

BAB IV

ANALISIS, KONSEP & HASIL PERANCANGAN

4.1 Analisis Permasalahan

Dianalisa dari masalah yang penulis angkat yaitu dari adanya angka cedera yang cukup tinggi di Indonesia pada anak usia dibawah lima tahun dengan klasifikasi cedera terbesar terjadi di dalam rumah dan lingkungannya yakni sebesar 44,7%. Pada hasil studi literatur dan wawancara, didapati bahwa cedera yang paling sering dialami oleh anak usia dini adalah cedera terkilir, terjatuh, luka bakar, dan terbentur.

Hasil dari beberapa data serta studi literatur tersebut mengarahkan penulis ke pemilihan media. Media yang dipilih adalah buku interaktif. Kelebihan dari media berupa buku interaktif lebih membantu mendorong minat dalam edukasi untuk anak terlebih buku dapat dibaca kapan saja. Menurut Limanto pada tahun 2015, Selain dapat merangsang pertumbuhan otak, buku interaktif dapat menjadi media bersosialisasi bagi anak dengan adanya fitur interaktif yang menarik untuk dimainkan bersama. Melalui buku, visual ilustrasi dan interaktif sederhana juga dapat melatih motorik halus anak.

Buku interaktif yang penulis rancang mengangkat kegiatan pengobatan ringan P3K yang biasa terjadi di rumah. Dengan memperkenalkan nama, fungsi, serta cara pemakaian perlengkapan P3K yang dikemas melalui buku media interaktif yang menarik, anak dapat belajar dengan menyenangkan serta membuat anak lebih bersahabat dengan perlengkapan P3K.

4.2 Konsep Komunikasi

4.2.1 Strategi Pesan

1. Tema Buku

Tema Buku mengangkat seputar pertolongan pertama dengan memberi gambaran kegiatan menyembuhkan luka dan cedera serta mengenalkan

nama dan fungsi dari P3K. Terdapat banyak fitur yang dapat digerakan oleh anak, hal ini bertujuan agar informasi mengenai perlengkapan P3K lebih mudah di tangkap dan diingan oleh anak. Dengan tema buku yang penulis pilih diharapkan target audiens dapat menumbuhkan empati, jiwa tolong menolong dan mengurangi rasa takut saat diobati.

2. Judul Buku

Judul buku mewakili apa yang menjadi isi dan inti dari buku yaitu “P3K di Rumah”. Penentuan Judul menyampaikan secara jelas bahwa tema yang dibahas dalam buku yaitu seputar kegiatan P3K di rumah.

3. Gaya Bahasa

Bahasa dalam buku menggunakan Bahasa Indonesia karena disesuaikan dengan target pasar dan audiens yang penulis tuju yaitu orang Indonesia. Pada pengaplikasian narasi, gaya bahasa yang dipakai tidak terlalu baku dan mudah dipahami anak-anak.

4.2.2 Segmentasi

1. Target Pengguna

a. Demografis

Usia : 3 - 6 tahun

Jenis Kelamin : Perempuan dan Laki – laki

b. Psikografis

- Menyukai buku ataupun gemar mengoleksi buku

- Memiliki ketertarikan membaca

- Mempunyai keingin tahuan/ *curiosity* yang tinggi

- Senang berinteraksi atau bersosialisasi

c. Geografis

Tinggal di daerah sekitar JABODETABEK.

2. Target Pasar

a. Target Primer : Orang tua

1) Demografis

Usia : Ayah dan Ibu usia 26 tahun ke atas

Jenis Kelamin : Wanita dan Laki-laki

Kelas sosial : SES upper 1 dan upper 2 (menengah ke atas)

2) Psikografis

- Orang tua yang senang menanamkan pengetahuan atau edukasi melewati buku
- Senang mengoleksi buku anak serta menghabiskan *quality time* bersama anak.

b. Target Sekunder : Taman kanak-kanak (TK)

