



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MAESTRO

LUKIS INDONESIA UNTUK ANAK - ANAK

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Dira Andriani Anindita
NIM : 14120210065
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dira Andriani Anindita

NIM : 14120210065

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir/Skripsi:

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MAESTRO LUKIS INDONESIA
UNTUK ANAK - ANAK**

PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS SENI & DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

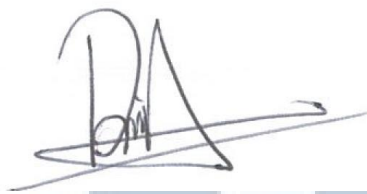
dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam

pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 15-Januari-2018



Dira Andriani Anindita

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MAESTRO LUKIS INDONESIA UNTUK ANAK - ANAK

Oleh
Nama : Dira Andriani Anindita
NIM : 14120210065
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

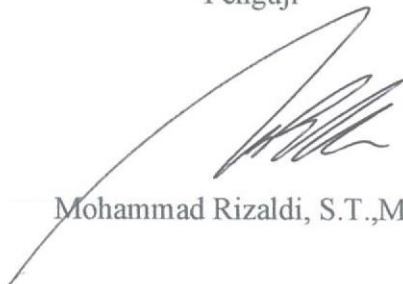
Tangerang, 25-Januari-2018

Pembimbing



Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds.

Penguji



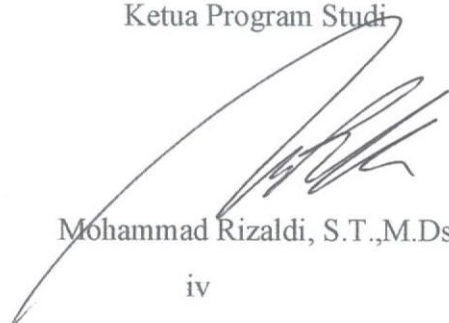
Mohammad Rizaldi, S.T.,M.Ds

Ketua Sidang



Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.

Ketua Program Studi



Mohammad Rizaldi, S.T.,M.Ds

iv

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan yang maha esa karena atas segala limpahan berkah dan rahmat-Nya, penulis dapat membuat tugas akhir ini dengan judul ‘Perancangan Buku Ilustrasi Maestro Lukis Indonesia Untuk Anak – Anak.

Penulis membuat tugas akhir ini sebagai wujud memberikan informasi melalui karakteristik seniman dan karya – karyanya bagi anak – anak dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam berkarya, dikarenakan kurangnya informasi tentang keberadaan seniman dan hasil karyanya dalam pembelajaran melukis di sanggar lukis.

Penulis menyadari dalam proses penyusunan hingga akhir penyelesaian skripsi ini tak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini, dengan segala ketulusan penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada:

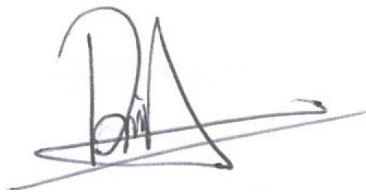
1. Bapak Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds. selaku dosen pembimbing. Terima kasih atas bimbingan, arahan, bantuan, saran, dan ilmu yang diberikan kepada penulis. Terima kasih atas kebaikan hati Bapak Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds. yang senantiasa memberikan motivasi kepada penulis selama menyusun tugas akhir ini.
2. Bapak Moh. Rizaldi S.T., M.Ds. selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

3. Bapak Fathul, selaku Pengajar di Sanggar lukis Mitra Anak yang telah membantu penulis dalam melaksanakan tugas akhir di Sanggar lukis Mitra Anak.
4. Sudjojono center, Ibu Arienda Anggraini, M.Psi. Psikolog, Kak Valdo Manullang, Kak Gatot Indrajati, Ibu Wati, Bapak Gunawan, Athira, dan dera yang telah memberikan banyak sekali informasi untuk keperluan data tugas akhir saya.
5. Teruntuk Ayah dan Ibu yang tercinta terima kasih atas doa, dukungan moril serta memberikan motivasi kepada penulis demi terselesaikannya tugas akhir ini.
6. Teruntuk Pritta Andrina Anggraeni dan Muhammad Arkan Adrian, kakak dan adik tercinta yang selalu setia menemani dan menyemangati penulis agar dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Mentari, Fergina, Cantika, Janitia, Rizka, Vania, dan Lydia yang selalu memberikan canda tawa dan kenangan yang menyenangkan selama 4 tahun terakhir ini.
8. Teman – teman semasa dormitory, Andhin, Shanaz, dan Rachmi yang selalu memberi dukungan dalam juga senantiasa menghibur ketika penulis mengalami hambatan dalam tugas akhir ini.
9. Teman - teman tersayang, khususnya Chika, Bagas, Sandra, Ajeng, Faiq, Sasa, Gio, Hanif, dan Mida yang selalu memberikan dukungan dalam tugas akhir ini.

