

TUGAS AKHIR
BUKU CERITA INTERAKTIF BERGAMBAR
"Pendidikan Moral untuk anak usia 6 - 10 Tahun"

Disajikan guna memenuhi Sebagai Syarat
Dalam Menyelesaikan Gelar Sarjana Desain Sasi (S1)



Dosen Pembimbing:

Drs. Djoko Soemarsono, M. DS

PROGRAM STUDI DESAIN PRODDK GRAFIS & MULTIMEDIA
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA

2014

BUKU CERITA INTERAKTIF BERGAMBAR
“Pendidikan Moral untuk anak usia 6 – 10 Tahun”

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



Oleh :
Maria Sheally Prayncilia Kristiani
41909010054

Dosen Pembimbing:

Drs. Djoko Soemarsono, M. Ds

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK GRAFIS & MULTIMEDIA

FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN

UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA

2014



LEMBAR PERNYATAAN TUGAS AKHIR
JURUSAN DESAIN PRODUK GRAFIS & MULTIMEDIA
UNIVERSITAS MERCU BUANA

Q

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Maria Sheally Prayncilia Kristiani**
Nomor Induk Mahasiswa : **41909010054**
Jurusan/Program Studi : **Desain Produk Grafis dan Multimedia**
Fakultas : **Fakultas Teknik Perencanaan dan
Desain**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan 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,

Yang memberikan pernyataan,



Maria Sheally Prayncilia Kristiani



LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR
JURUSAN DESAIN PRODUK GRAFIS & MULTIMEDIA
UNIVERSITAS MERCU BUANA

Q

Semester : Ganjil

Tahun Akademik : 2013/2014

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Jurusan Desain Produk Grafis dan Multimedia, Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : **BUKU CERITA INTERAKTIF BERGAMBAR**
"Pendidikan Moral untuk anak usia 6 - 10 Tahun"

Disusun Oleh :

Nama : **Maria Sheally Prayncilia Kristiani**

NIM : **41909010054**

Jurusan/Program Studi : **Desain Produk Grafis dan Multimedia**

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal

UNIVERSITAS
Pembimbing,
MERCU BUANA
Drs. Djoko Soemarsono, M. Ds

Jakarta,

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir

Zulfikar Sa'ban, S.Pd, M. Ds

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain Produk

Hady Soedarwanto, ST, M. Ds

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus, karena dengan kasih dan karunia-Nya serta atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini yang berjudul **BUKU CERITA INTERAKTIF BERGAMBAR “Pendidikan Moral untuk anak usia 6 – 10 Tahun”** hingga selesai.

Dalam melakukan penulisan laporan ini, segala kesukaran dan kesulitan yang ditemui oleh penulis akhirnya dapat teratasi dan tidak menjadi beban yang berarti berkat bimbingan dan arahan dari semua pihak yang terkait, hingga akhirnya penulis dapat membuat hingga menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.

Selanjutnya dengan segala kerendahan dan ketulusan hati, perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dorongannya baik secara langsung maupun tidak langsung. Ucapan terimakasih ditujukan kepada :

1. Puji Syukur kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan penulis kemampuan untuk mendesain, meskipun kemampuan penulis masih kurang, tetapi penulis sangat bersyukur atas semua hikmat dan kemampuan atau talenta yang diberikan kepada penulis dalam melakukan kegiatan maupun menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
2. Keluarga Besar, terutama Kedua orang Tua Bapak Nazarius Doso Purnomo dan Ibu Christina Susilowati yang telah mendidik dan memberikan semangat baik dari segi moral maupun materi. Juga yang selalu mendoakan dan memberi dukungan di hari-hari penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Drs. Djoko Soemarsono, M. Ds selaku Dosen Pembimbing Materi dan Teknis, Jurusan Desain Produk & Multimedia, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

4. Bapak Zulfikar Sa'ban, S.Pd, M. Dsselaku Koordinator Tugas Akhir, Jurusan Desain Produk & Multimedia, Universitas Mercu Buana Jakarta.
5. Teman-teman se-angkatan yang turut saling membantu dan bertukar pikiran dalam mencari referensi-referensi untuk pengerjaan Laporan Tugas Akhir.

Dan Seluruh pihak yang terkait yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis hingga terselesaikannya Laporan Tugas Akhir ini, dan akhirnya ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada keluargaku Ibu, Bapak, Adik, Bude dan Kakak-kakak sepupu yang telah memberikan dorongan, semangat, bantuan moril maupun materi.

Akhir kata, semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Atas segala bantuan serta kemurahan hati dari semua pihak mendapatkan anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa dan penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya.



