

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU POP UP TARIAN ADAT DI
SUMATERA UTARA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI
KELAS VI SD NEGERI 067245 MEDAN**

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Kelulusan Program Diploma III



Oleh

EDI KRISTOFEL SEMBIRING

NIM. 18110188

**PRODI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PROGRAM STUDI DILUAR KAMPUS UTAMA
MEDAN
2022**

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN BUKU POP UP TARIAN ADAT DI
SUMATERA UTARA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI
KELAS VI SD NEGERI 067245 MEDAN**

TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini telah diuji dan disahkan oleh Tim Penguji Tugas Akhir
Jurusan Desain, Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif
PSDKU Medan

Disetujui Oleh :

Ketua Penguji : Syafriandi, S.Pd., M.Sn
NIP. 199202082019031009



Penguji 1 : Sofy Andriyani, S.Pd., M.S
NIP. 199002112019032021

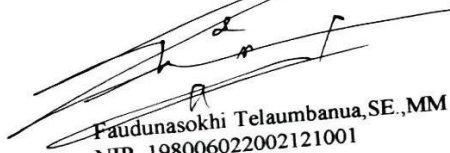


Medan, 31 Oktober 2022

Disahkan Oleh :

Koordinator Prodi Desain Grafis

Faudunasokhi Telaumbanua, SE., MM
NIP. 198006022002121001



Kepala Unit Pengelola
Polimedia PSDKU Medan

Komda Banjarja, S.Kom., M.Pd.
NIP. 197712202006041002



LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU POP UP TARIAN ADAT DI SUMATERA
UTARA SEBAGIA MEDIA PEMBELAJARAN DI KELAS VI SD NEGERI
062745**

Yang Dipersiapkan dan Disusun Oleh :

EDI KRISTOFEL SEMBIRING

NIM. 18110188

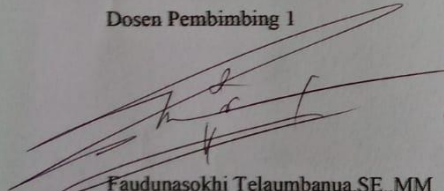
**Telah Memenuhi Persyaratan Untuk Dipertahankan
Didepan Dewan Penguji Pada Ujian Sidang Tugas Akhir**

**Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan
Jurusan Desain Program Studi Desain Grafis**

Disetujui Oleh :

Medan, 22 Julii 2022

Dosen Pembimbing 1



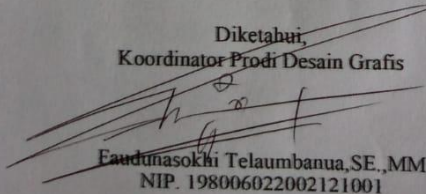
**Faudunasokhi Telaumbanua,SE.,MM
NIP. 198006022002121001**

Dosen Pembimbing 2



**Fitri Evita, S.Pd., M.Sn
NIDN. 0025078310**

**Diketahui,
Koordinator Prodi Desain Grafis**



**Faudunasokhi Telaumbanua,SE.,MM
NIP. 198006022002121001**

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Edi Kristofel Sembiring
Nim : 18110188
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Grafis
Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Pop Up Tentang Tarian Adat di Sumatera Utara Sebagai Media Pembelajaran di SD Negeri 067245

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan dan karya Tugas Akhir ini merupakan asli dari hasil pemikiran dan penelitian sendiri (tidak plagiat). Baik untuk penulisan pada laporan maupun karya yang tercantum sebagai bagian dari Tugas Akhir. Jika terdapat karya orang lain, maka akan dicantumkan sumber secara jelas.

Demikianlah surat pernyataan orisinalitas ini dibuat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar A.Md., serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.



Edi Kristofel Sembiring

NIM.18110188

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Edi Kristofel Sembiring
NIM : 18110188
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: "Perancangan Buku Pop Up Tarian Adat Di Sumatera Utara Sebagai Media Pembelajaran Di Kelas VI SD Negeri 067245 Medan".

