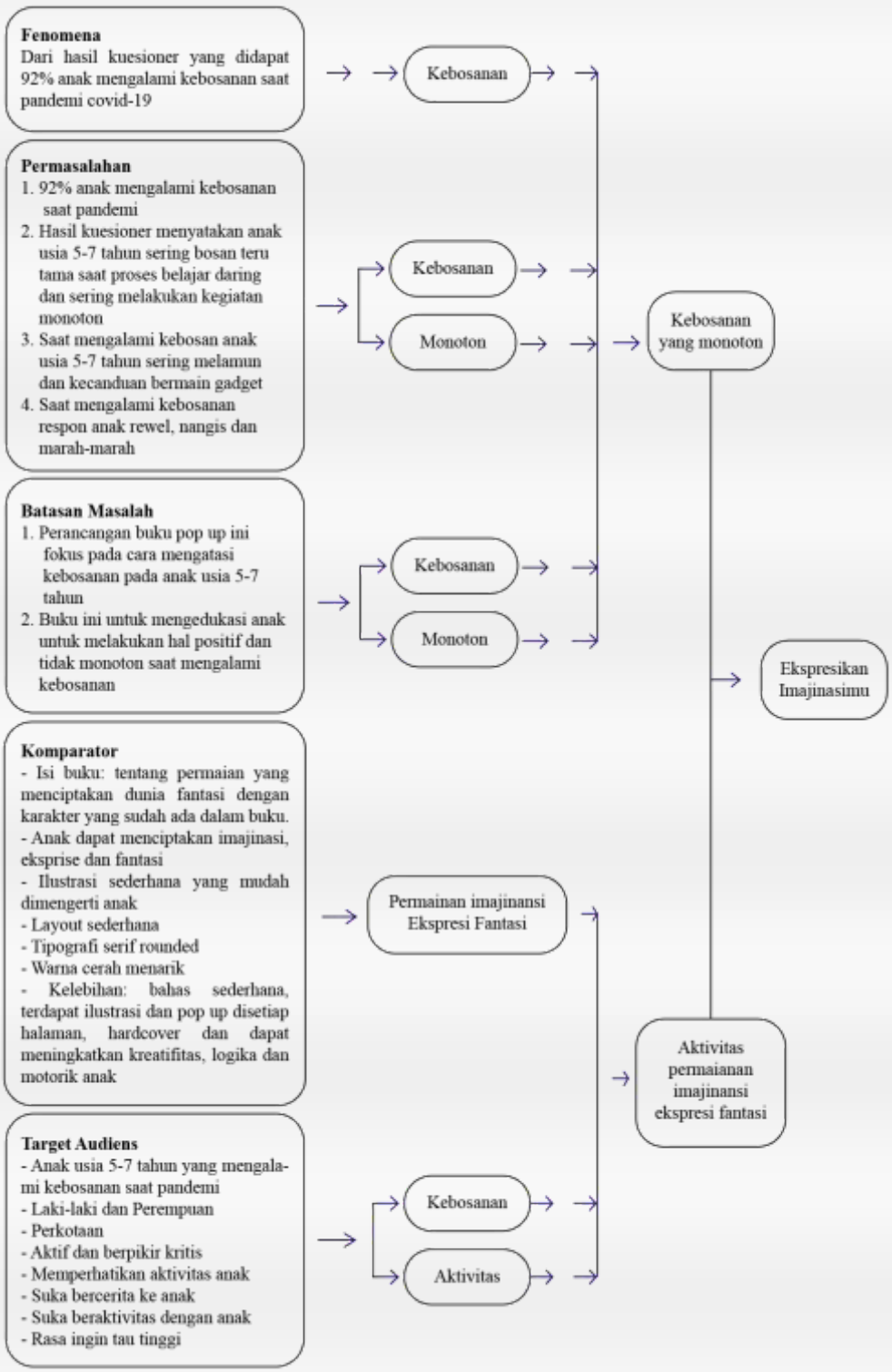
BAB V

KONSEP DESAIN

5.1 Perumusan Konsep



Gambar 5.1 Alur Berpikir
(Sumber: Data pribadi)

5.2 Definisi Keyword

Dalam perancangan ini penulis melakukan brainstorming yang ditujukan untuk menentukan keyword. Keyword sendiri merupakan elemen terpenting dalam suatu perancangan yang nantinya dapat digunakan untuk mengkomunikasikan pesan yang akan disampaikan pada perancangan. Keyword pada perancangan ini sudah meringkas penjabaran dari fenomena, permasalahan, batasan masalah, komparator dan target audiens. Keyword yang sesuai dengan perancangan ini adalah "Ekspresikan Imajinasimu" karena menyesuaikan dengan isi buku pop up yaitu kegiatan atau aktifitas yang dapat mengatasi kebosanan anak usia 5-7 tahun. Keyword "Ekspresikan Imajinasimu" dapat dilihat pada halaman 1, 3-4 dan 9-10 dimana pada halaman 1 terdapat kartu ekspresi yang akan digunakan untuk memulai aktivitas di dalam buku.

5.2.1 Makna Denotasi

Makna denotasi pada keyword " Ekspresikan Imajinasimu" pada perancangan ini terbagi menjadi dua yaitu ekspresikan dan imajinasimu.

Ekspresikan

Ekspresikan ada dua kata di dalamnya yaitu kata "ekspresi" dan kata "kan". Menurut kamus besar bahasa Indonesia ekspresi merupakan kata nomina atau bisa disebut kata benda yang artinya pengungkapan atau suatu proses menyatakan maksud, gagasan, perasaan dan lainya. Ekspresi biasanya dapat dilihat dari wajah seseorang karena dari sanalah cara seseorang berkomunikasi. Menurut Carole Wade & Carol Tavris (2007) ekspresi adalah suatu gerakan tubuh yang sering digunakan pada saat seseorang melakukan proses komunikasi (Tavris, 2007). Ada beberapa ekspresi yang menggambarkan rasa takut, malu, marah dan lainya dari ekspresi itu dapat disimpulkan emosi apa yang sedang dialami orang tersebut. Dan kata "kan" menurut kamus besar bahasa Indonesia merupakan sufiks pembentuk verba.

Imajinasimu

Imajinasimu ada dua kata di dalamnya yaitu kata "imajinasi" dan kata "mu". Menurut kamus besar bahasa Indonesia imajinasi merupakan daya pikir seseorang untuk membayangkan (berangan-angan/khayalan) tentang kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang. Menurut Faisal afiff imajinasi merupakan suatu proses

kognitif suatu kegiatan mental yang lepas dari sensasi indrawi dengan memadukan aspek yang ada di ingatan, kenangan ataupun pengalaman. Dan kata "mu" menurut kamus besar bahasa Indonesia mempunyai arti penunjuk pemilik atau kepemilikan.

5.2.2 Makna Konotasi

Makna konotasi dari keyword "Ekspresikan Imajinasimu" merupakan dimana seseorang dapat mengungkapkan daya ekspresi imajinasi dan fantasi diri tanpa adanya batasan dan sesuka hati. Apalagi anak saat mengalami kebosanan sangat baik jika orang tua mengajak anak untuk bermain dan berimajinasi karena hal tersebut dapat meningkatkan daya imajinasi anak. Keyword "ekspresikan imajinasimu" dipilih karena sesuai dengan tujuan perancangan dan isi dari perancangan yaitu tentang cara mengatasi kebosanan pada anak usia 5-7 tahun dimana anak tersebut diajak untuk bermain, belajar, berimajinasi dan aktivitas lainnya untuk mengatasi kebosanan pada anak.

