

**PERANCANGAN BUKU  
TENTANG BONEKA BARBIE**



**DISUSUN OLEH**

**ERNY ANGGRAENI**

**041 1419 023**

**TUGAS AKHIR  
PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DISAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2010**

**PERANCANGAN BUKU  
TENTANG BONEKA BARBIE**



**DISUSUN OLEH**

**ERNY ANGGRAENI**

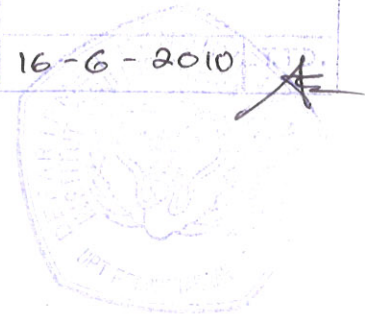
**041 1419 023**

**TUGAS AKHIR  
PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DISAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2010**

**PERANCANGAN BUKU  
TENTANG BONEKA BARBIE**

NOV.	3308/H/S/2010
KLAS	
TERIMA	16-6-2010



**ERNY ANGGRAENI  
NIM : 041 1419 023**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk  
memperoleh gelar sarjana S-1 dalam bidang  
Disain Komunikasi Visual  
2010**

Tugas Akhir Disain berjudul:

**PERANCANGAN BUKU TENTANG BARBIE** diajukan oleh Erny Anggraeni, NIM 0411419023, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 16 Mei 2010 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn  
NIP. 19650209 199512 1 001

Pembimbing II/ Anggota



Petrus Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19700106 200801 1 017

Cognate/ Anggota



Drs. Prayanto WH, M.Sn.  
NIP. 19630211 199903 1 001

KPS. Disain Komunikasi Visual  
/ Anggota



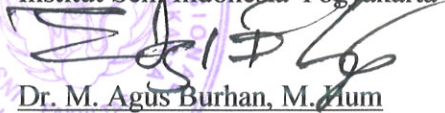
Drs. Hartono Karnadi, M.Sn  
NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Disain/ Ketua  
/ Anggota



Drs. Lasimah, M.Sn.  
NIP 19570513 198803 1 001

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. M. Agus Burhan, M. Hum  
NIP. 19600408 198601 1 001





*be yourself..*

*be creative..*

## PERSEMBAHAN



*Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk mami, papi,  
kakakku yang lucu, saudara-saudaraku yang terkasih, dan  
sahabat-sahabatku yang setia menemaniku di kala suka dan duka.*

*\* God bless you. \**

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur yang mendalam kami panjatkan kepada Allah SWT Tuhan Yang Maha Agung beserta Rasul-Nya atas terselesaikannya Tugas Akhir ini dengan baik sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Disain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Terwujudnya penulisan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bpk. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Pembimbing I.
2. Bpk. Petrus Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn., selaku Pembimbing II.
3. Bu Heningtyas Widowati, S.Pd, selaku Dosen Wali.
4. Bpk. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bpk. Drs. Lasiman M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Segenap keluarga besar dosen Program Studi Diskomvis ISI Yogyakarta dan Staf atas ilmu yang bermanfaat dan telah diberikan begitu banyaknya.
8. Mami, Papi atas dukungan baik moral maupun materiil dan semua fasilitas yang sudah diberikan, dan kakakku atas pinjaman catok rambutnya.

