

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU *POP-UP* ANAK
USIA 4 - 8 TAHUN TENTANG HEWAN MAMALIA DI TAMAN
MARGASATWA RAGUNAN JAKARTA

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya (D3)



Disusun Oleh:

FIRLIANSYAH ZULKA ANANZA

NIM: 21100054

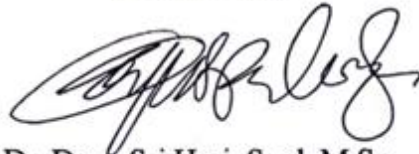
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku *Pop-up* Anak Usia 4-8 Tahun Tentang Hewan Mamalia Di Taman Margasatwa Ragunan Jakarta
Penulis : Firliansyah Zulka Ananza
NIM : 21100054
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis tanggal 25 Juli 2024.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji



Dr. Dayu Sri Heri, S.pd., M.Sn.
NIP. 197602012002122001

Anggota 1



Ogie Urvite, M.Si.

Anggota 2



Yusuf Nuryachman, S.T., M.M.S.I.
NIP. 197711132010121001



Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Supriyanti, S.Kom., MT
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Pop-up Anak Usia 4-8
Tahun Tentang Hewan Mamalia Di Taman
Margasatwa Ragunan Jakarta
Penulis : Firliansyah Zulka Ananza
NIM : 21100054
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 12 Juli 2024

Pembimbing 1



Lani Siti Noor Aisyah, M. Ds
NIP. 198501122019032016


Pembimbing 2



Citrani E. L. Nur S.Sn., M.I.Kom.

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurasjah, M.Pd
NIP. 199308012020122013

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Firliansyah Zulka Ananza
NIM : 21100054
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: "PERANCANGAN BUKU POP-UP ANAK USIA 4 – 8 TAHUN TENTANG HEWAN MAMALIA DI TAMAN MARGASATWA RAGUNAN JAKARTA" adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 12 Juli 2024

Yang menyatakan,



Firliansyah Zulka Ananza
NIM: 21100054

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Firliansyah Zulka Ananza
NIM : 211000
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

demikian 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* Anak Usia 4 – 8 Tahun Tentang Hewan Mamalia

Di Taman Margasatwa Ragunan Jakarta beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

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 sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 12 Juli 2024

Yang menyatakan.


Firliansyah Zulka Ananza
NIM. 21100054

ABSTRAK

Ragunan Wildlife Park is one of the educational tourist destinations in Jakarta which was founded on September 19 1864. Ragunan Wildlife Park has a diverse collection of animals, one of which is a group of mammals. The author used observation and interview methods to find out which mammals are interesting to introduce to children. Using this method can strengthen sources of information related to mammals. However, this experience will be more interesting if it is equipped with interesting educational media. Therefore, the author designed a pop-up book by applying visual elements such as color, shape, typography, illustrations, so that in the composition of this pop-up book it can provide factors as an effective means of communication in children's learning, especially in increasing children's knowledge about mammals preserved in the Ragunan Wildlife Park, Jakarta.

Key Words: Ragunan, Pop-up Books, Mammals.

Taman Margasatwa Ragunan merupakan salah satu destinasi wisata edukatif di Jakarta yang didirikan sejak 19 September tahun 1864. Taman Margasatwa Ragunan memiliki beragam koleksi satwa hewan salah satunya kelompok hewan mamalia. Penulis melakukan metode observasi, wawancara dan studi pustaka untuk mengetahui hewan mamalia yang menjadi daya tarik untuk dikenalkan kepada anak-anak. Dengan menggunakan metode tersebut dapat memperkuat sumber-sumber informasi terkait satwa mamalia. Namun pengalaman tersebut akan lebih menarik jika dilengkapi dengan media edukasi yang menarik. Oleh sebab itu, penulis mendesain buku *pop-up* dengan menerapkan elemen-elemen visual seperti warna, bentuk, tipografi, ilustrasi, agar didalam susunan buku *pop-up* ini dapat memberikan faktor-faktor sebagai sebuah sarana komunikasi yang efektif dalam pembelajaran anak-anak terutama dalam meningkatkan pengetahuan anak-anak tentang hewan mamalia yang dilestarikan di Taman Margasatwa Ragunan Jakarta.

Kata Kunci : Ragunan, Buku Pop-up, Mamalia.

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan laporan Tugas Akhir adalah salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat merancang karya Tugas Akhir dan menyelesaikan pendidikan Diploma III Program Studi Desain Grafis, Politeknik Negeri Media Kreatif. Judul Tugas Akhir ini adalah “Perancangan Buku *Pop-up* Anak Usia 4 – 8 Tahun tentang Hewan Mamalia di Taman Margasatwa Ragunan Jakarta”.

Penulisan laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada pihak-pihak yang telah membantu banyak dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini.

1. Dr. Tipri Rose Kartika, MM., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany R., M.Si., selaku Wakil Direktur I Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama S., S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Yayah Nurasih, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.
5. Dr. Dayu Sri Heri, S.pd., M.Sn. selaku dosen ketua penguji sidang tugas akhir.
6. Ogie Urvile, M.Si. selaku dosen anggota I penguji sidang tugas akhir.
7. Lani Siti Noor Aisyah, M. Ds. selaku dosen Pembimbing I.
8. Citrani E. L. Nur S.Sn., M.I.Kom. selaku dosen Pembimbing II.
9. Ibu Rina dan Ibu Dian selaku Kasie dan Staff Sub Kelompok Konservasi, Peragaan, Penelitian, dan Pengembangan Taman Margasatwa Ragunan.

