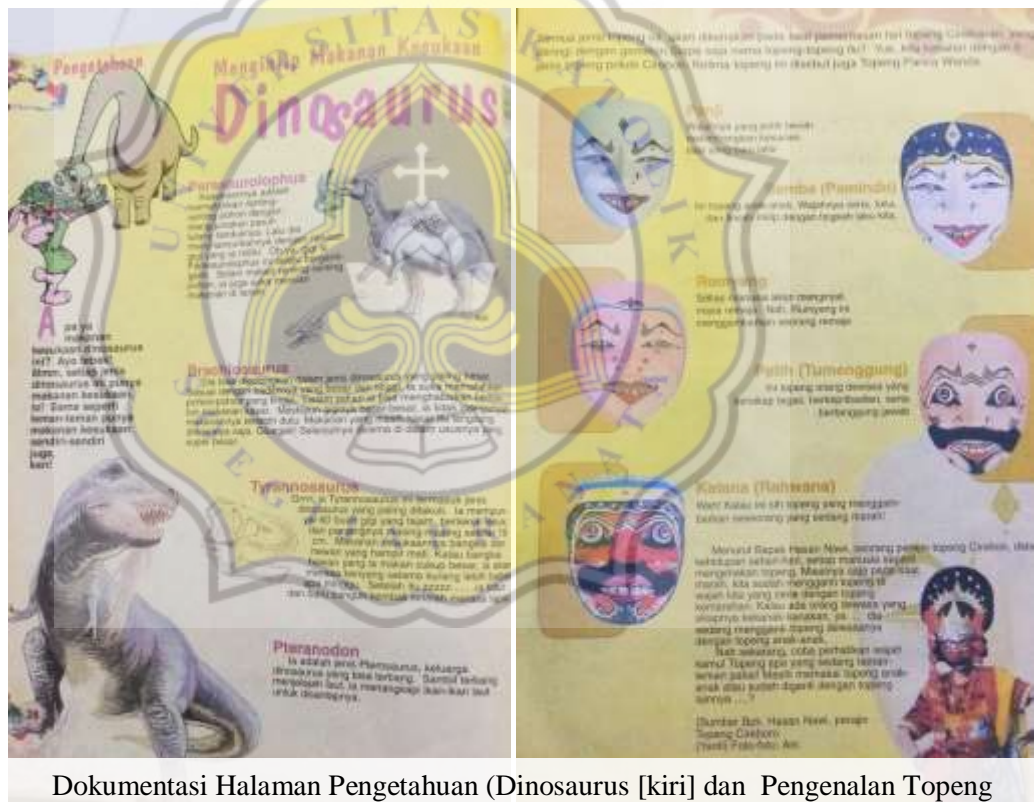


BAB III STRATEGI KOMUNIKASI

Dalam merancang sebuah media tentang fauna di Kabupaten Kutai Kartanegara dan Kabupaten Penajam di Kalimantan Timur, untuk anak usia 7 hingga 10 tahun *tone and manner* yang akan diberikan adalah gaya bahasa yang sehari-hari digunakan oleh khalayak target sasaran, yaitu Bahasa Indonesia sederhana untuk berinteraksi bersama teman, bukan bahasa gaul meskipun bahasa lokal. Disesuaikan dengan EYD yang mudah dikenali anak, seperti majalah Bobo dan Kuark. Dengan jumlah kata maksimal 50-200 dalam 2-5 kalimat ditiap halaman ataupun percakapan interaktif.



Dokumentasi Halaman Pengetahuan (Dinosaurus [kiri] dan Pengenalan Topeng [kanan]) di Majalah BOBO tahun 2001

Gambar 15 Dokumentasi Bagian Pengetahuan di Majalah Bobo, 2001 (oleh Penulis, 2020)



Gambar 16 Dokumentasi Bagian Pengetahuan di Majalah Anak KREATIF (Oleh Penulis,2020)

3.1 SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*)

Diperlukan pemaparan berupa SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*) dalam menyajikan perancangan buku interaktif digital untuk anak agar tepat guna.

Strengths (Kelebihan)

Kelebihan dari media terancang yaitu buku informasi interaktif untuk anak 7-10 tahun mengenal fauna di Kalimantan Timur adalah buku informasi interaktif merupakan media digital yang tidak akan lekang oleh waktu ataupun rusak karena faktor fisik seperti lusuh, terlipat ataupun tertekuk, sehingga awet hingga bertahun-tahun. Mudah dibawa kemanapun dan diakses kapanpun oleh pengguna melalui media dalam genggam (gawai).

Weaknesses (Kelemahan)

Kekurangan pada media ialah usia pemain atau pengunjung dibawah atau diatas usia 7-10 tahun memungkinkan untuk mengakses. Serta tidak menjamin pula anak yang telah membaca dan mengenal fauna, dapat benar-benar paham ataupun mampu melestarikan fauna hanya melalui edukasi buku bacaan interaktif.

Opportunities (Peluang)

Perancangan buku informasi interaktif disertai dengan berbagai peluang salah satunya ialah buku interaktif merupakan media yang sesuai untuk anak dijenjang sekolah dasar, dimana didalam buku informasi yang terkemas secara ringkas dan dalam bahasa ringan seperti yang dianjurkan psikolog anak (Lorencia,2020) mengingat anak membutuhkan informasi yang menarik dalam segi visual ilustrasi maupun animasi, adapula interaksi yang terbentuk antara anak dengan media terancang, melalui permainan efek suara yang muncul melalui buku yang dihadirkan secara digital.