5.3 Konsep Verbal (Komunikasi)

Dalam perancangan buku pop up cara mengatasi kebosanan pada anak usia 5-7 tahun di masa pandemic covid-19 dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak usia 5-7 tahun dimana penggunaan bahasa menyesuaikan bahasa sehari-hari yang sering didengar dan dimengerti anak. Pemilihan bahasa seperti itu diharapkan dapat tersampaikan dengan baik dan diharapkan anak dapat merasakan kenyamanan saat membaca pesan yang disampaikan. Juga pada perancangan ini memperhatikan penggunaan tipografi yang legibility dengan pemilihan jenis huruf yang sederhana, tidak memiliki sudut tajam dan cocok dengan anak-anak. Ditambah lagi dengan adanya ilustrasi, pop up dan adanya interaktif yang ada di setiap halaman buku yang dimana dapat mengajak anak untuk berimajinasi dan melihat secara langsung bentuk-bentuk benda dengan nyata hal tersebut dapat membantu anak memahami isi pesan dan dapat menghilangkan rasa bosan yang ada pada dirinya.

5.3.1 What to Say

Memberikan informasi tentang aktivitas yang dapat dilakukan anak pada saat mengalami kebosanan yang dikemas secara menarik, imajinatif, kreatif dan dapat memudahkan anak untuk memahami pesan yang disampaikan.

5.3.2 How to Say

Perancangan buku pop up cara mengatasi kebosanan pada anak usia 5-7 tahun di masa pandemic covid-19 ini menggunakan bahasa sehari-hari yang mudah dipahami oleh anak. Penyampaian pesan lewat ilustrasi dan pop up dapat memudahkan anak memahami isi pesan yang disampaikan. Dengan menggunakan tipografi yang legibility dengan pemilihan karakter huruf yang sederhana, tidak memiliki sudut tajam dan sesuai dengan anak-anak. Penggunaan layout yang sederhana agar dapat memudahkan anak memahami pesan yang disampaikan dan membuat buku agar lebih menarik.

5.3.3 Judul Buku

Judul buku yang akan digunakan pada perancangan ini adalah "Dunia Fantasi Khai&Khoi"., dimana Khai&Khoi merupakan nama karakter yang ada pada buku. Dengan mengangkat tentang kegiatan yang dapat dilakukan pada saat mengatasi kebosanan pada anak usia 5-7 tahun yang dikemas secara fantasi dan imajinasi.

5.3.4 Deskripsi Isi Buku

Pada perancangan buku pop up ini akan memuat tentang kegiatan yang dapat mengatasi kebosanan pada anak usia 5-7 tahun, dimana di dalam buku ini terdapat cerita dan permainan imajinasi dan eksplorasi agar saat anak membaca buku ini tidak merasa cepat bosan dan monoton.

Berikut unsur-unsur dan komponen keseluruhan dalam buku pop up ini:

- **Cover buku**
  Menggunakan hardcover agar buku pop up nantinya tidak mudah rusak/robek. Dalam cover buku terdapat judul buku, logo penerbit, nama penulis, usia target audiens.
- **Petunjuk buku**
  Berisikan tentang penggunaan buku yang ditujukan untuk orang tua untuk membantu dan mengarahkan anak memulai melihat isi buku.
- **Isi**

Isi buku adalah isi konten dan informasi yang disampaikan dengan media verbal dan visual

- Halaman 1-2
  - Petunjuk buku untuk orang tua

    Hai Papa Mama, Ajak si kecil mengikuti aktivitas seru bersama Khai dan Khoi di Dunia Fantasia yang terdapat beberapa aktivitas yang menarik. Pertama ajak si kecil untuk memilih kartu Ekspresi yang telah disediakan, lalu buka halaman selanjutnya untuk mengekpresikan diri sesuai dengan kartu yang telah dipilih. Setelah itu buka halaman selanjutnya untuk memulai aktivitas seru lainnya dan ikuti petujuk yang ada.
  - Kartu Ekspresi

    Kartu yang akan digunakan untuk memulai permainan. Berisikan macam-macam ekspresi seperti: marah, sedih, senang, takut, malu dan terkejut. (kartu ekspresi mempunyai fungsi untuk mengekspresikan perasaan yang dirasakan anak saat memulai dan mengakhiri aktivitas di Dunia Fantasi.
  - Warnai Aku (Berisikan gambar sketsa yang harus diwarnai anak).

- Halaman 3-4
  - Ekspresikan Hatimu

    Pop up tokoh karakter. Dimana anak dapat mengekspresikan suasana hatinya sebelum bermain dengan cara menempelkan wajahnya ke pop up tokoh karakter.
- Halaman 5-6
  - Farming

    Disini anak diajak untuk belajar berkebun dan berternak menyesuaikan papan cerita yang sudah disediakan. Dan diajarkan cara-cara merawat tanaman dan hewan ternak. Sebelumnya jangan lupa baca kartu perintah yaa….

    Cerita: Saat liburan sekolah Khai dan Khoi pergi ke rumah kakek. Disana kakek mempunyai kebun dan hewan ternak.

Disana Khai dan Khoi membantu kakek mengurus kebun dan hewan ternaknya.

Kartu Perintah (berisikan perintah yang harus dilakukan saat beraktivitas):

Kartu perintah kebun:

1. Hari ini dimulainya aktifitas pertama kamu di kebun kakek
2. Taburkan biji benih dikebun kakek
3. Siram biji benih
4. Mulai tumbuh tanaman (orangtua membantu menaikan tanaman)
5. Buatlah angin di atas tanaman dengan mengayunkan tangan
6. Siram tanaman
7. Mulai tumbuh buah (orangtua membantu memasangkan buah pada tanaman dengan menyelipkan buah diantara daun-daun)
8. Ambil keranjang
9. Yeahh.. panen

Kartu perintah ternak:

1. Pagi ini hewan ternak sedang lapar apa yang harus kamu lakukan?
2. Yuk ambil jerami di gudang
3. Berikan jerami ke hewan ternak
4. Akhirnya hewan ternak sudang kenyang
5. Horee… yuk lanjutkan aktivitas selanjutnya

- Halaman 7-8
  - Family

    Disini anak diajak bermain peran menyesuaikan papan cerita yang sudah disediakan.

    Hal ini bisa melatih daya imajinasi anak dan melatih verbal anak.

Cerita: Setelah melakukan aktifitas berkebun dan berternak Khai dan Khoi melanjutkan aktifitas didalam rumah seperti biasa seperti mandi, tidur, bermain dan jalan-jalan. Sebelumnya jangan lupa baca kartu perintah yaa….

Kartu Perintah (berisikan perintah yang harus dilakukan saat beraktivitas):

- Setelah beraktivitas berkebun dan berternak Khai dan Khoi merasa capek dan ingin istirahat di dalam rumah
- Lalu mereka pergi ke kamar mandi untuk?..... Biyur biyurrr…..
- Setelah itu mereka memasak dan makan yam yam yam……
- Selanjutnya kamu bisa bermain dan beraktivitas sesuka hatimu di Dunia Fantasi bagian ini….

- Halaman 9-10
  - Ekspresikan Hatimu

    Pop up tokoh karakter. Dimana anak dapat mengekspresikan suasana hatinya sebelum bermain dengan cara menempelkan wajahnya ke pop up tokoh karakter.
- Halaman 11-12
  - Dongeng

    Dibagian ini si kecil di perintahkan untuk membaca cerita dongeng dari Singa dan Tikus.

- **Cover belakang**

  Terdapat sinopsis singkat tentang buku dan logo penerbit.

5.3.5 Gaya Bahasa

Penggunaan gaya bahasa pada perancangan ini menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan bahasa yang sering digunakan anak usia 5-7 tahun agar mudah dimengerti. Seperti bahasa yang digunakan sehari-hari. Dalam 1 halaman terdapat 1-3 kalimat yang tidak terlalu panjang. Hal itu dapat memudahkan anak dalam memahami isi pesan buku yang disampaikan.

5.4 Konsep Visual

5.4.1 Ilustrasi

Pada perancangan ini menggunakan ilustrasi yang mengikuti karakteristik anak. Ilustrasi dibuat kreatif dan menarik agar dapat menarik perhatian anak dengan gaya gambar yang berbeda-beda sebagai berikut:

Gambar 5.2 ilustrasi 1
(Sumber: www.pinterest.com)

Gambar 5.3 ilustrasi 2
(Sumber: www.pinterest.com)

Gambar 5.4 ilustrasi 3
(Sumber: www.pinterest.com)

Hal ini dikarenakan anak usia 5-7 tahun menyukai gaya gambar yang yang sederhana tidak terlalu detail dan ilustrasinya cukup jelas dan menarik.