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Tangerang, Januari 2014

Maria Sheally Prayncilia Kristiani

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Solusi Desain	3
1.3 Perwujudan Karya Desain	5
1.4 Muatan Produk	6
1.5 State of The Art (Orisinalitas).....	7
1.5.1 Studi Karya Sejenis	7
1.5.2 State Of The Art	9
1.6 Peluang dan Tantangan Studi	10
1.6.1 Peluang Studi	10
1.6.2 Tantangan Studi	11
BAB II METODOLOGI	12
2.1 Tema Perancangan.....	12
2.2 Maksud, Tujuan dan Manfaat Perancangan	13
2.2.1 Maksud	13
2.2.2 Tujuan Perancangan	13
2.2.3 Manfaat Perancangan.....	13
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	14
2.3.1 Relevansi studi	14
2.3.2 Konsekuensi Studi	15
2.4 Kerangka Berfikir Studi.....	16

2.5 Metode Pengumpulan Data.....	17
BAB III DATA PERANCANGAN.....	19
3.1 Tabel Data Perancangan	19
3.2 Data Objek Perancangan.....	20
3.2.1 Psikologi Anak	20
3.2.2 Pengertian Cerita Bergambar	27
3.2.3 Tinjauan tentang buku cerita bergambar	28
3.2.4 Interaktif	30
3.2.5 Dampak Permainan Modern Bagi Anak.....	30
3.3 Data Teknis Perancangan.....	33
3.3.1 Bentuk, Ketebalan, dan Ukuran Standard Buku Anak	33
3.3.2 Jenis Typografy dan Warna yang Diminati Anak	33
3.3.3 Tinjauan Gaya Pop Up.....	35
3.3.4 Material Kertas	36
3.3.5 Teknik Cetak.....	38
3.3.6 Teknik <i>Finishing</i>	40
3.3.7 Teknik dalam Pembuatan Komik	44
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	46
4.1 Ide/Gagasan Perancangan	46
4.1.1 Ide Desain	46
4.1.2 Inovasi Desain	47
4.2 Sasaran Desain	47
4.3 Pendekatan Estetis Desain.....	49
4.4 Muatan Lokal dalam Perancangan Karya Desain.....	49
4.5 Konsep Sinopsis Alur Ceita.....	49
4.6 Target dan Standard Karya Desain.....	50
4.6.1 Perancangan Buku Cerita	50
4.6.2 Packaging Buku	51
4.6.3 Pembatas Buku	52
4.6.4 Buku Tulis.....	52
4.6.5 Stiker	53
4.6.6 Celengan	54
4.7 Objek Referensi dan Inspirasi	55

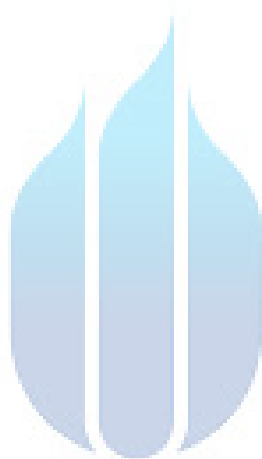
4.7.1	Alur Cerita	55
4.7.2	Layout	55
4.7.3	Karakter	56
4.8	Strategi Desain	58
BAB V	ULASAN HASIL PERANCANGAN	59
5.1	Ide Cerita	59
5.2	Ilustrasi Tokoh dan Latar Background	60
5.2.1	Karakter / Tokoh	60
5.2.2	Layout Background / Latar	63
5.3	Tone Warna	64
5.4	Tipografi	64
5.5	Judul Buku	65
5.6	Spesifikasi Buku	65
5.7	Media Pendukung / Promosi	69
BAB VI	LAPORAN PAMERAN TUGAS AKHIR	75
6.1	Konsep Pameran	75
6.2	Waktu dan Tempat Pelaksanaan	75
6.3	Media Publikasi dan Informasi Pameran	76
6.4	Komentar Pengunjung	76
6.5	Foto Dokumentasi Pameran	78
6.6	Anggaran Biaya	80
BAB VII	PENUTUP	83
7.1	Kesimpulan	83
7.2	Saran	83
7.3	Strategi Sosialisasi setelah Karya Terwujud	84

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Buku Kisah-Kisah Teladan Terbaik Sepanjang Masa	7
Gambar 2 Buku Serunya Kara Si Serba Bisa	7
Gambar 3 Buku “Yuk Berperilaku Santun”	8
Gambar 4 Buku Dongeng Motivasi	9
Tabel 1 Kerangka Berfikir Studi.....	16
Tabel 2 Tabel Data Perancangan.....	19
Gambar 5 Perbandingan Warna	33
Gambar 6 Perfect Binding	40
Gambar 7 Wire Binding (Spiral)	41
Gambar 8 Saddle Stching	41
Gambar 9 Referensi Pembatas Buku	52
Gambar 10 Referensi Buku Tulis	53
Gambar 11 Referensi Celengan	54
Gambar 12 Referensi Cerita	55
Gambar13 Referensi Layout	55
Gambar 14 Referensi Karakter.....	56
Tabel 3 Strategi Desain	58
Gambar 15 Studi Karakter Tokoh Utama (Andi Piwit)	60
Gambar 16 Studi Karakter Tokoh Pendukung (Cici).....	61
Gambar 17 Studi Karakter Tokoh Pendukung (Bisma).....	61
Gambar 18 Studi Karakter Tokoh Pendukung (Cekdud)	62
Gambar 19 Studi Karakter Tokoh Pendukung (Nando)	63
Gambar 20 Layout Karya.....	63
Gambar 21Tone WarnaKarya.....	64
Gambar 22 Cover	66-67
Gambar 23 Cuplikan Halaman Isi	67-69
Gambar 24 Poster	70
Gambar 25 Banner	71
Gambar 26 Stiker	72
Gambar 27 Pembatas Buku	73
Gambar28 Buku Tulis	73

Gambar 29 Celengan.....	74
Gambar 30 Komentar.....	76-77
Gambar 31 Dokumentasi Pameran.....	78-79
Tabel 4 Biaya Pameran TA	80
Tabel 5 Biaya Cetak Masal	81-82



UNIVERSITAS
MERCU BUANA