Peluang yang hadir ialah peluang jangka panjang, dimana buku informasi interaktif dapat mendidik anak secara ringan dan sederhana melalui penyampaian interaktif yang menarik secara visual. Serta buku informasi interaktif dapat dijadikan referensi peluang usaha permainan interaktif oleh sebuah perusahaan.

Threats (Ancaman)

Faktor dari luar dapat terjadi, resiko seperti munculnya media serupa yang memiliki komposisi grafis baik bentuk, ilustrasi, layout, warna maupun tipografi yang terlihat mirip, atau peniruan konten. Serta adapula terjadinya hal yang diluar kontrol perancang media jika terealisasi dalam aplikasi, seperti *bug* yang dapat mengacaukan sistem proses *user interface* ataupun crash karena kendala aplikasi yang perlu dikembangkan lagi.

3.2 Tone and Manner

Dalam perancangan media, akan disampaikan gaya bahasa yang digunakan oleh khalayak target dalam percakapan sehari-hari, Bahasa Indonesia yang sederhana bukan bahasa gaul, meskipun bahasa lokal daerah, dengan penyampaian Ejaan Yang Disempurnakan agar mudah untuk dikenali dan dipelajari anak.

Kemudiandari aspek warna, pemberian rona akan mengacu kepada skema warna Colorful seperti yang telah ditinjaupada Tinjauan Elemen Warna, dimanawarna pada skema *Colorful* adalah rona cerah nanterang, serta memilikiarti warna, menyenangkan, santai, ceria, enerjik dan positif.

Pada tahapan pengenalan media ke khalayak sasaran, media akan terlebih dahulu diuji coba bersama padatarget yaitu anak usia 7-10 tahun dilapangan yang memiliki gawai untuk dimainkan. Tahapan ini dilengkapi dengan pendampingan serta promosi *mouth-to-mouth* untuk meningkatkan daya penyampaian media sampai ke tangan target secara lebih meluas. Kemudian akan diberikan juga buah tangan (*merchandise*)kepada target tertuju untuk ikut mengetahui serta mengenal fauna yang ada di Kalimantan Timur (Kabupaten Penajam Paser Utara dan Kabupaten Kutai Kartanegara) melalui pembelajaran dari Buku Digital Interaktif dalam format media *ebook*.

3.2.1 Moodboard

Dalam menyampaikan gambaran visual penulis memnyajikan tampilan *moodboard* sebagai pedoman perancangan. Didalamnya terdapat elemenskemawarna, media, target dan perilaku/kebiasaan khalayak sasarna yang menyukai kegiatan bermain dengan gawai pintarnya, serta gayagambar dan karakter fauna yang akan dimunuclkan dalam media perancanganmengenai buku digital interaktif untuk anak 7-10 tahun sebagai sasaran calon pengguna media.

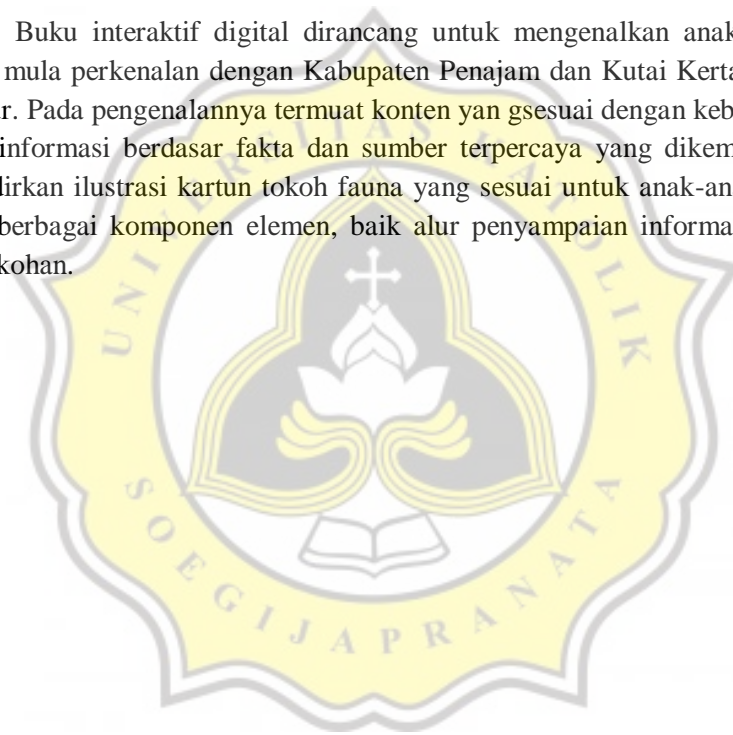


KONSEP KARAKTER FAUNA

3.3 Konsep Buku Digital Interaktif

Didalam perancangan buku digital interaktif akan menghubungkan keinginan serta kebutuhan yang telah diperoleh melalui hasil wawancara serta observasi dengan para ahli serta khalayak sasaran yang menjadi pihak terkait dengan permasalahan terangkat yaitu mengenalkan fauna di daerah yang telah menjadi calon ibukota pemerintahan Indonesia yang baru pada anak. Agar dapat mengetahui dan ikut serta dalam rangka menjaga fauna yang ada. Sejalan dengan rumusan masalah tentang Bagaimana merancang sebuah buku digital interaktif untuk mengenalkan anak 7-10 tahun pada fauna di kedua kabupaten yang berada di Kalimantan Timur.

