

ABSTRAK

PERANCANGAN MEDIA REFERENSI PRAKARYA UNTUK ANAK-ANAK USIA TIGA HINGGA LIMA TAHUN

Oleh

Novita Tesalonika

NRP 0964104

Prakarya baik adanya bila dilakukan sejak usia dini dikarenakan kelebihan-kelebihan yang terdapat dalam mengerjakan prakarya, seperti melatih kesabaran, daya juang, cara berpikir, motorik halus, dan juga belajar dengan berbagai macam cara. Untuk mengetahui seberapa banyak orang tua yang mengajarkan prakarya kepada anak-anaknya, disebarkan kuesioner serta dilakukan wawancara. Hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil saja orang tua yang mengajarkan pada anaknya, dimana sebagian lain masih belum mengetahui bahwa prakarya sudah bisa dimulai sejak usia dini. Metode yang digunakan sebagai jawaban atas permasalahan yang ada adalah buku yang dilengkapi dengan *gimmick* seperti stiker dan pin dengan ilustrasi yang menarik dan warna yang cerah. Sedangkan promosi yang dilakukan adalah dengan poster, *x-banner*, dan iklan majalah. Melalui buku ini, anak-anak bisa belajar prakarya, juga menambah wawasan dengan permainan sederhana lainnya yang diselipkan di setiap bab.

Kata kunci : anak-anak, orang tua, prakarya, usia tiga hingga lima tahun.

ABSTRACT

The Design of the Media Reference of Handmade Crafts for 3-5 years old Children

Submitted by

Novita Tesalonika

NRP 0964104

Actually, it is better for children to learn making handmade crafts since their early ages (3-5 years old). It is because there are some advantages for children in making handmade crafts, such as: learning about patience and fighting spirit, exploring ways of thinking, stimulating children's motors, and improving their ways of learning something. Here, to know how many parents who have taught their children making handmade crafts, I spread some questionnaires and did some interviews. The result shows that there are only a few parents who have taught their children about handmade crafts. It seems that most of parents do not know that making handmade craft can be learned since young age. The methods used in this book are gimmicks (stickers) and pins with attractive illustrations and bright colors. Furthermore, this book will be promoted through poster, x-banner, and magazine advertisements. Here, by using this book, children can learn more about making handmade crafts. Also, they can explore their knowledge through the fun games given in every chapter.

Keywords : children, handmade crafts, parents, 3 - 5 years old.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	v
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN	xix
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1 Rumusan Masalah	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	1
1.2.1 Identifikasi Masalah	1
1.2.2 Ruang Lingkup Kajian	2
1.3 Tujuan Perancangan	2
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	2
1.5 Skema Perancangan	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II : LANDASAN TEORI	6
2.1 Kreativitas	6
2.1.1 Pengertian Kreativitas	6
2.1.2 Fungsi Kreativitas	6
2.2 Motorik Halus	6

2.2.1 Fungsi Motorik Halus	6
2.3 Teori Pendidikan Anak	7
2.3.1 Anak-anak Usia Tiga Hingga Lima Tahun	7
2.5.2 Bimbingan Orang Tua	7
2.4 Gaya Belajar	7
2.4.1 Gaya Belajar VARK	7
2.4.1.1 Gaya Belajar Visual	7
2.4.1.2 Gaya Belajar <i>Aural</i>	8
2.4.1.3 Gaya Belajar <i>Read/Write</i>	8
2.4.1.4 Gaya Belajar <i>Kinesthetic</i>	8
2.5 Buku Anak	8
 BAB III : Data dan Analisis Masalah.....	10
3.1 Data dan Fakta	10
3.1.1 Institusi Terkait	10
3.1.1.1 Mandatori	10
3.2 <i>Craft</i>	11
3.1.1.1 Fungsi <i>Craft</i>	11
3.1.1.2 <i>Craft</i> untuk Anak Balita	11
3.1.1.3 Kelebihan <i>Craft</i>	12
3.3 Seni dan Prakarya	12
3.4 Kegiatan Melatih Kreativitas Anak	13
3.4.1 Seni dan Kerajinan Tangan	13
3.4.2 Musik, Gerakan, dan Drama	13
3.1.3.3 Kata dan Angka	14
3.5 Hasil Wawancara	14
3.5.1 Hasil Wawancara dengan Bengkel Kriya Imut	14
3.5.2 Hasil Wawancara dengan Semi Palar	15
3.5.3 Hasil Wawancara dengan DR. Yuspendi, M.Psi, M.Pd	16
3.5.4 Wawancara terhadap Orang Tua	17
3.6 Tinjauan Terhadap Proyek atau Persoalan Sejenis	21

