

BAB IV

KONSEP PERANCANGAN KARYA

4.1 Ide Dasar Perancangan

Dalam perancangan ini penulis membuat buku cerita yang dilengkapi dengan puzzle. Perancangan buku cerita puzzle ini dilakukan dengan tujuan untuk mengedukasi anak usia 3-5 tahun agar memperlakukan kucing liar sesuai dengan 5 unsur kesejahteraan hewan. Buku cerita ini memuat contoh-contoh perilaku yang mencerminkan 5 unsur kesejahteraan hewan. Selain media edukasi untuk anak usia dini, buku ini dapat menjadi media bermain karena dilengkapi dengan puzzle.

Buku cerita puzzle ini akan dikemas dengan gaya ilustrasi kartun dan pemilihan warna pastel ceria yang cocok untuk anak usia dini. Diharapkan buku ini mampu mengedukasi anak-anak supaya mengerti cara memperlakukan kucing sesuai dengan 5 unsur kesejahteraan hewan.

4.2 Konsep Perancangan

4.2.1 Target *Audiens* dan Target *Market*

a) Target *Market*

1. Geografis

Sasaran geografis dari buku cerita ini adalah untuk anak-anak di daerah Purwokerto.

2. Demografis

Usia	: 3–5 Tahun
Jenis Kelamin	: Laki – laki, Perempuan
Pendidikan	: Pelajar TK

3. Psikografis

Target *market* secara psikografis adalah anak-anak yang suka bermain dan secara tidak langsung menyiksa hewan secara sengaja maupun tidak sengaja. Buku ini dapat mengedukasi anak-anak cara mencintai hewan dan cara merawat kucing dengan baik dan benar.

b) Target Audiens

1. Geografis

Sasaran geografis dari buku cerita ini adalah untuk ibu atau ayah di daerah Purwokerto.

2. Demografis

Usia : 30-45 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki, Perempuan

Pendidikan : SMA & Sarjana

3. Psikografis

Target *Audiens* secara psikografis adalah orang tua yang mempunyai anak dengan umur 3-5 tahun yang mengajarkan perkembangan karakter supaya anak bisa bersikap sopan, percaya diri, dan sayang terhadap sesama makhluk hidup.

4.2.2 Format Visual Book

Media yang digunakan dalam perancangan ini adalah buku puzzle. Buku puzzle merupakan buku yang berisi teka-teki dan tantangan untuk dikerjakan. Buku yang akan dibuat berukuran 20cm x 20cm dengan menggunakan bahan buku art karton 190gsm lapis board yang aman digunakan oleh anak usia dini dan dijilid menggunakan lem untuk merekatkan halamannya.

Buku puzzle ini dirancang menggunakan warna-warna pastel yang memiliki kesan hangat. Penataan dibuat 1 halaman berisi ilustrasi dengan narasi 1 halaman berisi puzzle. Buku puzzle memiliki 14 halaman yang terdiri dari cover depan, cover belakang, ilustrasi, serta narasi.

4.2.3 Tema dan Sinopsis

a. Tema

Dalam perancangan ini, tema yang diangkat adalah 5 unsur kesejahteraan hewan khususnya kucing. Tema ini diangkat karena masih banyak anak-anak yang belum mengerti bagaimana cara memperlakukan kucing liar sesuai dengan 5 unsur kesejahteraan hewan.

b. Sinopsis

Nadia memiliki kucing bernama Abu. ia sangat sayang dengan kucing yang ia miliki. namun gadis kecil tersebut sangat membenci kucing liar bau dan kotor yang mendekati Abu. Nadia mengusir dan memarahi kucing liar yang mendekati gadis kecil itu dengan kasar. Hingga suatu saat Nadia bermimpi dan menjadi seekor kucing liar, dan mendapat perlakuan yang sama seperti apa yang ia lakukan kepada kucing liar sebelumnya. Akhirnya Nadia menyadari perbuatan yang telah ia lakukan dan merasa menyesal akan perbuatannya.