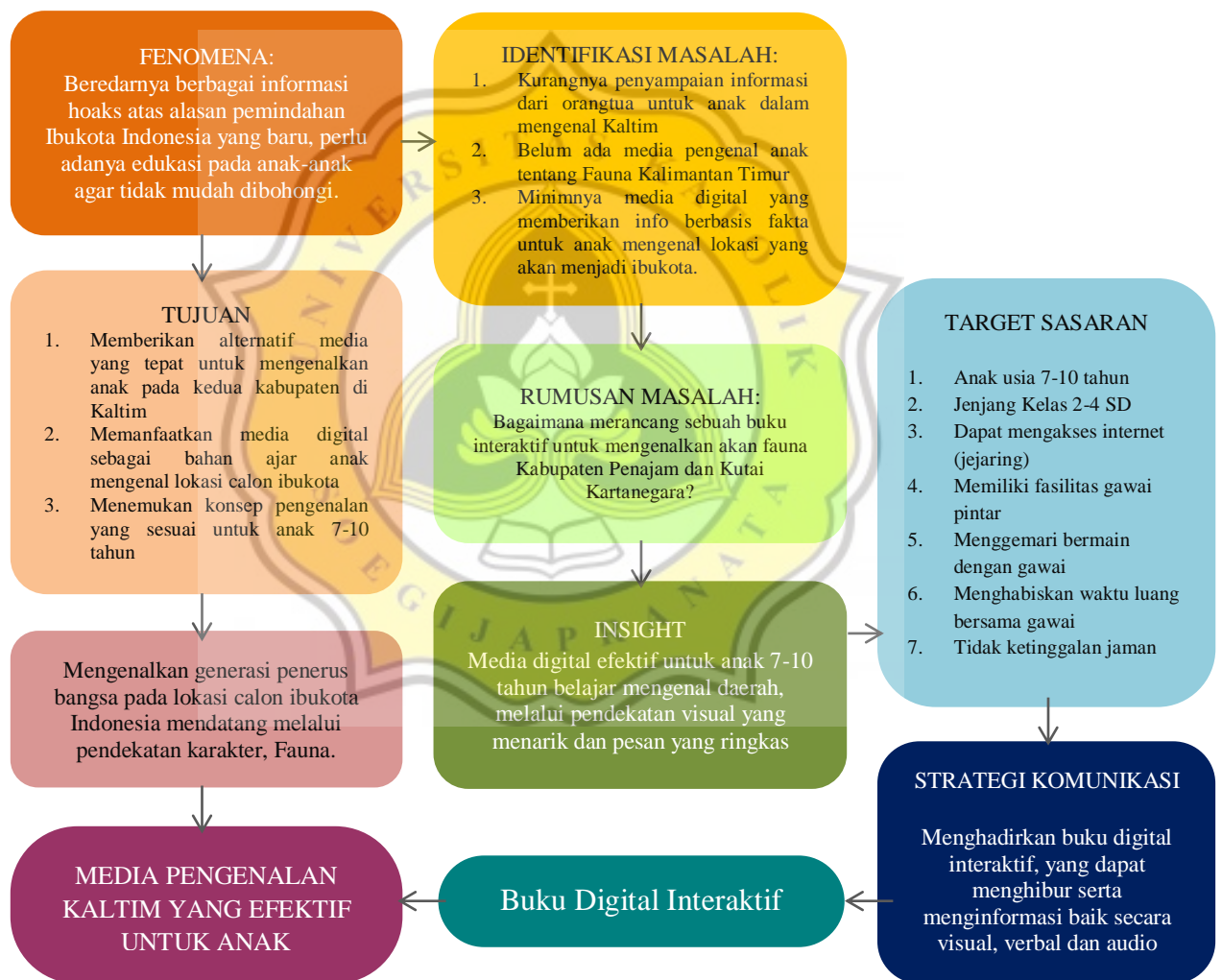
Buku interaktif digital dirancang untuk mengenalkan anak pada fauna, sebagai awal mula perkenalan dengan Kabupaten Penajam dan Kutai Kertanegara di Kalimantan Timur. Pada pengenalannya termuat konten yang sesuai dengan kebutuhan anak, baik dari segi informasi berdasar fakta dan sumber terpercaya yang dikemas ringkas, kemudian dihadirkan ilustrasi kartun tokoh fauna yang sesuai untuk anak-anak 7-10 tahun. Terdiri atas berbagai komponen elemen, baik alur penyampaian informasi, alur grafis, hingga penokohan.



3.4 Penyusunan Konsep

Penentuan konsep desain pada perancangan ini adalah dengan menghubungkan keinginan sasaran dan kebutuhan pasar yang diperoleh melalui hasil observasi dan wawancara dengan pihak terkait, yaitu anak-anak usia tujuh hingga sepuluh tahun. Perancangan media harus dapat menjawab kebutuhan anak dalam mendapatkan informasi berbasis fakta yang benar dan tepat untuk usia mereka dalam mengenali Kabupaten Penajam Paser Utara dan Kabupaten Kutai Kartanegara, Kalimantan Timur. Salah satunya melalui edisi media pertama yaitu Fauna.

