

**PERANCANGAN *PICTURE BOOK* CERITA ANAK
TENTANG POLA PIKIR BERKEMBANG
(*GROWTH MINDSET*)**



Oleh:

Marhaendra Karang Aji

NIM. 1710230124

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

**PERANCANGAN *PICTURE BOOK* CERITA ANAK
TENTANG POLA PIKIR BERKEMBANG
(*GROWTH MINDSET*)**



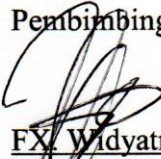
Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 Dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2023

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Perancangan berjudul :

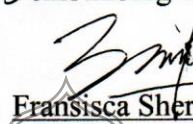
PERANCANGAN PICTURE BOOK CERITA ANAK TENTANG POLA PIKIR BERKEMBANG (GROWTH MINDSET) diajukan oleh Marhaendra Karang Aji, NIM 1710230124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi : 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 05 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji


FX Widyatmoko, S.Sn., M.Sn.

NIP 19750710 200501 1 001/NIDN 0010077504

Pembimbing II/Penguji


Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP 19900215 201903 2 018/NIDN 0015029006

Cognate/Penguji Ahli


Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

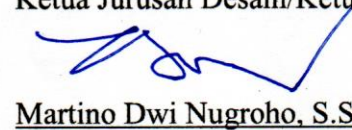
NIP 19650209 199512-1 001/NIDN 0009026502

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota


Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan Desain/Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 00081 16906

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan atas rahmat, karunia, dan penyertaanNya sehingga tugas akhir perancangan berjudul PERANCANGAN *PICTURE BOOK* CERITA ANAK TENTANG POLA PIKIR BERKEMBANG (*GROWTH MINDSET*) dapat terselesaikan dengan baik. Adapun perancangan ini dibuat untuk memenuhi syarat dan kewajiban guna memperoleh program sarjana pada program studi S-1 Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Perancangan ini menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan. Tentu masih banyak kekurangan dalam perancangan ini. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun akan sangat bermanfaat untuk penulis. Semoga tugas akhir perancangan ini dapat memberi manfaat bagi masyarakat.



Yogyakarta 19 Desember 2022

Marhaendra Karang Aji

NIM 1710230124

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam penyelesaian perancangan tugas akhir ini, banyak pihak yang telah membantu dan membimbing dalam berbagai hal. Saya menghaturkan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan yang maha Esa, karena selesainya perancangan ini tidak lepas dari kehendak dan penyertaanNya.
2. Rektor ISI Yogyakarta, Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.
3. Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
4. Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
5. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.
6. Dosen Pembimbing 1, FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn. yang telah membimbing saya dengan totalitas, memberi masukan dan arahan terhadap paper, naskah serta ilustrasi *picture book* yang saya rancang.
7. Dosen Pembimbing 2, Fransisca Sherly Taju, S.Sn.,M.Sn. yang telah dengan sabar memberi masukan dan arahan terhadap naskah dan ilustrasi *picture book* saya. Selain itu beliau juga selalu memberi dukungan, perhatian serta mendorong saya agar segera menyelesaikan tugas akhir saya, khususnya di saat saya mengganti topik tugas akhir.
8. *Cognate*, Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. yang telah memberikan masukan untuk kebaikan karya perancangan ini.
9. Dosen wali saya, Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.
10. Seluruh dosen dan staff di Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.

11. Diaz Radityo seorang pengajar, penulis, pendongeng, dan ahli literasi anak yang telah bersedia saya wawancarai, membantu saya mempersiapkan sidang, serta memberikan masukan dan arahan untuk perancangan *picture book* saya.
12. Bu Lily Halim, guru SD dan pengurus Gerakan Sekolah Menyenangkan (GSM) yang bersedia memberi masukan untuk perancangan *picture book* saya.
13. Bapak, Ibu, Mbak Sekar, Gilang yang telah menyemangati saya, memberikan doa, serta mensponsori saya dalam penyelesaian karya tugas akhir ini.
14. Teman seperjuangan saya, Aditya Paskah Anugerah Gusti, Aulia Lugazzika, Rizki Al Ghazali yang telah saling memotivasi, mendorong, membantu dan mengerjakan tugas akhir bersama sehingga kita bisa menyelesaikan tugas akhir kita masing masing dengan baik.
15. Semua teman-teman baik dari ISI Yogyakarta maupun dari luar kampus yang secara langsung maupun tidak turut membantu serta memberi semangat yang membantu kelancaran perancangan tugas akhir ini. Semoga kebaikan kalian senantiasa dibalas kebaikan yang lebih oleh Tuhan.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan nama:

Nama : Marhaendra Karang Aji
NIM : 1710230124
Fakultas : Seni Rupa
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Karya Tugas Akhir saya yang berjudul **PERANCANGAN PICTURE BOOK CERITA ANAK TENTANG POLA PIKIR BERKEMBANG (GROWTH MINDSET)** yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Insitut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi ataupun instansi manapun, kecuali bagian dari sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 20 Desember 2022

Marhaendra Karang Aji

NIM 1710230124

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Nama : Marhaendra Karang Aji
NIM : 1710230124
Fakultas : Seni Rupa
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT perpustakaan ISI Yogyakarta, karya tugas akhir penciptaan yang berjudul ***PERANCANGAN PICTURE BOOK CERITA ANAK TENTANG MINDSET TUMBUH***. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya maupun memberikan royalti kepada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 20 Desember 2022

Marhaendra Karang Aji

NIM 1710230124

ABSTRAK

Pola pikir merupakan pandangan yang diyakini seseorang dan mempengaruhi cara seseorang mengarahkan kehidupan, dalam kata lain mempengaruhi cara seseorang bertindak dan memaknai suatu peristiwa. Carol Dweck mengategorikan dua jenis pola pikir yaitu pola pikir tetap yang mana pola pikir itu meyakini bahwa kemampuan dan bakat seseorang sudah ditetapkan dan pola pikir berkembang yang meyakini bahwa kualitas seseorang dapat ditingkatkan dan dikembangkan melalui upaya dan pembelajaran. Kedua pola pikir ini menghasilkan tindakan yang berbeda dalam menghadapi kegagalan. Pola pikir tetap cenderung memandang kegagalan sebagai tanda bahwa ia tidak berbakat dan cenderung mudah menyerah serta putus asa. Sedangkan pola pikir berkembang berusaha membuat kegagalan sebagai pembelajaran agar bisa melakukan lebih baik lagi.

Penanaman pola pikir berkembang sangat penting untuk anak agar anak lebih bijak dalam menghadapi kegagalan serta memiliki daya untuk bangkit dan terus belajar. Perancangan *picture book* yang berjudul “Lukisan Kanvas Rasi” ini menceritakan seorang anak yang suka melukis namun kalah dalam sebuah perlombaan dan bagaimana anak itu menyikapi keagalannya. Dalam pencarian data, perancangan ini menggunakan metode kualitatif melalui buku dan melakukan wawancara kepada pengajar anak-anak. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi media baca yang dapat dibaca langsung oleh anak maupun didengarkan untuk membantu anak memiliki pola pikir berkembang dalam menyikapi kegagalan.

Kata kunci : pola pikir berkembang, *picture book*, anak-anak.

ABSTRACT

Mindset is a point of view that is believed by someone and influences the way a person directs life, in other words influences the way a person acts and interprets a case. Carol Dweck categorizes two types of mindset, first the fixed mindset in which the mindset believes that one's abilities and talents have been determined and the second is growth mindset, believes that one's quality can be improved and developed through effort and learning. Both of these mindsets produce different actions in the face of failure. The fixed mindset tends to view failure as a sign that he is not talented and tends to give up and despair easily. Meanwhile, the growth mindset tries to make failure become a lesson so we can do even better.

Embedding growth mindset is very important for children so that children are wiser in dealing with failure and have the power to get up and keep learning. The making of this picture book entitle “Lukisan Kanvas Rasi” tells the story of a girl who likes to paint but loses in a competition and how the girl face her failure. In collecting data, this project uses qualitative methods through books and conducting interviews with children's teachers. I hope that this design will become a reading medium that children can read directly or narrated by parents to help children have a growth mindset in responding to failure.

