BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1. Strategi Perancangan

Strategi perancangan merupakan cara untuk mencapainya suatu tujuan dalam membuat ide atau usulan dalam membuat atau merubah suatu konsep menjadi lebih baik. Memudahkan juga ketika membuat keputusan agar penyampaian pada perancangannya lebih tepat pada sasarannya dan dapat diterima oleh masyarakat.

Jenis media yang digunakan pada mediaini adalah buku cerita ilustrasi pendidikan karakter disertai dengan media wayang kertas dibuat berdasarkan tokoh-tokoh yang berperan dalam cerita tersebut. Media buku ilustrasi berisi cerita pendidikan karakter seperti Aku Sayang Abel, Yuk! Puasa, Alhamdulillah Aku bersyukur. Dari media tersebut memiliki target sebagai berikut :

III.1.1. Khalayak Sasaran

a. Demografis

   Usia dini antara 3 sampai 6 tahun dengan kondisi ekonomi menengah/ menengah atas.

b. Geografis

   Bertempat tinggal kota besar yang ada di Indonesia, memuliki fasilitas memadai seperti toko buku, sekolah yang memiliki fasilitas yang cukup baik.

   Psikografis

   Tidak sabaran, segala keinginannya selalu ingin terpenuhi, suka merengek, egois, senang bermain, suka jajan, menonton film cartoon, hiper aktif, polos, ceria.

c. Journey

   Setiap anak memiliki aktivitas yang dijalani sehari-hari, perjalanan harian anak 6 tahun kebawah dengan 5 tahun kebawah berbeda Berikut ini uraian perjalanan harian anak-anak usia dini 6 tahun kebawah dari bangun tidur hingga tidur kembali pada malam harinya.

Tabel III.1 Perjalanan kegiatan anak-anak

WAKTU	AKTIFITAS	T E M P A T	Point Of Contact
P a g i	**P a g i**	**P a g i**	
06:00	Bangun tidur,	Kamar	Perlengkapan
06:00-06:30	Mandi	Kamar mandi	tidur,
07:00	Sarapan	Ruang makan	Alat mandi,

08:00-10:00 10:00	Sekolah/ Kegiatan Kelompok bermain (Istirahat Sekolah	Jalanan Kota dan komplek. Sekolah Teras sekolah	Tas sekolah dan peralatan Sekolah lainnya lalu Bekal makan, Mobil atau motor.
Siang 11:00 11:30 11:30-12:00 12:00 12:30-12:50 13:00	**S i a n g** Masuk kelas Pulang sekolah Perjalanan pulang Ganti pakaian Makan siang Main bersama tema Main Game/ Main d mainan	**S i a n g** Kelas Kelas, Sekolah Jalanan Kamar Ruang makan	Pelengkapan makan, Tas sekolah, Motor atau mobil, Mainan,
Sore 14:00-16:00 16:00-16:30 17:00	**S o r e** Istirahat tidur siang Mandi sore Nonton TV, Sharing Bersama keluarga	**S o r e** Kamar Kamar mandi Ruang keluarga	Kasur, Kamar mandi, TV
Malam 18:30-19:00 20.30	**M a l a m** Makan malam Tidur	**M a l a m** Ruang makan Kamar	Peralatan makan, Kasur

III.1.2. Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi merupakan perpaduan dari perencanaan komunikasi dan manajemen komunikasi untuk mencapai suatu tujuan.Didalam media ilustrasi ini mengajak dalam hal kebaikan agar nantinya bisa diikuti oleh target *audience* dari kejadian yang ada pada cerita. Selain itu mereka dapat ikut serta dengan menggunakan tokoh atau pemain dalam cerita yang sudah berbentuk menjadi wayang. Karena dengan ini mereka akan mudah mencerna cerita dan mengeksplor imajinasi mereka.Selain itu mereka tidak bosan karena juga ikut melakukan tidak hanya mendengarkan saja.

a. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yang digunakan adalah bahasa Indonesia sehari-hari, ini biasa digunakan ketika anak-anak sedang bergaul dengan temannya atau berbicara

sehari-hari dengan orang tuanya. Menggunakan gaya bahasa sehari-hari karena agar anak mudah mengerti apa yang disampaikan cerita tersebut.

b. Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang digunakan ilustrasi chibi dengan konsep *woodcut*lalu ilustrasi yang dibuat menggunakan banyak warna yang berarti tidak membatasi jenis warna yang digunakan. Menggunakan ilustrasi chibi karena anak-anak belum mengerti dengan gambar yang realis lalu disamping itu menyesuaikan psikologi anak yaitu melalui kebiasaannya, karakater, cara ia melakukan kegiatan seperti menulis dan menggambar dan lainnya.

III.1.3 Mandatory

Pembuatan media ilustrasi pendidikan karakter ini bekerjasama dengan beberapa pihak.Pihak yang berwenang dalam perancangan media ilustrasi pendidikan karakter ini adalah Pelangi Mizan.

III.1.4 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang dibuat adalah buku ilustrasi dan wayang kertas tokoh-tokoh pada cerita ilustrasi tersebut. Isi buku ilustrasi yaitu memiliki tiga cerita yang berbeda dan begitu pula dengan karakternya dibuat berbeda untuk setiap cerita namun konsep dan gaya gambar yang digunakan tetap sama yaitu teknik *woodcut*. Selain itu gambar diwarnai dengan berbagai macam warna jadi tidak terpaku kepada satu jenis warna saja. Menggunakan berbagai macam warna karena usia Taman Kanak-kanak usia emas dimana pengenalan untuk mereka sebaiknya tidak dibatasi termasuk seperti warna agar mereka lebih banyak mengetahui berbagai jenis warna yang ada

a. Storyline

- Cerita 1 : Aku Sayang Abel

Pada tabel dibawah ini pemaparan waktu pada cerita Aku Sayang Abel, berikut pemaparannya:

Tabel III.2 Storyline Aku Sayang Abel

No	Alur cerita	Latar & Waktu	Pemain
1	Abel berdiri di depan kelas memperkenalkan diri.	Di dalam kelas, Pagi hari jam	Abel, Ibu guru

		08:00	
2	Abel menyapa para temannya ketika duduk di bangku yang sudah disediakan.	Di dalam kelas, pagi hari pukul 08:15	Abel
3	Abel menghampiri teman-temannya yang sedang bermain di taman bermain. Abel dibully oleh teman-temannya	Di taman bermain, pagi hari pukul 10:00	Abel, Adit, Didit
4.	Hafidz datang dan marah ketika Abel dibully	Di taman bermain, Pagi hari jam 10:05	Abel, Adit, Didit, Hafidz
5.	Ibu guru melihat kekacuan yang terjadi lalu menghampiri anak-anak	Jendela ruang kelas-taman bermain, pagi pukul 10:20	Ibu guru, Hafidz, Abel, Adit, Didit
6.	Ibu guru mengajak anak-anaknya ke taman untuk menyelesaikan masalah	Taman bermain-taman, pukul 10:35	Ibu guru, Hafidz, Abel, Adit, Didit
7.	Hafidz, Abel, Didit, Adit akhirnya berdamai	Taman, pukul 11:00	Ibu guru, Hafidz, Abel, Adit, Didit

- Cerita 2: Ayo! Puasa

Tabel III.3 Storyline Ayo! Puasa

No.	Alur Cerita	Latar & Waktu	Pemain
1.	Dengan senangnya Rio membawa coklat dan permen kepada teman-temannya	Sudut ruang kelas, pagi pukul 07.50	Rio, Kiki, dan kawan-kawan
2.	Sepulang sekolah Rio menghampiri ibunya lalu menanyakan tentang puasa	Ruang keluarga, siang pukul 12.30	Rio, Bunda
3.	Keesokan harinya Rio berpuasa dan berbincang dengan Kiki di kelas	Ruang kelas, pagi pukul 07.45	Kiki, Rio
4.	Rio lupa buka puasa setengah harinya, berbincang dengan bunda tentang puasa	Kamar Rio, Sore hari pukul 15:00	Rio, Bunda