3.4.1 Skema Konsep



Gambar 17 Skema Konsep

3.5 Strategi Desain berdasar Perilaku Pengguna

Melalui pemaparan materi atas Dampak Perilaku pada Desain yang disampaikan oleh Bapak Bayu Widianoro dalam kelas Perilaku Konsumen, 2019. Terdapat studi kasus yang dibahas mengenai perbedaan desain buku terhadap perilaku penggunanya yang dibedakan berdasar; Target (usia, pendidikan, budaya), Genre, Fungsi, Isi informasi (formalitas buku), Ketersediaan material, Ergonomi pengguna dan Perilaku pengguna. Berikut pemaparannya,

Target	Usia	7 – 10 tahun
	Pendidikan	SD, kelas 2-4
	Budaya	Senang bermain, penuh rasa penasaran dan ingin tahu, menggemari permainan dan informasi yang bersifat interaktif. Menggemari <i>smartphone</i> sebagai media hiburan serta sumber informasi.
Genre	Non-fiksi (berisikan informasi berdasarkan fakta dan kebenaran untuk meningkatkan ilmu pengetahuan) [KBBI,2012]	
Fungsi	Mengenalkan sebuah wilayah melalui fauna yang ada didaerah pada anak	
Isi informasi	8 Fauna beserta karakteristik, anatomi, makanan fauna, habitat, populasi di Kalimantan, Status Kelangkaan fauna berdasar data daftar merah fauna dunia, IUCN. Serta fakta menarik tentang fauna dan foto asli fauna di habitatnya.	
Spesifikasi Pengaplikasian	Dalam bentuk aplikasi <i>smartphone</i> , Operating System minimal: Android <i>Marshmallow</i> (Android 6.0). <i>High Definition Resolution Screen</i> (HD)	
	Layar <i>landscape</i> , dengan dimensi layar Spesifikasi luas layar 5 inch, Resolusi layar, 1280x720 pixel, dengan perbandingan layar 16:9	
Perilaku pengguna	Gemar mengakses gawai pintar, Durasi pengguna menggunakan gawai lebih dari 1 jam sehari. (<i>Lihat bagan 1.11 Durasi anak bermain gawai pintar</i>) Mengisi waktu luang lebih banyak dengan bermain gawai dibandingkan belajar. (<i>Lihat bagan 1.14 Kegiatan anak di waktu luang</i>) Menggunakan <i>smartphone</i> sebagai media hiburan serta sumber informasi.	

Tabel 14 Desain berdasar Perilaku Pengguna

3.5.1 Metode dalam Merancang Buku sesuai Perilaku Pengguna

Pada perancangan dengan rumusan masalah, “Bagaimana merancang sebuah buku digital interaktif untuk mengenalkan anak 7-10 tahun pada fauna Kabupaten Penajam dan Kutai Kartanegara?” diperlukan metode desain dalam merancang media yang sesuai dengan kebutuhan dan perilaku ataupun kebiasaan target sasaran yang menjadi calon pengguna media terancang, oleh sebab itu dari data yang diperoleh seperti yang tercantum pada tabel diatas didapatkan,

Suka mengakses gawai pintar,

Durasi pengguna menggunakan gawai lebih dari 1 jam sehari.

Mengisi waktu luang lebih banyak dengan bermain gawai dibandingkan belajar.

Menggunakan *smartphone* sebagai media hiburan serta sumber informasi.

Membaca bacaan yang ringan, tidak terdapat banyak teks, lebih banyak visual dan gabungan keduanya. (*Lihat bagan 1.6.7 Konten informasi yang diminati anak*)

Oleh dari itu, akan disampaikan penyampaian secara interaktif dimana pembelajaran informatif bersifat non-formal untuk mengenalkan anak pada fauna, pengenalan yang dikemas secara ringkas dan ringan yaitu hanya sebanyak 8 fauna untuk dikenali dalam buku interaktif, serta dimuat secara digital untuk memenuhi standar kebutuhan anak 7-10 tahun di jaman modern yang mana target menggunakan gawai pintar sebagai media informasi maupun hiburan. Membaca menjadi hal yang akan disukai jika bacaan lebih banyak mengacu pada konten visual/ gambar dan gabungan keduanya dibandingkan jumlah konten teks maupun tulisan.

Dengan data tersebut pula, ditemukan media yang akan digunakan adalah media digital yang menjadi media yang sering diakses dan digunakan oleh target.

3.6 Strategi Penyampaian pada Target

3.6.1 Segmentasi Pasar

3.6.1.1 Demografis

Berdasarkan batasan demografis, perancangan media buku interaktif menggunakan faktor usia target dan mengabaikan faktor demografis lainnya;

Usia anak (tahun)				
0-3	4-6	7-10	11-13	14-15
	Sekunder	Primer	Sekunder	

Tabel 15 Segmentasi Demografis

Pemilihan usia anak 7 hingga 10 tahun sebagai khalayak sasaran dari perancangan media didasari atas teori Teori Perkembangan Anak menurut Jean Piaget (1896-1980) mengatakan bahwa anak-anak dibawah usia 6 tahun belum dapat mengenali ataupun memahami pola permasalahan yang diberikan, sedangkan usia 7-10 tahun adalah usia dimana anak dapat mulai memahami sebuah permasalahan beserta penyelesaiannya secara aktif.

3.6.1.2 Geografis

↑ Padat Sepi	Pedesaan	Kabupaten	Kota	Metropolitan
	Daerah wisata	Perumahan	Apartemen	<i>One stop living</i>
	Masyarakat Adat	Perkampungan	Pinggir kota	<i>Green Living Area</i>
	Tradisional			Modern →

Tabel 16 Segmentasi Geografis

Melalui segmentasi pasar pada aspek geografis akan difokuskan pada daerah Kota yang menjadi tempat tinggal target pengguna, dan yang terpenting ialah akses internet dan perkembangan digital wilayah dimana ada perkembangan teknologi di kawasan tersebut.

3.6.1.3 Psikografis

Aspek Psikografis menyangkut segala hal terkait perilaku kebiasaan target sasaran,

3.6.1.3.1 Aktivitas keseharian target

- Mampu mengoperasikan gawai pintar

- Mengisi waktu luang untuk bermain dan mendapat informasi lewat media digital
- Durasi penggunaan gawai lebih dari satu jam
- Menyukai permainan interaktif
- Menyukai bacaan yang mengandung lebih banyak visual dibanding teks

3.6.1.3.2 Kegemaran target

- Suka mengoperasikan gawai pintar
- Gemar mengakses internet
- Bermain dan belajar

3.6.1.3.3 Opini khalayak sasaran

- Bermain gawai adalah kegiatan paling menarik untuk dilakukan di waktu luang
- Mengakses internet untuk bermain juga belajar.

