

4. Pekerjaan : Semua jenis pekerjaan
5. Psikografis : Orang tua atau wali murid dari anak sekolah dasar yang mempunyai keinginan agar anak-anaknya mengenal lebih dini akan kehidupan manusia purba di Musuem Trinil Ngawi.

#### **4.4 Format Visual Book**

Media yang digunakan dalam perancangan ini adalah buku *pop-up* berupa 6 halaman isi dengan ukuran 40 x 20 cm dan 2 halaman sampul dengan ukuran 20 x 20 cm. Jenis kertas untuk isi buku menggunakan ivory 210 gsm dengan *finishing glossy* sebanyak 6 halaman. Sampul buku menggunakan Art Paper 180 dengan *finishing hard cover glossy*.

#### **4.5 Tema dan Sinopsis**

##### **4.5.1 Tema**

Perancangan buku *pop-up* ini bertema lingkungan alam dan memuat gambar manusia purba, hewan purba dan pohon purba. Pemilihan tema didasarkan pada situasi Situs Trinil yang banyak memiliki informasi tentang kehidupan zaman purba.

##### **4.5.2 Sinopsis**

Sinopsis buku *pop-up* Museum Trinil yaitu sebuah situs purbakala tertua yang ada di Indonesia. Berawal dari penemuan *Pithecantropus Erectus* yang ditemukan oleh Eugene Dubois, seorang pejabat kedokteran kolonial Belanda pada tahun 1891 sampai dengan tahun 1892. *Pithecantropus Erectus* merupakan manusia purba yang ditemukan di pinggir sungai Bengawan Solo. Bagian tubuh yang ditemukan antara lain gigi geraham, tulang paha kanan dan atap tengkorak. Selain *Pithecantropus Erectus*, di Museum Trinil juga terdapat temuan yang populer yaitu kepala kerbau purba dan gading gajah (*stegodon*). Koleksi fosil yang ada di Museum Trinil juga tidak sedikit, mulai dari terumbu karang hingga fosil hewan purba lainnya.

## 4.6 Tahapan Visual

### 4.6.1 Storyline

Judul: "Museum Trinil"

1. Dalam peta dunia, terdapat jejak perjalanan Eugene Dubois dari Belanda ke Pulau Jawa, Indonesia untuk menemukan Missing Link yang terkenal di seluruh dunia.
2. Saat memasuki situs Trinil, pengunjung akan disambut dengan hutan yang rimbun dan sebuah tugu yang menandakan keberadaan Museum Trinil.
3. Pengunjung akan diajak untuk mengenal manusia purba *Pithecanthropus erectus*, dengan cerita singkat tentang penemuan *Pithecanthropus erectus* di situs Trinil oleh Eugene Dubois pada tahun 1891.
4. Pengunjung akan melihat lokasi penemuan *Pithecanthropus erectus* di Sungai Bengawan Solo, dengan penggalian yang dilakukan oleh Eugene Dubois dari tahun 1891-1892. Ditemukan fosil tiga gigi geraham utuh dengan akarnya, fosil tulang paha yang menunjukkan tanda-tanda penyakit kanker tulang, dan fosil fragmen tengkorak manusia purba *Homo Neanderthalensis*.
5. Pengunjung akan melihat fosil kepala kerbau dan fosil gading gajah stegodon, yang disertai dengan penjelasan singkat tentang fosil-fosil tersebut.
6. Terdapat empat fosil yang dipamerkan, yaitu fosil pahat genggam yang digunakan oleh *Pithecanthropus erectus*, fosil kerang purba, fosil tengkorak manusia purba *Homo Neanderthalensis*, dan pohon purba Dubois yang masih hidup hingga saat ini.

#### 4.6.2 Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang akan dipakai dalam perancangan buku *pop-up* Museum Trinil ini yaitu ilustrasi kartun. Pemilihan gaya ilustrasi kartun dalam perancangan buku *pop-up* Museum Trinil memberikan keuntungan dalam hal daya tarik visual, kemudahan pemahaman, dan keterlibatan emosional anak-anak usia 7-10 tahun dalam proses pengenalan Museum Trinil.

