



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.



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 DESAIN BUKU
RESTORASI DAN *CUSTOM DIECAST*

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Matthew Timothy
NIM : 11120210016
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
TAHUN
2015

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Matthew Timothy
NIM : 11120210016
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain
Universitas Multimedia Nusantara
Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain Buku Restorasi dan *Custom Diecast*

PERANCANGAN DESAIN BUKU RESTORASI *DIECAST*

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, 16 Juni 2015

Matthew Timothy



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur pada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat bimbingan dan penyertaannya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis tertarik kepada topik bahasan restorasi *diecast* karena banyaknya *diecast* cacat atau rusak yang didiamkan saja oleh masing-masing individu. Topik ini juga bisa digunakan sebagai sarana para pecinta *diecast* dalam memodifikasi *diecast* milik mereka.

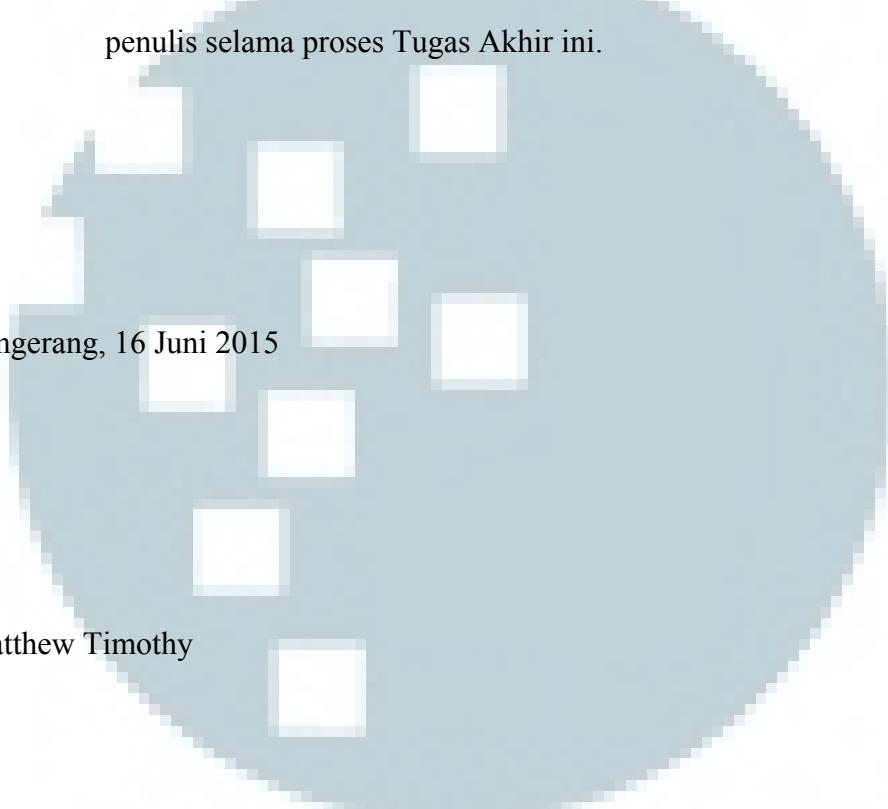
Tujuan tugas akhir ini adalah sebagai solusi utama dalam memanfaatkan *diecast* bekas yang dimiliki oleh masing-masing individu dan tidak menyebabkan penumpukan sampah, sehingga meningkatkan *sustainability* agar orang-orang bisa memanfaatkan *diecast* bekas miliknya.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada orang-orang yang membantu TA ini.

1. Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Darfi Rizkavirwan, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing.
3. Komunitas *diecast* selaku narasumber penulis untuk mendapatkan informasi seputar *diecast* dan perilaku para kolektor *diecast*.
4. Venia Valencia yang selalu membantu dari awal hingga akhir. Teman-teman penulis yang telah membantu dalam proses perancangan tugas

akhir ini dan pihak-pihak lain yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

5. Orangtua dan adik penulis yang selalu mendukung dan mendoakan penulis selama proses Tugas Akhir ini.



Tangerang, 16 Juni 2015

Matthew Timothy



ABSTRAKSI

Diecast adalah salah satu jenis mainan berkategorikan mobil-mobilan. Mulai tahun 1990an *diecast* mobil-mobilan ini mulai ramai diberbagai kalangan sebagai jenis *diecast* yang paling digemari dan dikoleksi oleh masyarakat. Diketahui, terdapat banyak tumbuh komunitas kolektor *diecast*, setiap kolektor memiliki rata-rata 50 buah *diecast* yang rusak atau cacat dan diabaikan karena tidak mengetahui cara memperbaikinya. Berdasarkan fenomena tersebut dirancanglah buku restorasi *diecast* yang dapat membantu para kolektor agar dapat merestorasi ulang *diecast* yang rusak atau cacat. Metode pengumpulan data yang digunakan penulis adalah kualitatif dengan melakukan kuisioner dan wawancara. Metode perancangannya dengan melakukan riset awal kemudian melakukan pengumpulan data dari beberapa kolektor *diecast* untuk mengetahui perilaku para kolektor dan juga dengan seorang ahli dalam restorasi dan *custom diecast*, kemudian membuat sketsa dan kemudian divisualisasikan dengan menggunakan *software* komputer. Hasilnya adalah media informasi berupa buku panduan tentang cara merestorasi dan memodifikasi *diecast*. Dengan perancangan yang dilakukan, diharapkan dunia *diecast* semakin berkembang dan *sustainable*.