3.7 Targeting

Target perancangan buku interaktif mengenai fauna sebagai alternatif pengenalan awal dengan Kalimantan Timur adalah anak usia 7-10 tahun yang belum mengetahui informasi mengenai daerah Kabupaten Penajam maupun Kutai Kartanegara.

Sehingga diperlukan media untuk mengenalkan anak secara ringkas dan ringan agar mampu mengenal wilayah yang akan menjadi ibukota Indonesia di masa mendatang.

3.8 Positioning

Output media yang dihadirkan pada perancangan akan mengenalkan anak tentang Kalimantan Timur, melalui Fauna sebagai edisi awal dari sekian edisi lainnya. Untuk menginformasikan secara ringan, ringkas dan fokus tentang wilayah di Kalimantan Timur berdasar kebenaran, agar anak bisa mengetahui fakta tanpa termakan berita bohong.

3.9 Kebutuhan Konsumen

Anak usia tujuh hingga sepuluh tahun membutuhkan informasi ilustratif yang menarik untuk mengenali wilayah dan mempelajari informasi yang ada, agar waktu luang mereka menjadi lebih berkualitas.

3.10 Unique Selling Point

3.10.1 Fun Reading Time

Dengan pengenalan informasi berdasar visual ilustratif dan audio yang mendampingi, maka proses pembelajaran, penyampaian pesan menjadi lebih menyenangkan untuk anak 7-10 tahun, sehingga walaupun ada teksverbal yang perlu dibaca anak, dengan adanya dukungan visual audio dapat meningkatkan kualitas belajar anak di waktu luang.

3.11 Strategi Media

Dalam usaha penyampaian akan pentingnya pengenalan potensi alam di Kalimantan Timur khususnya di Kabupaten Penajam Paser Utara dan Kutai Kartanegara adalah disuguhkan media berupa Buku Cerita digital yang interaktif.

Dimana didalam buku cerita digital yang dirancang penulis bertujuan untuk mengenalkan Potensi Alam Kalimantan Timur, daerah yang akan menjadi ibukota pemerintahan Indonesia yang baru kepada anak-anak penerus bangsa.

Oleh sebab itu, didalam ensiklopedia Potensi Alam Kalimantan Timur akan memuat informasi berbasis fakta dan ilustrasi yang dapat mendukung proses anak memahami apa saja yang ada di Kalimantan Timur.

Strategi Media dihadirkan secara edisional, dimana agar penyampaian fokus akan informasi untuk dicerna anak, pengetahuan yang diberikan secara segmentasi melalui edisi trial dan berbayar pada pengunduhan aplikasi.

Edisi Fauna adalah edisi pertama dari buku cerita digital Potensi Alam Kalimantan Timur yang rancang oleh penulis untuk meningkatkan pengetahuan anak melalui perkenalan pengetahuan umum atas kekayaan alam di Kalimantan Timur.

3.11.1 Konsep Pengenalan Fauna

Menyampaikan kepada anak mengenai sebuah wilayah dapat dimulai dari mengenalkan fauna yang ada didaerah (Itabiliana,2017), oleh sebab itu diperlukan konsep penyampaian pesan agar tersampaikan dengan tepat pada audiens.

3.11.2 Tujuan pengenalan

Tujuan pada perancangan adalah untuk mengenalkan anak pada fauna di Kabupaten Penajam Paser Utara dan Kabupaten Kutai Kartanegara, di Kalimantan

Timur, kawasan yang akan menjadi ibukota pemerintahan Indonesia dimasadepan.

3.11.3 Gaya pengenalan

Menggunakan tema fauna sebagai pendekatan pengenalan wilayah pada anak, dihadirkan 8 karakter fauna langka yang ada di Kalimantan Timur sebagai tokoh yang seolah berbicara pada anak melalui media buku interaktif.

Berbentuk edukasi verbal dan visual melalui halaman informasi yang disertai kartun ilustratif, pembaca akan lebih terhibur dan mengenali lebih baik wilayah tersebut melalui fauna. Sudut pandang yang diterapkan adalah sudut pandang orang ketiga, sesuai dengan studi eksisting.

Komunikasi yang disampaikan pada target pengguna akan diberikan dalam bentuk narasi singkat sebagai kalimat pembuka dan navigasi dalam memilih bacaan (8 pilihan fauna beserta penjelasan dan ilustrasi).

3.11.4 Pemberian Judul (Ada Apa di Kaltim: Edisi Fauna)

Pemilihan judul ditentukan melalui pertanyaan kepada sejumlah khalayak, diantaranya anak-anak usia tujuh hingga sepuluh tahun, dari alternatif judul yang paling sesuai untuk mewakili semua edisi pengenalan Kalimantan Timur untuk anak usia 7-10 tahun yang ada di Indonesia. Sehingga diputuskan judul yang dapat merepresentasikan semua edisi pengenalan untuk anak yang sesuai adalah Ada Apa di Kaltim. Dengan judul tersebut, terwakilkan makna dari tujuan dirancangnya media pengenalan untuk anak yaitu, menunjukkan apa yang ada di Kalimantan Timur. (Kabupaten Penajam Paser Utara dan Kabupaten Kutai Kartanegara).

