

**PERANCANGAN BUKU *EDUTAINMENT*
INTERAKTIF BERISI TUTORIAL KEGIATAN
KREATIF
UNTUK ANAK USIA PRASEKOLAH**



KARYA DESAIN

Fransisca Ayu Hapsari C.A

1012017024

DKV-NR

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2016**

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN BUKU *EDUTAINMENT* INTERAKTIF BERISI
TUTORIAL KEGIATAN KREATIF UNTUK ANAK USIA PRASEKOLAH**

Diajukan oleh Fransisca Ayu Hapsari C.A, NIM 1012017024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 23 Juni 2016 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Drs. Asnar Zacky, M.Sn.

NIP 19570807 198503 1 003

Pembimbing II/Anggota

Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.

NIP 19740730 199802 2 001

Cognate/ Anggota

Heningtyas Widowati, S.Pd.

NIP 19770124 200212 2 002

Ketua Program Studi DKV/Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain/Ketua

Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.

NIP 19650522 199203 1 003

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP 19590802 198803 2 002

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir / TA dengan judul

PERANCANGAN BUKU *EDUTAINMENT* INTERAKTIF
BERISI TUTORIAL KEGIATAN KREATIF
UNTUK ANAK USIA PRASEKOLAH

Dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta. Sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan, kecuali pada bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 23 Juni 2016

Fransisca Ayu Hapsari C.A
NIM 1012017024

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala karunia-Nya sehingga perancangan tugas akhir ini yang berjudul “PERANCANGAN BUKU *EDUTAINMENT* INTERAKTIF BERISI TUTORIAL KEGIATAN KREATIF UNTUK ANAK USIA PRASEKOLAH” dapat selesai sesuai waktu yang ditentukan. Perancangan tugas akhir ini digunakan untuk memenuhi persyaratan akademis guna mendapatkan gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.

Terselesaikannya perancangan tugas akhir ini dari awal hingga akhir proses pengerjaan, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
5. Bapak Drs. Asnar Zacky, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I, terima kasih atas semua saran, diskusi dan bimbingan yang sangat berguna sehingga tugas akhir ini dapat berjalan dengan lancar.
6. Ibu Hesti Rahayu, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing II, terima kasih atas segala masukan dan bimbingannya sehingga tugas akhir ini dapat selesai dengan baik.

7. Ibu Heningtyas Widowati, S.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik, terima kasih atas dukungan, perhatian dan doa, sehingga tugas akhir saya dapat terselesaikan dengan baik.
8. Dosen-dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas ilmu yang diberikan selama saya menjalani perkuliahan.
9. Kepada Ayah, Pramono Hadi, yang selalu ada untuk mendukung dan memotivasi tiada henti, Ibu, Yulia Sri dengan doa dan perhatiannya, Mas Bayu dengan semangat dan dukungannya, terima kasih atas segala kasih sayang dan saran yang membangun.
10. Kepada sahabat-sahabat seperjuangan Aida, Asa, Iby, Bram, yang selalu berjuang bersama dengan penuh tawa, Mbak Ayu'09 yang banyak membantu semuanya, serta Sampan Mimpi, *basecamp* yang banyak membantu proses kelancaran tugas akhir.
11. Makil, sahabat tergokil yang selalu mendoakan dengan kegilaan dan semangatnya, Inya, Nanet, Chesar, Reta, Vovo, Aney, Iting, Ike, Cisti, Tokay, Deci, Pleki, Oca, Singak, Keke, Ayik, Albi, Sienna, love u guys.
12. Cah japok waton, Nastit, Lintang, Ayik bocil, Ela, japok tapi ngrumpi..
13. Teman-teman Taling Tarung 2010, Qory, Neni, Hume, Mas Pur, Deo, Wulang, Arda, Jefry, Santi, Momo, Dilla, Rani, dan yang tidak bisa saya sebutkan satu-satu terima kasih untuk kebersamaan selama ini.
14. Bentang Pustaka yang telah membantu dengan ilmu dan masukan, Mas Satrio, Mas Marta, Mas Tofa, Mbak Nad yang banyak mengajarkan tentang desain.
15. Serta camilan-camilan ringan semacam gery salut dan roti bakar yang menopang selama lembur-lembur di pagi hari.

