

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU POP UP TENTANG CERITA RAKYAT
LEGENDA DANAU TOBA DAN PULAU SAMOSIR SEBAGAI
MEDIA PERTUMBUHAN MORAL ANAK**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh:
Jhon Fiter Sitanggang
NIM 42315010091
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing:
Diean Arjuna D, S.Ds, M.Sn

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2020

	<p>LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	
---	--	---

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Jhon Fiter Sitanggang**
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 29 Januari 2020

Yang memberikan pernyataan,



Jhon Fiter Sitanggang

	LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
---	---	----------

Semester: Ganjil

Tahun Akademik: 2019 / 2020

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : "PERANCANGAN BUKU POP UP TENTANG CERITA RAKYAT LEGENDA DANAU TOBA DAN PULAU SAMOSIR SEBAGAI MEDIA PERTUMBUHAN MORAL ANAK"

Disusun Oleh.

Nama : Jhon Fiter Sitanggang

Nomor Induk Mahasiswa : 42315010091

Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 29 Januari 2020

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Pembimbing,



Diean Arjuna D, S.Ds, M.Sn

Jakarta, 29 January 2020

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir ,



Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

Ketua Program Studi,



Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

**PERANCANGAN BUKU POP UP TENTANG CERITA RAKYAT
LEGENDA DANAU TOBA DAN PULAU SAMOSIR
SEBAGAI MEDIA PERTUMBUHAN MORAL ANAK**

Jhon Fiter Sitanggang

NIM 42315010091

ABSTRAK

Legenda adalah cerita prosa rakyat yang dianggap oleh yang memiliki cerita sebagai sesuatu yang benar-benar terjadi ,dalam legenda ataupun dongeng terdapat pesan yang tersirat dari cerita tersebut salah satu legenda yang memiliki pesan moral ialah danau toba dan pulau samosir yang berasal dari tanah batak Sumatra Utara , legenda cerita rakyat ini baik untuk anak dikarenakan pesan yang tersirat dalam cerita tersebut ialah tentang sebuah janji yang harus di tepati bukan untuk diingkari , agar dari kecil anak di ajarkan supaya bisa memegang janji itu sendiri , melalui sebuah buku interaktif yang berbasis pada pop up book yang membuat buku menjadi lebih menarik perhatian anak agar tidak jenuh terhadap buku yang hanya bersikan cerita saja karena di zaman modern ini orang tua sudah jarang menceritakan anak-anak sebuah cerita legenda atau dongeng yang membuat anak semakin malas untuk melihat buku juga. Oleh karena itu pop up book dibuat supaya anak tertarik pada membaca buku dikarenakan ada media interaktifnya.

Kata Kunci: *legenda , anak-anak , pop-up book*

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

THE DESIGN OF POP UP BOOKS ABOUT FOLKFORE LEGEND OF LAKE TOBA AND SAMOSIR ISLAND AS MEDIA FOR MORAL GROWTH OF CHILDREN

Jhon Fiter Sitanggang

NIM 42315010091

ABSTRACT

Legend is folk prose that is considered by those who have a story as something that actually happened, in the legend or fairy tales there is an implied message from the story. The legend of this folklore is good for children because the message implied in the story is about a promise that must be kept not to be broken, so that from childhood children are taught in order to be able to hold the promise itself, through an interactive book based on pop. up book that makes books more attractive to children so they don't get bored with books that only have stories, because in modern times parents have rarely told their children a legend or fairy tale that makes children lazier to see books too. Therefore the pop-up book is made so that children are interested in reading books because there are interactive media.

