BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

3.1 Khalayak Sasaran

Dalam strategi perancangan diperlukan khalayak sasaran agar efektif dan tepat. Secara definisinya McQuail & Windahl (1993) menjelaskan khalayak sasaran adalah "sebagai sejumlah besar orang yang pengetahuan, sikap dan perilakunya akan diubah melalui kegiatan kampanye". Berdasarkan definisi tersebut, menentukan khalayak sasaran harus mempertimbangkan pula masalah-masalah apa saja yang terjadi pada golongan khalayak tersebut. Maka ditentukan khalayak sasaran sebagai berikut:

● Demografis

Guillard dalam Iskandar (1994) mengungkapkan "demografi adalah sebagai ilmu yang mempelajari segala sesuatu dari keadaan dan sikap manusia yang dapat diukur yaitu meliputi perubahan secara umum, fisik, peradaban, intelektualitas, dan kondisi moral". Maka beberapa poin yang ditentukan sesuai dengan ilmu demografi dengan batasan sebagai berikut:

- Jenis Kelamin : Perempuan dan Laki-laki.
- Usia : 30 – 40. Dijadikan target skunder, pada usia ini merupakan kategori dewasa.

  7 – 12. Dijadikan target primer karena pada saat umur tersebut anak – anak masih mencontoh orang dewasa jadi perlu diberikan pengetahuan lebih mengenai *kleptomania.*
- Pendidikan : SD (Sekolah Dasar).
- Status Sosial : Menengah & menengah keatas.
- *Target User* : Anak sekolah yang dapat membaca & memahami gambar.
- *Target Market* : Orang dewasa yang mempunyai anak usia 7 – 12 tahun.

● Geografis

- Wilayah : Nasional.
- Tempat : Masyarakat daerah perkotaan (Bandung).

  SDM perkotaan yang padat.

  Masyarakat urban dengan akses yang lebih mudah.

● Psikografis

Media informasi ditujukaan kepada target sasaran yang memiliki sifat dan perilaku sebagai berikut:

- Orang tua berusia 30 - 40 tahun.

Menurut Vailant (1998), Masa *transisisi* usia sekitar 30 - 40 tahun, merupakan masa meninggalkan kesibukan pekerjan dan melakukan evaluasi terhadap hal yang telah diperoleh. Masa *konsolidasi* (30 – 40 tahun), yaitu masa konsolidasi karir dan memperkuat ikatan perkawinan.

Secara psikologis, Menurut Becker (1964) menyatakan bahwa pada usia ini tidak sedikit diantara mereka yang kurang mampu mencapai kematangan. Hal ini disebabkan karena banyaknya masalah yang dihadapinya dan tidak mampu mengatasinya. Masalah-masalah itu diantaranya kesulitan yang dialami setelah menikah, seperti mengurus anak dan memelihara keharmonisan keluarga.

- Orang tua yang cukup sibuk sehingga kurang memperhatikan anak-anaknya. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) arti kata sibuk yaitu "banyak yang harus dikerjakan" atau "penuh dengan kegiatan". - Anak-anak berusia 7 - 12 tahun.
- Anak-anak yang belum megetahui batasan dan arti kepemilikan.
- Anak-anak yang sedang sedang dalam masa pengembangan kata hati, moralitas, dan suatu skala nilai- nilai.

1. Consumer Insight

Menurut Amalia (2009) *consumer insight* adalah proses mencari tahu secara lebih *holistic* tentang latar belakang perbuatan, pemikiran dan perilaku seorang konsumen yang berhubungan dengan produk dan komunikasi iklannya. Studi lapangan dilakukan pada masyarakat perkotaan khususnya Bandung yang berusia 30 - 40 tahun yang ingin menjadikan ketepatan waktu menjadi salah satu kunci kesuksesan, informasi dan mencari hal – hal yang baru akan menjadi sebuah pembelajaran yang sesuai bagi target audiens. Wanita dan pria dewasa ini mengatakan informasi mengenai *kleptomania* cukup sulit untuk ditemukan dan jarang juga media yang mampu menjelaskan secara rinci, terutama apabila berbicara secara spesifik untuk *kleptomania*. Visual yang menyediakan informasi mengenai *kleptomania* juga kurang menarik, dan selalu membahas *kleptomania* secara umum. Jadi ketika masyarakat ditanya lebih spesifik mengenai informasi *kleptomania*, banyak khalayak sasaran mengatakan tindakan itu sama hal nya dengan tindakan pencurian biasa (kriminal murni).

2. Consumer Journey

Consumer journey merupakan memahami keadaan atau kondisi khalayak sasaran melalui proses kegiatan yang dilakukan. Hal ini bertujuan untuk menentukan penyampaian ide yang telah dibentuk kedalam media – media yang akan digunakan agar mendapatkan interaksi dan tersampaikan pada sasaran.

Kegiatan	Tempat	*Point Of Contact*
04.30 - 05.30 Bangun tidur, Cek *Handphone*, Sholat, masak, mandi, berpakaian.	Kamar Tidur, mushola/kamar, dapur, kamar mandi, kamar.	Alat tidur, Jam, *Handphone*, Alat sholat, Alat dapur, Alat mandi, Lemari pakaian.
05.30 - 06.00 Sarapan (kumpul keluarga), persiapan berangkat kerja.	Ruang makan, Kamar, Ruang santai keluarga.	Meja makan, Alat makan, Majalah, Koran, Pajangan.
06.00 - 06.30 Berangkat, perjalanan menuju tempat kerja.	Jalan	Poster, Banner, Kunci, *Sticker*.
07.00 - 11.00 Aktivitas dilokasi.	Tempat kerja.	*Laptop/PC*, Jam, Meja kerja, Pajangan, *Handphone*.
11.00 - 12.30 Istirahat, Cek *Handphone*, makan siang, mengobrol dengan teman kerja, sholat.	Kantin, Mushola.	Majalah, *Handphone*, *Mug*, Dompet, Alat sholat.
15.00 - 16.00 Perjalanan Pulang	Jalan	Poster, *Banner*, Kunci, *Sticker*.
16.30 - 18.00 Sampai dirumah, mandi, sholat, makan (kumpul keluarga).	Rumah, Kamar mandi, Mushola/kamar, Ruang makan, Ruang santai keluarga.	Alat mandi, Alat sholat, Alat makan, TV, Majalah, Pajangan.
18.30 - 21.00 Mengerjakan pekerjaan, sholat, nonton tv (kumpul dengan keluarga), Cek *Handphone*, tidur.	Ruang kerja, Ruang Santai keluarga, Kamar tidur.	*Laptop*/Komputer, Buku, Pajangan, Majalah, TV, *Handphone*, Alat tidur.

