

3. KONSEP DESAIN

3.1. Konsep Kreatif Perancangan Buku

3.1.1. Khalayak Sasaran

3.1.1.1. Sasaran Primer

a. Demografis:

- Anak-anak
- Usia: 4 – 6 tahun
- Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan
- SES: A – B (middle up)
- Tingkat pendidikan: TK

b. Geografis:

- Di daerah perkotaan di Indonesia

c. Behavioral:

- Anak-anak yang gemar membaca buku cerita bergambar.

d. Psikografis:

- Anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.
- Anak yang menyukai hal-hal yang menarik.
- Anak yang senang belajar melalui bermain.

3.1.1.2. Sasaran Sekunder

e. Demografis:

- Orangtua yang memiliki anak-anak TK
- Para pengajar dan pembimbing siswa-siswa TK
- Usia: di atas 25 tahun
- Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan
- SES: A – B (middle up)
- Tingkat pendidikan: sedang dan tinggi

f. Geografis:

- Di daerah perkotaan di Indonesia

g. Behavioral:

- Orangtua serta para pembimbing yang berusaha dan mau berkorban untuk memberikan yang terbaik bagi anak dan siswa-siswinya.

h. Psikografis:

- Orangtua serta para pembimbing yang sadar akan peranan pendidikan dan nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita rakyat (kebudayaan).
- Orangtua serta para pembimbing yang peduli bagi perkembangan anak dan siswa-siswinya.

3.1.2. Tujuan Kreatif

Terdapat 3 tujuan pokok yang mendasari perancangan buku ini, yaitu menyajikan buku yang dapat:

- a. Meningkatkan pengetahuan dan pendidikan bagi anak-anak TK yang disajikan dalam bentuk permainan sehingga anak lebih tertarik untuk belajar.
- b. Menimbulkan minat membaca bagi anak-anak TK.
- c. Melestarikan budaya Indonesia melalui salah satu cerita rakyat dari Nusa Tenggara Barat.

3.1.3. Strategi Kreatif

3.1.3.1. Isi Pesan

Secara garis besar, isi pesan buku cerita ini adalah:

- a. Menumbuhkan minat anak TK terhadap pendidikan dan pengetahuan karena buku ini menyajikan pendidikan melalui permainan.
- b. Memupuk minat membaca anak sejak dini, yaitu sejak duduk di TK.
- c. Mengajak anak-anak TK untuk ikut melestarikan kebudayaan bangsa Indonesia melalui cerita rakyat.

3.1.3.2. Bentuk Pesan

Pesan yang terkandung dalam buku cergam ini dikemas dengan alur cerita Nusa Tenggara Barat, Tebango-bango Dait Tegodek-godek, yang telah dimodifikasi agar ceritanya sesuai bagi anak-anak TK.

Alasan yang melandasi dalam memodifikasi cerita rakyat karena:

- Cerita yang hendak disampaikan kepada anak TK tidak boleh terlalu kejam dan menceritakan banyak kekerasan. Hal ini berdasarkan pernyataan dari psikolog anak Ubaya.
- Yang terpenting dalam cerita rakyat adalah nilai/ pesan moral yang terkandung di dalamnya.

Bahasa yang dipakai adalah dwibahasa Inggris-Indonesia. Bahasa Inggris yang digunakan merupakan bahasa Inggris yang sederhana dan mudah dimengerti bagi anak TK. Buku cergam ini memakai dwibahasa karena:

- Bahasa Inggris merupakan salah satu pelajaran di TK.
- Bahasa Inggris secara aktif digunakan bagi siswa-siswi *international school* yang merupakan salah satu target audience buku ini.
- Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang patut dipelajari sejak dini.

Untuk menarik minat membaca serta meningkatkan pendidikan dan pengetahuan, maka diberikan materi permainan yang mendukung sehingga anak dapat belajar melalui bermain.

Dalam buku ini juga disediakan panduan bagi orangtua dan pengajar/ pembimbing lainnya untuk membacakan, menyelesaikan permainan, dan memberikan pengetahuan umum secara lisan kepada anak. Hal ini juga dapat mempererat hubungan orangtua dan anak.

