

3. KONSEP PERANCANGAN

3.1. Konsep Kreatif

3.1.1. Tujuan Kreatif

Merancang sebuah buku cerita bergambar yang interaktif tentang pengendalian diri pada anak sehingga dapat memberikan buku bacaan pembelajaran yang positif. Bentuk pembelajaran pengendalian diri yang diajarkan adalah pemahaman membatasi keinginan pada anak bisa dalam bentuk menabung, mengelola emosi, belajar sabar, dan memahami prioritas kegiatan sehingga akhirnya anak dapat mengontrol diri dan berperilaku baik pada orang tua. Buku Cerita bergambar ini dirancang dengan tambahan unsur interaktif aktivitas permainan untuk anak dan beberapa unsur *pop up* dan *lift up the laps book* sehingga dapat menarik bagi anak – anak.

3.2. Strategi Kreatif

3.2.1. Target Audience & Target Market

a. Dari Segi Demografis

1. *Target Audience* : Target sasaran dari buku cerita bergambar ini adalah anak – anak yang berusia 6 – 8 tahun yang menduduki bangku sekolah dasar kisaran kelas 1 - 3. Ditujukan kepada kalangan menengah ke atas sebagai saran primer dan menengah ke bawah sebagai sasaran sekunder.
2. *Target Market* : Orang tua yang memiliki anak – anak usia sekolah dasar awal (usia 6 – 8 tahun) dan lembaga pendidikan anak seperti perpustakaan umum maupun perpustakaan di sekolah sebagai bagian dari media pembelajaran budi pekerti tentang pengendalian diri bagi anak – anak.

b. Dari Segi Geografis

1. *Target Audience* : Sasaran yang dituju adalah anak – anak yang berada di daerah perkotaan Indonesia, dan lebih spesifik lagi yang tinggal di kota Surabaya.
2. *Target Market* : Masyarakat daerah perkotaan, khususnya di wilayah Surabaya. Lebih spesifik ke para orang tua anak SD usia 6 – 8 tahun yang bertempat tinggal di Surabaya.

c. Dari Segi Behavior

1. *Target Audience* : Anak - anak yang suka meniru hal -hal yang ada di sekitarnya, suka bertanya tentang hal – hal baru, tertarik pada bacaan yang memiliki visual menarik, memiliki banyak keinginan, dan kurang patuh pada aturan yang berlaku.
2. *Target Market* : Orang tua yang memiliki kesibukan dan bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup anak dan keluarga, Perhatian ke anaknya, dan suka menasehati anak – anaknya.

d. Dari Segi Psikografis

1. *Target Audience* : Anak - anak yang memiliki rasa percaya diri tinggi, aktif bertanya, dan tertarik dengan hal – hal baru.
2. *Target Market* : Orang tua dari anak yang menginginkan sebuah media pendamping yang membantu membangun karakter baik pada anak.

3.2.2. Format dan Ukuran Cerita Bergambar

Format perancangan buku cerita bergambar yang akan dibuat adalah bentuk persegi dengan ukuran 18 x 22 cm dan tebal buku sebanyak 70 halaman, 35 lembar. Pertimbangan tebal buku dibuat tidak terlalu tebal dan tidak terlalu tipis agar anak – anak tidak bosan membaca serta pesanya dapat tersampaikan. Format yang digunakan tiap halaman *landscape*. Pertimbangan format ukuran adalah berdasarkan cerita dari buku tersebut dan memberikan kemudahan untuk di bawa kemanapun. Di dalam buku cerita bergambar terdapat hal -hal yang interaktif seperti permainan – permainan pendukung dan pertanyaan sederhana yang berhubungan dan berkesinambungan dengan cerita. Aktivitas menggambar dan mewarnai didalam buku juga ditambahkan agar anak dapat mendapatkan unsur aktivitas lain selain membaca. Unsur *pop – up dan lif up the flaps book* ditambahkan di beberapa halaman buku cerita untuk menambah nilai sehingga anak - anak lebih tertarik untuk membaca buku yang dirancang.

