

**IMPLEMENTASI HALAMAN INTERAKTIF BUKU CERITA BERGAMBAR
“ASAL MULA NAMA KU” DAN “LIBURAN TERBAIK”
DARI PENERBIT PT. LUBANG KELINCI INDONESIA**

TESIS

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Gelar Magister
Program Studi Magister Seni Rupa



Oleh :
Shoumil Alifa Cahyani
NIM S011608003

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2021**


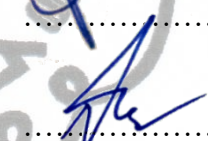
**IMPLEMENTASI HALAMAN INTERAKTIF BUKU CERITA BERGAMBAR
“ASAL MULA NAMA KU” DAN “LIBURAN TERBAIK”
DARI PENERBIT PT. LUBANG KELINCI INDONESIA**

TESIS

Oleh:

SHOUMIL ALIFA CAHYANI


S011608003

Komisi Pembimbing	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I	Dr. Deny Tri Ardianto, S.Sn, M.A. NIP. 197905212002121002		29-01-2021
Pembimbing II	Dr. Nooryan Bahari, M.Sn NIP. 196502201990031001		29-01-2021

**Telah dinyatakan memenuhi syarat
pada tanggal**



Kepala Program Magister Seni Rupa
Fakultas Seni Rupa dan Desain UNS


.....
Purwaningrum, S.Sn., M.T., Ph.D.
NIP. 197706122001122003

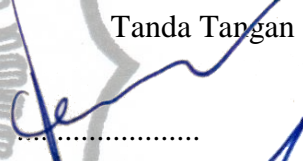



**IMPLEMENTASI HALAMAN INTERAKTIF BUKU CERITA BERGAMBAR
“ASAL MULA NAMA KU” DAN “LIBURAN TERBAIK”
DARI PENERBIT PT. LUBANG KELINCI INDONESIA**

TESIS

Oleh:

SHOUMIL ALIFA CAHYANI

S011608003

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua	Dr. Deny Tri Ardianto, S.Sn, M.A. NIP. 197905212002121002	
Sekretaris	Dr. Nooryan Bahari, M.Sn NIP. 196502201990031001	
Anggota Penguji	Lu'lu Purwaningrum, S.Sn., M.T., Ph.D. NIP. 197706122001122003	
	Dr. Theresia Widyastuti, M.Sn NIP. 195909231986012001	

**Telah dinyatakan memenuhi syarat
pada tanggal**

Kepala Program Magister Seni Rupa
Fakultas Seni Rupa dan Desain UNS



Lu'lu Purwaningrum, S.Sn., M.T., Ph.D.
NIP. 197706122001122003

PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSYARATAN PUBLIKASI

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Proposal Tesis yang berjudul: **“IMPLEMENTASI HALAMAN INTERAKTIF BUKU CERITA BERGAMBAR “ASAL MULA NAMAKU” DAN “LIBURAN TERBAIK” DARI PENERBIT PT. LUBANG KELINCI INDONESIA”** ini adalah karya penelitian saya sendiri dan tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis dengan acuan yang disebutkan sumbernya, baik dalam naskah karangan dan daftar pustaka. Apabila ternyata di dalam naskah Tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi, baik Tesis beserta gelar Magister saya dibatalkan serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
2. Publikasi sebagian atau keseluruhan isi Tesis pada jurnal atau forum ilmiah harus menyertakan tim pembimbing sebagai *author* dan Pascasarjana UNS sebagai institusinya. Apabila saya melakukan pelanggaran dari ketentuan publikasi ini, maka saya bersedia mendapatkan sanksi akademik yang berlaku.

Surakarta, 29 Januari 2021

Mahasiswa,

SHOUMIL ALIFA CAHYANI

S011608003

ABSTRAK

Shoumil Alifa Cahyani. S011608003. **IMPLEMENTASI HALAMAN INTERAKTIF BUKU CERITA BERGAMBAR “ASAL MULA NAMAKU” DAN “LIBURAN TERBAIK” DARI PENERBIT PT. LUBANG KELINCI INDONESIA.** TESIS. Pembimbing I Dr. Deny Tri Ardianto, S.Sn. M.A. dan Pembimbing II Dr. Nooryan Bahari, M.Sn. Program Studi Magister Seni Rupa. Fakultas Seni Rupa dan Desain. Universitas Sebelas Maret. 2021.