Kata kunci : *diecast*, restorasi, buku



ABSTRACT

Diecast is one kind of toy cars. Beginning in the 1990s diecast toy cars started bustling in various circles as the most popular type of diecast and collected by the community. There are many growing communities diecast collectors, each collector has an average of 50 pieces of damaged or defective diecast and ignored because they do not know how to fix it. Based on this problem restoration book is designed to help diecast collectors to be able to re-diecast restoring damaged or defective.. Data collection methods used by the author is qualitative by questionnaire and interview. Its design method to conduct initial research and then perform data collection on some diecast collectors to determine the behavior of the collector and also with an expert in restoration and custom diecast, then the sketching and then visualized using computer software. The result is media information in the form of guidelines on how to restore and modify diecast. With a design that is done, the world is expected diecast growing and sustainable.

Keywords: Diecast, Restoration, Books



DAFTAR ISI

2015.....	I
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI.....	VI
ABSTRACT	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR LAMPIRAN A: Kartu Bimbingan.....	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
Latar Belakang	1
Rumusan Masalah	3
Batasan Masalah.....	3
Tujuan Tugas Akhir	3
Manfaat Tugas Akhir	4
Metode Pengumpulan Data.....	4
Metode Perancangan	6
Skematika Perancangan	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1. <i>Diecast</i>	9

2.1.1.	Jenis-jenis <i>diecast</i>	10
2.2.	Restorasi	10
2.3.	<i>Layout</i>	10
2.3.1.	Elemen <i>Layout</i>	11
2.3.2.	Prinsip <i>Layout</i>	12
2.3.3.	Jenis-Jenis <i>Layout</i>	12
2.4.	Tipografi.....	13
2.4.1.	Klasifikasi Tipografi	15
2.4.2.	Elemen Tipografi	17
2.4.3.	Struktur Tipografi.....	17
2.5.	Warna	21
2.5.1.	Psikologi Warna.....	21
2.6.	Fotografi	33
2.6.1.	<i>Still Life</i>	33
2.6.2.	Pencahayaan.....	33
2.6.3.	Fotografi Produk	34
2.6.4.	Komposisi dalam fotografi.....	35
2.7.	Teori Buku.....	35
2.7.1.	Jenis-Jenis Buku.....	36
2.7.2.	Elemen Buku	37
2.7.3.	<i>Cover</i>	39
2.8.	Komunikasi	40
	BAB III ANALISIS DATA PENELITIAN.....	41

3.1 Gambaran Umum Data Primer.....	41
3.1.1 Wawancara dengan Bapak Patrick Ray	42
3.1.2 Wawancara dengan Bapak Yosef.....	43
3.1.3 Observasi <i>Existing</i>	45
3.1.4 Penyebaran Kuisioner pada Remaja dan Dewasa.....	51
3.1.5 Analisis Data.....	55
3.1.6 SWOT	57
BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN.....	58
4.1. Konsep Perancangan	58
4.1.1. Tujuan Perancangan	58
4.1.2. Strategi Perancangan	59
4.2. Mind Mapping.....	60
4.3. Brainstorming.....	61
4.4. Sketsa Perancangan.....	66
4.4.1. Sketsa <i>Layout</i>	68
4.4.2. <i>Grid</i>	70
4.4.3. Isi Perancangan	71
4.4.4. <i>Tipografi</i>	82
4.5. Teknik Fotografi.....	83
4.6. Aplikasi Kreatif.....	84
4.6.1. <i>Cover</i> Buku	84
4.6.2. <i>Layout</i> Halaman <i>Preface</i>	85
4.6.3. <i>Layout</i> Halaman <i>Content</i>	86

4.6.4. <i>Layout Halaman Material</i>	87
4.6.5. <i>Layout Halaman Spread Bab</i>	88
4.6.6. <i>Layout Halaman Project</i>	89
4.7. Rangcangan Biaya.....	91
BAB V.....	93
PENUTUP	93
5.1. Kesimpulan.....	93
5.2. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA.....	XIV

UMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Skematika Perancangan.....	8
Gambar 2.1. Kaligrafi	14
Gambar 2.2. <i>Lettering</i>	14
Gambar 2.3. <i>Baseline Alignment</i>	18
Gambar 2.4. <i>Single Column Grid</i>	19
Gambar 2.5. <i>Multiple Column Grid</i>	20
Gambar 2.6. <i>Modular Grid</i>	20
Gambar 2.7. <i>Lights Affects Color</i>	23
Gambar 2.8. <i>Light Affects Color Design</i>	23
Gambar 2.9. <i>Warm Color</i>	24
Gambar 2.10. <i>Warm Color Design</i>	25
Gambar 2.11. <i>Light Color</i>	26
Gambar 2.12. <i>Light Color Design</i>	26
Gambar 2.13. <i>Dark Color</i>	27
Gambar 2.14. <i>Dark Color Design</i>	27
Gambar 2.15. <i>Pale Color</i>	28
Gambar 2.16. <i>Pale Color Design</i>	29
Gambar 2.17. <i>Hot Color</i>	30
Gambar 2.18. <i>Hot Color Design</i>	30
Gambar 2.19. <i>Cold Color</i>	31
Gambar 2.20. <i>Cold Color Design</i>	31
Gambar 2.21. <i>Neutral Color</i>	32