Key Word: *legend, children, pop-up book*



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas nikmat dan hikmahnya bagi seluruh ciptaan-Nya, sehingga saya dapat melaksanakan tugas dan kewajiban menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “**Perancangan Perancangan Buku Pop Up Tentang Cerita Rakyat Legenda Danau Toba Dan Pulau Samosir Sebagai Media Pertumbuhan Moral Anak**” sebagai syarat untuk memperoleh gelar Strata Satu (S1) Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Dalam penyusunan laporan ini, tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara moral maupun materil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana, Jakarta.
2. Bapak Diean Arjuna D, S.Ds, M.Sn selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir
3. Keluarga saya, terlebih Ayah dan Ibu saya yang senantiasa dan selalu mendukung saya dalam doa di setiap kegiatan perkuliahan yang saya jalani.
4. Teruntuk teman – teman DKV Universitas Mercu Buana yang telah membantu saya dalam memberikan saran dan pengalamannya yang telah membantu dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini.
5. Pihak – pihak lain yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu yang secara tidak langsung membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Sebagai penulis maupun pembaca. Meskipun masih terdapat kekurangan dan kesalahan yang tidak disengaja. Penulisan akan menerima segala kritik dan saran demi perbaikan mulai dari setiap bentuk karya yang akan kita buat. Terima kasih.

Jakarta, 29 Januari 2020

Penulis

Jhon Fiter Sitanggang

DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Perancangan.....	1
1.2 Tujuan Perancangan.....	2
1.3 Manfaat Perancangan.....	3
II. METODE PERANCANGAN.....	4
2.1 Orisinalitas.....	4
2.2 Kelompok Pengguna Produk.....	5
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	6
2.4 Skema Proses Kerja.....	8
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	11
3.1 Data Aspek Fungsi Komunikasi Karya.....	11
3.2 Data Aspek Teknologi Karya Perancangan.....	11
3.3 Data Aspek Estetika Perancangan.....	11
IV.KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN.....	19
4.1. Tataran lingkungan.....	19
4.2. Tataran Sistem.....	19
4.3. Tataran Produk.....	20
4.4. Tataran Komponen.....	27
V.UJI DESAIN.....	35
5.1. Deskripsi Karya.....	35
5.2. Kegiatan Uji Design.....	36
5.3. Hasil uji desain.....	41
Kepustakaan.....	42
Lampiran.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. referensi buku asal-usul nama irian.....	4
Gambar 2. referensi konsep pop up.....	5
Gambar 2a. sketsa story board.....	9
Gambar 3. proses digital.....	9
Gambar 4 . cover buku.....	20
Gambar 6. cover buku.....	21
Gambar 7. pengenalan karakter	21
Gambar 8. scene 1.....	22
Gambar 9. scene2.....	22
Gambar 10. scene 3.....	23
Gambar 11. scene4.....	23
Gambar 12. scene 5.....	24
Gambar 13. scene 6.....	24
Gambar 14. back cover buku.....	24
Gambar 15. ukuran buku.....	25
Gambar 16. layout buku dan konsep.....	26
Gambar 17. color pallate.....	27
Gambar 18. tipografi cover.....	28
Gambar 19. jenis font.....	28
Gambar 20, jenis font.....	29
Gambar 21. jenis font	29
Gambar 22. karakter Toba.....	30
Gambar 23, karakter dewi ikan.....	31
Gambar 24. karakter samosir.....	32
Gambar 25. karakter pendukung Pndukung	33
Gambar 26. cober buku.....	33
Gambar 27. isi buku dan materialnya.....	34
Gambar 28. coverbuku.....	35
Gambar 29. banner pameran.....	36
Gambar 30. suasana pameran.....	37
Gambar 31. X.banner.....	38
Gambar 32. poster.....	38
Gambar 33. pembatas buku.....	39
Gambar 34. pinart.....	39
Gambar 35. stiker.....	40
Gambar 36. suasana dan display karya.....	40

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Orisinalitas (objek inspirasi)	4
Tabel 2. Perkiraan Biaya Pra Produksi	7
Tabel 3. Perkiraan Biaya Produksi.....	7
Tabel 4. Perkiraan Biaya Media Pendukung.....	7
Tabel 5. Perkiraan Biaya Perancangan	7
Tabel 6. Tabel Kritik dan Saran	41



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Hasil Sidang Akhir	43
Lampiran 2. Kartu Asistensi	44
Lampiran 3. Dokumentasi	45