3.1.3.3. Strategi Visual

Visual buku direalisasikan dengan:

a. Sampul buku

Sampul buku dirancang dengan bagian yang sedikit menjorok keluar, yaitu pada cuping telinga. Dengan demikian, pembaca secara tidak langsung dapat berinteraksi dengan tokoh-tokoh dalam buku tersebut.

b. Isi buku

- Halaman-halaman *fullcolour* yang sebagian besar menggunakan warna-warna cerah, yang menarik perhatian dan warna-warna pastel yang juga disukai oleh anak TK.

- Bentuk karakter tokoh yang disukai oleh anak-anak TK.
- Tokoh-tokoh dalam buku ini menggunakan *outline* hitam dengan penebalan pada bagian tepinya dan objek lain yang menjadi fokus perhatian juga memaki *outline* hitam tanpa penebalan. Sedangkan objek pendukung, seperti latar belakang, menggunakan *outline* warna senada yang lebih tua. Hal ini dilakukan agar terdapat perbedaan fokus perhatian dan mempermudah anak membedakan antara objek yang terpenting hingga objek pendukung.

3.2. Konsep Perancangan Buku

3.2.1. Judul Perancangan Buku

3.2.1.1. Judul Utama Perancangan Buku: *Tebango-bango Dait Tegodek-godek*.

3.2.1.2. Sub Judul Perancangan Buku

- a. *Buku Cerita Rakyat Nusa Tenggara Barat Dwibahasa Inggris-Indonesia*
Terapat di atas judul utama, sebagi penjelasan cerita yang diambil dan bahasa yang dipakai dalam buku tersebut.
- b. *Bangau Bertemu Kera*
Terdapat di bawah judul utama sebagai terjemahan judul utama.
- c. *Taman Kanak-kanak*
Terdapat di pojok kanan bawah sampul buku yang memberitahukan kalangan pembaca buku tersebut.

3.2.2. Tema Perancangan

Buku cerita bergambar bagi siswa TK

3.2.3. Maksud dan Tujuan

Buku cerita rakyat bergambar ini dimaksudkan untuk menambah sumber bacaan bagi anak-anak TK di Indonesia dengan menghadirkan sebuah buku yang sanggup meningkatkan pengetahuan dan pendidikan anak TK karena buku ini memegang prinsip belajar melalui bermain, sekaligus melestarikan kebudayaan bangsa Indonesia melalui cerita rakyat.

3.2.4. Bentuk Penyajian dan Variasi Tampilan

3.2.4.1. Bentuk Penyajian

Terdapat 2 jenis buku yang disajikan:

- a. Untuk kalangan menengah ke atas
 - Cover
 - *Hardcover*.
 - Jenis kertas Art Paper 210 gram.
 - Laminasi *glossy*.
 - Isi buku
 - *Fullcolour*.
 - Jenis kertas BC Pindodeli 160 gram.
 - Terdapat variasi tampilan berupa halaman yang *di-cutting*.
 - Jilid jahit
 - Terdapat beberapa media tambahan sebagai bonus, antara lain:
 - Pembatas buku.
 - Kemasan yang dapat dipakai sebagai tas ransel dan terdapat permainan di bagian belakang kemasan.
 - Kartu permainan, isinya terdapat pengetahuan umum yang mudah untuk dipelajari anak TK.
 - Pin yang juga dapat dipakai anak sebagai bidak dalam bermain.
 - Dadu untuk bermain.
- b. Untuk kalangan menengah
 - Cover
 - *Softcover*.
 - Jenis kertas: Art Paper, 230 gram.
 - Laminasi UV.
 - Isi buku
 - *Fullcolour*.
 - Jenis kertas HVS 100 gram.
 - Tidak ada variasi tampilan berupa halaman yang *di-cutting*.
 - Jilid “jepret”
 - Tidak ada kemasan dan media tambahan.

