

BAB IV

KONSEP PERANCANGAN

A. Metode Perancangan

Dalam konsep Perancangan Buku Interaktif sebagai Media Pengenalan lingkungan hidup untuk Anak Usia 3 sampai 5 Tahun ini, penulis selaku kontributor DKV melakukan riset untuk mencari data mengenai pengetahuan dan kepedulian masyarakat tentang lingkungan hidup, yang kemudian data tersebut penulis identifikasi untuk menentukan masalah dan solusi serta menentukan *Target audience* sebagai sasaran dari buku ilustrasi ini. Penulis juga melakukan perbandingan melalui dua komparasi yang penulis temuka guna menunjang pembuatan buku interaktif ini. Penulis melakukan komparasi dan melakukan analisa SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threats*). Berdasarkan analisa SWOT ini penulis memperoleh keunikan atau USP (*Unique Selling Proposition*) dari perancangan buku interaktif pengenalan lingkungan hidup ini. Selanjutnya penulis menentukan strategi afektif dengan pendekatan emosional yang akan digunakan. Lalu penulis juga membuat strategi kreatif, strategi visual, strategi media pendukung untuk buku interaktif ini dan tidak lupa membuat prediksi biaya. Yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan buku Interaktif ini.

B. Konsep Kreatif

1. Tujuan Kreatif

Buku ilustrasi interaktif ini ini dirancang untuk mengenalkan lingkungan hidup kepada anak-anak usia 3 sampai 5 tahun. Konsep utama dari buku ini adalah untuk menumbuhkan rasa peduli yang tinggi terhadap lingkungan hidup. Buku ini juga merupakan media persuasi untuk mencintai lingkungan dan menanamkan rasa tanggung jawab terhadap lingkungan sekitar. Rusaknya lingkungan yang semakin parah di bumi, khususnya di Indonesia menjadikan buku ini sangat berguna. Diharapkan melalui buku interaktif ini anak-anak mampu mengenali mana yang baik dan buruk bagi lingkungan. Sehingga di masa yang akan datang kondisi lingkungan akan mulai membaik.

2. *Unique Selling Proposition (USP)*

Unique Selling Proposition dari buku ini adalah konsep bukunya. Anak-anak dilibatkan secara langsung dalam cerita dan karakter yang ada didalam buku.

Buku ini juga memiliki 2 alur berbeda dalam satu buku sehingga anak-anak dapat merasakan dampak dari pilihan cerita yang akan mereka pilih didalam buku. Selain itu di dalam buku ini juga terdapat solusi masalah berupa permainan interaktif yang akan melibatkan anak sebagai pembaca untuk memecahkan masalah secara langsung, Metode seperti ini memiliki tujuan sebagai pembelajaran agar terciptanya rasa peduli serta tanggung jawab terhadap lingkungan sekitar dan dapat diingat untuk waktu yang lama. Sehingga diharapkan di masa depan akan tercipta lingkungan hidup yang lebih baik.

3. Positioning

Positioning merupakan posisi pembenakan suatu produk kepada masyarakat. Strategi positioning pada buku ini adalah sebagai buku ilustrasi pembelajaran yang di samarkan dalam permainan seru sehingga belajar terasa seperti sedang bermain. Serta buku ini memiliki alur cerita yang bisa di tentukan sendiri oleh pembacanya, yang membuat buku ilustrasi ini berbeda dari buku ilustrasi interaktif pada umumnya. Buku ini juga dapat menjadi alternatif untuk anak yang sulit jika diajak untuk belajar.

4. Strategi Kreatif

a. Target audience

1) Segmentasi Geografis

Secara umum mencakup seluruh wilayah Indonesia.

2) Segmentasi Demografis

- a) Umur : Dewasa (18-40 tahun)
- b) Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- c) Pendidikan : Anak usia pra-sekolah
- d) Kelas sosial : Menengah ke atas

3) Segmentasi Psikografis

“Buku Interaktif sebagai Media Pengenalan Lingkungan hidup untuk Anak Usia 3 sampai 5 Tahun” ini ditujukan untuk anak-anak yang menyukai permainan secara interaktif. Interaktif yang dimaksud, dibuku ini adalah anak bisa melakukan aktifitas pada buku, berupa permainan puzzle serta mewarnai beberapa gambar yang ada di

halaman buku. Selain itu buku ini ditujukan juga kepada anak yang sedang diperkenalkan pada media buku, sehingga dibuat interaktif agar muncul rasa ketertarikan pada buku tersebut.

4) Segmentasi Perilaku

Karya yang hendak penulis rancang ini ditujukan untuk anak-anak, baik yang belum mengenal lingkungan hidup, sedang diperkenalkan pada lingkungan hidup, ataupun yang sudah mengenal lingkungan hidup. Diharapkan melalui karya berbentuk buku interaktif ini anak-anak dapat mengenal lingkungan hidup berdasarkan habitatnya sehingga timbul perasaan empati dalam benak anak-anak agar mereka bisa lebih peduli terhadap lingkungan hidup dan makhluk hidup.

5) Hasil Identifikasi Data

Penulis melakukan survey yang dilakukan secara daring. Penulis mendapatkan 48 responden yang memiliki latar belakang berbeda-beda. Mulai dari ibu rumah tangga hingga pegawai negeri maupun swasta. survey daring ini menargetkan orang tua dan mereka yang memiliki adik berusia 3-10 tahun. Survey daring ini bertujuan untuk memilih gaya visual seperti apa yang *audients* sukai untuk buku ilustrasi interaktif ini.

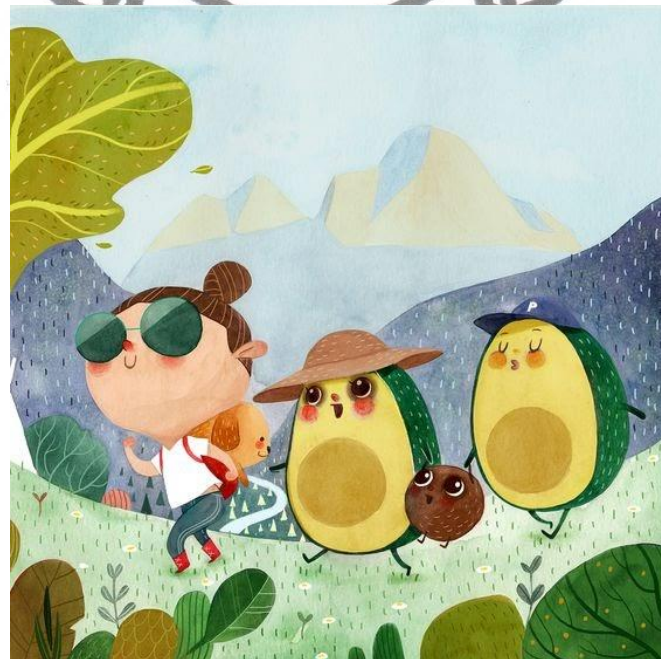
Berdasarkan kuisioner yang penulis dapatkan, hasil respon dari sebagai berikut :

a) Opsi 1



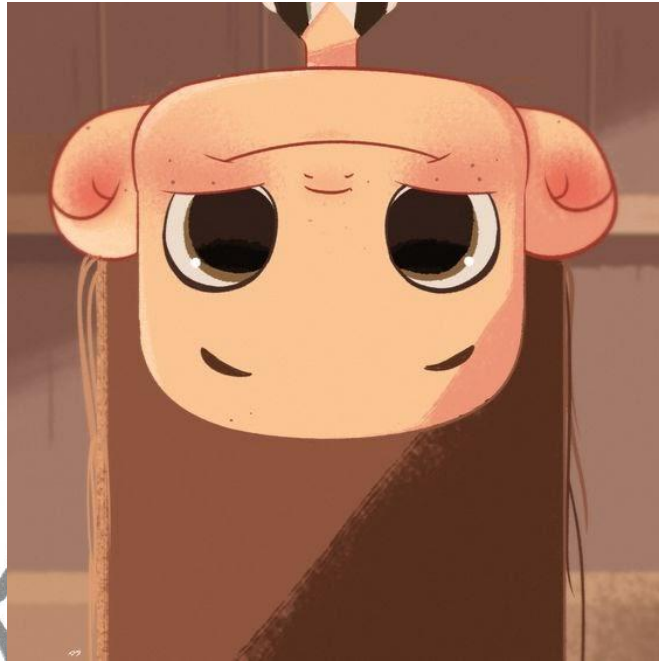
Gambar 4.1 Opsi Gaya Visual Kuesioner

b) Opsi 2



Gambar 4.2 Opsi Gaya Visual Kuesioner

c) Opsi 3



Gambar 4.3 Opsi Gaya Visual Kuesioner

d) Opsi 4

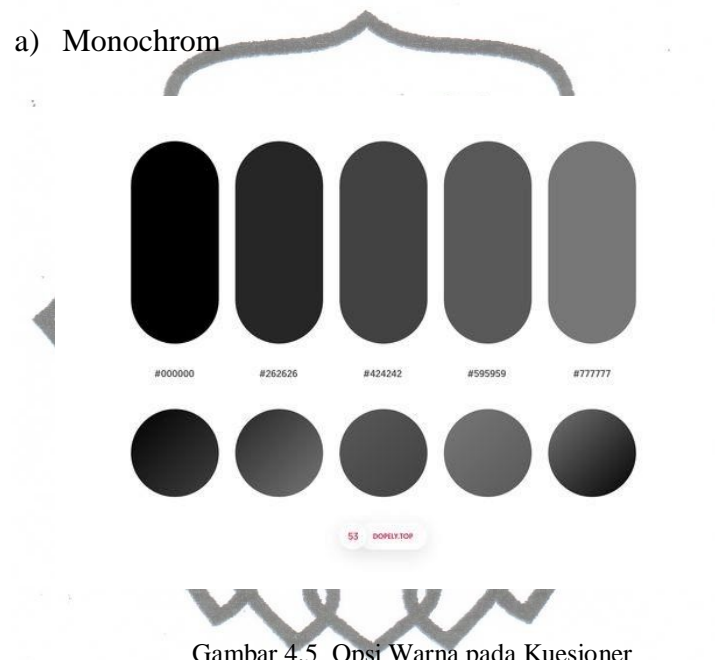


Gambar 4.4 Opsi Gaya Visual Kuesioner

Berdasarkan 4 opsi visual diatas opsi 2 memperoleh suara terbanyak. Di susul dengan opsi 1 di tempat kedua dan opsi 4 di tempat ketiga.

Penulis juga mengajukan pertanyaan guna mengetahui warna yang sesuai untuk buku ilustrasianak usia 3-5 tahun.

a) Monochrom



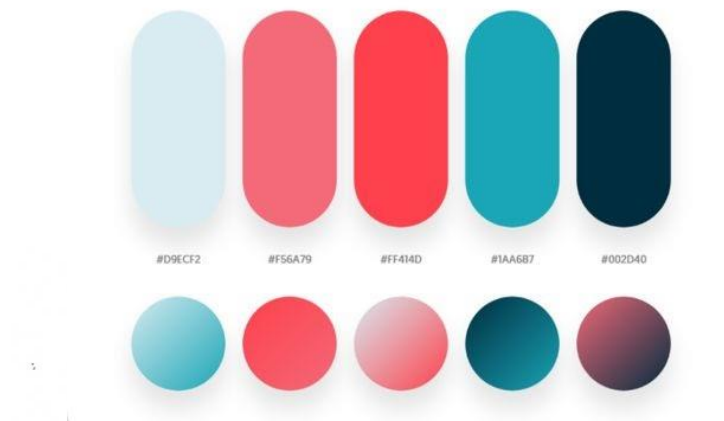
Gambar 4.5 Opsi Warna pada Kuesioner

b) Pastel



Gambar 4.6 Opsi Warna pada Kuesioner

c) Vibran Colors



Gambar 4.7 Opsi Warna pada Kuesioner

d) Earth Tone

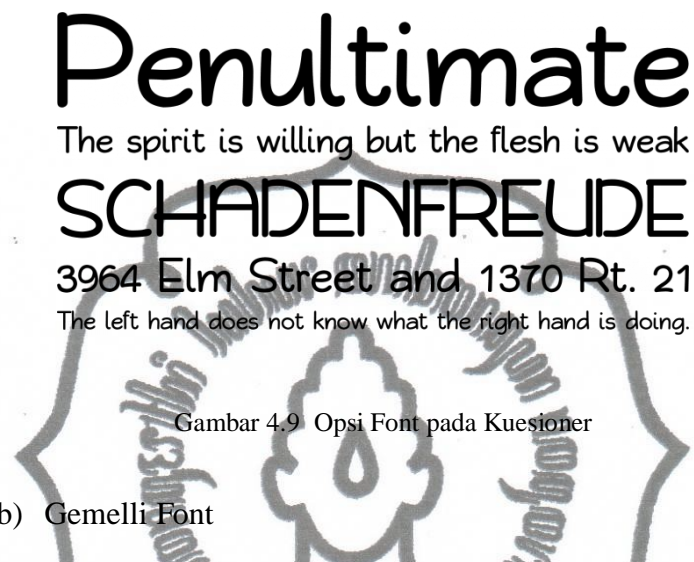


Gambar 4.8 Opsi Warna pada Kuesioner

Dari 48 responden sebanyak 37,5% memilih warna earth tone di susul dengan 31,3% untuk warna vibran dan 25% untuk warna pastel. Dari data tersebut penulis menyimpulkan warna earth tone adalah warna terbanyak dan cocok untuk buku ilustrasi interaktif ini.

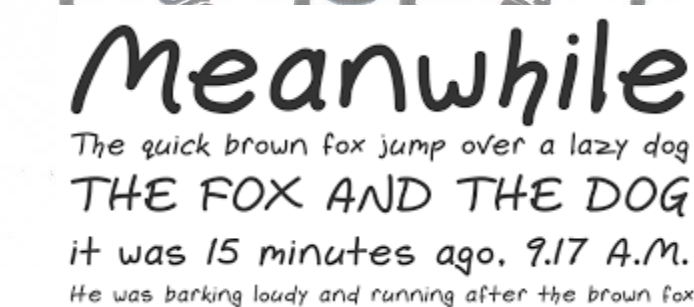
Penulis juga mengajukan pertanyaan berupa jenis font yang akan penulis gunakan untuk buku interaktif ini.

- a) Qarmic sans



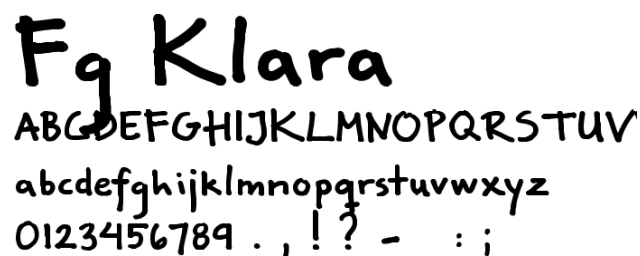
Gambar 4.9 Opsi Font pada Kuesioner

- b) Gemelli Font



Gambar 4.10 Opsi Font pada Kuesioner

- c) FG Klara



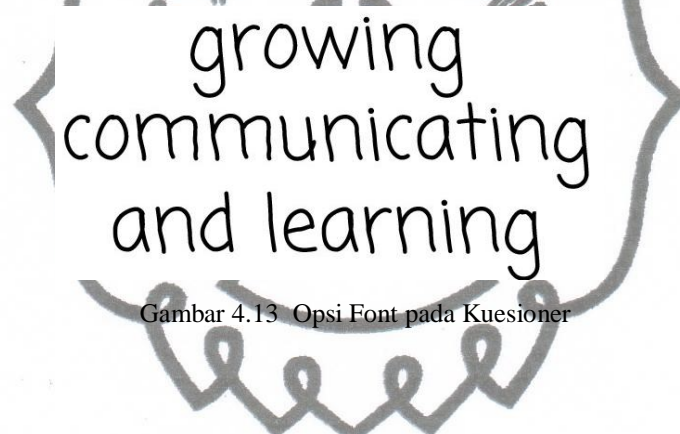
Gambar 4.11 Opsi Font pada Kuesioner

d) DeFonartsv

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 NOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklm
 nopqrstuvwxyz
 0123456789!/?#

Gambar 4.12 Opsi Font pada Kuesioner

e) Coming Soon



Gambar 4.13 Opsi Font pada Kuesioner

Dari 5 pilihan font diatas font Qarmic sans memiliki suara terbanyak dengan 45,8% dari 48 responden. Disusul dengan DeFonarts dan FG Klara di posisi kedua dan ketiga.

Dari beberapa pertanyaan Kuesioner diatas dapat disimpulkan beberapa kesimpulan sebagai berikut. Untuk gaya visual Opsi keduare responden menilai gaya visual ini cocok digunakan untuk anak kecil karna gaya visual yang sederhana namun lucu. Sedangkan untuk warna *earth tone* di pilih sebagian responden karna warna tersebut dinilai memiliki warna yang ceria namu tetap lembut di waktu bersamaan.lalu pemilihan font Qarmic sans menjadi pilihan terbanyak karna tipe font yang

sederhana mudah dibaca namun masih terlihat lucu dan sesuai untuk buku ilustrasi untuk anak.

b. Isi dan Tema Buku Ilustrasi

Isi dari buku ilustrasi interaktif ini berkisar pada pengenalan lingkungan hidup. Pada bagian pertama Buku ini akan memperkenalkan karakter yang ada pada cerita dan penjelasan singkat tentang lingkungan hidup kemudian di bagian kedua terdapat masalah cerita yang akan pembaca pilih untuk menentukan alur cerita mana yang pembaca pilih. selanjutnya pembaca akan diarahkan ke halaman pilihan pembaca, disana terdapat solusi dari pilihan yang pembaca pilih.

c. Gaya Visual

Gaya visual yang di gunakan dalam buku ilustrasi ini kan mengikuti suara terbanyak dari pilihan responden kuesioner gaya visual. Dari gaya visual tersebut dapat di pastikan anak-anak akan menyukai visual yang terlihat lucu dengan warna *earth tone* yaitu warna yang mengacu pada warna Bumi (warna yang ditemukan di alam) seperti tanah coklat, daun hijau, langit biru, serta matahari merah. Palet ini dapat menciptakan suasana yang hangat dan ramah alam yang menambah kesan ceria lucu namun lembut secara bersamaan.

d. Teknik Visualisasi

Teknik visualisasi yang di gunakan dalam pembuatan buku ilustrasi ini adalah dengan *digital painting*. Dengan program adobe photoshop. Pada

tahap awal penulis akan membuat sketsa sesuai dengan alur cerita. Kemudian memberi *lineart* (garis guratan) mengikuti sketsa. Setelah itu penulis memberikan warna dasar pada *lineart* yang selanjutnya akan disesuaikan dengan *color scheme* yang sudah penulis tentukan.

5. Program Kreatif

a. Judul Buku

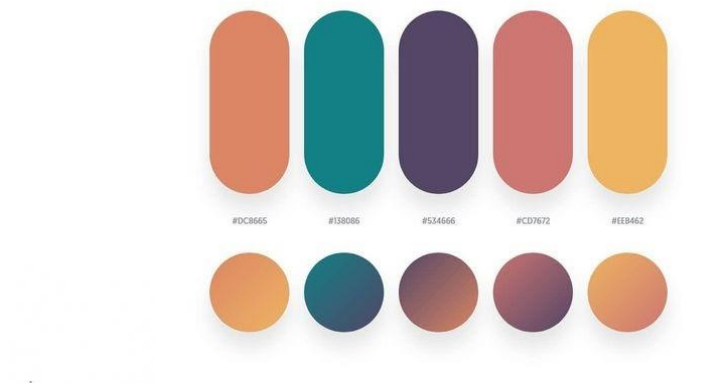
Alamku Berseri adalah judul yang penulis pilih sebagai judul buku ilustrasi interaktif ini. Definisi dari kata Alamku Berseri sendiri memiliki arti alam yang berseri karna bahagia telah dijaga dan dirawat oleh manusia. Kata berseri juga dapat di artikan sebagai alam yang sehat sehingga dia terlihat berseri. Pemilihan judul Alamku Berseri ini di harapkan manusia akan selalu menjaga dan merawat alam dan tidak merusaknya sehingga alam akan selalu berseri untuk kita.

b. Layout

Layout yang penulis gunakan dalam buku ilustrasi interaktif ini adalah layout yang rapih namun tidak kaku. Terdapat ilustrasi di tiap halaman yang di susun sedemikian rupa sehingga terlihat seimbang dengan elemen lainnya.

c. Warna

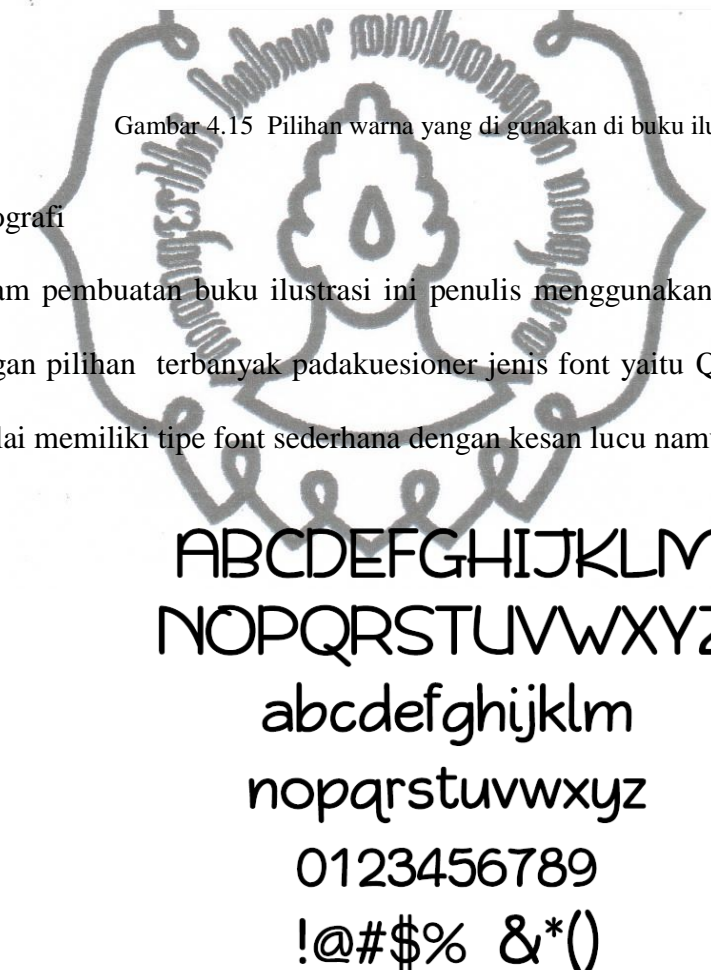
Warna yang akan penulis gunakan dalam buku ilustrasi ini adalah warna *earth tone* yang selanjutnya akan dibuat turunan warna yang tidak jauh berbeda sehingga membuat warna yang harmonis.



Gambar 4.15 Pilihan warna yang di gunakan di buku ilustrasi

d. Tipografi

Dalam pembuatan buku ilustrasi ini penulis menggunakan tipografi sesuai dengan pilihan terbanyak padakuesioner jenis font yaitu Qarmic sans.yang dinilai memiliki tipe font sederhana dengan kesan lucu namun jelas.



Gambar 4.14 Pilihan Font yang di gunakan di buku ilustrasi

C. Pemilihan Media Dan Media *Placement*

1. Karya Utama

Media utama dari perancangan buku interaktif pengenalan Lingkungan hidup ini berupa buku. Buku interakti ini berisikan informasi pengenalan Lingkungan hidup dan diperuntukan bagi anak-anak. Buku dipilih sebagai media utama dalam perancangan ini karena buku merupakan media pembelajaran yang paling efektif untuk anak-anak, dan buku juga dapat dibaca kapanpun dan dimanapun.

