

# Perancangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Promosi Kegiatan Outbound di Kaliwatu untuk Anak Usia 6-11tahun

Eugenius Dion Kristanto

DKV, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra  
Jalan Gatot Subroto VI-T/17, Denpasar  
eugeniusdion@gmail.com

## Abstrak

Perancangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Promosi Kegiatan Outbound di Kaliwatu untuk Anak Usia 6-11tahun.

Tujuan Perancangan Buku Cerita Bergambar ini adalah menghasilkan Buku Cerita Bergambar yang menarik dan berkualitas dalam segi visual maupun cerita bagi targetnya. Perancangan Buku Cerita Bergambar ini mengangkat tema mengenai fungsi dan mengenalkan tentang macam-macam kegiatan outbound di Kaliwatu. Menggunakan teknik ilustrasi vector pada penyelesaian hasil karya.

**Kata Kunci:** Buku Cerita Bergambar, Media Promosi, Kegiatan Outbound, Kaliwatu, Anak-anak.

## Abstract

**Designing Media Illustration Story Books For Promotion Outbound activity in Kaliwatu for Children Aged 6-11.**

The purpose of this design is the Picture Story Books Story Books Illustrated produce interesting and qualified in terms of visual and narrative for the target. Design of Picture Story Books is the theme of the function and introduced on the various outbound activities in Kaliwatu. Using vector illustration techniques at the completion of the work.

**Keywords:** Story Books, Media Promotion, Outbound activity, child.

## Pendahuluan

Buku merupakan salah satu informasi dan pengetahuan yang umum digunakan di seluruh dunia, baik sebagai panduan dan pedoman belajar mengajar di sekolah maupun di universitas. Manfaat menjadi pecinta buku sangatlah banyak, karena dengan membaca buku kita dapat menjelajah ke seluruh dunia dan meningkatkan imajinasi serta sebagai jendela pengetahuan. Sangat berguna apabila kegiatan membaca dihubungkan dengan kegiatan luar ruang yang menarik misalnya dengan kegiatan *outbound*. Kegiatan *outbound* ini adalah salah satu kegiatan luar ruang yang memiliki banyak manfaat.

Dalam kegiatan *outbound* terdapat berbagai kegiatan yang menarik. Setiap kegiatan *outbound* memiliki fungsi masing-masing. Misalnya *Flying Fox* untuk melatih keberanian anak-anak, *Burma Bridge* untuk

melatih motorik anak. Kaliwatu dapat menjadi pilihan untuk melakukan kegiatan *outbound* bagi anak usia 6-11 tahun. Kaliwatu telah memiliki instruktur-instruktur *outbound* yang handal dalam menangani anak usia 6-11 tahun. Kaliwatu juga memiliki fasilitas yang lengkap bagi para pengunjungnya. Kaliwatu juga sudah ditetapkan oleh pemerintah Kota Batu menjadi salah satu tempat yang menjadi rekomendasi wisata *outbound* untuk daerah Batu dan Malang.

Buku cerita bergambar menjadi pilihan karena kegiatan membaca umumnya diidentik dengan kegiatan yang membosankan dan menjadi sebuah paksaan. Diharapkan dengan adanya kembali buku cerita bergambar yang menarik tentang kegiatan *outbound* ini, membaca jadi lebih diterima dan menyenangkan karena pembaca tidak lagi merasa jemu dan informasi yang disajikan akan lebih jelas serta tepat sebab disajikan dalam bentuk gambar.

Cerita bergambar atau cergam adalah satu bentuk dari buku yang kini masih digemari oleh masyarakat. Gambar yang ditampilkan dari cerita bergambar menjelaskan isi cerita.

Cerita anak-anak merupakan media seni yang mempunyai ciri-ciri sendiri sesuai dengan selera penikmatnya. Maka dari itu, cerita anak-anak dicipta oleh orang dewasa seolah-olah merupakan ekspresi diri anak-anak melalui bahasa anak-anak. Motif dalam suatu cerita anak merupakan unsur yang menonjol. Unsur-unsur itu berupa benda, binatang yang mempunyai kekuatan, tokoh atau sifat tertentu. Gambaran sebuah tokoh biasanya menjadi sebuah inti dari cerita bergambar. Tokoh yang memiliki suatu keistimewaan menjadi daya tarik tersendiri bagi anak-anak. Banyak anak yang lebih tertarik untuk bermain game daripada membaca buku. Diharapkan dengan adanya buku cerita bergambar tentang pengenalan *outbound* ini dapat menjadi buku yang menarik untuk dibaca anak umur 6-11 tahun.

## Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode 5W 1H. What Mengangkat tentang bacaan alternatif tentang outbound untuk anak usia 6-11 tahun. Where Kaliwatu , Jalan Raya Pandanrejo, Batu, Kota Batu, Jawa Timur. When Februari – Juni 2014. Who anak – anak usia 6-11 tahun. Why karena semakin banyak anak pada masa kini yang kurang untuk membaca dan hanya bermain game saja. How bagaimana merancang buku yang menarik minat anak 6-11 tahun tentang kegiatan outbound di Kaliwatu.

Data primer yang dibutuhkan untuk perancangan ini diperoleh dari dua cara yaitu kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari mengobservasi yang dilakukan di lokasi Kaliwatu dengan tujuan pengumpulan data untuk mencari data tentang kegiatan yang dilakukan dalam outbound. Juga dilakukan wawancara dengan anak-anak yang berusia 6-11 tahun, orang tua dari anak, pengelola dari tempat outbound Kaliwatu, instruktur outbound Kaliwatu. Dokumentasi juga diperlukan untuk pengambilan dokumen untuk tujuan meniru, dan memotret. Yang pada akhirnya mempunyai tujuan untuk pengembangan data-data. Data sekunder diperoleh dari kajian literatur berupa buku-buku, laporan, website, ataupun sumber-sumber informasi lainnya. Data sekunder yang dibutuhkan untuk perancangan ini adalah pencarian berbagai macam materi data dan informasi yang terkait seperti : data dan informasi mengenai macam-macam kegiatan outbound. data dan informasi mengenai psikologi perkembangan anak khususnya usia 6-11 tahun , dsb.

## Teori

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia, kata cerita adalah tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya sesuatu hal, karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman atau penderitaan orang. Sedangkan bergambar artinya adalah dihiasi dengan gambar, ada gambarnya. Cerita bergambar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah gambar kartun yang berisikan kisah atau cerita yang dimuat secara bersambung(215).

Komik dan cerita bergambar tidaklah sama walaupun terdapat kesamaan diantaranya, yaitu sama-sama berisi gambar-gambar kartun. Komik adalah gambar yang berderet berdampingan dalam sebuah urutan/sekuen, dengan tujuan menyampaikan informasi serta menghasilkan respon artistik bagi pembacanya. Sedangkan pada cerita bergambar lebih mengarah pada alur ceritanya. Gambar diilustrasikan sebagai ilustrasi dari suatu kondisi, situasi dari suatu kisah cerita namun tidak menyajikan ilustrasi setiap adegan seperti panel-panel dalam komik. Oleh karena itu mengapa halaman buku cerita tidaklah sebanyak komik, karena tidak memerlukan terlalu banyak halaman untuk menceritakan suatu kisah atau kejadian. Jadi kesimpulannya, perbedaan antara cerita bergambar dan komik adalah pada cara penyajian cerita dan ilustrasinya.

Setelah mengerti tentang pengertian dan perbedaan cerita bergambar sekarang menuju ke sejarah cerita bergambar di Indonesia. Pada awal kehadirannya di Indonesia, cerita bergambar memiliki konotasi yang sama dengan komik penggunaan istilah cerita bergambar dan komik sempat rancu, belum jelas dimana titik pembagian sejarah cerita bergambar dan sejarah komik. Hanya dalam perkembangannya, istilah cerita bergambar memiliki konotasi sendiri, terlepas dari komik. Demikian pula pada karya-karya modern cerita bergambar dan komik yang kini menunjukkan perbedaan yang nyata secara eksplisit. Seperti dijelaskan pada bab sebelumnya.

Di Indonesia cikal bakal cerita bergambar, pada awalnya dikategorikan sebagai ilustrasi naratif, banyak dipengaruhi oleh agama Budha, Hindu, dan Islam. Indikasi pertama dengan ditemukannya gambar babi hutan di Gua leangLeang, Sulawesi selatan. Gambaran terdekat lain terdapat pada relief candi Borobudur dan Prambanan yang menceritakan kehidupan spiritual dan kebudayaan pada abad pertengahan. Juga didapati gambar-gambar kuno di atas kertas dengan tinta berwarna yang disertai keterangan teks beraksara Arab dalam bahasa Jawa yang dipakai dalam penyebaran agama Islam.

