



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 TENTANG SATWA
ENDEMIK UNTUK ANAK**

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Kurniawan Yoga Saputra
NIM : 12120210210
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2016

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Perancangan Buku Interaktif Tentang Satwa Endemik Untuk Anak

Oleh

Nama : Kurniawan Yoga

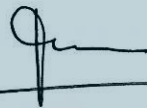
NIM : 12120210210

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Tangerang, 20 Januari 2017

Pembimbing



Drs. Daru Paramayuga, M.Ds.

Penguji

Ketua Sidang



Nadia Mahatmi, M.Ds.



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

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



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

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kurniawan Yoga

NIM : 12120210210

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Judul Tugas Akhir :

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF TENTANG SATWA ENDEMIK 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 narasumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas 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, 10 Januari 2017

Kurniawan Yoga



UMMN

KATA PENGANTAR

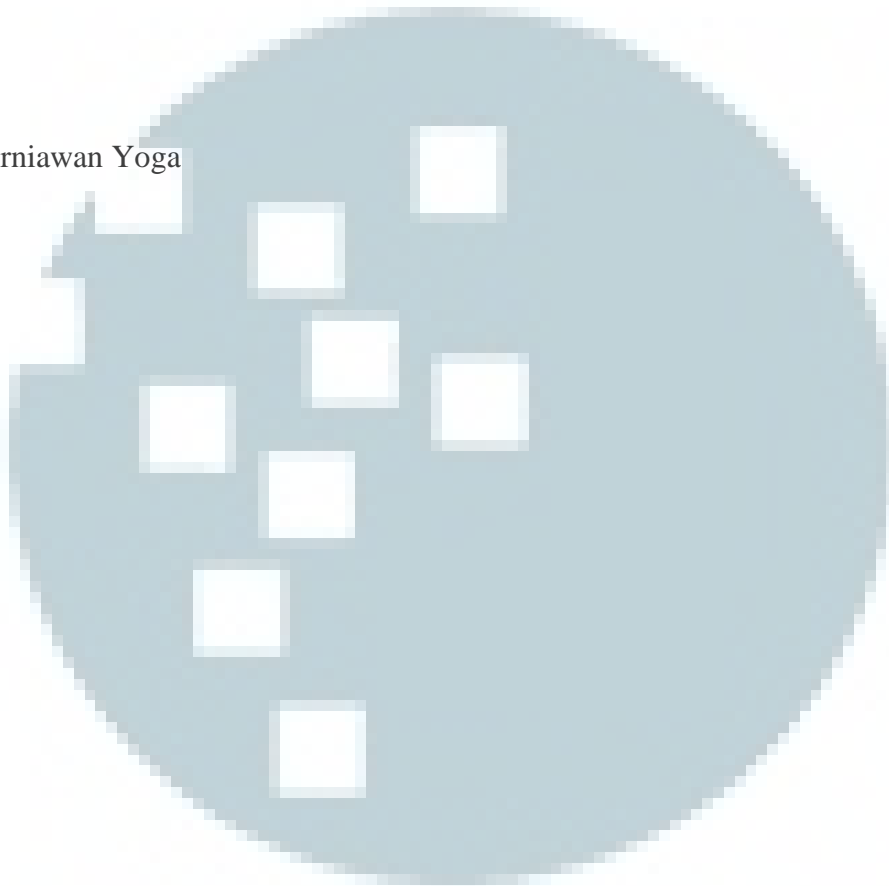
Puji syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkatnya yang tidak berkesudahan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Buku Interaktif Tentang Satwa Endemik Untuk Anak”. Penulis memilih topik ini sebagai topik tugas akhir karena tingginya ancaman dan rendahnya populasi terhadap satwa-satwa endemik asal Indonesia pada saat ini.

