

TUGAS AKHIR

**PERACANGAN BUKU ILUSTRASI PANDUAN
PUASA SUNNAH BAGI REMAJA BERBASIS
AUGMENTED REALITY**

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



Oleh :

Rizky Anjasmara

NIM 42316010033

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing:

Fatimah Yasmin Hasni S.Sos, M.Ds

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2020

 <p>UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	<p>LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUAN</p>	<p>Q</p>
--	---	-----------------

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizky Anjasmara
Nomor Induk Mahasiswa : 42316010033
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan 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, 13 Agustus 2020

Yang memberikan pernyataan,



Rizky Anjasmara

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

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
PANDUAN PUASA SUNNAH BAGI REMAJA
BERBASIS AUGMENTED REALITY

Disusun Oleh,

Nama : Rizky Anjasmara
Nomor Induk Mahasiswa : 42316010033
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

Pembimbing,



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 PANDUAN PUASA SUNNAH BAGI REMAJA BERBASIS AUGMENTED REALITY

Rizky Anasmara

NIM 42316010033

ABSTRACT

The current development of the need for illustrative books on the type of religion related to fasting is very minimal, most religious books related to fasting are not illustrated but rather theories that bore the reader.

With the illustration book aimed at making it easier for readers to understand and will be easier to understand when viewing the visual presented, the presence of illustration books related to fasting is very useful to help in-depth understanding of fasting for Muslim youth aged 12-16 years.

Augmented Reality is a technology that combines two-dimensional and or three-dimensional virtual objects into a real three-dimensional environment and then projects these virtual objects in real time. Unlike virtual reality which completely replaces reality, Augmented Reality (AR) only adds or complements reality. Researchers utilize technology that is often used by teenagers, namely smartphones to attract teenagers to read illustrated books and apply them in the form of Augmented Reality (AR).

Keywords: *Illustration Book, Muslim Youth, Augmentad Reality*

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PANDUAN PUASA SUNNAH BAGI REMAJA BERBASIS AUGMENTED REALITY

Rizky Anasmara

NIM 42316010033

ABSTRAK

Perkembangan saat ini kebutuhan buku-buku ilustrasi jenis agama terkait puasa sangat minim, kebanyakan buku-buku agama terkait puasa tidak berilustrasi melainkan teori yang membuat bosan pembaca.

Dengan adanya buku ilustrasi bertujuan untuk lebih mempermudah pemahaman pembaca dan akan lebih mudah mengerti ketika melihat visual yang disampaikan, hadirnya buku ilustrasi terkait puasa sangat bermanfaat untuk membantu pemahaman mendalam tentang puasa kepada remaja muslim usia 12-16 tahun.

Augmented Reality merupakan teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata. Tidak seperti realitas maya yang sepenuhnya menggantikan kenyataan, namun *Augmented Reality* (AR) hanya menambahkan atau melengkapi kenyataan. Peneliti memanfaatkan teknologi yang sering digunakan oleh remaja yaitu *Smartphone* untuk menarik minat remaja membaca buku ilustrasi dan diterapkan dalam bentuk *Augmented Reality* (AR).

Kata Kunci: *Buku Ilustrasi, Remaja Muslim, Augmentad Reality*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala, berkat rahmat dan karunia dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul **PERACANGAN BUKU ILUSTRASI PANDUAN PUASA SUNNAH BAGI REMAJA BERBASIS AUGMENTED REALITY**. Dalam penyusunan laporan ini, tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Allah SWT karena berkat dan rahmat karuniaNya peneliti diberi kemudahan dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
2. Ibu Fatimah Yasmin Hasni S.Sos, M.Ds selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberi bimbingan, semangat, nasihat, dan arahan kepada penulis.
3. Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn., M.Sn selaku koordinator tugas akhir yang telah memberikan bimbingan.
4. Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn., M.Sn selaku dosen pembimbing akademik yang selalu memantau hasil belajar setiap semester dan membimbing dan memberi arahan serta masukan pada proses pembelajaran penulis di Universitas Mercu Buana.
5. Keluarga besar yang memberikan mendukung dan doa kepada penulis.
6. Bapak Ustad muhamad Syakur M.Pd selaku pengurus pesantren Asholatiyah Nadhdathul Wathan sebagai narasumber yang memberikan bimbingan dan arahan materi Puasa Sunnah.
7. Untuk teman-teman seperjuangan yang juga melaksanakan tugas akhir, terima kasih atas saran dan dukungannya.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu memberikan dukungan.

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

Jakarta, 13 Agustus 2020

Penulis

Rizky Anjasmara

DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
ABSTRACTS.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Perancangan.....	1
B. Tujuan Perancangan.....	2
C. Manfaat Perancangan.....	3
BAB II METODE PERANCANGAN.....	4
A. Orisinalitas.....	4
B. Target /Kelompok Pengguna.....	4
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	8
D. Skema Proses Kerja.....	12
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	21
A. Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan.....	21
B. Data Aspek Teknis Karya Perancangan.....	24
C. Data Aspek Keindahan Karya Perancangan.....	26
BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN.....	37
A. Tataran Lingkungan/Komunitas (Community Level).....	37
B. Tataran Media (System Level).....	38
C. Tataran Kekarya (Products Level).....	39

D. Tataran Komponen (Components Level).....	52
BAB V KEGIATAN PAMERAN.....	62
A. Deskripsi Karya	62
B. Kegiatan Uji Desain	63
C. Hasil Uji Desain	65
D. Kesimpulan.....	67
KEPUSTAKAAN	68
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Data Penelitian Buku Anak Rajin Puasa Cover.....	5
Gambar 2. Tampilan Halaman Buku Anak Rajin Puasa	6
Gambar 3. Kartu Muslim	7
Gambar 4. Buku isholat	7
Gambar 5. Proses Sketsa Ilustrasi.....	14
Gambar 6. Proses sketsa digital	15
Gambar 7. Proses pewarnaan	16
Gambar 8. Proses Finalisasi Karya.....	16
Gambar 9. Proses Modeling Karakter	17
Gambar 10. Proses Textur.....	17
Gambar 11. Proses Animasi	18
Gambar 12. Proses <i>Voice Over</i>	18
Gambar 13. Proses Build Apk.....	19
Gambar 14. Buku Augmented Reality.....	21
Gambar 15. Augmented Reality	22
Gambar 16. Objek 3D Modeling.....	23
Gambar 17. Warna primer, sekunder, tersier, kuartar, intermediate	30
Gambar 18. Cara Kerja Karya.....	38
Gambar 19. Cover Depan	40
Gambar 20. Cover Belakang.....	41
Gambar 21. Halaman Per BAB	42
Gambar 22. Halaman AR 1	44
Gambar 23. Halaman AR 2.....	45
Gambar 24. Halaman AR 3.....	46
Gambar 25. Halaman AR 4.....	48
Gambar 26. Halaman AR 5.....	49
Gambar 27. Halaman Isi	50
Gambar 28. Karakter Utama	53
Gambar 29. Karakter Utama	54
Gambar 30. Karakter Pendukung	55
Gambar 31. Karakter Pendukung	56

Gambar 32. Karakter Pendukung	57
Gambar 33. Warna	58
Gambar 34. <i>Font</i> Cover Buku	59
Gambar 35. Konsep Material	60
Gambar 36. Konsep Proteksi Karya.....	61
Gambar 37. Deskripsi Karya.....	62
Gambar 38. Header Karya.....	63
Gambar 39. Mockup Buku	64
Gambar 40. Tampilan Video AR	64
Gambar 41. Media Pendukung	65
Gambar 42. Jumlah <i>View Audience</i>	65

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Biaya pra produksi	10
Tabel 2 Biaya produksi	10
Tabel 3 Biaya pameran.....	11
Tabel 4 Total biaya keseluruhan	12
Tabel 5. Tanggapan, kritik, dan saran.....	62

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Bagan Skema Proses Desain.....	12
Bagan 2. Bagan Skema Proses Produksi.....	14

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. ACC Siap Pameran.....	69
Lampiran 2. ACC Siap Sidang	70
Lampiran 3. ACC Revisi Laporan.....	71
Lampiran 4. Nilai Sidang.....	72