

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU DONGENG INTERAKTIF
"SI KANCIL DAN SIPUT"

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



Disusun Oleh:

Fariz Imamuda

41908010021

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS & MULTIMEDIA
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2012



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

Q

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Fariz imamuda**
Nomor Induk Mahasiswa : **41908010021**
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, 2 Agustus 2012

Yang memberikan pernyataan

Fariz imamuda



**LEMBAR PENGESAHAN
SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN 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), Program Studi Desain Produk - Grafis dan Multimedia, Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Dongeng Interaktif "Si Kancil dan Siput"

Disusun oleh:

Nama : Fariz Imamuda
Nomor Induk Mahasiswa : 41908010021
Program Studi : Desain Produk - Grafis dan Multimedia

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 21 Juli 2012

Pembimbing

Cahyoko Triharsatmo, S.Ds.

Jakarta, 2 Agustus 2012

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir

Zulfikar Sa'ban, S.Pd

Ketua Program Studi Desain Produk

Ir. Edy Muladi, M.Si.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, atas segala karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini, sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan program strata satu (S1) pada program studi Desain Produk (grafis dan multimedia), Universitas mercu buana.

Terselesaikannya Tugas Akhir ini tidak terlepas dari pihak-pihak yang telah membantu, baik secara moral maupun materil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Ir. Edy Muladi, M.Si, Selaku Ketua program Studi Desain produk, Universitas Mercubuana
2. Bapak Cahyoko Triharsatmo, S.Ds, Selaku Dosen Pembimbing, dan juga mengajarkan dalam pembuatan buku pop up sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Zulfikar Sa'ban. S.Pd selaku Koordinator Tugas Akhir Desain Produk Universitas Mercu Buana yang telah memberikan informasi dan pengarahan dalam penyempurnaan laporan Tugas Akhir ini.
4. Ibu Henny Gambiro, M.Si selaku Dekan Fakultas Teknik Perancangan dan Desain.
5. Semua dosen-dosen jurusan Desain Grafis atas semua ilmu yang sangat berharga dalam kehidupan.
6. Seluruh staf dan karyawan tata usaha FTPD.
7. Bapak dan ibu saya, yang telah melahirkan dan merawat saya dari kecil hingga sekarang, serta dukungannya baik secara moral maupun materil.

8. Kakak-kakak saya, Besus dan Danur, untuk dukungannya baik secara moral maupun materil.
9. Teman-teman yang sudah memberi semangat, masukan dan menemani saya ke percetakan.
10. Seluruh teman seperjuangan Desain Produk.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan, baik dari segi materi maupun teknik penulisannya. Semoga laporan ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan bagi penulis dan para pembaca, khususnya mahasiswa universitas mercubuana sebagai referensi penulisan laporan Tugas Akhir.

Jakarta, Juli 2012

Penulis

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
BAB II METODE PENULISAN.....	3
2.1 Maksud dan Tujuan Perancangan	3
2.2 Identifikasi Masalah	3
2.3 Rumusan Masalah	4
2.4 Batasan Masalah.....	4
2.5 Metode Pengumpulan Data.....	5
2.5.1 Metode Pengumpulan Data Primer	5
2.5.2 Metode Pengumpulan Data Sekunder	8
2.6 Sistematika Penulisan.....	8
2.7 Sistematika Kerangka Berpikir	9
BAB III DATA PERANCANGAN.....	10
3.1 Sinopsis Cerita Dongeng	10
3.2 Buku Interaktif	11
3.3 Pop Up	11
3.3.1 Sejarah	11
3.3.2 Tipe Pop Up	13
3.4 Data Layout	15
3.4.1 Pengertian Layout	15
3.4.2 Tahap Pembuatan Layout	18
3.5 Tipografi	21
3.6 Format Kertas	25
3.7 Jenis-Jenis Kertas	27
3.8 Warna	30

BAB IV	ANALISA DATA.....	33
4.1	Analisa Kecukupan Data	33
4.1.1	Potensi Produk	33
4.1.2	Posisi Produk	33
4.1.3	Pesaing Produk	33
4.1.4	Buku Dongeng yang Telah Ada.....	34
4.2	Analisa SWOT.....	34
BAB V	KONSEP PERANCANGAN.....	36
5.1	Konsep Dasar Perancangan	36
5.1.1	Teknis Media.....	37
5.2	Target Sasaran	37
5.3	Konsep Visual.....	38
5.4	Perancangan Buku Dongeng.....	41
5.4.1	Storyboard	41
5.4.2	Karakter.....	42
5.4.3	Isi Buku	43
5.5	Rangkaian Proses Produksi.....	47
5.6	Estimasi Waktu Perancangan.....	48
5.7	Media Promosi.....	49
5.7.1	Pembatas Buku	49
5.7.2	Bingkai Foto	49
5.7.3	Stiker	50
5.7.4	Gantungan Kunci.....	50
5.7.5	Pin.....	50
5.7.6	Poster	51
5.7.7	X Banner	51
5.8	Biaya Produksi.....	52
5.8.1	Biaya Perancangan	52
5.8.2	Estimasi Biaya Produksi Massal	53
5.9	Konsep Display	54
	DAFTAR PUSTAKA	55
	LAMPIRAN	