



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 ILUSTRASI UNTUK MELATIH
KETERAMPILAN ANAK DALAM MEMASAKUSIA 9-12 TAHUN**

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Elvina Suryani
NIM : 11120210350
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2015

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elvina Suryani
NIM : 11120210350
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain
Universitas Multimedia Nusantara
Judul Tugas Akhir/Skripsi:

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI UNTUK MELATIH KETERAMPILAN ANAK DALAM MEMASAK

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, 12 Januari 2015

Elvina Suryani

UMMN

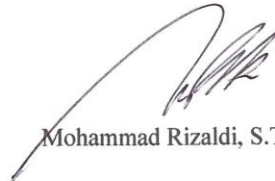
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI UNTUK
MELATIH KETERAMPILAN ANAK DALAM
MEMASAK

Oleh

Nama : Elvina Suryani
NIM : 11120210350
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 3 Februari 2015

Pembimbing



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

Penguji



Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds

Ketua Sidang



Harfa Ali Albar Siregar, S.Sos., M.Ds.

Ketua Program Studi



Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

KATA PENGANTAR

Laporan Tugas Akhir dilakukan oleh mahasiswa tingkat akhir sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain. Penulisan laporan ini berisi tentang dokumentasi penulis selama melakukan Laporan Tugas Akhir. Bagaimana penulis mencari sebuah data dan melakukan survey, untuk membuat sebuah desain yang sesuai dengan target.

Penulis memilih topik tersebut bertujuan agar anak-anak mau mengonsumsi sayuran, karena sayuran merupakan salah satu gizi yang dibutuhkan anak-anak dalam usia pertumbuhan mereka. Buku ilustrasi ini juga dapat meningkatkan keterampilan anak dalam memasak, bagi anak-anak yang memiliki hobi memasak, sehingga menjadi salah satu jalan untuk mengembangkan bakat yang mereka miliki, terutama dalam hal memasak.

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkatnya, penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik dan benar. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun mahasiswa lainnya yang akan melakukan praktik kerja magang.

Tanpa dukungan dan bantuan dari pihak-pihak tertentu, penulis tidak dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik dan benar. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih atas

1. Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds., , selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual
2. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds. sebagai pembimbing dalam memberikan saran dan nasehat, sehingga penulis dapat menulis laporan ini dengan baik dan benar.

3. Monica Cathlin, Ivan Septiadi Primanda, Arwinda Pritami Yahya dan Venia Valencia yang menjadi teman dalam berdiskusi, jika penulis mengalami sebuah masalah mengenai desain.
4. Keluarga yang telah memberikan dukungan secara mental kepada penulis, sehingga laporan ini dapat dikerjakan semaksimal mungkin.

Tangerang, 12 Januari 2015

Elvina Suryani

UMMN

ABSTRAKSI

Tugas akhir yang penulis rancang adalah mengenai pentingnya melatih keterampilan anak yang meliputi kemampuan untuk menggunakan akal, pikiran, ide, dan kreatifitas dalam mengerjakan, mengubah, ataupun membuat sesuatu melalui proses memasak. Dengan melatih keterampilan anak sejak dini, maka anak tersebut dapat mengembangkan minat dan bakat dalam memasak. Oleh karena itu, penulis berusaha membuat media buku yang menarik dimana, dalam buku resep memasak tersebut terdapat tata cara memasak yang baik dan benar, sehingga anak-anak akan lebih mudah dalam proses pembelajaran memasak yang aman sehingga buku ini menjadi salah satu media bagi anak-anak untuk mengembangkan bakatnya, sekaligus melatih keterampilan.

Perancangan buku ini menggunakan metode pengumpulan data seperti survey dengan memberikan kuisisioner, dan studi pustaka. Tujuannya yaitu dengan adanya data tersebut dapat membantu penulis untuk membuat buku panduan yang sesuai bagi anak-anak untuk melakukan kegiatan masak-memasak, sehingga anak-anak menjadi lebih terampil dalam melakukan kegiatan masak.

Penulis berharap dengan adanya buku ini, anak-anak lebih percaya diri dalam berkreasi dan mengembangkan bakatnya dalam memasak.

Kata kunci :buku, ilustrasi, anak, memasak, keterampilan.

