

3. KONSEP DESAIN

3.1. Konsep Media

Dewasa ini, perkembangan dan kemajuan di bidang teknologi meningkat, disertai berbagai penemuan dan inovasi dalam berbagai aspek kehidupan. Masyarakat dunia secara otomatis menyesuaikan diri dengan perkembangan dan kemajuan zaman tersebut, tidak terbatas dari kalangan usia manapun baik anak-anak sampai orang tua. Penyesuaian diri ini tampak dalam gaya dan cara hidup.

Pada zaman sekarang ini, anak-anak menjadi nyaman dan terbiasa akan hadirnya fasilitas-fasilitas yang memenuhi keseharian mereka mulai dari fasilitas belajar sampai bermain. Di antara berbagai macam fasilitas belajar dan bermain untuk anak-anak, buku merupakan salah satu media yang berguna bagi mereka. Dengan buku, mereka dapat belajar membaca, menyerap informasi, mengenal akan hal-hal yang tercantum di dalamnya, sekaligus mampu mengembangkan intelegensi dan imajinasi mereka.

Membaca bukanlah suatu pekerjaan yang mudah, karena memakai otak untuk berpikir dan mencerna informasi yang diberikan. Bahkan menurut Bowman dan Bowman (1991:265), membaca merupakan sarana yang tepat untuk mempromosikan suatu pembelajaran sepanjang hayat (*life-long learning*). Dengan mengajarkan kepada anak cara membaca berarti memberi anak tersebut sebuah masa depan yaitu memberi suatu teknik bagaimana cara mengeksplorasi “dunia” mana pun yang dia pilih dan memberikan kesempatan untuk mendapatkan tujuan hidupnya³⁰.

3.1.1. Tujuan Media

Buku cerita bergambar anak-anak seri “Sammy, si periang” diharapkan mampu menjangkau seluruh *target audience* di kota Surabaya, agar pesan dan makna yang ingin dibagikan kepada anak-anak sebagai *target audience* dapat tersampaikan dengan semaksimal mungkin.

³⁰ http://www.depdiknas.go.id/Jurnal/37/perbedaan_hasil_belajar_membaca.htm

3.1.2. Strategi Media

Khalayak sasaran:

1. Demografi : anak-anak usia 4-8 tahun
2. Geografi : anak-anak yang bertempat di kota Surabaya
3. Psikografi : anak-anak yang dalam masanya sedang menjalin hubungan persahabatan dengan sesamanya.
4. Behaviour : anak-anak yang suka bermain, suka berteman.

3.1.3. Program Media

Peluncuran buku cerita “Sammy, si Periang” diperkirakan pada bulan Agustus 2006.

3.1.4. Biaya Media

Rincian produksi adalah:

1. 2 seri buku “Sammy, si Periang” ukuran 14,5 x 14,5 cm, terdiri atas:
 - Isi 30 halaman, bahan *super milky* 120 gr
 - Cover 4 halaman, bahan *art paper* 220gr, laminasi doff 1 sisi
 2. 1 buku aktivitas ukuran 14,5 x 14,5 cm, terdiri atas:
 - Isi 16 halaman, bahan *super milky* 120 gr
 - Cover 4 halaman, bahan *art paper* 220gr
 3. 1 lembar permainan ukuran 29 x 29 cm, bahan *yupo FPG 200* 158gr
- Rincian biaya untuk produksi 1000 eksemplar 2 seri buku “Sammy, si periang” dan buku aktivitas adalah:

Biaya cetak buku seri, 34 halaman @ Rp. 85,- :

$$2000 \times 34 \times \text{Rp. } 85,- = \text{Rp. } 5.780.000,-$$

Biaya cetak buku aktivitas, 18 halaman @ Rp. 85,- :

$$1000 \times 18 \times \text{Rp. } 85,- = \text{Rp. } 1.530.000,-$$

Biaya laminasi buku : 2000 x Rp. 700,- = Rp. 1.400.000,-

Biaya jilid buku : 3000 x Rp. 100,- = Rp. 300.000,-

Biaya kertas halaman cover : 200 plano x Rp. 2.000,- = Rp. 400.000,-

Biaya kertas halaman isi buku seri :

$$3000 \text{ plano} \times \text{Rp. } 3.597,- = \text{Rp. } 10.791.000,-$$

Biaya kertas halaman isi buku aktivitas :	800 plano x Rp.3.597,-	=Rp. 2.877.600,-
Biaya kertas permainan	: 125 plano x Rp. 2.000,-	= Rp. 250.000,-
Biaya media adalah		= Rp.23.328.600,-
PPn 10% dari biaya media, yaitu sebesar	Rp. 2.332.860,-	
Total biaya produksi adalah		= Rp. 25.661.460,-

