TUGAS AKHIR

# BUSY BOOK AKTIFITAS DIDALAM RUMAH UNTUK USIA PRA SEKOLAH

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


Oleh :

**Chairul Anwar**

NIM 41914110088

Jurusan Desain Produk


Dosen Pembimbing:

**Irwan Widodo, S.Ds,M.Ds**

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK**

**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA**

**JAKARTA 2019**



https://lib.mercubuana.ac.id/

| | | |
|---|---|---|
| MERCU BUANA | LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA<br>KOMPREHENSIF LOKAL<br>FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF<br>UNIVERSITAS MERCU BUANA | Q |

Semester : Genap Tahun Akademik : 2018/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini :

| | |
|---|---|
| Nama | : Chairul Anwar |
| Nomor Induk Mahasiswa | : 41914110088 |
| Jurusan/Program Studi | : Desain Produk/ |
| Fakultas | : Fakultas Desain dan Seni Kreatif |
| Judul Tugas Akhir | : **BUSY BOOK AKTIFITAS DIDALAM RUMAH UNTUK USIA PRA SEKOLAH** |

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan 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 dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 23 Agustus 2019

Yang memberikan pernyataan,

**(Chairul Anwar)**

UNIVERSITAS MERCU BUANA



https://lib.mercubuana.ac.id/

| | | |
|---|---|---|
| UNIVERSITAS MERCU BUANA | LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA<br>KOMPREHENSIF LOKAL<br>FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF<br>UNIVERSITAS MERCU BUANA | Q |

Semester: Genap Tahun akademik: 2018/2019

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Jurusan Desain Grafis dan Multimedia, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : **BUSY BOOK AKTIFITAS DIDALAM RUMAH UNTUK USIA PRA SEKOLAH**

Disusun Oleh :

Nama : Chairul Anwar

NIM : 41914110088

Jurusan/Program Studi : Desain Produk / Desain Grafis dan Multimedia

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 9 Agustus 2019

Pembimbing,

**Irwan Widodo, S.Ds, M.Ds**

Jakarta, 23 Agustus 2019

UNIVERSITAS MERCU BUANA

| Mengetahui, | Mengetahui, |
|---|---|
| Koordinator Tugas Akhir | Ketua Program Studi Desain |
| **Hady Soedarwanto, ST, M.Ds** | **Hady Soedarwanto, ST, M.Ds** |



https://lib.mercubuana.ac.id/

**Design Of Busy Book Daily Routine At Home For Pre School**

Chairul Anwar
41914110088

## ABSTRACT

Preschool age is a great time for children, or called The Golden Age. At this age, children are beginning to actively move as a form of exploration of the environment. Parents are sometimes overwhelmed by the need for attention between children and other activities. And at times, parents use gadgets to distract children, and make children being dependent on gadgets. It can impede the child's fine motoric development, one of the child's basic development which in this golden age, basic child development needs to be prodded.

The busy book is a media options to parents for motivating basic child development. The games in the busy book are expected to help train the child's fine motoric, also develop children's cognitive and affective. In addition to as a learning media, hopefully busy book can become a good media interaction for the strengthening of parental and child relations

Keywords: *kids, busy book, motoric, media*



https://lib.mercubuana.ac.id/

**BUSY BOOK AKTIFITAS DIDALAM RUMAH UNTUK USIA PRA SEKOLAH**

Chairul Anwar
41914110088

## ABSTRAK

Usia Pra Sekolah anak merupakan usia dimana anak dalam masa keemasan. Pada usia ini, anak-anak mulai aktif bergerak sebagai bentuk eksplorasinya terhadap lingkungan sekitarnya. Orang tua terkadang kewalahan untuk membagi perhatian antara anak dan aktifitas lainnya. Tidak jarang untuk mengalihkan perhatian anak, orang tua memberikan gadget hingga anak ketergantungan pada gadget. Hal tersebut dapat menghambat perkembangan dasar anak, salah satunya motorik halus, yang mana pada masa keemasan, perkembangan-perkembangan dasar anak perlu didorong.

