

ABSTRAK

PERANCANGAN MEDIA EDUKASI MORAL CERITA FABEL UNTUK ANAK GENERASI ALPHA

Oleh
Martina Rizka Yanita
NRP 1564071

Mendidik anak yang sejak lahir telah mengenal teknologi bukan hal yang mudah. Anak generasi *Alpha* tetap harus diberikan edukasi moral, mulai dari keluarga hingga lingkungan sekitar. Mereka juga tidak boleh dijauhkan dari teknologi agar tidak tertinggal jaman. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media edukasi gabungan media *digital* dan *non- digital* untuk pembelajaran moral yang melibatkan peran orang tua di dalamnya. Penelitian dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada orang tua, wawancara dengan psikolog anak dan guru TK, observasi anak TK, dan studi pustaka. Komunikasi yang digunakan berupa panduan bagi orang tua mengenai pembahasan cerita, pesan moral, dan kiat bercerita dalam bahasa Indonesia. Konsep perancangan ini menggunakan pendekatan kreatif berupa tokoh yang memiliki karakteristik menyerupai target agar target mudah membayangkan dirinya sebagai tokoh di dalam cerita. Karakter memiliki ciri khas Indonesia seperti Buaya yang menggunakan kain batik dan menyukai jajanan pasar. Media yang digunakan adalah *activity book* dan animasi yang diakses di *gadget*. Penanaman moral untuk generasi *Alpha* harus dilakukan sejak dini sebagai modal dasar anak hingga dewasa. Fabel sederhana dan tokoh dengan karakteristik target efektif dalam menanamkan moral. *Activity book* melibatkan peran orang tua dapat mempererat hubungan orang tua dan anak sekaligus menanamkan moral melalui ceritanya.

Kata kunci: fabel, moral, generasi *Alpha*, *activity book*

ABSTRACT

EDUCATION MEDIA DESIGN OF FABLE MORAL FOR ALPHA GENERATION CHILDREN

Submitted by
Martina Rizka Yanita
NRP 1564071

Educating children who from the beginning have known technology is not easy. Alpha generation children must still be given moral education, starting from the family to the surrounding environment. They also should not be kept away from technology so as not to lag behind. Therefore, a combination of digital and non-digital media is needed for moral learning involving the role of parents in it. The study was conducted by giving questionnaires to parents, interviews with child psychologists and kindergarten teachers, kindergarten observation, and literature study. The communication used is in the form of a guide for parents regarding discussion of stories, moral messages, and tips on telling stories in Indonesian. This design concept uses a creative approach such as a character that has the characteristics of a target so that they are easier to imagine himself as the character in the story. Characters have Indonesian characteristics like Crocodile that use batik cloth and love market snacks. The media used are activity books and animations that are accessed on the gadget. Moral education for the Alpha generation must be done early as a base of children to adults. Simple story of fables and characters with target characteristics are effective in instilling morals. Activity book involves the role of parents can strengthen the relationship between parents and children while instilling morals through the story.

Keywords: fable, moral, Alpha generation, activity book

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
 BAB 1 : PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	2
1.3 Tujuan Perancangan	2
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	2
1.5 Skema Perancangan	4
 BAB II : LANDASAN TEORI	 5
2.1 Definisi Moral	5
2.1.1 Standar Edukasi Moral untuk Anak	6
2.2 Definisi Cerita Fabel	6
2.3 Definisi Generasi Alpha	7
2.3.1 Karakteristik Generasi Alpha	8
2.4 Psikologi Anak	8
2.5 Perancangan Buku.....	9
2.5 <i>Activity Book</i>	10
2.6 Teori Animasi	11
2.7 Teori Ilustrasi	12
2.7.1 Jenis-jenis Ilustrasi	12

BAB III : URAIAN DATA DAN ANALISIS MASALAH	14
3.1 Data Lembaga Terkait	14
3.1.1 Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan	14
3.1.2 Gramedia	14
3.2 Data dan Fakta	15
3.2.1 Wawancara dan Observasi	15
3.2.2 Observasi Anak di Lingkungan Sekolah	15
3.2.2 Kuesioner	15
3.3 Tinjauan Karya Sejenis	16
3.4 Analisis SWOT dan STP	16
3.4.1 Analisis STP	16
 BAB IV : PEMECAHAN MASALAH	 17
4.1 Konsep Komunikasi	17
4.2 Konsep Kreatif	17
4.2.1 Gaya Visual	18
4.2.2 Tipografi	19
4.3 Konsep Media	19
4.4 Hasil Karya	20
4.4.1 Logo Buku	20
4.4.2 Karakter	22
4.4.2 <i>Cover</i> Buku	22
4.4.3 Isi Buku	23
4.4.4 Animasi	23
4.4.5 <i>Gimmick</i>	24
4.4.6 <i>Booth</i> Penjualan	26
4.4.7 <i>Timeline</i> Promosi	26
4.5 <i>Budgeting</i>	26
 BAB 5 : KESIMPULAN DAN SARAN	 27
5.1 Kesimpulan	27