- Cerita 3: Alhamdulillah Aku Bersyukur

Tabel III.4 Storyline Alhamdulillah Aku Bersyukur

No.	Alur Cerita	Latar & Waktu	Pemain
1.	Kinan menatap bekalnya dan mengacak-acak makanan tanpa memakannya. Afif bertanya pada Kinan soal makanan Kinan.	Ruang kelas, pagipukul 10.00	Kinan, Afif
2.	Bunda mengecek tas Kinan dan bertanya soal makanan yang dibekal.	Ruang keluarga, siang pukul 12.30	Kinan, Bunda
3.	Keesokan harinya Kinan membawa bekal banyak dan enak, lalu Kinan berbagi dengan Afif.	Ruang kelas, pagi pukul 10.00	Kinan, Afif
4.	Kinan main ke rumah Afif, Kinan sedih melihat keadaan keluarga Afif dan tempat tinggalnya.	Rumah Afif, siang pukul 14.00	Kinan, Afif
5.	Kinan pulang ke rumah menangis memeluk bundanya.	Rumah Kinan, sore pukul 15.30	Kinan, Bunda

Storyline dibuat dengan cerita kehidupan sehari-hari seperti kehidupan di sekolah dan rumah serta sikap orang tua, guru dan anak-anak. Karena dengan cerita kehidupan sehari-hari mereka bisa melihat secara nyata di sekelilingnya bahwa ada kehidupan yang pada kenyataannya ada yang seperti cerita tersebut.

III.1.5.Strategi Media

Media yang digunakan adalah membuat buku ilustrasi pendidikan karakter bertujuan untuk mengajak anak agar mau berperilaku baik seperti tokoh yang ada pada cerita tersebut dibantu dengan wayang kertas agar lebih interaktif dengan ini anak ikut serta dalam bercerita menggunakan wayang.

III.1.5.1. Media Utama

Media utama yang dipilih berdasarkan permasalah yang sudah ditemukan, lalu medianya menjadikan solusi untuk permasalah tersebut. Media utama yang dipilih yaitu media buku ilustrasi dan wayang sebagai media pendukung.Wayangyang berbahan dasar kertas dibuat berdasarkan tokoh-tokoh yang ada pada buku ilustrasi.

Ilustrasi merupakan hasil dari sebuah tulisan yang hasilnya bisa berupa lukisan, gambar atau bisa juga berupa foto.Ilustrasi memudahkan anak untuk memahami

suatu peristiwa bisa itu cerita atau bentuk informasi.Gambarnya pun bisa manusia, tumbuhan, hewan dan lainnya.

Wayang kertas merupakan media untuk meningkatkan kecerdasan anak dalam berbicara atau mengeksplor kecerdasan dalam berekspresi. Selain itu ini caraefektif dalam menyampaikan cerita karena anak turut serta dalam bercerita ini bisa memudahkan bagi mereka untuk memahami isi cerita. Dengan ini anak tidak akan mudah bosan karena mereka tidak hanya diam dan mendengarkan cerita.

III.1.5.2 Media Pendukung

Wayang Sebagai media pendukung dari buku ilustrasi ini, untuk membantu anak dalam memahami isi cerita dan mengeksplor kecerdasan dalam berbicaranya.

Berikut ini media tambahan dari media utama:

a. Stiker

Stiker yang dibuat adalah tokoh-tokoh utama pada cerita untuk lebih dikenalkan kepada mereka.

b. *X Banner* mini 25x40 cm

Sebagai promosi yang akan dilakukan di toko buku yaitu seperti *x banner* yang akan ditempatkan di depan meja kasir.

c. Web banner

Digunakan sebagai bahan promosi melelui media internet karena dengan melakukan promosi melalui internet jaringan bisa lebih luas hingga kemana-mana, terutama para orang tua yang aktif dalam dunia maya.

d. Poster

Sebagai media promosi, ini dapat disebarkan ke toko buku atau sekolah-sekolah Taman Kanak-kanak.

III.1.6 Strategi Distribusi

Buku ilustrasi akan dijual dengan beberapa pilihan paket. Maksudnya dalam dalam 1 packaging memiliki isi yang bebeda-beda.berikut ini contoh paketnya.

a. Paket Ayo Puasa (Small)

- Buku cerita ilustrasi
- Wayang

b. Paket Abel (Medium)

- Buku cerita ilustrasi
- Wayang
- *Stiker*

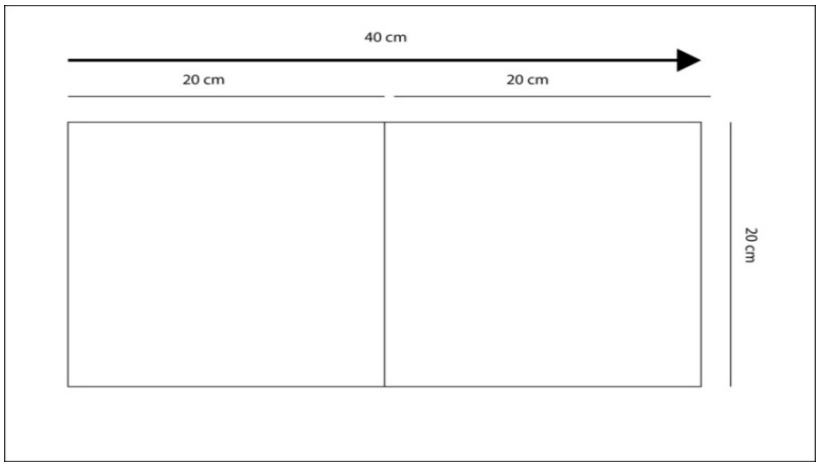
c. Paket Syukur (Paket Komplit)

- Buku cerita ilustrasi
- Wayang
- *Stiker*
- Buku *diary* harian

III.2 Konsep Desain

III.2.1 Format Desain

Gambar yang dibuat manual ini belum sesuai dengan ukuran buku yang sebenarnya. Gambar manual dibuat menggunakan kertas A4 dan kemudian setelah melakukan*scanning*ukuran akan diubah kedalam kertas 20x20cm, karena berbentuk *landscape*maka ukuran menjadi 40cm untuk lebar dan 20 cm untuk tingginya, kemudian akan dilipat menjadi dua bagian sehingga ukurannya menjadi 20x20cm. berikut ini pemaparannya kedalam bentuk gambar



Gambar III.1Ukuran buku

Sumber: Data pribadi

a. Karakter

- Karakter Aku Sayang Abel

Tabel III.5 Karakter pada cerita Aku Sayang Abel

No.	Tokoh	Profil	Keterangan
1.	Abel	Anak papua dengan usia 5 tahun	Ceria, aktif, ramah terhadap sesama

2.	Adit	Anak dari keluarga yang mapan usia 5 tahun	Keras kepala, pilih-pilih teman, hobi mengejek, egois, Sombong
3.	Hafidz	Anak Sholeh usia 5 tahun	Mudah tersentuh hatinya dan marah jika ada temannya yang disakiti, baik hati dan suka menolong, cerdas, aktif
4.	Didit	Anak dari keluarga mapan usia 5 tahun	Pilih-pilih teman, suka mengejek, mudah marah, tidak sabaran
5.	Ibu guru	Guru dari kelas matahari usia 25 tahun	Baik hati, cerdas, cekatan, suka menyelesaikan masalah dengan tenang

Karakter yang ada pada cerita Aku Sayang Abel memiliki 5 tokoh utama dengan rentan usia 5 tahun yaitu usia kelompok A. Memiliki satu tokoh protagonisatau tokoh utama, dua tokoh tritagonis atau tokoh penengah dan memiliki dua toko antagonis atau jahat.Tokoh protagonis tersebut adalah Abel sedangkan tokoh tritagonisnya adalah Hafidz dan Ibu guru dan tokoh antagonisnya adalah Adit dan Didit.

- Karakter Ayo! Puasa

Tabel III.7 Karakter pada cerita Ayo! Puasa

No.	Tokoh	Profil	Keterangan
1.	Rio	Anak dari keluarga mapan usia 5 tahun	Ceria, aktif, ramah terhadap sesama, sedikit manja , mudah terpengaruh.
2.	Kiki	Teman sebangku Rio usia 5 tahun	Sholeh, pandai berbicara, cerdas.
3.	Bunda	Ibu Rio usia 27 tahun	Ibu yang sholehah, selalu member nasehat yang baik, sensitif (hatinya mudah tersentuh.

Ayo! Puasa memiliki tiga tokoh saja yaitu Rio, Kiki, Bunda.Semua tokoh yang ada memiliki satu tokoh protagonis yaitu Rio dan tokoh protagonisnya adalah Kiki dan Bunda, didalam cerita ini tidak memiliki peran antagonis.

- Karakter Alhamdulillah Aku Bersyukur

Tabel III.7 Karakter pada cerita Alhamdulillah Aku Bersyukur

No.	Tokoh	Profil	Keterangan
1.	Kinan	Anak keluarga mapan usia 6 tahun	Manja, kurang bersyukur, tapi baik hati, mudah tersentuh hatinya.
2.	Afif	Anak dari keluarga miskin usia 6 tahun	Soleh, penyabar, pandai bersyukur.
3.	Bunda	Bunda Kinan	Sabar, telaten, mudah tersentuh hatinya

Sama seperti cerita sebelumnya yaitu Ayo! Puasa, Alhamdulillah Aku Bersyukur memiliki 3 tokoh dengan latar belakang keluarga yang berbeda yaitu seperti Kinan dan Afif. Kinan merupakan anak yang berlatar belakang keluarga mapan dengan fasilitas yang terpenuhi dari makan hingga keperluan lainnya, sedangkan Afif merupakan anak yang berlatar belakang dari keluarga miskin tidak dapat terpenuhi segala fasilitas yang dibutuhkan tetapi dengan rasa bersyukurnya Afif tak pernah mengeluh dengan kekurangan yang ada pada keluarganya.

Itulah penjabaran dari karakter yang ada pada buku cerita ilustrasi.Berikut ini gambaran karakter dari cerita yang sudah dibuat:

a. Cerita Aku Sayang Abel

Aku sayang Abel merupakan cerita pembuka dari buku ilustrasi yang dibuat. Disini menceritakan Abel adalah seorang anak yang berasal dari Papua yang berpindah sekolah ke Bandung. Namun kepindahannya ternyata tidak semua anak suka kepada dirinya. Berikut ini para tokoh dari Aku sayang Abel:



a.Karakter Abel b. Karakter Ibu Guru c. Karakter Didit



d. Karakter Adit e. Karakter Hafidz

Gambar III.2 Aku Sayang Abel

Sumber: Data Pribadi

Pada gambar (a) dapat dijelaskan karakter Abel merupakan karakter dengan sifat protagonis dimana Abel adalah sosok yang ramah, penyabar dan murah hati.Pada gambar (b) merupakan karakter Ibu guru adalah karakter yang berperan tritagonis yaitu sebagai pihak penengah ketikata adanya pertengkaran yang terjadi pada Abel, Adit, Didit dan Hafidz juga membantu dalam menyelesaikan.Gambar (c) karakter dari Didit sebagai karakter antagonis dimana Didit sangat tidak suka dengan kehadiran Abel di lingkungan sekolahnya begitupun dengan sahabatnya yaitu Adit. Gambar (d) karakter Adit sebagai karakterantagonis sama seperti Didit bahwa Adit sangat tidak suka dengan kehadiran Abel dan kerap melakukan hal jahat kepada Abel sehingga Abel sakit hati. Terakhir yaitu gambar (e) yaitu karakter Hafidz merupakan karater tritagonis disini Adit sangat iba kepada Abel yang dijahati oleh kedua temannya yaitu Adit dan Didit lalu Hafidz menjadi pembela Abel dari kedua temannya tersebut.

b. Karakter Ayo! Puasa

Ayo puasa adalah cerita ke dua dari buku cerita ilustrasi. Ayo puasa bercerita tentang seorang tokoh Rio yang masih polos dan belum mengerti tentang apa itu arti puasa. Namun Rio memiliki teman dan ibunya yang membantu dalam mengajarkan ia dalam berpuasa. Berikur ini tokoh yang ada pada cerita ayo puasa:



a. Karakter Rio b. Karakter Kiki c. Karakter Bunda

Gambar III.3 Karakter Ayo! Puasa
Sumber: Data Pribadi

Pada gambar (a) yaitu karakter Rio dengan karakter protagonis dapat digambarkan bahwa karakter Rio adalah sosok anak yang polos dimana ia masih belum mengerti dengan ibadah puasa. Gambar (b) kaarter Kiki yaitu sebagai karakter tritagonis, Rio adalah teman dari Kiki yang merupakan karakter anak sholeh dan membantu Rio dalam menjelaskan tentang Puasa juga mengajak Rio dalam menjalankan ibadah Puasa.

c. Karakter Alhamdulillah Aku Bersyukur

Alhamdulillah aku bersyukur adalah cerita terakhir dari buku cerita ilustrasi. Menceritakan seorang anak perempuan bernama Kinan yang merupakan seorang anak yang masih manja sehingga membuatnya kurang bersyukur dengan keadaannya yang sebenarnya sangat berada. Namun disisi lain Kinan memiliki temannya yang ternyata dari kalangan kurang mampu yang bernama Afif. Kesederhanaan Afif membawa Kinan untuk sedikit demi sedikit berubah. Berikut tokoh-tokoh yang ada pada cerita terakhir:



a. Karakter Kinan b.Karakter Afif c. Karakter Bunda Kinan

Gambar III.4 Karakter Alhamdulillah Aku Bersyukur

Sumber: Data Pribadi

Pada gambar (a) adalah tokoh Kinan yang memiliki karakter yang manja sehingga membuat dirinya kurang peka dengan keadaan disekitarnya yang ternyata kurang mampu darinya dari segi materi. Gambar (b) adalah tokoh Afif yang merupakan tokoh memiliki karakter yang penyabar dan sholeh. Gambat (c) adalah tokoh bunda Kinan yang selalu sabar dalam mengahdapi Kinan yang manja dalam memilih-milih makanan dan sebagainya.

III.2.2. Tata Letak

III.2.3. Huruf

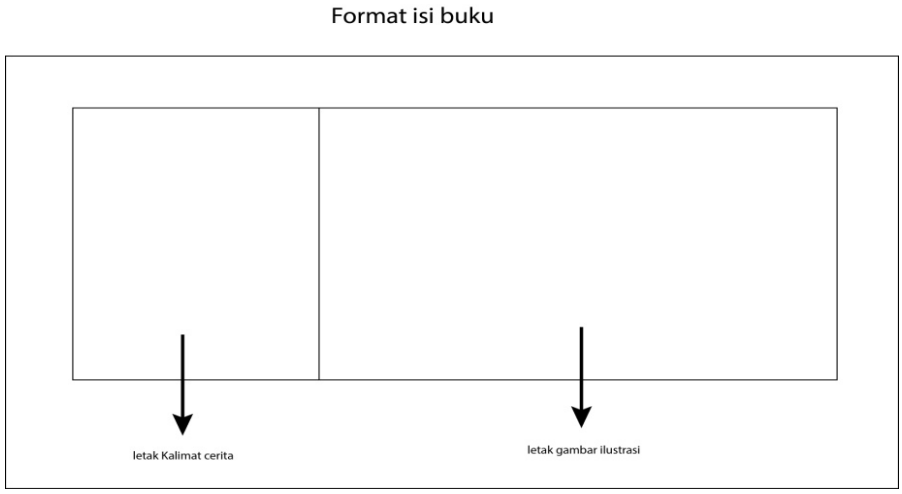
Pemilihan font sebelum digunakan memilih dari berbagai macam jenis font, karena desain yang dibuat secara manual maka dengan pemilihan dan pertimbangan dalam menerapkan font adalah tulisan yang desainnya manual. Font yang digunakan pada setiap isi cerita yaitu menggunakan font DJB Chalk It Up.



Gambar III.5 Print screen font DJB Chalk It Up

Sumber: Data Pribadi

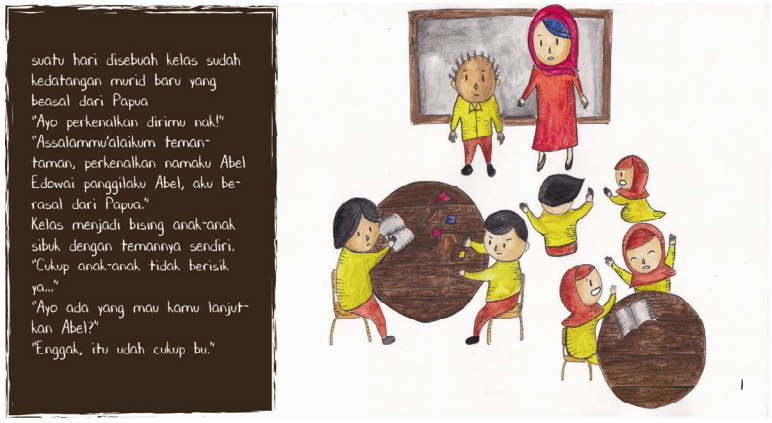
Berikut tata font yang akan diterapkan:



Gambar III.6 Penempatan Font

Sumber: Data pribadi

Berikut ini contoh penerapan font dalam tiap halaman isi cerita:



Gambar III.7 Penerapan dalam media

Sumber: Data pribadi

Font diletakkan di sebelah kiri dan setiap halaman pun konsisten menempatkan posisi teks di samping kiri. Pemilihan font juga harus memiliki keterbacaan yang baik karena jika bentuk font yang terlalu rumit tentu nantinya akan sulit untuk dibaca.

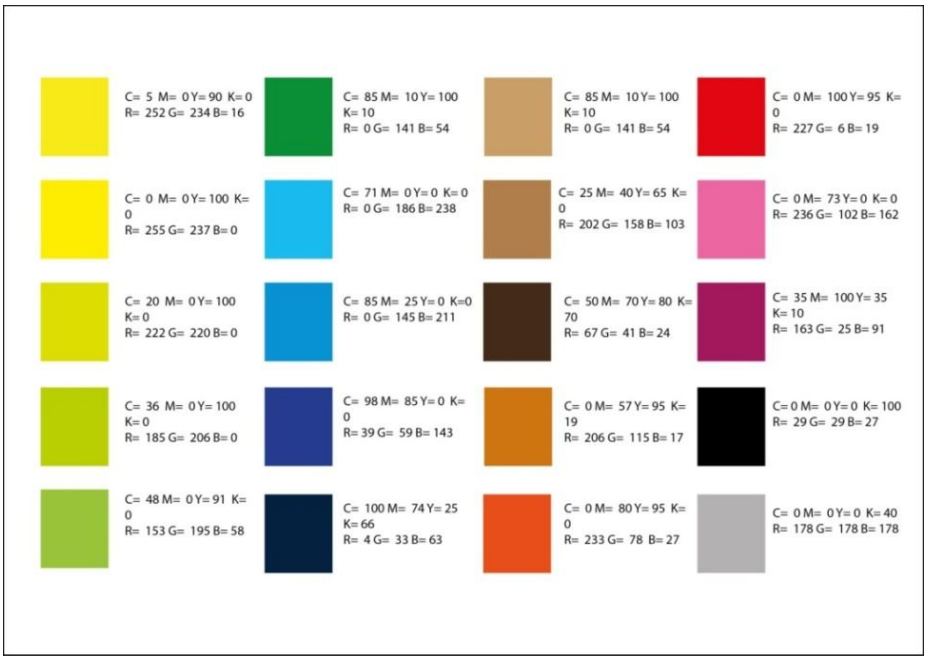
III.2.4. Warna

Eko (2008) "Warna mempunyai banyak kegunaan, selain itu warna dapat mengubah rasa, bisa juga mempengaruhi cara pandang, dan bisa menutupi ketadaksempurnaan serta dapat membangun suasana atau kenyamanan".
Media yang dibuat mengikuti teori warna dari Louis Prang atau teori warna Prang.

Teori ini ditemukan oleh Prang pada tahun 1876, adapun beberapa jenisnya yaitu meliputi:

a. *Hue*, Istilah ini digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna yaitu seperti merah, biru, hijau dan lainnya.
b. *Value*, merupakan dimensi kedua atau mengenai gelap terangnya warna. Contohnya seperti tinggkatan warna dari putih sampai hitam.
c. *Intensity*, sering disebut sebagai chroma, adalah dimensi yang berhubungan cerahnya warna atau suramnya dari suatu warna.

Berikut ini warna-warna yang digunakan dalam pembuatan buku ilustrasi pendidikan karakter dengan nuansa yang*full color*:



Gambar III.8 Tone warna
Sumber: Data pribadi

III.2.5. Ilustrasi

Ilustrasi dibuat buat manual dan bergaya anak-anak lalu dikonsep kedalam ilustrasi *woodcut* (teknik cukil kayu). Ilustrasi adalah proses penggambaran sebuah objek, baik itu berbentuk visual ataupun audio dan lainnya. Ejurnal (2013). Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, ilustrasi dibagi menjadi dua jenis yaitu ilustrasi audio dan ilustrasi visual. Ilustrasi audio berarti musik yang mengiringi suatu pertunjukkan sandiwara di pentas, radio atau musik yag melatari sebuah film. Sedangkan ilustrasi visual gambar yang dapat berupa foto atau lukisan untuk membantu memperjelas isi buku, karangan dan lainnya. Balai Pustaka (1996).



a. Elis grovie



b.Wild cartoon



c. Calender for kids

Gambar III.9 Studi visual, Tehnik ilustrasi
Sumber: pinterst (2016)

Pada media utama ini visual dibuat dengan manual dari mulai sketsa gambar hingga pewarnaan sesuai dengan referensi yang sudah didapatkan. Ilustrasi manual tentu memiliki kekurangan dan kelebihan. Kelebihan dari ilustrasi manual adalah kecepatannya untuk menumpahkan gagasan ke dalam goresan tangan kebebasan dengan media dan alat yang ada di alam. Dapat menggunakan alat seperti kuas, pensil dan lainnya sangat cocok untuk gambar yang natural seperti komik dan ilustrasi gambar dipengaruhi kepribadian dan emosi. Kekurangannya yaitu seperti penegrjaannya memakan waktu yang cukup lama dan segi produksinya relatif lama, sulit untuk duplikasi, butuh kecermatan dan hati-hati yang ekstra.



a. Wild cartoon *b. calender for kids*

Gambar III.10 Studi visual 2, tehnik gambar
Sumber: Pinterst (2016)

Menggunakan ilustrasi manual yang bergaya anak-anak karena sangat cocok untuk anak usia dini atau usia taman kanak-kanak, natural, sederhan serta lucu ketiga sifat itulah yang yang mewakili gambar pada karakter yang akan dibuat. Mendukung dengan suasana anak-anak yang ceria dan aktif.