ABSTRAK

Kreativitas dapat dikembangkan melalui berbagai kegiatan. Pengembangan kreativitas melalui kegiatan akan lebih baik jika diterapkan pada anak sejak usia dini. Melalui berbagai kegiatan, anak akan mengalami proses pembelajaran yang dapat mengasah perkembangan kreativitas dan pola pikir di kemudian hari. Dalam perancangan ini, tutorial kegiatan dikemas dalam sebuah buku *edutainment* untuk menarik minat anak sehingga anak dapat mencoba berkreasi di sekolah ataupun di rumah. *Edutainment* merupakan konsep pembelajaran yang menyenangkan karena terdapat unsur edukasi sekaligus hiburan di dalamnya.

Setelah menganalisis data melalui metode *SWOT* (*Strenght, Weakness, Oppurtunity dan Threat*), penulis membuat buku dengan konsep perancangan yang diwujudkan dalam bentuk buku interaktif *lift the flap* dan *pull tab*. Selain itu perancangan ini menambahkan unsur cerita serta ilustrasi berwarna.

Hasil dari perancangan ini terwujud dalam dua bentuk buku *edutainment* yang berjudul “Mona dan Pino: Asyiknya Menenal Warna”, dimana terdapat tutorial kegiatan mengenal warna; dan “Mona dan Pino: Bermain Cap Tangan”, dimana terdapat tutorial kegiatan mengenal bentuk jejak tangan. Dalam kedua buku ini terdapat elemen interaktif *lift the flap* dan *pull tab*, sehingga mudah diminati dan dimengerti oleh anak usia prasekolah.

Kegiatan yang dikemas dalam bentuk permainan, akan lebih mudah membantu para orang tua dan guru taman kanak-kanak untuk mendidik anak usia prasekolah mengenal lingkungan dan mengajak anak untuk bersosialisasi.

Kata kunci : *Edutainment*, buku interaktif, *lift the flap*, *pull tab*, prasekolah.

ABSTRACT

Creativity can be developed through a variety of activities. It would be better if applied to children at their early ages, the preschool age particularly. Through a variety of activities, they will experience the process to enhance the development of creativity and mindset in their future. In this design, tutorial activities packaged in the edutainment book to attract children so that they can try to be creative in school or at home. Edutainment is a concept of learning which is fun because there are elements of education and entertainment.

After analyzing data through SWOT method (strength, weakness, opportunity, threat), the authors designed the book with interactive concept (lift the flap and pull tab) and adds an element of story with color illustration.

The result of this design is manifested in two forms of edutainment books, titled “Mona & Pino : Color is Fun”, where there are tutorial activities about colors; and “Mona & Pino: Playing Handprints”, where there are tutorial activities playing with printing hands and color. There are elements interactive lift the flap and pull tab include in these books.

The media form of the interactive book is acceptable for children and also it would train their motor movement too. With the interesting pictures and stories, it would be easier for parents and teachers to educate children to know the environment and socialize.

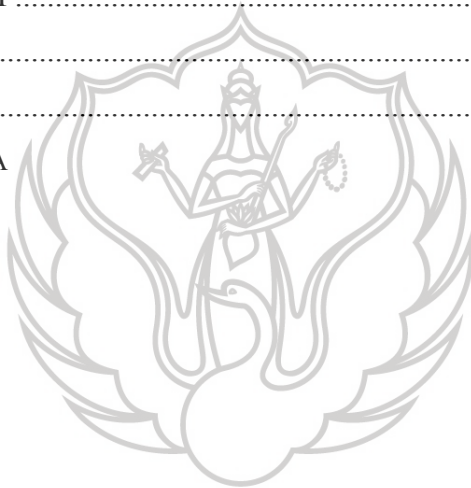
Keywords: Edutainment, interactive books, lift the flap, pull tab, preschool

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xvii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan.....	3
D. Batasan dan Lingkup Perancangan	3
E. Manfaat Perancangan.....	4
1. Bagi Target Audience	4
2. Bagi Mahasiswa Disain Komunikasi Visual.....	4
3. Bagi Masyarakat	4
4. Bagi Institusi	5
F. Metode Perancangan	5
1. Metode Pengumpulan Data	5
2. Metode Analisis Data.....	5
3. Metode Konsep Desain	6
G. Sistematika Perancangan.....	7
H. Skematika Perancangan	9

