

ABSTRAKSI

Pendidikan Moral Untuk Anak Usia 4-6 Tahun Melalui Cerita Fabel

Anak merupakan penentu kemajuan bangsa di masa depan. Kehidupan anak yang baik akan membuat perkembangan emosi, intelektual serta moral anak menjadi lebih baik. Pada usia 4–6 tahun, seorang anak memiliki potensi yang besar disebabkan pola pikir mereka masih berkembang dengan cepat. Mereka belajar dari apa yang mereka lihat, dengar atau sesuatu yang dapat dirabanya (*learning by doing*). Psikologis anak yang cukup rawan, masa depannya tentu akan menuju arah yang buruk dan melenceng apabila tidak mendapatkan pengajaran dan pengawasan dari orang tua seperti misalnya tindakan kekerasan dan negatif yaitu berbohong, membantah dan melawan orang tua.

Oleh karena itu, penulis ingin memberikan edukasi tentang pembelajaran moral untuk anak dengan orang tuanya yang juga ikut berperan serta, dan salah satu media yang bisa diberikan untuk pengajaran moral kepada anak adalah buku cerita interaktif tentang moral dengan konsep cerita fabel binatang ditambah dengan *packaging* yang bisa dijadikan panggung boneka dan terdapat boneka jari yang bisa dipakai orang tua untuk bercerita kepada anak. Dalam pembuatan buku ini, menggunakan metode analisa SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, and Threat*), kuesioner dan wawancara terbuka terhadap nara sumber sebagai informasi pendukung dalam proses desain buku. Pembuatan buku ini diharapkan dapat memberi peran sebagai media informatif yang dapat dipakai oleh orang tua untuk memberikan sebuah sarana yang menyenangkan untuk menarik minat membaca anak–anak yang sedang mengalami pertumbuhan pola pikir dan psikologisnya. Penulis juga mengharapkan supaya anak yang telah membaca buku ini akan menjadi anak yang memiliki moral, tata krama, tingkah laku yang baik dan mendekatkan hubungan antara orang tua dan anak, karena anak adalah masa depan bangsa.

Kata Kunci : Bercerita , *Book Design* , Fabel , Pendidikan , Moral

DAFTAR ISI

COVER

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN HASIL KARYA PRIBADI	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iii
ABSTRAKSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang Masalah	1
1.2	Permasalahan dan Ruang Lingkup	3
1.3	Tujuan Perancangan	4
1.4	Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	4
1.4.1	Sumber Data	4
1.4.1.1	Data Primer	4
1.4.1.2	Data Sekunder	5
1.4.2	Teknik Pengumpulan Data	5
1.4.2.1	Wawancara	5
1.4.2.2	Studi Pustaka	5
1.4.2.3	Kuisisioner	5
1.5	Skema Perancangan	6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1	Perkembangan Moral	7
2.1.1	Arti Perilaku Moral	7
2.2	Perkembangan Anak Usia 3-6 Tahun	9
2.2.1	Fase Perkembangan Anak Usia 3-6 Tahun	9
2.2.2	Pelanggaran-Pelanggaran Pada Anak Kecil	15
2.3	Teori Buku	16
2.3.1	Struktur Buku	16
2.3.1.1	Sampul Buku	16
2.3.1.2	Isi Bagian Depan	17
2.3.1.3	Isi Bagian Akhir	18
2.4	Teori Ilustrasi	18
2.5	Teori Warna	21
2.6	Teori Boneka	22
2.7	Teori Tentang Membaca	24
2.8	Teori Komunikasi	31
2.9	Teori Promosi	32
2.10	<i>Strength, Weakness, Opportunitities & Threat</i>	34
2.11	<i>Segmentasi, Targeting & Positioning</i>	34

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

1.1	Data dan Fakta	37
1.1.1	Lembaga Terkait – Penerbit Erlangga For Kids	37
1.1.2	Wawancara dan Observasi	39
1.1.2.1	Wawancara dengan Ibu Jacqueline, Msi., Psi	39
1.1.2.2	Wawancara dengan Ibu Ellen Theresia, MPsi., Psi	40
1.1.2.3	Wawancara dengan Orang Tua	41
1.1.2.4	Hasil Kuisisioner Dari Anak Berusia 4-6 Tahun	42
1.1.3	Tinjauan Terhadap Proyek / Persoalan Sejenis	46
1.1.3.1	Tinjauan Buku Cerita Fabel	46

1.1.4	Isi Cerita Fabel	48
1.1.4.1	Cerita Bubu si Kelinci – Tersesat Di Hutan	48
1.2	Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	49
1.2.1	<i>Segmentasi , Targeting dan Positioning</i>	50
1.2.1.1	<i>Segmentasi (Primer) Orang Tua</i>	50
1.2.1.2	<i>Segmentasi (Sekunder) Anak</i>	51
1.2.1.3	<i>Targeting</i>	52
1.2.1.4	<i>Positioning</i>	53
1.2.2	Analisis SWOT	53

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1	Konsep Komunikasi	55
4.2	Konsep Kreatif	55
4.2.1	Konsep Visual	56
4.2.1.1	Konsep Logo	56
4.2.1.2	Tipografi	58
4.2.1.3	Ilustrasi dan Karakter Cerita	58
4.2.1.4	<i>Layout</i>	62
4.3	Konsep Media	63
4.4	Hasil Karya	64
4.4.1	<i>Book Design</i>	66
4.4.2	<i>Packaging Design</i>	73
4.4.3	Panduan Cara Menggunakan Panggung Boneka	75
4.4.4	Boneka Jari	76
4.4.5	<i>Promotion Booth</i>	77
4.4.6	<i>Gimmick</i>	81
4.4.6.1	<i>T-Shirt</i>	81
4.4.6.2	<i>T-Shirt Hang-Tag</i>	82
4.4.6.3	Perlengkapan Bekal	83
4.4.6.4	Boneka	84
4.4.6.5	Stiker	84

