

Perancangan Desain Untuk Melatih Kemampuan Otak Anak

ABSTRAK

Perkembangan proses belajar anak dimulai semenjak sebelum anak masuk sekolah. Pada usia 6 tahun pertama seorang anak, kurang lebih 50 % dari sel-sel otak berkembang tersambung-sambung. Proses penyambungan inilah yang menjamin luas dan kukuhnya dasar diatas dimana keseluruhan belajar hari depan anak tersebut bertumpu. Anak-anak perlu media untuk membantu mengembangkan kecerdasan otaknya, diperlukan media yang sesuai agar nantinya sang anak tidak merasa terbebani melainkan merasa senang serta antusias. Dengan perkembangan teknologi sekarang, buku mulai tergeser kedudukannya, padahal untuk anak usia dini, buku merupakan media yang paling cocok. Karena melalui buku, sang anak dapat dilatih tidak hanya motorik halusnya, namun juga dapat melatih kecerdasan otak serta mengembangkan kreativitas anak dalam mengisi buku. Dalam pembuatan buku untuk melatih otak ini, menggunakan metode analisa SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, and Threat), kuesioner dan wawancara terbuka terhadap narasumber sebagai informasi pendukung dalam proses desain buku. Setelah melalui proses penelitian, penulis merasa perlu membuat buku yang dapat memaksimalkan perkembangan otak anak. Desain dibuat dengan menggunakan ilustrasi yang sesuai dengan minat dan kesukaan anak. Buku ini berisi latihan-latihan soal yang dibuat semenarik mungkin, dengan variasi permainan sederhana yang mendidik dan menyenangkan untuk anak. Diharapkan melalui buku ini, dapat memotivasi anak untuk berkembang menjadi anak yang tidak hanya cerdas otaknya, namun kreatif.

The making of design to train the ability of children brains

ABSTRACT

The development of children' learning process are started before entering school. In the first 6 years of children' ages, about 50% of brain cells are evolving and getting tied. This process ensures that children will have good basic which can be used in learning process in the future. Children need a media to help them developing their intelligence and the media should be appropriate for them, so that they will not feel burdened, but they will be happy and enthusiastic. In the modern era, the role of books are starting to be replaced, whereas for young children, books are the most suitable media because through the books, children will be able to train not only their soft motoric skills, but also their intelligence. Besides this, they can develop their creativity in filling the books. The methods which are used in making this book are SWOT analysis (Strength, Weakness, Opportunity, and Threat), questionnaires, and open interviews to some speakers as supporting information in processing the book design. After doing this study, the writer has an idea to make a book which can be used to maximize the development of children brains. The design of this book is using illustrations which are suitable with children interests and likings. This book contains some exercises with some variation such as simple games which are fun, interesting, and can educate them as well. Hopefully, this book can motivate children to be able to develop themselves, both in their intelligence and their creativity.

DAFTAR ISI

COVER

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN HASIL KARYA PRIBADI	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	2
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	5
1.3 Fokus Penelitian	5
1.4 Tujuan Perancangan	6
1.5 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	6
1.6 Skema Perancangan	7
1.7 Sistematika Penulisan	8

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Buku	9
2.1.1 Jenis Buku	10
2.1.2 Struktur Buku	10
2.1.3 Book Design	11

2.1.4 Buku Anak	12
2.2 Layout	12
2.2.1 Elemen Teks	14
2.2.2 Elemen Visual	
2.2.3 Invisible Element	
2.3 Tipografi	15
2.3.1 Pengelompokkan Utama Tipografi	15
2.3.2 Klasifikasi Tipografi	17
2.3.2 Memilih Tipografi	18
2.4 Ilustrasi	18
2.4.1 Ilustrasi Anak	19
2.5 Warna	19
2.5.1 Warna Bagi Anak	20
2.6 Otak dan Proses Belajar	21
2.6.1 Sistem Limbik, Fungsi Mengingat dan Proses Belajar	21
2.6.2 Peran Pendidikan dan Keluarga pada Perkembangan Fungsi Otak	22
2.7 Pembelajaran Membaca, Menulis, dan Berhitung pada Anak Usia Dini	23
2.7.1 Belajar Membaca dan Menulis	23
2.7.2 Belajar Menghitung dan Menulis	26

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

1.1 Perusahaan / Lembaga Terkait	29
1.1.1 Fenomena Yang Terjadi	33
1.1.2 Data dan Fakta	35
1.1.3 Hasil Kuisisioner	38
1.1.4 Hasil Wawancara	42
1.1.5 Tinjauan Karya Sejenis	47
1.2 Analisis Terhadap Permasalahan	
3.2.1 Analisis Berdasarkan SWOT	49
3.2.2 Segmentasi Pasar	50

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1 Konsep Komunikasi	52
4.2 Konsep Kreatif	53
4.2.1 Ilustrasi	55
4.3 Konsep Visual	56
4.3.1 Perancangan Sampul Buku	62
4.4 Konsep Media	66
4.5 Budgeting	71
4.6 Timeline	73

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	74
5.2 Saran	75

DAFTAR PUSTAKA	xii
DATA PENULIS	xiii
LAMPIRAN	xvii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 : Skema Perancangan	7
Gambar 3.1 : Logo Direktorat PPAUD	28
Gambar 3.2 : Logo Erlangga for Kids	30
Gambar 3.3 : Sampul Buku Vitamin Otak	47
Gambar 3.4 : Isi Buku Vitamin Otak	48
Gambar4.1 Contoh Ilustrasi gaya Chibi	59
Gambar4.2 : Contoh Ilustrasi gaya Vektor	59
Gambar4.3 : Alternatif Karakter	60
Gambar 4.4 : Karakter	61
Gambar 4.5 : Cover Buku	62
Gambar 4.6 : Bab Awal Buku	63
Gambar 4.7: Isi Buku	63
Gambar 4.8 : IsiSub bab 2	64
Gambar 4.9 : Isi Sub bab 3	64
Gambar 4.10 : Isi bab 3	65
Gambar 4.11 : Isi Sub bab 4	65
Gambar 4.12 : Isi Sub bab 5	66
Gambar 4.13 : Poster A2	68
Gambar 4.14 : X Banner	68

Gambar 4.15 : Flyer

69

Gambar 4.16 :*Gimmick*

70