-orang terutama masyarakat lokal di Bali. Padahal legenda Tanah Lot mengandung berbagai unsur nilai kesastraan budaya, nilai-nilai moral, dan sebagai tonggak perkembangan agama Hindu di Bali. Media informasi yang ditujukan khususnya ke anak-anak masih sangat susah untuk dijangkau dikarenakan masih sangat minim padahal berbagai bentuk sastra mengenai peradaban Bali perlu dilestarikan. Maka dari itu diperlukan sebuah media yang membawakan legenda Tanah Lot untuk anak-anak. Harapannya agar anak-anak terutama yang merupakan bagian dari masyarakat lokal Bali mampu meningkatkan wawasan dan pengetahuannya mengenai legenda Tanah Lot.

Kata kunci: Buku Ilustrasi, Tanah Lot, Anak-anak, Legenda, Bali

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ILLUSTRATION BOOK DESIGN
ABOUT THE LEGEND OF TANAH LOT
FOR 8-12 YEARS OLD KIDS

Yolanda

ABSTRACT (English)

Tanah Lot is one of the world's most famous temple tourist destinations in Bali. There are many aspects that make Tanah Lot a reason for foreign and local tourists to visit it. Apart from this, the legend about Tanah Lot is still very little known by people, especially the local people in Bali. In fact, the legend of Tanah Lot contains various elements of literary, cultural, moral values and is a milestone in the development of Hinduism in Bali. Information media aimed especially at children is still very difficult to reach whereas various forms of literature regarding Balinese civilization need to be preserved. Therefore, we need a media that conveys the legend of Tanah Lot to children. The hope is that children, especially those who are part of the local Balinese community, will be able to increase their insight and knowledge about the legend of Tanah Lot.

Keywords: *Illustration Book, Tanah Lot, Children, Legend, Bali*

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Desain Grafis.....	6
2.1.1 Elemen Desain.....	6
2.1.1.1 Garis.....	6
2.1.1.2 Bentuk.....	7
2.1.1.3 <i>Figure / Ground</i>	8
2.1.1.4 Tekstur.....	9
2.1.1.5 Pola.....	10
2.1.2 Prinsip Desain	10
2.1.2.1 Hierarki Visual	10
2.1.2.2 Keselarasan	11
2.1.2.5 Kesatuan	12
2.1.2.6 Ruang.....	13
2.1.3 Komposisi	13

2.1.3.1	Margin	14
2.1.3.2	Format	14
2.1.4	Grid	15
2.1.5	Warna	15
2.1.4.1	Properti Warna.....	16
2.1.4.2	Skema Warna.....	18
2.1.4.3	Psikologis Warna	23
2.1.6	Tipografi	24
2.2	Media Informasi	25
2.2.1	Jenis-jenis Media Informasi.....	25
2.2.2	Media Pembelajaran	26
2.2.3	Fungsi Media Pembelajaran	26
2.3	Buku.....	28
2.3.1	Komponen Buku	28
2.3.2	Jenis-jenis Buku	30
2.3.3	Buku Cerita Anak-anak.....	31
2.3.3.1	Jenis Buku Cerita Anak-anak.....	31
2.3.3.2	Struktur Buku Anak	33
2.4	Ilustrasi.....	33
2.4.1	Karakteristik Ilustrasi.....	34
2.4.2	Jenis-Jenis Ilustrasi	35
2.4.3	Peran Ilustrasi.....	39
2.5	Desain Karakter.....	40
2.5.1	Bentuk Dasar Karakter.....	41
2.5.2	Aspek Visual Karakter.....	43
2.6	Legenda	46
2.6.1	Jenis-Jenis Legenda	46
2.7.1.1	Legenda Keagamaan	46
2.7.1.2	Legenda Alam Gaib.....	46
2.7.1.3	Legenda Perseorangan.....	47
2.7.1.4	Legenda Setempat	47
2.6.2	Manfaat Legenda	47

