

**PERANCANGAN BUKU *POP-UP* KISAH MALIN KUNDANG
UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Kezia Seraphine Darsono
00000055775**

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

**PERANCANGAN BUKU *POP-UP* KISAH MALIN KUNDANG
UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Kezia Seraphine Darsono

00000055775

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 : Kezia Seraphine Darsono
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055775
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN BUKU *POP-UP* KISAH MALIN KUNDANG UNTUK
ANAK SEKOLAH DASAR**

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, 20 Maret 2025



(Kezia Seraphine Darsono)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU *POP-UP* KISAH RAKYAT MALIN KUNDANG UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR

Oleh

Nama Lengkap : Kezia Seraphine Darsono

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055775

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

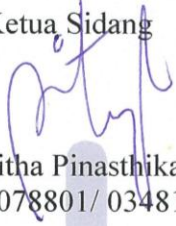
Telah diujikan pada hari Senin, 6 Oktober 2025

Pukul 09.45 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

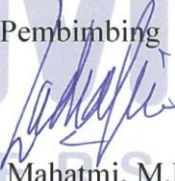
Ketua Sidang


Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/ 034812

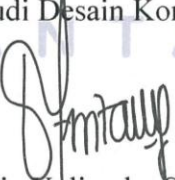
Penguji


Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/ L00011

Pembimbing


Nadia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/ 039375

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 : Kezia Seraphine Darsono
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055775
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU *POP-UP* KISAH
MALIN KUNDANG UNTUK
ANAK SEKOLAH DASAR

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, 6 Oktober 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Kezia Seraphine Darsono)

* 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

Penulis memanjatkan puji syukur atas melakukan perancang dan penelitian tugas akhir. Tugas akhir ini dirancang dengan tujuan memberikan melestarikan cerita rakyat Nusantara Malin Kundang dengan mengadaptasikan alur ceritanya dan media buku *pop-up*. Penulis panjatkan terima kasih akan dukungan oleh pihak Universitas dan pribadi hingga tugas akhir ini dapat dilaksanakan dengan lancar.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak akan berjalan dengan lancar tanpa bantuan pihak-pihak berikut, oleh karena itu pengulis mengucapkan terima kasih kepada:

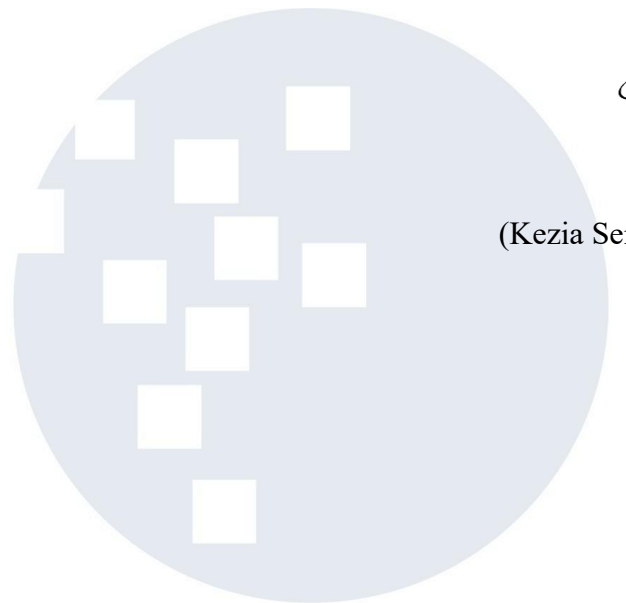
1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Nadia Mahatmi, S.Ds., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Mukti Ali. SH. M.Kn., selaku narasumber anggota IKM yang bersedia menyediakan ilmu pengalaman perantau Minang.
6. Guswarli Efendi, M.Pd.I, selaku narasumber pakar budaya Minang yang bersedia membagi ilmu kebudayaan Minang.
7. Sherly Puspasari dan Suryadi, selaku narasumber orangtua anak yang bersedia untuk membaca dan memberi masukan karya.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap tugas akhir ini dapat menjadi referensi dalam perancangan buku atau topik serupa. Diharapkan juga perancangan tugas akhir ini menanam minat cerita rakyat nusantara dan membantu melestarikan budaya Indonesia.

