

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU ANAK TENTANG SUKU DI
PULAU-PULAU TERBESAR INDONESIA DENGAN
TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY*



Oleh :
Anggi Almira Rahma
NIM 41915010001

Dosen Pembimbing :
DR. Ariani Kusuma Wardhani, S.Ds, M.Ds

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA

2017

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kesehatan jasmani dan rohani serta petunjuk dan kekuatan kepada penulis sehingga laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Buku Anak Tentang Suku dan Budaya di Pulau-pulau Terbesar Indonesia dengan Teknologi *Augmented Reality*” bisa diselesaikan, walau masih banyak kekurangan. Kritik dan saran sangat penulis harapkan agar dapat lebih baik lagi di kemudian hari.

Laporan tugas akhir ini disusun dan dibuat berdasarkan karya tugas akhir yang telah dibuat. Karya tugas akhir dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan tingkat strata 1 (S1) program studi Desain Produk Universitas Mercu Buana. Karya tugas akhir bertujuan untuk meningkatkan minat baca anak terhadap buku-buku pengetahuan, terutama mengenai kebudayaan Indonesia, dengan cara yang berbeda dan menyenangkan. Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis, universitas, dan masyarakat.



Jakarta, 9 Juni 2017

Penulis

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

Semester : Genap / 8

Tahun Akademik : 2017

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Anggi Almira Rahma
 Nomor Induk Mahasiswa : 41915010001
 Jurusan/Program Studi : Desain Produk
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
 Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Anak tentang Suku di
 Pulau-pulau Terbesar Indonesia dengan
 Teknologi *Augmented Reality*



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, 21 Juni 2017

Yang memberikan pernyataan,


Anggi Almira Rahma

	<p style="text-align: center;">LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	
---	---	---

Semester: Genap / 8

Tahun akademik: 2017

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

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Anak tentang Suku di Pulau-pulau
Terbesar Indonesia dengan Teknologi *Augmented Reality*

Disusun Oleh :

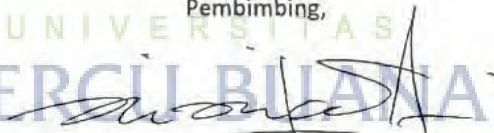
Nama : Anggi Almira Rahma

NIM : 41915010001

Jurusan/Program Studi : Desain Produk / Desain Grafis dan Multimedia

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 12 Juni 2017.

Pembimbing,
UNIVERSITAS
MERCU BUANA



DR. Ariani Kusuma Wardhani, S.Ds, M.Ds
Jakarta, 21 Juni 2017

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir



Hady Soedarwanto, ST, M.Ds

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain



Hady Soedarwanto, ST, M.Ds

DAFTAR ISI

ABSTRAK	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
BAB II METODE PERANCANGAN	4
A. Orisinalitas	4
B. Kelompok Pengguna Produk.....	5
1. Demografi Kelompok Pengguna Primer dan Sekunder	5
2. Psikografi Kelompok Pengguna Primer dan Sekunder	5
C. Tujuan dan Manfaat.....	6
1. Tujuan	6
2. Manfaat.....	6
D. Relevansi dan Konsekuensi.....	7
1. Logika Dasar Perancangan	7
2. Teknologi.....	7
3. Material.....	11
4. Biaya Perancangan dan Produksi.....	12
E. Skema Proses Kerja	12
1. Pra Produksi	13
2. Produksi	16
3. Post produksi	17
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	18
A. Kelompok Data Berkaitan dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan	18
1. Fungsi Buku Suku dan Budaya	18
2. Fungsi <i>Augmented Reality</i>	19
B. Kelompok Data Berkaitan dengan Estetika Produk Rancangan	20
1. Desain pada Buku	21
2. Referensi Karakter dengan Baju Adat Indonesia	23
3. Estetika Objek 3D.....	25
4. Referensi Rumah Adat Indonesia	26
5. Referensi Alat Musik Indonesia	29
C. Kelompok Data Berkaitan dengan Aspek Teknis Produk Rancangan	32
1. Teknis Perancangan Buku	32
2. Teknis Perancangan Aplikasi dengan Teknologi <i>Augmented Reality</i> .	33
3. Referensi Tekstur/Ukiran 15 Suku Nusantara	35
D. Kelompok Data Berkaitan dengan Aspek Ekonomi Produk Rancangan	37

BAB IV KONSEP PERANCANGAN	39
A. Tataran Lingkungan/Komunitas.....	39
B. Tataran Sistem	40
C. Tataran Produk.....	44
D. Tataran Elemen.....	45
1. Bentuk.....	46
2. Desain Visual.....	46
3. Musik dan <i>Sound Effects</i>	57
 BAB V PAMERAN	 58
A. Desain Final	58
B. Konsep Pameran	60
C. Respon Pengunjung	62
 BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	 64
A. Kesimpulan.....	64
B. Saran	64
 DAFTAR PUSTAKA	 66
LAMPIRAN	67