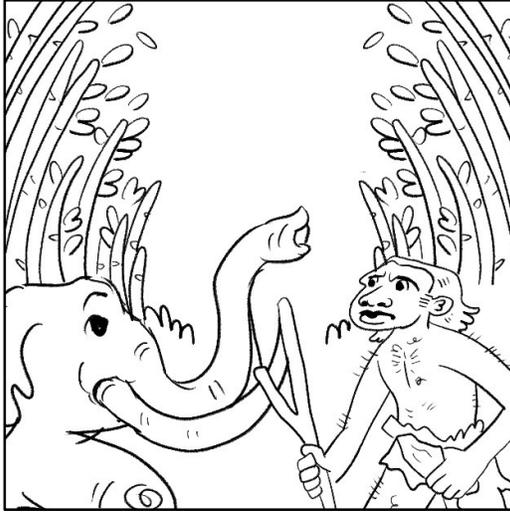
#### 4.6.3 Struktur Pop-Up

Struktur *pop-up* pada perancangan buku *pop-up* Museum trinil ini akan menggunakan 3 teknik, yaitu :

1. Halaman kedua akan menggunakan teknik *V-folds* sebagai penanda kawasan Trinil pada *pop-up* tugu Museum Trinil.
2. Halaman ketiga akan menggunakan teknik *floating planes* untuk menggambarkan manusia purba *Pithecantropus erectus*.
3. Pada halaman keempat, teknik *pop-up* yang digunakan adalah *pull and tabs*, dengan tiga fosil yang ditemukan di pinggiran sungai Bengawan Solo.
4. Halaman kelima akan menggunakan teknik *V-Folds* untuk memperlihatkan fosil kepala kerbau dan gading gajah purba.
5. Pada halaman keenam, teknik *floating planes* digunakan untuk memperlihatkan empat fosil di Museum Trinil. Berupa kapak genggam, fosil kerang purba, fosil tengkorak *Homo Neanderthalensis*, serta pohon purba bernama Dubois yang masih hidup hingga saat ini.

## 4.7 Realisasi Visual

### 4.7.1 Sketsa/Penciling



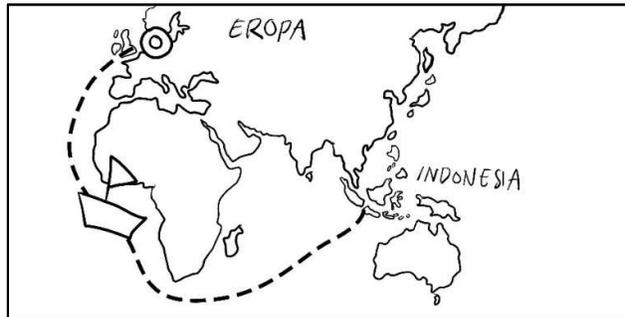
**Gambar 4.1** Sketsa sampul depan buku pop-up

Sumber : hasil desain penulis



**Gambar 4.2** Sketsa sampul belakang buku pop-up

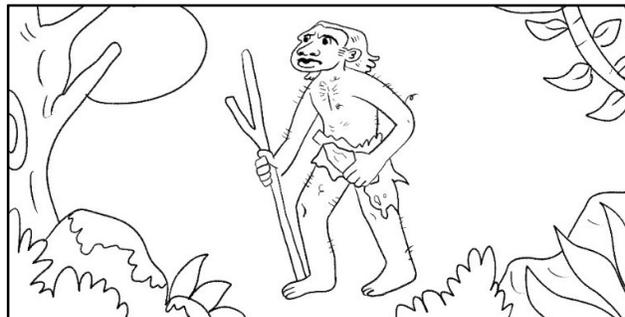
Sumber : hasil desain penulis



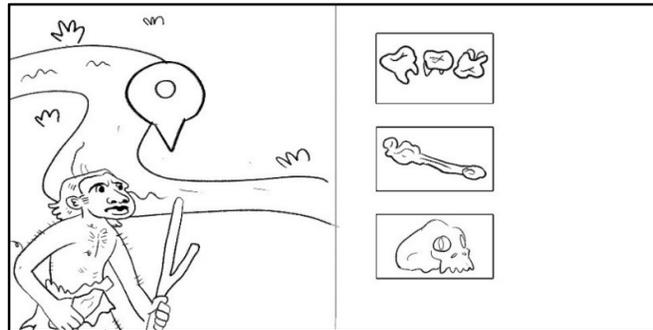
**Gambar 4.3 Sketsa halaman pertama**  
Sumber : hasil desain penulis



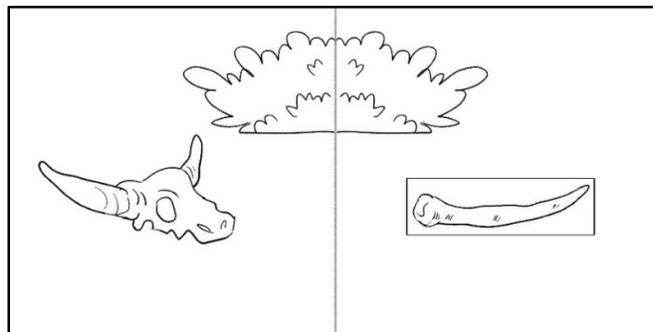
**Gambar 4.4 Sketsa halaman kedua**  
Sumber : hasil desain penulis



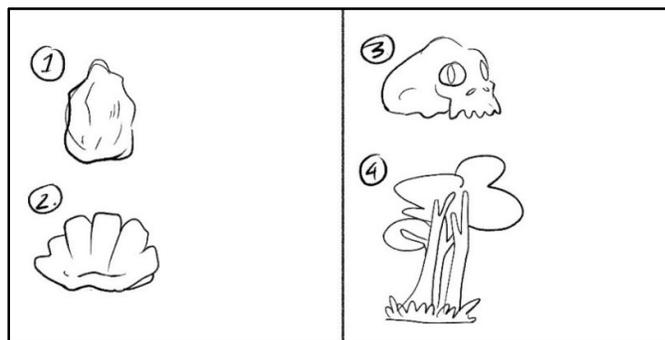
**Gambar 4.5 Sketsa halaman ketiga**  
Sumber : hasil desain penulis



**Gambar 4.6 Sketsa halaman keempat**  
 Sumber : hasil desain penulis



**Gambar 4.7 Sketsa halaman kelima**  
 Sumber : hasil desain penulis



**Gambar 4.8 Sketsa halaman keenam**  
 Sumber : hasil desain penulis

#### 4.8 Tipografi

Dalam perancangan buku pop-up Museum Trinil, penulis menggunakan dua font berbeda untuk menciptakan tampilan yang menarik dan beragam. Jenis font yang akan dipakai dalam perancangan buku *pop-up* Museum Trinil yaitu *sans serif*. Penulis memilih jenis font ini karena dianggap lebih cocok untuk target audiens anak-anak. Jenis font ini tidak memiliki kait di ujung hurufnya, memberikan gaya yang tegas namun modern, dan lebih mudah dibaca dan memahami informasi oleh anak-anak. Untuk naskah buku pop-up, penulis menggunakan font Kopi Senja Sans dan font Josefin Sans.

**Kopi Senja Sans**

**1234567890**

Gambar 4.9 Font Kopi Senja Sans

Sumber : Google Font

**Josefin Sans**

**1234567890**

Gambar 4.10 Font Josefin Sans

Sumber : Google Font

## 4.9 Proses Produksi

### 4.9.1 Inking

Pada proses inking penulis menggunakan software Clip Studio Paint. Brush yang dipakai yaitu *Charcoal*, *Crayon*, *Chalk* dan *Gpen*. Dalam tahap ini, penulis melacak garis atau bentuk dasar dari sketsa kasar menggunakan brush *Gpen*. Garis-garis ini diperkuat dan diartikulasikan untuk memberikan kejelasan dan detail pada ilustrasi.



