

ABSTRAK

PERANCANGAN DESAIN BUKU MENULIS HURUF TEGAK BERSAMBUNG SEBAGAI MEDIA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS ANAK SEKOLAH DASAR

Oleh
Erik Wijaya
NRP: 1064157

Telah dilaporkan bahwa tingkat daya tulis anak terhadap huruf tegak bersambung mengalami keterpurukan. Hasil riset MBE (*Managing Basic Education*) melaporkan hanya 19% anak SD Indonesia bisa menulis tulisan tegak bersambung dengan baik. Di kota Bandung yang juga disebut sebagai Kota Pendidikan mengalami persoalan yang sama. Dua ratus hasil uji coba menulis di tiga SD (SDN Sukawarna, SDN Sukajadi, SD Gagas Ceria) pun telah diterima. Tercatat hanya 22% dari mereka mampu menulis huruf tegak bersambung dengan baik. Persoalan ini diakibatkan oleh ketidak-tersediaan buku yang tepat bagi mereka untuk digunakan.

Dalam mendalami pembahasan, penulis melakukan analisis observasi, wawancara, serta studi literatur tentang bagaimana merancang buku menulis anak yang tepat. Teori *Multiple Intelligences* (Gartner, 1983) memaparkan prinsip-prinsip perancangan buku anak yang dapat diterapkan secara efektif.

Pada akhirnya, penulis memperoleh informasi bahwa buku menulis anak haruslah mudah dan menyenangkan. Untuk itu, buku menulis mereka haruslah memiliki pedoman yang mudah diikuti dan melibatkan ilustrasi hewan di dalamnya. Strategi menulis dan mewarnai tentulah menjadi metode yang cerdas dalam buku ini. Sebagai tambahan, perancangan poster dan pajangan buku juga diikutsertakan sebagai media promosi sehingga buku yang berjudul “Menulis Huruf Tegak Bersambung Bersama Hewan A-Z” diharapkan menjadi solusi untuk mengatasi persoalan di atas.

Kata kunci: desain buku, menulis, tegak bersambung, anak sekolah dasar

ABSTRACT

THE BOOK DESIGN ON WRITING CURSIVE LETTER AS A MEDIA IN ORDER TO IMPROVE WRITING SKILL ABILITY FOR PRIMARY SCHOOL STUDENTS

Submitted by
Erik Wijaya
NRP: 1064157

It had been reported that the cursive writing of student in primary schools is experiencing a fall. MBE Research in 2004 reported that only 19% of Indonesian primary school students could write cursive properly. Bandung, also referred as the City of Education is experiencing the similar problem. Two hundred writing trial results in three primary schools (SDN Sukawarna, SDN Sukajadi 8 and SD Gagas Ceria) had been received. The result shows that only 22% of them were able to write in cursive properly. This problem is caused by the unavailability of writing book that proper for them to use.

Fathom the study, the authors conduct some observations, interviews, and literature on how to design a children's writing book properly. Theory of Multiple Intelligences (Gartner , 1983) described the principles that could be applied in designing children's writing book effectively .

Eventually, the authors obtain information that children's writing book should be easy and fun. Therefore, their writing book should have an easy guide to follow and engaging animal illustration in it. The strategy of writing and drawing certainly to be a clever method in this book. In addition, a poster design and a book display design also take part as promotion media so that the book of "Writing Cursive Letter with Animal A-Z" is expected to be a solution to overcome the above problem.

Keywords: book design, writing, cursive, primary school students

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	v
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
GLOSARIUM	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	2
1.3 Tujuan Perancangan	2
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	2
1.5 Skema Perancangan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Sejarah Tulisan Tegak Bersambung	6
2.2 Menulis Tegak Bersambung	6
2.3 Teori Genggaman Pensil	11
2.4 Teori Psikologi Anak	12
2.5 Teori Buku Anak	13
2.5.1 Anatomi buku	14
2.5.2 Teori Layout	15
2.5.3 Grid Sistem	16
2.5.4 Teori Typography	16

2.5.5 Teori Ilustrasi	16
2.5.6 Teori Warna	17
2.5.7 Teori Bentuk	17
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	19
3.1 Data dan Fakta	19
3.1.1 Lembaga terkait	19
3.1.2 Proyek Sejenis	22
3.2 Analisis Permasalahan	26
3.3 Analisis STP	32
3.4 Analisis SWOT	32
BAB IV PEMECAHAN MASALAH	33
4.1 Konsep Komunikasi	33
4.2 Konsep Kreatif	35
4.3 Konsep Media	37
4.4 Hasil Karya	38
4.4.1 Menyederhanakan Huruf Tegak Bersambung	38
4.4.2 Ilustrasi Huruf dan Karakter Hewan	39
4.4.3 Buku	41
4.4.3.1 Halaman Sampul	42
4.4.3.2 Halaman Judul	43
4.4.3.3 Halaman Persiapan	44
4.4.3.4 Halaman Latihan Goresan	44
4.4.3.5 Halaman Penulisan Huruf	45
4.4.3.6 Halaman Penulisan Angka	48
4.4.3.7 Halaman Penulisan Pangram	49
4.4.3.8 Halaman Kertas Bergaris	50
4.4.4 Media Promosi.....	51
4.4.4.1 Poster	51
4.4.4.2 Pajangan Buku	52
4.4.5 <i>Gimmick</i>	54

