

**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS MUSEUM LAYANG-LAYANG INDONESIA
UNTUK ANAK USIA 7 – 12 TAHUN**

***DESIGNING CHILDREN ACTIVITY BOOK AGES 7 – 12 YEARS OLD FOR
INDONESIAN KITES MUSEUM***

Aryo Dwinto Putro, Syarip Hidayat

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
ereshkigal3rd@gmail.com , svarip@telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK

Museum Layang-Layang Indonesia Didirikan pada 21 Maret 2003 oleh Endang W. Puspooyo seorang pakar kecantikan yang telah menekuni dunia layang-layang sejak tahun 1985 dengan membentuk Merindo Kites & Gallery, berlokasi di Pondok Labu, Jakarta Selatan. Meskipun Museum Layang-Layang berada di Kota Jakarta namun masih banyak masyarakat yang tidak mengetahui keberadaannya. Metode yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan metode kualitatif berupa wawancara, observasi, kuesioner dan studi pustaka. Penelitian dan perancangan ini berupaya untuk membuat sebuah media pembelajaran mengenai Museum Layang-Layang Indonesia beserta koleksinya. Media perancangan yang dibuat adalah buku aktivitas dengan target audiens anak-anak umur 7 – 12 tahun. Perancangan buku aktivitas ini bertujuan agar pengunjung anak-anak bisa belajar sambil bermain dengan berinteraksi langsung terhadap lingkungan sekitar museum.

Kata Kunci: Sejarah, Layang-Layang, Permainan, Tradisional, Budaya

ABSTRACT

Indonesian Kite Museum Established on March 21, 2003 by Endang W. Puspooyo, a beauty expert who has been in the world of kites since 1985 by forming Merindo Kites & Gallery, located on Pondok Labu, South Jakarta. Although the Kite Museum is located in Jakarta but there are still many people who do not know its existence. The method used in this design is using a qualitative methods in the form of interviews, observations, questionnaires and literature study. This research and design seeks to make a instructional media about Indonesian Kite Museum and its collection. The design media is an activity book with primary target audience are children ages 7-12 years old. This activity book is intended for children who visit Indonesian Kites Museum so they can learn while playing by interacting directly with the environment around the museum.

Keywords: *History, Kites, Game, Traditional, Culture*

1 Pendahuluan

Layang-layang, layangan, atau wau merupakan lembaran bahan tipis berkerangka yang diterbangkan ke udara dan terhubung dengan tali atau benang ke daratan atau pengendali. Layang-layang memanfaatkan kekuatan hembusan angin sebagai alat pengangkatnya. Dikenal luas di seluruh dunia sebagai alat permainan. Layang-layang diketahui juga memiliki fungsi ritual, alat bantu memancing atau menjerat, menjadi alat bantu penelitian ilmiah, serta media energi alternatif. Layang-layang berasal dari Cina sekitar 2500 sebelum masehi.

Layang-layang bukan hanya sekedar sebagai alat permainan, layang-layang juga merupakan salah satu karya seni yang dapat diterbangkan, dan juga merupakan salah satu tradisi bangsa yang patut untuk dilestarikan. Layang-layang sering dibuat dalam berbagai bentuk dan ukuran. Yang umum dikenal memiliki panjang diagonal 20 cm – 40 cm. Namun dalam perkembangannya, bentuk layang-layang tidak selalu segiempat. Layang-layang juga dibuat berbentuk lingkaran, segienam, bahkan hewan, dan sebagainya dengan gambar dan warna yang semarak.

Museum Layang-Layang Indonesia didirikan pada 21 Maret 2003, berlokasi di Jl H Kamang No.38, Pondok Labu, Jakarta Selatan. Museum Layang-Layang Indonesia didirikan oleh Endang W. Puspooyo seorang pakar kecantikan yang telah menekuni dunia layang-layang sejak tahun 1985 dengan membentuk Merindo Kites & Gallery. Kiprahnya dalam mendirikan Museum Layang-Layang Indonesia membuat museum ini mendapatkan penghargaan dari Museum Rekor Indonesia (MURI) untuk pemecahan rekor pemrakarsa dan penyelenggara pembuatan layang-layang berbentuk diamond terbesar pada 2011 serta penghargaan kepariwisataan Indonesia pada 2004.

Layang-layang yang dikoleksi museum ini tak hanya berasal dari Indonesia saja, tetapi museum ini juga mengoleksi layang-layang dari berbagai negara, seperti Tiongkok, Jepang, Belanda, Vietnam dan beberapa negara lainnya. Di museum ini juga memiliki beberapa layang-layang terbesar di tanah air seperti “Megaray” dengan ukuran 9 x 26 meter. Sejauh ini museum layang-layang telah memiliki 600 koleksi dan masih terus bertambah baik dari dalam maupun luar negeri. Untuk lebih melestarikan budaya, Museum Layang-Layang menyediakan *workshop* untuk

para pengunjungnya seperti membuat layang-layang, membuat batik, membuat keramik dan masih banyak yang lainnya.

