

TUGAS AKHIR
**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI BERGAYA *POP-UP* SEBAGAI PENGENALAN
PERMAINAN BAMBU TRADISIONAL JAWA BARAT**

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



Oleh :
Reza Iman Kaustar
NIM : 42313010063


Jurusan Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing :

Diean Arjuna D, S.Ds, M.Sn

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2017**

LEMBAR PERNYATAAN

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

Semester : 8

Tahun Akademik : 2016/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Reza Iman Kaustar

Nomor Induk Mahasiswa : 42313010063

Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Judul Tugas Akhir : **Perancangan Buku Ilustrasi Bergaya Pop-Up Sebagai Media Pengenalan Permainan Bambu Tradisional Jawa Barat**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan 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.


Jakarta, 16 Juni 2017

Yang memberikan pernyataan,



(Reza Iman Kaustar)

LEMBAR PENGESAHAN

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

Semester: 8

Tahun akademik: 2016/2017

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

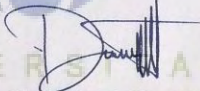
Judul Tugas Akhir : **Perancangan Buku Ilustrasi Bergaya *Pop-Up* Sebagai Media Pengenalan Permainan Bambu Tradisional Jawa Barat**

Disusun Oleh :

Nama : Reza Iman Kaustar
NIM : 42313010063
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 16 Juni 2017

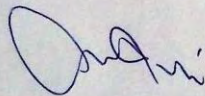
Pembimbing,


Dean Arjuna D. S.Ds, M.Sn

Jakarta, 16 Juni 2017

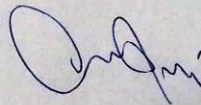
Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Lukman Arief S.Ds, M.Sn

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain
Komunikasi Visual



Lukman Arief S.Ds, M.Sn

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat limpahan Rahmat dan Karunia-nya sehingga penulis dapat menyusun laporan tugas akhir ini dengan baik, serta tepat pada waktunya. Dalam laporan ini penulis membahas tentang Perancangan Buku Ilustrasi Bergaya *Pop-Up* Sebagai Pengenalan Permainan Bambu Tradisional Jawa Barat.

Laporan ini disusun guna melengkapi mata kuliah Tugas Akhir. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak atas bantuan yang telah diberikan selama penyusunan tugas akhir ini selesai. Secara khusus rasa terima kasih ini penulis sampaikan kepada :

1. Allah SWT atas segala nikmat dan karunia yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan rasa syukur.
2. Kedua orang tua, **Niswan Ichwan, A.Md & Mahyanih** serta keluarga yang telah mendukung dan mendoakan dengan tulus serta membantu membiayai dalam pembuatan karya tugas akhir ini.
3. Bapak **Lukman Arief, S.Ds, M.Sn** selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual yang telah membantu mengkoordinasi kegiatan Tugas Akhir.
4. Ibu **Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos, M.Ds** selaku dosen pembimbing akademik yang memberi semangat serta memantau segala kegiatan akademik.
5. Bapak **Diean Arjuna D, S.Ds, M.Sn** selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan arahan positif kepada penulis sehingga penulis layak untuk menyelesaikan laporan tugas akhir.
6. Ibu **Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos, M.Ds & Ibu Waridah Muthi'ah, S.Ds, M.Ds** selaku dosen penguji atas masukan dan saran yang membangun.
7. Bapak **M. Zaini Alif** dari pihak Komunitas Hong yang telah membantu memberikan info terkait dengan penelitian penulis.
8. Teman-teman dari Kandank Jurank Doank yang telah membantu memberikan sarana untuk penulis melakukan pameran karya tugas akhir

9. Teman-teman sejurusan dan seperjuangan Desain Komunikasi Visual atas suka duka, bantuan dan semangat dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan karya hingga penyusunan laporan tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang mendasar pada laporan ini, oleh karena itu penulis memberikan ruang kepada pembaca untuk memberikan saran serta kritik yang dapat membangun penulis. Kritik membangun dari pembaca sangat di harapkan untuk penyempurnaan penyusunan laporan selanjutnya.

Penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, yang dapat meningkatkan pengetahuan pembaca dan bagi pengembangan dunia pendidikan dan desain pada umumnya.



Tangerang, 13 Juni 2017

Penulis,

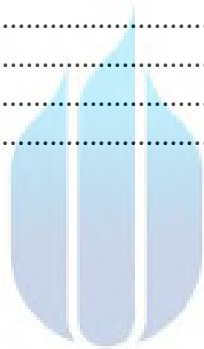
UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Reza Iman Kaustar

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Perancangan	1
BAB II METODE PERANCANGAN	4
A. Orisinalitas (<i>State Of The Art</i>)	4
B. Kelompok Pengguna Produk.....	5
C. Tujuan dan Manfaat.....	5
1. Tujuan.....	5
2. Manfaat	6
D. Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	7
1. Logika Dasar Perancangan.....	7
2. Teknologi Yang Dibutuhkan.....	7
3. Material Yang Akan Dipergunakan.....	8
4. Biaya Perancangan dan Produksi	10
E. Skema Proses Kerja	11
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	14
A. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan.....	14
B. Kelompok Data Berkaitan Dengan Estetika Fungsi Produk Rancangan.....	14
1. Garis.....	15
2. Bentuk.....	15
3. Warna	16
4. Ilustrasi/Gambar	16
5. Tipografi.....	16
C. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Teknis Produk Rancangan.....	19
1. Pengertian dan Pembuatan <i>Pop-Up</i>	19
2. Teknik <i>Pop-Up</i>	20
D. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Ekonomi Produk Rancangan	26
1. Buku <i>Pop-Up SOUNDS of the WILD: Mythical Creatures</i>	27
2. Buku <i>Pop-Up BIG ANIMALS</i>	28
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	30
A. Tataran Lingkungan/Komunitas	30
B. Tataran Sistem	31
C. Tataran Produk.....	32
1. Proses Perancangan Buku Pop-Up	32
2. Media Utama.....	38

