

BAB IV

KONSEP PERANCANGAN KARYA

4.1 Ide Dasar Perancangan

Pada penelitian ini, penulis merancang buku pengenalan huruf dengan hasil media interaktif (*pull-tab book*). Perancangan ini bertujuan sebagai media pengenalan huruf terhadap anak usia dini, khususnya kelompok TK A usia 4-5 tahun. Selain sebagai media pengenalan huruf, buku interaktif (*pull-tab book*) ini juga bertujuan untuk menumbuhkan minat baca atau literasi anak sejak dini dan dilengkapi dengan gambar berdasarkan huruf depan benda-benda di sekitar.

Pemilihan perancangan media buku interaktif (*pull-tab book*) diharapkan mampu menarik minat dan rasa keingintahuan anak untuk mencari informasi yang ada di dalam buku. Penerapan *learning through small world play* dipilih agar anak dapat memahami isi buku serta mendukung daya imajinasi anak. Dikemas dengan gaya ilustrasi *simplicity design* serta pemilihan warna yang sesuai untuk anak usia dini.

4.2 Konsep Perancangan

4.2.1 Target Market & Target Audience

a. Target Market

1. Segmentasi Demografis

Usia : 4-5 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Pendidikan : PAUD, kelompok TK A

2. Segmentasi Geografis

Anak usia dini di Banyumas, terutama daerah Purwokerto sebagai lingkup penelitian ini dilaksanakan.

3. Segmentasi Psikografis

Anak usia dini yang gemar bermain, aktif dan ceria,

serta tertarik dengan buku interaktif.

b. *Target Audience*

1. Segmentasi Demografis

Usia : 22-45 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

SES : SES A – SES C1

2. Segmentasi Geografis

Guru PAUD di Banyumas, terutama daerah Purwokerto sebagaimana lingkup penelitian ini dilaksanakan.

3. Segmentasi Psikografis

Guru PAUD yang membutuhkan media pembelajaran baru yang kreatif ditujukan untuk anak usia dini.

4.2.2 Format *Visual Book*

Format desain yang digunakan pada media buku yang dibuat berbentuk *pull-tab book* berukuran 20 x 20 cm berisi 13 lembar dengan desain *pull-tab* dan 2 lembar untuk cover depan belakang. Penggunaan ilustrasi dan gambar dapat dimaksimalkan dengan jumlah halaman dan *copywriting* dirasa cukup untuk setiap halaman yang menjelaskan tema secara optimal. Gaya ilustrasi dengan pengenalan objek di lingkungan sekitar dalam perancangan buku interaktif (*pull-tab book*) sebagai media pembelajaran pengenalan huruf terhadap anak usia dini.

4.2.3 Tema dan Sinopsis

Perancangan buku interaktif (*pull-tab book*) ini mengangkat tema terkait pengenalan huruf kepada anak usia dini. Konsep penyampaian materi terhadap peserta didik melalui mengenal huruf, berlatih menulis huruf, dan dilengkapi dengan gambar berdasarkan huruf depan benda-benda di sekitar.

4.2.4 Tahapan Visual

a. *Action/Aksi*

Dalam penggunaan buku interaktif (*Pull-Tab Book*) memiliki aksi berupa peserta didik akan membuka buku mulai dari halaman pertama, kemudian peserta didik menyambungkan garis putus-putus sesuai dengan huruf yang terlampir, serta dilengkapi dengan contoh objek di sekitar. Tahapan selanjutnya peserta didik akan diarahkan oleh guru untuk menarik gambar panah agar dapat muncul contoh objek di sekitar lengkap dengan latar tempatnya.

b. *Storyline*

Perancangan media buku interaktif (*pull-tab book*) sebagai media pengenalan huruf ini memiliki isi buku dengan total 15 lembar termasuk cover dan isi buku yang dibuat berbentuk *pull-tab*. Berikut *storyline* dari ilustrasi yang muncul, *setting* dan suasana, serta teks yang dimunculkan dari buku interaktif (*pull-tab book*).

HALAMAN 1		
Cerita : Pengenalan bentuk dan konsep huruf A melalui latihan menulis dan disertai dengan pengenalan objek disekitar.		
Ilustrasi	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan
Ayam, angsa, apel, pohon, danau, rumput, awan	Taman dengan danau	Ayam, Angsa, Apel
HALAMAN 2		
Cerita : Pengenalan bentuk dan konsep huruf B melalui latihan menulis dan disertai dengan pengenalan objek disekitar.		
Ilustrasi	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan
Bebek, bola, buku, danau, rumput, meja	Taman belajar dengan danau	Bebek, Bola, Buku
HALAMAN 3		
Cerita : Pengenalan bentuk dan konsep huruf C melalui latihan menulis dan disertai dengan pengenalan objek disekitar.		
Ilustrasi	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan
Cincin, cangkir, cicak, meja, kursi, dinding,	Ruang rias	Cincin, Cangkir, Cicak
HALAMAN 4		
Cerita : Pengenalan bentuk dan konsep huruf D melalui latihan menulis dan disertai dengan pengenalan objek disekitar.		
Ilustrasi	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan

Dasi, dadu, daun, lemari	Lemari rias	Dasi, Dadu, Daun
HALAMAN 5		
Cerita : Pengenalan bentuk dan konsep huruf E melalui latihan menulis dan disertai dengan pengenalan objek disekitar.		
Ilustrasi	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan
Elang, ember, eskrim, meja, taman, awan	Taman	Elang, Ember, Eskrim
HALAMAN 6		
Cerita : Pengenalan bentuk dan konsep huruf F melalui latihan menulis dan disertai dengan pengenalan objek disekitar.		
Ilustrasi	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan
Foto, flamingo, dinding, kursi	Ruang keluarga	Foto, Flamingo
HALAMAN 7		
Cerita : Pengenalan bentuk dan konsep huruf G melalui latihan menulis dan disertai dengan pengenalan objek disekitar.		
Ilustrasi	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan
Gembok, garpu, gunting, jendela	Dapur	Gembok, Garpu, Gunting
HALAMAN 8		
Cerita : Pengenalan bentuk dan konsep huruf H melalui latihan menulis dan disertai dengan pengenalan objek disekitar.		
Ilustrasi	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan
Harimau, hiu, kandang	Kandang Kebun binatang	Harimau, Hiu
HALAMAN 9		
Cerita : Pengenalan bentuk dan konsep huruf I melalui latihan menulis dan disertai dengan pengenalan objek disekitar.		
Ilustrasi	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan
Ikan, iguana, aquarium	Ruangan	Ikan, Iguana
HALAMAN 10		
Cerita : Pengenalan bentuk dan konsep huruf J melalui latihan menulis dan disertai dengan pengenalan objek disekitar.		
Ilustrasi	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan
Jendela, jam, jaket, jemuran, rak	Tempat menjemur	Jendela, Jam, Jaket
HALAMAN 11		
Cerita : Pengenalan bentuk dan konsep huruf K melalui latihan menulis dan disertai dengan pengenalan objek disekitar.		
Ilustrasi	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan
Kelinci, kucing, kupu-kupu, tanaman	Taman	Kelinci, Kucing, Kupu-kupu, Kursi
HALAMAN 12		
Cerita : Pengenalan bentuk dan konsep huruf L melalui latihan menulis dan disertai dengan pengenalan objek disekitar.		
Ilustrasi	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan
Lemari, lampu, lantai, kasur, jendela	Kamar tidur	Lemari, Lampu, Lantai
HALAMAN 13		
Cerita : Pengenalan bentuk dan konsep huruf M melalui latihan menulis dan disertai dengan pengenalan objek disekitar.		
Ilustrasi	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan
Meja, mangkuk, mangga, manggis, jendela	Meja makan	Mangkuk, Mangga, Manggis
HALAMAN 14		
Cerita : Pengenalan bentuk dan konsep huruf N melalui latihan menulis dan disertai dengan pengenalan objek disekitar.		
Ilustrasi	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan
Nanas, nasi, nampan, meja, jendela	Dapur	Nanas, Nasi, Nampan
HALAMAN 15		

Cerita : Pengenalan bentuk dan konsep huruf O melalui latihan menulis dan disertai dengan pengenalan objek disekitar.		
Ilustrasi	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan
Ombak, obor, pohon kelapa, pasir, awan	Pantai	Ombak, Obor
HALAMAN 16		
Cerita : Pengenalan bentuk dan konsep huruf P melalui latihan menulis dan disertai dengan pengenalan objek disekitar.		
Ilustrasi	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan
Penghapus, penggaris, pensil, buku	Meja belajar	Penghapus, penggaris, pensil
HALAMAN 17		
Cerita : Pengenalan bentuk dan konsep huruf Q melalui latihan menulis dan disertai dengan pengenalan objek disekitar.		
Ilustrasi	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan
Qur'an, Qori', Qori'ah, hiasan Islami, meja kecil	Masjid (Bagian dalam)	Qur'an, Qori', Qori'ah
HALAMAN 18		
Cerita : Pengenalan bentuk dan konsep huruf R melalui latihan menulis dan disertai dengan pengenalan objek disekitar.		
Ilustrasi	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan
Rumah, roda, radio, meja, awan	Teras rumah	Rumah, Radio, Roda
HALAMAN 19		
Cerita : Pengenalan bentuk dan konsep huruf S melalui latihan menulis dan disertai dengan pengenalan objek disekitar.		
Ilustrasi	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan
Sepeda, susu, sapu, meja, awan	Taman	Sepeda, Susu, Sapu
HALAMAN 20		
Cerita : Pengenalan bentuk dan konsep huruf T melalui latihan menulis dan disertai dengan pengenalan objek disekitar.		
Ilustrasi	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan
Telur, terong, tomat, stand	Pasar	Telur, Terong, Tomat
HALAMAN 21		
Cerita : Pengenalan bentuk dan konsep huruf U melalui latihan menulis dan disertai dengan pengenalan objek disekitar.		
Ilustrasi	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan
Udang, uang, ubi, stand	Pasar	Udang, Uang, Ubi
HALAMAN 22		
Cerita : Pengenalan bentuk dan konsep huruf V melalui latihan menulis dan disertai dengan pengenalan objek disekitar.		
Ilustrasi	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan
Vas, vitamin, vakum, meja, televisi	Ruang keluarga	Vas, Vitamin, Vakum
HALAMAN 23		
Cerita : Pengenalan bentuk dan konsep huruf W melalui latihan menulis dan disertai dengan pengenalan objek disekitar.		
Ilustrasi	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan
Wastafel, wajan, jendela	Dapur	Wastafel, Wajan
HALAMAN 24		
Cerita : Pengenalan bentuk dan konsep huruf X melalui latihan menulis dan disertai dengan pengenalan objek disekitar.		
Ilustrasi	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan
Xilofon, x-ray, x-box	Ruangan	Xilofon, X-Ray, X-Box
HALAMAN 25		
Cerita : Pengenalan bentuk dan konsep huruf Y melalui latihan menulis dan disertai dengan pengenalan objek disekitar.		

Ilustrasi	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan
Yoyo, yogurt, meja, anak kecil	Meja makan	Yoyo, Yogurt
HALAMAN 26		
Cerita : Pengenalan bentuk dan konsep huruf Z melalui latihan menulis dan disertai dengan pengenalan objek disekitar.		
Ilustrasi	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan
Zebra, zaitun, meja, tanah lapang	Tanah lapang	Zebra, Zaitun

c. Gaya ilustrasi

Buku interaktif (*pull-tab book*) ini menggunakan dominan ilustrasi dengan gaya ilustrasi *simplicity design* yang merupakan prinsip dasar dari Gestalt [28]. Visual dengan mengedepankan kesederhanaan menjadi prinsip pada desain ini. Dalam penerapannya *simplicity design* ini menggunakan warna primer dan sekunder yang sesuai untuk target market yang dituju.