Buku sebagai media utama ini didistribusikan di toko-toko buku sebagai buku interaktif pengenalan Lingkungan Hidup Buku ini juga diperkenalkan saat acara *launching* buku tersebut. Spesifikasi buku interaktif ini adalah sebagai berikut :

- a. Jenis Buku : Interaktif
- b. Ukuran : 20cm x 20cm
- c. Jumlah Halaman : 20 Halaman
- d. Ketas *Cover* : *Boardbook*
- e. Kertas Isi : Kertas Gambar 20
- f. *Finishing* : *Hardcover* laminasi *Glossy*

2. Media Pendukung

a. Pin

Pin merupakan media promosi yang mudah dibawa dan ditempelkan dimana saja. Selain sebagai media promosi, pin juga difungsikan sebagai bonus di setiap pembelian buku “*Alamku Berseri*”.

b. Totebag

Totebag sebagai media pendukung difungsikan sebagai *merchandise* khusus pada pembelian buku “*Alamku Berseri*”. *Totebag* diberikan sebagai bonus kepada 50 pembeli pertama pada saat *launching*

c. Notepad

Notepad merupakan media promosi yang mudah dibawa dan berguna. Selain sebagai media promosi, Notepad juga difungsikan sebagai bonus di setiap pembelian buku “*Alamku Berseri*”.

d. Labeltag

Labeltag merupakan media promosi sebagai identitas sekaligus berguna sebagai pembatas buku. Selain sebagai media promosi, Notepad juga difungsikan sebagai bonus di setiap pembelian buku “*Alamku Berseri*”.

1. Media Promosi

a. Poster

Poster “*Alamku Berseri*” dibuat sebagai media promosi yang efektif karena bisa memuat banyak informasi dan juga gambar didalamnya. Media *placement*-nya adalah di 65oci-toko buku yang akan

menjual buku interaktif “Alamku Berseri”.

b. *X-banner*

X-banner digunakan karena merupakan media promosi yang fleksibel yang dapat ditaruh dimana saja. Media *placement*-nya adalah di 66oci-toko buku di dekat rak buku yang menaruh buku “Alamku Berseri” dan di tempat *launching* buku.

c. Media Sosial

Buku “Ayo Kenali Satwa Hutan” akan dipromosikan melalui akun *Instagram* Bentang Kids sebagai media pertama yang kiranya akan dijumpai oleh *target audience* untuk mendapatkan informasi. Dimana sekarang ini media social merupakan media promosi yang paling mudah dan efektif untuk bisa menjangkau target yang lebih luas.

D. Prediksi Biaya

Dalam perancangan “Buku Interaktif sebagai Media Pengenalan Lingkungan Hidup untuk Anak Usia 3 sampai 5 Tahun” ini membutuhkan biaya yang tidak sedikit, prediksi biaya yang diperhitungkan perlu dibuat untuk menghindari pengeluaran berlebihan. Berikut ini adalah rincian prediksi biaya :

No	Media	Jumlah	Harga Satuan	Total
Biaya Cetak				
1.	Buku	1000	Rp. 75.000,-	Rp. 75.000.000,-
2.	Poster	1000	Rp. 2.000,-	Rp. 2.000.000,-
3.	Stiker	250	Rp. 4.000,-	Rp. 1.000.000,-

4.	<i>Totebag</i>	50	Rp. 30.000,-	Rp. 1.500.000,-
5.	Gantungan Kunci	250	Rp. 5.000,-	Rp. 1.250.000,-
6.	<i>X-banner</i>	100	Rp. 50.000,-	Rp. 5.000.000,-

Tabel 4.1. Prediksi Biaya pembuatan Buku

Biaya Jasa				
11.	Desain (ilustrasi, desain, dan <i>layout</i>)	1	Rp. 3.500.000,-	Rp. 3.500.000,-
Jumlah Total				Rp. 89.250.000

Tabel 4.2. Prediksi Biaya Desain pembuatan Buku

