

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF “MATAKU BINTANGKU” UNTUK
EDUKASI KESEHATAN ANAK-ANAK 4-6 TAHUN**

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



Oleh :

Aevanjelis Putra Pratama

NIM : 42316010019

Program Studi Desain Komunikasi Visual

MERCU BUANA

Dosen Pembimbing :


Wilsa Pratiwi, M.Sn

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

LEMBAR PERNYATAAN

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

Semester : 8

Tahun Akademik : 2020/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Aevanjelis Putra Pratama
Nomor Induk Mahasiswa : 42317010019
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Judul Tugas Akhir : Perancang Buku Ilustrasi Interaktif "Mataku Bintangku"
Untuk Edukasi Anak 4 – 6 Tahun

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, 13 Agustus 2021

Yang memberikan pernyataan,



Aevanjelis Putra Pratama

LEMBAR PENGESAHAN

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

Semester: 8


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 Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF “MATAKU BINTANGKU”
UNTUK EDUKASI ANAK 4 – 6 TAHUN

Disusun Oleh,
Nama : Aevanjelis Putra Pratama
NIM : 42317010019
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 21 Juli 2021.

Pembimbing,

Wilsa Pratiwi, S.Sn, M.Sn


Jakarta, 13 Agustus 2021

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir



Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain



Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF “MATAKU BINTANGKU” UNTUK EDUKASI KESEHATAN ANAK-ANAK 4-6 TAHUN

Aevanjelis Putra Pratama

NIM 42317010019

ABSTRAK

Buku edukasi yang ditujukan untuk usia pra sekolah yang memiliki teks terlalu banyak sehingga tidak menarik maupun mempermudah anak memahami isi dalam buku, maka buku interaktif Kesehatan mengenai mata yang dapat menjadi solusi bagi orangtua dalam menimbulkan niat dan kesadaran anak sehingga anak dapat memahami secara baik dan menghasilkan pengalaman yang menyenangkan dibandingkan buku *konvensional*.

Berdasarkan masalah tersebut maka penulis merancang buku edukasi interaktif tentang Kesehatan mata dengan menarik, sehingga penulis mengharapkan anak dapat memahami dan mengenal cara menjaga dan menghindari kebiasaan buruk yang dapat merusak panca indra mereka terutama mata. Buku edukasi interaktif menggunakan jenis perancangan pull the tab, yang akan mengajak anak berinteraksi dengan buku dan juga belajar.

Kata Kunci: Buku, Edukasi, Interaktif, Panca Indra



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF “MATAKU BINTANGKU” UNTUK EDUKASI KESEHATAN ANAK-ANAK 4-6 TAHUN

Aevanjelis Putra Pratama

NIM 42317010019

ABSTRACT

An educational book aimed at preschoolers with too many texts making it less interesting or even making it easier for children to understand the contents in the book, this interactive illustration book can be a solution for parents in educate their children, full intention and awareness caused by the book which make children easier to understand and produce a pleasant experience compared to conventional books.

Based on these problems, as author intend to design interactive educational book about eyes health, in hopes that children can understand and know how to maintain and avoid bad habits that can damage their senses, especially the eyes. This interactive educational book uses a pull the tab type design, which will invite children to interact with the book and also learn.

Keywords: Books, Education, Interactive, Five Senses

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan karunia-Nya kepada peneliti, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang “Mataku Bintangku”. Tugas akhir ini merupakan syarat memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari dalam penelitian ini tidak lepas dari kesalahan dan kekurangan akibat keterbatasan pengetahuan serta pengalaman. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan dan dukungan yang sangat berarti dari berbagai pihak, khususnya Ibu Wilsa Pratiwi, M.Sn selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, saran, bimbingan, semangat, pengetahuan dan nasihat-nasihat yang sangat bermanfaat yang telah diberikan kepada penulis. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan syukur atas kekuatan Tuhan Yang Maha Esa yang telah mencurahkan anugrah-Nya dan ingin berterima kasih pada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ngadino Surip, MS. selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
2. Dr Ariani Kusumo Wardhani, M.DcSc selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.
3. Ibu Rika Hindraruminggar, S.sn., M.sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.
4. Seluruh Dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas doa serta ilmu yang telah diberikan kepada penulis.
5. Orang tua, Adik-adik dan Angela Situmorang. Mereka yang telah memberikan semangat, doa, dan dukungan moral maupun material yang tiada henti-hentinya kepada penulis, serta memberikan banyak motivasi dan inspirasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh rekan Desain Komunikasi Visual Angkatan 2017 khususnya sahabat saya Ruben, Nanda dan rekan seperbimbingan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dalam isi maupun penyajiannya dikarenakan terbatasnya pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk saran dan masukan bahkan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan khususnya bagi penelitian yang akan datang.

Jakarta, 13 Juli 2021

Aevanjelis Putra Pratama S.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	siv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Perancangan.....	1
B. Tujuan Perancangan	2
C. Manfaat Perancangan	2
II. METODE PERANCANGAN.....	3
A. Orisinalitas	3
B. Target / Kelompok Pengguna (khalayak sasaran).....	4
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi	5
D. Skema Proses Desain	7
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	9
IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	16
A. Tataran Lingkungan /Komunitas (Community Level).....	16
B. Tataran Sistem (System Level)	16
1. Cara Kerja Karya	16
2. Cara Penyebaran/ Distribusi/ Penempatan Karya	16
C. Tataran Produk (Products Level)	17
1. Deskripsi Karya.....	17
2. Spesifikasi Teknis Karya	18
3. Desain Layout Karya	18
V. UJI DESAIN	24
C. HASIL UJI DESAIN.....	27
Kesimpulan	29
Daftar Pustaka.....	30



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Buku “Gigiku Sehat dan Kuat”.....	3
Gambar 2. Buku “Hansel dan Getel”	4
Gambar 3. Skema Proses Desain	7
Gambar 4. Ilustrasi Abstrak	10
Gambar 5. Ilustrasi Anthropomorphism	10
Gambar 6. Ilustrasi Whimsical	11
Gambar 7. Karya Utama	17
Gambar 8. Sketsa Karakter	19
Gambar 9. Sketsa Halaman	19
Gambar 10. Kato	20
Gambar 11. Poko	20
Gambar 12. Nana	21
Gambar 13. Jojo	21
Gambar 14. Sasa	22
Gambar 15. Ilustrasi Halaman Isi	22
Gambar 16. Palet Warna	23
Gambar 17. Font Caroni	23
Gambar 18. Font Greenkids	23
Gambar 19. Cover Buku	24
Gambar 20. Galeri Tugas Akhir	24
Gambar 21. Tampilan Akun Website Galeri FDSK Mataku Bintangku	25
Gambar 22. Bucket Hat	26
Gambar 23. Masker Kain	26
Gambar 24. Totebag	26
Gambar 25. Total Responder 11 Orang	27
Gambar 26. Saran Responder	27
Gambar 27. Pendapat Responder Tentang Realisasi Buku	28
Gambar 28. Kritik dan Saran	28

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Inspirasi Karya	4
Tabel 2. Biaya Pra Produksi	6
Tabel 3. Biaya Produksi	6
Tabel 4. Biaya Media Pendukung	6
Tabel 5. Total Biaya Pameran	7



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Bukti Asistensi	31
Lampiran 2. Bimbingan Mingguan	32
Lampiran 3. Kartu Asisrensi	33
Lampiran 4. Nilai Tugas Akhir	33

