

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN PENGENALAN BATIK BOGOR
DENGAN MEDIA PAPERTOY'S
UNTUK ANAK KELAS 4-6 SD

Diajukan Guna Melengkapi Sebagai Syarat
Dalam mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1)





UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Oleh :
Dendi Damara Septiadi

Nim 41908010088

Dosen Pembimbing :
Guntur Angkat , S.Sn

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK GRAFIS DAN MULTIMEDIA
FAKULTAS TEKNIS PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2013

 <p>MERCU BUANA</p>	<p>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	
--	--	---

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Dendi Damara Septiadi**

NIM : **41908010088**

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

Fakultas : **Teknik Perencanaan dan Desain**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan kerja asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar kesarjanaan saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat di pertanggung jawabkan sepenuhnya.

MERCU BUANA

Jakarta, 3 Juli 2013

Yang memberikan pernyataan



Dendi Damara Septiadi



**LEMBAR PENGESAHAN
SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

Q

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2012/2013

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

Judul Tugas Akhir :

**PERANCANGAN PENGENALAN BATIK BOGOR
DENGAN MEDIA PAPERTOY'S UNTUK ANAK KELAS 4-6 SD**

Disusun oleh :

Nama : **Dendi Damara Septiadi**
NIM : **41908010088**
Jurusan/Program Studi : **Desain Produk Grafis dan Multimedia**

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 24 Juni 2013.

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

Pembimbing

Guntur Angkat, S.Sn

Jakarta, Juli 2013

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir

Zulfikar Sa'ban, S.Pd.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Grafis

Hady Soedarwanto, S.T., M. Ds.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan kepada Allah yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang selalu melimpahkan rahmat, nikmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Perancangan Tugas Akhir ini tepat waktu.

Judul yang disusun tulis adalah "Perancangan Pengenalan Batik Bogor Dengan Media Paperto's Untuk Anak Kelas 4-6 SD". Laporan Tugas Akhir ini meliputi beberapa aspek mengenai tentang batik Bogor beserta motif-motif dan peralatan yang digunakan untuk membatik. dan dalam menyelesaikan laporan ini, penulis telah banyak menerima bimbingan, pengarahan, petunjuk dan saran serta motivasi yang membantu hingga akhir dari penulisan laporan ini.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini banyak yang mendukung baik langsung maupun tidak langsung, untuk itu penulis dalam kesempatan ini ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. ALLAH SWT
2. Kedua Orang Tua, Kaka dan keluarga besar yang telah memberikan dukungan moral, materil, dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir
3. Ketua Program Studi Desain Grafis Hady Soedarwanto, S.T., M. Ds.
4. Guntur Angkat, S.Sn, selaku dosen pembimbing Tugas Akhir
5. Lukman Arief, S.Ds., M.Sn dan Edy Muladi, Ir, Msi selaku dosen penguji sidang Tugas Akhir
6. Seluruh dosen mercu buana yang telah mengajar dan membimbing saya
7. Siti Hardiyanti Utami, S.E., Ak yang selalu menemani dan memberi dukungan semangat
8. Pihak yang telah membantu penulis Septian Permadi, Sigit Santoso, Febri Pratama, Reisa Dian Kusuma dan Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir yang tidak mungkin di sebutkan satu persatu.

Penyusun menyadari bahwa di dalam penyusunan Laporan Perancangan Tugas Akhir masih jauh dari sempurna dan dengan segala keterbatasan dan kekurangan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki, Penulis mohon maaf atas segala kesalahan dalam penulisan Tugas Akhir.

