

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU DOBERMAIN

(DONGENG DAN BERMAIN) : “AYO KE KEBUN”



Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)

Oleh:

Ahmad Jamilkan
NIM 41913310020

UNIVERSITAS
MERCU BUA
Dosen Pembimbing:

Udhi Marsudi,S.Sn., M.Sn.

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
2017 LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA

**LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS
DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA**

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	: PERANCANGAN BUKU DOBERMAIN (DONGENG DAN BERMAIN) : "AYO KE KEBUN"
Disusun oleh	
Nama	: Ahmad Jamilkan
Nomor Induk Mahasiswa	: 41913310020
Jurusan/Program Studi	: Desain Produk
Fakultas	: Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana tanggal 17 Juni 2017.

Pembimbing,

Udhi Marsudi, S.Sn., M.Sn.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 10 Juni 2017

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir

Oktavianus Bramantha, S.Ds., M.Ds.

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain



Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.

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

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ahmad Jamilkan
Nomor Induk Mahasiswa : 41913310020
Jurusan/Program Studi : Desain Produk
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN BUKU DOBERMAIN
(DONGENG DAN BERMAIN) : "AYO KE KEBUN"

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini dinyatakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apa bila 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, 10 Juni 2017

Yang memberikan pernyataan,



Ahmad Jamilkan

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya Penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul “PERANCANGAN BUKU DOBERMAIN AYO KE KEBUN”. Laporan tugas akhir ini disusun memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari dalam penyusunan laporan tugas akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak **Dr. Ir. Arissetyanto Nugroho, MM.** selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
2. Bapak **Ir. Edi Muladi, S.T., M.Ds.** selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.
3. Bapak **Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.** selaku Ketua Program Studi Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana.
4. Bapak **Oktavianus Bramantha, S.Ds., M.Ds.** selaku Sekprodi Desain Produk Universitas Mercu Buana dan selaku Dosen Penguji II Tugas Akhir ini.
5. Bapak **Udhi Marsudi, S.Sn., M.Sn.** selaku Ketua Tim Penguji dan Dosen Pembimbing Tugas Akhir ini yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, saran, dan motivasi hingga terselesaiannya Tugas Akhir ini.
6. Bapak **Denta Mandra Pradipta Budiamstomo, S.Ds., M.Si.** selaku penguji I Tugas Akhir ini. .
7. Segenap Dosen Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
8. Keluarga penulis Ibu, Bapak, Mba Nevi Vilanti, Sri Windari, dan Mas Dayat atas doa, bantuan, serta kasih sayang yang selalu tercurah selama ini.
9. Rikki, Feri, Eben, Dewi, Jenny, Ika, Stefi, Aris, Yulia, Nuri, dan Wahyu selaku teman-teman seperjuangan pada saat pameran Tugas Akhir, terima kasih karena telah saling mendukung satu sama lain.
10. Keluarga besar Universitas Mercu Buana, khususnya teman-teman Fakultas Desain dan Seni Kreatif Jurusan Desain Produk, atas semua dukungan, semangat, serta kerjasamanya.

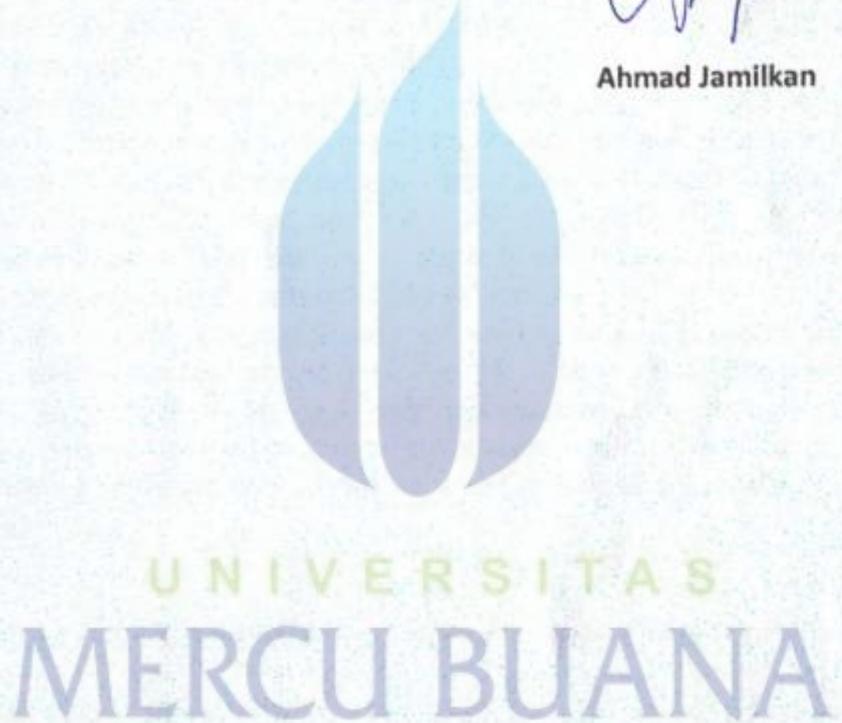
Penulis menyadari laporan tugas akhir ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya laporan tugas akhir ini dapat memberikan

manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa dikembangkan lebih lanjut. Amin.

