



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TENTANG
MENUMBUHKAN RASA EMPATI UNTUK ANAK
USIA 8-11 TAHUN**

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



Nama : Lidwina Win Hadi
NIM : 13120210346
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2017**

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lidwina Win Hadi

NIM : 13120213046

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TENTANG MENUMBUHKAN RASA EMPATI UNTUK ANAK USIA 8-11 TAHUN

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 3 Juni 2017

Lidwina Win Hadi

A large, light blue watermark of the Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) logo is centered on the page. The logo consists of a circle containing a stylized building with several square windows. Below the circle, the letters 'UMMN' are written in a bold, sans-serif font.

UMMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TENTANG
MENUMBUHKAN RASA EMPATI UNTUK ANAK
USIA 8-11 TAHUN

Oleh

Nama : Lidwina Win Hadi

NIM : 13120210346

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 21 Juni 2017

Pembimbing

Gideon K. F. H. Hutapea, S.T., M.Ds.

Penguji

Ketua Sidang

Greysia Susilo, S.E., S.Sn., M.Hum.

Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi

Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan YME, karena atas berkat dan kuasanya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Menumbuhkan Rasa Empati Untuk Anak Usia 8-11 Tahun”. Perancangan buku ilustrasi anak tentang menumbuhkan rasa empati ini dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan dan melatih rasa empati pada anak usia 8-11 tahun.

Dalam prosesnya, penulis mendapatkan banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Berkat bantuan dan dukungan tersebut, penulis akhirnya dapat menyelesaikan perancangan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
2. Gideon K. F. H. Hutapea, S.T., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing yang selalu membimbing, mendukung, dan memotivasi setiap proses yang penulis jalani dari awal hingga akhir.
3. Esther Wirawan selaku psikolog yang juga membantu penulis dalam mengumpulkan data-data terkait pola psikologi pendidikan anak.
4. Maria Wirastari, M.Psi. selaku psikolog yang bersedia menjadi narasumber untuk membantu penulis dalam mengumpulkan data terkait konten perancangan.

5. Ignatius Santoso, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Ricci II yang juga telah menjadi narasumber penulis dalam mengumpulkan data mengenai pola pendidikan anak di sekolah.
6. Maria Wuri Andajani selaku Editor Elex Media Komputindo yang bersedia menjadi narasumber untuk membantu penulis dalam menentukan konten dari perancangan Tugas Akhir ini.
7. Eko, Lindha, Siti, Didi, Swan, Santi, Ira, dan Eliza yang bersedia menjadi peserta FGD dalam upaya penulis mengumpulkan data mengenai pola pendidikan empati dari orang tua.
8. Keluarga dari penulis yang telah banyak memberikan dukungan dan doa selama proses perancangan Tugas Akhir.
9. Grup "*In The Name of Gide*" sebagai teman seperjuangan yang selalu mendukung, memotivasi dan menghibur selama proses perancangan.
10. Kucrit, Nala, Matthew, Odil, Melissa, Sintia, Kyna, Joanna, Raffael, Henry, Cinintya dan kerabat dekat lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah banyak mendukung, membantu, dan memotivasi penulis selama proses perancangan.

Tangerang, 3 Juni 2017

Lidwina Win Hadi

ABSTRAKSI

Kehidupan di kota besar seperti Jakarta dan sekitarnya menuntut seseorang untuk ikut terlibat dan menyesuaikan diri dengan gaya hidup kota besar. Namun, perilaku tersebut tak jarang justru menimbulkan dampak buruk dan menghilangkan rasa empati pada diri seseorang. Hilangnya rasa empati pada diri seseorang tentu dapat berakibat buruk bagi proses sosialisasi dan bahkan bisa menciptakan tindakan kekerasan terhadap sesama. Pembelajaran dan pelatihan rasa empati penting dilakukan bagi seseorang sejak sedini mungkin. Namun, hilangnya sosok orang tua yang sibuk bekerja dalam kehidupan sehari-hari membuat anak-anak di kota besar kehilangan sumber pembelajaran empati yang terpercaya. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah buku ilustrasi anak yang mengajarkan kembali rasa empati melalui berbagai kegiatan. Usia 8 tahun adalah usia dimana anak sudah dapat belajar sendiri tanpa perlu didampingi oleh orang tua. penulis menggunakan metode kualitatif dalam mengumpulkan data yaitu wawancara, FGD, observasi, dan studi eksisting. Hasil perancangan diharapkan dapat memberikan informasi, melatih, dan menumbuhkan kembali rasa empati pada diri anak khususnya usia 8-11 tahun agar dapat menjalin hubungan sosial yang lebih baik dengan sesama.

