

## **BAB III**

### **KONSEP PERANCANGAN**

#### **A. Identifikasi Data**

Dongeng keledai dan katak adalah dongeng yang menceritakan seekor keledai yang disuruh oleh majikannya untuk mengantar kayu kepasar, tetapi di tengah perjalanan keledai melewati suatu jembatan dan ternyata keledai tidak bisa menjaga keseimbangan akhirnya terjatuh kesungai, disungai tersebut ada seekor katak yang mengetahui keledai terjatuh tetapi katak tidak mau menolongnya malah mengejek keledai tersebut.

Dongeng keledai dan katak ini memiliki pesan moral yang dapat diajarkan kepada anak-anak, pesan moral yang ada di dongeng ini yaitu "bahwasanya kita sesama makhluk hidup harus saling tolong menolong, tidak peduli bagaimana cara kita hidup, dimanapun kita hidup, tidak peduli ras atau golongan maupun agamanya".

Buku ilustrasi dongeng keledai dan katak ini akan dibuat dengan versi digital. Buku digital memiliki berbagai manfaat yang sangat berguna seperti mengajarkan anak-anak untuk lebih memanfaatkan gadget mereka untuk hal yang positif seperti membaca dongeng, lebih mendekatkan anak dengan orang tua, dapat meningkatkan minat baca anak. Pembuatan buku ilustrasi dongeng keledai dan katak versi digital ini diharapkan menjadi media yang tepat untuk orang tua untuk menyampaikan pesan kepada anak-anaknya yang mulai mengenal gadget, bahwa gadget tidak hanya untuk bermain game tetapi juga bisa untuk membaca dongeng dengan ilustrasi yang menarik, dilain sisi

orang tua juga bisa mengajarkan pesan moral yang ada didalam dongeng keledai dan katak.

Buku ilustrasi digital ini mempunyai kelebihan dapat memberikan visualisasi buku ilustrasi yang lebih menarik dan juga mengikuti perkembangan digital di jaman sekarang. Mulai dari tampilan yang tidak kalah dengan buku cetak, dan Ilustrasi yang digunakan sesuai untuk anak-anak. Layout buku ilustrasi digital dongeng keledai dan katak ini nantinya lebih dominan ke ilustrasi dan lebih sedikit *teks*.

## **B. Analisis keefektifitasan Buku Digital**

Analisa keefektifan buku digital ini dapat menggunakan SWOT *analysis* yaitu analisa mengenai kekuatan, kelemahan, peluang dan tantangan dari buku ilustrasi digital yang akan dibuat.

### a. *Strength* / Kekuatan

- Lebih simple untuk dibawa kemana-mana
- Buku digital jauh lebih murah
- Buku digital lebih tahan lama dan juga abadi
- Lebih mudah di dapat

### b. *Weakness* / Kelemahan

- Membutuhkan suatu perangkat lunak (*software*) untuk membuka.
- Tidak semua format *ebook* memiliki *security*, karena sangat rentan terkena virus.

c. *Opportunity* / Peluang

- Peluang buku digital ini menjadikan salah satu pilihan dan referensi pembuat buku diantara kompetitor yang ada.

d. *Treath* / Tantangan

- Munculnya buku digital yang semakin banyak, karena semakin berkembangnya teknologi.

**1. Segmentasi**

1. Target Market

Guna tercapainya proses perancangan buku ilustrasi digital dongeng keledai dan katak , target ditentukan dengan berbagai pertimbangan sebagai berikut :

