

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN PHOTOBOOK
PERMAINAN TRADISIONAL ANAK JAWA TENGAH

Diajukan Guna Melengkapi Sebagai syarat
Dalam Mencapai Gelar Sarjanah Strata satu (S1)



Disusun Oleh:

UNIVERSITAS

MERCU BUANA

Agdhiota Pragoto

41908010040

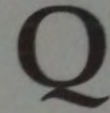
Pembimbing:

Drs. BUDI WALUYO, M Sn

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK & MULTIMEDIA
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2013



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



Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agdhiota Pragoto
Nomor Induk Mahasiswa : 41908010040
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 dipertanggungjawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 9 Februari 2013

Yang memberikan pernyataan

Agdhiota Pragoto



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 1 (S-1), Program Studi Desain Produk - Grafis dan Multimedia, Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : Perancangan Photobook Permainan Tradisional Anak

Disusun oleh:

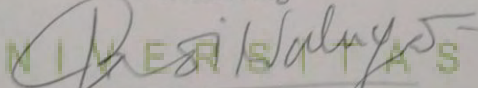
Nama : Agdhiota Pragoto

Nomor Induk Mahasiswa : 41908010040

Program Studi : Desain Produk - Grafis dan Multimedia

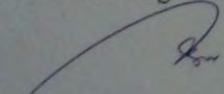
Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 9 Februari 2013

Pembimbing

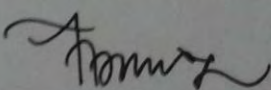

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Drs. Budi Waluyo, M.Sn
Jakarta, 9 Februari 2013

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir


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

Ketua Program Studi Desain Produk


Hady Soedarwanto S. T, M. Ds

LEMBAR ASISTENSI

072.423.4.07.00



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KARTU ASISTENSI

NAMA : Audhiata Pragoto
 NIM : 41908010040
 FAK/JUR. : FTPD

MATA KULIAH : Tugas Akhir
 SMT/THN.AKAD : 9/2008
 DOSEN : Drs. Betti Widyono, M.Si

NO	TGL	KETERANGAN	PARAF	NO	TGL	KETERANGAN	PARAF
	15/12/06	Konvensional I Penemuan Photobool Penemuan Tradisional	<i>[Signature]</i>	27/12/07		Cara Way Perhitungan paraf PRINT	<i>[Signature]</i>
	17/12/06	Thema, OK Ditugaskan Pandaluan.	<i>[Signature]</i>				
	24/10	PENDAHULUAN 1.1. Pembalikan 1.2. The State of the Art. 1.3. Munculnya kecerdasan 49 tahun datang. Sifatnya.	<i>[Signature]</i>				
	28/12/06	BAB II Karya ditambahi	<i>[Signature]</i>				
	31/12/10	BAB III Karya diperbaiki	<i>[Signature]</i>				
	4/12/11	BAB IV Bab II perhitungannya data tulis nya. No halaman ya	<i>[Signature]</i>				
	7/12/11	BAB V Ditugaskan	<i>[Signature]</i>				
	12/12/11	BAB VI OK, hanya ada perbaikan sangat	<i>[Signature]</i>				
		Siap presentasi + / A	<i>[Signature]</i>				

KATA PENGANTAR

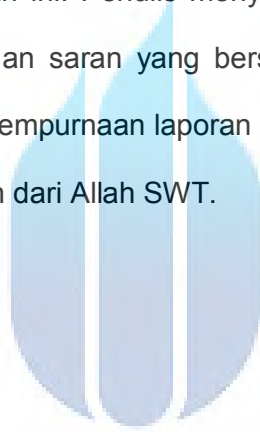
Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan Tugas Akhir ini tepat pada waktunya.

