



PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
PENGENALAN WAYANG ORANG
UNTUK ANAK

VANIA SARTIKA GUNAWAN

10.13.0062

PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG 2014

PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama: Vania Sartika Gunawan

NIM: 10.13.0062

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Arsitektur dan Desain

Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Judul Proyek Akhir:

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENGENALAN WAYANG ORANG UNTUK ANAK

Menyatakan bahwa proyek akhir ini adalah hasil karya saya sendiri serta telah mengikuti peraturan akademik dalam melakukan kutipan. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya bukti plagiasi, manipulasi, dan/atau pemalsuan data maupun bentuk-bentuk kecurangan yang lain, saya bersedia menerima sanksi dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Demi kepentingan akademis, maka saya bersedia dan menyetujui bentuk publikasi dari karya ilmiah ini.

Semarang, Juli 2014

Vania Sartika gunawan

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Proyek Akhir:

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENGENALAN WAYANG ORANG UNTUK ANAK

Nama: Vania Sartika Gunawan

NIM: 10.13.0062

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Arsitektur dan Desain

Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, Juli 2014

Mengesahkan

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

Kaprodi Desain Komunikasi Visual

Koordinator Proyek Akhir DKV

Ir. Tri Hesti Mulyani, M.T.
NIDN. 0611086201

Ir. Robert Rianto Widjaja, M.T.
NIDN. 0627066701

Ir. Robert Rianto Widjaja, M.T.
NIDN. 0627066701

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Proyek Akhir:

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENGENALAN WAYANG ORANG UNTUK ANAK

Nama: Vania Sartika Gunawan

NIM: 10.13.0062

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Arsitektur dan Desain

Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, Juli 2014

Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II

Ir. IGN. Dono Sayoso, M.SR.
NIDN. 0608075601

Tabita Aryani, S.Sn.
NPP. 058.5.2010.275

Penguji I

Penguji II

Penguji III

Ir. BPR. Gandhi, M.SA
NIDN. 0601035401

Drs. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.
NIP.19960404 1992031002

Ir. Robert Rianto Widjaja, M.T.
NIDN. 0627066701

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan pada Tuhan yang Maha Esa karena atas berkatNya Proyek Akhir Desain Komunikasi Visual 04 ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.

Kebudayaan merupakan identitas suatu bangsa yang harus dijaga dan dilestarikan, namun pada kenyataannya banyak budaya yang sudah mulai hilang dan bahkan diklaim oleh negara lain. Wayang orang merupakan salah satu budaya Indonesia yang masih ada hingga saat ini, namun keberadaannya sudah mulai terancam. Dimana saat ini hanya tersisa 3 wayang orang di Indonesia, bahkan di dunia. Banyak masyarakat khususnya anak- anak yang tidak mengenal kebudayaan ini, sehingga bagaimana mereka mau mencintai dan melestarikan wayang orang jika mereka tidak mengenalnya. Untuk itu dibuat media untuk memperkenalkan wayang orang pada anak- anak berupa buku komik pop up. Buku pop up dengan jalan cerita yang dibuat dalam bentuk komik. Dimana isi materi dari buku ini merupakan hal-hal unik atau kekayaan yang ada dalam wayang orang.

Dalam penyusunannya, penulis memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak, karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak- pihak yang telah membantu. Terimakasih kepada anak- anak yang sudah bersedia untuk mengisi kuesioner survei. Dan kepada pihak Sekolah Dasar Karangturi Semarang, Club Merby, Daniel's Creative School, dan Sekolah Dasar Lamper Kidul Semarang yang bersedia membantu dalam proses penyebaran kuesioner ini. Kepada Ibu Lita, dosen Psikologi Unika Soegijapranata Semarang sebagai narasumber mengenai psikologi perkembangan anak, sehingga penulis mendapatkan informasi yang diperlukan. Serta kepada Bapak Widayat dan Bapak Cicuk selaku pengurus Wayang Orang Ngesti Pandowo Semarang yang telah bersedia

memberikan informasi yang penulis perlukan mengenai wayang orang. Penulis sangat mengucapkan terimakasih atas bantuan dan bimbingan mereka.