Tabel 3.1 *Consumer Journey*

3. Consumer & Point Of Contact Resume

Masyarakat kota Bandung yang berusia 30 – 40 tahun yang memiliki anak berusia 7 – 12 tahun dengan status sosial dari menengah keatas, disetiap waktu senggang akan meluangkan waktu untuk anak, istri/suami (keluarganya) dalam bentuk sekedar bercerita atau mengobrol satu sama lain (kumpul keluarga).
POC *(Point Of Contact)* digunakan dalam banyak kasus dimana informasi sensitif terhadap waktu dan ketepatannya penting, contohnya : Alat makan, alat tidur, pajangan, meja & kursi dan lain-lain.

3.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan merupakan cara yang ditetapkan untuk mencapai tujuan. Berdasarkan pada masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka didapatkan sebuah solusi yang bisa menjawab permasalahan tersebut dengan media yang telah dipilih berupa buku ilustrasi dengan tujuan memberikan informasi mengenai *kleptomania* pada anak yang dapat disampaikan dalam bentuk buku yang mencakup pengenalan mengenai ciri-ciri *kleptomania* pada anak secara ringan, rinci, menarik (arti kata menarik disini diambil dari Kamus Besar Bahasa Indonesia) yang berarti menyenangkan, mempengaruhi, atau membangkitkan hasrat untuk memperhatikan, dan mampu menjadi solusi mengenai permasalahan yang ada. Pilihan media buku merujuk pada khalayak sasaran yang telah ditentukan, membuat buku ilustrasi dapat mudah difahami dan dimengerti oleh anak-anak.

3.2.1 Tujuan Komunikasi

Media informasi berbentuk buku mengenai *kleptomania* pada anak dibuat bertujuan untuk mendeteksi tindakan *kleptomania* pada anak dengan cara mengenal ciricirinya, sebagai salah satu sudut pandang baru dalam menangani perilaku abnormal. Melalui buku ini diharapkan dapat menginformasikan mengenai cara-cara agar orang tua dapat mengenal, mengetahui, mendeteksi dan dapat mengambil langkah selanjutnya untuk menangani *kleptomania* pada anak yang belum banyak diketahui oleh para orang tua. Informasi yang ada bisa menjadi pilihan panduan dan juga wawasan bagi khalayak sasaran dalam mengenal dan mendeteksi *kleptomania* pada anak.

3.2.2 Pendekatan Komunikasi

"Komunikasi adalah proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada satu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka". (Rogers dalam Rustan dan Hakki, 2017). Agar informasi yang disampaikan dapat sesuai target, maka pendekatan komunikasi yang dilakukan menyesuaikan dengan khalayak sasaran, dalam media ini dewasa dengan rentan usia 30 - 40 tahun yang memiliki anak usia 7 - 12 tahun.

a. Tujuan komunikasi

Memberikan informasi khususnya cara deteksi awal mengenai *kleptomania* dengan cara pendekatan yang tidak jauh dari kehidupan sehari hari di lingkungan rumah. Dengan begitu anak – anak akan lebih mudah memahami dan mengerti.

b. Pendekatan komunikasi secara Verbal

Pendekatan verbal pada media informasi buku ini akan menggunakan bahasa Indonesia sesuai dengan khalayak sasaran yang merupakan orang Indonesia. Adapun bahasa asing yang digunakan untuk istilah-istilah yang tidak memiliki kata serapan. Bahasa pada konten media informasi buku adalah non formal / bahasa yang biasa digunakan sehari-hari, mengingat khalayak sasarannya adalah orang tua beserta anaknya.

c. Pendekatan komunikasi secara Visual

Pendekatan visual adalah faktor yang penting untuk menjadi daya tarik target audiens. Pendekatan visual yang akan digunakan adalah ilustrasi jenis kartun. Istilah kartun adalah penggambaran tentang sesuatu secara sederhana, atau dengan cara yang dilebih-lebihkan atau dipelesetkan dengan tujuan menghadirkan sesuatu dengan lucu (Marianto dalam Indarto. 1999). Selain itu, dengan menggunakan warna kontras juga akan menarik perhatian lebih bagi pembaca, tetapi tidak akan membuat pembaca lelah dan juga warna kontras akan lebih memberi kesan senang / ceria. Untuk tipografinya akan menggunakan huruf yang tipis agar anak anak tidak cepat lelah dalam membacanya. Karena objek penelitian berkaitan dengan orang tua dan anak, maka penyampaian pesan dengan buku ilustrasi lebih tepat dan orang tua akan lebih mudah untuk melibatkan anak karena anak-anak biasanya lebih tertarik dengan ilustrasi, Gagne (1970).