Berdasarkan hasil dari wawancara yang telah dilakukan penulis gaya gambar yang disukai oleh anak usia 5-7 tahun adalah gaya gambar nomor 2 yang terlihat sangat menarik dan familiar karena kebanyakan buku atau majalah pembelajaran yang digunakan untuk anak usia 5-7 tahun menggunakan gaya gambar yang hampir mirip dengan gaya gambar nomor 2.

5.4.2 Tipografi

Tipografi pada perancangan buku pop up ini memperhatikan legibility dengan pemilihan jenis huruf sans serif yang sederhana, tidak memiliki sudut tajam karena mempunyai kesan lebih santai dan sangat cocok untuk anak-anak.

Headline

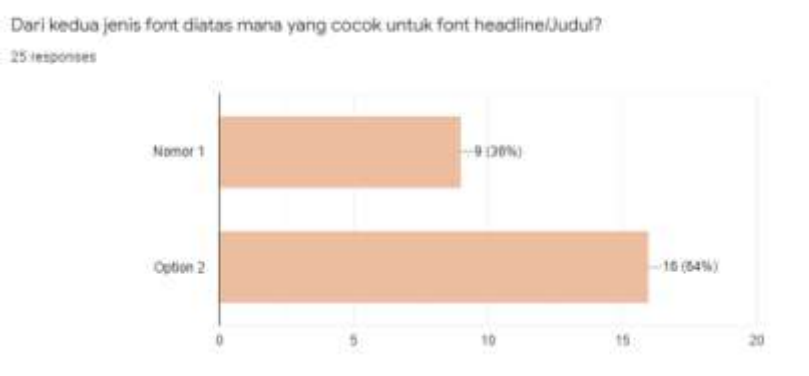
Gambar 5.5 alternatif 1 font Hey Comic
(Sumber: Data pribadi)

Gambar 5.6 alternatif 2 font Springwood Display Demo Regular
(Sumber: Data pribadi)

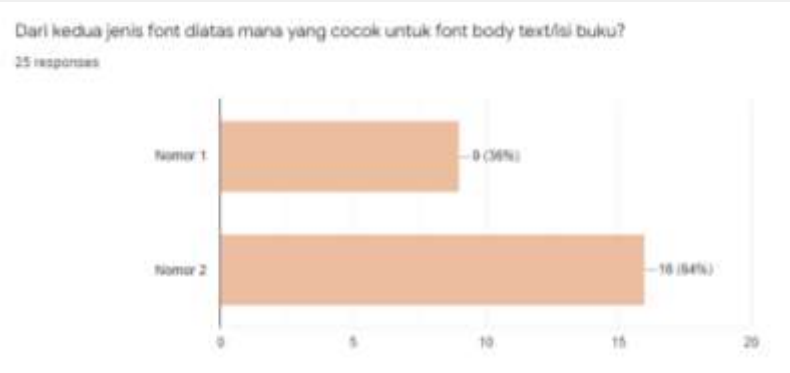
Body Text

Gambar 5.7 alternatif 1 font Bubbly Regular
(Sumber: Data pribadi)

Gambar 5.8 alternatif 2 font FuturaHandwritten
(Sumber: Data pribadi)



Gambar 5.8 Kuesioner
(Sumber: Data pribadi)



Gambar 5.8 Kuesioner
(Sumber: Data pribadi)

Dari hasil kuesioner yang telah dilakukan oleh penulis ke 25 responden target audience dan mendapatkan hasil bahwa 64% responden memilih font untuk headline nomor 2 dan 64% responden memilih font untuk body teks nomor 2.

Headline

Gambar 5.6 alternatif 2 font Springwood Display Demo Regular
(Sumber: Data pribadi)

Body Text

Gambar 5.8 alternatif 2 font FuturaHandwritten
(Sumber: Data pribadi)

5.4.3 Warna

Warna yang digunakan pada perancangan buku pop up ini menggunakan warna-warna cerah dan menarik. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh penulis, anak-anak usia 5-7 tahun menyukai warna-warna alam yang cerah dan mencolok seperti merah, kuning, jingga, merah muda, biru, hijau dan lainnya.

Gambar 5.9 warna
(Sumber: Data pribadi)

5.4.4 Layout

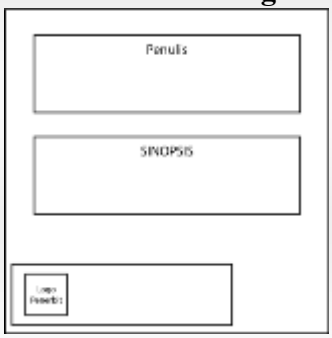
Pada perancangan buku pop up ini menggunakan prinsip-prinsip layout seperti keseimbangan, kesatuan, simetris dan konsisten yang bertujuan agar memudahkan anak menerima isi pesan yang disampaikan pada buku dengan menggunakan beberapa

elemen yaitu; ilustrasi, warna dan bentuk. Berikut contoh layout yang akan digunakan pada perancangan buku pop up ini:

Cover Depan

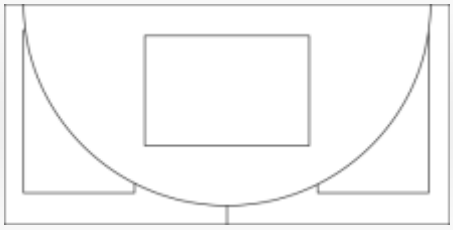
Gambar 5.10 layout cover depan
(Sumber: Data pribadi)

Cover Belakang

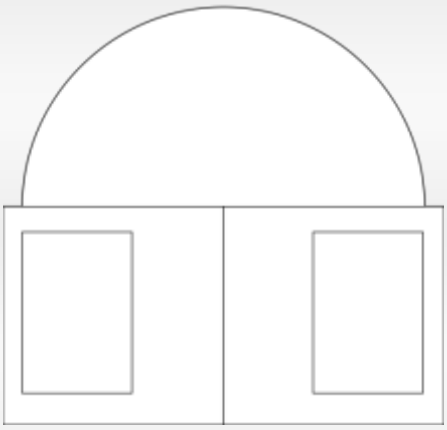


Gambar 5.11 layout cover belakang
(Sumber: Data pribadi)

Isi



Gambar 5.12 layout isi
(Sumber: Data pribadi)



Gambar 5.13 layout isi
(Sumber: Data pribadi)

5.5 Konsep Media

5.5.1 Konsep Media Utama

Pada perancangan konsep media utama buku pop up cara mengatasi kebosanan anak usia 5-7 tahun di masa pandemic covid-19 adalah sebagai berikut:

1. Judul buku “Dunia Fantasi Khai&Khoi”
2. Ukuran buku 23cm x 23cm jilid hardcover agar tidak mudah rusak/robek.
3. Bahan yang akan digunakan adalah menggunakan kertas *artpaper* 310 gsm untuk isi buku dan kertas karton board hard paper untuk sampul buku hardcover.
4. Cover depan buku terdapat judul buku, nama penulis dan gambar visual ilustrasi.

5. Cover belakang buku terdapat sinopsis singkat isi buku dan logo penerbit.
6. Isi buku akan dikemas semenarik mungkin dengan gaya penyampaian yang sederhana juga terdapat ilustrasi juga pop up di setiap halaman buku dan juga terdapat permainan untuk media pendukungnya.
7. Disetiap halaman buku terdapat narasi 1-3 kalimat pendek.
8. Buku terdiri dari 12 halaman yang di setiap halaman terdapat pop up.