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. 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. Tuhan YME.
2. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf. Tech.
3. Drs. Daru Pramayuga, M.Ds
4. Keluarga Penulis
5. Teman-teman seperjuangan tugas akhir
6. Pihak-pihak yang terlibat dalam pembuatan tugas akhir penulis

Tangerang, 10 Januari 2017

Kurniawan Yoga



UMMN

ABSTRAKSI

Satwa endemik merupakan satwa yang ditemukan hanya ada disuatu daerah dan tidak ditemukan di tempat lain. Saat ini kesadaran masyarakat Indonesia terhadap pentingnya satwa endemik Indonesia masih kurang.

Merancang buku pengenalan interaktif yang menarik dan menyenangkan untuk anak berusia 4-7 tahun menjadi solusi yang tepat untuk menyikapi kondisi ini. Media pembelajaran merupakan pengenalan sehingga anak bisa mengetahui serta secara tidak langsung membantu melestarikan satwa tersebut. Dalam penyusunannya, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif melalui wawancara dan studi eksisting. Data yang dihasilkan kemudian menjadi dasar pembelajaran satwa-satwa endemik asal Indonesia yang interaktif.

Kata kunci: Anak-anak, Buku Interaktif, Desain, Satwa Endemik

UMMN

ABSTRACT

Species endemic is a species that only can be found in a region and can not be found somewhere else. Currently the Indonesian public awareness of the importance of species endemic to Indonesia is still lacking.

An interactive introduction book that interesting and fun for children aged 4-7 years can be an appropriate solution to respond this condition. Media Learning is an introduction so that children can know and indirectly help preserve these animals. In preparation, the author used qualitative research through interviews and existing studies. The resulting data later became the basic of learning the origin of endemic animals to Indonesia wrapped with interactive learning

Keywords: Childrens, Interactive Book, Design, Endemic Animals

U M N

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR | ii |
| PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR | iii |
| 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 | 2 |
| 1.3. Batasan Masalah..... | 3 |
| 1.4. Tujuan Tugas Akhir..... | 3 |
| 1.5. Metodologi Pengambilan Data..... | 3 |
| 1.6. Metodologi Perancangan..... | 4 |
| 1.7. Skematika Perancangan..... | 5 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 6 |
| 2.1. Ilustrasi | 6 |
| 2.2. Satwa | 7 |
| 2.2.1 Definisi Satwa Endemik Indonesia..... | 7 |
| 2.2.2 Satwa Endemik Indonesia..... | 7 |
| 2.3. Karakteristik Anak Memasuki Usia 4 -7 Tahun..... | 11 |
| 2.4. Buku | 12 |
| 2.4.1 Definisi Buku | 12 |
| 2.4.2 Anatomi Buku | 13 |
| 2.4.3 Buku Anak | 14 |
| 2.4.4 Buku Interaktif | 14 |

| | | |
|----------------|--------------------------------------|-----------|
| 2.4.5 | Penjilidan (<i>Binding</i>) | 15 |
| 2.5. | Desain Grafis | 16 |
| 2.5.1 | Prinsip-prinsip Desain | 17 |
| 2.5.2 | Elemen-elemen desain | 20 |
| BAB III | HASIL PENELITIAN | 22 |
| 3.1. | Gambaran Umum | 22 |
| 3.2. | Wawancara WWF | 22 |
| 3.2.1 | Proses Wawancara | 22 |
| 3.2.2 | Analisa wawancara..... | 25 |
| 3.3. | Wawancara KLHK..... | 25 |
| 3.3.1 | Proses Wawancara | 26 |
| 3.4. | Observasi ke beberapa toko buku..... | 27 |
| 3.4.1 | Hasil Observasi Eksisting | 28 |
| BAB IV | PERANCANGAN..... | 34 |
| 4.1. | Konsep Perancangan | 34 |
| 4.1.1 | Tujuan Perancangan | 34 |
| 4.1.2 | Strategi Perancangan..... | 35 |
| 4.1.3 | <i>Moodboard</i> Perancangan | 37 |
| 4.2. | Perancangan Buku | 40 |
| 4.3. | Eksplorasi Gaya Ilustrasi..... | 42 |
| 4.4. | Sketsa Aset Visual..... | 43 |
| 4.4.1 | Gajah Sumatra..... | 44 |
| 4.4.2 | Badak Jawa..... | 45 |
| 4.4.3 | Harimau Sumatra | 46 |
| 4.4.4 | Orangutan | 47 |
| 4.4.5 | Jalak Bali..... | 48 |
| 4.4.6 | Komodo..... | 49 |
| 4.5. | Tampilan Buku | 50 |
| 4.6. | <i>Budgeting</i> | 53 |
| BAB V | PENUTUP | 54 |
| 5.1. | Kesimpulan..... | 54 |