3.2.4.2. Variasi Tampilan

Perancangan buku ini nantinya ditampilkan dengan berbagai macam variasi permainan yang mendidik, antara lain:

- a. Untuk perkembangan kognitif
 - Mewarnai
 - Tebak-tebakan, seperti menjodohkan pasangannya, mencari tempat yang dimaksudkan
 - *Maze* atau mencari jalan baik dengan atau tanpa mengikuti angka/ huruf
 - Terdapat selipan pengetahuan umum di beberapa halaman.
- b. Untuk perkembangan psiko-motorik
 - Menggambar
 - Menggunting
 - Menempel
 - Melipat
 - Gambar interaktif
- c. Untuk perkembangan emosi dengan melihat dan belajar dari ekspresi tokoh.
- d. Untuk perkembangan psiko-sosial antara hubungan orangtua dan anak, buku ini dapat menjadi sarana buku dongeng yang dibacakan oleh orangtua untuk anaknya. Hal ini dapat dilihat dari layout buku, yang sebagian besar, teks cerita berada di bagian atas gambar.
- e. Untuk perkembangan bahasa dengan belajar membaca.

Tiap halaman mempunyai jenis permainan yang berbeda-beda, berikut ini keterangan isi buku untuk tiap halaman.

- Halaman 1 dan 2
 - Isi: pengenalan para tokoh.
 - Jenis permainan: menjodohkan.
 - Tujuan: perkembangan kognitif.
- Halaman 3 dan 4
 - Isi: Bangau mencari Kera.
 - Jenis permainan: mencari objek dengan ciri tertentu.
 - Tujuan: perkembangan kognitif.

- Halaman 5 dan 6
 - Isi: Kera makan pisang.
 - Jenis permainan: berhitung.
 - Tujuan: perkembangan kognitif.
- Halaman 7 dan 8
 - Isi: Kera dan Bangau terbang mencari danau.
 - Jenis permainan: mencari objek yang ditentukan (danau).
 - Tujuan: perkembangan kognitif.
- Halaman 9 dan 10
 - Isi: banyak ikan di danau.
 - Jenis permainan: menempel.
 - Tujuan: perkembangan psiko-motorik.
- Halaman 12
 - Isi: Kera dan Bangau membuat pembatas danau.
 - Jenis permainan: tidak ada hanya belajar membaca.
 - Tujuan: perkembangan bahasa, emosi, dan psiko-sosial.
- Halaman 13 dan 14
 - Isi: Kera dan Bangau memilih bagian danau.
 - Jenis permainan: mencari objek yang lebih banyak.
 - Tujuan: perkembangan kognitif.
- Halaman 15 dan 16
 - Isi: Danau telah kering.
 - Jenis permainan: menggunting dan menempel.
 - Tujuan: perkembangan psiko-motorik.
- Halaman 18
 - Isi: Kera pergi ke hutan.
 - Jenis permainan: *maze*.
 - Tujuan: perkembangan kognitif.
- Halaman 19 – 24
 - Isi: Bangau berbuat licik.
 - Jenis permainan: tidak ada hanya belajar membaca.
 - Tujuan: perkembangan bahasa, emosi, dan psiko-sosial.

- Halaman 25
 - Isi: Kera menghampiri Bangau.
 - Jenis permainan: membuat garis dengan mengikuti angka.
 - Tujuan: perkembangan kognitif.
- Halaman 26
 - Isi: Kera sedih.
 - Jenis permainan: mencari ekspresi yang tepat.
 - Tujuan: perkembangan emosi.
- Halaman 27
 - Isi: Kera dan Bangau menemukan perahu.
 - Jenis permainan: mewarnai.
 - Tujuan: perkembangan psiko-motorik.
- Halaman 28
 - Isi: Kera dan Bangau berlayar.
 - Jenis permainan: tidak ada hanya belajar membaca.
 - Tujuan: perkembangan bahasa, emosi, dan psiko-sosial.
- Halaman 29 dan 30
 - Isi: Bangau meninggalkan Kera.
 - Jenis permainan: *puzzle*.
 - Tujuan: perkembangan kognitif dan psiko-motorik.
- Halaman 32
 - Isi: Kera memanggil Penyu.
 - Jenis permainan: *maze*.
 - Tujuan: perkembangan kognitif.
- Halaman 33 dan 34
 - Isi: Penyu mendatangi Kera.
 - Jenis permainan: menggambar, mewarnai, melipat, dan menempel.
 - Tujuan: perkembangan psiko-motorik.