5.5.2 Konsep Media Pendukung

Pada perancangan konsep media pendukung buku pop up cara mengatasi kebosanan anak usia 5-7 tahun di masa pandemic covid-19 yang akan digunakan untuk menarik minat target audiens adalah sebagai berikut:

1. Poster

   Poster media pendukung pada pameran karya launching buku. Dengan ukuran A3 yang digunakan untuk memperkenalkan buku pop up.
2. Kaos

   Kaos media pendukung yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Kaos ini akan digunakan sebagai hadiah untuk 20 pembeli utama.
3. Tumbler

   Tumbler media pendukung yang sering dijumpai dan digunakan dijual secara terpisah dengan jumlah terbatas.
4. Buku tulis

   Buku tulis media pendukung yang banyak digunakan dijual secara terpisah dengan jumlah terbatas, media ini bisa dibeli secara satu paket atau satuan seperti buku tulis biasanya.
5. Buku gambar

   Buku gambar media pendukung yang banyak digunakan dijual secara terpisah dengan jumlah terbatas dan terdapat harga khusus jika membeli satu paket buku.
6. Gantungan kunci

   Gantungan kunci media pendukung yang akan digunakan sebagai hadiah untuk 20 pembeli utama.
7. Stiker

Stiker media pendukung yang akan digunakan sebagai hadiah saat pembelian buku.

5.6 Rough Desain

5.6.1 Desain Karakter

Dalam perancangan buku pop up ini menggunakan 3 orang karakter yaitu Khai, Khoi dan Kakek An. Untuk desain karakter Khai&Khoi mengacu pada usia dari target audience yang memiliki usia 5-7 tahun dan desain karakter Kakek An diambil dari tokoh tukang kebun. Dimana karakter mempunyai sifatnya masing-masing berikut biodata dari karakter :

Biodata Khai

Tabel 5.1 Tabel Biodata Khai

Nama	Khai	Tinggi	99cm
Usia	5 tahun	Berat badan	14kg
Jenis kelamin	Perempuan	Sifat	Baik, Ceria dan Suka menolong
Lahir	18 Oktober 2017	Karakater	Fantasi, Feminin, Suka berkebun, Suka bermain dan Pantang menyerah

Biodata Khoi

Tabel 5.2 Tabel Biodata Khoi

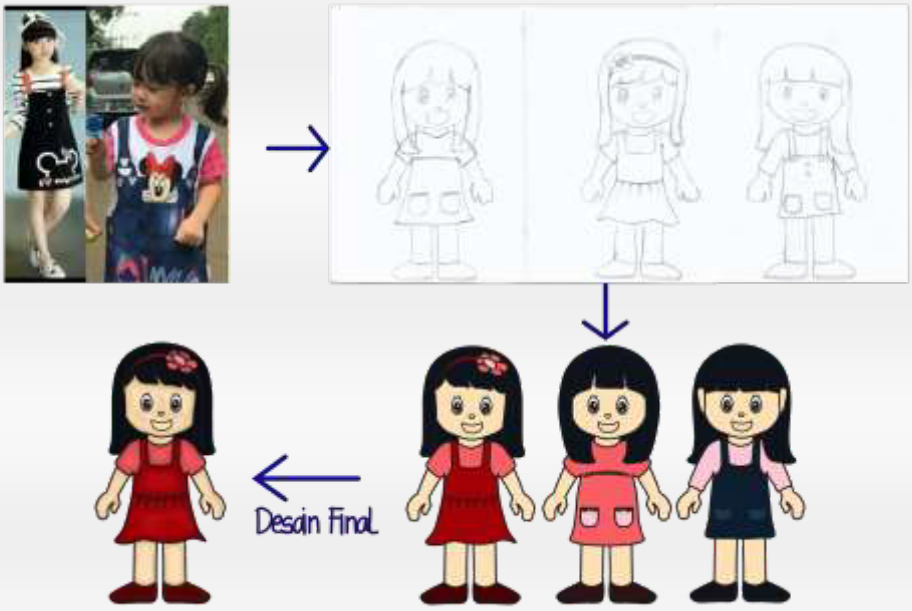
Nama	Khoi	Tinggi	100cm
Usia	5 tahun	Berat badan	16kg
Jenis kelamin	Laki-laki	Sifat	Baik, Suka membantu dan Ceria
Lahir	28 Juli 2017	Karakter	Berani, Pantang menyerah, Suka berkebun, Suka Bermain dan Fantasi

Biodata Kakek An

Tabel 5.3 Tabel Biodata Kakek An

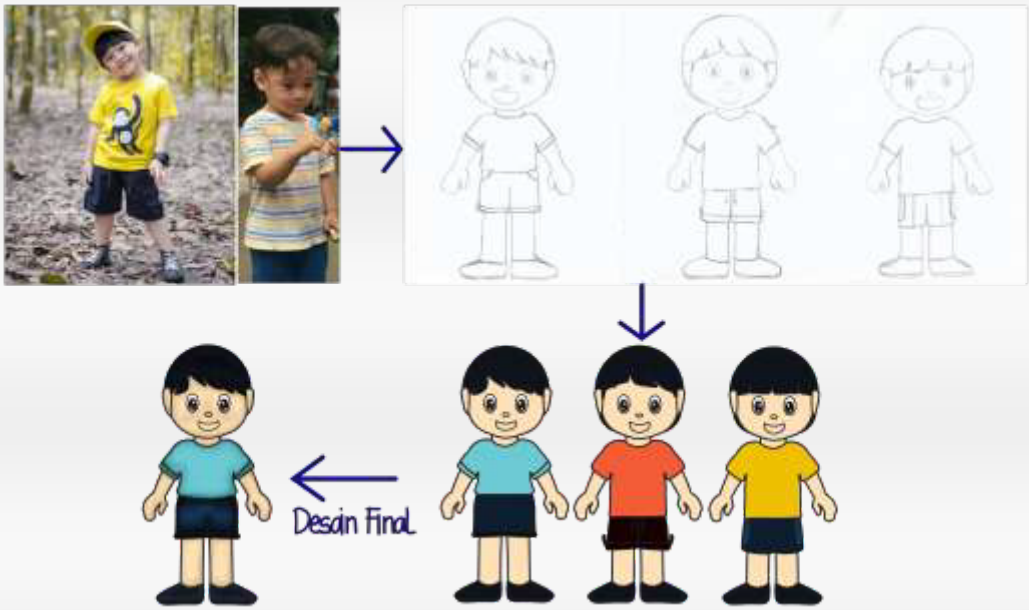
Nama	Kakek An (pemiliki kebun)	Tinggi	175cm
Usia	70 tahun	Berat badan	90kg
Jenis kelamin	Laki-laki	Sifat	Baik, Gampang senyum dan Suka membantu
Lahir	20 Juli 1952	Karakter	Kuat, Suka berkebun dan Pekerja keras

A. Karakter Khai



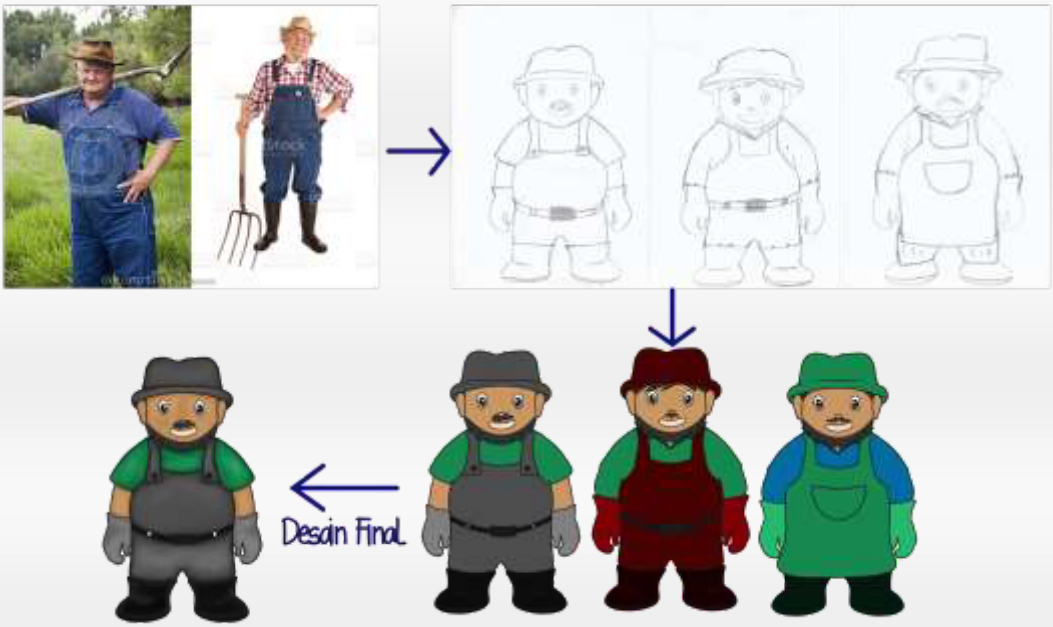
Gambar 5.14 Karakter Khai
(Sumber: Data pribadi)