Gambar 15 Buku *Aku Sayang Tubuhku*
Sumber: Dokumen pribadi

c. Font

Jenis font yang digunakan sebagai perancangan buku interaktif (*pull-tab book*) sebagai media pengenalan huruf terhadap anak usia dini. Menggunakan font yang menarik untuk anak dan mudah dibaca oleh anak, yaitu *sans serif*. Penempatan font ini ditempatkan pada cover buku dan isi halaman buku untuk memuat informasi. Berikut merupakan beberapa jenis font yang digunakan sebagai isi dari perancangan buku interaktif (*pull-tab book*).

PATCHWORK STICHLINGS

Gambar 16 Font Patchwork Sticlings
Sumber: Dokumen pribadi

Penggunaan font *patchwork sticlings* ini menyesuaikan dengan tema atau materi yang akan disampaikan pada buku interaktif (*pull-tab book*). Pemilihan huruf disesuaikan dengan karakter anak yang *playful*, namun tidak terlalu dekoratif agar anak tetap bisa membaca dengan mudah. Font ini akan digunakan pada judul utama buku yang dihasilkan.

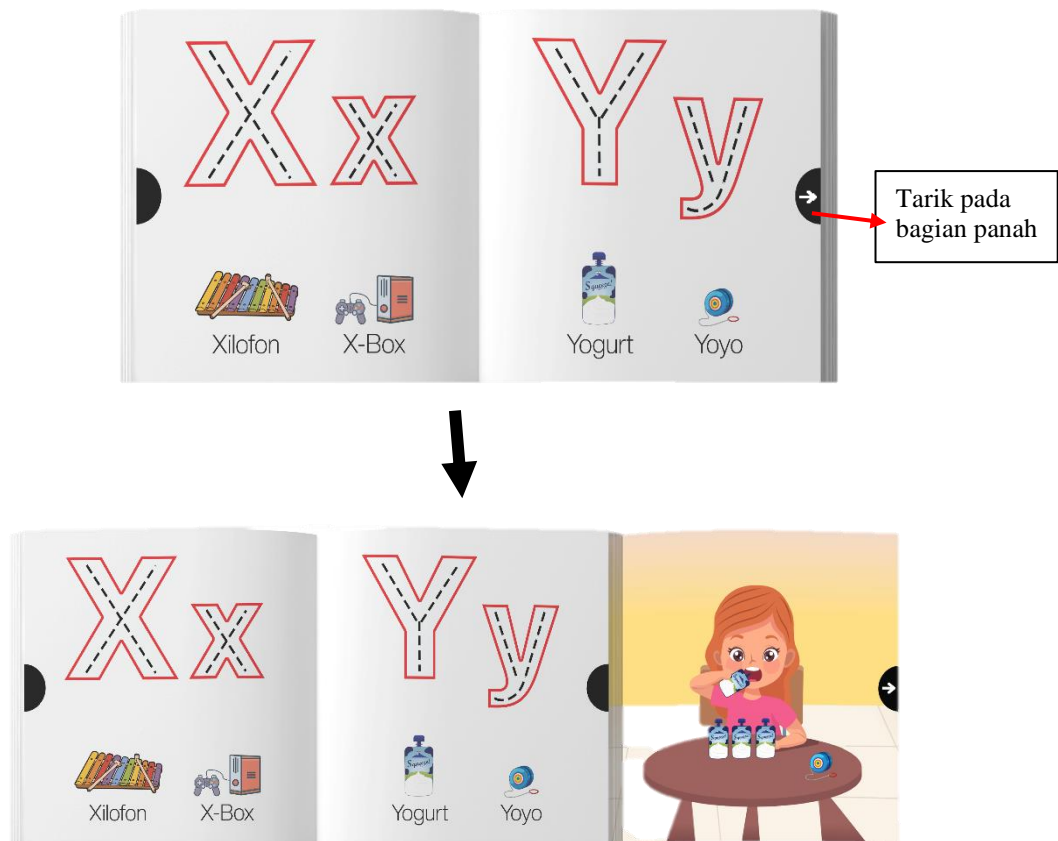
Creato Display Creato Display

Gambar 17 Font Creato Display
Sumber: Dokumen pribadi

Penggunaan font *creato display* ini menyesuaikan dengan jenis font yang telah ditentukan sebelumnya, yaitu *sans serif*. Pemilihan font ini agar memberikan kesan santai dan tidak terlalu kaku pada buku yang ditujukan pada anak usia dini. Font ini akan digunakan pada isi buku yang dihasilkan.

d. Struktur *Pull-Tab*

Tampilan di dalam buku interaktif pada tiap halamannya menggunakan jenis *pull-tab*, yaitu pada tiap halamannya terdapat kertas yang dapat ditarik. Dalam pembuatan buku interaktif pengenalan huruf, menggunakan jenis *pull-tab book* tersebut karena berdasarkan pada kesesuai materi terkait.

