

Perancangan Buku Fabel Edukasi Anak



Disusun untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana Strata I (SI) Desain

Disusun Oleh:

Nur Hidayatulloh

42313010115

Desain Komunikasi Visual

Fakultas Desain Dan Seni Kreatif

Universitas Mercu Buana

Jakarta

2015



LEMBAR PERNYATAAN LAPORAN TUGAS AKHIR
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS MERCU BUANA

Q

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Fabel Edukasi Anak
Nama : Nur Hidayatulloh
NIM : 4231 3010115
Jurusan : Desain Komunikasi Visual
Program Studi : FDSK (Fakultas Desain Dan Seni Kreatif)

Dengan ini menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir ini bukan kutipan orang lain, kecuali telah disebutkan refrensinya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 23 januari 2015



Nur Hidayatulloh



**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

Q

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Fabel Edukasi Anak
Nama : Nur Hidayatulloh
NIM : 4231 3010115
Jurusan : Desain Komunikasi Visual
Program Studi : FDSK (Fakultas Desain dan Seni Kreatif)
Universitas : Universitas Mercu Buana

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada sidang Sarjana Strata Satu (S1) tanggal 23 Januari 2015.

Jakarta, 23 Januari 2015

Mengetahui,

Pembimbing

Mahdi Abdullah, ST, M.Sn

Kaprodi

Lukman Arief, SDs, M.Sn

Koordinator Tugas Akhir

Lukman Arief, SDs, M.Sn

KATA PENGANTAR

Bismilahirrahmannirrahim,

Segala puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat serta hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Buku fabel edukasi anak”, sehingga dapat tersusun tugas akhir ini tepat pada waktunya.

Penyusunan tugas akhir ini dilakukan agar bisa menciptakan buku dongeng untuk anak-anak berumur 5 sampai 10 tahun.

Banyak sekali manfaat yang dapat diambil selama menyusun tugas akhir ini. Penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari dukungan dari pihak-pihak yang telah mendukung baik dari segi materil maupun moril.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Mahdi Abdullah, ST.M.Sn Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
2. Kedua orang tua dan keluarga, yang telah memberikan dukungan moril maupun materil sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan
3. Lukman Arief, SDs, M.Sn sebagai Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
4. Kepada dosen-dosen Desain Komunikasi Visual yang belum saya sebutkan namanya yang telah memberikan berbagai macam ilmu yang berarti.
5. Terakhir, semua rekan Jurusan Desain Komunikasi Visual dan Komunikasi Visual angkatan 2010.

Dalam menyelesaikan tugas akhir ini penulis menyadari akan kemampuan yang sangat terbatas, oleh karena itu penulis mengharapkan masukan-masukan dan saran-saran serta kritik-kritik yang sifatnya membangun guna perbaikan tugas akhir ini.

Akhir kata, semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat kepada teman-teman dan peneliti mohon maaf bila ada kesalahan dan kekurangan dalam penyusunan tugas akhir ini. Wassalam.

Jakarta, Januari 2014

Nur Hidayatulloh



DAFTAR ISI

Lembar Pernyataan	i
Lembar Pengesahan	ii
Abstract	iii
Abstrak	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vii
Daftar Gambarix
Daftar Tabel	x
I. Pendahuluan	1
A. Latar Belakang	1
B. Orisinilitas.....	2
C. Tujuan & Manfaat Perancangan.....	3
D. Menggambarkan Peluang & Tantangan Studi.....	4
E. Relevansi & Konsekuensi Studi	5
II. Metodologi	6
A. Kerangka Berfikir Studi.....	6
B. Proses Perancangan.....	11
C. Rincian Proses Perancangan.....	11

III. Data Perancangan	12
A. Tabel Data Perancangan	11
B. Rincian Data Perancangan	23
C. Objek Referensi & Inspirasi	27
IV. Konsep Perancangan	28
A. Ide/Gagasan Perancangan	28
B. Sasaran Perancangan	28
C. Pendekatan Etensis Desain	28
D. Muatan Lokal Dalam Perancangan Karya Desain.....	28
V. Ulasan Karya Perancangan	29
VI. Pameran Karya Tugas Akhir.....	34

DAFTAR TABEL

Daftar Tabel	x
(Tabel 1) Font judul	10
(Tabel 2) Font cerita Orang Utan	10
(Tabel 3) Font cerita Lumba-lumba.	10
(Tabel 4) Proses perancangan Buku	11
(Tabel 5) Data perancangan	12
(Tabel 6) Teori warna	11
(Tabel 7) Jadwal Kegiatan	34

DAFTAR GAMBAR

Daftar Gambarix

(Gambar 1) Horse, Goat, Rabit.....	3
(Gambar 2) Sketsa Karakter	3
(Gambar 3) Referensi karya.....	27
(Gambar 4) Insiprasi karya.....	28
(Gambar 5) Isi halaman	31
(Gambar 6) Media Utama..	32
(Gambar 7) X banner	33
(Gambar 7) Stiker.	33
(Gambar 8) <i>Layout</i> pameran	34
(Gambar 9) Poster pameran bersama.	35
(Gambar 10) Poster pameran individu.....	35
(Gambar 11) Banner pamer.....	36
(Gambar 12) Stiker pameran individu.....	36