Di Bali terdapat Prasi, ilustrasi dan lukisan yang dibuat di atas daun lontar, bercerita tentang Ramayana dalam aksara Bali berbahasa Jawa kuno, tema

ceritanya tentang Dampati atau Darma lelagon. Indonesia juga mempunyai Wayang Beber di Jawa, yang menggunakan teknik bercerita dengan gambar per adegannya. Seorang dalang yang menarasikan satu persatu gulungan wayang beber dan menjalin kisah di dalamnya.

Kemudian dilanjutkan tentang awal atau arti dari outbound. Pada sekitar tahun 1941, DR. Kurt Hahn seorang tokoh pendidikan berkebangsaan Jerman mengadakan sebuah kegiatan yang dinamai *outbound*. Pada tahun 1933 beliau melarikan diri ke Inggris dikarenakan berseberangan pendapat politik dengan Hitler penguasa pada saat itu. Dengan bantuan seorang pengusaha kapal bernama Lawrence Holt, beliau mendirikan lembaga pendidikan *outbound* tersebut. DR. Hahn menggunakan nama Outward Bound sebagai nama sekolahnya yang berdiri di Aberdovey, Wales tepat pada tahun 1941. Sekolah ini didirikan dengan tujuan melatih fisik dan mental para pelaut muda guna menghadapi ganasnya pelayaran di lautan Atlantik pada saat itu, dikarenakan Inggris ikut terlibat dalam perang dunia II.

Pelatihan *outbound* pada tahap awal ini memakai kegiatan mendaki gunung dan petualangan di laut sebagai medianya. DR. Hahn sendiri mempunyai anggapan bahwa kegiatan berpetualang bukan merupakan kegiatan main-main melainkan sebagai wahana berlatih anak-anak muda sebagai ajang menuju kedewasaan. Dengan menggunakan metode, media dan pendekatan yang dilakukan oleh sekolah Outward Bound, banyak ahli pendidikan yang mengklasifikasikan bentuk pelatihan yang diajarkan DR. Hahn sebagai adventure education atau experiential learning. Setelah berakhirnya perang dunia II, metode pelatihan ini berkembang pesat dan mulai ditiru di banyak tempat bahkan sampai keluar wilayah Eropa.

Dalam *outbound* para instruktur lebih dikenal sebagai fasilitator. Tim fasilitator adalah tim yang bertugas untuk mempermudah jalannya pelatihan. Tim fasilitator dibagi menjadi :

a. *Trainer*

Fasilitator yang tugasnya memberikan instruksi dan melakukan pembahasan dalam sebuah permainan. Kemampuan dalam menyampaikan materi/program menjadi modal utamanya.

b. *Co-Trainer*

Adalah pendamping dan mempunyai tugas utama membantu *trainer*. *Co-trainer* harus benar – benar memiliki empati terhadap peserta sehingga apa yang dirasakan peserta dapat ditangkap dan menjadi masukan bagi *trainer*.

c. *Rescue*

Tugas utamanya adalah menjaga keamanan dan keselamatan peserta dalam suatu permainan. Terutama karena kegiatan *outbound* beresiko, baik rendah(*low risk*) maupun tinggi(*high risk*).

d. *Logistic and Technical Support*

Adalah fasilitator yang bertugas menyiapkan peralatan sebelum, ketika pelaksanaan, dan sesudah pelaksanaan baik permainan ringan maupun berat. Selain menyiapkan peralatan permainan, tim juga menyiapkan peralatan penunjang lain. Seperti tenda, lokasi permainan, dan lainnya.

e. *Paramedis*

Tugasnya adalah menjaga kesehatan dan mengobati tim fasilitator maupun peserta. Anggota dari paramedis harus memiliki pengetahuan tentang kegiatan alam.

f. *Psikolog*

Tugas utamanya adalah mengamati kondisi psikologis peserta. Dalam pelatihan *outbound* ada beberapa simulasi yang cukup berat. Untuk itu peran psikolog sangat diperlukan dalam memberikan motivasi dan konseling.

