

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF PENGENALAN HIU LANGKA INDONESIA UNTUK ANAK 7-11 TAHUN

Oleh:

Jenny Limanda
NRP 1364045

Indonesia adalah negara yang kaya dengan ekosistem laut dan berbagai jenis ikan hiu. Namun sayangnya perburuan hiu terus dilakukan dan menyebabkan berkurangnya populasi hiu secara drastis dan terancam kepunahan. Oleh karena itu, perlu adanya pengenalan mengenai hal tersebut kepada masyarakat terutama anak-anak sebagai generasi penerus bangsa. Walaupun di Indonesia sudah mulai muncul kampanye untuk memberikan wawasan tentang pentingnya populasi hiu, namun kebanyakan kampanye tersebut ditujukan untuk orang dewasa dan sulit dimengerti untuk anak-anak.

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memberi wawasan mengenai masalah tersebut serta agar anak dapat tumbuh sebagai pribadi yang peduli terhadap kekayaan alam terutama ekosistem laut Indonesia.

Metode yang digunakan adalah perancangan buku cerita interaktif yang melibatkan interaksi langsung antara anak dengan buku. Buku cerita interaktif sebagai media utama juga didukung dengan media promosi berupa poster, x-banner, dan iklan di sosial media. Diharapkan anak dapat mengerti tentang bahaya kepunahan hiu serta mengenal jenis-jenis ikan hiu langka yang ada di Indonesia.

Kata kunci: buku, cerita, hiu, ilustrasi, interaktif

ABSTRACT

INTERACTIVE BOOK DESIGN AS MEDIA TO INTRODUCE ENDANGERED SHARKS FOR CHILDREN AGE 7-11

Submitted by:
Jenny Limanda
NRP 1364045

Indonesia is one of the most diverse nation in marine ecosystem and has various species of sharks. Unfortunately shark finning is a practice that is still going on and is the cause of drastic declines in shark populations. If this problem continues, more shark species could face extinction in the future. Therefore, there should be an introduction to the community, especially young children as the next generation of our nation. Although there are already some campaigns to create awareness for this problem, but most campaigns are aimed for adults and tend to be difficult to understand by young children.

The purpose of this design is to provide insight into the problem and to help children grow as individuals who care about marine ecosystem of Indonesia so they could make a significant impact in the future.

The method created to deliver this knowledge is an interactive story book involving direct interaction between the child and the book. The interactive story book as the main media is also supported by promotional media in the form of posters, x-banners, and advertisements on social media. By utilizing this design, it is expected that children can learn about various types of rare sharks in Indonesia and able to understand the dangerous consequences if these sharks were to go extinct.

Keywords: book, illustration, interactive, sharks, story

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA PRIBADI.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR DIAGRAM.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	2
1.3 Tujuan Perancangan	2
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	3
1.5 Skema Perancangan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Teori Buku Cerita Bergambar	5
2.2 Jenis Buku Cerita Interaktif.....	5
2.3 Media Pop-up	6
2.3.1 Buku Pop-up.....	6
2.3.2 Jenis-jenis buku Pop-up	7
2.3.3 Manfaat media buku Pop-up	8
2.4 Anak berusia Operasional Konkrit.....	8
2.5 Minat Buku Bergambar Anak.....	8
2.6 Hiu.....	9
2.6.1 Jenis Hiu yang dilindungi di Indonesia	9
2.7 Teori Komunikasi Anak	10

2.8 Cara Komunikasi dengan Anak	10
2.9 Teori Ilustrasi	11
2.10 Ilustrasi untuk anak	12
2.11 Teori Warna untuk Anak	13

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1 Data dan Fakta	14
3.1.1 Kementerian Kelautan dan Perikanan Republik Indonesia...	14
3.1.2 Institusi Terkait	15
3.1.2.1 Penerbit PT. Bhuana Ilmu Populer	15
3.1.2.1 WWF Indonesia	16
3.1.3 Hasil Kuesioner Orang Tua	17
3.2 Jenis Hiu yang dilindungi di Indonesia	24
3.3 Tinjauan Karya Sejenis	27
3.3.1 3D Explorer: Sharks	27
3.4 Analisa SWOT dan STP	29
3.4.1 Analisis SWOT Pengenalan Ikan Hiu Langka Indonesia	29
3.4.2 SWOT Buku Cerita Interaktif	30
3.4.3 Analisis STP	31