5.2 Saran.....	27
DAFTAR PUSTAKA	28



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Kemdikbud	15
Gambar 3.2 Logo Gramedia	16
Gambar 3.2 Anak TK Tiara Bunda Sedang Bermain Gadget	17
Gambar 3.3 Diagram Metode Bercerita pada Anak	18
Gambar 3.4 Diagram Penggunaan Gadget pada Anak	18
Gambar 3.4 Diagram Pengetahuan Mengenai Activity Book	19
Gambar 3.4 Diagram Range Harga Buku Anak	19
Gambar 3.4 Diagram Tempat Pembelian Buku Anak	20
Gambar 3.4 Diagram Prioritas Utama Buku Anak	20
Gambar 3.4 Diagram Ketertarikan pada Activity Book	21
Gambar 3.4 Diagram Ketertarikan pada Activity Book	21
Gambar 3.13 Buku Fabel Favorit si Kecil	23
Gambar 3.12 Buku Kura- Kura	24
Gambar 4.1 Karakter Buaya Membawa Jajanan Pasar khasa Indonesia	28
Gambar 4.2 Karakter Lebah Menggunakan Sarung Bermotif Batik	28
Gambar 4.3 Karakter Buaya Menggunakan Blankon	28
Gambar 4.4 Palet Warna	30
Gambar 4.5 Logo Buku	31
Gambar 4.6 Karakter Buaya	31
Gambar 4.7 Karakter Lebah dan Semut	32
Gambar 4.8 Karakter Kerbau dan Jalak	32
Gambar 4.9 Karakter Kambing	32
Gambar 4.10 Karakter Tambahan pada Kisah “Buaya Serakah”	33
Gambar 4.11 Karakter Tambahan pada Kisah “Lebah & Semut”	33
Gambar 4.12 Hasil Akhir Buku	34
Gambar 4.13 Cover Buku Tingkat 1 “Buaya Serakah”	35
Gambar 4.14 Cover Buku Tingkat 2 “Lebah & Semut”	35
Gambar 4.15 Cover Buku Tingkat 3 “Kerbau & Jalak”	35

Gambar 4.16 Cover Buku Tingkat 4 “Dua Kambing Egois”	35
Gambar 4.17 Halaman Perkenalan	36
Gambar 4.18 Halaman 1-2.....	36
Gambar 4.19 Halaman 3-4.....	36
Gambar 4.20 Halaman 5-6.....	37
Gambar 4.21 Halaman 7-8.....	37
Gambar 4.22 Halaman 9-10.....	37
Gambar 4.23 Halaman Terakhir.....	38
Gambar 4.24 Halaman Perkenalan	38
Gambar 4.25 Halaman1-2	38
Gambar 4.26 Halaman 3-4.....	39
Gambar 4.27 Halaman 5-6.....	39
Gambar 4.28 Halaman 7-8.....	39
Gambar 4.29 Halaman 9-10.....	40
Gambar 4.30 Halaman Terakhir.....	40
Gambar 4.31 Halaman Perkenalan	40
Gambar 4.32 Halaman 3-4.....	41
Gambar 4.33 Halaman5-6.....	41
Gambar 4.34 Halaman Terakhir.....	41
Gambar 4.35 Halaman Perkenalan	42
Gambar 4.36 Halaman Terakhir.....	42
Gambar 4.37 Contoh Animasi	42
Gambar 4.38 Gantungan Kunci dan Pin	43
Gambar 4.39 Patch Bordir	43
Gambar 4.40 Buku Kumpulan Stiker	44
Gambar 4.41 Booth Penjualan.....	44
Gambar 4.42 X- Banner.....	45
Gambar 4.43 Timeline Promosi	45
Gambar 4.44 Contoh Promosi Media Instagram	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A : Wawancara dengan Psikolog Anak	49
Lampiran B : Sketsa Karakter	52
Lampiran C : Sketsa <i>Story Board</i>	53
Lampiran D : Sketsa <i>Cover</i> dan Isi Buku	54
Lampiran E : Sketsa Logo	57
Lampiran F : Sketsa Media Promosi	59