9. Barbie-Barbie-ku, *you're my inspiration, awesome!!!*
10. Scholastica Wening Tyassanti aka ndutskie atas pinjaman Barbie-nya, sukses buat kamu juga yah.. ayo kita bikin perusahaan keluarga hihiy..
11. Mas Irul dan keluarga besar Framestudio atas pinjaman kamera DSLR dan perlengkapan studio lainnya.
12. Para modelku; Dini Yunitasari (sahabat yang baik dan mau menemaniku selama ini). Sheila Cascales, Dyah Pitaloka (dan Coklat *coffeeshop*-nya enak bgt *hot chocolate*-nya), dan Mira.
13. Tante Aline, Tante Elda, Ria dan seluruh keluarga besar Little Garage atas pinjaman butik dan properti yang ada di butik.
14. Pak Zacky atas dukungannya, Pak Moko atas pinjaman bukunya, Dimas Pas, Dimas Memo, Didit, Dyah, Hasti, Wisnu, Dhims, Reni, Pyto, Dito, Oka, Nina, Intan, Gepeng, David, Singgih, Widuri, Sompret, Mba Dhanie & Mas Gema, Mas Rully, Mas Sofyan, Mas Teguh, Sukro, Nara, Adit, dan yang lainnya, maaf tidak bisa disebutkan satu per satu, dukungan kalian sangat membantu Yoga Prabowo atas semangat yang sudah diberikan, nasihat-nasihat yang menyenangkan dan telah mendengar semua keluh kesahku, *and his little bro*, Adi broklak, *muwun yo le*. Teman-teman 'Origami 2004' dan keluarga besar Mahasiswa Diskomvis ISI Yogyakarta
15. Sahabat semasa SMA, Ajeng, Nuri, Titut, Nanick, Dekta, terima kasih telah mendukungku selama ini.
16. Ipang, Yogex, Setokie dan Dading yang telah menjadi teman hangout dan bercerita.



17. Teman-teman NEXT bilyard & lounge, Echa, Sekar, Vania, Oscar, Arun, Vina, Ratri, Cece, Alan, Dony, Adi terima kasih telah menemaniku bermain bilyar dan melepas penat. Ayo bilyar lagi....
18. Teman-teman di UGM, Bapak (Hatta), Bogie, Adya, Shenchuan, Pras, Rei, Moti, Ichal, Erlan, Kunto, Bebi. Agung Jadi Prakoso atas kasih sayang, semangat, bantuannya, dan bolpen *minnie*-nya, maaf suka merepotkanmu.
19. Untuk teman-temanku yang tidak tersebut diatas, maaf dan terima kasih.

Penulis menyadari bahwa semuanya jauh dari sempurna, untuk itu diharapkan kritik dan sarannya dari segenap pembaca terhadap tulisan dan karya ini. Semoga karya Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat yang berarti. Amin.

Yogyakarta, 16 Mei 2010

Penulis

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Halaman Pengesahan .....	ii
Halaman Motto .....	iii
Halaman Persembahan .....	iv
Halaman Pengantar .....	v
Daftar Isi .....	viii
Daftar Gambar .....	xii
Daftar Tabel .....	xiv
<b>BAB I : PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Perancangan .....	5
D. Manfaat Perancangan .....	6
E. Lingkup Perancangan .....	6
F. Metode Perancangan .....	7
1. Tahap Pengumpulan Data .....	7
2. Metode dan Teknik Pengumpulan Data .....	7
3. Alat/Model .....	7
4. Tahap Analisis .....	8
5. Tahap Perancangan .....	8

a.	Eksperimen format buku .....	8
b.	Penyiapan Materi .....	8
c.	Pembuatan Dummy .....	8
d.	Rough lay out .....	9
e.	Lay out komprehensif .....	9
f.	Produksi .....	9
G.	Sistematika Perancangan .....	9
H.	Skema Perancangan .....	13
<b>BAB II : IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA</b> .....		14
A.	Tinjauan Literatur .....	14
1.	Pengertian Tentang Boneka Barbie .....	14
2.	Sejarah Boneka Barbie .....	15
3.	Biografi Barbie .....	18
4.	Kontroversi .....	20
5.	Koleksi Barbie .....	26
6.	Logo Barbie .....	29
7.	Barbie di Indonesia .....	30
8.	Persaingan dari Boneka Bratz .....	33
9.	Perusahaan Mattel .....	34
B.	Tinjauan Tentang Buku .....	36
1.	Pengertian Buku .....	36
2.	Sejarah Buku .....	37

3. Kategori Buku .....	38
4. Format Buku .....	40
5. Prinsip dasar Pembuatan Buku .....	41
C. Tinjauan Buku tentang Barbie .....	43
D. Tinjauan Mengenai Pentingnya Membaca .....	51
E. Tinjauan Mengenai Koleksi .....	56
F. Tinjauan Mengenai Fotografi .....	58
1. Pengertian Fotografi .....	58
2. Dasar Fotografi .....	59
3. Teknis Fotografi .....	62
G. Tinjauan tentang Warna .....	66
H. Tinjauan tentang Tipografi .....	70
I. Tinjauan tentang Tata letak/ Layout dan Grid System .....	76
J. Analisis .....	78
K. Kesimpulan Analisa .....	82
BAB III : KONSEP DESAIN .....	83
A. Konsep Kreatif .....	83
1. Tujuan Kreatif .....	84
2. Strategi Kreatif .....	84
a. Target Audience .....	85
b. Target Market.....	86
3. Isi Pesan .....	86

