

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PELATIHAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI

Oleh

Bill Cedrik Putra Kalmansur
NRP 1564037

Pelatihan motorik halus sangatlah penting diberikan kepada anak usia dini di rentang 3-6 tahun karena merupakan dasar untuk melakukan kegiatan lain, salah satunya kegiatan menulis. Kesibukan pekerjaan yang padat setiap hari membuat sebagian besar orang tua hanya melatih motorik halus anaknya menggunakan *gadget*, padahal *gadget* bukan media yang tepat dan dapat menyebabkan kecanduan yang berdampak buruk bagi psikologis dan psikis anak. Maka dari itu, perlu dirancang media pelatihan motorik halus yang praktis dan dapat dilakukan secara mandiri. Buku cerita interaktif dapat menjadi solusi permasalahan tersebut. Dengan memanfaatkan kegiatan interaktif yang ada, anak dapat melatih motorik halusnya sambil melatih aspek perkembangan lain seperti aspek linguistik, kognitif dan kreatifitasnya. Buku dirancang untuk anak usia 3-6 tahun yang bercerita tentang petualangan untuk menyelamatkan dunia *Crafty* dari kepunahan. Ilustrasi pada buku dibuat menarik dengan penggunaan warna-warna cerah khas anak-anak. Aktivitas permainan disusun berdasarkan standar pencapaian motorik halus anak. Dalam perancangan buku, metode yang digunakan adalah wawancara, kuesioner dan studi pustaka. Media utama berupa buku interaktif dan media promosi berupa poster, *x-banner*, *backdrop*, *Point of Phurcase*, *feeds* Instagram, *web banner* dan *gimmick*. Buku cerita interaktif ini diharapkan dapat menjadi media pelatihan di rumah yang efektif sehingga aspek tumbuh kembang anak, terutama motorik halusnya dapat terpenuhi dan menciptakan generasi penerus Indonesia yang unggul.

Kata Kunci : anak usia dini, buku cerita interaktif, Indonesia, motorik halus

ABSTRACT

INTERACTIVE STORYBOOK DESIGN AS FINE MOTOR TRAINING MEDIA FOR EARLY CHILDHOOD

By
Bill Cedrik Putra Kalmansur
NRP 1564037

Fine motor training is very important given to early childhood in the range of 3-6 years because it is the basic for children to do live task, one of them is writing activities. Not only at school, this training also needs to be done at home. However, most parents only train their children's fine motor skills using gadgets, even though gadgets are not the right media and can cause addiction that has a negative psychological and psychological impact on children. Therefore, it is necessary to design a fine motor training media that is practical and can be done independently. Interactive storybooks can be the solution to these problems. By utilizing existing interactive activities, children can train their fine motor skills while practicing other aspects of development such as linguistic, cognitive and creative aspects. The book is designed for children aged 3-6 years which tell stories about the adventures of Benny and Wanda on saving Crafty's world from extinction. Illustrations in the book are made with digital techniques using bright colors that typical of children. The activities in the book are arranged based on the standard of fine motoric achievement of the children. In designing books, the methods used are interviews, questionnaires and literature studies. The main media are interactive books and promotional media in the form of posters, x-banners, backdrops, Point of Phurchase, Instagram feeds, web banners and gimmicks such as Lego toys, ronce boxes, shirts, bags and coloring and cutting activities. This interactive storybook is expected to be an effective home training media so that aspects of child development, especially fine motor skills can be fulfilled and create a superior next generation of Indonesia.

Keywords : early childhood, fine motor, Indonesia, interactive storybook

DAFTAR ISI

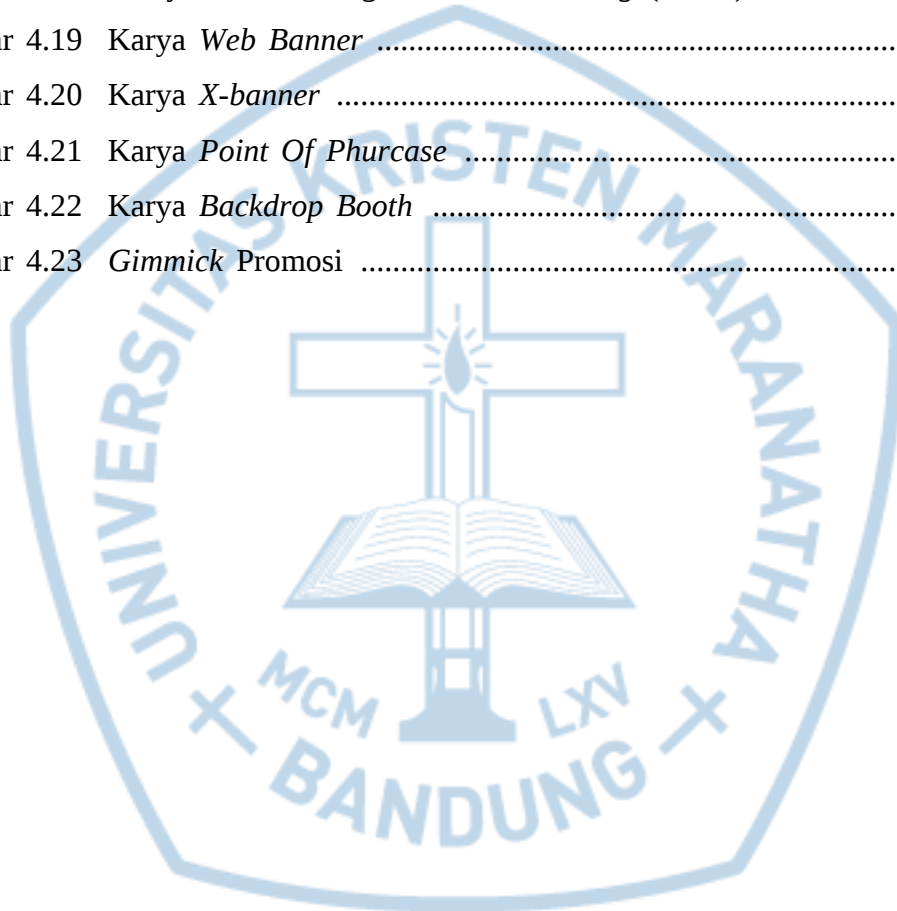
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	4
1.3 Tujuan Perancangan	4
1.4 Teknik Pengumpulan Data	4
1.5 Skema Perancangan	6
 BAB II LANDASAN TEORI	 7
2.1 Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini	7
2.2 Teori Desain Buku	14
2.3 Buku Cerita Bergambar Interaktif	15
2.4 Definisi <i>Crafty</i>	16
 BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	 19
3.1 Mandatori	19
3.1.1 Direktorat Jendral PAUD dan Pendidikan Masyarakat	19
3.1.2 Penerbit Erlangga <i>for Kids</i>	21
3.2 Data dan Fakta	22
3.2.1 Hasil Wawancara	22

