

ABSTRAK

Di era globalisasi, Matematika sangat diperlukan terlebih sejak jaman modern dengan meningkatnya teknologi. Hingga saat ini, ilmu Matematika merupakan ilmu yang wajib dipelajari sedari kecil hingga kita tua. Secara tidak sadar sejak kecil sebelum mengenal sekolah, manusia sudah mengenal ilmu Matematika secara sederhana. Seperti contohnya pada saat kita mulai menghitung, mengenal angka hingga berkomunikasi dengan sesama. Matematika sudah menjadi bagian ilmu yang sangat penting dalam berinteraksi di lingkungan sekitar. Karena itu, Matematika dipelajari dan dijadikan sebagai ilmu pengetahuan yang umum dipelajari di seluruh dunia.

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang sangat penting dan juga berguna hingga masa tua nanti. Namun buku pelajaran Matematika yang ada di Indonesia saat ini masih sangat sederhana dan tidak dapat menarik hati anak-anak. Padahal untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, buku belajar merupakan pendukung utama anak dalam mengikuti proses belajar. Maka dari itu, buku panduan anak belajar Matematika memerlukan tampilan visual dan system yang menarik, kreatif dan inovatif. Tidak hanya berisi tulisan yang membuat anak merasa bosan, tapi juga perlu ilustrasi yang secara visual dapat mengantarkan anak-anak dalam proses belajar yang menyenangkan.

Kata Kunci: Desain Buku, Pelajaran Matematika, Ilustrasi

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN.....	ix
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN.....	x
ABSTRAK.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	3
1.3 Tujuan Perancangan.....	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	4
1.4.1 Sumber Data.....	4
1.4.1.1 Data Primer.....	4
1.4.1.1 Data Sekunder.....	4
1.4.2 Teknik Pengumpulan Data.....	4
1.4.2.1 Observasi.....	4
1.4.2.2 Wawancara.....	5
1.4.2.3 Studi Pustaka.....	5
1.4.2.4 Kuesioner.....	5
1.5 Skema Perancangan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Landasan Teori Desain.....	6
2.1.1 Buku.....	6
2.1.2 Prinsip Dasar Tipografi Buku.....	6
2.1.2.1 <i>Contrast</i>	6
2.1.2.2 <i>Alignment</i>	7

2.1.2.3	<i>Repetition</i>	7
2.1.2.4	<i>Proximity</i>	7
2.1.3	Anatomi Buku.....	7
2.1.4	Struktur Buku Pelajaran.....	8
2.1.5	Ilustrasi.....	9
2.1.6	Interaktif.....	9
2.1.7	Warna.....	9
2.2	Landasan Teori Pembelajaran Matematika Kreatif.....	10
2.2.1	Definisi Pembelajaran.....	10
2.2.2	Definisi Belajar secara Kreatif.....	11
2.2.3	Definisi Matematika.....	11
2.3	Landasan Teori Ekonomi Segmentasi Pasar.....	12
2.4	Landasan Teori Promosi.....	14
2.4.1	Pengertian dan Tujuan Promosi.....	14
2.4.2	Promotion Mix.....	15
2.5	Landasan Teori Psikologi Anak Berusia 5-6 Tahun.....	16
2.6	Landasan Teori Anak Berusia 5-7 Tahun yang Belajar Matematika	18
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....		19
3.1	Data dan Fakta.....	19
3.1.1	Lembaga Terkait – Pusat Penerbit Buku Pembelajaran Erlangga For Kids.....	19
3.1.2	Perkembangan Matematika di Indonesia.....	20
3.1.3	Wawancara dan Observasi.....	21
3.1.3.1	Hasil Wawancara dengan Psikolog Anak.....	21
3.1.3.2	Hasil Wawancara dengan Guru Sekolah dan Guru Les Pengajar Matematika di Sekolah dan Tempat Kursus.....	22
3.1.3.3	Hasil Kuesioner dari Para Orang Tua Anak Berusia 5-7 Tahun.....	23
3.1.3.4	Hasil Observasi dari Anak Berusia 5-7 Tahun.....	24
3.1.4	Tinjauan Terhadap Proyek / Program Sejenis.....	24
3.1.4.1	Tinjauan Terhadap Buku Pembelajaran Matematika	

	Dalam Negeri untuk Anak Berusia 5-7 Tahun....	24
3.1.4.2	Tinjauan Terhadap Buku Pembelajaran Matematika	
	Luar Negeri untuk Anak Berusia 5-7 Tahun.....	30
3.2	Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta.....	34
3.2.1	Segmentasi Pasar.....	35
3.2.2	Konsep Buku.....	35
3.2.3	<i>Positioning Product</i>	36
BAB IV	PEMECAHAN MASALAH.....	37
4.1	Konsep Komunikasi.....	37
4.2	Konsep Kreatif.....	37
4.2.1	Logo Buku.....	37
4.2.2	<i>Font</i>	38
4.2.3	<i>Frame Font</i>	39
4.2.4	Ilustrasi dan Permainan Interaktif.....	39
4.3	Konsep Media.....	41
4.4	<i>Budgeting</i>	42
4.5	Hasil Karya.....	43
BAB V	PENUTUP.....	66
5.1	Kesimpulan.....	66
5.2	Saran Penulis.....	67
DAFTAR	PUSTAKA.....	68
SARAN	DAN KOMENTAR DOSEN PENGUJI SIDANG TUGAS AKHIR..	69
UCAPAN	TERIMAKASIH.....	70
DATA	PENULIS.....	71
LAMPIRAN		72

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Presentase Antusiasme Anak dalam Belajar Matematika

Tabel 3.2 Presentase Kemampuan Anak dalam Pembelajaran Matematika

Tabel 3.3 Analisis Data Buku Pembelajaran Matematika Produksi Dalam Negeri

Tabel 3.4 Analisis Data Buku Pembelajaran Matematika Produksi Luar Negeri

Tabel 3.5 Tabel Analisis SWOT

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 3.1 Cover Buku Terbitan Departemen Pendidikan Nasional
- Gambar 3.2 Contoh Layout Dalam Buku Terbitan Departemen Pendidikan Nasional
- Gambar 3.3 Cover dan Isi Buku Terbitan Erlangga
- Gambar 3.4 Cover dan Isi Buku Terbitan Esis
- Gambar 3.5 Cover dan Isi Buku Terbitan Yudhistira
- Gambar 3.6 Cover dan Isi Buku Terbitan BIP
- Gambar 3.7 Cover dan Isi Buku Matematika Kreatif (Maheera)
- Gambar 3.8 Cover dan Isi Buku Fun Math (TransMedia)
- Gambar 3.9 Cover Buku Matematika Kreatif (MediaKita)
- Gambar 3.10 Cover Buku Pembelajaran Matematika
- Gambar 3.11 Cover Buku Pembelajaran Matematika (Quadra)
- Gambar 3.12 Cover dan Isi Buku Matematika Produksi Inggris
- Gambar 3.13 Contoh Cover Buku untuk Anak 3 Tahun ke Atas
- Gambar 3.14 Contoh Buku Luar Negeri yang Menggunakan Media Interaktif (*Sticker Book*)
- Gambar 3.15 Contoh Buku Luar Negeri yang Dipasarkan di Indonesia
- Gambar 3.16 Contoh Cover Buku Latihan Soal-Soal
- Gambar 3.17 Contoh Cover Buku Pembelajaran Matematika untuk Anak Berusia 5 Tahun ke Atas
- Gambar 3.18 Contoh Desain Layout dan Ilustrasi Buku Produksi Luar Negeri
- Gambar 3.19 Contoh Buku Matematika Produksi China
- Gambar 4.1 Tokoh Utama Dalam Buku
- Gambar 4.2 Ilustrasi Buku
- Gambar 4.3 Contoh Layout
- Gambar 4.4 Sketsa dan Pewarnaan untuk Cover
- Gambar 4.5 Sketsa dan Pewarnaan Perkenalan Karakter
- Gambar 4.6 Sketsa dan Pewarnaan untuk Gambar Dapur
- Gambar 4.7 Sketsa dan Pewarnaan untuk Laboratorium (1)
- Gambar 4.8 Sketsa dan Pewarnaan untuk Laboratorium (2)

Gambar 4.9 Sketsa dan Pewarnaan untuk Intro

Gambar 4.10 Sketsa dan Pewarnaan untuk Gambar Borobudur

Gambar 4.11 Sketsa dan Pewarnaan untuk Gambar Bali

Gambar 4.12 Sketsa dan Pewarnaan untuk Gambar Big Ben

Gambar 4.13 Sketsa dan Pewarnaan untuk Gambar Mesir (1)

Gambar 4.14 Sketsa dan Pewarnaan untuk Gambar Mesir (2)

Gambar 4.15 Sketsa dan Pewarnaan untuk Gambar Kutub Utara (1)

Gambar 4.16 Sketsa dan Pewarnaan untuk Gambar Kutub Utara (2)

Gambar 4.17 Sketsa dan Pewarnaan untuk Gambar Negara China

Gambar 4.18 Sketsa dan Pewarnaan untuk Gambar Texas

Gambar 4.19 Sketsa dan Pewarnaan untuk Negara India

Gambar 4.20 Sketsa dan Pewarnaan untuk Cover Buku Seri ke-2

Gambar 4.21 Sketsa dan Pewarnaan untuk Cover Buku Seri ke-3

Gambar 4.22 Layout 1

Gambar 4.23 Layout 2

Gambar 4.24 Layout 3

Gambar 4.25 Layout 4

Gambar 4.26 Layout 5

Gambar 4.27 Layout 6

Gambar 4.28 Layout 7

Gambar 4.29 Layout 8

Gambar 4.30 Layout 9

Gambar 4.31 Layout 10

Gambar 4.32 Layout 11

Gambar 4.33 Layout 12

Gambar 4.34 Layout 13

Gambar 4.35 Layout 14

Gambar 4.36 Layout 15

Gambar 4.37 Layout 16

Gambar 4.38 Layout Cover

Gambar 4.39 Poster Promosi Ukuran A2

Gambar 4.40 X-Banner (60 x 160 cm)

Gambar 4.41 Mini X-Banner (21 x 42 cm)

Gambar 4.42 Iklan Majalah & Tabloid (20,5 x 17,5 cm)

Gambar 4.43 Leaflet Ukuran A5

Gambar 4.44 Pin untuk SPG & SPB (7 x 7 cm)

Gambar 4.45 Permainan Hitung (24,5 x 4 cm)

Gambar 4.46 Customer Promo Penggaris (18 cm)

Gambar 4.47 Asesoris untuk Display Launching Buku

Gambar 4.48 SPB & SPG untuk Launching Buku