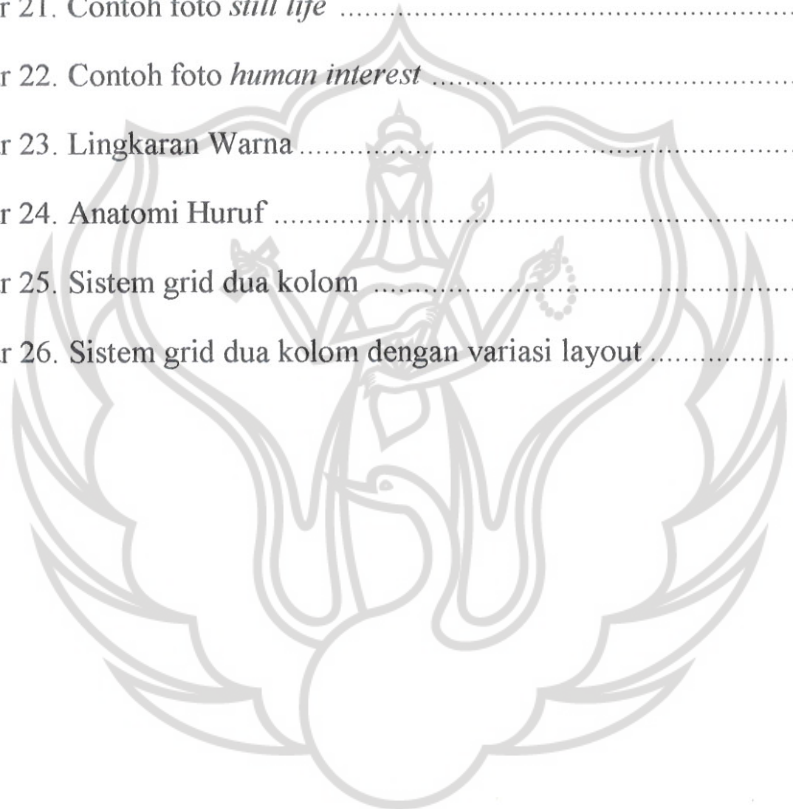
4.	Bentuk Pesan .....	87
	a. Pesan verbal .....	87
	b. Pesan Visual .....	88
5.	Strategi Visual .....	89
	a. Teknis Visual .....	89
	b. Format Visual .....	90
6.	Bentuk Kreatif .....	91
	a. Tampilan Buku .....	91
	b. Pesan utama .....	91
	c. Citra buku .....	91
	d. Gaya penyampaian .....	92
	e. Teknik penyampaian .....	92
7.	Program Kreatif .....	93
	a. Penentuan judul buku .....	93
	b. Penentuan warna dalam buku .....	93
	c. Tipografi .....	94
	d. Ilustrasi .....	96
	e. Distribusi halaman .....	101
	f. Tata letak/ Layout dan Grid System .....	101
	g. Pengolahan materi bahasa .....	102
	h. Teknis produksi .....	102
	i. Proses produksi .....	104
8.	Biaya Kreatif .....	106

B. Konsep Media .....	111
1. Tujuan Media .....	111
2. Strategi Media .....	112
3. Program Media .....	120
4. Program Penulisan Teks dan Visual .....	123
5. Biaya Media .....	128
BAB IV : VISUALISASI DESAIN .....	133
A. Tujuan Tata Desain .....	133
B. Strategi Desain .....	134
C. Program Tata Desain .....	138
1. Data Visual .....	139
2. <i>Idea Layout/</i> Tata Letak Gagasan .....	145
3. <i>Rough Layout/</i> Layout Kasar .....	153
4. <i>Comprehesif Layout/</i> Layout Lengkap .....	180
5. Final Artwork .....	189
Bab V : PENUTUP .....	253
A. Kesimpulan .....	253
B. Saran .....	255
Daftar Pustaka .....	256
Lampiran .....	259