Mc. Luhan dalam Sadiman (2001) berpendapat bahwa media visual akan memperluas kemampuan manusia untuk merasakan, dan melihat dalam batas-batas jarak, ruang, dan waktu yang hampir tak terbatas lagi. Selain itu, menginformasikan dengan buku ilustrasi juga akan mudah diingat, karena melihat secara visual tidak akan membuat bosan, dan juga secara tidak langsung mengajarkan anak agar ada keinginan untuk membaca buku (tidak hanya bermain *gadget*).

3.2.3 Mandatory

Mandatory dari media buku informasi mendeteksi *kleptomania* pada anak ini bekerja sama dengan penerbit buku Mizan yang berlokasi di kota Bandung. Selain karena penerbit Mizan berlokasi di kota Bandung sesuai dengan target audiens yang telah ditentukan, Mizan *Production* juga selalu menerbitkan buku-buku ilustrasi untuk anak, buku-buku mengenai keluarga dan juga sering menggarap buku-buku *Parenting Education*.

3.2.4 Materi Pesan

Dengan melakukan wawancara sebelumnya, maka adanya masukan dari Dosen Psikologi Klinis disebuah Universitas di Bandung yaitu Anna Rozana, maka materi pesan yang akan disampaikan pada rancangan media informasi buku mengenai *kleptomania* pada anak yaitu:

1. Pengetahuan umum tentang *kleptomania.*

- Pengertian *Kleptomania.*
- Penyebab *Kleptomania.*
- Ciri-ciri Penderita *Kleptomania.*
- Penanganan lebih lanjut tentang *Kleptomania.*

2. Mengenal ciri-ciri anak yang mengidap *kleptomania.*

- Seringnya membawa pulang barang yang tidak dibutuhkannya dan terjadi secara terus menerus.
- Tidak mengambil barang yang bernilai tinggi yang dimana sebenarnya juga mampu untuk dibelinya.
- Terkadang barang yang di ambil itu tidak akan digunakan olehnya, hanya akan disimpan saja, mereka juga biasanya lupa terhadap barang yang sudah mereka ambil tersebut.
- Tidak memperhatikan keadaan sekitar ketika akan mencuri barang, apakah banyak orang atau sepi disekitarnya kalau sudah tidak mampu menahan dorongan untuk mengambil barang yang ada pasti akan diambilnya.
- Setelah mencuri terkadang muncul perasaan bersalah dan menyesal.
- Memiliki dorongan kuat mencuri barang yang belum tentu diperlukan.
- Merasa senang ketika mencuri.
- Merasa lega dan puas setelah mengambil barang milik orang lain.
- Dorongan untuk mencuri bisa muncul lagi secara spontan meskipun sebelumnya pernah menyesal.

3. Mendeteksi tindakan *kleptomania* pada anak.

- Lakukan pendekatan pada anak dengan cara mengajaknya mengobrol setiap hari hanya untuk sekedar menanyakan hal-hal apa saja yang telah dilakukannya pada hari itu.
- Usahakan memberi nasihat kepada anak agar anak tersebut selalu berkata jujur tentang apa saja yang telah dilakukannya setiap hari tanpa ada yang disembunyikan sedikitpun kepada orang tua nya.
- Periksa tas anak setiap pulang sekolah.
- Meminta pertolongan kepada guru di sekolah sebelum anak pulang sekolah untuk memeriksa tas dan mengosongkannya terlebih dahulu.

4. Cara menyikapi anak yang mengidap *kleptomania.*

- Lakukan pendekatan dengan halus saat akan membahas masalah tersebut.
- Jangan bertindak secara keras karena itu akan menambah beban emosional pada anak.
- Beritahu anak bahwa mereka tidak sendiri dan masalah mereka bisa diperbaiki.
- Tingkatkan kepedulian orang tua dengan sungguh-sungguh.
- Dekati anak tersebut tanpa menyalahkan atau menuduh.

3.2.5 Gaya Bahasa

Media Informasi buku *kleptomania* pada anak akan menggunakan gaya bahasa deskriptif. Deskriptif adalah bentuk tulisan yang berusaha memberikan perincian tentang sesuatu. Penulis berusaha untuk memindahkan kesan-kesan, hasil observasi, dan pengamatannya kepada paa pembaca. Dalam deskripsi ada imajinasi atau daya khayal. Tulisan deskriptif membuat para pembaca seolah-olah melihat langsung peristiwa atau sesuatu yang dibicarakan (Keraf, 1981).

3.2.6 Strategi Kreatif

Agar informasi yang terdapat dalam buku mengenai *kleptomania* pada anak dapat diterima oleh khalayak sasaran, maka konten maupun visual harus dikemas sesuai dengan khalayak sasaran dan dibuat secara menarik, arti kata menarik disini diambil dari KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) yang berarti menyenangkan, mempengaruhi, atau membangkitkan hasrat untuk memperhatikan, misalnya menonjolkan karakter ilustrasi agar pembaca tidak mudah bosan.

Informasi-informasi yang terbilang baru bagi khalayak sasaran harus bisa diterima dengan mudah bahkan diingat. Ilustrasi dan visual yang ditampilkan bisa menambah nilai estetika dari buku, sehingga tidak hanya untuk sekedar dibaca melainkan menjadi sebuah benda yang layak untuk dikoleksi. Pemilihan tata letak, huruf, dan juga warna yang dibuat menarik akan berperan dalam menambah daya tarik buku.

3.2.7 Strategi Media

Media yang digunakan untuk strategi media adalah buku bergambar yang berisikan pengetahuan-pengetahuan mengenai *kleptomania* pada anak. Informasi akan disampaikan dengan dikemas menjadi lebih menarik dan beda dari buku pengetahuan pada umumnya yang lebih kaku dalam menyampaikan pengetahuan. Buku pengetahuan bergambar ini dipilih sebagai media utama karena target audiens orang tua untuk membimbing anaknya dalam tahap mengembangkan pengetahuan mengenai *kleptomania.* Buku bergambar yang mengangkat tema mengenai *kleptomania* pada anak sangat jarang ditemui. Materi yang disampaikan sederhana sehingga informasi mudah dipahami oleh anak-anak. Adapun media pendukung yang digunakan dalam strategi perancangan media adalah sebagai berikut : a. Informasi

- *Flyer*

Media ini merupakan media yang luas dalam penyebarannya, walaupun lebih ke individu namun *flyer* bisa memberikan informasi cukup detail.

- Poster

Poster disertakan sebagai media pemberi informasi yang bersifat mengajak pada target audiens.

- *X-banner*

Media yang dapat memberikan informasi yang panjang dan lebih jelas yang bersifat mengajak.

b. Pengingat

- Poster Jadwal Pelajaran.

Poster jadwal pelajaran akan sering dijumpai anak-anak. Media ini bagian dari bonus ketika melakukan pembelian pada media utama.

- *Sticker*

Sticker media yang bisa dimana saja diaplikasikan, maka dari itu stiker salah satu media pendukung yang tepat untuk dijadikan media pengingat.

- Pembatas Buku

Bagi seorang yang gemar membaca, pasti sangat erat dengan pembatas buku yang selalu jadi pengingat dimana halaman terakhir dibaca. Pembatas buku didapatkan pada saat pembelian media utama.

3.2.7.1 Tinjauan Tentang Buku

Buku adalah sekumpulan kertas yang tercetak dan terjilid tanpa batasan jumlah halaman menurut Ensiklopedia Indonesia (1980,h.538) dalam arti luas buku mencakup semua tulisan dan gambar yang ditulis dan dilukis atas segala macam lembaran papirus, lontar, perkamen, dan kertas dengan segala bentuknya : berupa gulungan, dilubangi dan diikat dengan atau dijilid muka belakangnya dengan kulit, kain, karton dan kayu. Buku sangat berbeda dengan artikel, buku memiliki susunan yang lebih rinci. Sekalipun setiap penerbit berbeda- beda dalam memahami anatomi buku, namun pada dasarnya memiliki banyak kesamaan. Secara garis besar anatomi buku terbagi dalam 3 bagian pendahulu, isi naskah dan penutup.
Halaman pendahulu adalah halaman yang menginformasikan tentang buku halaman pendahulu terdiri dari :

1. Halaman pertama setelah *cover*
2. Halaman judul
3. Daftar isi
4. Halaman persembahan
5. Ucapan terimakasih
6. Pengantar
7. Sambutan

Isi naskah buku berisi pembahasan lengkap sebagai penjabaran dari judul, isi naskah terbagi dari beberapa bab, sub bab dan pasal yang dimaksudkan untuk memisahkan antara satu sub bahasan dengan sub bahasan yang lain. Penutup adalah halaman terakhir setelah halaman naskah. Halaman penutup umumnya terdiri dari:

1. Lampiran
2. Daftar pustaka
3. Indeks
4. riwayat hidup.

1.Copywriting

Headline : *Kleptomania* pada anak.

Sub headline : Mendeteksi terjadinya tindakan *kleptomania* pada anak.

2. Storyline

BAB 1 : Apa itu *Kleptomania ?*

- *Kleptomania* adalah sebuah kegemaran mencuri yang berlebihan. - *Klepto* itu bukan merupakan bawaan sejak lahir juga bukan merupakan warisan biologis.
- Tingkah laku *klepto* itu bisa dilakukan oleh individu yang memiliki penyakit *sikologis*.

BAB 2 : Kok bisa ya terjadi *Kleptomania ?*

- *Kleptomania* terjadi karena lingkungan sosial.
- Analisa mengenai kuat dan lemahnya penanaman nilai dapat dilihat dari jenis benda yang diambil, tempat ia mengambil dan cara ia mengambilnya.
- *Kleptomania* terjadi karena mental seorang individu tidak terbiasa untuk menunda keinginan dirinya, keinginan untuk mendapatkan kepuasan dengan cepat dan tidak memperdulikan perasaan orang lain yang akan kehilangan benda tersebut.

BAB 3 : Kaya gimana sih *Kleptomania* itu?

- Pengulangan mencuri benda-benda yang tidak dibutuhkan oleh individu yang bersangkutan atau kadang benda-benda itu diberikan untuk orang lain.
- Benda-benda yang diambil adalah benda-benda yang tidak mempunyai nilai, tidak berharga.
- Peningkatan dorongan secara terus-menerus sebelum mencuri.
- Timbul rasa senang ketika mencuri berhasil dilakukan.
- Proses mencuri tersebut tidak dimotivasi oleh rasa marah atau keinginan untuk balas dendam dan tidak disebabkan oleh delusi dan halusinasi.
- Perilaku tersebut tidak disebabkan oleh *conduct disorder, manic episode* pada gangguan *bipolar*, atau gangguan kepribadian antisosial.

- Orang *kleptomania* biasanya akan mengalami *stress* sebelum mengambil dan juga dia tidak mempunyai rasa bersalah.
- Umumnya penderita mampu membeli barang yang dia curi.
- Penderita akan merasa tegang saat melihat barang yang dia inginkan dan sesaat sebelum mengambilnya. Setelah berhasil ia akan merasa senang dan lega.
- Penderita mengambil barang secara spontan dan tanpa strategi serta langkah yang rumit, seringkali ia meninggalkan jejak dan jejak tersebut justru mengarah ke pelaku tunggal yaitu ia sendiri.
- Penderita tidak merasa bersalah setelah mengambil barang tersebut, bahkan ia akan berani memakainya didepan si pemilik asli, tetapi ada pula yang menyembunyikan atau malah mengembalikannya.

BAB 4 : Gimana ya caranya mengetahui kalau orang itu *Kleptomania ?*

1. Melakukan pendekatan pada anak dengan cara mengajaknya mengobrol setiap hari hanya untuk sekedar menanyakan hal-hal apa saja yang telah ia lakukan pada hari itu.
2. Usahakan memberi nasihat kepada anak agar anak tersebut selalu berkata jujur tentang apa saja yang telah ia lakukan setiap harinya tanpa ada yang ia sembunyikan sedikitpun kepada orangtuanya.
3. Memeriksa tas anaknya setiap pulang sekolah, misalnya:

- Jika orang tua menemukan barang-barang seperti mainan, alat tulis dan lain-lain di tas anaknya tetapi itu bukan miliknya maka tanyakan dengan cara baik-baik kepada anaknya darimana ia mendapatkan barang-barang tersebut.
- Setelah itu, jangan dulu berprasangka kalau anak itu memang mengidap *kleptomania*, lakukan hal yang sama terlebih dahulu pada esok harinya, jika kejadian seperti itu tidak terulang lagi, maka mungkin anak itu memang lupa mengembalikan barang milik temannya.
- Jika kejadian itu terulang kembali, misalnya makin banyak barang yang bukan miliknya yang ia bawa pulang kerumah, maka anda harus lebih waspada lagi, tetapi jangan dulu lagi berprasangka bahwa anak anda mengidap *kleptomania,* lakukan pengawasan terlebih dahulu kepada anaknya, pastikan dulu apakah semua barang-barang itu ia pakai atau ia mainkan? Jika memang barangbarang itu ia pakai atau ia mainkan, mungkin anak itu memang menginginkan barang itu tetapi ia tidak berani meminta

kepada orang tua sehingga akhirnya ia mengambil barang oranglain untuk dimilikinya.

- Lain lagi hal nya jika memang barang-barang yang ia bawa itu tidak ia pakai atau ia mainkan (hanya dibiarkan saja), maka sebagai orang tua harus memberi pendekatan yang lebih lagi seperti menasihatinya dengan cara baik-baik dan mengingatkan bahwa perbuatan yang dia lakukan adalah perbuatan yang tidak baik. Karena *kleptomania* juga memiliki kesamaan dengan mencuri karena ia mengambil barang orang lain meskipun kejadiannya tanpa sadar dilakukan.

4. Meminta pertolongan kepada guru di sekolah sebelum anak anda pulang sekolah untuk memeriksa tas dan mengosongkannya terlebih dahulu, lalu tanyakan pada anak tersebut apakah semua itu memang barang miliknya atau bukan. Hal ini mungkin akan sedikit memalukan bagi orang tua dan anak tersebut, tetapi hal ini akan sangat membantu dalam mengatasi masalah ini.

BAB 5 : Lalu apa yang harus kita lakukan ya supaya orang itu tidak melakukan tindakan *kleptomania* lagi ?

- Banyak para penderita *kleptomania* disebabkan oleh kurang dekatnya komunikasi antara anak dan orangtua. Lebih tegasnya orang tua harus memberikan suatu pemahaman tentang mencuri itu merupakan suatu tindakan yang salah / dosa.

- Berikan perhatian dan kasih sayang

  Anak bisa saja kehilangan teman dan dicap penjahat oleh orang lain yang tidak mengerti *kleptomania* yang dialaminya. Berikan perhatian dan kasih sayang kepadanya agar tidak membuatnya cemas dan kehilangan kepercayaan diri.

- Libatkan anak dalam kegiatan fisik

  Ajak anak berkegiatan fisik untuk mengalihkan perhatiannya ingin mencuri, seperti dengan berolahraga, berkebun, bersepeda bersama, dan sebagainya.

- Jika anak mengingikan sesuatu sebaiknya orangtua jangan langsung melarangnya, karena ini akan membuat anak akan nekat untuk mencuri. Misalnya saja anak ingin membeli mainan seperti temannya, namun orangtua melarang dengan keras. Sehingga anak mencari cara apa saja untuk memiliki mainan tanpa sepengetahuan orangtua.

- Biasakan anak bersikap jujur

  Mengajari sikap jujur yang paling efektif adalah memberi teladan. Orangtua, guru, pengasuh pertama kali harus memberi contoh sikap jujur kepada anak. Contoh, jika anak ingin mempunyai mainan, sementara orangtua tidak memiliki uang, katakan dengan perkataan yang santun bahwa ayah dan ibu belum punya uang untuk membeli. Tidak bijak kiranya anak dibujuk-bujuk, ditakut-takuti. Apalagi orangtua meminjam barang temannya tanpa sepengetahuan anak, lalu memberikan kepada anak dan mengatakan ini pemberian ayah atau ibu.
- Sikap tegas dalam menghormati hak milik orang lain

  Dalam bermain, anak perlu pengawasan. Pengawasan dalam arti kontrol. Jika anak memakai benda, mainan temannya, ia harus disadarkan segera bahwa itu milik temannya. Ia harus diajari menjaga, merawat dan mengembalikan setelah selesai. Jika terjadi kerusakan atau kehilangan, anak wajib diajari memperbaiki atau menggantinya.
- Tumbuhkan sikap *anti-kleptomania*

  Cara orangtua, guru, pengasuh harus konsisten memberi penguatan. Jika anak melanggar ia perlu mendapat sanksi yang proporsional. Jika melakukan hal yang baik, perlu mendapat *reward*. *Reward* tidak harus berupa pemberian barang, bisa pujian, ucapan *afirmatif* semisal, *"Nah, ini baru anak papa mama"*, *"Anak cerdas"* atau pujian yang positif lainnya.
- Berkonsultasi dengan ahlinya

  Konsultasi menjadi langkah pertama yang dapat Anda lakukan untuk membantu menangani *kleptomania* yang dialami anak.

3.2.7.2 Ilustrasi

Ilustrasi adalah lukisan atau gambar yang memiliki fungsi memperjelas atau memperindah sesuatu. Menurut Wirya, (1999) Ilustrasi adalah merupakan salah satu unsur yang penting dan sering digunakan dalam komunikasi sebuah buku, karna dianggap sebagai bahasa yang universal yang dapat menembus rintagan yang ditimbulkan oleh perbedaan kata kata. Ilustrasi sangat dekat sekali kaitannya dengan komik.

- Dalam pengertian umum, gambar-gambar dan foto-foto yang menyertai naskah dalam buku, majalah/media masa untuk lebih menjelaskan naskah tersebut.
- Dalam pengertian khusus yaitu ilustrasi diluar naskah maupun diantaranya juga berfungsi untuk menyemarakan halaman-halaman buku sebagai karya abstrak

yang mempunyai keindahan sendiri dengan kombinasi dengan huruf cetak yang dipakai. - Dengan pengertian yang lebih khusus dan historis dulu dipergunakan istilah iluminasi untuk gambar-gambar dan hiasan-hiasan yang keseluruhanya dikerjakan dengan tangan sebelum seni cetak ditemukan. Jadi ilustrasi adalah suatu upaya untuk memberikan penjelasan atau gambaran atas sesuatu dengan maksud membeberkan informasi yang terkandung didalamnya. Dalam hal ini Ilustrasi adalah gambar yang dihadirkan untuk memperjelas sesuatu yang bersifat tekstual. Grolier Multimedia Encyclopedia dikutip dari Wiratmo, (2009).

3.2.7.3 Jenis Ilustrasi

Ilustrasi mulai berkembang tidak hanya untuk pengiring teks saja namun ilustrasi memasuki bidang-bidang lainnya sehingga menjadi luas. bidang tersebut adalah sebagai berikut: (Muharrar, 2003, h.13).
Ilustrasi buku (merujuk pada ilustrasi yang dibuat sebagai pendamping atau penjelas teks pada buku). Adapun beberapa jenisnya antara lain :

- Ilustrasi *Vignette*

Sebagai pengisi dari sebuah cerita ataupun narasi, bisa disisipkan dengan gambar ilustrasi yang berupa vignette. *Vignette* merupakan gambar ilustrasi berbentuk dekoratif yang berfungsi sebagai pengisi bidang kosong dalam kertas narasi.



Gambar 3.1 Contoh Ilustrasi *Vignette*

Sumber: http://1.bp.blogspot.com/vignette.jpg

- Ilustrasi Karya Sastra

  Karya sastra berupa cerita pendek, puisi, sajak dan akan tampak lebih menarik bila membaca disertai dengan gambar ilustrasi. Fungsi gambar ilustrasi di sini memiliki tujuan untuk memberi penguatan dan mempertegas isi atau narasi di dalam materi.



Gambar 3.2 Contoh Ilustrasi Sastra

Sumber: http://3.bp.blogspot.com/ilustrasikarya.jpg

- Ilustrasi Komik

Gambar ilustrasi dalam bentuk komik terdiri atas rangkaian gambar yang saling melengkapi dan memiliki alur cerita. Bentuk komik bisa berupa buku maupun lembaran gambar singkat *(Comic Strip).*



Gambar 3.3 Contoh Ilustrasi Komik

Sumber: http://4.bp.blogspot.com/komik2.jpg

- Ilustrasi Karikatur

Gambar karikatur menampilkan berbagai karakter yang dilebih - lebihkan, unik, lucu dan terkadang mengandung kritikan dan sindiran. Objek dari gambar karikatur bisa diambil dari tokoh manusia ataupun hewan.



Gambar 3.4 Contoh Ilustrasi Karikatur

Sumber: http://1.bp.blogspot.com/ /karikatur.jpg

- Ilustrasi Kartun

Bentuk kartun bisa berupa tokoh manusia ataupun hewan yang berisikan cerita humor yang bersifat menghibur. Indonesia memiliki beberapa tokoh kartun seperti "Petruk dan Gareng" karya dari Tatang S. Penampilan gambar kartun bisa dilihat dalam bentuk hitam putih atau berwarna.



Gambar 3.5 Contoh Ilustrasi Kartun

Sumber: http://www.caradesain.com/ilustrasi-super-mario-bros.jpg

Buku ilustrasi menjadi populer dikalangan anak-anak karena mudah dimengerti dan dipahami oleh pembacanya. Dan pada umumnya anak anak menyukai buku bergambar.

3.2.8 Strategi Distribusi

Untuk lebih memudahkan penyebaran distribusi, terdapat di wilayah penyebaran meliputi toko buku yang telah mempunyai nama besar di Indonesia khususnya kotakota besar. Toko buku yang telah terkenal seperti Gramedia menjadi target pendistribusian buku pengetahuan *kleptomania* pada anak. Wilayah penyebaran tersebut sebagian besar adalah tempat dimana target biasa mencari atau membeli buku dan sekolah.

Media		Maret				April				Mei			
Media Utama													
a	Buku Ilustrasi Mendeteksi *Kleptomania* Pada Anak												
Media Pendukung													
Media Informasi													
a	Flyer												
b	Poster												
Media Pengingat													
a	Gantungan Kunci												
b	Stiker												
c	Tempat Pensil												
d	Pembatas Buku												
e	Tas Sekolah												

Tabel 3.2 Strategi Distribusi Media Sumber
: Dokumentasi Pribadi

3.3 Konsep Visual

Dalam sebuah media informasi yang menarik dan informatif, konsep visual sangat memegang peranan penting. Konsep visual dalam buku pengetahuan mengenai *kleptomania* pada anak ini menggunakan gaya ilustrasi pribadi dengan menggunakan teknik komputerisasi berbasis vektor dengan gaya karikatur agar anak-anak lebih mudah tertarik dan memahami. Dan pewarnaan mengacu pada desain yang dikeluarkan *Google*. Dalam buku ini akan menampilkan contoh perilaku tindakan *kleptomania* , khususnya benda-benda yang tidak terlalu berharga dan tidak terlalu dibutuhkan yang berada di lingkungan rumah ataupun sekolah dan beberapa lokasi. Berikut ini contoh konsep visual buku ilustrasi :