3.2. Konsep Kreatif

3.2.1. Tujuan Kreatif

Cerita bergambar “Sammy, si periang” memiliki target *audience* anak-anak 4-8 tahun. Media yang digunakan adalah sebuah buku bergambar yang berisi pesan dan informasi cerita. Semasa kecil anak-anak suka memilih buku cerita mana yang mereka senangi untuk mereka baca dan lihat isi maupun gambar-gambar yang ada dalam buku cerita tersebut. Orang tua sendiri sering membelikan buku-buku cerita untuk anak-anak mereka. Tujuan mereka, supaya anak-anak dapat belajar membaca dan buku cerita tersebut menyajikan sesuatu yang baik bagi anak-anak. Dari sini dapat diambil kesimpulan bahwa sosok sebuah buku cerita bergambar telah menjadi sesuatu yang tidak mengerankan dan *familiar* bagi dunia anak-anak dan orang tua.

Oleh sebab itu, telah menjadi tujuan dan harapan bahwa perancangan buku cerita bergambar “Sammy, si periang” ini benar-benar menghasilkan suatu buku bacaan yang ramah, kaya guna dan kaya manfaat. Ramah berarti mudah diterima secara menyenangkan oleh target *audience*. Kaya guna berarti buku ini memberi pengajaran, penanaman, karakter jujur, suka menolong dan hormat terhadap sesama seperti yang telah menjadi tujuan perancangan. Kaya manfaat berarti buku cerita ini mampu meningkatkan minat baca, tidak membuat anak-anak bosan akan kegiatan membaca, dan membuat kegiatan membaca menjadi menyenangkan. Dengan demikian, maka anak-anak akan mendapat faedah dan manfaat dari membaca kisah Sammy, yang hendak diceritakan dalam buku cerita ini.

3.2.2. Strategi Kreatif

Buku cerita bergambar “Sammy, si periang” dirancang dalam 2 seri dengan menghadirkan kisah-kisah yang sederhana mengenai seorang tokoh anak kecil, yaitu Sammy, sehingga mudah dikonsumsi dan dipahami oleh target *audience* yang rata-rata sebaya dengan tokoh Sammy. Dalam kisah-kisah Sammy yang diceritakan, terkandung unsur penanaman karakter jujur, suka menolong, dan hormat terhadap sesama. Setiap kisah yang diceritakan mengandung makna-makna penting bagi kehidupan anak-anak.

Dalam buku cerita bergambar “Sammy, si periang” terkandung 2 bentuk pesan, yaitu pesan verbal dan pesan visual. Pesan secara verbal disampaikan berupa rangkaian kata-kata yang mengisahkan adegan yang terjadi dan diperjelas oleh pesan visual yakni ilustrasi yang menggambarkan cerita dan kata-kata tersebut. Selain itu anak-anak juga akan diajak beraktivitas dan turut serta dalam cerita “Sammy, si periang”, sehingga mereka tidak merasa bosan dengan hanya menerima informasi yang diberikan oleh buku namun justru turut berperan dalam jalan cerita buku. Aktivitas ini dapat dengan mengajak mewarna, permainan yang mampu melatih ketrampilan anak-anak.

Visualisasi karya buku cerita bergambar ini menggunakan teknik komputerisasi untuk memudahkan dalam proses pembuatannya selain untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

