

ABSTRAK

Vicky Lesmana Sugiaman

Rancangan karya desain

Book Design: Pengenalan Moral untuk Anak Usia 7-12 tahun

Dewasa ini, banyak sekali orang tua yang hanya memiliki sedikit waktu untuk mendidik anaknya, dikarenakan kedua orang tuanya sibuk bekerja, selain itu juga ditambahnya dengan orang tua yang menikah muda, sehingga mereka belum siap memiliki anak tetapi sudah memiliki anak, akibatnya nilai moral anak mulai ‘hilang’ sedikit demi sedikit. Dengan buku ini, anak-anak akan mulai diperkenalkan moral yang paling dasar dengan cara yang menarik tanpa membuat anak-anak bosan, yaitu dengan gambar-gambar yang menarik dengan diberi sedikit *text*, dan juga penerapan *pop-up* pada setiap halamannya.

Keywords:

Book design, anak-anak, moral

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	ii
Surat Pernyataan Orisinalitas Laporan Penelitian	iii
Surat Pernyataan Publikasi Laporan Penelitian	iv
Kata Pengantar	v
Abstrak	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	
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
1.5 Skema Perancangan	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Perkembangan Moral	6
2.1.1 Arti Perilaku Moral	6
2.1.2 Peran Hati Nurani dalam Perkembangan Moral	7
2.1.3 Peran Rasa Bersalah dalam Perkembangan Moral	8
2.1.4 Perkembangan Moral Menurut para Ahli	9
A. Piaget	9
B. Kholberg	10
2.2 Tinjauan Perkembangan Anak Usia 7-12 tahun	11
2.2.1 Menurut Teori para Ahli	11
2.2.2 Perkembangan Fisik	12
2.2.3 Perkembangan Mental	13
2.2.4 Perkembangan Emosional	13

2.3 Pengaruh Membaca Bagi Anak-Anak	13
2.4 Psikologis Warna	14
2.5 <i>Book Design</i>	16
2.5.1 Buku	16
2.5.1 Element-Element yang Terdapat dalam <i>Book Design</i>	17
2.6 Tinjauan Gaya Pop-up	20
2.6.1 Pengertian Gaya Pop-up	20
2.6.2 Sejarah Pop-up	20
2.6.3 Perkembangan Pop-up Dewasa Ini	21
2.7 Gaya Ilustrasi pada Buku Cerita	22
2.8 Tahapan Membuat Ilustrasi	24
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	
3.1 Data dan Fakta	26
3.1.1 Pengumpulan Data	26
A. Internet	26
B. Observasi	28
C. Wawancara	28
D. Kuesioner	30
3.1.2 Tinjauan Terhadap Proyek Sejenis	38
3.2 Analisis Terhadap Pemecahan Masalah Berdasarkan Data dan Fakta	39
3.2.1 Segmentasi Pasar (primer)	40
3.2.2 Segmentasi Pasar (sekunder)	41
3.3.3 Analisis SWOT	42
BAB IV PEMECAHAN MASALAH	
4.1 Konsep Komunikasi	43
4.2 Konsep Kreatif	45
4.2.1 Konsep Verbal	45
4.2.2 Konsep Visual	45
A. Gaya Gambar	45
B. Pengenalan Karakter	46

C. Layout	49
D. Tipografi	55
4.3 Konsep Media	57
4.4 Hasil Karya	58
4.4.1 Buku	58
4.4.2 Promosi	65
4.5 Perhitungan Biaya Produksi	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran	71
5.2.1 Diri Sendiri	71
5.2.2 Civitas Academia	71
5.2.3 Masyarakat Umum	71
DAFTAR PUSTAKA	xv
LAMPIRAN	xvi
DATA PENULIS	xxvi

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sarana Promosi Sebuah Perusahaan	21
Gambar 2.2 Atraksi dan Hiburan	21
Gambar 2.3 Promosi Restoran	21
Gambar 2.4 Promosi Museum	21
Gambar 3.1 Cover Good Manners	38
Gambar 3.2 Isi Buku Good Manners	38
Gambar 3.3 Cover Bad and Good Habit	39
Gambar 3.4 Isi Buku Bad and Good Habit	39
Gambar 4.1 Pa Boni	46
Gambar 4.2 Bu Rina	46
Gambar 4.3 Angga	47
Gambar 4.4 Ami	47
Gambar 4.5 Ina	48
Gambar 4.6 Tino	48
Gambar 4.7 Roki	49
Gambar 4.8 Karakter yang Terdapat dalam Buku	49
Gambar 4.9 Bercanda sambil membantu orangtua dirumah	50
Gambar 4.10 Berantakan? Gak banget	50
Gambar 4.11 Menyapa orang? Siapa takut	51
Gambar 4.12 Menjadi juara sejati	51
Gambar 4.13 Berhati-hatilah ketika menyebrang	52
Gambar 4.14 Belajar mengucapkan Tolong dan Terima kasih	52
Gambar 4.15 Membuang sampah pada tempatnya	53
Gambar 4.16 Ayo antri teman-teman	53
Gambar 4.17 Hindarilah permainan yang menyakiti orang lain	54
Gambar 4.18 Ayo bermain pada tempatnya	54
Gambar 4.19 Cover	58

Gambar 4.20 Pembuka tentang moral	58
Gambar 4.21 Pengenalan karakter	59
Gambar 4.22 Halaman 1 & 2	59
Gambar 4.23 Halaman 3 & 4	60
Gambar 4.24 Halaman 5 & 6	60
Gambar 4.25 Halaman 7 & 8	61
Gambar 4.26 Halaman 9 & 10	61
Gambar 4.27 Halaman 11 & 12	62
Gambar 4.28 Halaman 13 & 14	62
Gambar 4.29 Halaman 15 & 16	63
Gambar 4.30 Halaman 17 & 18	63
Gambar 4.31 Halaman 19 & 20	64
Gambar 4.32 Pentutup	64
Gambar 4.33 Media Poster ukuran A2	65
Gambar 4.34 Media Promosi Iklan Majalah ukuran 14 x 21 cm	65
Gambar 4.35 Media X Banner 60 x 160 cm	66
Gambar 4.36 Pin dengan 3 desain yang berbeda	67
Gambar 4.37 Mug	67
Gambar 4.38 Board Game ukuran 30 x 30 cm	68