

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR INTERAKTIF MENGENAI SOCIAL ANXIETY DISORDER

Oleh
Meilinda Khrismadevi Kusuma
NRP 1364035

Social Phobia adalah sebuah gangguan dimana seseorang mendapat kesulitan dalam situasi sosial tertentu. Gangguan ini menghambat seseorang untuk berinteraksi dengan manusia lainnya, sehingga banyak remaja dan dewasa muda yang tidak dapat berkembang.

Maka dari itu, tujuan perancangan ini adalah untuk memperkenalkan cara bersosialisasi kepada anak-anak agar terhindar dari *social phobia*. Manfaat perancangan adalah mengajarkan masyarakat, khususnya anak-anak akan pentingnya mempelajari dasar-dasar bersosialisasi dari usia muda. Sehingga saat remaja anak sudah memiliki inisiatif untuk membangun hubungan dengan orang di sekitarnya.

Metode yang digunakan ialah dengan membuat buku cerita interaktif sehingga anak lebih aktif saat membaca buku dan lebih cepat mengerti. Buku cerita interaktif dalam bentuk fabel dilengkapi dengan gimmick, ilustrasi dan permainan singkat sebagai media utamanya serta didukung dengan media promosi berupa poster, stiker aplikasi Line, dan x-banner. Diharapkan anak-anak menjadi lebih menerima diri sendiri dalam pergaulan dan tidak takut untuk berbicara dengan orang lain.

Kata kunci : anak-anak, buku cerita interaktif, fabel, sosial

ABSTRAK

INTERACTIVE STORY BOOK DESIGN ABOUT SOCIAL ANXIETY DISORDER

Submitted by
Meilinda Khrismadevi Kusuma
1364035

Social phobia is a disorder which occurs to a certain individual who is having a difficulty on a certain social situation. This disorder hinder someone ability from having a proper interaction with other human being, and lots of teenager and young adult that having this issues are unable to develop their social skill properly.

For that reasons, the goal of the project is to introduce the way how to properly socialize with children and avoid social phobia in the process. The benefit of the project is to familiarize the community, particularly children, to the importance of socializing from young age. So when the children grow into teenager, they already have the initiative to develop a relationship with the community.

The method is to create an interactive story book so the children would be more active when reading the book and able to learn faster. The interactive book is provided with additional gimmick, illustration, and mini game as the main media. Included with promotional media such as poster, Line sticker, and X-Banner. With this purpose, the children could accept themselves personally on a social activity.

Key word: children, interactive book, fable, social

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK BAHASA INDONESIA.....	vi
ABSTRAK BAHASA INGGRIS	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
 BAB 1 PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang.....	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	5
 BAB 2 LANDASAN TEORI.....	 6
2.1 Social Anxiety Disorder.....	6
2.1.1 Pengertian Social Anxiety Disorder	6

2.1.2 Social Anxiety Disorder Pada Anak.....	7
2.1.3 Akibat Social Anxiety Disorder.....	8
2.2 Teori Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar	9
2.3 Teori Buku	10
2.3.1 Buku Ilustrasi.....	10
2.3.2 Buku Cerita.....	11
2.3.3 Manfaat Membaca Buku.....	11
2.4 Teori Ilustrasi.....	12
2.4.1 Pengertian Ilustrasi	12
2.4.2 Ilustrasi Untuk Anak.....	13
BAB 3 DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	14
3.1 Data dan Fakta	14
3.1.1 Profil Dinas Kesehatan Bandung.....	14
3.1.2 Institusi Terkait.....	15
3.1.3 Hasil Wawancara, Kuisisioner, Observasi	17
3.1.4 Tinjauan Karya Sejenis.....	33
3.2 Analisis Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	36
3.2.1 Analisis SWOT.....	36
3.2.2 STP	38
BAB 4 PEMECAHAN MASALAH.....	40
4.1 Konsep Komunikasi.....	40
4.2 Konsep Visual.....	43

4.2.1 Layout	44
4.2.2 Tipografi	45
4.2.3 Warna	47
4.3 Konsep Media	47
4.3.1 Buku Cerita Ilustrasi Interaktif	47
4.3.2 Kartu Pos	48
4.3.3 Gimmick	48
4.3.4 Promosi	49
4.3.5 Budgetting	50
4.4 Hasil Karya	50
4.4.1 Buku Cerita Bergambar Interaktif	50
4.4.2 Kartu Pos	79
4.4.3 Pembatas Buku	82
4.4.4 Notebook	84
4.4.5 Poster Edukatif	85
4.4.6 X-Banner	86
4.4.7 Stiker Line	86
BAB 5 KRITIK DAN SARAN	91

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1.1 Skema Perancangan.....	5
GAMBAR 3.1 Logo Dinas Kesehatan Bandung	14
GAMBAR 3.2 Logo Bright Beginnings	15
GAMBAR 3.3 Logo Bhuana Ilmu Populer	21
GAMBAR 3.4 Usia Orangtua.....	22
GAMBAR 3.5 Jenis Kelamin	22
GAMBAR 3.6 Usia Anak	23
GAMBAR 3.7 Pendapatan.....	23
GAMBAR 3.8 Frekuensi Anak Bertemu Saudara	24
GAMBAR 3.9 Anak Mengenal Tetangga.....	25
GAMBAR 3.10 Anak Memiliki Peer Groups.....	25
GAMBAR 3.11 Anak Mudah Bergaul	26
GAMBAR 3.12 Orangtua Mengajari Anak Bersosialisasi	27
GAMBAR 3.13 Mengetahui SAD.....	28
GAMBAR 3.14 Bahaya SAD	28
GAMBAR 3.15 Mempelajari SAD Lebih Lanjut.....	29
GAMBAR 3.16 Jenis Buku Favorit.....	30
GAMBAR 3.17 Jenis Buku Menarik.....	30
GAMBAR 3.18 Budget Membeli Buku	31
GAMBAR 3.19 Ilustrasi A	32
GAMBAR 3.20 Ilustrasi B	32
GAMBAR 3.21 Ilustrasi C	32
GAMBAR 3.22 Jenis Ilustrasi	32