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 25 November 2022

Yang menyatakan,



Edi Kristofel Sembiring
NIM. 18110188

ABSTRAK

Perancangan Buku *Pop-Up* tentang tarian adat yang ada di Sumatera untuk siswa sekolah Dasar Negeri 067245 merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk memperkenalkan tarian tarian adat yang ada di Sumatera utara kepada siswa-siswinya subjek dari laporan tugas akhir ini adalah siswa dari SD Negeri 067245 Medan. Objek dari laporan ini adalah buku *pop-up* tentang tarian adat di Sumatera utara. Perancangan buku *pop-up* ini menggunakan cara pengumpulan data dengan mendatangi langsung Sekolah Dasar Negeri 067245 dan mewawancarai salah satu guru seni dan budaya. Buku *pop-up* ini disajikan dalam bentuk sketsa, dan ilustrasi semenarik mungkin. Software yang digunakan dalam perancangan buku *pop-up* ini adalah Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop. Hasil perancangan buku *pop-up* ini akan diberikan kepada pihak Sekolah Dasar Negeri 067245 Medan.

Kata kunci: Buku, Pembelajaran, Sekolah Dasar

ABSTRACT

The design of a Pop-Up Book about dance customs in Sumatra for students at State Elementary School 067245 is a learning medium that can be used by teachers to introduce dance customs in North Sumatra to their students. The subjects of this final project report are students from SD Negeri 067245 Medan. The object of this report is a pop-up book about traditional dances in North Sumatra. The design of this pop-up book uses data collection methods by visiting SD Negeri 067245 and interviewing one of the arts and culture teachers. Pop book - This up is presented in the form of sketches and illustrations as attractive as possible. The software used in designing this pop-up book is Adobe Illustrator and Adobe Photoshop. The results of this pop-up book design will be given to the Elementary School 067245 Medan.

Keywords: Books, Learning, Elementary School

PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini. Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya pada Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan, saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M, selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Dr. Benget Simamora, M.M, selaku Plt Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd, selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Faudunasokhi Telaumbanua, SE., M.M, selaku Koordinator Prodi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan dan selaku Dosen Pembimbing I.
5. Fitri Evita, S.P.,M.Sn, selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam pelaksanaan bimbingan, pengarahan, dalam Tugas Akhir ini.
6. Para Dosen Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan yang telah memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai pembelajaran selama mengikuti perkuliahan.
7. Teman-teman seangkatan yang telah membantu saya dalam menyusun tugas akhir ini

dapat berguna bagi teman teman seangkatan maupun adik adik kelas
nantinya. Untuk itu akhirnya penulis mengucapkan terima kasih.

Medan, 17 Maret 2022
Penulis



Edi Kristofel Sembiring
NIM. 18110188

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PRAKATA	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penulisan	7
1.6 Manfaat Penulisan	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Perancangan	9
2.1.1 Proses Perancangan	9
2.2 Desain Grafis	11
2.2.1 Unsur Desain	12
2.2.2 Prinsip Desain	15
2.3 Sketsa (<i>Sketch</i>)	18

2.4 Ilustrasi (<i>Illustration</i>).....	19
2.5 Tata Letak (<i>Layout</i>).....	19
2.6 Tipografi (<i>Typography</i>).....	20
2.7 Permainan Kartu (<i>Card Games</i>).....	21
2.8 Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	24
2.8.1 Adobe Photoshop CS6 (<i>Creative Suite 6</i>).....	24
2.8.2 Adobe Illustrator CC 2017 (<i>Creative Cloud</i>).....	25
BAB III METODE PELAKSANAAN	27
3.1 Data/Objek Penulisan.....	27
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.3 Ruang Lingkup.....	32
3.4 Langkah Kerja.....	34
3.5 Target Pasar.....	36
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Unsur Desain Grafis.....	8
Gambar 2.2 Prinsip Desain Grafis.....	9
Gambar 2.3 Adobe Photoshop CS6.....	13
Gambar 2.4 Adobe Illustrator CC 2017.....	13
Gambar 3.1 Logo Astronia Coffee Space.....	15
Gambar 3.2 Struktur Organisasi Astronia Coffee Space.....	16
Gambar 3.3 Kondisi Astronia Coffee Space Bagian Luar.....	18
Gambar 3.4 Kondisi Astronia Coffee Space Bagian Dalam.....	18
Gambar 4.1 Strategi Perancangan.....	18
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i>	18
Gambar 4.3 Kartu Permainan Tentang Kopi.....	18
Gambar 4.4 Petunjuk Permainan Kartu.....	18
Gambar 4.5 Kemasan Permainan Kartu.....	18
Gambar 4.6 Laptop HP.....	18
Gambar 4.7 <i>Mouse Logitech</i>	18
Gambar 4.8 <i>Pen Tablet Wacom Intuos</i>	18
Gambar 4.9 Proses Perancangan Karya.....	18
Gambar 4.10 Bagan Alir Perancangan Karya.....	18
Gambar 4.11 Sketsa Kartu Permainan.....	18
Gambar 4.12 Sketsa Lembar Petunjuk Permainan.....	18