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Demografi Kelompok Pengguna Primer dan Sekunder.....	5
Tabel 2. Psikografi Kelompok Pengguna Primer dan Sekunder.....	5
Tabel 3. Fungsi Buku “Mengetahui Suku dan Budaya Nusantara”	19
Tabel 4. Fungsi <i>Augmented Reality</i> pada Buku “Mengetahui Suku dan Budaya Nusantara”	20
Tabel 5. Desain pada Buku “Mengetahui Suku dan Budaya Nusantara”	21
Tabel 6. Referensi dan Hasil Akhir Ilustrasi Karakter dengan Baju Adat Indonesia	23
Tabel 7. Estetika Objek 3 Dimensi.....	25
Tabel 8. Referensi dan Hasil Akhir Objek 3D Rumah Adat Indonesia	26
Tabel 9. Referensi Hasil Akhir Objek 3D Alat Musik Tradisional Indonesia	29
Tabel 10. Teknis Perancangan Buku “Mengetahui Suku dan Budaya Nusantara”	32
Tabel 11. Teknis Perancangan Aplikasi dengan Teknologi <i>Augmented Reality</i>	33
Tabel 12. Referensi Teks dan Ukiran 15 Suku Nusantara	35
Tabel 13. Tataran Sistem Melalui Konten	43
Tabel 14. Tataran Elemen Warna pada Sub Bab dan Bab Buku “Mengetahui Suku dan Budaya Nusantara”	48
Tabel 15. Tataran Elemen Grafis pada Buku “Mengetahui Suku dan Budaya Nusantara”	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Laptop.....	8
Gambar 2. Modem Wifi TP-Link.....	8
Gambar 3. <i>Smartphone</i>	8
Gambar 4. Tampilan <i>software editing</i> gambar	9
Gambar 5. Tampilan <i>3D software</i>	9
Gambar 6. Tampilan <i>website developer.vuforia.com</i>	10
Gambar 7. Tampilan <i>game engine</i>	10
Gambar 8. Skema Proses Kerja	12
Gambar 9. Referensi desain buku anak saat ini.....	14
Gambar 10. Referensi desain buku anak saat ini.....	14
Gambar 11. Referensi desain buku anak saat ini.....	14
Gambar 12. Referensi desain buku anak saat ini.....	14
Gambar 13. Marker <i>Augmented Reality</i> berupa ilustrasi alat musik Gordang	15
Gambar 14. Marker <i>Augmented Reality</i> berupa ilustrasi alat musik Kempul .	15
Gambar 15. Marker <i>Augmented Reality</i> berupa ilustrasi rumah adat Omo Hada	15
Gambar 16. Marker <i>Augmented Reality</i> berupa ilustrasi rumah adat Rumoh Aceh.....	16
Gambar 17. <i>Mood board</i> buku anak Suku dan Budaya	45
Gambar 18. <i>Mood board</i> karakter dalam buku anak Suku dan Budaya.....	45
Gambar 19. Palet warna untuk anak	47
Gambar 20. Palet warna untuk anak	47
Gambar 21. Font Schoolbell.....	49
Gambar 22. Font Aileron.....	50
Gambar 23. Font Gapstown Small AH.....	50
Gambar 24. Font KB Radio Wizard.....	51
Gambar 25. Ilustrasi rumah adat Nusantara dalam buku anak Suku dan Budaya.....	52
Gambar 26. Ilustrasi alat musik Nusantara dalam buku anak Suku dan Budaya.....	53
Gambar 27. Buku anak “Mengetahui Suku dan Budaya Nusantara”	58
Gambar 28. Halaman isi buku anak “Mengetahui Suku dan Budaya Nusantara”	58
Gambar 29. Penerapan aplikasi dengan teknologi <i>Augmented Reality</i> pada buku anak “Mengetahui Suku dan Budaya Nusantara”	58
Gambar 30. Halaman muka dan cara penggunaan teknologi <i>Augmented Reality</i> pada buku.....	59
Gambar 31. Halaman penjelasan tentang peta penyebaran dan pembagian suku-suku Indonesia	59
Gambar 32. Halaman daftar isi dan pembuka isi buku.....	59
Gambar 33. Layout buku di masing-masing bab.....	60
Gambar 34. Layout buku di masing-masing bab.....	60
Gambar 35. Layout buku di masing-masing bab.....	60
Gambar 36. Layout buku di masing-masing bab.....	60

Gambar 37. Layout buku di masing-masing bab.....	60
Gambar 38. Layout buku di masing-masing bab.....	60
Gambar 39. Layout buku di masing-masing bab.....	60
Gambar 40. Layout buku di masing-masing bab.....	60
Gambar 41. Layout buku di masing-masing bab.....	60
Gambar 42. Layout buku di masing-masing bab.....	60
Gambar 43. Layout buku di masing-masing bab.....	60
Gambar 44. Layout buku di masing-masing bab.....	60
Gambar 45. Layout buku di masing-masing bab.....	60
Gambar 46. Layout buku di masing-masing bab.....	60
Gambar 47. Layout buku di masing-masing bab.....	60
Gambar 48. Desain booth pameran produk Tugas Akhir	68
Gambar 49. Respon pengunjung terhadap produk Tugas Akhir	68
Gambar 50. Pengunjung saat menerapkan teknologi <i>Augmented Reality</i> pada buku “Mengenal Suku dan Budaya Nusantara”	68
Gambar 51. Suasana di <i>booth</i> saat pameran berlangsung	69
Gambar 52. Pengunjung saat menerapkan teknologi <i>Augmented Reality</i> pada buku “Mengenal Suku dan Budaya Nusantara”	69
Gambar 53. Pengunjung membaca buku “Mengenal Suku dan Budaya Nusantara”	69
Gambar 54. Penerapan teknologi <i>Augmented Reality</i> pada buku “Mengenal Suku dan Budaya Nusantara”	70
Gambar 55. Foto bersama dengan dosen yang hadir saat pameran berlangsung	70