4.5	Budgeting	85
------------	------------------	-----------

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan	88
5.2	Saran	89

DAFTAR PUSTAKA	xvi
-----------------------	------------

DATA PENULIS	xvii
---------------------	-------------

LAMPIRAN	xviii
-----------------	--------------

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Tabel Motorik Kasar dan Motorik Halus	9
Tabel 2.2 : Tabel Periode Praoperasional	11
Tabel 3.1 : Tabel Segmentasi Geografis (Primer)	50
Tabel 3.2 : Tabel Segmestasi Sosio Ekonomi & Demografi (Primer)	50
Tabel 3.3 : Tabel Segmentasi Psikografi (Primer)	51
Tabel 3.4 : Tabel Segmentasi Geografis (Sekunder)	51
Tabel 3.5 : Tabel Segmestasi Sosio Ekonomi & Demografi (Sekunder)	51
Tabel 3.6 : Tabel Segmentasi Geografis (Sekunder)	52
Tabel 3.7 : Tabel <i>Strength</i> dan <i>Weakness</i>	53
Tabel 3.8 : Tabel <i>Opportunity</i> dan <i>Threat</i>	54
Tabel 4.1 : Tabel Biaya Produksi	85
Tabel 4.2 : Tabel Biaya Promosi	86
Tabel 4.3 : Tabel Biaya Media Promosi	86
Tabel 4.4 : Tabel Total Biaya Pengeluaran	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Gaya Gambar Eropa	19
Gambar 2.2 : Gaya Gambar Amerika	20
Gambar 2.3 : Gaya Gambar Asia - Jepang	20
Gambar 2.4 : Gaya Gambar Asia - Indonesia	21
Gambar 3.1 : Logo Erlangga For Kids	37
Gambar 3.2 : Kuisisioner 1	42
Gambar 3.3 : Kuisisioner 2	43
Gambar 3.4 : Kuisisioner 3	43
Gambar 3.5 : Kuisisioner 4	44
Gambar 3.6 : Kuisisioner 5	44
Gambar 3.7 : Kuisisioner 6	45
Gambar 3.8 : Kuisisioner 7	45
Gambar 3.9 : Kuisisioner 8	46
Gambar 3.10 : Dongeng Badi Bercula Emas	47
Gambar 3.11 : Si Kancil dan 55 Dongeng Pilihan Lainnya	47
Gambar 3.10 : Dongeng Badi Bercula Emas	47
Gambar 4.1 : Logo Bubu si Kelinci	56
Gambar 4.2 : Pantone Warna	57
Gambar 4.3 : Logo Minimum Size	57

Gambar 4.4 : Bubu si Kelinci	59
Gambar 4.5 : Mama Bubu	59
Gambar 4.6 : Pigi si Babi	60
Gambar 4.7 : Gaga si Gajah	60
Gambar 4.8 : Sisi si Siput	60
Gambar 4.9 : Rara si Kura-Kura	60
Gambar 4.10 : Momo si Monyet	61
Gambar 4.11 : Caca si Cacing	61
Gambar 4.12 : Mimi si Lebah	61
Gambar 4.13 : Pak Owel si Burung Hantu	61
Gambar 4.14 : Pak Beru si Beruang	62
Gambar 4.15 : <i>Layout</i> Cerita	62
Gambar 4.16 : Halaman 1	66
Gambar 4.17 : Halaman 2	67
Gambar 4.18 : Halaman 3	67
Gambar 4.19 : Halaman 4	68
Gambar 4.20 : Halaman 5	68
Gambar 4.21 : Halaman 6	69
Gambar 4.22 : Halaman 7	69
Gambar 4.23 : Halaman 8	70
Gambar 4.24 : Halaman 9	70

Gambar 4.25 : Halaman 10	71
Gambar 4.26 : Halaman 11	71
Gambar 4.27 : Halaman 12	72
Gambar 4.28 : Halaman 13	72
Gambar 4.29 : <i>Packaging Design</i>	73
Gambar 4.30 : Gambar Tampak Samping	74
Gambar 4.31 : Gambar Tampak Depan	74
Gambar 4.32 : Panduan Cara Menggunakan Panggung Boneka	75
Gambar 4.33 : Contoh Gambar Panduan	75
Gambar 4.34 : Boneka Jari 1	76
Gambar 4.35 : Boneka Jari 2	76
Gambar 4.36 : Boneka Jari 3	76
Gambar 4.37 : Boneka Jari 4	77
Gambar 4.38 : <i>Booth</i>	77
Gambar 4.39 : Meja Kasir	78
Gambar 4.40 : Panggung Boneka Besar	78
Gambar 4.41 : <i>Backdrop</i>	79
Gambar 4.42 : Baju Bubu si Kelinci	79
Gambar 4.43 : <i>X-Banner</i>	80
Gambar 4.44 : Poster	80
Gambar 4.45 : Baju Tampak Depan	81

Gambar 4.46 : Baju Tampak Belakang	81
Gambar 4.47 : Baju Warna Biru dan Pink	82
Gambar 4.48 : <i>Hang-Tag</i>	82
Gambar 4.49 : Stiker Perlengkapan Bekal	83
Gambar 4.50 : Tempat Bekal dan Botol Minum	83
Gambar 4.51 : Boneka Bubu si Kelinci	84
Gambar 4.52 : Stiker	84