

# **PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF EDUKASI UNTUK ANAK PAUD USIA 4 – 5 TAHUN**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat  
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh :

**Chaery Maulidi**

NIM 41910110038

Dosen Pembimbing :

**Edy Muladi, Ir., M.Si**

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA**

**2013**

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

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Chaery Maulidi  
 Nomor Induk Mahasiswa : 41910110038  
 Jurusan/Program Studi : Desain Produk Grafis dan Multimedia  
 Fakultas : Teknik Perencanaan dan Desain

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggungjawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 14 Juli 2013

Yang memberikan pernyataan,



**Chaery Maulidi**

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

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 (S1), Jurusan Desain Produk Grafis dan Multimedia, Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF  
EDUKASI UNTUK ANAK PAUD USIA 4-  
5 TAHUN**

Disusun Oleh

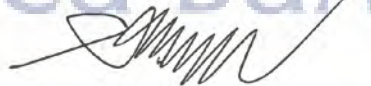
Nama : **Chaery Maulidi**

NIM : **41910110038**

Jurusan : **Desain Produk Grafis dan Multimedia**

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal 14 Juli 2013.

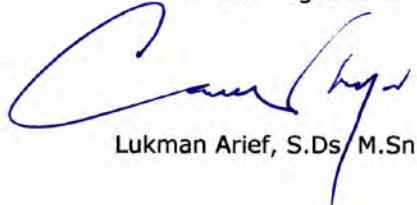
UNIVERSITAS  
Pembimbing,  
MERCU BUANA



**Edy Muladi, Ir., M.Si**

Jakarta, 14 Juli 2013

Mengetahui,  
Koordinator Tugas Akhir



Lukman Arief, S.Ds, M.Sn

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Desain Produk



Hady Soedarwanto ST, Mds

## Kata Pengantar

Alhamdulillah, Puji dan syukur kehadiran Allah SWT Yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta memberikan kemudahan kepada penulis untuk menyelesaikan tugas pembuatan laporan perancangan tugas akhir yang berjudul "PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF EDUKASI UNTUK ANAK PAUD 4-5 TAHUN" Laporan ini dibuat sebagai syarat kelulusan menjadi sarjana Strata 1 Program Studi Desain Produk Grafis dan Multimedia, Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas MERCU BUANA – Jakarta

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Hady Soedarwanto ST. Mds, sebagai Kaprodi FTPD Desain Produk Grafis dan Multimedia
2. Bapak Zulfikar Sya'ban, selaku koordinator Tugas Akhir
3. Bapak Edy Muladi, Ir, M.Si selaku Dosen Pembimbing
4. Penulis juga tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada Orangtua yang telah membesarkan, mendukung dan mendidik saya
5. Serta semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan dan penyusunan laporan ini.

Dalam penulisan laporan ini penulis mengetahui bahwa masih banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis berharap agar pembaca dapat memberikan kritik dan saran untuk dijadikan masukan kepada penulis, agar bisa membantu dan membuat makalah dengan lebih baik lagi.

Semoga makalah ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan serta pengetahuan kepada saya pribadi khususnya, dan juga kepada para pembaca pada umumnya. Mohon maaf sebesar-besarnya apabila terjadi kesalahan dan kekeliruan dalam penulisan makalah ini.

Jakarta, 14 Juli 2013

Penulis



## DAFTAR ISI

COVER DALAM .....	i
HALAMAN PERNYATAAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
ABSTRACT .....	vi
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL dan DAFTAR BAGAN .....	xiv
I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Perancangan .....	1
1. Judul Perancangan .....	1
2. Latar Belakang Pemilihan Studi .....	3
3. Solusi Desain .....	7
4. Perwujudan Karya Desain .....	8
5. Muatan Produk .....	8
B. Orisinalitas ( <i>State Of The Art</i> ) .....	9
C. Peluang dan Tantangan Studi Dimasa Datang .....	10
1. Peluang Studi Dimasa Datang .....	10
2. Tantangan Studi Dimasa Datang .....	11
II. METODOLOGI .....	12
A. Tujuan dan Manfaat Perancangan .....	12
1. Tujuan Perancangan .....	12
2. Manfaat Perancangan .....	12
B. Relevansi dan Konsekuensi Studi .....	13
C. Kerangka Berpikir Studi .....	14
D. Tema Desain .....	15
E. Cara Pengumpulan Data .....	15
1. Cara Pengumpulan Data .....	15
2. Metode Analisis .....	16