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Barbara 'Barbie' Millicent Roberts .....	15
Gambar 2. Pembuat boneka barbie ruth handler dan suaminya, elliot handler ....	16
Gambar 3. Boneka Barbie pertama kali yang diproduksi Mattel oleh Pony, Ltd di Jepang .....	17
Gambar 4. Pinggang Barbie telah diperlebar dalam versi yang lebih baru dari boneka yang sebelumnya .....	21
Gambar 5. Boneka Barbie "Francie" .....	22
Gambar 6. Cetakan kepala Christie yang asli dibuat pada tahun 1965 .....	22
Gambar 7. <i>Oreo Fun Barbie</i> dari tahun 1997 menjadi kontroversial karena penafsiran negatif dari nama boneka .....	24
Gambar 8. Sebuah Barbie dengan tato punggung dirilis pada tahun 2009 .....	25
Gambar 9. Barbie Minang .....	31
Gambar 10. Barbie Sumatra .....	32
Gambar 11. Posisi Barbie sebagai ratu dari toko mainan sedang terancam oleh Bratz .....	34
Gambar 12. Sebuah buku kamus jaman dahulu .....	43
Gambar 13. Buku <i>The Story of Barbie Doll</i> .....	44
Gambar 14. Buku <i>Collector's Encyclopedia of Barbie Doll 2008: Identification &amp; Values</i> .....	46
Gambar 15. Buku <i>Barbie and Ruth: The Story of the World's Most Famous Doll and the Woman Who Created Her</i> .....	47

Gambar 16. Buku <i>The Barbie Chronicles; A Living Doll Turns Forty</i> .....	48
Gambar 17. Buku <i>Barbie Doll Around The World 1964-2007: Identification &amp; Values</i> .....	50
Gambar 18. Buku <i>Barbie Culture</i> .....	51
Gambar 19. Contoh foto <i>panning</i> .....	60
Gambar 20. Contoh foto <i>exposure time</i> .....	61
Gambar 21. Contoh foto <i>still life</i> .....	64
Gambar 22. Contoh foto <i>human interest</i> .....	65
Gambar 23. Lingkaran Warna .....	68
Gambar 24. Anatomi Huruf .....	72
Gambar 25. Sistem grid dua kolom .....	78
Gambar 26. Sistem grid dua kolom dengan variasi layout .....	78





## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Korelasi secara umum secara psikologis antara warna dan orang .....	70
Tabel 2. Program produksi .....	105
Tabel 3. Jadwal Program media .....	123



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Mainan anak merupakan alat bermain bagi anak yang sangat penting bagi perkembangan anak selanjutnya. Berbagai jenis mainan (ribuan jenis) telah diciptakan oleh manusia, dari tahun ke tahun, bahkan setiap generasi memiliki jenis / tipe mainan masing-masing.<sup>1</sup> Seiring dengan majunya perkembangan mainan anak, maka semakin ketat persaingan pasar mainan anak. Menyadari adanya pangsa pasar yang bagus seperti itu maka terciptalah sebuah boneka perempuan yang dinamakan “Barbie”. Barbie merebut pangsa pasar dengan pangsa pasar anak perempuan yang mempunyai orangtua dengan kelas ekonomi menengah ke atas. Barbie adalah boneka yang sempurna, berwajah cantik, bertubuh indah, berambut panjang, berpakaian bagus dan mahal ditambah dengan berbagai macam aksesorisnya yang serba ada. Boneka Barbie mencoba untuk selalu memperbarui koleksinya untuk menyaingi mainan anak yang lain. Semakin banyak terciptanya boneka Barbie dari tahun ke tahun tidak terasa sudah tercipta puluhan hingga ratusan jenis Barbie. Tapi tidak dapat dipungkiri bahwa Barbie adalah boneka terlaris di dunia dan menjadi kegemaran anak-anak sampai sekarang.

