

**PERANCANGAN BUKU *POP-UP*
PERAHU TRADISIONAL INDONESIA**



SKRIPSI

Oleh:

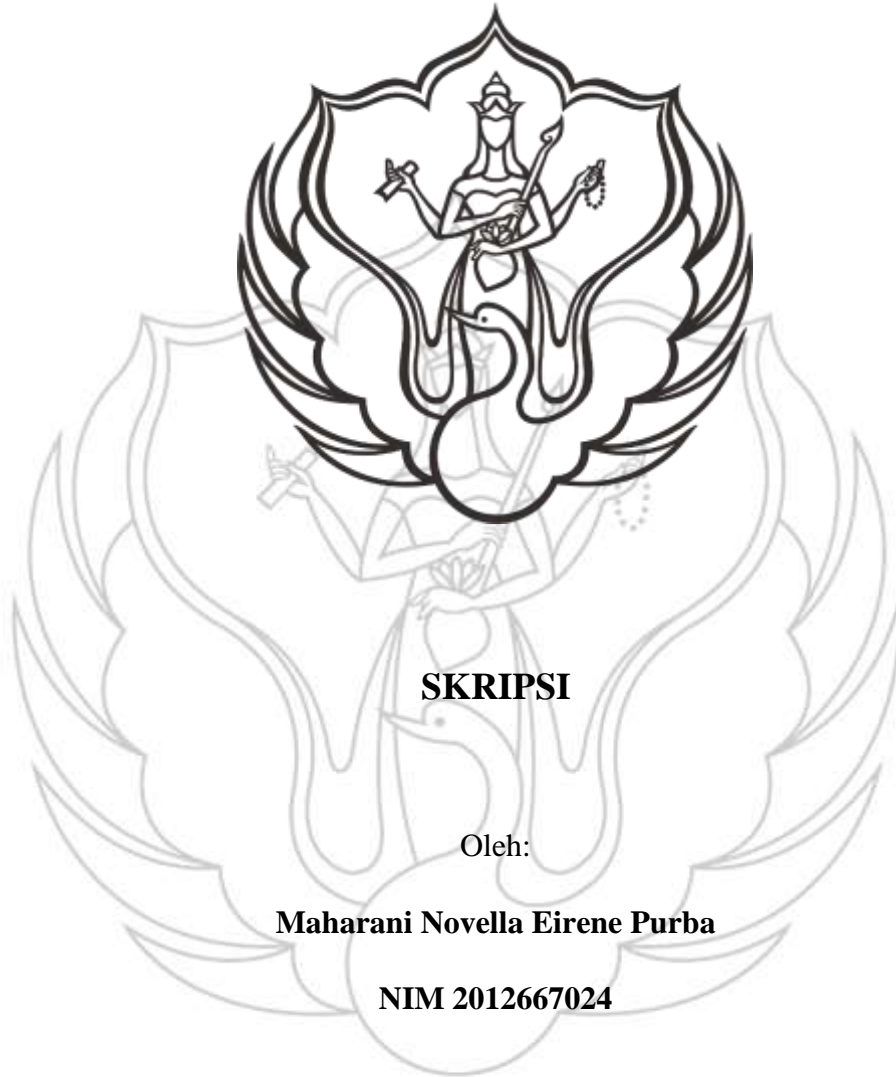
Maharani Novella Eirene Purba

NIM 2012667024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

GENAP 2026

**PERANCANGAN BUKU *POP-UP*
PERAHU TRADISIONAL INDONESIA**



SKRIPSI

Oleh:

Maharani Novella Eirene Purba

NIM 2012667024

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
Genap 2026

Tugas Akhir berjudul:

PERANCANGAN BUKU *POP-UP* PERAHU TRADISIONAL INDONESIA diajukan oleh Maharani Novella Eirene Purba, NIM 2012667024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 3 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



Dr. Sn. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NUPTK. 1541743644130072

Pembimbing II/Anggota



Alit Ayu Dewantari, M.Sn.

NUPTK. 4945767668230312

Cognate/Anggota



FX. Widhyatmoko, S.Sn., M.Sn.

