



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 UNTUK ANAK
USIA 8-9 TAHUN TENTANG PENGENALAN ORGAN
TUBUH MANUSIA**

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Laurensius Grady
NIM : 12120210330
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2016**

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK ANAK USIA

8 – 9 TAHUN TENTANG PENGENALAN ORGAN

TUBUH MANUSIA

Oleh
Nama : Laurensius Grady
NIM : 12120210330
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 22 Juni 2016

Pembimbing

Desy Sandrayani, S.Sn, M.Pd.

Pengaji

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

Ketua Sidang

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

Ketua Program Studi

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

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Laurensius Grady Siwy
NIM : 12120210330
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain
Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir :

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF

UNTUK ANAK USIA 8 – 9 TAHUN TENTANG PENGENALAN ORGAN

TUBUH MANUSIA

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 pelaksanan 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, 6 Juni 2016

Laurensius Grady Siwy

UMN

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan terhadap Tuhan Yang Maha Esa atas bimbingannya yang telah menyertai penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Buku Interaktif Untuk Anak Usia 8 – 9 Tahun Tentang Pengenalan Organ Tubuh Manusia. Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar Sarjana Seni Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.

Pengenalan organ tubuh manusia merupakan salah satu materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah dasar khususnya kelas 3 – 4. Materi ini adalah materi dasar yang penting untuk dipahami secara baik karena merupakan materi yang digunakan untuk ujian nasional di kelas 6 dan akan dipelajari secara lebih lanjut di tingkat SMP dan SMA. Selain itu penting bagi anak untuk memahami tubuh mereka karena merupakan bagian dari perkembangan dan pertumbuhan, sehingga mereka dapat menjaga tubuh mereka dengan baik dan benar. Sayangnya penyampaian materi ini hanya sebatas melalui buku paket yang merupakan media utama pembelajaran yang menyajikan materi dengan cara yang kurang menarik dan tidak memotivasi anak untuk belajar. Oleh karena itu, penulis membuat buku ilustrasi interaktif sebagai buku refrensi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan harapan dapat membantu anak belajar dan memahami materi dengan lebih baik dan membuat waktu belajar menjadi menyenangkan dengan menambahkan unsur interaktif kedalam buku.

Penulisan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari semua pihak yang telah mendukung penulis. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual,
2. Desy Sandrayani, S.Sn, M.Pd., sebagai dosen pembimbing yang telah membimbing penulis selama proses penggeraan Tugas Akhir,
3. Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds., sebagai dosen penguji yang memberikan kritik dan saran bagi penulis,
4. Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds., sebagai ketua sidang selama proses sidang tugas akhir,
5. Para guru dan orang tua dari SD Marsudirini Bogor, SD Mardi Yuana Depok yang telah penulis wawancara,
6. Sekolah Dasar Marsudirini Bogor dan Sekolah Dasar Mardi Yuana Depok, yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan riset penelitian,
7. Orang tua, keluarga, dan teman-teman yang telah mendukung penulis baik dalam bantuan moril maupun materil.

Tangerang, 6 Juni 2016

Laurensius Grady Siwy

ABSTRAK

Pengenalan organ tubuh manusia merupakan materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas 3 – 4 sekolah dasar yang menjadi materi dasar yang harus dipahami dengan baik karena merupakan materi yang digunakan sebagai ujian di kelas 6 dan dipelajari lebih lanjut di SMP dan SMA. Selain itu penting bagi anak untuk memahami tubuh mereka karena merupakan bagian dari perkembangan dan pertumbuhan, sehingga mereka dapat menjaga tubuh mereka dengan baik dan benar. Sayangnya penyampaian materi ini hanya sebatas melalui buku paket yang merupakan media utama pembelajaran yang menyajikan materi dengan cara kurang menarik dan tidak memotivasi anak untuk belajar.

Merancang buku ilustrasi interaktif yang informatif dan mudah dimengerti untuk anak usia 8 – 9 tahun merupakan hal yang tepat untuk menyikapi kondisi ini. Media pembelajaran akan berupa buku ilustrasi edukatif dengan menggunakan unsur bermain melalui teknik interaktif. Dalam penyusunannya, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan cara wawancara, observasi, serta diskusi grup.

Kata kunci : Anak-anak, Organ tubuh, Belajar, Bermain, Ilustrasi



ABSTRACT

Human organ introduction is part of Scient subject for 3 – 4 grade which is an basic material for final test on grade 6 and will be learn even more on junior and senior high school so that students should understand well. Besides that, its nercessary for children to understand their own body because its part of growing, so that they will be able to take care of their body well. Unfortunately, school only use simple books for teaching and the book it self has no motivation for student to learn more or event study.

Designing an interactive illustration book that easy to understand, fun, and informative for children from eight until nine years old is the best solution for this case. For this research, the author used qualitative methods by having interviews, observation, and focus grup discussion.

