

ABSTRAK

Dengan melihat perkembangan di jaman ini yang semakin maju, tuntutan kualitas sumber daya manusia sangat diperhitungkan. Di jaman globalisasi sekarang ini persaingan semakin ketat, dan Bahasa Inggris adalah salah satu faktor yang diperlukan. Bahkan sejak usia dini, anak sudah diajarkan Bahasa Inggris. Namun metode pembelajaran atau pelatihan terkadang membosankan dan membuat anak merasa tertekan. Padahal pada usianya tersebut anak-anak sangat cepat dalam menyerap dan mempelajari sesuatu, yang disebut dengan periode emas.

Untuk itu, perancangan buku ini sekiranya mampu menjawab permasalahan yang ada setelah melalui proses pertimbangan-pertimbangan yang ada. Pendekatan yang dilakukan adalah ilustrasi, interaksi, dan cerita yang membuat buku ini mampu membuat anak tertarik untuk membaca, memainkan, dan mempelajari hal-hal baru dalam Bahasa Inggris secara menyenangkan. Pendekatan ini juga melibatkan adanya interaksi atau bimbingan dari orang tua anak, sehingga hubungan antara anak dan orang tua menjadi lebih baik, serta mempermudah orang tua untuk memantau dan memahami sejauh mana kemampuan buah hatinya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA.....	v
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR DIAGRAM.....	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
1.2 PERMASALAHAN DAN RUANG LINGKUP.....	2
1.2.1 Permasalahan.....	2
1.2.2 Ruang Lingkup.....	3
1.3 TUJUAN PERANCANGAN.....	3
1.4 SUMBER DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	3
1.4.1 Sumber Pengumpulan Data.....	3
1.4.2 Teknik Pengumpulan Data.....	4
1.5 SKEMA PERANCANGAN.....	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 TEORI ILUSTRASI.....	6
2.1.1 Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia.....	6
2.1.2 Menurut <i>The University of the Arts</i>	6
2.2 TEORI POP-UP.....	6
2.2.1 Menurut buku <i>A Concise History of Pop-up and Movable Books</i> ...	6

2.2.2	Menurut buku <i>Preprint from the 9th International Congress of IADA</i>	7
2.2.3	Menurut buku <i>The Elements of Pop-Up: A Pop-UpBook for Aspiring Paper Engineers</i>	7
2.3	TEORI PSIKOLOGI ANAK.....	8
2.3.1	Psikologi Pendidikan.....	8
2.3.2	Psikologi Anak Dalam Memahami dan Mencerna Kata-Kata.....	8
2.3.3	Psikologi Anak Menurut duniaanak/org.....	8
2.4	TEORI JENIS BUKU ANAK.....	9
2.4.1	Teori Menurut The Writing Loft.....	9
2.5	TEORI CARA MEMBACA BUKU BERSAMA ANAK.....	10
2.5.1	Menurut buku <i>Helping Your Child Learn to Read</i>	10

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1	DATA DAN FAKTA.....	12
3.1.1	Anak.....	12
3.1.2	Buku Cerita Anak.....	12
3.1.3	Buku Permainan.....	13
3.1.4	P.T. Java Books Indonesia.....	14
3.1.5	Data Wawancara.....	15
3.1.6	Kuesioner.....	16
3.1.7	Tinjauan Terhadap Proyek Sejenis.....	25
3.1.8	Analisis Proyek Sejenis.....	26
3.2	ANALISIS TERHADAP PERMASALAHAN BERDASARKAN DATA DAN FAKTA.....	26
3.2.1	Analisis.....	26
3.2.2	Data STP.....	27
3.2.2.1	Segmentasi.....	27
3.2.2.2	Targeting.....	27
3.2.2.3	Positioning.....	28
3.2.3	Data Analisis SWOT.....	28

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1 KONSEP KOMUNIKASI.....	30
4.2 KONSEP KREATIF.....	30
4.2.1 Ilustrasi.....	32
4.2.2 Warna.....	32
4.2.3 Tipografi.....	33
4.2.4 Layout.....	34
4.3 KONSEP MEDIA.....	34
4.4 HASIL KARYA.....	35
4.4.1 Rangka Isi Buku.....	35
4.4.2 Visualisasi Isi Buku.....	38
4.4.3 Karakter.....	42
4.4.4 Logo.....	43
4.4.5 Cover Buku.....	43
4.4.6 Kartu Permainan, Pion, dan Dadu.....	45
4.4.7 Packaging.....	46
4.4.8 Poster.....	49
4.4.9 Informasi Buku.....	52
4.4.10 Cerita.....	52
4.4.11 Cara Bermain.....	56

BAB V PENUTUP

5.1 KESIMPULAN.....	62
5.2 SARAN.....	62

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

SARAN DAN KOMENTAR PENGUJI SIDANG AKHIR

DATA PENULIS

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Periplus.....	14
Gambar 3.2 Poplay Book.....	25
Gambar 4.1 Home (Rangka).....	35
Gambar 4.2 Bridge (Rangka).....	36
Gambar 4.3 Fairy Castle (Rangka).....	36
Gambar 4.4 Ship (Rangka).....	37
Gambar 4.5 Shark (Rangka).....	37
Gambar 4.6 Dragon (Rangka).....	38
Gambar 4.7 Home(Visualisasi).....	38
Gambar 4.8 Bridge(Visualisasi)	39
Gambar 4.9 Fairy Castle(Visualisasi)	39
Gambar 4.10 Ship(Visualisasi)	40
Gambar 4.11 Shark(Visualisasi)	40
Gambar 4.12 Dragon(Visualisasi)	41
Gambar 4.13 Karakter	42
Gambar 4.14 Logo	43
Gambar 4.15 Cover Depan Buku	44
Gambar 4.16 Cover Belakang Buku	44
Gambar 4.17 Kartu Permainan	45
Gambar 4.18 Packaging Kartu	46
Gambar 4.19 Box (Depan)	47
Gambar 4.20 Box (Belakang)	47
Gambar 4.21 Box(Terbuka 1)	48
Gambar 4.22 Box(Terbuka 2)	48

Gambar 4.23 Poster Teaser	50
Gambar 4.24 Aplikasi Poster Teaser	50
Gambar 4.25 Poster Launching	51
Gambar 4.26 Aplikasi Poster Launching	51
Gambar 4.27 Lembar Achievement	54
Gambar 4.28 Stiker Achievement	55
Gambar 4.29 Putar Dadu	56
Gambar 4.26 Letakkan dan Jawab	56
Gambar 4.23 Letakkan Papan Secara Acak	57
Gambar 4.24 Hitung	57
Gambar 4.25 Ambil Kartu	58
Gambar 4.26 Jawab dan Cari	58
Gambar 4.26 Pilih dan Ambil Soal dari Peti	59
Gambar 4.23 Sebut Bentuk dan Temukan Benda yang Berbentuk Sama.....	59
Gambar 4.24 Eja Masing-Masing Kata dan Sebutkan Artinya	60
Gambar 4.25 Ambil Kartu	61
Gambar 4.26 Berikan pada Orang Tua dan Jawab	61

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1.....	17
Diagram 3.2.....	18
Diagram 3.3.....	19
Diagram 3.4.....	20
Diagram 3.5.....	21
Diagram 3.6.....	22
Diagram 3.7.....	23
Diagram 3.8.....	24