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	10
A. Identifikasi data	10
1. Pengertian Edutainment	10
2. Pengertian Anak Prasekolah	12
3. Tutorial Kegiatan Kreatif bagi Anak Prasekolah	14
4. Identifikasi Buku	16
a. Sejarah dan Perkembangan Buku	16
b. Buku Interaktif	17
c. Unsur dalam Buku Interaktif	22
B. Analisis Data	36
C. Kesimpulan Analisis Data	37
BAB III KONSEP PERANCANGAN	39
A. Konsep kreatif	39
1. Tujuan Kreatif	39
2. Strategi Kreatif	39
3. Program Kreatif	47
BAB IV PROSES DESAIN	56
A. Penjaringan Ide Visual	56
1. Data Visual Karakter Tokoh	56
2. Data Visual property (alat dan bahan)	57
3. Data visual Tempat	59
B. Pengembangan Ide Visual	60
1. Studi ilustrasi karakter tokoh	60
2. Studi ilustrasi property (alat dan bahan)	62
3. Studi ilustrasi setting tempat	64
4. Studi warna	65
5. Studi tipografi	66
C. Lay Out Cover	69
1. Sketsa cover	69

2. Cover final.....	70
D. Layout Halaman	71
1. Sketsa Layout Halaman.....	71
2. Final Desain	80
E. Media Pendukung.....	98
1. Buku Gambar	98
2. Sisipan untuk orangtua.....	98
3. Tumblr.....	99
4. Kotak cat air	99
5. Stiker	100
BAB V : PENUTUP.....	101
A. Kesimpulan.....	101
B. Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gbr 1.1 Contoh buku interaktif flap book	2
Gbr 1.2 Contoh buku tutorial origami.....	2
Gbr 2.1 Contoh teknik <i>volvelle</i> dalam karya reproduksi <i>Chronica Majorca</i>	18
Gbr 2.2 Flap anatomies oleh Johan Remmlin's C.M	19
Gbr 2.3 Contoh buku interaktif <i>pop-up</i>	20
Gbr 2.4 Contoh buku interaktif <i>flap book</i>	20
Gbr 2.5 Contoh buku interaktif <i>pull-tab</i>	21
Gbr 2.6 Contoh buku interaktif <i>touch and feel</i>	22
Gbr 2.7 Contoh ilustrasi gaya realis karya Fransces T.H.....	25
Gbr 2.8 Contoh ilustrasi gaya naturalis buku <i>The Secret Garden</i>	26
Gbr 2.9 Contoh gaya kartun karya Meg Park	26
Gbr 2.10 Contoh gambar dengan teknik arsiran pensil.....	27
Gbr 2.11 Contoh teknik pensil warna karya Chiaki	28
Gbr 2.12 Contoh ilustrasi teknik pastel karya Christian	28
Gbr 2.13 Contoh teknik cat air	29
Gbr 2.14 Contoh ilustrasi teknik digital	30
Gbr 2.15 Lingkaran Warna	31
Gbr 2.16 Contoh <i>dummy</i> buku dengan teknik pull tab.....	37
Gbr 3.1 Teknik lift the Flap.....	45
Gbr 3.2 Teknik Pull tab	46
Gbr 3.3 Teknik pull tab yang diperluas dengan teknik metamorphosis.....	46
Gbr 3.4 Teknik pull tab yang diperluas dengan teknik pivoting motion	47
Gbr 4.1 Anak laki-laki usia 5 tahun	47
Gbr 4.2 Anak perempuan usia 4 tahun.....	56
Gbr 4.3 Data visual ibu	57
Gbr 4.4 Data visual ayah.....	57
Gbr 4.5 Data visual kertas	57
Gbr 4.6 Data visual pewarna.....	58
Gbr 4.7 Data visual palet dan kertas	58

