



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 INTERAKTIF

BELAJAR MANDIRI UNTUK ANAK

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Nita Karina Susanto
NIM : 11120210251
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 : Nita Karina
NIM : 11120210251
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain
Universitas Multimedia Nusantara
Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF BELAJAR MANDIRI UNTUK ANAK

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, 26 Januari 2015



Nita Karina

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF BELAJAR MANDIRI UNTUK ANAK

Oleh

Nama : Nita Karina S
NIM : 11120210251
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

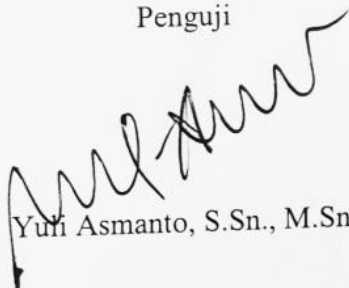
Tangerang, 4 Februari 2015

Pembimbing



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

Penguji



Yuli Asmanto, S.Sn., M.Sn.

Ketua Sidang



Drs. Daru Paramayuga, M.Ds.

Ketua Program Studi



Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkatnya yang tidak berkesudahan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Buku Interaktif Belajar Mandiri untuk Anak”. Penulis memilih topik ini sebagai topik tugas akhir karena keprihatinan penulis terhadap kurangnya sikap mandiri pada anak-anak jaman sekarang.

Tujuan dibuatnya laporan ini adalah sebagai laporan atas karya yang penulis buat dan juga sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain di Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu penulis juga memiliki tujuan untuk membantu para orangtua yang memerlukan media ketika sedang membantu anak mereka untuk belajar mandiri. Penulis juga berharap agar laporan ini dapat berguna bagi sesama mahasiswa yang ingin menyusun laporan tugas akhir.

Selain itu penulis juga mengucapkan terima kasih pada

1. Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds sebagai Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Chara Susanti, S.Ds., M.Ds sebagai pembimbing yang telah setia untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan tugas akhir dari awal hingga akhir.
3. Pihak-pihak yang terlibat dalam pembuatan tugas akhir penulis dan narasumber yang membantu untuk mendapatkan data-data yang penulis perlukan.
4. Teman-teman yang telah membantu penulis (christian, riana, arlianus, mela, angga) dan teman-teman seperjuangan tugas akhir (sherly, michella, michelle,

cynthia, ribka) yang telah memberi dukungan kepada penulis dalam melewati masa-masa tugas akhir.

5. Keluarga Penulis yang telah memberi dukungan penuh kepada penulis, baik secara moral maupun material.

Tangerang, 12 Januari 2015



Nita Karina S



ABSTRAKSI

Di era modern ini banyak anak tumbuh dengan sikap yang tidak mandiri. Padahal melatih sikap mandiri sejak kecil sangatlah penting. Penulis pun melakukan observasi langsung dan didapatkan data bahwa anak sudah dibiasakan untuk menumbuhkan sikap tidak mandiri sejak dini. Penelitian ini pun membawa penulis untuk membahas “Bagaimana perancangan buku interaktif belajar mandiri untuk anak?”. Untuk menunjang data, penulis melakukan penelitian tambahan meliputi data survei pada anak usia 3-5 tahun, wawancara pada psikolog anak, studi literatur, dan juga observasi langsung. Hasil data dari penelitian ini kemudian diolah menjadi perancangan cerita, visual serta teknik interaktif yang sesuai untuk anak.

Kata kunci: buku, cerita, interaktif, mandiri, anak.

UMMN

ABSTRACT

In this modern era, a lot of kids grow with un-independent attitude. In fact, teaching children to be independent early is very important. So author did the direct observation and got some data that children nowadays have been not independent since their childhood. This research got author to discuss about "How to design interactive self-study book for children?". To support the data, author do some additional research includes survey data on children aged 3-5 years old, a child psychologist at interviewed, the study of literature and also direct observation. The result of this research then processed to be storyline, visualization and also interactive techniques which suitable for children.

