

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Strategi perancangan perlu dibuat agar informasi yang disajikan dapat mudah dipahami dan dimengerti oleh khalayak sasaran yang dituju. Khalayak sasaran disini sebagian besar adalah orang tua muda yang berusia antara 25-30 tahun. Usia tersebut dipilih karena berdasarkan pengamatan dilingkungan sekitar yang mulai banyak memutuskan untuk menikah muda yang menjadikan usia tersebut menjadi khalayak sasaran.

1. Demografis

Guillard (1855), menyatakan bahwa demografis merupakan ilmu yang mempelajari tentang segala sesuatu dari keadaan dan sikap manusia yang dapat diukur. Berdasarkan demografis sasaran yang dituju adalah :

- **Usia**

Usia yang menjadi khalayak sasaran adalah orangtua yang berusia antara 25-30 tahun yang baru mempunyai anak.

- **Jenis Kelamin**

Sebagian besar adalah perempuan, hal ini berdasarkan pengamatan dilingkungan sekitar yang hampir semua anak pasti dididik dan lebih dekat dengan ibu mereka.

- **Status Ekonomi**

Soetjiningsih (2004) menjelaskan bahwa status ekonomi adalah gambaran tentang suatu keadaan seseorang atau suatu masyarakat yang dilihat dari segi sosial ekonominya. Sebagian yang menjadi khalayak sasaran merupakan kategori semua kalangan. Karena untuk belajar tentang origami tidaklah harus mengeluarkan banyak biaya.

- **Pendidikan**

Pemilihan khalayak sasaran ditujukan kepada orang tua dengan Pendidikan SMA – Strata 1 karena sudah memiliki keterampilan, pengetahuan dan wawasan yang lebih tinggi.

- **Pekerjaan**

Karyawan swasta atau wiraswasta dan ibu rumah tangga. Pemilihan khalayak sasaran ditujukan kepada orang tua yang sudah memiliki penghasilan.

- **Status Ekonomi**

Pemilihan khalayak sasaran ditujukan kepada orang tua yang berstatus ekonomi menengah – atas.

- **Anak**

Pemilihan khalayak untuk anak yang berusia yang antara 4-10 tahun yang berpendidikan dari mulai pra sekolah hingga sekolah dasar.

2. **Geografi**

Selain demografis, geografis juga hal yang penting untuk menentukan khalayak sasaran. Berdasarkan geografis, yang menjadi khalayak sasaran adalah dewasa yang bertempat tinggal di daerah perkotaan, yang dimana mulai banyaknya orang yang memutuskan untuk menikah muda.

3. **Psikografis**

Menurut Hurlock, (1996) dewasa awal adalah priode penyesuaian diri terhadap pola kehidupan yang baru serta harapan sosial baru. Orang dewasa awal diharap mempunyai peran baru, seperti suami atau istri, orang tua, dan pencari nafkah, mengembangkan sikap baru, dan nilai baru sesuai tugas baru ini. Psikografis ditujukan kepada orang tua yang baru memilik anak yang cenderung kurang mengetahui tentang manfaat origami bagi tumbuh kembang anak.

4. *Consumer Insight*

Menurut (Muditomo, 2012) *consumer insight* adalah sebuah proses mencari informasi yang lebih mendalam mengenai sebuah pemikiran dan perilaku konsumen atau khalayak sasaran tentang pemahaman sebuah produk.

Berdasarkan data yang didapat dilapangan, maka diketahui *consumer insight* khalayak sasaran sebagai berikut :

Orang tua :

- Memberikan edukasi.
- Penyayang.
- Tertarik terhadap origami.

Anak :

- Senang bermain.
- Menyukai hal-hal yang berwarna.
- Menyukai bentuk – bentuk hewan.

5. *Consumer Journey*

Consumer journey adalah suatu kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh khalayak sasaran terhadap suatu benda yang sering dijumpai. Berikut adalah hasil dari aktifitas khalayak sasaran dari orang tua dan anak yang diperoleh.