2.7	Tanah Lot.....	48
2.7.1	Legenda Tanah Lot.....	50
2.8	Anak <i>Middle-Childhood</i>	51
2.8.1	Tahap Perkembangan Kognitif Anak <i>Middle-Childhood</i> 51	
2.8.2	Tahap Operasional Konkrit Umur 8-12 Tahun.....	52
2.9	<i>Pop-Up</i>	53
2.9.1	Tehnik <i>Pop-Up</i>	53
2.9.1.1	<i>Symmetrical Pop-Up</i>	53
2.9.1.2	<i>Asymmetrical Pop-Up</i>	54
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		55
3.1	Metodologi Penelitian.....	55
3.1.1	Metode Kualitatif.....	55
3.1.1.1	Wawancara	56
3.1.1.2	Observasi.....	64
3.1.1.3	<i>Focus Group Discussion</i>	71
3.1.1.4	Studi Referensi.....	73
3.1.1.5	Studi Eksisting	80
3.1.1.6	Kesimpulan	83
3.1.2	Metode Kuantitatif	84
3.1.2.1	Kuesioner.....	84
3.1.2.2	Kesimpulan Kuesioner.....	94
3.2	Metodologi Perancangan	95
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN.....		97
4.1	Strategi Perancangan	97
4.1.1	Finding Ideas	97
4.1.1.1	Mind Mapping	98
4.1.1.2	Moodboard.....	100
4.1.1.3	Perancangan Gaya Ilustrasi	101
4.1.1.4	Pemilihan Warna.....	103
4.1.1.5	Spesifikasi Buku.....	107
4.1.1.3	Perancangan Komposisi Ilustrasi	108
4.1.1.6	Perancangan Layout	109

4.1.1.3	Pemilihan Tipografi.....	111
4.1.2	Genre.....	113
4.1.3	Character.....	114
4.1.4	<i>Plotting</i>	118
4.1.4.1	Penulisan Cerita.....	118
4.1.4.2	Konten Buku.....	120
4.1.4.2	Perancangan Media Interaktif Buku.....	124
4.1.4.3	Perancangan Visual Ilustrasi Buku.....	133
4.1.4.4	Perancangan <i>Cover</i> Buku.....	143
4.1.5	Setting the Scene.....	146
4.1.5.1	Perancangan Ilustrasi <i>Environment</i>	146
4.1.6	Perancangan Media Sekunder.....	148
4.1.6.1	Media Sekunder Offline.....	148
4.1.6.2	Media Sekunder Online.....	149
4.1.6.3	<i>Interactive Ads</i>	151
4.1.6.4	<i>Gimmick</i>	152
4.1.6.5	Merchandise.....	155
4.1.7	<i>Alpha Test</i>	160
4.1.7.1	Analisis Visual.....	161
4.1.7.2	Analisis Interaktifitas.....	171
4.1.7.3	Analisis Konten.....	175
4.2	Analisis Perancangan.....	176
4.2.1	Analisis <i>Beta Test</i>	176
4.2.1.1	Analisis Visual.....	176
4.2.1.2	Analisis Interaktifitas.....	178
4.2.1.3	Analisis Konten.....	179
4.2.2	Analisis Media Utama.....	180
4.2.1.1	Analisis Media Interaktif Buku.....	180
4.2.1.2	Analisis Warna.....	182
4.2.1.3	Analisis Tipografi.....	184
4.2.1.4	Analisis Layout.....	185
4.2.1.5	Analisis Ilustrasi.....	187

4.2.1.6	Analisis Cover Buku	211
4.2.3	Analisis Media Sekunder	223
4.2.3.1	Analisis Media Promosi Offline	223
4.2.3.2	Analisis Media Promosi Online	224
4.2.3.3	Analisis Interactive Ads	225
4.2.3.4	Analisis <i>Gimmick</i>	226
4.2.3.5	Analisis <i>Merchandise</i>	228
4.3	Budgetting	232
4.3.1	Biaya Desain Buku	232
4.3.2	Biaya Produksi Buku	232
4.3.3	Biaya Media Sekunder	233
4.3.4	Biaya Media Promosi	235
BAB V PENUTUP		236
5.1	Simpulan	236
5.2	Saran	237
DAFTAR PUSTAKA		xiii
LAMPIRAN		xviii