Meskipun Museum Layang-Layang berada di Kota Jakarta namun masih banyak masyarakat yang tidak mengetahui keberadaannya, dari letaknya yang cukup terpencil meskipun daerah yang padat dan ramai juga minimnya promosi yang dilakukan oleh pihak Museum itu sendiri. Dari data kuesioner yang penulis sebar, sebanyak 66 responden dan hanya 6 responden yang mengetahui tentang Museum Layang-Layang Indonesia. Berdasarkan penjelasan diatas Museum Layang-Layang membutuhkan sebuah media untuk menginformasikan tentang keberadaannya serta menarik minat masyarakat luas untuk mengunjungnya. Sehingga visi dan misi museum tercapai yakni memperkenalkan layang-layang sebagai khasanah budaya bangsa Indonesia, sebagai permainan tradisional yg sudah ada sejak zaman dahulu kala & menjadikan museum ini sebagai pusat budaya.

2 Dasar Pemikiran

2.1 Museum

Menurut International Council Of Museum (ICOM) museum adalah lembaga non-profit permanen yang berfungsi untuk memperoleh, melestarikan, melakukan penelitian, menginformasikan, dan memamerkan warisan manusia dan lingkungannya yang berwujud dan tidak berwujud untuk tujuan pendidikan, pembelajaran dan hiburan. Peranan museum yang utama adalah menyajikan koleksinya kepada masyarakat untuk membantu pengembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan (Douglas dalam Rafid, 2017:900)

2.2 Definisi Buku

Buku adalah hasil karya kolektif kertas yang dijilid berisikan tulisan atau gambar untuk dibaca dan bisa juga berupa lembaran-lembaran kosong untuk ditulis atau digambar (Arifin, 2011:55). Secara umum buku dibagi menjadi empat jenis:

- a. Buku sumber, yaitu buku yang biasa dijadikan rujukan, referensi, dan sumber untuk kajian ilmu tertentu, biasanya berisi suatu kajian ilmu yang lengkap.
- b. Buku bacaan, adalah buku yang hanya berfungsi untuk bahan bacaan saja, misalnya cerita, legenda, novel, dan lain sebagainya.

- c. Buku pegangan, yaitu buku yang bisa dijadikan pegangan guru atau pengajar dalam melaksanakan proses pengajaran.
- d. Buku buku teks, yaitu buku yang disusun untuk proses pembelajaran, dan berisi bahan-bahan atau materi pelajaran yang akan diajarkan.

2.3 Buku Bergambar

Buku bergambar merupakan paduan isi dari gambar atau ilustrasi dan teks, buku bergambar biasanya merupakan buku cerita yang ditujukan untuk anak-anak TK hingga SD. Media pembelajaran dengan buku bergambar membantu anak-anak untuk lebih cepat memahami proses belajar dan memperkaya pengalaman dari cerita. Gambar atau ilustrasi yang ada dibuku juga bisa mempermudah menyampaikan isi pesan yang ada dalam buku kepada pembaca (Rahadi dkk, 2003: 39).

2.4 Teori Ilustrasi

Menurut Nasional Museum of Illustration, ilustrasi berfungsi sebagai wadah tentang kehidupan sosial kita dan juga sejarah budaya bahkan terjadi ke negara, karena itulah ilustrasi adalah suatu bentuk seni yang signifikan dan abadi. Menurut definisinya ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Lawrence Zeegen (2005:12) pada bukunya *The Fundamentals of Illustration* berpendapat bahwa ilustrasi adalah sebuah visualiasi dari imajinasi yang dituangkan ke dalam sebuah medium yang akan melekat terus dalam ingatan seseorang dan mengikat erat momen sejarah pribadi seseorang dengan masa kini. Ilustrasi merupakan bentuk visual dari teks atau kalimat. Ilustrasi dapat memperjelas teks atau kalimat terutama bagi anak-anak yang belum bisa membaca. Dengan menggambarkan suatu adegan dalam sebuah cerita, maka gambar tersebut dapat menerangkan secara umum karakter atau keseluruhan isi cerita.

2.5 Teori Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual atau Grafis Visual adalah komunikasi dari ide dengan menampilkan informasi visual dua dimensi yang kasat mata dan biasanya merujuk kepada seni, signs, fotografi, tipografi, ilustrasi, dan warna yang bervariasi baik format dan kompleksitasnya (Preble et al, 1985:211)

3 Metode Penelitian

3.1 Metode Pengumpulan data

1. Wawancara dan Observasi, Penulis melakukan wawancara dan observasi secara bersamaan kepada salah satu pengurus museum Bapak Idam Textanto pada tanggal 28 Februari 2017.
2. Kuesioner, Penulis menyebarkan kuesioner online mengenai museum dan tempat-tempat wisata yang ada di Jakarta yang responden ketahui atau yang pernah dikunjungi.
3. Studi pustaka, Data dari Internet dan juga buku-buku penunjang untuk perancangan karya dilakukan agar perancangan yang akan dihasilkan nantinya sesuai dengan teori yang telah dikemukakan oleh para ahli.