B. Karakter Khoi



Gambar 5.15 Karakter Khoi
(Sumber: Data pribadi)

C. Karakter Kakek An

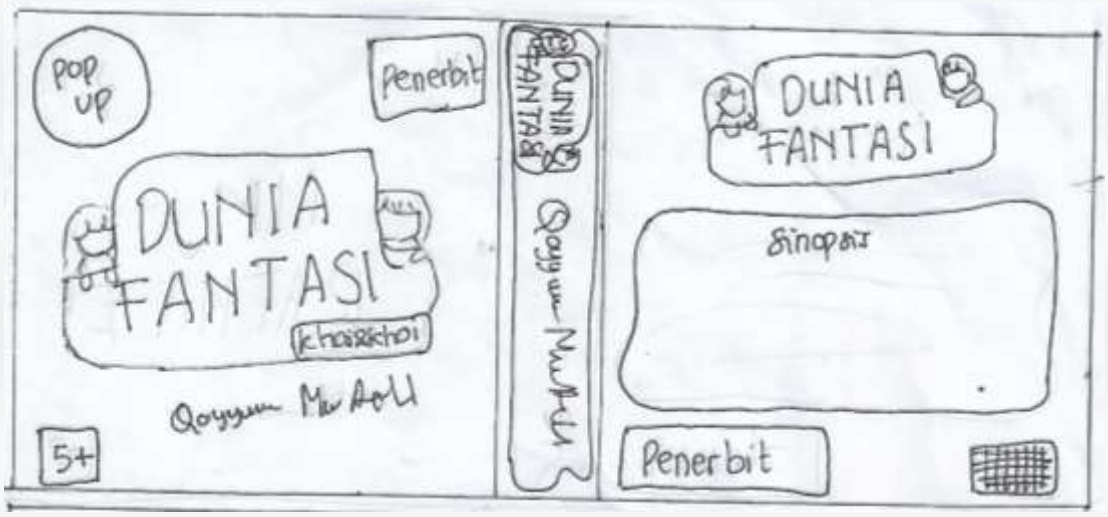


Gambar 5.16 Karakter Kakek An
(Sumber: Data pribadi)

5.6.2 Desain Cover

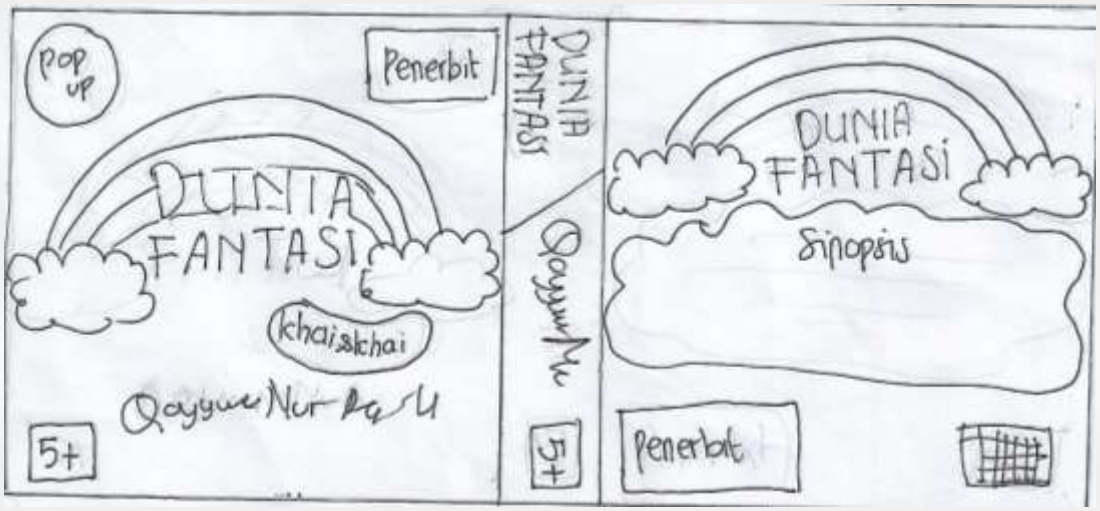
Desain cover dibuat dengan konsep yang ceria penuh imajinasi dengan penerapan keyword "Ekspresikan Imajinasimu" di dalam desain cover yang menggunakan warna-warna cerah sehingga dapat menarik perhatian anak dengan adanya ilustrasi awan, bintang dan elemen lainya yang membuat cover buku terlihat menarik dan anak menjadi penasaran akan isi dari buku tersebut. Dengan pembuatan beberapa alternatif desain dengan tema serupa dan layout yang berbeda-beda.

A. Alternatif sketsa cover dan punggung buku :

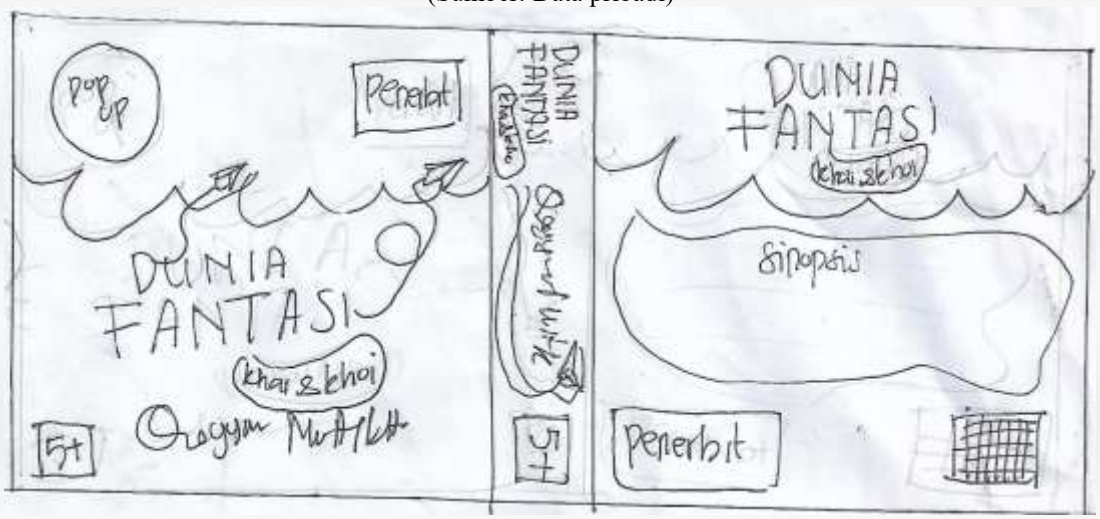


Gambar 5.17 Alternatif sketsa 1
(Sumber: Data pribadi)

Gambar 5.18 Alternatif sketsa 2
(Sumber: Data pribadi)



Gambar 5.19 Alternatif sketsa 3
(Sumber: Data pribadi)



Gambar 5.20 Alternatif sketsa 4
(Sumber: Data pribadi)

B. Alternatif digital cover dan punggung buku :

Gambar 5.21 Alternatif digital 1
(Sumber: Data pribadi)

Gambar 5.22 Alternatif digital 2
(Sumber: Data pribadi)

