

PENGKARYAAN

**PERANCANGAN MEDIA BUKU CERITA INTERAKTIF EKOLOGI SERI
TUMBUHAN BERWAWASAN EDUCATION FOR SUSTAINABLE
DEVELOPMENT UNTUK ANAK USIA DINI**

Diajukan untuk memenuhi syarat akhir dalam menempuh gelar Sarjana Desain di
bidang Desain Komunikasi Visual



BEGAWAN KEVINRAMA MUSLIM

146010060

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ILMU SENI DAN SASTRA

Bandung, Februari 2018

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan (menjamin) bahwa pengkaryaan Tugas Akhir ini dilakukan secara mandiri dan disusun tanpa menggunakan bantuan yang tidak dibenarkan, sebagaimana lazimnya pada penyusunan sebuah Tugas akhir.

Semua elemen karya, kutipan tulisan dan atau pemikiran orang lain yang digunakan didalam penyusunan pengkaryaan baik dari sumber yang dipublikasikan ataupun tidak, telah dikutip dan disertakan sumbernya dengan baik dan benar menurut kaidah akademik yang berlaku.

Pengkaryaan ini belum pernah diajukan pada pendidikan program sarjana di perguruan tinggi lain dan tindak plagiarism akan dikenakan sanksi seperti yang tercantum dalam peraturan akademik dan kemahasiswaan Universitas Pasundan.

Begawan Kevinrama Muslim

Perancangan Media Buku Cerita Interaktif Ekologi Seri Tumbuhan Berwawasan

Education For Sustainable Development untuk Anak Usia Dini

146010060

HALAMAN PENGESAHAN

Pengkaryaannya ini diajukan oleh :

Nama : Begawan Kevinrama Muslim
NPM : 146010060
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Pengkaryaan : Perancangan Buku Cerita Interaktif Ekologi
Seri Tumbuhan Berwawasan *Education*
for Sustainable Development untuk Anak Usia Dini

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra, Universitas Pasundan.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Dr. H. Waska Warta, M.M. _____

Pembimbing : Agustina Kusuma Dewi, S.Sos., M.Ds. _____

Ditetapkan di : Bandung

Tanggal : 15 Februari 2018

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan pengkaryaan ini. Perancangan pengkaryaan ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Ilmu Seni dan Sastra Universitas Pasundan. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada perancangan pengkaryaan ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan pengkaryaan ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

- (1) bapak Waska Warta dan Ibu Agustina Kusuma Dewi selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam perancangan pengkaryaan ini;
- (2) pihak Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Jawa Barat, TK Alam Pelopor Rancaekek, TK Negeri Pembina, yang telah banyak membantu dalam usaha memperoleh data yang saya perlukan;
- (3) ayah saya Dr. Untung Sugiharto, M.A.R.S., ibu saya Dr. Erawati, juga Nurlita Taradhipa yang telah memberikan bantuan dukungan material, moral, doa, serta semangat untuk menyelesaikan pengkaryaan ini;
- (4) teman-teman yang sudah membantu saya dalam penyelesaian pengkaryaan ini, M. Ihsan Sidik, Andri Wiguna, Puji Suggeng, Anugrah Eky Pratama, juga Meiliani Siti Sumartini, serta angkatan 13 yang senantiasa bekerja sama dan saling memberi dukungan dalam menyelesaikan pengkaryaan ini

Bandung, 15 Februari 2018

Begawan Kevinrama Muslim

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Pasundan, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Begawan Kevinrama Muslim
NPM : 146010060
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Universitas Pasundan
Fakultas : Ilmu Seni dan Sastra
Jenis Karya : Pengkaryaan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pasundan **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“Perancangan Media Buku Cerita Interaktif Ekologi Seri Tumbuhan Berwawan *Education for Sustainable Development* untuk Anak Usia Dini”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Pasundan berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Bandung

Pada tanggal 15 Februari 2018

Yang menyatakan

Materai 6000

(Begawan Kevinrama Muslim)

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| KATA PENGANTAR | iv |
| LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH | v |
| ABSTRAK | vi |
| <i>ABSTRACT</i> | vii |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR GAMBAR | x |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xii |
| DAFTAR ISTILAH | xiii |
| | |
| 1. PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Data & Fakta | 2 |
| 1.3 Identifikasi Masalah | 9 |
| 1.3.1 Identifikasi Masalah Umum | 10 |
| 1.3.2 Identifikasi Masalah Khusus | 10 |
| | |
| 2. ANALISIS DATA DAN FAKTA | 11 |
| 2.1 Analisis Kelayakan Masalah | 11 |
| 2.1.1 <i>Cause Root Analysis</i> | 11 |
| 2.1.2 Matrikulasi SWOT | 14 |
| 2.2 <i>Problem Statement & Problem Solution</i> | 21 |
| 2.2.1 <i>Problem Statement</i> | 21 |
| 2.2.2 <i>Problem Solution</i> | 22 |
| 2.3 Landasan Teori | 23 |
| 2.3.1 Teori/Model Utama | 23 |
| 2.3.2 Teori/Model Pendukung | 40 |
| 2.4 Kerangka Perancangan | 45 |
| | |
| 3. PERANCANGAN STRATEGI KOMUNIKASI | 46 |
| 3.1 <i>Targer Audience</i> | 46 |
| 3.1.1 Segmentasi <i>Target Audience</i> | 46 |
| 3.1.2 Personofikasi <i>Target Audience</i> | 48 |
| 3.1.3 <i>Consumer Journey</i> | 49 |
| 3.2 Strategi Pesan Komunikasi | 51 |
| 3.2.1 <i>Consumer Insight</i> | 51 |
| 3.2.2 <i>What to Say</i> | 52 |
| 3.2.3 <i>How to Say</i> | 53 |
| 3.2.4 Pendekatan Kreatif Pesan Komunikasi | 54 |
| 3.3 Strategi Media Komunikasi | 54 |
| 3.3.1 Media Utama | 54 |
| 3.3.2 Media Pendukung | 54 |

