



**PERANCANGAN BUKU *POP – UP* BERJUDUL
“SERANGGA ITU MENAKJUBKAN” SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG SERANGGA
UNTUK ANAK USIA 8 TAHUN**

Skripsi Aplikatif

**Disusun Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam
Memperoleh Gelar Sarjana 1(S1)
Bidang Studi Visual And Art Communication**

Disusun Oleh :

Nama : Riniseto Herningtyas
NIM : 44408010059
Jurusan : Visual and Art Communication

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2013**



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI APLIKATIF

Nama : Riniseto Herningtyas
NIM : 44408010059
Bidang Studi : Visual and Art Communication
Judul : Perancangan Buku *Pop – Up* Berjudul “Serangga itu Menakjubkan”
Sebagai Media Pembelajaran Tentang Serangga untuk Anak Usia 8
Tahun.

Mengetahui,

Pembimbing I

(Ety Sujanti, M.Ikom)

Pembimbing II

(Cahyoko Triharsatmo, S.Ds)



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI





UNIVERSITAS MERCU BUANA

TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI APLIKATIF

Nama : Riniseto Herningtyas
NIM : 44408010059
Bidang Studi : Visual and Art Communication
Judul : Perancangan Buku *Pop – Up* Berjudul “Serangga itu Menakjubkan”
Sebagai Media Pembelajaran Tentang Serangga untuk Anak Usia 8
Tahun

Jakarta, 12 Juli 2013

1. Ketua Sidang
Dr. Ahmad Mulyana, M.Si
2. Penguji Ahli
Sunarwati S.Sn, M.Si
3. Pembimbing I
Ety Sujanti, M.Ikom.
4. Pembimbing II
Cahyoko Triharsatmo, S.Ds.

()
()
()
()



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA

PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI APLIKATIF

Nama : Riniseto Herningtyas
NIM : 44408010059
Bidang Studi : Visual and Art Communication
Judul : Perancangan Buku *Pop – Up* Berjudul “Serangga itu Menakjubkan”
Sebagai Media Pembelajaran Tentang Serangga untuk Anak Usia 8
Tahun.

Jakarta, 12 Juli 2013

Disetujui dan Diterima Oleh :

Pembimbing I,

(Ety Sujanti, M.Ikom)

Pembimbing II,

(Cahyoko Triharsatmo, S.Ds)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi,

(Dr. Agustina Zubair, M.Si)

Ketua Bidang Studi

(Dr. Ahmad Mulyana, M.Si)

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan atas berkat dan rahmat yang diberikan Tuhan dalam perancangan ini. Karena atas kehendaknya penulis dapat menyelesaikan perancangan buku *Pop -Up* untuk anak usia 8 tahun sebagai media pembelajaran tentang serangga ini. Gaya *Pop – Up*, kini merupakan suatu alternatif yang dapat diaplikasikan dalam mendesain suatu buku menjadi lebih menarik dibandingkan buku – buku konvensional. Dalam sebuah buku yang memiliki unsur *Pop – Up* terdapat beberapa aspek yang tidak terdapat pada buku – buku konvensional lainnya seperti “*Paper magic*”, lebih banyak interaksi yang ditawarkan dan buku *Pop – Up* juga dapat membangun *quality time* antara anak dan orang tuanya saat mereka membaca buku ini bersama- sama.

Perancangan buku *Pop – Up* yang mengambil tema tentang serangga kali ini ditujukan sebagai media pembelajaran alternatif mengenai serangga yang dirancang untuk anak – anak yang diharapkan dapat menjadi media pembelajaran berupa buku yang menarik untuk anak – anak dan berusaha agar buku *Pop – Up* buatan lokal dapat diterima dengan baik berikut dengan isi yang terkandung didalamnya.

Skripsi Aplikatif ini dibuat untuk melengkapi syarat-syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan (S1) pada Fakultas Ilmu Komunikasi Jurusan Visual & Art Communication, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Untuk itu secara khusus perkenankan penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada:

1. Ibu Ety Sujanti, S.Sos. selaku pembimbing pertama, terima kasih untuk waktunya, bantuan dan dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi Aplikatif ini
2. Bapak Cahyoko Triharsatmo, S.Ds. selaku pembimbing kedua, yang sudah meluangkan waktunya dan banyak membantu penulis hingga mencapai akhir penulisan Skripsi Aplikatif ini.
3. Ibu Dr. Agustina Zubair, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mercubuana.
4. Bapak Dr. Ahmad Mulyana, M.Si. selaku Ketua bidang Studi Visual & Art Communication, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mercubuana.
5. Untuk Keluarga Besar penulis dan kedua Orang Tua penulis yang masih memberikan kepercayaan dan dukungan dari awal hingga akhir.
6. Untuk pria teristimewa Bagus Satrio Wicaksono yang selalu memberikan semangat dan dukungan untuk menyelesaikan Skripsi Aplikatif ini.
7. Kepada seluruh Dosen pengajar Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana yang telah mendidik dan membimbing penulis selama masa perkuliahan.
8. Seluruh teman-teman yang secara sengaja ataupun tidak sengaja berperan dalam proses penyelesaian Skripsi Aplikatif ini (Frida dan Keluarga, Novia, Garnis, Mega, Aldillah, Fikar, Lisa) dan seluruh keluarga besar komvis 2008 yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

9. Kepada Deni Surya Saputra, S.Psi, kepala sekolah, guru dan murid SDIT AL-ISTIQOMAH yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan ini.
10. Keluarga besar Komunikasi Visual angkatan 2005, 2007, 2009 dan seterusnya.