Gambar 3.6 Bahan Studi Visual

Sumber: https://2.bp.blogspot.com/

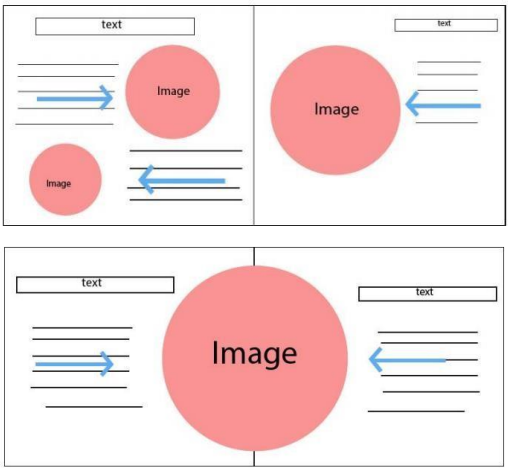
3.3.1 Format Desain

Buku *Kleptomania* pada anak akan dibuat dengan ukuran 200 mm x 200 mm dengan format persegi. Dengan bentuk buku yang lebih berbentuk persegi membuat lebih nyaman dalam membaca dan melihat visual serta menjadi buku pengetahuan yang berbeda dengan buku pengetahuan pada umumnya serta agar lebih mudah dibawa oleh anak-anak.

3.3.2 Tata Letak *(Layout)*

Tata letak yang baik berfungsi sebagai salah satu kenyamanan untuk pembaca, juga membuat elemen visual dan verbal menjadi lebih komunikatif. Format tata letak buku *kleptomania* pada anak ini berisikan 60% visual dan sisanya adalah tulisan mengenai materi.

Adapun tata letak buku ilustrasi tersebut sebagai berikut :



Gambar 3.7 Tata letak buku ilustrasi dan cara membacanya

Sumber: Dokumentasi pribadi

3.3.3 Tipografi

Untuk tipografi digunakan *font* digital yang gratis. Penggunaan *font* yang baik dapat juga membuat kesan terhadap karya yang dibuat. Ukuran, warna, dimensi, serta bentuk akan memberi kesan yang berbeda-beda. *Font* yang digunakan adalah jenis huruf yang biasa digunakan untuk anak-anak, jenis huruf yang terlihat santai, tidak tegas dan juga nyaman saat membaca cerita. Berikut adalah jenis-jenis *font* yang digunakan: Berdasarkan informasi dari artikel *Typography for Children* (seperti dikutip www.itcfonts.com), ada beberapa hal yang harus diperhatikan pada pemilihan *typeface* untuk anak-anak. Beberapa hal yang perlu dihindari adalah penggunaan *typeface* yang bersifat *expanded* (lebar) karena akan mempersulit pengenalan kata bagi anak-anak. *Typeface* yang terlalu tipis atau terlalu tebal juga akan mengganggu keterbacaan. Ukuran teks yang lebih besar juga lebih mempermudah keterbacaan bagi anak-anak.

3.3.3.1 Tipografi Judul

Tipografi yang digunakan dalam judul buku mendeteksi tindakan *kleptomania* pada anak adalah "Mickey" untuk tulisan "Mendeteksi Kleptomania Pada Anak". *Font* "Mickey" adalah *package* dari *Disney Minnie* dan di *download* secara gratis di situs https://www.dafont.com



Gambar 3.8 Tipografi Judul Buku

Sumber : Dokumentasi Pribadi

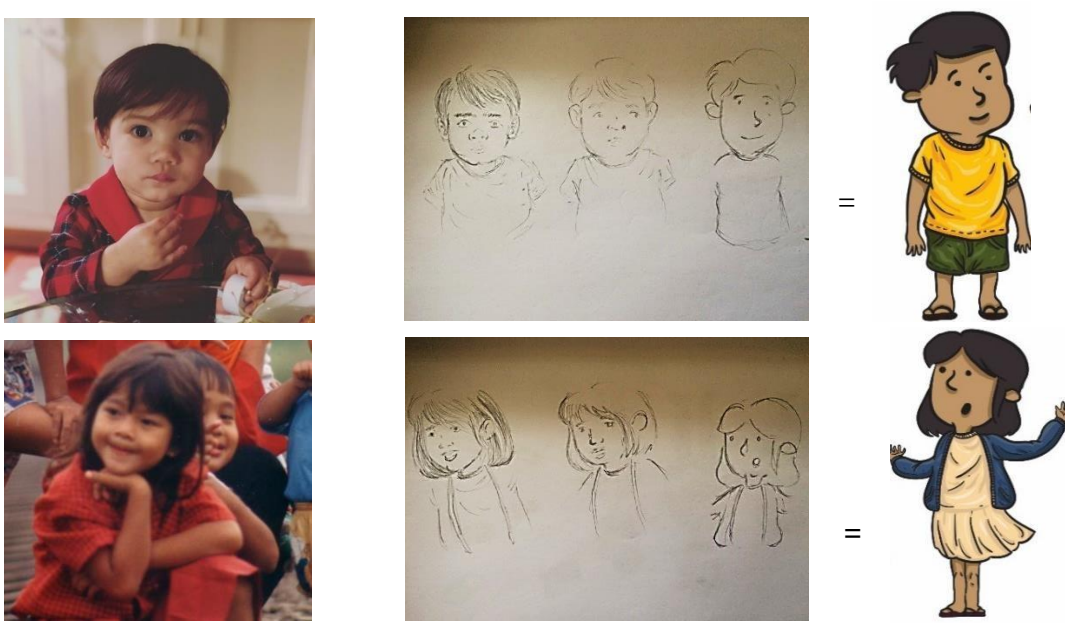
3.3.3.2 Tipografi Isi Buku

Pada bagian isi, *font* yang digunakan adalah "KG Lego House", jenis *font* yang memiliki karakter ramping untuk sebuah materi dan juga cocok untuk anak-anak sehingga anak-anak tidak cepat lelah ketika membaca. *Font* "KG Lego House" di *download* secara gratis di situs https://www.dafont.com



