

## **BAB III**

### **KONSEP PERANCANGAN**

#### **A. Analisis Media**

Pembuatan cerita bergambar dengan teknik *pop – up* ini diharapkan menjadi media yang tepat untuk orang tua menyampaikan pesan kepada anak – anaknya tentang pentingnya merawat gigi sejak usia dini. Agar dapat mempengaruhi minat anak – anak untuk terus membuka dan tertarik untuk membacanya. Buku cergam dibuat dengan teknik *pop – up*, dikarenakan *pop – up* memiliki berbagai manfaat yang sangat berguna seperti mengajarkan anak untuk lebih menghargai buku dan memperlakukannya dengan lebih baik, lebih mendekatkan anak dengan orang tua karena buku *pop – up* memiliki bagian yang halus sehingga memberikan kesempatan untuk orang tua duduk bersama putra – putrid mereka dan menikmati cerita, dapat mengembangkan kreatifitas anak, menambah pengetahuan hingga memberikan penggambaran bentuk suatu benda.

Buku cerita bergambar *pop – up* mempunyai kelebihan dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik. Mulai dari tampilan yang terlihat lebih memiliki dimensi, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser bagian yang dapat berubah bentuk, memiliki tekstur seperti benda aslinya bahkan beberapa ada yang dapat mengeluarkan buyi. Hal – hal seperti ini membuat ceritanya lebih menyenangkan dan menarik untuk dinikmati.

## **1. Analisis Keefektifitasan Cerita Bergambar dengan Teknik *Pop – up* sebagai Penyampaian Pesan Pentingnya Merawat Gigi Sejak Usia Dini.**

Analisa keefektifan cerita bergambar dengan Teknik *Pop – up* dapat menggunakan **SWOT *analysis*** yaitu analisa mengenai kekuatan, kelemahan, peluang dan tantangan dari cerita bergambar dengan Teknik *Pop – up* yang akan dibuat.

Data yang terdapat dalam penelitian ini adalah data kualitatif, dengan demikian teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif’ menurut H.B. Sutopo (2006:105). Teknik analisis data kualitatif bersifat induktif karena analisis sama sekali tidak dimaksudkan untuk membuktikan kebenaran suatu prediksi atau hipotesis penelitian, tetapi semua simpulan yang dibuat sampai dengan teori yang mungkin dikembangkan, dibentuk dari semua data yang telah berhasil ditemukan dan dikumpulkan di lapangan. (H.B. Sutopo, 2006: 108).

### **a. *Strength* / kekuatan**

Yang menjadi kekuatan dari cerita bergambar ini adalah:

- Disajikan dengan teknik *pop – up*.
- Mempunyai kemampuan untuk memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita.
- Dapat mengembangkan imajinasi anak.
- Tampilan visual yang lebih berdimensi membuat cerita semakin terasa nyata.

**b. Weakness / kelemahan**

Kelemahan dari cerita bergambar ini terdapat dalam:

- Diperlukan Biaya Produksi yang cukup besar.
- Dibutuhkan waktu pengerjaan buku yang cukup lama.

**c. Opportunity / peluang**

Peluang buku cerita bergambar dengan teknik *Pop – Up* ini menjadikan pilihan dan referensi buku cerita bergambar diantara kompetitor yang ada.

**d. Threat / tantangan**

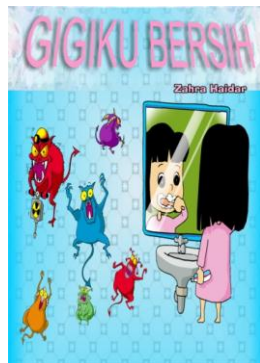
Dalam pembuatan cerita bergambar dengan teknik *pop – up* ini ada beberapa tantangan – tantangan tersebut antara lain:

- Munculnya buku yang informasinya lebih mearik dan murah.
- Kurangnya modal untuk membuat buku *pop – up*.
- Kurangnya peralatan dan kemampuan sehingga karya yang dihasilkan tidak maksimal.

**2. Kompetitor**

**a. Direct Competitor**

Pesaing utama dari buku cerita bergambar ini yaitu : Gigiku Bersih karya Zahra Haidar.





**Gambar. 01 Gigiku Bersih Karya Zahra Haidar**

Karakter dari kompetitor adalah membuat cerita bergambar untuk anak – anak dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh anak – anak. Alur cerita dalam buku cerita bergambar yang berjudul Gigiku Bersih menceritakan seorang anak perempuan bernama Nina, yang giginya sakit karena giginya berlubang. Karakter ilustrasi yang digunakan oleh kompetitor menggunakan gaya gambar chibi *Super Deformed*. gambarnya dibuat dengan size kerdil dengan ukuran kepala yang besar dan tubuh yang kecil. Untuk menarik anak – anak agar lebih tertarik pada buku cerita bergambar tersebut.

