

DAFTAR ISI

Cover Dalam	I
Lembar Pengesahan	II
Kata Pengantar	III
Pernyataan orisinalitas Karya	IV
Daftar Gambar	7
Daftar Tabel	8

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang	9
1.2	Permasalahan dan Ruang Lingkup	11
1.3	Tujuan Perancangan	11
1.4	Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	11
1.5	Skema Perancangan	13

BAB II LANDASAN TEORI

2.1	Pendidikan Anak Balita	14
2.2	Teori <i>Book</i> Desain	16
2.3	Teori Ilustrasi	22
2.4	Teori Warna	23
2.5	Teori Tipografi	23

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1	Perusahaan atau Lembaga Terkait.....	25
3.1.1	Gramedia	
3.1.2	Tinjauan Karya Sejenis	
3.2	Data dan Fakta.....	26
3.2.1	Sapi	
3.2.2	Manfaat Susu	
3.3	Analisis Berdasarkan Data dan Fakta.....	27
3.3.1	Segmentasi, <i>Targeting</i> , <i>Positioning</i>	
3.3.2	SWOT	

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1	Konsep Komunikasi	34
4.2	Konsep Kreatif	34
4.3	Konsep Media.....	35
4.4	Hasil Karya	36

BAB V Kesimpulan.....	49
------------------------------	-----------

Daftar Pustaka.....	50
----------------------------	-----------

Lampiran Data <i>Quisioner</i>.....	51
--	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.5.1 Skema Perancangan	13
Gambar 3.1.1 Logo Gramedia	25
Gambar 3.1.2.1 Buku “Serangga Seram”, Philip Ardagh dan Mike Gordon	26
Gambar 3.1.2.2 Buku “The Farm”, Tony Wolf	27
Gambar 3.2.3.1 Susu.....	28
Gambar 4.4.1. Buku Ilustrasi Fadil Farm Mengenal Sapi.....	36
Gambar 4.4.2. Buku Ilustrasi Fadil Farm Seri.....	37
Gambar 4.4.3. Buku Ilustrasi Fadil Farm mengenal Sapi hal 1 – 3.....	38
Gambar 4.4.4. Buku Ilustrasi Fadil Farm mengenal Sapi hal 4 – 7.....	39
Gambar 4.4.5. Buku Ilustrasi Fadil Farm mengenal Sapi hal 8 – 10.....	40
Gambar 4.4.6. Buku Ilustrasi Fadil Farm mengenal Sapi hal 11 – Resep.....	41
Gambar 4.4.7. <i>Gimmick</i> Buku Mewarnai, Balon, dan Tas Ransel.....	42
Gambar 4.4.8. <i>Gimmick</i> Tatak Makan dan Tatak Gelas	43
Gambar 4.4.9. <i>Board Game</i> dan Stiker.....	44
Gambar 4.4.10. <i>Browser Game</i> Edukasi.....	45
Gambar 4.4.11. <i>Spelling card</i>	46
Gambar 4.4.12. Poster dan X – Banner.....	47

DAFTAR TABEL

3.3.1.1 Tabel Gambar Narasumber yang memiliki anak	31
3.3.1.2. Tabel Gambar Media pembelajaran yang sering dipakai	32
3.3.1.3. Tabel Gambar Metode Pengajaran	32
3.3.1.4. Tabel Gambar Pemilihan metode visual untuk balita	33

LAMPIRAN DATA QUISIONER

Angket data Tugas Akhir 2013

Umur: Tahun

Jenis Kelamin:

Pekerjaan:

1. Apakah anda memiliki anak ? (y/n)

Usia:

- ☐ 0 – 3 tahun
- ☐ 3 – 5 tahun
- ☐ 5 – 10 tahun
- ☐ >10 tahun

2. Menurut anda, media pembelajaran anak balita apa yang efektif ?

- ☐ Buku Interaktif, misalnya buku cerita, pop-up
- ☐ Film edukasi
- ☐ Software edukasi, misalnya mini game edukatif pada gadget
- ☐ Alat peraga, misalnya balok bentuk, kartu bergambar, dll
- ☐ Lainnya,

3. Manakah metode pembelajaran yang menurut anda efektif untuk balita?

- ☐ Metode Skolastik, dimana anak didikte dan teoritis
- ☐ Fun and learning, dimana anak belajar sambil bermain

4. Anak – anak anda saat balita menerima sistem edukasi melalui?

- ☐ Preschool
- ☐ Homeschooling
- ☐ LSM (Kumon, ELS, dll)

5. Pilihlah mana yang menurut anda sesuai dengan metode pembelajaran balita ?