Tidak lupa terimakasih pula kepada Pak Dono sebagai Pembimbing I dan Bu Nani selaku dosen pembimbing II, yang telah membimbing saya dalam penyusunan makalah dan perancangan buku ilustrasi pengenalan wayang orang untuk anak ini. Terimakasih atas segala masukan dan bimbingannya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Proyek Akhir ini dengan baik. Terimakasih pula pada pihak-pihak yang penulis tidak dapat tuliskan satu persatu yang telah membantu dan memberikan masukan dalam penyusunan Proyek Akhir ini. Tanpa bantuan kalian Proyek Akhir ini tidak akan bisa menjadi sama seperti sekarang ini, dan menjadi lebih baik.

Dalam laporan ini berisi perancangan buku ilustrasi pengenalan wayang orang untuk anak. Mulai dari permasalahan, pemecahan masalah, proses desain, hingga hasil akhir buku.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang ada relevansinya dengan penyempurnaan laporan ini sangat diharapkan. Kritik dan saran sekecil apa pun akan penulis perhatikan dan pertimbangkan guna penyempurnaan makalah ini.

Akhir kata tim penulis berharap agar laporan ini bermanfaat bagi semua pembaca.

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i	2.3 Kajian Pustaka	14
Halaman Judul	ii	2.4 Studi Komparasi	15
Halaman Pernyataan Orisinalitas	iii		
Halaman Pengesahan	iv	BAB 3 Strategi Komunikasi	
Halaman Kata Pengantar	vi	3.1 Analisis	17
Halaman Abstrak (dua bahasa, Indonesia dan Inggris)	vii	3.2 Khalayak Sasaran	21
Halaman Daftar Isi.....	viii	3.3Strategi Komunikasi	21
Halaman Daftar Gambar/Grafik	ix		
Halaman Daftar Tabel	x	BAB 4 Strategi Kreatif	
Halaman Daftar Lampiran	x	4.1 Konsep Visual	25
		4.1.1 Warna	25
BAB 1 Pendahuluan		4.1.2 Tipografi	25
1.1 Latar Belakang Masalah	1	4.1.3 Bentuk	26
1.2 Identifikasi Masalah.....	2	4.2 Konsep Verbal	26
1.3 Pembatasan Masalah.....	2	4.2.1 Pengangkatan Masalah Wayang Orang	26
1.4 Perumusan Masalah	2	4.2.2 Pengemasan Buku	26
1.5 Tujuan Penelitian	2	4.2.3 Isi Buku	26
1.6 Manfaat Penelitian	2	4.2.4 Merchandise	27
1.7 Metode Penelitian	2	4.2.5 Stationary	27
1.8 Sistematika Penulisan	3	4.3 Visualisasi Desain	27
		4.3.1 Karakter	27
BAB 2 Tinjauan Umum		4.3.2 Tekstur	28
2.1 Kerangka Berpikir	4	4.3.3 Visualisasi Buku	28
2.2 Landasan Teori	4	4.3.4 Promosi	32
2.2.1 Teori yang Berkaitan dengan Masalah Sosial	4		
2.2.2 Teori Perkembangan Anak	6	BAB 5 Kesimpulan dan Saran	35
2.2.3 Teori Pemecahan Masalah	7		
2.2.4 Teori Visual	10	Daftar Pustaka	36
2.2.5 Penulisan Buku Cerita	13	Lampiran	37
2.2.6 AISAS	13		