10. Teman - teman Desain Grafis 2014 yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih untuk segala kenangan yang tak terlupakan selama penulis menjalani perkuliahan di UMN.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Penulis menyadari bahwa di dalam tugas akhir ini masih terdapat banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Namun, penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi bahan masukan bagi dunia pendidikan.

Tangerang, 17- Januari-2018



Dira Andriani Anindita

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAKSI

Melukis adalah kegiatan mengolah objek dua dimensi atau objek tiga dimensi melalui media cat untuk mendapat kesan tertentu. Berdasarkan pengamatan, diketahui bahwa pengetahuan melukis yang disampaikan di Sanggar lukis teramatlah minim, dikarenakan guru sanggar hanya mengajarkan berupa teknik dasar melukis saja. Padahal mengetahui keberadaan seniman dan hasil karyanya mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam berkarya. Maka, perlu adanya perancangan informasi berupa buku ilustrasi dalam memperkenalkan Maestro lukis Indonesia untuk anak – anak. Data yang diperoleh melalui metode penelitian kualitatif yaitu wawancara, observasi, *focus group discussion*, dan dokumen. Metode perancangan buku menggunakan metode yang dikemukakan oleh Haslam, dengan tahapan yaitu dokumentasi, analisis, ekspresi, big idea, dan proses perancangan desain. Buku yang di rancang memiliki 56 halaman, dengan menggunakan ilustrasi dan foto sebagai penjelas informasi mengenai Maestro lukis Indonesia. Diharapkan dengan adanya buku ilustrasi ini dapat memberikan pengetahuan kepada anak mengenai biografi, karakteristik dan konsep karya maestro lukis Indonesia yang dapat memotivasi anak dalam berkarya.

Kata kunci : buku, ilustrasi, maestro, lukis, anak

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Painting is the activity of working two or three dimensional object through paint media to get a certain impression. Based on observation, painting lessons that has been delivered in painting galleries is very minimal. The teacher only teach the basic technique of painting, whereas knowing the existence of the maestro of arts and their work could improve the skill of students to create their work. According to that background, it is needed information book plan for children that include information about maestro of arts in Indonesia. Data collected through the interview, observation, focus group discussion, and related documents. This book design is using Haslam's method, which include documentation, analysis, expression, big idea, and process of the design itself. The book has 56 pages and contain illustration and images related to maestro of arts in Indonesia. It is expected that the illustration book students in elementary school could gain much information about biographies, characteristics and work concepts of the maestro of arts in Indonesia. In addition, it is also expected that it could motivate Children to create their best work.

