

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Ucapan terimakasih sebagai penghargaan disampaikan kepada Bapak I Dewa Alit Dwija P, S.Sn., M.Ds. dan Bapak Drs Djoko Wahyudi, MM. Sebagai pembimbing pertama dan pembimbing kedua dalam proses mengerjakan Tugas Akhir. Tanpa kesediaan dan bantuan beliau, sulit bagi penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Dalam penelitian ini, penulis mendapatkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, dan selanjutnya penulis menyampaikan penghargaan dan terimakasih kepada:

1. Bapak I Dewa Alit Dwija P, S.Sn., M.Ds selaku pembimbing pertama dalam penyelesaian Tugas Akhir.
2. Bapak Djoko Wahyudi, Drs., MM selaku pembimbing kedua dalam penyelesaian Tugas Akhir.
3. Bapak Patra Aditia, S.Ds., M.Ds selaku penguji pertama dalam sidang Tugas Akhir
4. Bapak Imansyah Lubis, S.Sos., M.Ds selaku penguji kedua dalam sidang Tugas Akhir
5. Ibu Siska Noviaristanti, S.Si, MT, selaku Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual (DKV) Sekolah Komunikasi Multimedia Institut Manajemen Telkom
6. Bapak Dwi Prihartono selaku penyedia informasi dalam data perancangan ini

Penulis menyadari bahwa selama ini, penulis masih banyak kekurangan yang penulis miliki. Oleh karena itu , penulis mengharapkan kritik dari para pembaca dan semoga penulisan Tugas Akhir ini memberi manfaat yang baik bagi semua pihak

Bandung, Juli 2013

Penulis

**ABSTRAK**  
**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK ANAK-ANAK**  
**SEBAGAI MEDIA PENGENALAN FAUNA INDONESIA YANG**  
**DILINDUNGI**

**Oleh**

**Zoya Rasyidi Thoriq**

**NPM:108300043**

*Pictorial Book* atau yang lebih dikenal dengan “Buku Anak” adalah istilah dalam bahasa Inggris yang mengacu pada buku-buku yang didominasi oleh gambar-gambar. Seiring dengan perkembangan, masih terdapat buku anak di Indonesia yang cara penyampaiannya kurang sesuai dengan tumbuh kembang anak seperti penggambaran yang terlalu realistis dan narasi yang formil. Salah satunya adalah buku-buku anak yang mengangkat tema tentang fauna-fauna langka. Tema yang cukup menarik dan bermanfaat bagi anak-anak tersebut perlu untuk disesuaikan penyampaiannya agar mampu diterima dengan baik oleh konsumennya. Perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan fauna-fauna langka dan dilindungi di Indonesia pada khalayak sasaran lewat media Buku anak.

Dalam perancangan sebuah literatur anak, dibutuhkan beberapa kajian ilmu yang dapat mendukung penulis dan ilustrator untuk mengkreasi literatur anak yang dapat diterima dengan baik seperti cara bertutur anak, pendekatan ilustrasi dan sebagainya. Pada perancangan ini penulis mencoba untuk menelaah kajian-kajian tersebut.

Literatur atau dalam hal ini buku-buku anak perlu dianalisis keadaannya di pasaran sebagai *benchmark* dalam perancangan sehingga beberapa data telah dihimpun dan analisisnya telah disiapkan agar perancangan dapat dilakukan dengan baik.

Perancangan meliputi konsep komunikasi, konsep kreatif, konsep visual dan konsep media. Konsep visual mengkaji pemakaian tipografi, pengaturan layout, warna dan ilustrasi. Untuk menambah daya tarik pembacanya, perancangan memakai konsep cerita keseharian dan interaktifitas yang sesuai untuk usia target sasaran.

Kata Kunci: Buku Bacaan, Anak-anak, Fauna Langka.

## **ABSTRACT**

### **THE DESIGNING OF CHILDREN'S STORY BOOK ABOUT ENDANGERED ANIMAL IN INDONESIA**

**By**  
**Zoya Rasyidi Thoriq**  
**NPM:108300043**

Pictorial Book is a type of book which dominated by pictures specially design for children. Despite the growth of it, pictorial book still concerned about problem of how to execute visual and storytelling for each of their respective consumers. One of the problems are knowingly faced by pictorial book themed about Animal. Especially Endangered Animal. This particular themed is very interesting to be executed and need to be adjusted so it can fit in the process of their reader's mental growth. This planning tends to bring and reintroduce the Indonesian Endangered Animal theme into Children Book.

