

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU CERITA PENANAMAN EMPATI BAGI ANAK USIA 6-9 TAHUN

Oleh
Ingrid Cahyadi
NRP 1264032

Rendahnya empati di Indonesia menimbulkan berbagai masalah, seperti korupsi, bencana banjir akibat tumpukan sampah, kecemburuan sosial, kriminalitas, dll. Sebab itu, penting untuk menanamkan nilai empati sejak usia dini. Sayangnya saat ini banyak orang tua yang kurang memahami cara mendidik anak dengan tepat. Waktu kebersamaan yang terbatas karena pekerjaan juga menjadi kendala tambahan. Maka semakin sulit bagi orang tua untuk memberikan pendidikan mengenai empati pada anaknya di rumah.

Maka dari itu, perancangan ini bertujuan membantu memfasilitasi orang tua untuk mengajari dan menanamkan nilai-nilai empati pada anaknya di rumah, dengan menyediakan media pengajaran berupa buku cerita berbasis visual interaktif yang mengangkat kisah-kisah yang dapat membantu anak 6-9 tahun untuk berempati. Manfaat perancangan ini adalah memunculkan interaksi berkualitas antara orang tua dan anak, serta mengenalkan aksi-aksi empatik yang dapat dilakukan anak dalam kesehariannya.

Metode yang digunakan, membuat buku interaktif berbasis visual sebagai media utama, dan *gimmick* sebagai media pendukung, *x- banner* dan *booth* sebagai media promosi.

Kata kunci: anak-anak, buku cerita, empati, panduan, pengajaran

ABSTRACT

STORY BOOK DESIGN IN BUILDING EMPATHY FOR CHILDREN AGED 6-9 YEARS OLD

Submitted by
Ingrid Cahyadi
NRP 1264032

The low level of empathy in Indonesia causes various problems, such as corruption, flood because of heaps of garbage, social envy, crimes, etc. It is therefore important to build emphatic values since early childhood. Unfortunately, nowadays a lot of parents do not really understand how to raise children in the right way. The limited time of being together because of parents' work also adds to the problem, which makes it more difficult for parents teaching empathy to their children at home.

This design aims to help facilitate parents in teaching and building empathy to their children at home by providing a teaching media in the form of an interactive visual-based story book which contains stories that can help children aged 6-9 to build empathy. The benefit of this design is to create a quality interaction between parents and children as well as introducing emphatic actions which can be applied in children's daily life.

The method used is by making an interactive visual-based story book as the main media and gimmicks as supporting media, X-banner and booth as promotional media.

Keywords: children, story book, empathy, guideline, teaching

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR DIAGRAM.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	2
1.3 Tujuan Perancangan.....	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	3
1.5 Skema Perancangan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Definisi Empati.....	6
2.1.1 Pentingnya Empati.....	6
2.1.2 Empati pada Anak.....	7
2.2 Pengertian dan Pentingnya <i>Golden Ages</i> pada Anak.....	9
2.3 Psikologi Perkembangan pada Anak.....	10
2.4 Cara Berkomunikasi dengan Anak Kecil.....	12
2.5 Manfaat Bercerita pada Anak.....	16
2.6 Jenis-Jenis Gaya Belajar Anak.....	17
2.7 Media Interaktif.....	19
2.8 Teori Warna untuk Anak.....	20
2.9 Teori Buku dengan Ilustrasi untuk Anak.....	21
2.10 Teori Promosi.....	22
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	24

3.1 Data dan Fakta.....	24
3.1.1 Mandatori Terkait.....	25
3.1.2 Data dan Fakta Fenomena yang Terjadi.....	27
3.1.3 Tinjauan Terhadap Proyek Sejenis.....	35
3.2 Analisis Permasalahan Data dan Fakta.....	38
3.2.1 SWOT Penanaman Empati pada Anak Usia 4-9 Tahun.....	38
3.2.2 SWOT Media Pengajaran Berupa Buku Cerita Interaktif.....	40
3.2.3 STP.....	41
BAB IV PEMECAHAN MASALAH.....	43
4.1 Konsep Komunikasi.....	43
4.2 Konsep Kreatif.....	43
4.2.1 Gaya Visual.....	44
4.2.2 Gaya Layout.....	44
4.2.3 Gaya Tipografi.....	44
4.2.4 Warna.....	45
4.3 Konsep Media.....	46
4.4 Hasil Karya.....	46
4.4.1 Logo Buku.....	46
4.4.2 Cover Depan Buku.....	47
4.4.3 Isi Buku.....	48
4.4.4 Buku Panduan.....	70
4.4.5 <i>Booth</i> Penjualan.....	75
4.4.6 <i>X-Banner</i>	76
4.4.7 Gimmick.....	77
4.4.8 Poster Berseri.....	78
4.4.9 Cover Buku Edisi Lanjutan.....	79
BAB V PENUTUP.....	81
5.1 Kesimpulan.....	81
5.2 Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	xvi