**Gambar 4.11 Proses Inking**

Sumber : Hasil desain penulis

### 4.9.2 Coloring

Pada tahap coloring ini penulis memilih palet warna dingin untuk menciptakan kesan yang tenang dan sejuk. Membawa pembaca untuk bisa merasakan keadaan alam pada saat itu. Brush yang dipakai penulis untuk proses coloring ini yaitu *Charcoal*, *Chalk* dan *Crayon*.



**Gambar 4.12 Coloring**

Sumber : Hasil desain penulis

### 4.9.3 Finishing



Gambar 4.13 Finishing

Sumber : Hasil desain penulis

## 4.10 Media

### 4.10.1 Media Utama

Buku *pop-up* dipilih sebagai media utama dalam perancangan buku *pop-up* Museum Trinil sebagai media pengenalan untuk anak sekolah dasar karena buku *pop-up* menawarkan pengalaman interaktif yang menarik dengan elemen tiga dimensi yang memikat anak-anak dan melibatkan mereka dalam proses belajar. Dengan menggunakan buku *pop-up* sebagai media utama, perancangan buku *pop-up* museum Trinil memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik, dan mendalam bagi anak sekolah dasar.

### 4.10.2 Media Pendukung

Media pendukung yaitu media yang membantu dalam promosi media utama. Adapun media pendukung dalam perancangan tugas akhir ini yaitu poster, stiker, tumbler, pin, dan tas serut.

### 4.10.3 Below The Line

Dalam perancangan buku *pop-up* museum Trinil sebagai media pengenalan untuk anak sekolah dasar, pemilihan strategi komunikasi *below the line* dapat memainkan peran penting dalam mencapai tujuan pemasaran. Berikut adalah penjelasan singkat tentang pemilihan strategi tersebut:

Teori "below the line" (BTL) dalam pemasaran merujuk pada strategi yang tidak melibatkan iklan tradisional seperti media massa (seperti televisi, radio, dan cetakan). Sebaliknya, fokus BTL adalah pada interaksi langsung dan spesifik dengan target audiens dan calon pelanggan. Pendekatan ini menekankan pada aktivitas yang menciptakan interaksi langsung dengan konsumen atau menghasilkan respons yang lebih pribadi. Metode BTL lebih fleksibel dan beragam dibandingkan dengan "above the line" (ATL) yang melibatkan media besar. Bentuk strategi BTL mencakup program promosi penjualan, acara merek, pemasaran langsung, sponsorship, uji coba produk, promosi media sosial, kontes, kolaborasi dengan influencer, pengalaman merek, dan penjualan langsung. Pendekatan ini sering menghasilkan respons yang lebih tinggi dari konsumen karena interaksi langsung atau pribadi, yang memungkinkan perusahaan untuk mengukur efektivitas kampanye dan menyesuaikan strategi berdasarkan hasil yang dicapai [38].

Dalam hal ini penulis memakai cara *event* pemasaran, yaitu mengadakan acara promosi di lokasi yang strategis, seperti pameran buku, festival, atau kegiatan sekolah, yang memungkinkan anak-anak dan orang tua untuk berinteraksi langsung dengan buku *pop-up* Museum Trinil. Melalui pemilihan strategi menggunakan *Below The Line* yang tepat, perancangan buku *pop-up* museum Trinil dapat memperluas jangkauan promosi, meningkatkan kesadaran, dan mendorong minat anak-anak sekolah dasar serta pihak terkait untuk menggunakan buku *pop-up* sebagai media pengenalan Museum Trinil.