- *Consumer Journey* Anak *Weekday*

Tabel III.1 Tabel Kegiatan Khalayak Sasaran Anak *Weekday*.
Sumber : Dokumen Pribadi (11 juli 2019)

Waktu	Kegiatan	Kontak Media
05.00	Bangun tidur	Bantal, selimut, botol minum
05.30	Mandi	Peralatan mandi
06.00	Sarapan pagi	Piring, sendok, gelas
06.30	Berangkat Sekolah	Kendaraan (motor), gantungan kunci, sticker, tas

07.00	Belajar di Sekolah	Buku, pembatas buku, kotak pensil
10.00	Istirahat Sekolah	Kotak makan, botol minum, sendok
12.00	Pulang Sekolah	Kendaraan (motor), gantungan kunci, <i>sticker</i>
13.00	Makan Siang	Piring, sendok, gelas, lemari es, magnet
14.00	Tidur Siang	Bantal, selimut
17.00	Mandi Sore	Peralatan mandi
19.00	Makan Malam	Piring, gelas, sendok
20.00	Menyiapkan Peralatan Sekolah	Buku, pembatas buku, tas, kotak pensil, <i>sticker</i>
21.00	Tidur Malam	Bantal, selimut

- *Consumer Journey Anak Weekend*

Tabel III.2 Tabel Kegiatan Khalayak Sasaran Anak *Weekend*.
Sumber : Dokumen Pribadi (11 juli 2019)

Waktu	Kegiatan	Kontak Media
06.00	Bangun tidur	Bantal, selimut, botol minum
07.00	Mandi	Peralatan mandi
07.30	Sarapan pagi	Piring, sendok, gelas
08.00	Menonton film	<i>Remote tv, tv</i>
10.00	Bermain Bersama teman - teman	
13.00	Makan siang	Piring, sendok, gelas
14.00	Tidur siang	Bantal, selimut
17.00	Mandi sore	Peralatan mandi
19.00	Makan malam	Piring sendok, gelas
20.00	Memyiapkan peralatan sekolah	Buku, pembatas buku, tas, tempat pensil
21.00	Tidur malam	Bantal selimut

- *Consumer Journey* Orangtua

Tabel III.3 Tabel Kegiatan Khalayak Sasaran Orang Tua.
Sumber : Dokumen Pribadi (11 juli 2019)

Waktu	Kegiatan	Kontak Media
04.00	Bangun tidur	Bantal, selimut, gelas
05.00	Mandi	Peralatan mandi
05.30	Menyiapkan Sarapan	Piring, gelas, sendok
06.00	Merapihkan rumah	Sapu, kemoceng, lap pel
08.00	Membeli bahan makanan	Totebag, bahan makanan
10.00	Memasak	Pisau, tatakan, wajan, piring, gelas, sendok
12.00	Menjemput anak sekolah	Motor, gantungan kunci, sticker
13.00	Makan siang	Sendok, gelas, piring
14.00	Tidur siang atau bersantai	Bantal, selimut, buku, pembatas buku, <i>handphone</i> , tv
17.00	Mandi sore	Peralatan mandi
18.00	Menyiapkan makan malam	Pisau, tatakan, wajan, piring, gelas, sendok
19.00	Makan malam	Piring, gelas, sendok
23.00	Tidur malam	Bantal, selimut

Berdasarkan tabel kegiatan khalayak sasaran diatas maka didapatkan beberapa informasi mengenai kegiatan sehari-hari dan benda apa saja yang ditemui. Dapat disimpulkan dari data diatas bahwa khalayak sasaran banyak menggunakan peralatan sekolah karena berpacu pada kegiatan yang dilakukan anak tersebut.

III.2 Strategi Perancangan

Informasi menurut Susanto (2004) merupakan hasil dari pengolahan data yang memberikan arti dan manfaat. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa data harus diolah terlebih dahulu agar dapat menjadi informasi yang berguna untuk pemakai informasi yang bersumber dari suatu pengolahan data harus merupakan suatu informasi yang memenuhi kriteria tepat waktu, relevan dan handal.

Dari uraian tentang informasi, ada tiga hal penting yang harus diperhatikan menurut Susanto (2004) yaitu sebagai berikut :

- Informasi merupakan hasil pengolahan data.
- Memberikan makna atau arti.
- Berguna atau bermanfaat.