Keywords: *book, story, interactive, independent, children.*

The logo for Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is displayed in a large, light blue, stylized font. It consists of the letters 'U', 'M', 'M', and 'N' arranged horizontally. The 'U' is a simple block letter. The first 'M' has a distinctive shape with a central vertical bar. The second 'M' is similar to the first but with a slightly different top profile. The 'N' is a simple block letter. The entire logo is rendered in a light blue color with a slight transparency.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAKSI.....	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan.....	4
1.5. Manfaat Tugas Akhir.....	4
1.6. Metode Pengumpulan Data	5
1.6.1 Data Primer	5
1.6.2. Data Sekunder	6
1.7. Metode Perancangan	6
1.7.1. Identifikasi Masalah.....	6
1.7.2. Menentukan Tujuan	7
1.7.3. Brainstorming.....	7
1.7.4. Evaluasi	7
1.7.5. Sketsa	7
1.8. Skematika Perancangan.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1. Buku	9

2.1.1.	Anatomi Buku	10
2.1.2.	Jenis <i>Finishing</i> Buku.....	11
2.2.	Definisi dan Sejarah Pop-up dan <i>Movable Book</i>	13
2.2.1.	Jenis-Jenis Pop-up.....	15
2.3.	Elemen Desain.....	16
2.3.1.	Ukuran.....	16
2.3.2.	Warna untuk Anak	17
2.3.3.	Tipografi untuk Anak.....	17
2.3.4.	Layout	18
2.3.5.	Ilustrasi	19
2.4.	Prinsip Desain.....	19
2.4.1.	Proporsi	19
2.4.2.	Keseimbangan.....	20
2.4.3.	Irama	21
2.4.4.	Kesatuan.....	21
2.5.	Mandiri	22
2.5.1.	Definisi.....	22
2.5.2.	Mandiri pada Anak.....	22
2.6.	Karakteristik Anak Usia 3-5 tahun.....	22
2.6.1.	Perkembangan Motorik.....	22
2.6.2.	Perkembangan Kognitif	23
2.6.3.	Perkembangan Emosi.....	24
2.6.4.	Perkembangan Intelektual.....	24
2.6.5.	Kemampuan Membaca Anak Usia 3-5 tahun	25
BAB III HASIL PENELITIAN		27
3.1.	Proses Penelitian.....	27
3.1.1.	Observasi Buku Interaktif di Beberapa Toko Buku.....	27
3.1.2.	Wawancara ke Psikolog Anak	28
3.1.3.	<i>Focus Group Discussion</i> pada Anak Usia 3-5 tahun	29
3.1.4.	Kuisisioner Visual	30
3.1.5.	Referensi Buku.....	35

3.1.6.	Kesimpulan Data Penelitian.....	40
3.2.	Konsep Kreatif.....	40
3.3.	Proses Perancangan Karya	41
3.3.1.	<i>Brainforming</i>	41
3.3.2.	<i>Mind Mapping</i>	42
3.3.3.	Sinopsis	42
3.3.4.	Karakter.....	42
BAB IV	PERANCANGAN.....	46
4.1.	Perancangan Konsep.....	46
4.1.1.	Aset	46
4.1.2.	Tampilan Setiap Halaman dan <i>Script</i>	52
4.1.3.	Ukuran Buku	60
4.2.	Aplikasi Kreatif.....	60
4.2.1.	Media Plan	64
4.2.2.	<i>Budgeting</i>	64
BAB V	PENUTUP	66
5.1.	Kesimpulan	66
5.2.	Saran	67
DAFTAR PUSTAKA		xvi

UMMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Skematika Perancangan.....	8
Gambar 2.1. Bagan Konsep.....	10
Gambar 2.2. <i>Perfect Binding Step 1</i> : Kertas dijahit	11
Gambar 2.3. <i>Perfect Binding Step 2</i> : Tumpukan kertas dilem	11
Gambar 2.4. <i>Perfect Binding Step 3</i> : Punggung kertas ditutup.....	11
Gambar 2.5. Pengaplikasian <i>Perfect Binding</i>	12
Gambar 2.6. Teknik <i>Volvelles</i>	13
Gambar 2.7. Teknik <i>Lift The Flap</i>	14
Gambar 2.8. <i>Pop-up Book</i>	14
Gambar 2.9. <i>Movable Book</i>	15
Gambar 3.1. Buku interaktif yang beredar di Toko Buku Jakarta	27
Gambar 3.2. Tampilan visual pada buku anak saat ini.....	28
Gambar 3.3. Hasil Pertanyaan tentang Bentuk Gambar	30
Gambar 3.4. Hasil Penelitian tentang Tipe Warna.....	31
Gambar 3.5. Hasil Penelitian tentang Jenis Font	32
Gambar 3.6. Hasil Penelitian tentang Jenis Gambar	33