3.11.5 Tema dan Bentuk Pengenalan

Pengenalan fauna yang ada di Kalimantan Timur bertujuan untuk mengajarkan anak tentang keberadaan fauna langka yang ada di daerah untuk mengingatkan anak terhadap sumber daya yang ada patut untuk dijaga, mengingat angkapopulasi yang terus menurun, wawasan pada anak perlu ditanamkan dengan cara yang tepat melalui media digital, yaitu buku digital interaktif yang memungkinkan anak mengenal dimanapun kapanpun,

1. Segi Tema

Pengenalan delapan ekor fauna dihadirkan dalam media untuk mengawali perkenalan anak dengan kaltim melalui pendekatan hewan dan karakteristiknya, pengenalan akan diberikan secara deskriptif dan

naratif serta visual pendukung berupa ilustrasi fauna.

2. Segi Bentuk Pengenalan

Visual ilustratif berbentuk vector dengan gaya ilustrasi kartun realis dan kartun modern pada masing-masing fauna yang dikenalkan melalui 16 halaman pengenalan.

Dimana semua fauna akan dipaparkan karakteristik bentuk, anatomi, makanan favorit, tempat tinggal, hingga tingkat kelangkaan yang menjadikan mereka fauna langka di Indonesia dan bahkan dunia.

3. Segi Tokoh

Tokoh dalam buku interaktif adalah para fauna langka sejumlah delapanekor yang akan memperkaya wawasan anak terhadap keragaman fauna langka yang berada di Pulau Kalimantan tepatnya KabupatenPenajam dan KabupatenKutai. (Dibahas pada bagian Strategi Konten dan Karakter, data tercantum pada *Tabel 3.14 Pemaparan Fauna*)

3.12 Strategi Konten

Buku interaktif digital untuk anak ini akan mengangkat tema pengenalan terhadap kekayaan alam, sosial di Kalimantan Timur, disajikan dalam tahapan edisi. Dengan judul Pembuka pada setiap edisi buku yaitu “Ada Apa di Kaltim” sebagai kesatuan dan keterkaitan nama antar edisi satu dengan yang lainnya.

Dalam perancangan tugas akhir ini, akan dihadirkan edisi pertama berjudul Fauna yang membahas binatang yang sudah terancam punah di daerah Kalimantan Timur, yaitu delapan fauna langka yang ada di Kalimantan Timur (Kabupaten Penajam dan Kabupaten Kutai Kartanagara) yang dibahas sesuai dengan kajian pustaka pada sumber *Beritagar* yaitu Fauna Langka di KalimantanTimur.

Serta sesuai denganteori Karakter pada landasanteori yang membahas bahwa Secara visual desainkarakter bersifat sederhana dan berkesan abstrak yangterdiri atas garis-garis outline, warna solid dan beragam bentuk berlebih yang tujuannya mengomunikasikan konsep karakter yang dimiliki oleh perancang.³⁷ (Wahyudiarta, 2011). Kemudianterdapat dua jenis karakter ilustrasi yaitu dua dimensi dan tiga dimensi dalam desain visualmedia, ditentukanlah ilustrasi dua

³⁷ Wahyudiarta, 2011. Materi *Character Design* sebagai Program Belajar SMAN1 KebomasGresik.

dimensi sebagai karakter ilustrasi pada media berdasar pilihan target terhadap gaya gambar yang disukai pada Grafik Gambar 3 yaitu Gaya Gambar Terpilih.

Selain itu penyampaian konten pada media disampaikan secara bertahap melalui edisi, yang berarti diterbitkan pada waktu dan kesempatan yang berbeda seperti terlampir pada Tinjauan Edisi 2.3.5, adapun penjabaran Edisi-nya sebagai berikut;

a. Edisi Fauna

Judul	Ada Apa di Kaltim: Edisi Fauna (halaman pembuka pada media) Buku Interaktif Fauna (halaman Menu di Beranda)
Format Buku	45 Halaman pengenalan akan 8 fauna, dengan Resolusi layar media 1280 x 720px (d disesuaikan dengan dimensi layar dominan khalayak pengguna)
Karakter	Terdapat 8 tokoh karakter pada Buku Interaktif FAUNA Kalimantan Timur, yang merupakan 8 fauna langka di daerah.
Konten	Mengenalkan anak mengenai; <ul style="list-style-type: none"> • Karakteristik Fauna • Makanan Fauna • Jumlah Populasi • Tingkat Kelangkaan • Fakta singkat menarik tentang Fauna
Setting	Latar tempat pada buku interaktif FAUNA adalah pemandangan hutan (pepohonan, semak-semak, laut, dan lainnya) sebagai habitat para fauna tinggal.
Warna	Rona warna yang diberikan dalam perancangan media sesuai dengan konsep desain keseluruhan. Dominan warna yang digunakan adalah kontras warna cerah, seperti hijau dedaunan, kuning, jingga, dan sejumlah warna dari palet <i>Colorful</i> . (Lihat Tabel 2.1 Kombinasi Skema Warna)
Musik	Halaman Beranda akan diberikan musik instrumen khas Budaya Kalimantan Timur yaitu Sape (<i>sumber: Sape Uyau-Uyau Moris</i>), dan pada halaman pengenalan akan dihadirkan efek suara pada tombol.

Tabel 17 Strategi Komunikasi Edisi Fauna

3.12.1 Pemilihan 8 Fauna

Pemilihan delapan fauna menjadi tokoh/karakter dalam media, berdasarkan atas data yang telah ditinjau dari Beritagar.id dan AntaraNews, Kaltim.IDNNews, dan sumber data terpercaya yaitu Lokadata (3 September 2019) yang menyatakan bahwa terdapat delapan fauna langka di kedua kabupaten Kalimantan Timur yang perlu dikenal dan dilestarikan.