4.2.4 Tahapan Visual

a. Storyline

Table 4. 1 Storyline
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Halaman 2 dan 3			
<p>Cerita : Kucing Nadia, Abu, bermain dengan kucing liar yang bau dan kotor. Nadia mengusirnya dan menggendong Abu. Pada halaman ini memuat unsur kesejahteraan hewan yang ke-5, yaitu hewan bebas untuk mengekspresikan tingkah laku alami. Tingkah laku alami kucing yang digambarkan pada cerita yaitu kucing suka bermain dan bergelayut di kaki manusia.</p> <p>Selain itu juga pada halaman ini memuat unsur kesejahteraan hewan ke-4, yaitu bebas dari rasa takut dan stres. Pada halaman ini kucing digambarkan di usir oleh Nadia menggunakan sapu.</p>			
Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan
1. Nadia (aku) 2. Abu 3. Kucing Liar	1. Rumput 2. Bola 3. Tempat tidur abu 4. Sapu 5. Tiga karakter	Suasana didepan rumah disiang hari.	Kucingku si Abu bermain dengan kucing liar yang bau dan kotor. Aku mengusirnya dan

	tokoh		menggendong Abu.
Halaman 4 dan 5			
Cerita : Karena lelah Nadia tertidur dan bermimpi menjadi kucing liar yang tinggal di dekat sungai yang bau dan kotor. Pada halaman ini memuat unsur kesejahteraan hewan ke-2, yaitu bebas dari rasa tidak nyaman.			
Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan
1. Nadia (aku) 2. Abu 3. Kucing Liar	1. Sungai yang tercemar 2. Rak buku 3. Meja 4. Pensil, kertas, dan penghapus 5. Kursi 6. Jendela dan gordena 7. Tiga karakter tokoh	Suasana didalam kamar disiang hari.	Karena lelah aku tertidur dan bermimpi menjadi kucing liar yang tinggal di dekat sungai yang bau dan kotor.
Halaman 6 dan 7			
Cerita : Nadia mencari tempat yang nyaman untuk tidur. Namun karena bau sungai yang menempel Nadia diusir oleh pemilik toko. Nadia terkejut dan pergi. Pada halaman ini memuat unsur kesejahteraan hewan yang ke-3, bebas dari rasa sakit, luka dan penyakit.			
Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan

1. Aku (kucing liar) 2. Pemilik toko	1. Toko 2. AC 3. Pengharum ruangan 4. Kaset 5. Pintu kaca 6. Dua Karakter tokoh	Suasana didalam toko pada siang hari	Aku mencari tempat yang nyaman untuk tidur. Namun karena bau sungai menempel padaku, aku diusir oleh pemilik toko. Aku terkejut dan pergi.
Halaman 8 dan 9			
Cerita : Tidak ada yang mau menerima Nadia karena kotor dan bau. Nadia tidak punya tempat berteduh. Pada halaman ini memuat unsur kesejahteraan hewan ke-2, yaitu bebas dari rasa tidak nyaman.			
Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan
1. Nadia (kucing liar)	1. Toko Sembako 2. Toko Seafood 3. Barbershop 4. Pecel lele 5. Ember air 6. Satu Karakter Tokoh	Dipinggir jalan pertokoan	Tidak ada yang mau menerimaku karena aku kotor dan bau. Aku tidak punya tempat berteduh.
Halaman 10 dan 11			

Cerita : Nadia lapar. Hidup sebagai kucing liar sangat sulit sekali. Nadia merasa bersalah sudah bersikap kasar pada kucing liar tadi. Saat Nadia bangun, Nadia berjanji tidak akan pilih kasih. Pada halaman ini memuat unsur kesejahteraan hewan ke-1, yaitu bebas dari rasa lapar dan haus.

Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan
1. Nadia (kucing liar) 2. Ibu	1. Mobil 2. Rak buku 3. Jendela dan gordena 4. Kursi dan meja 5. Pensil, kertas, penghapus 6. Kasur Abu	Suasana didalam kamar pada siang hari.	Aku lapar. Hidup sebagai kucing liar sangat sulit sekali. Aku merasa bersalah sudah bersikap kasar pada kucing liar tadi. Saat aku bangun, aku berjanji tidak akan pilih kasih.

Halaman 11 dan 12

Cerita : Pada halaman ini memuat unsur kesejahteraan hewan yang harus diketahui dan diterapkan.

