



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 *POP-UP* DISERTAI TUTORIAL
ORIGAMI UNTUK MEMBANTU PERKEMBANGAN OTAK
PADA ANAK**

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Natasha Hakim

NIM : 11120210318

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 : Natasha Hakim

NIM : 11120210318

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir/Skripsi:

PERANCANGAN BUKU *POP-UP* DISERTAI TUTORIAL ORIGAMI

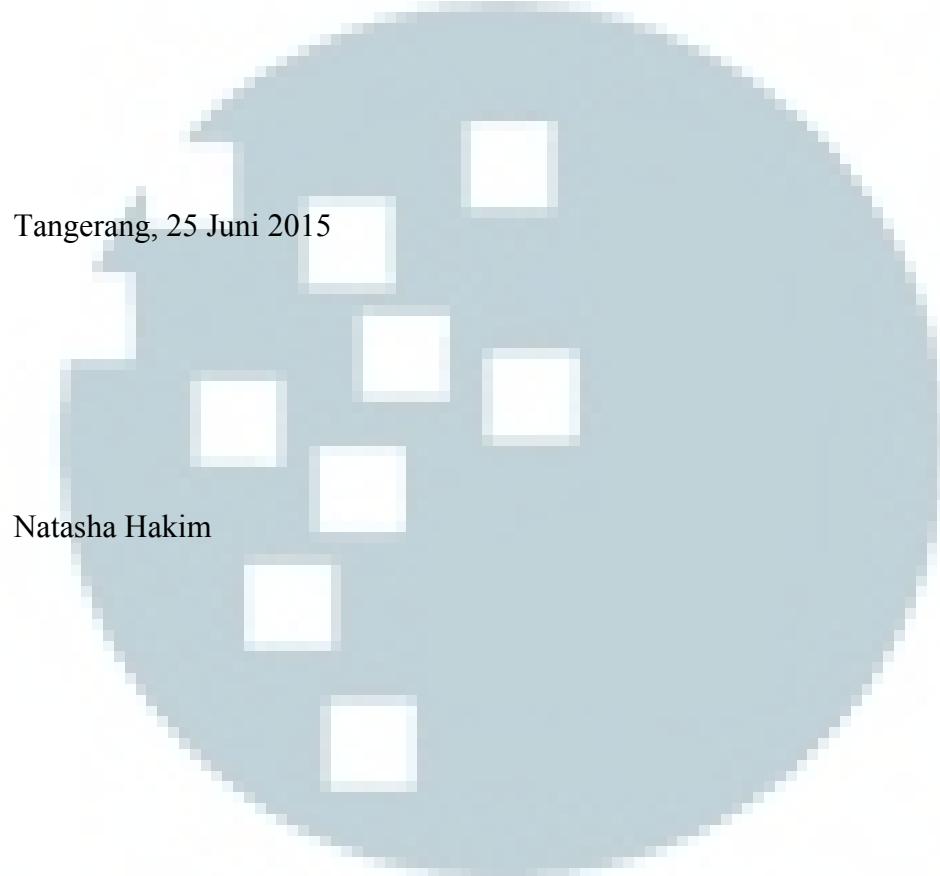
UNTUK MEMBANTU PERKEMBANGAN OTAK PADA ANAK

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, 25 Juni 2015

Natasha Hakim



UMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Perancangan Buku *Pop-up* Disertai Tutorial Origami Untuk Membantu Perkembangan Otak Pada Anak



Greysia Susilo, S.E., S.Sn., M. Hum.



KATA PENGANTAR

Banyak manfaat yang didapat dari membaca buku, seperti menambah kosakata, menambah ilmu pengetahuan, mengetahui mengenai budaya, dan lainnya (Clark & Rambold, 2006, hlm.14). Namun sayangnya minat baca pada anak menurun (Dredge, 2013). Minat baca pada anak ini dapat ditingkatkan dengan mengajarkannya untuk membaca sebagai media hiburan (Baker, Serpell, Sonnenschein dalam Clark & Rambold, 2006, hlm.22). Selain itu origami juga memiliki banyak manfaat, salah satunya adalah dengan membantu perkembangan otak anak terutama pada bagian kecerdasan intelektual dan kreativitasnya (Shumakova & Shumakov, 2000). Penggabungan antara buku *pop-up* dan origami ini diharapkan dapat mengajarkan anak untuk membaca dan membantu perkembangan otak pada anak.

Tugas Akhir ini merupakan salah satu bentuk praktik dari apa yang sudah penulis pelajari dan juga untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan. Dengan adanya perancangan Tugas Akhir ini juga diharapkan adanya kemungkinan bahwa buku *pop-up* dengan tutorial origami dapat dimanfaatkan untuk menunjang perkembangan otak pada anak dan mengajarkan anak untuk mencintai membaca. Selama proses Tugas Akhir tentunya penulis mengalami berbagai macam kendala, namun penulis juga mempelajari banyak hal.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada orang-orang yang selama ini sudah membantu penulis dalam melaksanakan tugas akhir ini.

1. Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds. selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual
2. Greysia Susilo, S.E., S.Sn., M.Hum. selaku pembimbing dari penulis.
3. Ibu Anna, Ibu Angel, Ibu Linda, Ibu Monica, dan semua pengurus lain dari Bina Iman Anak wilayah Lippo Village, yang telah membantu penulis dalam melakukan survey.
4. Ci Erika, Ko Hadi, Joya, dan semua pengurus lain dari Sunday School, yang telah membantu penulis dalam melakukan survey.
5. Papa, Mama, dan Cici yang selalu memberikan dukungan.
6. Teman-teman penulis, Seno, Sherly, Selvi, Cyntia, Eva, Erica, Tiffany, Jeannette, dan semua teman penulis yang lain atas bantuan dan dukungannya kepada penulis untuk hingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Tangerang, 25 - 5 - 2015

Natasha Hakim

ABSTRAKSI

Buku *pop-up* yang disertai tutorial origami masih tergolong langka, padahal buku ini dapat menunjang perkembangan otak. Buku ini juga dapat menjadi media hiburan dan interaksi antara orang tua dengan anak. Buku *pop-up* yang disertai tutorial origami juga dapat menumbuhkan minat baca anak yang menurun. Perancangan buku ini diharapkan dapat mengajarkan anak untuk mencintai membaca dan lebih banyak berinteraksi dengan orang tua. Penelitian dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif dengan menggunakan metode pengumpulan data observasi, kuesioner, wawancara, dan studi literatur. Tema buku yang akan dibuat berupa petualangan 2 orang anak.

Kata kunci : Buku, *pop-up*, origami, petualangan, buku anak.



ABSTRACT

Pop-up book that accompanied with origami tutorials is still relatively rare, though these types of books can support the development of the brain. This book can also be a medium of entertainment and interaction between parents and children. Pop-up book that accompanied with origami tutorials can also raise children's interest in reading. This book is expected to teach children to love reading and have more interaction with parents. Research conducted using quantitative and qualitative data collection methods of observation, questionnaires, interviews, and literature studies. The theme of the book will be made in the form of an adventure of 2 children.

Keywords: Books, Pop-up, Origami, Adventure, Children Books.



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR	V
ABSTRAKSI	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
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
1.4.1. Tujuan Umum	4
1.4.2. Tujuan Khusus.....	4
1.5. Manfaat Tugas Akhir	4
1.6. Metode Pengumpulan Data	5

1.7. Metode Perancangan	6
1.8. Skematika Perancangan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Buku	8
2.1.1. Sejarah Buku.....	8
2.1.2. Manfaat Buku	8
2.1.3. Klasifikasi Buku	9
2.1.4. Elemen Buku	10
2.2. Origami.....	20
2.2.1. Sejarah Origami	20
2.2.2. Jenis-jenis Origami	21
2.2.3. Manfaat Origami.....	22
2.3. Anak	23
2.3.1. Perkembangan Anak	24
2.3.2. Psikologi Anak terhadap Seni.....	25
2.3.3. Membaca Pada Anak	26
BAB III ANALISIS DATA PENELITIAN	28

3.1. Gambaran Umum Data Primer.....	28
3.1.1. Observasi	28
3.1.2. Survey Angket atau Kuesioner	32
3.1.3. Analisis Data.....	49
3.1.4. <i>Studi Existing</i>	51
BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN	62
4.1. Konsep Perancangan	62
4.1.1. Tujuan Perancangan	64
4.1.2. Strategi Perancangan	64
4.2. Mind Mapping	64
4.3. Brainstorming	65
4.4. Perancangan	83
4.5. Budgeting.....	92
BAB V PENUTUP	98
5.1. Kesimpulan.....	98
5.2. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA.....	xiii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Buku Origami di Toko Buku Gramedia Lippo Karawaci.....	29
Gambar 3.2. Buku <i>Pop-up</i> di Toko Buku Gramedia Alam Sutra.....	29
Gambar 3.3. Grafik Hasil Lama Waktu Bermain	32
Gambar 3.4. Grafik Hasil Waktu Bermain	33
Gambar 3.5. Grafik Hasil Kegiatan yang Dilakukan Bersama.....	34
Gambar 3.6. Grafik Hasil Kegiatan Anak Diluar Sekolah	35
Gambar 3.7. Grafik Hasil Kegiatan yang Dilakukan Bersama.....	36
Gambar 3.8. Grafik Hasil Alasan Pembatasan <i>Gadget</i>	37
Gambar 3.9. Grafik Hasil Waktu Penggunaan <i>Gadget</i>	38
Gambar 3.10. Grafik Hasil Penggunaan <i>Gadget</i>	38
Gambar 3.11. Grafik Hasil Waktu yang Dihabiskan untuk Membaca	39
Gambar 3.12. Grafik Hasil Alasan Anak Membaca	40
Gambar 3.13. Grafik Hasil Alasan Anak Menyukai Origami	41
Gambar 3.14. Grafik Minat Buku <i>Pop-up</i> Disertai Tutorial Origami	42
Gambar 3.15. Kuesioner Untuk Anak	44
Gambar 3.16. Grafik Pemilihan Tokoh	44

