

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
MEMPERKENALKAN TRADISI *CIO TAO*
UNTUK ANAK-ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diana Angyulia
00000063336**

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

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
MEMPERKENALKAN TRADISI *CIO TAO*
UNTUK ANAK-ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

**Diana Angyulia
00000063336**

**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 : Diana Angyulia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000063336
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/Skripsi/ Tugas Akhir/Laporan~~
~~Magang/MBKM~~ saya yang berjudul:

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
UNTUK MEMPERKENALKAN TRADISI *CIO TAO*
PADA ANAK-ANAK**

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, 17 Juni 2025



(Diana Angyulia)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MEMPERKENALKAN
TRADISI CIO TAO UNTUK ANAK-ANAK**

Oleh

Nama Lengkap : Diana Angyulia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000063336
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

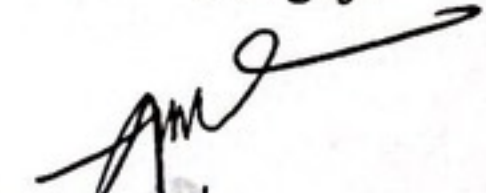
Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Juni 2025
Pukul 16.00 s.d. 16.45 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

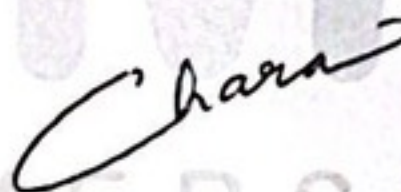
Ketua Sidang


Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/ 042750

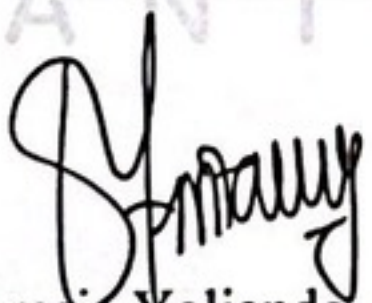
Penguji


Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.
0416066807/ 069425

Pembimbing


Chara Susanti, M.Ds.
0313048703/ L00266

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 : Diana Angyulia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000063336
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
MEMPERKENALKAN TRADISI CIO
TAO UNTUK ANAK-ANAK

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☒ 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, 17 Juni 2025



(Diana Angyulia)

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji dan syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat-Nya yang dilimpahkan sehingga penulis memiliki kesempatan untuk terus berproses dalam menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Buku Interaktif Memperkenalkan Tradisi Cio Tao untuk Anak-anak”. Penyusunan laporan tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Ds.). Laporan ini dirancang dengan dilandasi motivasi penulis untuk mengajak anak-anak, sebagai generasi penerus, untuk lebih mengenal dan mengeksplorasi kebudayaan Tionghoa Benteng, khususnya tradisi *Cio Tao*, yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari identitas kebudayaannya sendiri. Kelancaran tugas akhir ini tidak terlepas dari banyaknya dukungan yang penulis terima. Oleh karena itu, ucapan terima kasih penulis tunjukkan 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. Chara Susanti, S.Ds., M.Ds, selaku 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.
6. Teman-teman saya yang telah memberikan dukungan moral dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini
7. Semua narasumber yang telah membantu saya dalam memperoleh data dan informasi agar penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

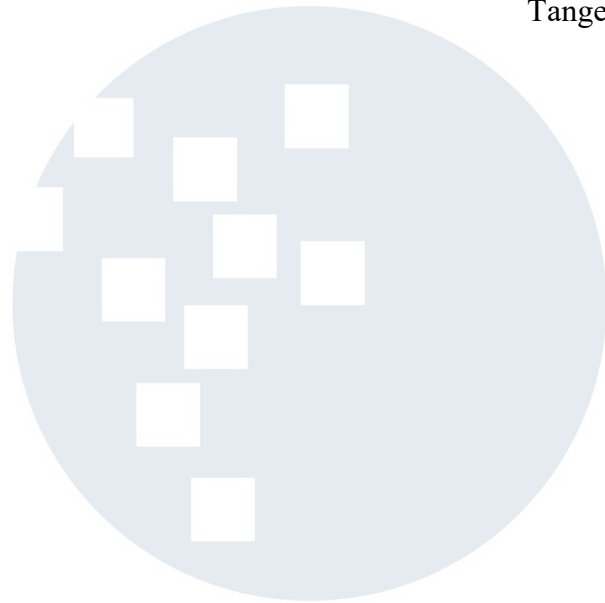
Karya ilmiah ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperluas wawasan para pembaca mengenai tradisi *Cio Tao* yang kaya akan makna, yang merupakan bagian dari kebudayaan Tionghoa Benteng. Lebih jauh lagi, penulis berharap bahwa karya ilmiah ini dapat menjadi sumber inspirasi dan

rujukan yang berguna bagi para peneliti lain yang tertarik untuk mendalami topik serupa, sehingga dapat mendorong penelitian lebih lanjut dan memperkaya pemahaman tentang warisan kebudayaan Tionghoa Benteng.