III. DATA PERANCANGAN .....	17
A. Tabel Data Perancangan .....	17
B. Rincian Data Perancangan .....	18
1. Data Objek Perancangan .....	18
a. Buku Edukasi Interaktif .....	18
b. PAUD .....	19
c. Psikologi Anak .....	20
d. Tahap Perkembangan Anak Usia 4 -5 Tahun .....	22
e. Cara Berdiskusi yang Menarik Perhatian Anak .....	23
f. Jenis Tipografi yang Diminati Anak Usia 4 – 5 Tahun .....	27
g. Warna .....	27
h. Material Kertas .....	29
i. Teknik Cetak .....	30
j. Sistem <i>Pond</i> dan Pisau <i>Pond</i> .....	31
k. Penjilidan .....	32
l. Studi Karakter .....	34
2. Proses Pra Produksi (Naskah) .....	35
a. Sinopsis .....	35
b. Skenario .....	36
c. <i>Script</i> Cerita .....	36
d. <i>Story Board</i> .....	37
3. Proses Pra Produksi (Artistik) .....	38
a. Modeling Karakter Buku Buah .....	38
b. Modeling Karakter Buku Benda .....	38
c. Modeling Karakter Buku Hewan .....	39
4. Proses Pra Produksi ( <i>Environment</i> ) .....	39
a. <i>Environment</i> Buku Buah .....	40
b. <i>Environment</i> Buku Benda .....	40
c. <i>Environment</i> Buku Hewan .....	40
C. Data Teknis Perancangan .....	41
1. Tahap Proses Produksi Ilustrasi Gambar Dalam Buku .....	41

2.	Tahap Proses Produksi Layout .....	41
D.	Obyek Referensi dan Inspirasi .....	42
1.	Buku Interaktif .....	42
2.	Buku Edukasi .....	43
3.	Buku Ilustrasi .....	44
IV.	KONSEP PERANCANGAN .....	46
A.	Idea atau Gagasan Perancangan .....	46
1.	Ide Desain .....	46
2.	Inovasi Desain .....	46
B.	Sasaran Desain .....	47
1.	Geografi .....	47
2.	Demografi .....	48
3.	Psikografi .....	48
C.	Pendekatan Estetis Desain .....	48
1.	Konsep Warna .....	48
2.	Konsep Tipografi .....	49
3.	Konsep Objek .....	50
4.	Konsep Ukuran .....	50
5.	Konsep Suasana atau Atmosfir .....	51
6.	Konsep Teknik .....	51
D.	Muatan Lokal Dalam Perancangan Karya Desain .....	54
E.	Proses Perancangan ( Strategi Desain ) .....	55
1.	Strategi Desain .....	55
a.	Konsep Warna .....	55
b.	Konsep Tipografi .....	55
c.	Konsep Material .....	56
d.	Konsep Layout .....	57
e.	Konsep Ukuran .....	58
f.	Konsep Suasana atau Atmosfir .....	59
g.	Konsep Teknik .....	60
2.	Rincian Proses Perancangan.....	61
3.	Rincian Anggaran Biaya .....	61



V. ULASAN KARYA PERANCANGAN .....	62
1. Keseluruhan Buku Interaktif Edukasi Seri Buah .....	63
2. Keseluruhan Buku Interaktif Edukasi Seri Benda .....	63
3. Keseluruhan Buku Interaktif Edukasi Seri Hewan .....	64
VI. PAMERAN TUGAS AKHIR .....	65
A. Tema Pameran .....	65
B. Konsep Pameran .....	66
C. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Pameran .....	67
D. Panel Pameran TA .....	67
E. Media Publikasi TA .....	68
F. Foto Dokumentasi Pameran .....	70
BAGIAN AKHIR .....	73
1. Kepustakaan .....	73
2. Daftar Nara Sumber / Informan .....	74
3. Daftar Istilah .....	74
4. Lampiran .....	74