Tangerang, 6 Oktober 2025



(Kezia Seraphine Darsono)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN BUKU *POP-UP* KISAH MALIN KUNDANG

UNTUK ANAK SD

(Kezia Seraphine Darsono)

ABSTRAK

Perancangan ini membahas adaptasi cerita rakyat Malin Kundang ke dalam buku *pop-up* untuk anak SD. Anak-anak yang dibesarkan pada masa pandemi terbukti untuk memiliki kecerdasan emosional yang rendah dan tidak sopan kepada orang tua karena kurangnya pengalaman mereka bersosialisasi. Cerita rakyat terbukti untuk memiliki efek yang baik untuk membantu perkembangan kognitif anak, maka perancangan ini akan mengangkat cerita rakyat Malin Kundang yang memiliki pesan moral menghormati orang tua. Akan tetapi, minat terhadap cerita rakyat Indonesia rendah di dalam masyarakat Indonesia modern, hal ini memiliki banyak faktor seperti popularitas cerita rakyat luar negeri. Cerita rakyat luar negeri tersebut seringkali mengadaptasi alur cerita asli kisahnya agar alurnya lebih cocok dan mudah di ikuti oleh audiens modern. Selain itu, media yang menceritakan kisah tradisional Indonesia cenderung tidak bersifat interaktif. Oleh karena itu perancangan ini berharap untuk mengatasi faktor-faktor yang telah disebutkan seperti alur cerita Malin Kundang dan media yang interaktif. Perancangan ini bertujuan untuk membuat media yang menarik secara visual dan memperkaya pengalaman membaca anak yang terpapar cerita budaya luar membuat buku yang menceritakan cerita rakyat nusantara dengan elemen interaktif. Perancangan ini didukung oleh wawancara dengan pakar budaya Minang dan perantau Minang untuk mengadaptasi kisah Malin Kundang secara efektif dalam konteks modern. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku *pop-up* dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam membaca serta membantu mereka memahami cerita dengan lebih mendalam. Dengan pendekatan yang lebih kontekstual terhadap nilai-nilai budaya Minang, adaptasi ini diharapkan dapat memperkenalkan serta menanamkan pesan moral dari Malin Kundang secara lebih relevan bagi anak-anak masa kini.

Kata kunci: buku *pop-up*, Malin Kundang, adaptasi cerita rakyat, budaya Minang, buku cerita anak

DESIGNING A POP-UP BOOK OF THE TALE OF MALIN KUNDANG FOR ELEMENTARY CHILDREN

(Kezia Seraphine Darsono)

ABSTRACT (English)

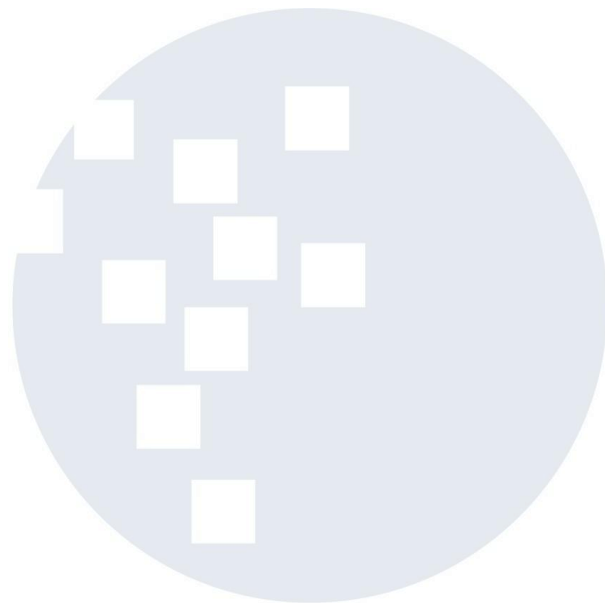
This design discusses the adaptation of the Malin Kundang folktale into a pop-up book for elementary school children. Children who grew up during the pandemic have been shown to have low emotional intelligence and are disrespectful to their parents due to their lack of social experience. Folktales have been shown to have a good effect on helping children's cognitive development, so this design will highlight the Malin Kundang folktale which has a moral message of respecting ones parents. However, interest in Indonesian folktales is low in modern Indonesian society, this has many factors such as the popularity of foreign folktales. Foreign folktales often adapt the original storyline of the story so that the storyline is more suitable and easy to follow for modern audiences. In addition, media that tell traditional Indonesian stories tend not to be interactive. Therefore, this design hopes to address the factors that have been mentioned such as the Malin Kundang storyline and interactive media. This design aims to create visually appealing media and enrich the reading experience of children exposed to foreign cultural stories by creating books that tell Indonesian folktales with interactive elements. This design is supported by interviews with Minang cultural experts and Minang migrants to adapt the story of Malin Kundang effectively in a modern context. The results of the study show that pop-up books can increase children's engagement in reading and help them understand the story more deeply. With a more contextual approach to Minang cultural values, this adaptation is expected to introduce and instill the moral message of Malin Kundang more relevantly for today's children.

