

INTI SARI

Perancangan ini berjudul “Perancangan Media Pembelajaran tentang Mengenal Huruf Sebagai Upaya Pengembangan Kognitif Anak bagi Guru PAUD/TK” seperti media pembelajaran, untuk menjadi solusi meningkatkan pengembangan kognitif anak dengan membubuhkan minat belajar melalui media tambahan oleh guru PAUD/TK dan orang tua karena minimnya media pembelajaran untuk mengenal huruf yang inovatif. Solusi tersebut disajikan dalam bentuk buku ilustrasi yang berisi pengenalan huruf melalui hewan liar dengan media tambahan *augmented reality*.

Metode perancangan ini menggunakan analisis SWOT. Sedangkan, proses perancangan meliputi wawancara, observasi lapangan, data kepustakaan, kuisioner online, dan dokumentasi. Proses penciptaan karya melalui beberapa tahap yang terstruktur yaitu *brainstorming*, sketsa, *storyline*, studi warna, studi tipografi dan *storyboard*. Buku ilustrasi merupakan media informatif yang ditangkap dengan baik oleh indera penglihatan bagi anak-anak.

Media pendukung dari perancangan tersebut berupa *augmented reality*, *coloring books*, kartu huruf, *puzzle board*, *e-book*, poster, x-banner, tote bag, dan stiker bonus dalam buku.

Kata kunci: Buku ilustrasi, Mengenal Huruf, Media Pembelajaran

ABSTRACT

The design is entitled "The Introduction of a Learning Media as a Child's Cognitive Development Effort for Kindergarten Teachers," is such as the learning media, to become a solution to increasing children's cognitive development by taking an interest in learning through additional media by the kindergarten teacher and parents because of the lack learning media to know the alphabet by an innovative method. The solution is featured in a book of illustrations containing introducing alphabet through wild animals with augmented reality as an additional media.

This method of design using SWOT analysis. The design process, on the other hand, includes interviews, observations, literature data, online questionnaires, and documentaries. The process of creation involves a number of structured stages of brainstorming, sketches, storyline, color study, typographic study and storyboard. The illustration book is an informative media that is well captured by the sense of sight for children.

Supporting media on the design is a augmented reality, coloring book, a pocket flash card, e-book, poster, x-banner, tote bag, and sticker bonus in the book.

Keyword: Illustration book, Alphabet Introduction, Learning Media

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN	
HALAMAN SAMPUL DALAM	ii
HALAMAN PERSYARATAN GELAR	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
INTI SARI	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan Penciptaan dan Manfaat Penciptaan	4
D. Tinjauan Karya	5
E. Landasan Teori	10
F. Metode Penciptaan	33
1. Persiapan	33
2. Perancangan	37
3. Perwujudan	38
4. Penyajian Karya	40
BAB II KONSEP PROSES PERANCANGAN	
A. Konsep Penciptaan	44
B. Proses Penciptaan	53

BAB III HASIL DAN ANALISIS KARYA

A. Hasil Karya	96
B. Analisis Karya	112

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan	114
B. Saran	115

DAFTAR PUSTAKA	116
----------------------	-----

LAMPIRAN	
----------------	--



DAFTAR TABEL

No	Nama Tabel	Halaman
1	Psikologi Warna	24
2	Materi Mengenal Huruf	32
3	Struktur Perancangan	38
4	Keterangan Hewan yang Mewakili Huruf	53
5	Studi <i>Tipografi</i>	72
6	<i>Storyline</i>	75



DAFTAR GAMBAR

No	Nama Tabel	Halaman
1	Buku Ilustrasi Super Calistung	6
2	Buku Ilustrasi Mengenal Hewan Liar sambil berhitung	7
3	Buku Ilustrasi Aktivitas Aku Tahu Makanan Bergizi	8
4	<i>Brainstorming</i>	53
5	<i>Moodboard</i>	55
6	Angsa	55
7	Sketsa Angsa	56
8	Beruang	56
9	Sketsa Beruang	56
10	Capung	57
11	Sketsa Capung	57
12	Domba	57
13	Sketsa Domba	58
14	Elang	58
15	Sketsa Elang	58
16	Flamingo	59
17	Sketsa Flamingo	59
18	Gajah	59
19	Sketsa Gajah	60
20	Harimau	60
21	Sketsa Harimau	60
22	Iguana	61
23	Sketsa Iguana	61
24	Jerapah	61
25	Sketsa Jerapah	62
26	Kepik	62
27	Sketsa Kepik	62