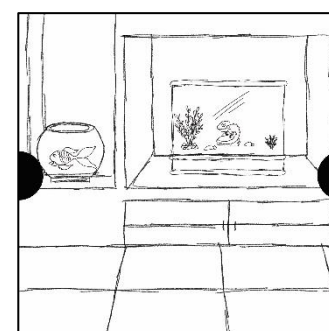
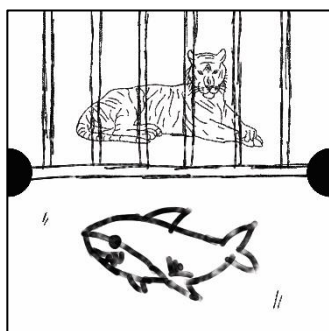
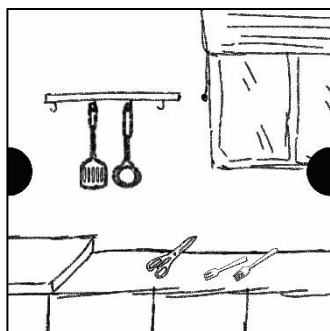
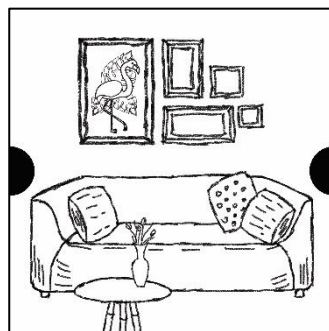
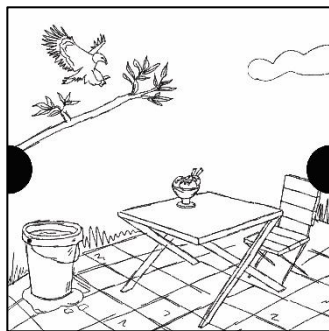
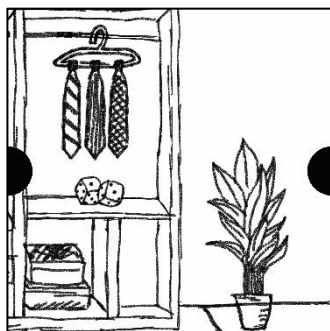
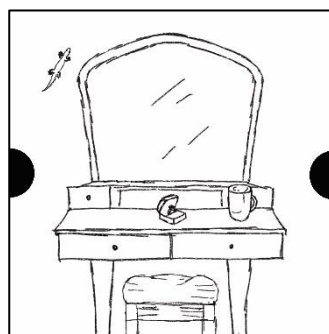
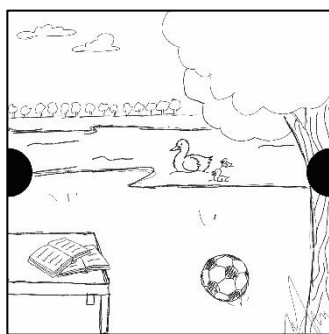
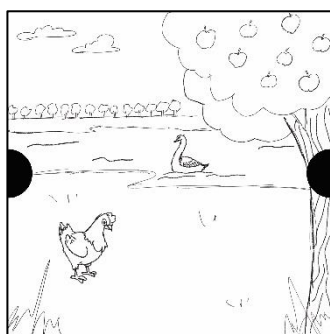
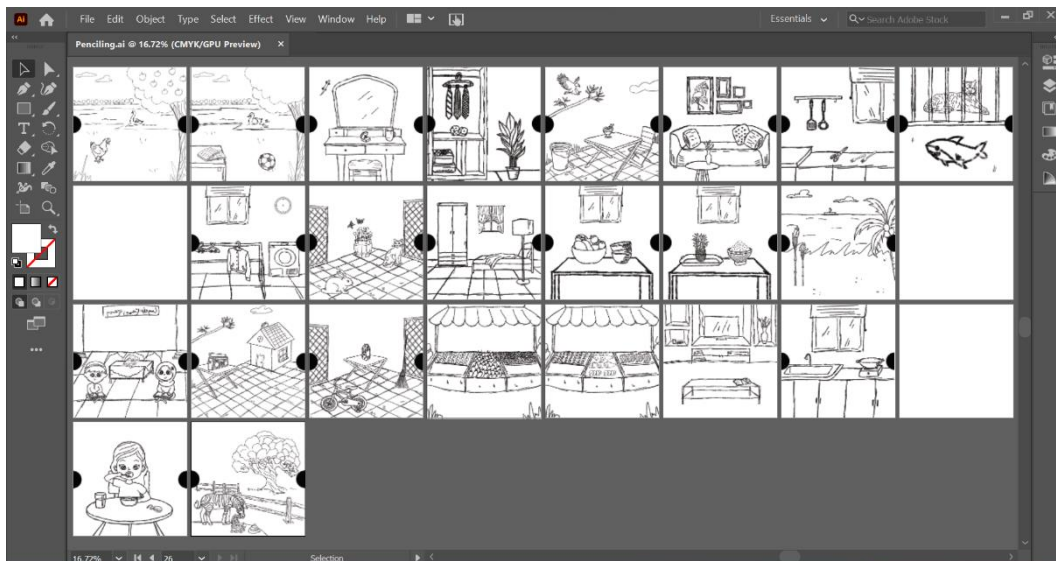


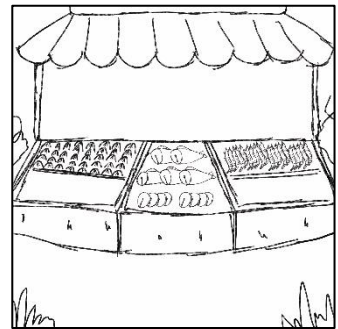
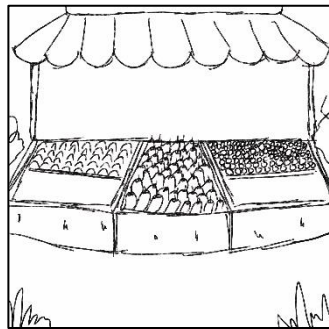
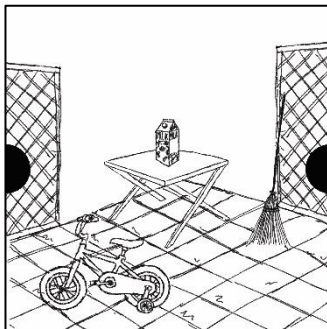
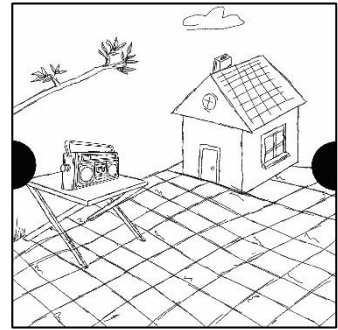
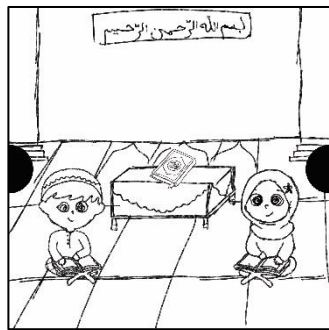
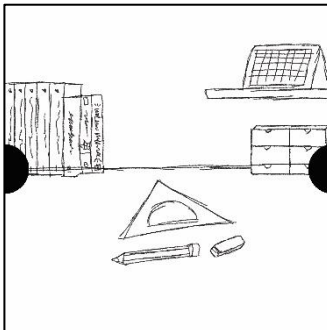
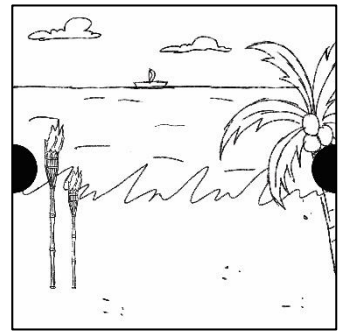
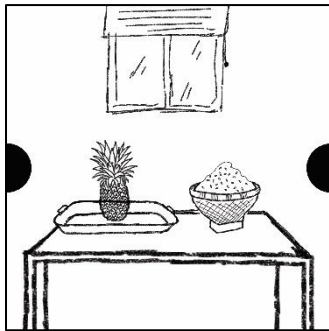
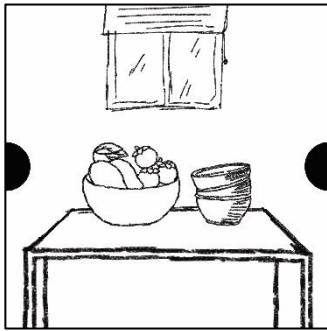
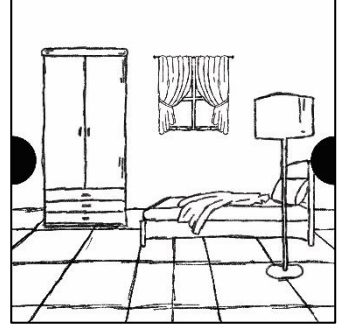
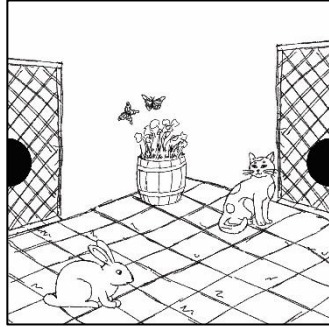
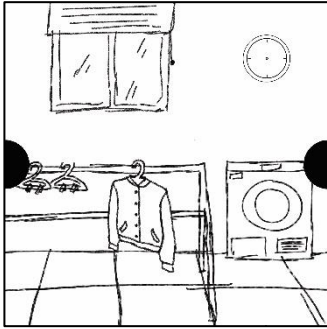
Gambar 18 Struktur Pull-Tab
Sumber: Dokumen pribadi

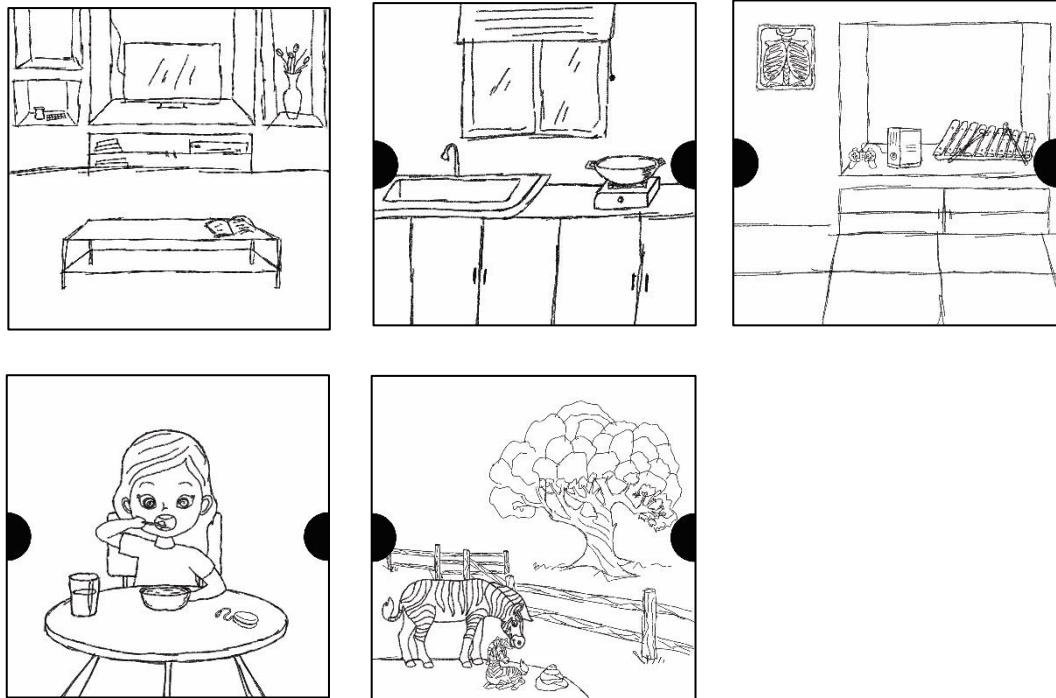
4.2.5 Realisasi Visual

a. Sketsa/Penciling

Sketsa adalah suatu gambar pendahuluan atau prarancang yang masih kasar, ringan, dan sifatnya sementara yang digunakan sebagai dasar dalam membuat karya. Sketsa yang dibuat menggambarkan tema, konsep, objek di lingkungan sekitar, dan gambaran lainnya yang dibutuhkan dalam ilustrasi. Proses sketsa pada konsep buku interaktif (*pull-tab book*) untuk mengetahui penggambaran yang pas dan cocok sebagai ilustrasi pada buku *pull-tab* dan untuk menentukan konsep ilustrasi.