Tahukah kamu?

1. Kucing yang ditemui di jalan boleh diberi makan dan minum.
2. Kucing akan merasa nyaman jika berada di tempat yang layak.
3. Kucing yang sakit harus segera dibawa ke dokter hewan agar dapat diobati.
4. Bermain dan menggelelayut merupakan sikap alami kucing.
5. Menyakiti kucing tidak boleh dilakukan karena membuat kucing stres.

Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan
--------------------------	--------------------	----------------------------	------------------------------

<ol style="list-style-type: none"> 1. Ibu 2. Aku 3. Dokter hewan 4. Kucing liar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tempat makan kucing 	-	<p>Tahukah kamu?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kucing yang ditemui di jalan boleh diberi makan dan minum. 2. Kucing akan merasa nyaman jika berada di tempat yang layak. 3. Kucing yang sakit harus segera dibawa ke dokter hewan agar dapat diobati. 4. Bermain dan menggelayut merupakan sikap alami kucing. 5. Menyakiti kucing tidak boleh dilakukan karena membuat kucing stres.
---	--	---	--

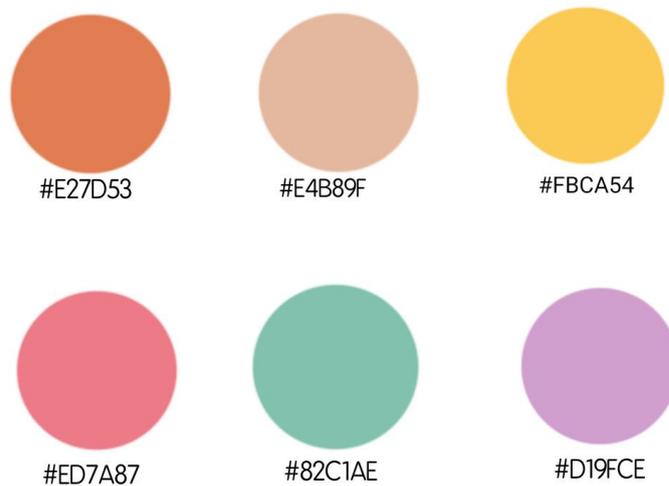
b. Gaya Ilustrasi

Ilustrasi yang akan dibuat dalam perancangan ini yaitu ilustrasi dengan gaya kartun. Dengan gaya kartun ini akan memberikan kesan yang imut dan menggemaskan. Selain itu, ekspresi wajah yang ditampilkan seperti mata yang besar dan pipi yang berisi juga menggambarkan emosi yang positif seperti kegembiraan dan kepolosan. Ilustrasi gaya kartun ini memiliki kesan sederhana sehingga cocok untuk

anak-anak. Pada perancangan buku puzzle ini akan dibuat ilustrasi dengan *full color*.

4.2.5 Warna

Warna memiliki peran yang penting dalam ilustrasi. Warna dalam ilustrasi memiliki dampak langsung pada cara kita menafsirkan dan merasakan ilustrasi tersebut. Dalam perancangan buku *puzzle* ini akan menggunakan warna pastel yang memiliki kesan ceria dan hangat supaya nyaman dibaca oleh anak-anak. Berikut ini merupakan daftar warna yang digunakan dalam perancangan buku cerita *puzzle* Jika Aku Seekor Kucing Liar :



Gambar 4. 1 Warna
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.2.6 Desain Karakter

Desain karakter pada perancangan buku cerita *puzzle* jika aku seekor kucing liar ini meliputi :

a. Nadia

Karakter Nadia merupakan tokoh utama dalam buku cerita *puzzle* jika aku seekor kucing liar. Ia adalah anak kecil yang masih berumur 4 tahun. Baju yang digunakan Nadia berwarna kuning menggambarkan bahwa Nadia memiliki sifat yang ceria dan optimis. Nadia juga memiliki sifat penyayang.



Gambar 4. 2 Karakter Nadia
Sumber: Dokumentasi Pribadi

b. Ibu

Ibu merupakan salah satu karakter pendukung dalam buku cerita *puzzle jika aku seekor kucing liar*. Baju yang digunakan oleh ibu berwarna hijau menggambarkan sifat ibu yang tenang dan dewasa.