3.12.1.1 Makna Filosofis Angka 8

Selain itu adapula tinjauan yang mendukung pengambilan 8 Fauna secara filosofis, dikaji dari Esai Teori Angka dan Keunikan Angka 8³⁸ yang memiliki makna filosofis rantai. Secara bentuk dan rupa angka 8 menyerupai rantai besi yang bersifat komunitas, karena bentuk spiral dan tidak berujung, melambangkan persatuan, dengan makna hubungan harmonis dan saling terkait. Seperti halnya dengan keterkaitan antara fauna langka dan manusia, yang harus dijaga untuk keberlangsungan masa depan ibukota Indonesia yang baru yang lestari dan bersatu dengan alam.

No	Data Fauna Terkait	Keterangan Data Fauna
1.	Nama	Orangutan
	Nama Latin	<i>Pongo pygmaeus</i>
	Habitat	Hutan Hujan Tropis, Hutan Rawa Gambut
	Populasi di Kalimantan	139 ekor (di wilayah Kaltim, <i>Beritagar</i> , 2017)
	Status Kelangkaan	<i>Endangered</i> (Terancam)
	Makanan	Buah-buahan seperti durian, nangka, dan dedaunan muda
	Karakteristik	Bulu berwarna: coklat kemerahan, lengan panjang dan kuat, kakinya pendek dan tidak punya ekor. Panjang tubuh : ± 90 cm - 1.5 meter Massa (berat badan) : ± 30 – 50 kg (betina) ± 50 – 90 kg (jantan) Jenis fauna menurut makanan: Herbivora
	<i>Fun fact</i>	Orangutan memiliki kekuatan 6x lipat lebih kuat dari tenaga manusia dewasa. (<i>source: mongabay</i>)
2.	Nama	Rangkong Badak
	Nama Latin	<i>Buceros rhinoceros</i>
	Habitat	Hutan hujan tropis
	Populasi di Kalimantan	0,2 - 2,1 ekor/km ² dari luas hutan (Wiratno, 2018)
	Status Kelangkaan	<i>Vulnerable</i> (rentan)
	Makanan	Buah Kenari, Serangga, reptil kecil.
	Karakteristik	Bulu berwarna: dominan hitam dan putih Kulit berwarna: keabuan pada area mata Paruh berwarna: Kuning dan jingga di pangkalnya serta Rangkong badak memiliki cula diatas paruhnya yang berwarna jingga. Panjang tubuh: 65-170 cm

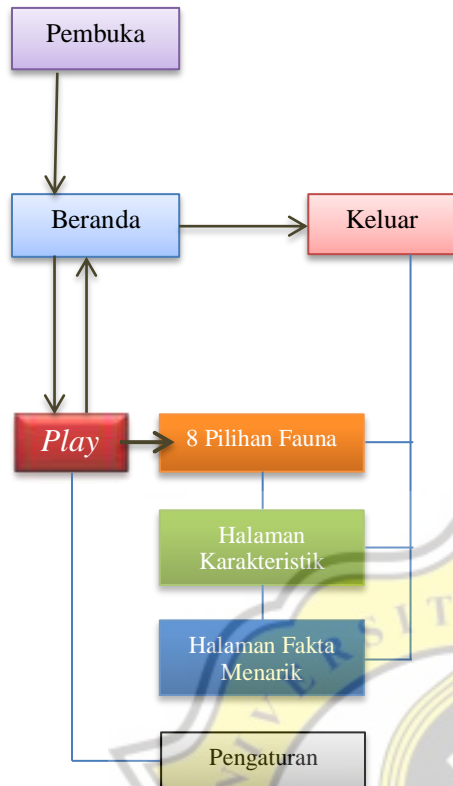
³⁸ Kusumawati, W. 2015. Keunikan Angka 8 dalam Esai Teori Bilangan. Universitas Siliwangi Tasikmalaya. <https://www.slideshare.net/teoribilangan/artikel-teori-bilangan-karya-mahasiswa-pend-matematika-unsil>

		Berat : ± 2-4 kg Jenis fauna menurut makanan: Omnivora
	<i>Fun fact</i>	Rangkong badak adalah jenis burung rangkong terbesar di dunia. Rangkong Badak jantan memiliki kebiasaan unik, para betina yang sedang mengandung akan bersarang didalam lubang pohon yang ditutupi lumpur, sehingga jantanlah yang sibuk mencari dan memberikan makan untuk betina (<i>Profauna,2003</i>)
3.	Nama	Owa Kelempiau
	Nama Latin	<i>Hylobates muelleri</i>
	Habitat	Pedalaman Hutan, Tepian sungai Karangan, Kaltim.
	Populasi di Kalimantan	19 ribu ekor dan terus menurun (<i>kaltimnews, 2017</i>)
	Status Kelangkaan	<i>Endangered</i> (Terancam)
	Makanan	Buah-buahan, tunas muda, biji dan bunga
	Karakteristik	Bulu berwarna: coklat keabuan, memiliki tangan dan kaki berwarna hitam. Alis berwarna putih. Serta Owa adalah kera tidak berekor. Panjang tubuh: ± 42 – 47 cm Panjang ekor : ± 12 – 15 cm Berat : ± 5 – 6,4 kg Jenis fauna menurut makanan: Herbivora
	<i>Fun fact</i>	Owa adalah kera yang tidak bisa berenang (IPB, 2014) Owa Kelempiau atau disebut juga sebagai Kalawet diambil dari bahasa suku Dayak Ngaju. (S.Hery, 2013)
4.	Nama	Pesut Mahakam
	Nama Latin	<i>Orcaella brevirostris</i>
	Habitat	Muara Paru, Sungai Mahakam, Kalimantan Timur.
	Populasi di Kalimantan	± 86 ekor
	Status Kelangkaan	<i>Endangered</i> (Terancam)
	Makanan	Udang dan ikan
	Karakteristik	Kulit berwarna: abu-abu dan memucat di bagian bawah tubuh. Sirip punggung berukuran kecil dan membulat. Dahi tinggi, membulat dan tidak bermoncong seperti lumba-lumba. Panjang tubuh: 1,5 – 2,8 meter Berat : 114 – 133 kg (<i>AnimalDiversity</i>) Jenis fauna menurut makanan: Karnivora
	<i>Fun fact</i>	Pesut Mahakam adalah fauna yang menjadi lambang Kota Samarinda (<i>Tribunnews, 2019</i>)
5.	Nama	Badak Sumatera