GAMBAR 3.23 Aku Kenal Tetangga-Tetanggaku.....	33
GAMBAR 3.24 Lift The Flap Fairy Tales.....	35
GAMBAR 4.1 Font KG Red Hands	45
GAMBAR 4.2 Font DJB Miss Liz.....	46
GAMBAR 4.3 Font Pretty_Pastel.....	46
GAMBAR 4.4 Palet Warna	47
GAMBAR 4.5 Judul Buku.....	51
GAMBAR 4.6 Warna Judul Buku	51
GAMBAR 4.7 Karakter Tata Tapir	52
GAMBAR 4.8 Karakter Cila Rusa	52
GAMBAR 4.9 Karakter Acan Macan Tutul	53
GAMBAR 4.10 Karakter Hari Harimau	53
GAMBAR 4.11 Karakter Raka Merak	54
GAMBAR 4.12 Karakter Tika Gajah	54
GAMBAR 4.13 Karakter Dodo Komodo	55
GAMBAR 4.14 Cover Buku Tata Tapir.....	56
GAMBAR 4.15 Cover Depan dan Belakang Buku	56
GAMBAR 4.16 Halaman Pembuka.....	57
GAMBAR 4.17 Undang-undang dan Half Title Page	57
GAMBAR 4.18Halaman Daftar Isi	58
GAMBAR 4.19 Colofon dan Chapter Page 1	58
GAMBAR 4.20 Chapter 1 halaman 1 dan 2	59
GAMBAR 4.21 Chapter 1 halaman 3 dan 4	60
GAMBAR 4.22 Chapter 1 jendela halaman 4	61

GAMBAR 4.23 Chapter 1 halaman 5 dan 6	61
GAMBAR 4.24 Chapter 1 jendela halaman 6	62
GAMBAR 4.25 Chapter 1 halaman 7 dan 8	62
GAMBAR 4.26 Chapter 1 halaman 9	63
GAMBAR 4.27 Chapter page 2	64
GAMBAR 4.28 Chapter 2 halaman 1 dan 2	64
GAMBAR 4.29 Chapter 2 halaman 3 dan 4	65
GAMBAR 4.30 Chapter 2 jendela halaman 3 dan 4 bagian Tata	66
GAMBAR 4.31 Chapter 2 jendela halaman 3 dan 4 bagian Cila Hari	66
GAMBAR 4.32 Chapter 2 halaman 5 dan 6	67
GAMBAR 4.33 Chapter 2 halaman 7 dan 8	68
GAMBAR 4.34 Chapter 2 jendela halaman 7	68
GAMBAR 4.35 Chapter 2 halaman 9	69
GAMBAR 4.36 Chapter 2 jendela halaman 9	70
GAMBAR 4.37 Chapter page 3	70
GAMBAR 4.38 Chapter 3 halaman 1 dan 2	71
GAMBAR 4.39 Chapter 3 jendela halaman 1	72
GAMBAR 4.40 Chapter 3 halaman 3 dan 4	72
GAMBAR 4.41 Chapter 3 halaman 5 dan 6	73
GAMBAR 4.42 Chapter 3 jendela halaman 6	74
GAMBAR 4.43 Chapter 3 halaman 7	75
GAMBAR 4.44 Chapter 3 jendela halaman 7	75
GAMBAR 4.45 Chapter pengenalan karakter	76
GAMBAR 4.46 Chapter pengenalan karakter kartu	76

GAMBAR 4.47 Perkenalan Tata dan Cila	77
GAMBAR 4.48 Jendela Perkenalan Karakter	77
GAMBAR 4.49 Perkenalan Hari dan Raka	78
GAMBAR 4.50 Perkenalan Acan dan Lalang	78
GAMBAR 4.51 Perkenalan Tika dan Otan	79
GAMBAR 4.52 Perkenalan Dodo	79
GAMBAR 4.53 Kartu pos Cila.....	80
GAMBAR 4.54 Kartu pos Otan.....	80
GAMBAR 4.55 Kartu pos Hari	81
GAMBAR 4.56 Kartu pos Tata	81
GAMBAR 4.57 Kartu pos Tampak Belakang	81
GAMBAR 4.58 Pembatas Buku Otan	82
GAMBAR 4.59 Pembatas Buku Cila	83
GAMBAR 4.60 Pembatas Buku Tata	83
GAMBAR 4.61 Pembatas Buku Hari	84
GAMBAR 4.62 Notebook Lalang	84
GAMBAR 4.63 Poster Edukatif	85
GAMBAR 4.64 X-Banner	86
GAMBAR 4.65 Stiker Line	87
GAMBAR 4.66 Stiker Line Tata OK	87
GAMBAR 4.67 Stiker Line Tata Sorry	88
GAMBAR 4.68 Stiker Line Cila Really	88
GAMBAR 4.69 Stiker Line Cila Kidding	88
GAMBAR 4.70 Stiker Line Otan What.....	89

GAMBAR 4.71 Stiker Line Otan Understand	89
GAMBAR 4.72 Stiker Line Lalang No Comment.....	89
GAMBAR 4.73 Stiker Line Lalang Hello	90



DAFTAR TABEL

GAMBAR 3.1 Tabel Budgeting	50
----------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	Sketsa.....	92
------------	-------------	----