Gambar 4. 3 Karakter Ibu
Sumber: Dokumentasi Pribadi

c. Abu

Abu adalah kucing yang dipelihara oleh Nadia sejak lama. Nadia sangat menyayanginya. Abu memiliki perawakan seperti kucing peliharaan yang gemuk dengan bulu lebat dan rapi karena dirawat dengan baik. Abu

menggunakan kalung kucing yang menandakan bahwa ia kucing yang mempunyai pemilik.



Gambar 4. 4 Karakter Abu
Sumber: Dokumentasi Pribadi

d. Kucing Liar Calico

Kucing liar dengan warna calico merupakan salah satu karakter pendukung dalam buku cerita *puzzle* jika aku seekor kucing liar. Kucing liar ini memiliki tubuh kurus dan badan yang kecil. Dengan kuping robek akibat perkelahian dengan kucing lainnya.



Gambar 4. 5 Karakter Kucing Liar Calico
Sumber: Dokumentasi Pribadi

e. Kucing Liar Orange

Kucing liar orange merupakan karakter utama dalam buku cerita *puzzle* jika aku seekor kucing liar. Nadia bermimpi menjadi kucing liar orange saat ia tertidur. Kucing liar orange sangat sering dijumpai di kehidupan nyata dan dianggap sangat nakal sebab terlalu aktif.



Gambar 4. 6 Karakter Liar Orange
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.2.7 Realisasi Visual

a. Sketsa

Sketsa merupakan representasi gambar yang dibuat dengan garis-garis kasar dan merupakan dasar sebagai langkah awal dalam proses pembuatan karya. Proses sketsa dibuat secara digital menggunakan *software procreate, adobe photoshop 2019*.

1) Halaman 2 dan Halaman 3



Gambar 4. 7 Sketsa 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi

2) Halaman 4 dan Halaman 5



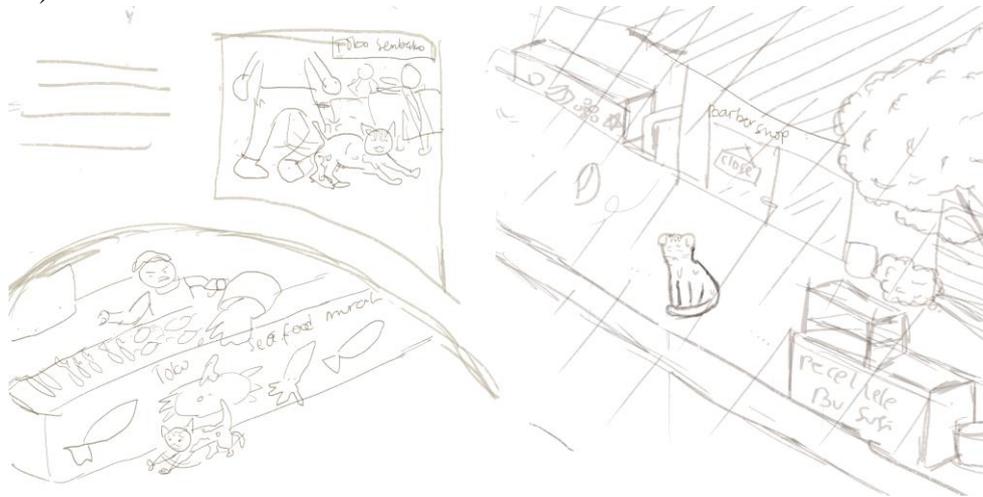
Gambar 4. 8 Sketsa2
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3) Halaman 6 dan Halaman 7



Gambar 4. 9 Sketsa 3
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4) Halaman 8 dan Halaman 9



Gambar 4. 10 Sketsa 4
Sumber: Dokumentasi Pribadi

5) Halaman 10 dan Halaman 11



Gambar 4. 11 Sketsa 5
Sumber: Dokumentasi Pribadi

6) Halaman 12 dan Halaman 13



Gambar 4. 12 Sketsa 6
Sumber: Dokumentasi Pribadi

b. Teks

Perancangan buku cerita *puzzle* “Jika Aku Seekor Kucing Liar” menggunakan 2 jenis font. Font Atma Bold yang digunakan untuk judul cover buku dan font fruit days yang digunakan sebagai narasi isi cerita.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Sumber: <https://www.dafont.com/>

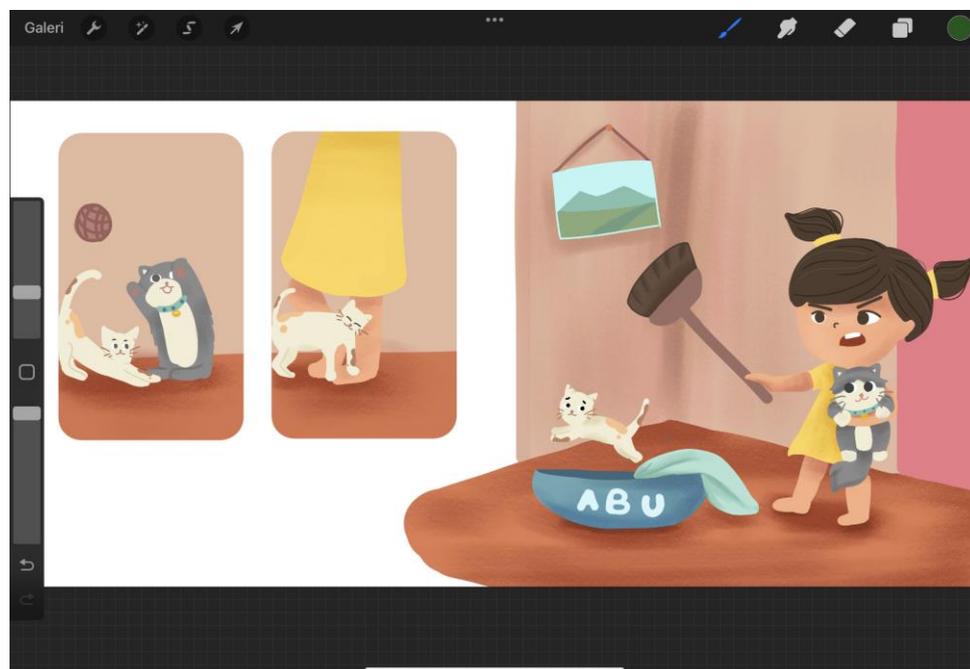
c. Proses Produksi

Proses produksi perancangan ini menggunakan teknik digital dengan menggunakan perangkat lunak Procreate dan Photoshop. Setelah melakukan sketsa dan pewarnaan menggunakan Procreate, langkah selanjutnya adalah melanjutkan dengan proses finishing. Proses finishing ini melibatkan penyusunan ilustrasi dan layout tipografi yang dilakukan di

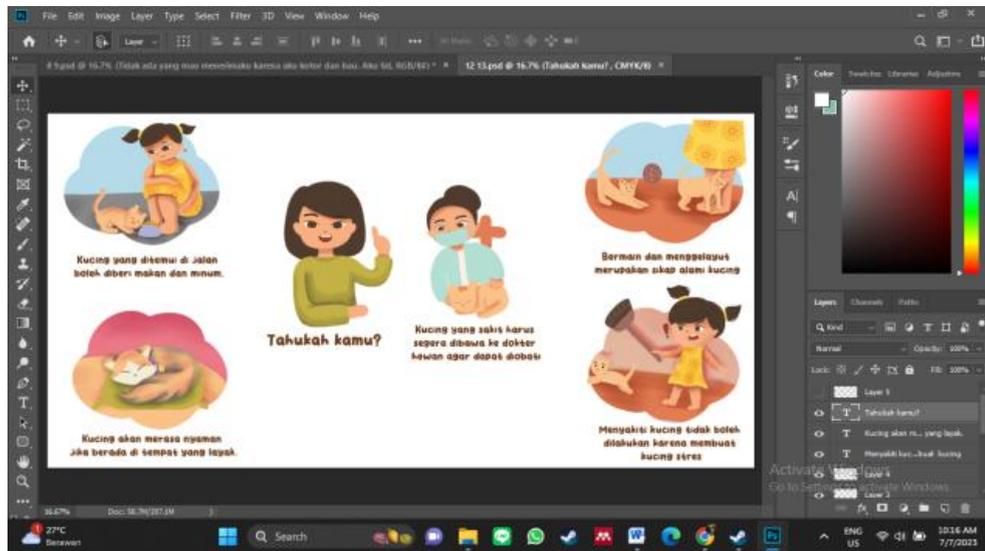
Adobe Photoshop 2020



Gambar 4. 13 Proses Produksi
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 4. 14 Proses Produksi
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 4. 15 Proses Produksi
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.2.8 Media