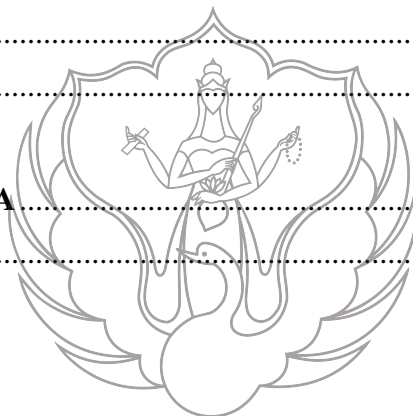
Keywords : Growth mindset, picture book, children

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMAKASIH	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN	vii
PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Judul	1
B. Latar Belakang	1
C. Rumusan Masalah	2
D. Tujuan Perancangan	2
E. Batasan Masalah	3
F. Manfaat Perancangan	3
G. Definisi Operasional	3
H. Metode Perancangan	4
I. Metode Identifikasi Data	5
J. Studi Pustaka	5
K. Skematika Perancangan	6
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	7
A. Tinjauan Tentang Pola pikir Berkembang	7
1. Tinjauan Tentang Pola pikir Berkembang Dan Pola pikir Tetap	7
2. Tinjauan Tentang Proses Pembelajaran Psikologi Humanistik	9

3.	Gerakan Terkait Pola pikir Berkembang dan Pola pikir Tetap di Indonesia.....	11
B.	Perkembangan Anak Umur 9-11 Tahun	11
C.	Tinjauan Literatur Tentang Sastra Anak	14
1.	Pengertian Sastra Anak`	14
2.	Perkembangan Sastra Anak	14
3.	Penggolongan Jenis Sastra Anak	15
4.	Manfaat sastra anak.....	16
5.	Sastra Anak Dalam Buku Bergambar (<i>picture book</i>)	17
6.	Jenis Buku Cerita Bergambar	20
7.	Kriteria Buku Cerita Bergambar (<i>Picture Book</i>) yang Baik	21
8.	<i>Picture book</i> dan Buku Cerita Bergambar	21
D.	Tinjauan Tentang Buku Cerita Anak	22
1.	Unsur Dalam Buku Cerita Anak	22
2.	Proses Kreatif Menulis Cerita Anak	25
E.	Elemen DKV Dalam <i>Picture book</i>	28
1.	Ilustrasi.....	28
2.	Warna.....	39
3.	Tipografi	45
4.	Layout	46
5.	Material Buku	48
F.	Tinjauan <i>Picture book</i> Serupa Di Pasaran	50
G.	Tinjauan Pustaka	55
H.	Identifikasi Data	56
I.	Kesimpulan	57
BAB III	KONSEP DESAIN	58
A.	Konsep Kreatif	58
B.	Program Kreatif.....	64
BAB IV	PROSES DESAIN	74
A.	Data Visual.....	74
1.	Penjaringan Ide Karakter	74
2.	Studi Visual Aset	79

B. Hasil Visual Karakter.....	89
1. Karakter Rasi	89
2. Karakter Ayah.....	89
3. Karakter Grafi.....	90
4. Karakter Elfi.....	90
5. Karakter Eomer.....	91
C. Hasil Akhir.....	92
1. Cover Buku	92
2. Cover Belakang Buku.....	93
3. Isi Buku.....	94
D. Media Pendukung	104
BAB V KESIMPULAN	108
A. Kesimpulan	108
B. Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA.....	110
LAMPIRAN.....	112



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alphabet Book.....	17
Gambar 2. 2 Toys Book	18
Gambar 2. 3 Concept Book.....	18
Gambar 2. 4 Wordless Picture Book.....	19
Gambar 2. 5 Cerita Bergambar	19
Gambar 2. 6 Ilustrasi Karikatur.....	29
Gambar 2. 7 Ilustrasi Buku Anak.....	29
Gambar 2. 8 Ilustrasi Iklan Fruit Tea X Juki	30
Gambar 2. 9 Ilustrasi Iklan Heineken	30
Gambar 2. 10 Ilustrasi Editorial	31
Gambar 2. 11 Concept Art	32
Gambar 2. 12 Sudut Pandang Mata Burung	35
Gambar 2. 13 Sudut Pandang Mata Manusia.....	36
Gambar 2. 14 Sudut Pandang Mata Cacing	36
Gambar 2. 15 Karakter Mulan	37
Gambar 2. 16 Enam Ekspresi Dasar	38
Gambar 2. 17 Warna Panas & Dingin.....	39
Gambar 2. 18 Value Untuk Tint, Tone, Shade.....	41
Gambar 2. 19 Value Gelap Normal Terang	42
Gambar 2. 20 Cover Buku Red Tree.....	42
Gambar 2. 21 Halaman Terakhir The Red Tree.....	43
Gambar 2. 22 Chrom.....	44
Gambar 2. 23 Soft Book	48
Gambar 2. 24 Board Book	49
Gambar 2. 25 Paper Book	49
Gambar 2. 26 Tempat Untuk Mulan	50
Gambar 2. 27 Tempat Untuk Mulan	51
Gambar 2. 28 After The Fall How Humpty Dumpty Got Back Up Again	52
Gambar 2. 29 After The Fall How Humpty Dumpty Got Back Up Again	54
Gambar 4. 1 Seorang Anak Sedang Melukis	74
Gambar 4. 2 Marsha Lenathea	74
Gambar 4. 3 Foto Model	75
Gambar 4. 4 John Lennon	75
Gambar 4. 5 Karakter Gajah	76
Gambar 4. 6 Babi Terbang	76
Gambar 4. 7 Jerapah.....	77
Gambar 4. 8 Jerapah.....	77
Gambar 4. 9 Eomer	78
Gambar 4. 10 Figur Eomer	78
Gambar 4. 11 Lukisan Kura-Kura.....	79