Gbr 4.8 Data visual tepung.....	58
Gbr 4.9 Data Pewarna makanan.....	59
Gbr 4.10 Ruang keluarga	59
Gbr 4.11 Kebun binatang	59
Gbr 4.12 Hewan di kebun binatang.....	60
Gbr 4.13 Sketsa Pino.....	61
Gbr 4.14 Sketsa Mona.....	61
Gbr 4.15 Sketsa Ibu.....	62
Gbr 4.16 Sketsa Ayah	62
Gbr 4.17 Sketsa kertas.....	63
Gbr 4.18 Sketsa cat	63
Gbr 4.19 Sketsa kuas dan palet	63
Gbr 4.20 Sketsa tepung	64
Gbr 4.21 Sketsa pewarna makanan.....	64
Gbr 4.22 Sketsa ruang keluarga	64
Gbr 4.23 Sketsa kebun binatang.....	65
Gbr 4.24 Studi warna Pino	65
Gbr 4.25 Studi warna Mona.....	66
Gbr 4.26 Sketsa Cover	69
Gbr 4.27 Sketsa Cover	69
Gbr 4.28 Final Cover.....	70
Gbr 4.29 Final Cover.....	70
Gbr 4.30 Sketsa Layout halaman 1 dan 2	71
Gbr 4.31 Sketsa Layout halaman 3 dan 4	71
Gbr 4.32 Sketsa Layout halaman 5 dan 6	71
Gbr 4.33 Sketsa Layout halaman 5 dan 6(bag dalam.....	72
Gbr 4.34 Sketsa Layout halaman 7 dan 8	72
Gbr 4.35 Sketsa Layout halaman 9 dan 10	72
Gbr 4.36 Sketsa Layout halaman 11 dan 12	73
Gbr 4.37 Sketsa Layout halaman 11 dan 12 (bag dalam)	73
Gbr 4.38 Sketsa Layout halaman 13 dan 14	73

Gbr 4.39 Sketsa Layout halaman 13 dan 14 (bag dalam)	74
Gbr 4.40 Sketsa Layout halaman 15 dan 16	74
Gbr 4.41 Sketsa Layout halaman 15 dan 16 (bag dalam)	74
Gbr 4.42 Sketsa Layout halaman 17 dan 18	75
Gbr 4.43 Sketsa Layout halaman 1 dan 2	75
Gbr 4.44 Sketsa Layout halaman 3 dan 4	75
Gbr 4.45 Sketsa Layout halaman 3 dan 4 (bag dalam)	76
Gbr 4.46 Sketsa Layout halaman 5 dan 6	76
Gbr 4.47 Sketsa Layout halaman 5 dan 6 (bag dalam)	76
Gbr 4.48 Sketsa Layout halaman 7 dan 8	77
Gbr 4.49 Sketsa Layout halaman 9 dan 10	77
Gbr 4.50 Sketsa Layout halaman 11 dan 12	77
Gbr 4.51 Sketsa Layout halaman 11 dan 12 (bag dalam)	78
Gbr 4.52 Sketsa Layout halaman 13 dan 14	78
Gbr 4.53 Sketsa Layout halaman 15 dan 16	78
Gbr 4.54 Sketsa Layout halaman 15 dan 16 (bag dalam)	79
Gbr 4.55 Sketsa Layout halaman 17 dan 18	79
Gbr 4.56 Final desain halaman cover	80
Gbr 4.57 Final desain halaman sub judul	80
Gbr 4.58 Final desain halaman 1 dan 2	81
Gbr 4.59 Final desain halaman 3 dan 4	81
Gbr 4.60 Final desain halaman 3 dan 4 (bag dalam)	81
Gbr 4.61 Final desain halaman 5 dan 6	82
Gbr 4.62 Final desain halaman 5 dan 6 (bag dalam)	83
Gbr 4.63 Final desain halaman 7 dan 8	83
Gbr 4.64 Final desain halaman 9 dan 10	84
Gbr 4.65 Final desain halaman 9 dan 10 (bag dalam)	84
Gbr 4.66 Final desain halaman 11 dan 12	85
Gbr 4.67 Final desain halaman 11 dan 12 (bag dalam)	85
Gbr 4.68 Final desain halaman 13 dan 14	86
Gbr 4.69 Final desain halaman 13 dan 14 (bag dalam)	86