Penyusunan laporan ini dibuat berdasarkan hasil perancangan photobook Permainan Tradisional Anak sebagai tugas akhir penulis. Selesaiannya laporan ini dapat terlaksana karena do'a serta bimbingan, saran, dukungan secara moril dan materi dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada :

1. Kedua Orang tua yang sangat saya cintai dan sayangi yang telah melahirkan saya serta memberi semangat dan kepercayaannya hingga detik ini. Khusus untuk almarhum Ayah saya, pasti beliau bahagia di alam sana tau saya akhirnya jadi sarjana.
2. Bapak Hady Soedarwanto, ST. M. Ds, selaku Ketua Program Studi Desain Produk.
3. Bapak Drs. Budi Waluyo, M Sn, selaku dosen pembimbing saya yang sangat sabar memberi saran serta membimbing sampai tahap terakhir penyelesaian laporan ini.
4. Bapak Zulfikar Sa'ban S.Pd, M. Ds, selaku Koordinator Tugas Akhir, yang telah memberikan waktu, informasi dan pengarahan dalam penyempurnaan Laporan Tugas akhir ini.
5. Bapak Ir. Edy Muladi, M.Si, selaku Dekan Fakultas Teknik Perancangan dan Desain.
6. Semua dosen-dosen jurusan Desain Grafis atas semua ilmu yang sangat berharga dalam kehidupan.
7. Seluruh staf dan karyawan Tata Usaha FTPD.
8. Kakak saya untuk dukungannya.

9. Saudara saya yang telah meminjamkan kamera.
10. Arief Fadhillah yang telah membantu saya.
11. Anak-anak kecil Terima kasih sudah bersedia menjadi model untuk photobook ini.
12. Mbak Cici terima kasih atas pinjaman laptopnya selama proses perancangan tugas akhir ini hingga penyelesaian laporan.
13. Teman-teman yang sudah memberi masukan, dan memberi semangat.
14. Seluruh teman seperjuangan Desain Produk.

Harapan penulis adalah semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan yang membaca laporan ini. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat penulis harapkan demi penyempurnaan laporan ini. Akhir kata tidak ada yang penulis harapkan kecuali mencari keridhoan dari Allah SWT.



Jakarta, Februari 2013

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Agdhiota Pragoto

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERNYATAAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR ASISTENSI	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
ABSTRACT	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. State of the Art	2
1.3. Peluang dan tantangan dimasa datang	3
BAB II METODOLOGI	4
2.1. Maksud dan Tujuan Perancangan.....	4
2.1.1. Maksud Perancangan	4
2.1.2. Tujuan Perancangan.....	4
2.2. Relefansi dan Konsekuensi Studi.....	4
2.2.1. Relefansi Studi.....	4
2.2.2. Konsekuensi Studi	5
2.3. Kerangka Berfikir Studi	5
2.4. Tema	6
2.5. Metode Pengumpulan Data	6
2.5.1. Metode Pengumpulan Data Primer Wawancara	6
2.5.2. Metode Pengumpulan Data Sekunder	7
BAB III DATA PERANCANGAN	8
3.1. Data Permainan Tradisional Anak	8
3.1.1. Permainan Anak Tradiosional dan Manfaatnya	8
3.2. Data Layout.....	15
3.2.1. Pengertian Layout.....	15
3.2.2. Tahap Pembuatan Layout	18
3.2.3. Tipografi dalam Layout.....	20
3.2.4. Element Layout	21
3.2.4.1. Element Teks	21
3.2.4.2. Element Visual	24
3.2.4.3. Invisible Element.....	26

	3.3. Data Fotografi	27
	3.3.1. Pengertian Fotografi.....	27
	3.3.2. Lensa	29
	3.3.3. ISO / ASA.....	30
	3.3.4. Komposisi Fotografi.....	30
	3.3.5. Background dan Foreground.....	34
	3.3.6. Fotografi Candid.....	35
BAB IV	ANALISA DATA.....	38
	4.1. Analisa Kecukupan Data	38
	4.1.1. Potensi Produk.....	38
	4.1.2. Posisi Produk.....	38
	4.1.3. Pesaing Produk.....	38
	4.2. Analisa SWOT	39
	4.3. Proses dalam Pembuatan Project atau Produk	39
	4.4. Time Schedule	40
BAB V	KONSEP PERANCANGAN	42
	5.1. Konsep Perancangan 5W+1H.....	42
	5.2. Konsep	42
	5.3. Konsep Pengambilan Gambar	43
	5.4. Konsep Layout.....	43
	5.3.1. Layout Cover.....	43
	5.3.2. Layout Isi.....	44
	5.5. Bentuk Penyajian Tampilan.....	44
BAB VI	PENUTUP.....	45
	DAFTAR PUSTAKA	47

LAMPIRAN