Keywords: *pop-up book, Malin Kundang, folk lore adaptation, culture of Minang, children's book*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
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	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Graphic Design</i>	5
2.1.1 <i>Aesthetics</i>	5
2.1.2 <i>Functional Principles</i>	10
2.1.3 <i>Typography</i>	12
2.1.4 <i>Layout</i>	14
2.2 <i>Berlo's SMCR Model of Communication</i>	16
2.2.1 <i>Source</i>	16
2.2.2 <i>Message</i>	17
2.2.3 <i>Channel</i>	17
2.2.4 <i>Reciever</i>	18
2.3 Buku Cerita Anak	18
2.3.1 Jenis-Jenis Buku Cerita Anak.....	18
2.3.2 <i>Picture Book</i>	20
2.4 Buku <i>Pop-Up</i>	27

2.5 Malin Kundang	28
2.6 Penelitian yang Revelan.....	31
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	33
3.1 Subjek Perancangan	33
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	35
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	36
1. Wawancara	37
2. Kuesioner	38
3. Studi Eksisting.....	39
4. Studi Referensi	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	40
4.1 Hasil Perancangan	40
4.1.1 <i>Inspiration</i>	40
1. Wawancara	40
a. Wawancara dengan Pakar Budaya	40
b. Wawancara dengan Pengurus IKM	42
2. Kuesioner	44
3. Studi Eksisting	47
4. Studi Referensi	52
4.1.2 <i>Ideation</i>	69
1. <i>Brainstorming</i>	69
2. <i>Designs</i>	84
4.2 Pembahasan Perancangan	146
1. Desain Awal	146
2. <i>Prototype Day</i>	146
3. Desain Final	151
4. <i>Beta Testing</i>	151
5. Anggaran.....	157
BAB V PENUTUP.....	160
5.1 Simpulan	160
5.2 Saran	161
DAFTAR PUSTAKA	xiv



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan.....	31
Tabel 4. 1 SWOT Studi Eksisting.....	51
Tabel 4. 2 SWOT Studi Referensi Ratu Salju.....	56
Tabel 4. 3 SWOT Studi Referensi Timun Mas dan Buto Ijo.....	62
Tabel 4. 4 SWOT Studi Referensi <i>Pop-Up Fairy Tales</i> Cinderella.....	68
Tabel 4. 5 Tabel Naskah Utama Buku.....	77
Tabel 4. 6 Tabel Naskah Mekanis Buku.....	81
Tabel 4. 7 Tabel Anggaran Jasa Desain Buku.....	157
Tabel 4. 8 Tabel Anggaran Percetakan Buku.....	158
Tabel 4. 9 Tabel Anggaran Percetakan Media Sekunder.....	158
Tabel 4. 10 Tabel Estimasi Harga Jual Buku.....	159