Strategi perancangan informasi yang dilakukan dengan mulai menata bahasa yang akan digunakan, seperti pemilihan sebuah kata dan kalimat yang menarik dan mudah dimengerti, pemilihan gaya *visual* dan pendekatan lainnya yang lebih sederhana agar lebih santai. Hal itu dilakukan agar informasi yang diberikan dapat diterima dan tersampaikan dengan baik kepada target audiens yaitu orang tua karena konten atau materi pesan dalam buku atau media utama memandu ibu atau bapak untuk mengajarkan anak tentang origami karena mempunyai manfaat untuk tumbuh kembang anak khususnya motorik halus yang bisa dipelajari di rumah.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Perancangan informasi tentang manfaat origami bagi tumbuh kembang anak ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada para ibu muda yang telah mempunyai anak. Menambah pengetahuan dan tata cara mengajarkan origami kepada anak sebagai sarana tumbuh kembang anak khususnya pada motorik halus mulai origami mulai dari tahapan yang mudah yaitu yang menggunakan 1-2 lipatan saja hingga yang sulit yang menggunakan 4-6 lipatan bahkan lebih.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Agar informasi yang diberikan dapat tersampaikan dengan baik maka dilakukan pendekatan komunikasi. Pendekatan komunikasi yang diberikan melalui 2 cara yaitu :

- **Pendekatan Verbal**

Pendekatan *verbal* dilakukan dengan menggunakan bahasa Indonesia. Dengan gaya bahasa sehari-hari atau tidak baku yang biasa digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Penggunaan bahasa Indonesia dilakukan untuk memudahkan khalayak sasaran dalam memahami informasi yang diberikan, selain itu bahasa Inggris pun digunakan untuk beberapa istilah ilmiah dalam media ini karna tidak tidak ada kata serapannya.

- **Pendekatan Visual**

Pendekatan *visual* dilakukan menggunakan ilustrasi digital dengan menggunakan gaya *vector* dua dimensi agar lebih ringan dan simpel, santai dan menarik perhatian bagi target audiens.



Gambar III.1 Referensi 1 vector 2 dimensi

Sumber : <https://www.merchandisingplaza.us/Steven-Universe/Steven-Universe-Poster-254982-254982> (29 Juni 2019)

Referensi ilustrasi yang digunakan pada perancangan ini adalah ilustrasi yang dibuat oleh salah satu ilustrator ternama dunia yang bernama Rebecca Sugar.

III.2.3 Mandatory

Mandatory dari perancangan informasi mengenai manfaat origami bagi tumbuh kembang anak ini adalah PT Gramedia Pustaka Utama sebagai penerbit buku ini. PT Gramedia Pustaka Utama yang bergerak didalam bidang penerbitan buku ini merupakan anak dari kelompok Kompas Gramedia yang berdiri sejak 25 maret 1974. Selain telah menerbitkan buku-buku baik terjemahan ataupun karya asli dalam negeri. Selain sumber penerbit, Gramedia juga mendistribusikan buku-buku ke beberapa toko buku Gramedia yang tersebar di Indonesia. Gramedia Pustaka Utama dipilih menjadi mandatory karena perusahaan ini menerbitkan juga banyak kategori buku cerita, buku ilustrasi, buku fiksi, buku non fiksi dan sebagainya.



Gambar III.2 Logo PT Gramedia Pustaka Utama

Sumber : <https://octacintabuku.wordpress.com/2013/02/02/syarat-dan-cara-kirim-ke-penerbit-gramedia-pustaka-utama/logo-gm/> (29 Juni 2019)

Mandatori dari perancangan informasi mengenai manfaat origami bagi tumbuh kembang anak juga menggunakan sanggar origami Indonesia (SOI). Sanggar Origami Indonesia merupakan sanggar yang khusus untuk pecinta origami dan tempat untuk belajar origami yang berada di kota Bandung. Selain untuk belajar mengenai origami, sanggar ini seri melakukan event dan sosialisai tentang origami kepada masyarakat kota Bandung.



Gambar III.3 Logo Sanggar Origami Indonesia

Sumber : <http://kitaingetin.blogspot.com/2013/06/sanggar-origami-indonesia.html>

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan dalam perancangan ini mengedukasi masyarakat mulai dari menginformasikan mengenai manfaat origami bagi tumbuh kembang anak hingga cara membuat origami mulai dari yang mudah hingga yang sulit untuk melatih motorik halus pada anak. Konten yang akan ada didalam buku ini diantaranya adalah:

- Tentang tumbuh kembang anak.
- Motorik halus.
- Asal usul origami.
- Cara melipat origami.

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya yang akan digunakan untuk perancangan ini menggunakan eksposisi. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) eksposisi adalah gaya bahasa yang digunakan menguraikan atau memaparkan bertujuan untuk menjelaskan informasi. Gaya bahasa ini dipilih karena pada perancangan ini akan menguraikan serta menjelaskan beberapa informasi.