Gambar 4. 12 Lukisan Jerapah.....	79
Gambar 4. 13 Studio Lukis	80
Gambar 4. 14 Studio Lukis	80
Gambar 4. 15 Alat Lukis	81
Gambar 4. 16 Alat Lukis	81
Gambar 4. 17 Seleksi Peksiminas Lukis	82
Gambar 4. 18 Foto Lomba Melukis	82
Gambar 4. 19 Gudang	83
Gambar 4. 20 Isi Dalam Gudang	83
Gambar 4. 21 Motor Astrea Klasik	84
Gambar 4. 22 Dunia Fantasi.....	84
Gambar 4. 23 Dunia Fantasi.....	85
Gambar 4. 24 Ruang Kelas	85
Gambar 4. 25 Karakter Rasi.....	86
Gambar 4. 26 Palet Warna	86
Gambar 4. 27 Halaman 2-3	86
Gambar 4. 28 Kombinasi Warna Triad	86
Gambar 4. 29 Palet Warna Sunset.....	87
Gambar 4. 30 Halaman 11	87
Gambar 4. 31 Tipografi Judul	87
Gambar 4. 32 Typeface Playtime With Hot Toddies Oblique.....	88
Gambar 4. 33 Typeface Playtime With Hot Toddies.....	88
Gambar 4. 34 Desain Karakter Rasi.....	89
Gambar 4. 35 Desain Karakter Ayah.....	89
Gambar 4. 36 Desain Karakter Grafi.....	90
Gambar 4. 37 Desain Karakter Elfi.....	90
Gambar 4. 38 Desain Karakter Eomer	91
Gambar 4. 39 Cover Depan Buku	92
Gambar 4. 40 Cover Belakang	93
Gambar 4. 41 Pembatas Buku	104
Gambar 4. 42 Stiker Motivasi 2	104
Gambar 4. 43 Stiker Motivasi 1	104
Gambar 4. 44 Buku Gambar	105
Gambar 4. 45 Stiker Motivasi 5	105
Gambar 4. 46 Stiker Motivasi 4	105
Gambar 4. 47 Stiker Motivasi 3	105
Gambar 4. 48 Brosur Katalog	106
Gambar 4. 49 Poster Pameran.....	106
Gambar 4. 50 Graphic Standard Manual	107

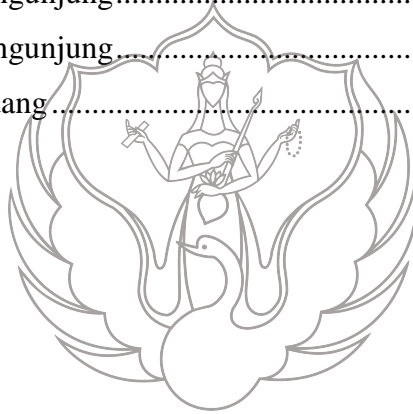
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.....	13
Tabel 2.2.....	14



DAFTAR LAMPIRAN

WAWANCARA	116
GAMBAR	
Gambar 1 Dokumentasi Sidang Tugas Akhir	112
Gambar 2 Display Pameran	112
Gambar 3 Display Pameran	112
Gambar 4 Display Pameran	112
Gambar 5 Respon Pengunjung.....	112
Gambar 6 Respon Pengunjung.....	112
Gambar 7 Respon Pengunjung.....	112
Gambar 8 Respon Pengunjung.....	112
Gambar 9 Setelah Sidang.....	112