4.3 Konsep Visual

4.3.1 Format & Ukuran

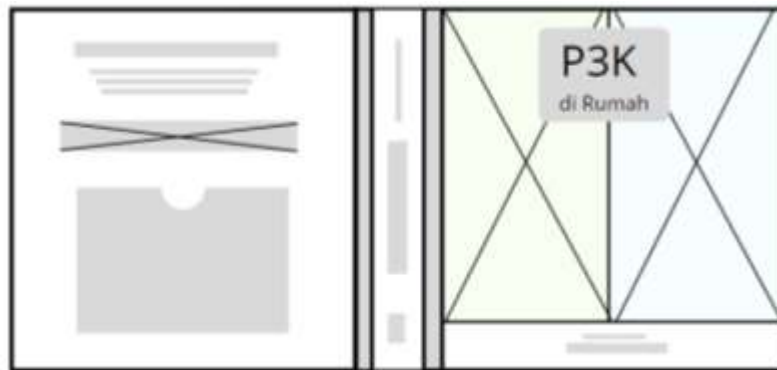
Media secara fisik berupa buku interaktif dengan konten membahas seputar perlengkapan P3K yang terdiri dari jumlah halaman, bahan/ jenis kertas, *paper engineering*/ struktur konstruksi perancangan yang akan dijelaskan pada penjabaran berikut ini. Bentuk buku adalah *rounded rectangle* 19cm x 19cm dengan sampul berukuran 20cm x 20cm dengan jumlah halaman tidak lebih dari 1 katern yaitu 10 halaman ditambah 2 halaman kover. Material/ bahan yang digunakan dalam buku interaktif ini menggunakan dua jenis material yaitu *paperboard* yang digunakan sebagai rangka dari buku dalam setiap halaman termasuk sampul. *Paperboard* memiliki ketebalan sekitar 1,5 mm. dan kertas ivory dengan ketebalan 70-80 gsm dan Ivory 270-310 gsm yang dipakai sebagai alas atau permukaan paling dasar untuk struktur interaktif. Sedangkan ivory dengan ketebalan 310 gsm digunakan untuk rangka paling atas dari struktur interaktif *lift the flap* dan *pull the tab*.

4.3.2 Tata Letak

Penggunaan tata letak cenderung informal dan tidak terlalu terikat dengan sistem *grid*. Hierarki visual sendiri merupakan sebuah prinsip tata letak yang bebas dan mengacak. Dalam penerapan tata letak, visual ilustrasi lebih dominan dibandingkan dengan narasi. Sejalan dengan studi literatur penulis, bahwa anak usia dini belajar mengikuti cara baca dari kiri ke kanan serta diperoleh dari studi *user* bahwa anak tidak menyukai narasi yang panjang dalam buku, Dengan itu tata letak

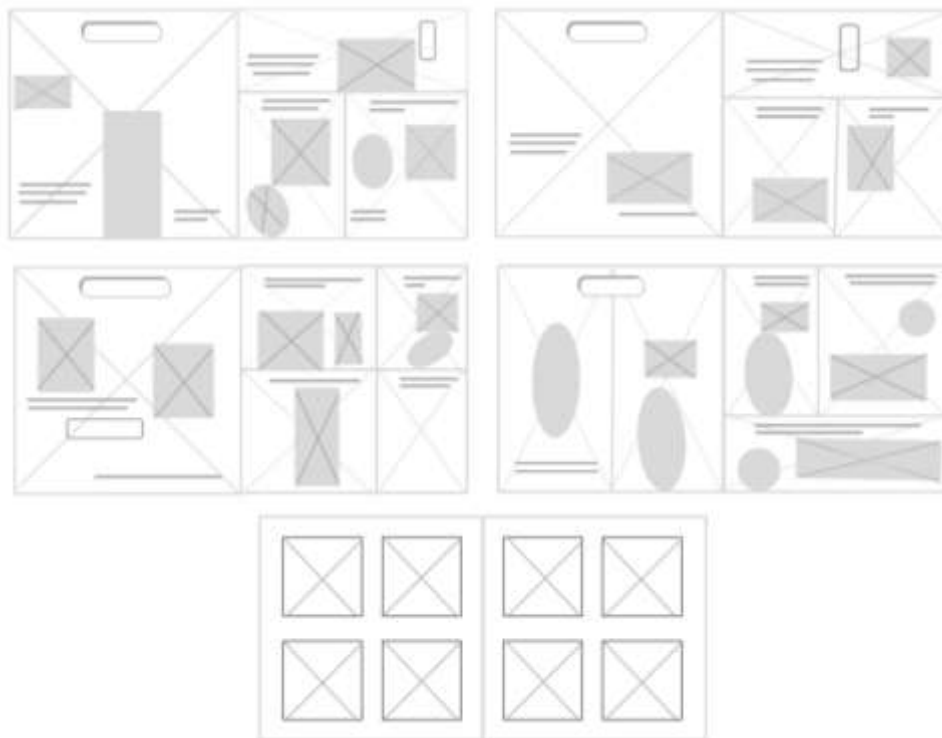
narasi dibuat mengikuti aturan tersebut dan diaplikasikan dengan narasi yang menyenangkan sehingga anak mudah menangkap narasi dalam tahap-tahap yang diberikan disebelah kanan.