3.2.3. Isi dan Tema Buku Cerita Bergambar

Perancangan buku cerita bergambar ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan pengertian anak tentang pengendalian diri. Buku cerita ini dapat membantu orang tua maupun guru di sekolah memberikan pemahaman kepada anak

– anak tentang pengendalian diri. Isi cerita akan berisi pemahaman dan pengertian kepada anak untuk berpikir sebelum bertindak, bagaimana cara anak mengantisipasi keinginannya sehingga dapat berperilaku baik ke orang tua, dan mengerti dampak negatif jika kurang bisa mengendalikan keinginan. Setelah membaca diharapkan anak dapat merenungkan bagaimana harusnya bersikap jika menghadapi keinginan diri, mencontoh dan meniru perilaku yang baik. Melalui cerita bergambar yang dirancang diharapkan akan lebih mudah mengingat pesan yang disampaikan dan mengimplementasikan dalam kehidupan nyata.

Isi cerita yang akan disampaikan adalah masalah sehari – hari tentang pengendalian keinginan pada anak, tentang keinginan anak bermain *gadget*, keinginan membeli mainan, maupun menahan keinginan rakus pada makanan. Di dalam buku cerita bergambar ini anak akan diajak berpikir terlebih dahulu sehingga anak dapat berpikir sebelum bertindak dan cara mengantisipasinya dengan belajar menabung, belajar sabar, dan mengerti prioritas kegiatan yang lebih penting. Anak – anak terkadang kurang bisa mengontrol emosi saat menginginkan sesuatu seperti mainan, *gadget*, maupun makanan sehingga terkadang perilaku anak terkadang buruk ke orang tua untuk mendapatkan keinginannya. Isi buku ini akan memberikan anak pemahaman dan pengertian tentang cerita pengendalian diri kepada anak tentang keinginan dari hal – hal yang sederhana dapat memberi kesadaran dan berdampak lebih luas sehingga menjadi renungan dan upaya pencegahan terhadap perilaku buruk anak ke orang tua, guru, dan sesama.

Latar belakang cerita yang akan dirancang ini akan berada pada lingkungan dan suasana kehidupan sehari – hari. Tokoh utama yang dirancang sebagai anak – anak yang mengalami permasalahan tentang keinginan yang biasa dihadapi anak – anak saat ini. Permasalahan yang sering timbul adalah. anak – anak kadang bertanya – tanya kenapa tidak diperbolehkan ini dan itu sesuai keinginan anak, sedangkan orang tua terkadang kurang sabar untuk memberikan pengertian kepada anak sehingga terkadang anak akan melakukan perilaku buruk jika keinginannya tidak dipenuhi, hal kecil itu terkadang diacuhkan oleh lingkungan sekitar sehingga berdampak besar di kemudian hari. Setelah membaca cerita diharapkan pembaca dapat merenungkan dan mempelajari isi cerita karena merasakan kedekatan dan

kesamaan hal-hal yang terjadi di buku cerita dengan kehidupan sehari – hari yang dihadapi oleh anak – anak.

3.2.4. Jenis Buku Cerita Bergambar

Jenis buku cerita bergambar interaktif yang akan dirancang tergolong buku jenis *easy readers* dan *chapter book*, buku ini akan diperuntukkan bagi anak usia 6 – 8 tahun yang ada di tahap membaca sendiri secara mandiri. Ilustrasi dan penyampaian cerita akan disampaikan melalui percakapan maupun aksi dan latar cerita merupakan kehidupan sehari – hari yang biasa dihadapi oleh anak – anak. Buku cerita bergambar ini dilengkapi dengan beberapa unsur interaktif seperti pertanyaan pilihan (*participation*), permainan sederhana di dalam cerita (*games*), dan bentuk halamankartu *pop – up* dan *lift the laps*.