Keywords: book, illustration, maestro of arts, paint, children

UMMN

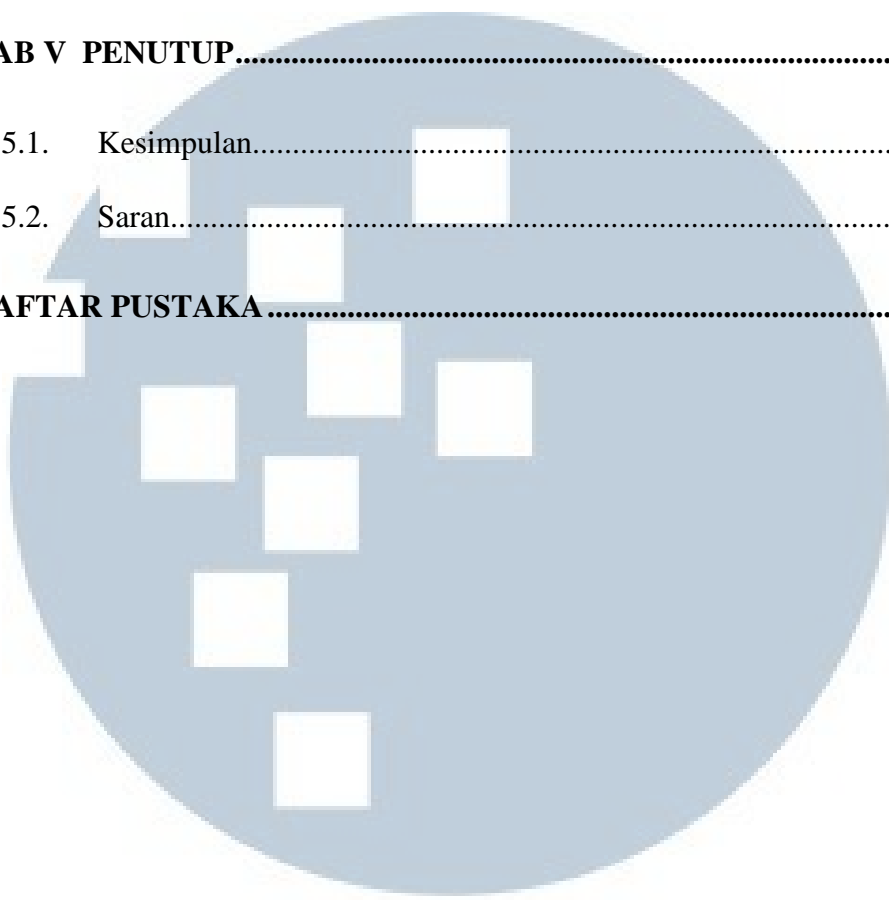
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	IV
ABSTRAKSI	VIII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR GAMBAR	XIV
DAFTAR LAMPIRAN	XVIII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir	4
1.5. Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1. Buku Ilustrasi.....	5
2.1.1 Anatomi Buku.....	5
2.1.2. Ukuran Buku.....	7
2.1.3. Penjilidan Buku.....	7
2.1.4. Hirarki Buku.....	8
2.2. Prinsip Desain.....	9
2.3. Ilustrasi.....	11

2.3.1.	Jenis Ilustrasi.....	11
2.4.	Tipografi.....	11
2.5.	Layout.....	12
2.6.	Warna.....	14
2.7.	Perkembangan Anak.....	15
BAB III	METODOLOGI	17
3.1.	Pengumpulan Data.....	17
3.2.	Wawancara Guru Lukis.....	17
3.2.1.	Bapak Fathul.....	17
3.3.	Wawancara Seniman Lukis Muda Indonesia.....	18
3.3.1.	Gatot Indrajati.....	19
3.3.2.	Valdo Manullang.....	19
3.4.	Wawancara anak.....	20
3.4.1.	Ibu Arienda Anggraini, M.Psi. Psikolog.....	20
3.5.	Wawancara Sudjojono Center.....	22
3.5.1.	Ibu Pandan dan Ibu Maya.....	22
3.6.	Orang Tua yang Memiliki Anak Bakat Melukis.....	23
3.6.1.	IbuWati.....	23
3.6.2.	Bapak Gunawan.....	24
3.7.	Anak yang Memiliki Bakat Melukis.....	25
3.7.1.	Arkan.....	25
3.7.2.	Dera.....	26
3.7.3.	Athira.....	27

3.8.	Kesimpulan Wawancara.....	27
3.9.	Observasi.....	29
3.10.	Dokumen.....	30
3.10.1.	Buku.....	30
3.10.2.	Galeri Nasional Indonesia.....	45
3.11.	<i>Focus Group Disscusion</i>	52
3.12.	Metode Perancangan.....	53
BAB IV	PERANCANGAN DAN ANALISIS	55
4.1.	Perancangan.....	55
4.1.1.	Konsep Perancangan.....	57
4.2.	Analisis.....	60
4.2.1.	Pemilihan Media.....	60
4.2.2.	Perancangan Visual.....	61
4.2.3.	Pictogram.....	62
4.2.4.	Layout.....	62
4.2.5.	Hirarki Visual.....	63
4.2.6.	Ilustrasi.....	64
4.2.7.	Tipografi.....	66
4.2.8.	Warna.....	67
4.2.9.	Perancangan Halaman.....	68
4.3.	Aplikasi Media Sekunder.....	73
4.4.	Media Plan.....	76
4.5.	Budgeting.....	77