Gambar 2.22. <i>Neutral Color Design</i>	32
Gambar 2.23. <i>Still Life Photo</i>	33
Gambar 2.24. <i>Photo Product</i>	35
Gambar 2.25. <i>Book Cover</i>	39
Gambar 3. 1. Foto bersama Bapak Patrick Ray	42
Gambar 3. 2. Foto bersama Bapak Yosef	43
Gambar 3. 3. <i>Refrensi</i>	46
Gambar 3. 4. Observasi <i>layout</i>	47
Gambar 3. 5. Observasi <i>layout 2</i>	47
Gambar 3. 6. Observasi konten informasi	48
Gambar 3. 7. Observasi konten isi	48
Gambar 3. 8. Observasi foto	49
Gambar 3. 9. Observasi <i>font</i>	50
Gambar 3. 10. Diagram waktu awal mengoleksi <i>diecast</i>	51
Gambar 3. 11. Diagram skala pembelian <i>diecast</i>	52
Gambar 3. 12. Diagram pengetahuan tentang restorasi dan modifikasi	52
Gambar 3. 13. Diagram <i>brand diecast</i> yang sering dibeli	53
Gambar 3. 14. Diagram jangka waktu pembelian <i>diecast</i>	53
Gambar 3. 15. Diagram anggaran pembelian <i>diecast</i>	54
Gambar 3. 16. Diagram minat dalam <i>diecast</i> bekas atau cacat	55
Gambar 4.1. <i>Mind Map</i>	61
Gambar 4.2. <i>Brainstorm</i> alat-alat	62
Gambar 4.3. <i>Brainstorm</i> alat-alat 2	62

Gambar 4.4. <i>Brainstorm sub-bab</i>	63
Gambar 4.5. <i>Brainstorm isi</i>	63
Gambar 4.6. <i>Brainstorm isi 2</i>	64
Gambar 4.7. <i>Brainstorm isi 3</i>	64
Gambar 4.8. <i>Brainstorm isi 4</i>	65
Gambar 4.9. <i>Brainstorm isi 5</i>	65
Gambar 4.10. <i>Ukuran Buku</i>	67
Gambar 4.11. <i>Kerangka Buku</i>	67
Gambar 4.12. <i>Sketsa Layout alat dan bahan</i>	68
Gambar 4.13. <i>Sketsa Layout isi project</i>	69
Gambar 4.14. <i>Layout</i>	69
Gambar 4.15. <i>Grid</i>	70
Gambar 4.16. <i>Chapter 1 Basic – Open Rivet</i>	71
Gambar 4.17. <i>Chapter 1 Basic – Paint Remover</i>	72
Gambar 4.18. <i>Chapter 1 Basic – Basic paint</i>	72
Gambar 4.19. <i>Chapter 2 Color Combination</i>	73
Gambar 4.20. <i>Chapter 2 Example color combination</i>	74
Gambar 4.21. <i>Chapter 3 Accesories – Detailing</i>	74
Gambar 4.22. <i>Chapter 3 – Body Kit</i>	75
Gambar 4.23. <i>Chapter 3 Reference</i>	76
Gambar 4.24. <i>Chapter 4 Make decal in llustrator</i>	76
Gambar 4.25. <i>Chapter 4 how to make</i>	77
Gambar 4.26. <i>Chapter 4 how to apply</i>	77

Gambar 4.27. <i>Chapter 5 Extreme – Cutting body</i>	78
Gambar 4.28. <i>Chapter 5 Extreme – Combine body</i>	79
Gambar 4.29. <i>Chapter 6 Level Mods – Easy level</i>	79
Gambar 4.30. <i>Chapter 6 Level Mods – Medium level</i>	80
Gambar 4.31. <i>Chapter 6 Level Mods – Hard level</i>	81
Gambar 4.32. <i>References</i>	81
Gambar 4.33. Font sub-judul	82
Gambar 4.34. Font <i>body text</i>	82
Gambar 4.35. Teknik Foto	83
Gambar 4.36. Angle foto	84
Gambar 4.37. <i>Cover Buku Diecast Custom</i>	85
Gambar 4.38. <i>Preface Buku Diecast Custom</i>	86
Gambar 4.39. <i>Content Buku Diecast Custom</i>	87
Gambar 4.40. <i>Tools Buku Diecast Custom</i>	88
Gambar 4.41. <i>Spread Bab Buku Diecast Custom</i>	89
Gambar 4.42. <i>Project 1 Color Combination</i>	90
Gambar 4.43. <i>Project 1 Cutting Body</i>	90
Gambar 4.44. <i>Project 1 Medium Level</i>	91