| | |
|----------------------------|-----------|
| 5.2. Saran..... | 56 |
| Daftar pustaka..... | 57 |
| LAMPIRAN..... | xv |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1. 1 Skematika Perancangan..... | 5 |
| Gambar 2. 1 Contoh Ilustrasi | 6 |
| Gambar 2. 2 <i>Movable Book</i> | 15 |
| Gambar 2. 3 <i>Lift the flap</i> | 15 |
| Gambar 2. 4 <i>Perfect binding</i> | 16 |
| Gambar 2. 5 <i>Balance</i> | 18 |
| Gambar 2. 6 <i>Emphasis</i> | 18 |
| Gambar 2. 7 <i>Unity</i> | 19 |
| Gambar 2. 8 <i>Rhythm</i> | 20 |
| Gambar 3. 1 Wawancara dengan Direktorat Jenderal Konservasi Ekosistem dan Sumber Daya Alam Indonesia | 26 |
| Gambar 3. 2 Cover dan Isi buku <i>Busy Zoo</i> | 28 |
| Gambar 3. 4 Cover <i>Pop-out & Paint Dogs & Cats</i> | 31 |
| Gambar 4. 1 <i>Mindmapping</i> | 37 |
| Gambar 4. 2 <i>Moodboard</i> | 38 |
| Gambar 4. 3 Tipografi..... | 39 |
| Gambar 4. 4 <i>Brainstorming</i> judul buku | 41 |
| Gambar 4. 5 Kerangka buku | 42 |
| Gambar 4. 6 Eksplorasi Gaya Ilustrasi..... | 43 |
| Gambar 4. 7 Sketsa Gajah Sumatra..... | 44 |
| Gambar 4. 8 Ilustrasi Gajah Sumatra | 44 |
| Gambar 4. 9 Sketsa Badak Jawa | 45 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4. 10 Ilustrasi Badak Jawa..... | 45 |
| Gambar 4. 11 Sketsa Harimau Sumatera | 46 |
| Gambar 4. 12 Ilustrasi Harimau Sumatera..... | 46 |
| Gambar 4. 13 Sketsa Orangutan..... | 47 |
| Gambar 4. 14 Ilustrasi Orangutan | 47 |
| Gambar 4. 15 Sketsa Jalak Bali | 48 |
| Gambar 4. 16 Ilustrasi Jalak Bali | 48 |
| Gambar 4. 17 Sketsa Komodo | 49 |
| Gambar 4. 18 Ilustrasi Komodo..... | 49 |
| Gambar 4. 19 Tampilan <i>Cover</i> dan <i>Back cover</i> | 50 |
| Gambar 4. 20 Tampilan Halaman 1-8..... | 51 |
| Gambar 4. 21 Tampilan Halaman 1-8..... | 52 |

UMMN

DAFTAR TABEL

| | |
|---|-------------------------------------|
| Tabel 1. 1 Timeline Perancangan..... | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 3. 1 Keterangan dari <i>Busy Zoo</i> | 28 |
| Tabel 3. 2 <i>Cover</i> dan Isi buku <i>My First Toolbox</i> | 30 |
| Tabel 3. 3 Keterangan dari <i>Pop-out & Paint Dogs & Cats</i> | 31 |
| Tabel 3. 4 Tabel analisis SWOT Referensi..... | 32 |
| Tabel 4. 1 <i>Budgeting</i> | 53 |

UMMN