

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  
KOMPREHENSIF 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
<b>H. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Teknis Produk Rancangan</b>	<b>25</b>
1. Jenis Buku Interaktif	25
2. Teknik Gambar	29
3. Teknik Cetak	29
4. Aspek Teknik Dalam Proses Penjilidan	30
<b>I. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Ekonomi Produk Rancangan</b>	<b>30</b>
1. Memilih Teknis Cetak	30
2. Memilih Kertas	30
3. List Harga Buku Dipasaran	31

#### **BAB IV KONSEP PERANCANGAN**

<b>A. Tataran Lingkungan/Komunitas</b>	<b>33</b>
<b>B. Tataran Sistem</b>	<b>33</b>
1. Proses Perancangan Dan Pembuatan Buku	33
2. Cara Perangkaian Buku	34
3. Cara Kerja	35
4. Cara Penyebaran/Distribusi/Penempatan Karya	35
<b>C. Tataran Produk</b>	<b>35</b>
1. Anatomi Buku	35
2. Spesifikasi Teknis	38
3. Biaya Keseluruhan Produksi	39
4. Prize (Harga Jual)	41
<b>D. Tataran Elemen</b>	<b>41</b>
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 PUSTAKA .....52

LAMPIRAN





## 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