Busy book merupakan salah satu pilihan media orang tua untuk mendorong perkembangan dasar anak. Permainan-permainan di dalam busy book diharapkan dapat membantu melatih motorik halus anak, juga mengembangkan kognitif dan afektif anak. Selain sebagai media pembelajaran, diharapkan busy book dapat menjadi media interaksi yang baik untuk pempererat hubungan orang tua dan anak.

Kata kunci: *anak, busy book, motorik, media*



https://lib.mercubuana.ac.id/

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat-Nya, Sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul "BUSY BOOK AKTIFITAS DIDALAM RUMAH UNTUK USIA PRASEKOLAH".

Tujuan penulisan laporan tugas akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Jurusan Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif.

Kegiatan penyusunan laporan ini tentunya tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar - besarnya kepada :

1. Dr. Ariani Kusuma Wardhani, S.Sn, M.Ds. C.S, selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif.
2. Hady Soedarwanto, ST, M.Ds, Ketua Program Studi Desain Produk.
3. Ibu Irwan Widodo, S.Ds, M.Ds yang telah membimbing penulis dengan penuh kesabaran.
4. Kedua Orang Tua, Keluarga besar saya, serta sahabat yang sudah membantu dalam dukungan tugas akhir ini.

Penulis sangat menyadari bahwa banyak sekali keterbatasan pengetahuan yang menjadikan laporan ini juga masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak, agar laporan dimasa yang akan datang menjadi lebih baik lagi.

Jakarta, 05 Agustus 2019

Penulis

Chairul Anwar



UNIVERSITAS MERCU BUANA
https://lib.mercubuana.ac.id/

# DAFTAR ISI


COVER DALAM ..... i
HALAMAN PERNYATAAN ..... ii
HALAMAN PENGESAHAN ..... iii
ABSTRACT ..... iv
ABSTRAK ..... v
KATA PENGANTAR ..... vi
DAFTAR ISI ..... vii
DAFTAR GAMBAR ..... x
DAFTAR LAMPIRAN ..... xii
BAB I ..... 1
PENDAHULUAN ..... 1
1.1. LATAR BELAKANG PERANCANGAN ..... 1
1.2. JUDUL DAN INTERPRESTASI JUDUL ..... 3
1.2.1 Judul ..... 3
1.2.2 Intepretasi Judul ..... 3
1.3. TUJUAN PERANCANGAN ..... 4
1.4. PERMASALAHAN PERANCANGAN ..... 4
1.5. MANFAAT PERANCANGAN ..... 4
BAB II ..... 5
METODE PERANCANGAN ..... 5
2.1. ORISINALITAS ..... 5
2.2. KELOMPOK PENGGUNA ..... 9
2.3. RELEVANSI DAN KONSKUENSI STUDI ..... 9
2.3.1 Logika Dasar Perancangan ..... 9
2.3.2 Keterampilan ..... 10
2.3.3 Kelengkapan Peralatan ..... 10
2.3.4 Biaya Perancangan dan Produksi ..... 11
2.4. SKEMA PROSES KERJA ..... 12
2.4.1 Skema Proses Perancangan ..... 12




UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id/

2.4.2 Skema Proses Produksi ..... 13
BAB III.....14
DATA DAN ANALISA PERANCANGAN ..... 14
3.1. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN..... 14
3.1.1 Busy Book ..... 14
3.1.2 Perkembangan Anak..... 14
3.1.3 Perkembangan Motorik..... 15
3.1.4 Perkembangan Kognitif ..... 17
3.1.5 Perkembangan Afektif ..... 19
3.1.6 Permainan Anak ..... 20
3.2. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ESTETIKA PRODUK RANCANGAN ..... 23
3.2.1 Ilustrasi ..... 23
3.2.2. Bentuk ..... 25
3.2.3. Warna ..... 26
3.2.4. Tipografi..... 27
3.3. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK SISTEM PRODUK RANCANGAN..... 29
3.3.1. Sistem Mekanik ..... 29
3.3.2. Sistem Makna ..... 29
3.4. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK PEMBIAYAAN PRODUK RANCANGAN..... 30
3.5. TEMA DESAIN ..... 30
BAB IV..... 31
KONSEP PERANCANGAN..... 31
4.1. KONSEP DASAR..... 31
4.2. KONSEP UKURAN ..... 32
4.3. KONSEP BENTUK..... 32
4.4. KONSEP MATERIAL ..... 39
4.5. KONSEP WARNA..... 39