Kata kunci : empati, kota besar, anak-anak

UMMN

ABSTRACT

Life in a big city such as Jakarta and surrounding areas requiring its citizen to adjust with the lifestyle. However, this act can leads to bad influence such as lack of empathy. Lack of empathy surely can interfere someone's social process or even leads to violence. Teaching and training empathy to someone since early age is the key. Yet, due to overworking parents, these big city children lose their trusted source of information to learn empathy. Therefore, it is necessary to have a media that can teach and train empathy to children through some activities. Kids can learn by themselves since 8 years old. Qualitative method was used to collect data, through interviews, FGD, observation, and existing study. Those datas are used in designing the illustration book that provides informations and also some guides to teach and train empathy to kids around 8-11 years old in hope to build a better social life with others.

Keywords: empathy, big city, kids

The logo for Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is displayed in a light blue, stylized font. It consists of the letters 'U', 'M', 'M', and 'N' arranged horizontally. The 'U' is a simple U-shape. The first 'M' has a central vertical bar. The second 'M' is a simple M-shape. The 'N' is a simple N-shape. The entire logo is centered on the page.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	I
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	III
KATA PENGANTAR.....	III
ABSTRAKSI.....	VI
ABSTRACT	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	X
DAFTAR TABEL	XIV
DAFTAR LAMPIRAN	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Tugas Akhir	5
1.5. Manfaat Tugas Akhir	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Desain.....	6
2.1.1. <i>Typeface</i>	6
2.1.2. Tipogram.....	8

2.1.3.	<i>Layout</i>	9
2.1.4.	<i>Grid</i>	12
2.1.5.	Warna	16
2.2.	Buku	22
2.2.1.	Elemen Buku.....	23
2.2.2.	Komponen Buku	24
2.3.	Ilustrasi.....	25
2.3.1.	Jenis-jenis Ilustrasi	26
2.3.2.	<i>Doodle</i>	27
2.4.	Buku Ilustrasi Anak	29
2.4.1.	Manfaat Buku Ilustrasi Anak	29
2.4.2.	Karakter.....	30
2.5.	Empati	31
2.5.1.	Definisi Empati	31
2.5.2.	Komponen Empati	32
2.5.3.	Perkembangan Empati	35
2.5.4.	Tingkatan Empati	37
2.6.	Anak Usia Sekolah.....	39
2.6.1.	Perkembangan Fisik.....	40
2.6.2.	Pertemanan.....	40
2.6.3.	Menarik Secara Sosial.....	41
2.6.4.	Mengembangkan Kontrol Diri	43
BAB III METODOLOGI		45

3.1.	Metodologi Pengumpulan Data	45
3.1.1.	Wawancara.....	45
3.1.2.	Focus Group Discussion (FGD).....	55
3.1.3.	Observasi Pada Toko Buku.....	59
3.1.4.	Studi Eksisting	62
3.2.	Metodologi Perancangan.....	67
BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS		72
4.1.	Perancangan	72
4.1.1.	Strategi Perancangan Media Promosi	76
4.2.	Analisis.....	82
4.2.1.	Analisis Gaya Ilustrasi	82
4.2.2.	Analisis Judul.....	91
4.2.3.	Analisis Sampul Buku.....	92
4.2.4.	Analisis Alur	95
4.2.5.	Analisis <i>Typeface</i>	98
4.2.6.	Analisis Warna.....	100
4.2.7.	Analisis <i>Layout</i>	101
4.3.	Budgeting	104
BAB V PENUTUP.....		108
5.1.	Kesimpulan	108
5.2.	Saran.....	110
DAFTAR PUSTAKA		XVI