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Data Kuesioner Mengenai Demografis Responden	85
Tabel 1. 2 Data Kuesioner Mengenai Ketertarikan Membaca Responden	86
Tabel 1. 3 Data Kuesioner Mengenai Pengetahuan Responden Terhadap Tanah Lot	88
Tabel 1. 4 Data Kuesioner Mengenai Media Informasi	91
Tabel 1. 5 Data Kuesioner Mengenai Preferensi Gaya Visual.....	93
Tabel 4. 1 Pembagian Konten Pada Buku.....	120
Tabel 4. 2 Analisis Visual Alpha Test	161
Tabel 4. 3 Analisis Interaktifitas Alpha Test	171
Tabel 4. 4 Analisis Konten Alpha Test	175
Tabel 4. 5 Analisis Visual Beta Test.....	177
Tabel 4. 6 Analisis Interaktifitas Beta Test.....	178
Tabel 4. 7 Analisis Konten Beta Test.....	179
Tabel 4. 8 Biaya Desain Buku.....	232
Tabel 4. 9 Biaya Cetak Buku	232
Tabel 4. 10 Biaya Media Sekunder	233
Tabel 4. 11 Biaya Media Promosi.....	235

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Garis	7
Gambar 2.2 Bentuk	8
Gambar 2.3 Figure / Ground	8
Gambar 2.4 Tekstur.....	9
Gambar 2.5 Penerapan Hierarki Visual	11
Gambar 2.6 Keselarasan.....	11
Gambar 2.7 Kesatuan	12
Gambar 2.8 Ruang	13
Gambar 2.9 Margin	14
Gambar 2.10 Format	14
Gambar 2.11 Grid.....	15
Gambar 2.12 Hue	17
Gambar 2.13 Saturation	18
Gambar 2.14 Penerapan Value.....	18
Gambar 2.15 Warna Monokromatik	19
Gambar 2.16 Warna Analogus.....	20
Gambar 2.17 Warna Triadik	20
Gambar 2.18 Warna Komplementer	21
Gambar 2.19 Warna Split-Komplementer	21
Gambar 2.20 Warna Analogus Komplementer.....	22
Gambar 2.21 Warna Tetrad.....	23
Gambar 2.22 Warna Netral	23
Gambar 2.23 Jenis-jenis Typeface	24
Gambar 2.24 Komponen Buku	28
Gambar 2.25 Contoh Storybook	32
Gambar 2.26 Contoh Picture Book	32
Gambar 2.27 Ilustrasi Naturalis	35
Gambar 2.28 Ilustrasi Dekoratif.....	36
Gambar 2.29 Ilustrasi Kartun.....	36
Gambar 2.30 Ilustrasi Karikatur.....	37
Gambar 2.31 Ilustrasi Cergam	38
Gambar 2.32 Ilustrasi Buku Pelajaran	38
Gambar 2.33 Ilustrasi khayalan.....	39
Gambar 2.34 Karakter Bulat	41
Gambar 2.35 Karakter Kotak	42
Gambar 2.36 Karakter Segitiga.....	42
Gambar 2.37 Bentuk Karakter	43
Gambar 2.38 Ciri khas karakter	44
Gambar 2.39 Sketsa Emosi dan Posisi.....	45
Gambar 2.40 Gaya Gambar dan Warna	45
Gambar 2.41 Pura Tanah Lot.....	49

Gambar 2.42 Tehnik Symmetrical Pop-Up.....	54
Gambar 2.43 Tehnik Asymmetrical Pop-Up	54
Gambar 3.1 Wawancara Bersama Informan / Pemangku Adat Tanah Lot.....	56
Gambar 3.2 Wawancara Dengan Dosen Fakultas Ilmu Budaya Sekaligus Warga Asli Desa Kabupaten Tabanan	57
Gambar 3.3 Wawancara Dengan Guru SD dan SMP	59
Gambar 3.4 Wawancara Dengan Ahli Ilustrasi.....	62
Gambar 3.5 Signage Tanah Lot	64
Gambar 3.6 Gerbang Utama Tanah Lot.....	65
Gambar 3.7 Gerbang Utama Tanah Lot 2	66
Gambar 3.8 Gerbang Kedua Tanah Lot	66
Gambar 3.9 Landscape Tanah Lot	67
Gambar 3.10 Landscape Bagian Samping Pura Tanah Lot	67
Gambar 3.11 Landscape Bagian Belakang Pura Tanah Lot	67
Gambar 3.12 Gua Ular Suci	68
Gambar 3.13 Ular Suci / Lipi Poleng.....	68
Gambar 3.14 Ular Suci / Lipi Poleng 2.....	69
Gambar 3.15 Gua Mata Air Suci.....	69
Gambar 3.16 Gua Air Suci 2.....	70
Gambar 3.17 Pura Tanah Lot Tampak Samping.....	70
Gambar 3.18 Pintu Gerbang Menuju Pura Tanah Lot Bagian Kanan.....	71
Gambar 3.19 Pintu Gerbang Menuju Pura Tanah Lot Bagian Kiri.....	71
Gambar 3.20 Akses Tangga Samping.....	71
Gambar 3.21 Focus Group Discussion di SD Ana Putra	72
Gambar 3.22 Buku Dongeng Nusantara	74
Gambar 3.23 Isi Buku Dongeng Nusantara	75
Gambar 3.24 Buku Apel Emas.....	76
Gambar 3.25 Isi Buku Apel Emas.....	76
Gambar 3.26 Isi Buku Apel Emas 2.....	77
Gambar 3.27 Splash Art League of Legends karya Esben Lash.....	78
Gambar 3.28 Splash Art League of Legends karya Jennifer Wuestling	79
Gambar 3.29 Buku Lipi Poleng Tanah Lot.....	80
Gambar 3.30 Isi Buku Lipi Poleng Tanah Lot.....	81