3.2 Analisis Data

1. Analisis visual terhadap tiga data produk sejenis.
2. Analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat) terhadap perancangan yang dilakukan.

4 Konsep Perancangan

4.1 Konsep Pesan

Berdasarkan analisis dan data yang telah diperoleh oleh penulis, maka permasalahan yang terjadi ialah minimnya informasi tentang keberadaan museum-museum yang ada di Jakarta, khususnya Museum Layang-Layang Indonesia. Dalam perancangan ini penulis akan membuat buku ilustrasi interaktif untuk anak-anak usia 7 – 12 tahun sebagai media utama yang nantinya akan dibantu juga dengan media pendukung seperti brosur, poster dan lain-lain. Konten buku ilustrasi interaktif yang akan dirancang berisikan tentang berbagai jenis koleksi layang-layang yang ada di museum tersebut. Selain itu tujuan penulis merancang media ini adalah sebagai sarana informasi dan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak serta membantu mereka mengenal lebih tentang berbagai jenis, bentuk dan fungsi layang-layang.

4.2 Konsep Kreatif

Gambar atau ilustrasi adalah sebagai daya tarik utama untuk pengunjung museum yang kebanyakan adalah anak-anak TK dan SD, kombinasi ilustrasi dan teks dapat membantu pembaca untuk menggambarkan apa yang ada pada suatu teks, membuat teks tersebut menjadi lebih mudah dipahami. Teknik ilustrasi yang digunakan adalah dengan teknik ilustrasi digital. Pendekatan kreatif yang dilakukan penulis adalah memuat pesan yang akan disampaikan kepada target audiens melalui bentuk media interaktif, konten pada media ini juga berdasarkan dari data yang telah penulis peroleh saat melakukan penelitian, dengan penggunaan warna-warna cerah diharapkan juga akan menjadi salah satu daya tarik media ini untuk target audiens. Sebagai sarana media pembelajaran yang menyenangkan penulis juga menerapkan beberapa tingkat kesulitan dalam konten media utama yang akan dirancang ini. Setiap tingkat yang ada akan mendapatkan poin sebanyak 20 jika anak-anak bisa menyelesaikan tingkat tersebut dengan sempurna.

4.3 Konsep Media

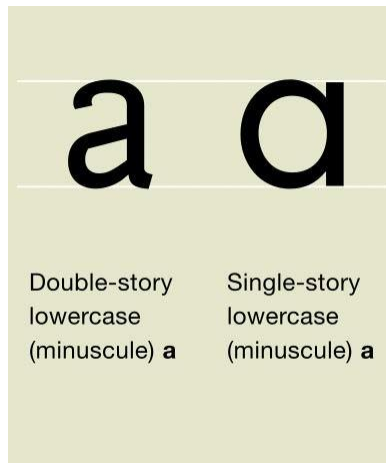
Media utama yang dirancang adalah buku ilustrasi, buku merupakan sarana informasi dan sumber pengetahuan dan bersifat jangka panjang. Perancangan buku yang akan dilakukan penulis merupakan buku ilustrasi interaktif. Konten buku ini nantinya akan berisikan tentang Museum Layang-Layang Indonesia, layang-layang tradisional, kreasi dan juga olahraga. Dengan target audiens anak sekolah umur 7 sampai 12 tahun, karena pada usia tersebut anak-anak masih dalam tahap tumbuh kembang, tahapan ini menjadi syarat awal yang mendorong minat belajar. Dengan adanya perancangan media utama ini diharapkan dapat menambah antusias anak-anak untuk belajar tentang salah satu permainan tradisional layang-layang. Dalam promosi terutama launching produk dibutuhkan strategi untuk mencapai sasaran secara efektif. Untuk itu dibuat timeline sebagai panduan untuk melakukan kegiatan proses pengenalan produk hingga sampai produk diterima.

4.4 Konsep Visual

4.4.1 Tipografi

Jenis huruf yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah jenis huruf sans-serif, penulis memilih jenis huruf sans-serif ini karena sesuai digunakan untuk buku anak-anak bagi mereka yang masih belajar membaca. Lebih spesifiknya penulis menggunakan typeface Sassoon

Infant sebagai bodytext untuk meningkatkan legibility. Sassoon Infant sendiri dirancang khusus oleh Rosemary Sassoon dan Adrian Williams dengan infant character yang akan memudahkan anak-anak dalam membaca dan membedakan huruf demi huruf.



Gambar 4.8: Contoh huruf a dengan Infant Character pada bagian kanan.

(Sumber: Wikipedia)

Sassoon Primary

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

VWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789.,:;”!?”

Gambar 4.9: Contoh typeface Sassoon Primary

(Sumber: Dokumentasi Aryo Dwinto Putro, Mei 2017)

Sassoon Infant Std

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
vwxyz
0123456789.,;”!?”