NUPTK. 3042753654130173

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NUPTK. 0351748649130073

Koordinator Program Studi DKV



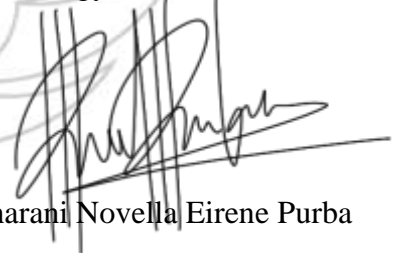
Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.
NUPTK. 9547768669230302

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir penciptaan karya desain ini dengan judul "**Perancangan Buku *Pop-Up Perahu Tradisional Indonesia***". Penyusunan laporan ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa perancangan ini masih jauh dari kata sempurna dan memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, Penulis dengan terbuka menerima kritik serta saran yang bersifat membangun guna penyempurnaan penelitian ini di masa mendatang. Akhir kata, Penulis berharap agar perancangan buku *pop-up* ini dapat memberikan manfaat sebagai bahan referensi dalam bidang Desain Komunikasi Visual serta menjadi sebagai media informasi yang berguna bagi masyarakat, khususnya dalam mendukung pelestarian wawasan dan budaya kebaharian Indonesia.

Yogyakarta, 3 Juni 2026



Maharani Novella Eirene Purba

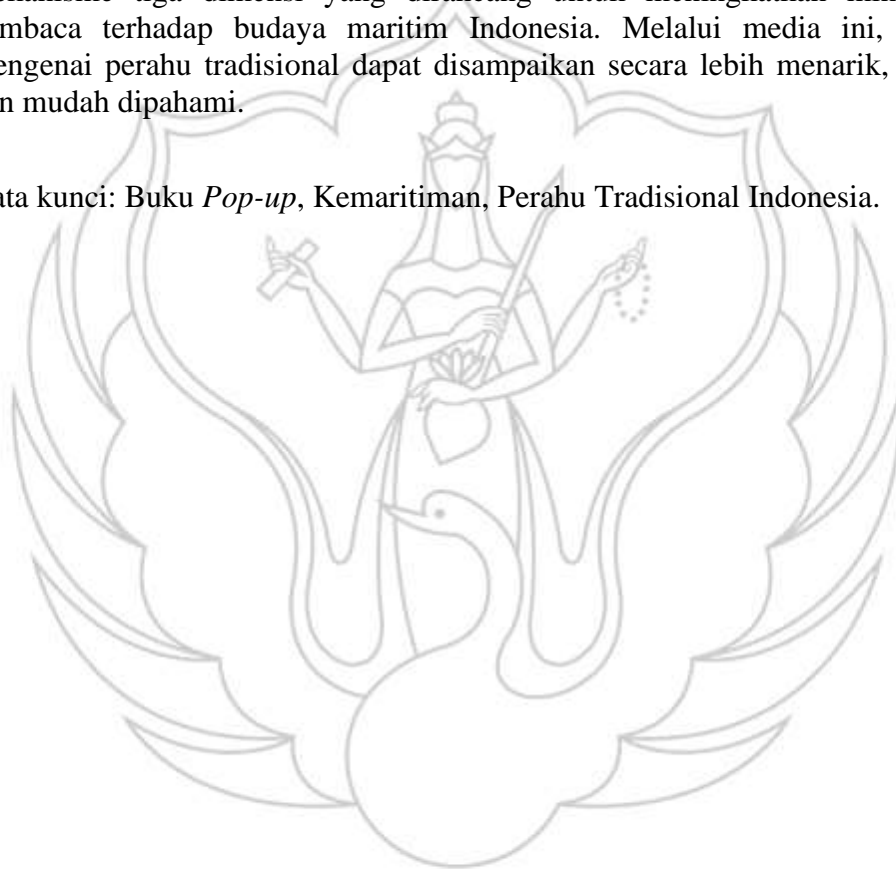
NIM 2012667024

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU *POP-UP* PERAHU TRADISIONAL INDONESIA

Indonesia memiliki beragam perahu tradisional yang menjadi bagian dari warisan budaya maritim. Sekalipun akses terhadap internet sudah sangat bebas, tetapi minat untuk mencari tahu perihal sejarah dan budaya kemaritiman Indonesia masihlah minim. Dibutuhkan sebuah media yang menarik perhatian dan minat baca. Penelitian ini bertujuan merancang buku *pop-up* tentang perahu tradisional Indonesia, sekaligus menambah kepustakaan tentang kemaritiman Indonesia. Hasil perancangan berupa buku *pop-up* interaktif dengan ilustrasi berwarna dan mekanisme tiga dimensi yang dirancang untuk meningkatkan minat belajar pembaca terhadap budaya maritim Indonesia. Melalui media ini, informasi mengenai perahu tradisional dapat disampaikan secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

Kata kunci: Buku *Pop-up*, Kemaritiman, Perahu Tradisional Indonesia.

