

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU CERITA DENGAN TEKNIK VEKTOR

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



Oleh:

Neldi Ifwandi

41909010005

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Dosen Pembimbing:

Agus Budi Setyawan S.Ds M.Sn

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



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

Q

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Neldi Ifwandi
Nomor Induk Mahasiswa : 41909010005
Jurusan : Desain Produk (Grafis & Multimedia)
Fakultas : Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain
Universitas : Universitas Mercu Buana

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

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

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 18 Juli 2013



Neldi Ifwandi



LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA
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 (S1), Jurusan Desain Produk, Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Cerita Dengan Teknik Vektor

Disusun Oleh :

Nama : Neldi Ifwandi

NIM : 41909010005

Jurusan/Program Studi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 8 Juli 2013

Pembimbing,

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn

Jakarta, 18 Juli 2013

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir

Ketua Program Studi Desain Produk

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

Hady Soedarwanto, ST. M.Ds

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan nikmat sehat kepada hambanya sehingga pada akhirnya tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam selalu tersampaikan kepada Rasulullah SAW yang telah menyampaikan ajaran Islam sehingga dapat memberikan kesejukan hati dan pikiran dalam menyelesaikan tugas akhir.

Tugas akhir ini berjudul “Perancangan Buku Cerita Dengan Teknik Vektor”, untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan program sarjana pada program Desain Produk Grafis dan Multimedia Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain Universitas Mercu Buana Jakarta.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung terselesaikannya tugas akhir ini. Mereka yang telah mendukung penulis adalah :

1. Kedua orang tua saya yang telah membantu secara material dan spiritual.
2. Bapak Ir. Edy Muladi, M.Si. Selaku Dekan Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain Universitas Mercubuana.
3. Bapak Hady Soedarwanto, ST., M.Ds, Selaku Ketua program Studi Desain Produk, Universitas Mercubuana.
4. Bapak Zulfikar Sa'ban, S.Pd, Selaku Koordinator Tugas Akhir Desain Produk, Universitas Mercubuana.
5. Bapak Agus Budi Setyawan S.Ds M.Sn, Selaku Dosen Pembimbing Praktik Profesi sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan praktik profesi ini.
6. Untuk Affan, Pickwick dan Mrs.cumi yang telah membantu dan memberikan semangat yang tak terhingga.
7. Sahabat dan teman saya yang telah memberikan dukungan dan semangat.
8. Dan pihak-pihak lain yang secara tidak langsung juga membantu saya dalam menyelesaikan penyusunan laporan ini.

Penulisan tugas akhir ini semoga bermanfaat bagi semua pihak terutama penulis sendiri. Kritik dan saran penulis harapkan agar skripsi ini semakin mendekati kesempurnaan.

Penulis,

Neldi Ifwandi



DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
SURAT PERNYATAAN	ii
SURAT PENGESAHAN.....	iii
ABSTRACT.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Pemilihan Judul	1
1.1.1 Judul Perancangan	1
1.1.2 Latar Belakang	2
1.1.3 Rumusan Masalah	5
1.1.4 Solusi Desain	5
1.2 State of The Art.....	6
1.3 Peluang dan Tantangan Studi	12
BAB II METODOLOGI	13
2.1 Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	13
2.2 Kerangka Berfikir.....	14
2.3 Metode Pengumpulan Data	14
2.3.1 Studi Pustaka	14
2.3.2 Observasi	15
2.4 Metode Analisa Data	15
BAB III DATA PERANCANGAN.....	16
3.1 Tabel Data Perancangan	16
3.2 Rincian Data Perancangan	17
3.2.1 Psikologi Anak.....	17
3.2.2 Sejarah Buku.....	20
3.2.3 Jenis Buku.....	21