Gambar 4.10: Contoh typeface Sassoon Infant Std
(Sumber: Dokumentasi Aryo Dwinto Putro, Mei 2017)

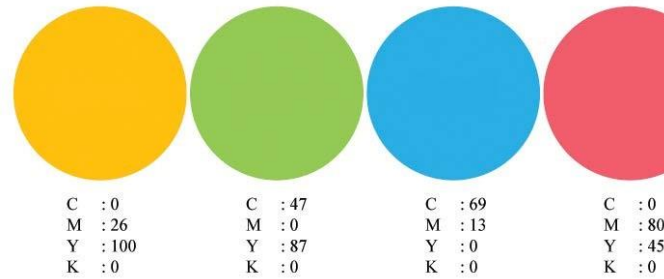
Cormorant Infant Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
vwxyz
0123456789.,;”!?”

Gambar 4.11: Contoh typeface Cormorant Infant Bold
(Sumber: Dokumentasi Aryo Dwinto Putro, Mei 2017)

4.4.2 Warna

Berdasarkan data yang telah dianalisis dan target audiens dari perancangan ini adalah anak-anak, penulis akan menggunakan warna warna-warna cerah atau warm color dan juga dikombinasikan dengan cool colors. Menurut jurnal dari US National Library of Medicine National Institutes of Health dalam kajiannya yang berjudul Children's emotional associations with colors, dengan mengambil sampel dari 30 anak-anak perempuan dan 30 anak laki-laki berusia lima hingga enam tahun disimpulkan bahwa warna-warna cerah lebih memberikan kesan emosi positif kepada anak-anak tersebut.



Gambar 4.12: Warna

(Sumber: Dokumentasi Aryo Dwinto Putro, Mei 2017)

4.4.3 Ilustrasi

Ilustrasi dalam perancangan buku ini menggunakan penggambaran semi realism, dengan memberikan warna-warna yang lebih cerah dan garis yang digunakan juga menggunakan gaya yang realis agar mudah dikenali oleh pembaca. Ilustrasi dibuat dengan detail namun disajikan sesederhana mungkin agar pesan dapat langsung diterima dengan mudah.

4.4.4 Layout

Pemakaian layout pada perancangan buku ilustrasi ini menggunakan layout dengan penggambaran balance dan unity. Pada perancangan ini ilustrasi lebih di tekankan sebagai representasi Museum, beberapa koleksi dan workshop. Setiap layout yang dibuat mengikuti ukuran visual sesuai dengan kebutuhan dan penekanan pada objek tertentu.

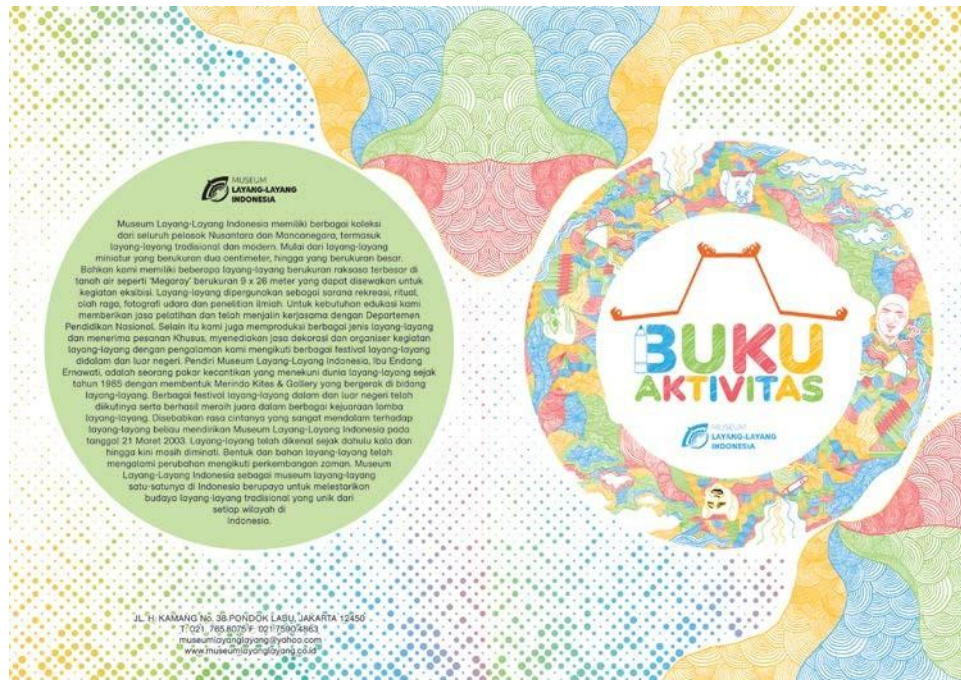
4.5 Hasil Perancangan

4.5.1 Buku Ilustrasi

a. Cover Buku

Pada perancangan buku ilustrasi ini, cover buku bagian depan akan mewakili isi buku tersebut yakni dengan menggunakan gambar ilustrasi dari salah satu rumah joglo yang merupakan tempat untuk memamerkan layang-layang yang ada di museum, serta menjadi tempat untuk melakukan kegiatan workshop yang disediakan oleh museum bagi para pengunjung. Cover buku tersebut juga menampilkan sedikit halaman dari museum, halaman museum biasanya digunakan bagi para pengunjung untuk mencoba menerbangkan