DAFTAR GAMBAR

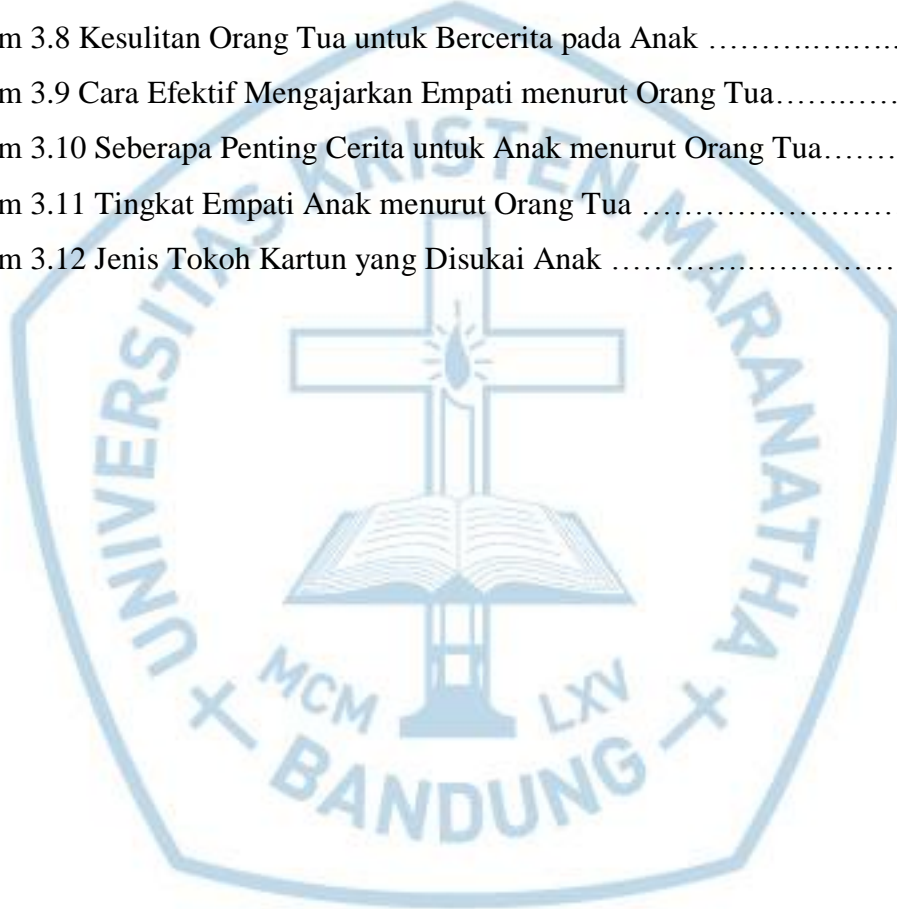
Gambar 3.1 Logo Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.....	25
Gambar 3.2 Logo Gramedia	26
Gambar 3.3 Foto Hasil Observasi Saat Ekstrakurikuler.....	28
Gambar 3.5 Perancangan Buku Cerita Interaktif Spaceventure	36
Gambar 3.6 Perancangan Media Promosi Buku Cerita Interaktif Spaceventure.....	36
Gambar 3.7 Cover Buku 52 Dongeng di Hari Jumat.....	37
Gambar 4.1 Logo Buku	46
Gambar 4.2 Cover Depan Buku	47
Gambar 4.3 Cover Belakang Buku.....	47
Gambar 4.4 Pengenalan Karakter 1	48
Gambar 4.5 Pengenalan Karakter 2.....	48
Gambar 4.6 Daftar Isi Buku	49
Gambar 4.7 Halaman Depan Cerita 1	49
Gambar 4.8 Halaman 1	50
Gambar 4.9 Halaman 2	50
Gambar 4.10 Halaman 3.....	51
Gambar 4.11 Halaman 4	51
Gambar 4.12 Halaman 5	51
Gambar 4.13 Halaman 6	52
Gambar 4.14 Halaman 7.....	52
Gambar 4.15 Halaman 8	53
Gambar 4.16 Halaman 9	53
Gambar 4.17 Halaman Cover Cerita 2	53
Gambar 4.18 Halaman 10	54
Gambar 4.19 Halaman 11	54
Gambar 4.20 Halaman 12	54
Gambar 4.21 Halaman 13	55
Gambar 4.22 Halaman 14	55
Gambar 4.23 Halaman 15	55
Gambar 4.24 Halaman 16	56