1. Tata Letak Sampul



Gambar 4. 1 Tata Letak Sampul

2. Tata Letak Isi Buku



Gambar 4. 2 Tata Letak Isi Buku

4.3.3 Ilustrasi

Ilustrasi menerapkan gaya kartun dengan skema warna yang ceria. Ilustrasi gaya kartun yang diterapkan merupakan jenis ilustrasi yang memiliki karakter atau ciri khas lucu dan menyenangkan. Ilustrasi ini dipadukan dengan visual yang *flat* dan sederhana agar mudah bagi anak untuk menstimulasi dan menangkap gambar tersebut. Keseluruhan perancangan aset dan dalam buku di gambar melalui perangkat lunak Adobe Illustrator.



Gambar 4. 3 Ilustrasi Tokoh



Gambar 4. 4 Ilustrasi Latar

4.3.4 Warna

Berdasarkan penelitian serta studi *user* yang dilakukan, anak-anak menyukai warna cerah dengan banyaknya skema warna atau *colorfull* karena *tone* tersebut menyenangkan dan menarik di mata anak. Dengan itu diaplikasikan pada buku skema warna *Bright Spring*. Warna *Bright Spring* bersifat netral, hangat, dan bernilai tinggi dengan kroma maksimum. Pengaruh musim dingin pada palet menambahkan nuansa kesejukan, sedikit kegelapan dan banyak saturasi.



Gambar 4. 5 Warna Bright Spring
(<https://www.spicemarketcolour.com.au/bright-spring>)

Warna utama yang akan dipakai dalam perancangan ini adalah perpaduan antara warna biru, pink, ungu, hijau, dan oranye. Dan dari beberapa warna tersebut tercipta warna turunan dari *tone baby blue*, *hot pink*, *teal*, *marigold*, *coral* dan *parkit green* yang juga diaplikasikan pada perancangan buku untuk menciptakan keselarasan dan harmonisasi dalam desain visual.



Gambar 4. 6 Warna Utama & Tambahan
(Sumber : Penulis, 2022)

4.3.5 Tipografi

Pemilihan dan tipografi yang dipakai pada perancangan buku ini menggunakan berbagai jenis huruf yang memiliki ciri khas huruf DK Sugary Pancake, dan Grobold.

1. DK Sugary Pancake

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

2. **Grobold**

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

3. Om Botak

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

4. **Dimbo**

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

5. Myriad Pro

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Huruf DK Sugary Pancake dan Om Botak digunakan untuk narasi atau *subheadline* pada buku, sementara Grobold dipakai untuk Judul atau *headline* pada isi buku. Sedangkan huruf Myriad Pro diaplikasikan untuk sampul bagian belakang buku sebagai *copyright*.

4.3.6 Perancangan Karakter

1. Adik

Tokoh “Adik” juga merupakan pemeran utama yang memiliki kepribadian yang pemberani, senang bermain, bereksplorasi dan merupakan saudara atau adik dari tokoh Kakak.



Gambar 4. 7 Tokoh Adik

2. Kakak

Tokoh “Kakak” merupakan pemeran utama yang memiliki kepribadian yang menyenangkan, memiliki keingintahuan yang tinggi, serta aktif bermain.



Gambar 4. 8 Tokoh Kakak

3. Ibu

Tokoh “Ibu” adalah pemeran pendamping dan merupakan orang tua dari tokoh kakak dan adik yang memiliki sifat penyayang, perhatian dan lembut terhadap anak-anaknya.



Gambar 4. 9 Tokoh Ibu

4.4 Hasil Karya

4.4.1 Media Utama (Buku Interaktif)

4.4.1.1 Sampul Buku

Sampul bagian depan menampilkan dua tokoh yaitu Adik yang menampilkan latar sekitar halaman rumah dengan posisi duduk sesuai memkai plester di lutut serta Kakak yang menunjukkan tangan dengan olesan salep untuk menyembuhkan tangan kanannya. Ilustrasi sampul disesuaikan dengan penyampaian judul yaitu P3K di Rumah.

Pada sampul bagian belakang terdapat kata ajakan “Ayo kenali perlengkapan P3K!” serta penjelasan singkat mengenai isi konten pada buku. Selain itu pada bagian belakang buku terdapat kantong tipis berwarna biru muda berukuran 12 cm x 9,5 cm sebagai tempat untuk menyelipkan buku poket panduan orang tua.



Gambar 4. 10 Sampul Buku P3K di Rumah

Sampul depan dirancang sesuai dengan visual yang menyenangkan di mata anak, sedikit ramai namun visual terfokus pada tokoh dan judul dengan skema warna *bright spring* yang menambah kesan ceri



Gambar 4. 11 Mockup Sampul Buku P3K di Rumah

4.4.1.2 Isi Buku

Alur cerita dari *layout* pada isi buku menampilkan poin utama permasalahan terlebih dahulu, lalu dilanjutkan dengan solusi permasalahan seperti penyembuhan cedera dan luka yang ada pada bagian kanan halaman. Pada bagian kanan tata cara penyembuhan diberi *background* warna seperti tata letak komik agar memperjelas jalan cerita.



Gambar 4. 12 Isi Buku P3K di Rumah
(Sumber : Penulis, 2022)

1. Halaman 1-2 (Luka Bakar)

Pada halaman 1-2 alur cerita membahas tokoh Kakak yang tangannya tidak sengaja terkena minyak panas sehingga terluka. Dari situasi yang ditampilkan, audiens diajak untuk membantu menyembuhkan luka dari tokoh Kakak melalui tiga tahap penyembuhan serta memperkenalkan kasa steril dan salep jelly sebagai perlengkapan P3K.

a. Pergerakan 1



Gambar 4. 13 Pergerakan 1 Luka Bakar

b. Pergerakan 2



Gambar 4. 14 Pergerakan 2 Luka Bakar

c. Komponen yang Bergerak



Gambar 4. 15 Komponen Bergerak

2. Halaman 3-4 (Terjatuh)

Pada halaman 3-4 alur cerita membahas tokoh Adik yang terjatuh saat bermain sepeda hingga mengakibatkan luka goresan pada bagian lutut. Dari situasi yang ditampilkan, audiens diajak untuk membantu menyembuhkan luka dari tokoh Adik melalui tiga tahap penyembuhan serta mengenalkan perlengkapan P3K berupa antiseptik, plester dan kapas.

a. Pergerakan 1



Gambar 4. 16 Pergerakan 1 Terjatuh

b. Pergerakan 2



Gambar 4. 17 Pergerakan 2 Terjatuh

c. Komponen yang Bergerak



Gambar 4. 18 Komponen Yang Bergerak (Terjatuh)

3. Halaman 5-6 (Terkilir)

Pada halaman 5-6 alur cerita membahas tokoh Kakak yang terkilir kakinya akibat terpeleket saat bermain kejar-kejaran. Dari situasi yang ditampilkan, pembaca diajak untuk membantu menyembuhkan cedera yang dialami tokoh Kakak melalui empat tahap penyembuhan sekaligus memperkenalkan perlengkapan P3K berupa kompres, gunting, dan perban.

a. Pergerakan 1



Gambar 4. 19 Pergerakan 1 Terkilir

b. Pergerakan 2



Gambar 4. 20 Pergerakan 2 Terkilir

c. Komponen yang Bergerak



Gambar 4. 21 Komponen Yang Bergerak (Terkilir)

4. Halaman 7-8 (Terbentur)

Pada halaman 7-8 alur cerita membahas tokoh Adik yang berusaha menggapai mainan bebek namun kepalanya terbentur mainan tersebut akibat tidak cukup untuk menggapainya. Dari situasi yang ditampilkan, audiens diajak untuk membantu menyembuhkan cedera yang dialami tokoh Adik melalui 3 tahap penyembuhan sekaligus memperkenalkan perlengkapan P3K berupa kompres dingin, salep gel, serta obat antibiotik.

a. Pergerakan 1



Gambar 4. 22 Pergerakan 1 Terbentur

b. Pergerakan 2



Gambar 4. 23 Pergerakan 2 Terbentur

c. Komponen yang Bergerak



Gambar 4. 24 Komponen yang Bergerak (Terbentur)

5. Halaman 9 – 10 (Tebak-tebakan)

Pada halaman 9-10 berisikan konten tebak-tebakan seputar perlengkapan P3K yang disusun dengan konstruksi interaktif *lift flap*. Berikut ini adalah bagian dari 3 lapis konstruksi kertas pada halaman terakhir.