BAB I

PENDAHULUAN

A. Judul

Perancangan *Picture Book* Cerita Anak tentang Pola Pikir Berkembang
(*Growth Mindset*)

B. Latar Belakang

Pola pikir merupakan hal yang mendasari seseorang untuk bertindak. Manusia berpikir secara berbeda – beda, menjalani hidup secara berbeda beda. Sebagian ada yang lebih cerdas atau lebih berbakat. Ada yang beranggapan bahwa seseorang sudah memiliki bakat atau kemampuan tertentu sejak lahir. Namun ada juga yang beranggapan perbedaan ini dipengaruhi latar belakang, pelatihan, cara belajar, dan pengalaman setiap manusia. Robert Stenberg (dalam Dweck, 2006) menyatakan bahwa faktor terpenting yang menentukan bagaimana seseorang mencapai keahlian tertentu bukan kemampuan yang sudah melekat sebelumnya, melainkan usaha keras dengan maksud yang jelas. *Mindset* atau pola pikir atau cara pandang yang sangat mempengaruhi cara manusia mengarahkan kehidupan. Pola pikir begitu penting dan memiliki kekuatan untuk mengarahkan pikiran, kesadaran, perasaan dan sikap manusia.

Dalam bukunya, Carol S. Dweck menjabarkan dua jenis pola pikir, yaitu *Fixed Mindset* (Pola pikir tetap) dan *Growth Mindset* (Pola pikir berkembang). Pola pikir tetap yakin pada kemampuan bawaan juga bakat. Hal ini sungguh membahayakan karena pola pikir tetap menganggap bahwa jika mengalami kegagalan atau kesalahan dalam suatu hal, maka orang itu dianggap tidak memiliki kemampuan untuk melakukan hal tersebut. Dengan kata lain orang yang berpola pikir tetap sangat mudah untuk menghakimi diri sendiri atau orang lain serta mudah menyerah. Orang yang berpola pikir tetap menganggap melakukan kesalahan berarti tidak cerdas, sehingga terkadang pola pikir tetap membuat orang tidak menyukai tantangan untuk menghindari kesalahan. Pola pikir berkembang yakin bahwa setiap orang dapat berkembang

melalui pembelajaran dan pengalaman. Pola pikir berkembang memandang kesalahan sebagai kesempatan untuk belajar dan berkembang. Pola pikir berkembang menyukai tantangan karena dengan tantangan itu manusia bisa belajar dan lebih berkembang. (Dweck, 2006)

Pola pikir berkembang sangat penting perannya dalam pembelajaran dan pendidikan. Kesalahan atau kemunduran bukan jadi hal yang buruk. Kesalahan memberi banyak pelajaran. Kemunduran menjadi panggilan untuk bangkit. Hal ini penting untuk dipahami baik bagi anak maupun bagi pendidik agar tidak memberi “label” pada anak karena kemunduran dan kesalahan yang dilakukan, sehingga tidak membuat anak malu.

Setiap keluarga tentunya ingin anaknya memiliki pola pikir berkembang. Tentu orang tua ingin anaknya terus berkembang, bisa belajar dari kegagalan atau kesalahan, dan akhirnya meraih pencapaian. Namun, diperlukan teladan beserta contoh bagaimana bentuk pola pikir berkembang itu.

Pola pikir berkembang perlu ditanamkan kepada anak sejak dini, agar anak terbiasa dengan pola pikir berkembang sampai ia dewasa nanti. Pola pikir berkembang begitu bermanfaat ketika anak melakukan kesalahan, kesulitan, mengalami kegagalan atau kemunduran agar tidak mudah putus asa, bisa belajar dari kesalahan, menyukai tantangan dan belajar hal baru. Perancangan *picture book* cerita anak ini bertujuan untuk menanamkan pola pikir berkembang kepada anak, sehingga anak bisa belajar mengenali kecenderungan pola pikir tetap yang menjatuhkan dan bisa belajar untuk memiliki pola pikir berkembang.

C. Rumusan Masalah

Bagaimana menanamkan pola pikir berkembang kepada anak-anak lewat bercerita dalam bentuk *picture book* ?

D. Tujuan Perancangan

Merancang *picture book* untuk menanamkan pola pikir berkembang kepada anak.