DAFTAR GAMBAR/ GRAFIK

Gambar 2.1	Bagan/ Struktur Kerangka berpikir	4	Gambar 4.31	Gambar contoh komik	32
Gambar 2.2	Gambar seri mengenal profesi: Pemadam Kebakaran	15	Gambar 4.32	Poster promosi	32
Gambar 2.3	Gambar buku Ketut Alit & Cenik Si Barong Mini	15	Gambar 4.33	X-banner	32
Gambar 2.4	Gambar buku komik Baratayuda	15	Gambar 4.34	POP	33
Gambar 2.5	Gambar buku Pop Ip Junior- Hewan Laut	16	Gambar 4.35	Peletakan POP di meja toko buku	33
Gambar 3.6	Grafik menonton wayang orang	18	Gambar 4.36	Peletakan POP di meja kasir toko buku	33
Gambar 3.7	Grafik tingkat pengetahuan anak pada wayang orang	19	Gambar 4.37	Tempat minum	33
Gambar 3.8	Grafik ketertarikan menonton wayang orang	19	Gambar 4.38	Tempat makan	33
Gambar 3.9	Grafik tempat anak mencari buku	19	Gambar 4.39	Pin	34
Gambar 3.10	Grafik jenis buku kesukaan anak	20	Gambar 4.40	Isi notes dan cover notes	34
Gambar 3.11	Grafik tingkat kesukaan anak membaca buku	20	Gambar 4.41	Pencil	34
Gambar 3.12	Kerangka isi buku	22	Gambar 4.42	Penggaris	34
Gambar 4.13	Palet warna <i>Autumn</i>	25	Gambar 4.43	Penghapus	34
Gambar 4.14	Bentuk elemen wayang orang	26			
Gambar 4.15	Bentuk pop up	26			
Gambar 4.16	Gambar karakter	28			
Gambar 4.17	Gambar tekstur	28			
Gambar 4.18	Cover buku	28			
Gambar 4.19	Halaman awal	29			
Gambar 4.20	Halaman imprint dan cover dalam	29			
Gambar 4.21	Halaman tahukah kamu	29			
Gambar 4.22	Halaman pengenalan tokoh dan isi buku	29			
Gambar 4.23	Halaman pengenalan cerita	30			
Gambar 4.24	Halaman tata panggung	30			
Gambar 4.25	Halaman tari dan isi cerita	30			
Gambar 4.26	Halaman adegan	30			
Gambar 4.27	Halaman cerita Gatotkaca Lair dan halaman info tata rias	31			
Gambar 4.28	Halaman kostum	31			
Gambar 4.29	Halaman alat musik	31			
Gambar 4.30	Halaman akhir	31			