3.2.4 Jenis Buku Cerita Anak.....	32
3.2.5 Teknik Penggambaran pada Buku Cerita.....	39
3.2.6 Layout	39
3.2.7 Teknik Vektor	44
3.2.8 Jenis Kertas	45
3.2.9 Teknik Cetak	48
3.2.10 Finishing.....	51
3.2.11 Laminasi.....	52
3.3 Objek Referensi dan Inspirasi.....	59
BAB IV KONSEP PERANCANGAN.....	60
4.1 Ide/Gagasan Perancangan.....	60
4.1.1 Ide Perancangan	60
4.1.2 Inovasi Desain.....	60
4.2 Sasaran Desain	61
4.3 Pendekatan Estetis Desain.....	61
4.4 Proses Perancangan	62
4.4.1 Strategi Desain.....	62
4.4.2 Rincian Proses Perancangan.....	63
4.4.3 Media Pendukung.....	66
4.4.4 Naskah Cerita.....	66
4.4.5 Studi Karakter.....	70
4.4.6 Setting Lokasi.....	80
4.4.7 Studi Layout	81
4.4.8 Studi Typografi/Font.....	83
4.4.9 Teknik Lift The FLap.....	83
BAB V ULASAN KARYA PAMERAN	85
5.1 Konsep Buku Cerita (Media Utama)	85
5.2 Media Pendukung.....	92
5.3 Media Promosi.....	94
5.4 Konsep Pameran Karya Tugas Akhir.....	96
5.5 Anggaran Biaya	98

BAB VI PENUTUP	101
6.1 Kesimpulan.....	101
6.2 Saran	101
DAFTAR PUSTAKA.....	102



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Cover buku cerita “Putri ozma dari oz”	6
Gambar 1.2	Buku cerita “Putri ozma dari oz” halaman 28-29.....	6
Gambar 1.3	Cover buku cerita “Franklin dan kereta luncur”	7
Gambar 1.4	Isi buku cerita “Franklin dan kereta luncur” halaman 12-13.....	8
Gambar 1.5	Cover buku cerita “Orang Utan (si pintar yang terancam punah)” .	9
Gambar 1.6	Isi buku cerita “Orang Utan (si pintar yang terancam punah)” halaman 12-13.....	9
Gambar 3.1	Baby book.....	32
Gambar 3.2	Picture book.....	33
Gambar 3.3	Transition book	35
Gambar 3.4	Chapter book	36
Gambar 3.5	Young Adult	37
Gambar 3.6	Contoh Layout Huruf Z.....	40
Gambar 3.7	Contoh Layout Huruf C	40
Gambar 3.8	Contoh Layout Huruf L.....	40
Gambar 3.9	Contoh Layout Huruf I.....	41
Gambar 3.10	Contoh Layout Emphasi	42
Gambar 3.11	Contoh Layout Balance.....	43
Gambar 3.12	Contoh Layout Unity	44
Gambar 3.13	Contoh Jilid Lem Perfect Binding.....	52
Gambar 3.14	Contoh Jilid Lem Sewn Case Binding.....	52
Gambar 3.15	Contoh Jilid Lem Velo Binding	53
Gambar 3.16	Contoh Jilid Jahit Benang Sewn Soft Cover	54
Gambar 3.17	Contoh Jilid Kawat Spiral Binding	55
Gambar 3.18	Contoh Jilid Kawat Spiral Double Loop.....	55
Gambar 3.19	Contoh Jilid Kawat Loose Leaf	55
Gambar 3.20	Contoh Jilid Kawat Plastic Comb.....	56
Gambar 4.1	Gambar Moodboard Perancangan Karakter Affan	70
Gambar 4.2	Gambar Moodboard Perancangan Karakter Pickwick	70
Gambar 4.3	Gambar Moodboard Perancangan Karakter Pak Wandu	71
Gambar 4.4	Gambar Moodboard Perancangan Karakter Bu Nur.....	71
Gambar 4.5	Gambar Moodboard Perancangan Karakter Bu Guru Nira.....	71
Gambar 4.6	Sketsa Perancangan Karakter Affan.....	72
Gambar 4.7	Sketsa Perancangan Karakter Pickwick	72
Gambar 4.8	Sketsa Perancangan Karakter Pak Wandu.....	73
Gambar 4.9	Sketsa Perancangan Karakter Bu Nur.....	73
Gambar 4.10	Sketsa Perancangan Karakter Bu Guru Nira	74
Gambar 4.11	Angel dan Ekspresi Karakter Affan	75
Gambar 4.12	Angel dan Ekspresi Karakter Pickwick.....	76
Gambar 4.13	Angel dan Ekspresi Karakter Pak Wandu	77
Gambar 4.14	Angel dan Ekspresi Karakter Bu Nur	78
Gambar 4.15	Angel dan Ekspresi Karakter Bu Guru Nira	79
Gambar 4.16	Setting Lokasi	80
Gambar 4.17	Sketsa Layout	81
Gambar 4.18	Contoh Layout Sequence	81
Gambar 4.19	Contoh Layout Balance.....	82
Gambar 4.20	Contoh Layout Emphasi.....	82
Gambar 4.21	Contoh Typografi Cocon Condensed.....	83
Gambar 4.22	Teknik Lift the Flap.....	83