Perkembangan buku anak di Indonesia tergolong cukup pesat dan sudah mulai beragam, tidak hanya buku cerita bergambar saja tetapi juga buku interaktif. PT. Lubang Kelinci Indonesia merupakan salah satu penerbit lokal yang membuat buku interaktif, diantaranya buku cerita bergambar “Asal Mula Namaku” dan “Liburan Terbaik”. Pada kedua buku cerita bergambar tersebut memiliki halaman-halaman interaktif yaitu halaman *lift the flap*, *pop-up*, dan halaman aktifitas. Kolaborasi antara ilustrasi dan narasi pada buku cerita bergambar adalah keharusan untuk mewujudkan pesan yang dapat tersampaikan secara optimal. Dan pengalaman berbeda dengan halaman interaktif dapat menarik minat baca pada anak dan diharapkan pesan yang disampaikan akan lebih melekat. Tujuan penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan struktur buku cerita bergambar “Asal Mula Namaku” dan “Liburan Terbaik” dan (2) Menganalisis implementasi halaman interaktif pada buku cerita bergambar “Asal Mula Namaku” dan “Liburan Terbaik”. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif bersifat deskriptif. Hasil analisis menunjukkan bahwa (1) Aspek struktural dalam buku cerita bergambar “Asal Mula Namaku” dan “Liburan Terbaik” meliputi tema, penokohan, latar, alur, dan sudut pandang. Buku cerita bergambar “Asal Mula Namaku” dan “Liburan Terbaik” memiliki kesamaan dalam aspek struktural, yaitu memiliki kesamaan tema keluarga, menggunakan alur campuran, dan menggunakan sudut pandang orang pertama. (2) Implementasi halaman interaktif buku cerita bergambar “Asal Mula Namaku” dan “Liburan Terbaik” berdasarkan unsur estetika yang kemudian dijabarkan berdasarkan karakteristik buku cerita bergambar yang baik, dan mendapatkan hasil bahwa buku cerita bergambar “Asal Mula Namaku” dan “Liburan Terbaik” termasuk kedalam kriteria buku cerita bergambar yang baik.

Kata kunci: buku cerita bergambar, halaman interaktif, *lift the flap*, *pop-up*

ABSTRACT

Shoumil Alifa Cahyani. S011608003. **IMPLEMENTATION OF INTERACTIVE PAGE OF THE STORY BOOK "ASAL MULA NAMAKU" AND "LIBURAN TERBAIK" FROM THE PUBLISHER PT. LUBANG KELINCI INDONESIA.** THESIS. Supervisor I Dr. Deny Tri Ardianto, S.Sn. M.A. and Supervisor II Dr. Nooryan Bahari, M.Sn. Master of Fine Arts Studies. Faculty of Art and Design. Sebelas Maret University. 2021.

The development of children's books in Indonesia is quite rapid and has begun to vary, not only picture books but also interactive books. PT. Lubang Kelinci Indonesia is a local publisher that creates interactive books, including the picture story books "Asal Mula Namaku" and "Liburan Terbaik". Both picture story books have interactive pages, namely lift the flap pages, pop-ups, and activity pages. Collaboration between illustration and narrative in picture story books is a must to create messages that can be conveyed optimally. And a different experience with interactive pages can attract reading interest in children and it is hoped that the message conveyed will be more attached. The objectives of this study were (1) to describe the structure of the picture story book "Asal Mula Namaku" and "Liburan Terbaik" and (2) To analyze the implementation of interactive pages in the picture book "Asal Mula Namaku" and "Liburan Terbaik". Research using a qualitative approach is descriptive. The results of the analysis show that (1) the structural aspects of the picture story books "Asal Mula Namaku" and "Liburan Terbaik" include themes, terms, settings, plot, and points of view. The picture book "The Asal Mula Namaku" and "Liburan Terbaik" have similarities in structural aspects, namely having the same family theme, using a mixed plot, and using a first person perspective. (2) Implementation of interactive pages for the picture book "Asal Mula Namaku" and "Liburan Terbaik" based on aesthetic elements which are then described based on the characteristics of a good picture story book, and get the result that the picture book storybook "Asal Mula Namaku" and "Liburan Terbaik" included in the criteria for a good picture story book.