Gambar 5.23 Alternatif digital 3
(Sumber: Data pribadi)

Gambar 5.24 Alternatif digital 4
(Sumber: Data pribadi)

C. Revisi 1

Gambar 5.25 Revisi

Gambar 5.26 Revisi

(Sumber: Data pribadi) (Sumber: Data pribadi)

Gambar 5.27 Revisi
(Sumber: Data pribadi)

D. Kuesioner

Gambar 5.28 Alternatif fix 1
(Sumber: Data pribadi)

Gambar 5.29 Alternatif fix 2
(Sumber: Data pribadi)

Gambar 5.30 Alternatif fix 3
(Sumber: Data pribadi)

Gambar 5.30 Kuesioner
(Sumber: Data pribadi)

Dari hasil kuesioner yang telah dilakukan oleh penulis ke 25 responden target audience dan mendapatkan hasil bahwa 65,4% responden memilih alternative cover nor 2, 26,9% responden memilih alternative cover nomor 1 dan 7,7% responden memilih alternative cover nomor 3. Jadi cover yang akan digunakan pada perancangan buku pop up cara mengatasi kebosanan anak di masa pandemic covid-19 adalah alternative cover nomor 2.

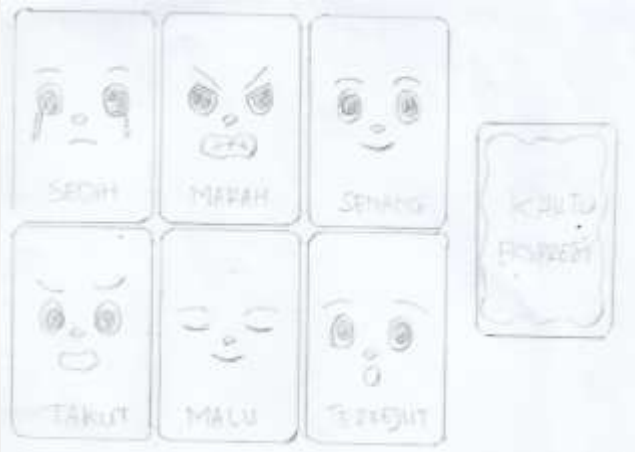
Gambar 5.31 Alternatif fix 2
(Sumber: Data pribadi)

5.6.3 Desain Kartu

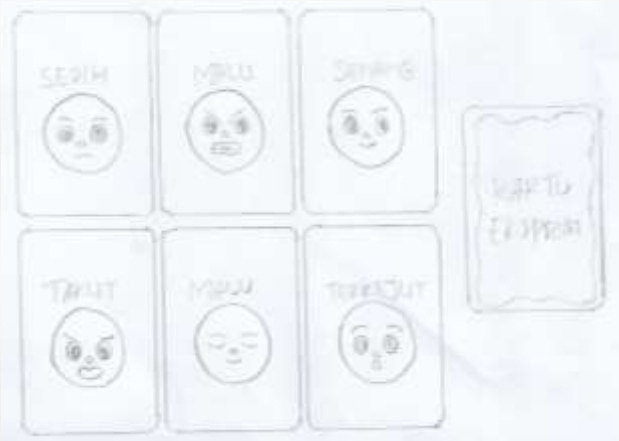
Desain kartu ada perancangan buku pop up cara mengatasi kebosanan anak di masa pandemic covid-19 dengan 2 jenis kartu yang berbeda yaitu kartu ekpresi dan kartu perintah masing-masing kartu mempunyai peranan sendiri dengan desain yang berbeda-beda.

A. Desain Kartu Ekspresi

Sketsa



Gambar 5.32 Alternatif sketsa kartu ekspresi 1
(Sumber: Data pribadi)



Gambar 5.33 Alternatif sketsa kartu ekspresi 2
(Sumber: Data pribadi)

Gambar 5.34 Alternatif sketsa kartu ekspresi 3
(Sumber: Data pribadi)

Digital "Depan Kartu"

Gambar 5.35 Alternatif depan kartu ekspresi 3
(Sumber: Data pribadi)

Gambar 5.36 Alternatif depan kartu ekspresi 3
(Sumber: Data pribadi)

Gambar 5.37 Alternatif depan kartu ekspresi 3
(Sumber: Data pribadi)

Digital "Belakang Kartu"

Gambar 5.38 Alternatif belakang kartu ekspresi 1
(Sumber: Data pribadi)

Gambar 5.39 Alternatif delakang kartu ekspresi 2
(Sumber: Data pribadi)

Gambar 5.40 Alternatif belakang kartu ekspresi 3
(Sumber: Data pribadi)

Final

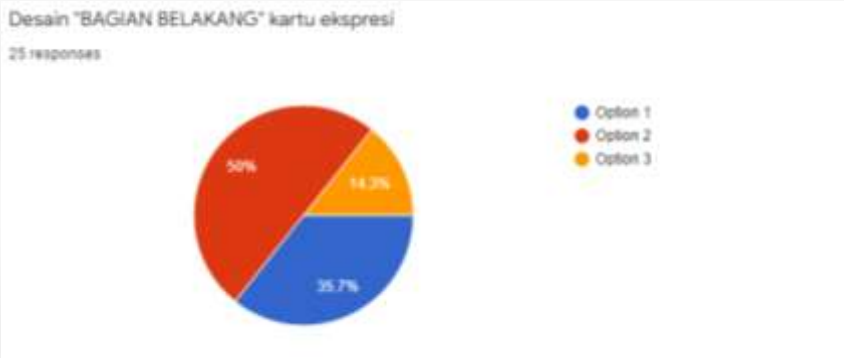
"Desain bagian depan kartu ekspresi"

Gambar 5.30 Kuesioner
(Sumber: Data pribadi)

Dari hasil kuesioner yang telah dilakukan oleh penulis ke 25 responden target audience dan mendapatkan hasil bahwa 50% responden memilih alternative cover nor 3, 42,3% responden memilih alternative cover nomor 2 dan 7,7% responden memilih alternative cover nomor 3. Jadi desain bagian depan kartu ekspresi yang akan digunakan pada perancangan buku pop up cara mengatasi kebosanan anak di masa pandemic covid-19 adalah alternative cover nomor 3.

Gambar 5.41 Alternatif depan kartu ekspresi 3
(Sumber: Data pribadi)

"Desain bagian belakang kartu ekspresi"



Gambar 5.30 Kuesioner
(Sumber: Data pribadi)

Dari hasil kuesioner yang telah dilakukan oleh penulis ke 25 responden target audience dan mendapatkan hasil bahwa 50% responden memilih alternative cover nor 2, 35,7% responden memilih alternative cover nomor 1 dan 14,3% responden memilih alternative cover nomor 3. Jadi desain bagian belakang kartu ekspresi yang akan digunakan pada perancangan buku pop up cara mengatasi kebosanan anak di masa pandemic covid-19 adalah alternative cover nomor 2.