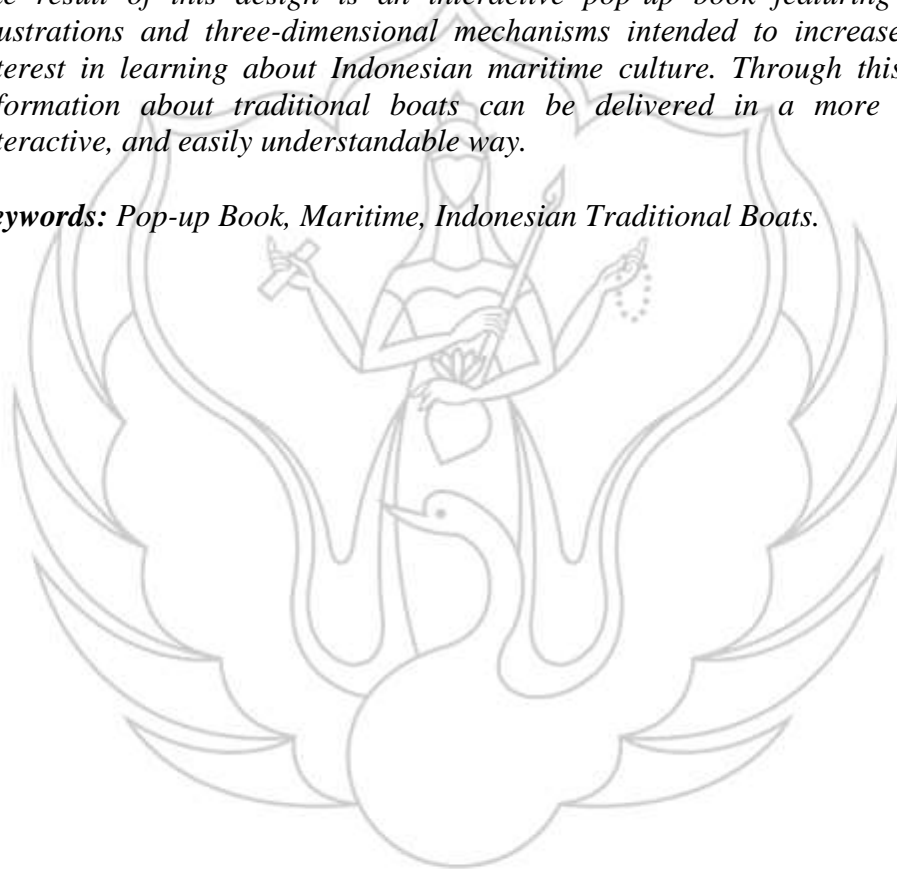


ABSTRACT

THE DESIGN OF AN INDONESIAN TRADITIONAL BOAT POP-UP BOOK

Indonesia has a wide variety of traditional boats that are part of the nation's maritime cultural heritage. Even though internet access is now widely available, interest in learning about the history and culture of Indonesian maritime heritage remains low. An engaging medium that can attract attention and increase reading interest is needed. This study aims to design a pop-up book about Indonesian traditional boats, while also enriching references on Indonesian maritime culture. The result of this design is an interactive pop-up book featuring colourful illustrations and three-dimensional mechanisms intended to increase readers' interest in learning about Indonesian maritime culture. Through this medium, information about traditional boats can be delivered in a more engaging, interactive, and easily understandable way.

Keywords: *Pop-up Book, Maritime, Indonesian Traditional Boats.*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	2
D. Tujuan Perancangan.....	3
E. Target Audiens	3
F. Manfaat Perancangan	3
G. Definisi Operasional.....	3
H. Metode Perancangan	5
I. Metode Analisis Data.....	5
J. Skematika Perancangan	6
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	7
A. Identifikasi Literatur.....	7

B. Konsep Estetika Bentuk	55
C. Teori Perkembangan Kognitif Anak	55
D. Tinjauan Pustaka	57
E. Analisis Tentang Buku <i>Pop-up</i> Perahu Tradisional Indonesia	60
F. Kesimpulan Analisis Data dan Usulan Pemecahan Masalah	62
BAB III KONSEP PERANCANGAN	64
A. Konsep Kreatif	64
B. Program Kreatif.....	68
C. Biaya Kreatif	86
BAB IV PROSES DESAIN	87
A. Penjaringan Ide Karakter Utama dan Pendukung	87
B. GSM (<i>Graphic Standart Manual</i>).....	107
C. Poster Pameran Tugas Akhir.....	108
D. Katalog Pameran Tugas Akhir	109
BAB V PENUTUP.....	110
A. Kesimpulan	110
B. Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA	114
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	120

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia dengan lebih dari 17.000 pulau yang tersebar di sepanjang garis khatulistiwa. Posisi geografis Indonesia yang terletak di antara dua samudra besar, Samudra Pasifik dan Samudra Hindia, menjadikan Indonesia sebagai negara maritim dengan potensi laut yang sangat besar. Sumber daya alam laut, jalur pelayaran internasional, serta keanekaragaman hayati laut yang melimpah menjadikan laut sebagai salah satu unsur penting dalam kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya masyarakat Indonesia.