- Halaman 35 dan 36
 - Isi: Penyu menghampiri Kera.
 - Jenis permainan: menggunting dan menempel dengan belajar huruf kapital alfabet.
 - Tujuan: perkembangan kognitif dan psiko-motorik.
- Halaman 38
 - Isi: Kera dan Penyu menuju ke pantai.
 - Jenis permainan: *maze*.
 - Tujuan: perkembangan kognitif.
- Halaman 39 dan 40
 - Isi: Kera dan Penyu ingin berteduh.
 - Jenis permainan: mewarnai objek yang lebih besar atau lebih kecil.
 - Tujuan: perkembangan kognitif dan psiko-motorik.
- Halaman 41 dan 42
 - Isi: Kera memuji dada Penyu.
 - Jenis permainan: tidak ada hanya belajar membaca.
 - Tujuan: perkembangan bahasa, emosi, dan psiko-sosial.
- Halaman 43 dan 44
 - Isi: binatang-binatang di hutan.
 - Jenis permainan: tidak ada, hanya terdapat pengetahuan umum tentang binatang tersebut.
 - Tujuan: perkembangan kognitif dan psiko-sosial (anak dan orangtua).
- Halaman 45 dan 46
 - Isi: kesalahan pada Rusa.
 - Jenis permainan: mencari bagian tubuh yang salah pada Rusa serta terdapat pengetahuan umum tentang binatang.
 - Tujuan: perkembangan kognitif dan psiko-sosial (anak dan orangtua).
- Halaman 47
 - Isi: Kera dan Rusa membalikkan badan Penyu.
 - Jenis permainan: tidak ada hanya belajar membaca.
 - Tujuan: perkembangan bahasa, emosi, dan psiko-sosial.

- Halaman 48
 - Isi: jenis makanan yang dibawa Penyu.
 - Jenis permainan: tidak ada, pengetahuan tentang bahasa Inggris.
 - Tujuan: perkembangan kognitif.
- Halaman 49
 - Isi: pelajaran matematika.
 - Jenis permainan: mewarnai bagian yang lebih berat.
 - Tujuan: perkembangan kognitif dan psiko-motorik.
- Halaman 50
 - Isi: pelajaran matematika.
 - Jenis permainan: penjumlahan dan pengurangan.
 - Tujuan: perkembangan kognitif.
- Halaman 51
 - Isi: Kera mencari pohon tertinggi.
 - Jenis permainan: mencari pohon tertinggi dan belajar menulis angka.
 - Tujuan: perkembangan kognitif dan psiko-motorik.
- Halaman 52 – 56
 - Isi: Kera serakah.
 - Jenis permainan: tidak ada hanya belajar membaca.
 - Tujuan: perkembangan bahasa, emosi, dan psiko-sosial.
- Halaman 57 dan 58
 - Isi: pesan moral
 - Jenis permainan: tidak ada hanya belajar membaca.
 - Tujuan: perkembangan bahasa, emosi, dan psiko-sosial.

3.2.5. Jumlah Seri

Perancangan buku ini hanya terdapat 1 seri.

3.2.6. Ukuran dan Jumlah Halaman

Ukuran kertas A4 dengan jumlah 64 halaman.