In the planning of designing children literature, it's required some basic knowledge that can support illustrator and writer to create something that can be accepted by kids like a good conversation, good illustration and etc. In this plan, writer try to analyze some of that basic knowledges.

Many of this books needs to be analyzed and studied as benchmark of the designed product. Some data has been collected so the designing can be executed properly.

Designing plan include a communication concept, creative concept, visual concept and media concept. Some of these including typography , layout, color pallate and illustration style. Writer also add some intractional media that are suitable with consumers' age to achive some interest.

*Keyword: Books, Children, Endangered Animals.*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK .....	v
ABSTRACT .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR/FOTO .....	xi
DAFTAR BAGAN .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
1.1. Gambaran Umum Objek Penelitian .....	1
1.2. Latar Belakang Masalah .....	2
1.3. Permasalahan .....	4
1.4. Ruang Lingkup .....	4
1.5. Tujuan Perancangan .....	5
1.6. Cara Pengumpulan Data .....	5
1.7. Skema Perancangan .....	6
1.8. Pembabakan .....	6
BAB II DASAR PEMIKIRAN .....	8
2.1. Buku Anak.....	8
2.1.1. Jenis-jenis Buku Anak.....	9
2.1.2. Kelebihan Buku Anak .....	10
2.2. Bahasa Rupa .....	10
2.2.1. Teori Bahasa Rupa .....	11
2.2.1.1. Bahasa Rupa NPM .....	11
2.2.1.2. Bahasa Rupa RWD.....	12
2.2.2 Kaitan Bahasa Rupa Terhadap Anak-anak.....	13
2.3. Ilustrasi .....	16
2.3.1. Ilustrator .....	17
2.3.2. Teori Ilustrasi Ikonik .....	17

2.3.3. Gambar Ikonik untuk Anak-anak .....	18
2.4. Warna .....	19
2.4.1. Warna Pada Anak .....	20
2.5. Tipografi .....	21
2.6.1. Tipografi untuk Anak-anak .....	21
2.6. Layout.....	22
2.7. Psikologi Perkembangan .....	23
2.7.1. Psikologi Perkembangan anak.....	23
2.7.2. Pendekatan Perkembangan anak .....	23
2.7.3. Pengelompokan Prilaku.....	26
2.7.4. Peranan Orang Tua sebagai pengontrol prilaku .....	27
<b>BAB III URAIAN DATA DAN ANALISIS MASALAH .....</b>	<b>28</b>
3.1. Uraian Data.....	28
3.1.1. Data Perusahaan .....	28
3.1.2. Data tentang Buku Anak di Indonesia.....	30
3.1.2.1. Wawancara.....	31
3.1.3. Fauna Langka .....	33
3.1.3.1. Penyebab Kelangkaan .....	33
3.1.3.2. Klasifikasi fauna berdasarkan status populasi .....	34
3.1.3.2. Perlindungan Fauna Langka .....	37
3.1.3.4. Observasi Fauna Langka yang dijumpai.....	37
3.1.4. Data Khalayak sasaran secara Demografis dan Psikografis.....	39
3.2. Tinjauan Produk Sejenis.....	39
3.2.1. Analisis Masalah Berdasarkan Data dan Fakta .....	40
3.2.1.1. Analisa Teori.....	40
3.2.1.2. Kuesioner terhadap Pendekatan dan Minat Anak-anak .....	43
3.3. Kesimpulan.....	45
<b>BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN .....</b>	<b>46</b>
4.1. Konsep Komunikasi .....	46
4.2. Konsep Kreatif.....	46
4.2.1. Konsep Visual .....	42
4.2.1.1. Cover .....	47
4.2.1.1.1. Ilustrasi Cover .....	47
4.2.1.1.2. Penjelasan Cover .....	48

