

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI POP UP TENTANG
MENGATUR DAN MENGELOLA WAKTU DENGAN BAIK
UNTUK ANAK USIA 9-11 TAHUN**



Disusun Oleh:

FIRNANDA PRAMITHA PUTRI

17052010004

Dosen Pembimbing 1:

Aileena S.C.R.E.C.,S.T.,M.Ds.

Dosen Pembimbing 2:

Aditya Rahman Yani S.T., M.Med.Kom

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAWA TIMUR
2021**

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI POP UP TENTANG
MENGATUR DAN MENGELOLA WAKTU DENGAN BAIK
UNTUK ANAK USIA 9-11 TAHUN**

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-1)



Diajukan oleh:

FIRNANDA PRAMITHA PUTRI

17052010004

Dosen Pembimbing 1:

Aileena S.C.R.E.C.,S.T.,M.Ds.

Dosen Pembimbing 2:

Aditya Rahman Yani S.T., M.Med.Kom

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2021**

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI POP-UP TENTANG MENGATUR DAN MENGELOLA WAKTU DENGAN BAIK UNTUK ANAK USIA 9-11 TAHUN

Disusun Oleh:

FIRNANDA PRAMITHA PUTRI

17052010004

Telah dipertahankan di depan Tim Pengaji

Pada tanggal: 31 Mei 2021

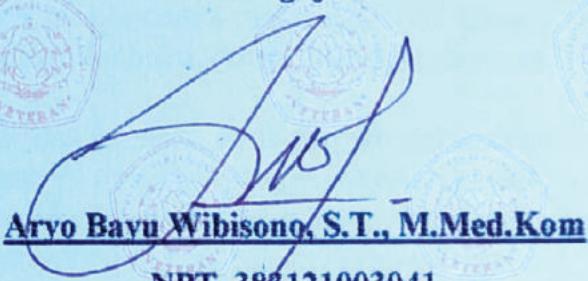
Pembimbing I



Aileena S.C.R.E.C.,S.T.,M.Ds.

NPT. 18219870119076

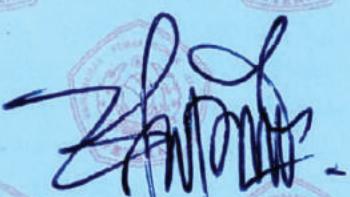
Pengaji I



Aryo Bayu Wibisono, S.T., M.Med.Kom

NPT. 386121003041

Pembimbing II



Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom

NPT. 381091003031

Pengaji II



Diana Agidatun Nisa, S.T., M.Ds

NIP. 19900611 201803 2001

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Dr. Ir. Wanti Mindari, M.P

NIP. 19631208 199003 2001

ABSTRAK

Pada era globalisasi yang ditandai dengan semakin canggih alat teknologi, membuat anak menjadi lupa waktu untuk menggunakan waktu mereka secara efisien dan produktif. Kemajuan teknologi ini juga dapat membuat anak-anak lupa dengan waktu mereka yang seharusnya di pergunakan dengan baik atau produktif. Anak-anak adalah suatu individu yang menjalani sebuah proses perkembangan bagi kehidupan berikutnya. Masa anak inilah yang harus diterapkan untuk mengatur waktu atau mengelola waktu pada anak agar anak dapat menyeimbangkan waktu mereka dengan aktifitas yang lain, seperti kursus, sekolah, waktu anak-anak berada dirumah, bermain dengan teman, dan bersosialisasi dengan teman mereka. Mengatur waktu dengan baik merupakan faktor penting untuk mengaarkan mereka sejak dini saat usia anak 9-11 tahun mengantar anak menuju kesuksesan. Media buku pop-up ini sangat sesuai untuk menarik perhatian anak-anak agar bisa memahami isi buku tersebut

Pada perancangan ini pengumpulan datanya melalui data primer dan data sekunder. Data primer ini menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif ini menggunakan hasil observasi, wawancara kepada orangtua anak dan psikologi anak, serta melakukan FGD pada anak-anak yang usianya mulai dari 9-11 tahun. Data sekunder yang mana data ini berasal dari media buku, jurnal, literature dan lain sebagainya.

Perancangan ini ada beberapa metode analisa data. Pada pengumpulan data ini diperoleh dari hasil data wawancara, observasi dan FGD yang merupakan bagian dari metode kualitatif. Pada perancangan ini menggunakan metode the design process dan analisa 5W+1H. Dari proses pengumpulan data perancangan ini ditarik menghasilkan keyword yaitu “Pintar dalam Mengelola Waktu” adalah anak pintar mempunyai banyak akal mengenal serta mengelola waktu seperti bermain untuk bersenang-senang, belajar dan kegiatan produktif lainnya agar waktu berjalan seimbang sesuai rencana untuk mencapai kesuksesan.