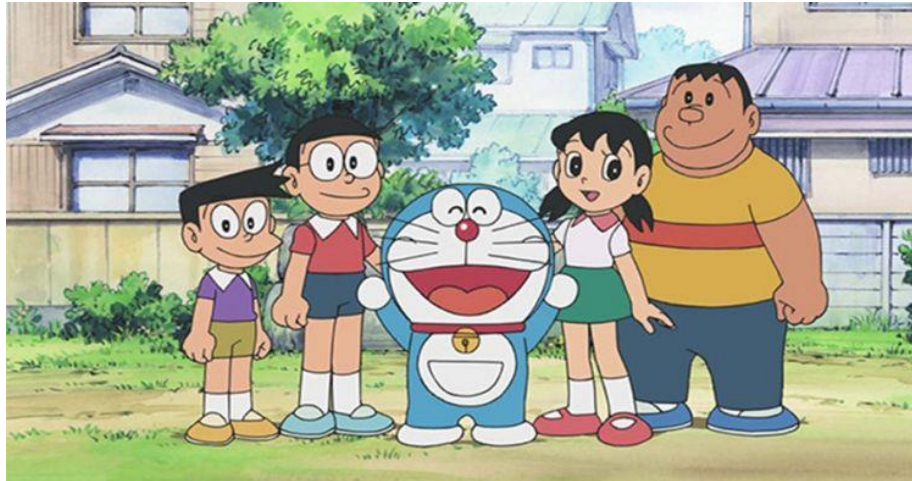
3.2.5. Gaya Penulisan Naskah

Gaya penulisan naskah dalam pembuatan cerita adalah gaya penulisan yang runtut tetapi menggunakan alur cerita campuran dengan mengambil sudut pandang orang ketiga. Gaya penulisan mengikuti alur cerita secara berurutan, secara garis besar alurnya dimulai dengan pengenalan, permunculan masalah/konflik, peningkatan masalah, puncak masalah (klimaks), dan pemecahan masalah. Tetapi di dalam ceritanya akan terdapat alur dimana anak dapat merenungkan masalah sehari - hari yang telah terjadi dengan masing - masing cara penyelesaiannya. Gaya penulisan ini dipilih agar anak dapat bisa merenungkan cerita lebih mendalam bahwa ada dampak negatif yang anak perlu diketahui anak.

Pendekatan penulisan yang digunakan adalah sudut pandang orang ketiga sehingga penulis dan pembaca akan menjadi orang yang berada di luar cerita dan bukan menjadi bagian atau peran dari dalam cerita. Pesan yang akan disampaikan bersifat tersurat (langsung dan jelas terlihat di dalm cerita) sehingga anak – anak akan dimudahkan dalam memahami isi pesan cerita. Dari segi penokohan, ada satu tokoh utama dan beberapa tokoh pendukung untuk melengkapi sebuah cerita.

3.2.6. Gaya Visual

Gaya visualisasi dari buku cerita bergambar yang akan dibuat akan menggunakan gaya kartun (*cartoon*), Gaya ini dipilih karena gaya kartun disukai oleh anak – anak dimanapun di media cetak maupun elektronik dan gaya ini pun tidak melebihi – lebihkan, sederhana, dan lucu. Penggambaran ilustrasi akan dibuat secara sederhana dan lucu dengan gaya khas kartun namun tetap jelas agar anak – anak akan lebih mudah memahami isi cerita dan menarik perhatian anak – anak.



Gambarr 3.1. Contoh gaya kartun anak

Sumber : <https://matome.naver.jp/odai>

3.2.7. Teknik Visualisasi

Teknik visualisasi akan dilakukan secara manual dan *digital*. Pembuatan sketsa gambar dan objek akan dilakukan secara manual setelah itu baru dilakukan proses pewarnaan dengan menggunakan komputerisasi. Teknik blok dilakukan dalam pembuatan gambar dan warna. Warna akan dibuat terang yang cerah yang sesuai untuk mewakili objek yang digambarkan. Pemilihan teknik visualisasi ini dipilih agar dapat lebih menarik perhatian anak -anak karena konsep gambar yang dibuat ringan dan tidak rumit.

3.2.8. Teknik Cetak

Teknik cetak yang akan digunakan dalam perancangan buku cergam ini adalah teknik cetak *offset*. Pemilihan teknik cetak *offset* ini dikarenakan faktor dicetak dalam jumlah yang banyak, efisensi waktu, mutu yang akan dihasilkan, dan

harga yang lebih murah. Teknik cetak offset akan dipadukan dengan proses *finishing* secara manual untuk menambahkan unsur – unsur interaktif seperti *pop – up* dan *lift up the laps* di dalam buku tersebut.

3.3. Program Kreatif

3.3.1. Judul Buku

Judul buku ini adalah “Mau Ini? Itu?” dengan. Pemilihan judul Mau Ini ? Itu? Berdasar pada sifat anak – anak yang sering kesulitan dalam menentukan pilihan keinginannya seperti keinginan untuk bermain *gadget*, membeli mainan, maupun makanan. Isi cerita buku ini adalah dilema anak untuk menentukan pilihan yang berkaitan dengan keinginannya serta pemahaman tentang dampak yang akan didapat jika memilih keinginan tersebut, setelah membaca ini diharapkan anak dapat merenungkan pilihan keinginannya sehingga dapat mengendalikan dirinya dengan baik.