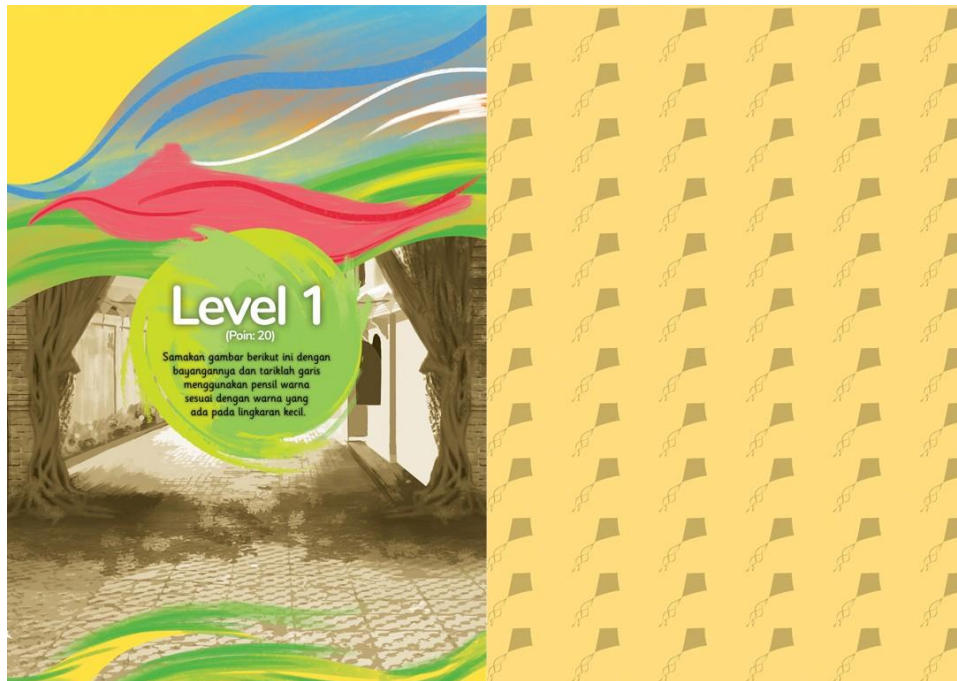
layang-layang yang mereka buat sendiri sebagai salah satu kegiatan yang diberikan oleh pihak museum.



Gambar 4.14: Cover depan bagian luar dan cover belakang (Sumber: Dokumentasi Aryo Dwinto Putro, November 2017)



Gambar 4.15: Cover depan bagian dalam
(Sumber: Dokumentasi Aryo Dwinto Putro, November 2017)



Gambar 4.16: Cover pergantian setiap tingkat
(Sumber: Dokumentasi Aryo Dwinto Putro, November 2017)

b. Konten Buku

Sebagai sarana media pembelajaran yang menyenangkan penulis juga menerapkan beberapa tingkat kesulitan dalam konten media utama yang akan dirancang ini. Untuk menjalankan misi di setiap tingkat, anak-anak perlu membaca panduan yang sudah di sediakan pada cover pergantian tingkatan. Setiap tingkat yang ada akan mendapatkan poin sebanyak 20 jika anak-anak bisa menyelesaikan tingkat tersebut dengan sempurna.

- Panduan untuk menjalankan misi di tingkat satu, dua, tiga, empat dan lima:

Level 1
(Poin: 20)
Samakan gambar berikut ini dengan bayangannya dan tariklah garis menggunakan pensil warna sesuai dengan warna yang ada pada lingkaran kecil.

Level 2
(Poin: 20)
Cari dan temukanlah setiap layang-layang yang ada di museum ini dan tuliskan nama serta daerah asal layang-layang berdasarkan panduan gambar berikut ini.

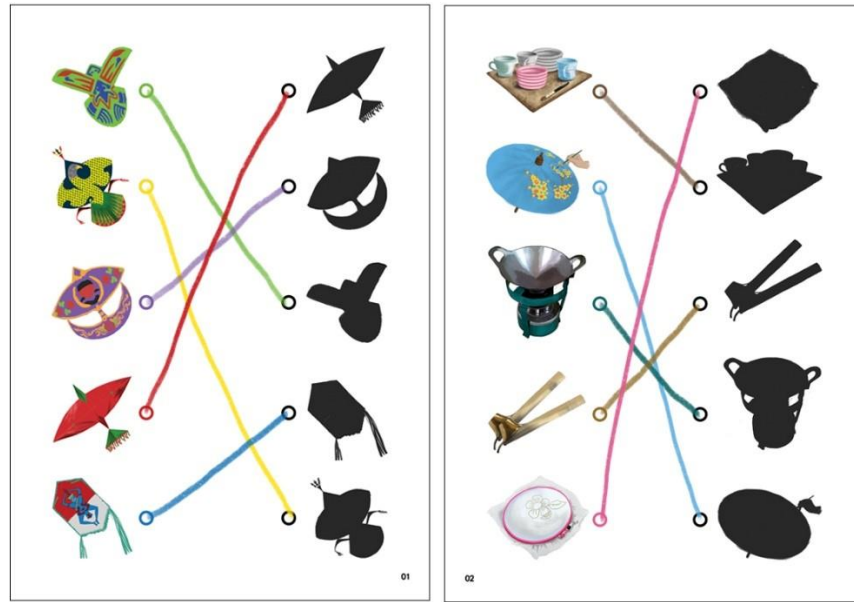
Level 3
(Poin: 20)
Perhatikan baik-baik pemandu tour ketika sedang menjelaskan tentang berbagai cerita dan jenis dari koleksi layang-layang yang ada, kemudian tentukanlah salah satu jenis dari layang-layang yang ada pada gambar berikut ini.