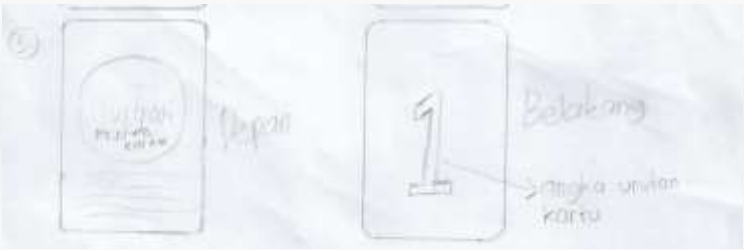
Gambar 5.42 Alternatif delakang kartu ekspresi 2
(Sumber: Data pribadi)

B. Desain Kartu Perintah

Sketsa

Gambar 5.43 Alternatif sketsa kartu perintah 1
(Sumber: Data pribadi)

Gambar 5.44 Alternatif sketsa kartu perintah 2
(Sumber: Data pribadi)



Gambar 5.86 Alternatif sketsa kartu perintah 3
(Sumber: Data pribadi)

Digital

Depan Kartu

Gambar 5.45 Alternatif digital kartu perintah 3
(Sumber: Data pribadi)

Gambar 5.46 Alternatif digital kartu perintah 3
(Sumber: Data pribadi)

Gambar 5.47 Alternatif digital kartu perintah 3
(Sumber: Data pribadi)

Belakang Kartu

Gambar 5.48 Alternatif digital kartu perintah 3
(Sumber: Data pribadi)

Gambar 5.49 Alternatif digital kartu perintah 3
(Sumber: Data pribadi)

Gambar 5.50 Alternatif digital kartu perintah 3
(Sumber: Data pribadi)

Final

"Desain bagian depan kartu perintah"

Gambar 5.30 Kuesioner

(Sumber: Data pribadi)

Dari hasil kuesioner yang telah dilakukan oleh penulis ke 25 responden target audience dan mendapatkan hasil bahwa 61,5% responden memilih alternative cover nomor 2, 38,5% responden memilih alternative cover nomor 3 dan 0% responden memilih alternative cover nomor 1. Jadi desain bagian depan kartu perintah yang akan digunakan pada perancangan buku pop up cara mengatasi kebosanan anak di masa pandemic covid-19 adalah alternative cover nomor 2.

Gambar 5.51 Alternatif digital kartu perintah 3
(Sumber: Data pribadi)

"Desain bagian belakang kartu perintah"

Gambar 5.51 Kuesioner
(Sumber: Data pribadi)

Dari hasil kuesioner yang telah dilakukan oleh penulis ke 25 responden target audience dan mendapatkan hasil bahwa 69,2% responden memilih alternative cover nomor 3, 30,8% responden memilih alternative cover nomor

2 dan 0% responden memilih alternative cover nomor 1. Jadi desain bagian belakang kartu perintah yang akan digunakan pada perancangan buku pop up cara mengatasi kebosanan anak di masa pandemic covid-19 adalah alternative cover nomor 3.

Gambar 5.52 Alternatif digital kartu perintah 3
(Sumber: Data pribadi)

5.6.4 Storyboard

Berikut sketsa storyboard yang akan digunakan pada perancangan ini:

Gambar 5.53 Sketsa Hal 1-2
(Sumber: Data pribadi)

Gambar 5.54 Sketsa Hal 3-4
(Sumber: Data pribadi)

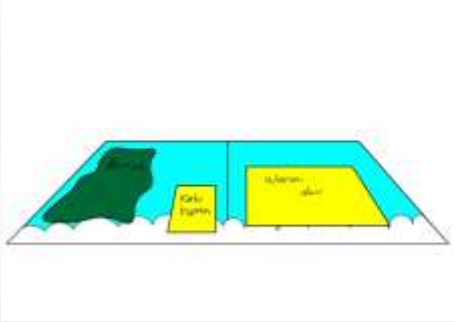
Gambar 5.55 Sketsa Hal 5-6
(Sumber: Data pribadi)

Gambar 5.56 Sketsa Hal 7-8
(Sumber: Data pribadi)

Gambar 5.57 Sketsa Hal 9-10
(Sumber: Data pribadi)

Gambar 5.58 Sketsa Hal 11-12
(Sumber: Data pribadi)

Berikut sketsa storyboard yang sudah diwarna:



Gambar 5.53 Sketsa Hal 1-2
(Sumber: Data pribadi)

Gambar 5.54 Sketsa Hal 3-4
(Sumber: Data pribadi)

Gambar 5.55 Sketsa Hal 5-6
(Sumber: Data pribadi)

Gambar 5.56 Sketsa Hal 7-8
(Sumber: Data pribadi)

Gambar 5.57 Sketsa Hal 9-10
(Sumber: Data pribadi)

Gambar 5.58 Sketsa Hal 11-12
(Sumber: Data pribadi)

BAB VI

IMPLEMENTASI MEDIA

6.1 Cover Buku

Cover buku dari perancangan ini menggunakan hardcover agar meminimalisir kerusakan buku saat digunakan dengan ukuran 23x23cm . Pada cover depan buku menampilkan pesan yang disampaikan yaitu Ekspresikan Imajinasimu dimana ada gambar dua karakter utama dalam buku yaitu Khai dan Khoi yang sedang tiduran diatas rumput menghadap ke atas awan dengan ekspresi yang ceria penuh imajiasi di tambah dengan adanya ilustrasi awan, pelangi dan bintang-bintang yang menambah suasana lebih ekspresi dan ceria. Dan untuk cover belakang buku terdapat ilustrasi macam-macam ekspresi anak, pelangi, bintang-bintang dan awan juga terdapat sinopsis singkat tentang isi buku juga informasi singkat logo penerbit.

Gambar 6.1 Cover Buku
(Sumber: Data pribadi)

6.2 Halaman Isi

6.2.1 Petunjuk Buku

Halaman ini berisikan tentang petunjuk buku untuk orang tua dan terdapat kartu ekspresi untuk memulai aktivitas didalam buku juga terdapat konten isi "Warnai Aku".

Gambar 6.2 Isi buku
(Sumber: Data pribadi)

6.2.2 Isi Buku

Isi buku beisikan tentang aktivitas-aktivitas seperti berkebun, berternak dan bermain peran yang dapat dilakukan oleh anak saat mengalami kebosanan di masa pandemi covid-19 dimana anak dapat belajar mengasah imajinasi, logika, kreativitas, motorik, pengetahuan cara-cara berkebun, berternak dan anak dapat mengasah kemampuan belajar membaca anak. Dimana buku ini menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak. Isi buku dibuat dengan beragam visual yang menarik dengan kompisisi visual lebih banyak dari pada tulisan karena anak-anak usia 5-7 tahun lebih menyukai banyak gambar dari pada tulisan.

Gambar 6.3 Isi buku halaman 3-4 dan 9-10
(Sumber: Data pribadi)

Gambar 6.4 Isi buku halaman 5-6
(Sumber: Data pribadi)

Gambar 6.5 Isi buku halaman 7-8
(Sumber: Data pribadi)

Gambar 6.6 Isi buku halaman 11-12
(Sumber: Data pribadi)

6.3 Media Pendukung

A. Poster

Poster media pendukung pada pameran karya launching buku. Dengan ukuran A3 yang digunakan untuk memperkenalkan buku pop up.

Gambar 6.7 Poster
(Sumber: Data pribadi)

B. Kaos

Kaos media pendukung yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Kaos ini akan digunakan sebagai hadiah untuk 20 pembeli utama.

Gambar 6.8 Kaos
(Sumber: Data pribadi)

C. Tumbler

Tumbler media pendukung yang sering dijumpai dan digunakan dijual secara terpisah dengan jumlah terbatas dan terdapat harga khusus jika membeli satu paket buku.

Gambar 6.9 Tumbler
(Sumber: Data pribadi)

D. Buku tulis

Buku tulis media pendukung yang banyak digunakan dijual secara terpisah dengan jumlah terbatas, media ini bisa dibeli secara satu paket atau satuan seperti buku tulis biasanya.

Gambar 6.10 Buku Tulis
(Sumber: Data pribadi)

E. Buku gambar

Buku gambar media pendukung yang banyak digunakan dijual secara terpisah dengan jumlah terbatas dan terdapat harga khusus jika membeli satu paket buku.

Gambar 6.11 Buku Gambar
(Sumber: Data pribadi)

F. Gantungan kunci

Gantungan kunci media pendukung yang akan digunakan sebagai hadiah untuk 20 pembeli utama.

Gambar 6.12 Gantungan Kunci
(Sumber: Data pribadi)

G. Stiker

Stiker media pendukung yang akan digunakan sebagai hadiah saat pembelian buku.