1.3.2. Sinopsis Cerita

Boni seorang anak yang memiliki banyak keinginan sehingga terkadang dia tidak bisa mengontrol dirinya dan tidak mendengarkan kata – kata orang tuanya. Boni memiliki banyak kesukaan yang membuat dirinya terkadang kurang bisa memprioritaskan mana yang lebih penting untuk dirinya sendiri. Perilaku Boni terkadang kurang baik ke orang tua karena kurangnya pemahaman Boni kenapa harus mengendalikan keinginan. Macam – macam keinginan Boni yang berlebihan seperti sering membeli mainan, makan berlebihan, main *gadget* tanpa henti. Ada dampak – dampak yang terjadi pada Boni yang membuat dia menyadari dan belajar.

Chapter 1 : Pengendalian diri : Antara Mainan dan Menabung. Boni membawa pulang mainan tersebut dan menunjukkan mainan ke mama. Mama terlihat kaget kemudian bertanya ke Boni kok dia beli mainan lagi. Boni pun marah ke mama dan berperilaku kurang sopan. Boni pun langsung ke kamar untuk memainkan mainan tersebut tetapi dalam waktu singkat Boni bosan dan meletakan mainan tersebut. Ternyata tiba – tiba mainan tersebut bisa berbicara dan bertanya kenapa tidak memainkan aku lagi, di dalam kotak juga terdapat mainan yang sama yang menyerang Boni. Tapi kemudian ada sebuah celengan Babi yang menolong

Boni. Celengan tersebut memberi pesan supaya Boni bisa lebih mengendalikan keinginannya dan berhemat agar mainannya tidak menumpuk. Boni pun terbangun kemudian bercerita dan meminta maaf ke mama bahwa Boni ingin menabung karena Boni sudah memiliki mainan yang cukup banyak.

Chapter 2 : Pengendalian Diri : Antara Makan Banyak dan Obat. Di meja makan terdapat kue Donat makanan manis kesukaan Boni. Boni memakan Donat tersebut dan mama mengingatkan untuk tidak makan terlalu berlebihan tetapi Boni tidak mendengarkan perkataan mama dan tidak berhenti makan. Malamnya Boni tidak bisa tidur karena sakit perut. Mama pun memberi obat pahit ke Boni, Boni pun menyadari bahwa harus mengendalikan diri karena dampaknya juga bisa dialami diri sendiri.

Chapter 3 : Pengendalian diri : Antara Gadget, PR, Dan Waktu. Saat di kamar Boni dihadapkan dengan pilihan di mejanya terdapat gadget dan buku PR, Boni pun memilih gadget dan memutuskan untuk bermain sebentar. Tak terasa Boni bermain cukup lama dan membuatnya kelelahan sehingga dia kemudian tertidur. Boni kemudian bermimpi, di dalam mimpinya dia berada di sekolah dan dikejar – kejar oleh sesuatu yang ternyata adalah buku PR dan *gadget*. Buku PR dan Gadget terlihat seperti sedang bertengkar siapa dulu yang harus dipilih Boni. Tiba – tiba Boni ditolong oleh sebuah Jam. Jam tersebut memberi pesan ke Boni untuk membagi waktu dengan baik sehingga tugas – tugasnya tidak tebangkalai dan mengerti yang mana prioritas terlebih dahulu.

Chapter 4 : Pengendalian diri : Antara Sabar dan mengikuti Keinginan. Mama dan Boni berbelanja di sebuah pasar swalayan. Tiba – tiba Boni tertarik dengan berbagai macam snack dan cokelat, tetapi mama menjelaskan bahwa Boni harus belajar bersabar karena mama hanya membawa uang untuk membeli barang – barang lain. Boni pun paham mendengar penjelasan mama, mama berjanji akan membelikan Boni lain waktu. Saat dirumah Boni pun makan bersama dengan mama papa dan tiba tiba papa memberi hadiah pada Boni sebuah cokelat. Hari itu Boni pun belajar kalau bisa bersabar pasti nanti akan ada hal – hal yang baik yang akan didapat. Hari itu Boni pun bisa tidur tenang.

3.3.3. Naskah Cerita / *Storyline*

Chapter 1 : Pengendalian Diri Antara Mainan dan Menabung

- Halaman 1 : Boni adalah seorang anak SD umur 7 tahun. Setelah pulang sekolah, Boni pun mengucapkan salam ke mamanya, kalau dia telah sampai di rumah. Boni sampai ke rumah dengan membawa sebuah mainan yang dibelinya di depan sekolah.

- Halaman 2 : Boni menunjukkan mainan tersebut ke mamanya. Mama yang sedang memasak kue pun terlihat kaget karena Boni membeli mainan lagi dan mainan tersebut sama dengan yang sudah dia miliki sebelumnya.

