

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI

MIOPI UNTUK ANAK

Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain

Oleh :
RAYENDA PUTI WARDHANI
1401114143



Pembimbing I

Pembimbing II

(Siti Desintha, S.Sn., M.Sn.)

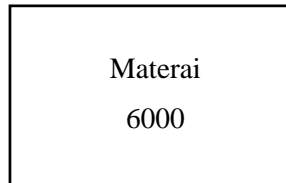
(Sahid Maulana, S.Sn., M.Sn.)

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir dengan judul “PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI MIOPI UNTUK ANAK” adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan, kecuali melalui pengutipan sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Saya bersedia menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam tugas akhir saya ini.

Bandung, 30 Juni 2015

Yang membuat pernyataan



Nama Lengkap

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala izin-Nya penulis mampu menyelesaikan karya Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Interaktif Mengaenai Miopi untuk Anak” ini. Tujuan dari Tugas Akhir ini yaitu sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Desain di Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom.

Dalam penyusunan Tugas Akhir, penulis banyak mendapatkan support serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, izinkan penulis mengungkapkan rasa terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Siti Desintha, S.Sn., M.Sn. selaku pembimbing I dan Sahid Maulana, S.Sn., M.Sn. selaku pembimbing II yang telah membimbing, mengarahkan serta memberikan masukan pada Tugas Akhir ini.
2. Arry Mustikawan, B. Des., M.Ds., I Nyoman Larry Julianto, S.Sn., M.Ds., Dimas Krisna Aditya, S. IP., M. Sn., Paku Kusuma, M.Sn., selaku tim penguji yang telah membimbing, mengarahkan serta memberikan masukan pada Tugas Akhir ini.
3. Ayah Tersayang, Ir. Dwi Endro Bekti Wardhono yang telah membantu dan mencurahkan tenaganya serta dorongan material maupun spiritual demi kelancaran proses studi sampai pembuatan Tugas Akhir ini.
4. Riza Kurniawan atas waktu, perhatian, kesabaran serta bala bantuannya selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
5. Septhi Karlina Utami, S.Psi. dan kawannya selaku mahasiswa S2 Psikologi Unpad yang khusus mengambil psikologi anak yang telah meluangkan waktunya untuk melakukan wawancara seputar psikologi anak.
6. Teman-teman seperjuangan angkatan 2011 yang menjadi tempat bertukar informasi mengenai info-info TA yang simpang siur dan tempat berkeluh kesah seputar tugas akhir.

7. Tatasquad yang beranggotakan Nadina ‘Bule’ Saraswati, Nisa ‘Ayunda’ Nastiti, Nunki Lasmaria Pangaribuan, Indah Sari Ratu dan Denny Pria Umbara yang selalu ada dan membantu proses pengerjaan Tugas Akhir dari awal hingga selesainya Tugas Akhir.
8. Teman-teman dari Hot Chilli, Resky Amalia, Annisa Azalia, Badzlina Balqis, Andriyani Prihastuti, Nisa Eka Nastiti dan Ahyad Rosyada. Terima kasih telah menjadi tempat bersuka duka dalam pengerjaan Tugas Akhir.
9. Terima kasih kepada seluruh pihak yang sudah membantu selama pengerjaan Tugas Akhir yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan serta ketulusan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan melimpahkan rahmat dan karunia-Nya.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, atas segala kekurangan yang ada penulis memohon maaf serta mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk kedepannya. Semoga Karya Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan kebaikan bagi banyak pihak serta bernilai ibadah di hadapan Allah SWT.

Bandung, 30 Juni 2015

Rayenda Puti Wardhani
1401114143

ABSTRAK

Menjaga kesehatan mata merupakan hal penting dalam proses perkembangan anak. Seiring berkembangnya zaman, anak-anak semakin banyak yang menggunakan alat bantu seperti kacamata untuk melihat salah satunya dikarenakan oleh mengidap rabun jauh (miopi). Minimnya informasi mengenai penyebab mata rabun merupakan salah satu penyebab meningkatnya pengidap rabun jauh pada anak. Selain itu, informasi yang ada pun masih menggunakan bahasa yang rumit sehingga anak-anak kurang mengerti. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif dan metode pendekatan *AIO (activity, interest, opinions)* untuk mengambil esensi kehidupan sehari-hari serta kesukaan anak dan juga metode SWOT untuk mengetahui kelebihan serta kekurangan dari penelitian secara mendalam. Dari penjelasan diatas, diperlukan sebuah media informasi yang dapat memberikan pesan mengenai penyebab serta pencegahan rabun jauh (miopi) pada anak yang perlu dibimbing oleh orang tua. Media informasi yang dibuat yaitu buku interaktif yang disesuaikan dengan hasil pengamatan terhadap anak usia 6-12 tahun bahwa mereka lebih tertarik dengan buku interaktif. Buku ini berjudul “Kok Mataku Buram?” yang menjelaskan penyebab rabun jauh dengan menggunakan cerita kehidupan sehari-hari dengan bahasa yang ringan, serta pencegahannya. Buku ini menggunakan sistem interaktif *lift the flap* serta *pull tab*.

Kata kunci: buku interaktif, rabun jauh, anak-anak.

ABSTRACT

Taking care of children's eyes health is an important thing in the process of child development. As you can see, there's a lot of children who wearing the eyeglasses cause of myopia. Lack of informations about the cause of myopia is one of the reason that increase the amount of children myopia sufferers. Beside that, the informations about myopia that exists is using a complex sentences which children is hard to get. This research is using qualitative method to collect the datas and AIO method to get the essence of children daily life and likes and also using SWOT method to knowing the excess and the shortage of this research. The conclusion is a media information is required to provide the message to people about the cause and the prevention of myopia for children and need to be guided by their parents. The media information that will be made is an interactive book that convenient to observation towards the children ages 6-12 years old whom more interested in an interactive book rather than the regular picture book. This interactive book called "Kok Mataku Buram?" tells the cause of myopia by the story of children's daily life with a simple sentence and also the prevention of myopia. Required the lift the flap and pull tab interactive systems in this book.

Keywords: Interactive book, myopia, children

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Ruang Lingkup Masalah	3
1.4.1 Apa	3
1.4.2 Siapa	3
1.4.3 Kenapa	4
1.4.4 Dimana	4
1.4.5 Kapan	4
1.4.6 Bagaimana	4
1.5. Tujuan Perancangan	4
1.6. Cara Pengumpulan Data	5
1.7. Metode Analisis Data	6

1.8 Kerangka Perancangan.....	7
1.9 Pembabakan	8
BAB II. DASAR PEMIKIRAN.....	9
2.1 Perancangan	9
2.1.1 Tujuan Perancangan.....	9
2.2 Buku	9
2.2.1 Ragam Buku Bacaan Anak	10
2.3 Buku Interaktif	13
2.4 Teori <i>Pop-Up</i>	13
2.4.1 Manfaat <i>Pop-Up</i>	13
2.4.2 Teknik <i>Pop-Up</i>	14
2.5 <i>Lift the Flap</i>	15
2.6 <i>Storytelling</i>	16
2.7 Teori Desain Komunikasi Visual.....	17
2.7.1 Tipografi	17
2.7.2 Warna.....	19
2.7.3 Layout	22
2.7.4 Ilustrasi.....	25
2.8 Psikologi Perkembangan Anak	26
2.8.1 Perkembangan Kognitif	26
2.8.2 Perkembangan Komunikasi dan Bahasa.....	27
2.9 Bahasa Rupa Anak.....	27
2.10 Anatomi dan Fisiologi Mata	28
2.11 Rabun Jauh (Miopia).....	30
2.12 Analisis SWOT	32

2.13 Analisis AIO	32
BAB III. DATA DAN ANALISIS MASALAH	33
3.1 Data	33
3.1.1 Data Institusi Pemberi Proyek	33
3.1.1.1 Struktur Organisasi	35
3.1.1.2 Visi	36
3.1.1.3 Misi	36
3.1.1.4 Tugas Pokok dan Fungsi	36
3.1.1.5 Data Pengidap Miopia	37
3.1.2 Data Produk	37
3.1.2.1 Rabun Jauh (Miopia)	37
3.1.2.2 Klasifikasi miopia	38
3.1.2.3 Diagnosis	39
3.1.2.4 Perawatan Miopia	41
3.1.2.5 Pencegahan Miopia	42
3.1.3 Data Khalayak Sasaran	43
3.1.3.1 Demografis	43
3.1.3.2 Geografis	44
3.1.3.3 Psikografis	44
3.1.3.4 Perilaku Konsumen	44
3.1.4 Data Proyek Sejenis	45
3.1.4.1 <i>Lift-the-Flaps with 60 Flaps : The City</i> (Kota) Edisi Dwibahasa	45
3.1.4.2 <i>See Inside Sains</i>	46
3.1.5 Data Hasil Pengumpulan Data	46

3.1.5.1 Wawancara	46
3.1.5.2 Observasi	50
3.2 Analisis	51
3.2.1 Analisis Data Proyek Sejenis.....	51
3.2.2 Analisis SWOT.....	52
3.2.3 Matriks SWOT	53
3.2.4 Skema Analisis	54
BAB IV. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	57
4.1 Konsep Pesan	57
4.2 Konsep Kreatif	57
4.3 Konsep Media	59
4.3.1 Media Utama.....	59
4.3.2 Media Pendukung	60
4.3.3 Biaya Media	61
4.4 Konsep Visual	62
4.4.1 Ilustrasi Karakter.....	62
4.4.2 Latar	65
4.4.3 Pengayaan	66
4.4.4 Tipografi	68
4.4.5 Warna.....	68
4.5 Hasil Perancangan.....	69
4.5.1 Media Utama.....	69
4.5.1.1 <i>Storyline</i>	69
4.5.1.2 <i>Storyboard</i>	70
4.5.1.3 Karakter	75

4.5.1.4 Tipografi	77
4.5.1.5 Cover Buku.....	79
4.5.1.6 Visualisasi Karya.....	79
4.5.2 Media Pendukung	80
BAB V. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	88
5.1 Kesimpulan	88
5.2 Saran.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh teknik <i>90° angle fold</i>	14
Gambar 2.2 Contoh teknik <i>pull up</i>	14
Gambar 2.3 Anatomi tubuh manusia <i>lift the flap</i>	15
Gambar 2.4 Anak memainkan teknik <i>lift the flap</i>	16
Gambar 2.5 contoh font Oldstyle	17
Gambar 2.6 contoh font modern	18
Gambar 2.7 contoh font slab serif	18
Gambar 2.8 Contoh font sans serif	19
Gambar 2.9 Teori Warna Munsell	20
Gambar 2.10 Contoh <i>sequence</i>	23
Gambar 2.11 Contoh <i>emphasis</i>	23
Gambar 2.12 Contoh <i>balance</i>	24
Gambar 2.13 Contoh <i>unity</i>	24
Gambar 2.14 Anatomi Mata	29
Gambar 2.15 Proses terjadinya miopia	31
Gambar 3.1 Logo Kota Bandung	33
Gambar 3.2 Gangguan Penglihatan Miopia	37
Gambar 3.3 Snellen chart	40
Gambar 3.4 Buku sejenis <i>lift the flap</i> mengenai objek di perkotaan	45
Gambar 3.5 Buku sejenis <i>lift the flap</i> mengenai ilmu alam	46
Gambar 3.6 Wawancara dengan dokter spesialis refraksi mata	48
Gambar 4.1 Studi karakter anak laki - laki	63
Gambar 4.2 Studi karakter anak perempuan	64

Gambar 4.3 Studi karakter ibu	64
Gambar 4.4 Studi karakter dokter	65
Gambar 4.5 Studi latar	66
Gambar 4.6 Gaya ilustrasi Duncan Beedie	67
Gambar 4.7 Studi pengayaan ilustrasi.....	67
Gambar 4.8 Studi tipografi.....	68
Gambar 4.9 Studi warna.....	68
Gambar 4.10 Tokoh Luki.....	75
Gambar 4.11 Tokoh Tita.....	76
Gambar 4.12 Tokoh Ibu	76
Gambar 4.13 Tokoh Dokter	77
Gambar 4.14 <i>Typeface font The Kings of The House</i>	78
Gambar 4.15 <i>Typeface font KG Primary of Penmanship 2</i>	78
Gambar 4.16 Ilustrasi <i>cover</i> buku interaktif “Kok Mataku Buram?”	79
Gambar 4.17 Menggunakan teknik <i>Lift the flap</i>	80
Gambar 4.18 Bantal “Kok Mataku Buram?”	81
Gambar 4.19 Packaging	81
Gambar 4.20 Poster.....	82
Gambar 4.21 X-banner.....	83
Gambar 4.22 <i>Table Tent</i>	84
Gambar 4.23 Sosial media	84
Gambar 4.24 Tas serut	85
Gambar 4.25 Stiker	86
Gambar 4.26 Gantungan kunci	86
Gambar 4.27 Kaos.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Asosiasi Warna dengan Kepribadian Manusia	21
Tabel 2.2 Perkembangan Bahasa Rupa dan Gambar Anak.....	27
Tabel 3.1 Jumlah Pengidap Miopia Anak	37
Tabel 3.2 Analisis AIO	50
Tabel 3.2 Analisis proyek sejenis	51
Tabel 3.3 Analisis matriks SWOT	53
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> Perancangan	74

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Struktur organisasi Dinas Kesehatan Kota Bandung	35
Bagan 3.2 Skema analisis data	55