E. Batasan Masalah

1. Perancangan ini akan menghasilkan *picture book* tentang pola pikir berkembang khususnya dalam menghadapi kegagalan beserta media pendukungnya.
2. Khalayak sasaran dari perancangan ini adalah anak dengan rentang usia 9 sampai 11 tahun.

F. Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi perancang

Mengetahui pengetahuan tentang pola pikir tetap dan pola pikir berkembang.

2. Manfaat bagi mahasiswa DKV

Perancangan diharapkan dapat menambah wawasan pembuatan media komunikasi visual tentang pola pikir.

3. Manfaat bagi masyarakat dan khalayak sasaran

Menyajikan *picture book* cerita anak tentang pola pikir berkembang yang dapat dibaca sendiri atau diceritakan orangtua kepada anaknya.

4. Manfaat bagi institusi

Perancangan ini dapat digunakan sebagai literasi dalam merancang sebuah *picture book* cerita anak tentang pola pikir.

G. Definisi Operasional

1. *Picture book*

Picture book atau buku bergambar adalah cerita yang ditujukan untuk anak-anak, di mana ilustrasi dan teks bekerja sama untuk menceritakan kisah tersebut. Buku bergambar memiliki ilustrasi di setiap halaman karena ilustrasi dapat membantu pemahaman cerita serta memberikan gambaran visual kepada anak tentang cerita yang dibaca. *Picture book* dapat berupa

buku non fiksi (biografi, ilmu pengetahuan), buku konsep (alfabet, warna angka, bentuk) dan buku fiksi (Vitale, 2021)

2. Pola pikir berkembang

Pola pikir adalah pandangan untuk diri sendiri yang sangat mempengaruhi cara untuk mengarahkan kehidupan. Pola pikir berkembang di sini adalah *growth mindset* yang pada buku terjemahannya diterjemahkan sebagai “mindset tumbuh” dan karena tidak baku maka dituliskan sebagai pola pikir berkembang. Pola pikir berkembang meyakini bahwa kualitas dasar manusia dapat diolah dan dikembangkan melalui upaya dan setiap orang dapat berubah dan berkembang melalui pembelajaran dan pengalaman. (Dweck, 2006)

3. Cerita anak

Cerita anak merupakan bagian dari sastra anak. Sastra anak merupakan bacaan yang ditujukan untuk anak. Cerita anak dapat berfungsi memberikan hiburan untuk anak maupun memberikan pesan moral untuk anak. (Ahmad, 2021) Cerita anak disajikan sesuai perkembangan usia anak. Cerita anak memiliki tema dan amanat yang jelas dan cerita yang tidak berbelit belit. Saxby & Winch (dalam Zubaidah, 2015) menuliskan bahwa cerita anak memiliki isi yang mampu memberikan pengalaman rasa, emosi, bahasa, etis, spiritual, eksplorasi, penemuan, petualangan, dan kenikmatan.

H. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan:

- a. Referensi dan tulisan mengenai pola pikir berkembang dan pola pikir tetap
- b. Pengalaman orang yang memiliki pola pikir berkembang dan pola pikir tetap

2. Metode Pengumpulan Data

Data ini diperoleh dengan mencari referensi dari studi kepustakaan, melalui berbagai macam buku, majalah dan artikel di internet.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen merupakan alat-alat yang digunakan untuk pengumpulan data. Dalam rangka mencapai tujuan penelitian (Winarno, 2011). Instrumen pengumpulan data pada perancangan ini adalah buku catatan, untuk mencatat hal hal penting yang didapat dari sumber literatur.

I. Metode Identifikasi Data

Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan metode identifikasi 5W + 1H, yaitu *What, Who, Where, When, Why, How*.