3.6.1 Buku Menggunting, Mencocok, Menempel, Mewarna, dan Melipat	21
3.6.2 <i>Ready Kids Activity Book</i>	21
3.6.3 <i>Family Domestic Violence Activity Book</i>	22
3.6.4 <i>Art Attack</i>	23
3.6.5 <i>Mister Maker</i>	24
3.7 Analisis terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	24
3.7.1 STP	24
3.7.2 SWOT	25
3.7.3 5W1H	26
 BAB IV : PEMECAHAN MASALAH	 28
4.1 Konsep Komunikasi	29
4.2 Konsep Kreatif	29
4.2.1 Karakter	29
4.2.2 Buku	29
4.2.3 Promosi	31
4.3 Konsep Media	31
4.3.1 Layout	31
4.3.2 Tipografi	32
4.3.3 Warna	32
4.4 Strategi Media	32
4.4.1 <i>Packaging</i>	32
4.4.2 Media Cetak	33
4.4.3 Timeline	33
4.4.4 Jangkauan	33
4.4.5 Budgeting	34
4.5 Hasil karya	35
 BAB V : KESIMPULAN	 44
5.1 Kesimpulan	44
5.2 Saran	44

5.2.1 Saran dari Dosen	44
5.2.2 Saran untuk Tugas Akhir	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan	4
Gambar 2.1 Ilustrasi-ilustrasi Buku Anak	9
Gambar 3.1 Logo Gramedia Pustaka Utama	10
Gambar 3.2 Diagram orang tua yang menyukai prakarya	17
Gambar 3.3 Diagram orang tua yang mengajarkan prakarya pada anak	18
Gambar 3.4 Diagram orang tua yang mengetahui guna prakarya untuk anak-anak	19
Gambar 3.5 Diagram orang tua yang mencari buku tentang prakarya	19
Gambar 3.6 Diagram Pemilihan Buku atau Aplikasi Interaktif	20
Gambar 3.7 Sampul Menggunting, Mencocok, Menempel, Mewarna, dan Melipat	21
Gambar 3.8 Sampul <i>Ready Kids Activity Book</i>	21
Gambar 3.9 Halaman Mewarnai dan Mencari Kata <i>Ready Kids</i>	22
Gambar 3.10 Sampul <i>Children's Activity Book</i>	22
Gambar 3.11 Isi <i>Children's Activity Book</i>	23
Gambar 3.12 Logo <i>Art Attack</i>	23
Gambar 3.13 <i>Mister Maker</i>	24
Gambar 4.1 Keluarga; Ibu, Anak, dan Ayah	29
Gambar 4.2 Permainan Anak-anak	31
Gambar 4.3 Font <i>Comic Note</i>	32
Gambar 4.4 Font <i>Stanberry</i>	32
Gambar 4.5 Sampul belakang dan depan	35
Gambar 4.6 <i>layout</i> buku	35
Gambar 4.7 Banner	40
Gambar 4.8 Stiker	41
Gambar 4.9 Iklan Majalah	41
Gambar 4.10 Pin	41

Gambar 4.11 Poster	42
Gambar 4.12 <i>Packaging</i>	43

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Timeline</i>	33
Tabel 4.2 <i>Budgeting</i>	34