



PERANCANGAN MEDIA KOMUNIKASI VISUAL  
SEBAGAI SARANA PENGENALAN  
BUDI PEKERTI KEPADA ANAK  
USIA 4-5 TAHUN

SHARON DAMAYANTI BUDIHARDJO

09.13.0095

PROGRAM STUDI  
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG 2013

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul:

PERANCANGAN MEDIA KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI SARANA  
PENGENALAN BUDI PEKERTI KEPADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Nama: Sharon Damayanti Budihardjo

NIM: 09.13.0095

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Arsitektur dan Desain

Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, 17 Juli 2013

Mengesahkan

Kaprodi Desain Komunikasi Visual

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

Koordinator Proyek Akhir DKV

Ir. Tri Hesti Mulyani, M.T.  
NPP. 058.1.1989.048

Ir. Robert Rianto Widjaja, MT.,IAI.  
NPP. 058.1.1993.142

Ir. Robert Rianto Widjaja, MT.,IAI.  
NPP. 058.1.1993.142

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul:

PERANCANGAN MEDIA KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI SARANA  
PENGENALAN BUDI PEKERTI KEPADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Nama: Sharon Damayanti Budihardjo

NIM: 09.13.0095

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Arsitektur dan Desain

Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, 17 Juli 2013

Menyetujui

Pembimbing

Ir. B. Pat Ristara Gandhi, MSA.  
NPP. 058.1.1986.015

Penguji I

Penguji II

Penguji III

Ir. Supriyanto, MT.  
NPP. 058.1.1987.021

Ir. B. Pat Ristara Gandhi, MSA.  
NPP. 058.1.1986.015

Ir. Ign. Dono Sayoso, MSR.  
NPP. 058.1.1986.013

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama: Sharon Damayanti Budihardjo

NIM: 09.13.0095

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Arsitektur dan Desain

Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Judul Proyek Akhir:

PERANCANGAN MEDIA KOMUNIKASI VISUAL

SEBAGAI SARANA PENGENALA BUDI PEKERTI KEPADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Menyatakan bahwa proyek akhir ini adalah hasil karya saya sendiri serta telah mengikuti peraturan akademik dalam melakukan kutipan. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya bukti plagiasi, manipulasi, dan/atau pemalsuan data maupun bentuk-bentuk kecurangan yang lain, saya bersedia menerima sanksi dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Demi kepentingan akademis, maka saya bersedia dan menyetujui bentuk publikasi dari karya ilmiah ini.

Semarang, 6 Juli 2013

Sharon Damayanti Budihardjo

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang memberikan kekuatan dan semangat karena hanya Anugrah-Nya proyek akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan biarlah semuanya untuk kemuliaan nama-Nya. Dari proyek akhir ini, penulis mengambil judul “Perancangan Media Komunikasi Visual sebagai Sarana Pengenalan Budi Pekerti kepada Anak Usia 4-5 Tahun”. Maksud dari perancangan ini adalah memperkenalkan budi pekerti kepada anak sedini mungkin, sehingga dalam jangka panjang setidaknya anak sudah memiliki dasar dalam menyaring pengaruh baik buruknya lingkungan. Sehingga dapat mengangkat citra bangsa Indonesia yang berbudi pekerti luhur. Penulisan proyek akhir ini merupakan salah satu tugas dan persyaratan untuk menyelesaikan strata I Desain Komunikasi Visual Unika Soegijapranata Semarang.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bp. Ir. B. Pat Ristara Gandhi, MSA, sebagai dosen pembimbing I Proyek Akhir.
2. Ibu Maya Putri Utami H.A, S.Sn. sebagai dosen pembimbing II Proyek Akhir.
3. Tabitha Aryani, S.Sn, sebagai dosen pembimbing III Proyek Akhir.
4. Dosen-dosen Fakultas Arsitektur dan Desain/Program Studi Desain Komunikasi Visual
5. Teman-teman Desain Komunikasi Visual Unika Soegijapranata angkatan 2008/2009
6. Keluarga yang membantu dalam doa, tenaga, dan dana.

Penulis menyadari bahwa perancangan proyek akhir ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis terbuka untuk kritik dan saran sehingga dapat dikembangkan lebih baik ke depannya. Harapan penulis dengan adanya proyek akhir “Perancangan Media Komunikasi Visual sebagai Sarana Pengenalan Budi Pekerti kepada Anak Usia 4-5 Tahun” dapat memberikan kontribusi kepada masyarakat pada umumnya dan Desain Komunikasi Visual pada khususnya.