Gambar 3.7. Hasil Penelitian tentang Jenis Karakter.....	34
Gambar 3.8. Buku untuk Referensi Cerita.....	35
Gambar 3.9. Referensi Cerita.....	36
Gambar 3.10. Buku <i>Guess, Who, Mickey!</i> sebagai Referensi Warna.....	37
Gambar 3.11. Buku <i>Dora's Christmas Carol</i> sebagai Referensi Warna.....	37
Gambar 3.12. Buku untuk Referensi Karakter.....	38
Gambar 3.13. Buku Pop-up untuk Referensi: Tampak atas.....	38
Gambar 3.14. Buku Pop-up untuk Referensi: Tampak samping.....	39
Gambar 3.15. Buku <i>Movable</i> untuk Referensi: Sebelum diangkat.....	39
Gambar 3.16. Buku <i>Movable</i> untuk Referensi: Setelah diangkat.....	39
Gambar 3.17. <i>Mind Mapping</i>	42
Gambar 3.18. Referensi Karakter Anak: Dora.....	43
Gambar 3.19. Referensi Karakter Anak: Masha.....	43
Gambar 3.20. Referensi Karakter Anak: Sofia.....	43
Gambar 4.1. Sketsa Pengembangan Karakter Kevin.....	47
Gambar 4.2. Sketsa Pengembangan Karakter Jessica.....	47
Gambar 4.3. Karakter Mama.....	48

Gambar 4.4. Referensi Kamar Tidur	49
Gambar 4.5. Referensi Kamar Tidur 2	49
Gambar 4.6. Referensi Kamar Mandi	50
Gambar 4.7. Referensi Kamar Mandi 2	50
Gambar 4.8. Referensi Ruang Makan	51
Gambar 4.9. Referensi Ruang Makan 2	51
Gambar 4.10. Referensi Teras	51
Gambar 4.11. Referensi Ruang Keluarga.....	52
Gambar 4.12. Sketsa setiap halaman.....	55
Gambar 4.13. Ilustrasi halaman 2-3: Instruksi Pembimbing.....	55
Gambar 4.14. Ilustrasi halaman 4-5: Pop-up Pengenalan Tokoh	56
Gambar 4.15. Ilustrasi halaman 6-7: Merapikan Tempat Tidur.....	56
Gambar 4.16. Ilustrasi halaman 8-9: Setelah Mandi.....	57
Gambar 4.17. Ilustrasi halaman 10-11: Berganti Baju.....	57
Gambar 4.18. Ilustrasi halaman 12-13: Makan.....	58
Gambar 4.19. Tampilan halaman 14-15: Memakai Sepatu.....	58
Gambar 4.20. Tampilan halaman 16-17: Merapikan Mainan	59

Gambar 4.21. Tampilan halaman 18-19: Pop-up Penutup.....	59
Gambar 4.22. Aplikasi Halaman Cover	60
Gambar 4.23. Aplikasi Halaman Instruksi.....	61
Gambar 4.24. Aplikasi Halaman Pop-up	61
Gambar 4.25. Aplikasi Halaman 6-7.....	61
Gambar 4.26. Aplikasi Halaman 8-9.....	62
Gambar 4.27. Aplikasi Halaman 10-11.....	62
Gambar 4.28. Aplikasi Halaman 12-13.....	62
Gambar 4.29. Aplikasi Halaman 14-15.....	63
Gambar 4.30. Aplikasi Halaman 16-17.....	63
Gambar 4.31. Aplikasi Halaman 18-19.....	63

UMMN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Hasil <i>Focus Group Discussion</i>	29
Tabel 4.1. Pembagian Teks Setiap Halaman.....	54
Tabel 4.2. <i>Budgeting</i>	64

UMMN

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: *DISPLAY*..... xviii

LAMPIRAN B: KARTU BIMBINGAN..... xix



UMN