Tangerang, 17 Juni 2025



(Diana Angyulia)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF

MEMPERKENALKAN TRADISI CIO TAO

UNTUK ANAK-ANAK

(Diana Angyulia)

ABSTRAK

Tionghoa Benteng adalah julukan untuk keturunan Tionghoa yang sudah berakulturasi dengan budaya Betawi atau Sunda. Salah satu keunikan budaya Tionghoa Benteng terlihat dari tradisi pernikahan yang disebut dengan *Cio Tao*. Tradisi *Cio Tao* memberikan ruang bagi anak-anak untuk berpartisipasi dalam upacara pernikahan. Namun, pemahaman anak-anak tentang tradisi ini seringkali terbatas. Tidak ada media informasi yang relevan bagi anak-anak dari segi desain dan isi konten yang sesuai dengan usianya karena biasanya hanya disajikan untuk orang dewasa yang siap untuk melangsungkan pernikahan. Hal ini dapat mengakibatkan nilai-nilai budaya berpotensi mengalami degradasi atau penurunan. Oleh karena itu, dibutuhkan perancangan media informasi yang dikemas secara menarik untuk membangkitkan minat anak dalam mengenal tradisi *Cio Tao* milik kebudayaan Tionghoa Benteng. Metode penelitian yang digunakan sebagai dasar perancangan ini adalah teori *Book Design* karya Andrew Haslam karena berhubungan dengan rencana penulis untuk membuat buku interaktif ilustrasi. Selain itu, untuk memperkuat data-data mengenai tradisi *Cio Tao*, penulis menggunakan metode penelitian wawancara, kuesioner, observasi, dan *focus discussion group* kepada narasumber dari beragam latar belakang. Perancangan yang didasari dengan teori *Book Design* karya Andrew Haslam ini diharapkan dapat menjadi sarana bagi anak-anak dalam mengenal dan menumbuhkan rasa bangga terhadap kekayaan budayanya yang sarat makna.

Kata kunci: Buku Ilustrasi Interaktif, Tionghoa Benteng, *Cio Tao*

DESIGNING AN INTERACTIVE BOOK

INTRODUCING CIO TAO TRADITION

FOR CHILDREN

(Diana Angyulia)

ABSTRACT (English)

Tionghoa Benteng is a nickname for Chinese descendants who have assimilated into Betawi or Sundanese culture. One of the unique aspects of Tionghoa Benteng culture can be seen in a wedding tradition called Cio Tao. The Cio Tao tradition allows children to participate in wedding ceremonies. However, children's understanding of this tradition is often limited. There are no relevant information media for children in terms of design and content suitable for their age, as such materials are typically only presented for adults preparing to marry. This could lead to cultural values potentially degrading or declining. Therefore, there is a need for the design of information media that is packaged in an attractive way to spark children's interest in learning about the Cio Tao tradition of Chinese culture in Benteng. The research method used as the basis for this design is Andrew Haslam's Book Design theory, as it relates to the author's plan to create an interactive illustrated book. Additionally, to strengthen the data on Cio Tao traditions, the author employed research methods such as interviews, questionnaires, observations, and focus group discussions with informants from diverse backgrounds. This design, grounded in Andrew Haslam's Book Design theory, is expected to serve as a tool for children to learn about and cultivate pride in their culturally rich heritage, which is rich in meaning.

Keywords: *Interactive Illustration Book, Benteng Chinese, Cio Tao*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDULs.....	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
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 Interaktif.....	5
2.1.1 Jenis Buku Interaktif.....	5
2.1.2 Aspek Desain.....	8
2.1.3 Gaya Ilustrasi	13
2.1.4 Ilustrasi dalam Buku Cerita.....	15
2.1.5 Elemen Visual Karakter.....	18
2.2 Tradisi <i>Cio Tao</i>	21
2.2.1 <i>Cio Tao</i>	22
2.2.2 Pakaian Pernikahan.....	22
2.2.3 <i>Pai Ciu</i>	22
2.2.4 Ritual Menyisir Rambut Pengantin	22
2.2.5 Upacara Makan 12 Mangkok dan Nasi Melek.....	23
2.2.6 Ritual Sawer	23

2.2.7 <i>Cin Pang</i>	24
2.2.8 Sembahyang <i>Samkai</i>	24
2.2.9 Te Pai.....	24
2.3 Teori Perkembangan Anak	24
2.4 Penelitian yang Relevan.....	25
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	28
3.1 Subjek Perancangan	28
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	29
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	31
3.3.1 Metode Kuantitatif.....	31
3.3.2 Metode Kualitatif	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	41
4.1 Hasil Perancangan	41
4.1.1 Pendekatan Desain	41
4.1.2 <i>Design Brief</i>	64
4.1.3 Identifikasi Konten Buku	65
4.1.4 Kesimpulan Hasil Perancangan.....	88
4.2 Analisis Perancangan.....	89
4.2.1 Analisis Beta Test	89
4.2.2 Budgeting	101
BAB V PENUTUP	105
5.1 Simpulan	105
5.2 Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN	xv