| | |
|--|-----------|
| 3.3.3 Strategi Perencanaan Media | 55 |
| 4. KONSEP KREATIF PERANCANGAN VISUAL | 57 |
| 4.1 Referensi Visual | 57 |
| 4.2 Konsep Kreatif Perancangan Visual | 58 |
| 4.2.1 Konten Buku | 58 |
| 4.2.2 <i>Tone</i> Warna | 62 |
| 4.2.3 Konsep Tipografi | 63 |
| 4.2.4 <i>Grid System</i> | 64 |
| 4.2.5 Buku dan Teknis Interaktif | 65 |
| 5. PENUTUP | 75 |
| 5.1 Kendala dalam Perancangan Karya Visual | 75 |
| 5.2 Saran untuk Perancangan Karya Visual Selanjutnya | 75 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| GAMBAR 2.1. Infografis Metode Pengenalan Lingkungan di TK | 12 |
| GAMBAR 2.2. Infografis Kebiasaan Anak di Rumah | 13 |
| GAMBAR 2.3. Kertas Ivory 210 gram | 27 |
| GAMBAR 2.4. Melapisi Kertas Menggunakan Lem | 27 |
| GAMBAR 2.5. Menempel Kertas | 28 |
| GAMBAR 2.6. Kertas di <i>Press</i> | 28 |
| GAMBAR 2.7. Menguji Kelenturan Kertas | 28 |
| GAMBAR 2.8. <i>Base</i> yang Telah di Potong Pisau <i>Pond</i> | 29 |
| GAMBAR 2.9. Halaman Gambar yang Telah di Cetak | 29 |
| GAMBAR 2.10. Kerangka Halaman | 30 |
| GAMBAR 2.11. Menjilid Bagian Buku | 30 |
| GAMBAR 2.12. Buku di <i>Press</i> | 31 |
| GAMBAR 2.13. Pemasangan <i>Cover</i> Buku | 31 |
| GAMBAR 2.14. Pemotongan <i>Bleed</i> buku | 31 |
| GAMBAR 2.15. Buku di <i>Hook</i> | 32 |
| GAMBAR 2.16. Kerangka Perancangan | 45 |
| GAMBAR 3.1. <i>Consumer Journey Map</i> | 49 |
| GAMBAR 4.1. Referensi Visual | 57 |
| GAMBAR 4.2. <i>Color Palette</i> | 63 |
| GAMBAR 4.3. <i>Grid System 1</i> | 64 |
| GAMBAR 4.4. <i>Grid System 2</i> | 65 |
| GAMBAR 4.5. <i>Final Artwork</i> Halaman 1 | 66 |
| GAMBAR 4.6. <i>Final Artwork</i> Halaman 2 | 67 |
| GAMBAR 4.7. <i>Final Artwork</i> Halaman 3 | 68 |
| GAMBAR 4.8. <i>Final Artwork</i> Halaman 4 | 69 |
| GAMBAR 4.9. <i>Final Artwork</i> Halaman 5 | 70 |
| GAMBAR 4.10. <i>Final Artwork</i> Halaman 6 | 71 |
| GAMBAR 4.11. <i>Final Artwork</i> Halaman 7 | 72 |
| GAMBAR 4.12. <i>Final Artwork</i> Halaman 8 | 72 |
| GAMBAR 4.13. <i>Final Artwork</i> Halaman Pembuka | 73 |
| GAMBAR 4.14. <i>Final Artwork Cover</i> dan <i>Backcover</i> | 74 |

DAFTAR TABEL

| | |
|------------------------------|----|
| TABEL 4.1. Konten Buku | 62 |
|------------------------------|----|

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|---|
| LAMPIRAN 1. Data <i>Consumer Journey</i> | A |
| LAMPIRAN 2. Infografis Data Lapangan | B |

DAFTAR ISTILAH (GLOSARIUM)

Study Tour : Perjalanan bertamasya dengan tujuan untuk belajar.

Masa Trotz : Masa Pancaroba atau masa-masa krisis dimana seseorang hanya berorientasi pada dirinya sendiri (egosentris yang tinggi).

Target Audience : Kelompok sasaran.

Iron Man : Pahlawan super fiksi yang muncul dalam buku komik Amerika yang diterbitkan oleh Marvel Comics, serta media.

Playdoh : Salah satu produk plastisin mainan.

Karakter Princess : Tokoh-tokoh putri pada cerita Disney.

Tone and manner : Nuansa warna dan gaya yang digunakan dalam membuat sebuah desain.