Tantangan dan resiko dalam kegiatan *outbound* dibagi menjadi 2 yaitu:

a. *Low Risk Challenge*

Artinya tantangan dalam kegiatan *outbound* beresiko rendah, baik terkait dengan keselamatan maupun keamanan. Permainannya sederhana dan ringan. Tujuan dari kegiatan ini biasanya untuk memberikan energi dan kerja sama tim. Waktu yang dibutuhkan pun tidak terlalu lama.

b. *High Risk Challenge*

Artinya kegiatan yang beresiko tinggi, terkait dengan keselamatan dan keamanannya. Fasilitator hanya dilakukan oleh orang yang benar-benar professional. Dampak permainan mengacu pada hasil atau pemaknaan yang akan diperoleh peserta *outbound*. Secara garis besar dapat dibagi sebagai berikut:

a. *Low Impact*

Makna atau dampak dari sebuah simulasi yang didapatkan hanya bersifat sementara dan kurang mendalam. Peserta hanya mendapat sebuah pengertian dari proses yang didapatkannya.

b. *High Impact*

Makna yang didapatkan dari sebuah simulasi bersifat jangka panjang dan memiliki kesan yang mendalam, bahkan diharapkan ada perubahan pemikiran pada diri peserta.

Tema Cerita tentang cerita bergambar yang akan diangkat berkaitan dengan kegiatan *outbound*. Terdapat bermacam-macam permainan dalam kegiatan *outbound* yang menarik untuk dibuat menjadi sebuah buku tentang cerita bergambar. Menurut Rofiq terdapat 3 pengelompokan permainan yaitu:

- a. *Fun Games* permainan pada kelompok ini memiliki tujuan yaitu membuat peserta senang dan tertawa. Waktu yang dibutuhkan juga singkat. Tidak lebih dari 15 menit. Peralatannya pun juga sederhana. Contoh : Samson-Delilah-Harimau, tepuk tangan kompak, menirukan suara binatang, dan lain-lain.
- b. Permainan menggunakan air  
Adalah permainan yang berhubungan dengan air. Misalnya : pipa bocor, serap air busa, rafting, dan lain-lain.
- c. *Mountaineering*  
Kegiatan ini adalah kegiatan yang banyak dikenal sebagai permainan yang wajib dalam *outbound*. Permainan dalam kelompok ini berkaitan dengan panjat-memanjat. Contoh : *Flying Fox*, jembatan Burma, jembatan gantung, dan lain-lain.

## Pembahasan

Media promosi pada dasarnya adalah alat bantu untuk mempromosikan sesuatu. Hal-hal yang berkaitan dengan ajakan, pemberitahuan tentang sesuatu, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam terdapat hal-hal yang dapat dianggap mewakili tiga faktor dalam penyampaian pesan. Faktor tersebut adalah isi pesan, cara menjelaskan pesan, dan karakteristik penerima pesan. Dengan memperhatikan faktor tersebut maka media promosi ini dapat berhasil. Setelah penjelasan tentang pengertian media promosi barulah dapat ditentukan media promosi yang tepat.

Cerita bergambar menjadi pilihan media promosi untuk mengenalkan Kaliwatu. Karena cerita bergambar tidak memuat topik bahasaan yang terlalu luas hanya menitik beratkan pada satu bidang saja. Ilustrasi dalam cerita bergambar hanya menggambarkan bagian inti dari cerita yang ada dalam halaman tersebut. Untuk mendukung tentang pemilihan media buku cerita bergambar maka dilakukanlah analisa data. Analisa data yang digunakan ditinjau dari observasi lapangan di

Kaliwatu yang berlokasi di Batu. Kaliwatu dipilih menjadi media partner karena Kaliwatu adalah rekomendasi pertama wisata outbound dari Kabupaten Batu. Kaliwatu sudah memiliki fasilitas yang lengkap dari trainer, hingga fasilitas pendukung, seperti transportasi menuju tempat rafting, dll. Observasi ini dilakukan untuk mengumpulkan dokumentasi berupa foto-foto lokasi, foto kegiatan outbound yang dilakukan oleh anak-anak usia 6-11 tahun. Selain menggunakan observasi, analisa juga dilakukan dengan wawancara terhadap anak usia 6-11 tahun yang sedang melakukan outbound. Dari hasil wawancara dengan 5 orang anak usia 6-11 tahun dapat disimpulkan :