Gambar 3.17. Grafik Hasil Pemilihan Tokoh	45
Gambar 3.18. Grafik Pemilihan Tipografi	45
Gambar 3.19. Grafik Hasil Pemilihan Tipografi	46
Gambar 3.20. Grafik Pemilihan Warna	46
Gambar 3.21. Grafik Hasil Pemilihan Warna	46
Gambar 3.22. Grafik Pemilihan Gaya Gambar	47
Gambar 3.23. Grafik Hasil Pemilihan Gaya Gambar	47
Gambar 3.24. Grafik Pemilihan Jenis Instruksi	48
Gambar 3.25. Grafik Hasil Pemilihan Jenis Instruksi	48
Gambar 4.1. <i>Mind Mapping</i>	65
Gambar 4.2. Sketsa <i>Cover</i>	65
Gambar 4.3. Sketsa <i>Cover</i> terpilih	66
Gambar 4.4. Sketsa <i>Back Cover</i>	66
Gambar 4.5. Sketsa <i>Back Cover</i> terpilih	66
Gambar 4.6. Hasil Akhir <i>Cover</i> dan <i>Back Cover</i>	67
Gambar 4.7. <i>Mind Mapping</i> Halaman 1	67
Gambar 4.8. <i>Moodboard</i> Halaman 1	68

Gambar 4.9. Sketsa Halaman 1	68
Gambar 4.10. Hasil Akhir Photoshop Halaman 1	68
Gambar 4.11. Hasil Akhir Halaman 1	69
Gambar 4.12. <i>Mind Mapping</i> Halaman 2	69
Gambar 4.13. Origami Halaman 2	69
Gambar 4.14. <i>Moodboard</i> Halaman 2	70
Gambar 4.15. Sketsa Halaman 2	70
Gambar 4.16. Hasil Akhir Photoshop Halaman 2	70
Gambar 4.17. Hasil Akhir Halaman 2	71
Gambar 4.18. <i>Mind Map</i> dan <i>Mood Board</i> Halaman 3	71
Gambar 4.19. Sketsa Halaman 3	72
Gambar 4.20. Hasil Akhir Photoshop Halaman 3	72
Gambar 4.21. Hasil Akhir Halaman 3	72
Gambar 4.22. <i>Mind Mapping</i> Halaman 4	73
Gambar 4.23. <i>Mood Board</i> Halaman 4	73
Gambar 4.24. Sketsa Halaman 4	74
Gambar 4.25. Hasil akhir Photoshop Halaman 4	74

Gambar 4.26. Hasil Akhir Halaman 4	75
Gambar 4.27. <i>Mind Mapping</i> Halaman 5	75
Gambar 4.28. <i>Mood Board</i> Halaman 5	76
Gambar 4.29. Sketsa Halaman 5.....	76
Gambar 4.30. Hasil Akhir Photoshop Halaman 5	76
Gambar 4.31. Hasil Akhir Halaman 5	77
Gambar 4.32. <i>Mind Mapping</i> Halaman 6	77
Gambar 4.33. <i>Mood Board</i> Halaman 6.....	77
Gambar 4.34. Sketsa Halaman 6.....	78
Gambar 4.35. Hasil Akhir Photosop Halaman 6	78
Gambar 4.36. Hasil Akhir Halaman 6	78
Gambar 4.37. <i>Mind Mapping</i> Halaman 7	79
Gambar 4.38. <i>Mood Board</i> Halaman 7	79
Gambar 4.39. Sketsa Halaman 7	80
Gambar 4.40. Hasil Akhir Photoshop Halaman 7	80
Gambar 4.41. Hasil Akhir Halaman 7	81
Gambar 4.42. Sketsa Tutorial Origami 1	81

Gambar 4.43. Sketsa Tutorial Origami 2	82
Gambar 4.44. Sketsa Tutorial Origami 3	82
Gambar 4.45. Sketsa Karakter	83
Gambar 4.46. Hasil Akhir Karakter.....	83
Gambar 4.47. <i>Layout</i> Isi Buku 1	87
Gambar 4.48. <i>Layout</i> Isi Buku Latar Belakang (<i>Background</i>)	88
Gambar 4.49. <i>Layout</i> Kartu Tutorial Origami	89



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel Dewey Decimal Classification	9
Tabel 3.1. Tabel Buku yang Ada di Beberapa Toko	30
Tabel 3.2. Tabel Studi Existing Buku <i>Pop-up</i>	52
Tabel 3.3. Tabel Studi Existing Buku Origami	57
Tabel 4.1. Tabel Mengenai Permainan dalam Perkembangan Anak	62
Tabel 4.2. Tabel Penggunaan Warna	84
Tabel 4.3. Tabel Cerita	89



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: HASIL AKHIR xviii

LAMPIRAN B: ABSENSI xxvi