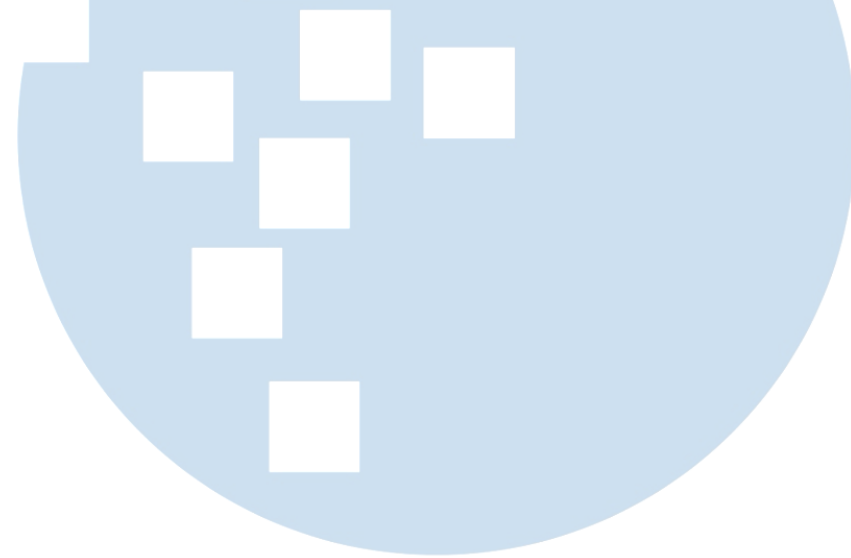
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambar 4.1 Mind Mapping.....	98
Gambar 4.2 Keywords Big Idea.....	99
Gambar 4.3 <i>Moodboard</i> Perancangan.....	101
Gambar 4.4 Pemilihan Gaya Ilustrasi	102
Gambar 4.5 Gaya Ilustrasi Final	103
Gambar 4.6 Warna Alam di Bali.....	104
Gambar 4.7 Warna Cerah.....	105
Gambar 4.8 Gambar Warna Gelap.....	106
Gambar 4.9 Warna Halaman.....	106
Gambar 4.10 Spesifikasi Buku.....	107
Gambar 4.11 Aplikasi Komposisi Pada Ilustrasi	108
Gambar 4.12 Penggunaan Komposisi Rule of Third Pada Ilustrasi.....	109
Gambar 4.13 Penggunaan Modular Grid	110
Gambar 4.14 Aplikasi Modular Grid Pada Ilustrasi.....	110
Gambar 4.15 Font Staytrue Demo Untuk Judul.....	111
Gambar 4.16 Font The Blacklist Untuk Headline.....	112
Gambar 4.17 Font Simply Rounded Untuk Body Text.....	113
Gambar 4.18 Referensi Tokoh Danghyang Nirartha	115
Gambar 4.19 Perancangan Tokoh Danghyang Nirartha	115
Gambar 4.20 Perancangan Karakter Bendesa Beraban.....	116
Gambar 4.21 Referensi Pakaian Jaman Majapahit Melalui Relief Candi.....	117
Gambar 4.22 Penggambaran Masyarakat Desa Beraban	118
Gambar 4.23 Kateren Buku.....	123
Gambar 4.24 Sketsa Halaman Buku	124
Gambar 4.25 Flat Plan Spread Pop-Up	124
Gambar 4.26 White Dummy Pop-Up.....	125
Gambar 4.27 Tehnik Pop-Up Asymmetrical Parallel Folds	126
Gambar 4.28 Tehnik Pop-Up V-Folds	127
Gambar 4.29 Tehnik Pop-Up M-Folds	128
Gambar 4.30 Tehnik Pop-Up Horizontal Folds	129
Gambar 4.31 Tehnik Lift The Flap	130
Gambar 4.32 Tehnik Pop-Up Rectangle Frame.....	131
Gambar 4.33 Tehnik Pop-Up Rotating Circular Motion	132
Gambar 4.34 Tehnik Pop-Up Floating Planes	132
Gambar 4.35 Perancangan Ilustrasi Spread 1	133
Gambar 4.36 Perancangan Ilustrasi Spread 2	134
Gambar 4.37 Perancangan Ilustrasi Spread 3	135
Gambar 4.38 Perancangan Ilustrasi Spread 4	136
Gambar 4.39 Perancangan Ilustrasi Spread 5	137
Gambar 4.40 Perancangan Ilustrasi Spread 6	138
Gambar 4.41 Perancangan Ilustrasi Spread 7	139
Gambar 4.42 Perancangan Ilustrasi Spread 8	140
Gambar 4.43 Perancangan Ilustrasi Spread 9	140

