

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU CERITA TENTANG PENGARUH BURUK MEDIA ONLINE BAGI ANAK SD

Oleh
Sylvia Presley
NRP 1264087

Media *online* mempunyai banyak manfaat tetapi di sisi lain juga mempunyai pengaruh buruk misalnya penyalahgunaan oleh orang yang tidak bertanggungjawab. Sasarannya yaitu anak-anak, karena anak-anak pada usia dini sangat labil dan mudah terpengaruh. Sehingga banyak terjadi kasus-kasus penyalahgunaan media *online* contohnya kasus penipuan, *cyberbullying*, dan pedofilia. Di samping itu, pengaruh buruk lainnya adalah terganggunya jam belajar, istirahat anak, gaya bahasa yang diserap oleh anak, anti sosial, hilangnya waktu bersosialisasi dan bermain dengan anak seusianya.

Tujuan perancangan ini adalah membantu para orangtua agar lebih menjaga, berhati-hati dan mengajarkan anak memanfaatkan media *online* secara aman, sehingga anak-anak dapat mengetahui mana yang baik dan buruk serta tidak menjadi korban orang-orang yang tidak bertanggungjawab.

Metode yang digunakan adalah dengan merancang buku cerita anak tentang pengaruh buruk media sosial yang kerap terjadi dalam masyarakat khususnya untuk anak SD dilengkapi ilustrasi yang menarik, lembar permainan untuk meningkatkan kreativitas anak, dan *gimmick*. Didukung dengan seminar ke sekolah-sekolah dan media promosi berupa poster, *X-Banner*, stiker, dan *gimmick*.

Kesimpulan yang didapat yaitu dengan perancangan buku cerita anak tentang pengaruh buruk media *online* untuk anak SD agar mereka mengetahui dan lebih berhati-hati dalam menggunakan media *online* sehingga dapat terhindar dari pengaruh buruk yang ditimbulkannya.

Kata kunci: anak, buku, media, *online*.

ABSTRACT

THE DESIGN OF STORYBOOKS ABOUT THE BAD INFLUENCE OF ONLINE MEDIA FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Submitted by
Sylvia Presley
NRP 1264087

We have to admit that online media has lots of benefits, but beside its own purpose online media may also has its own worse impact. Take an example of children, we have heard enough times children misuse the purpose of online media. These fenomenas raise question as to why children are so prone to misusing the fast-paced online media? The answer is because children are emotionally unstable, therefore they may absorb not only the benefits but also the bad side of online media. Frauds, cyberbullying, and even the ill-fated pedophilia. Admittedly, those are extreme cases, but there are cases where online media brings bad impact to children on everyday basis. The time when children consume online media may cause hampering to their study and resting time and also times where they socialize on real life, not only on media. Let us not forget that online media may gone wild on words, and profanity is a big issue here.

Therefore, the purpose of the design is to help parents to look after, to be alert and to be able to teach their children to make use of the online media safely so that the children can tell the difference between the right and the wrong use of online media so that they will not become irresponsible human beings.

The methods used for the design are equipped by interesting illustrations, games for creativity and gimmicks. School seminars and other promotions like displaying posters, x-banners and stickers are also provided.

The conclusion that can be arrived at from the design of the storybooks about the bad influences of online media for elementary students is that they have to always be careful of how to use online media so that they can be evaded from any bad influences that online media has.

Keywords: children, books, media,online.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	2
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Teknik Pengumpulan Data	3
1.5 Skema Perancangan	5
 BAB II LANDASAN TEORI	 5
2.1 Teori Buku	5
2.1.1 Anatomi Buku	5
2.1.2 Jenis Buku Anak	6
2.1.3 Jenis Cerita	9
2.2 Media Sosial	10
2.3 Teori Psikologi pada Anak	11
2.4 Teori Warna	12
2.4.1 Pengelompokkan Warna	13
2.5 Teori Ilustrasi	13
 BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	 15
3.1 Data dan Fakta	15

3.1.1 Lembaga Terkait	15
3.1.2 Hasil Kuesioner	36
3.1.3 Tinjauan Karya Sejenis	39
3.2 Analisis Masalah	47
3.2.1 Konsep Komunikasi, Kreatif dan Media	47
3.2.2 Analisis Berdasarkan STP	50
3.2.3 Analisis Berdasarkan SWOT	52
BAB IV PEMECAHAN MASALAH	53
4.1 Konsep Komunikasi	53
4.2 Konsep Kreatif	54
4.3 Konsep Media	57
4.4 Hasil Karya	57
4.4.1 Karakter Utama	57
4.4.2 Desain Cover	59
4.4.3 Isi Dalam Buku	65
4.4.4 Media Promosi dan Gimmick	77
4.5 Perkiraan Biaya	82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	83
DAFTAR PUSTAKA	84
DAFTAR ISTILAH	86
LAMPIRAN SKETSA.....	87
DATA PENULIS	97
UCAPAN TERIMA KASIH	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Rozzie land.....	7
Gambar 2.2 Catholic Encyclopedia.....	8
Gambar 2.3 Pat the Bunny	9
Gambar 3.1 Logo KPAI	16
Gambar 3.2 Logo Komnas HAM.....	18
Gambar 3.3 Logo Komnas Perempuan	18
Gambar 3.4 Diagram Batang lembaga mitra di berbagai kota di Indonesia	20
Gambar 3.5 Diagram batang berbagai jenis kasus KPAI.....	21
Gambar 3.6 Macam-macam kasus KPAI.....	21
Gambar 3.7 Kelanjutan macam-macam kasus KPAI.....	22
Gambar 3.8 Kelanjutan macam-macam kasus KPAI lainnya.....	22
Gambar 3.9 Skema struktur organisasi KPAI.....	23
Gambar 3.10 Logo Gramedia.....	25
Gambar 3.11 Logo YouTube	26
Gambar 3.12 Pendiri YouTube	27
Gambar 3.13 Logo Line	28
Gambar 3.14 Logo Instagram	29
Gambar 3.15 Logo Facebook.....	32
Gambar 3.16 Diagram hasil kuesioner berdasarkan usia	36
Gambar 3.17 Diagram hasil kuesioner berdasarkan penghasilan responden	36
Gambar 3.18 Diagram hasil kuesioner gadget yang terhubung internet.....	37
Gambar 3.19 Diagram hasil kuesioner tentang penggunaan fasilitas internet	37
Gambar 3.20 Diagram hasil kuesioner mempunyai akun media sosial	38
Gambar 3.21 Diagram hasil kuesioner banyaknya media sosial.....	38
Gambar 3.22 Diagram hasil kuesioner tentang media sosial yang dimainkan	39
Gambar 3.23 Logo Remotivi.....	39
Gambar 3.24 Panduan Internet Ramah Anak untuk Orangtua.....	40
Gambar 3.25 Tips Pertama.....	41
Gambar 3.26 Tips Kedua	41