Gambar 4.25 Cover Cerita 3.....	56
Gambar 4.26 Halaman 17	57
Gambar 4.27 Halaman 18.....	57
Gambar 4.28 Halaman 19	57
Gambar 4.29 Halaman 20	58
Gambar 4.30 Halaman 21	58
Gambar 4.31 Cover Cerita 4	59
Gambar 4.32 Halaman 22	59
Gambar 4.33 Halaman 23	59
Gambar 4.34 Halaman 24.....	60
Gambar 4.35 Halaman 25	60
Gambar 4.36 Halaman 26	60
Gambar 4.37 Halaman 27	61
Gambar 4.38 Halaman 28	61
Gambar 4.39 Halaman 29.....	61
Gambar 4.40 Halaman 30.....	62
Gambar 4.41 Halaman 31	62
Gambar 4.42 Halaman 32	62
Gambar 4.43 Cover Cerita 5	63
Gambar 4.44 Halaman 33	63
Gambar 4.45 Halaman 34	64
Gambar 4.46 Halaman 35	64
Gambar 4.47 Halaman 36	64
Gambar 4.48 Halaman 37	65
Gambar 4.49 Halaman 38.....	65
Gambar 4.50 Halaman 39	65
Gambar 4.51 Halaman 40	66
Gambar 4.52 Halaman 41.....	66
Gambar 4.53 Cover Cerita 6	67
Gambar 4.54 Halaman 42	67
Gambar 4.55 Halaman 43	67
Gambar 4.56 Halaman 44	68

Gambar 4.57 Halaman 45	68
Gambar 4.58 Halaman 46.....	68
Gambar 4.59 Halaman 47.....	69
Gambar 4.60 Halaman 48.....	69
Gambar 4.61 Cover Buku Panduan	70
Gambar 4.62 Halaman Pembuka.....	70
Gambar 4.63 Halaman Cara Berbincang	71
Gambar 4.64 Halaman Kalimat Kunci	71
Gambar 4.65 Halaman Cara Mengenalkan Empati.....	71
Gambar 4.66 Halaman Pembahasan Cerita 1	72
Gambar 4.67 Halaman Pembahasan Cerita 2.....	72
Gambar 4.68 Halaman Pembahasan Cerita 3.....	72
Gambar 4.69 Halaman Pembahasan Cerita 4	73
Gambar 4.70 Halaman Pembahasan Cerita 5	73
Gambar 4.71 Halaman Pembahasan Cerita 6	73
Gambar 4.72 Halaman Tips 1	74
Gambar 4.73 Halaman Tips 2	74
Gambar 4.74 Sketsa Booth Penjualan.....	75
Gambar 4.75 X-Banner	76
Gambar 4.76 Gimmick	77
Gambar 4.77 Poster Berseri	78
Gambar 4.78 Cover Buku Edisi Lanjutan.....	79
Gambar 4.79 Cover Buku Edisi Spesial.....	79

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1 Analisis Pekerjaan Orang Tua	29
Diagram 3.2 Waktu Orang Tua Bersama Anak Sehari-Hari	30
Diagram 3.3 Durasi Orang Tua Bersama Anak Sehari-Hari.....	30
Diagram 3.4 Kegiatan yang Disukai Anak Sebelum Tidur	31
Diagram 3.5 Kegiatan Indoor yang Disukai Anak.....	31
Diagram 3.6 Kegiatan Outdoor yang Disukai Anak	32
Diagram 3.7 Lama Anak Fokus pada Suatu Kegiatan.....	32
Diagram 3.8 Kesulitan Orang Tua untuk Bercerita pada Anak	33
Diagram 3.9 Cara Efektif Mengajarkan Empati menurut Orang Tua.....	33
Diagram 3.10 Seberapa Penting Cerita untuk Anak menurut Orang Tua.....	34
Diagram 3.11 Tingkat Empati Anak menurut Orang Tua	34
Diagram 3.12 Jenis Tokoh Kartun yang Disukai Anak	35



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kegiatan Orang Tua Bersama Anak Sehari-Hari.....30

