BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Menentukan sasaran khalayak harus disesuaikan untuk kepentingan target khalayak sasaran agar pesan dan informasi dapat tersampaikan, begitu pula dengan dongeng Kelinci Bulan. Untuk target audienc perancangan informasi Legenda Kelinci Bulan ini adalah sebagai berikut:

- **Demografis**

1. Sasaran Primer

   Usia: 6-8 tahun.

   Usia 6-8 tahun adalah masa saat anak mulai menyukai buku dongeng dan tetapi belum begitu lancar saat membaca, sehingga membutuhkan bantuan dari orangtua.

   Status sosial: Menengah ke atas.

   Penentuan kalangan menengah atas ini didasari oleh banyaknya ketidak mampuan orangtua pada kalangan ini untuk menciptakan media pengajaran sendiri karena kesibukan dan kepadatan jam kerjanya. Selain itu biaya produksi dan penjualan media yang dirancang yang ternilai mahal.

   Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan

- **Geografis**

  Target khalayak berdasarkan geografis mencangkup anak-anak dan orangtua anak yang berada di Indonesia.

  Wilayah: Indonesia.

  Iklim: Tropis.

- **Psikografis**

  Anak-anak yang masih dalam tahap perkembangan, sehingga dapat membangkitkan daya imanjinasi dalam cerita sehingga bisa turut membayangkan hadir dalam cerita.

  Dan anak-anak yang dalam proses belajar dari taman kanak-kanak dan belajar memahami cerita melalui cerita bergambar.

2. Sasaran Sekunder

- Sasaran : Laki-laki & Perempuan
- Status : Orangtua
- Usia : 25 Tahun keatas
- Kelas Sosial : Kalangan menengah ke atas.

Orangtua yang memiliki anak usia 6-8 tahun. Hal ini dikarenakan pentingnya peran orangtua dalam berkontribusi dalam penyampaian pesan kepada anak-anak. Dan itu juga keputusan pembelian produk dan konsumsi untuk anak merupakan keputusan dari orang tua anak.

- ***Consumer Insight***

  Consumer insight adalah proses mencari tahu secara lebih mendalam, tentang latar belakang perbuatan, pemikiran dan perilaku seorang konsumen yang berhubungan dengan produk dan komunikasi iklannya (Maulana, 2009, h 1). Untuk informasi Dongeng Kelinci Bulan ini ditunjukan untuk orang tua yang sudah mempunyai anak dan memiliki ketertarikan terhadap dongeng, dan yang tidak hanya mengenalkan dongeng lokal adapun *insight* dari khalayak sasaran:

  1. Hanya sekedar mengetahui Dongeng Kelinci Bulan.
  2. Menganggap ada seekor kelinci dibulan.
  3. Menganggap semua dongeng kelinci itu sama.

  Dengan adanya sikap-sikap tersebut maka buku dongeng mengenai informasi Kelinci Bulan ini cocok dengan khalayak sasaran.

- ***Consumer Journey***

  Consumer journey adalah rangkain kegiatan sasarang yang dituju serta dinilai potensial untuk mempengaruhi khalayak sasaran berdasarkan titik yang sering dijumpai dan benda-benda apa saja yang disekitarnya. Dari segi kegiatan yang biasa dilakukan oleh anak-anak usia 6-8 tahun mulai dari bangun tidur, bersekolah, kegiatan dirumah, sampai menjelang tidur. Berikut adalah tabelnya:

Tabel III.1 *Consumer Journey*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Waktu	**Kegiatan**	***Point of Contact***
05.00	Bangun tidur, Sholat	Bantal, guling, selimut, jam dinding, sendal kamar
05.30	Mandi	Sikat gigi, handuk, tempat sabun
06.00	Berpakaian	Lemari, laci
06.30	Sarapan	Piring, mug, sendok, garpu
07.00	Berangkat sekolah	Tas, *tumbler*, sepatu, jam tangan
07.30	Berada di sekolah	Alat tulis, alat warna, buku
12.00	Sholat	Alat ibadah
14.00	Pulang sekolah	Payung, gantungan kunci.
15.00	Istirahat dirumah, makan	Televisi, permainan, sendal, kaos, piring, mug, sendok, garpu
15.30	Sholat	Alat ibadah
17.00	Mandi	Handuk, sikat gigi, tempat sabun
18.00	Sholat, makan malam	Alat ibadah, piring, mug, sendok, garpu
19.00	Waktu keluarga, sholat	Bantal, hiasan rumah, jam dinding, alat ibadah
20.00	Tidur	Lampu tidur, bantal, baju tidur, buku cerita

Dalam tabel ini dapat diketahui bahwa ada banyak benda yang ditemui dari pagi hari hingga malam hari sehingga cocok untuk dijadikan media pendukung untuk pengingat mengenai informasi Kelinci Bulan. Sedangkan untuk *point of contact* yang dimiliki adalah benda yang sering dijumpai saat melakukan kegiatan di sekolah seperti *tumbler*, gantungan kunci, stiker dan juga baju yang biasa digunakan sehari-hari.

Resumekan *point of contact* yang dimiliki *consumer*

III.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan sendiri merupakan suatu cara untuk mencapai tujuan dengan baik kepada khalayak. Dari strategi perancangan informasi ini, hal yang perlu diperhatikan dapat menyampaikan sebuah informasi, tentunya dengan membuat perancangannya terlebih dahulu.

Dan tentunya dalam pembuatan media ini harus memenuhi kriteria khalayak yang merupakan anak-anak.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari perancangan ini adalah untuk memperkenalkan Legenda Kelinci Bulan yang merupakan salah satu dongeng yang ada di Jepang agar masyarakat bukan hanya mengetahui dongeng lokal saja melalui media informasi, tetapi dongeng dari luar juga. Melalui cerita ini dapat menyampaikan pesan moral kehidupan melalui media dongeng fabel yang mencerminkan budi pekerti yang baik kepada anak yang dikemas menjadi media dongeng yang baru yang dipadu padankan dengan lokal.

Dan cerita ini juga dapat dilihat bahwa sifat dari karakter kelinci dari dongeng ini berbeda dengan karakter kelinci pada umumnya yang bersifat cerdik dan licik.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain. Pendekatan komunikasi ini adalah agar bisa menyampaikan pesan dengan baik dan efektif, melalui pendekatan verbal dan pendekatan visual yang tentunya disesuaikan dengan target khalayak sasaran.

1. Pendekatan visual

   Target dari perancangan ini lebih di khususkan untuk anak-anak yang disampakan dari orangtua. Anak-anak kecil biasanya menyukai warna-warna yang cerah seperti merah, biru, hijau, kuning, orange dan sebainya, dan juga anak kecil menyukai gambar-gambar yang lucu. Visual yang akan digunakan untuk dongeng kelici Bulan ini adalah melalui ilustrasi gambar vektor yang karakter gambar pada dongeng anak pada umumnya.

1. Pendekatan verbal

   Pendekatan verbal merupakan penekatan yang dilakukan secara tertulis atau lisan. Bahasa yang digunakan dalam perancangan informasi ini menggunakan Bahasa Indonesia nonformal atau bahasa sehari-hari yang mudah dipahami oleh anak. Karena agar isi dari dongeng Kelinci Bulan ini dapat tersampaikan dengan baik maka bahasa yang diguakannya pun bahasa-bahasa yang mudah dipahami oleh anak, dan juga bahasanya bisa

disesuaikan dengan karakter yang ada dalam dongeng Kelinci Bulan ini juga, maka dari itu bahasa yang digunakan adalah bahasa yang non-baku.

III.2.3 *Mandatory*

Mandatory adalah sebagai lembaga atau perusahaan yang berperan sebagai pemberi mandat atau pihak yang terkait dalam perancangan. Pihak yang menjadi *mandatory* dalam perancangan ini adalah Gramedia yang beroperasi sebagai toko buku yang tersebar di Indonesia. Selain itu Gramedia merupakan toko buku yang menyediakan aneka buku, salah satunya seperti buku dongeng anak-anak yang terjual banyak di Gramedia.



Gambar III.1 Logo Gramedia

Sumber:

https://www.terminalhrd.com/public/images/article/actual_size/fc9bf78316f0a4198fd6ba852ef60f76.jpg (Diakses pada 29/06/2018)

Impian Studio merupakan penerbit buku yang memproduksi banyak buku berbasis *pop-up book*, impian Studio merupakan pertama yang mulai merilis *pop-up book* di Indonesia.



Gambar III.2 Logo Impian Studio

Sumber: https://cf.shopee.co.id/file/ac55c12b2d1ac5e0c89cd46bfb33f2a5

(Diakses pada 09/07/2018)

III.2.4 Materi Pesan

Dongeng-dongeng fabel selalu memiliki pesan moral yang baik tersurat maupun tersirat. Konten dongeng pada perancangan ini pun dirancang agar mengandung beberapa pesan yang dapat di ambil hikmahnya oleh khalayak. Sebagai sesama mahluk hidup harus saling tolong menolong, baik sesama itu manusia terhadap sesama atau pun hewan.

Selain pesan-pesan yang menjurus ke pesan moral, perancangan ini juga difokuskan kepada karakter-karakter yang ada dalam cerita ini.

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan dalam perancangan media informasi ini pada umumnya menggunakan bahasa yang ringan yang mudah dipahami oleh anak-anak sebagai sarana pembelajaran juga, sehingga anak pun akan mudah memahami apa yang disampaikan dengan gaya bahasa deskriptif. Dalam perancangan ini menggunakan bahasa *story telling* yang disampaikan oleh orangtua kepada anak secara naratif. *Story telling* adalah teknik penyampaian cerita yang diambil dari sudut pandang orang ketiga. Kegunaan *story telling* ini agar pendengar bisa menyimak cerita yang disampaikan melalui teks, gambar dan juga suara orang yang menceritakan.

III.2.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang digunakan adalah mengemas nilai-nilai yang menarik yang ada dalam dongeng Kelinci Bulan dan berpotensi untuk dipublikasikan. Dan juga menggunakan teknik 3 dimensi yang mudah dicerna dalam penyampaian nilai-nilai moral yang terkandung cerita ini yang dibuat menjadi sebuah buku cerita berbentuk *pop-up book* sehingga dapat memudahkan anak dalam menangkap cerita dan menambah ketertarikan anak melalui sudut pandang orang ketiga yaitu orang yang menceritakan. Dalam pembuatan media informasi ini memiliki beberapa tahap diantaranya pembuatan sinopsis, *storyline*, dan *storyboard* sebagai berikut.

- Sinopsis

  Media informasi ini menceritakan tentang Legenda Kelinci Bulan dari Jepang. Cerita dan informasi yang diambil ini merupakan cerita dari masyarakat Jepang yang konon mempercayai adanya seekor kelinci yang tinggal di Bulan bersama seorang Dewa. Dalam media cerita ini dikemas kembali penambahan cerita dan karakter sehingga cerita ini dapat dipadukan dengan budaya lokal Indonesia untuk menambahkan konflik masalah yang ada dalam cerita, seperti:

- *Storyline*

  Storyline merupakan urutan dari awal hingga akhir pada sebuah cerita yang berisi mengenai konten cerita di tiap babak. *storyline* berisikan alur, latar, dan segala hal yang terjadi pada tiap babak halaman, namun hanya berupa tulisan belum ke arah visualisasi. Adapun *storyline* yang dibuat seperti berikut.

Legenda Kelinci Bulan

- *Scene 1*

  Pada suatu hari, disuatu desa ada 2 orang anak yaitu rian dan dini yang sedang bermain bersama, saat asik bermain dari kejauhan mereka melihat ada ali yang sedang mengolok-olok cecep yang sedang berjualan.
- *Scene 2*

  Rian dan dini pun menghampirinya anak-anak itu, mereka pun membela cecep yang berjualan itu, dan ali pun masih saja mengolok-ngolok cecep yang sedang berjualan itu. Tiba-tiba kakek udin tidak sengaja lewat, dan melihat pertengkaran anak-anak itu lalu bertanya kenapa mereka bertengkar, rian dan dini pun memberitahu apa yang terjadi kepada kakek udin.
- *Scene 3*

  Kemudian kakek udin pun mengajak anak-anak itu untuk mendengarkan sebuah cerita yaitu Legenda Kelinci Bulan di sebuah taman.

- *Scene 4*

  Pada zaman dahulu kala, ada 3 ekor hewan yang bersahabat baik, hewan itu adalah monyet, kelinci dan rubah.

- *Scene 5*

  Namun, suatu ketika ada seorang Dewa yang melihat persahabatan ketiga hewan ini dan ingin tahu siapa diantara ketiga hewan ini yang memiliki hati yang paling baik.

- *Scene 6*

  Kemudian Dewa Bulan pun turun menuju hutan di mana ketiga hewan itu tinggal dan menyamar menjadi seorang pengemis. Dewa itu pun berpura-pura mengemis kepada ketiga hewan itu, melihat pengemis tersebut, ketiga hewan itu pun merasa kasihan.

- *Scene 7*

  Kemudian ketiga hewan itu pun berpencar untuk mencari makanan yang bisa mereka berikan kepada pengemis itu. Tak lama, sang monyet kembali dengan membawa buah-buahan, kemudian rubah pun datang dengan membawa seekor ikan besar. Namun sang kelinci pun merasa sedih karena tidak dapat memberikan makanan apapun kepada sang pengemis.

- *Scene 8*

  Kelinci pun merasa sedih karena tidak bisa memberi makan pengemis. Namun, tiba-tiba sang kelinci mendapatkan sebuah ide yang sangat bagus.
  Lalu, sang kelinci pun meminta tolong kepada teman-temanya untuk mencari kayu bakar dan dibuatkan api. Mereka pun melakukan apa yang diminta oleh sang kelinci.

- *Scene 9*

  Tak lama kemudian api pun menyala, kemudian kelinci pun berkata kepada sang pengemis bahwa dia tidak memiliki apa pun untuk diberikan, namun sang kelinci pun berkata bahwa dia akan masuk ke dalam api itu, dan bila sekiranya sang kelinci sudah matang maka pengemis pun bisa memakannya. Pengemis itu pun mencegahnya kemudian memberitahukan identitasnya sebenarnya yang merupakan seorang Dewa penjaga Bulan.

- *Scene 10*

  Melihat ketulusan sang kelinci, Dewa pun membawanya ke Bulan sebagai penghargaan untuk apa yang telah dilakukan sang kelinci kepadanya. Sejak saat itu, kelinci tinggal bersama sang Dewa. Ia melayani sang Dewa dan mengawasi bumi dari kejauhan. Bila monyet dan rubah merindukan sahabatnya, mereka memandang Bulan di langit untuk melihatnya. Dan bila Bulan purnama tiba akan terlihat si kelinci yang sedang membuatkan mochi untuk sang Dewa.

- *Scene 11*

  Cerita pun selesai, kemudian kakek pun memberitahu anak-anak bahwa jangan saling bertengkar dan sebagai sesama mahkluk hidup harus saling tolong-menolong. Seperti cerita tadi ketiga hewan itu saja bisa bersahabat walaupun mereka hewan-hewan yang berbeda dan mereka mau menolong mahkluk hidup lainnya

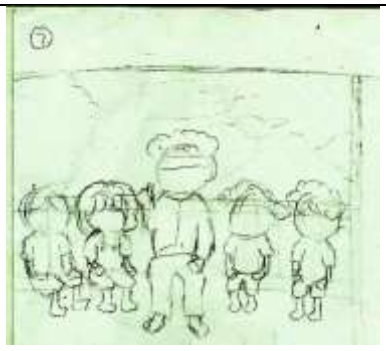
  Lalu anak-anak itu pun saling meminta maaf, dan mereka pun membantu cecep yang sedang berjualan tadi.

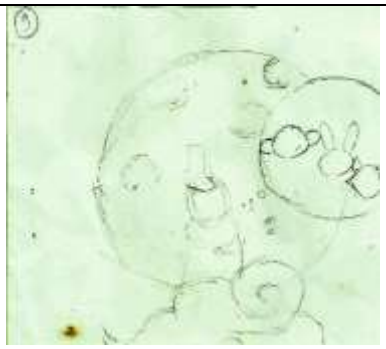
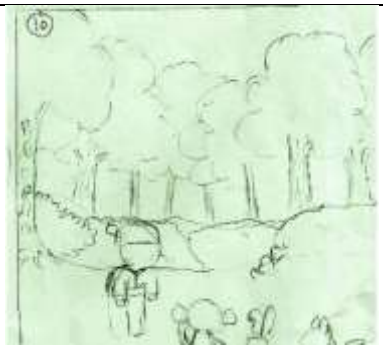
- *Storyboard*

  Storyboard merupakan tahap yang berkaitan dengan *storyline*. Konten yang ada pada *storyboard* pada dasarnya sama dengan *storyline* hanya saja dalam *storyboard* telah dituaikan ke dalam bentuk visual, namun hanya sebatas sketsa beserta keterangan yang berkaitan dengan gambar dan berurutan dari awal, klimaks hingga antiklimaks yang dicantumkan dalam format tiap babak atau *scene*. *Storyboard* memiliki fungsi sebagai gambaran atau acuan saat membuat suatu cerita. *Storyboard* ini berisi tentang hal-hal yang akan dibuat cerita mulai dari gestur, penggambaran karakter, latar waktu dan tempat hingga objek-objek berkaitan yang akan ada di dalam cerita.

Tabel III.2 *Storyboard*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

No	*Storyboard*	Keterangan
1		Pada suatu hari, di sebuah desa ada 2 orang anak yaitu rian dan dini yang sedang bermain bersama, saat asik bermain dari kejauhan mereka melihat ada ali yang sedang mengolok-olok cecep yang sedang berjualan
2		Rian dan dini pun menghampirinya anak-anak itu, mereka pun membela cecep yang berjualan itu, dan ali pun masih saja mengolok-ngolok cecep yang sedang berjualan itu. Tiba-tiba kakek udin tidak sengaja lewat, dan melihat pertengkaran anak-anak itu lalu bertanya kenapa mereka bertengkar, rian dan dini pun memberitahu apa yang terjadi kepada kakek udin
3		Kemudian kakek udin pun mengajak anak-anak itu untuk mendengarkan sebuah cerita yaitu Dongeng Kelinci Bulan di sebuah taman

4		Pada zaman dahulu kala, ada 3 ekor hewan yang bersahabat baik, hewan itu adalah monyet, kelinci dan rubah.
5		Namun, suatu ketika ada seorang Dewa yang melihat persahabatan ketiga hewan ini dan ingin tahu siapa diantara ketiga hewan ini yang memiliki hati yang paling baik.
6		Kemudian Dewa Bulan pun turun menuju hutan di mana ketiga hewan itu tinggal dan menyamar menjadi seorang pengemis. Dewa itu pun berpura-pura mengemis kepada ketiga hewan itu, melihat pengemis tersebut, ketiga hewan itu pun merasa kasihan.
7		Kemudian ketiga hewan itu pun berpencar untuk mencari makanan yang bisa mereka berikan kepada pengemis itu. Tak lama, sang monyet kembali dengan membawa buah-buahan, kemudian rubah pun datang dengan membawa seekor ikan besar. Namun sang kelinci pun merasa sedih karena tidak dapat memberikan makanan apapun kepada sang pengemis

8		Kelinci pun merasa sedih karena tidak bisa memberi makan pengemis. Namun, tiba-tiba sang kelinci mendapatkan sebuah ide yang sangat bagus. Lalu, sang kelinci pun meminta tolong kepada teman-temanya untuk mencari kayu bakar dan dibuatkan api. Mereka pun melakukan apa yang diminta oleh sang kelinci.
9		Tak lama kemudian api pun menyala, kemudian kelinci pun berkata kepada sang pengemis bahwa dia tidak memiliki apa pun untuk diberikan, namun sang kelinci pun berkata bahwa dia akan masuk ke dalam api itu, dan bila sekiranya sang kelinci sudah matang maka pengemis pun bisa memakannya. Pengemis itu pun mencegahnya kemudian memberitahukan identitasnya sebenarnya yang merupakan seorang Dewa penjaga Bulan.
10		Melihat ketulusan sang kelinci, Dewa pun membawanya ke Bulan sebagai penghargaan untuk apa yang telah dilakukan sang kelinci kepadanya. Sejak saat itu, kelinci tinggal bersama sang Dewa. Ia melayani sang Dewa dan mengawasi bumi dari kejauhan. Bila monyet dan rubah merindukan sahabatnya, mereka memandang di Langit untuk melihatnya. Dan bila Bulan purnama tiba

		akan terlihat si kelinci yang sedang membuatkan mochi untuk sang Dewa.
11		Cerita pun selesai, kemudian kakek pun memberitahu anak-anak bahwa jangan saling bertengkar dan sebagai sesama mahkluk hidup harus saling tolong-menolong. Seperti cerita tadi ketiga hewan itu saja bisa bersahabat walaupun mereka hewan-hewan yang berbeda dan mereka mau menolong mahkluk hidup lainnya Lalu anak-anak itu pun saling meminta maaf, dan mereka pun membantu cecep yang sedang berjualan tadi.

III.2.7 Strategi Media

Media sebagai sarana untuk menyampaikan pesan yang ada dalam dongeng menjadi hal yang utama dalam perancangan ini. Dalam hal ini media dibuat sedemikian rupa agar dapat dirasakan langsung oleh khalayak. Adapun strategi media dibagi menjadi dua yaitu meliputi, media utama dan media pendukung.

- Media Utama

  Media utama merupakan media yang digunakan untuk strategi penyampaian pesan. Media utama dinilai efisien dan mampu untuk menyampaikan pesan. Adapun media utamanya berupa buku cerita bergambar 3 dimensi berbentuk *Pop-up.*

  Menurut Ellen G. Kreiger Rubin, seorang profesional dan pengamat dibidang *paper engineering*, mengungkapkan bahwa *pop-up* merupakan sebuah ilustrasi yang ketika halaman tersebut dibuka, ditarik, 22 atau

diangkat, akan timbul tingkatan dengan kesan 3 dimensi. Sebuah buku "*The Element Of Pop-up*", menjelaskan secara singkat bahwa *pop-up* adalah wujud dimensional struktur dan mekanik yang terbuat dari kertas.

- Media Pendukung

  Media pendukung berperan untuk mempromosikan suatu produk hingga dapat diterima dan dikonsumsi oleh khalayak. Ada beberapa kelompok media pendukung diantaranya.

1) Media Cetak Promosi

   Media ini digunakan untuk membantu proses publikasi berupa konten-konten yang berkaitan dengan pemberitahuan munculnya buku *Pop-up* ini. Media promosi yang sekiranya dibuat diantaranya.

- *X-Banner*

  X- Banner adalah media untuk menyampaikan informasi berbentuk banner dengan konstruksi penyangga berbentuk "X" sehingga banner bisa berdiri sendiri. *X-Banner* ini akan memuat tentang informasi mengenai *launching* buku cerita bergambar *pop-up* ini dan kemudian akan dipasang pada saat acara penyelenggaraan *launching* buku dan dipajang di beberapa toko buku.

- Poster

  Pengertian umumnya poster adalah selembaran kertas media informasi yang tidak ditentukan ukurannya. Kertas tersebut berisi muatan pesan singkat isi dari buku Legenda Kelinci Bulan, teks dan visual di dalamnya agar menjadi daya tarik dan perhatian orang yang melihatnya dalam waktu singkat, kemudian kertas tersebut diaplikasikan dengan ditempel pada dinding atau bidang tertentu.

- *Wobbler*

  Wobbler adalah salah satu media untuk mempromosikan suatu produk. *Wobbler* terbuat dari kertas yang memiliki leher dari plastik yang berfungsi agar *wobbler* bergoyang-goyang dan yang melihatanya bisa tertarik, *wobbler* biasanya dipasang di bagian kasir.



Gambar III.3 Contoh *Wobbler*
https://ilikegap.com/wp-content/uploads/2018/03/wobbler.jpg (Diakses pada 09/07/2018)

- Brosur

  Brosur adalah media cetak yang berisikan informasi mengenai produk, baik itu tentang fasilitas yang diberikan saat membeli produk, bisa juga tentang informasi singkat dari produk. Brosur biasanya diletakkan di kasir atau di dekat rak.

2) Media *Online*

   Media *online* adalah media ini digunakan untuk mempromosikan suatu produk dan bisa juga digunakan untuk membeli produk secara *online* yang sudah disediakan oleh sang penjual. Media *online* yang digunakan dalam mempromosikan buku *pop-up* ini antaralain seperti media sosial yang selama ini yang digandrungi khalayak antara lain saperti Facebook, Instagram dan Twitter. Untuk mengiklankan selama masa menuju *launching* buku.



Gambar III. 4 Referensi website

Sumber: 55ade3242062be9c6dbb97003afde5ff.jpg (diakses pada 08/08/2018)

3) Merchandise

Merchandise adalah media pendukung yang bertujuan untuk dijual. Adapun jenis *merchandise* yang dipilih antara lain.

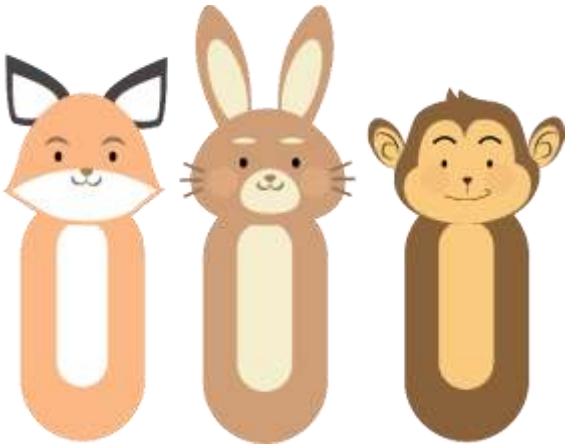
- *Bookmark*

  Bookmark atau pembatas buku berfungsi sebagai penanda pada halaman buku saat anak membaca buku-buku yang mereka senangi.



Gambar III. 5 Referensi Pembatas Buku

Sumber: 47a5236b2d59c2f6e44d3f791ae01b9e.jpg (diakses pada 07/07/2018)



Gambar III. 6 Pembatas Buku

Sumber: dokumen Pribadi (2018)

- Gantungan kunci

  Gantugan kunci adalah hiasan yang dapat diaplikasikan di tas manapun sesuka hati dengan cara digantungkan. Kehadiran gantungan kunci ini muncul pada bonus pembelian buku *pop-up* dengan maksud menarik khalayak.

- *Sticker*

  Sticker adalah hiasan yang dapat diaplikasikan di benda manapun sesuka hati dengan cara ditempel. Kehadiran *sticker* ini muncul pada bonus pembelian buku *pop-up* dengan maksud menarik khalayak.

- *Drink Ware*

  Tumbler merupakan termasuk kategori *Drink Ware* yaitu benda pakai untuk minum. Saat melakukan aktivitas di luar seperti sekolah seperti saat berlibur, seringkali anak-anak membawa benda ini.

- Kaos

  Kaos adalah benda pakai berupa pakaian yang digunakan untuk keseharian disaat santai. Sifat kaos memiliki ruang yang cukup untuk menyimpan elemen visual seperti teks dan gambar.

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Setelah melakukan perancangan media maka dibutuhkan kegiatan strategi distribusi yang berfungsi untuk menyalurkan produk agar sampai dan pindah ke tangan khalayak. Media informasi buku *pop-up* ini membutuhkan distribusi ke seluruh toko buku besar di perkotaan besar. Keadaan perkotaan yang dihuni oleh kebanyakan khalayak menengah keatas sangat sesuai dengan target konsumen buku cerita bergambar *pop-up* Legenda Kelinci Bulan ini. Buku *pop-up* ini di pajang terpisah pada rak khusus buku anak-anak.

Buku ini diterbitkan pada tanggal 24 September 2018, media utama buku *pop-up* Legenda Kelinci Bulan ini diterbitkan pada tanggal itu karena di Jepang pada saat itu diadakannya kegiatan festival *Tsukimi* yang merupakan festival untuk penyambutan Bulan purnama yang muncul di musim gugur. Hal ini dapat dimanfaatkan untuk menerbitkan buku ilustrasi ini, karena khalayak dapat mengetahui salah satu festival yang ada di Jepang di mana pada hari ini orang-orang Jepang memperingati Bulan purnama pada musim gugur. Strategi distribusi dan

waktu penyebaran media akan dilakukan pata waktu yang sudah ditentukan pada tabel sebagai berikut.

Tabel III.3 Tabel *Timeline* Distribusi Media

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Jenis media	Media	Agustus				September				Oktober			
Media Promosi	Poster												
	Media Sosial												
	Brosur												
	X Banner												
Media Utama	Buku Ilustrasi Pop-Up												
Visual Promotion	Flag Clain												
	Woober												
Merchendise Khusus	Paper Bag												
	Buku Catatan												
Gimmick	Stiker												
	Pembatas Buku												
	Gantungan Kunci												

- Kemasan Ekonomis

  Kemasan ekonomis hanya menjual satu buku cerita bergambar *pop up book* secara terpisah saja di toko-toko buku dan tanpa disertai *hardbox* yang berisi edisi *merchandise* menarik, harganya Rp.200.000;00.

- Kemasan Istimewa

  Kemasan istimewa ini bernama *merchandise special edition* yang berbentuk *hard box* dan didesain sedemikian rupa dan di dalamnya terdapat beberapa *merchandise* meskipun harganya dibandrol cenderung lebih mahal yaitu sekitar Rp.350.000;00.

III.3 Konsep Visual

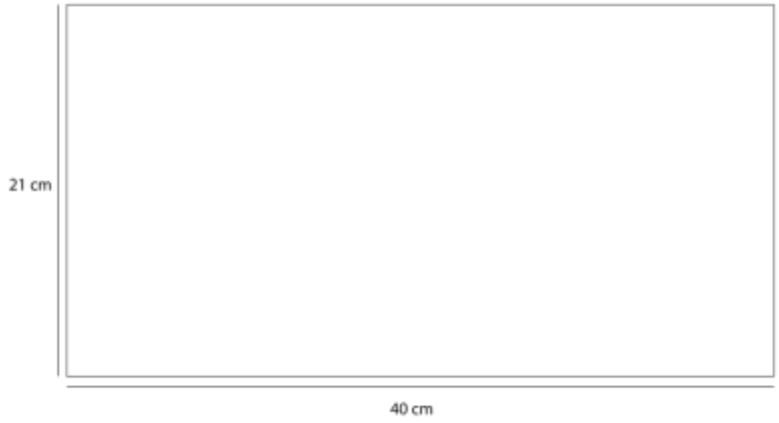
Konsep visual dalam sebuah perancangan sangat dibutuhkan karena dengan konsep visual yang baik, maka media yang tercipta akan terasa nyaman serta terarah dari sisi penglihatan, keindahan dan fungsinya untuk menyampaikan pesan. Dengan

konsep visual yang baik pula pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan utuh sehingga dapat mempengaruhi khalayak dari sisi emosi, pengetahuan, hingga kesan yang muncul

Tentunya melewati berbagai tahap dan butir-butir penting yang terkadung di dalamnya. Adapun bagian-bagian yang menjadi pokok perancangan dalam menciptakan konsep visual adalah format desain, tata letak, tipografi, ilustrasi, warna.

III.3.1 Format Desain

Format desain yang dimaksud dalam media informasi buku cerita *pop-up* berjudul Legenda Kelinci Bulan ini meliputi dari segi ukuran, bentuk dan cara pemakaian. Pemilihan format desain buku ini dikemas dengan bentuk persegi dengan posisi ukuran *landscape* sedangkan ukurannya yaitu 21 cm x 40 cm atau setara dengan ukuran kertas A3, menggunakan kertas *artpaper* Tebal 260 gram, *fullcolor*. Pada bagian *cover* akan dicetak *hardcover* dengan laminasi *doff* agar *cover* tidak mudah rusak dan memiliki tekstetur yang tidak licin saat di genggam. Jumlah halaman kurang lebih sebanyak 14 halaman.



Gambar III.7 Ukuran dan format rancangan buku

Sumber: Dokumen pribadi

III.3.2 Tata Letak (*Layout*)

Layout merupakan elemen dari desain untuk mengatur tata letak media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang sudah dibawa (Rustan, 2009).

Dikarenakan buku ilustrasi ini didominasi oleh gambar/ilustrasi dan *pop up* dibandingkan teks. Untuk itu *layout* teks harus diperkirakan menyesuaikan dengan ilustrasi dan desain *pop up* yang sudah ada dan bisa terbaca dengan jelas. Di mana teks akan ditempatkan diujung-ujung halaman atau didekat gambar yang memiliki *space* yang kosong.

Sedangkan ilustrasi dan *pop up* akan selalu dikomposisikan dan didesain agar tetap memiliki ruang kosong untuk penempatan teks.



Gambar III.8 Referensi Layout Buku

Sumber: 3def8bac5c67f7455c8bf7a72d035d90.jpg (Diakses pada 29/06/2018)



Gambar III.9 Referensi Layout Buku

Sumber:

https://webicdn.com/sdirmember/23/22121/produk/22121_product_1524906590.jpg

(Diakses pada 08/08/2018)

- *Cover*

  Layout pada bagian *cover* menggunakan jenis *layout* simetris, yang bertujuan agar menarik minat khalayak pada saat datang ke toko buku. Pada bagian *cover* depan terdapat logo penerbit, judul buku, nama ilustrator. Ilustasi pada *cover* buku depan berisikan ilustrasi Bulan dan ada gambar karakter hewan seperti sedang membuat kue mochi dan pada bagian *cover* belakang berisikan sinopsis singkat dongeng, alamat penerbit, *barcode* dan juga judul buku dengan ukuran yang kecil.

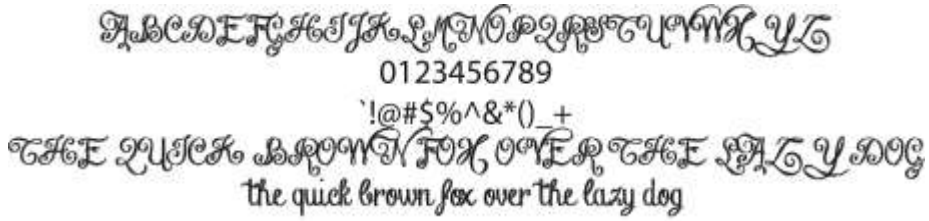
III.3.3 Tipografi

Tipografi adalah proses penataan elemen visual yan terdiri dari huruf, kata, garis, kolom dan *margin*. Tipografi juga merupakan seni untuk menentukan jenis, karakter dan kesan yang ditimbulkan dalam tulisan melalui pemilihan *font* yang berarti jenis huruf. Peran tipografi dalam hal ini membantu dalam penyampaian pesan karena berpengaruh pada kesan dan persepsi yang ditimbulkan dalam media kepada khalayak.

Tipografi dalam hal ini huruf yang tersusun dalam sebuah *alfabet* merupakan media penting komunikasi visual. Huruf merupakan satuan *alfabet*, angka, tanda baca dan lain-lain, sementara tipografi dimaknai sebagai segala disiplin yang berkenaan dengan huruf. (Rustan, 2014: h.16).

- **Huruf Pada Judul**

  Huruf pada *headline* "Legenda Kelinci Bulan" menggunakan tipografi *sans serif* menggunakan *font Chalk Hand Lettering Shaded* berukuran 28pt dengan huruf kapital dengan posisi ditengah atas. *Font* ini dibuat oleh *FontsCaf*e pada tahun 2012 dan tidak termasuk ke dalam keluarga *font* manapun. *Font* ini gratis untuk pengguna pribadi maupun komersial.

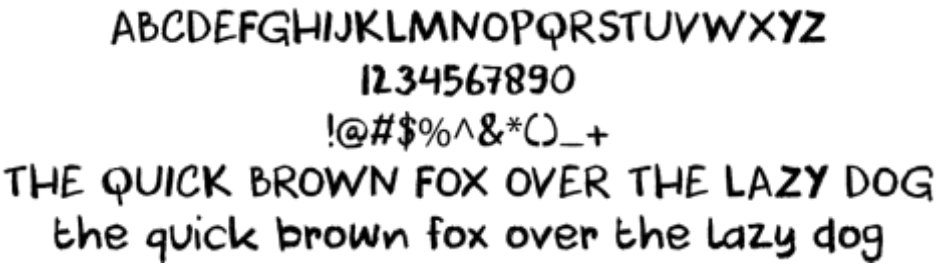


Gambar III.10 *Font Chalk Hand Lettering Shaded*

Sumber: dokumen Pribadi (2018)

- **Huruf pada *Bodytext***

  Huruf yang digunakan pada *bodytext* menggunakan *font DK Cool Crayon*. Pemilihan jenis *font* berdasarka kejelasan saat dibaca dan menyesuaikan dengan khalayak yaitu anak-anak, dan juga jenis *font* yang memiliki kesan bermain dan ramah agar pesan mudah untuk disampaikan. *Font* ini dibuat oleh David Kerkhoff pada tahun 2015 dan tidak termasuk ke dalam keluarga *font* manapun. *Font* ini gratis untuk pengguna pribadi maupun komersial.



Gambar III.11 *Font DK Cool Crayon*

Sumber: dokumen Pribadi (2018)

III.3.4 Ilustrasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2018) ilustrasi adalah gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya. Pendekatan gaya ilustrasi pada media informasi ini mengacu pada ilustrasi yang ada pada Bangsa Persia dengan melalui beberapa tahap studi seperti studi karakter, studi properti hingga studi lokasi.

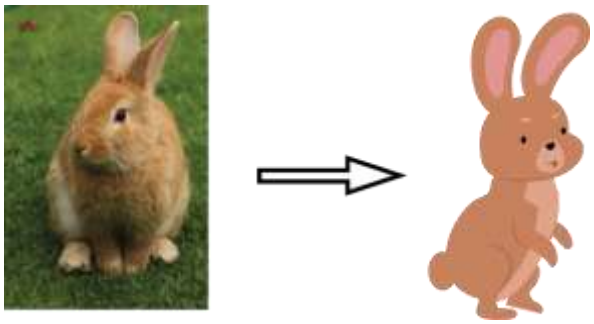
Gaya ilustrasi yang digunakan dalam *pop up book* ini adalah *vector chibi*, ilustrasi ini lebih mencolok dan memperlihatkan karakter yang lebik ke anak-anak dan warna yang digunakan lebih tegas dan berkesan lucu saat anak-anak melihatnya.

- Studi Karakter

Karakter merupakan elemen penting dalam sebuah buku ilustrasi. Studi karakter dilakukan untuk mempelajari penokohan baik secara fisik mau pun fisik yang mempunyai sifat. Studi karakter ini dibuat beberapa sumber yang sebelumnya pernah menggambarkan beberapa tokoh yang ada dalam dongeng Kelinci bulan seperti animasi, ilustrasi-ilustrasi yang ada.

- Kelinci

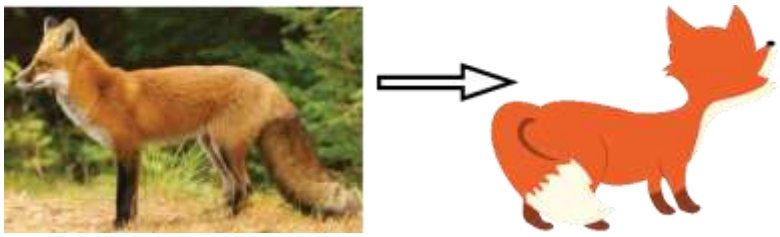
  Merupakan karakter utama dalam cerita ini, pewatakan karakter kelinci dalam cerita ini memiliki sifat yang bersahabat dan baik hati. Penggambaran karakter kelinci dalam dongeng ini digambarkan memiliki bulu yang berwarna coklat dan lucu.



Gambar III.12 Visualisasi karakter Kelinci
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

- Rubah

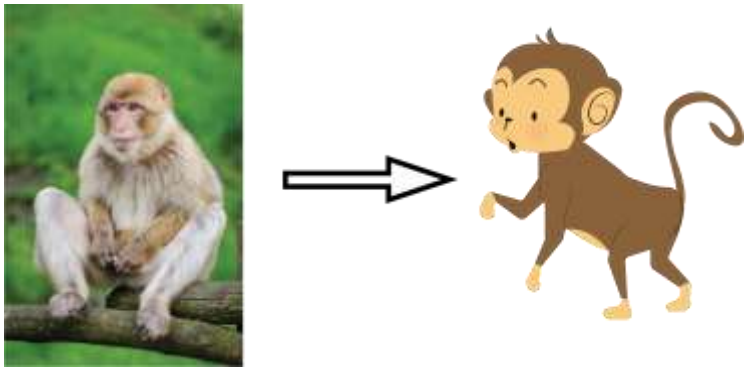
  Rubah merupakan sahabat dari kelinci yang memiliki sifat yang baik. Penggambaran karakter rubah dalam dongeng ini digambarkan memiliki bulu yang berwarna oren dari kepala sampai ke ekor, pada bagian dagu sampai ke perut berwarna putih dan pada bagian kaki dan ujung ekor berwarna coklat ke oren-orenan.



Gambar III.13 Visualisasi karakter Rubah
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

- Monyet

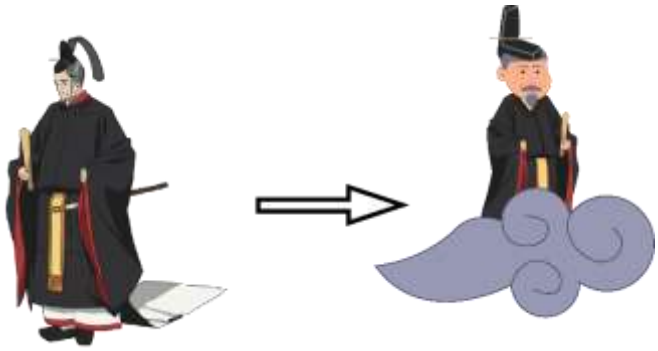
  Tokoh monyet juga sama seperti rubah yang merupakan sahabat dari kelinci yang memiliki sifat yang baik. Penggambaran karakter monyet dalam dongeng ini digambarkan memiliki bulu berwarna coklat tua dan pada bagian perut berbarna coklat muda.



Gambar III.14 Visualisasi karakter Monyet
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

- Dewa Bulan

  Dewa bulan merupakan karakter Dewa yang ingin menggetes persahabatan kelinci, rubah, monyet dan mencari tahu siapa diantara ke 3 hewan ini yang memiliki hati yang paling baik. Penggambaran karakter dewa dalam cerita ini digambarkan seperti seorang kakek yang memakai pakaian Dewa seperti salah satu karakter dewa dalam kartun *Noragami*. Dewa bulan dalam cerita ini digambarkan memiliki sifat yang baik dan bijak sana.



Gambar III.15 Visualisasi karakter Dewa
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

- Karakter Pendukung (Rian, Dini, Cecep, Ali, Kakek Udin)
  Karakter ini merupakan karakter pendukung yang merupakan tokoh lokal yang digunakan untuk menambah cerita dongeng Kelinci Bulan ini, agar tidak terlalu sama dengan cerita aslinya.



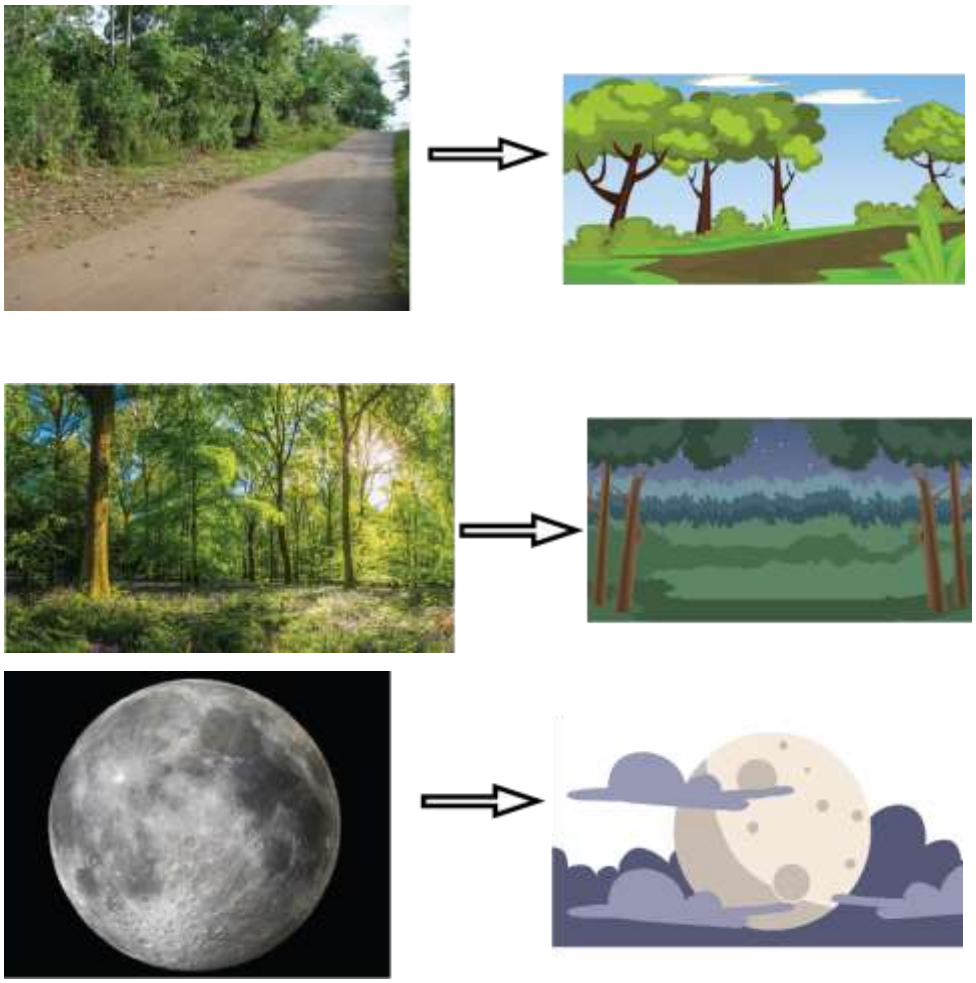
Gambar III.16 Referensi Ilustrasi
Sumber: 12a6a22f79a2897b81fb3557c6112c2b.jpg (Diakses pada 20/06/2018)



Gambar III.17 Ilustrasi Gambar
Sumber: dokumen Pribadi (2018)

- Studi Lokasi

  Studi lokasi dilakukan untuk mempelajari tempat yang berkaitan dengan tempat dimana peristiwa itu terjadi. Studi lokasi meliputi pada zaman, era, waktu yang berkaitan dengan peristiwa. Lokasi yang dipilih yaitu tempat-tempat di mana peristiwa itu terjadi seperti pada zaman Jepang kuno. Tempat itu seperti hutan dan bulan. Dan untuk pada cerita selingan terjadi pada zaman sekarang ini yang berlokasi di desa.



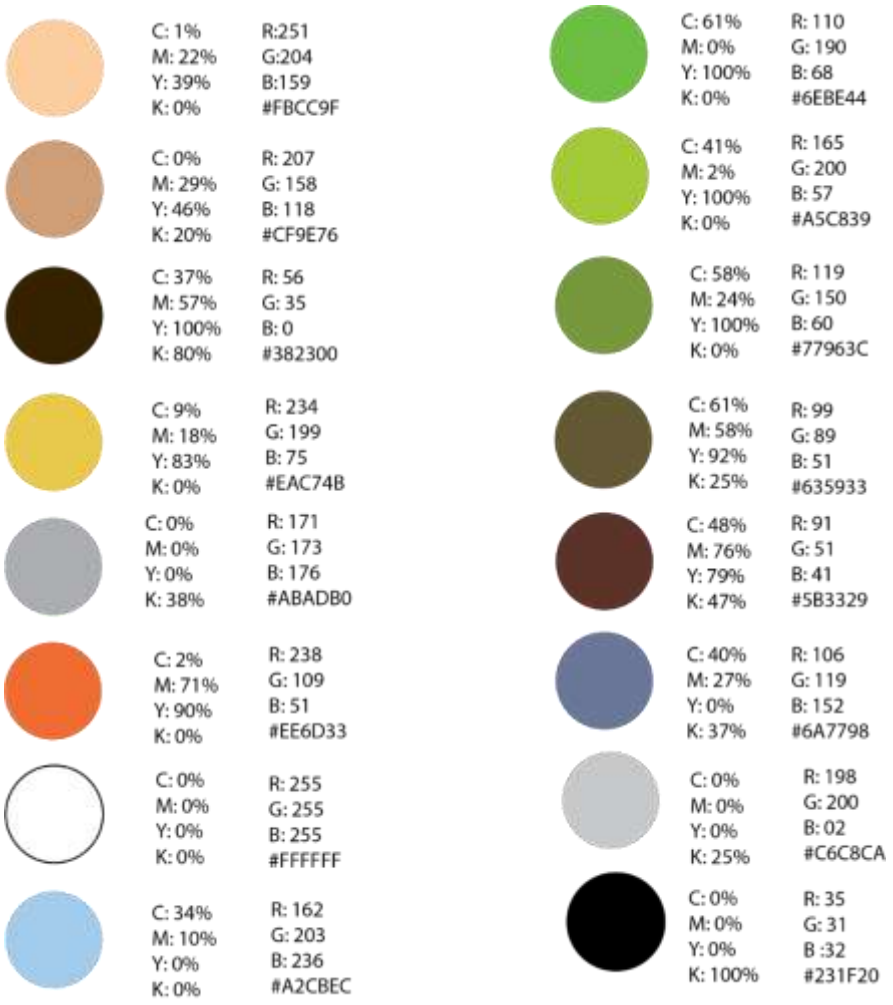
Gambar III.18 Studi Lokasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

III.3.5 Warna

Warna adalah salah satu elemen penting dalam pembutan sebuah media salah satunya media informasi yang berupa buku ilustrasi, karena dengan adanya warna dapat memberikan efek dan kesan tersendiri terutama pada khalayak pembaca yang merupakan anak-anak.

Menurut Gulendra (2010) dalam artikelnya berjudul Pengertian Warna dan Tekstur menyebutkan warna sebagai elemen dalam seni lukis untuk membangun kesan yang dapat mempengaruhi suasana perasaan, di mana kehadiran warna sangat penting untuk menambah nilai estetik dan artistik dalam satu kesatuan karya yang diciptakan.

Dalam perancangan ini warna yang digunakan adalah warna tersier yang merupan warna dari penggabungan warna primer dan warna sekunder. Pada perancangan media ini menggunakan warna-warna yang memiliki nuansa lembut seperti warna *pastel*.



Gambar III.19 Palet Warna

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)