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 NCS Color Solid.....	6
Gambar 2. 2 <i>Colour Wheel</i>	7
Gambar 2. 3 <i>Monochromatic Color Scheme</i>	7
Gambar 2. 4 <i>Analogous Color Scheme</i>	8
Gambar 2. 5 <i>Complementary Color Scheme</i>	8
Gambar 2. 6 <i>Triadic Color Scheme</i>	9
Gambar 2. 7 <i>Tetradic Color Scheme</i>	9
Gambar 2. 8 Contoh Teks dalam Buku <i>Pop-Up</i>	10
Gambar 2. 9 Contoh Penggunaan <i>Grid</i> Buku <i>Pop-Up</i>	11
Gambar 2. 10 <i>Pop-Up</i> dengan Kontras Warna	11
Gambar 2. 11 <i>Unity Pop-Up</i> yang Baik	12
Gambar 2. 12 Contoh Font <i>Roman</i>	13
Gambar 2. 13 <i>Roman Type Style</i>	13
Gambar 2. 14 Contoh Font <i>Sans Serif</i>	14
Gambar 2. 15 Contoh Font <i>Script</i>	14
Gambar 2. 16 Jenis-Jenis <i>Grid</i> Desain	15
Gambar 2. 17 Contoh <i>Text Layout</i> di Buku <i>Pop-Up</i>	16
Gambar 2. 18 Contoh Buku <i>Pop-Up</i> Dongeng	19
Gambar 2. 19 Contoh Buku <i>Pop-Up</i> Edukatif	19
Gambar 2. 20 Contoh Komik <i>Pop-Up</i>	20
Gambar 2. 21 <i>Shape Language</i>	22
Gambar 2. 22 <i>Karakter Bulat</i>	22
Gambar 2. 23 <i>Karakter Segitiga</i>	22
Gambar 2. 24 <i>Karakter Kotak</i>	23
Gambar 2. 25 <i>Character Silhouette</i>	24
Gambar 2. 26 <i>Single Illustration</i>	25
Gambar 2. 27 <i>Spread Illustration</i>	25
Gambar 2. 28 <i>Spot Illustration</i>	26
Gambar 2. 29 <i>Storyboard</i>	27
Gambar 2. 30 <i>White Dummy Pop-up</i>	28
Gambar 2. 31 Foto Buku Rebah Pesisir Selatan, Malin Kundang.....	29
Gambar 2. 32 Poster Malin Kundang, Anak Durhaka (1971).....	30
Gambar 4. 1 Wawancara dengan Pakar Budaya	40
Gambar 4. 2 Wawancara dengan Pengurus IKM.....	42
Gambar 4. 3 Kuesioner Pembelian Buku Cerita Rakyat Indonesia	44
Gambar 4. 4 Kuesioner Kebiasaan Membaca Buku Anak.....	45
Gambar 4. 5 Kuesioner Preferensi Anak akan Jenis Buku Bacaan.....	45
Gambar 4. 6 Kuesioner Pertanyaan Minat Anak Terhadap Buku <i>Pop-Up</i>	45
Gambar 4. 7 Kuesioner Relevansi Kisah Malin Kundang	46
Gambar 4. 8 Kuesioner Minat Buku <i>Pop-Up</i>	46
Gambar 4. 9 Buku Cerita Malin Kundang, <i>Insubordinate Son</i>	47
Gambar 4. 10 Judul Buku Studi Eksisting	48

Gambar 4. 11 Ilustrasi Malin Kundang Sakit.....	48
Gambar 4. 12 Kata Pengantar Buku Cerita Malin Kundang, <i>Insubordinate Son</i> .	48
Gambar 4. 13 Contoh Ilustrasi Tidak Konsisten.....	49
Gambar 4. 14 Contoh Latar Belakang Pecah	50
Gambar 4. 15 Ilustrasi Hancurnya Kapal Malin Kundang.....	50
Gambar 4. 16 Ilustrasi Malin Kundang menjadi Batu	51
Gambar 4. 17 Buku <i>Pop-Up</i> Ratu Salju.....	53
Gambar 4. 18 Sampul Buku Ratu Salju	53
Gambar 4. 19 Halaman Pertama Buku Ratu Salju	54
Gambar 4. 20 <i>Pop-Up</i> Kereta Sang Ratu	54
Gambar 4. 21 <i>Pop-Up</i> Kebun Buku Ratu Salju	55
Gambar 4. 22 <i>Pop-Up</i> Gerda Sampai di Kastil Ratu Salju.....	55
Gambar 4. 23 Adegan Akhir Buku Ratu Salju.....	55
Gambar 4. 24 Adegan Musim Gugur Buku Ratu Salju	56
Gambar 4. 25 Buku <i>Pop-Up</i> Timun Mas dan Buto Ijo	57
Gambar 4. 26 Sampul Buku Timun Mas dan Buto Ijo	58
Gambar 4. 27 <i>Pop-Up</i> Kelahiran Timun Mas.....	58
Gambar 4. 28 <i>Pop-Up</i> Timun Mas Mulai Lari	59
Gambar 4. 29 <i>Pop-Up</i> Timun Mas di Kejar.....	59
Gambar 4. 30 <i>Pop-Up</i> Akhir Buku Timun Mas dan Buto Ijo.....	60
Gambar 4. 31 Contoh Latar Belakang Buku Timun Mas dan Buto Ijo	60
Gambar 4. 32 Contoh Teks Buku Timun Mas dan Buto Ijo	61
Gambar 4. 33 Contoh Warna Teks Timun Mas dan Buto Ijo	61
Gambar 4. 34 Contoh Teks Buruk Buku Timun Mas dan Buto Ijo	61
Gambar 4. 35 Buku <i>Pop-Up Fairy Tales</i> Cinderella	63
Gambar 4. 36 Sampul Buku <i>Pop-Up Fairy Tales</i> Cinderella	63
Gambar 4. 37 Halaman Pertama Buku <i>Pop-Up Fairy Tales</i> Cinderella.....	64
Gambar 4. 38 Halaman Terakhir Buku <i>Pop-Up Fairy Tales</i> Cinderella	64
Gambar 4. 39 <i>Pop-Up</i> Interaktif Buku <i>Pop-Up Fairy Tales</i> Cinderella.....	65
Gambar 4. 40 Desain Karakter Buku <i>Pop-Up Fairy Tales</i> Cinderella	65
Gambar 4. 41 <i>Pop-Up</i> Kencana Labu	66
Gambar 4. 42 Adegan Gaun Buku <i>Pop-Up Fairy Tales</i> Cinderella	66
Gambar 4. 43 Bingkai Teks di Buku <i>Pop-Up Fairy Tales</i> Cinderella.....	67
Gambar 4. 44 Fitur Unik Buku <i>Pop-Up Fairy Tales</i> Cinderella.....	67
Gambar 4. 45 Mindmap Perancangan	69
Gambar 4. 46 Moodboard Mekanis Pop-Up	70
Gambar 4. 47 Moodboard Art Style Perancangan	71
Gambar 4. 48 Referensi Baju Minangkabau	71
Gambar 4. 49 Referensi Aset Latar Belakang.....	72
Gambar 4. 50 Kateran Perancangan.....	72
Gambar 4. 51 Kateran Spread Pertama	73
Gambar 4. 52 Kateran Spread Kedua.....	74
Gambar 4. 53 Kateran Spread Ketiga	74