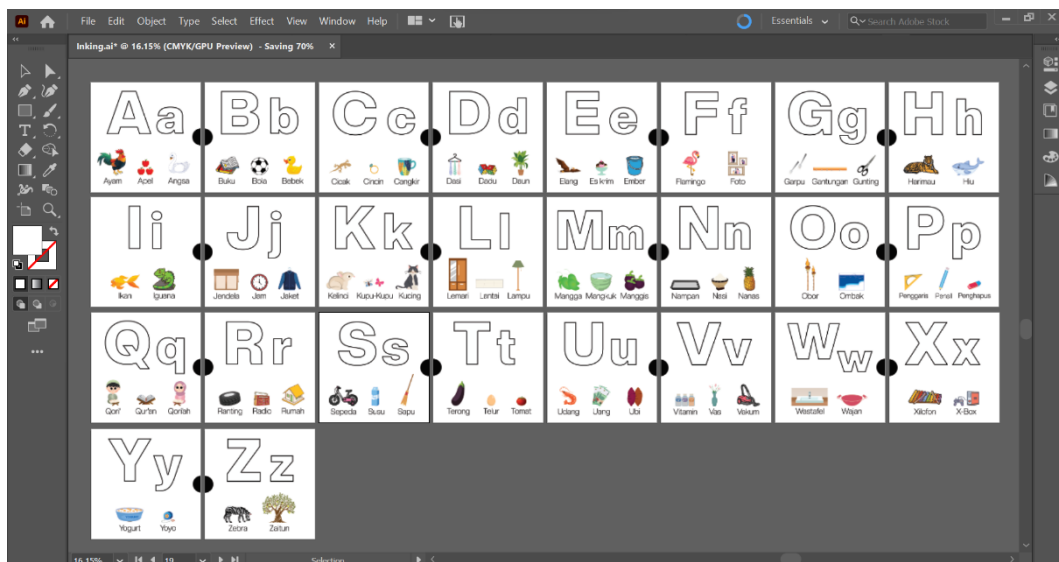





Gambar 19 Sketsa/Penciling

b. Pembaca Sumber: Dokumen pribadi

Proses pemberian *text* merupakan tahapan yang dilakukan setelah melakukan sketsa, yaitu dengan memasukkan tulisan ke dalam *layout* sesuai dengan kebutuhan.




Aa




Ayam Apel Angsa

Bb



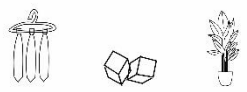
Buku Bola Bebek

Cc




Cicak Cincin Cangkir

Dd




Dasi Dadu Daun

Ee



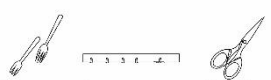
Elang Es krim Ember

Ff




Flamingo Foto

Gg




Garpu Gantungan Gunting

Hh




Harimau Hiu

li




Jendela Iguana

Jj




Jendela Jam Jaket

Kk



Kelinci Kupu-Kupu Kucing

LI




Lemari Lantai Lampu

Mm




Mangga Mangkuk Manggis

Nn




Nampan Nasi Nanas

Oo




Obor Ombak

Pp




Penggaris Pensil Penghapus

Qq




Qori' Qur'an Qori'ah

Rr




Ranting Radio Rumah

Ss




Sepeda Susu Sapu

Tt




Terong Telur Tomat

Uu




Udang Uang Ubi

Vv




Vitamin Vas Video

Ww



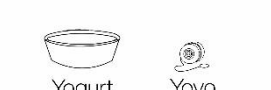
Wastafel Wajan

Xx




Xilofon X-Box

Yy



Yogurt Yoyo

Zz



Zebra Zaitun

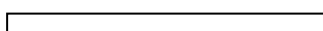
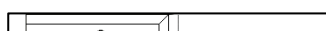
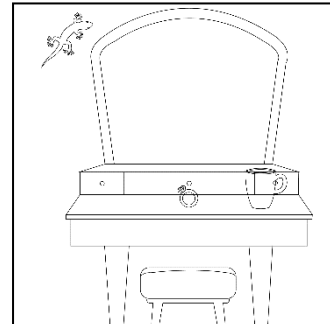
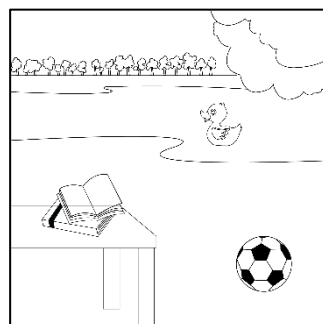
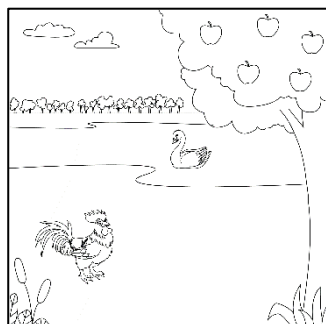
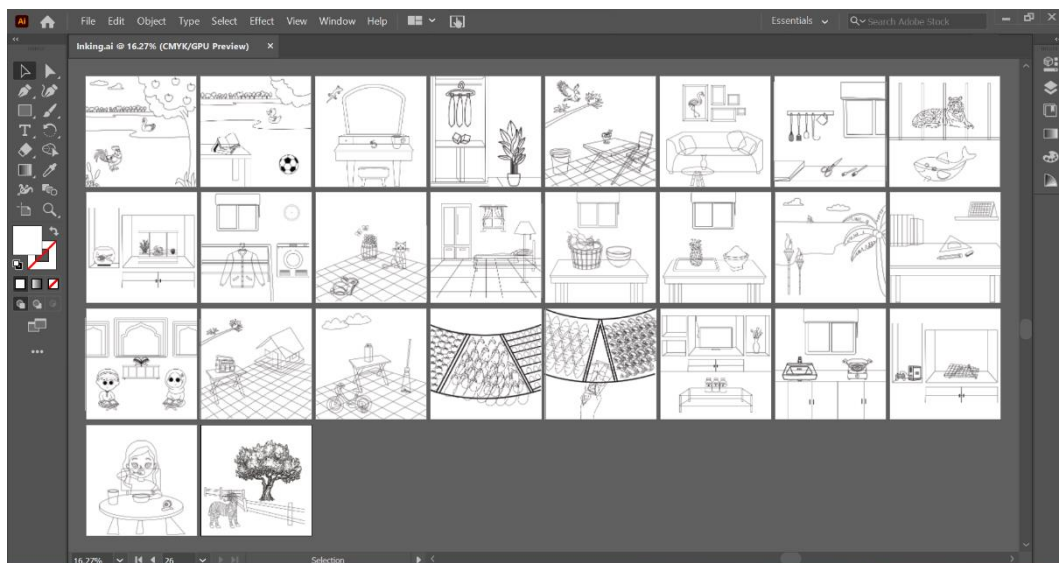
Gambar 20 Pemberian Text/Lettering