Adanya perancangan ini diharapkan semoga dapat lebih mengerti serta mampu untuk memanfaatkan waktu sebaik mungkin, tidak hanya bermain sepanjang hari. Tetapi diharapkan melakukan hal yang lebih positif saat waktu luang seperti mengerjakan pekerjaan rumah, mengerti akan bangun pagi supaya tidak terlambat kesekolah.

Kata Kunci: *Buku Ilustrasi Pop-Up, Mengelola Waktu, Media Edukasi, Anak.*

ABSTRACT

In the era of globalization which is marked by increasingly sophisticated technological tools, it makes children forget the time to use their time efficiently and productively. These technological advances can also make children forget their time which should be used properly or productively. Children are individuals who undergo a developmental process for the next life. This childhood is what must be applied to manage time or manage time for children so that children can balance their time with other activities, such as courses, school, when children are at home, playing with friends, and socializing with their friends. Managing time well is an important factor to get them from the early age of 9-11 years old children to lead children to success. This pop-up book media is very suitable to attract children's attention so they can understand the contents of the book.

In this design the data collection is through primary data and secondary data. This primary data uses qualitative methods. This qualitative method uses observations, interviews with children's parents and child psychology, and conducts FGDs on children whose ages range from 9-11 years. Secondary data where this data comes from books, journals, literature and so on.

This design consists of several data analysis methods. In collecting this data obtained from the results of interview data, observation and FGD which are part of the qualitative method. This design uses the design process method and 5W + 1H analysis. From the data collection process, this design is drawn to produce a keyword, namely "Smart in Managing Time", which means that smart children have a lot of sense in knowing and managing time such as playing for fun, learning and other productive activities so that time is balanced according to the plan to achieve success.

Hopefully this design can better understand and be able to make the best use of the time possible, not just playing all day long. But it is hoped that you can do more positive things during your spare time, such as doing homework, understanding that you will get up early so you are not late for school.

Keywords: Pop-Up Illustration Book, Time Management, Educational

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dari naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur penjiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang saya perolehi (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 31 Mei 2021



Firnanda Pramitha Putri

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan rahmat dan karunia-Nya, saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi *Pop-up* Tentang Mengatur dan Mengelola Waktu Dengan Baik Untuk Anak Usia 9-11 Tahun” merupakan suatu informasi mengenai mengatur dan mengelola waktu dengan baik dapat digunakan sebagai media pembelaaran. Laporan perancangan ini dibuat dan diajukan sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Desain di Fakultas **Arsitektur dan Desain** di **UPN Veteran Jatim**. Selama penulisan laporan, saya banyak menerima bantuan dan dukungan sehingga dapat menyelesaikan laporan ini dapat terlesaikan dengan baik. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW.
2. Kepada orang tua penulis yang selalu mendoakan dan mendukungan secara lahir dan batin, serta dalam urusan finansial.
3. Kepada Aileena S.C.R.E.C.,S.T.,M.Ds. sebagai dosen pembimbing utama yang banyak membantu, memberikan saran dan arahan, dan masukan dalam perancangan tugas akhir.
4. Kepada Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom. sebagai dosen pembimbing kedua atas bimbingannya, memberikan arahan dan masukan dalam penulisan laporan.
5. Kepada Psikolog Dr. Sawitri Retno Hadiati selaku narasumber psikolog anak yang telah memberikan informasi mengenai karakter dan tumbuh kembang untuk anak.
6. Kepada Ibu Ririn dan Ibu Pungu selaku narasumber yang telah memberikan informasi mengenai kegiatan anak selama dirumah.
7. Kepada Ibu Wiwik Andayani selaku ketua RT di Surabya Selatan yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan FGD ditengah-tengah pandemi.
8. Kepada Dyanika Putri Fitri Suprono, Arsyta Ananda Bariansyah, Putri Safitri, Werdany Adyudia Putri, Fitria Ramadhani dan Muhammad Sugmadani selaku orang terdekat yang selalu memberikan saran dan masukan dalam perancangan tugas akhir.
9. Kepada Fitria Ramadhani dan Bagasani Eka Nabila selaku teman satu bimbingan yang memberikan semangat, saran dan masukan satu sama lain dalam menyelesaikan tugas akhir.
10. Kepada seluruh Dosen DKV Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur yang sudah mendidik saya sehingga saya mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Kepada teman angkatan 2017 DKV UPN yang selalu memberikan semangat dan saling support satu sama lain.

Saya menyadari bahwa laporan perancangan ini masih jauh dari sempurna karena adanya keterbatasan ilmu dan pengalaman yang dimiliki. Oleh karena itu, semua kritik dan saran yang bersifat membangun akan penulis terima dengan senang hati. Penulis berharap, semoga perancangan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan.