Gambar 6.13 Stiker

(Sumber: Data pribadi)

6.4 Biaya Produksi dan Tarif Desainer

Jika biaya produksi buku dengan biaya pribadi dalam jumlah satuan, maka estimasi biaya yang harus dikeluarkan adalah:

Biaya cetak buku

1. Harga cetak perhalaman background bawah x jumlah perlembar = harga cetak background bawah buku
   Rp. 4.500,- x 6 = Rp. 27.000,-
2. Harga cetak perhalaman background atas x jumlah yang dibutuhkan = harga background atas buku
   Rp. 4.500,- x 4 = Rp. 18.000,-
3. Harga cetak pop up x jumlah yang dibutuhkan = harga cetak pop up
   Rp. 3.500,- x 50 = Rp. 175.000,-
4. Harga Laminasi x Jumlah yang dibutuhkan = harga laminasi buku
   Rp. 1.000,- x 68 = Rp.68.000,-
5. Harga cetak cover buku + harga karton = harga cover buku
   Rp. 25.000,- + Rp. 7.000,- = Rp. 32.000,-
6. Harga cetak kartu x jumlah yang dibutuhkan + harga cutting = harga kartu
   Rp. 4.500,- x 8 + Rp.20.000,- = Rp.56.000

Biaya alat dan bahan buku pop up

1. Harga 3 isolasi = Rp. 24.000,-
2. Harga 1 Gunting = Rp. 15.000,-
3. Harga 1 penggaris = Rp. 5.000,-
4. Harga 1 Cutter = Rp. 12.000,-

Jadi biaya keseluruhan dari cetak buku dalam jumlah satuan adalah Rp. 432.000,-

Estimasi biaya cetak buku per tahun

Dalam 1 tahun buku pop ini akan dicetak dengan jumlah 300 buku dengan rincian biaya sebagai berikut:

1. Harga cetak perhalaman background bawah x jumlah perlembar = harga cetak background bawah buku
   Rp. 2.500,- x 6 = Rp. 15.000,-
2. Harga cetak perhalaman background atas x jumlah yang dibutuhkan = harga background atas buku
   Rp. 2.500,- x 4 = Rp. 10.000,-
3. Harga cetak pop up x jumlah yang dibutuhkan = harga cetak pop up
   Rp. 1.500,- x 50 = Rp. 75.000,-
4. Harga Laminasi x Jumlah yang dibutuhkan = harga laminasi buku
   Rp. 1.000,- x 68 = Rp.68.000,-
5. Harga cetak cover buku + harga karton = harga cover buku
   Rp. 15.000,- + Rp. 7.000,- = Rp. 22.000,-
6. Harga cetak kartu x jumlah yang dibutuhkan + harga cutting = harga kartu
   Rp. 2.500,- x 8 + Rp.10.000,- = Rp.30.000

Biaya alat dan bahan buku pop up

1. Harga 3 isolasi = Rp. 24.000,-
2. Harga Cutting = Rp. 30.000,-

Jadi biaya estimasi keseluruhan dari cetak 1 buku dalam jumlah 300 buku dalam setahun adalah Rp. 274.000,-

Cetak Merchendise

1.	Kaos	Rp. 100.000,-
2.	Tumbler	Rp. 90.000,-
3.	Buku Tulis	Rp. 3.000,-
4.	Buku Gambar	Rp. 4.000,-
5.	Stiker A5	Rp. 1.000,-
6.	Gantungan Kunci	Rp. 15.000,-
7.	Poster	Rp. 2.800,-

Tarif Desainer

Berikut adalah tarif pengeluaran selama setahun untuk desainer perancangan buku pop up “Dunia Fantasi Khai&Khoi” sebagai berikut:

1. Tempat kerja Rp. 6.000.000.-

2. Makan, minum, pakaian, rekreasi Rp. 12.000.000,-
3. Peralatan kerja Rp. 9.000.000,-
4. Komunikasi & Internet Rp. 3.500.000,-
5. Pendidikan Rp. 6.000.000,-
6. Transportasi Rp. 3.000.000,-
7. Biaya lain-lain Rp. 3.000.000,-

Total tarif pengeluaran pertahun Rp. 42.500.000,-

Tarif desainer perhari dalam setahun adalah:

- 365 Hari pertahun – (14 Hari libur nasional + 72 Hari Sabtu/Minggu) = 279 Hari kerja pertahun
- Jam kerja x 279 Hari = Jam kerja pertahun
  6 jam x 279 = 1.674 jam kerja pertahun
- Tarif pengeluaran desainer pertahun : 1.674 jam kerja pertahun = Tarif desainer perhari dalam setahun
  Rp. 42.500.000,- : 1.674 = Rp. 25.388,- Tarif desainer perhari dalam setahun
- Tambahan laba pada tarif dasar perjam + Tarif desainer perhari dalam setahun = Tarif desainer perjam setelah laba
  Rp. 50.000,- + Rp. 25.388,- = Rp. 75.388,- Tarif desainer perjam setelah laba

Harga Jual Buku

- Harga jual buku jika dicetak satuan adalah:

  Biaya keseluruhan dari cetak buku dalam jumlah satuan adalah Rp. 432.000,- + Rp. 75.388,- Tarif desainer perjam setelah laba = Rp. 507.388,- Harga Jual satu buku jika dicetak satuan

- Harga jual buku jika dicetak 300 buku dalam setahun adalah:

  Biaya estimasi keseluruhan dari cetak 1 buku dalam jumlah 300 buku dalam setahun adalah Rp. 274.000,- + Rp. 75.388,- Tarif desainer perjam setelah laba = Rp. 349.388,- Harga Jual satu buku jika dicetak 300 buku dalam setahun

- Harga jual 1 paket buku jika dicetak 300 buku dalam setahun adalah:

  Harga buku Rp. 349.388,-
  Tumbler Rp. 90.000,-
  Buku Tulis Rp. 3.000,-

Buku Gambar Rp. 4.000,-

Jadi harga jual 1 paket buku jika dicetak 300 buku dalam setahun Rp. 446.388,-

1 paket buku mendapatkan buku pop up, tumbler, buku tulis, buku gambar.

Untuk 20 pembeli utama 1 paket buku akan mendapatkan buku pop up, tumbler, buku tulis, buku gambar, stiker, kaos dan gantungan kunci.

Buku tidak hanya dijual 1 paket tetapi juga dijual buku saja dengan harga Rp. 349.388,- dan mendapatkan stiker.

BAB VII

PENUTUP

7.1 Keimpulan

Perancangan buku pop up tentang cara mengatasi kebosanan anak pada usia 5-7 tahun dimasa pandemic covid-19 penulis mendapatkan pengalaman, pengetahuan juga ilmu baru yang sangat bermanfaat. Tidak hanya tentang ilustrasi buku, bahasa penulisan tetapi juga mengetahui cara mengatasi kebosanan anak dengan melakukan aktivitas seru dan menarik yang dilakukan dirumah, apalagi dimasa pandemic covid-19 yang terdapat pembatasan aktivitas diluar rumah. Adanya perancangan buku ini dapat membantu anak untuk mengatasi kebosanannya dimana orang tua juga berperan dan membimbing anak saat melakukan aktivitas yang ada didalam buku juga perancangan ini dapat membantu anak untuk mengekspresikan diri. Dengan isi konten buku menarik yang dapat menghilangkan rasa bosan anak juga pengunaan bahasa yang mudah dipahami oleh anak usia 5-7 tahun juga dapat mengembangkan daya imajinasi anak saat melakukan aktivitas didalam buku. Aktivitas seru yang ada didalam buku pop up juga dapat dilakukan secara fisik dimana hal tersebut juga dapat mengembangkan daya pikir anak dan anak tidak lagi mengalami kebosanan.

7.2 Saran

Dalam perancangan ini masih terdapat beberapa kekurangan, perancang berharap target audien pada perancangan ini dapat memahami isi buku yang disampaikan. Meski laporan ini masih kurang sempurna namun laporan dibuat berdasarkan data yang spesifik dan mencakup semua aspek yang diperlukan dalam perancangan. Untuk itu laporan perancangan ini memerlukan kritik dan saran yang dapat membantu penyempurnaan dan berkembang dalam laporan selanjutnya. Dan diharap laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi target audien dan seluruh masyarakat.