3. Media Pendukung.....	39
D. Tataran Elemen	40
1. Material	40
2. Tipografi.....	40
3. Ilustrasi	42
4. Warna	45
5. Layout	46
6. Teknik Pop-Up	46
BAB V PAMERAN	49
A. Desain Final	49
1. Cover	49
2. Halaman Pembuka	50
3. Halaman 1 – 4.....	50
4. Halaman 5 – 9.....	51
5. Halaman Akhir	52
6. Cover Belakang	52
B. Konsep Pameran	53
C. Respon Pengunjung	59
KEPUSTAKAAN	60
LAMPIRAN.....	61



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Biaya Pra Produksi	10
Tabel 2. Biaya Produksi	10
Tabel 3. Biaya Media Pendukung	11
Tabel 4. Total Biaya Keseluruhan	11



DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Skema Proses Kerja.....	11
---	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Pop-Up</i> Tanpa Laminasi	8
Gambar 2. <i>Pop-Up</i> Dengan Laminasi	9
Gambar 3. Laminasi <i>Doff</i> dan <i>Glossy</i>	9
Gambar 4. Huruf <i>Roman</i>	16
Gambar 5. Huruf <i>Egyptian</i>	17
Gambar 6. Huruf <i>Sans-Serif</i>	17
Gambar 7. Huruf <i>Script</i>	18
Gambar 8. <i>Crease Line</i>	20
Gambar 9. <i>Pop-Up</i> Simetris dan <i>Pop-Up</i> Asimetris	20
Gambar 10. Teknik <i>V-Fold</i>	21
Gambar 11. Teknik <i>M-Fold</i>	21
Gambar 12. Teknik <i>Zig-zag Fold</i>	22
Gambar 13. Teknik <i>Parallel-Fold Action</i>	22
Gambar 14. Teknik <i>Pull and Strips</i>	23
Gambar 15. Teknik <i>Moving Arms</i>	23
Gambar 16. Teknik <i>Automatic Pull-Strips</i>	24
Gambar 17. Teknik <i>Twisting Mechanism</i>	24
Gambar 18. Teknik <i>Floating Plane</i>	25
Gambar 19. Teknik <i>Pop-Up Spirals</i>	25
Gambar 20. Teknik <i>Slots</i>	26
Gambar 21. Buku <i>Pop-Up SOUNDS of the WILD: Mythical Creatures</i>	27
Gambar 22. Buku <i>Pop-Up BIG ANIMALS</i>	28
Gambar 23. Proses Sketsa	33
Gambar 24. Pembuatan Dummy	34
Gambar 25. Digitalisasi Sketsa	34
Gambar 26. Desain Cetak dan <i>Hand-Assembling</i>	35
Gambar 27. Alat-alat yang Digunakan dalam Proses <i>Hand-Assembling</i>	35
Gambar 28. Proses Pengguntingan	36
Gambar 29. Proses Perakitan <i>Pop-Up</i>	36
Gambar 30. Proses Perakitan ke dalam Bentuk Buku	37
Gambar 31. Spesifikasi Ukuran Buku	38
Gambar 32. Pin	39
Gambar 33. Stiker	39
Gambar 34. Kertas Art Karton & Laminasi <i>Doff</i>	40
Gambar 35. Sketsa Ilustrasi Karakter	42
Gambar 36. Ilustrasi Permainan	42
Gambar 37. <i>Outline</i> Gambar	43
Gambar 38. Perbandingan Warna Karakter Anak	44
Gambar 39. Perbandingan Kepala Karakter Anak	44
Gambar 40. <i>Tone</i> Warna	45
Gambar 41. <i>Layout</i> Halaman <i>Pop-Up</i>	46

Gambar 42. Teknik <i>V-Fold</i>	47
Gambar 43. Pengaplikasian Teknik <i>V-Fold</i> pada Buku.....	47
Gambar 44. Teknik <i>Parallel-Fold</i>	48
Gambar 45. Pengaplikasian Teknik <i>Parallel-Fold</i> pada Buku.....	48
Gambar 46. Cover Depan.....	49
Gambar 47. Halaman Pembuka.....	50
Gambar 48. Halaman 1 - 4.....	50
Gambar 49. Halaman 5 - 9.....	51
Gambar 50. Halaman Penutup.....	52
Gambar 51. Cover Belakang.....	52
Gambar 52. Lokasi Tempat Pameran “Kandank Jurang Doank”.....	53
Gambar 53. Suasana Seminar “Ilustrasi Negeriku”.....	54
Gambar 54. Seminar Karya Tugas Akhir.....	55
Gambar 55. Berbaris Sebelum Bermain.....	56
Gambar 56. Melaksanakan Permainan Tradisional.....	56
Gambar 57. Berdoa Bersama Sebelum Pulang.....	57
Gambar 58. Foto Bersama Anak-anak Peserta Seminar “Ilustrasi Negeriku”.....	57
Gambar 59. Foto Bersama Dengan Pengurus Kandank Jurank Doank.....	58
Gambar 60. Foto Bersama Peserta Pameran.....	58
Gambar 61. Kartu Asistensi.....	61
Gambar 62. Keterangan Hasil Sidang.....	62