3.2.2	Hasil Kuesioner	24
3.2.3	Tinjauan Sejenis	32
3.3	Analisis Terhadap Permasalahan dan Fakta	34
3.3.1	Analisis SWOT Pelatihan Motorik Halus	34
3.3.2	Analisis SWOT Buku Interaktif	35
3.3.3	Analisis STP	35
BAB IV : PEMECAHAN MASALAH		37
4.1	Konsep Komunikasi	37
4.2	Konsep Kreatif	37
4.3	Konsep Media	42
4.3.1	Media Promosi	43
4.3.2	<i>Timeline</i> Media Promosi	44
4.4	Hasil Karya	45
4.4.1	Karakter	45
4.4.2	Cover Buku	44
4.4.3	Isi Buku	45
4.4.4	Media Promosi	53
4.5	<i>Budgeting</i>	57
BAB V : PENUTUP		59
5.1	Simpulan	59
5.2	Saran	59
DAFTAR PUSTAKA		60
LAMPIRAN		62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Skema Perancangan	6
Gambar 3.1	Logo Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan	19
Gambar 3.2	Logo Erlangga <i>for Kids</i>	21
Gambar 3.3	Diagram Jenis Kelamin Responden	25
Gambar 3.4	Diagram Usia Responden	25
Gambar 3.5	Diagram Pekerjaan Responden	26
Gambar 3.6	Diagram Pendapatan Per-bulan Responden	26
Gambar 3.7	Diagram Tempat Tinggal Responden	27
Gambar 3.8	Diagram Usia Anak Responden	27
Gambar 3.9	Diagram Jenjang Sekolah Anak Responden	28
Gambar 3.10	Diagram Tingkat Pengetahuan Terhadap Motorik Anak	28
Gambar 3.11	Diagram Banyaknya Responden yang Bekerja	29
Gambar 3.12	Diagram Tingkat Pendampingan Responden terhadap Anak	29
Gambar 3.13	Diagram Alasan Responden Tidak Mendampingi Anak	30
Gambar 3.14	Diagram Metode Pelatihan Motorik Halus di Rumah	30
Gambar 3.15	Diagram Jenis Media yang Sering Digunakan Responden	31
Gambar 3.16	<i>Quiet Book</i>	32
Gambar 3.17	Buku <i>Make Your Own Princess Palace</i>	33
Gambar 4.1	Palet Warna	39
Gambar 4.2	Karakter dalam Cerita	45
Gambar 4.3	Cover Buku	45
Gambar 4.4	Halaman <i>Title</i>	46
Gambar 4.5	Halaman Daftar Isi	47
Gambar 4.6	Halaman 1-2	47
Gambar 4.7	Halaman 3-4	48
Gambar 4.8	Halaman 5-6	48
Gambar 4.9	Halaman 7-8	49
Gambar 4.10	Halaman 9-10	49
Gambar 4.11	Halaman 11-12	50
Gambar 4.12	Halaman 13-14	50

Gambar 4.13	Halaman 15-16	51
Gambar 4.14	Halaman 17-18	51
Gambar 4.15	Halaman 19-20	52
Gambar 4.16	Halaman Penutup	52
Gambar 4.17	Karya Poster <i>Pre-launching</i> (kiri)	53
	Karya Poster <i>Post-launching</i> (kanan)	53
Gambar 4.18	Karya <i>Feeds</i> Instagram <i>Pre-launching</i> (kiri)	54
	Karya <i>Feeds</i> Instagram <i>Post-launching</i> (kanan)	54
Gambar 4.19	Karya <i>Web Banner</i>	54
Gambar 4.20	Karya <i>X-banner</i>	55
Gambar 4.21	Karya <i>Point Of Phurcase</i>	55
Gambar 4.22	Karya <i>Backdrop Booth</i>	56
Gambar 4.23	<i>Gimmick Promosi</i>	56



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Tabel <i>Timeline</i> Media Promosi	44
Tabel 4.2	Tabel Harga Produksi Buku Interaktif dan Lembar Aktivitas	57
Tabel 4.3	Tabel Harga Produksi Media Promosi	58
Tabel 4.4	Tabel Total Biaya	58



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	Sketsa Isi Buku	62
Lampiran B	Sketsa Media Promosi	66
Lampiran C	Data Penulis	69