III.2.6 Strategi Kreatif

Media informasi dibuat dengan semenarik mungkin dengan membuat beberapa gambar ilustrasi yang dapat memperkuat informasi, ilustrasi yang akan digunakan berupa gambar anak, gambar orang tua dan gambar sistem motorik, sehingga khalayak sasaran mendapatkan pengetahuan melalui gambar ilustrasi yang dibuat.

III.2.7 Strategi Media

III.2.7.1 Media utama

Strategi media utama pada perancangan ini adalah berupa buku ilustrasi yang didalamnya terdapat beberapa informasi mengenai origami dan manfaat origami bagi tumbuh kembang anak. Buku dipilih sebagai media utama karena buku dapat digunakan bersama orang tua dan anak. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) buku adalah kumpulan lembaran kertas yang didalamnya berisikan tulisan ataupun gambar yang menggunakan jilid. Media buku ilustrasi dipilih sebagai media utama karena pada dasarnya buku ilustrasi menarik untuk dibaca karena ada gambarnya dan tidak hanya berisikan tulisan saja sehingga tidak membosankan untuk dibaca oleh khalayak sasaran.

III.2.7.2 Media pendukung

Media pendukung yang digunakan untuk penunjang media utama dalam perancangan ini yaitu berupa media-media yang dapat digunakan oleh anak-anak mulai dari pra-sekolah hingga sekolah menengah atas.

1. Tahap Informasi

- ***X-Banner***

X-banner merupakan media untuk menyampaikan informasi berbentuk banner dengan sebuah penyangga berbentuk “X” dibelakangnya sehingga banner bisa berdiri sendiri. *X-banner* itu sendiri berfungsi untuk menyampaikan informasi mengenai sinopsis buku, harga buku, hingga promosi.

- ***Flyer***

Flyer merupakan selebaran yang berisikan informasi yang bertujuan untuk menarik perhatian terhadap sebuah acara, pelayanan, produk, dan pada umumnya *flyer* berisikan tentang informasi secara garis besar untuk dibaca secara cepat.

- ***Sign Holder Vertical***

Sign holder vertical merupakan papan informasi berbentuk *vertical* yang biasa digunakan untuk media promosi dan tanda. *Sign holder vertical* terbuat dari bahan akrilik dan diletakan di atas meja, ditujukan kepada khalayak sasaran untuk mengarahkan kepada media utama.

2. Tahap Pengingat

- ***Tote Bag***

Tote bag akan menjadi bagian dari media pengingat dan sebuah hadiah dari pembelian media utama, tote bag itu juga digunakan untuk tempat membawa berbagai benda.

- ***Sticker***

Sticker menjadi merchandise yang diberikan untuk pembelian media utama dan dapat menjadi media pengingat dari media utama karena dapat ditempel dimana saja.

- **Gantungan kunci**

Gantungan kunci diberikan untuk setiap pembelian media utama sebagai merchandise karena gantungan kunci dapat dipasang ditas, kunci mobil atau motor yang selalu digunakan setiap hari .

- **Pembatas Buku**

Pembatas buku menjadi *merchandise* yang diberikan untuk setiap pembelian media utama karna pembatas buku sering digunakan untuk membatas buku pada saat berada disekolah ataupun saat beraada dirumah untuk menandai buku yang disukai atau *favorit*.

- **Botol Minum *stainless***

Botol minum *stainless* dipilih karna botol minum dapat digunakan anak setiap hari dan dapat menjadi media pengingat.

- **Note Book**
Note book akan menjadi bagian dari tahap pengingat dan hadiah dari pembelian media utama serta dapat digunakan untuk menulis apa saja dan mudah untuk dibawa.
- **Tempat Pensil**
Tempat Pensil dipilih karena tempat pensil adalah suatu kebutuhan untuk sekolah dan dapat digunakan setiap hari.

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Dalam mendistribusikan akan melibatkan pihak-pihak yang berhubungan dengan objek penelitian seperti sanggar origami Indonesia dan *play group* dan taman kanak-kanak (TK). Pendistribusian ini dimulai pembagian media utama dan media pendukung melalui pameran, *workshop* sanggar origami Indonesia dan *playgroup* dan taman kanak-kanak (TK).

Pendistribusian akan dilakukan dalam jangka waktu kurang lebih 3 bulan yaitu pada bulan Juli 2019 sampai September 2019 karena media baru akan diterbitkan pada bulan Agustus 2019, pada bulan Juli 2019 akan disebarkan *flyer* kepada khalayak sasaran agar dapat mengetahui informasi tentang penerbitan buku Manfaat Origami Bagi Tumbuh kembang Anak.

Tabel III.4 Jadwal Penyebaran Media
 Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

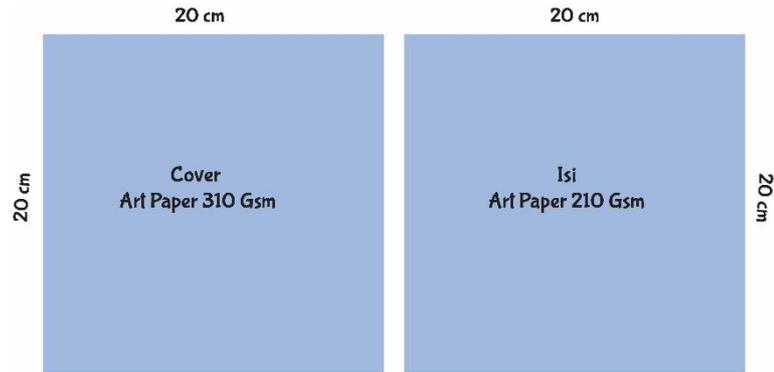
Media	Waktu Pendistribusian											
	Juli 2019				Agustus 2019				September 2019			
Buku Manfaat Origami Bagi Tumbuh Kembang Anak												
<i>Flyer</i>												
<i>X-Banner</i>												
<i>Sign Holder Vertical</i>												
<i>Tote Bag</i>												
<i>Note Book</i>												
Botol Minum <i>Stainless</i>												
<i>Sticker</i>												
Gantungan Kunci												
Pembatas Buku												

III.3 Konsep Visual

Bentuk *visual* yang berada didalam perancangan ini akan disesuaikan dengan khalayak sasaran dengan visual menggunakan ilustrasi digital *vector* yang akan menggambarkan anak sedang bermain dan *visual* pendukung seperti origami, serta beberapa teknik membuat origami.

III.3.1 Format Desain

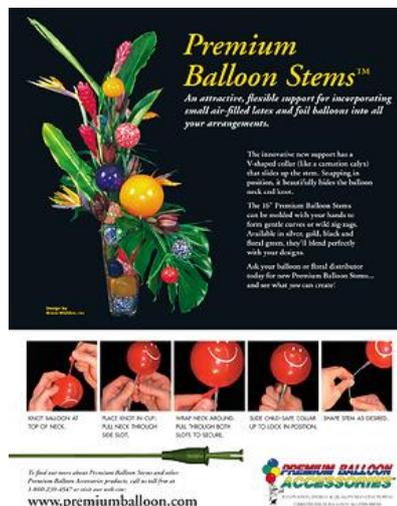
Format desain dan ukuran media utama akan dibuat dengan ukuran 20 cm x 20 cm. Ukuran tersebut dipilih karena ukuran tersebut tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil. Buku ilustrasi ini akan dibuat lebih berwarna dan buku ini terdiri dari *cover* depan, halaman hak cipta, daftar isi halaman judul, halaman isi, halaman batas, daftar pustaka, dan *cover* belakang.



Gambar III.4 Fomat Buku Ilustrasi
 Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

III.3.2 Tata Letak (*Layout*)

Layout adalah cara untuk menyusun, menata, memadukan elmen-elmen atau unsur komunikasi grafis (teks, gambar, tabel) menjadikan komunikasi *visual* yang komunikatif, *estetik* dan menarik (Hakim, 2012). *Layout* yang digunakan adalah jenis *layout Picture Window Layout* dimana ilustrasi/gambar berukuran besar mendominasi *layout*, sedangkan keterangan hanya sebagian kecil agar target audiens atau anak – anak lebih tertarik untuk membaca buku ini dan memiliki kesan yang tidak membosankan

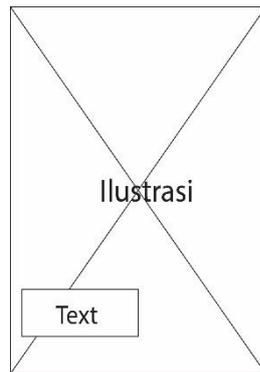


Gambar III.5 *Picture Window Layout*

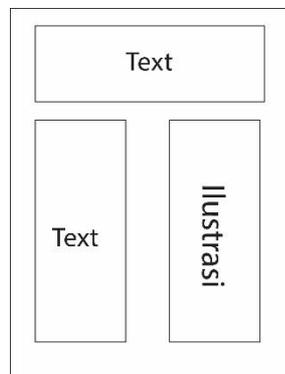
Sumber : <http://pengantarperiklanan.blogspot.com/2008/03/contoh-picture-window-dan-copy-heavy.html> (diakses pada 10 Juli 2019)

- *Grid sistem*

Grid sistem yang digunakan untuk merancang media utama ini adalah *Manuscript Grid* dan *Column Grid*. *Manuscript Grid* dipilih karena jenis ini lebih memfokuskan ilustrasi didalamnya sedangkan pilihan kedua adalah *Column Grid* yang ditempatkan di beberapa halaman yang banyak mengandung teks.



Gambar III.6 *Manuscript Grid*
Sumber : Data pribadi (11 juli 2019)



Gambar III.7 *Column Grid*
Sumber : Data pribadi (11 juli 2019)

III.4 Tipografi

Tipografi memiliki peran yang sangat penting dalam suatu karya seni atau desain grafis yang berlangsung dari masa ke masa yang bersentuhan dengan kehidupan manusia. (Sihombing, MFA. 2017, h. 20)

Pada perancangan ini *font* yang digunakan adalah *font From Where You Are* yang didesain oleh Kimberly Geswein yang berlisensi *paying the commercial license*,

for non-profit dan non-commercial usage. Font ini digunakan pada judul utama dan sub judul karena font ini cukup tebal sehingga memiliki tingkat keterbacaan yang jelas. Karakter font yang tidak terlalu kaku sehingga memberikan kesan yang santai tetapi jelas seperti karakter anak yang tidak kaku dan lebih ingin mencobah hal baru.

Aa Bb Cc Dd Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890
!@#\$%^&*()-_+=[]{}'";:./<>?

Gambar III.8 Font From Where You Are
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Untuk penggunaan *bodytext font* yang digunakan adalah *Bubblegum Sans* yang di desain oleh Sudtipos dan berlisensi *free for commercial use*. Font ini dipilih sebagai *bodytext* karena memiliki tingkat ketebalan yang tidak terlalu tebal, tidak terlalu kaku dan memiliki kesan santai tetapi memiliki kesan tegas juga seperti karakter ibu yang tegas kepada anaknya tetapi santai sehingga font ini enak untuk dibaca.

Aa Bb Cc Dd Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890
!@#\$%^&*()-_+={ } "'";:./<>?

Gambar III.9 Font Bubblegum Sans
Sumber : <https://www.1001fonts.com/bubblegum-sans-font.html>
(diakses pada 2019)

III.5 Ilustrasi

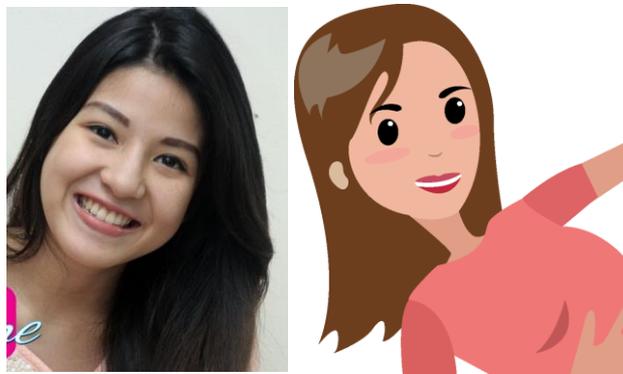
Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, ilustrasi adalah gambar, foto, lukisan yang digunakan untuk memperjelas isi buku. Pada media utama terdapat ilustrasi yang digunakan untuk memperjelas sebuah penjelasan. Ilustrasi tersebut berupa gambar dengan menggunakan gaya gambar ilustrasi gambar kartun. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) ilustrasi mengandung makna sebuah gambar yang menjelaskan isi dari suatu buku atau menjelaskan sebuah tulisan sehingga membantu pembaca dalam memainkan imajinasinya untuk mengartikan tulisan lewat sebuah gambar. Penggunaan gaya *visual* ini dipilih karena memberikan kesan lebih santai serta lebih ringan dan menarik target audiens orang tua yang berusia 23-30 tahun.

a. Studi karakter

Pada perancangan ini akan memunculkan beberapa karakter yaitu :

- Karakter Ibu

Karakter ibu memiliki rambut panjang, berusia 25-30 tahun, dan sangat memperhatikan anaknya.



