

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU EDUKASI STIMULSI ANAK
USIA 4-6 TAHUN “LUTCY, WANNA BE A DIVER”

Diajukan guna melengkapi sebagian syarat
dalam mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Disusun oleh :

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Nama : Ida Lestari
NIM : 41907010052
Peminatan : Buku Edukasi
Pembimbing : Hady Soedarwanto S.T, M.Ds

JURUSAN DESAIN PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN
2012



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

Q

Semester : Ganjil

Tahun Akademik : 2011/2012

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

Judul Tugas Akhir	: Perancangan Buku Edukasi Stimulasi Anak Usia 4-6 Tahun "LUTCY, wanna be a Diver"
Disusun oleh :	
Nama	: Ida Lestari
NIM	: 41907010052
Jurusan / Program Studi	: Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal 2 Februari 2012

Pembimbing
MERCU BUANA
Hady Soedarwanto S.T, M.Ds

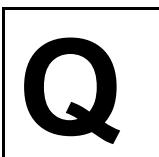
Jakarta, 7 Februari 2012

Mengetahui,
Ketua Sidang

Zulfikar Sa'ban, S.Pd

Mengetahui,
Kaprodi Desain Produk

Ir. Edy Muladi, M.Si

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ida Lestari
Nomor Induk Mahasiswa : 41907010052
Program Studi : Desain Produk
Fakultas : Teknik Perencanaan dan Desain

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan hasil 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.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 7 Februari 2012

Yang memberikan pernyataan

Ida Lestari

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, yang senantiasa memberi rahmat, taufik dan hidayah-Nya yang tak terhingga sehingga penulis akhirnya mampu menyelesaikan Tugas Akhir dalam **Perancangan Buku Edukasi Anak Usia 4-6 Tahun “Lutcy, wanna be a Diver”**. Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada program studi pendidikan Desain Produk, Universitas Mercu Buana.

Dalam penulisan Tugas Akhir, ini penulis juga berkesempatan mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Ir. Edy Muladi M.Si, selaku Ketua Jurusan Desain Produk, Universitas Mercu Buana
2. Bapak Zulfikar Sya'ban S.pd, selaku Koordinator Tugas Akhir Jurusan Desain Produk, Universitas Mercu Buana
3. Bapak Hady Soedarwanto, ST, M.Ds, sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan dukungan dengan sabar dan penuh keikhlasan hingga selesaiinya laporan Tugas Akhir ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberi bekal “ilmu” berharga dalam kehidupan.
5. Pimpinan, staf dan karyawan Tata Usaha yang telah memberikan banyak kemudahan dalam pelayanan terbaiknya.
6. Bapak & Ummi tercinta, atas limpahan kesabaran, perhatian, doa, nasihat, bimbingan, dukungan serta pengorbanan besar untuk ananda-mu Ida, terima kasih.. segala cinta tiada batas, hanya Allah yang sanggup mengukurnya.
7. Saudara sedarah-ku, Mba Ina Revinza dan Mas Ayi Achmad Munaris, atas hujanan kasih sayang serta dukungan yang melimpah setiap proses-nya.
8. Mas Briem Samoedra, Diana Susanti, dan Mba Riyani Djangkaru beserta keluarga besar *DIVEMAG Indonesia*, atas dukungan tak terkira dalam selama proses pemenuhan kelengkapan data hingga terlesaikan Tugas Akhir ini.

9. Teruntuk sahabat terbaikku Iis Solihat, Rina Haryani, Eric Dirgantara, Mursyi Darman, Ponco Apriyanto, Saniyah, Yanti Haryanti, Dewi Marhamah, Fyman Hadaita, Ka Deon, Ka Adit, Ka Indah, Trezanoor, Pangeran Moch. Amir, Dona Alvisha, atas bantuan & kesetiaannya mendampingi selama Tugas Akhir ini, betapa tanpa kalian, proses ini tidak berjalan begitu mudahnya. *Big Thanks Big Hug!
10. Sahabat seperjuanganku di jalan Syiar, Ikhwan – akhwat *IMTAQ FTPD* dan UKM Islam *Al-Faruq*, Evi Noverinda, Ka Ice, Horidatulida, Ryan wulandari, Dewi.P, Sherly Jelita, Zahra H.A, Ochim, Dikin W.S, Singgih Waji, dan seluruh rekan *AKTUAL'07*, Keep Hamasah. *Salam Ukhuwah terindah!
11. Keluarga kecilku di *UCHUKITA* dan *Vice Versa*, Iis dung, Gantarayuda, Kim Ponchil, Mr.Clark, Na'kuh, Shan2, Zie, Bintang, Vicky M.P, Edha, Brenky, dll. Terima kasih untuk persahabatan terindah, perjalanan berharga, inspirasi & motivasi terbaik, membawa semangat baru dalam mengisi hari-hari.
12. Rekan Kerja terbaik, Tjahjoko, S.T, Verina, Ka Ferdi Rizky, Ka Itomen, Ka Ipit, Ka Irwanto, Ka Robby, Dena, Fadly andra, Fadillah, Wimbo, Bagus, Ridwan, Dodot, Kobo, Suhendi, Anggi, Suryadi, Toro, Nicky, dll atas bantuan, waktu, saran, masukan berharga.
13. Seluruh teman seperjuangan di Desain Grafis dan Multimedia atas segala doa, inspirasi dan semangat.

Semoga Allah SWT sedemikian melimpahi balasan terbaik atas segala amal ibadah yang telah diberikan. Allahumma Amiin ... ☺

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun. Harapan penulis tugas ini dapat memberikan manfaat langsung maupun tidak langsung bagi para pembaca terutama seluruh anak di Taman Kanak-kanak di manapun berada dan juga bagi penulis sendiri.

