

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran merupakan sekumpulan atau kelompok individu yang menjadi target oleh pihak pemberi pesan atau komunikator. Terdapat alasan mengapa sekumpulan individu tersebut menjadi khalayak sasaran, seperti kesesuaian karakteristik khalayak sasaran dengan pesan yang ingin disampaikan. Khalayak sasaran dibagi menjadi tiga diantaranya, demografis, psikografis dan geografis.

a. Demografi

Jenis kelamin	: Laki-laki dan perempuan
Usia	: 6-8 Tahun
Pendidikan	: Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar
Ekonomi	: Menengah ke Atas

Pemiliha kriteria diatas dikarenakan anak usia dini merupakan masa yang menentukan pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak, selain itu pada masa ini merupakan usia penting dalam pengembangan intelegensi permanen anak dengan penyerapan informasi yang sangat tinggi (Sujiono, 2012, h.7). Sehingga pada masa ini sesuai untuk diberikan informasi tentang cita-cita yang akan menggambarkan kehidupan mereka dimasa yang akan datang.

b. Psikografi

Seperti yang tertera pada Undang-undang Sisdiknas tahun 2003, masa anak-anak berlangsung pada usia 0-8 tahun. Pada fase ini merupakan fase yang cepat dalam pertumbuhan dan perkembangan dari berbagai aspek kehidupan.

Berikut sifat-sifat yang dimiliki pada fase anak usia dini menurut (Handini, 2018):

- Anak masih bersifat egosentris
- Masih berpikir kongkrit, sehingga segala hal yang dilihat dan diketahui anak akan dianggap nyata.

- Bersifat eksploratif, anak memiliki keingintahuan yang sangat besar dan senang melakukan banyak aktifitas seolah anak tidak merasa lelah.
- Anak senang berimajinasi dengan menciptakan objek baru atau anggapan baru terhadap hal yang nyata.
- Anak usia dini memiliki konsentrasi yang cepat terpecah.

c. Geografi

Khalayak sasaran berdasarkan geografis yaitu anak-anak dan orangtua yang bertempat tinggal di perkotaan di wilayah Indonesia. Pemilihan geografis ini berdasarkan penelitian yang dilakukan di perkotaan dan sumber penelitian profesi yang diangkat didasari atas Klasifikasi Baku Jenis Pekerjaan di Indonesia.

d. Target Sekunder

Target sekunder dari perancangan buku ini yaitu orang tua yang memiliki anak yang berumur 6-8 tahun. Hal ini dikarenakan diperlukannya peran orang tua dalam proses penyampaian pesan kepada anaknya, selain itu keputusan pembelian produk dan konsumsi untuk anak merupakan keputusan dari orang tua anak tersebut.

e. *Consumer Insight*

Seperti yang dipaparkan Maulana (2009, h.25) *consumer insight* merupakan proses pencarian informasi yang lebih mendalam dan holistik terhadap pemikiran konsumen, latar belakang perbuatan dan perilaku yang berhubungan dengan produk. Berikut ialah *consumer insight* dari khalayak sasaran berdasarkan hasil penelitian :

- Anak menganggap semua yang bekerja di rumah sakit adalah dokter.
- Anak menganggap tugas seorang dokter hanya menyuntik dan memberi obat.
- Anak menganggap jika menjadi masinis, anak tersebut akan naik kereta setiap hari dan bisa jalan-jalan keliling dunia.

f. Consumer Journey

Proses pencarian informasi untuk mengetahui benda-benda apa saja yang berpotensi untuk menjadi media yang akan digunakan dalam perancangan ini ialah dengan melakukan *consumer journey*. *Consumer journey* berfungsi untuk mencari tahu segala informasi yang dilakukan oleh khalayak sasaran berdasarkan kegiatan yang dilakukan terhadap sesuatu yang sering dijumpai atau benda-benda yang berkaitan dengan media disekitarnya. Berikut adalah kegiatan khalayak sasaran :

Table III.1 *Consumer Journey*
Sumber : Sumber pribadi (2018)

Waktu	Kegiatan	Point of Contact
5.30	Bangun tidur	Kasur, selimut,lemari,bantal
5.45	Shalat	Sajadah,mukena, sarung
6.15	Nonton TV	TV, jam dinding, lemari tv, vas bunga
6.30	Mandi	Perlengkapan mandi
6.45	Sarapan	Gelas, piring, toples, sendok, garpu
6.55	Berangkat Sekolah	Poster, tas,
7.00	PKK di sekolah	Tiang bendera, tempat sampah, pot bunga, poster,
7.15	Belajar	Papan tulis, jadwal piket, pot bunga, jam dinding, alat tulis, tas, buku, krayon
9.30	Istirahat	Tempat minum, kotak makan, X- <i>banner</i> , poster, <i>t-hirt</i> , topi
12.00	Pulang Sekolah	Poster,tempat sampah,
12.05	Ganti baju	Lemari, jam dinding, peralatan sekolah,
12.10	Shalat	Sajadah,mukena, sarung

12.20	Makan Siang,	Gelas, piring, toples, sendok, garpu, TV
12.45	Tidur Siang	Kasur, selimut, lemari, bantal,
13.30	Main	Mainan, buku cerita, baliho, poster,
14.30	Persiapan ngaji	Kasur, selimut, lemari, bantal, peralatan mengaji, gantungan kunci, tas
15.00	Persiapan ngaji dan mengaji	Kasur, selimut, lemari, bantal, peralatan mengaji, gantungan kunci, tas
16.20	Mandi	Perlengkapan Mandi
17.00	Makan Sore	Gelas, piring, toples, sendok, garpu, TV
17.30	Menonton TV	TV, jam dinding,
18.30	Mengerjakan PR	selimut, lemari, bantal, alat tulis, gantungan kunci, tas
19.00	Main	Buku cerita, mainan,
21.00	Tidur	selimut, lemari, bantal, alat tulis, gantungan kunci, tas

Berdasarkan tabel diatas, didapat beberapa informasi mengenai kebiasaan yang sering dilakukan oleh khalayak sasaran dengan benda-benda yang sering dijumpai oleh khalayak sasaran. *Point of contact* yang sering ditemui oleh anak ialah perlengkapan sekolah seperti buku, mainan, gantungan kunci, tas, dan alat tulis.

III.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan merupakan sekumpulan konsep yang didalamnya terdapat informasi dan pesan yang akan disampaikan pada khalayak sasaran. Proses perancangan yang diolah sesuai dengan karakteristik khalayak sasaran, sehingga informasi dan pesan akan mudah dipahami dan dimengerti oleh khalayak sasaran.

Buku cerita bergambar merupakan buku yang disajikan dengan ilustrasi atau gambar dan teks (seperti yang dikutip Dhanumurti, 2009). Buku bergambar ini berfungsi untuk mengenalkan anak terhadap lingkungan yang berada di sekitar anak maupun lingkungan yang berbeda dengan lingkungan anak tersebut. Selain itu buku bergambar bermanfaat untuk stimulasi terhadap kemampuan verbal dan visual anak.

Terdapat beberapa jenis buku cerita anak, seperti *baby books*, *interactive books*, *worldless books*, *movable books*, *concept books*, *picture storybooks*, *graphic novel*, dan *transitional book* (seperti yang dikutip Dhanumurti, 2009). Berdasarkan jenis-jenis buku cerita anak diatas, maka jenis buku cerita anak yang akan dibuat ialah *movable book*. *Movable book* merupakan buku yang didalamnya terdapat ilustrasi tiga dimensi, selain itu buku ini juga dapat digerakan, ditarik, dan bentuk lainnya, sehingga anak-anak akan tertarik dengan informasi yang ada pada buku tersebut. Strategi perancangan pengenalan ragam profesi ini menitikberatkan pada informasi yang ditujukan untuk memberikan wawasan baru pada khalayak sasaran.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dalam perancangan pengenalan ragam profesi pada anak ialah memberikan pengetahuan dan wawasan baru terhadap ragam profesi dengan memberikan informasi profesi sesuai dengan klasifikasi profesi kesehatan.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Informasi yang akan disampaikan pada khalayak sasaran dibutuhkan pendekatan komunikasi agar informasi yang disampaikan dapat dengan mudah diterima dan dipahami oleh khalayak sasaran. Pendekatan komunikasi terbagi menjadi dua cara yaitu pendekatan komunikasi secara visual dan pendekatan komunikasi secara verbal.

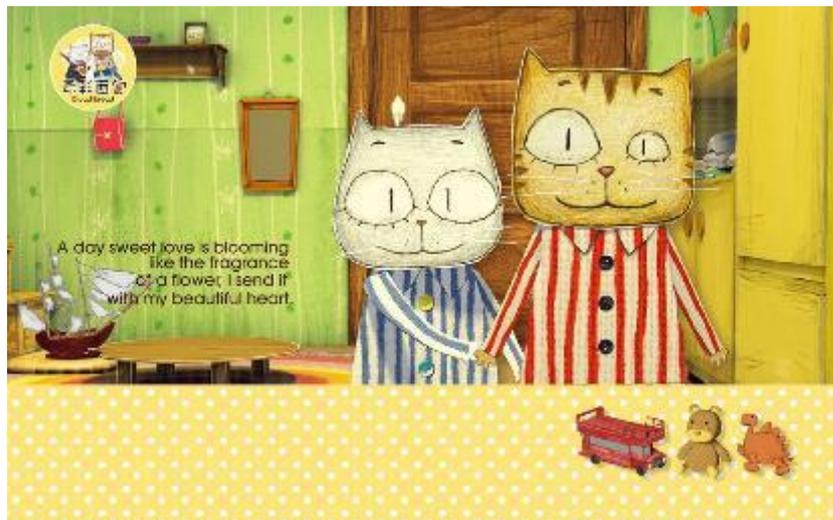
a. Pendekatan Verbal

Bahasa yang digunakan dalam pendekatan verbal ialah bahasa Indonesia dengan penggunaan kata yang baku. Penggunaan bahasa Indonesia baku membuat informasi akan mudah dipahami dan dimengerti oleh khalayak sasaran. Cara yang digunakan ialah dengan menggunakan *story telling*, karena

story telling dapat memberikan perhatian khalayak sasaran pada gambar, maupun teks yang ada.

b. Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang akan dibuat dalam rancangan buku ini ialah menggunakan ilustrasi berupa gambar sebagai penjelas teks atau pesan yang akan disampaikan pada khalayak sasaran. Ilustrasi yang digunakan dalam perancangan ini mengacu pada ilustrasi di film kartun “Cloud Bread”, dikarenakan film ini memiliki target audiens yang sama dan sangat disukai oleh khalayak sasaran. Selain itu bentuk ilustrasi pada kartun ini tidak berbentuk realistik, dengan merubah bentuk aslinya menjadi bentuk yang lebih sederhana serta memiliki karakteristik yang berbeda dengan kartun-kartun yang lainnya. Pada kartun “Cloud Bread” memiliki ciri khas yang menonjol yang dapat terlihat dari tekstur-tekstur yang diaplikasikan pada ilustrasi *background* dan *foreground*.



Gambar III.1 Visualisasi animasi pada film “Cloud Bread”
Sumber : <https://twitter.com/langitRTV/status/980943138935246848> (6 Juli 2018)

III.2.3 Mandatory

Mandatory merupakan perusahaan atau lembaga terkait yang memberi mandat dalam perancangan ini. Pihak yang memberikan mandat pada perancangan ini ialah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di Direktorat Jenderal Anak Usia Dini dan

Pendidikan Masyarakat yang bertugas untuk memberikan program dan penyajian data informasi untuk taman kanak-kanak. Pada buku ini tentunya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan berperan sebagai pemberi mandat dibidang pendidikan anak usia dini.



**KEMENTERIAN
PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

Gambar III.2 Logo Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Sumber : <https://www.kemdikbud.go.id/main/informasi-publik/logo-kemdikbud> (di akses pada : 6 Juli 2018)

Selain itu perancangan buku ini bekerjasama dengan penerbit Gramedia Pustaka Utama yang berperan sebagai penerbit buku yang berada di wilayah Indonesia. Gramedia memiliki beberapa jenis buku, perancangan buku ini termasuk kedalam jenis buku *educativity*, buku ini merupakan buku yang didalamnya mengandung edukasi, pengetahuan dan permainan yang memberikan aktivitas bagi khalayak sasaran.



Gambar III.3 Logo Gramedia Pustaka utama

Sumber :
https://www.terminalhrd.com/public/images/article/actual_size/fc9bf78316f0a4198fd6ba852ef60f76.jpg (di akses pada : 6 Juli 2018)

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan dalam perancangan ialah tentang profesi yang termasuk kedalam ahli kesehatan yang berisikan tugas-tugasnya. Selain itu pesan yang disampaikan ialah khalayak sasaran akan mengetahui kondisi lingkungan

yang sebenarnya dari profesi dengan memberikan gambaran tempat kerja dan alat-alat yang akan digunakan oleh profesi tersebut.

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan dalam perancangan ini yaitu menggunakan gaya bahasa deskriptif naratif. Gaya bahasa deskripsi naratif merupakan cara untuk menggambarkan suatu peristiwa, suasana ataupun kegiatan dengan menggunakan kalimat. Gaya bahasa ini dipilih karena dapat memperjelas sebuah adegan dalam cerita, sehingga memperkecil kemungkinan kesalahan informasi yang akan disampaikan pada khalayak sasaran.

III.2.6 Strategi Kreatif

Agar perancangan buku informasi terlihat baik dan menarik, diperlukannya strategi kreatif dalam proses perancangan diantaranya sebagai berikut :

- **Sinopsis**

Terdapat dua orang anak bernama Cici dan Tata, mereka sangat senang menjelajah dan sangat antusias terhadap pengetahuan yang baru. Hari itu Cici dan Tata diberi pertanyaan tentang cita-cita yang dimilikinya. Cici dan Tata berkeinginan untuk menjadi seorang dokter. Ibu bertanya pada Cici dan Tata, ingin menjadi dokter apa, namun Cici dan Tata bingung untuk memilih dokter seperti apa. Sehingga Cici dan Tata diajak oleh Ibu ke taman buku bacaan. Ibu membacakan sebuah buku yang bergambarkan rumah sakit. Cici dan Tata pun menyimak ibunya yang bercerita tentang profesi-profesi yang berada di rumah sakit. Karena menyimak dengan sangat serius Cici dan Tata memasuki buku tersebut dan melihat secara langsung, tokoh yang berada di dalam buku.

- **Story Line**

Story line merupakan kerangka utama cerita yang berisikan cerita dari awal sampai akhir yang didalamnya terdapat alur cerita, latar dan segala hal yang ada di dalamnya.

Table III.2 *Story line*
 Sumber : Sumber pribadi (2018)

No	Deskripsi
1	Pada suatu hari tepat setelah pulang sekolah, ibu bertanya kepada Cici dan Tata tentang cita-cita yang diinginkan mereka. Cici dan Tata ingin menjadi dokter, ibu memberi pertanyaan lagi pada mereka ingin menjadi dokter apa, namun Cici dan Tata tidak menjawab karena kebingungan.
2	Akhirnya ibu membawa Cici dan Tata ke sebuah taman buku bacaan, dan membacakan buku tentang ragam profesi di rumah sakit. Ibu membuka buku dan bercerita tentang ragam profesi dibidang ahli kesehatan.
3	Cici dan Tata menyimak dengan serius, hingga mereka merasa memasuki buku tersebut dan mereka turut andil berperan dalam buku tersebut. Tiba-tiba Tata memakai seragam dokter dan Cici menjadi pasien disana.
4	Cici menangis karena sakit gigi karena sering makan coklat dan permen. Dokter Tata segera menyembuhkan gigi Cici dengan cara membersihkan gigi.
5	Penjelasan tentang tugas dokter gigi.
6	Cici dan Tata sedang memilih makanan untuk cemilan dirumah. Karena masih sakit gigi Cici dan Tata harus memilih jenis makanan yang tidak menyebabkan sakit gigi.
7	Sekarang Cici dan Tata berada di ruangan dokter mata, namun kini yang menjadi seorang dokter adalah Cici sedangkan Tata menjadi seorang pasien
8	Tata sekarang memeriksakan keadaan matanya, lalu Cici mencoba untuk membantu Tata, dengan memeriksakan penglihatan kakak nya. Cici menunjukkan satu persatu huruf yang ada di tembok dan Tata mencoba untuk membacanya. Namun beberapa baris terakhir huruf-huruf tersebut sudah mulai tidak terbaca oleh Tata.

9	Lalu Cici menjelaskan tugas seorang dokter mata.
10	Bantu Tata untuk menemukan arah ke apotek dengan mengikuti lingkaran berwarna hijau.
11	Tata pergi ke ruang apoteker untuk menebus obat yang telah diberikan oleh dokter mata tersebut. Tata sangat penasaran siapa orang yang bisa membuat obat, sehingga dapat menyembuhkan banyak penyakit. Tata memberikan resep obat tersebut kepada apoteker.
12	Apoteker memberikan obat kepada Tata, dan apoteker menjelaskan tentang obat tersebut dari mulai efek samping hingga tata cara meminumnya.
13	Cici menjelaskan tentang tugas apoteker.
14	Bantu Tata untuk menaati tata cara meminum obat dengan melempar dadu
15	Cici dan Tata berjalan-jalan dirumah sakit, ia melihat banyak sekali orang dewasa yang mengenakan baju berwarna putih. Ada yang sedang mendorong kursi roda, menyuntik, membalut luka dengan perban dan memeriksa kesehatan pasien.
16	Akhirnya Cici dan Tata mengetahui ternyata itu adalah seorang perawat.
17	Perawat menjelaskan tentang beberapa tugas mereka.
18	Cici dan Tata sekarang sudah berada di luar rumah sakit mereka mencari jalan untuk kembali ke rumahnya. Pada saat diperjalanan mereka melihat kucing berwarna oranye yang kesakitan, dilihatnya kaki kucing yang berlumuran darah. Cici dan Tata segera membawa kucing tersebut ke dokter hewan.
19	Bantu Cici dan Tata untuk menemukan jalan yang tepat agar segera sampai ke tempat dokter hewan. Jenis permainan berbentuk peta dengan berbagi macam arah jalan, banyak sekali jebakan atau jalan yang buntu, sehingga Cici dan Tata harus menentukan jalan yang tepat untuk sampai ke dokter hewan.
20	Dokter hewan berhasil menyembuhkan kucing tersebut, dengan cara membalut luka pada kaki kucing. Cici dan Tata pun sangat senang

	melihat kucing tersebut bisa bermain dengannya. Dokter hewan menyebutkan tugasnya
21	Permainan memasang gambar dokter dan tugasnya secara tepat.

- **Storyboard**



Gambar III.4 Storyboard
 Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

III.2.7 Strategi Media

a. Media Utama

Media utama merupakan sebuah media yang dirancang untuk menjadi strategi utama dalam proses penyampaian informasi kepada khalayak sasaran. Media yang dipilih untuk menyampaikan informasi ragam profesi ialah dengan menggunakan buku 3D yang berjenis *movable books* dan buku aktivitas anak. Jenis buku ini memiliki ciri terdapat gambar yang timbul saat buku terbuka (*pop up*), terdapat beberapa dari bagian buku yang dapat ditarik maupun digerakan oleh khalayak sasaran. Selain itu menurut Dzuanda (2011, h.5) *pop-up book* juga memiliki manfaat lain diantaranya :

- 1) Anak belajar mengenai perilaku terhadap buku yang harus dijaga dengan baik dan menghargai sebuah buku.
- 2) Mendekatkan ikatan atau hubungan antara orangtua dan anak, karena orangtua berkesempatan untuk menceritakan isi buku *pop-up* pada anak.
- 3) Kreatifitas anak akan semakin berkembang
- 4) *Pop-up book* juga dapat membantu atau merangsang daya imajinasi anak.
- 5) Bentuk tiga dimensi dari *pop-up book* membantu menggambarkan suatu bentuk atau benda.

Pemilihan buku ini tentunya berdasarkan karakteristik khalayak sasaran yang senang terhadap hal-hal yang baru. Buku berjenis *movable book* yang memberikan kesan menyenangkan dan menarik bagi anak, karena anak akan merasakan sensasi yang menyenangkan ketika terdapat bagian yang timbul atau muncul dalam buku tersebut. Buku ini merupakan media yang digunakan untuk menginformasikan kepada khalayak sasaran terhadap pengenalan ragam profesi, sehingga khalayak sasaran diharapkan mampu untuk menambah wawasannya terhadap ragam profesi yang diberikan.

b. Media Pendukung

1) Media Promosi Cetak

- *X-Banner*

X-banner berisikan informasi tentang buku ini, terdapat buku baru media ini dapat menarik perhatian konsumen dari kejauhan, yang diletakan pada posisi buku media utama.

- *Flyer*

Flyer merupakan salah satu media promosi yang didalamnya mengandung informasi tentang media utama. Informasi yang diberikan terkait sinopsis media utama, dan informasi tempat pembelian buku-buku tersebut. Penyebaran brosur ini dilakukan pada orang tua anak di sekolah dasar maupun taman kanak-kanak.

- *Poster*

Poster yang berisikan informasi tentang media utama yang dapat menarik perhatian konsumen, yang sifatnya mengajak target audiens untuk mencari buku tersebut. Poster ini akan dipajang di depan toko buku, sehingga pengunjung mengetahui bahwa

2) Media *Online*

Media *online* digunakan sebagai media untuk menyebarkan informasi non fisik dengan menggunakan jaringan internet. Media *online* yang digunakan ialah media sosial yang merupakan media informasi berbasis digital, media ini digunakan untuk menyebarkan informasi media utama terhadap khalayak sasaran. Pemilihan media sosial sebagai media pendukung dikarenakan akses penyebaran informasi yang sangat cepat yang dapat di akses dimana saja dan kapan saja. Media sosial yang dipilih ialah Instagram dan Facebook, kedua media sosial ini merupakan media yang sering digunakan oleh khalayak sasaran sekunder.

3) *Merchandise*

Merchandise ini berfungsi untuk memperkuat dan menjadi media pengingat terhadap media utama. Selain itu *merchandise* juga berfungsi sebagai media untuk memberikan informasi ragam profesi kesehatan dengan tampilan ilustrasi yang berada di media tersebut. *Merchandise*

yang dipilih merupakan media yang sangat dekat dengan keseharian khalayak sasaran. Selain itu *merchandise* ini juga bertujuan untuk dikomersilkan dengan menjual secara paketan maupun terpisah. Media yang dipilih sebagai media pengingat diantaranya:

- Kotak Makan (*lunch box*)

Kotak makan sering digunakan oleh khalayak sasaran sebagai tempat bekal saat pergi ke sekolah maupun rekreasi, sehingga tempat makan sangat bermanfaat bagi keseharian khalayak sasaran. Ilustrasi ragam profesi akan ditampilkan dibagian tutup kotak makan, sehingga ilustrasi tersebut akan mengingatkan pada ragam profesi kesehatan yang ada.

- Tempat minum plastik

Tempat minum plastik digunakan untuk membawa bekal minum ke sekolah maupun rekreasi. Pemilihan tempat minum ini dikarenakan khalayak sasaran sering menggunakannya, tahap pengingatnya dengan cara memberikan ilustrasi ragam profesi beserta logo buku media utama.

- Krayon

Krayon merupakan alat pewarna yang sering digunakan oleh anak dalam mengerjakan tugas atau hobi mewarnai. Media ini dapat menjadi sebuah tahap pengingat, dengan di aplikasikan gambar profesi pada tempat krayon.

- Alat Tulis

Alat tulis merupakan kebutuhan khalayak sasaran dalam melakukan aktivitas belajar di sekolah maupun dirumah, yang termasuk kedalam alata tulis diantaranya pensil, pulpen, penghapus dan juga penggaris.

- Tas Serut

Tas Serut berfungsi sebagai tempat untuk membawa alat-alat atau barang bawaan yang bisa digunakan oleh khalayak sasaran, yang bisa memberikan informasi kepada khalayak sasaran dengan memberikan ilustrasi atau identitas buku pada bagian depan tas serut.

- *Puzzle*
Puzzle merupakan jenis permainan yang memiliki wujud kepingan-kepingan yang disatukan atau disusun menjadi sebuah gambar. *Puzzle* merupakan salah satu permainan anak yang dapat mengasah otak khalayak sasaran.
- Mainan Dokter-dokteran
Selain *puzzle* pada perancangan ini juga terdapat mainan dokter-dokteran yang akan mendukung khalayak sasaran dalam berperan sebagai profesi dokter dan lainnya.

Selain itu terdapat beberapa *merchandise* yang diberikan kepada khalayak sasaran secara cuma-cuma atau gratis, diantaranya sebagai berikut :

- Stiker
Stiker merupakan sebuah media yang dapat diaplikasikan dimana saja, sehingga stiker merupakan media yang dapat menjadi pengingat dimana saja.
- Gantungan kunci
Gantungan kunci merupakan sebuah benda atau hiasan yang diaplikasikan pada tas, kunci, tempat pensil atau benda lainnya dengan cara digantungkan.

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Kegiatan strategi distribusi ini berfungsi sebagai penyaluran media sehingga sampai dan berada di tangan khalayak sasaran. Buku ragam profesi ini disebar ke toko buku di kota-kota besar, karena di kota-kota besar mayoritas di huni oleh khalayak dengan status ekonomi menengah ke atas, hal ini sesuai dengan perancangan strategi khalayak sasaran. Penyebaran atau distribusi buku ragam profesi ini dilakukan pada saat liburan sekolah, anak-anak yang sedang melakukan liburan bersama orangtuanya kemungkinan mengisi waktu luang mereka dengan berjalan-jalan ke toko buku. Adapun jadwal penyebaran media utama dan media pendukung sebagai berikut:



Gambar III.5 Jadwal Distribusi dan Waktu penyebaran Media
 Sumber : Data Pribadi (2018)

Mekanisme penyebaran media utama mulai disebarakan pada saat *launching* minggu pertama di bulan Juni, sedangkan promosi dilakukan satu bulan sebelum liburan sekolah, dengan membagikan *flyer* dan memasang poster di sekolah dasar maupun di taman kanak-kanak. Selain dengan membagikan informasi melalui media cetak, promosi juga dilakukan di media sosial dengan menampilkan poster di halaman facebook dan juga instagram sehingga khalayak sasaran penasaran dengan buku tersebut. Pemasangan *x-banner* dilakukan ketika *launching* buku berlangsung, dengan memasang *x-banner* tepat di tempat buku ini di pajang. Pemasangan *x-banner* ini tentunya akan menambah perhatian pengunjung untuk melangkah ke tempat pemajangan buku tersebut.

Berikut ialah strategi penyebaran *merchandise* :

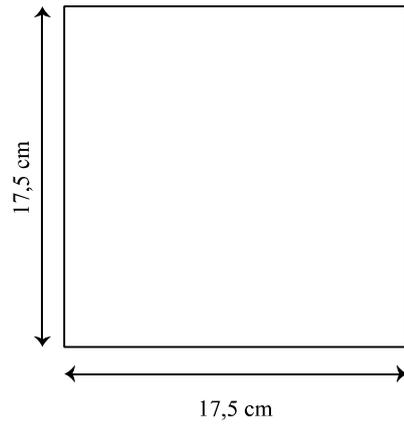
- Pembelian buku akan mendapatkan stiker dan gantungan kunci dengan jumlah masing-masing satu buah.
- Pembelian buku dengan paket *back to school* yang berisikan, buku media utama, tas serut, tempat pensil, krayon serta alat tulis.
- Pembelian buku dengan paket *happy*,
 - Paket *happy 1* yang berisikan buku media utama, stiker, tas serut dan *puzzle*.
 - Paket *happy 2* yang berisikan buku media utama dan mainan dokter-dokteran.
- Pembelian buku dengan paket bekal sehat yang berisikan media utama, tempat makan dan tempat minum.
- Tas serut, tempat pensil, alat tulis, *puzzle*, mainan dokter-dokteran akan dijual secara terpisah.

III.3 Konsep Visual

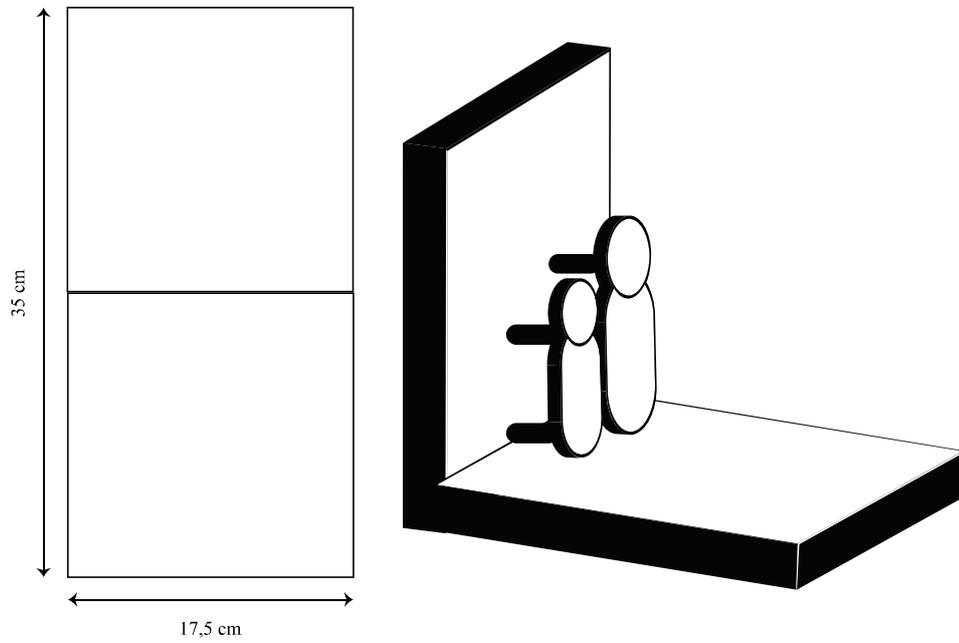
Konsep visual merupakan poin yang penting dalam melakukan sebuah perancangan, dengan konsep visual yang baik maka media yang tercipta dari perancangannya pun akan baik yang akan terlihat dari sisi keindahan dan fungsinya yang akan menyampaikan pesan. Adapun poin-poin penting yang akan menciptakan sebuah perancangan dalam membuat konsep visual ialah format desain, tata letak, tipografi, ilustrasi dan warna.

III.3.1 Format Desain

Format desain yang dibuat dalam perancangan buku ragam profesi ini yaitu dengan ukuran 17.5 cm x 17.5 cm dengan posisi *portrait*, pemilihan ukuran buku tersebut karena banyaknya buku anak dengan ukuran tersebut yang dijual di pasaran. Pemilihan posisi *portrait* yaitu dengan memperhitungkan kenyamanan membaca dan kenyamanan saat khalayak sedang menggenggam buku tersebut. Jumlah halaman sebanyak kurang lebih 22 halaman.



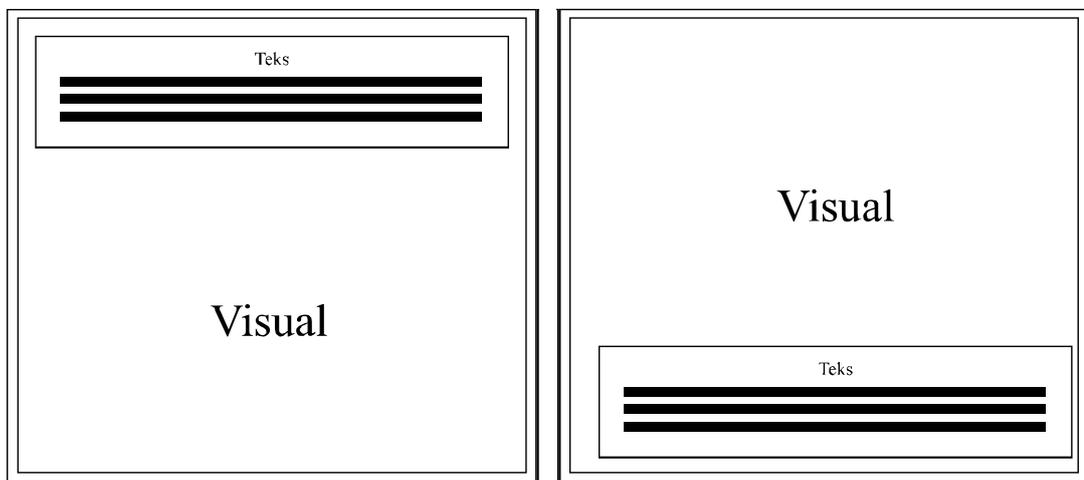
Gambar III.6 Ukuran rancangan buku saat tertutup
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)



Gambar III.7 Ukuran dan format rancangan buku saat terbuka
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

III.3.2 Tata Letak

Tata letak atau *layout* dapat dijabarkan sebagai penempatan terhadap elemen-elemen desain pada suatu media untuk mendukung pesan atau konsep yang akan dibuat dalam sebuah perancangan. Dalam perancangan ini terdapat ilustrasi dan teks, penggunaan ilustrasi lebih dominan dibandingkan dengan teks. Dalam perancangan ini teks berperan sebagai dialog karakter utama dan sebagai informasi suasana serta adegan yang akan dilakukan oleh tokoh cerita. Sehingga penempatan teks pada rancangan ini berada di bagian atas dan di bagian bawah visual dengan tata cara baca dari kiri ke kanan.



Gambar III.8 Konsep tata letak teks dan visual
Sumber : Data Pribadi (2018)

III.3.3 Tipografi

Menurut Supriyono (2010, h.19) yang disebut dengan tipografi ialah cara memilih dan mengelola huruf dalam desain grafis. Dalam setiap *font* dapat menimbulkan kesan yang berbeda kepada pembaca, menurut Anggraini dan Nathalia (2010, h.53) dalam pemilihan jenis huruf untuk anak-anak sebaiknya menggunakan *font* yang tidak terlalu kaku dan memiliki sifat yang menyenangkan, sebab akan membuat anak-anak lebih tertarik untuk membaca sebuah buku.



Gambar III.9 Contoh cover buku bergambar
 Sumber : <https://i0.wp.com/www.mariebefutee.com/wp-content/uploads/2017/02/colere-de-loup-qui-c-est-qui-decide-ici.jpg>

(17 juli 2018)

Kriteria *font* yang akan digunakan dalam perancangan ini yaitu mengacu pada buku-buku bergambar lainnya dengan menggunakan *font* berjenis sans serif, yang memiliki bentuk yang tegas dan solid serta memiliki kesan bermain. Selain itu yang menjadi acuan dalam pemilihan *font* ialah khalayak sasaran. Khalayak sasaran yang memiliki sifat yang ekspresif dan eksploratif membuat jenis *font* Petangue DEMO menjadi sangat cocok dalam pengaplikasian perancangan buku ini. *Font* Petangue DEMO yang dibuat oleh Jacob Fischer/pizzadude ini memiliki lisensi, akan dikenakan biaya jika digunakan pada produk yang bersifat komersil. Jenis *font* ini memiliki karakter yang cenderung ekspresif, hal ini dapat terlihat dari posisi yang tidak beraturan, ujung *font* yang tidak serupa dan memiliki bentuk yang tidak lurus atau rata.

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz

Gambar III.10 Tampilan *font* Petangue DEMO
 Sumber : dokumentasi pribadi

Sementara tipografi yang digunakan untuk *body text* yaitu menggunakan *font* Smart Kid yang dibuat oleh Studio Typo. *Font* ini termasuk kedalam jenis *font* sans serif yang menyerupai tulisan *hand writing* memiliki kesan ekspresif dan dinamis.

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz

Gambar III.11 Tampilan *font* Smart Kid
Sumber : dokumentasi pribadi

Buku perancangan ini tidak hanya menceritakan tugas dari ragam profesi, namun didalam nya terdapat beberapa jenis permainan yang berkaitan dengan jenis profesi tersebut. Konsep yang digunakan dalam jenis permainan tersebut memiliki kesan interaktif kepada pembaca, sehingga di perlukan beberapa jenis *font* dalam menyampaikan informasi permainan tersebut. *Font* yang digunakan ialah Simpsonfont yang dibuat oleh Sharkshock, jenis *font* ini termasuk kedalam jenis sans serif dengan ketebalan *font* yang berbeda *Font* ini memiliki ciri seperti tulisan anak-anak dengan kesan ekspresif dan bermain, hal ini dapat terlihat dari tebal *font* yang tidak serupa, dan letak *font* yang tidak beraturan.

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ

Gambar III.12 Tampilan *font* Simpsonfont
Sumber : dokumentasi pribadi

III.3.4 Ilustrasi

Menurut Kusrianto (2010, h.110) ilustrasi merupakan gambar atau visual yang memiliki fungsi untuk menjelaskan sebuah keadaan, benda maupun tata cara. Ilustrasi merupakan konten utama yang digunakan dalam perancangan buku bergambar ini. Teknik yang digunakan dalam pembuatan buku ini yaitu dengan teknik digital dengan *brush* yang bertekstur krayon yang mengacu pada ilustrasi “Cloud Bread”. Penggambaran ilustrasi yang tidak berbentuk realis dan tidak proposional menunjukkan kesan yang lebih ekspresif.

- Studi Karakter

Dalam perancangan buku ini terdapat beberapa karakter, terdapat dua karakter utama bernama Cici dan Tata.

- Cici

Cici merupakan seorang anak perempuan yang suka bermain, ia berumur 6 tahun. Perwatakan ceria, ingin mengetahui hal yang baru dan manja. Baju yang dikenakan oleh Cici mengacu pada seragam TK Pertiwi. Seragam yang digunakan berwarna biru muda dan bagian luar menggunakan baju berwarna biru dongker, dengan panjang 5 cm dibawah lutut. Memiliki kulit sawo matang, perawakan yang kecil dengan rambut yang di ikat dua. Adapun karakter Cici akan dirancang sebagai berikut :



Gambar III.13 Visualisasi karakter Cici
Sumber : Data Pribadi (2018)

- Tata

Tata merupakan seorang anak laki-laki yang senang berpetualang, ia berumur 8 tahun. Baju yang dikenakan mengacu pada seragam sekolah yang berlaku secara nasional dimulai dari jenis, model dan juga warna. Pakaian yang dikenakan ialah kemeja putih dengan lengan pendek dan memiliki saku di sebelah kiri, yang dimasukkan kedalam celana sehingga terlihat rapi. Celana yang digunakan memiliki panjang 5 cm diatas lutut dengan warna merah hati. Kaus kaki yang dikenakan berwarna putih dengan memiliki garis merah pada bagian atas, dan menggunakan sepatu berwarna hitam. Tata memiliki kulit kuning langsat. Adapun larakter Tata akan di gambar sebagai berikut:

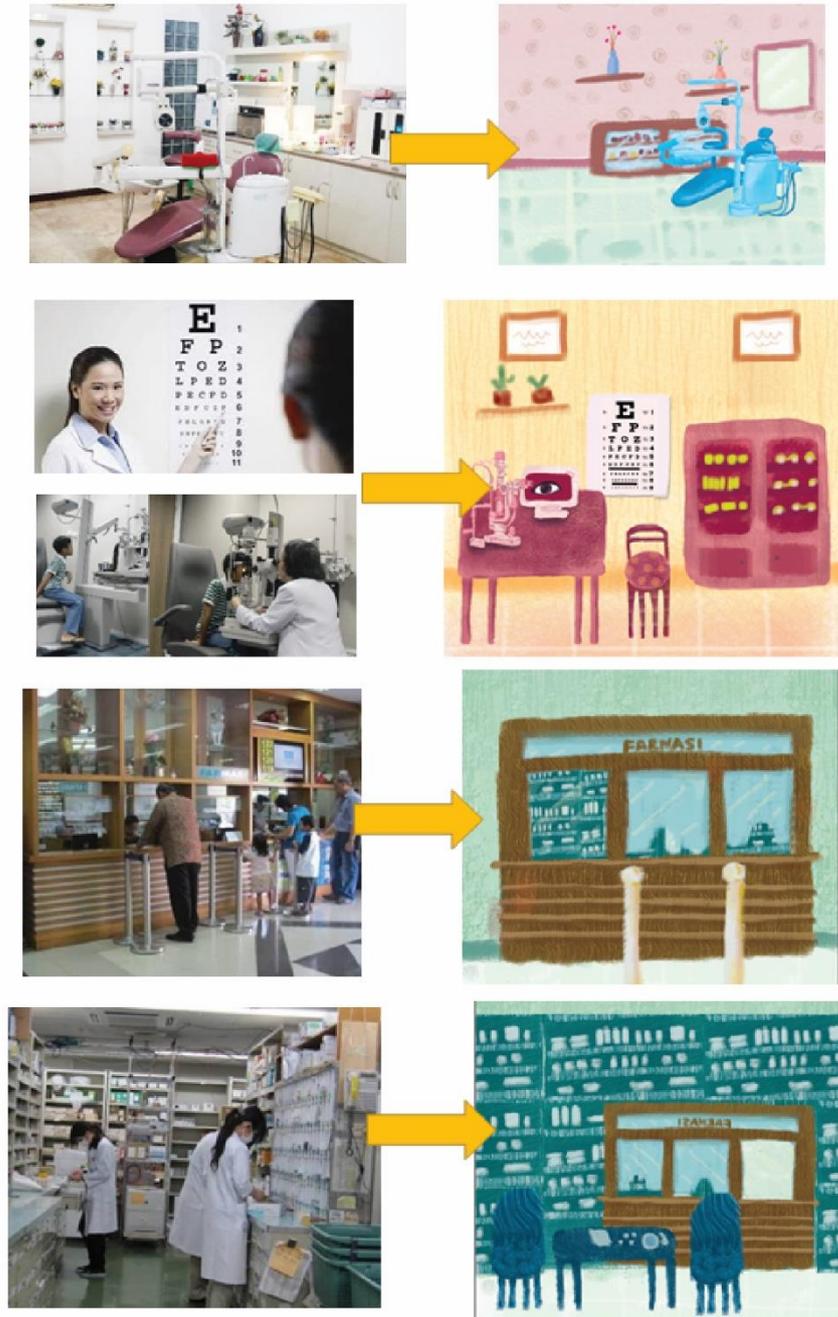


Gambar III. 14 Visualisasi karakter Tata
Sumber : Data Pribadi (2018)

- Studi Lokasi

Studi lokasi dilakukan untuk mengetahui tempat dimana profesi-profesi tersebut bertugas. Studi lokasi tersebut meliputi ruangan-ruangan tenaga medis yang berada di rumah sakit. Tempat-temapt tersebut ialah ruangan dokter gigi,

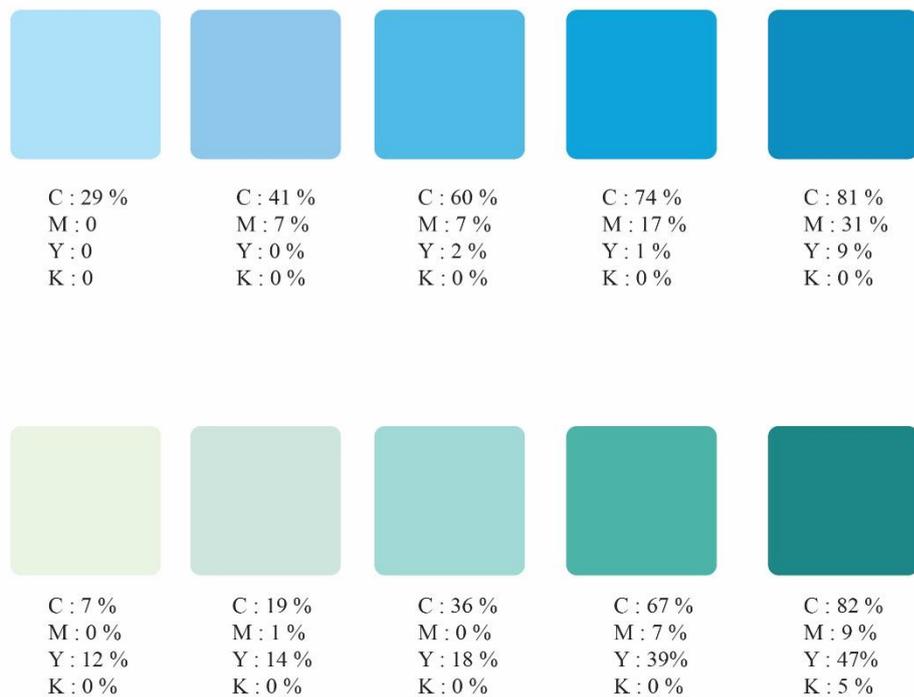
dokter mata, apotek, rumah sakit dan ruangan dokter hewan. Adapun ruangan-
ruangan tersebut akan dirancang srbagai berikut :



Gambar III. 15 Visualisasi lokasi
Sumber : Data Pribadi (2018)

III.3.5 Warna

Warna merupakan unsur yang penting dalam sebuah karya desain, karena warna mampu menampilkan identitas atau citra yang ingin disampaikan (Anggraini dan Nathalia, 2014, h.37). Warna yang digunakan yaitu kelompok warna tersier, kelompok warna ini merupakan warna hasil campuran dari warna primer dan warna sekunder. Perancangan buku ilustrasi ini memiliki tema kesehatan sehingga tema warna yang digunakan ialah warna-warna alami seperti hijau dan biru. Warna-warna alami yang digunakan berfungsi untuk memberikan kesan bersih dan higienis. Selain itu warna ini juga merupakan warna yang sering digunakan oleh tema rumah sakit karena memiliki kesan ketenangan. Rancangan ini juga menggunakan warna-warna yang cenderung sesuai dengan aslinya. Berikut merupakan warna-warna yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi ini :



Gambar III. 16 Warna yang digunakan
Sumber : Data Pribadi (2018)