Gambar 4.44 Perancangan Ilustrasi Spread 10	141
Gambar 4.45 Perancangan Ilustrasi Spread 11	142
Gambar 4.46 Perancangan Ilustrasi Spread 12	142
Gambar 4.47 Perancangan Ilustrasi Spread Intermezzo	143
Gambar 4.48 Elemen-Element Pendukung Sampul Buku	144
Gambar 4.49 Sketsa Sampul Buku.....	144
Gambar 4.50 Modifikasi Font Judul Sampul	145
Gambar 4.51 Perancangan Sampul Depan dan Belakang.....	145
Gambar 4.52 Box Luaran Buku	146
Gambar 4.53 Perancangan Ilustrasi Environment.....	147
Gambar 4.54 Perancangan Ilustrasi Base.....	147
Gambar 4.55 Perancangan Poster A3.....	149
Gambar 4.56 Perancangan Instagram Post.....	150
Gambar 4.57 Perancangan Instagram Story.....	150
Gambar 4.58 Penggunaan Grid Pada IG Filter	151
Gambar 4.59 Perancangan Filter Instagram.....	152
Gambar 4.60 Perancangan Gimmick Stiker.....	153
Gambar 4. 61 Perancangan Gimmick Memopads.....	154
Gambar 4.62 Perancangan Gimmick Magnetic Bookmark	155
Gambar 4.63 Perancangan Desain Kotak Bekal	156
Gambar 4.64 Perancangan Desain Botol Minum.....	157
Gambar 4.65 Perancangan Desain Notebook.....	158
Gambar 4.66 Perancangan Desain Tas Calico	159
Gambar 4.67 Perancangan Desain Merchandise Baju	160
Gambar 4.68 Spread Tiga Sebelum Pembenahan	163
Gambar 4.69 Spread Tiga Setelah Pembenahan	163
Gambar 4.70 Penggambaran Pakaian Bendesa Sebelum Pembenahan	165
Gambar 4.71 Penggambaran Pakaian Bendesa Beraban Setelah Pembenahan ..	166
Gambar 4.72 Penggambaran Desa Beraban Sebelum Pembenahan	167
Gambar 4.73 Penggambaran Desa Beraban Setelah Pembenahan.....	168
Gambar 4.74 Elemen Tumbuhan Sebelum Pembenahan.....	169
Gambar 4.75 Pembenahan Elemen Tumbuhan.....	170
Gambar 4.76 Analisis Bahan Interaktifitas	173
Gambar 4.77 Analisis Bahan Interaktifitas 2	174
Gambar 4.78 Hasil Pembenahan Bahan Interaktifitas	174
Gambar 4.79 Tehnik Binding Tidak Rekat	180
Gambar 4.80 Kombinasi Lift The Flap dan Pop-Up.....	181
Gambar 4.81 Analisis Kombinasi Warna Gelap Dalam Suasana Mencekam	182
Gambar 4.82 Analisis Kombinasi Warna Dengan Makna Yang Bersambung Dengan Cerita.....	183
Gambar 4.83 Analisis Kombinasi Warna Terang	184
Gambar 4.84 Analisis Pemilihan Tipografi	185
Gambar 4.85 Analisis Ilustrasi Semi Realistis.....	187