#### **4.10.4 Strategi Media**

Kolaborasi antara perancang buku *pop-up* dengan pihak Museum Trinil. Dari kolaborasi ini nantinya dapat menghasilkan pendekatan yang lebih komprehensif dalam memperkenalkan dan mempromosikan Museum Trinil kepada siswa sekolah dasar. Misalnya, dengan menyelenggarakan

kunjungan ke sekolah-sekolah dasar yang ada di Kabupaten Ngawi dan sekitarnya dengan acara bertema "Museum Goes to School". Di Dalam kunjungan ini, akan menyuguhkan kegiatan yang interaktif dan melibatkan buku pop-up sebagai panduannya. Buku *pop-up* akan dibagikan kepada anak-anak sekolah dasar, dan membiarkan anak-anak mengeksplorasi buku pop-up dengan imajinasi mereka. Poster akan di tempelkan di sekolah-sekolah dasar yang sudah dikunjungi.

#### 4.10.5 Produksi

Rincian biaya produksi perancangan penelitian ini melalui media buku *pop-up* dan media pendukung lainnya, sebagai berikut:

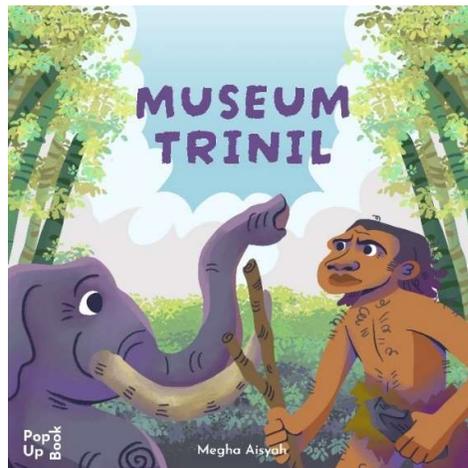
No.	Jenis Media	Jumlah	Harga (Rp)	Total (Rp)
1.	Buku <i>Pop-Up</i>	60	Rp 150.000	Rp 9.000.000
2.	Tumbler	60	Rp 35.000	Rp 2.100.000
3.	Tas serut	60	Rp 35.000	Rp 2.100.000
4.	Pin	60	Rp 6.000	Rp 360.000
5.	Stiker	60	Rp 3.000	Rp 180.000
6.	Poster A3+	10	Rp 4.500	Rp 45.000
<b>Total :</b>				Rp 13.785.000

## BAB V

### KONSEP PERANCANGAN KARYA

#### 5.1 Media Utama

##### 5.1.1 Sampul depan buku pop-up



**Gambar 5.1 Sampul depan**

Sumber : Hasil desain penulis

Media : Sampun depan buku pop-up

Ukuran Karya : 20 x 20 cm

Material : *Hardcover*

Font : Darumadrop One Regular dan Josefin Sans

Software : *Clip studio paint* dan *Adobe Illustrator*

### 5.1.2 Sampul belakang buku pop-up



**Gambar 5.2 Sampul belakang**

Sumber : Hasil desain penulis

### 5.1.3 Mockup buku pop-up



**Gambar 5.3 Mockup buku pop-up**

Sumber : Hasil desain penulis

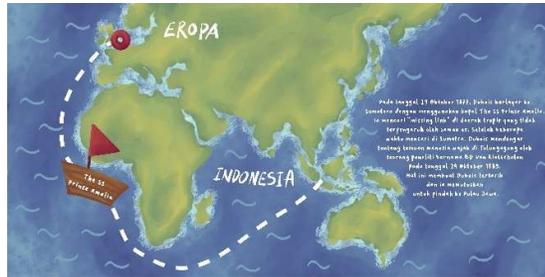
Media : Mockup buku pop-up

Ukuran Karya: 20 x 20 cm

Material : *Hardcover*

Software : *Adobe Photoshop*

#### 5.1.4 Isi buku pop-up



**Gambar 5.4 Halaman satu buku pop-up**

Sumber : Hasil desain penulis

Media : Isi buku pop-up

Ukuran Karya : 40 x 20 cm

Material : Ivory 210 gsm

Font : Kopi Senja Sans

Software : *Clip studio paint dan Adobe Illustrator*



**Gambar 5.5 Halaman dua buku pop-up**

Sumber : Hasil desain penulis