Gambar 3.27 Tips Ketiga	42
Gambar 3.28 Tips Keempat	42
Gambar 3.29 Tips keenam	43
Gambar 3.30 Perangkat lunak yang membantu	43
Gambar 3.31 Situs Penguinpig.....	44
Gambar 3.32 Komentar para pembaca penguinpig.....	45
Gambar 3.33 Cuplikan isi buku penguinpig	45
Gambar 3.34 Salah satu bagian isi buku Penguinpig.....	46
Gambar 3.35 Salah satu halaman buku Penguinpig.....	46
Gambar 3.36 Salah satu halaman lainnya buku Penguinpig.....	47
Gambar 3.37 Buku bergambar untuk anak-anak.....	48
Gambar 3.38 Lembar Kreatif	48
Gambar 3.39 Seperti catatan-catatan kecil.....	49
Gambar 3.40 Menyerupai Komik Strip.....	49
Gambar 3.41 Lembar permainan	50
Gambar 4.1 Contoh Lembar kreatif buku serial status yang membahayakan.....	54
Gambar 4.2 Contoh lembar yang penuh warna-warni	55
Gambar 4.3 Contoh lembar lainnya yang penuh warna-warni	55
Gambar 4.4 Contoh pesan moral.....	56
Gambar 4.5 Typeface Caricaturista.....	56
Gambar 4.6 Karakter utama Wekki	58
Gambar 4.7 Anatomi Wekki	58
Gambar 4.8 Berbagai Pose Wekki	59
Gambar 4.9 Cover kuda bertanduk satu.....	60
Gambar 4.10 Cover status yang membahayakan	61
Gambar 4.11 Cover buaya kelaparan	62
Gambar 4.12 Cover tolong, Wekki tenggelam!	63
Gambar 4.13 Cover tutur kata 'jorok'	64
Gambar 4.14 Cover tempat curhat Wekki.....	65
Gambar 4.15 Cover depan belakang kuda bertanduk satu.....	65
Gambar 4.16 Lembar pertama buku kuda bertanduk satu	66
Gambar 4.17 Lembar kedua buku kuda bertanduk satu.....	66

Gambar 4.18 Lembar ketiga buku kuda bertanduk satu	67
Gambar 4.19 Lembar keempat buku kuda bertanduk satu.....	67
Gambar 4.20 Lembar kelima buku kuda bertanduk satu	68
Gambar 4.21 Lembar keenam buku kuda bertanduk satu.....	68
Gambar 4.22 Lembar ketujuh buku kuda bertanduk satu	69
Gambar 4.23 Lembar kedelapan buku kuda bertanduk satu	69
Gambar 4.24 Lembar kesembilan buku kuda bertanduk satu	70
Gambar 4.25 Lembar kesepuluh buku kuda bertanduk satu	70
Gambar 4.26 Lembar kesebelas buku kuda bertanduk satu	71
Gambar 4.27 Lembar keduabelas buku kuda bertanduk satu	71
Gambar 4.28 Cover depan belakang buku status yang membahayakan	72
Gambar 4.29 Lembar pertama buku status yang membahayakan	72
Gambar 4.30 Lembar kedua buku status yang membahayakan	73
Gambar 4.31 Lembar ketiga buku status yang membahayakan	73
Gambar 4.32 Lembar keempat buku status yang membahayakan	74
Gambar 4.33 Lembar kelima buku status yang membahayakan	74
Gambar 4.34 Lembar keenam buku status yang membahayakan	75
Gambar 4.35 Lembar ketujuh buku status yang membahayakan	75
Gambar 4.36 Lembar kedelapan buku status yang membahayakan	76
Gambar 4.37 Lembar kesembilan buku status yang membahayakan	76
Gambar 4.38 Lembar kesepuluh buku status yang membahayakan	77
Gambar 4.39 Desain booth tampak depan	77
Gambar 4.40 Desain booth tampak samping	78
Gambar 4.41 Desain poster	78
Gambar 4.42 Desain X-Banner	79
Gambar 4.43 Posting Instagram	79
Gambar 4.44 Desain pertama kaos panitia	80
Gambar 4.45 Desain kedua kaos panitia	80
Gambar 4.46 Gimmick kaos untuk anak-anak	80
Gambar 4.47 Gimmick tumblr	81
Gambar 4.48 Gimmick gantungan kunci	81