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1 Konsep Komunikasi.....	33
4.2 Konsep Visual.....	34
4.2.1 Layout Buku	34
4.2.2 Tipografi	34
4.2.3 Warna	36
4.3 Konsep Media	36
4.3.1 Buku Cerita Interaktif.....	36
4.3.2 Promosi.....	37
4.4 Hasil Karya	37
4.4.1 Buku Cerita Interaktif.....	37
4.4.1.1 Karakter.....	38
4.4.1.2 Judul dan cover buku	40
4.4.1.3 Halaman buku	43

4.4.2 Gimmick	53
4.4.3 Promosi	54
4.4.3.1 Media Cetak	55
4.4.3.2 Media Sosial.....	57
4.5 Budgeting.....	58
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	61



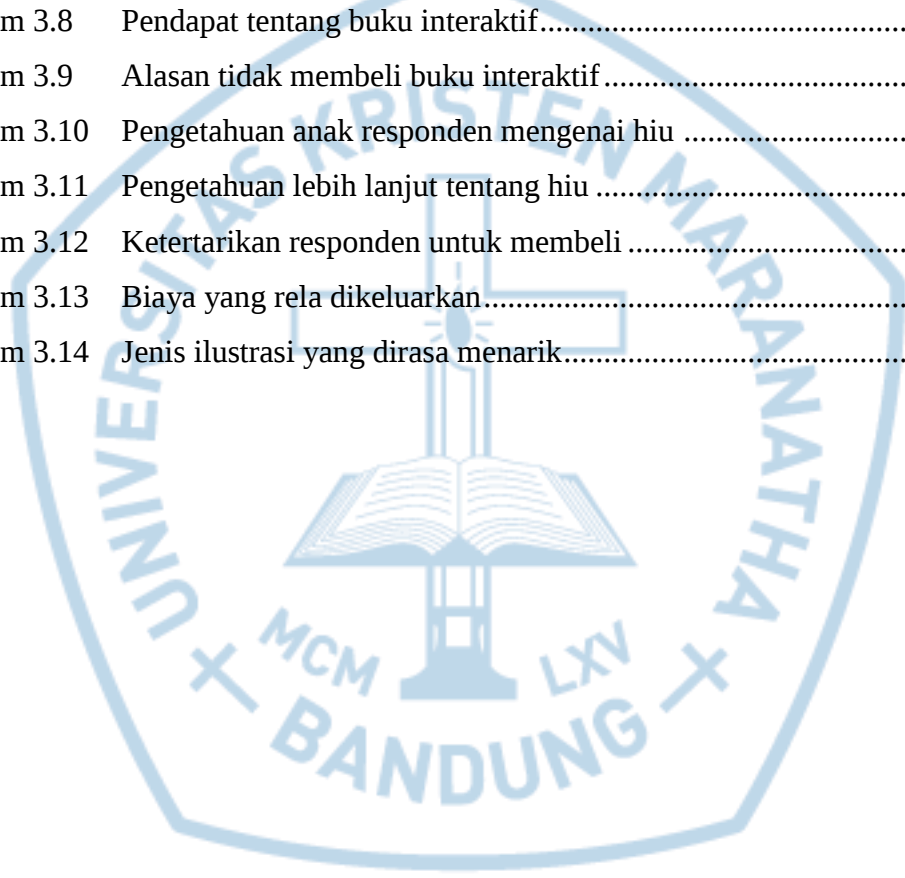
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Skema Perancangan	4
Gambar 3.1	Logo Kementrian Kelautan dan Perikanan	14
Gambar 3.2	Logo BIP	15
Gambar 3.3	Logo WWF	16
Gambar 3.4	Tipe Gaya Ilustrasi	23
Gambar 3.5	Tipe Gaya Kartun.....	23
Gambar 3.6	Tipe Gaya Realis	23
Gambar 3.7	Tipe Gaya Vektor	23
Gambar 3.8	Hiu Gergaji.....	24
Gambar 3.9	Hiu Paus	25
Gambar 3.10	Hiu Koboi.....	26
Gambar 3.11	Hiu Martil.....	26
Gambar 3.12	Hiu Tikus.....	27
Gambar 3.13	Cover buku 3D Sharks	27
Gambar 3.14	Halaman buku 3-D Explorer: Sharks	27
Gambar 4.1	Font Flicker	35
Gambar 4.2	Font GoodDog Plain	35
Gambar 4.3	Font Smart Kid.....	35
Gambar 4.4	Palet Warna	36
Gambar 4.5	Rion.....	38
Gambar 4.6	Paman Andi.....	38
Gambar 4.7	Hiu Paus	39
Gambar 4.8	Hiu Koboi.....	39
Gambar 4.9	Hiu Martil.....	39
Gambar 4.10	Hiu Gergaji.....	40
Gambar 4.11	Hiu Tikus.....	40
Gambar 4.12	Judul Buku	40
Gambar 4.13	Judul Buku Belakang Putih.....	41
Gambar 4.14	Cover Depan.....	41
Gambar 4.15	Cover Belakang.....	41
Gambar 4.16	Half Title Page	42