UMMN

ABSTRACT

The final task which the author designed is about the importance of children practice the skills that include the ability to use the mind, thoughts, ideas, and creativity in doing, transform, or make something through the cooking process. With practice the skills of children from an early age, the child may develop an interest and talent in cooking. Therefore, the authors tried to make the media an interesting book which, in the cookbook cooking procedures are good and right, so that the children will be easier in the learning process so that a safe cooking this book became one of the media for children child to develop his talents, as well as train skills.

The design of this book uses data collection methods such as surveys by giving questionnaires, and literature. The goal is that the presence of such data can help authors to create the appropriate manual for the children to do cooking, so that children become more skilled in cooking activities.

The author hopes that with this book, children are more confident in creating and developing talent in cooking.

Keywords : book, illustration, children, cooking, skills.

UMMN

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR..... | IV |
| KATA PENGANTAR..... | V |
| ABSTRAKSI..... | VII |
| ABSTRACT..... | VIII |
| DAFTAR ISI..... | IX |
| DAFTAR GAMBAR..... | XII |
| DAFTAR TABEL..... | XV |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1. LATAR BELAKANG | 1 |
| 1.2. RUMUSAN MASALAH | 3 |
| 1.3. BATASAN MASALAH | 3 |
| 1.4. TUJUAN PERANCANGAN..... | 4 |
| 1.5. MANFAAT PERANCANGAN | 5 |
| 1.6. METODE PENGUMPULAN DATA..... | 5 |
| 1.6.1 Data Primer | 5 |
| 1.6.2 Data Sekunder..... | 6 |
| 1.7. METODE PERANCANGAN | 6 |
| 1.8. SKEMATIKA PERANCANGAN | 8 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 9 |
| 2.1. MEMASAK..... | 9 |

| | | |
|--------|---|----|
| 2.1.1 | Belajar & Berkembang dengan Memasak..... | 10 |
| 2.1.2 | Nilai dalam Memasak | 12 |
| 2.1.3 | Metode Memasak..... | 14 |
| 2.2. | ANAK-ANAK..... | 18 |
| 2.2.1. | Psikologi Perkembangan Anak Usia 6 Tahun..... | 19 |
| 2.3. | SAYUR..... | 19 |
| 2.4. | ILUSTRASI | 21 |
| 2.3.1. | Gaya Ilustrasi | 21 |
| 2.3.2 | Elemen Desain | 26 |
| 2.3.3. | Prinsip Desain | 29 |
| 2.5. | BUKU..... | 35 |
| 2.4.1 | Buku Anak-Anak | 35 |
| 2.4.2 | Layout | 36 |
| 2.4.3 | Kertas | 40 |
| 2.4.4 | Printing..... | 41 |

BAB III METODOLOGI..... 42

| | | |
|-------|--|----|
| 3.1. | GAMBARAN UMUM | 42 |
| 3.1.1 | Wawancara..... | 43 |
| 3.1.2 | Kuisisioner..... | 47 |
| 3.1.3 | Analisis Data Wawancara dan Kuisisioner..... | 51 |
| 3.1.4 | Referensi Buku & Gambar | 52 |
| 3.1.5 | Kesimpulan Analisa..... | 57 |
| 3.1. | MIND MAPPING | 57 |

| | |
|--|--------------|
| 3.2. KONSEP KREATIF..... | 60 |
| BAB IV ANALISIS | 64 |
| 4.1. KARAKTER..... | 64 |
| 4.2. PEMILIHAN FONT..... | 66 |
| 4.3. ANALISIS VISUAL..... | 67 |
| 4.3.1 <i>Cover</i> | 68 |
| 4.3.2 <i>Story</i> | 70 |
| 4.3.3 Halaman Panduan Memasak..... | 73 |
| 4.3.4 Halaman Ilustrasi Makanan..... | 74 |
| 4.3.5 Halaman Bahan Memasak..... | 76 |
| 4.3.6 Halaman Instruksi Memasak..... | 77 |
| 4.3.7 Halaman Fun Facts..... | 79 |
| 4.4. BUDGETING..... | 80 |
| BAB V KESIMPULAN..... | 81 |
| 5.1. KESIMPULAN..... | 81 |
| 5.2. SARAN..... | 82 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | XVI |
| LAMPIRAN I : SURAT IZIN OBSERVASI..... | XX |
| LAMPIRAN II : SURAT IZIN WAWANCARA..... | XXI |
| LAMPIRAN III : KUESIONER 1..... | XXII |
| LAMPIRAN IV : KUESIONER 2..... | XXIII |
| LAMPIRAN V : ASISTENSI TUGAS AKHIR..... | XXIV |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1. Merebus | 15 |
| Gambar 2.2. Memanggang | 15 |
| Gambar 2.3. Mengoven. | 16 |
| Gambar 2.4. Mengukus. | 16 |
| Gambar 2.5. Menggoreng. | 17 |
| Gambar 2.6. Menumis. | 18 |
| Gambar 2.7. <i>Photo Realism</i> | 22 |
| Gambar 2.8. <i>Scratchboard</i> | 22 |
| Gambar 2.9. <i>Cartoon</i> | 23 |
| Gambar 2.10. <i>Line Art</i> | 23 |
| Gambar 2.11. <i>Stylized Realism</i> | 24 |
| Gambar 2.12. <i>Digital</i> | 25 |
| Gambar 2.13. <i>Technical Illustration</i> | 25 |
| Gambar 2.14. Garis (<i>Line</i>) | 26 |
| Gambar 2.15. Bentuk (<i>Shape</i>). | 27 |
| Gambar 2.16. Nilai (<i>Value</i>) | 28 |
| Gambar 2.17. Warna (<i>Color</i>) | 28 |
| Gambar 2.18. Tekstur (<i>Texture</i>) | 29 |
| Gambar 2.19. Penekanan (<i>Emphasis</i>) | 30 |
| Gambar 2.20. Kontras (<i>Contrast</i>) | 31 |

| | |
|--|----|
| Gambar 2.21. Keseimbangan (<i>Balance</i>) | 32 |
| Gambar 2.22. Peletakan (<i>Alignment</i>) | 33 |
| Gambar 2.23. Pengulangan (<i>Repetition</i>) | 33 |
| Gambar 2.24. Alur (<i>Flow</i>) | 34 |
| Gambar 2.25. Buku Anak – Anak | 36 |
| Gambar 2.26. <i>Single Column</i> | 37 |
| Gambar 2.27. <i>Two Column Grid</i> | 38 |
| Gambar 2.28. <i>Multicolumn Grids</i> | 39 |
| Gambar 2.29. <i>Modular Grids</i> | 39 |
| Gambar 2.30. <i>Hierarchical Grids</i> | 40 |
| Gambar 3.1. Referensi Gambar Karakter | 52 |
| Gambar 3.2. Referensi Gambar Karakter | 53 |
| Gambar 3.3. <i>Cover Buku Master-Chef Indonesia</i> | 55 |
| Gambar 3.4. <i>Masterchef Indonesia</i> | 55 |
| Gambar 3.5. <i>Cover The Disney Princess Cook Book</i> | 56 |
| Gambar 3.6. <i>The Disney Princess Cookbook</i> | 56 |
| Gambar 3.7. <i>Mind Map</i> | 58 |
| Gambar 3.8. <i>Mind Map 2</i> | 59 |
| Gambar 3.9. <i>Big Idea</i> | 59 |
| Gambar 3.10. Perancangan Isi | 63 |
| Gambar 4.1. Sketsa Karakter Tobi | 65 |
| Gambar 4.2. Sketsa Karakter Tania | 65 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.3. Karakter | 66 |
| Gambar 4.4. Judul..... | 67 |
| Gambar 4.5. Tampilan <i>Cover</i> | 68 |
| Gambar 4.6. Studi Tampilan <i>Cover</i> | 68 |
| Gambar 4.7. Halaman <i>Story</i> | 70 |
| Gambar 4.8. Halaman <i>Story</i> Tobi ingin Memasak..... | 71 |
| Gambar 4.9. Halaman Penutup | 72 |
| Gambar 4.10.. Halaman Panduan Memasak | 73 |
| Gambar 4.11. Studi Halaman Panduan Memasak..... | 73 |
| Gambar 4.12. Halaman Ilustrasi Makanan..... | 74 |
| Gambar 4.13. Studi Halaman Ilustrasi Makanan | 75 |
| Gambar 4.14. Halaman Bahan..... | 76 |
| Gambar 4.15. Studi Halaman Bahan..... | 76 |
| Gambar 4.16. Halaman Instruksi Memasak | 77 |
| Gambar 4.17. Studi Halaman Instruksi Memasak..... | 78 |
| Gambar 4.18. Halaman <i>Fun Facts</i> | 79 |
| Gambar 4.19. Studi Halaman <i>Fun Facts</i> | 79 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 3.1. Tabel Pertanyaan dan Jawaban Kuesioner | 47 |
| Tabel 4.1. Tabel Budgeting. | 80 |