BAB V PENUTUP.....	79
5.1. Kesimpulan.....	79
5.2. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	XIV

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Anatomi Buku	7
Gambar 2.2. Font Curlz.....	12
Gambar 3.1. Bapak Fathul.....	18
Gambar 3.2. Ibu Arienda Anggraini, M.Psi. Psikolog.....	21
Gambar 3.3. Sudjojono Center.....	23
Gambar 3.4. Ibu Wati.....	24
Gambar 3.5. Bapak Gunawan.....	25
Gambar 3.6. Arkan.....	26
Gambar 3.7. Dera.....	26
Gambar 3.8. Athira.....	27
Gambar 3.9. Observasi di sanggar lukis Mitra Anak.....	29
Gambar 3.10. Affandi.....	31
Gambar 3.11. S. Sudjojono.....	32
Gambar 3.12. Basoeeki Abdullah.....	34
Gambar 3.13. Hendra Gunawan.....	35
Gambar 3.14. Dullah.....	36
Gambar 3.15. Kartono Yudhokusumo.....	37
Gambar 3.16. Trubus.....	39
Gambar 3.17. Sri Hardi Soedarsono.....	40
Gambar 3.18. Popo Iskandar.....	41
Gambar 3.19. Agus Djaya.....	43
Gambar 3.20. Djoko Pekik.....	44

Gambar 3.21. Raden Saleh.....	45
Gambar 3.22. Lukisan Affandi.....	46
Gambar 3.23. Lukisan Agus Djaya.....	46
Gambar 3.24. Lukisan Basuki Abdullah.....	47
Gambar 3.25. Lukisan Djoko Pekik.....	47
Gambar 3.26. Lukisan Dullah.....	48
Gambar 3.27. Lukisan Hendra Gunawan.....	48
Gambar 3.28. Lukisan Kartono Yudhokusumo.....	49
Gambar 3.29. Lukisan Popo Iskandar.....	49
Gambar 3.30. Lukisan Raden Saleh.....	50
Gambar 3.31. Lukisan Sri Hardi Soedarsono.....	50
Gambar 3.32. Lukisan Sudjojono.....	51
Gambar 3.33. Lukisan Trubus.....	51
Gambar 3.34. Focus Group Discussion.....	53
Gambar 4.1. Big Idea.....	55
Gambar 4.2. <i>Mindmapping Fun</i>	56
Gambar 4.3. <i>Mindmapping Naive</i>	56
Gambar 4.4. <i>Moodboard</i>	57
Gambar 4.5. Sketsa Kerangka Buku.....	60
Gambar 4.6. Studi Exsisting.....	61
Gambar 4.7. Pictogram.....	62
Gambar 4.8. Layout Seniman.....	63
Gambar 4.9. Raden Saleh.....	64

Gambar 4.10. Sketsa Raden Saleh	65
Gambar 4.11. Raden Saleh Berwarna	65
Gambar 4.12. Font Sub Judul.....	67
Gambar 4.13. Font Teks.....	68
Gambar 4.14. Tabel Warna	67
Gambar 4.15. Cover Buku	68
Gambar 4.16. Halaman Biografi Pelukis	69
Gambar 4.17. Kekhasan Pelukis	70
Gambar 4.18. Halaman Tips Melukis	70
Gambar 4.19. Contoh Halaman Spread.....	71
Gambar 4.20. Halaman Lukisan Pelukis.....	71
Gambar 4.21. Halaman Lembar Kegiatan.....	72
Gambar 4.22. Banner	73
Gambar 4.23. Poster.....	74
Gambar 4.24. Penempatan Poster	75
Gambar 4.25. Merchandise	76



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Media Plan	77
Tabel 4.2. Budgeting	77



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: WAWANCARA NARA SUMBER..... XVI

LAMPIRAN B: LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR..... XXXVI



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA