



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 MEDIA INFORMASI MENGENAI BAHAYA PLASTIK MELALUI BUKU ILUSTRASI UNTUK ANAK-ANAK

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Tiffannie
NIM : 11120210409
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 : Tiffannie

NIM : 11120210409

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI MENGENAI BAHAYA PLASTIK MELALUI BUKU ILUSTRASI UNTUK ANAK-ANAK

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat 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 narasumber.

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.

Tiffannie

UMN

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MEDIA INFORMASI MENGENAI
BAHAYA PLASTIK MELALUI BUKU ILUSTRASI
UNTUK ANAK-ANAK

Oleh

Nama : Tiffannie

NIM : 11120210409

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 30 Januari 2015

Pembimbing

Gideon Kamang Frederick, S.T., M.Ds.

Penguji

Ketua Sidang

Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds.

Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds.

Ketua Program Studi

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

KATA PENGANTAR

Rasa puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kesempatan dan pertolongan-Nya hingga penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir berjudul “Perancangan Media Informasi Mengenai Bahaya Plastik Melalui Buku Ilustrasi Untuk Anak-Anak”. Karya Tugas Akhir ini dibuat sebagai syarat kelulusan untuk meraih gelas Sarjana Desain Fakultas Seni dan Desain di dalam bidang Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis memilih topik ini karena isu-isu mengenai pencemaran alam semakin mengkhawatirkan, dan pencemaran ini sebenarnya dapat dihindari dengan memulai kebiasaan baik menggunakan plastik secara baik dan benar sejak dini. Selain itu, dengan membiasakan menggunakan plastik dengan baik dan benar, resiko kesehatan seperti kanker serta cacat lahir dan autisme juga dapat dikurangi.

Penulis mengucapkan terima kasih pada pihak-pihak yang telah mendukung penulis selama melaksanakan Tugas Akhir ini, yaitu kepada:

1. Bapak Desi Dwi Kristanto, M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual,
2. Bapak Gideon Kamang Frederick, S.T., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan memberi saran kepada penulis sejak awal hingga akhir dalam proses pembuatan Tugas Akhir,
3. Bapak Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds., selaku Ketua Sidang yang telah menguji dan memberi masukan kepada penulis,

4. Bapak Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds., selaku penguji yang telah menguji dan memberi masukan kepada penulis,
5. Ibu Adriatik Ivanti M.Psi, Psi., selaku narasumber yang telah bersedia memberikan informasi mengenai psikologi anak usia 6-10 tahun kepada penulis,
6. Bapak Markus Kosasih, selaku pemilik tempat kursus Ecclesiast yang telah membantu penulis dalam mengumpulkan data kuesioner,
7. Kedua orangtua dan keluarga penulis yang telah memberikan dukungan moril dan materiil sejak awal hingga akhir dalam melaksanakan Tugas Akhir,
8. Nickson Tirtanadi dan teman-teman yang telah mendukung selama proses pengerjaan Tugas Akhir.

Tangerang, 12 Januari 2015

Tiffannie

ABSTRAKSI

Tingkat pencemaran pada bumi sudah sampai pada tahap yang mengkhawatirkan. Tanpa disadari, kebiasaan penggunaan plastik yang berlebihan oleh masyarakat setiap hari merupakan salah satu penyumbang terbesar dari kerusakan alam yang sedang terjadi. Penulis merancang buku bergambar tentang bahaya plastik yang ditujukan bagi anak-anak untuk memperdalam wawasan masyarakat tentang hal ini dan membangun kebiasaan baik sejak dini. Dalam membuat buku ilustrasi ini, penulis menggunakan data yang didapatkan dengan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif melalui wawancara, kuesioner, teori-teori desain, serta teori ilustrasi. Pembahasan mengenai plastik di dalam buku ilustrasi ini berupa proses pembuatan, jenis plastik, bahaya penyalahgunaan, solusi penggunaan plastik yang aman, dan tips daur ulang. Pembahasan jenis plastik secara mendalam terbatas pada botol plastik, kantung plastik, *Styrofoam*, dan jenis wadah plastik lainnya yang sering ditemui dan digunakan sebagai wadah makanan. Dalam memberikan penjelasan tentang plastik, penjelasan dilakukan oleh karakter Profesor Ace, sedangkan karakter utama dalam cerita adalah seorang anak perempuan berusia 9 tahun bernama Luna, agar lebih familiar dengan calon pembaca yang berusia 6-10 tahun. Karakter utama juga ditemani oleh karakter pendukung yaitu seekor anjing bernama Mocha agar cerita lebih menarik.

Kata kunci: buku bergambar, pencemaran alam, bahaya plastik, recycle, reuse, reduce

UMN

ASBTRACT

The level of pollution on earth has reached an alarming stage. Without realizing it, the habit of wasting plastics by public every day is one of the biggest contributors to environmental damage. The author designed this illustration book for children to deepen their insight about this matter earlier and to build a good habit. In making this illustration book, the author used datas that are retrieved from qualitative and quantitative research methods such as interviews, questionnaire, design theories, and illustration theories. The exposition in this illustration book is about the plastics making process, type of plastics, the danger of misuse, solution, and plastics reuse tips. Meanwhile, the specific exposition of plastic types is only about plastic bottles, plastic bags, styrofoam, and other kind of plastics that are often used and mostly used as food containers. The character who gives explanations about plastic is a Professor named Ace, while the main character in this illustration book is a 9 years old girl so the story will be more familiar to the reader. The main character is also accompanied by her pet dog named Mocha so that the story will be more interesting.

Keyword: *illustration book, earth pollution, plastic danger, recycle, reuse, reduce*

UMN

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
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
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Media Massa	6
2.1.1. Jenis Media Massa	6

2.1.2. Peranan Media Massa	6
2.1.3. Media Cetak	7
2.1.4. Buku Ilustrasi	7
2.1.4.1. Fungsi Buku Ilustrasi	7
2.1.4.2. Jenis Buku Ilustrasi	8
2.2. Perancangan Desain Buku Ilustrasi.....	9
2.2.1. Prinsip Desain	9
2.2.2. Layout	13
2.2.3. Ilustrasi.....	15
2.2.4. Anatomi Buku	20
2.3. Perkembangan Moral Anak.....	22
2.3.1. Perkembangan Membaca pada Anak	23
2.4. Pengertian Bahan-Bahan Berbahaya.....	24
2.4.1. Plastik.....	24
BAB III METODOLOGI	29
3.1 Data Penelitian	29
3.1.1. Data Wawancara Psikolog Anak.....	29
3.1.2. Data Kuesioner.....	31
3.1.3. Data Observasi <i>Existing</i>	35
3.2 Mind Mapping.....	38

3.3	Konsep Kreatif	38
3.4	Analisis SWOT	39
BAB IV PERANCANGAN.....		46
4.1	Pengembangan Konsep	46
4.1.1.	Brainstorming	46
4.2	Sketsa Perancangan	47
4.3	Aplikasi Kreatif	64
4.4	Analisa Harga	70
BAB V PENUTUP.....		73
5.1.	Kesimpulan	73
5.2.	Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA		xvii

UMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Prinsip Keseimbangan (<i>Balance</i>) dalam Ilustrasi.....	10
Gambar 2.2. Prinsip Hierarki (<i>Hierarchy</i>) dalam Ilustrasi.....	11
Gambar 2.3. Prinsip Pengulangan (<i>Repetition</i>) dalam Ilustrasi.....	11
Gambar 2.4. Prinsip Ritme (<i>Rhythm</i>) dalam Ilustrasi.....	12
Gambar 2.5. Prinsip Kesatuan (<i>Unity</i>) dalam Ilustrasi.....	12
Gambar 2.6. Prinsip Urutan (<i>Sequence</i>) dalam Ilustrasi.....	13
Gambar 2.7. Prinsip Penekanan (<i>Emphasis</i>) dalam Ilustrasi.....	13
Gambar 2.8. Protagonis Cinderella.....	16
Gambar 2.9. Antagonis di Cinderella.....	17
Gambar 2.10. <i>Supporting Cast</i> di Cinderella.....	18
Gambar 2.11. <i>Minimalism</i> oleh <i>Jeffrey Brown</i>	18
Gambar 2.12. <i>Cartooning</i> oleh <i>Jef Czekaj</i>	19
Gambar 2.13. <i>Verisimilitude</i> oleh <i>Miriam Katin</i>	19
Gambar 2.14. <i>Reality and Imagination</i> oleh <i>Scott Snyfer</i> dan <i>William Murphy</i> ...	20
Gambar 2.15. Plastik PET.....	26
Gambar 2.16. Plastik HDPE.....	26
Gambar 2.17. Plastik PVC.....	27
Gambar 2.18. Plastik LDPE.....	27
Gambar 2.19. Plastik PP.....	28
Gambar 2.20. Plastik PS.....	28
Gambar 3.1. Foto bersama Ibu Adriatik Ivanti M.Psi, Psi.....	30
Gambar 3.2. Hasil Kuesioner Gambar Karakter.....	31
Gambar 3.3. Hasil Kuesioner Jenis Warna.....	32

Gambar 3.4. Buku Ilustrasi “ <i>Mirror Mirror</i> ”.....	33
Gambar 3.5. Buku Ilustrasi “ <i>Travel Activity Book</i> ”.....	33
Gambar 3.6. Buku Ilustrasi “ <i>The Anybodies</i> ”.....	34
Gambar 3.7. Buku Ilustrasi “ <i>Would I Ever Lie To You</i> ”.....	34
Gambar 3.8. Hasil Kuesioner Jenis Huruf.....	35
Gambar 3.9. Hasil Kuesioner.....	36
Gambar 3.10. Hasil Kuesioner.....	36
Gambar 3.11. Hasil Kuesioner.....	37
Gambar 3.12. Hasil Kuesioner.....	38
Gambar 3.13. Hasil Kuesioner.....	39
Gambar 3.14. Hasil Kuesioner.....	40
Gambar 3.15. <i>Mind Mapping</i>	43
Gambar 4.1. <i>Brainstorming</i>	41
Gambar 4.2. Sketsa Tokoh Luna.....	42
Gambar 4.3. Tokoh Luna dan penjelasan tokoh.....	43
Gambar 4.4. Sketsa Tokoh Profesor Ace.....	43
Gambar 4.5. Tokoh Profesor Ace dan penjelasan tokoh.....	44
Gambar 4.6. Sketsa Tokoh Mocha.....	44
Gambar 4.7. Tokoh Mocha dan penjelasan tokoh.....	45
Gambar 4.8. Sketsa <i>Storyboard</i> halaman 4-5.....	46
Gambar 4.9. Sketsa <i>Storyboard</i> halaman 6-7.....	47
Gambar 4.10. Sketsa <i>Storyboard</i> halaman 8-9.....	47
Gambar 4.11. Sketsa <i>Storyboard</i> halaman 10-11.....	48
Gambar 4.12. Sketsa <i>Storyboard</i> halaman 12-13.....	49
Gambar 4.13. Sketsa <i>Storyboard</i> halaman 14-15.....	49

Gambar 4.14. Sketsa <i>Storyboard</i> halaman 16-17.....	50
Gambar 4.15. Sketsa <i>Storyboard</i> halaman 18-19.....	52
Gambar 4.16. Sketsa <i>Storyboard</i> halaman 20-21.....	53
Gambar 4.17. Sketsa <i>Storyboard</i> halaman 22-23.....	54
Gambar 4.18. Sketsa <i>Storyboard</i> halaman 24-25.....	55
Gambar 4.19. Sketsa <i>Storyboard</i> halaman 26-27.....	56
Gambar 4.20. Sketsa <i>Storyboard</i> halaman 28-29.....	57
Gambar 4.21. Sketsa <i>Storyboard</i> halaman 30-31.....	58
Gambar 4.22. <i>Cover</i> depan buku.....	61
Gambar 4.23. Halaman Kepemilikan dan daftar isi buku.....	62
Gambar 4.24. Halaman isi buku.....	63
Gambar 4.25. Desain Poster.....	64
Gambar 4.26. Desain <i>X-Banner</i>	64

UMN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Observasi <i>Existing</i> Buku sebagai pembanding & Referensi.....	36
---	----



UMN