

ABSTRAK

Peranan bercocok tanam sangatlah penting bagi kehidupan lingkungan dan manusia. Maka dari itu, kegiatan bercocok tanam perlu ditanamkan kepada anak-anak sedari dini, karena dari tingkat anak-anaklah kita belajar mengenal segala sesuatu dan akan menjadikannya kebiasaan. Namun sayang, masih sedikit orang tua yang mengajarkan anak mereka untuk mencintai lingkungan, untuk itu salah satu cara mengenalkan kegiatan bercocok tanam kepada anak-anak adalah buku cerita. Buku cerita merupakan media yang dari dulu sampai sekarang selalu digemari oleh anak-anak. Dari kegemaran anak membaca inilah kegiatan bercocok tanam akan dikenal oleh anak-anak, buku cerita akan dikemas menarik dan didalamnya terdapat petunjuk kegiatan bercocok tanam yang mudha dan menantang anak-anak untuk melakukannya karena anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang besar dan berani serta senang mencoba hal-hal yang baru, mereka akan mencoba kegiatan bercocok tanam serta mengerti betapa pentingnya apa yang mereka lakukan, dan membuat kegiatan bercocok tanam menjadi kebiasaan sampai mereka tumbuh dewasa.

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	v
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB 1 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
1.4.2 Metode dan teknik Pengumpulan Data.....	4
1.5 Skema Perancangan	5
BAB 2 LANDASAN TEORI	6
2.1 Desain Komunikasi Visual.....	6
2.1.1 <i>Book Design</i>	6
2.1.2 Ilustrasi untuk Anak.....	6
2.2 Buku Anak	7
2.2.1 Buku Cerita Bergambar	8
2.3 Teori Warna	10
2.3.1 Pengelompokkan Warna.....	10
2.4 Ancaman <i>Global Warming</i>	12

2.4.1 Pengentasan Ancaman <i>Global Warming</i>	12
2.5 Bercocok Tanam	13
2.5.1 Peranan Bercocok Tanam Bagi Anak.....	14
2.5.2 Peranan Bercocok Tanam Bagi Kesehatan Jasmani dan Rohani	15
2.6 Psikologi Anak.....	16
2.6.1 Tugas Perkembangan Anak.....	17
2.6.2 Bermain	20
BAB 3 DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	23
3.1 Perusahaan atau Lembaga Terkait	23
3.1.2 Tinjauan Terhadap Persoalan Sejenis.....	25
3.1.3 Hasil Kuesioner dan Wawancara.....	34
3.1.3.1 Hasil Kuesioner (Primer)	34
3.1.3.2 Hasil Kuesioner (Sekunder)	39
3.1.3.3 Hasil Wawancara	44
3.2 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta.....	46
BAB 4 PEMECAHAN MASALAH.....	49
4.1 Konsep Komunikasi.....	49
4.2 Konsep Kreatif.....	49
4.3 Konsep Media	53
4.4 Hasil Karya	56
BAB 5 PENUTUP.....	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran Penulis.....	64
5.2.1 Untuk <i>Civitas</i> Akademi Maranatha	64
5.2.2 Untuk Masyarakat Umum	65
DAFTAR PUSTAKA.....	66

DAFTAR LAMPIRAN.....	68
DATA PENULIS.....	71
UCAPAN TERIMA KASIH	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	5
Gambar 2.1	10
Gambar 3.1	26
Gambar 3.2	27
Gambar 3.3	28
Gambar 3.4	30
Gambar 3.5	31
Gambar 3.6	32
Gambar 3.7	33
Gambar 4.1	49
Gambar 4.2	50
Gambar 4.3	50
Gambar 4.4	51
Gambar 4.5	52
Gambar 4.6	56
Gambar 4.7	56
Gambar 4.8	57
Gambar 4.9	57
Gambar 4.10	58
Gambar 4.11	59
Gambar 4.12	60
Gambar 4.13	60

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1.....	34
Tabel 1.2.....	35
Tabel 1.3.....	35
Tabel 1.4.....	36
Tabel 1.5.....	37
Tabel 1.6.....	38
Tabel 2.1.....	39
Tabel 2.2.....	40
Tabel 2.3.....	40
Tabel 2.4.....	41
Tabel 2.5.....	42
Tabel 2.6.....	42
Tabel 2.7.....	43
Tabel 2.8.....	43