Jakarta, Juni 2017



Ahmad Jamilkan



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
I. PENDAHULUAN	
A. LATAR BELAKANG PERANCANGAN	1
II. METODE PERANCANGAN	
A. ORISINALITAS	4
B. KELOMPOK PENGGUNA PRODUK	8
C. 1. TUJUAN.....	8
2. MANFAAT	8
D. RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI.....	9
1. LOGIKA DASAR PERANCANGAN	9
2. TEKNOLOGI YANG DIBUTUHKAN.....	14
3. MATERIAL YANG AKAN DIPERGUNAKAN	18
4. BIAYA PERANCANGN DAN PRODUKSI	20
E. SKEMA PROSES KERJA.....	21
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	
A. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN FUNGSI PRODUK RANCANGAN	26
B. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ESTETIKA PRODUK RANCANGAN	27
C. KLOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK TEKNIS PRODUKSI RANCANGAN	36
D. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN EKONOMI PRODUK RANCANGAN	46
IV. KONSEP PERANCANGAN	
A. TATARAN LINGKUNGAN/KOMUNITAS.....	48
B. TATARAN SISTEM	48
C. TATARAN PRODUK	49
D. TATARAN ELEMEN.....	71
V. PAMERAN	
A. DESAIN FINAL	74
B. KONSEP PAMERAN.....	75
C. RESPON PENGUNJUNG	79
VI. KEPUSTAKAAN.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Buku “Es krim dari Sampah”	5
Gambar 2. Buku “Suara Apa Itu?”	6
Gambar 3. Sketsa	12
Gambar 4. Gambar Scan	13
Gambar 5. Proses Digital	14
Gambar 6. Pensil 2B	15
Gambar 7. Penghapus	16
Gambar 8. <i>Sketch Book</i>	16
Gambar 9. Laptop ASUS	17
Gambar 10. <i>Scanner</i>	18
Gambar 11. Kertas Art Paper	19
Gambar 12. Kertas Art Carton	20
Gambar 13. <i>Duplex</i>	21
Gambar 14. Skema Proses Kerja	21
Gambar 15. <i>Spectrum Warna</i>	28
Gambar 16. Elemen Warna Produk Rancangan	29
Gambar 17. Huruf <i>Serif</i>	32
Gambar 18. Huruf <i>San Serif</i>	33
Gambar 19. <i>Font Bombing</i>	33
Gambar 20. Logo <i>Dobermain</i>	34
Gambar 21. <i>Font Spicy Rice</i>	34
Gambar 22. Judul buku “Ayo ke Kebun”	35
Gambar 23. <i>Font Myriad Pro</i>	36
Gambar 24. Teknik <i>Pop Up V-Folding</i>	37
Gambar 25. Tenik <i>Pop Up Internal Stand</i>	37
Gambar 26. Teknik <i>Pop Up Rotary</i>	38
Gambar 27. Teknik <i>Pop Up Mounth</i>	38
Gambar 28. Teknik <i>Pop Up Paralel Slide</i>	39
Gambar 29. Teknik <i>Pop Up Volvelles</i>	40
Gambar 30. Teknik <i>Pop Up Popshow</i>	40
Gambar 31. Teknik <i>Pop Up Carousel</i>	41
Gambar 32. Teknik <i>Pop Up Box and Cylinder</i>	42
Gambar 33. Teknik <i>Pop Up Lift The Flap</i>	42
Gambar 34. <i>Pop Up V-Folding</i> Halaman 1 dan 2	43
Gambar 35. <i>Pop Up Lift The Flap</i> Halaman 5 dan 6	44
Gambar 36. <i>Pop Up Transformation</i> Halaman 7 dan 8	45
Gambar 37. Gambar <i>Proyeksi</i>	50
Gambar 38. Sketsa Halaman 1 dan 2	51
Gambar 39. Sketsa Halaman 3	52
Gambar 40. Sketsa Halaman 4	53
Gambar 41. Sketsa Halaman 5 dan 6	54
Gambar 42. Sketsa Halaman 7 dan 8	54

Gambar 43. Sketsa Halaman 9	55
Gambar 44. Sketsa Halaman 10	56
Gambar 45. Sketsa Halaman 11 dan 12	57
Gambar 46. Sketsa Halaman 13	57
Gambar 47. Sketsa Halaman 14	58
Gambar 48. Sketsa Halaman 15 dan 16	59
Gambar 49. Sketsa Halaman 17 dan 18	59
Gambar 50. Gambar <i>Scan 1</i>	60
Gambar 51. Gambar <i>Scan 2</i>	61
Gambar 52. Gambar <i>Scan 3</i>	62
Gambar 53. Gambar <i>Scan 4</i>	63
Gambar 54. Proses <i>Path</i>	64
Gambar 55. Proses <i>Coloring</i>	64
Gambar 56. Ilustrasi digital 1	65
Gambar 57. Ilustrasi digital 2	66
Gambar 58. Proses <i>Print</i>	67
Gambar 59. Hasil <i>Print</i>	68
Gambar 60. Proses <i>Cutting</i> Halaman	69
Gambar 61. Proses <i>Cutting Pop Up</i>	69
Gambar 62. Proses Menempel Bagian <i>Pop Up</i>	70
Gambar 63. Hasil Akhir Penempelan	70
Gambar 64. Gambar Halaman Buku	71
Gambar 65. Desain Karakter	73
Gambar 66. Desain <i>Final</i> Buku <i>Dobermain "Ayo ke Kebun"</i>	74
Gambar 67. <i>Display</i> Pameran.....	74
Gambar 68. <i>Fasade</i> Ruang Pameran.....	75
Gambar 69. <i>X Banner</i>	76
Gambar 70. Poster	77
Gambar 71. Mug	77
Gambar 72. Topi dan kaos	78
Gambar 73. <i>Gody Bag</i>	78
Gambar 74. Pengunjung Pameran	79
Gambar 75. Respon Pengunjung Pameran	79