Gambar 4. 54 Kateren Spread Keempat.....	75
Gambar 4. 55 Kateren Spread Kelima	76
Gambar 4. 56 Kateren Spread Keenam.....	76
Gambar 4. 57 Explorasi Pakaian Anak Lelaki Rakyat Jelata.....	85
Gambar 4. 58 Sketsa Desain Anak Malin	86
Gambar 4. 59 Eksplorasi Pakaian Jelata Lelaki Dewasa Minang	87
Gambar 4. 60 Sketsa Wajah Karakter Malin	88
Gambar 4. 61 Sketsa Desain Malin yang Dipilih.....	89
Gambar 4. 62 Ekplorasi Pakaian Wanita Jelata Minang	90
Gambar 4. 63 Sketsa Kontras Malin dan Ibunya yang.....	91
Gambar 4. 64 Desain Ibunya Malin yang Masih Muda	91
Gambar 4. 65 Desain Pertama Ibunya Malin yang Sudah Tua	92
Gambar 4. 66 Revisi Desain Ibunya Malin yang Sudah Tua	92
Gambar 4. 67 Desain Final Ibunya Malin yang Sudah Tua	93
Gambar 4. 68 Ekplorasi Kebaya Zainab.....	94
Gambar 4. 69 <i>Draft</i> Desain Awal Zainab	95
Gambar 4. 70 <i>Draft</i> Rambut dan Wajah Zainab	95
Gambar 4. 71 Bentuk Rambut <i>Final</i> Zainab dan Referensinya	96
Gambar 4. 72 Desain Final Zainab	97
Gambar 4. 73 <i>Font EB Garamond Bold</i>	98
Gambar 4. 74 <i>Font Antique Book Cover</i>	99
Gambar 4. 75 Variasi Pewarnaan Ilustrasi	99
Gambar 4. 76 Variasi Ilustrasi yang Dipilih	100
Gambar 4. 77 Sketsa <i>Thumbnail</i> Halaman 1.....	101
Gambar 4. 78 Latar Halaman 1 Versi Pertama	101
Gambar 4. 79 Latar Halaman 1 Versi Kedua	102
Gambar 4. 80 Latar Halaman 1 Versi Final	102
Gambar 4. 81 Sketsa Tes Ukuran Aset <i>Pop-Up</i>	103
Gambar 4. 82 Sketsa Gubuk Malin dan <i>3D Piece</i>	104
Gambar 4. 83 Ilustrasi Aset Gubuk Malin	104
Gambar 4. 84 Sketsa dan Aset Final 3D piece Halaman 1	105
Gambar 4. 85 Luaran Mekanis <i>Flip Flap</i> Ombak.....	105
Gambar 4. 86 Dalaman Mekanis <i>Flip Flap</i> Ombak.....	106
Gambar 4. 87 <i>V-Fold</i> Kuburan Ayahnya Malin	106
Gambar 4. 88 <i>V-Fold</i> Tetangga-Tetangga Malin.....	107
Gambar 4. 89 Sketsa <i>Digital Flip Flap</i> Surau.....	107
Gambar 4. 90 Aset <i>V-Fold</i> Surau.....	108
Gambar 4. 91 Luaran Mekanis <i>Flip Flap</i> Surau	108
Gambar 4. 92 Dalaman Mekanis <i>Flip Flap</i> Surau	109
Gambar 4. 93 <i>V-Fold</i> Malin, Gurunya dan Teman-Temannya.....	109
Gambar 4. 94 <i>Thumbnail</i> Sketsa Halaman 2.....	110
Gambar 4. 95 Sketsa <i>Digital</i> Halaman 2.....	110
Gambar 4. 96 Sketsa <i>Digital</i> Halaman 2 <i>Flip Flap</i>	111

