

TUGAS AKHIR

KARTU EDUKASI PENGENALAN HEWAN 'KUK CARD TONE'



**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

Disusun Oleh :

Indra Vahlevy

41912010046

Pembimbing

Agustan, S.Pd, M.Sn


PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA 2016

PERNYATAAN

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

Semester : Ganjil

Tahun Akademik : 2016

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Indra vahlevy
Nomor Induk Mahasiswa : 41912010046
Jurusan/Program Studi : Desain Produk
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Judul Tugas Akhir : KARTU EDUKASI PENGENALAN HEWAN
'KUK CARD TONE'

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, 28 Januari 2017

Yang memberikan pernyataan,



(Indra vahlevy)

PENGESAHAN

	LEMBAR PENGESAHANSIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
---	--	---

Semester: Ganjil

Tahun akademik: 2016

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 : KARTU EDUKASI PENGENALAN HEWAN 'KUK CARD TONE'

Disusun Oleh :

Nama : Indra vahlevy

NIM : 41912010046

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

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 23 Januari 2017

Pembimbing,

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Agustan, S.Pd, M.Sn

Jakarta, 28 Januari 2017

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Hady Soedarwanto, ST., M.Ds

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain



Hady Soedarwanto, ST., M.Ds

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum wr. Wb.

Alhamdulillah segala puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "Kartu Edukasi Pengenalan Hewan 'KUK CARD TONE' ". Tugas Akhir ini disusun sebagai persyaratan kelulusan pada Program Studi Desain Produk strata I Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercubuana Jakarta.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis banyak mendapat saran, dorongan, bimbingan serta keterangan-keterangan dari berbagai pihak yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis bahwa sesungguhnya pengalaman dan pengetahuan tersebut adalah guru yang terbaik bagi penulis. Oleh karena itu dengan segala hormat dan kerendahan hati perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan anugerahnya kepada saya dalam bidang desain dan untuk menyelesaikan laporan ini.
2. Kedua orang tua dan kakak terima kasih banyak atas segala perhatian, bimbingan dan dukungan yang membangun, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Agustan S.Pd, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing yang memberikan pengetahuan dan wawasan dalam penulisan Laporan Tugas Akhir.
4. Dosen penguji yang sudah memberikan saran dan komentar yang membangun untuk saya memperbaiki Laporan Tugas Akhir.
5. Hady Soedarwanto, ST., M.Ds, selaku kepala Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.
6. Riyan Maulana, Sri Sundari, Tri Satriyo, Robert Mugabe, Riski Famitra Rikardi, yang banyak sekali membantu dan menyemangati saya dari awal sampai akhir.

7. Teman – teman seperjuangan Desain Produk angkatan 2012 yang selalu membagi pengalaman dan pendapatnya dalam menyelesaikan laporan ini.
8. Dan pihak – pihak lain yang secara tidak langsung juga membantu saya dalam menyelesaikan penyusunan laporan ini.

Jakarta, 21 Januari 2017

Penulis

Indra Vahlevy



DAFTAR ISI

PERNYATAAN	i
PENGESAHAN	ii
ABSTRACT	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG MASALAH	1
BAB II METODE PERANCANGAN	2
A. ORISINALITAS	2
1. ULASAN KARYA SEJENIS	2
2. PENGEMBANGAN KARYA SELANJUTNYA	3
B. KELOMPOK PENGGUNA PRODUK	3
C. TUJUAN DAN MANFAAT	4
1. TUJUAN	4
2. MANFAAT	4
D. RELEVANSI DAN KONSUKUENSI STUDI	4
1. LOGIKA DAN PERANCANGAN	4
2. TEKNOLOGI YANG DIBUTUHKAN	5
3. MATERIAL YANG DIGUNAKAN	6
4. BIAYA PERANCANGAN DAN PRODUKSI.....	7
E. SKEMA PROSES KERJA	8
1. BAGAN NAVIGASI PROSES PERANCANGAN	8
2. RINCIAN PROSES PERANCANGAN.....	9

BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	10
A. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN	10
B. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ESTETIKA FUNGSI PRODUK RANCANGAN	11
C. KELOMPOK DATA YANG BERKAITAN DENGAN ASPEK TEKNIS PRODUK RANCANGAN	12
1. PROSES PRODUKSI	16
D. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK EKONOMI PRODUK RANCANGAN	19
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	20
A. TATARAN LINGKUNGAN SOSIAL / KOMUNITAS	20
B. TATARAN SISTEM	20
1. MANFAAT	20
2. CARA KERJA	20
C. TATARAN PRODUK	21
1. PENJELASAN SINGKAT	21
2. RANCANGAN DESAIN	22
D. TATARAN ELEMEN	30
1. WARNA	30
2. TIPOGRAFI	30
3. ELEMEN DESAIN	31
BAB V KONSEP PAMERAN	33
A. DESAIN FINAL	33
B. KONSEP PAMERAN	36
C. RESPON PENGUNJUNG	39
DAFTAR PUSTAKA.....	40
LAMPIRAN	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Kartu edukasi yang ada di pasaran.....	2
Gambar 2. 2 Plastik <i>lenticular</i> 75 lpi	3
Gambar 2. 3 Perangkat computer dan pen tablet Intuos 3	5
Gambar 2. 4 Sekema Proses Kerja	8
Gambar 3. 1 Lensa <i>Lenticular</i>	10
Gambar 3. 2 Gambar yang telah di lapiasi <i>lenticular</i>	11
Gambar 3. 3 Ilustrasi hewan yang sudah selesai	12
Gambar 3. 4 Pemecahan gambar ke 1 ilustrasi hewan.....	13
Gambar 3. 5 Pemecahan gambar ke 2 ilustrasi hewan.....	14
Gambar 3. 5 Penggabungan 2 objek gambar ilustrasi hewan	15
Gambar 3. 7 Proses memposisikan lembar <i>lenticular</i> dengan kertas.....	16
Gambar 3. 8 Proses menjepit lembar <i>lenticular</i> dan kertas	16
Gambar 3. 9 Proses pengeleman dengan lem semprot.....	17
Gambar 3. 10 Proses melepaskan penjepit	17
Gambar 3. 11 Proses pengeleman dengan lem semprot.....	18
Gambar 3. 12 Hasil kartu edukasi dengan menggunakan lensa <i>lenticular</i>	19
Gambar 4. 1 Beberapa proses sketsa gambar	22
Gambar 4. 2 Beberapa proses pewarnaan gambar	23
Gambar 4. 3 Beberapa proses pemecahan gambar sebelum di <i>interlace</i>	24
Gambar 4. 4 Proses ilustrasi yang sudah di <i>interlace</i>	25
Gambar 4. 5 Proses pembuatan grafis dan elemen beserta dengan ukuran	26
Gambar 4. 6 Proses pembuatan bagian belakang kartu edukasi.....	27
Gambar 4. 7 Proses pembuatan ukuran kemasan.....	28
Gambar 4. 8 Rincian ukuran kemasan dan kartu edukasi.....	29
Gambar 4. 9 Komposisi warna	30
Gambar 4. 10 Karakter <i>font Fantasy</i>	30
Gambar 4. 11 Karakter <i>font San Serif</i>	31
Gambar 4. 12 Seni <i>pattern</i> dan bentuk bangun ruang	32

Gambar 5. 1 Foto rincian Kemasan produk Kartu edukasi	33
Gambar 5. 2 Foto keseluruhan kartu edukasi.....	34
Gambar 5. 3 Foto kartu edukasi tampak depan dan belakang.....	35
Gambar 5. 4 Foto produk tampak perspektif	35
Gambar 5. 5 Foto situasi <i>stand</i> pameran.....	36
Gambar 5. 6 Foto pengunjung saat di <i>stand</i> pameran	37
Gambar 5. 7 Foto kunjungan Dosen Program Studi Desain Produk	38