Gambar 4.17	Halaman Pertama	43
Gambar 4.18	Bagian interaktif halaman pertama	43
Gambar 4.19	Halaman Cerita.....	44
Gambar 4.20	Halaman Infografik	45
Gambar 4.21	Halaman <i>Pop-up</i> Hiu Paus	46
Gambar 4.22	Halaman <i>Pop-up</i> Hiu Martil	46
Gambar 4.23	Halaman <i>Pop-up</i> Hiu Koboï	47
Gambar 4.24	Halaman <i>Pop-up</i> Hiu Gergaji.....	48
Gambar 4.25	Halaman <i>Pop-up</i> Hiu Tikus	49
Gambar 4.26	Halaman akhir	50
Gambar 4.27	Bagian interaktif.....	50
Gambar 4.28	Halaman edukasi	51
Gambar 4.29	Halaman alasan kepunahan hiu.....	52
Gambar 4.30	Sticker	53
Gambar 4.31	Gantungan Kunci	53
Gambar 4.32	Pin	54
Gambar 4.33	Boneka.....	54
Gambar 4.34	Poster.....	55
Gambar 4.35	X-Banner	56
Gambar 4.36	Booth	56
Gambar 4.37	Iklan Facebook	57
Gambar 4.38	Iklan Instagram.....	57

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1	Usia	17
Diagram 3.2	Jenis Kelamin	18
Diagram 3.3	Tempat Tinggal	18
Diagram 3.4	Pendapatan	18
Diagram 3.5	Anak Responden	18
Diagram 3.6	Minat anak terhadap buku.....	19
Diagram 3.7	Jenis buku yang sering dibeli untuk anak.....	20
Diagram 3.8	Pendapat tentang buku interaktif.....	20
Diagram 3.9	Alasan tidak membeli buku interaktif	20
Diagram 3.10	Pengetahuan anak responden mengenai hiu	21
Diagram 3.11	Pengetahuan lebih lanjut tentang hiu	21
Diagram 3.12	Ketertarikan responden untuk membeli	22
Diagram 3.13	Biaya yang rela dikeluarkan.....	22
Diagram 3.14	Jenis ilustrasi yang dirasa menarik.....	23



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Budgeting	58
-----------	-----------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Sketsa	63
------------	--------------	----

