



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 *PARENTING* TENTANG MENGAJARKAN
CARA MENABUNG UNTUK ANAK USIA DINI**

Laporan Tugas Akhir

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Elia Yuendry Fatunlebit
NIM : 14120210452
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elia Yuendry Fatunlebit

NIM : 14120210452

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir :

PERANCANGAN BUKU *PARENTING* TENTANG MENGAJARKAN CARA MENABUNG UNTUK ANAK USIA DINI

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, 28 Juni 2018



Elia Yuendry Fatunlebit



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

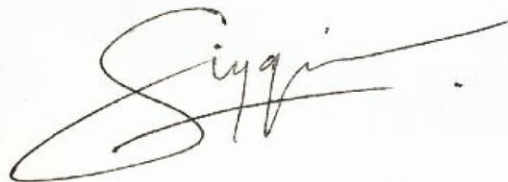
**PERANCANGAN BUKU *PARENTING* TENTANG
MENGAJARKAN CARA MENABUNG
UNTUK ANAK USIA DINI**

Oleh

Nama : Elia Yuendry Fatunlebit
NIM : 14120210452
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 18 Juli 2018


Pembimbing



Prima Murti Rane Singgih, S.Sn.,M.Ds.

Penguji

Ketua Sidang

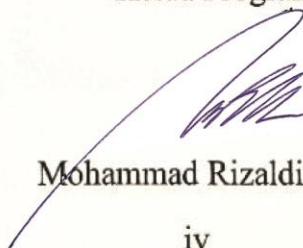


Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.



Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

iv

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya naikkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena yang telah membantu saya dalam menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Buku Parenting Tentang Mengajarkan Cara Menabung Untuk Anak Dini”. Topik ini dipilih karena masih banyak anak-anak yang belum bisa menabung. Ditambah lagi ajaran orang tua tentang menabung yang masih belum efisien.

Laporan tugas akhir ini dapat selesai dengan baik berkat kerjasama dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu saya mengucapkan terima kasih kepada segenap pihak yang telah membantu dan membimbing saya dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini

Diluar itu, penulis hanya manusia biasa yang masih memiliki banyak kekurangan dalam penulisan laporan tugas akhir ini, baik dari tata bahasa, susunan kalimat maupun isi. Oleh karena itu, sebagai penulis saya menerima kritik dan saran yang berguna untuk memperbaiki laporan tugas akhir ini menjadi lebih baik.

Ucapan terima kasih kepada orang-orang yang membantu TA/Skripsi. Ucapan ini ditulis pada akhir kata pengantar (Eliza, 2009). Urutan nama sebagai berikut:

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds. sebagai ketua program studi Desain Komunikasi Visual.
2. Prima Murti Rane, S.Sn., M. Ds. sebagai dosen pembimbing.

3. Eve Amaria Sahetapy sebagai guru dan Alia Mufida, M.Psi sebagai psikolog anak.
4. Keluarga yang selalu mendukung.
5. Keluarga AKA (Anak Kontrakan) yang sudah menyediakan tempat berteduh serta listrik.
6. Teman-teman baik yang sudah menolong yang tidak bisa satu-satu disebutkan namanya.

Tangerang, 30 Juni 2018



Elia Yuendry Fatunlebit

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAKSI

Memperkenalkan anak menabung kepada tidaklah mudah. Padahal menabung merupakan salah satu skill yang dibutuhkan saat dewasa. Orang tua kadang bingung untuk mengajari anak mereka bingung. Padahal dengan menabung, anak-anak dapat berinteraksi dan mengelola keuangan yang dapat membentuk pemahamannya tentang mengatur keuangan. Metode penelitian yang dilakukan agar mendapatkan data yang dibutuhkan untuk rancangan Tugas Akhir, yaitu dengan wawancara para ahli, FGD, Studi Pustaka, observasi dan menyebarkan kuesioner. Dengan permasalahan yang didapat dari FGD, yaitu tahap-tahap dan cara mengajari berdasarkan umur anak. Sedangkan metodologi perancangan buku ini, yaitu dengan melakukan *mindmapping*, *brainstorming*, *big idea*, *moodboard*, *kattern*, *photography*, ilustrasi dan *layout*. Penulis melakukan *pentagram* untuk menentukan *Big Idea*, yaitu “*How to Teach Saving Money for Kids*”. Sedangkan konsep yang diusung mengadaptasi dari kata kunci “*playful*”, penulis ingin membangun pendekatan emosional berupa interaksi orang tua dan anak. Interaksi tersebut berupa contoh-contoh kegiatan yang terdapat pada konten buku ini sehingga dapat membantu orang tua dalam memberi contoh-contoh yang baik dalam membantu anak menabung. Dengan rancangan Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberi manfaat bagaimana mengajarkan anak menabung sehingga berguna di masa depan.