1. Anak pada usia ini memiliki kecenderungan bermain bersama teman-teman, mereka juga lebih sering menghabiskan waktu untuk bersenang-senang dengan teman-temannya daripada dengan orang lain termasuk guru dan orang tuanya sendiri. Namun untuk beberapa anak yang cenderung menutup diri dari lingkungan sekitar akan lebih memilih bermain sendiri, biasanya dengan permainan komputer atau *online*. Namun hal ini bisa berdampak negatif pada perkembangan karakter anak di masa depan nanti termasuk kemampuan berinteraksi dan sosialnya dengan lingkungan sekitar.
2. Anak-anak cenderung menyukai buku cerita bergambar jika cerita tersebut memiliki tokoh yang memiliki sifat-sifat seperti pemberani, kuat, hebat.
3. Warna untuk sebuah buku cerita bergambar yang menarik untuk anak usia ini adalah buku cerita bergambar dengan warna-warna yang cerah seperti merah, hijau, biru, kuning, dll.
4. Membaca adalah suatu hal yang membosankan bagi sebagian anak-anak. Sebagian lagi lebih menyukai bermain. Tetapi anak-anak suka membaca jika buku cerita bergambar itu memiliki cerita dan gambar yang menarik.

## Karakteristik Target Perancangan

*Target audience* adalah khalayak atau sasaran yang berpotensial berhadapan langsung dengan media. *Target audience* dari perancangan ini ialah :

- a. Usia : 6-11 tahun
- b. Jenis kelamin : Pria dan wanita
- c. Aktivitas : Sekolah
- d. Wilayah : Indonesia
- e. Pendidikan : SD
- f. Kelas sosial : Menengah ke atas (SES A)

- g. Psikografis : anak-anak berusia 6-11 tahun yang suka membaca waktu senggang mereka. Selain itu perancangan ini ditujukan untuk anak-anak yang suka berkumpul bersama teman-temannya. Dan yang tidak kalah penting adalah mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta mau mempelajari hal-hal yang sifatnya baru bagi mereka.
- h. Behavioral : Anak-anak berusia 9-15 tahun yang sudah mulai meninggalkan hal-hal yang bersifat konvensional dan kuno seperti wayang. Selain itu tentu saja anak-anak yang suka membaca.

Sedangkan hasil dari wawancara dengan pemilik dari Kaliwatu yang bernama Muqlas Rofiq sebagai berikut:

1. Kaliwatu membutuhkan suatu media promosi yang baru yang dapat menarik anak-anak usia 6-11 tahun.
2. Masih banyak orang yang belum tahu bahwa sebenarnya kegiatan outbound itu dapat dilakukan dengan keluarga. Tidak harus dalam kelompok besar.
3. Kegiatan outbound sebenarnya memiliki banyak manfaat selain untuk refreshing, kegiatan outbound baik juga untuk tumbuh kembang anak.

Setelah data-data tersebut terkumpul, maka dibuatlah sebuah buku cerita bergambar tentang kegiatan outbound yang dilakukan di Kaliwatu. Media ini dibuat sebagai inovasi media promosi baru yang digunakan oleh Kaliwatu. Langkah pertama yang dilakukan adalah membuat tokoh yang mewakili anak-anak yang melakukan kegiatan outbound. Serta membuat sketsa tokoh pendukung.

Setelah membuat sketsa tokoh kemudian sketsa tersebut dibuat disesuaikan dengan background Kaliwatu dengan cara mengolah dari hasil dokumentasi yang sudah dilakukan.



**Gambar 1. Foto lingkungan Kaliwatu**  
Sumber : Dokumentasi pribadi

Setelah selesai membuat semua manual sketsa. Sketsa yang terpilih divisualisasikan melalui proses digital sesuai dengan gaya desain yang telah dipilih dan disesuaikan dengan selera target audiens (anak-anak usia 6-11 tahun). Gaya visual ilustrasi yang dipergunakan dalam perancangan ini adalah gaya *full colour*. Dimana tokoh-tokoh dan latar belakangnya menggunakan warna-warna cerah dan tidak menyisakan *white space* sama sekali. Seluruh desain menggunakan warna cerah yang disukai anak-anak.



**Gambar 2. Desain sampul depan dan belakang**  
Sumber : Olahan pribadi



**Gambar 3. Desain para tokoh**  
Sumber : Olahan pribadi





**Gambar 4. Desain akhir buku**  
**Sumber : Olahan pribadi**

Setelah buku cerita bergambar selesai semua dibuatlah media pendukungnya. Media pendukung disini difungsikan untuk mendukung kegiatan outbound. Seperti tas yang difungsikan untuk menjadi packaging sekaligus menjadi wadah untuk media yang lain.

Selain itu juga ada topi untuk pelindung dari sinar matahari selama kegiatan outbound berlangsung.



**Gambar 5. Desain Tas**  
**Sumber : Olahan pribadi**

Selain topi sebagai media pendukung ada juga tumbler sebagai wadah minum untuk menyimpan air selama melakukan kegiatan outbound.