Ada satu halaman didalam cerita menggunakan replika gigi nyata, yang terkesan kurang cocok dengan ilustrasinya, karena sebagian besar ilustrasi dibuat dengan menggunakan gaya gambar kartun, dan juga kompetitor hanya mengemasnya dalam buku cerita bergambar tanpa menggunakan teknik *pop - up* (Gigiku Bersih, Zahra Haidar).

### **3. Tujuan Perancangan**

Tujuan Perancangan Buku Cerita Bergambar dengan teknik *pop – up* ini adalah untuk menyampaikan pesan tentang pentingnya merawat gigi sejak usia dini.

### **4. Target Market**

#### *a.* Aspek Demografis

Umur : 3 – 10 tahun

Jenis Kelamin : Laki – laki dan perempuan

Agama : Semua agama

#### *b.* Aspek Psikografis

1. Anak – anak yang memiliki kebiasaan mengkonsumsi makanan yang manis seperti permen, coklat, es krim dan sebagainya.
2. Anak – anak yang suka ikut membaca, dan cocok diberikan buku cerita bergambar *pop – up* yang bertekstur, serta berunsur cerita kehidupan sehari – hari atau fantasi.

#### *c.* Aspek Behaviour

Anak – anak menyukai berbagai macam cerita yang disajikan secara menarik, tokoh karakter yang sederhana dan cerita yang seru seperti halnya buku cerita fantasi.

## **5. Target Audience**

Segmentasi pasar meliputi:

### *a.* Aspek Demografis

Umur	: 20 – 35 tahun
Jenis Kelamin	: Perempuan dan Laki – laki
Tingkat ekonomi	: Menengah
Pendidikan	: SMA – Perguruan Tinggi
Agama	: Semua Agama

### *b.* Aspek Geografis

Lokasi : Kota- kota besar di Indonesia

### *c.* Aspek Psikografis

1. Orang tua yang memiliki kebiasaan membelikan anaknya makanan yang manis.
2. Orang tua yang ingin mengajarkan kepada anak – anaknya menjaga kesehatan gigi sejak usia dini.

### *d.* Aspek Behaviour

Orang tua dari kalangan menengah keatas yang cenderung memilih media-media kreatif untuk mengembangkan kreatifitas dalam mengedukasi anak – anaknya.

## **6. USP**

Buku cerita bergambar ini mengemas cerita tentang perawatan gigi, dengan menggunakan bahasa sehari – hari yang mudah dipahami oleh anak – anak dan divisualisasikan dengan teknik *pop – up* untuk membuat pesan yang ingin ditampilkan dapat lebih tersampaikan.

## **7. Positioning**

Positioning dalam buku cerita bergambar merawat gigi dengan cara mengkomunikasikan secara visual menggunakan gambar ilustrasi, tanpa foto. Tujuannya untuk memancing imajinasi dan memberikan pemahaman pada anak ke tingkat yang lebih tinggi, karena anak lebih berimajinasi dengan gambar ilustrasi dibandingkan dengan gambar nyata yang berupa foto. Warna – warna yang digunakan adalah warna cerah, terang, yang mencerminkan gaya desain *pop – art*.

## **B. Strategi Kreatif**

### **1. Konsep Estetik**

Tema dari perancangan Buku Cerita Bergambar ini adalah pentingnya merawat gigi sejak usia dini. Dari tema tersebut munculah sebuah gagasan untuk membuat sebuah buku cerita bergambar dengan teknik *pop – up* yang digambarkan seorang karakter anak perempuan. Karakter tersebut nantinya akan membawakan cerita kehidupannya sehari – hari seorang anak perempuan yang gemar makan – makanan manis tetapi jarang menggosok gigi.

#### **a. Strategi Verbal**

- Judul : Cici dan Gigi

Menggunakan *headline* Cici dan Gigi sebagai judul karena di buku cerita bergambar tersebut akan menceritakan kehidupan sehari – hari seorang anak perempuan bernama Cici dan seputar perawatan Gigi.

- *Subtitle* : Senyum Gigi Sehatku

Tagline menggunakan kata Senyum Gigi Sehatku sebagai penjabar dari *headline* diatas yang bermaksud untuk memfokuskan cerita tentang hal – hal yang berhubungan kehidupan Cici dengan Giginya.

