

ABSTRAK

Magdalena

Draft Design Work

Book Design: Pengenalan Tokoh Wayang Golek untuk Anak

Today, the regional cultural crisis of existence in society, especially the younger generation. Lack of provision of cultural education in the youth area is causing this to happen. Actually already held events relating to local culture, it's just that these events attracted about a young generation more interested in things that are more modern. Media book design: Introduction Golek Puppet People for Children is expected to help the younger generation to learn local cultures.

Keywords:

Buku Pengenalan Wayang Golek, culture, promotion

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	ii
Surat Pernyataan Orisinalitas Laporan Penelitian	iii
Surat Pernyataan Publikasi Laporan Penelitian	iv
Kata Pengantar	v
Abstrak	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	2
1.3 Tujuan Perancangan	2
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	2
1.5 Skema Perancangan	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Wayang	4
2.1.1 Sejarah Perkembangan Wayang	4
2.1.2 Warna dan Raut pada Wayang Golek	5
2.2 Book Design	6
2.3 Tinjauan Gaya Pop-up	7
2.3.1 Pengertian Gaya Pop-up	7
2.3.2 Sejarah Pop-up	7
2.3.3 Perkembangan Pop-up Dewasa Ini	8
2.4 Tinjauan Cerita Bergambar	9
2.4.1 Pengertian Cerita Bergambar	9
2.4.2 Sejarah Cerita Bergambar	9
2.4.3 Buku Cerita Bergambar Menurut Sifat dan Fungsinya	10

2.4.4 Buku Cerita Bergambar Menurut Layout	10
2.5 Gaya Ilustrasi pada Buku Cerita	11
2.6 Tahapan Membuat Ilustrasi	12
2.7 Tinjauan Perkembangan Anak Usia 7-12 tahun	13
2.7.1 Menurut Fase para Ahli	13
2.7.2 Perkembangan Fisik	14
2.7.3 Perkembangan Mental	14
2.7.4 Perkembangan Emosional	14
2.8 Penerapan Buku Pengenalan Wayang Golek pada Anak Usia 7-12 tahun	15
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	
3.1 Data dan Fakta	16
3.1.1 Pengumpulan Data	16
A. Observasi	16
B. Internet	17
C. Studi Pustaka	20
D. Quesioner	25
E. Wawancara	28
3.1.2 Tinjauan Terhadap Proyek Sejenis	28
3.2 Anallisis Terhadap Pemecahan Masalah Berdasarkan Data dan Fakta	32
BAB IV PEMECAHAN MASALAH	
4.1 Konsep Komunikasi	33
4.2 Konsep Kreatif	33
4.2.1 Konsep Verbal	33
4.2.2 Konsep Visual	33
A. Gaya Gambar	33
B. Layout	34
C. Tipografi	40
4.3 Konsep Media	41
4.4 Hasil Karya	42
4.4.1 Buku	42

4.4.2 Promosi	48
4.5 Perhitungan Biaya Produksi	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	51
5.2 Saran	51
5.2.1 Diri Sendiri	51
5.2.2 Dosen	51
5.2.3 Civitas Academia	52
5.2.4 Masyarakat Umum	52
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xiv
DATA PENULIS	xxi

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sarana Promosi Sebuah Perusahaan	8
Gambar 2.2 Atraksi dan Hiburan	8
Gambar 2.3 Promosi Restoran	8
Gambar 2.4 Promosi Museum	8
Gambar 3.1 Salah Satu Golek Satria	19
Gambar 3.2 Salah Satu Golek Ponggawa	20
Gambar 3.3 Salah Satu Golek Buta	20
Gambar 3.4 Dewi Kunti	21
Gambar 3.5 Dewi Madrim	21
Gambar 3.6 Yudistira	22
Gambar 3.7 Bima	22
Bambar 3.8 Arjuna	23
Gambar 3.9 Nakula dan Sadewa	24
Gambar 3.10 Komik Mahabrata	29
Gambar 3.11 Komik Bharatayudha	29
Gambar 3.12 Komik Wayang Purwa	29
Gambar 3.13 Potongan Komik Wayang Purwa	29
Gambar 3.14 Cover Benny & Mice 100 Tokoh Mewarnai Jakarta	30
Gambar 3.15 Pengenalan Tokoh Benny & Mice Hitam Putih	30
Gambar 3.16 Pengenalan Tokoh Benny & Mice Berwarna	30
Gambar 3.17 Cover Benny & Mice Lost in Bali	31
Gambar 3.18 Cerita Singkat Benny & Mice Lost in Bali	31
Gambar 3.19 Cover Ensiklopedi Wayang Indonesia	31
Gambar 4.1 Yudistira	34
Gambar 4.2 Bima	34
Gambar 4.3 Arjuna	34
Gambar 4.4 Nakula & Sadewa	34
Gambar 4.5 Halaman Pengenalan Tokoh	34
Gambar 4.6 Yudistira Melayang	35

Gambar 4.7 Yudistira Meninggalkan Peperangan	35
Gambar 4.8 Bima Digigit Ular	36
Gambar 4.9 Bima Membantu Kakek Menyeberang	36
Gambar 4.10 Arjuna Belajar	37
Gambar 4.11 Arjuna Memenangkan Pertandingan catur	37
Gambar 4.12 Nakula Membantu Kakaknya	38
Gambar 4.13 Nakula Menutup Mulut	38
Gambar 4.14 Sadewa Bersama Burung Hantu	39
Gambar 4.15 Sadewa Meneropong Bintang	39
Gambar 4.16 Cover	42
Gambar 4.17 Half Cover	42
Gambar 4.18 Halaman Data	43
Gambar 4.19 Sekilas Tentang Wayang Golek	43
Gambar 4.20 Keluarga Pandawa Lima dalam Bentuk Pop-up	43
Gambar 4.21 Silsilah Keluarga	44
Gambar 4.22 Halaman Pengenalan Tokoh	44
Gambar 4.23 Yudistira Melayang	44
Gambar 4.24 Yudistira Meninggalkan Peperangan	45
Gambar 4.25 Bima Digigit Ular	45
Gambar 4.26 Bima Membantu Kakek Menyeberang	45
Gambar 4.27 Arjuna Belajar	46
Gambar 4.28 Arjuna Memenangkan Pertandingan catur	46
Gambar 4.29 Nakula Membantu Kakaknya	46
Gambar 4.30 Nakula Menutup Mulut	47
Gambar 4.31 Sadewa Bersama Burung Hantu	47
Gambar 4.32 Sadewa Meneropong Bintang	47
Gambar 4.33 Iklan Tabloit	48
Gambar 4.34 Stand 3D Outdoor	48
Gambar 4.35 Stand 3D Indoor	48
Gambar 4.36 Mug	49
Gambar 4.37 Puzzle	49
Gambar 4.38 Mouse pad	49