

ABSTRAK

Andreas Darry Yamin

Rancangan Karya Desain

Book Desain Pengenalan dan Pencegahan Global Warming Sejak Dini

Belakangan ini cuaca semakin susah diperkirakan, bencana terkait cuaca kerap kali terjadi. Sebagian besar masyarakat mengetahui hal ini disebabkan pemanasan global. Namun apa yang menyebabkan pemanasan global masih luput dari kebiasaan hidup sebagian masyarakat. Hal ini disebabkan karena dahulu anggapan masyarakat terhadap permasalahan pemanasan global hanyalah sekedar isu, sehingga pengetahuan mengenai penyebab pemanasan global masih minim. Untuk bisa mengubah kebiasaan masyarakat yang ramah lingkungan, maka diperlukan adanya sebuah media yang memberi pengetahuan tentang pemanasan global kepada masyarakat sejak dini. Dengan adanya buku ini, diharapkan agar masyarakat sejak dini bisa menerapkan kebiasaan hidup ramah lingkungan hingga dewasa.

Kata kunci:

Buku ensiklopedia kreatif, pemanasan global

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	ii
Surat Pernyataan Orisinalitas Laporan Penelitian	iii
Surat Pernyataan Publikasi Laporan Penelitian	iv
Kata Pengantar	v
Abstrak	vii
DAFTAR ISI	viii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	3
1.3 Tujuan Perancangan	4
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	4
1.5 Skema Perancangan	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pemanasan Global	6
2.1.1 Penyebab Pemanasan Global	7
2.1.2 Akibat Pemanasan Global	9
2.2 Tinjauan Psikologi Anak	11
2.3 Ensiklopedi	15
2.3.1 Sejarah Ensiklopedi di Dunia Modern	15
2.3.2 Ensiklopedia di Indonesia	15
2.3.3 Tujuan Ensiklopedia	16
2.4 Komik	16
2.4.1 Pengertian Komik	16
2.4.2 Teknik Pembuatan Komik	17
2.4.3 Pengaruh Komik Terhadap Psikologi Anak	17

2.5 Book Design	19
2.5.1 Tinjauan Tentang Unsur Gambar	21
2.5.1.1 Garis (<i>Line</i>)	21
2.5.1.2 Kualitas Gelap Terang (<i>Value</i>)	22
2.5.1.3 Bentuk dan Ruang (<i>Shape and Space</i>)	22
2.5.1.4 Pola (<i>Pattern</i>)	22
2.5.1.5 Tekstur (<i>Texture</i>)	23
2.5.1.6 Warna (<i>Colors</i>)	23
2.5.1.6.1 Klasifikasi Warna Berdasarkan Sensasinya	23
2.5.1.6.2 Kualitas Warna Berdasarkan Karakteristiknya	23
2.5.1.6.3 Klasifikasi Warna Berdasarkan Maknanya	23
2.5.2 Tinjauan Unsur Komposisi	25
2.5.2.1 Penataan <i>Layout</i>	25
2.5.2.1.1 Komposisi Secara Umum	25
2.5.2.1.2 Perkembangan Komposisi	25
2.5.2.1.3 Warna dan Komposisi	25
2.5.2.2 Tinjauan Perspektif Sederhana	26
2.5.2.3 Tinjauan Teori Tata Cahaya	26
2.5.3 Tinjauan Gambar Ilustrasi	27
2.5.3.1 Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Sifat dan Fungsi	27
2.5.3.2 Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Alat	27
2.5.3.3 Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Teknik	28
2.5.3.4 Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Gaya Gambar	29
2.5.4 Tinjauan Tipografi	31
2.5.5 Tinjauan Cover Buku	32
2.6 Teori Game	32
2.6.1 Pengertian Game	32

2.6.2 Metode Pembuatan Board Game	33
2.6.3 Pengaruh Bermain Bagi Perkembangan Anak	36
BAB III ANALISIS MASALAH	
3.1 Data dan Fakta	40
3.1.1 Perusahaan / Lembaga Terkait	40
3.1.2 Tinjauan terhadap Proyek / Persoalan Sejenis	44
3.1.3 Kuesioner	49
3.2 Analisis Terhadap Permasalahan dan Data	54
3.2.1 Segmentasi Pangsa Pasar	56
3.2.2 Strength Weakness Opportunity Threat	58
BAB IV PEMECAHAN MASALAH	
4.1 Konsep Komunikasi	60
4.2 Konsep Kreatif	62
4.3 Konsep Media	63
4.4 Hasil Karya	64
4.4.1 Desain Buku	64
4.4.1.1 Desain Karakter	64
4.4.1.2 Desain Halaman Cover	65
4.4.1.3 Desain Halaman Pelengkap	66
4.4.1.4 Desain Halaman Bab	68
4.4.1.5 Desain Halaman Isi	69
4.4.2 Desain Permainan	72
4.4.3 Desain Media Promosi	73
4.5 Perincian Biaya Produksi	79
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	81
5.2 Saran	81

5.2.1 Diri Sendiri	81
5.2.2 Pihak Universitas	81
5.2.3 Masyarakat	82
DAFTAR PUSTAKA	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
DAFTAR LAMPIRAN DAN LAMPIRAN	
SARAN DAN KOMENTAR DOSEN PENGUJI SIDANG TUGAS AKHIR	
UCAPAN TERIMA KASIH	
DATA PENULIS	