Gambar 4.86 Analisis Tekstur Pada Gaya Ilustrasi	188
Gambar 4.87 Analisis Sequential Images	188
Gambar 4.88 Analisis Ilustrasi Spread 1	190
Gambar 4.89 Analisis Ilustrasi Spread Dua	190
Gambar 4.90 Analisis Ilustrasi Background Spread Dua.....	191
Gambar 4.91 Analisis Ilustrasi Spread Tiga	193
Gambar 4.92 Analisis Ilustrasi Spread Empat	193
Gambar 4.93 Analisis Ilustrasi Alas Spread Empat	194
Gambar 4.94 Analisis Ilustrasi Spread Lima	195
Gambar 4.95 Analisis Ilustrasi Spread Enam	196
Gambar 4.96 Analisis Peek-a-Boo Spread Enam	197
Gambar 4.97 Analisis Ilustrasi Halaman Kanan Spread Enam.....	198
Gambar 4.98 Analisis Tehnik Horizontal Folds Spread Enam	198
Gambar 4.99 Analisis Ilustrasi Spread Tujuh	200
Gambar 4.100 Analisis Interaktif Spread Tujuh	201
Gambar 4.101 Analisis Ilustrasi Spread Delapan	202
Gambar 4.102 Analisis Interaktif Spread Sembilan.....	203
Gambar 4.103 Analisis Ilustrasi Spread Sembilan.....	203
Gambar 4.104 Analisis Ilustrasi Spread Sepuluh.....	204
Gambar 4.105 Analisis Interaktif Spread Sepuluh.....	205
Gambar 4.106 Analisis Spread Sebelas	206
Gambar 4.107 Analisis Interaktif Spread Dua Belas	207
Gambar 4.108 Analisis Ilustrasi Spread Dua Belas	207
Gambar 4.109 Analisis Spread Intermezzo Satu.....	208
Gambar 4.110 Analisis Spread Intermezzo Dua	209
Gambar 4.111 Analisis Spread Intermezzo Tiga	210
Gambar 4.112 Analisis Spread Intermezzo Empat	211
Gambar 4.113 Cover Buku Sebelum Pembenahan	212
Gambar 4.114 Hasil Cetak Cover Sebelum Pembenahan.....	213
Gambar 4.115 Desain Cover Buku Setelah Pembenahan	214
Gambar 4.116 Analisis Tokoh Utama Pada Sampul Buku	214
Gambar 4.117 Analisis Ular dan Judul Pada Sampul Buku.....	215
Gambar 4.118 Analisis Pura Tanah Lot Pada Sampul Buku	216
Gambar 4.119 Analisis Ombak Pada Sampul Buku	217
Gambar 4.120 Analisis Desain Cover Belakang Buku	218
Gambar 4.121 Inspirasi Motif Supergrafis.....	219
Gambar 4.122 Alternatif Warna Cover Buku	220
Gambar 4.123 Hasil Cetak Sampul Buku	221
Gambar 4.124 Analisis Box Buku	222
Gambar 4.125 Pegangan Box.....	223
Gambar 4.126 Analisis Poster Promosi	224
Gambar 4.127 Analisis Instagram Post dan Instagram Story	225
Gambar 4.128 Analisis Filter Instagram	226

Gambar 4.129 Analisis Gimmick Stiker	227
Gambar 4.130 Analisis Gimmick Memopads	227
Gambar 4.131 Analisis Gimmick Magnetic Bookmark.....	228
Gambar 4.132 Analisis Merchandise Kotak Bekal	229
Gambar 4.133 Analisis Merchandise Botol Minum	229
Gambar 4.134 Analisis Merchandise Notebook	230
Gambar 4.135 Analisis Merchandise Tas	230
Gambar 4.136 Analisis Merchandise Baju.....	231



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Form Bimbingan.....	xviii
LAMPIRAN B Hasil Kuesioner Penelitian	xxv
LAMPIRAN C Hasil Kuesioner Alpha Test.....	xxxii
LAMPIRAN D Hasil Kuesioner Beta Test.....	xxxvi
LAMPIRAN E Hasil Turnitin.....	xl
LAMPIRAN F Transkrip Wawancara	xli
LAMPIRAN G Transkrip FGD	li