Surabaya, 31 Mei 2021



Firnanda Pramitha Putri

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR	ii
ABSTRAK	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup.....	5
1.5 Tujuan Perancangan	5
1.6 Manfaat Perancangan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING	
2.1 Tinjauan Tentang Buku <i>Pop-Up</i>	7
2.1.1 Definisi Buku	7
2.1.2 Elemen Tentang Buku.....	7
2.1.3 Pengertian Media Buku <i>Pop-Up</i>	8
2.1.4 Kelebihan Buku <i>Pop-Up</i>	9
2.1.5 Kekurangan Buku <i>Pop-Up</i>	10
2.1.6 Manfaat Buku <i>Pop-Up</i>	11
2.1.7 Teknik Buku <i>Pop-Up</i>	11
2.2 Tinjauan Desain Komunikasi Visual	14
2.2.1 Definisi Desain Komunikasi Visual.....	14
2.2.2 Teori Warna	14
2.2.3 Teori Tipografi	17
2.2.4 Teori Ilustrasi	20
2.2.5 Teori <i>Layout</i>	22
2.2.6 Mengelola Waktu	23
2.3 Studi Eksisting.....	24
2.3.1 Buku “11 Ritual Tetap Aktif & Produktif Buku Panduan Terancam Eksis”	24
2.4 Studi Komparator	28
2.4.1 Buku “Ha Hu Hiks”.....	28
2.4.2 Buku “A Walk Through The Woods”	33
2.4.3 Buku “Moby Dick”	37
BAB III METODELOGI DESAIN	
3.1 Definisi Operasional Judul	42
3.1.1 Definisi Buku	42
3.1.2 Definisi Ilustrasi	43
3.1.3 Definisi Buku <i>Pop-Up</i>	43
3.1.4 Definisi Mengelola Waktu	44
3.2 Target Perancangan	44
3.3 Teknik Pengumpulan Data	46

3.3.1 Data Primer	46
3.3.1.1 Metode Kualitatif	46
3.3.2 Data Skunder	50
3.4 Tahapan Perancangan.....	50
3.4.1 Menemukan Permasalahan Desain.....	50
3.4.2 Hipotesa Sementara.....	51
3.4.3 Perumusan Masalah.....	51
3.4.4 Penentuan Tujuan dan Manfaat Perancangan	51
3.4.5 Studi Literatur dan Eksisting.....	51
3.4.6 Pengumpulan Data (Observasi,Wawancara,Kuisoner)	52
3.4.7 Analisa Data	52
3.4.8 Perumusan Konsep Desain.....	52
3.4.9 Alternatif Desain	52
3.4.10 Evaluasi Desain (Uji Coba Desain).....	53
3.4.11 Hasil Akhir (Final Desain)	53
3.5 Alur Berpikir	54

BAB IV ANALISA DATA

4.1 Analisa Data Wawancara	55
4.2 Analisa Data Observasi	58
4.3 Analisa Data FGD	59
4.4 Analisa Data <i>The Design Process</i>	60
4.5 Analisa Data <i>Consumer Insight</i>	62
4.6 Analisa Data <i>Consumer Journey dan Point of Contact</i>	63
4.7 Sintesa Data.....	64

BAB V KONSEP DESAIN

5.1 Perumusan Konsep	66
5.2 Definisi Keyword	67
5.2.1 Makna Denotatif.....	68
5.2.2 Makna Konotatif	68
5.2.3 <i>What to Say</i>	68
5.2.4 <i>How to Say</i>	70
5.3 Konsep Verbal	70
5.3.1 Judul Buku	71
5.4 Konsep Visual	71
5.5 Konsep Media.....	77
5.6 Studi Visual / Rough Desain	79
5.6.1 Alternatif Desain Karakter	79
5.6.2 Desain Karakter Yang Terpilih	84

BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN

6.1 Cover Buku.....	85
6.2 Halaman Isi Buku	85
6.3 Halaman Penutup.....	90
6.4 Media Pendukung.....	91
6.4.1 Jam Beker.....	91
6.4.2 Gelas Plastik.....	91
6.4.3 Kalender Meja.....	92

6.4.4 <i>Notebook</i>	92
6.4.5 Gantungan Kunci	93
6.4.6 Botol Minum dan Kotak Makan	93
6.4.7 Tempat Pensil.....	94

