



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS STENSIL

“MENGENAL HEWAN ARKTIK”

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Megawati Budiman

NIM : 12120210053

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2016

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Megawati Budiman
NIM : 12120210053
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain
Universitas Multimedia Nusantara
Judul Tugas Akhir :

PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS STENSIL “MENGENAL HEWAN ARKTIK”

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam

pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 14 Juni 2016

Megawati Budiman



UMMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU

Oleh

Nama : Megawati Budiman

NIM : 12120210053

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 27 Juni 2016

Pembimbing

Chara Susanti, S.Ds., M.Ds.

Penguji

Ketua Sidang

Ferdy Tanumihardjo, S.Sn., M.Ds.

Toufiq Panji Wisesa, S.Ds., M.Sn.

Ketua Program Studi

Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf. Tech.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas penyertaan Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir berjudul “Perancangan Buku Aktivitas Mengenal Hewan Arktik. Laporan ini ditulis r sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds).

Laporan ini berisi tentang dokumentasi penulis dalam mencari data, melakukan survei, wawancara dan observasi untuk membuat buku aktivitas stensil. Penulis memilih tema mengenal hewan arktik karena sebagian besar anak-anak kurang mengetahui tentang hewan apa saja yang hidup disana dan seperti apa samudra arktik. Selain itu aktivitas stensil ini juga masih belum banyak diketahui oleh anak-anak sehingga dapat menjadi aktivitas baru yang bervariasi untuk anak-anak selain itu banyak manfaat yang didapatkan dari aktivitas ini

Penulis menyadari tanpa dukungan dan bantuan dari pihak-pihak tertentu, tentunya penulis tidak akan menyelesaikan laporan ini dengan baik dan benar. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf. Tech. selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual
2. Chara Susanti, S.Ds., M.Ds., sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan masukan kepada penulis sehingga laporan dan karya tugas akhir ini dapat terselesaikan tepat waktu
3. Ferdy Tanumihardjo S.Sn., M.Ds. sebagai dosen penguji dan Toufiq Panji Wisesa S.Ds., M.Sn. sebagai ketua sidang yang memberikan masukan bagi penulis.

4. Drs. Daru Paramayuga, M.Ds, dan Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds., yang memberi masukan, saran dan kritik kepada penulis sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Rolla Apnoza M.Psi sebagai narasumber penulis psikologi tentang anak-anak dan Nunang Yuliansih S.Pd., yang telah memberikan informasi tentang kegiatan anak-anak disekolah.
6. Semua pihak yang telah membantu mulai dari orang tua, anak-anak yang bersedia diwawancara dan teman-teman yang tidak dapat di sebutkan satu persatu
7. Keluarga penulis yang selalu membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan Tugas Akhir ini baik dari segi teknis hingga materi, sehingga kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan Laporan ini.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian Tugas Akhir ini, semoga laporan ini dapat menjadi referensi bagi pembacanya di masa mendatang

Tangerang, 14 Juni 2016

Megawati Budiman

ABSTRAKSI

Pada usia dini adalah masa dimana anak dapat bertumbuh dan berkembang dengan pesat, dengan melakukan aktivitas yang mendukung anak dapat belajar berbagai macam hal-hal baru yang membatu proses belajarnya. Buku aktivitas stensil ini sebagai salah satu variasi dalam melakukan aktivitas untuk anak agar anak tidak mudah bosan dan dapat belajar banyak hal baru dan menambah kreativitas anak.

Pengumpulan data buku ini dengan melakukan kuisioner online, wawancara dan studi pustaka sehingga dari data yang ada penulis dapat membuat buku aktivitas yang sesuai untuk anak-anak dan dapat bermanfaat bagi anak-anak untuk mengedukasi.

Kata kunci :anak, edukasi, buku aktivitas



UMN

ABSTRACT

Early age is a period in which children can grow and thrive , with activities that support children to learn various kinds of new things that petrify the learning process . This stencil activity books as one of the variation in activities for children so that children do not get bored easily and can learn new things and add to the creativity of children .

The data collection of this book by doing online questionnaires , interviews, and literature so that existing data from the author can make the appropriate activity books for children and can be beneficial for children to educate .

Keywords: children, education, , activity book



UMN

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	IV
PERANCANGAN BUKU	IV
KATA PENGANTAR	V
ABSTRAKSI	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR GAMBAR	XII
DAFTAR TABEL	XIV
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5. Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6. Metode Perancangan.....	4
1.7. <i>Timeline</i>	5
1.8. Skematika Perancangan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7

2.1.	Buku.....	7
2.1.1.	Anatomi Buku.....	7
2.1.2.	Komponen Buku.....	8
2.1.3.	Jenis Buku.....	10
2.1.4.	Kelebihan Buku.....	10
2.2.	Teori Desain.....	11
2.2.1.	Layout.....	11
2.3.	Ilustrasi.....	16
2.3.1.	Jenis Ilustrasi.....	17
2.3.2.	Gaya Ilustrasi.....	17
2.3.3.	Warna.....	18
2.4.	Perkembangan Anak.....	19
2.4.1.	Teori Perkembangan.....	19
2.4.2.	Aspek Perkembangan Anak.....	20
2.5.	Stensil.....	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		22
3.1.	Gambaran Umum Data Primer.....	22
3.1.1.	Observasi.....	22
3.1.2.	Wawancara.....	23
3.1.3.	<i>Study Existing</i>	28
3.1.4.	Data hasil kuisioner.....	30
3.1.5.	Analisis Data.....	33
3.2.	Konsep Kreatif.....	33

BAB IV PERANCANGAN	35
2.1. <i>Mindmapping</i>	35
2.2. <i>Brainstorming</i>	36
2.3. Tujuan Perancangan.....	37
2.3.1. Buku Aktivitas.....	37
2.4. Konsep dan Perancangan.....	38
2.5. Perancangan.....	39
2.5.1. Judul.....	39
2.5.2. Figur hewan.....	40
2.5.3. Alur.....	44
2.5.4. <i>Kerangka Buku</i>	44
2.5.5. <i>Layout</i>	46
2.5.6. Tipografi.....	47
2.5.7. Warna.....	48
2.5.8. <i>Cover</i>	49
2.5.9. Isi Buku.....	51
2.5.10. Media Promosi.....	61
2.6. Perancangan Biaya.....	63
BAB V PENUTUP	66
5.1. Kesimpulan.....	66
5.2. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	XIV

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Single Column</i>	11
Gambar 2.2. <i>Two Column Grid</i>	12
Gambar 2.3. <i>Multicolumn Grid</i>	12
Gambar 2.4. <i>Modular Grid</i>	13
Gambar 2.5. <i>Hierarchical Grids</i>	13
Gambar 2.6. <i>Hue</i>	18
Gambar 2.9. <i>Temperature</i>	19
Gambar 3.6. Observasi Majalah	30
Gambar 4.1. <i>Mindmapping</i>	35
Gambar 4.2. <i>Mindmapping</i>	36
Gambar 4.3. Judul Buku	39
Gambar 4.4. Referensi	41
Gambar 4.5. Sketsa Visual	41
Gambar 4.6. Sketsa Digital	42
Gambar 4.7. Pola cetakan stensil	43
Gambar 4.8. Contoh hasil stensil	43
Gambar 4.9. Kateren Buku	44
Gambar 4.10. Sketsa Layout	45
Gambar 4.11. Sketsa Column Buku	46
Gambar 4.12. Grid yang dipakai	46
Gambar 4.13. Layout buku	47

Gambar 4.14. Font	48
Gambar 4.15. Warna	48
Gambar 4.16. Sketsa Cover Awal.....	49
Gambar 4.17. Alternatif Cover Awal.....	50
Gambar 4.18. Cover buku final	50
Gambar 4.19. Sketsa halaman aktivitas	51
Gambar 4.20. Contoh referensi.....	52
Gambar 4.21. Contoh halaman aktivitas.....	52
Gambar 4.22. Halaman aktivitas 1-5	53
Gambar 4.23. Halaman aktivitas 6-11	54
Gambar 4.24. Halaman aktivitas 12-17	55
Gambar 4.25. halaman aktivitas 18-23	56
Gambar 4.26. Halaman aktivitas 23-29	57
Gambar 4.27. Halaman aktivitas 30-35	58
Gambar 4.28. Halaman aktivitas 36-41	59
Gambar 4.29. Halaman aktivitas 42-46	60
Gambar 4.30. Contoh <i>Merchandise</i>	61
Gambar 4.31. Media Promosi	61
Gambar 4.32. Media Promosi Online	62

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel hasil kuisisioner pertanyaan 1	31
Tabel 3.2. Tabel hasil kuisisioner pertanyaan 2	31
Tabel 3.3. Tabel hasil kuisisioner pertanyaan 3	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.4. Tabel hasil kuisisioner pertanyaan 4	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.5. Tabel hasil kuisisioner pertanyaan 5	Error! Bookmark not defined.



U
M
N