- Halaman 3 : Mama bertanya ke Boni apakah Boni menghabiskan seluruh uang jajanya untuk membeli mainan tersebut dan mama menasehati agar Boni tidak terlalu boros. Boni pun menjawab iya dengan nada yang sedikit melawan mama kemudian masuk ke dalam kamar.

- Halaman 4 : Di dalam Kamar Boni pun memainkan mainannya tersebut.

- Halaman 5 : Tetapi setelah itu Boni bosan lalu mengabaikan mainan tersebut dan mencari mainan yang lain. Unsur Interaktif di halaman buku ini adalah bermain mencari benda/ hidden object (mencari mainan Boni yang bentuknya sama dengan yang ia beli)

- Halaman 6 : Tiba – tiba mainan yang Boni beli bisa bicara dengan mainan – mainan lain dan bertanya ke Boni kenapa tidaak memainkan aku. Boni pun menjadi ketakutan dan berteriak minta tolong.

- Halaman 7 : Kemudian muncul sebuah Celengan Babi yang menolong Boni yang mengalahkan mainan – mainan tersebut. (Pembelajaran menabung)

- Halaman 8 : Setelah itu celengan babi memberikan pesan tentang pengendalian Boni tentang menabung agar tidak membeli mainan yang sama sehingga dapat menumpuk di kamar Boni.

- Halaman 9 : Mama masuk ke kamar dan melihat Boni tertidur di pinggir kasur. Mama pun membangunkanya.

- Halaman 10 : Boni pun membereskan kamar yang berantakan dan bercerita ke mama bahwa Boni meminta maaf dan akan belajar untuk mengendalikan keinginanya untuk membeli mainan. Unsur interaktif kartu *pop – up* tentang pesan pembelajaran untuk menabung

Chapter 2 : Pengendalian Diri Antara Makan Berlebihan atau Obat

- Halaman 11 : Boni melihat kue Donat kesukaanya di meja makan.
- Halaman 12 - 13 : Mama pun menanyakan berapa banyak kue yang sudah dimakan Boni dan menasehati agar tidak makan berlebihan. Unsur Interaktif permainan mencari perbedaan gambar (kue sebelum dimakan Boni dan sesudah).
- Halaman 14 : Tetapi Boni mengabaikanya kemudian masuk ke kamar
- Halaman 15 :. Tiba – tiba saat di kamar perut Boni sakit, mama pun masuk memberi Obat yang rasanya pahit . Boni pun belajar bagaimana konsekuensi jika kurang bisa mengendalikan keinginanya sendiri. Unsur interaktif kartu *pop - up* Obat (pembelajaran jangan makan terlalu berlebihan)

Chapter 3: Pengendalian Diri Antara Gadget, PR, dan Waktu.

- Halaman 16 : Boni dihadapkan Pilihan di meja kamarnya. Di kamar Boni melihat ada gadget dan buku PR di atas meja belajarnya. Boni pun bingung menentukan pilihan antara bermain atau kerja PR. Unsur Interaktif di buku ini adalah pertanyaan pilihan apa yang seharusnya dilakukan dan dipilih oleh Boni
- Halaman 17 : Boni pun memilih untuk bermain sebentar lalu mengerjakan PR.
- Halaman 18 : Boni pun lupa waktu sampai akhirnya ketiduran dikasur. Waktu pun terus menerus berputar.
- Halaman 19 - 20 : Boni dikejar – kejar oleh sesuatu yang ternyata adalah sebuah buku PR dan gadget.
- Halaman 21 : Buku PR dan Gadget bertengkar di depan Boni siapa yang harus dimainkan atau dikerjakan Boni
- Halaman 22 :Tiba – tiba ada sebuah jam yang menengahi mereka dan memberi pesan ke Boni supaya bisa membagi waktu dan berpikir mana prioritas yang harus dilakukan Boni. Unsur Interkatif Jam
- Halaman 24 : Boni pun terbangun kemudian berpiir dan langsung mengerjakan PRnya. Unsur Interaktif Permainan TTS tentang etika belajar dan berkomunikasi ke orang tua.
- Halaman 25 : Papa masuk ke kamar dan melihat Boni yang rajin belajar kemudian memuji Boni karena Boni rajin belajar. Boni pun mengucapkan terima kasih. Unsur interaktif kartu *Pop – Up* (Pembelajaran tentang waktu)

Chapter 4 : Pengendalian Diri Antara Sabar dan Mengikuti Keinginan.

- Halaman 26 : Mama dan Boni berada di pusat perbelanjaan
- Halaman 27 : Boni pun melihat banyak snack yang disukainya.
- Halaman 28 : Boni meminta izin ke mama untuk membeli banyak snack, tetapi mama memberikan pertanyaan ke Boni mana yang lebih penting untuk kebutuhan.
- Halaman 30 : Setelah memahami maka Boni memutuskan untuk sabar menunggu dan akan membeli snack tersebut lain waktu .
- Halaman 31 – 32 : Dirumah Boni, Papa, dan Mama makan bersama dari masakan mama yang bahanya dibeli tadi.
- Halaman 33 - 34 : Setelah makan Boni dipanggil papa, dan diberi sebuah hadiah yang ternyata snack – snack yang diinginkan Boni tadi. Ini adalah hadiah karena kemarin papa melihat Boni rajin belajar. - Halaman 35 : Karena sudah malam Boni akan makan snack – snack tersebut besok. Boni pun berpamitan untuk tidur Ke Papa dan Mama
- Halaman 36 : Boni di kamar pun tertidur.
- Halaman 37 – 38 : Unsur Interaktif Pop – Up Barang - barang di dalam buku ini tentang pembelajaran pengendalian diri berkumpul dan memberikan pesan terakhir untuk para pembaca. Selesai
- Halaman buku yang dicantumkan adalah halaman narasi buku yang digambarkan melalui Ilustrasi, ada beberapa halaman buku yang hanya memiliki teks sebagai penjelas halaman ilustrasi yang ada di sebelahnya.

3.3.4. Deskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung

a. Karakter Tokoh Utama

Boni adalah seorang anak laki – laki berumur 7 tahun yang duduk di bangku SD. Boni pun adalah seorang anak yang terkadang mengalami kebingungan memilih untuk membuat keputusan tentang keinginan - keinginan yang tidak selalu bisa dipenuhi. Sikap boni pun terkadang menjadi kurang sopan dan melawan kepada Orang tuanya jika keinginannya dilarang oleh orang tuanya. Terkadang sikap Boni juga terkadang kurang mendengarkan orang tuanya.



Gambar 3.2. Identifikasi visual anak bingung

Sumber : <http://putrielenass.blogspot.co.id/2015/06/proses-berpikir-dan-berbahasa-pada-anak.html>

Karakter Boni yang kadang sering kebingungan karena keinginannya terkadang tidak diperbolehkan oleh mamanya sering merasa kesal sehingga sering cemberut. Ekspresi kebinyngan yang sering diperlihatkan Boni adalah dahinya yang berkerut sampdan mulutnya sering terbuka lebar



Gambar 3.3. Identifikasi visual Anak Kesal

Sumber : <https://transfigurations.org.uk/gender-confusion/>



Gambar 3.4. Identifikasi Visual Anak Marah

Sumber : <http://www.parenting.co.id/balita/anak-mudah-marah-wajarkah->

Sebenarnya Boni adalah anak yang baik, lugu, dan polos tetapi karena kurangnya pemahaman kenapa keinginan kadang – kadang tidak selalu dipenuhi oleh orang tua sikap Boni pun berubah menjadi buruk.

b. Karakter Tokoh Pendukung

- Mama adalah orang tua yang perhatian dan peduli kepada anaknya Boni. Tetapi terkadang karena kesibukan mama jadi lupa memberikan pemahaman dan pengertian ke Boni. Mama yang sering menasehati terkadang terkesan seperti cerewet pada Boni yang sebenarnya adalah bentuk perhatian mama ke anak yang terkadang sering membuat Boni sebal dan bingung. Mama juga digambarkan sebagai ibu rumah tangga.

- Papa digambarkan sebagai pekerja untuk memenuhi kebutuhan keluarga. Papa adalah seseorang yang perhatian yang menasehati Boni dengan cara yang sabar walaupun sibuk pulang saat malam hari papa tetap peduli kepada anaknya dan memberikan pengertian dan pemahaman tentang pengendalian keinginan pada Boni. Papa adalah seseorang yang sabar tetapi juga tegas kepada anaknya.

3.3.5. Gaya Layout

Jenis *layout* yang akan digunakan dalam buku perancangan ini adalah *simple* dan rapi. Gaya penulisan teks dibuat sederhana yang mudah dimengerti oleh

anak – anak dan dengan ukuran font yang lebih besar. Penataan letak teks akan dibuat seminimal mungkin tetapi tetap jelas dan terlihat rapi. Penempatan gambar ilustrasi akan dibuat secara penuh dalam satu halaman karena anak - anak lebih menyukai buku yang memiliki banyak gambar. Gambar yang dibuat mewakili sebuah teks, penempatan teks pun diletakan di halaman yang kosong sehingga dapat mudah dibaca dan fokus anak serta menonjolkan gambar dan ilustrasinya. Ada juga halaman yang berisikan ilustrasi dan teks didalamnya yang berisikan perintah mengenai aktivitas pada halaman tersebut. Teks akan berisikan bahasa yang sederhana dan tidak terlalu banyak sehingga dapat lebih mudah dimengerti oleh anak - anak. Pemilihan gaya layout ini akan memunculkan dinamika sehingga buku dapat lebih bervariasi untuk dibaca oleh anak – anak.



Gambar 3.5. Contoh Layout Buku 1

Sumber : <https://agungrangga.com/2015/07/21/buku-pertama-bagianakhir/>

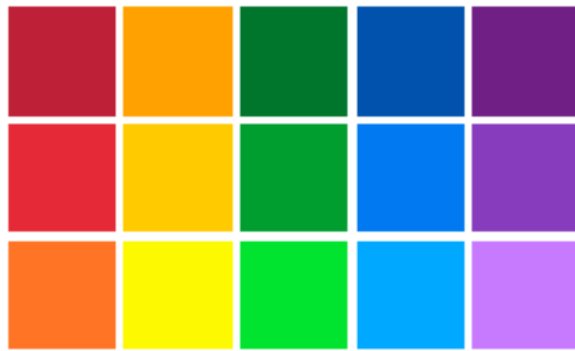


Gambar 3.6. Contoh Layout Buku 2

Sumber : <https://www.behance.net/gallery/45195395/TabLette>

3.3.6. Tone Warna

Warna yang akan digunakan dalam buku perancangan ini adalah warna *basic fullcolour* dengan dominasi warna kontras yang cerah untuk karakter dan tokoh - tokoh. Warna yang digunakan adalah cerah yang lebih ke tone warna cerah yang kontras sehingga akan menimbulkan dan memunculkan kesan keceriaan yang dapat menarik perhatian anak – anak sehingga dapat membuat anak menjadi semangat dan tidak bosan. Warna background/ latar tempat cerita juga akan menggunakan warna yang lebih cerah dan terang yang kontras dengan karakter (dicampur ke arah warna lebih gelap lagi). Pemilihan warna ini juga akan menimbulkan kontras antara tokoh dengan latar tempat sehingga dapat terlihat lebih jelas.



Gambar 3.7. Tone Warna basic full color

Sumber : <http://www.creativecolorschemes.com/resources/free-color-schemes/basic-color-scheme.shtml>

3.3.7. Tipografi

Pemilihan tipografi dan jenis *font* dalam buku ini adalah font yang simple, lucu, dan tidak terlalu serius dengan gaya khas kartun atau tulisan tangan yang disukai oleh anak – anak. Pemilihan huruf *sans – serif* yang dipilih karena karakternya mudah terbaca bagi pembaca anak – anak. Jenis huruf san – serif yang dipilih pun adalah huruf yang tidak formal dan kaku tetapi terlihat santai dan khas anak – anak. Font digunakan untuk teks di dalam isi buku adalah *Grandstander Clean* sedangkan font *Funnier* digunakan sebagai teks Judul Cover Buku.

- FUNNIER

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890 .?!@#\$%^&*()-+=

- Grandstander Clean

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890 .?!@#\$%^&*()=-_+{}[]

1.3.8. Cover Depan dan Belakang

Cover depan buku ini berisikan ilustrasi berbagai keinginan Boni. Objek – objek keinginan Boni seperti kue donat, mainan *slime*, *gadget*, buku PR, dan Boni sendiri sebagai *main vocal* pada *cover*. Di bagian samping atas kanan ada panel balon pemikiran Boni dan terdapat Tipografi Judul Buku “Mau Ini Itu ?” dengan sub – judul “ Kendalikan Keinginan Yuk”. Di bagian samping kiri atas terdapat tokoh papa - mama beserta objek – objek lain seperti jam, celengan untuk menabung serta hadiah, objek - objek ini adalah nasehat dari orang tua Boni tentang hal – hal apa saja yang akan didapatkan dan harus dilakukan supaya mengantisipasi keinginan Boni.