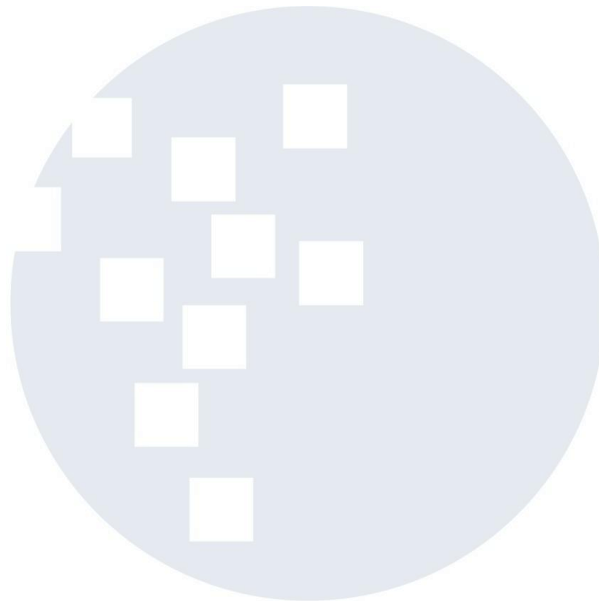
Gambar 4. 97 Ilustrasi Dasar Latar Halaman 2.....	111
Gambar 4. 98 Ilustrasi Latar Halaman 2 Versi Pertama	112
Gambar 4. 99 Ilustrasi Latar Halaman 2 Versi Final	112
Gambar 4. 100 Sketsa Aset Halaman 2 yang Tidak Digunakan	113
Gambar 4. 101 Sketsa <i>Digital</i> Aset Halaman 2	114
Gambar 4. 102 Ilustrasi Ibunya Malin Halaman 2	114
Gambar 4. 103 Aset <i>Pop-Up</i> Semak-Semak.....	115
Gambar 4. 104 <i>Draft</i> Mekanis <i>Flip Flap</i> Kapal Malin	115
Gambar 4. 105 Mekanis <i>Flip Flap</i> Kapal Malin Final	116
Gambar 4. 106 Sketsa <i>Thumbnail</i> Halaman 3.....	117
Gambar 4. 107 Sketsa <i>Digital</i> Halaman 3.....	117
Gambar 4. 108 Latar Belakang Halaman 3 Versi Pertama	118
Gambar 4. 109 Latar Belakang Halaman 3 Versi Final	119
Gambar 4. 110 Aset <i>Pop-Up Floating Plane</i> Halaman 3	120
Gambar 4. 111 Luaran Mekanis <i>Flip Flap</i> Halaman 3	120
Gambar 4. 112 Dalaman Mekanis <i>Flip Flap</i> Halaman 3	121
Gambar 4. 113 Contoh Referensi <i>Shoujo Bubbles</i>	121
Gambar 4. 114 Sketsa <i>Thumbnail</i> Halaman 4.....	122
Gambar 4. 115 Latar Belakang Halaman 4 Versi Pertama	123
Gambar 4. 116 Latar Belakang Halaman 4 Versi Kedua.....	123
Gambar 4. 117 Latar Belakang Halaman 4 Versi Final	124
Gambar 4. 118 Aset Mekanis <i>V-Fold</i> Tumpukan Piring	125
Gambar 4. 119 Sketsa <i>3D Piece</i> Halaman 4 yang Tidak Digunakan.....	125
Gambar 4. 120 Sketsa Revisi <i>3D Piece</i> Halaman 4	126
Gambar 4. 121 Aset <i>3D Piece Final</i> Halaman 4.....	126
Gambar 4. 122 Aset <i>V-Fold Speech Bubble Arch</i> Halaman 4	127
Gambar 4. 123 Sketsa <i>Thumbnail</i> Halaman 5.....	127
Gambar 4. 124 <i>Layout Digital</i> Latar Halaman 5.....	128
Gambar 4. 125 Ilustrasi Latar Belakang Halaman 5 Versi Pertama	129
Gambar 4. 126 Ilustrasi Latar Belakang Halaman 5 Versi <i>Final</i>	129
Gambar 4. 127 Sketsa <i>Digital</i> Ilustrasi Kumpulan Ombak.....	130
Gambar 4. 128 Ilustrasi Ombak Mekanis <i>V-Fold</i>	131
Gambar 4. 129 Sketsa <i>Digital</i> Kapal Malin	131
Gambar 4. 130 Ilustrasi Mekanis <i>V-Fold</i> Kapal	132
Gambar 4. 131 Sketsa <i>Digital 3D Piece</i> Halaman 5.....	132
Gambar 4. 132 Ilustrasi <i>3D Piece</i> Halaman 5.....	133
Gambar 4. 133 Sketsa <i>Thumbnail</i> Halaman 6.....	134
Gambar 4. 134 Sketsa-Sketsa <i>Digital</i> Halaman 6.....	134
Gambar 4. 135 Latar Belakang Halaman 6 Versi Pertama	135
Gambar 4. 136 Latar Belakang Halaman 6 Versi <i>Final</i>	135
Gambar 4. 137 Aset <i>V-Fold</i> Malin Membatu	136
Gambar 4. 138 <i>Ivan the Terrible and His Son Ivan on 16 November 1581</i>	137
Gambar 4. 139 Aset <i>V-Fold</i> Kapal Membatu	137