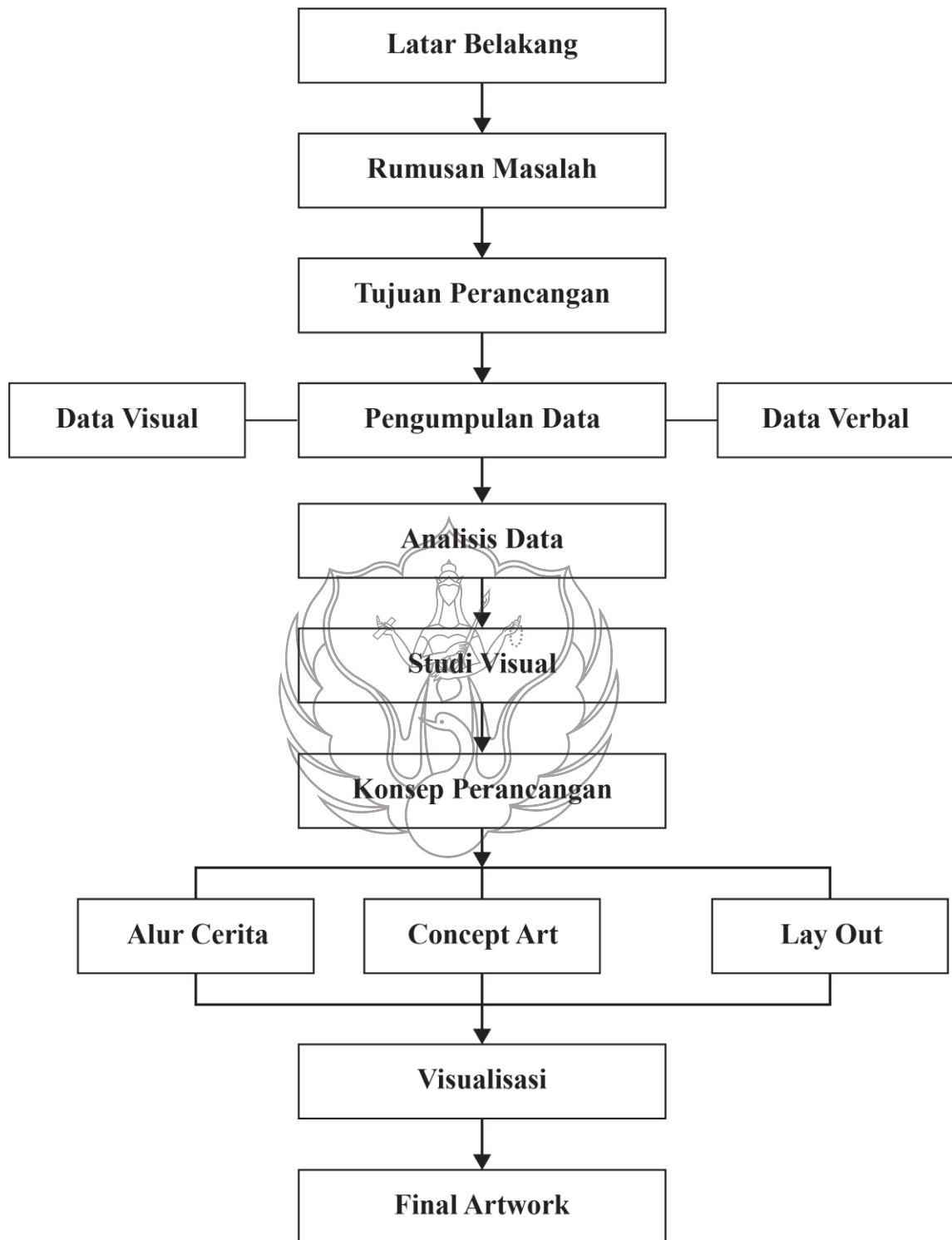
- a. *What*, apa yang akan dibahas dalam *picture book* ini ?
- b. *Who*, siapa yang menjadi target sasaran dalam perancangan ini ?
- c. *Where*, di mana hasil perancangan ini akan dipublikasikan ?
- d. *When*, kapan perancangan ini dapat dinikmati oleh pembaca ?
- e. *Why*, mengapa perancangan ini perlu dibuat ?
- f. *How*, Bagaimana merancang *picture book* agar sesuai dengan target audience?

J. Studi Pustaka

1. Pola pikir berkembang dan pola pikir tetap.

Literatur tentang pola pikir berkembang dan pola pikir tetap didapatkan dari buku “Mindset” yang ditulis oleh Carol S. Dweck. Buku yang berjudul “Mindset” adalah buku yang menjelaskan tentang riset, definisi, deskripsi dan penjelasan tentang pola pikir berkembang dan pola pikir tetap yang terbit pertama kali pada tahun 2006. Buku ini Diterbitkan pertama kali oleh Ballantine Books, New York, Amerika Serikat kemudian buku ini diterbitkan di Indonesia oleh Penerbit BACA PT Bentara Aksara Cahaya.

K. Skematika Perancangan



Gambar 1.1 Skematika Perancangan
Sumber : Marhaendra Karang Aji (2022)