#### b. Strategi Non Verbal

- Ilustrasi

Ilustrasi dalam buku cerita bergambar ini bersifat dekoratif, *full color* dan bergaya kartun. Berikut tokoh – tokoh yang ditampilkan dalam buku cerita bergambar:

Cici



Ciri – ciri fisik :	Karakter sifat :
- Perempuan	- Ceria
- Umur 5 tahun	- Cengeng
- Tinggi 100 cm	- Keras kepala



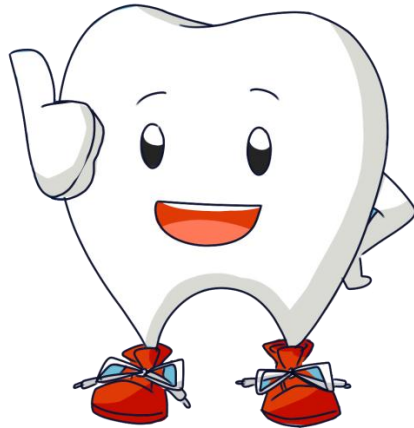
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kulit Putih</li> <li>- Rambut hitam pendek diikat dua</li> <li>- Mata hitam</li> <li>- Memakai kaos warna kuning gading dan rok warna merah</li> <li>- Memakai sepatu warna merah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempunyai rasa ingin tahu yang besar</li> <li>- <i>Hyper active</i></li> <li>- Mudah bergaul</li> </ul>
---	--

Ibu



<p>Ciri – cirri fisik :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Perempuan</li> <li>- Umur 31 tahun</li> <li>- Tinggi 162 cm</li> <li>- Kulit putih</li> <li>- Rambut hitam pendek</li> <li>- Mata hitam</li> <li>- Memakai baju warna merah pastel dan rok warna biru pastel</li> <li>- Memakai sepatu warna kuning gading</li> </ul>	<p>Karakter sifat :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sabar</li> <li>- Bijaksana</li> <li>- Baik hati</li> <li>- Ramah</li> <li>- Penyayang</li> <li>- Keibuaan</li> </ul>
--	---

Mr. Gigi



<p>Ciri – ciri fisik :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Berbentuk gigi</li><li>- Tinggi 100 cm</li><li>- Berwarna putih</li><li>- Mempunyai tangan</li><li>- Mempunyai kaki dan memakai sepatu warna merah</li></ul>	<p>Karakter sifat :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Lucu</li><li>- Ramah</li><li>- Baik hati</li><li>- Penyayang anak – anak</li></ul>
---	--

Dokter



<p>Ciri – ciri fisik :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Laki – laki</li><li>- Umur 37 tahun</li><li>- Tinggi 170 cm</li></ul>	<p>Karakter sifat :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Ramah</li><li>- Baik hati</li><li>- Bijaksana</li></ul>
--	---

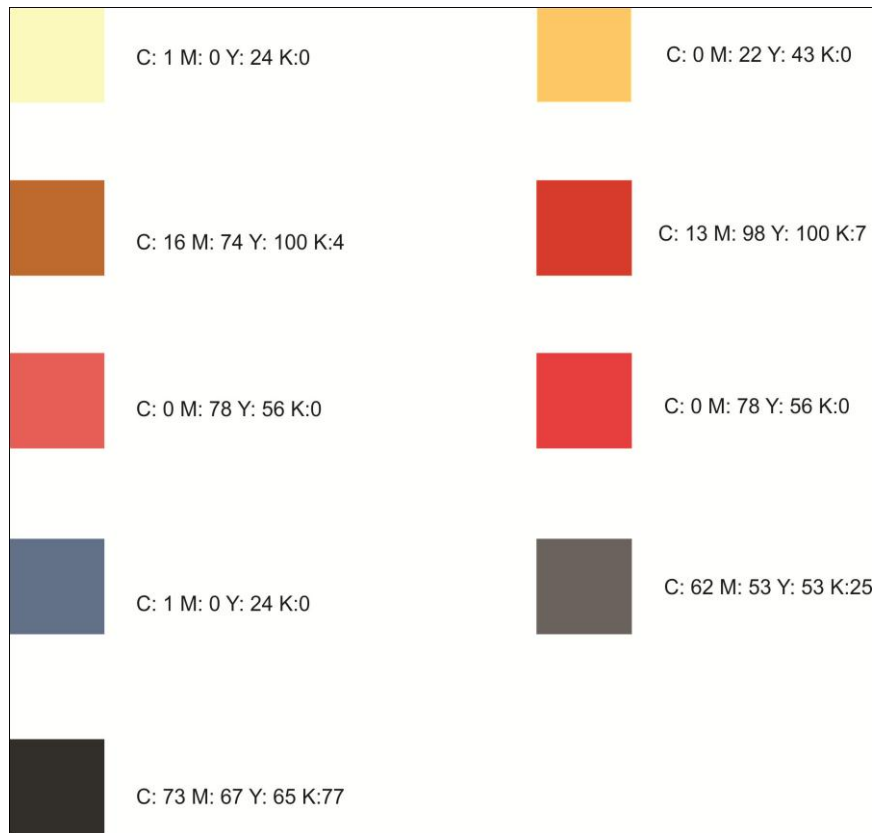
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kulit putih</li> <li>- Rambut hitam pendek</li> <li>- Mata hitam</li> <li>- Memakai seragam dokter</li> <li>- Kemeja warna kuning gading, dasi warna orange, jas warna putih, celana warna hitam</li> <li>- Sepatu warna hitam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pandai berinteraksi dengan pasien - pasiennya</li> </ul>
--	---