https://lib.mercubuana.ac.id/

4.6. KONSEP MEKANIK ..... 40
BAB V ..... 42
KEGIATAN PAMERAN ..... 42
5.1. DESAIN FINAL ..... 42
5.2. KONSEP PAMERAN ..... 54
5.3. RESPON PENGUNJUNG ..... 57
BAB VI ..... 62
KESIMPULAN ..... 62
DAFTAR PUSTAKA ..... 63
LAMPIRAN ..... 65

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



https://lib.mercubuana.ac.id/

# DAFTAR GAMBAR


Gambar 1. My Busy Book El-Hana..... 5
Gambar 2. My Quite Book Jjovce ..... 7
Gambar 3. Busy book Nizam Craft ..... 8
Gambar 4. Skema Proses Perancangan..... 12
Gambar 5. Skema Proses Produksi..... 13
Gambar 6 . BubbleGum..... 29
Gambar 7. Sketsa awal halaman pembuka ..... 33
Gambar 8. Sketsa awal dan akhir aktifitas bangun tidur ..... 34
Gambar 9. Sketsa awal dam akhir aktifitas sikat gigi dan mandi pagi..... 35
Gambar 10. Sketsa awal aktifitas memakai baju dan menyusun barang belanjaan. ..... 36
Gambar 11. Sketsa awal dan akhir aktifitas membuat sarapan dan memberi makan kucing..... 36
Gambar 12. Sketsa awal aktifitas di ruang keluarga ..... 37
Gambar 13. Sketsa awal dan akhir aktifitas mencuci dan menjemur pakaian.. 37
Gambar 14. Sketsa awal aktifitas di halaman belakang ..... 38
Gambar 15. Sketsa awal halaman penutup..... 38
Gambar 16. Ukuran *layout* busy book..... 32
Gambar 17. Sampul busy book..... 42
Gambar 18. Final desain halaman pembuka..... 43
Gambar 19. Desain final aktifitas bangun tidur ..... 43
Gambar 20. Desain final aktifitas membuka gorden..... 44
Gambar 21. Desain final aktifitas menyikat gigi ..... 45
Gambar 22. Desain final aktifitas mandi..... 45
Gambar 23. Desain final aktifitas memasang pakaian ..... 46
Gambar 24. Desain final aktifitas merapikan belanjaan ..... 47
Gambar 25. Desain final aktifitas membuat sarapan..... 48
Gambar 26. Desain final aktifitas memberi makan hewan peliharaan..... 48
Gambar 27. Desain final aktifitas *puzzle*..... 49
Gambar 28. Desain final aktifitas mencuci pakaian…..... 50
Gambar 29. Desain final aktifitas menjemur pakaian…..... 50




https://lib.mercubuana.ac.id/

**Gambar 30. Desain final aktifitas menata halaman rumah..... 51**
**Gambar 31. Desain final aktifitas menyusun gerbong kereta mainan..... 52**
**Gambar 32. Desain final aktifitas mencocokan gambar hewan..... 52**
**Gambar 33 : Desain final halaman penutup..... 53**
**Gambar 34 : Desain final kemasan *busy book*..... 54**
**Gambar 35: *Booth* pameran..... 55**
**Gambar 36 : Tataran produk.....56**
**Gambar 37: Respon pengunjung ..... 57**
**Gambar 38 : Respon pengunjung .....58**
**Gambar 39: Respon pengunjung ..... 59**

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



https://lib.mercubuana.ac.id/

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran hasil sidang tugas akhir …….. 65

Lampiran kartu asistensi …… 66

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



https://lib.mercubuana.ac.id/