Keywords : Children, Human Organ, Study, Play, Illustration



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	II
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAK	VII
<i>ABSTRACT</i>	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL	XIV
DAFTAR LAMPIRAN	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Akhir	4
1.5. Manfaat Tugas Akhir	4
1.6. Metode Pengumpulan Data	5
1.7. Metode Perancangan Buku Ilustrasi.....	7
1.8. Skematika Perancangan	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1. Organ Tubuh di Kelas 3-4 Sekolah Dasar.....	10
2.2. Psikologi Anak Usia 8-9 Tahun	12
2.3. Buku	13
2.3.1. Anatomi Buku	13
2.3.2. Kateren Buku	14
2.3.3. Buku Interaktif	14
2.3.4. Jenis-Jenis Buku Interaktif.....	16

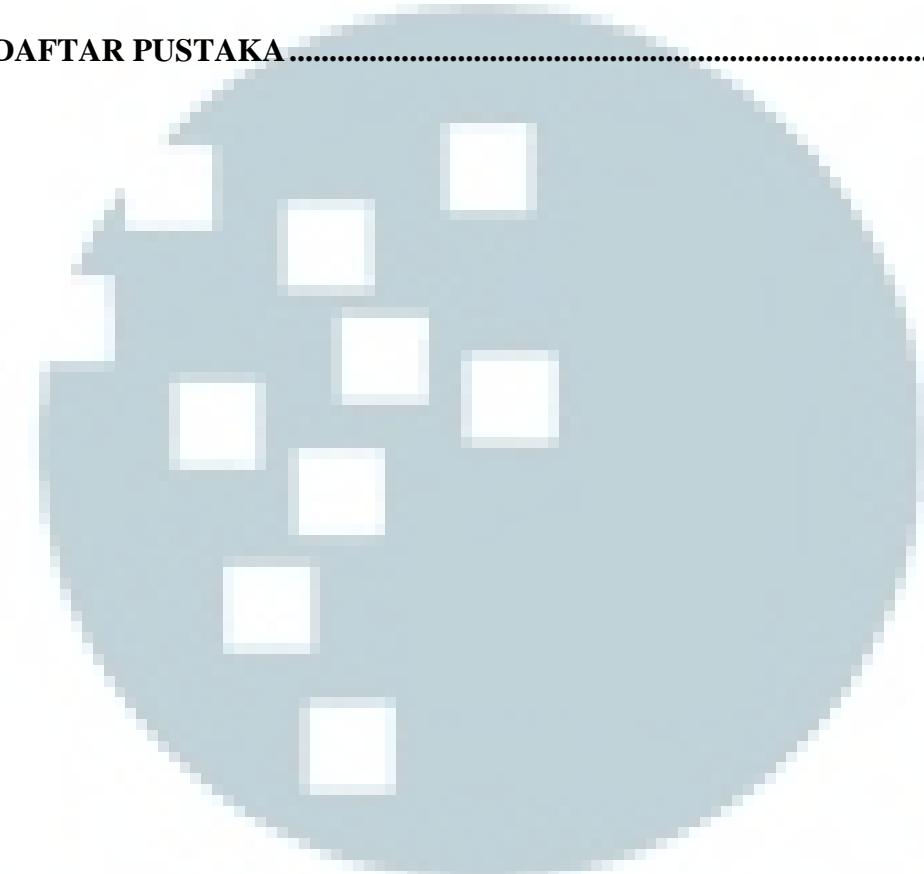
2.4.	Elemen Desain	18
2.4.1.	Ukuran Untuk Anak	18
2.4.2.	Warna Untuk Anak	18
2.4.3.	Tipografi Untuk Anak	19
2.4.4.	Layout	20
2.4.5.	Ilustrasi Untuk Anak	21
2.4.6.	Karakter.....	22
2.5.	Produksi	23
2.5.1.	Binding.....	23
2.5.2.	Kertas	23
2.5.3.	Cetak	24
	BAB III METODOLOGI	25
3.1.	Gambaran Umum.....	25
3.1.1.	Observasi.....	25
3.1.2.	Wawancara.....	27
3.1.3.	<i>Focus Group Discussion</i>	31
3.1.4.	Survei Elemen Desain untuk Anak	32
3.1.5.	Observasi Eksisting.....	36
3.2.	Penerbit	39
3.3.	Kesimpulan Hasil Data Lapangan.....	40
	BAB IV PERANCANGAN	42
4.1.	Pengembangan Konsep	42
4.1.1.	<i>Mind Mapping</i> Perancangan	42
4.1.2.	Konsep Perancangan	43
4.1.3.	<i>Brainstorming</i> Perancangan	46
4.2.	Perancangan	47
4.3.	Aplikasi Kreatif.....	64
4.4.	<i>Media Plan</i>	80
4.5.	<i>Budgeting</i>	82

