

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF
MENGENAL LEOPARD GECKO**

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



Oleh :

Michella Meissy Febyoda

42315010092

Program Studi Desain Komunikasi Visual

MERCU BUANA

Dosen Pembimbing :

Fatimah Yasmin Hasni S.Sos, M.Ds

FAKULTAS DESAIN SENI DAN KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2020

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

Semester : 10

Tahun Akademik : 2019/ 2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Michella Meissy Febyoda**
Nomor Induk Mahasiswa : 42315010092
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif
 Leopard Gecko

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, 14 Agustus 2020

Yang memberikan pernyataan,



Michella Meissy Febyoda

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Lembar Pengesahan

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

Semester: Genap

Tahun Akademik: 2019/ 2020

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

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Ilustrasi Interatif Mengenal Leopard Gecko

Disusun Oleh,

Nama : Michella Meissy Febyoda

Nomor Induk Mahasiswa : 42315010092

Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal 25 Juli 2020

Pembimbing,

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Fatimah Yasmin Hasni S.Sos, M.Ds

Jakarta, 13 Agustus 2020

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir,



Rika Hindraruminggar, S.Sn., M.Sn

Ketua Program Studi,



Rika Hindraruminggar, S.Sn., M.Sn

**Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif
Mengenai *Leopard Gecko* Michella
Meissy Febyoda
NIM 4231501092**

ABSTRACT

A lot of kid's book telling about reptile has full of text that makes to feel bored and not entertaining the kids to understand the book's content. Interactive book will serve more delight than full of writing book. There is a lot animal species but only the living around animals are known.

According to this problem, the writer designs the interactive educational book about Leopard Gecko that enticing, so the writer hopes the kid can understand and know about reptile that rarely found. The educational books use flip the flap design that persuade kids to learn and get interaction with book

Keywords: *Book, Reptile, Interactive*



**Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif
Mengenal *Leopard Gecko* Michella
Meissy Febyoda
NIM 4231501092**

ABSTRAK

Buku anak tentang reptil banyak yang memiliki teks terlalu banyak karena dapat menimbulkan rasa bosan dan membuat buku kurang menyenangkan untuk mempermudah anak memahami isi dalam buku, maka buku interaktif akan lebih menyenangkan dibandingkan buku yang terlalu banyak tulisan. Jenis hewan sangat banyak namun yang dikenal hanyalah hewan yang hidup disekitar.

Berdasarkan masalah tersebut maka penulis merancang buku edukasi interaktif tentang *Leopard Gecko* dengan menarik, sehingga penulis mengharapkan anak dapat memahami dan mengenal reptil yang jarang ditemukan. Buku edukasi interaktif menggunakan jenis perancangan *flip the flap*, yang akan mengajak anak berinteraksi dengan buku dan juga belajar.

Kata Kunci: Buku, Reptil, Interaktif



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Mengenal *Leopard Gecko* sebagai syarat untuk memperoleh gelar Strata Satu (S1) Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Penulis tidak lupa untuk menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan dalam membantu penyusunan penulisan tugas akhir ini. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn., M.Sn selaku Kepala Program Studi yang telah memberikan bimbingan dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir.
2. Ibu Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos, M.Ds. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberi bimbingan, semangat, nasihat, dan arahan kepada penulis.
3. Keluarga penulis yang senantiasa dan selalu mendoakan penulis disetiap perkuliahan.
4. Teman-teman penulis yang telah memberi semangat dan bersedia membantu penulis saat kesulitan.

Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat dan menambah ilmu pengetahuan bagi pembacanya.

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Perancangan	1
B. Tujuan Perancangan.....	2
C. Manfaat Perancangan.....	2
BAB II.....	4
METODE PERANCANGAN.....	4
A. Orisinalitas	4
B. Target / Kelompok Pengguna (khalayak sasaran)	5
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	6
D. Skema Proses Desain	9
BAB III.....	11
DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	11
A. Data Aspek Komunikasi Karya.....	11
B. Data Aspek Teknis/ Teknologi Karya Perancangan	12
C. Data Aspek Estetika/ Keindahan Karya Perancangan	12
BAB IV	19
KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	19
A. Tataran Lingkungan/Komunitas	19
B. Tataran Sistem.....	19
C. Tataran Produk	20
D. Tataran Komponen	26

BAB V	29
UJI DESAIN	29
A. Deskripsi Karya.....	29
B. Kegiatan Uji Desain	29
KEPUSTAKAAN	34
LAMPIRAN.....	36



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Inspirasi Karya	5
Tabel 2. Biaya Pra Produksi.....	7
Tabel 3. Biaya Produksi	7
Tabel 4. Biaya Media Pendukung	8
Tabel 5. Biaya Total	8
Tabel 6. Price.....	21
Tabel 7. Motif	24



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Buku “Giraffe is Lost”	4
Gambar 2. Buku Mengapa Ular Berganti Kulit	5
Gambar 3. Skema Proses Desain.....	9
Gambar 4. Logo Hypegecko	9
Gambar 5. Proses Digital	10
Gambar 6. Realis	12
Gambar 7. Dekoratif.....	13
Gambar 8. Surealis	13
Gambar 9. Ekspresionis.....	14
Gambar 10. Karikatur.....	14
Gambar 11. Anime	15
Gambar 12. Karya Utama	20
Gambar 13. Desain Layout Karya Utama	21
Gambar 14. Analisis Karakter	22
Gambar 15. Gestur	23
Gambar 16. Background Sumber: Arsip Pribadi	25
Gambar 17. Komposisi Warna	26
Gambar 18. Font Lazy Morning	27
Gambar 19. Font Happy School.....	27
Gambar 20. Karya.....	28
Gambar 21. Galeri Tugas Akhir	29
Gambar 22. Tampilan Akun website galeri tugas akhir fdsk	29
Gambar 23. Poster.....	30
Gambar 24. Stiker dan Pin.....	30
Gambar 25. Kipas Tangan	31
Gambar 26. Banner	31
Gambar 27. Proteksi Karya.....	32

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Karya.....	35
Lampiran 2. Latar Belakang.....	35
Lampiran 3. Isi Buku Interaktif.....	36
Lampiran 4. Media Pendukung.....	37
Lampiran 5. Asistensi Sidang.....	38
Lampiran 6. Asistensi Laporan Tugas Akhir.....	38
Lampiran 7. Nilai Tugas Akhir.....	39