Akhir kata semoga skripsi aplikatif ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat dan menjadi dorongan semangat untuk rekan yang lain agar segera menyelesaikan penulisan. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi aplikatif ini, semoga penulisan ini dapat berguna di masa mendatang.



Jakarta, 12 Juli 2013

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Rinisetto Herningtyas

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI APLIKATIF	ii
LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI APLIKATIF	iii
LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI APLIKATIF	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
ABSTRAKSI	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Rumusan Masalah	8
1.4 Tujuan Perancangan	8
1.5 Batasan Masalah	8
1.6 Manfaat Perancangan	9
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Ilmu Komunikasi	10
2.2 Komunikasi Bermedia	12
2.3 Komunikasi Visual	14
2.3.1 Ilustrasi	15
2.3.2 Tipografi	19
2.3.3 Layout	22
2.3.4 Warna	27

2.4	Buku Sebagai Media Pembelajaran	32
2.4.1	Perkembangan Anak Melalui Belajar	33
2.4.2	Perkembangan Kognitif Anak	34
2.5	Tinjauan Gaya <i>Pop – Up</i>	39
2.5.1	Pengertian <i>Pop-up</i>	39
2.5.2	Sejarah <i>Pop- Up</i>	40
2.5.3	Teknik – Teknik <i>Pop –Up</i>	44
2.5.4	Produksi massal	51
2.5.5	<i>Pop-up</i> untuk anak	53
2.6	Serangga	54
2.7	Mendesain untuk Anak – anak	56
BAB III STRATEGI DAN KONSEP VISUAL		60
3.1	Strategi Komunikasi	60
3.1.1	Tujuan Komunikasi	60
3.1.2	Materi Pesan	61
3.1.3	Target Audience	62
3.2	Strategi Kreatif	64
3.2.1	Pendekatan Kreatif	64
3.2.2	Pendekatan Visual	67
3.3	Strategi Media	68
3.3.1	Media Utama	68
3.3.2	<i>Gimmick</i>	69
3.4	Konsep Visual	69
3.4.1	Warna	69
3.4.2	Tipografi	70
3.4.3	Ilustrasi Karakter	71
3.4.4	Sketsa Isi Buku dan <i>Gimmick</i>	75
3.5	Biaya Media	87
3.6	Analisis SWOT	88

BAB IV TEKNIS PRODUKSI MEDIA.....	90
4.1 Proses Perancangan Buku <i>Pop-Up</i>	90
4.2 Media Utama	97
4.2.1 Desain <i>Cover</i>	97
4.2.2 Isi Buku	99
4.3 Gimmick	110
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	112
5.1 Kesimpulan	112
5.2 Saran	113

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tipografi yang dijadikan gambar ilustrasi	22
Gambar 2.2 Teknik <i>V-folding</i>	44
Gambar 2.3 Teknik <i>Internal Stand</i>	45
Gambar 2.4 Teknik <i>Internal Stand</i> dengan sandaran terpisah	45
Gambar 2.5 Teknik <i>Mouth</i>	46
Gambar 2.6 Teknik <i>Rotary</i>	47
Gambar 2.7 Teknik <i>Pararel Slide</i>	47
Gambar 2.8 Teknik <i>Moving Arm</i>	48
Gambar 2.9. Teknik <i>Overlapping</i>	48
Gambar 2.10. Teknik <i>Basic box</i>	49
Gambar 2.11 Teknik <i>Scissor</i>	49
Gambar 2.12 Teknik <i>Pivoting Motion</i>	50
Gambar 2.13 Teknik <i>Moving with tabs</i>	50
Gambar 3.1 Palet Warna	70
Gambar 3.2 Karakter Aga	72
Gambar 3.3 Karakter Sera	73
Gambar 3.4 Visualisasi Serangga	74
Gambar 3.5 Sketsa Halaman Pembuka	75

Gambar 3.6 Sketsa Halaman 1	76
Gambar 3.7 Sketsa Halaman 2	77
Gambar 3.8 Sketsa Halaman 3	78
Gambar 3.9 Sketsa Halaman 4	79
Gambar 3.10 Sketsa Halaman 5	80
Gambar 3.11 Sketsa Halaman 6	81
Gambar 3.12 Sketsa Halaman 7	82
Gambar 3.13 Sketsa Halaman 8	83
Gambar 3.14 Sketsa Halaman 9	84
Gambar 3.15 Sketsa Halaman Daftar Istilah	85
Gambar 3.16 Sketsa Poster	86
Gambar 3.17 Sketsa <i>Sticker</i>	86
Gambar 4.1 proses pembuatan sketsa secara digital	91
Gambar 4.2 proses <i>outlining</i> yang dilakukan secara digital	92
Gambar 4.3 Salah satu contoh <i>white dummy</i>	92
Gambar 4.4 Proses <i>Coloring</i> yang dilakukan secara digital	93
Gambar 4.5 Ilustrasi Karakter Aga	94
Gambar 4.6 Ilustrasi Karakter Sera	95
Gambar 4.7 Ilustrasi Serangga	96
Gambar 4.8 <i>Cover</i> depan	98

Gambar 4.9 <i>Cover Belakang</i>	98
Gambar 4.10 Halaman <i>Opening</i>	99
Gambar 4.11 Halaman 1	100
Gambar 4.12 Halaman 2	101
Gambar 4.13 Halaman 3	102
Gambar 4.14 Halaman 4	103
Gambar 4.15 Halaman 5	104
Gambar 4.16 Halaman 6	105
Gambar 4.17 Halaman 7	106
Gambar 4.18 Halaman 8	107
Gambar 4.19 Halaman 9	108
Gambar 4.20 Halaman Daftar Istilah	109
Gambar 4.21 Poster	110
Gambar 4.22 <i>Sticker</i>	111