Gambar 4.13 Sketsa Kemasan Permainan Kartu.....	18
Gambar 4.14 Ilustrasi Utama.....	18
Gambar 4.15 Ilustrasi Pendukung.....	18
Gambar 4.16 Layout Kartu Permainan.....	18
Gambar 4.17 Layout Lembar Petunjuk Permainan Kartu.....	18
Gambar 4.18 Layout Kemasan Permainan Kartu.....	18
Gambar 4.19 Warna Utama.....	18
Gambar 4.20 Warna Pendukung.....	18
Gambar 4.21 Tipografi Karya.....	18
Gambar 4.22 Sketsa Digital Permainan Kartu.....	18
Gambar 4.23 Lembar Kerja Baru <i>Adobe Illustrator CC 2017</i>	18
Gambar 4.24 Digitalisasi Sketsa Aset Kartu permainan.....	18
Gambar 4.25 <i>Lineart</i> Aset Ilustrasi Kartu Permainan.....	18
Gambar 4.26 <i>Coloring</i> Aset Ilustrasi Kartu Permainan.....	18
Gambar 4.27 <i>Finishing</i> Aset Ilustrasi Kartu Permainan.....	18
Gambar 4.28 Berbagai Macam Jenis Kartu Permainan.....	18
Gambar 4.29 Desain Kartu Permainan Siap Cetak.....	18
Gambar 4.30 Lembar Kerja Petunjuk Permainan Kartu.....	18
Gambar 4.31 Digitalisasi Sketsa Petunjuk Permainan Kartu.....	18
Gambar 4.32 Perancangan <i>Layout</i> Petunjuk Permainan Kartu.....	18
Gambar 4.33 Perancangan Elemen Visual Petunjuk Permainan Kartu.....	18
Gambar 4.34 <i>Finishing</i> Perancangan petunjuk Permainan Kartu.....	18

Gambar 4.35 Lembar Kerja Perancangan Kemasan Permainan Kartu.....	18
Gambar 4.36 Digitalisasi Sketsa Kemasan Permainan Kartu.....	18
Gambar 4.37 Layout Perancangan Kemasan Permainan Kartu.....	18
Gambar 4.38 Perancangan Elemen Visual Kemasan Permainan Kartu.....	18
Gambar 4.39 <i>Finishing</i> Elemen Visual Kemasan Permainan Kartu.....	18
Gambar 4.40 Enam Jenis Kartu Kopi Nusantara.....	18
Gambar 4.41 Enam Jenis Kartu Kopi Nusantara Terbaik.....	18
Gambar 4.42 Enam Jenis Kartu Kopi Nusantara Buruk.....	18
Gambar 4.43 Enam Jenis Kartu Spesial Dan Sampul belakang.....	18
Gambar 4.44 Desain Akhir Lembar Petunjuk Permainan Kartu.....	18
Gambar 4.45 Desain Akhir Kemasan Permainan Kartu <i>Front Side</i>	18
Gambar 4.46 Desain Akhir Kemasan Permainan Kartu <i>Back Side</i>	18

DAFTAR TABLE

Table 3.1 Langkah Kerja Perancangan Dan Pembuatan Permainan Kartu.....	24
--	----