

TUGAS AKHIR

PERLENGKAPAN KELAS ANAK-ANAK (PERANCANGAN DESAIN BUKU EDUKASI ANAK)

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



Oleh :

Arfian Prasthika Tomy

NIM 41909010033

Desain Produk/Grafis dan Multimedia

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Dosen Pembimbing :

Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn

**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA**

2015



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

Q

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Arfian Prasthika Tomy**
Nomor Induk Mahasiswa : **41909010033**
Jurusan/Program Studi : **Desain Produk Grafis dan Multimedia**
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 dipertanggungjawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 29 Januari 2015

Yang memberikan pernyataan,



Arfian Prasthika Tomy



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

Q

Semester Ganjil

Tahun Akademik 2014/2015

Tugas Akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata Satu (S1). Jurusan Desain Produk Grafis dan Multimedia, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : **"PERLENGKAPAN KELAS ANAK-ANAK"**
Buku Edukasi

Disusun Oleh :

Nama : **Arfian Prasthika Tomy**

NIM : **41909010033**

Program Studi : **Desain Produk Grafis dan Multimedia**

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada sidang Sarjana pada tanggal 16 Januari 2015.

Pembimbing,

UNIVERSITAS

Agus Budi Setyawan, S.Ds. M.Sn

MERCU BUANA

Mengetahui,

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir

Ketua Program Studi

Agus Budi Setyawan, S.Ds. M.Sn

Hady Sedarwanto, ST. M.Ds

CHILD CLASS EQUIPMENTS (EDUCATION BOOK)

Written Project Report

Study Programs Product Design Departement of Graphic Design & Multimedia

Mercu Buana University Jakarta, 2015

By : **Arfian Prasthika Tomy**

ABSTRACT

Educational book is the one each of child needs. Educational book is very important for child development . The function not only to learning media but also in order to inculcate the habit of reading from an early age. Quality educational book have conceptual complexity good value contains, good philosophy of science and methodology. Planning considerations the educational children's book include design education the visual aspects and material. Education books made is educational books featuring various types and designs innovative products that server as a simple and appropriate to the children educational books need, by applying a theme mari mengenal bentuk dan warna in a fun colourfull visual style into children educational books design. Is expected to be able to make everyone enjoy the product in terms of visual, verbal, and aesthetic.

Begins the design process of observation, searching for data reference, observe similar educational books and objects that ultimately seek further in the process through the use of digital vector technique. Design process includes visual studies with a simple verbal data and supported by visualization, expected this design can held the child to understand about colors and shaper more easily and can be useful for science in the field of product design and can be developed as teaching materials.

Keywords: *child educational books , design process, visual, mari mengenal bentuk dan warna*

PERLENGKAPAN KELAS ANAK-ANAK (BUKU EDUKASI)

Pertanggung Jawaban Tertulis
Program Studi Desain Produk Jurusan Desain Grafis & Multimedia
Universitas Mercu Buana Jakarta, 2015

Oleh : Arfian Prasthika Tomy

ABSTRAK

Buku edukasi merupakan salah satu kebutuhan setiap anak. Buku edukasi sangat penting bagi tumbuh kembangnya anak. Fungsinya tak hanya untuk menjadi media belajar anak, tapi juga agar menanamkan kebiasaan membaca sejak dini. Desain buku edukasi yang berkualitas menyimpan nilai konseptual, mengandung kompleksitas nilai, baik ilmu pengetahuan, muatan filosofi maupun metodologi. Pertimbangan perencanaan desain buku edukasi anak meliputi aspek visual dan material. Buku edukasi yang dibuat ialah buku edukasi yang menampilkan berbagai macam jenis desain tentang pengenalan bentuk dan warna yang berfungsi sebagai media belajar anak, dengan mengaplikasikan tema mari mengenal bentuk dan warna dalam gaya visual fun colourfull kedalam desain buku edukasi anak, diharapkan desain tersebut dapat membuat setiap orang menikmati produk dari segi visual, verbal dan estetik.

Proses desain berawal dari observasi, mencari referensi data, mengamati buku-buku edukasi sejenis dan akhirnya mencari foto-foto objek yang selanjutnya di proses melalui digital menggunakan teknik vektor. Proses desain meliputi studi visual dengan data verbal yang singkat dan didukung oleh visualisasi, diharapkan perancangan ini dapat membantu para anak untuk memahami tentang warna dan bentuk dengan lebih mudah dan dapat berguna bagi ilmu pengetahuan dalam bidang desain produk dan dapat dikembangkan sebagai bahan ajar.

Kata kunci: Buku edukasi anak, proses desain, visual, mengenal bentuk dan warna

KATA PENGANTAR

Desain merupakan ilmu yang belakangan semakin banyak dilirik oleh masyarakat. Bukan hanya karena ranah keilmuan yang menarik, desain telah berubah menjadi ilmu yang sangat menjanjikan seiring dengan perkembangan zaman dan kebutuhan manusia. Banyak masyarakat yang secara serius mulai mempelajari ilmu ini guna menjawab kebutuhan akan ilmu dan kehidupannya.

Perkuliahan merupakan kegiatan yang sangat membantu desainer untuk dapat mempelajari dan memahami dunia desain lebih jauh. Dalam lingkungan perkuliahan, desainer dapat membuka kesempatan sebesar-besarnya untuk bertukar pikiran sesama mahasiswa maupun dengan pihak dosen. Lebih jauh lagi, dunia perkuliahan mampu menjadi wadah bagi mahasiswa untuk berkreaitivitas dan mengeksplorasi potensi dari masing-masing individu.

Pada akhirnya, desainer harus mampu menyelesaikan Tugas Akhir dalam program studi desain produk sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar sarjana sekaligus sebagai ajang untuk menunjukkan kepada masyarakat dan universitas tentang semua hal yang telah desainer pelajari selama berkuliah di Universitas Mercu Buana.

Kegiatan Tugas Akhir ini memberikan kesan yang sangat berarti bagi desainer terutama ketika kegiatan pameran hasil karya dan kegiatan sidang. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan banyak masukan positif bagi desainer untuk dapat melangkah ke jenjang selanjutnya dan tampil sebagai individu yang siap bersaing.

UCAPAN TERIMA KASIH

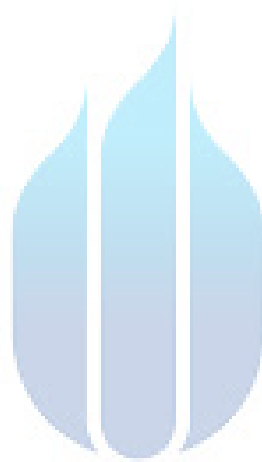
Puji syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala limpahan rahmat, inayah, taufik dan hidayahnya sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir ini. Saya sangat bersyukur karena laporan ini pada akhirnya dapat tersusun dengan baik atas bantuan banyak pihak didalamnya.

Saya sangat berterimakasih kepada semua pihak yang turut menyumbangkan semangat dan idenya dalam laporan tugas akhir ini. Ucapan terima kasih terutama saya berikan kepada Bpk. Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn selaku pembimbing yang telah sangat sabar dalam memberikan panduan-panduan dan masukannya. Ucapan terima kasih juga saya berikan khususnya kepada :

1. Ayah dan Ibu saya yang selalu memberikan doa dan semangatnya .
2. Bpk. Edi Muladi, M.Si selaku dekan Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain Universitas Mercu Buana.
3. Bpk. Hady Soedarwanto, ST, M.Ds. selaku Kaprodi Desain Produk.
4. Syaeful Amri, Ahmad Arbi, Agung Beri, Salman Muhammad dan Ray idrian yang tergabung dalam Sasara atas kekompakan dan kebersamaannya.
5. Ady Santoso S.Kom, M.Sn sebagai mentor tim.
6. Dosen-dosen penguji sekaligus pembimbing Agus Budi Setiawan S.Ds. M.Sn. dan Lukman Arief S.Ds. M.Sn. yang telah banyak memberikan arahan dan masukan.
7. Fahrudi Azhari S.Ds, M. Ryan Jazmiauzan S.Ds, Arief Indirman S.Ds, Arif Wibowo S.Ds, dan Nawaf Dabo yang selalu mensupport dan mendukung karya tugas akhir.
8. Game Dota 1 dan 2 yang telah menemani penulis, memberikan inspirasi dan mood booster bagi penulis.
9. Ropang Mercu dan pihak-pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Saya berharap hasil laporan ini dapat berguna bagi masyarakat, khususnya mahasiswa dan mahasiswi Univeritas Mercu Buana. Saya juga berharap dengan adanya hasil laporan ini bisa menjadi sebuah motivasi untuk bisa berbuat lebih baik dan lebih banyak untuk masyarakat.

Saya sangat berharap akan masukan-masukan dan kritikan terhadap hasil laporan tugas akhir saya ini, yang bertujuan sebagai salah satu bahan pembelajaran guna membuat hasil penulisan selanjutnya dapat lebih baik lagi.



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMAKASIH	vii
DAFTAR ISI	ix

BAB I PENDAHULUAN

A. PENJELASAN TEMA/IDE/JUDUL PERANCANGAN.....	1
B. LATAR BELAKANG PERANCANGAN.....	1
C. RUMUSAN IDE PERANCANGAN.....	2
D. ORISINALITAS	2
E. TUJUAN DAN MANFAAT	5
1. Tujuan Perancangan	5
2. Manfaat Perencanaan	5
a. Untuk Personal.....	5
b. Untuk Masyarakat	5
c. Untuk Akademik	5

BAB II METODOLOGI

A. KERANGKA PERANCANGAN.....	7
B. PROSES PERANCANGAN	8
1. Strategi Desain.....	8
2. Rincian Proses Perancangan.....	8
a. Pencarian Data	9
b. Mencari Foto Objek	9
c. Desain Vektor dan alternatif	9

d. Pemilihan Material	9
e. Produksi.....	9
f. Publikasi	9

BAB III DATA PERANCANGAN

A. TABEL DATA PERANCANGAN	10
B. RINCIAN DATA PERANCANGAN.....	10
1. Media Pembelajaran.....	10
2. Buku.....	12
3. Ilustrasi	11
4. Tipografi.....	11
5. Warna.....	13
6. Layout.....	15
7. Material Cetak.....	16
8. Analisis Teori Penunjang	18
a. Pendekatan Ergonomi.....	19
b. Konsep Desain Buku.....	19
1. Analisis Aktivitas Manusia	19
2. Analisis Bentuk dan Fungsi	19
3. Analisis Ergonomi.....	20
4. Analisis Antropometrik	20
5. Analisis Bahan dan Tekstur	21
c. Analisis Struktur dan Kontruksi Buku.....	21
d. Analisis Warna	21
9. PRINSIP DESAIN	22
a. Kesatuan.....	22
b. Keseimbangan	23
c. Proporsi.....	23
d. Kesederhanaan	23
e. Aksentuasi	23
10. FINISHING.....	23
C. OBJEK REFERENSI DAN INSPIRASI.....	24

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

A. IDE DESAIN	24
B. INOVASI DESAIN	24
C. SASARAN DESAIN	25
D. PENDEKATAN ESTETIS	25

BAB V ULASAN KARYA PERANCANGAN

A. KONSEP PERANCANGAN	25
B. PROSES DAN STRATEGI PERANCANGAN	25
C. STUDI VISUAL	26
D. OBJEK DESAIN	29
E. DESAIN ALTERNATIF OBJEK DAN LAYOUT	30
F. DESAIN BUKU EDUKASI MARI MENGENAL BENTUK	31
G. WARNA	36
H. ULASAN TEKNIK FINISHING	37
I. MEDIA PENUNJANG PAMERAN	39
J. DOKUMENTASI PAMERAN	41

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN – LAMPIRAN

UNIVERSITAS MERCU BUANA

DAFTAR TABEL DAN DIAGRAM

Diagram 2.1. Kerangka Perancangan	7
Diagram 2.2. Rincian Proses Perancangan	8
Diagram 5.1. Proses dan Strategi Perancangan	26
Tabel 3.1. Tabel Data Perancangan	10

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Buku Bee Media Kidz.....	3
Gambar 1.2. Buku Bee Media Kidz.....	3
Gambar 1.3. Buku Intan Pariwara	4
Gambar 1.4. Buku Intan Pariwara	4
Gambar 3.1. Kertas Art carton.....	17
Gambar 3.2. Kertas Art paper.....	17
Gambar 3.3. Antropometri	20
Gambar 3.4. Hardcover.....	24
Gambar 3.5. Paket Seri Pertama Untuk Anak.....	25
Gambar 5.1. Huruf Din.....	26
Gambar 5.2. Huruf Dolce Vita.....	26
Gambar 5.3. Huruf Sweet Cheeks	26
Gambar 5.4. Huruf Si Kancil.....	27
Gambar 5.5. RGB, CMYK	27
Gambar 5.6. Roda warna.....	27
Gambar 5.7. Geometris dan Non Geometris	28
Gambar 5.8. Studi Bentuk Buku Mari Mengenal Bentuk dan Warna	28
Gambar 5.9. Studi layout.....	29
Gambar 5.10. Objek desain	29
Gambar 5.11. Desain alternatif objek.....	30
Gambar 5.12. Desain alternatif layout.....	30
Gambar 5.13. Desain Cover	31
Gambar 5.14. Desain halaman awal.....	32
Gambar 5.15. Desain halaman isi mengenal warna.....	33
Gambar 5.16. Desain Halaman Mencari warna dan halaman bentuk	34
Gambar 5.17. Desain Halaman Mencari bentuk.....	35
Gambar 5.18. Finishing	36
Gambar 5.19. Aplikasi Warna.....	37
Gambar 5.20. Hardcover.....	38
Gambar 5.21. Web	39
Gambar 5.22. flyer.....	39

Gambar 5.23 flyer.....	40
Gambar 5.24. Kartu Nama	40
Gambar 5.25. Logo	41
Gambar 5.26. Foto booth tim dan penerapan produk ke target	41
Gambar 5.27. Foto komentar dan daftar tamu	42

