

TUGAS AKHIR PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK 7 – 8 TAHUN



Diajukan Guna Melengkapi Sebagai Syarat Dalam mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Disusun oleh :

Nama : Fyman Hadaita
NIM : 41908010053
Jurusan : Desain Produk
Pembimbing : Hady Soedarwanto S.T, M.Ds

**Program Studi Desain Produk
Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain
Universitas Mercu Buana
Jakarta
2012**

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fyman Hadaita
Nomor Induk Mahasiswa : 41908010053
Program Studi : Desain Produk
Fakultas : Teknik Perencanaan dan Desain

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan 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.

Jakarta, 21 Juli 2012

Yang memberikan pernyataan


Fyman Hadaita



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

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak 7 – 8 Tahun.

Disusun oleh :

Nama : Fyman Hadaita
NIM : 41908010053
Jurusan / Program Studi : Desain Produk

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

Pembimbing

Hady Soedarwanto S.T, M.Ds

Jakarta, 21 Juli 2012

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir

Zulfikar Sya'ban S.Pd

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain Produk

Ir. Edy Muladi M.Si

Kata Pengantar

Segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang selalu melimpahkan rahmat, nikmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir yang berjudul Perancangan Buku Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak 7 – 8 Tahun. Penulisan laporan tugas akhir ini merupakan syarat untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Program studi pendidikan Desain Produk, Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa di dalam penyusunan Laporan Perancangan Tugas Akhir masih jauh dari sempurna dan dengan segala keterbatasan dan kekurangan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki. Penulis mohon maaf atas segala kesalahan dalam penulisan Tugas Akhir.

Terselesaikannya laporan perancangan 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. Kedua orang tuaku tercinta, yang tiada hentinya memberikan doa, nasihat, dan kasih sayangnya hingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir.
2. Bapak Dr. Ir. Arissetyanto Nugroho MM, selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
3. Bapak Ir. Edy Muladi M.Si, selaku Ketua Jurusan Desain Produk, Universitas Mercu Buana.
4. Bapak Zulfikar Sya'ban S.pd, selaku Koordinator Tugas Akhir Jurusan Desain Produk, Universitas Mercu Buana.
5. Bapak Hady Soedarwanto S.T, M.Ds, yang selalu memberikan bimbingan, pengarahan, motivasi serta semangat dengan penuh kesabaran dan keikhlasan hingga selesainya Tugas Akhir ini.
6. Mr. Bambang Joko Priyono selaku pengajar LIA yang telah membantu penulis dalam mengerjakan materi Bahasa Inggris dalam buku pembelajaran Bahasa Inggris.

7. Intan Maghfiroh yang selalu berada disisi penulis baik suka maupun duka. Serta Ida Lestari atas bantuan inspirasi dalam buku pembelajaran Bahasa Inggris ini.
8. Teruntuk sahabat tercinta, Siti Sania dan Fauzan Fadli, atas kesetiaannya yang selalu memberikan dukungan serta dorongan agar segera menyelesaikan Tugas Akhir.
9. Sahabat sepemikiran dan sehati, Fani Puspitasari dan Fitri Apriliani. Terimakasih atas bantuan inspirasi serta semangatnya.
10. Syarrah Fatiyya Fany, Reisa Dian Kusuma, Wisnu Ardiantino, Jason Valino Sambouw, Gde Alfiant Djanuar, Osali Asman Siagian serta teman – teman dari **UKM Paduan Suara Universitas Mercu Buana** tercinta. Terimakasih atas motivasi dan juga dukungannya selama pengerjaan sampai pameran Tugas Akhir.
11. Bapak dan Ibu Dosen Desain Grafis dan Multimedia yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
12. Serta seluruh teman-teman seperjuangan Desain Grafis dan Multimedia.

Semoga Allah SWT memberikan balasan terbaik untuk amal ibadah yang telah di berikan. Dan pada akhirnya penulis berharap semoga tulisan ini dapat membawa manfaat bagi pembaca dan terutama bagi penulis.

Akhir kata penulis mohon maaf jika terjadi kesalahan atau kekurangan dalam penulisan perancangan Buku Interaktif ini, serta dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun. Harapan penulis, perancangan Buku Interaktif ini dapat bermanfaat untuk mengembangkan media buku pembelajaran dalam bentuk Buku Interaktif.

Jakarta, 21 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
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Judul dan Tema	2
1.4. State of the Art	3
1.5. Peluang dan Tantangan Studi.....	4
1.6. Manfaat Perancangan	5
BAB II METODOLOGI PERANCANGAN	6
2.1. Metode Pengumpulan Data	6
2.2. Metode Produksi	6
2.3. Rencana Kerja.....	8
2.4. Rincian Biaya.....	10
BAB III DATA & TEORI.....	13
3.1. Data Judul.....	13
3.2. Data Teori.....	16
3.2.1. Pengertian Desain Grafis	16
3.2.2. Tinjauan Unsur-Unsur Rupa	20
3.2.3. Prinsip-Prinsip Desain	25
3.2.4. Tinjauan Unsur Komposisi	27
3.2.5. Tinjauan Gaya Desain Seni Digital.....	28
3.2.6. Tinjauan Tempat Liburan	29
3.3. Data Tema	34
3.4. Data Karya Sejenis	35
BAB IV ANALISIS	39
4.1. Khalayak Sasaran.....	39

	4.2. Analisis “SWOT”	41
	4.3. Analisis Data Sejenis	42
BAB V	KONSEP PERANCANGAN.....	46
	5.1. Konsep	46
	5.1.1. Konsep Dasar	46
	5.1.2. Konsep Bentuk	46
	5.1.3. Konsep Warna	47
	5.1.4. Konsep Font / Tipografi	47
	5.1.5. Konsep Layout	47
	5.1.6. Konsep Karakter.....	48
	5.1.7. Konsep Skala.....	48
	5.1.8. Konsep Proporsi	48
	5.1.9. Konsep Ukuran.....	48
	5.1.10. Konsep Material	48
	5.1.11. Sketsa	49
	5.2. Karakter.....	51
	5.3. Tampilan Buku.....	52
	DAFTAR PUSTAKA	42
	LAMPIRAN	