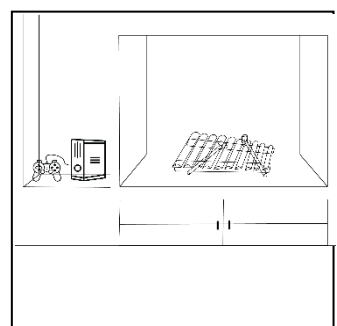
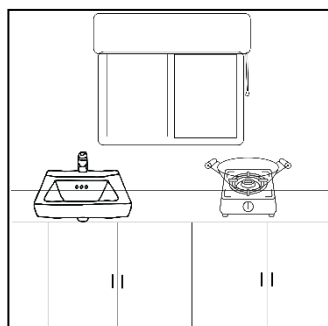
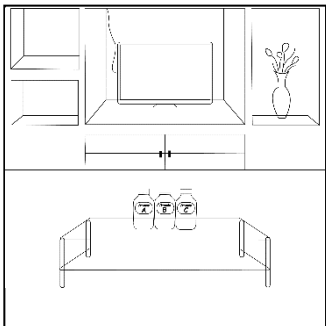
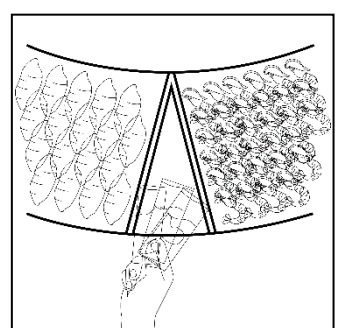
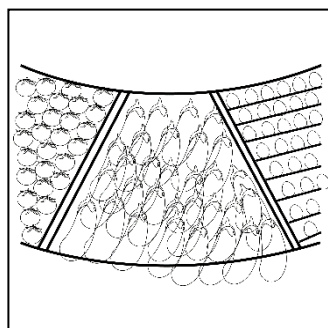
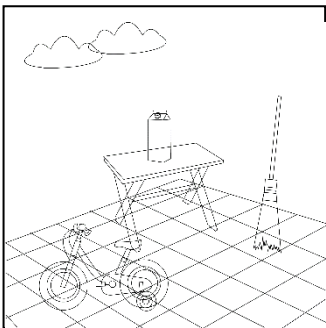
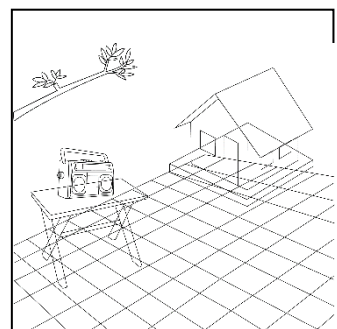
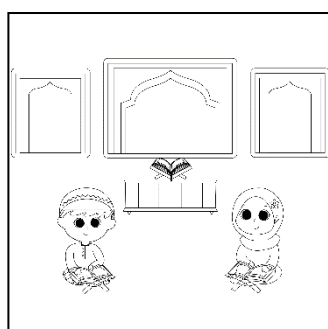
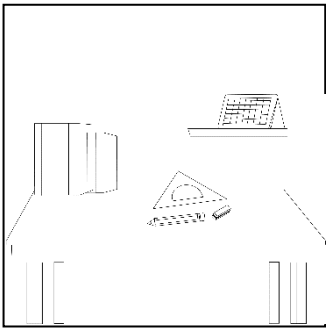
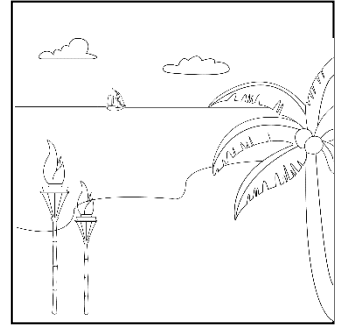
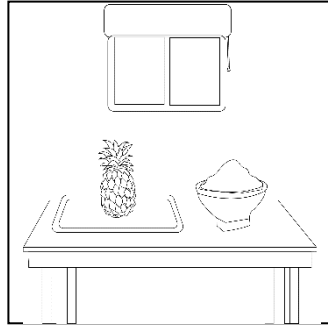
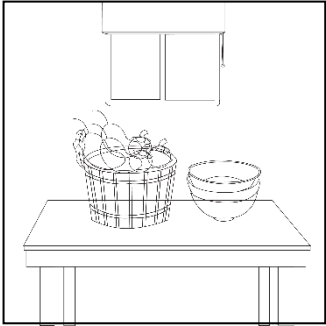
c. Proses Produksi

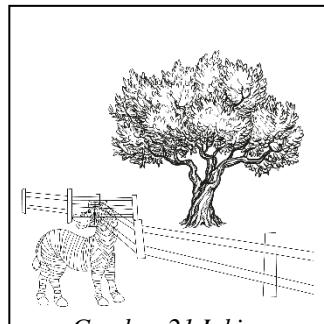
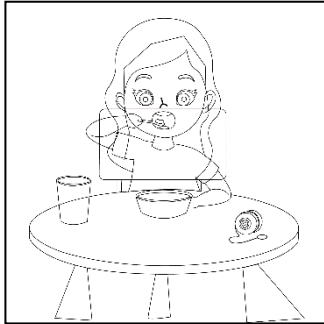
Proses produksi adalah tahapan terakhir dalam perancangan karya buku interaktif (*pull-tab book*) yaitu dengan menyelesaikan secara keseluruhan desain tiap halaman dan sebagai desain final sebelum proses cetak.