4.2.1.1.3. Layout .....	48
4.2.1.1.4. Tipografi .....	48
4.2.1.2. Isi Buku .....	49
4.2.1.2.1. Konsep Cerita dan Plot .....	49
4.2.1.2.2. Desain Karakter .....	50
4.2.1.2.3. Tipografi .....	55
4.2.1.2.4. Layout .....	56
4.2.1.2.5. Aspek Bahasa Rupa .....	56
4.2.1.2.6. Pelengkap Buku .....	58
4.3. Konsep Media .....	59
4.4. Hasil Perancangan .....	60
BAB V PENUTUP .....	68
DAFTAR PUSTAKA .....	69
LAMPIRAN .....	72

## DAFTAR TABEL

Tabel	2.1. Proses Kreasi Bahasa Rupa Anak-anak .....	13-14
Tabel	3.1. Klasifikasi Fauna berdasarkan kelangkaan oleh UICN .....	34-36
Tabel	3.2. Matrix Teori .....	40-42

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	1.1. Majalah National Geographic .....	2
Gambar	1.2. Ilustrasi Maurice Sendak .....	3
Gambar	2.1. 4 versi Ilustrasi Alice in Wonderland .....	8
Gambar	2.2. Lalitavistara perlombaan memanah .....	11
Gambar	2.3. Persepektif Mata Ikan .....	12
Gambar	2.4. Lukisan gua lacxaus tentang 2 ekor bison .....	12
Gambar	2.5. Gambar Anak dengan wimba memperbesar, menggeser dan menampilkan objek yang dipentingkan seutuhnya .....	15
Gambar	2.6. Gambar Anak dengan wimba tepi garis bawah kertas sama dengan tanah .....	15
Gambar	2.7. Gambar anak dekoratif .....	16
Gambar	2.8. Ikon Smiley .....	18
Gambar	2.9. Ilustrasi Harimau .....	19
Gambar	2.10. Contoh Tipografi untuk anak-anak .....	23
Gambae	3.1. Logo LIPI Biologi .....	28
Gambar	3.2. Portofolio Innerchild .....	31-32
Gambar	3.3. Kucing Congkok .....	38
Gambar	3.4. Kukang .....	38
Gambar	3.5. <i>Benchmark</i> buku anak fauna langka .....	40
Gambar	4.1. Cover / Sampul Buku .....	47
Gambar	4.2. Karakter Reza dengan atribut lengkap .....	50
Gambar	4.3. Karakter Reza tanpa menggunakan topi .....	50
Gambar	4.4. Ekspresi Reza .....	51
Gambar	4.5. Reza dengan pakaian lain .....	51
Gambar	4.6. Desain Karakter Kodo .....	52
Gambar	4.7. Ekspresi Kodo .....	52
Gambar	4.8. Komodo .....	53
Gambar	4.9. Desain Karakter Bunda .....	54
Gambar	4.10. Karakter Kukang .....	55
Gambar	4.11. Contoh Layout Halaman .....	56
Gambar	4.12. Pergeseran waktu siang dan malam hari dalam satu halaman penuh	57



Gambar 4.13. Objek penting diperbesar .....	58
Gambar 4.14. Pelengkap Buku .....	59
Gambar 4.15. Tampak dalam buku .....	60
Gambar 4.16. Halaman Cover Dalam .....	60
Gambar 4.17. Halaman 1 dan 2 .....	61
Gambar 4.18. Halaman 3 dan 4 .....	61
Gambar 4.19. Halaman 5 dan 6 .....	62
Gambar 4.20. Halaman 7 dan 8 .....	62
Gambar 4.21. Halaman 9 dan 10 .....	63
Gambar 4.22. Halaman 11 dan 12 .....	63
Gambar 4.23. Halaman 13 dan 14 .....	64
Gambar 4.24. Halaman 15 dan 16 .....	64
Gambar 4.25. Halaman 17 dan 18 .....	65
Gambar 4.26. Halaman 19 dan 20 .....	65
Gambar 4.27. Halaman 21 dan 22 .....	66
Gambar 4.28. Halaman 23 dan 24 .....	66
Gambar 4.29. Halaman 25 dan 26 .....	67

## DAFTAR BAGAN

Bagan	1.1. Skema Perancangan .....	6
Bagan	3.2. Grafik minat sasaran .....	43-44

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Storyboard Perancangan .....	72
Lampiran 2. Isi Buku .....	74
Lampiran 3. Script .....	76
Lampiran 4. Sketsa .....	81
Lampiran 5. Sketsa Alternatif Karakter .....	82