Gambar 3.9 Tipografi untuk Isi Buku Sumber:
Data Pribadi

3.3.4 Studi Karakter



Didalam buku ilustrasi ini terdapat 4 karakter yaitu Nathan, Ajeng (Kakak Nathan) Ibu dan Ayah Nathan. Ibu dan ayah Nathan adalah orang tua yang sangat ramah dan baik hati yang selalu memperhatikan anaknya dengan sungguh-sungguh sehingga Nathan dan Ajeng sangat sayang dan selalu menurut kepada apa yang dikatakan oleh kedua orang tua nya. Ibu Nathan memakai baju seperti itu diambil dari *fashion* kebanyakan ibu-ibu khususnya di daerah Bandung, dan untuk Ayah Nathan juga memunculkan seorang karakter ayah yang berwibawa sekaligus penyayang pada anaknya. Sedangkan untuk Nathan, Nathan adalah anak yang pintar, akan tetapi ia sedikit pemurung atau bisa dibilang sedikit *introvert*, sejauh ini ia belum mengetahui tentang batasan kepemilikan apakah barang-barang yang bukan

miliknya bisa ia ambil atau tidak, Nathan divisualisasikan selalu menunjukan ekspresi wajah murungnya, ia digambarkan sebagai anak laki-laki kecil yang pintar tapi sedikit pemurung. Sedangkan untuk Ajeng, ia digambarkan dengan memiliki potongan rambut pendek dan berponi yang menggambarkan bahwa ia anak yang ceria, jauh berbeda dengan Nathan.

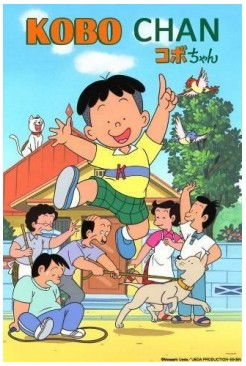


Gambar 3.10 Tokoh Karakter Utama

Sumber : Dokumentasi Pribadi

3.3.5 Studi Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan pada buku ilustrasi adalah gaya ilustrasi karikatur yang menggunakan teknik komputerisasi berbasis vektor dengan gaya yang lucu agar anak-anak lebih tertarik dan mudah memahaminya. Dan pewarnaan mengacu pada desain *cartoon* anak yang dikeluarkan oleh Negara Jepang yaitu KoboChan.



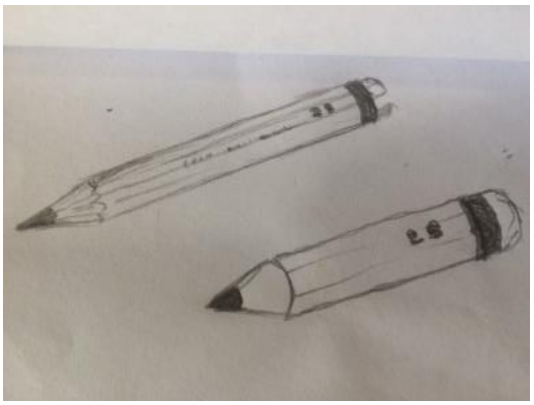
Gambar 3.11 Studi Ilustrasi

Sumber: http://img1.ak.crunchyroll.com/ full.jpg

3.3.5.1 Studi Gambar Properti

Properti yang digunakan dalam buku *kleptomania* pada anak ini adalah bendabenda yang berhubungan dengan barang-barang kecil yang sering dijumpai disekitar, khususnya barang yang tidak terlalu bernilai tinggi.
Properti-properti sebagai berikut :





Gambar 3.12 Studi Properti Sumber
: Data pribadi

3.3.6 Warna

Warna merupakan salah satu elemen yang sangat penting dalam sebuah perancangan buku ini. Warna dapat dikategorikan sebagai alat untuk memperkuat pesan yang akan disampaikan. Karena target audiens merupakan orang tua dan anak-anak, maka warna dalam buku ilustrasi tentang *Kleptomania* pada anak ini memilih warna yang kontras. Teknik pewarnaan menggunakan teknik digital menggunakan komputerisasi berbasis vektor. Mode warna yang dipakai adalah CMYK karena mode warna tersebut digunakan untuk media yang dicetak menggunakan pigmen warna. Contoh warna yang dipakai adalah sebagai berikut:



Gambar 3.13 Studi Warna

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Menurut Surianto, rustan (2009, hal.73) arti warna tersebut adalah:
- Jingga : energi, keseimbangan, antusiasme, flamboyan, kesenangan, agresi, menonjol, emosi berlebihan, peringatan, bahaya, hasrat.
- Orange : gembira, bahagia, optimis, idealisme, harapan, sakit, takut, bahaya, tidak jujur, lemah, feminim, bergaul, persahabatan, kematian, berani.
- Hijau : kecerdasan tinggi, masa muda, lingkungan hidup, murah hati, agresi, dingin, malu, sakit, tulus, pembaruan, pertumbuhan, kesehatan, kesimbangan, harmoni, stabil, tenang, kreatif.
- Ungu : spiritual, misteri, bijaksana, pencerahan, menonjol, berlebihan, tidak senonoh, kebingungan, harga diri, kehalusan.