Level 4
(Poin: 20)
Temukanlah 10 objek tersembunyi yang ada pada gambar berikut ini.

Level 5
(Poin: 20)
Berikan warna pada gambar berikut ini sesuai dengan panduan warna yang ada.

- Tingkat 1, Poin 20

Level 1
(Poin: 20)
Samakan gambar berikut ini dengan bayangannya dan tariklah garis menggunakan pensil warna sesuai dengan warna yang ada pada lingkaran kecil.



Gambar 4.17: Contoh konten buku level 1

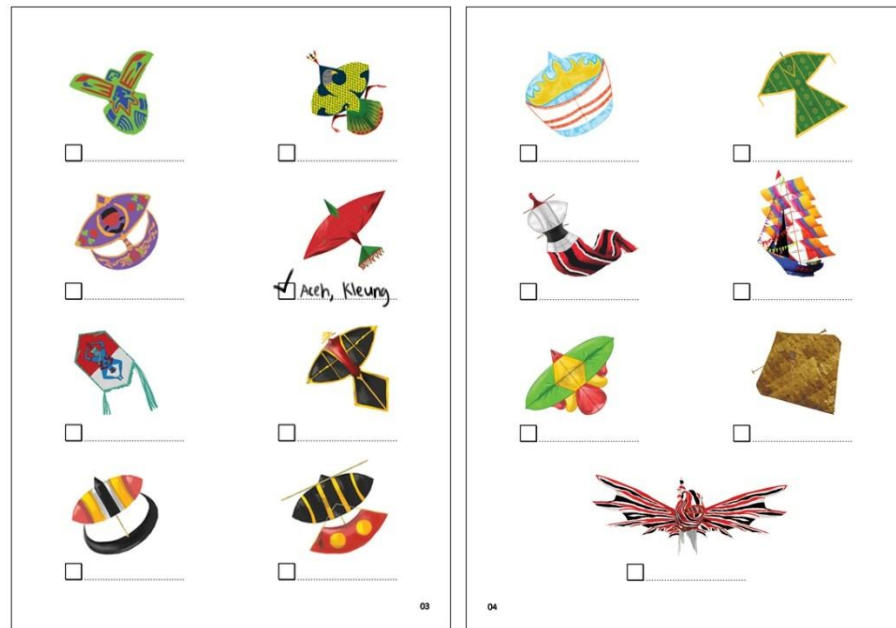
(Sumber: Dokumentasi Aryo Dwinto Putro, November 2017)

Tingkat satu terdiri dari dua halaman, anak-anak hanya perlu menyamakan gambar berwarna dengan bayangannya.

- Tingkat 2, Poin 20

Level 2
(Poin: 20)

Cari dan temukanlah setiap layang-layang yang ada di museum ini dan tuliskan nama serta daerah asal layang-layang berdasarkan panduan gambar berikut ini.



Gambar 4.18: Contoh konten buku level 2

(Sumber: Dokumentasi Aryo Dwinto Putro, November 2017)


Tingkat dua juga terdiri dari dua halaman, pada tingkat ini anak-anak harus mencari beberapa layang-layang yang ada dalam koleksi museum sesuai panduan gambar, jika sudah menemukan salah satu layang-layang tersebut berikanlah tanda ceklis dan tuliskan keterangan tentang nama dan asal dari layang-layang tersebut.

- Tingkat 3, Poin 20

Level 3

(Poin: 20)


Perhatikan baik-baik pemandu tour ketika sedang menjelaskan tentang berbagai cerita dan jenis dari koleksi layang-layang yang ada, kemudian tentukanlah salah satu jenis dari layang-layang yang ada pada gambar berikut ini.



- Layang-Layang Tradisional
- Layang-Layang Kreasi
- Layang-Layang Olahraga (Stunt)

- Layang-Layang Tradisional
- Layang-Layang Kreasi
- Layang-Layang Olahraga (Stunt)

05



- Layang-Layang Tradisional
- Layang-Layang Kreasi 3D
- Layang-Layang Olahraga (Stunt)

- Layang-Layang Tradisional
- Layang-Layang Kreasi 3D
- Layang-Layang Olahraga (Stunt)

09

Gambar 4.19: Contoh konten buku level 3

(Sumber: Dokumentasi Aryo Dwinto Putro, November 2017)

Tingkat tiga terdiri dari enam halaman, misi pada tingkat ini anak-anak harus menentukan jenis layang-layang yang tertera pada contoh gambar 4.19 berdasarkan penjelasan dari pemandu tour kemudian mereka memilih salah satu dari tiga pilihan

yang ada apakah layang-layang tersebut termasuk layang-layang tradisional, layang-layang kreasi, atau layang-layang olahraga (*stunt*).

