

TUGAS AKHIR

MEDIA PERAGA EDUKASI LINGKUNGAN UNTUK ANAK SD KELAS 3

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam Mengambil Mata Kuliah Tugas Akhir



Oleh :

HANDY MULYA ERLANGGA

NIM 41916120020

Dosen Pembimbing :

Vania Aqmarani Sulaiman, S.Ds, M.Ds

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
2020**

LEMBAR PERNYATAAN

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

Semester : 8

Tahun Akademik : 2020/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Handy Mulya Erlangga
Nomor Induk Mahasiswa : 41916120020
Program Studi : Desain Produk
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Judul Tugas Akhir : Media Peraga Edukasi Lingkungan Untuk Anak SD Kelas 3

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, 15 Januari 2021

Yang memberikan pernyataan,



(Handy Mulya Erlangga)

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

Semester : Ganjil

Tahun Akademik : 2020/2021

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

Judul Tugas Akhir : **Media Peraga Edukasi Lingkungan Untuk Anak SD Kelas 3**
Disusun Oleh

Nama : **HANDY MULYA ERLANGGA**

NIM : **41916120020**

Program Studi : **Desain Produk**

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal **19 Januari 2021**.

Jakarta, 09 Februari 2021

Menyetujui

Pembimbing,

Koordinator Tugas Akhir


Vania Aqmarani Sulaiman, S.Ds., M.Ds


Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Produk

Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif


Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.


Dr. Ariani Kusumo Wardhani, M.Ds, CS

Media Peraga Edukasi Lingkungan Untuk Anak SD Kelas 3

**Jurusan Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercubuana**

**Handy Mulya Erlangga
41916120020**

ABSTRAK

Media ini berisi 5 halaman yang masing-masing halaman berisi materi edukasi tentang lingkungan. Media ini dibuat interaktif agar anak dapat belajar sambil bermain dengan asyik. Sebagai anak muda penting sekali untuk menjaga lingkungan sejak dini, karena lingkungan yang bersih akan berdampak positif bagi kesehatan kita dan juga makhluk hidup lainnya. Dengan adanya media ini diharapkan dapat membuat belajar anak lebih menyenangkan dan lebih interaktif. Melalui visual dan pop-up yang menarik, anak-anak dapat lebih mengerti mengenai materi yang ada di media peraga ini serta dapat meningkatkan ketertarikan dalam belajar. Terciptanya media yang dirancang untuk mengedukasi anak spesifik tentang lingkungan dengan visual pop-up yang menarik dan mudah dimengerti. Ilustrasi pada buku anak mempunyai kontribusi membuat buku menjadi indah dan menyenangkan, menarik perhatian serta dapat menggambarkan cerita secara lebih nyata.

Kata kunci: media peraga, lingkungan, *pop-up*

***Environment Education Pup-Up Media
For Grade 3 Elementary School***

**Department of Product Design, Faculty of Design and Creative Arts
Mercubuana University**

**Handy Mulya Erlangga
41916120020**

ABSTRACT

This media contains 5 pages, each page contains educational learning about the environment. This product is made interactive so that children can learn while having fun playing. As young people, it is very important to protect the environment from an early age, because a clean environment will have a positive impact on our health and also for other living creature. With this product, we hoped that it can make children's learning more fun and more interactive. Through attractive visuals and pop-ups, children can understand and learning better. The creation of this product designed to educate children about the environment with visual pop-ups that are attractive and easy to understand. Illustrations in children's books contribute to making books beautiful and fun, attracting attention and can depict stories more realistically.

Keywords: visual book, environment, pop-up

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **“Media Peraga Edukasi Lingkungan Untuk Anak SD Kelas 3”**.

Tugas akhir ini merupakan syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) pada program studi Desain Produk Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini, terutama penulis ucapkan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan anugerah dan bimbingannya kepada penulis sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan maksimal, serta kepada Nabi besar Muhammad SAW.
2. Keluarga saya, terima kasih banyak atas segala dukungan moral dan memberikan saran yang membangun, sehingga saya dapat menyelesaikan Laporan Riset Desain ini.
3. Bapak Hady Sudarwanto, ST, M.Ds selaku Kepala Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.
4. Ibu Vania Aqmarani Sulaiman, S.Ds., M.Ds selaku dosen pembimbing.
5. Seluruh dosen dan staf Program Studi Desain Produk Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana yang telah memberikan segenap ilmunya.
6. Pihak-pihak lain yang ikut berperan dan sangat membantu penulis selama proses kerja praktik berlangsung maupun dalam penyusunan laporannya.

Penulis sangat berharap bahwa laporan yang telah disusun ini dapat membantu para pembaca dalam mencari informasi maupun menambah pengalaman. Penulis menyadari adanya kekurangan dalam penyusunan

laporan ini walaupun penulis telah berusaha dengan maksimal, karena itu penulis menerima saran-saran konstruktif dari para pembaca sekalian dengan senang hati dan tangan terbuka.

Akhir kata saya ucapkan terima kasih kepada para pembaca yang telah menyempatkan diri untuk membaca Tugas Akhir ini. Semoga isi laporan ini membantu para pembaca dalam mencapai tujuannya.

Jakarta, 7 Januari 2020

Handy Mulya Erlangga



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRCT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Perancangan.....	1
1.2 Judul dan Interpretasi Judul.....	3
1.3 Tujuan Perancangan.....	4
1.4 Permasalahan Perancangan.....	4
1.5 Manfaat Perancangan.....	4
BAB II METODE PERANCANGAN	
2.1 Orisinalitas.....	5
2.2 Kelompok Pengguna Produk.....	7
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	9
2.4 Skema Proses Kerja.....	10
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	
3.1 Data dan Analisa Aspek Fungsi	15
3.1.1 Data Dan Analisa Kurikulum Sekolah Dasar.....	15
3.1.2 Data Dan Analisa Media Pembelajaran.....	19
3.1.2.1 Sketsa Hasil Analisa Pada Media Pembelajaran.....	24
3.1.3 Data Dan Analisa Ukuran Tubuh Anak.....	25
3.1.3.1 Sketsa Hasil Analisa Pada Ukuran Permainan.....	26
3.1.4 Data Dan Analisa Jarak Tubuh.....	28
3.1.4.1 Sketsa Hasil Analisa Pada Jarak Pemain.....	29
3.1.5 Data Dan Analisa Pop-Up.....	30
3.1.6 Data Dan Analisa Pada Konten.....	32
3.1.6.1 Hasil Sketsa Analisa Pada Konten.....	33
3.2 Data dan Analisa Aspek Estetika	34
3.2.1 Data Dan Analisa Ilustrasi.....	34
3.2.2 Data Dan Analisa Warna.....	37

3.2.3 Data Dan Analisa Layout.....	39
3.2.3.1 Sketsa Hasil Analisa Aspek Estetika.....	41
3.3 Data dan Analisa Aspek Sistem.....	43
3.3.1 Data Dan Analisa Teknik Pop-Up.....	43
3.3.1.1 Teknik One-Piece.....	45
3.3.1.2 Teknik Multi-Piece.....	50
3.3.1.3 Sketsa Hasil Analisa Aspek Sistem.....	54
3.4 Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Pembiayaan Produk Rancangan.....	57
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	
4.1 Konsep Dasar.....	58
4.2 Konsep Ukuran.....	58
4.3 Konsep Bentuk.....	60
4.3.1 Konsep Bentuk Isi Halaman.....	60
4.3.2 Konsep Bentuk Ilustrasi.....	65
4.3.3 Konsep Bentuk Typography.....	66
4.4 Konsep Material.....	67
4.5 Konsep Warna.....	67
4.6 Konsep Mekanik.....	67
BAB V DESAIN FINAL DAN KEGIATAN PAMERAN	
5.1 Desain Final.....	69
5.2 Konsep Pameran.....	72
5.3 Respon Pengunjung.....	77
5.4 Pasca Sidang.....	79
BAB VI KESIMPULAN	81
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Referensi Karya	5
Gambar 2.2. Halaman Ke 2 Pada Buku Referensi.....	6
Gambar 2.3. Detail Lipatan Kertas.....	7
Gambar 2.4. Skema Proses Perancangan.....	11
Gambar 2.5. Skema Proses Produksi.....	13
Gambar 3.1. Sketsa Ide Konsep Black Box.....	14
Gambar 3.2. Buku Pelajaran Tentang Lingkungan.....	19
Gambar 3.3. Papan Buletin.....	20
Gambar 3.4. Papan Flanel.....	20
Gambar 3.5. Papan Magnetik.....	21
Gambar 3.6. Papan Paku.....	21
Gambar 3.7. Model.....	22
Gambar 3.8. Mockup.....	22
Gambar 3.9. Diorama.....	23
Gambar 3.10. Media Serupa.....	24
Gambar 3.11. Dimensi Lebar Bahu.....	25
Gambar 3.12. Dimensi Lebar dan Panjang Tangan.....	26
Gambar 3.13. Hasil Sketsa Analisa Aspek Fungsi	27
Gambar 3.14. Jarak Ruang Proksemik.....	28
Gambar 3.15. Zona Proksemik	29
Gambar 3.16. Jarak Antar Pemain.....	30
Gambar 3.17. Ilustrasi Media Peraga.....	41
Gambar 3.18. Color Palette Media Peraga.....	42
Gambar 3.19. Right Angle V-Fold.....	43
Gambar 3.20. Acute Angle V-Fold.....	43
Gambar 3.21. Pointed V-Fold.....	44
Gambar 3.22. Obtuse Angle V-Fold.....	44
Gambar 3.23. Assymetric V-Fold.....	44
Gambar 3.24. Parallel Fold.....	45
Gambar 3.25. Parallelogram.....	45

Gambar 3.26. Asymmetric Parallel-fold.....	45
Gambar 3.27. Angle of Crease.....	46
Gambar 3.28. Shape of Slit.....	46
Gambar 3.29. Shape of Slit 2.....	47
Gambar 3.30. Generation.....	47
Gambar 3.31. Cut Aways.....	48
Gambar 3.32. Angles of Creases.....	48
Gambar 3.33. Shapes of Slits.....	49
Gambar 3.34. Asymmetric Slits.....	49
Gambar 3.35. Asymmetric Mountain.....	50
Gambar 3.36. Teknik V-Fold.....	51
Gambar 3.37. Teknik Floating Layers.....	52
Gambar 3.38. Teknik Scenery Flats.....	52
Gambar 3.39. Teknik Straps.....	53
Gambar 3.40. Teknik Square on Box.....	53
Gambar 3.41. Teknik Pull-Up Planes.....	54
Gambar 3.42. Teknik Halaman 1.....	54
Gambar 3.43. Teknik Halaman 2.....	55
Gambar 3.44. Teknik Halaman 3.....	55
Gambar 3.45. Teknik Halaman 4.....	56
Gambar 4.1. Format Ukuran Saat Dibuka 1 Halaman.....	59
Gambar 4.3. Foto Halaman Pertama.....	60
Gambar 4.4. Foto Halaman Kedua.....	61
Gambar 4.5. Foto Halaman Ketiga.....	62
Gambar 4.6. Foto Halaman Ketiga Bagian 2.....	62
Gambar 4.7. Foto Halaman Keempat.....	63
Gambar 4.8. Foto Halaman Keempat Bagian 2.....	64
Gambar 4.9. Foto Halaman Kelima.....	64
Gambar 4.10. Anak Usia 8-10 Tahun.....	65
Gambar 4.10. Visualisasi Pada Anak Usia 8-10 Tahun.....	66
Gambar 4.11. Font Our Story Begins.....	66
Gambar 4.12. Letter Kids Regular.....	67
Gambar 4.13. Palet Warna.....	68

Gambar 5.1. Ukuran Cover.....	69
Gambar 5.2. Ukuran Saat Dibuka Semua.....	70
Gambar 5.3. Halaman Pertama.....	70
Gambar 5.4. Halaman Kedua.....	71
Gambar 5.5. Halaman Ketiga.....	71
Gambar 5.6. Halaman Keempat.....	71
Gambar 5.7. Halaman Kelima.....	72
Gambar 5.8. Postingan di Instagram.....	72
Gambar 5.9. Bagian Cover.....	73
Gambar 5.10. Judul dan Penjelasan.....	73
Gambar 5.11. Judul dan Penjelasan.....	74
Gambar 5.12. Data dan Analisa.....	74
Gambar 5.13. Desain Final.....	75
Gambar 5.14. Gambar Display.....	75
Gambar 5.15. Galeri Karya Youtube.....	76
Gambar 5.16. Komentar pada Pameran.....	77



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Asistensi	84
-----------------------------------	----