a. Lapisan Atas



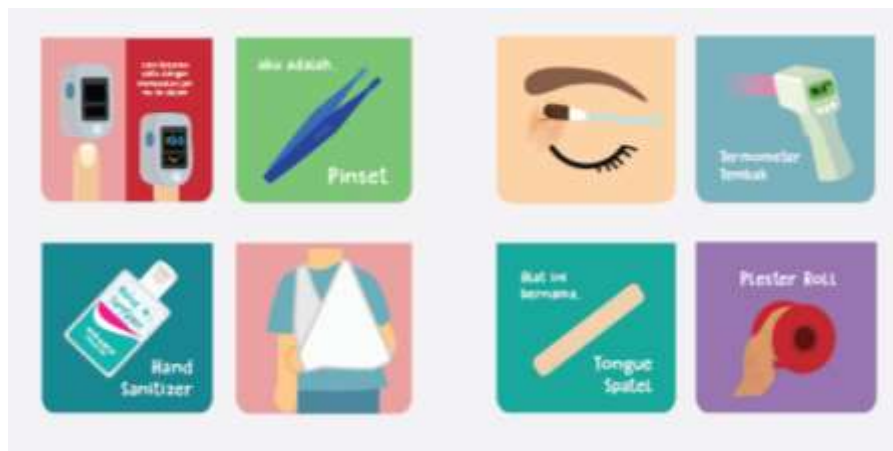
Gambar 4. 25 Lapisan Atas Tebak-tebakan

b. Lapisan Belakang



Gambar 4. 26 Lapisan Belakang Tebak-tebakan

c. Lapisan Dasar



Gambar 4. 27 Lapisan Dasar



Gambar 4. 28 Mockup Isi Buku P3K di Rumah

4.4.1.3 Buku Poket

Buku Poket ini berisikan panduan pertolongan pertama yang dikhususkan untuk orangtua. Dalam poket panduan pertolongan pertama terdapat tata cara penyembuhan secara singkat dari konten media utama buku interaktif P3K di

b. Halaman 3-4



Gambar 4. 31 Halaman 3-4

c . Halaman 5-6



Gambar 4. 32 Halaman 5-6

Selesai menjelaskan tahap-tahap penyembuhan dari pertolongan pertama dari cedera dan luka ringan yang sesuai isi konten buku, dibagian akhir halaman terdapat kata ajakan serta peringatan kepada orang tua sebagai penutup dari isi poket.



Gambar 4. 33 Mockup Poket Panduan Pertolongan Pertama

4.3.2 Media Pendukung

1. Media Sosial Instagram

Instagram dapat menjadi platform yang efektif sebagai media pendukung. Dengan memilih kategori yang sesuai untuk mempromosikan kehadiran buku yang penulis rancang, penyampaian tampilan feeds dibuat menarik dalam media sosial ini dengan *username* “P3KdiRumah”.



Gambar 4. 34 Instagram Story, Post, dan Feeds

2. Web Ads

Selain Instagram, iklan website juga dirancang dalam berbagai ukuran format untuk mempromosikan kehadiran buku.



Gambar 4. 35 Web Ads 300 x 600 px

Siapa yang sudah membaca buku interaktif P3K di rumah?

Mengenal Perlengkapan P3K dengan Menyenangkan!

Siapa yang sudah mengenal perlengkapan P3K pada di rumah? Baca buku interaktif!

25 Halaman Interaktif

Bonus
Buku Aneka
Berkas dan
Lembar Kerja

P3K di Rumah
Buku interaktif yang bisa menjadi teman belajar dan bermain bagi si kecil dengan mengenal nama & fungsi perlengkapan P3K, dari mengenal di kelas & di rumah.



Gambar 4. 36 Web Ads 300 x 250 px



Mengenal Perlengkapan P3K dengan Menyenangkan!

P3K di Rumah
Buku interaktif yang bisa menjadi teman belajar dan bermain bagi si kecil dengan mengenal nama & fungsi perlengkapan P3K, dari mengenal di kelas & di rumah.

P3K di Rumah
Buku interaktif yang bisa menjadi teman belajar dan bermain bagi si kecil dengan mengenal nama & fungsi perlengkapan P3K, dari mengenal di kelas & di rumah.



Gambar 4. 37 Web Ads 970 x 250 px



Mengenal Perlengkapan P3K dengan Menyenangkan

Bersama Buku Interaktif P3K di Rumah!



Gambar 4. 38 Web Ads 728 x 90 px

2. Poster

Poster ukuran A3



Gambar 4. 39 Poster

3. Merchandise

a. Perlengkapan P3K

Pemilihan *merchandise* perlengkapan P3K berupa termometer, antiseptik, kasa steril, dan plester ini diberikan sehubungan dengan isi dalam buku dan beberapa alur cerita yang menampilkan perlengkapan tersebut. Selain itu merchandise ini berguna untuk disimpan di rumah jika sewaktu-waktu dibutuhkan serta dapat menjadi sarana anak belajar mempraktikkan secara langsung kegiatan P3K .



Gambar 4. 40 Mockup Merch Perlengkapan P3K

b. Mini Tote Bag

Tote bag kecil sebagai merchandise dapat dipakai sebagai kantung atau tas untuk menaruh perlengkapan P3K ataupun buku “P3K di Rumah” yang ingin dibawa bepergian.



Gambar 4. 41 Mockup Tote bag