DAFTAR GAMBAR

No	Nama Tabel	Halaman
28	Lebah	63
29	Sketsa Lebah	63
30	Musang	63
31	Sketsa Musang	64
32	Nil	64
33	Sketsa Nil	64
34	Orang utan	65
35	Sketsa Orang utan	65
36	Panda	65
37	Sketsa Panda	66
38	Quokka	66
39	Sketsa Quokka	66
40	Rusa	67
41	Sketsa Rusa	67
42	Singa	67
43	Sketsa Singa	68
44	Tupai	68
45	Sketsa Tupai	68
46	Ular	69
47	Sketsa Ular	69
48	Vikuna	69
49	Sketsa Vikuna	70
50	Walet	70
51	Sketsa Walet	70
52	Xenartha	71
53	Sketsa Xenartha	71
54	Yak	71

DAFTAR GAMBAR

No	Nama Tabel	Halaman
55	Sketsa Yak	72
56	Zebra	72
57	Sketsa Zebra	72
58	Palet Warna	74
59	Storyboard A-B	76
60	Storyboard C-D	76
61	Storyboard E-F	77
62	Storyboard G-H	77
63	Storyboard I-J	78
64	Storyboard K-L	78
65	Storyboard M-N	79
66	Storyboard O-P	79
67	Storyboard Q-R	80
68	Storyboard S-T	80
69	Storyboard U-V	81
70	Storyboard W-X	81
71	Storyboard Y-Z	82
72	Alternatif Sketsa Cover 1	82
73	Alternatif Sketsa Cover 2	83
74	Karakter 26 Hewan	83
75	Proses Sketsa Hewan	84
76	Proses Sketsa Hewan	85
77	Proses Sketsa Hewan	85
78	Proses Pewarnaan Karakter	86
79	Proses Pewarnaan Karakter	86
80	Proses Pewarnaan Karakter	86
81	Proses Detail Karakter	87

DAFTAR GAMBAR

No	Nama Tabel	Halaman
82	Proses Detail Karakter	87
83	Proses Detail Karakter	87
84	Proses Modifikasi Font	88
85	Hasil Modifikasi Font	88
86	Proses digitalisasi cover buku	89
87	Hasil digitalisasi cover depan buku	89
88	Hasil digitalisasi cover belakang buku	90
89	Proses <i>layout</i> cover buku	91
90	Proses pewarnaan karakter dan <i>background</i>	91
91	Hasil pewarnaan karakter dan <i>background</i>	92
92	. Proses pemberian teks pada isi buku	92
93	Proses <i>layout</i> isi buku	93
94	Proses <i>layout</i> isi buku	93
95	Proses pemisahan asset-aset yang dibutuhkan untuk pergerakan animasi	94
96	Pergerakan animasi di <i>Adobe After Effect</i>	94
97	Pergerakan karakter di <i>Adobe After Effect</i>	95
98	<i>Augmented Reality</i> di aplikasi <i>Unity</i>	95
99	<i>Mockup</i> buku	96
100	Hasil akhir cover	96
101	Hasil Akhir Cover tambahan dan cover dalam	97
102	Hasil Akhir Halaman Penerbit dan Kepemilikan Buku	97
103	Hasil Akhir Halaman 1 dan 2	98
104	Hasil Akhir Halaman 3 dan 4	98
105	Hasil Akhir Halaman 5 dan 6	99
106	Hasil Akhir Halaman 7 dan 8	99
107	Hasil Akhir Halaman 9 dan 10	100

DAFTAR GAMBAR

No	Nama Tabel	Halaman
108	Hasil Akhir Halaman 11 dan 12	100
109	Hasil Akhir Halaman 13 dan 14	101
110	Hasil Akhir Halaman 15 dan 16	101
111	Hasil Akhir Halaman 17 dan 18	102
112	Hasil Akhir Halaman 19 dan 20	102
113	Hasil Akhir Halaman 21 dan 22	103
114	Hasil Akhir Halaman 23 dan 24	103
115	Hasil Akhir Halaman 25 dan 26	104
116	Hasil Akhir Halaman 27 dan 28	104
117	Hasil Akhir Biodata Ilustrator dan Halaman Tambahan	105
118	<i>Augmented Reality</i>	106
119	<i>Coloring Books</i>	107
120	Kartu Huruf	107
121	<i>Puzzle Board</i>	108
122	Poster	108
123	X-Banner	109
124	<i>E-Book</i>	110
125	Stiker Bonus dalam Buku	110
126	<i>Tote Bag</i>	111