Jalarta, 7 Februari 2012

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

LEMBAR PERNYATAAN

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR ASISTENSI

KATA PENGANTAR.....	i
----------------------------	---

DAFTAR ISI	ii
-------------------------	----

DAFTAR GAMBAR.....	iii
---------------------------	-----

ABSTRACT	vi
-----------------------	----

LAPORAN PERANCANGAN

BAB I PENDAHULUAN.....	1
-------------------------------	---

1.1. Latar Belakang	1
---------------------------	---

1.2. State Of The Art.....	2
----------------------------	---

1.3. Peluang	4
--------------------	---

1.4. Tantangan	4
----------------------	---

1.5. Rumusan Masalah	5
----------------------------	---

1.6. Manfaat Perancangan	5
--------------------------------	---

1.7. Maksud & Tujuan Perancangan	6
--	---

1.7.1. Maksud Perancangan.....	6
--------------------------------	---

1.7.2. Tujuan Perancangan.....	6
--------------------------------	---

1.8. Metode Pengumpulan Data.....	6
-----------------------------------	---

BAB II METODELOGI PERANCANGAN	8
--	---

2.1. Tema Perancangan	8
-----------------------------	---

2.2. Relefansi dan Konsekuensi Studi.....	8
---	---

2.2.1. Relefansi	8
------------------------	---

2.2.2. Konsekuensi Studi	8
2.3. Kerangka Berpikir	10
 BAB III DATA PERANCANGAN	 11
3.1. Buku Edukasi.....	11
3.2. Estetik.....	11
3.3. Desain Grafis.....	12
3.3.1. Ilustrasi.....	12
3.3.1.1. Gaya Ilustrasi.....	13
3.3.1.2. Fungsi Ilustrasi dalam Buku Edukasi.....	13
3.3.2. Tipografi	14
3.3.3. Simbol	15
3.4. Unsur-Unsur Desain	19
3.5. Pop-Up	20
3.6. Anak	21
3.6.1. Psikologi Anak Usia Pra Sekolah	21
3.6.2. Batasan Usia Anak	23
3.6.3. Tahapan Perceptual	24
3.7. Stimulasi	26
3.7.1. Stimulasi Anak Usia 4-6 Tahun	26
3.7.2. Penyerapan Materi Melalui Media Visual	27
3.7.3. Pop-Up sebagai Stimuli	28
3.8. Pola Bermain	29
3.8.1. Permainan <i>Dramatic Play Role</i>	29
3.9. Cita - Cita.....	31
3.10. Profesi	33
3.10.1. Pengertian Profesi	33
3.10.2. Profesi DIVER	34

BAB IV ANALISA DATA.....	38
4.1. Data Analisis.....	38
4.2. Analisis Visual	39
 BAB V KONSEP PERANCANGAN	 45
5.1. Konsep Kreatif Perancangan Buku	45
5.2. Tujuan Kreatif	46
5.3. Strategi Media	46
5.4. Konsep Perancangan Buku.....	47
 BAB VI LAPORAN PERANCANGAN TUGAS AKHIR	
6.1. Hasil Perancangan	64
6.1.1. Media Utama (Buku).....	64
6.1.2. Media Promosi Pameran	65
 BAB VII LAMPIRAN	
7.1. Rangkaian Proses Produksi	69
7.1.1. Pra-Produksi.....	69
7.1.2. Produksi.....	69
7.1.3. Pasca Produksi.....	70
7.3. Dokumentasi Pameran Tugas Akhir.....	71
7.4. Komentar	73
 DAFTAR PUSTAKA	 74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.4.1 : Panjang Gelombang Cahaya.....	13
Gambar 3.5.1 : Pop-Up Book sebagai media belajar.....	20
Gambar 3.10.1 : Penyelam atau Diver	34
Gambar 3.10.2 : Peralatan Selam.....	37
Gambar 5.2.1.1: Judul Buku.....	47
Gambar 5.2.1.2 : Konsep Warna.....	50
Gambar 5.2.1.3 : Bentuk (symbol) Diving.....	51
Gambar 5.2.1.4 : Teknik Ilustrasi Kartunal.....	54
Gambar 5.2.1.5 : Output Scene.....	55
Gambar 5.2.1.6 : Cover Buku.....	56
Gambar 5.2.1.7 : Lutcy, Tokoh Utama.....	59
Gambar 5.2.1.8 : Thommas, Tokoh Teman.....	59
Gambar 5.2.1.9 : Jayden, Tokoh Profesional.....	60
Gambar 5.2.1.10 : Diving Costum	60
Gambar 5.2.1.11 : Komponen Biota Laut.....	61
Gambar 5.2.1.12 : Sketsa Konsep Pameran.....	63
Gambar 6.1.1 : Cover Depan (Tampilan Buku Tertutup)	64
Gambar 6.1.2 : Isi (Tampilan Buku Terbuka)	64
Gambar 6.1.3 : Isi (Halaman Pop-Up)	64
Gambar 6.1.4 : Isi (Komponen Penunjang Belajar).....	65
Gambar 6.1.5 : Boneka Handmade (flanel)	65
Gambar 6.1.6 : Mini X-Banner.....	66
Gambar 6.1.7 : Tent Card	66
Gambar 6.1.8: Maskot	66
Gambar 6.1.9 : Packaging.....	67
Gambar 6.1.10 : Gantungan kunci & Bross.....	67
Gambar 6.1.11 : Name Card	68
Gambar 6.1.12 : Sticker	68
Gambar 7.1 : Dokumentasi Stand	71
Gambar 7.2: Dokumentasi Pameran	72
Gambar 7.3 : Komentar Pada Saat Pameran	73