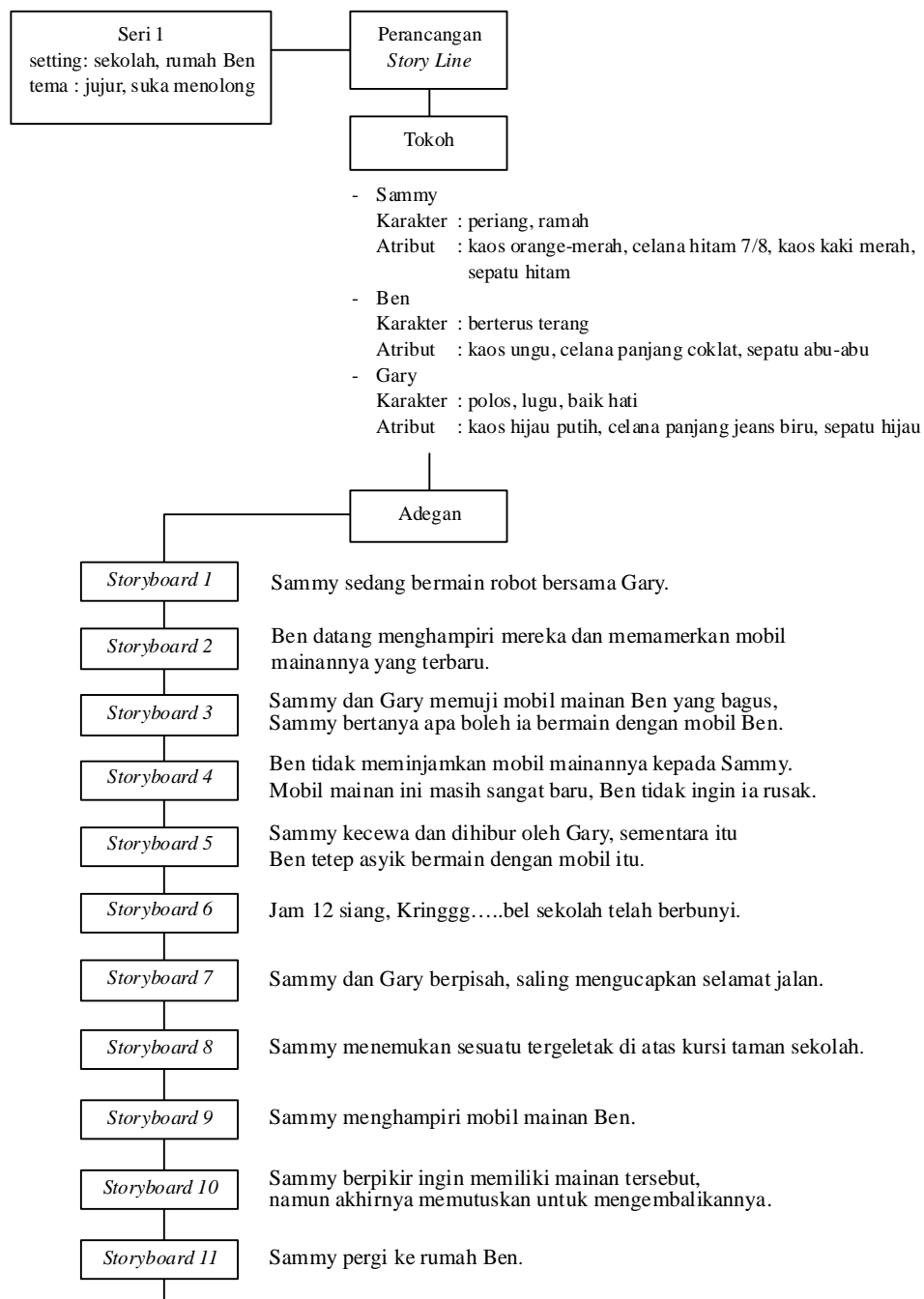
3.2.3. Program Kreatif

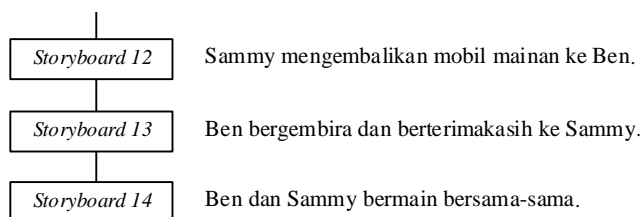
- a. Tema Pokok : Penanaman karakter jujur, suka menolong dan hormat terhadap sesama.
- b. Pedoman Bentuk Kreatif
 1. Pesan Verbal, disampaikan dengan pendekatan narasi cerita, kata-kata petuah pada akhir buku cerita.
 2. Pesan Visual, disampaikan dengan ilustrasi yang menggambarkan setiap adegan yang dijelaskan oleh narasi.
 3. Penyajian gaya penggambaran berupa gambar 3 dimensi.
 4. Program penulisan teks, menggunakan jenis font *handwriting*, berkesan *casual*, menyerupai tulisan anak-anak, dengan besar huruf

16 point agar mudah dibaca. Warna yang digunakan dalam gambar adalah warna-warna cerah, sehingga menarik perhatian. Warna teks hitam, kontras dengan warna *background* yang digunakan.