10. Kepada kedua Orang Tua serta kedua adik penulis yang selalu mendukung, memotivasi dan mendoakan.
11. Keluarga penulis yang selalu mendukung dan mendoakan.
12. Teman-teman magang MSIB Batch 6 SEAMEO RECFON yang telah memberikan dukungan, motivasi, bantuan dalam hal apapun.
13. Teman-teman jurusan Desain Grafis Angkatan 2021 yang telah memberikan dukungan, motivasi, bantunya.
14. Para Dosen dan Staf Jurusan Desain Grafis serta karyawan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama 3 (tiga) tahun penulis menempuh pendidikan di sini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk laporan Tugas Akhir ini.

Jakarta, 25 Juli 2024

Firliansyah Zulka Ananza

NIM. 21100054

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
PRAKATA	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Desain Grafis	6
1. Teori Ilustrasi	6
a. Fungsi Ilustrasi dalam Buku Anak	7
b. Gaya Ilustrasi	7
2. Teori Warna	8
3. Teori Tipografi	8
a. Fungsi Tipografi.....	9
4. Teori Layout.....	10
a. Fungsi Layout.....	10
B. Psikologi Perkembangan Anak.....	11
C. Buku Pop-Up Anak.....	11
1. Jenis-jenis <i>Pop-up</i>.....	13
2. Manfaat Buku <i>Pop-up</i>.....	14
3. Jenis Kertas untuk <i>Pop-up</i>	16
D. Satwa Mamalia.....	17
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	25
A. Data/Objek Penulisan.....	25
1. Data Lembaga/Insatnsi	25

2. Analisa Khalayak Sasaran.....	26
3. Objek Karya.....	26
4. Spesifikasi Karya.....	27
B. Teknik Pengumpulan Data	27
1. Observasi.....	27
2. Wawancara	28
3. Studi Pustaka	28
C. Ruang Lingkup.....	28
1. Peran Penulis.....	28
2. Katagori Karya.....	29
3. Ide Kreatif.....	29
D. Langkah Kerja	29
1. Pra Produksi	29
2. Produksi.....	31
3. Pasca Produksi.....	32
BAB IV PEMBAHASAN.....	33
A. Langkah Kerja.....	33
1. Praproduksi	33
a. Ide Konsep	33
2. Produksi.....	34
a. Pembuatan Sketsa.....	34
b. Proses Digitalisasi	36
c. Hasil Cetak dan Proses <i>Cutting</i>	39
d. Proses Penempelan dan Penyusunan	40
e. Hasil Karya	41
f. Media Pendukung	45
BAB V PENUTUP	49
A. Kesimpulan	49
B. Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Contoh gambar ilustrasi	7
Gambar 2 Contoh buku <i>pop-up</i> anak	14
Gambar 3 Babi Rusa (<i>Babyrousa</i>	17
Gambar 4 Rusa Bawean (<i>Axis Kuhlli</i>)	18
Gambar 5 Kijang Emas (<i>Muntiacus muntjak</i>)	18
Gambar 6 Gajah Sumatera (<i>Elephas maximus sumatranus</i>)	19
Gambar 7 Binturong (<i>Arctictis binturong</i>)	20
Gambar 8 Orangutan (<i>Pongo pygmaeus</i>)	20
Gambar 9 Beruang Madu (<i>Helarctos malayanus</i>)	20
Gambar 10 Banteng (<i>Bos javanicus</i>)	22
Gambar 11 Anoa (<i>Bubalus depressicornis</i>)	22
Gambar 12 Harimau Sumatera (<i>Panthera tigris sumatrae</i>)	23
Gambar 13 Logo Taman Margasatwa Ragunan	24
Gambar 14 Dokumentasi observasi	26
Gambar 15 Dokumentasi wawancara	27
Gambar 16 <i>Mind Mapping</i>	29
Gambar 17 <i>Moodboard</i> profil dan produk	29
Gambar 18 Sketsa Cover	33
Gambar 19 <i>Layout</i> isi halaman	34
Gambar 20 sketsa dan mockup	35
Gambar 21 <i>Font</i> Atma dan TT Hover Pro Trial	35
Gambar 22 Warna utama yang dipilih dari <i>moodboard</i>	36
Gambar 23 Cover buku <i>pop-up</i>	36
Gambar 24 Salah satu proses digitalisasi objek dengan cara <i>tracing</i>	37
Gambar 25 Beberapa <i>layout</i> isi halaman buku <i>pop-up</i>	38
Gambar 26 Hasil cetak dan proses <i>cutting</i>	38
Gambar 27 Hasil penempelan gambar dan penyusunan	40

Gambar 28 Hasil Karya	44
Gambar 29 Desain x-banner	45
Gambar 30 Desain kaos <i>T-Shirt</i> anak-anak	46
Gambar 31 Sticker	46
Gambar 32 Desain pin	47
Gambar 33 Desain topi rimba	47
Gambar 34 Desain Thumblr	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	55
Lampiran 2. Lembar Bimbingan TA	56
Lampiran 3. Foto Dokumentasi Sidang Tugas Akhir.....	58
Lampiran 4. Teks Wawancara	59