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	26
Tabel 3.1 Kuesioner	32
Tabel 4.1 Pertanyaan Kuesioner Alpha Test.....	79
Tabel 4.2 Rentang Persentase Skor.....	81
Tabel 4. 3 Budgeting Jasa	102
Tabel 4. 4 Budgeting Biaya Produksi	102
Tabel 4. 5 Budgeting Media Sekunder.....	103
Tabel 4.6 Budgeting Total Keseluruhan	103



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pop Up.....	6
Gambar 2.2 Lift a Flap.....	7
Gambar 2.3 Pull Tab	8
Gambar 2.4 Perbedaan Huruf One Story dan Two Story.....	10
Gambar 2.5 Picture Book.....	12
Gambar 2.6 Storybook	12
Gambar 2.7 Gaya Ilustrasi Dekoratif	14
Gambar 2.8 Gaya Ilustrasi Kartun	14
Gambar 2.9 Contoh Ilustrasi Tebaran (Spread)	15
Gambar 2.10 Contoh Ilustrasi Satu Halaman (Single).....	16
Gambar 2.11 Contoh Ilustrasi Lepas (Spot).....	17
Gambar 2.12 Contoh Permainan Bentuk Karakter	18
Gambar 2.13 Contoh Ciri Khas Karakter.....	19
Gambar 2.14 Contoh Emosi dan Posisi Karakter.....	20
Gambar 2.15 Contoh Permainan Gaya Gambar dan Warna	21
Gambar 4.1 Wawancara dengan Oey Tjin Eng.....	46
Gambar 4.2 Wawancara dengan Yola.....	48
Gambar 4.3 Wawancara dengan Erlic.....	49
Gambar 4.4 Perlengkapan Cio Tao	50
Gambar 4.5 Wawancara dengan Watiek Ideo.....	51
Gambar 4.6 Focus Group Discussion.....	53
Gambar 4.7 Keseruan Pernikahan Tunggu Tubang	54
Gambar 4.8 Isi Halaman Keseruan Pernikahan Tunggu Tubang.....	55
Gambar 4.9 Buku Ikan Air Laut	57
Gambar 4.10 Interaktivitas Buku Ikan Air Laut	58
Gambar 4.11 Ilustrasi Mengenal Tradisi Siraman	59
Gambar 4.12 Poptastic Farm.....	60
Gambar 4.13 Mind Map.....	61
Gambar 4. 14 Big Idea	62
Gambar 4.15 Moodboard	63
Gambar 4.16 Stylescape.....	63
Gambar 4.17 User Persona.....	64
Gambar 4.18 Color Palette.....	65
Gambar 4.19 Page Plan.....	68
Gambar 4.20 Perancangan Karakter Aceng	70
Gambar 4.21 Sketsa Revisi Karakter Utama.....	71
Gambar 4.22 Finalisasi Warna Karakter Utama	71
Gambar 4.23 Karakter Nenek dan Pengantin.....	72
Gambar 4.24 Interaktivitas Keseluruhan Spread	73
Gambar 4.25 Typeface Headline.....	74

Gambar 4.26 Typeface Bodytext	75
Gambar 4.27 Column Grid.....	76
Gambar 4. 28 Contoh Penggunaan Column Grid	76
Gambar 4.29 Sketsa Cover.....	77
Gambar 4.30 Finalisasi Cover Buku	78
Gambar 4.31 Alpha Test	79
Gambar 4. 32 Contoh Hasil Revisi dari Alpha Test.....	84
Gambar 4.33 Proses Perancangan web banner	85
Gambar 4.34 Proses Perancangan Poster	86
Gambar 4.35 Proses Perancangan Stiker	86
Gambar 4.36 Proses Perancangan Gantungan Kunci.....	87
Gambar 4.37 Proses Perancangan Topi	87
Gambar 4.38 Beta Test.....	89
Gambar 4.39 Narasumber Beta Test.....	90
Gambar 4.40 Hasil Keseluruhan Buku.....	92
Gambar 4.41 Penggunaan Typeface	93
Gambar 4 42 Contoh Ilustrasi	94
Gambar 4 43 Warna yang Identik pada Tradisi Cio Tao	95
Gambar 4.44 Contoh Buku Fisik	97
Gambar 4.45 Stiker dan Gantungan Kunci	98
Gambar 4.46 Bucket Hat.....	99
Gambar 4.47 Pengaplikasian Web Banner.....	100
Gambar 4.48 Poster.....	101



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Persentase Turnitin.....	xv
Lampiran B Form Bimbingan.....	xvi
Lampiran C Surat Izin Wawancara.....	xvii
Lampiran D Lampiran Non-Disclosure Agreement.....	xviii
Lampiran E Hasil Kuesioner.....	xxxii
Lampiran F Transkrip Wawancara.....	xlii