- d. Biaya Kreatif: 15% dari biaya media, yaitu sebesar Rp. 3.499.290,-
 PPn 10 % dari biaya kreatif = Rp. 349.929,-
 Rp. 3.849.219,-

3.3 Alur Perancangan





Gambar 3.1. Alur Perancangan Buku Cerita Bergambar “Sammy, si Periang”
Seri 1

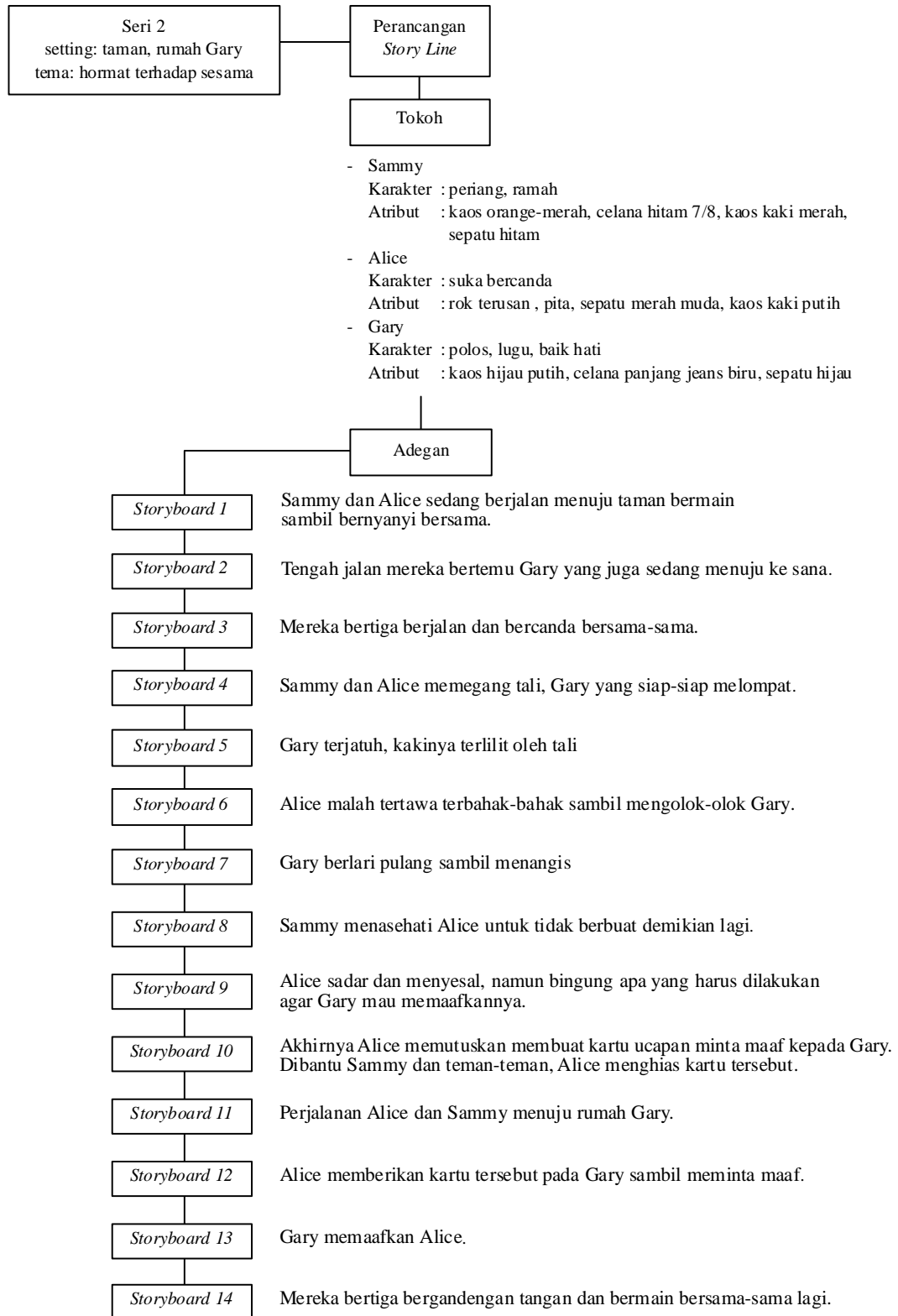
Sinopsis

Di suatu hari pada jam istirahat sekolah, Sammy bermain dengan temannya, Gary. Tiba-tiba, Ben datang menghampiri mereka dan memamerkan mobil mainannya yang sangat bagus dan baru dibeli oleh ayahnya. Melihat itu, Sammy dan Gary terkagum-kagum, sampai-sampai Sammy sendiri ingin bermain dan mempunyai mobil mainan seperti milik Ben. Maka kemudian ia meminjam pada Ben. Namun, Ben tidak mengizinkan Sammy untuk meminjam mobil mainan tersebut. Alasannya, mobil mainan ini masih baru, dan Ben tidak ingin ia rusak. Sammy sedih karena Ben tidak mengizinkannya bermain dengan mobil itu, kemudian Gary menghiburnya.

Beberapa jam kemudian sepulang sekolah, Sammy melihat sebuah mobil mainan sedang tergeletak di bangku taman. Sammy menghampiri mobil mainan tersebut sambil bertanya-tanya dalam hati ‘bukankah ini mobil Ben?’. Maka timbullah dalam hati Sammy keinginan untuk memiliki mobil mainan tersebut. Jika mobil ini diambil sekalipun, tidak akan ada yang tahu. Namun hati Sammy tetap merasa tidak enak untuk melakukan hal seperti itu sehingga pada akhirnya Sammy memutuskan untuk mengembalikan mobil mainan tersebut ke Ben.

Sesampainya di rumah Ben, Sammy mengeluarkan mobil mainan tersebut dan langsung mengembalikan ke Ben. Ben yang sudah seharian mencari mobil mainannya yang hilang sangat berterimakasih kepada Sammy.