Cover bagian belakang berisikan Boni yang membawa objek – objek yang keinginan Boni yaitu *gadget*, mainan *slime*, kue donat, dan *snack* serta di tangan kananya membawa objek – objek yang seharusnya dilakukan terlebih dahulu sebelum mengikuti keinginan. Di *cover* belakang juga terdapat sedikit teks sinopsis isi buku yang digunakan untuk menarik target *audience* mengetahui garis besar isi buku dan membuat penasaran untuk membaca buku yang dirancang ini.

3.3.9. Strategi Media

- Media Utama

Media utama dari perancangan ini adalah sebuah buku cerita bergambar yang memiliki unsur pembelajaran interaktif untuk anak – anak usia 6 – 8 tahun. Buku ini termasuk jenis buku *easy readers* yang mengangkat tema tentang pendendalian diri pada anak – anak. Anak – anak usia 6 – 8 tahun terkadang masih memiliki kebingungan dalam memilih keinginan maka dari itu dari buku cerita bergambar ini diharapkan anak – anak dapat memahami tentang mengendalikan keinginan tersebut. Buku akan dicetak dan dijilid dengan *hard cover* yang memiliki ilustrasi.

- Media Pendukung

Media pendukung digunakan sebagai media pendamping untuk mempromosikan dan mengenalkan buku tersebut kepada *target market* dan *target audience*. Media promosi pendukung secara offline dapat dibuat dalam bentuk poster, brosur, *merchandise* (gantungan kunci, *sticker*, pembatas buku, pin) dan *x - banner*. Selain offline, media online juga digunakan untuk promosi adalah sosial media instagram

serta membuat line sticker dari karakter buku untuk memperkenalkan tokoh ke masyarakat luas.

- Distribusi Media

Media pembelajaran berupa buku cergam yang dirancang ini diharapkan dapat didistribusikan dan dipasarkan ke toko – toko buku di daerah perkotaan khususnya Surabaya. Selain itu, buku juga dapat dipromosikan dan dikenalkan melalui perpustakaan sekolah – sekolah anak maupun perpustakaan umum yang berada di Surabaya sebagai bacaan yang memiliki nilai positif.

3.4. Biaya Kreatif

Tabel 3.1 Total Biaya Cetak Isi Buku

Jumlah cetak	1000 buku
Ukuran dan tebal halaman	22 x 18 cm dan 70 halaman
Bahan	Hard Cover Kertas dan isi Art Paper carton 210 gram
Jenis Cetak	Offset dan cover laminasi doff
Ongkos Kertas	10 rim x Rp. 1.200.000, - = Rp. 12.000.000, -
Ongkos Hard cover	Rp.15.000, - x 1000 = Rp. 15.000.000,-
Ongkos Cetak (Plat + Film)	Rp.6000, - x 1000 = Rp. 6.000.000, -
Ongkos Cetak <i>Pop - Up</i>	Rp. 5000, - x 1000 = Rp. 5.000.000, -
Ongkos <i>Cutting</i>	Rp. 5000,- x 1000 = Rp. 5.000.000
Ongkos Laminasi	Rp. 5.000, - x 1000 = Rp. 5.000.000, -
Ongkos Finishing	Rp. 3.000, - x 1000 = Rp. 3.000.000, -
Total biaya	Rp. 51.000.000, -

Tabel 3.2 Total Biaya Cetak Media Promosi

X – Baner (60 x 160 cm)	Rp. 150.000, - x 1 = Rp. 150.000, -
Poster A3 (Art Paper 260 gram, laminasi doff)	Rp. 5.000, - x 10 = Rp. 50.000, -

Sticker kertas A4 + Cutting	Rp. 3.000, - x 30 + Rp. 30.000 = Rp.120.000, -
Pin	Rp. 30.000 x 5 = Rp. 150.000,-
Brosur A5 (1 side + Art Paper)	Rp. 1500 x 100 = Rp. 150.000, -
Total Biaya Cetak Promosi	Rp. 620.000, -
Total Biaya	Rp. 51.620.000, -
Ongkos Desain	Rp.51.620.000, - x 10% = Rp. 5.162.000,-
Total Keseluruhan	Rp. 55.782.000, -

Sumber : Premier digital Printing

Harga Jual Buku

Total Biaya Keseluruhan : 1000

Harga Jual Buku Satuan

Rp.55.782.000 : 1000 = Rp. 55.782, - Pembulatan = Rp. 56.000, -