Berdasarkan hal tersebut, peran kendaraan air—dalam hal ini perahu—sangat vital dalam menunjang mobilitas antar pulau, pengangkutan barang, serta penghubung antara Indonesia dengan dunia internasional.

Perahu juga menjadi simbol dari kebudayaan maritim Indonesia yang kaya dengan sejarah panjang dalam dunia pelayaran yang telah dimulai sejak zaman kerajaan-kerajaan besar di Nusantara.

Keunikan dari perahu tradisional asli Indonesia adalah tiap perahu memiliki ciri khas yang menggambarkan fungsi dan dari mana kapal tradisional tersebut berasal. Contohnya seperti Sandeq dari suku Mandar, Sulawesi Barat, perahu kayu bercadik yang ramping yang dipakai nelayan untuk mengejar kawanan ikan tuna. Lalu ada Jalur dari Riau, berbentuk ramping panjang yang biasa diperlombakan dalam perlombaan dayung perahu dengan nama Lomba Pacu Jalur.

Berdasarkan survei lapangan terbatas yang dilakukan penulis melalui kunjungan ke toko buku serta wawancara sederhana dengan beberapa anak, tidak ditemukan kepemilikan maupun penggunaan buku yang membahas perahu tradisional Indonesia. Temuan tersebut juga sejalan dengan pengalaman penulis semasa kecil yang tidak pernah menemukan maupun memiliki buku interaktif dengan topik perahu tradisional. Kondisi ini menunjukkan bahwa

media edukasi yang mengangkat perahu tradisional Indonesia masih relatif terbatas.

Di sisi lain, meskipun akses terhadap internet dan gawai semakin luas, informasi mengenai perahu tradisional Indonesia masih belum banyak ditemukan dalam konten yang populer di kalangan masyarakat. Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2024, konten yang paling sering diakses oleh pengguna internet didominasi oleh topik politik, sosial, hukum dan HAM, olahraga, serta infotainment. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa pembahasan mengenai perahu tradisional Indonesia belum menjadi topik yang banyak diakses atau mendapatkan perhatian luas, sehingga diperlukan media edukasi yang lebih menarik dan mudah dijangkau untuk memperkenalkan warisan budaya maritim Indonesia kepada generasi muda.

Melihat hal ini, penulis memiliki gagasan untuk merancang sebuah media pembelajaran dalam bentuk buku *pop-up* mengenai perahu tradisional Indonesia. Buku *pop-up* dapat menjadi media yang menarik dan efektif karena memiliki tampilan 3D dan juga interaktif. Melalui perancangan ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam memperkenalkan perahu tradisional Indonesia dan menambah kesadaran terhadap sejarah serta keadaan perairan yang Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku *pop-up* tentang perahu tradisional Indonesia?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pemaparan masalah di atas, maka perancangan ini akan memiliki batasan agar perancangan dapat tetap fokus pada topik utama. Batasan masalah yang dimaksud adalah:

1. Objek perancangan berupa perahu tradisional di Indonesia yang dikelompokkan berdasarkan konstruksi dan teknik pembuatannya.
2. Media yang dirancang berupa buku *pop-up* sebagai media utama.
3. Target audiens dari perancangan ini adalah masyarakat Indonesia dengan rentang usia 10-15 tahun.

D. Tujuan Perancangan

Merancang buku *pop-up* tentang perahu tradisional Indonesia sekaligus menambah kepustakaan tentang kemaritiman Indonesia.

E. Target Audiens

Hasil akhir perancangan ini akan ditujukan kepada anak-anak dalam rentang usia 10-15 tahun. Tidak menutup kemungkinan untuk juga digunakan oleh khalayak umum.

F. Manfaat Perancangan

Perancangan ini akan menghasilkan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Perancangan Bagi Akademik

Perancangan ini memperkaya ragam bentuk literatur yang dapat dijadikan sumber informasi bagi penelitian atau perancangan berikutnya mengenai media pembelajaran interaktif.