a. Demografi

Umur : 3 Tahun – 10 Tahun

Jenis Kelamin : Perempuan dan Laki-laki

Agama : Semua agama

Tingkat ekonomi : Menengah keatas

Pendidikan : PAUD – SD

b. Geografis

Lokasi : kota-kota besar di Indonesia

c. Psikografis

1. Suka bermain gadget.

2. Suka membaca dongeng

3. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi

d. Behavior

2. Aktif bermain dan belajar

3. Suka dongeng

2. Target Audiens

a. Demografi

Umur : 20 Tahun – 35 Tahun

Jenis Kelamin : Perempuan dan Laki-laki

Agama : Semua agama

Tingkat ekonomi : Menengah keatas

Pendidikan : Perguruan Tinggi – Pekerja

b. Geografi

Lokasi : Kota kota besar di Indonesia

c. Psikografis

1. Orang tua yang memiliki kebiasaan membacakan dongeng kepada anaknya.

2. Orang tua yang ingin mengajarkan anak suatu moral yang bisa diambil dari sebuah cerita

d. Behavior

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

## 2. USP

Buku ilustrasi digital dongeng keledai dan katak ini menggunakan bahasa sehari-hari yang memudahkan anak-anak memahaminya dan divisualisasikan lebih dominan ke ilustrasi agar anak-anak lebih berimajinasi. Buku ilustrasi digital dongeng keledai dan katak ini lebih mudah didapat dan disimpan daripada buku yang cetak. Buku digital ini juga merupakan media baru yang lebih menarik, selain itu juga lebih mengikuti perkembangan *teknologi*.

## 3. Positioning

Positioning dalam buku ilustrasi digital keledai dan katak ini dengan cara mengkomunikasikan secara visual menggunakan bahasa sehari-hari dengan menggunakan ilustrasi digital dan juga sedikit *teks*. Tujuannya untuk memancing imajinasi dan memudahkan anak memahaminya, karena anak-anak lebih berimajinasi dengan ilustrasi. Ilustrasi yang dipakai lebih ke gaya visual kartun dan warna – warna yang digunakan adalah warna warna cerah, yang mencerminkan anak-anak. Buku ilustrasi digital keledai dan katak ini nantinya jadi buku digital, yang bisa di baca oleh *public*, dengan cara di scane *barcode*.

## C. Strategi Kreatif

### 1. Konsep Estetis

Tema perancangan buku ilustrasi digital ini adalah pentingnya saling tolong menolong sesama makhluk hidup, tidak peduli akan perbedaan. Dari tema tersebut muncullah sebuah gagasan untuk membuat sebuah buku

ilustrasi yang digambarkan dengan tokoh keledai dan katak. Karakter tersebut nantinya akan membawakan cerita kehidupan pentingnya saling tolong menolong.

#### a. Strategi Verbal

- Title: Keledai dan Katak

Menggunakan headline Keledai dan Katak sebagai judul karena di buku ilustrasi ini akan menceritakan kehidupan sang keledai dan katak.

- Sub Title : Sesama Makhluk Hidup itu Saling Tolong Menolong

Tagline menggunakan Sesama Makhluk Hidup itu Saling Tolong Menolong sebagai penjelas dari headline diatas yang bermaksud untuk memfokuskan cerita tentang hal-hal yang berhubungan dengan cerita keledai dan katak.

#### b. Strategi Non Verbal

Ilustrasi dalam buku ilustrasi ini bersifat dekoratif, *full color*, dan bergaya kartun. Berikut tokoh-tokoh yang ditampilkan dalam buku ilustrasi.

#### Kakek



Gambar 01. Refrensi Tokoh Kakek

Gambar di atas merupakan gambar inspirasi untuk pembuatan karakter kakek. Untuk topi kakek ini terinspirasi dari topi Luffy salah satu karakter utama di One Piece, Untuk baju kakek terinspirasi dari karakter farmer Al di PAW Patroli, dan untuk kumis terinspirasi dari kumis wak doyok.



Gambar 02. Tokoh Kakek

<p>Ciri- ciri fisik :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Laki- Laki</li> <li>• Usia 70thn</li> <li>• Kumis melengkung berwarna abu-abu.</li> <li>• Pakai Topi Bulat</li> <li>• Ada tahi lalat didekat mata</li> </ul>	<p>Karakter sifat :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Baik hati</li> <li>• Murah senyum</li> <li>• Penyayang</li> <li>• Pekerja Keras</li> </ul>
---	---

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berkemeja orange</li> <li>• Celana berwarna biru</li> <li>• Sepatu boot warna coklat</li> </ul>	
--	--

### Keledai



Gambar 03. Refrensi Tokoh Keledai

Gambar di atas merupakan gambar inspirasi untuk membuat karakter keledai. Keledai ini terinspirasi dari keledai yang ada di film Donkey Xote dan juga untuk warnanya terinspirasi dari foto keledai. Ciri khas karakter keledai ini yaitu mempunyai jambul dan juga mempunyai rona pipi yg menimbulkan kesan lucu.