- Tingkat 4, Poin 20



Gambar 4.20: Contoh konten buku level 4

(Sumber: Dokumentasi Aryo Dwinto Putro, November 2017)

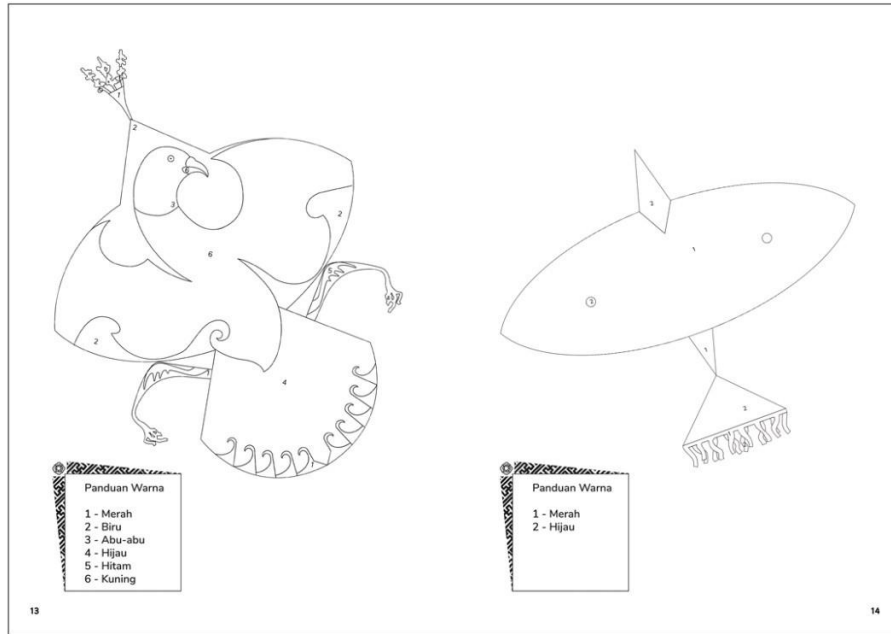
10 Objek yang harus ditemukan:



Tingkat empat terdiri dari dua halaman, pada tingkat ini anak-anak harus mencari 10 objek tersembunyi yang telah disisipkan pada gambar-gambar tersebut, jika sudah menemukan salah satu dari 10 objek yang ada, berikan lingkaran menggunakan pensil atau spidol warna pada objek yang telah disisipkan seperti contoh gambar 4.20.

- Tingkat 5, Poin 20

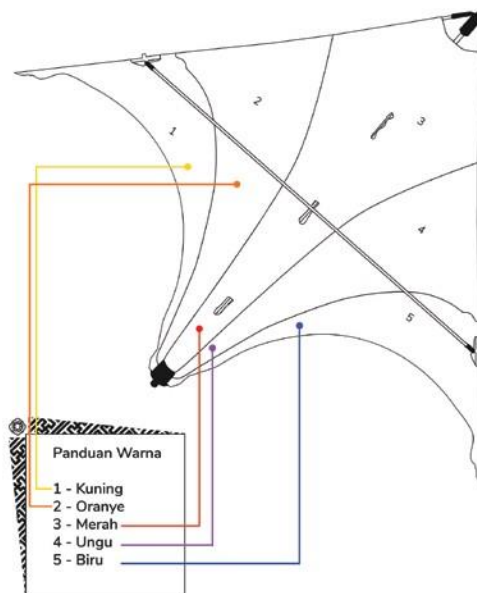




Gambar 4.21: Contoh konten buku level 5

(Sumber: Dokumentasi Aryo Dwinto Putro, November 2017)

Tingkat lima terdiri enam halaman, pada tingkat ini anak-anak hanya perlu mewarnai gambar layang-layang dengan pemilihan warna berdasarkan panduan warna yang telah disediakan pada setiap halaman di tingkat lima seperti gambar dibawah ini:



Gambar 4.22: Panduan warna

(Sumber: Dokumentasi Aryo Dwinto Putro, November 2017)

- **Sistem Poin**

Sebelumnya telah disebutkan bahwa setiap tingkatan masing-masing mempunyai 20 poin dan total 100 poin dari lima tingkatan yang ada jika masing-masing tingkatan tersebut bisa diselesaikan dengan sempurna.

Dari poin pada tiap tingkatan akan digabungkan jumlahnya dan kemudian total dari poin tersebut bisa ditukarkan dengan *merchandise* seperti pin, gantungan kunci, stiker, post card dan lain-lain.