Kata kunci : Buku, Anak, Uang, Orang Tua, dan Menabung

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Introduce children to saving money is not easy. Nearly saving money is one of the skills that need when mature. Parents are confused to teach their children confusion. By saving, children can interact and manage finances that can regulate their understanding of managing finances. Research methods undertaken to obtain the data needed for the Final Project, ie by interviewing experts, FGD, Library Studies, and the distribution of questionnaires. With the problems gained from FGD, ie the stages and ways of teaching the age of the children. While the design of this study, that is by doing mindmapping, brainstorming, big ideas, moodboard, kattern, photography, illustration and layout. The author did a pentagram to determine the Great Idea, "How to Teach Saves Money for Kids". While the concept is carried out from the keyword "playful", the author wants to build emotional relationships of parents and children.. These interactions are examples of the activities available on the contents of this book that can help parents provide good examples of helping children save. By using this Final Project, it is expected to provide benefits how to learn children save in the future.

Keywords: Book, children, money, parents and save money

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	IV
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL	XVII
DAFTAR LAMPIRAN	XVIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Buku	5
2.1.1. Fungsi Buku	7
2.1.2. Anatomi Buku	7

2.1.3.	Penjilidan	10
2.2.	Warna	11
2.3.	<i>Grid</i>	15
2.4.	<i>Typography</i>	16
2.5.	Elemen Visual	18
2.5.1.	Ilustrasi	18
2.5.2.	<i>Photography</i>	26
2.6.	Psikologi Anak	28
2.7.	Peran Orang Tua Terhadap Anak	30
2.8.	Menabung	31
2.9.	Mengajarkan Nilai Uang Pada Anak	32
BAB III METODOLOGI		34
3.1.	Metodologi Pengumpulan Data	34
3.1.1.	Wawancara	34
3.1.2.	<i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	38
3.1.3.	Kuesioner	40
3.1.4.	Studi Eksisting	44
3.1.5.	Study Literatur	47
3.2.	Metodologi Perancangan	48
BAB IV PERANCANGAN		51
4.1.	Perancangan	51
4.1.1.	<i>Mindmapping</i>	52

4.1.2.	<i>Big Idea</i>	53
4.1.3.	<i>Moodboard</i>	56
4.1.4.	Penyusunan Konten.....	57
4.1.5.	Katteren	60
4.1.6.	<i>Photography</i>	63
4.1.7.	Ilustrasi	68
4.1.8.	<i>Layout</i>	72
4.2.	Analisis.....	74
4.2.1.	Analisis Gaya Visual.....	74
4.2.2.	Analisis <i>Layout</i>	76
4.2.3.	Analisis Alur dan Kerangka.....	80
4.2.4.	<i>Typography</i>	83
4.2.5.	Analisis Warna	85
4.2.6.	Analisis Format Buku	87
4.2.7.	Analisis Judul Buku	89
4.2.8.	<i>Merchandise</i>	91
4.2.9.	<i>Budgeting</i>	95
BAB V	97
PENUTUP	97
5.1.	Kesimpulan	97
DAFTAR PUSTAKA	XIV
LAMPIRAN A:	Kartu Bimbingan.....	xvi

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh anatomi buku.....	8
Gambar 2.2. Warna Primer.....	11
Gambar 2.3. Warna Sekunder.....	12
Gambar 2.4. Warna Tersier.....	12
Gambar 2.5. Warna Netral.....	13
Gambar 2.6. Warna Panas dan Dingin.....	14
Gambar 2.7. Analogus.....	14
Gambar 2.8. Ilustrasi Cerita Bergambar.....	20
Gambar 2.9. Ilustrasi Cerpen/Novel.....	20
Gambar 2.10. Ilustrasi Kartun.....	21
Gambar 2.11. Ilustrasi Artikel.....	21
Gambar 2.12. Ilustrasi Sampel.....	22
Gambar 2.13. Ilustrasi Karikatur.....	23
Gambar 2.14. <i>Vignette</i>	23
Gambar 2.15. <i>Bitmap</i>	24
Gambar 2.16. <i>Vector</i>	25
Gambar 2.17. Foto Produk.....	27
Gambar 3.1. Wawancara dengan Eve Sahetapy (Guru).....	34
Gambar 3.2. Wawancara dengan Alia Mufida (Psikolog).....	35
Gambar 3.3. Wawancara dengan Ibu Retno (<i>Editor</i>).....	37
Gambar 3.4. FGD (<i>Focus Group Discussion</i>).....	38

Gambar 3.5. Hasil Kuesioner.....	40
Gambar 3.6. Hasil Kuesioner.....	41
Gambar 3.7. Hasil Kuesioner.....	41
Gambar 3.8. Hasil Kuesioner.....	42
Gambar 3.9. Hasil Kuesioner.....	42
Gambar 3.10. Hasil Kuesioner.....	43
Gambar 3.11. Hasil Kuesioner.....	44
Gambar 3.12. Buku Eksisting.....	45
Gambar 3.13. Buku Eksisting.....	46
Gambar 3.13. Studi Literatur.....	47
Gambar 3.14. Studi Literatur.....	48
Gambar 4.1. <i>Mindmapping</i>	52
Gambar 4.2. <i>Pentagram</i>	53
Gambar 4.3. <i>Moodboard</i>	56
Gambar 4.4. Penyusunan Konten.....	57
Gambar 4.5. <i>Katteren</i>	55
Gambar 4.6. <i>Page Plan</i>	60

Gambar 4.7. <i>Page Plan</i>	61
Gambar 4.8. <i>Page Plan</i>	61
Gambar 4.9. <i>list bahan foto</i>	62
Gambar 4.10. <i>list bahan foto</i>	62
Gambar 4.11. <i>skema foto</i>	63
Gambar 4.12. <i>Bird eye</i>	64
Gambar 4.13 <i>Human eye</i>	65
Gambar 4.14. Hasil Foto.....	65
Gambar 4.15. <i>Outdoor</i>	66
Gambar 4.16. Referensi <i>doodle</i>	67
Gambar 4.17. Sketsa awal.....	68
Gambar 4.18. Sketsa awal.....	68
Gambar 4.19. Sketsa awal.....	69
Gambar 4.20. Ilustrasi.....	69
Gambar 4.21. Ilustrasi.....	70
Gambar 4.22. Ilustrasi.....	70
Gambar 4.23. Ilustrasi.....	70

Gambar 4.24. Ilustrasi.....	71
Gambar 4.25. Ilustrasi.....	71
Gambar 4.26. <i>Layout</i>	72
Gambar 4.27. <i>Layout</i>	73
Gambar 4.28. <i>Color Pallete</i>	73
Gambar 4.29. <i>Doodle</i>	74
Gambar 4.30. Penggabungan.....	75
Gambar 4.31. Observasi Penggabungan.....	76
Gambar 4.32. Contoh Referensi.....	77
Gambar 4.33. Contoh Referensi.....	78
Gambar 4.34. Contoh Referensi.....	78
Gambar 4.35. Contoh Penerapan <i>Layout</i>	79
Gambar 4.36. Contoh Penerapan <i>Layout</i>	79
Gambar 4.37. <i>Layout</i> Keseluruhan.....	80
Gambar 4.38. <i>flatplan</i>	81
Gambar 4.39. <i>flatplan</i>	82
Gambar 4.40. <i>Font Playtime With Hot Tooddles</i>	84

Gambar 4.41. <i>Font Asparagus Sprouts</i>	85
Gambar 4.42. Observasi Warna.....	85
Gambar 4.43. Penggunaan Warna.....	86
Gambar 4.44. Penerapan Warna.....	86
Gambar 4.45. Buku <i>parenting</i>	88
Gambar 4.46. Judul Buku	89
Gambar 4.47. Angka 7.....	89
Gambar 4.48. <i>Tagline</i>	89
Gambar 4.49. Celengan.....	91
Gambar 4.50. <i>Notes</i>	91
Gambar 4.51. <i>Tumblr</i> dan bantal	92
Gambar 4.52. <i>X-Banner</i>	92
Gambar 4.53. Poster.....	93
Gambar 4.54. <i>Facebook</i> dan <i>Instagram</i>	93

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Psikologi Warna.....	13
Tabel 3.1. Kuesioner.....	36



DAFTAR LAMPIRAN

KARTU BIMBINGAN A.....XVI

KARTU BIMBINGAN B.....XVII

KARTU BIMBINGAN C.....XVIII

UMMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**