Tahapan ilustrasi yang dirancang yaitu:

- 1) *Inking* adalah sketsa konsep dan ilustrasi menggunakan sketsa manual, setelah konsep yang dibuat cocok kemudian dipindah ke proses digital.

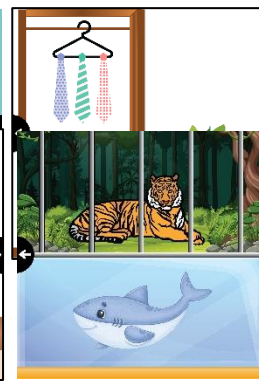
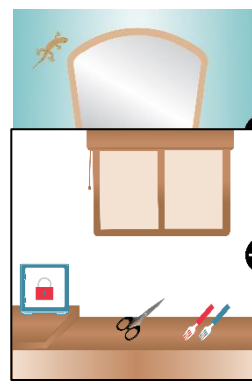
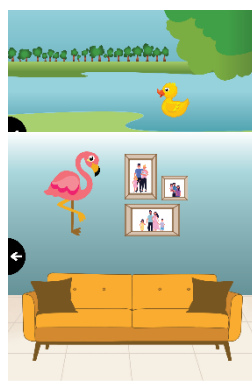
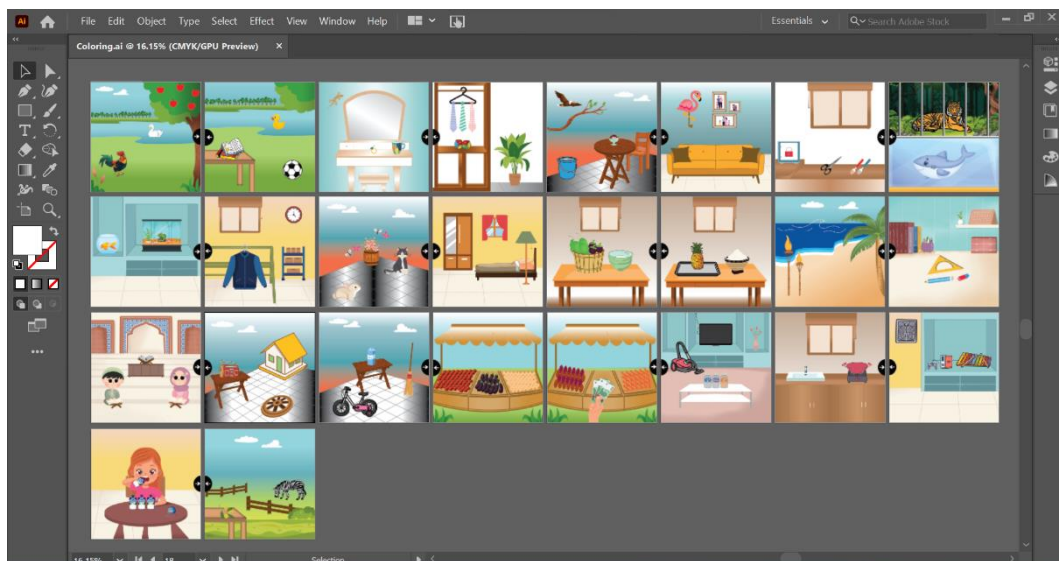






Gambar 21 Inking
Sumber: Dokumen pribadi

2) *Coloring* adalah proses mewarnai menggunakan teknik digital dengan penggunaan warna CMYK berdasarkan lingkaran warna, dicocokkan dengan konsep kesesuaian warna untuk anak usia dini pada setiap halaman buku interaktif (*pull-tab book*).



Gambar 22 Coloring

3) *Finishing* adalah penyusunan desain sehingga dapat disusun menjadi rangkaian buku interaktif (*pull-tab book*).

4.3 Media

4.3.1 Media Utama : Buku Interaktif (*Pull-Tab Book*), sebagai media yang paling mudah ditemui dan hampir semua sekolah memanfaatkannya yaitu berupa media cetak seperti buku. Pemilihan jenis buku ini pun berdasarkan kesesuaian materi yang akan disampaikan.

4.3.2 Media Pendukung

- a. *Above The Line* : Poster digital
- b. *Below The Line* : *Event* Dinas Pendidikan, *x-banner*, *sticker*, *totebag*, kaos, buku (*notebook*), dan gantungan kunci

4.4 Strategi Media

Penjadwalan pendistribusian media utama dan media pendukung perancangan buku interaktif (*pull-tab book*), sebagai berikut.

No.	Penjadwalan	Tempat	Waktu
1	<i>Above The Line</i>	Purwokerto	Bulan 4
2	<i>Below The Line</i>	Purwokerto	Bulan 5

Tabel 6 Strategi Media

4.5 Biaya Produksi

Rincian biaya produksi perancangan penelitian ini melalui media buku interaktif (*pull-tab book*) dan media pendukung lainnya, sebagai berikut.

No.	Jenis Media	Jumlah	Harga (Rp)	Total (Rp)
1	Buku <i>pull-tab</i>	200	Rp. 50.000	Rp. 10.000.000
2	Poster A3	6	Rp. 5.000	Rp. 30.000
3	X-Banner	1	Rp. 75.000	Rp. 75.000
4	Stiker A3	6	Rp. 20.000	Rp. 120.000
5	Tote bag	12	Rp. 10.000	Rp. 120.000
6	Kaos sablon	12	Rp. 50.000	Rp. 600.000
7	Buku (<i>notebook</i>)	12	Rp. 5.000	Rp. 60.000
8	Gantungan kunci	26	Rp. 5.000	Rp. 130.000
Total				Rp. 11.135.000

Tabel 7 Biaya Produksi