a. Media Utama

Media utama dalam perancangan ini merupakan buku cerita *puzzle*. Buku cerita *puzzle* memiliki keunggulan dalam menggabungkan teks, gambar, dan permainan *puzzle* sehingga mampu menyampaikan pesan dengan cara yang lebih menarik dan informatif.

b. Media Pendukung

1) *Below The Line*

Media *below the line* merupakan media periklanan yang spesifik, mudah diingat dan fokus pada target audiens. Melalui pemilihan strategi *below the line* yang tepat, perancangan buku cerita *puzzle* jika aku seekor kucing liar dapat memperluas jangkauan promosi. Untuk promosi perancangan buku cerita *puzzle* ini media yang dapat digunakan yaitu:

a) *X-banner*

X-banner merupakan media promosi yang mudah dipasang dan dipindahkan. *X banner* sangat efektif dan hemat biaya karena dapat menarik perhatian dan memamerkan pesan promosi dengan baik.

b) *Poster*

Desain poster pada media pendukung ini akan berisi beberapa

ilustrasi dari buku cerita *puzzle*.

c) Pin

Pin merupakan benda yang dapat digunakan untuk merchandise dan juga sebagai hiasan dikaitkan di baju atau tas.

d) Stiker

Stiker merupakan benda yang biasa digunakan sebagai hiasan dan dapat ditempelkan pada benda tertentu.

e) Gantungan kunci

Gantungan kunci merupakan media promosi yang sering digunakan dan sering dijumpai karena penggunaanya yang praktis.

f) Kalung kucing dan gelang

Kalung kucing dan gelang merupakan merchandise yang bisa digunakan oleh kucing dan juga manusia.

g) Pembatas buku

Pembatas buku merupakan benda yang dapat digunakan untuk menandakan sampai halaman berapa anak-anak sudah membacanya.

c. Strategi Media

Table 4. 2 Strategi Media
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Media	Tempat	Waktu
X-banner	Area depan pintu masuk klinik dokter hewan Feny Indriastuti.	Permanen
Pin	Sebagai merchandise untuk anak-anak	Digunakan sewaktu-waktu
Stiker	Sebagai merchandise untuk anak-anak.	Digunakan sewaktu-waktu
Poster	Area pinntu masuk klinnik drh Feny Indriastuti	Permanen
Gantungan Kunci	Sebagai merchandise untuk anak-	Digunakan sewaktu-

	anak	waktu
Pembatas Buku	Diletakan didalam buku	Digunakan sewaktu-waktu
Kalung Gelang	Sebagai merchandise untuk anak-anak.	Digunakan sewaktu-waktu

d. Produksi

Rincian biaya produksi perancangan buku cerita *puzzle* dan media pendukung lainnya, sebagai berikut :

Table 4. 3 Rincian Biaya
Sumber: Dokumentasi Pribadi

No.	Jenis Media	Jumlah	Harga (Rp)	Total (Rp)
1.	Buku	5 pcs	Rp 320.000	Rp 1.600.000
2.	Kalung Gelang	5 pasang	Rp 60.000	Rp 300.000
3.	Pembatas Buku	5 pcs	Rp 35.000	Rp 175.000
4.	Pin	10 pcs	Rp 10.000	Rp 100.000
5.	Stiker	10 pcs	Rp 10.000	Rp 100.000
6.	Poster	2 lembar	Rp 5.000	Rp 10.000
7.	X-banner	1 lembar	Rp 35.000	Rp 35.000
8.	Gantungan Kunci	10 pcs	Rp 4.000	Rp 40.000
Total :				Rp 2.360.000