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Macam-macam <i>Typeface</i>	6
Gambar 2.2. Contoh Tipogram Bersifat Non-literal	8
Gambar 2.3. Contoh Tipogram Bersifat Literal	8
Gambar 2.4. Beberapa Model <i>Layout</i>	9
Gambar 2.5. Bagian-bagian <i>Margin</i>	10
Gambar 2.6. Tipe <i>Grid</i>	11
Gambar 2.7. <i>Single Column Grid</i>	13
Gambar 2.8. <i>Two-column Grid</i>	14
Gambar 2.9. <i>Multicolumn Grid</i>	15
Gambar 2.10. <i>Modular Grid</i>	15
Gambar 2.11. <i>Hierarchical Grid</i>	16
Gambar 2.12. <i>Color wheel</i> Munsell	17
Gambar 2.13. <i>Hue, Saturation, dan Value</i>	18
Gambar 2.14. <i>Color Schemes</i>	19
Gambar 2.15. <i>Relativity of Color</i>	20
Gambar 2.16. <i>Associations of Color</i>	21
Gambar 2.17. Komponen Buku	24
Gambar 2.18. Contoh Ilustrasi <i>Doodle</i>	28
Gambar 2.19. Buku Ilustrasi Anak Berjudul “ <i>Lunta Sataa, Lupo!</i> ”	29
Gambar 3.1. Penulis Bersama Maria Wirastari, M. Psi. (Psikolog Pendidikan)...	49
Gambar 3.2. Penulis Bersama Ignas Santoso, S. Pd. (KepSek SD Ricci II).....	52

Gambar 3.3. Penulis Bersama Maria Wuri Andajani (Editor Elex Media Komputindo)	55
Gambar 3.4. Penulis Bersama Para Peserta FGD	59
Gambar 3.5. Buku-buku Hasil Observasi	61
Gambar 3.6. Buku “ <i>I’m Going To Be a Good Friend!</i> ”	64
Gambar 3.7. Buku “ <i>Girl’s Encyclopedia: Good Habits</i> ”	66
Gambar 3.8. Buku “101 Kebiasaan Anak Baik”	67
Gambar 4.1. <i>Mindmap</i> Konsep	73
Gambar 4.2. Poster <i>Book Launching</i>	76
Gambar 4.3. Pembatas Buku dan Pulpen Sebagai <i>Gimmick</i>	77
Gambar 4.4. Kartu Permainan Sebagai <i>Promotional Kit</i> (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	78
Gambar 4.5. <i>Pocket Book</i> Sebagai <i>Merchandise</i>	78
Gambar 4.6. <i>Tote Bag</i> Sebagai <i>Merchandise</i>	79
Gambar 4.7. Stiker dan Pin sebagai <i>Merchandise</i>	80
Gambar 4.8. <i>Bag Tag</i> Sebagai <i>Merchandise</i>	80
Gambar 4.9. Tempat Pensil Sebagai <i>Merchandise</i>	81
Gambar 4.10. Pensil Sebagai <i>Merchandise</i>	81
Gambar 4.11. Beberapa Buku Dengan Tema Buku Harian	82
Gambar 4.12. Sketsa Gaya Visual	86
Gambar 4.13. <i>Character Sheets</i>	88
Gambar 4.14. <i>Mindmap</i> dan Alternatif Judul	91
Gambar 4.15. Sketsa Alternatif <i>Cover</i>	93

Gambar 4.16. Desain <i>Cover</i>	93
Gambar 4.17. Hasil Akhir <i>Cover</i>	94
Gambar 4.18. <i>Flatplan</i>	95
Gambar 4.19. <i>Typeface</i> Untuk <i>Body Text</i> (Kiddish)	99
Gambar 4.20. Contoh Tipogram dan Penggunaannya	99
Gambar 4.21. Warna yang Digunakan	101
Gambar 4.22. <i>Multicolumn Grid</i> yang Digunakan	102
Gambar 4.23. Contoh Penggunaan <i>Grid</i>	103

UMMN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. <i>Typeface, Layout, dan Warna yang Digunakan</i>	75
Tabel 4.2. <i>Perbandingan Gaya Visual</i>	85
Tabel 4.3. <i>Hasil Brainstorming Gaya Ilustrasi</i>	90
Tabel 4.4. <i>Biaya Desain</i>	104
Tabel 4.5. <i>Biaya Produksi Isi</i>	104
Tabel 4.6. <i>Biaya Produksi Cover</i>	105
Tabel 4.7. <i>Harga Jual Satu Buku</i>	105
Tabel 4.8. <i>Biaya Produksi dan Penjualan Pocket Book</i>	106
Tabel 4.9. <i>Biaya Produksi Cover Pocket Book</i>	106
Tabel 4.10. <i>Harga Jual Satu Pocket Book</i>	107
Tabel 4.11. <i>Biaya Produksi dan Harga Jual Merchandise</i>	107

UMMN

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: LEMBAR BIMBINGAN..... XVIII