Penulis

## ABSTRAK

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang dikenal memiliki budaya budi pekerti yang baik, ramah, dan lain-lain. Namun seiring berjalannya waktu, budi pekerti di Indonesia semakin memudar karena berbagai faktor, antara lain globalisasi dan modernisasi. Globalisasi dianggap membawa kemajuan dalam filsafat, sains, dan teknologi namun dalam proses itu berdampak pada aspek moral bangsa dan negara. Sehingga setiap individu harus mempunyai dasar untuk dapat mengantisipasi dampak baik maupun buruknya. Pendidikan budi pekerti adalah pendidikan yang memberikan bekal pada seseorang untuk berperilaku dalam kehidupan sosial. Pendidikan budi pekerti di sekolah-sekolah pada saat belum berhasil ditanamkan pada anak-anak secara optimal. Pendidikan anak-anak lebih menekankan pada pendidikan akademik sehingga cenderung mengesampingkan atau melupakan pendidikan budi pekerti. Metode penelitian dan pengambilan data dan informasi diperoleh dari berbagai sumber antara lain wawancara, pustaka, website, dan observasi lapangan. Metode yang digunakan melalui strategi kreatif perancangan ini adalah strategi dengan metode belajar sambil bermain yang dapat dinikmati oleh anak-anak baik perempuan maupun laki-laki, sehingga anak-anak tidak merasa digurui secara langsung. Melalui beberapa permainan, anak belajar mengenal budi pekerti dengan cara yang menyenangkan bagi mereka. Dengan demikian, pengenalan budi pekerti tidak akan terasa membosankan. Metode dalam perancangan ini adalah *story telling*, metode ini memiliki banyak manfaat bagi seorang anak. Fungsi utama dari suatu *story telling* adalah menanamkan nilai positif kepada seorang anak. Oleh karena itu perancangan buku *story telling* sebagai media komunikasi visual pengenalan budi pekerti kepada anak sedini diharapkan dapat menjadi jawaban atau solusi atas rumusan masalah dalam perancangan ini. Perancangan yang dapat menjadi sarana untuk mengembalikan citra bangsa Indonesia berbudi pekerti luhur.

**Kata kunci:** budi pekerti, anak-anak, *story telling*

*Indonesian is a nation that is known to have a culture of good manners, friendly, and others. But over time, the manners in Indonesia is fading due to various factors, such as globalization and modernization. Globalization is considered to bring advances in philosophy, science, and technology, but in the process have an impact on the moral aspect of the nation. So that each individual should have a foundation to be able to anticipate the impact of both good and bad. Character education is education that provide supplies to a person to behave in social life. Character education in the schools at the time have not been successfully implanted in children optimally. Children's education is more emphasis on academic education that tends to put aside or forget about character education. Research methods and data collection and information obtained from various sources such as interviews, literature, websites, and field observations. The method used by creative strategy is a strategy to design playful learning method that can be enjoyed by children of both women and men, so that the children do not feel patronized directly. Through some games, children learn about manners in a fun way for them. Thus, the introduction of character will not seem boring. This is a method in the design of story telling, this method has many benefits for a child. The main function of a story telling is to instill positive values to a child. Therefore the design of the book as a story telling medium of visual communication character recognition to children as early as expected may be the answer or solution to the formulation of the problem in this design. Design that can be a means to restore the image of Indonesia noble character.*

**Keywords:** *character, children, story telling*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i	<b>BAB IV STRATEGI KREATIF</b>	
HALAMAN PENGESAHAN	ii	IV.1 Konsep Visual	23
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv	IV.2 Konsep Verbal	23
KATA PENGANTAR	v	IV.3 Visualisasi Desain	25
ABSTRAK	vi		
DAFTAR ISI	vii	<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
DAFTAR GAMBAR	viii	V.1 Kesimpulan	40
		V.2 Saran	40
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>			
I.1 Latar Belakang Masalah	1	DAFTAR PUSTAKA	
I.2 Identifikasi Masalah	2		
I.3 Pembatasan Masalah	2	LAMPIRAN	
I.4 Perumusan Masalah	2		
I.5 Tujuan Penelitian	2		
I.6 Manfaat Penelitian	2		
I.7 Metode Penelitian	2		
I.8 Sistematika Penulisan	2		
<b>BAB II TINJAUAN UMUM</b>			
II.1 Kerangka Berpikir	4		
II.2 Landasan Teori	4		
II.3 Kajian Pustaka	10		
II.4 Studi Komparasi	15		
<b>BAB III STRATEGI KOMUNIKASI</b>			
III.1 Analisis	17		
III.2 Sasaran Khalayak	19		
III.3 Strategi Komunikasi	20		
III.4 Strategi Media	22		