DAFTAR TABEL

DAFTAR LAMPIRAN

Tabel 2.1 Tabel makna warna 11

Tabel 3.2 Tabel SWOT wayang orang 20

Tabel 3.3 Tabel SWOT komik pop up 21

Tabel 3.4 Tabel AISAS 24

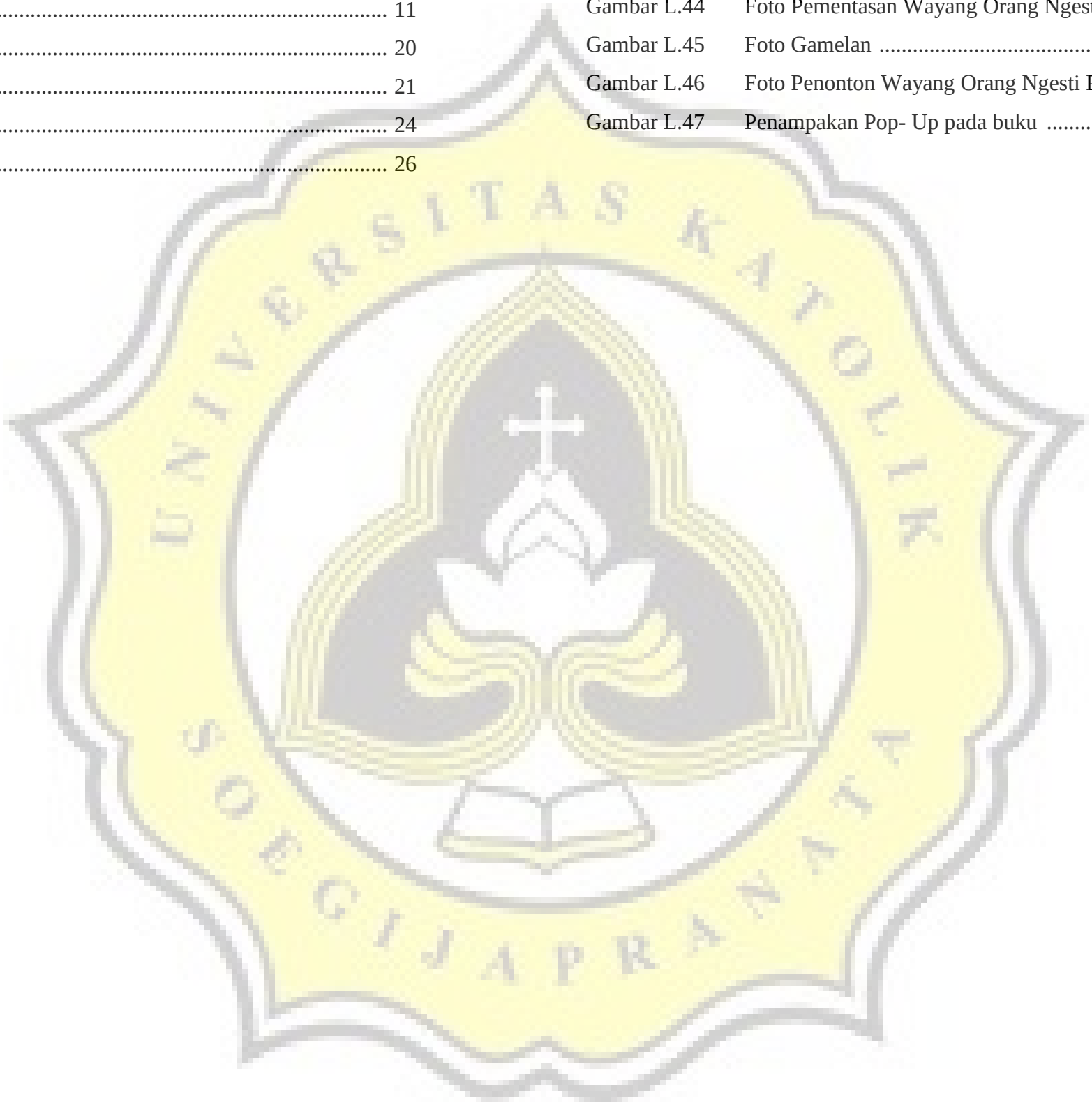
Tabel 4.5 Tabel materi tiap bagian 26

Gambar L.44 Foto Pementasan Wayang Orang Ngesti Pandowo Semarang..... 37

Gambar L.45 Foto Gamelan 37

Gambar L.46 Foto Penonton Wayang Orang Ngesti Pandowo Semarang..... 37

Gambar L.47 Penampakan Pop- Up pada buku 38



ABSTRAK

Wayang orang merupakan salah satu kebudayaan Indonesia yang sudah lama ada dan bertahan hingga saat ini. Namun keberadaannya saat ini sudah mulai terancam dan mulai tidak dikenal, khususnya oleh anak-anak sebagai penerus bangsa ini. Saat ini hanya tersisa 3 wayang orang yang ada di Inonesia. Untuk itu dibuatlah sebuah media untuk memperkenalkan wayang orang pada anak-anak, karena ada pepatah mengatakan “tak kenal maka tak sayang”, sehingga diharapkan dengan anak-anak mengenal wayang orang, mereka dapat mencintai wayang orang dan melestarikannya. Media yang digunakan berupa buku komik pop-up. Survei yang dilakukan menggunakan beberapa metode, yaitu wawancara narasumber, kuesioner untuk target audiens, observasi, dan studi literatur. Anak-anak masih memiliki dunia fantasi dan sisi petualang, sehingga dipilih judul “Petualangan Doni dan Nesia ke Dunia Wayang Orang”. Buku ini memiliki beberapa jenis pop-up yang berbeda-beda sehingga tidak membuat anak cepat bosan, dan ada beberapa pop up yang mengharuskan anak untuk berinteraksi dengan buku ini. Dengan adanya buku ini diharapkan dapat melestarikan wayang orang dan memupuk kecintaan anak pada wayang orang. Bila anak-anak senang dengan buku ini, maka dapat memunculkan budaya membaca. Buku komik pop-up merupakan buku baru di Indonesia, sehingga dapat memberikan contoh dan inspirasi bagi penulis atau pembuat buku.

Kata Kunci: Fun, Interaktif, Komik Pop Up

Wayang Orang is one of the Indonesian culture that has long existed and survived until today. But its existence is now threatened and began not known, especially by the children as the nation's next generation. Currently only remains 3 Wayang Orang on Inonesia. Therefore made a media to introduce Wayang Orang to the children, because there is a saying "If you don't know then there'll be no love", so expect the children to know it, so they can love and preserve it. The media used in the form of pop-up comic book. Surveys were conducted using several methods, namely informant interviews, questionnaires to the target audience, observation, and study of literature. The kids still have a world of fantasy and adventurous side, so the chosen title is "Petualangan Doni dan Nesia ke Dunia Wayang Orang (Doni and Nesia's Adventure to the Wayang Orang's World)". This book has some kind of pop-ups so do not make the children get bored quickly, and there are some pop ups that require the child to interact with the book. With the existence of this book is expected to preserve Wayang orang and foster the love of Wayang orang to the children. When the kids were happy with this book, it can bring a culture of reading. Pop-up comic book is a new book in Indonesia, so as to provide an example and inspiration to the author or creator of the book.

Keywords: Fun, Interactive, Pop-Up Comic