**Gambar 6. Desain Tumbler**  
**Sumber : Olahan pribadi**



**Gambar 7. Desain Tas**  
**Sumber : Olahan pribadi**



**Gambar 8. Desain Baju**  
Sumber : Olahan pribadi

## Simpulan

Setelah melalui berbagai macam proses dan skema, maka selesailah perancangan buku cerita bergambar ini. Kita perlu memperhatikan perkembangan anak di sekitar kita. Terutama anak pada masa serba teknologi ini dimana semua serba cepat dan *instant*. Kita tidak boleh lupa anak perlu juga untuk kembali ke dunianya sendiri lepas dari teknologi. Dunia anak seperti bermain, berimajinasi. *Outbound* adalah salah satu cara untuk mengajak anak kembali dalam dunia bermain. *Outbound* juga salah satu cara untuk mengajak anak kembali untuk bergerak dan mencintai alam. *Outbound* bagi orang tua biasanya berhubungan dengan hal-hal yang berbahaya dan hanya untuk hiburan saja. Oleh karena itu buku bergambar tentang *outbound* ini dapat digunakan untuk mengertahui tentang apa saja kegiatan *outbound* itu beserta manfaat dari masing-masing kegiatan *outbound* tersebut.

Banyak buku yang mengangkat tentang kegiatan *outbound*, tetapi hanya terbatas pada buku saja. Selama ini belum ada yang mengangkat tentang panduan kegiatan *outbound* secara visual. Masih sedikitnya buku *outbound* secara visual itulah yang

membuat kita tertarik untuk menghasilkan buku cerita bergambar yang menarik bagi anak-anak. Saat melakukan perancangan sebaiknya mengerti tentang realita yang terjadi pada lingkungan sekitar kita dan memahami tentang dunia anak-anak. Seperti apa yang mereka suka sehingga mereka dapat berimajinasi dan dapat mengingat informasi dengan baik. Diharapkan dengan buku cerita bergambar tentang *outbound* ini dapat menjadi salah satu refensi dan dapat menjadi salah satu acuan untuk pengembangan lebih lanjut.

## Ucapan Terima Kasih

Setelah proses yang panjang dan memakan waktu akhirnya karya perancangan tugas akhir ini dapat terselesaikan. Banyak sekali pihak, keluarga, relasi dan teman yang telah terlibat dan membantu dalam pembuatan karya tugas akhir ini. Terima kasih yang sebesarbesarnya diucapkan kepada berbagai pihak yang telah berperan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan, antara lain:

- Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga tugas akhir ini bisa terselesaikan dengan baik dan tidak ada hambatan.
- Drs. Margana, M.Sn. dan Anang Tri Wahyudi, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran di dalam memberikan pengarahan dalam pembuatan tugas akhir ini.
- Keluarga tercinta yang telah memberi dukungan moral dan material dalam proses pembuatan tugas akhir ini.
- Teman-teman program studi Desain Komunikasi Visual angkatan 2010, kakak-kakak senior Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra, dan teman-teman lainnya atas semua bantuan, referensi, dukungan, saran dan kritiknya.
- Pihak-pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu pembuatan tugas akhir ini baik langsung maupun tidak langsung.

## Daftar Pustaka

Gunarsa, Singgih (2008). Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Jakarta : PT BPK Gunung Mulia.

Kartono, kartini, DR. *Psikologi Anak(Psikologi Perkembangan)*, Bandung Mandar Maju, 1995

Pengertian *Outbound*. Pengertian *Outbound*. 9 Februari 2014.

.<<http://gooutbound.com/pengertian-outbound-sejarah-manfaat-dan-tujuan>>

Rofiq Muklas. Trilogi Sukses Outbound. Jakarta : Lintaskata,, 2011

Sarwono, Jonathan dan Lubis, Hary. Metode Riset untuk Desain. Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2007.

Sanyoto, Sadjiman Ebdi. *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain* :Nirmana

Santrock, John w. Life – Span development . Surabaya : Penerbit Erlangga, 2002

Sejarah *outbound*. *Tentang Outbound*. 22 Februari 2014.<<http://www.synergy-outbound.com/sejarah-outbound/>>

Tentang Outbound. *KampoengKidz* .18 februari 2014.<<http://kampoengkidz.com/>>

Yustiniadi, Danny, *Tentang Kartun* , Semarang:Offset Effhar, 1996