Gambar 4. 140 Aset <i>V-Fold</i> Kapal Membatu Belakang dengan Zainab.....	138
Gambar 4. 141 <i>Draft</i> Ilustrasi <i>Hardcover</i>	139
Gambar 4. 142 Ilustrasi <i>Hardcover</i> Versi Pertama.....	139
Gambar 4. 143 Mock-Up Hardcover Buku.....	140
Gambar 4. 144 Ilustrasi Hardcover Versi Final	140
Gambar 4. 145 Draft Poster Promotional.....	141
Gambar 4. 146 Poster Promotional Versi Pertama	142
Gambar 4. 147 Poster Promotional Versi Final	143
Gambar 4. 148 <i>Font</i> Tendang	144
Gambar 4. 149 <i>Sticker Die-Cut</i> Malin Kundang.....	144
Gambar 4. 150 <i>Sticker Die-Cut</i> Ibunya Malin	145
Gambar 4. 151 <i>Sticker Die-Cut</i> Zainab.....	145
Gambar 4. 152 Desain Awal Buku	146
Gambar 4. 153 Hasil Kuesioner Tentang Adaptasi Alur	147
Gambar 4. 154 Hasil Kuesioner Tentang Kejelasan Ilustrasi	148
Gambar 4. 155 Hasil Kuesioner Kekurangan Ilustrasi.....	148
Gambar 4. 156 Hasil Kuesioner Kecocokan Font.....	149
Gambar 4. 157 Hasil Kuesioner Kecocokan Perspektif Ilustrasi	149
Gambar 4. 158 Foto Penahan Mekanis <i>Flip Flap</i>	150
Gambar 4. 159 Foto Desain <i>Final</i>	151
Gambar 4. 160 Foto FGD <i>Beta Testing</i>	152



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xix
Lampiran Form Bimbingan.....	xxi
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxiii
Lampiran <i>Consent Form</i>	xxvii
Lampiran Kuesioner.....	xxviii
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xxxii



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA