

**PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF
TENTANG MAKNA KETUPAT**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Ezravie Theresa Soleiman
00000061863**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF
TENTANG MAKNA KETUPAT**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Ezravie Theresa Soleiman

00000061863

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Ezravie Theresa Soleiman

Nomor Induk Mahasiswa 00000061863

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul:

PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF TENTANG MAKNA KETUPAT

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 8 Desember 2024



Ezravie Theresa Soleiman

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF TENTANG MAKNA KETUPAT

Oleh

Nama Lengkap : Ezravie Theresa Soleiman
Nomor Induk Mahasiswa : 00000061863
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 8 Januari 2025

Pukul 10.30 s.d. 11.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

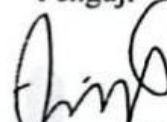
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



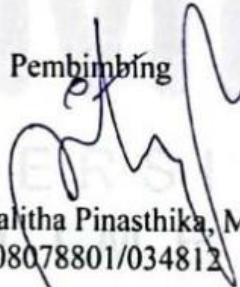
Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/074901

Penguji



Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.
0324087506/023899

Pembimbing



Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/034812

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Ezravie Theresa Soleiman
Nomor Induk Mahasiswa : 00000061863
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU CERITA
INTERAKTIF TENTANG MAKNA
KETUPAT

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 3 Januari 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Ezravie Theresa Soleiman)

* Pilih salah satu

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

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan yang maha esa yang telah menyertai penulis sampai bisa menyelesaikan Laporan Tuga Akhir untuk keperluan kelulusan perkuliahan. Penulis juga tidak dapat menjalani tugas akhir ini tanpa bantuan dari beberapa pihak.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, 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. Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga laporan ini dapat membawa manfaat bagi pembaca, penulis pun menyadari akan kesalahan yang terdapat pada laporan ini. Maka dari itu penulis terbuka untuk menerima tiap kritik dan saran dari pembaca untuk laporan yang lebih baik kedepannya

Tangerang, 3 Januari 2025



(Ezravie Theresa Soleiman)

PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF TENTANG MAKNA KETUPAT UNTUK ANAK USIA 6-12 TAHUN

Ezravie Theresa Soleiman

ABSTRAK

Ketupat adalah makanan yang wajib disaat perayaan lebaran karena Ketupat memiliki makna bermaaf-maafan dan yang lainnya. Namun dewasa ini, anak-anak masih banyak yang belum mengetahui makna ketupat. Penulis bertujuan untuk mulai menyebarkan informasi tentang makna ketupat pada anak-anak agar kedepannya mereka bisa makin memaknai ketupat dan bisa diteruskan kepada anak cucunya. Solusi yang ditawarkan oleh Penulis adalah membuat buku cerita anak. Buku cerita Interaktif anak menjadi media yang cocok dalam penyampaian materi budaya kepada anak-anak karena mereka diajak bermain sambil mengonsumsi informasi tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa kuesioner dan wawancara dengan sejarawan makanan dan penulis serta ilustrator buku anak,. Metodologi perancangan yang dipakai adalah metode yang dikemukakan oleh Landa. Dari masalah dan data yang tersedia, penulis memutuskan untuk merancang sebuah buku ilustrasi sebagai media informasi dan edukasi untuk anak-anak berusia 6-12 tahun. Penulis berharap perancangan karya buku ilustrasi ini dapat menjadi media informasi dan edukasi bukan hanya untuk anak-anak tapi sekaligus masyarakat agar makna ketupat tidak kehilangan maknanya seiring zaman.

Kata kunci: Ketupat, Buku Cerita Interaktif, Budaya

DESIGNING AN INTERACTIVE STORYBOOK ABOUT THE MEANING OF KETUPAT

Ezravie Theresa Soleiman

ABSTRACT (English)

Ketupat is a food that is mandatory during Eid celebrations because Ketupat has a meaning of forgiveness and others. But today, many children still do not know the meaning of ketupat. The author aims to start spreading information about the meaning of ketupat to children so that in the future they can increasingly interpret ketupat and can be passed on to their children and grandchildren. The solution offered by the author is to create a children's storybook. Interactive children's storybooks are a suitable medium in delivering cultural material to children because they are invited to play while consuming the information. The research method used is a qualitative method with data collection techniques in the form of questionnaires and interviews with food historians and children's book writers and illustrators. The design methodology used is the method proposed by Landa. From the problems and data available, the author decided to design an illustration book as a medium of information and education for children aged 6-12 years. The author hopes that the design of this illustration book can be a medium of information and education not only for children but also for the community so that the ketupat meal does not lose its meaning over time.