Gambar 04. Tokoh Keledai

<p>Ciri-ciri fisik :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jantan</li> <li>• Kaki yg pendek</li> <li>• Mempunyai jambul</li> <li>• Berwarna abu-abu</li> <li>• Mata bulat</li> </ul>	<p>Karakter sifat :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceria</li> <li>• Rajin</li> <li>•</li> </ul>
---	---

### Domba



Gambar 05. Refrensi Tokoh Domba

Gambar di atas merupakan gambar inspirasi untuk pembuatan karakter domba. Karakter domba yang akan dibuat terinspirasi dari kegendutan dari karakter domba di Shaun The Sheep. Dan untuk kalungnya terinspirasi dari kalung yang biasanya digunakan oleh sapi. Ciri khas karakter ini yaitu kalung dan juga jambulnya.



Gambar 06 . Tokoh Domba

<p>Ciri-ciri fisik :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Domba laki-laki</li> <li>• Gendut</li> <li>• Bulu hampir memenuhi seluruh tubuh</li> </ul>	<p>Karakter sifat :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ramah</li> <li>• Baik hati</li> <li>• Suka menyapa</li> </ul>
--	--

## Katak



Gambar 07. Refrensi Tokoh Katak

Gambar di atas merupakan gambar inspirasi untuk pembuatan karakterkatak. Katak yang akan dibuat terinspirasi dari karakter keropi yang dengan ciri khas mata yang besar, dan juga suatu foto katak hijau yang sedang duduk menghadap kamera.



Gambar 08. Tokoh Katak

<p>Ciri-ciri fisik :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Katak hijau</li> <li>• Mempunyai mata besar dan bulat</li> <li>• Senyum simpul</li> </ul>	<p>Karakter sifat :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sombong</li> <li>• Suka mengejek</li> </ul>
---	--

- Warna

Warna yang digunakan warna warna yang cerah dan terang yang mencerminkan keceriaan sesuai dengan kesukaan anak-anak. Untuk tokoh kakek menggunakan warna biru dan kuning, karakter keledai menggunakan warna abu-abu dan putih, untuk warna katak menggunakan warna hijau, dan untuk warna kancil menggunakan warna coklat ke orange.

	C:2 M:20 Y:10 K:0		C:71 M:65 Y:64 K:69
	C:71 M:8 Y:0 K:0		C:0 M:0 Y:0 K:0
	C:11 M:9 Y:100 K:4		C:32 M:27 Y:28 K:0
	C:6 M:20 Y:80 K:0		C:72 M:0 Y:93 K:0
	C:41 M:24 Y:30 K:0		C:33 M:0 Y:68 K:0

- Tipografi

Buku ilustrasi digital ini menggunakan berbagai jenis huruf ,untuk judul menggunakan font Birthday Boy.Font ini memiliki kesan ceria ,sangat anak-anak dan juga sangat mendukung jika digunakan dalam buku anak.

ABCDEFGHIJKLMN

OPQRSTUVWXYZ

1234567890

Untuk teks menggunakan jenis font Century gothic karena font ini simple dan cocok untuk anak-anak.

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**1234567890**

## 2. Konsep Teknis

Pada perancangan karya ini menggunakan beberapa alat dan software untuk menunjang nya, berbagai alat yang digunakan adalah sebagai berikut:

- Kertas A4 untuk menggambar
- Pensil 2B untuk menggambar sketsa
- Penghapus
- Penggaris
- Pen Tablet

Setelah sketsa,sketsa masuk dalam proses tracing dan coloring. Dalam tahap ini memerlukan leptop dengan spesifikasi:

- Processor AMD DualCore E450-1.66 Ghz
- Chipset AMD

- Memory 2 GB DDR3 SODIMM PC-10600 up-to 4 GB
- HardDisk 500 GB Serial ATA 5400 RPM
- VGA AMD Radeon 6290
- Display 14." WXGA LED
- DVD DVD±RW SuperMulti DL
- Ports 3x USB 2.0, 1 x USB 3.0, VGA, HDMI, LAN,  
Audio,WebCam

Dan beberapa software yang digunakan antara lain :

a. Corel Draw X7



Gambar 11. Coreldraw

Corel Draw adalah salah satu program komputer desain grafis yang sudah banyak di kenal dan di gunakan oleh pada desainer grafis profesional. Program ini di buat oleh Corel, sebuah perusahaan software yang berkantor di Ottawa, Kanada. Corel Draw memiliki kegunaan untuk mengolah gambar, oleh karena itu banyak di gunakan

pada pekerjaan di dalam bidang publikasi, percetakan atau pekerjaan di bidang lain yang membutuhkan proses Visualisasi. Seperti saya sendiri yang sehari-hari mempunyai kegiatan aktif dalam bidang desain logo, jadi sangat penting sekali program Corel Draw untuk saya instal dalam komputer yang setiap hari di gunakan untuk mengelola gambar atau visualisasi. Menurut saya ini sangat membantu sekali dalam pekerjaan yang berhubungan dengan gambar – menggambar. Dalam proses pembuatan buku ilustrasi ini menggunakan corel draw x7 sebagai software yang digunakan untuk membuat karakter.

b. Paint Tool Sai



Gambar 12. Paint Tool Sai

Paint Tools SAI adalah program yang didesain secara khusus untuk membuat manga. Program ini cocok untuk pemula dan profesional. Paint Tools SAI memiliki cukup banyak alat menggambar, termasuk fitur superimposed layers, grafik vektor, cat air, sketsa, lukisan, dan masih banyak lagi.

#### D. Pemilihan Media

##### 1. Roll Up Banner

Roll up banner atau sering disebut roll banner adalah sebuah banner yang dapat digulung dan cara pemasangannya dapat berdiri tegak secara vertical dan membentuk sudut 90 derajat. Roll up banner ini terlihat kokoh karena stand tempat banner dipasang terbuat dari alumunium dan stainless yang jauh lebih baik dan berat dibanding stand pada jenis banner yang lain.

Kelebihan lain dari banner jenis ini adalah banner menyatu dengan stand, sehingga ketika banner telah selesai dipakai, kain atau kertas banner tinggal digulung saja, sehingga lebih mudah untuk dibawa kemana-mana. Selain itu sebagai media beriklan, roll up banner terbilang memiliki harga yang relative terjangkau, atau bahkan bisa dikatakan murah.

##### 2. Stiker

Stiker mungkin memang media promosi yang sangat sederhana, tapi terlepas dari itu stiker bukan hanya berfungsi sebagai dekorasi atau hiasan saja. Faktanya, stiker cukup populer bagi konsumen dari segala macam usia dan sangat efektif untuk memperluas jangkauan pasar. Salah satu keuntungan menggunakan stiker untuk media pemasaran adalah bisa diimplementasikan sesuai kebutuhan/tujuanmu, seperti target *audiens* nantinya yaitu anak-anak yaitu lebih suka stiker untuk bermain.

### 3. Tote bag

Tote bag adalah model tas yang paling banyak digunakan dalam media promosi juga sebagai souvenir .Tote bag termasuk dalam kategori tas jinjing atau tas yang biasanya dibawa dengan satu tangan. Tas tangan Tote bag ini bisa digunakan untuk membawa buku, kosmetik, alat dan kegunaan lain sesuai kebutuhan. Dalam prakteknya, tas kain bisa digunakan untuk apa saja. Karena sering digunakan untuk beberapa keperluan.

### 4. Poster

Poster adalah sebuah karya seni grafis yang dibuat dengan perpaduan antara huruf dan angka diatas kertas yang ukurannya relatif besar. Poster ini umumnya ditempel didinding atau permukaan yang relatif datar ditempat-tempat umum yang ramai agar informasi dan pesan yang ada didalam poster tersebut bisa tersampaikan kepada masyarakat. Dibuatnya sebuah poster tentu bukan tanpa sebab, tetapi memiliki maksud dan tujuan sendiri. Secara umum tujuan dan maksud dibuatnya poster adalah sebagai media publikasi agar masyarakat bisa membacanya dan melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang ada dalam poster tersebut.

### 5. Gantungan Kunci

Gantungan kunci merupakan gantungan kecil yang digunakan untuk mengaitkan suatu benda kecil dengan lubang kunci. Gantungan kunci biasanya terbuat dari logam, plastik, atau bahkan karet. Gantungan kunci bisa dijadikan souvenir unik dan menarik. Sering juga digunakan sebagai

media promosi usaha, misalnya alat iklan perguruan tinggi swasta, perusahaan swasta, dan lain-lain.

Gantungan kunci tidak terlalu mahal untuk menjadi sarana promosi usaha yang mungkin nantinya akan memperoleh untung dalam jumlah jutaan. Beberapa keuntungan lainnya yang akan didapatkan jika memilih gantungan kunci sebagai media promosi usaha adalah, hemat, fleksibel, tepat sasaran, multifungsi dan mampu memberikan informasi secara lengkap dan tahan lama.

#### 6. Pin

Pin adalah media yang cukup efektif untuk membangun brand awareness kepada target pasar. Apabila seorang pengusaha, bisa membuat pindengan desain berupa logo perusahaan dan juga layanan yang bisa dihubungkan misalnya nomor telepon atau sosial media. Pin lebih berguna dibandingkan sekedar flyer saja. Hampir semua orang yang dibagikan flyer hanya membacanya sekilas kemudian dibuang. Tapi pin punya banyak fungsi dibandingkan sekedar media promosi. Orang bisa menggunakannya sebagai tempelan aksesoris pada tas, pakaian, dan juga bisa digunakan sebagai pinjinlab. Dengan begitu media promosi akan selalu berjalan.

#### 7. Boneka

Boneka adalah sejenis mainan yang dapat berbentuk macam macam terutama bentuk hewan ataupun manusia, serta tokoh-tokoh fiksi. Boneka bisa dikatakan salah satu mainan yang paling tua, karena pada

zaman Yunani, Romawi ataupun Mesir kuni saja boneka sudah ada. Manfaat boneka untuk media plan dongeng keledai dan katak ini untuk menarik perhatian anak dan media untuk bercerita.

#### 8. Tempat Makan

Tempat makan atau bekal ini berfungsi sebagai tempat penyimpanan makan yang biasanya untuk bekal makan siang. Manfaat tempat makan untuk media plan yaitu dilain sisi untuk menarik perhatian anak juga dapat dipakai anak untuk tempat bekal ke sekolah nantinya.

#### 9. Sketch Book

*Sketchbook* adalah buku yang berisi kumpulan kertas polos yang dijilid yang menjadi satu buku. *Sketchbook* biasanya untuk menggambar atau buku untuk sketsa. Fungsi *sketchbook* sendiri untuk media plan yaitu karena segmentasi anak-anak dan biasanya suka menggambar maka dari itu *sketchbook* ini bisa bermanfaat untuk media menggambar mereka.

#### 10. Tumbler

Tumbler adalah istilah untuk sebuah botol tempat minum. Berbagai macam produk bisa digunakan sebagai produk promosi perusahaan namun saat ini yang sedang dicari banyak pihak adalah tumbler. Tumbler ini sering dipakai oleh perusahaan untuk dijadikan hadiah atau souvenir kepada pembeli atau pelanggan.

Sebagai wadah minum atau makanan, tumbler bisa menjadi pilihan media promosi perusahaan, dengan bentuknya yang unik dan menarik membuat tumbler cocok untuk dijadikan media promosi kantor atau

perusahaan. Keunggulan dengan memanfaatkan tumbler sebagai media promosi perusahaan yaitu harga yang terjangkau, praktis dan awet untuk digunakan, apalagi untuk media promosi anak-anak. Karena sampai sekarang pun anak-anak masih menggunakannya untuk tempat minum kesekolah.