

KATA PENGANTAR

Puji syukur di panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat memulai dan menyelesaikan Tugas Akhir dengan lancar. Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Desain Program Studi Desain Komunikasi Visual di Institut Manajemen Telkom.

Tak lepas dari kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini, penulis hendak mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak I Dewa Alit Dwija, S.Sn., M.Ds. , selaku dosen pembimbing I tugas akhir.
2. Ibu Lia Yuldinawati ST., MM , selaku dosen pembimbing II tugas akhir.
3. Ibu Siska Noviaristanti, S.Si., MT., selaku penguji I sidang tugas akhir.
4. Bapak Dicky Hidayat, S.Sn., M.Ds., selaku penguji II sidang tugas akhir.

Penulis menyadari sepenuhnya atas keterbatasan pengetahuan dan pengalaman dalam proses perancangan tugas akhir ini sehingga masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaan tugas akhir ini.

Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi semua pihak. Terima kasih.

Bandung, 9 Juli 2013



Rizky Annisa

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan	3
1.2.1 Identifikasi Masalah	3
1.2.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Fokus	4
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Cara Pengumpulan Data	4
1.6 Kerangka Perancangan	6
1.7 Pembabakan	7
BAB II DASAR PEMIKIRAN	8
2.1 Landasan Teori	8
2.1.1 Pengertian Buku.....	8
2.1.2 Teori Komunikasi.....	13
2.1.3 Teori Psikologi Anak.....	14
2.1.4 Teori Bahasa Rupa Anak.....	15
2.1.5 Teori Psikologi Warna.....	17
2.1.6 Teori Layout.....	20
2.1.7 Teori Ilustrasi.....	24
2.1.8 Teori Tipografi.....	26
2.1.9 Teori Business Model.....	27
2.1.10 Teori <i>Pop-up</i>	29

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	31
3.1 Data.....	31
3.1.1 Pusat Penelitian dan Pengembangan Konservasi dan Rehabilitasi.....	31
3.1.2 Data Produk.....	32
3.1.3 Data Khalayak Sasaran.....	36
3.1.4 Data Proyek Sejenis.....	37
3.2 Analisis.....	37
3.2.1 Tabel Analisis.....	37
3.2.2 Hasil Wawancara.....	40
3.2.3 Hasil Survei Anak Usia 6-8 tahun	41
3.2.4 Kanvas Bisnis Model.....	42
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	43
4.1 Konsep	43
4.1.1 Konsep Komunikasi.....	43
4.1.2 Konsep Kreatif.....	43
4.1.3 Konsep Media	44
4.1.4 Konsep Visual	44
4.2 Hasil Perancangan.....	50
BAB V PENUTUP	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	67

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perkembangan Bahasa Rupa dan Gambar Anak	15
Tabel 3.1 Data Habitat Bekantan di Indonesia	34
Tabel 3.2 Daftar Primata Mamalia Langka di Indonesia.....	35
Tabel 3.3 Hasil Analisis Buku Anak	39
Tabel 3.4 Hasil Analisis Model Bisnis.....	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Perancangan.....	6
Gambar 2.1 Kanvas Model Bisnis	29
Gambar 2.2 <i>Pirate Ducks</i>	30
Gambar 2.3 <i>Victorian Man</i>	30
Gambar 3.1 Logo PUSKONSER.....	32
Gambar 3.2 Bekantan	33
Gambar 4.1 <i>Layout</i> Buku	46
Gambar 4.2 Ilustrasi Bekantan	48
Gambar 4.3 Daun <i>Baccaurea-motleyana</i>	48
Gambar 4.4 Ilustrasi Daun <i>Baccaurea-motleyana</i>	49
Gambar 4.5 Makhluk Hidup di Hutan Mangrove.....	49
Gambar 4.6 <i>Cover</i> Depan	50
Gambar 4.7 <i>Cover</i> Dalam	51
Gambar 4.8 Halaman 1	52
Gambar 4.9 Halaman 2	53
Gambar 4.10 Halaman 3	54
Gambar 4.11 Halaman 4	55
Gambar 4.12 Halaman 5 dan 6.....	55
Gambar 4.13 Isi <i>Pop-up</i> 1	56
Gambar 4.14 Isi <i>Pop-up</i> 2	56
Gambar 4.15 Halaman 7	57
Gambar 4.16 Halaman 8	57
Gambar 4.17 Halaman 9	58
Gambar 4.18 Halaman 10	59
Gambar 4.19 Halaman 11	59
Gambar 4.20 <i>Cover</i> Belakang.....	60
Gambar 4.21 <i>Puzzle</i>	61
Gambar 4.22 Pembatas Buku	61
Gambar 4.23 <i>Papertoys</i>	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 (Foto).....	68
Lampiran 2 (Sketsa).....	70
Lampiran 3	78