BAB VII PENUTUP

7.1 Kesimpulan.....	95
7.2 Saran	95

DAFTAR PUSAKA	97
TENTANG PENULIS	99
LAMPIRAN	100

DAFTAR GAMBAR

2.1 Teknik <i>Papercutting</i>	12
2.2 Teknik <i>Peepshow</i>	13
2.3 Teknik <i>volvelles</i>	13
2.4 Teknik <i>Pull-Tabs</i>	14
2.5 Lingkaran Additive Color	15
2.6 Lingkaran Subtractive Color	16
2.7 Lingkaran Warna Panas dan Dingin	17
2.8 Contoh Font Serif.....	18
2.9 Contoh Font Sans Serif	19
2.10 Contoh Font Script	19
2.11 Contoh Font Dekoratif	20
2.12 11 Ritual Tetap Aktif & Produktif	24
2.13 Isi Buku 11 Ritual Tetap Aktif & Produktif.....	26
2.14 Contoh Komparator 1.....	28
2.15 Contoh Sampul/ <i>Cover</i> Komparator 1	29
2.16 Contoh Isi Buku Komparator 1	31
2.17 Contoh Komparator 2.....	33
2.18 Contoh Sampul/ <i>Cover</i> Komparator2	34
2.19 Contoh Isi Buku Komparator 2	35
2.20 Contoh Komparator 3.....	37
2.21 Contoh Sampul/ <i>Cover</i> Komparator3	38
2.22 Contoh Isi Buku Komparator 3	39
4.1 Wawancara bersama Ibu Ririn	55
4.2 Wawancara bersama Ibu Pungu	56
4.3 Wawancara bersama Psikologi Anak	57
4.4 Observasi Di Surabaya Selatan	58
4.5 FGD Di Surabaya Selatan	59
4.6 Tahapan Analisa The Design Process	61
4.7 Bagan Analisa The Design Process	61
4.8 Narasumber Dyanika Nurrissa R.S	63
5.1 Keyword	67
5.2 Gaya Gambar	71
5.3 Konsep Warna.....	72
5.4 Konsep Warna	72
5.5 Konsep Tipografi	73
5.6 Konsep <i>Layout</i>	73
5.7 Teknik <i>Pop-Up Papercutting</i>	74
5.8 Studi Hasil Teknik <i>Pop-Up Papercutting</i>	74
5.9 Teknik <i>Pop-Up Peepshow</i>	75
5.10 Hasil Teknik <i>Pop-Up Peepshow</i>	75
5.11 Teknik <i>Pop-Up Volvelles</i>	76
5.12 Teknik <i>Pop-Up Pull-Tabs</i>	76
5.13 Hasil Teknik <i>Pop-Up Pull-Tabs</i>	77
5.14 Media Utama.....	78
5.15 Media Pendukung	79
5.16 Acuan Desain	80

5.17 Studi Visual Desain Karakter Terinspirasi dari Kartun Spongebob.....	80
5.18 Studi Visual Sketsa Terinspirasi dari Kartun Spongebob	80
5.19 Studi Visual Desain Karakter Terinspirasi dari Kartun Disney	81
5.20 Studi Visual Sketsa Terinspirasi dari Kartun Disney.....	81
5.21 Studi Visual Desain Karakter Terinspirasi dari Kartun Tintyan	81
5.22 Studi Visual Sketsa Terinspirasi dari Kartun Tintyan.....	82
5.23 Studi Visual Desain Karakter Terinspirasi dari Kartun Kiko	82
5.24 Studi Visual Sketsa Terinspirasi dari Kartun Kiko	82
5.25 Studi Visual Digital Desain Karakter.....	83
5.26 Hasil Kuisoner Desain Karaakter.....	84
5.27 Desain Karakter yang terpilih	84
6.1 Desain Cover Buku	85
6.2 Halaman Isi Buku 1-4	86
6.3 Halaman Isi Buku 5-8	87
6.4 Teknik <i>Pop-Up</i>	88
6.5 Teknik <i>Pop-Up</i>	89
6.6 Halaman Penutup Buku.....	90
6.7 Media Pendukung Jam Beker	91
6.8 Media Pendukung Gelas Plastik.....	91
6.9 Media Pendukung Kalender Meja.....	92
6.10 Media Pendukung <i>Notebook</i>	92
6.11 Media Pendukung Gantungan Kunci	93
6.12 Media Pendukung Botol Minum dan Kotak Makan	93
6.13 Media Pendukung Tempat Pensil	94

DAFTAR TABEL

2.1 Analisa Sampul/ <i>Cover</i> Media Studi Eksisting	25
2.2 Analisa Isi Buku Media Studi Eksisting	26
2.3 Analisa Sampul/ <i>Cover</i> Media Studi Komparator 1	29
2.4 Analisa Isi Buku Media Studi Komparator 1	31
2.5 Analisa Sampul/ <i>Cover</i> Media Studi Komparator 2	34
2.6 Analisa Isi Buku Media Studi Komparator 2	35
2.7 Analisa Sampul/ <i>Cover</i> Media Studi Komparator 3	38
2.8 Analisa Isi Buku Media Studi Komparator 3	39