Gbr 4.70 Final desain halaman 15 dan 16.....	87
Gbr 4.71 Final desain halaman 15 dan 16 (bag dalam).....	87
Gbr 4.72 Final desain halaman 17 dan 18.....	88
Gbr 4.73 Final desain halaman cover.....	89
Gbr 4.74 Final desain halaman subjudu.....	89
Gbr 4.75 Final desain halaman 1 dan 2.....	89
Gbr 4.76 Final desain halaman 3 dan 4	90
Gbr 4.77 Final desain halaman 3 dan 4 (bag dalam).....	90
Gbr 4.78 Final desain halaman 5 dan 6.....	90
Gbr 4.79 Final desain halaman 5 dan 6(bag dalam).....	91
Gbr 4.80 Final desain halaman 7 dan 8.....	92
Gbr 4.81 Final desain halaman 7 dan 8(bag dalam).....	92
Gbr 4.82 Final desain halaman 9 dan 10.....	93
Gbr 4.83 Final desain halaman 9 dan 10(bag dalam).....	93
Gbr 4.84 Final desain halaman 11 dan 12.....	94
Gbr 4.85 Final desain halaman 11 dan 12(bag dalam).....	94
Gbr 4.86 Final desain halaman 13 dan 14.....	95
Gbr 4.87 Final desain halaman 13 dan 14(bag dalam).....	95
Gbr 4.88 Final desain halaman 15 dan 16.....	96
Gbr 4.89 Final desain halaman 15 dan 16 (bag dalam).....	96
Gbr 4.90 Final desain halaman 17 dan 18.....	97
Gbr 4.91 Final desain halaman 17 dan 18.....	97
Gbr 4.92 Media pendukung buku gambar.....	98
Gbr 4.93 Media pendukung kartu sisipan untuk orangtua	98
Gbr 4.94 Media pendukung tumblr.....	98
Gbr 4.95 Media pendukung kotak cat air.....	99
Gbr 4.96 Media pendukung Stiker	100

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Story line buku 1 Mona dan Pino.....	49
Tabel 2. Story line buku 2 Mona dan Pino.....	50



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kreativitas dapat muncul dalam berbagai bidang kegiatan manusia, bahkan di dalam dunia kerja, apapun bidangnya, kreativitas akan selalu digunakan. Kreativitas adalah tentang bagaimana mengekspresikan diri dengan mencoba hal baru dan imajinatif dalam berbagai bidang di kehidupan sehari-hari. Kreativitas dapat dikembangkan melalui berbagai aktivitas atau kegiatan.

Pengembangan kreativitas melalui kegiatan akan lebih baik jika diterapkan pada anak sejak usia dini. Hal ini penting untuk diperkenalkan karena dapat mengajarkan anak untuk mandiri dan kreatif. Selain itu, di masa depan kegiatan ini dapat membantu anak dalam menemukan solusi ketika menemukan masalah serta membantu mengarahkan minat anak dalam bidang profesi tertentu.

Beberapa sekolah untuk anak usia dini seperti playgroup atau taman kanak-kanak pada umumnya memang menyediakan mata pelajaran seperti prakarya atau kesenian yang merupakan bagian dari kegiatan kreatif guna merangsang kreativitas anak. Namun ada sebagian orangtua yang belum mengikutsertakan anaknya dalam *playgroup* atau taman kanak-kanak. Padahal di usia prasekolah, anak-anak cenderung senang berpartisipasi dalam aktivitas gerak ringan seperti menggambar, mewarnai, melukis, memotong dan menempel.

Melihat hal tersebut penulis mencoba mengenalkan berbagai macam tutorial kegiatan kreatif untuk anak usia prasekolah yang akan diwujudkan

dalam bentuk buku sebagai bekal sebelum memasuki jenjang sekolah dasar. Melalui buku, anak-anak yang di sekolah (playgroup atau taman kanak-kanak) maupun di rumah dapat mencoba berkreasi dengan melakukan berbagai kegiatan positif. Dalam perancangan buku nantinya, penulis akan menambahkan unsur hiburan supaya menarik minat anak-anak, yaitu dengan menambahkan elemen interaktif pada buku.

Di beberapa toko buku di Indonesia, terdapat berbagai macam buku interaktif untuk anak seperti *pop up* atau *flap book*. Namun konten di dalamnya hanya memuat unsur cerita saja, seperti pada buku cerita anak, "*Parsnip and the Pink Blanket (A Lift-the-Flap Book by Sue Porter)*".



Gbr 1.1
Contoh Buku Interaktif *Flap Book*
(Sumber : Fransisca Ayu Hapsari/ 04/11/2014)

Sementara itu, buku berisi tutorial kegiatan kreatif untuk anak yang sudah ada di pasaran memiliki isi yang menarik dan mendidik, namun buku tersebut dikemas biasa saja dan cenderung terlalu monoton karena penyampaian tutorial tanpa ada unsur interaktif.



Gbr 1.2
Contoh Buku Tutorial Origami
(Fransisca Ayu Hapsari/04/11/2014)

Berdasarkan hal tersebut penulis mencoba merancang buku berisi tutorial kegiatan yang dikemas dengan unsur hiburan. *Edutainment* merupakan tema yang dirasa sesuai untuk perancangan buku ini. Berdasarkan Oxford Dictionary, *edutainment* berasal dari kata *education* dan *entertainment* yang berarti belajar sekaligus bermain (*edutainment blend of education and entertainment*) (www.oxforddictionaries.com/10/10/2014).

Oleh karena itu penulis akan membuat perancangan buku *edutainment* yang memuat tutorial kegiatan kreatif dengan kemasan interaktif. Melalui perancangan buku ini, diharapkan dapat membantu anak-anak mempelajari lingkungan sekitar sambil berkreasi, serta mendorong anak mengembangkan imajinasinya.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku *edutainment* interaktif berisi tutorial kegiatan kreatif yang menarik agar mudah diminati dan dimengerti oleh anak usia prasekolah?

C. Tujuan Perancangan

1. Untuk memberikan tutorial kegiatan kreatif dalam mengasah kreativitas pada anak melalui buku *edutainment* yang dikemas secara interaktif serta mudah untuk diikuti.
2. Sebagai media penunjang kreativitas untuk anak-anak.

D. Batasan dan Lingkup Perancangan

Penulis membuat perancangan berupa buku *edutainment* interaktif yang memperkenalkan berbagai macam kegiatan tutorial kreatif. Adapun konten tutorial tersebut dibatasi pada kegiatan prakarya dengan bahan-bahan yang

mudah didapat. Kegiatan tersebut dititikberatkan dalam dua macam tutorial, antara lain:

1. Membuat kreasi dengan warna, mengenal berbagai macam warna
2. Membuat kreasi dengan dengan cap tangan untuk mengembangkan imajinasi anak

Dalam perancangan buku ini unsur *entertainment* ditekankan pada kemasan buku yang interaktif dengan elemen berupa *flap book* dan *pull tab* serta penambahan ilustrasi cerita sebagai acuan agar target audience tertarik untuk mengikuti berbagai macam tutorial yang dibahas dalam perancangan ini.

Target Audience perancangan ini adalah anak usia prasekolah sebagai target audience primer dan orangtua sebagai target audience sekunder, dimana orangtua berperan dalam mengawasi dan membimbing anak dalam mengikuti tutorial di perancangan buku ini.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Target Audience

Perancangan ini diharapkan dapat mengasah kreativitas dan kemampuan motorik anak sejak dini.

2. Bagi Perancang sebagai Mahasiswa DKV

Diharapkan mampu merancang buku *edutainment* secara kreatif, informatif dan komunikatif dalam bentuk kemasan interaktif

3. Bagi Masyarakat

Perancangan ini diharapkan dapat mengenalkan buku *edutainment* dengan kemasan *flap book* dan *pull tab* serta menginspirasi masyarakat dalam membuat berbagai macam kreasi

4. Bagi Institusi

Perancangan ini diharapkan dapat memperkaya perpustakaan serta nantinya dapat digunakan sebagai bahan studi perbandingan media buku dengan kemasan interaktif yang bisa menjadi bahan kajian bagi mahasiswa yang membutuhkan perpustakaan institusi.

F. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

Metode yang dilakukan dalam mengumpulkan data adalah melalui observasi, dimana penulis berkunjung langsung ke beberapa toko buku untuk membandingkan buku interaktif dan buku tutorial yang sudah beredar di pasaran.

Penulis juga mengumpulkan data melalui pencarian literatur dari berbagai buku, koran, majalah dan internet untuk mencari data tertulis terkait teori yang berhubungan dengan *edutainment*, teori yang berkaitan dengan kegiatan tutorial kreatif, macam-macam kegiatan tutorial kreatif, teori tentang ilustrasi dan komunikasi visual, teori tentang buku interaktif dan macam-macam buku interaktif (*flap book, pull tab, touch and feel, pop-up*)

Metode pengumpulan data melalui dokumentasi juga dilakukan untuk mencari data visual yang berhubungan dengan anak usia prasekolah dan data visual tentang macam-macam ilustrasi. Adapun pencarian dokumentasi dilakukan secara pribadi dan merujuk referensi dari berbagai media seperti internet dan buku.

2. Metode Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk menentukan konsep yang relevan dalam proses perancangan. Metode yang digunakan sebagai metode analisis adalah dengan membandingkan kelebihan dan kelemahan buku interaktif yang sudah ada di pasaran dengan konsep buku yang akan diwujudkan nantinya. Metode *SWOT* (*Strength, Weakness, Oppurtunities, Threats*) adalah metode yang akan dilakukan dalam menganalisa karena dapat membantu membandingkan kelebihan dan kelemahan perancangan yang akan dilakukan.

3. Metode Konsep Desain

Dalam membuat konsep desain diawali dengan menentukan *target audience* dari perancangan ini dengan rincinya berdasarkan usia, tempat tinggal dan psikografi. Setelah itu menentukan format buku yang sesuai untuk dijadikan perancangan (bentuk buku, ukuran buku, dan ukuran isi buku).

Tahap selanjutnya adalah menentukan tema serta isi cerita (garis besar dari cerita yang akan dibuat) dan menentukan tutorial kreatif yang akan diwujudkan dalam buku teknik interaktif. Pada tahap ini menentukan isi buku cerita sekaligus penggambaran isi buku secara garis besar.

Setelah itu menentukan bentuk buku interaktif dengan spesifikasi terperinci (teknik *lift the flap* dan *pull tab*, wujud *cover*, dan jumlah isi halaman).

Menentukan gaya penulisan, gaya dan teknik visual, serta teknik interaktif secara terperinci, dilanjutkan dengan teknik cetak dan *finishing*.

Tahap selanjutnya adalah menentukan sinopsis dan storyline serta deskripsi tokoh secara jelas, lalu menentukan warna, tipografi dan layout halaman.

Setelah itu mulai menggambar dengan membuat sketsa terlebih dahulu. Sketsa gambar yang sudah jadi dipindai dengan menggunakan scanner dan diwarnai dan dirapikan melalui software Adobe Photoshop CS6 dan Corel DrawX4.

Merancang layout desain, menggabungkan unsur cerita dan tutorial kegiatan dengan ilustrasi yang ada. Kemudian semua data yang telah dieksekusi dan tersusun dalam halaman dibuat dalam skala kecilnya (*dummy*) sebagai bentuk pedoman untuk proses produksi.

Tahap akhir produksi, memilih jenis kertas dan mencetak hasil desain untuk dibuat menjadi buku interaktif *flap book* dan *pull tab* dengan teknik penjilidan yang sudah ditentukan.

G. Sistematika Perancangan

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Batasan dan Lingkup Perancangan
- E. Manfaat Perancangan
- F. Metode Perancangan
- G. Sistematika Perancangan
- H. Skematika Perancangan

BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

- A. Identifikasi Data

- B. Analisis Data
- C. Kesimpulan Data

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

- A. Konsep Kreatif
 - 1. Tujuan Kreatif
 - 2. Strategi Kreatif
 - 3. Program Kreatif

BAB IV. PROSES DESAIN

- A. Penjaringan Ide Visual
 - 1. Data Visual Karakter Tokoh
 - 2. Data Visual Properti (Alat dan Bahan)
 - 3. Data Visual Setting / Tempat
- B. Pengembangan Ide Visual
 - 1. Studi Ilustrasi Karakter Tokoh
 - 2. Studi Ilustrasi Properti
 - 3. Studi Ilustrasi Setting
 - 4. Studi Warna
 - 5. Studi Tipografi
- C. Layout Cover
 - 1. Sketsa Cover
 - 2. Final Cover
- D. Layout Halaman
 - 1. *Rough Sketch*
 - 2. *Final Layout*
- E. Final Desain

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan

B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

H. Skematika Perancangan