Gambar III.10 Karakter Dari Ibu

Sumber :

<https://media.tabloidbintang.com/files/thumb/775e46e3f2c1df2ae636abdb38db3616.jpg/745> (diakses pada 24 Agustus 2019)

- Karakter anak

Karakter anak yang pertama adalah balita, balita ini memiliki kepala yang tidak memiliki rambut, dan balita ini menyukai mainan.



Gambar III.11 Karakter Balita

Sumber : https://st2.depositphotos.com/1394201/9950/i/950/depositphotos_99509334-stock-photo-baby-toddler-playing-color-toys.jpg (diakses pada 24 Agustus 2019)

Karakter anak yang kedua adalah anak yang berusia sekitar 3-4, anak ini sudah mulai bisa berdiri dan berjalan dan sedang memegang mainan.



Gambar III.12 Karakter Anak 1

Sumber : <http://sayangianak.com/wp-content/uploads/2014/06/perkembangananak.jpg> (diakses pada 24 Agustus 2019)

Karakter anak yang ketiga adalah anak yang berusia sekitar 5-7 tahun, anak ini sudah mulai berimajinasi sebagai pilot dan menggemgam pesawat kertas.



Gambar III.13 Karakter Anak 2

Sumber :

<https://i.pinimg.com/originals/ec/a1/81/eca181ccc79269c00298b2cba0ed40e0.jpg> (diakses pada 24 Agustus 2019)

b. Studi Gaya Visual

Pada perancangan ini akan menggunakan gaya *visual* ilustrasi gambar kartun. Gaya *visual* ini dipilih karena memberikan kesan santai serta lebih ringan dan menarik.



Gambar III.14 Gaya Visual

Sumber :

<https://i.pinimg.com/originals/d2/0b/9a/d20b9a9ef385cc55445a50666b1ecc8b.jpg> (diakses pada 24 Agustus 2019)

Ilustrasi yang digunakan pada perancangan buku ini merupakan salah satu ilustrasi gambar kartun, hal ini karena dengan adanya gambar kartun dapat membuat anak-anak betah berlama lama membaca buku serta mampu membuat mereka berimajinasi.

III.6 Warna

Warna merupakan elemen yang paling dominan dan aspek yang paling relative dalam dunia desain, apabila dilihat dari segi psikologis manusia, makna serta arti warna yang ditampilkan dapat memberikan kesan tertentu pada suatu objek. (Larasati. 2018. Paragraf 1).

Warna merupakan sebuah pelengkap gambar serta untuk mewakili suasana kejiwaan pembuatnya untuk berkomunikasi. Warna juga adalah unsur yang sangat tajam untuk menyentuh pengelihatan yang mampu merangsang munculnya rasa haru, senang, semangat dll. (Kusrianto. 2007. h. 46)

Agar menarik perhatian pembaca dan memberikan kesan santai serta memberikan kesan menyenangkan, dalam perancangan ini warna yang akan digunakan adalah warna tersier (warna pastel) karena warna pastel lebih terkesan lebih santai dan lebih ceria.

 #f8f3ab	C : 3% M : 0% Y : 41% K : 0%	R : 248 G : 243 B : 171	 #a1dcf2	C : 34% M : 0% Y : 2% K : 0%	R : 161 G : 220 B : 242
 #e1e47f	C : 14% M : 1% Y : 63% K : 0%	R : 225 G : 228 B : 127	 #e1e47f	C : 14% M : 1% Y : 63% K : 0%	R : 225 G : 228 B : 127
 #79cced	C : 48% M : 2% Y : 2% K : 0%	R : 121 G : 204 B : 237	 #be1e2d	C : 15% M : 100% Y : 90% K : 10%	R : 190 G : 30 B : 45
 #b0e2f8	C : 28% M : 0% Y : 0% K : 0%	R : 176 G : 226 B : 248	 #f9a342	C : 0% M : 42% Y : 83% K : 0%	R : 249 G : 163 B : 66

Gambar III.15 Skema Warna
Sumber : Data Pribadi (2019)