Keyword: picture story book, interactive pages, lift the flap, pop-up

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas rahmatNya-lah penulis dapat menyelesaikan Tesis dengan judul “Implementasi Halaman Interaktif Buku Cerita Bergambar “Asal Mula Namaku” dan “Liburan Terbaik” dari Penerbit PT. Lubang Kelinci Indonesia”. Penyusunan Tesis ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Jamal Wiwoho, S.H., M.Hum selaku Rektor Universitas Sebelas Maret Surakarta;
2. Prof. Drs. Sutarno, M.Sc., Ph.D. selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta;
3. Lu’lu Purwaningrum, S.Sn., M.T., Ph.D. selaku Kepala Program Studi Magister Seni Rupa dan selaku penguji yang telah memberikan masukan dalam proses penyusunan;
4. Dr. Deny Tri Ardianto, M.A. selaku pembimbing pertama yang telah memberikan masukan, arahan, dan banyak kelonggaran selama proses penyusunan;
5. Dr. Nooryan Bahari, M.Sn selaku pembimbing kedua yang telah memberikan arahan, perhatian, dan banyak kelonggaran selama proses penyusunan;
6. Dr. Theresia Widyastuti, M.Sn selaku penguji dalam ujian tesis yang telah memberikan masukan dalam proses penyusunan;
7. Seluruh dosen Program Studi Magister Seni Rupa yang telah membagikan ilmu dan membimbing selama masa studi;
8. Segenap staff administrasi Program Studi Magister Seni Rupa yang telah membantu penulis dalam proses kelancaran administrasi
9. Ayah, Ibu, Adik Bariq, dan Adik Dida yang senantiasa mendo’akan, sabar dan memberikan semangat kepada penulis;
10. Teman-teman seperjuangan angkatan 2016 yang telah memberikan semangat dan sebagai *partner* berdiskusi;
11. Teman-teman penulis yang telah mendo’akan dan memberikan semangat kepada penulis;

12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian Tesis ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan Tesis ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan dalam berbagai hal. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Akhir kata penulis mengharapkan bahwa penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Surakarta, Januari 2021

Penulis

Shoumil Alifa Cahyani



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN TESIS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI TESIS.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS DAN PUBLIKASI.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Kebaruan Penelitian.....	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	7
1. Buku Cerita.....	7
2. Buku Cerita Bergambar.....	7
3. Buku Interaktif.....	12
4. Strategi <i>Layout</i> dalam Buku Bergambar.....	13
5. Ilustrasi.....	15
6. Penerbit PT. Lubang Kelinci Indonesia.....	16
7. Estetika.....	18
8. Perkembangan Intelektual pada Anak.....	20
B. Kerangka Berpikir.....	23
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian Lapangan.....	25
1. Data dan Sumber Data.....	25
2. Teknik Pengumpulan Data.....	25
3. Teknik Analisis Data.....	27
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	30
1. Struktur Buku Cerita Bergambar “Asal Mula Namaku” dan “Liburan Terbaik”.....	30

2. Implementasi Halaman Interaktif “Asal Mula Namaku” dan “Liburan Terbaik”.....	43
B. Pembahasan.....	60
1. Struktur Buku Cerita Bergambar “Asal Mula Namaku” dan “Liburan Terbaik”.....	60
2. Implementasi Halaman Interaktif “Asal Mula Namaku” dan “Liburan Terbaik”.....	61
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	70



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kriteria buku cerita bergambar.....	62
Tabel 2. Indikator kriteria buku cerita bergambar yang baik.....	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tokoh-tokoh Buku Cerita Bergambar “Asal Mula Namaku” ...	31
Gambar 2. Latar Tempat Pasar dan Latar Waktu Pagi Hari	34
Gambar 3. Latar Tempat Kamar Tidur dan Latar Waktu Malam Hari.....	35
Gambar 4. Latar Tempat Dapur dan Latar Waktu Siang Hari.....	35
Gambar 5. Latar Waktu Siang Hari.....	36
Gambar 6. Latar Tempat Sekolah.....	37
Gambar 7. Latar Waktu Bulan Mei.....	40
Gambar 8. Latar Tempat Pantai.....	40
Gambar 9. Latar Tempat Dapur.....	41
Gambar 10. Latar Waktu Siang.....	42
Gambar 11. Sasadu.....	42
Gambar 12. Londa.....	43
Gambar 13. Halaman <i>lift the flap</i> 1.....	45
Gambar 14. Halaman <i>lift the flap</i> 2.....	46
Gambar 15. Halaman <i>lift the flap</i> 3.....	47
Gambar 16. Halaman <i>lift the flap</i> 4.....	48
Gambar 17. Halaman mewarnai dan menempel.....	49
Gambar 17. Halaman Permainan.....	50
Gambar 18. Halaman <i>lift the flap</i> 5.....	51
Gambar 19. Halaman <i>lift the flap</i> 6.....	52
Gambar 20. Halaman <i>pop-up</i> 1.....	53
Gambar 21. Halaman <i>lift the flap</i> 7.....	54
Gambar 22. Halaman <i>lift the flap</i> 8.....	55
Gambar 23. Halaman <i>lift the flap</i> 9.....	56
Gambar 24. Halaman <i>pop-up</i> 2.....	56
Gambar 25. Halaman <i>lift the flap</i> 10.....	58
Gambar 26. Halaman <i>lift the flap</i> 11.....	58

Gambar 27. Halaman *pop-up* dan *lift the flap*..... 59