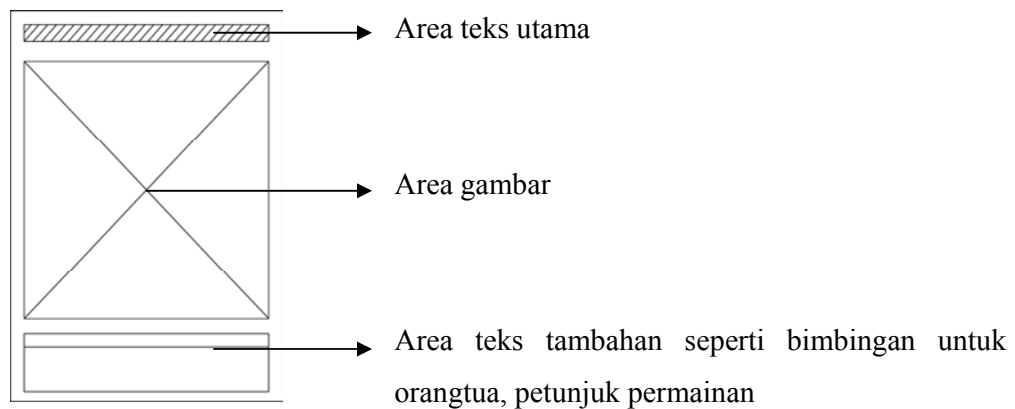
3.2.7. Gaya Desain

Terdapat 3 gaya desain yang diterapkan dalam perancangan buku ini:

- a. Gaya desain Pop Art in Japan diaplikasikan pada teknik penggambaran buku. Karena khalayak sasaran buku ini adalah anak TK, maka tampilan visual diupayakan dalam bentuk kartun, teknik penggambaran yang paling disenangi anak-anak. Gaya Pop Art juga terasa pada beberapa halaman isi buku yang memakai teknik *Halftone*.
- b. Gaya desain International Style dipakai dalam penyusunan layout, hal ini diharapkan agar *target audience* tidak cepat lelah dan bingung dalam membaca buku ini.
- c. Bentuk *font* mengadaptasi gaya desain Swiss International Style karena gaya desain ini terkenal akan bentuk *font* yang sederhana dengan tipografi San Serif.

3.2.8. Jenis Layout

Layout yang digunakan sebagian besar halaman buku seperti berikut ini.



Layout tersebut didapat berdasarkan hasil wawancara orangtua. *Layout* tersebut memudahkan para orangtua dalam membacakan cerita untuk anaknya.

3.2.9. Tipografi

Jenis *font* yang digunakan dalam buku ini ada 4 macam, yaitu:

- a. Mandingo

Font ini kebanyakan digunakan untuk penulisan judul utama karena *font* ini berkesan *playful*.

ABCDEFGHIJKLmnopqrstuvwxyz
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890!@#\$%^&* ()

b. Cartoonist

Berdasarkan hasil kuisisioner, anak-anak TK lebih banyak menyukai jenis *font* ini dibandingkan jenis-jenis lainnya. *Font* ini digunakan untuk teks utama.

ABCDEFGHIJKLmnopqrstuvwxyz
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890!@#\$%^&* ()

c. ASESSIPPIPARKfont

Font ini dipilih karena menyerupai *font* Cartoonist. *Font* ini digunakan untuk teks terjemahan yang terdapat di bawah teks utama.

ABCDEFGHIJKLmnopqrstuvwxyz
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890!@#\$%^&* ()

d. Lucida Sans Unicode

Sesuai dengan hasil wawancara, para orangtua lebih banyak menyukai tulisan San Serif untuk membacakan keterangan yang terdapat pada tiap halaman dan beberapa pengetahuan umum.

Keterangan utama menggunakan *font* Lucida Sans Unicode yang ditebalkan sedangkan hasil terjemahan serta keterangan lainnya yang terdapat pada perancangan ini tidak ditebalkan.

ABCDEFGHIJKLmnopqrstuvwxyz
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890!@#\$%^&* ()

3.2.10. Teknik Ilustrasi

Ilustrasi digambar secara manual terlebih dahulu, kemudian digambar kembali di Freehand dan pewarnaan gambar dilakukan di Photoshop.

3.2.11. Teknik Cetak: Offset

3.2.12. Kemasan Akhir Buku

Buku ini dikemas dalam plastik sekali sobek sehingga kerapian dan kebersihan buku ini dapat tetap terjaga jika belum terjual. Untuk melihat isinya secara sepintas, maka akan disediakan 1 contoh buku yang tidak dikemasi plastik.

3.2.13. Penerbit

Penerbit buku ini adalah Erlangga for Kids yang merupakan salah satu Erlangga Group. Penerbit Erlangga hadir pada tahun 1952, di tengah keprihatinan kondisi pendidikan nasional, saat para siswa Indonesia kesulitan memperoleh buku-buku untuk belajar.

Tujuan Erlangga adalah ikut berpartisipasi dalam peningkatan kualitas pendidikan dengan menerbitkan buku-buku bermutu, mulai dari tingkat prasekolah, TK, sekolah dasar, sekolah menengah, perguruan tinggi, dan kalangan profesional. Untuk tingkat TK lebih dari seratus judul buku telah diterbitkan, mencakup buku teks (materi), soal, dan keterampilan.

Komitmen Penerbit Erlangga tampak dari misinya: melayani ilmu pengetahuan. Sebagai "pelayan" Penerbit Erlangga berupaya tetap tanggap terhadap arus reformasi pendidikan. Untuk itulah, revisi, pembaruan, dan pengalihan buku-buku baru terus dilakukan

Visi Erlangga adalah menjadi mitra utama bagi semua pihak yang berkepentingan dalam memajukan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia, agar mampu bersaing dengan bangsa-bangsa maju di dunia, khususnya di dalam penguasaan ilmu pengetahuan, yang akan kami capai melalui kepemimpinan kami di setiap segmen pasar di mana kami bersaing.

3.3. Konsep Marketing

3.3.1. *Product*

Jika dibandingkan dengan buku-buku buatan Indonesia yang sudah dipasarkan, buku ini mempunyai kelebihan yaitu menggabungkan 2 jenis buku yang sudah ada, yaitu buku cerita rakyat Indonesia anak dan buku pendidikan anak TK.

0,5 x Rp. 700.000	= Rp.	350.000
• Film 60 x 91 x Rp. 80	= Rp.	436.800
• Plat	Rp.	1.200.000
• Karton Yellow Board 30 ukuran 66x 77 membutuhkan 3 ikat x Rp. 100.000	= Rp.	300.000
• Ongkos gambar pisau	= Rp.	100.000
• Pisau 78 cm (keliling) x Rp. 250	= Rp.	19.500
• Biaya pemotongan 250 plano x Rp. 140	= Rp.	35.000
d. Kartu permainan persegi panjang		
• Kartu dengan kertas Art Paper 230 gram 2 rim x Rp. 700.000	= Rp.	1.400.000
• Film 94 x 65 x Rp. 80 x 2	= Rp.	977.600
• Plat 2 x Rp. 1.200.000	= Rp.	2.400.000
e. Kartu permainan bujur sangkar		
• Kertas 1,5 rim x Rp. 700.000	= Rp.	1.050.000
• Film 64 x 100 x Rp 80 x 2	= Rp.	1.024.000
• Plat 2 x Rp. 1.200.000	= Rp.	2.400.000
f. Kemasan kartu permainan		
• Kertas Art Paper 260 gram membutuhkan 1,5 rim x Rp. 900.000	= Rp.	1.350.000
• Film 60 x 96 x Rp. 80	= Rp.	460.800
• Plat	Rp.	1.200.000
• UV kemasan persegi panjang 29 x 22 x Rp. 0,06 x 3.000	= Rp.	114.840
• UV kemasan bujur sangkar 28 x 23 x Rp 0,06 x 3.000	= Rp.	115.920
g. Pembatas buku		
• Kertas Art Paper 230 gram 0,5 rim x Rp. 700.000	= Rp.	350.000
• Film 62 x 100 x Rp. 80 x 2	= Rp.	350.000
• Plat 2 x Rp. 1.200.000	= Rp.	2.400.000

• Pisau (40 + 52 + 43 + 51) x Rp. 250	= Rp.	46.500
• Biaya pemotongan 250 plano x Rp 140	= Rp.	35.000
• Ongkos gambar pisau	= Rp.	100.000
h. Kemasan 3.000 x Rp. 20.000	= Rp.	60.000.000
i. Pin 4 macam x 3.000 x Rp. 750	= Rp.	9.000.000
j. Dadu 3.000 x Rp. 500	= Rp.	1.500.000
Total		Rp. 132.307.960

Biaya produksi tiap buku Rp132.307.960: 3.000 = Rp. 44.102,65.