4.5 Jadwal Pelaksanaan	54
4.6 Biaya Operasional	55
BAB V PENUTUP	56
5.1 Kesimpulan	56
5.2 Saran kepada Mahasiswa	57
5.3 Saran kepada Pemerintah	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Contoh Huruf Tegak Bersambung	9
Gambar 2.2	Huruf Besar dan Kecil Tegak Bersambung	10
Gambar 2.3	Aplikasi Huruf Tegak Bersambung dalam kalimat	10
Gambar 2.4	Ilustrasi Postur Genggaman Pensil Anak	11
Gambar 2.5	Genggaman Tripod Dinamik	11
Gambar 2.6	Hubungan Bentuk terhadap Fokus	18
Gambar 3.1	Terampil Menulis Huruf Tegak Bersambung	22
Gambar 3.2	Menulis Tegak Bersambung dan Peribahasa	23
Gambar 3.3	Menulis Huruf Tegak Bersambung	24
Gambar 3.4	<i>My Book of CURSIVE WRITING LETTERS</i>	25
Gambar 3.5	Diagram Menulis Tegak Bersambung kelas 1 s.d. 3	27
Gambar 3.6	Contoh Tulisan Anak yang Baik	27
Gambar 3.7	Contoh Tulisan Anak yang Harus Diperbaiki	27
Gambar 3.8	Contoh Buku Menulis yang Digunakan	29
Gambar 4.1	Huruf Sassoan Infant	34
Gambar 4.2	<i>Kids Color Stuff</i>	35
Gambar 4.3	Huruf Tegak Bersambung yang Disederhanakan	38
Gambar 4.4	Ilustrasi Huruf di dalam Hewan Aa-Jj	39
Gambar 4.5	Ilustrasi Huruf di dalam Hewan Kk-Zz	40
Gambar 4.6	Buku	41
Gambar 4.7	Sampul bagian Luar	42
Gambar 4.8	Sampul Bagian Dalam	43
Gambar 4.9	Halaman Judul	43
Gambar 4.10	Halaman Persiapan	44
Gambar 4.11	Halaman Latihan Goresan	44
Gambar 4.12	Halaman Penulisan Huruf Aa	45
Gambar 4.13	Halaman Penulisan Huruf Bb-Cc	45
Gambar 4.14	Halaman Penulisan Huruf Dd-Mm	46
Gambar 4.15	Halaman Penulisan Huruf Nn-Ww	47

Gambar 4.16	Halaman Penulisan Huruf Xx-Zz	48
Gambar 4.17	Halaman Penulisan Angka	48
Gambar 4.18	Halaman Penulisan Pangram	49
Gambar 4.19	Halaman Kertas Bergaris	50
Gambar 4.20	Poster Promosi	51
Gambar 4.21	Denah Pajangan Buku	52
Gambar 4.22	Stiker Pajangan Buku	53
Gambar 4.23	Pajangan Buku	53
Gambar 4.24	<i>Gimmick</i>	54

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah kemampuan menulis tegak bersambung SDN Sukawarna	26
Tabel 3.2 Jumlah kemampuan menulis tegak bersambung SDN Sukajadi 8	26
Tabel 3.3 Jumlah kemampuan menulis tegak bersambung SD Gagas Ceria	26
Tabel 4.1 Biaya Operasional Proyek Buku Menulis Tegak Berambung	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A: DATA PENULIS	62
Lampiran B: RANGKUMAN WAWANCARA	63
Lampiran C: LEMBARAN KUESIONER	65
Lampiran D: FOTO PELAKSANAAN TES MENULIS	67
Lampiran E: PROPOSAL PENGAJUAN DANA	68
Lampiran F: TESTIMONI BUKU DI SDN SUKAWARNA	69
Lampiran G: TESTIMONI BUKU DI SDN SUKAJADI 8	72
Lampiran H: TESTIMONI BUKU DI SD GAGAS CERIA	75
Lampiran I: HARGA PERCETAKAN BUKU	78
Lampiran J: HARGA PERCETAKAN <i>GIMMICK</i>	79
Lampiran K: HARGA PERCETAKAN POSTER	80
Lampiran L: SKETSA-SKETSA PERANCANGAN	81

GLOSARIUM

Alfabet	: Kelompok huruf A-Z
Artistik	: Memiliki nilai seni
Desain	: Rancangan
Font	: Huruf
<i>Gimmick</i>	: Produk pelengkap
Grafologi	: Ilmu suratan tangan
Grid	: Pola yang teratur
Humoris	: Jenaka
Ilustrasi	: Gambaran
Imajinasi	: Daya hayal
<i>Infraboard</i>	: Papan plastik yang berongga
Kapital	: Besar
Karakter	: Sifat individu
Kuesioner	: Riset pertanyaan tertulis
Metode	: Cara teratur
Organik (bentuk)	: Sudut tak bersiku
Pangram	: Kalimat menggunakan semua huruf
Poster	: Plakat pengumuman atau iklan
Praktis	: Mudah
Proposal	: Rancangan kerja
Psikologi	: Ilmu prilaku
Simbolik	: Lambang
Skema	: Rangka
Stiker	: Lembar tempel
Teori	: Asas dasar suatu ilmu pengetahuan
Tipografi	: Ilmu penulisan
<i>Tracing</i>	: Menjiplak
Verbal	: Secara lisan