BAB V PENUTUP **XI**

5.1. Kesimpulan xi

5.2. Saran..... xi

DAFTAR PUSTAKA **XIII**



UMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh Kateren Buku.....	14
Gambar 2.2. Buku Interaktif	14
Gambar 2.3. <i>V-Fold</i>	16
Gambar 2.4. <i>Flap or Lift The Flap</i>	17
Gambar 2.5. <i>Pull-tab</i>	17
Gambar 2.6. <i>Pop-up</i>	18
Gambar 2.7. Gambar Karakter Kartun Anak	22
Gambar 3.1. Sumber dari buku <i>The PopUp Book of Poo</i>	36
Gambar 3.2. Sumber dari buku <i>Lift The Flap : Question and Answer about Universe</i>	37
Gambar 3.3. Sumber dari buku <i>The PopUp Book of Poo</i>	38
Gambar 3.4. Sumber dari buku <i>The PopUp Book of Poo</i>	39
Gambar 3.5. Sumber dari buku <i>Alice In Wonderland : BabyLit Color</i>	39
Gambar 4.1. <i>Mind mapping</i>	42
Gambar 4.2. Kateren Buku.....	44
Gambar 4.3. <i>Brainstorming</i>	46
Gambar 4.4. <i>Sketsa Lisa dan Alvin</i>	48
Gambar 4.5. Sketsa <i>cover</i> depan dan belakang.....	50
Gambar 4.6. Sketsa halaman daftar isi	51
Gambar 4.7. Sketsa halaman sistem pernapasan.....	52
Gambar 4.8. Sketsa halaman sistem pencernaan	54
Gambar 4.9. Sketsa halaman sistem peredaran darah	57
Gambar 4.10. Sketsa halaman sistem saraf	59
Gambar 4.11. Sketsa halaman sistem gerak.....	61
Gambar 4.12. <i>Typeface Mikado</i>	62
Gambar 4.13. <i>Typeface Linetto</i>	63
Gambar 4.14. Pengaplikasian modular grid 4 kolom.....	63
Gambar 4.15. Karakter Alvin dan Lisa	64
Gambar 4.16. <i>Cover</i> depan dan belakang	65

Gambar 4.17. Pembuka dan daftar isi	66
Gambar 4.18. <i>Mockup</i> Halaman Pembuka dan daftar isi	66
Gambar 4.19. Halaman 2 - 3	67
Gambar 4.20. <i>Mockup</i> Halaman 2 - 3	67
Gambar 4.21. Halaman 4 – 5	68
Gambar 4.22. <i>Mockup</i> Halaman 4 – 5.....	68
Gambar 4.23. Halaman 6 – 7	69
Gambar 4.24. <i>Mockup</i> Halaman 6 – 7.....	69
Gambar 4.25. Halaman 8 – 9	70
Gambar 4.26. <i>Mockup</i> Halaman 8 – 9.....	70
Gambar 4.27. Halaman 10 – 11	71
Gambar 4.28. <i>Mockup</i> Halaman 10 – 11.....	71
Gambar 4.29. Poster Promosi 1 A3.....	72
Gambar 4.30. Poster Promosi 2 A3.....	73
Gambar 4.31. <i>Flyer</i> promosi A5	74
Gambar 4.32. Promosi <i>web banner</i>	74
Gambar 4.33. <i>Mockup</i> Promosi <i>web banner</i> di Situs AyahBunda.....	75
Gambar 4.34. Promosi <i>x-banner</i>	75
Gambar 4.35. Poster seris	76
Gambar 4.36. Notes A5.....	76
Gambar 4.37. Kalender 2017	77
Gambar 4.38. Stiker	77
Gambar 4.39. Tempat pensil	78
Gambar 4.40. Penggaris	78
Gambar 4.41. <i>Frame</i> foto.....	79
Gambar 4.42. Folder	79
Gambar 4.43. Tempat minum	80

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel hasil <i>Focus Group Discussion</i> pertama mengenai jenis buku ilustrasi yang disukai anak	31
Tabel 3.2. Tabel hasil <i>Focus Group Discussion</i> pertama mengenai unsur ilustrasi dan teks yang lebih dominan.....	32
Tabel 3.3. Tabel hasil kuisioner anak kelas 3 – 4 sekolah	33
Tabel 4.1. Tabel <i>Timeline Media Plan</i>	80
Tabel 4.2. Tabel <i>Budgeting Media</i> untuk Promosi	81

UMN

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: DOKUMENTASI ASISTENSI TUGAS AKHIR.....	XVI
LAMPIRAN B: DIAGRAM HASIL KUISIONER	XIX
LAMPIRAN C : LEMBAR KUISIONER.....	XX
LAMPIRAN D : BRAINSTORMING	XXI
LAMPIRAN E : DOKUMENTASI PAMERAN SIDANG AKHIR	XXII

UMN