Harga distribusi buku 4 x Rp. 44.102,65 = Rp. 176.410,6

Harga jual buku = harga distribusi + biaya promosi

= Rp. 176.410,6 + (2% x Rp. 176.410,6)

= Rp. 176.410,6 + Rp. 3.528,21

= Rp. 179.938,81

Jadi, buku ini dapat dijual dengan harga Rp. 180.000.

3.3.2.2. Buku dengan *Softcover*

Biaya produksi untuk 10.000 buku adalah:

a. Isi buku

• Kertas HVS 100 gram membutuhkan 200 rim 200 x Rp. 282.000	= Rp.	56.400.000
• Kertas stiker 10.000 x Rp 250	= Rp.	2.500.000
• Film dan plat	= Rp.	8.000.000

b. Cover

• Kertas Art Paper 230 gram membutuhkan 5 rim 5 x Rp 700.000	= Rp.	3.500.000
• Film 93 x 63 x Rp 80 x 1 plano	= Rp.	468.720
• Plat 1 plano	= Rp.	1.200.000
• Laminasi UV 10.000 x 45 x 30 x Rp. 0,06	= Rp.	810.000
• Jilid "jepret" 10.000 x 500	= Rp.	5.000.000
Total		Rp. 77.878.720

Biaya produksi tiap buku Rp. 77.878.720 : 10.000 = Rp. 7.787,87.

Harga distribusi buku 4 x Rp. 7.787,87 = Rp. 31.151,48

$$\begin{aligned}
 \text{Harga jual buku} &= \text{harga distribusi} + \text{biaya promosi} \\
 &= \text{Rp. } 31.151,48 + (2\% \times \text{Rp. } 31.151,48) \\
 &= \text{Rp. } 31.151,48 + \text{Rp. } 623 \\
 &= \text{Rp. } 31.774,48
 \end{aligned}$$

Jadi, buku ini dapat dijual dengan harga Rp. 32.000.

3.3.3. *Place*

Buku ini akan dipasarkan di toko-toko buku di seluruh kota besar Indonesia karena khalayak sasaran buku ini dari kalangan menengah ke atas.

3.3.4. *Promotion*

Media promosi yang digunakan antara lain:

- Poster

Terdiri dari 2 halaman. Halaman pertama berupa dedaunan yang menutupi halaman kedua. Halaman kedua terdapat gambar kera yang sedang asyik memakan pisang dan membuang kulitnya dengan sembarangan.

- X-Banner

- Media TTL

Konsep desain media TTL adalah pembelajaran, yaitu:

- Berhitung

Anak mengikuti jejak kaki Bangau dari 1 hingga 25.

- Moral

Ketika anak sampai di tempat tujuan (jejak kaki Bangau 25), maka ia akan menjumpai *display* rak buku yang menawarkan stiker dengan inti pesan hanya boleh mengambil 1 saja karena mereka harus berbagi.

- *Display* rak buku

Rak buku dibuat setinggi anak-anak TK pada umumnya, sekitar 100 – 110 cm, dengan bentuk rak menyerupai tokoh utama, Kera.

3.3.5. *Policy*

Kebijakan yang dilakukan dalam perancangan buku ini, antara lain:

- Royalti yang diberikan kepada desainer sebesar 10% dari total biaya produksi.
- Perlindungan hak cipta oleh undang-undang.
- Kebijakan yang diambil dalam pembuatan buku ini adalah dibuatnya 2 jenis buku, yaitu untuk kalangan menengah dan kalangan menengah ke atas dengan isi buku yang sama, namun terdapat perbedaan pada sarana pendukung dan kemasannya, dengan harga yang berbeda pula. Hal ini diusahakan agar semakin banyak anak-anak TK di Indonesia yang dapat menikmati buku ini.

3.3.6. *Partnership*

Buku ini rencananya diterbitkan oleh Erlangga for Kids yang bekerjasama dengan sekolah-sekolah TK. Buku ini didistribusikan ke sekolah TK bukan sebagai buku sekolah wajib. Buku ini akan dititipkan ke koperasi sekolah TK dan dapat dibeli secara bebas oleh siapa saja.