Gambar 5.1	Cover Buku Cerita.....	85
Gambar 5.2	Halaman 1.....	85
Gambar 5.3	Sketsa buku halaman 2 dan 3	86
Gambar 5.4	Halaman 2.....	86
Gambar 5.5	Halaman 3	86
Gambar 5.6	Sketsa buku halaman 4 dan 5	87
Gambar 5.7	Halaman 4.....	87
Gambar 5.8	Halaman 5.....	87
Gambar 5.9	Sketsa buku halaman 6 dan 7	88
Gambar 5.10	Halaman 6.....	88
Gambar 5.11	Halaman 7.....	88
Gambar 5.12	Sketsa buku halaman 8 dan 9	89
Gambar 5.13	Halaman 8.....	89
Gambar 5.14	Halaman 9.....	89
Gambar 5.15	Halaman 10.....	90
Gambar 5.16	Sketsa buku halaman 11	90
Gambar 5.17	Halaman 11.....	91
Gambar 5.18	Halaman 12.....	91
Gambar 5.19	Sketsa buku halaman 13 dan 14	91
Gambar 5.20	Halaman 13	91
Gambar 5.21	Halaman 14	92
Gambar 5.22	Desain buku halaman game Interaktif 1	92
Gambar 5.17	Desain buku halaman game Interaktif 2	93
Gambar 5.18	Desain buku halaman game Interaktif 3	93
Gambar 5.19	Jilid Spiral Double Loop	94
Gambar 5.20	Tempat Pencil	94
Gambar 5.21	Packaging Pencil Warna.....	95
Gambar 5.22	Boneka Karakter.....	95
Gambar 5.23	Topeng Karakter.....	96
Gambar 5.24	Stiker	96
Gambar 5.25	Chain Flag	97
Gambar 5.26	Poster Pop Up	97
Gambar 5.27	Backdrop	98
Gambar 5.30	Banner Pameran AirPORTfolio	98
Gambar 5.31	Stand Pameran TA di SDN 11 Joglo Pagi.....	99

DAFTAR LAMPIRAN I

Lampiran1.1 Antusias pengunjung pameran.....	103
Lampiran1.2 Antusias pengunjung pameran 2.....	103
Lampiran1.3 Antusias pengunjung pameran 3.....	104
Lampiran1.4 Interaksi Pengunjung.....	104
Lampiran1.5 Interaksi Pengunjung 2.....	105
Lampiran1.6 Interaksi Pengunjung 3.....	105
Lampiran1.7 Dosen Berkunjung.....	105
Lampiran1.7 Pengunjung Menulis Komentar.....	106
Lampiran1.8 Pengunjung Menulis Komentar 2.....	106
Lampiran1.9 Pengunjung Menulis Komentar 3.....	107
Lampiran1.10 Antusias Pengunjung Pameran TA di SDN 11 Joglo Pagi.....	108
Lampiran1.11 Antusias Pengunjung Pameran TA di SDN 11 Joglo Pagi.....	109
Lampiran1.12 Ibu Guru Sedang Mengawasi pada Saat Lomba Mewarnai.....	110
Lampiran1.13 Lomba Mewarnai.....	111
Lampiran2.1 Komentar Pengunjung Pameran.....	112
Lampiran2.2 Komentar Pengunjung Pameran.....	113
Lampiran2.3 Komentar Pengunjung Pameran.....	114
Lampiran2.4 Komentar Pengunjung Pameran.....	115

UNIVERSITAS
MERCU BUANA