PERANCANGAN VISUAL BUKU ANAK-ANAK

“DINO POP-UP”

Gerry Ismail Iskandarsyah / 0500598342
Kelas : 08PBU

Abstrak

Dikatakan bahwa buku adalah jendela dunia, dengannya seseorang dapat belajar banyak hal. Melalui buku kita dapat melampaui bermacam batasan. Buku sebagai salah satu medium belajar anak-anak memiliki fungsi mengembangkan kreativitas dan kecerdasan anak.

Di Indonesia keberadaan buku dapat dikatakan masih terbatas, terutama buku yang sifatnya mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak. Imajinasi menjadi faktor yang mempengaruhi kreativitas anak. Dimana imajinasi mendorong untuk menghasilkan kreativitas. Daya khayal anak menandakan perkembangan kognitif anak yaitu kecerdasan anak yang terbentuk dan berkembang dalam proses bermain dengan daya khayalnya.

Kata kunci

Dinosaurus, buku pop-up, interaktif, menghibur

Selama pembuatan Tugas Akhir ini penulis mendapat banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Ir. Th. Widia Suryaningsih, MM (alm) selaku rektor Universitas Bina Nusantara.
5. Dosen-dosen lainnya seperti Bapak Karna Mustaqim, Bapak Yulianto dll yang telah memberi saran, kritik, masukan dan dukungan kepada penulis.
6. Kedua orang tua, paman, bibi, sepupu serta adik-adik penulis yang telah memberi bantuan secara material, mental dan spiritual melalui dorongan semangat yang sangat besar serta doa-doanya.
7. Ibu Wida yang selalu mengizinkan penulis melakukan asistensi dosen selama kerja di DesignRoom.
8. Kepada teman-teman seperjuangan: Doe, Fika, Ira, Kazdy, Yeye, Aris, Miko, Susan
   dan teman-teman lainnya yang tak henti memberi semangat, saran dan kritik.

9. Nisa yang selalu memberi inspirasi dan semangat dikala penulis merasa tidak mampu
   menyelesaikan Tugas Akhir.

10. Sakti dan Budi yang telah mengizinkan penulis menggunakan komputernya.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini jauh dari sempurna, untuk itu penulis terus
mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak. Penulis berharap
bisa memperbaiki tugas akhir ini dapat memberi manfaat.

Jakarta, Agustus 2005

[Signature]

Gerry Ismail Iskandarsyah
DAFTAR ISI

Halaman Judul Luar
Halaman Judul Dalam i
Halaman Persetujuan ii
Abstrak iii
Prakata v
Daftar Isi vii

Isi

BAB I. PENDAHULUAN
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Lingkup Tugas 6

BAB II. DATA DAN ANALISA
2.1. Sumber Data 7
2.2. Data Produk 7
2.3. Sasaran 10
2.4. Analisa SWOT 13
2.5. Kompetitor 13
BAB III. MASALAH DAN TUJUAN DESAIN

3.1 Identifikasi Masalah

3.2 Rumusan Masalah

3.3 Tujuan Desain

BAB IV. KONSEP DESAIN

4.1 Landasan Teori

4.1.1 Mendesain untuk anak-anak

4.1.2 Perkembangan Kognitif

4.1.3 Komunikasi

4.1.4 Ilustrasi

4.1.5 Tipografi

4.1.6 Penggunaan warna

4.1.7 Diferensiasi

4.1.8 Positioning

4.1.9 Pemberian nama

4.2 Strategi Kreatif

4.2.1 Facts

4.2.2 USP

4.2.3 Positioning

4.2.4 Sasaran

4.2.5 Tone and Manner

4.2.6 Approach

4.3 Pemilihan Item
BAB V. HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

5.1. Hasil Visual 33
5.2. Pembahasan Visual 38

BAB VI. PENUTUP

6.1. Kesimpulan 40
6.2. Saran 40

DAFTAR PUSTAKA

Lampiran

Riwayat Hidup