Keywords: Ketupat, Interactive Storybook, Culture

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT (English).....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Buku	5
2. 1. 1 Anatomi Buku	5
2. 1. 2. Penjilidan Buku	7
2. 1. 3. Elemen Buku	9
2. 1. 4. <i>Grid System</i>	11
2. 1. 5. <i>Typografi</i>	16
2.2 Buku Cerita anak.....	19
2. 2. 1 Jenis Buku Cerita anak	19
2. 2. 2 Sturktur Naratif Buku Cerita Anak	20
2. 2. 3. Buku Ilustrasi.....	21
2. 2. 4. <i>Style Ilustrasi</i>	25
2.3 Perkembangan Kognitif Anak Usia 6-12	32
2. 4. 4 Kombinasi makanan lain	42
2. 4. 5 Ketupat di Nusantara	43
2. 4. 6 Makna-makna ketupat	46
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	51
3. 1 Subjek Perancangan	51

3. 2 Metode dan Prosedur Perancangan	52
3. 2. 1 <i>Research</i>	52
3. 2. 2 <i>Analysis</i>	53
3. 2. 3 <i>Concept</i>	53
3. 2. 4 <i>Design</i>	54
3. 2. 5 <i>Implementation</i>	54
3. 3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	54
3. 3. 1 Wawancara.....	54
3. 3. 2 Kuesioner	57
3. 3. 2. 1 Kuesioner anak.....	57
3. 3. 2. 2 Kuesioner Orang Tua.....	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	59
4.1 Hasil Perancangan	59
4. 1. 1 <i>Research</i>	59
4. 1. 1. 1 Wawancara	59
4. 1. 1. 2 Kuesioner	64
4. 1. 1. 3 Studi Eksisting.....	71
4. 1. 1. 4 Studi Referensi	73
4. 1. 2 <i>Analysis</i>	78
4. 1. 2. 1 <i>Big Idea</i>	78
4. 1. 2. 1 <i>Tone Of Voice</i>	79
4. 1. 2. 3 Ide dan Konsep.....	79
4. 1. 3 <i>Concept</i>	79
4. 1. 4 <i>Design</i>	89
4. 1. 5 <i>Implementation</i>	106
BAB V PENUTUP	125
4. 1 Simpulan	125
5. 2 Saran	125
DAFTAR PUSTAKA	xvii
LAMPIRAN	xviii

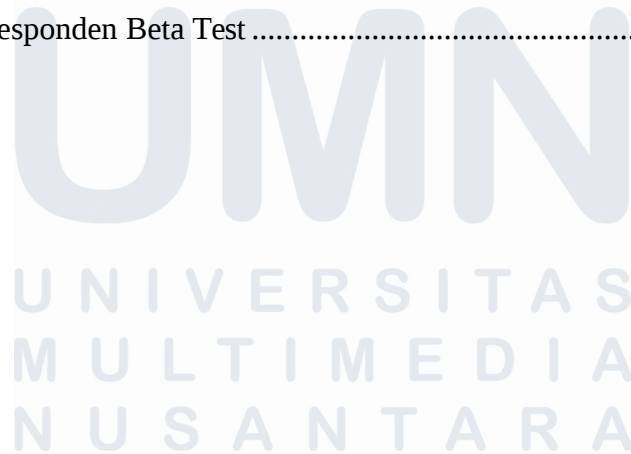
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Cover</i> Buku.....	5
Gambar 2. 2 <i>Spine</i> Pada Buku	6
Gambar 2. 3 <i>Hinge</i> Pada Buku	6
Gambar 2. 4 Berbagai Anatomi Buku	7
Gambar 2. 5 Penjilidan Benang pada Buku.....	8
Gambar 2. 6 Penjilidan Halaman Kaku.....	8
Gambar 2. 7 Penjilidan Lem pada Buku.....	9
Gambar 2. 8 Berbagai Elemen Pada Buku	10
Gambar 2. 9 Margin Pada Buku	11
Gambar 2. 10 Kolom Pada Buku.....	12
Gambar 2. 11 <i>Flowline</i> Pada Buku.....	12
Gambar 2. 12 <i>Module</i> Pada Buku.....	12
Gambar 2. 13 <i>Spatial Zone</i>	13
Gambar 2. 14 <i>Single Column Grid</i>	13
Gambar 2. 15 <i>Multicolumn Grid</i>	14
Gambar 2. 16 <i>Modular Grid</i>	14
Gambar 2. 17 <i>Hierarchical Grid</i>	15
Gambar 2. 18 <i>Baseline Grid</i>	15
Gambar 2. 19 <i>Coumpond Grid</i>	16
Gambar 2. 20 Klasifikasi <i>Typografi</i>	17
Gambar 2. 21 <i>Allignment Typography</i>	18
Gambar 2. 22 <i>Double Spread Page</i>	21
Gambar 2. 23 <i>Single Page Illustration</i>	22
Gambar 2. 24 <i>Spot Illustration</i>	22
Gambar 2. 25 Medium dalam Karakter Desain.....	23
Gambar 2. 26 Pengaruh Umur dalam Karakter Desain.....	24
Gambar 2. 27 Simbolisme dalam Karakter Desain	25
Gambar 2. 28 Ilustrasi Gaya Kartun.....	26
Gambar 2. 29 Ilustrasi Gaya Realis	27
Gambar 2. 30 Ilustrasi Gaya <i>Wimmelbuch</i>	28
Gambar 2. 31 <i>Wheels/Volvelle</i>	29
Gambar 2. 32 <i>Lift The Flaps</i>	29

Gambar 2. 33 <i>Pull Tabs</i>	30
Gambar 2. 34 <i>Stage Sets</i>	30
Gambar 2. 35 <i>V-Fold</i>	31
Gambar 2. 36 <i>Box and Cylinder</i>	31
Gambar 2. 37 <i>Folding Mechanism</i>	32
Gambar 2. 38 Cara Membuat Ketupat.....	36
Gambar 2. 39 Ketupat Jago.....	37
Gambar 2. 40 Ketupat Tumpeng.....	37
Gambar 2. 41 Ketupat Bata.....	38
Gambar 2. 42 Ketupat Bagea.....	38
Gambar 2. 43 Ketupat Pandawa.....	39
Gambar 2. 44 Ketupat Sidalungguh.....	39
Gambar 2. 45 Ketupat Geleng.....	40
Gambar 2. 46 Ketupat Sari.....	40
Gambar 2. 47 Ketupat Debleg.....	41
Gambar 2. 48 Ketupat Sidapurna.....	41
Gambar 2. 49 Ketupat Gatep.....	41
Gambar 2. 50 Ketupat Sumpil.....	43
Gambar 2. 51 Kupat Tahu.....	44
Gambar 2. 52 Ketupat Orem-orem.....	44
Gambar 2. 53 Ketupat Tipat.....	45
Gambar 2. 54 Ketupat Bareh.....	45
Gambar 4. 1 Dokumentasi Wawancara bersama Illustrator.....	59
Gambar 4. 2 Dokumentasi Wawancara bersama Penulis Buku Anak.....	61
Gambar 4. 3 Dokumentasi Wawancara bersama Sejarawan Makanan.....	63
Gambar 4. 4 Data untuk usia responden.....	64
Gambar 4. 5 Data untuk domisili responden.....	65
Gambar 4. 6 Data untuk Hal paling Menarik tentang Lebaran.....	65
Gambar 4. 7 Data untuk Pengetahuan Tentang Ketupat.....	66
Gambar 4. 8 Data Ketertarikan untuk mempelajari makna ketupat.....	66
Gambar 4. 9 Data Pemilihan Gaya Buku Cerita anak.....	67
Gambar 4. 10 Data Pengetahuan gaya penggambaran karakter.....	67
Gambar 4. 11 Sampel gaya visual penggambaran karakter.....	68