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir	4	Gambar 4.5. Warna Logo	27
Gambar 2.2. Grid	5	Gambar 4.6. <i>Black-White</i> Logo	27
Gambar 2.3. <i>Name Only Logo</i>	6	Gambar 4.7. Ukuran (cm)	28
Gambar 2.4. <i>Name/Symbol Logo</i>	7	Gambar 4.8. Ukuran (%)	28
Gambar 2.5. <i>Intial Letter Logo</i>	7	Gambar 4.9. <i>Minimum Clear Area</i>	29
Gambar 2.6. <i>Pictorial Name Logo</i>	7	Gambar 4.10. <i>Grid</i>	29
Gambar 2.7. <i>Associative Logo</i>	7	Gambar 4.11. Konfigurasi I	30
Gambar 2.8. <i>Allusive Logo</i>	7	Gambar 4.12. Konfigurasi II	30
Gambar 2.9. <i>Abstract Logo</i>	7	Gambar 4.13. Konfigurasi III	30
Gambar 2.10. Warna Primer	8	Gambar 4.14. Konfigurasi IV	30
Gambar 2.11. Warna Sekunder	9	Gambar 4.15. Konfigurasi V	30
Gambar 2.12. Warna Tersier	9	Gambar 4.16. Konfigurasi VI	30
Gambar 2.13. Ilustrasi Buku Anak	9	Gambar 4.17. Poster I	31
Gambar 2.14. Psikologi Anak	10	Gambar 4.18. Poster II	31
Gambar 2.15. Cover Buku Juk's Adventure Series	13	Gambar 4.19. Poster III	31
Gambar 2.16. Cover Buku Peter Pan dan Lady and The Tramp	13	Gambar 4.20. Poster IV	31
Gambar 2.17. Bridge to Terabithia Novel dan In the Light Moon Novel	13	Gambar 4.21. Banner	32
Gambar 2.18. Science Encyclopedia dan Children's Encyclopedia	14	Gambar 4.22. Puzzle 1	32
Gambar 2.19. Seri Mewarnai Binatang	14	Gambar 4.23. Puzzle 2	32
Gambar 2.20. Media Edukasi Bentuk dan Warna	15	Gambar 4.24. Puzzle 3	32
Gambar 2.21. Media Edukasi Puzzle	15	Gambar 4.25. Cover Depan 1	33
Gambar 3.1. SWOT	19	Gambar 4.26. Cover Belakang 1	33
Gambar 3.2. AISAS	19	Gambar 4.27. Cover Depan 2	33
Gambar 3.3. <i>Story Telling</i>	20	Gambar 4.28. Cover Belakang 2	33
Gambar 3.4. <i>Picture Sequencing Card</i>	21	Gambar 4.29. Cover Depan 3	33
Gambar 3.5. Ilustrasi Saut Miduk Togatorop	21	Gambar 4.30. Cover Belakang 3	33
Gambar 3.6. Personifikasi	22	Gambar 4.31. Odi Di Negeri Pelangi	33
Gambar 4.1. <i>Timeline</i>	25	Gambar 4.32. Tas Bintil	35
Gambar 4.2. <i>Thumbnails Logo</i>	25	Gambar 4.33. Odi & Ami	36
Gambar 4.3. Logo Lilin Kecil	26	Gambar 4.34. Ular Tangga	37
Gambar 4.4. <i>Typeface Logo</i>	26	Gambar 4.35. Kartu Pertanyaan (Depan)	37



Gambar 4.36. Kartu Pertanyaan (Belakang)	37
Gambar 4.37. Pion	37
Gambar 4.38. Kemasan (Depan)	38
Gambar 4.39. Kemasan (Belakang)	38
Gambar 4.40. T-shirt (Depan-Belakang)	38
Gambar 4.41. Pin	39