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Model Buku Referensi Interaktif .....	10
Gambar 2. Model Buku Referensi Objek Ilustrasi .....	10
Gambar 3. Model Buku layout isi .....	10
Gambar 4. Mesin <i>Pond</i> dan Pisau <i>Pond</i> .....	32
Gambar 5. Model Jilid <i>Perfect Binding</i> .....	33
Gambar 6. Buku Interaktif Edukasi Buah .....	34
Gambar 7. Buku Interaktif Edukasi Benda .....	34
Gambar 8. Buku Interaktif Edukasi Hewan .....	35
Gambar 9. Konsep <i>Story Board</i> Buah .....	37
Gambar 10. Konsep <i>Story Board</i> Benda .....	37
Gambar 11. Konsep <i>Story Board</i> Hewan .....	38
Gambar 12. Karakter Buku Buah .....	38
Gambar 13. Karakter Buku Benda .....	39
Gambar 14. Karakter Buku Hewan .....	39
Gambar 15. <i>Environment</i> Buku Buah .....	40
Gambar 16. <i>Environment</i> Buku Benda .....	40
Gambar 17. <i>Environment</i> Buku Hewan .....	41
Gambar 18. Model Buku Referensi Interaktif .....	42
Gambar 19. Model Buku Referensi Edukasi .....	44
Gambar 20. Model Buku Referensi Objek Ilustrasi .....	44
Gambar 21. Diagram Warna .....	49
Gambar 22. Konsep Warna .....	49
Gambar 23. Model Buku Tipografi .....	50
Gambar 24. Konsep objek menurut .....	50
Gambar 25. Konsep Suasana atau Atmosfir buku menurut .....	51
Gambar 26. Teknik Jilid .....	52
Gambar 27. Model Mesin <i>Pond</i> .....	53
Gambar 28. Model Pisau <i>Pond</i> .....	54
Gambar 29. Penerapan Warna digunakan dalam buku .....	55
Gambar 30. Penerapan Tipografi digunakan dalam buku .....	56
Gambar 31. Jenis Kertas Dupleks, <i>sticker chromo</i> , dan Karton .....	57

Gambar 32. Jenis Konsep Layout Isi	
Buku Buah, Benda, dan Hewan .....	58
Gambar 33. Jenis Konsep Ukuran	
Buku Buah, Benda, dan Hewan .....	59
Gambar 34. Jenis Konsep Suasana Ilustrasi atau	
Atmosfer Buku Buah, Benda, dan Hewan .....	59
Gambar 35. Jenis Konsep Teknik Penggunaan	
Buku Interaktif Edukasi .....	60
Gambar 36. Buku Interaktif Edukasi Seri Buah .....	63
Gambar 37. Buku Interaktif Edukasi Seri Benda .....	63
Gambar 38. Buku Interaktif Edukasi Seri Hewan .....	64
Gambar 39. Media Poster .....	68
Gambar 40. Media <i>Backdrop</i> .....	68
Gambar 41. Media <i>X-banner</i> dan pin .....	69
Gambar 42. Media <i>Sticker</i> .....	69
Gambar 43. Media Kaos dan Pulpen .....	69
Gambar 44. Media Gelas (Mug) dan Kipas .....	70
Gambar 45. <i>Display</i> Pameran Diatas Meja .....	70
Gambar 46. <i>Display</i> Tampak Depan Pameran <i>Desigland</i> .....	71
Gambar 47. <i>Display</i> Pameran Keseluruhan Tampak Depan .....	71
Gambar 48. Pameran <i>Desigland</i> Bersama Para Pengunjung .....	72
Gambar 49. Memperkenalkan Produk Di Pameran <i>Desigland</i> .....	72

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data Perancangan .....	18
Tabel 2. Waktu kegiatan belajar mengajar PAUD .....	26
Tabel 3. Waktu kegiatan belajar mengajar TK .....	26
Tabel 4. Kegiatan Ekstrakurikuler .....	26

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Alur Kerangka Berpikir .....	14
---------------------------------------	----



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA