

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI RUBBY HABITS

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



Oleh :

Putri Nur Isya

NIM 423 1601 0088

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing :

Dean Arjuna D, S.Ds, M.Sn



FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2020

LEMBAR PERNYATAAN

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

Semester : 8

Tahun Akademik : 2019/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Putri Nur Isya
Nomor Induk Mahasiswa : 42316010088
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Ilustrasi Rubby Habits

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, 08 Agustus 2020.

Yang memberikan pernyataan,



(Putri Nur Isya)

LEMBAR PENGESAHAN

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

Semester: 8

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 Rubby Habits
Disusun Oleh :
Nama : Putri Nur Isya
NIM : 42316010088
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal..27 Juni 2020..

Pembimbing,

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Dean Arjuna D, S.Ds, M.Sn

Jakarta, 08 Agustus 2020.

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir



(Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn)

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain



(Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn)

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI RUBBY HABITS

Putri Nur Isya

NIM 423 1601 0088

ABSTRACT

A child's development takes place in the level of ability and awareness of parents in taking advantage of opportunities in the golden period. The degree of optimization of the role of parental care that is continuous and consistent with the growth and development of children in that period will determine the quality of children in the future. That way, the parents need for media that can help to encourage children to take good actions as role models in behaving as a solution is a book.

The design of the Rubby Habits Illustration Book as a media to encourage children to do simple activities that can foster good habits in children. The design of this media uses a Soft book which is a book made of fabric and has a shape like a pillow.

Rubby Habits book designed for children with interesting and educational visuals. The characters in the book can be a good role model for children in attitude and behavior. In the Rubby Habits book uses short, easy-to-understand sentences, illustrations dominate the book so that the message presented can be easily received and can be remembered well by the reader. This book is designed for children 1-5 Years.

Keywords: *Parents, Illustration Book, Children*

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI RUBBY HABITS

Putri Nur Isya

NIM 423 1601 0088

ABSTRAK

Perkembangan seorang anak terjadi pada tingkat kemampuan dan kesadaran orang tua dalam memanfaatkan peluang dimasa keemasan. Tingkat optimalisasi peran pengasuhan orang tua yang berkelanjutan dan konsisten terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak pada periode tersebut sangat menentukan kualitas anak dikemudian hari. Dengan begitu, orang tua membutuhkan media yang dapat membantu mendorong anak untuk mengambil tindakan yang baik sebagai panutan dalam berperilaku sebagai solusi adalah sebuah buku.

Perancangan Buku Ilustrasi Rubby Habits sebagai media untuk mendorong anak melakukan kegiatan sederhana yang dapat menumbuhkan kebiasaan baik pada anak. Perancangan media ini menggunakan Soft book yang merupakan buku berbahan kain dan memiliki bentuk menyerupai bantal.

Buku Rubby Habits yang dirancang untuk anak-anak dengan visual yang menarik dan mengedukasi. Karakter dalam buku dapat menjadi teladan yang baik pada anak dalam bersikap dan berperilaku. Dalam Buku Ilustrasi Rubby Habits menggunakan kalimat yang singkat dan mudah dipahami, ilustrasi mendominasi buku sehingga pesan yang disajikan dapat dengan mudah diterima dan dapat diingat dengan baik oleh pembaca. Buku ini dirancang untuk anak 1-5 Tahun.

Kata Kunci: *Orang tua, Buku Ilustrasi, Anak-anak*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan rahmatnya penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Rubby Habits”. Laporan ini dapat selesai karena dukungan dari beberapa pihak yang telah diberikan selama penyusunan tugas akhir. Dikesempatan ini, secara khusus penulis mengucapkan rasa Terima Kasih kepada :

1. Allah SWT.
2. Orang Tua penulis yang selalu memberikan dukungan baik secara moril maupun materiil.
3. Bapak Diean Arjuna D, S.Ds, M.Sn, Selaku dosen pembimbing yang banyak memberi masukan, nasihat dan arahan selama proses bimbingan kepada penulis.
4. Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn, Selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, dan Koordinator Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan guna memperlancar jalannya proses tugas akhir ini.
5. Teman-teman Program Studi Desain Komunikasi Visual angkatan 2016.

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

Jakarta, 18 Juli 2020

Penulis.

Putri Nur Isya

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRACT	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR BAGAN	x
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Perancangan	1
B. Tujuan Perancangan	3
C. Manfaat Perancangan	3
II. METODE PERANCANGAN	4
A. Orisinalitas	4
B. Kelompok Pengguna Produk	8
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi	10
D. Skema Proses Desain	13
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	16
A. Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan	16
B. Data Aspek Teknis Karya Perancangan	16
C. Data Aspek Keindahan Karya Perancangan	17
IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	22
A. Tataran Lingkungan/Komunitas (Community Level)	22
B. Tataran Media (System Level)	22
C. Tataran Kekaryaannya (Products Level)	23
D. Tataran Elemen Visual (Components Level)	41
V. KEGIATAN PAMERAN	45
A. Deskripsi Karya	45
B. Kegiatan Uji Desain	46

C. Hasil Uji Desain	49
KEPUSTAKAAN	52
LAMPIRAN.....	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Soft book Sim Salabim hal. Cover Depan	4
Gambar 2. Soft book Sim Salabim.....	4
Gambar 3. Soft book Sim Salabim hal. 1	4
Gambar 4. Soft book Sim Salabim hal. 2	4
Gambar 5. Soft book Sim Salabim hal. 3	5
Gambar 6. Soft book Sim Salabim hal. 4	5
Gambar 7. Soft book Sim Salabim hal. 5	5
Gambar 8. Soft book Sim Salabim hal. 6	5
Gambar 9. Soft book Sim Salabim hal. 7	5
Gambar 10. Soft book Sim Salabim hal. 8	5
Gambar 11. Soft book Sim Salabim Rabbit Hole	6
Gambar 12. Soft book Sim Salabim hal. Cover Belakang.....	6
Gambar 13. Soft book Rubby Habits hal. Cover Depan.....	23
Gambar 14. Soft book Rubby Habits hal. 1.....	24
Gambar 15. Soft book Rubby Habits hal. 2.....	25
Gambar 16. Soft book Rubby Habits hal. 3.....	26
Gambar 17. Soft book Rubby Habits hal. 4.....	27
Gambar 18. Soft book Rubby Habits hal. 5.....	28
Gambar 19. Soft book Rubby Habits hal. 6.....	29
Gambar 20. Soft book Rubby Habits hal. 7.....	30
Gambar 21. Soft book Rubby Habits hal. 8.....	31
Gambar 22. Soft book Rubby Habits hal. 9-10.....	33
Gambar 23. Soft book Rubby Habits hal. 11-12.....	33
Gambar 24. Soft book Rubby Habits hal. 13.....	35
Gambar 25. Soft book Rubby Habits hal. 14.....	36
Gambar 26. Soft book Rubby Habits hal. 15.....	37
Gambar 27. Soft book Rubby Habits hal. 16.....	38
Gambar 28. Soft book Rubby Habits hal. 17-18.....	38
Gambar 29. Soft book Rubby Habits hal. Cover Belakang	39
Gambar 30. Mockup Desain Buku Ilustrasi Rubby Habits	40
Gambar 31. Warna Palet Buku Ilustrasi Rubby Habits	41
Gambar 32. Tipografi Buku Ilustrasi Rubby Habits	41
Gambar 33. Karakter Utama	42
Gambar 34. Karakter Pendukung	43
Gambar 35. Material Buku Ilustrasi Rubby Habits	44
Gambar 36. Buku Ilustrasi Rubby Habits	45
Gambar 37. Poster Jumpa Maya	46
Gambar 38. Kegiatan Uji Desain 1.....	47
Gambar 39. Kegiatan Uji Desain 2.....	48
Gambar 40. Kegiatan Uji Desain 3.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Inspirasi Karya Sejenis.....	6
Tabel 2. Kesimpulan elemen visual buku Sim Salabim.....	7
Tabel 3. Kesimpulan konsep cerita dan konsep soal buku Sim Salabim ...	7
Tabel 4. Biaya Pra Produksi.....	11
Tabel 5. Biaya Produksi	11
Tabel 6. Biaya Pameran	12
Tabel 7. Total Biaya Keseluruhan	12
Tabel 8. Desain Layout Karya.....	39
Tabel 9. Hasil Uji Desain.....	51



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Proses Perancangan	13
Bagan 2. Proses Produksi	14