---

<sup>1</sup> Drs. Peter Salim, Yenny Salim, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer*. Edisi Pertama. Jakarta, Modern English Press, 1991, h. 909

Barbie pertama kali di *American International Toy Fair*, 9 Maret 1959.<sup>2</sup>

Barbie yang diproduksi oleh perusahaan Mattel menjadi boneka paling terkenal dan laris di dunia pada perkembangannya. Anak-anak menjadi sangat suka setelah diproduksi Barbie dan aksesorinya yang berukuran skala kurang lebih 1/6 dari ukuran sesungguhnya. Barbie sendiri sudah mengalami perubahan mulai dari tahun pembuatannya pada tahun 1959 sampai tahun 2006 ini. Berbagai macam Barbie pun tercipta diikuti dengan komplitnya aksesorinya, *video games*, berbagai film tentang tokoh utama Barbie, yang kesemuanya itu dapat menjadi koleksi juga dengan adanya Barbie yang dikeluarkan dalam jumlah yang terbatas, sehingga menjadi buruan para kolektor.

Pada masa perkembangan Barbie, terjadi kontroversi pada masyarakat yang mempertanyakan ukuran badan Barbie yaitu 36, 18, 38, tidak relevan dengan ukuran manusia normal. Banyak anak-anak usia remaja terobsesi mempunyai bentuk tubuh indah seperti Barbie yang jadi *trend* di kalangan mereka. Sehingga mereka menjalani diet ketat sampai kurus dan terserang penyakit *anorexia nervosa*. Keadaan seperti ini mendapat protes dari para orangtua dan lembaga sosial masyarakat *anorexia nervosa* untuk memperbaiki bentuk fisik badan Barbie yang begitu langsing. Dan akhirnya Mattel, perusahaan yang memproduksi Barbie mengubah ukuran badannya lebih relevan lagi. Gaya hidup Barbie yang tercipta serba ada secara tidak langsung mengacu pada gaya hidup hedonisme pada kelas ekonomi menengah ke atas. Misalnya disain pakaian Barbie didisain oleh perancang-perancang terkenal seperti Calvin Klein, Donna Karan, Versace,

---

<sup>2</sup> <http://www.barbiecollector.com>, diakses pada tanggal 3 Agustus 2009, 22:43 WIB

Christian Dior, Paul Frank, Donatella, dll, juga mobil Barbie yang dikomersialkan perusahaan mobil Nissan.

Sejarah terciptanya Barbie sangatlah menyenangkan apabila kita pelajari, dan banyak sekali manfaatnya selain sebagai pengetahuan. Walaupun banyak orang yang tahu akan Barbie tetapi kurang tahu bagaimana Barbie diciptakan dan menjadi ada. Perkembangan, sejarah, dan berbagai macam koleksi Barbie dari tahun ke tahun ini akan sangat *apik* apabila dikemas menjadi media sosialisasi, informasi, dan pengetahuan; mengingat Barbie sampai sekarang masih menjadi boneka yang paling laris dan disukai anak perempuan. Untuk itu perlu adanya usaha dimana masyarakat khususnya anak perempuan dan orangtua dapat mengetahui perkembangan, dan sejarah Barbie sekaligus memperkenalkan koleksi-koleksi dari boneka Barbie. Dengan harapan-harapan ini, maka penulis termotivasi untuk merancang media informasi berbentuk buku yang dilengkapi unsur gambar atau fotografi, menjadi salah satu media yang mampu mengakomodasi kebutuhan tersebut. Buku masih menjadi salah satu media yang cukup disukai oleh anak-anak, apalagi jika buku tersebut memiliki unsur *visual* atau gambar yang membuat anak-anak tidak bosan untuk membaca. Dengan adanya buku ini dimana pada boneka Barbie banyak yang dapat dipelajari, dari sejarah terciptanya, perubahan berbagai macam koleksinya, aksesoris pendukung, kontroversi dan pengaruhnya di masyarakat. Dari buku ini juga diharapkan masyarakat menjadi tahu, menjadikan Barbie sebagai teman dan menyikapi secara positif.

Untuk mempromosikan adanya buku ini dan media tambahannya dibutuhkan juga media promosi lainnya, seperti poster, *standing banner*, dan spanduk. Sehingga dengan adanya perancangan buku ini dapat bermanfaat bagi lembaga pendidikan, dunia ilmu pengetahuan, orangtua dan masyarakat luas di masa sekarang maupun mendatang.

## **B Rumusan Masalah**

1. Bagaimana merancang buku tentang boneka Barbie ini secara sistematis dan kronologis yang memuat perkembangan, sejarah, dan berbagai macam koleksi Barbie dengan bahasa Indonesia, yang mudah dipahami oleh masyarakat Indonesia, yang dapat menjadi salah satu media penambah pendidikan untuk anak dan orangtua sehingga dapat mensosialisaikan boneka Barbie ini?
2. Bagaimana merancang buku tentang boneka Barbie ini dengan perancangan yang menarik dari segi visualisasi, teknis maupun panyajian akhir sehingga patut dan layak menjadi benda koleksi oleh para penggemar boneka Barbie?
3. Bagaimana membuat media pendukung yang menarik sebagai pelengkap bagi buku tentang boneka Barbie dan membuat media promo sebagai pendukung peluncuran dan peredaran buku tentang boneka Barbie?

### C. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan dalam melakukan penyusunan tugas akhir ini antara lain :

1. Untuk mendapatkan sebuah rancangan buku tentang boneka Barbie ini secara sistematis dan kronologis yang memuat perkembangan, sejarah, dan berbagai macam koleksi Barbie dengan bahasa Indonesia, yang mudah dipahami oleh masyarakat Indonesia, yang dapat menjadi salah satu media penambah pendidikan untuk anak dan orangtua sehingga dapat mensosialisaikan boneka Barbie ini.
2. Untuk mendapatkan sebuah rancangan buku tentang boneka Barbie yang menarik dari segi visualisasi, teknis maupun penyajian akhir sehingga patut dan layak menjadi bagian untuk dikoleksi oleh para penggemar boneka Barbie
3. Dengan adanya perancangan buku tentang boneka Barbie ini dapat menjadi pendokumentasian sejarah, perkembangan, dan berbagai macam koleksi Barbie dalam bentuk sebuah buku yang bersifat abadi.
4. Untuk membuat media pendukung yang menarik sebagai pelengkap bagi buku tentang boneka Barbie dan membuat media promo sebagai pendukung peluncuran dan peredaran buku tentang boneka Barbie.

#### **D. Manfaat Perancangan**

1. Manfaat untuk mahasiswa

Dengan adanya perancangan ini diharapkan mahasiswa dapat memahami proses perancangan, berguna dalam pembelajaran perancangan buku dan menambah wawasan dan pengetahuan dalam dunia desain komunikasi visual.

2. Manfaat untuk Ilmu Pengetahuan

Media sosialisasi yang akan dihasilkan ini merupakan sebuah media dokumentasi sejarah, perkembangan, dan berbagai macam koleksi boneka Barbie.

3. Manfaat untuk masyarakat

Dapat dijadikan sumber informasi/pengetahuan dan memperluas wawasan tentang perkembangan sejarah, dan berbagai macam koleksi Barbie.

#### **E. Lingkup Perancangan**

Agar perancangan yang dibahas tidak terlalu meluas dan tanpa mengurangi tujuan yang dicapai, maka perlu diadakan pembatasan ruang lingkup, dimana perancangan buku tentang boneka Barbie ini akan diambil dari *website* terkait, seperti pada *official Barbie website* dan <http://www.barbiecollector.com/>. Konten atau isi buku ini sendiri terdapat sejarah, perkembangan dan koleksi Barbie yang akan menggunakan bahasa Inggris.

## **F. Metode Perancangan**

### **1. Tahap Pengumpulan Data**

Data bersifat teks, gambar serta audio yang dapat diambil dari buku-buku, artikel, dan internet yang sudah ada. Seluruhnya digunakan sebagai acuan untuk dasar pembuatan buku ini.

### **2. Metode dan Teknik Pengumpulan Data**

- a. Observasi, yaitu teknik pengumpulan data yang bersifat teks dan foto yang diambil melalui pengamatan yang sistematis dan secara langsung dengan cara *survey* ke toko yang menjual koleksi boneka Barbie sehingga mendapatkan gambaran jelas terhadap perancangan yang akan dibuat.
- b. Wawancara dengan beberapa narasumber yang mengenal boneka Barbie, dilakukan untuk mengumpulkan data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan langsung pada masyarakat yang berkaitan dengan penelitian.
- c. Studi Pustaka, yaitu pengumpulan data verbal dan data visual dengan mencari bahan penelitian melalui buku-buku, atau karya ilmiah lainnya yang berkaitan dengan Barbie.

### **3. Alat/Model**

Alat dan bahan yang dibutuhkan selama proses perancangan adalah:

- a. Pustaka yang relevan dengan penelitian.



- b. Buku catatan dan alat tulis.
- c. Flash disk/ compact disk.
- d. Komputer dan perangkat internet.
- e. Kamera digital SLR.
- f. Boneka Barbie dan aksesorinya.

#### 4. Tahap Analisis

Setelah melalui beberapa tahapan diatas, perancangan memasuki tahapan analisis. Untuk buku tentang boneka Barbie ini tipe analisis yang dirasa sesuai adalah analisis SWOT (*Strenght, Weaknes, Opportunity, Threat*).

#### 5. Tahap Perancangan

- a. Eksperimen format buku  
Bentuk, ukuran, jumlah halaman, teknik cetak, material bahan, menentukan bagian-bagian isi.
- b. Penyiapan Materi  
Semua data yang diperoleh akan diolah kembali. Data verbal atau artikel akan diolah kembali. Data visual akan dipilah-pilah kembali berdasarkan keperluan masing-masing kemudian dibuat konsep lay out visual.

c. Pembuatan Dummy

Setiap halaman yang sudah direncanakan disusun mulai dari halaman 1 sampai terakhir termasuk sampul dan packagingnya menjadi sebuah replika yang akan dipakai sebagai pedoman dalam proses desain dan produksi buku.

d. Rough lay out

Coretan kasar yang menampilkan lay out visual, teks, dan ilustrasi per halaman buku.

e. Lay out komprehensif

Dari rough lay out yang telah dibuat dan dipilih. Hasil dari komprehensif lay out adalah lay out jadi per halaman buku dalam keadaan lengkap sesuai rough lay out. Kemudian dilakukan eksekusi tiap desain per halaman buku.

f. Produksi

Setelah selesai proses eksekusi desain, semua hasil rancangan dimasukkan ke dalam serangkaian proses produksi yang dikerjakan oleh image setter dan percetakan sampai menjadi sebuah bentuk buku.

## **G. Sistematika Perancangan**

### **BAB I : PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

#### **B. Rumusan Masalah**

- C. Tujuan Perancangan
- D. Manfaat Perancangan
- E. Lingkup Perancangan
- F. Metode Perancangan
  - 1. Tahap Pengumpulan Data
  - 2. Metode dan Teknik Pengumpulan Data
  - 3. Alat/Model
  - 4. Tahap Analisis
  - 5. Tahap Perancangan
- G. Sistematika Perancangan
- H. Skema Perancangan

## BAB II : IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

- A. Tinjauan Literatur
- B. Tinjauan Tentang Buku
- C. Tinjauan Buku tentang Barbie
- D. Tinjauan Mengenai Pentingnya Membaca
- E. Tinjauan Mengenai Koleksi
- F. Tinjauan Mengenai Fotografi
- G. Tinjauan tentang Warna
- H. Tinjauan tentang Tipografi
- I. Tinjauan tentang Tata letak/ Layout dan Grid System
- J. Analisis

K. Kesimpulan Analisa

BAB III : KONSEP DESAIN

A. Konsep Kreatif

1. Tujuan Kreatif
2. Strategi Kreatif

B. Konsep Media

1. Tujuan Media
2. Strategi Media
3. Program Media

C. Program Penulisan Teks dan Visual

D. Biaya Media

BAB IV : VISUALISASI DESAIN

A. Tujuan Tata Desain

B. Strategi Desain

C. Biaya Tata Desain

D. Program Tata Desain

1. *Idea Layout*/ tata letak gagasan
2. *Rough Layout*/ Layout Kasar
3. *Comprehesif Layout*/ Layout Lengkap
4. Final Artwork

## BAB V : PENUTUP

A. Saran

B. Kesimpulan

Daftar Pustaka

Lampiran



## H. Skema Perancangan