- Lipatan *pop – up* tiga dimensi

Pada proses penyusunan tampilan *pop – up* tiga dimensi pada ilustrasi menggunakan teknik *transformation*, tampilan bentuk *pop – up* yang terdiri dari potongan – potongan *pop – up* yang disusun secara vertikal. Ketika lembar halaman dibuka akan menampilkan bentuk tiga dimensi yang memiliki sudut pandang segala arah.

- Warna

Warna yang digunakan warna yang cerah dan terang yang mencerminkan keceriaan sesuai dengan dunia anak. Untuk tokoh Cici menggunakan warna merah dan kuning, untuk tokoh ibu menggunakan warna merah dan biru, untuk tokoh dokter menggunakan warna putih, orange, kuning dan hitam, dan tokoh gigi menggunakan warna putih dan merah.



- Tipografi

Buku cerita bergambar ini menggunakan berbagai jenis huruf, untuk judul menggunakan *font cooper black*. Font ini memiliki kesan ceria dan sangat mendukung jika digunakan dalam buku anak.

**ABCDEFGHIJKLMN**

**OPQRSTUVWXYZ**

**1234567890**

Untuk *subtitle* menggunakan jenis *font Calibri* dikarenakan pada judul sudah menggunakan *font cooper black* jadi pada bagian *subtitle* menggunakan huruf yang tidak terlalu besar dan tebal agar terlihat seimbang.

**ABCDEFGHIJKLMN**

**OPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmn**

**opqrstuvwxyz**

**1234567890**

Untuk teks menggunakan jenis *font Calibri* karena *font* ini lebih cocok untuk karakter anak – anak.

ABCDEFGHIJKLMN

OPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklm

nopqrstuvwxyz

1234567890

## **2. Konsep Teknik**

Pada perancangan karya ini menggunakan beberapa alat dan software unyuk menunjangnya, berbagai alat yang digunakan adalah sebagai berikut:

- Kertas A4 untuk menggambar
- Pensil 2B untuk menggambar sketsa
- Penggaris
- Penghapus
- Pen Tablet
- Scanner untuk memasukkan rancangan sketsa ke komputer.

Setelah sketsa masuk kedalam komputer, sketsa masuk kedalam proses *tracing* dan *coloring*. Dalam tahap ini memerlukan beberapa alat sebagai berikut:

- Komputer dengan spesifikasi :
  - *Processor Intel(R) Pentium(R) CPU B950 @2,10 Ghz (2 CPU), 2,1 Ghz*
  - *Memory DDR2 2GB*
  - *Resolusi layar monitor 1366 x 768 (32 bit) (60hz)*
  - *VGA NVIDIA GeForce GT 520M 1GB*

Dan beberapa *software* yang digunakan antara lain :

a. Corel Draw X6

Corel Draw x6 ini digunakan dalam proses perancangan *Layout Buku Cerita Bergambar* serta perancangan media x – Banner.



**Gambar.02 Corel Draw x6**

b. *Paint Tool Sai*

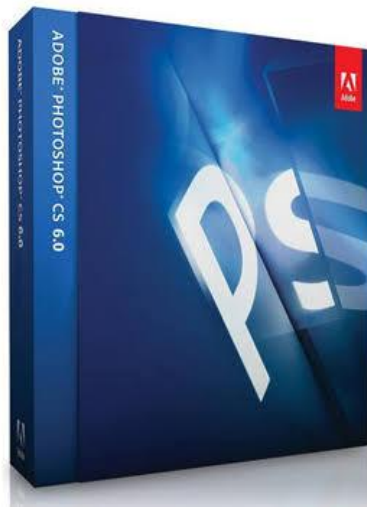
Dalam proses perancangan buku cerita bergambar ini membutuhkan *Paint Tool Sai* sebagai *software* untuk membuat karakter dalam tokoh buku cerita bergambar ini.



**Gambar.03 Paint Tool sai**

c. Adobe Photoshop CS6

Dalam proses perancangan buku cerita bergambar ini menggunakan adobe photoshope cs6 sebagai software yang digunakan untuk mewarnai.



**Gambar.04 Adobe Photoshop**