4.6 Media Pendukung

Media pendukung merupakan media yang menunjang media utama, baik itu hanya sekedar untuk souvenir saja, atau juga sebagai media yang mempunyai informasi yang tidak kalah penting dengan media utama. Berikut ini beberapa jenis media pendukung yang telah dirancang:

- **Postcard**



Gambar 4.24: Postcard

(Sumber: Dokumentasi Aryo Dwinto Putro, November 2017)

- **Bookmark**

Bookmark dengan pattern dari salah satu koleksi layang-layang tradisional dan internasional.

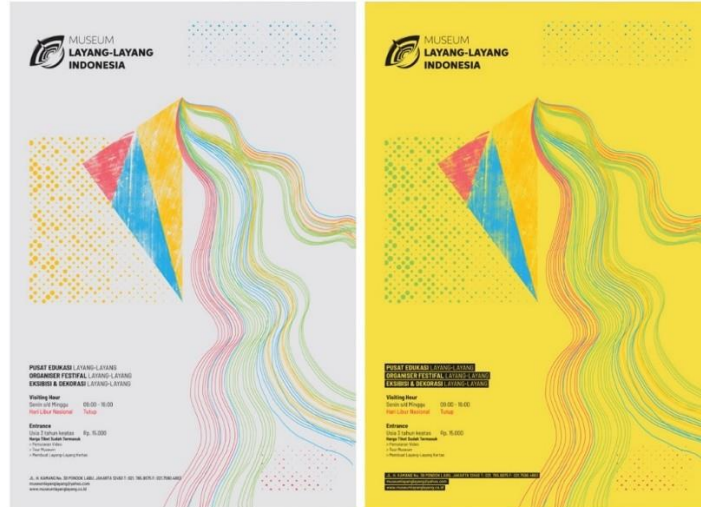


Gambar 4.25: Bookmark

(Sumber: Dokumentasi Aryo Dwinto Putro, November 2017)

- Poster





Gambar 4.26: Poster

(Sumber: Dokumentasi Aryo Dwinto Putro, November 2017)

- **Brosur**

Brosur berisikan tentang sejarah singkat museum dan beberapa informasi dari koleksi layang-layang yang ada di museum.





Gambar 4.27: Brosur

(Sumber: Dokumentasi Aryo Dwinto Putro, November 2017)

- Stiker, Pin dan Gantungan Kunci



Gambar 4.28: Stiker, pin dan gantungan kunci

(Sumber: Dokumentasi Aryo Dwinto Putro, November 2017)

5 Kesimpulan

Hasil perancangan buku interkatif ini diharapkan setidaknya dapat membantu menginformasikan kepada masyarakat atau wisatawan lokal tentang keberadaan Museum Layang-Layang Indonesia. Pemilihan buku sebagai media utama didasarkan oleh teori Piaget tentang proses perkembangan anak dari kecil hingga dewasa, Agar lebih menarik dan menumbuhkan motivasi anak terhadap sesuatu hal, diperlukan media yang dapat dimanfaatkan diantaranya adalah media buku bergambar, selain itu buku juga merupakan sarana informasi dan sumber pengetahuan jangka panjang. Hasil perancangan ini juga didukung dengan beberapa media pendukung yang nantinya dapat memperkuat media utama dengan mempromosikan museum serta buku interkatif atau buku aktivitas tersebut.

Daftar Pustaka

- [1] DeLong, Marilyn dan Martinson, Barbara. (2012). *Color and Design*. London-New York: Berg.
- [2] Hembree, Ryan. (2008). *The Complete Graphic Designer*. USA: Rockport.
- [3] Meggs, Philip B. (1992). *A History of Graphic Design*. (cetakan kedua). New York: Van Nostrand Reinhold.
- [4] O'Donovan, Peter. Agarwala, Aseem. dan Hertzman, Aaron. (2014). *Learning Layouts for Single-Page Graphic Designs*. Adobe System.
- [5] Puspoyo, Endang W. (1996). *Layang-Layang Salah Satu Khasanah Budaya Bangsa*. Jakarta: CV. Pustaka Aksara.
- [6] Rabbani, R., Taufiq Wahab, S.Sn., M.Sn & Syarip Hidayat, S.Sn, M.Sn (2016) *Perancangan Media Informasi "Wisata Museum Mandala Wangsit Siliwangi"* Kota Bandung.
- [7] Safanayong, Yongky. (2006), *Desain Komunikasi Visual Terpadu* (cetakan kedua). Jakarta Barat: Arte Intermedia.
- [8] Samara, Timothy. (2006). *A Real-World Guide to Using Type in Graphic Design Typography Workbook*. USA: Rockport.
- [9] Stanyer, Peter. (2003). *The Complete Book of Drawing Techniques a Professional Guide for the Artist*. London: Arcturus.

- [10] Urbanke, Reinhard. (2000). *Graphic Design Basics*. Germany.
- [11] Wigan, Mark. (2008). *Text And Image*. Switzerland: AVA.
- [12] Widiatmoko, Didit (2013). *Metode Penelitian Visual*. Bandung: CV. Dinamika Komunika.
- [13] Zeegen, Lawrence. Rush, Carl. dan Pelling, Chris. (2005). *The Fundamentals of Illustration*. Switzerland: AVA.