Gambar 4. 12 Data Pengetahuan tentang ketupat untuk orang tua.....	68
Gambar 4. 13 Data Pengetahuan tentang ketupat untuk orang tua.....	69
Gambar 4. 14 Data Selera buku Bacaan.....	70
Gambar 4. 15 Data Range Harga Buku Bacaan	70
Gambar 4. 16 Sampul Buku Ketupat Istimewa.....	71
Gambar 4. 17 Potongan Ilustrasi Pada buku Ketupat Istimewa	72
Gambar 4. 18 Sampul Spicy Spicy Hot.....	73
Gambar 4. 19 Contoh ilustrasi Spot	74
Gambar 4. 20 Contoh ilustrasi Sequential.....	75
Gambar 4. 21 Contoh ilustrasi Spread.....	75
Gambar 4. 22 Contoh ilustrasi tanpa Tipografi	75
Gambar 4. 23 Contoh ilustrasi dengan Infografis.....	76
Gambar 4. 24 Sampul buku Utterly amazing Human Body.....	76
Gambar 4. 25 Contoh Wheels/Volvelle.....	77
Gambar 4. 26 Contoh LIft The Flap.....	77
Gambar 4. 27 <i>Mind Map</i>	78
Gambar 4. 28 <i>Moodboard</i>	80
Gambar 4. 29 <i>Color Palette</i>	80
Gambar 4. 30 <i>Typeface</i> Pulang.....	81
Gambar 4. 31 <i>Typeface</i> Little Monster.....	81
Gambar 4. 32 <i>Typeface</i> Poppins.....	82
Gambar 4. 33 Referensi untuk Karakter Bima	90
Gambar 4. 34 Alternatif visuasiasi karakter Bima.....	90
Gambar 4. 35 Alternatif visuasiasi karakter Noor	91
Gambar 4. 36 Referensi untuk Karakter Noor.....	92
Gambar 4. 37 <i>Turn Around</i> Karakter Bima.....	92
Gambar 4. 38 <i>Turn Around</i> Karakter Noor	93
Gambar 4. 39 Referensi untuk Karakter Nenek.....	94
Gambar 4. 40 Alternatif visuasiasi karakter Nenek	94
Gambar 4. 41 Kateran dan sketsa Buku	95
Gambar 4. 42Proses testing <i>Pop-up</i>	95
Gambar 4. 43 <i>Grid System</i> yang dipakai	96
Gambar 4. 44 <i>Brush outline</i> yang dipakai	97

Gambar 4. 45 Hasil <i>outline</i>	97
Gambar 4. 46 Sampel halaman warna dasar.....	97
Gambar 4. 47 Asset pop-up pohon kelapa.....	98
Gambar 4. 48 Sampel Halaman yang sudah selesai diwarnai	98
Gambar 4. 49 Sampel Halaman minim kata.....	99
Gambar 4. 50 Sampel Halaman Details.....	99
Gambar 4. 51 Implementasi 3 <i>coulumn grid</i> dan <i>manuscript grid</i>	100
Gambar 4. 52 Implementasi berbagai ukuran text.....	100
Gambar 4. 53 Referensi Packaging Buku.....	102
Gambar 4. 54 Desain Packaging Selongsong buku.....	102
Gambar 4. 55 Draft Sketsa <i>Keychain</i>	103
Gambar 4. 56 Merchandise <i>Keychain</i>	103
Gambar 4. 57 Merchandise <i>Sticker Sheets</i>	104
Gambar 4. 58 Pola potong stiker	104
Gambar 4. 59 Implementasi <i>Grid</i> pada <i>Feed</i> Instagram.....	105
Gambar 4. 60 <i>Story</i> Instagram.....	105
Gambar 4. 61 <i>Prototype Day</i>	106
Gambar 4. 62 Prosesi Bedah Karya.....	115
Gambar 4. 63 Responden Beta Test	116



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Form Bimbingan	82
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	83
Lampiran <i>Consent Form</i>	85
Lampiran Transkrip Wawancara	86
Lampiran Dokumentasi	100

