

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF ISLAMI

UNTUK ANAK USIA 7-9 TAHUN

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



Disusun Oleh:

Mega Halimah

41913010002

Pembimbing:

Lukman Arief S.Ds, M.Sn

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK GRAFIS DAN MULTIMEDIA

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2017



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

Q

Semester : Delapan (VIII)

Tahun Akademik : 2017

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mega Halimah
Nomor Induk Mahasiswa : 41913010002
Jurusan/Program Studi : Desain Produk
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif Islami Untuk Anak Usia 7-9 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, 28 Juli 2017

Yang memberikan pernyataan,





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

Q

Semester: Delapan (VIII)

Tahun Akademik: 201

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 INTERAKTIF ISLAMI UNTUK ANAK
USIA 7-9 TAHUN

Disusun Oleh :

Nama : Mega Halimah
NIM : 41913010002
Jurusan/Program Studi : Desain Produk / Desain Grafis dan Multimedia

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 22 Juli 2017

UNIV Pembimbing, AS
MERCU BUANA

Lukman Arief. S.Ds M.Sn

Jakarta, 2 Agustus 2017

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir

Hady Soedarwanto, S.T, M.D.s

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain

Hady Soedarwanto, S.T, M.D.s

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas Limpahan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan Judul : **Perancangan Buku Interaktif Islami Anak Usia 7-9 Tahun.**, sebagai syarat untuk memperoleh gelar Strara 1 (S1), Jurusan Desain Produk, Fakultas dan Seni kreatif, Universitas Mercu Buana.

Saya menyadari laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu saya dengan terbuka menerima segala kritik dan saran yang diharapkan mampu membuat laporan ini semakin baik lagi. Harapan saya kedepannya semoga laporan ini dapat memberikan manfaat ilmu maupun tekns yang berkenaan dengan buku interaktif bagi siapapun. Terima kasih tak terhingga saya haturkan kepada seluruh pihak yang telah membantu dan membimbing saya dalam penyusunan laporan ini, dalam kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas rahmat dan nikmatnya yang tak terhingga menjadi salah satu kunci tercapainya segala impian dan harapan terutama kemudahan dalam segala hal yang berkenaan dengan Tugas Akhir yang telah saya lalui.
2. Penghargaan dan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ayahanda tercinta dan Ibunda yang kusayangi yang telah mencurahkan segenap cinta dan kasih sayang serta perhatiannya, dan juga kedua adik yang membantu pengalamannya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Penghargaan dan terima kasih penulis berikan kepada Bapak Lukman Arief S.Ds, M.Sn selaku Pembimbingan yang telah membantu dalam proses Tugas Akhir ini.
4. Hady Soedarwanto, ST, M.Ds selaku Kepala Program studi Desain Produk Universitas Mercu Buana yang telah memberikan fasilitas selama perkuliahan.
5. Sahabat-sahabat (Agung Kurniawan, Rendie Anthony. H, Riyan Aji. M, Kurniawan, Gilang bayu. R. Imam Hamdani, Arini Maulidia, Rusyidina Octaviani, Gizka muda .A.) dan rekan - rekan seperjuangan Desain Produk 2013.
6. Seluruh teman-teman UKM Islam Al-Faruq dan Teduh yang mendoakan dan menyemangati dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Akhir kata penulis menyadari bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena itu, penulis memohon saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaan produk ini dan semoga bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Jakarta, 28 Juli 2017

Penulis

Mega Halimah



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
ABSTRAK	xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Perancangan	1
-------------------------------------	---

BAB II METODE PERANCANGAN

A. Orisinalitas	5
B. Kelompok Pengguna Produk	7
C. Tujuan Dan Manfaat	8
1. Tujuan	8
2. Manfaat	8
D. Relevansi Dan Konsekuensi Studi	8
1. Logika Dasar Perancangan	8
2. Teknologi Yang Dibutuhkan	9
3. Material Yang Akan Dipergunakan	9
4. Biaya Perancangan Dan Produksi	10
E. Skema Proses Kerja	11

BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN

F. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan	12
1. Pengertian Buku Interaktif	12
2. Kelebihan Dan Kekurangan Buku Interaktif	12
3. Materi PAI	13
4. Psikologi Perkembangan anak	14
5. Masa Kanak-Kanak	15
G. Kelompok Data Berkaitan Dengan Estetika Fungsi Produk Rancangan	17
1. Tipografi	17
2. Warna	17

3. Layout.....	18
4. Ilustrasi.....	18
5. Studi Karakter.....	22
H. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Teknis Produk Rancangan.....	25
1. Jenis Buku Interaktif.....	25
2. Teknik Gambar.....	29
3. Teknik Cetak.....	29
4. Aspek Teknik Dalam Proses Penjilidan.....	30
I. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Ekonomi Produk Rancangan.....	30
1. Memilih Teknis Cetak.....	30
2. Memilih Kertas.....	30
3. List Harga Buku Dipasaran.....	31

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

A. Tataran Lingkungan/Komunitas.....	33
B. Tataran Sistem.....	33
1. Proses Perancangan Dan Pembuatan Buku.....	33
2. Cara Perangkaian Buku.....	34
3. Cara Kerja.....	35
4. Cara Penyebaran/Distribusi/Penempatan Karya.....	35
C. Tataran Produk.....	35
1. Anatomi Buku.....	35
2. Spesifikasi Teknis.....	38
3. Biaya Keseluruhan Produksi.....	39
4. Prize (Harga Jual).....	41
D. Tataran Elemen.....	41
1. Bentuk.....	41
2. Gaya Visual.....	41
3. Konsep Karakter.....	42
4. Tipografi.....	43

BAB V PAMERAN

A. Desain Final.....	45
B. Konsep Pameran.....	45
C. Respon Pengunjung.....	47

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	50
B. Saran.....	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Buku “Aku bilang permisi”	5
Gambar 2.2. Buku “Nabiku idolaku”	6
Gambar 2.3. Buku “Jam dan waktu sahabatku”	6
Gambar 3.1 Kurikulum PAI	14
Gambar 3.2 Ilustrasi 2 Dimensi	19
Gambar 3.3 Ilustrasi 2 Dimensi	20
Gambar 3.4 Ilustrasi 2 Dimensi	20
Gambar 3.5 Ilustrasi 2 Dimensi	21
Gambar 3.5 Ilustrasi 2 Dimensi	21
Gambar 3.6. Ilustrasi 2 Dimensi	23
Gambar 3.7 Studi Karakter	24
Gambar 3.8 Studi Karakter	25
Gambar 3.9 Buku Interaktif Pop up	25
Gambar 3.10 Buku interaktif flip a flap/peek a boo	25
Gambar 3.11 Buku interaktif Buku interaktif Pull Tab	26
Gambar 3.12 Buku interaktif Hidden Book	27
Gambar 3.13 Buku interaktif games	27
Gambar 3.11 Buku interaktif Participation	28
Gambar 3.14 Buku interaktif Play a Song	28
Gambar 3.15 Buku interaktif Touch and feel	28
Gambar 4.1 Proses Perancangan Buku	34
Gambar 4.2 Proses Perangkaian Buku	35
Gambar 4.3 Bagian Sampul Buku	36
Gambar 4.4. Bagian Awal Buku	37
Gambar 4.5 Ukuran Buku	38

Gambar 4.6 Ukuran Kemasan Buku bagian depan dan belakang.....	39
Gambar 4.7 Referensi Gambar.....	40
Gambar 4.8 Gaya Visual.....	40
Gambar 4.9 Karakter dalam Buku.....	41
Gambar 4.10 Karakter Font.....	44
Gambar 5.1 Penampakan Buku Yang Sudah Jadi.....	28
Gambar 5.2 Salah Satu Halaman Buku Yang Sudah Jad.....	28
Gambar 5.3 Booth Pameran.....	28
Gambar 5.4 Panel dan Kolom Komentar.....	30
Gambar 5.5 Booth Pameran dan Pengunjung.....	30
Gambar 5.6 Booth Pameran.....	31



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Biaya Perancangan.....	10
Tabel 2. Harga Buku Di pasaran.....	31
Tabel 3. Komentar Pengunjung.....	48