Akhir kata apabila terjadi kesalahan penulisan yang tidak berkenan atau hal-hal lain, semua dikarenakan oleh kekurangan dan kekhilafan penulis. Saran, kritik dan masukan yang membangun sangat penulis harapkan agar di lain hari dapat menjadi lebih baik lagi dan semoga Laporan Perancangan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Jakarta, Juli 2013



Dendi Damara Septiadi

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN

LEMBAR PENGESAHAN

ABSTRAK

KARTU ASISTENSI

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

BAB I	PENDAHULUAN	
	A. Latar Belakang	1
	B. State of the Art	2
	C. Peluang dan Tantangan di Masa Depan	4
BAB II	METODE PENULISAN	
	A. Identifikasi Masalah	5
	B. Rumusan Masalah	6
	C. Batasan Masalah	6
	D. Tujuan Perancangan	6
	E. Manfaat Perancangan	7
	F. Kerangka Berfikir	8
	G. Landasan Teori	11
	1. Arti Perancangan Permainan Edukatif	11
	2. Jenis - jenis Permainan	11
	H. Manfaat Perancangan Permainan Edukatif	13
	I. Syarat-Syarat Yang Perlu Diperhatikan Dalam Memilih Permainan Edukatif	16

	J. Material Yang Aman Digunakan Oleh Anak Usia 6-12 Tahun	17
	K. Psikologi Perkembangan Anak	18
	L. Metode Pengumpulan Data	18
BAB III	DATA	
	A. Data Kuantitatif	12
	B. Data Kualitatif	20
	a. Pengumpulan Data.....	21
	1. Quisioner	21
	2. Interview	21
	3. Pustaka.....	22
	4. Data Permainan Edukatif	23
BAB IV	ANALISA DATA	
	A. Data Kualitatif.....	26
	1. Data Batik Di Indonesia.....	26
	2. Data Objek Perancangan.....	27
	B. Analisis Perancangan Papertoys Batik Bogor.....	29
	1. Program Promosi.....	29
	2. Strategi Promosi.....	30
	C. Analisa Penggunaan kombinasi Warna.....	30
	D. Analisa Pemilihan typografi.....	31
	E. Analisa Bentuk Format Desain.....	31
	F. Analisa Pemilihan gaya Visual.....	31
	G. Analisa Pemilihan Komponen Media.....	31
	H. Analisa Penggunaan Media Event Pameran.....	32
	I. Analisa Pemilihan Merchandise/ Gimmick.....	32
	J. Analisa Pemilihan Teknik Cetak.....	32

	K. Analisa 5W+1H.....	32
BAB V	STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL	
	A. Strategi Perancangan.....	34
	1. Strategi Komunikasi.....	34
	2. Strategi Kreatif.....	35
	B. Konsep Visual.....	36
	1. Format Desain.....	36
	2. Warna.....	37
	3. Template Papertoys	37
	4. Tata Letak	38
	C. Logo Event.....	38
	D. Strategi Media.....	39
	1. Pemilihan Media.....	39
	E. Pertimbangan Dasar Penyebaran Media.....	45
	1. Strategi Distribusi.....	46
BAB VI	PAMERAN	
	A. Konsep Dasar Pameran.....	47
	B. Media Pameran.....	48
	C. Dokumentasi Pameran.....	52
	D. Hasil Komentar Para Tamu.....	57
	DAFTAR PUSTAKA.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gb.1.	Kain Batik Bogor	4
Gb.2.	Stand Batik Bogor	4
Gb.3.	Papertoy's Batik Bogor	26
Gb.4.	Template Papertoy's	40
Gb.5.	Logo Event	41
Gb.6.	Template Papertoy's Batik Bogor	42
Gb.7.	Karakter Papertoy's	43
Gb.8.	Motif Batik Yang Di Pakai	43
Gb.9.	Cover Buku	44
Gb.10.	Kaos	51
Gb.11.	Gantungan Kunci	52
Gb.12.	Sticker	52
Gb.13.	Memo	53
Gb.14.	Mug	53
Gb.15.	Pin	54
Gb.16.	Xbanner	54
Gb.17.	Dokumentasi Pameran 1	55
Gb.18.	Dokumentasi Pameran 2	56
Gb.19.	Dokumentasi Pameran 3	57
Gb.20.	Dokumentasi Pameran 4	58