Sammy merasa senang dan lega karena telah bersikap jujur. Atas sikap Sammy tersebut, Ben mengajak Sammy bermain mobil-mobilan bersama. Dan Sammy sungguh senang karenanya.



Gambar 3.2. Alur Perancangan Buku Cerita Bergambar “Sammy, si Periang”

Seri 2

Sinopsis

Pada suatu pagi hari yang cerah, Sammy, Alice, bersama-sama pergi ke taman bermain. Sambil bergandengan tangan, mereka bernyanyi riang menuju ke sana. Dalam perjalanan mereka bertemu dengan Gary yang juga menuju ke sana, maka pergilah mereka bertiga bersama-sama merencanakan akan main apa di taman bermain tersebut.

Sesampainya di sana, mereka bermain lompat tali bersama-sama. Sammy dan Alice memegang ujung tali, sedangkan Gary bersiap-siap untuk melompat. Namun karena tubuh Gary yang gemuk, ia tidak bisa melompati tali dan malah terjatuh. Tali itu terlilit diantara kedua kakinya yang gemuk. Melihat temannya yang jatuh, bukannya menolong Alice malah tertawa terbahak-bahak dan mengolok-oloknya “si gemuk Gary yang tidak bisa melompat”. Mendengar itu, Gary menangis dan berlari pulang.

Sammy merasa kasihan pada Gary, lalu ia menasehati Alice untuk tidak berbuat seperti itu lagi, lagipula tidaklah baik mengolok teman sendiri. Mendengar nasihat Sammy, maka Alice pun merasa menyesal dan ingin meminta maaf pada Gary. Namun Alice sendiri bingung bagaimana caranya agar Gary mau memaafkannya.

Akhirnya permintaan maaf Alice, ditulis dalam sebuah kartu ucapan yang dihias oleh Alice sendiri dengan dibantu oleh Sammy dan teman-teman. Kemudian Alice dan Sammy pergi ke rumah Gary untuk memberikan kartu tersebut kepada Gary.

Sesampainya di rumah Gary, Alice menyampaikan maaf dan memberikan kartu tersebut. Gary senang dan memaafkan Alice, lalu mereka bertiga pun bergandengan tangan dan bermain bersama-sama lagi.