2. Manfaat Perancangan Bagi Masyarakat Umum

Perancangan ini berkontribusi pada pelestarian pengetahuan mengenai perahu tradisional Indonesia melalui sumber bahan belajar yang efektif, informatif, dan inspiratif, mendorong peningkatan pemahaman pengetahuan dan wawasan melalui pendekatan yang baru.

3. Manfaat Perancangan Bagi Peneliti

Menemukan cara efektif untuk membantu menyampaikan informasi mengenai perahu tradisional Indonesia agar lebih mudah dipahami oleh pembaca. Juga menjadi media bagi peneliti untuk menyelesaikan pendidikan S1.

G. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Kata “media” dalam Bahasa Latin *medius* memiliki arti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Media, menurut Gerlach dan Ely dalam Arshad (2007:23), adalah orang, materi, atau kejadian yang menciptakan

kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, kemampuan, atau sikap yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi informal visual atau verbal.

Dalam mendukung keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian materi pembelajaran, dapat digunakan berbagai macam media dengan tujuan membangkitkan motivasi dan keinginan belajar peserta didik.

2. *Pop-Up Book*

Dzuanda (2010) dalam Kusuma (2017:13) mengutarakan bahwa *Pop-up Book* adalah buku yang memiliki elemen tiga dimensi atau memiliki bagian yang dapat bergerak yang memberikan tampilan yang menarik, seperti gambar yang bergerak saat halaman dibuka.

Pop-up terbagi menjadi beberapa teknik yang dapat digunakan, seperti *Flap, V-Folding, Internal Stand, Transformation, Volvelles, Peepshow, Pull-tabs, Carousel, hingga Box and Cylinder*. Kehadiran *pop-up* dalam pembelajaran memberikan pengalaman baru yang efektif dan interaktif yang sekaligus merangkap sebagai hiburan sehingga meningkatkan pemahaman serta keteringatan dari pembaca.

3. Perahu Tradisional Indonesia.

Menurut KBBI, perahu adalah kendaraan air berbentuk runcing di kedua ujung dan melebar di tengah. Perahu biasanya digunakan untuk transportasi jarak dekat, perikanan, hingga rekreasi. Berbeda dengan kapal yang dapat mengangkut banyak orang dan barang, perahu cenderung berukuran kecil dan hanya dapat menampung penumpang dalam jumlah kecil.

Di Indonesia, perahu tradisional memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat pesisir. Dibuat dari kayu dengan teknik turun temurun, perahu tradisional mencerminkan kearifan lokal. Fungsinya tidak hanya sebagai sarana transportasi dan perikanan, melainkan juga sebagai bagian dari identitas budaya dan simbol hubungan manusia dengan laut. Keberagaman tersebut menunjukkan kekayaan budaya maritim nusantara yang masih bertahan hingga kini, sekaligus menjadi warisan penting bagi sejarah pelayaran Indonesia.

H. Metode Perancangan

Bertujuan menjawab rumusan masalah dan tujuan dari perancangan, perancang membutuhkan beberapa metode sebagai berikut:

1. Data yang Dibutuhkan

a. Data Verbal

Data verbal diambil kajian pustaka dari media cetak, internet maupun melalui wawancara, kuesioner, dan observasi.

b. Data Visual

Data visual diambil dari gambar maupun foto dari ilustrasi, komik, foto lapangan atau internet.

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Mengamati dan mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan dari media serupa yang saat ini digunakan.

b. Studi Literatur

Studi literatur diperoleh dari buku-buku dan artikel yang memuat teori dan pembahasan terkait topik perancangan.

c. Website

Website digunakan sebagai referensi dan data tambahan yang didapatkan secara daring.

I. Metode Analisis Data

Dilihat dari jenis dan data yang diperlukan dalam perancangan ini, maka metode analisis data yang digunakan adalah metode 5W1H.

1. *What* (Apa) : Apa masalah yang menjadi dasar dari perancangan ini?
2. *Why* (Kenapa) : Kenapa perancangan ini diperlukan?
3. *Who* (Siapa) : Siapa *target audience* dari perancangan ini?
4. *Where* (Dimana) : Dimana letak fokus dari perancangan ini?
5. *When* (Kapan) : Kapan perancangan ini akan dipublikasikan?
6. *Who* (Bagaimana) : Bagaimana membuat rancangan yang tepat dalam upaya memecahkan masalah yang ada?

J. Skematika Perancangan