	Nama Latin	<i>Dicerorhinus sumatrensis</i>
	Habitat	Hutan hujan tropis
	Populasi di Kalimantan	12 – 15 ekor
	Status Kelangkaan	<i>Critically Endangered</i> (Kritis)
	Makanan	Buah mangga, buah fikus, dan ranting kecil.
	Karakteristik	Kulit berwarna: coklat kemerahan dan juga keabuan Penuh kerut disekitar mata, telinga besar, kulit berambut Panjang tubuh: 2 – 3 meter Tinggi: 1 – 1,5 meter Berat : 600 – 950 kg Jenis fauna menurut makanan: Herbivora
	<i>Fun fact</i>	Kulit badak yang tebal sangatlah sensitif, ia tidak bisa bertahan dari serangan serangga dan panasnya matahari, sehingga untuk melindungi tubuh mereka memilih untuk berendam dalam kubangan lumpur. Lumpur yang mengeras saat kering mampu melindungi mereka dari panas matahari. Badak juga tidur selama 8 jam seperti manusia. (<i>IDNTimes</i> , 2019)
6.	Nama	Penyu Hijau
	Nama Latin	<i>Chelonia mydas</i>
	Habitat	Laut tropis
	Populasi di Kalimantan	200 ekor (di Kepulauan Derawan, Kaltim. Kompas, 2004)
	Status Kelangkaan	<i>Endangered</i> (Terancam)
	Makanan	Saat masih kecil (tukik): plankton, ubur-ubur dan cacing Saat dewasa : Rumput laut, dan alga (<i>Spotila</i> , 2004)
	Karakteristik	Paruh yang kecil serta tumpul (<i>Jensen</i> , 2003) Tempurung berwarna: coklat gelap adapula coklat kemerahan Kulit berwarna: kuning, lapisan di atasnya berwarna coklat, dengan jaringan lemak pada sirip berwarna hijau. Panjang tubuh: ±80 – 150 cm Berat : ±160 kg Jenis fauna menurut makanan: Saat masih kecil (tukik): Omnivora Saat dewasa : Herbivora
<i>Fun fact</i>	Penyu Hijau adalah satu-satunya jenis penyu yang memakan rumput laut sebagai sumber makanannya saat beranjak dewasa. (<i>Wicaksono</i> . 2014)	
7.	Nama	Beruang Madu
	Nama Latin	<i>Helarctus malayanus</i>
	Habitat	Hutan hujan tropis
	Populasi di Kalimantan	51 ekor

	Status Kelangkaan	<i>Vulnerable</i> (rentan)
	Makanan	Semut, buah, dan madu.
	Karakteristik	Bulu nya pendek berkilau, matanya berwarna coklat atau biru. Memiliki tanda yang unik didadanya seperti bentuk matahari terbit terbalik, serta lengan yang melengkung dalam dan kuku yang panjang untuk memanjat pohon. Bulu berwarna: coklat gelap hingga kehitaman. Tinggi tubuh: ± bisa mencapai 150 cm (<i>Getborneo</i>) Berat : 30 – 65 kg Jenis fauna menurut makanan: Omnivora
	<i>Fun fact</i>	Beruang madu merupakan beruang terkecil diantara kedelapan beruang yang ada di dunia. Beruang madu juga dapat berjalan sejauh 8 km untuk mencari makanan. (G,Fredriksson. 2004)
8.	Nama	Bekantan
	Nama Latin	<i>Nasalis larvatus</i>
	Habitat	Hutan rawa dan <i>mangrove</i>
	Populasi di Kalimantan	300 ekor (<i>lokadata</i> , 2019)
	Status Kelangkaan	<i>Endangered</i> (Terancam)
	Makanan	Biji-bijian dan dedaunan
	Karakteristik	Berhidung panjang dan ekor yang panjang Bulu berwarna: coklat kemerahan dan perpaduan putih di bagian perut dan tangan, kaki dan ekornya. Panjang tubuh: ± 55 – 76 cm Panjang ekor: sama dengan panjang tubuhnya Berat : 12 kg Jenis fauna menurut makanan: Herbivora
<i>Fun fact</i>	Bekantan adalah monyet yang jago berenang. Hidung besar bekantan berfungsi sebagai katup untuk kuat bertahan saat menyelam, dan didukung oleh selaput yang ada di sela-sela jari kaki bekantan. (<i>IDNTimes</i> , 2019)	

Tabel 18 Pemaparan Data Fauna



Flowchart Buku Interaktif

Halaman pembuka, dilanjutkan dengan tampilan halaman Beranda.

Halaman Beranda memuat 2 tombol pilihan [*Play* (bermain) atau *Keluar*]

Pada halaman 8 pilihan fauna akan tertampil 8 buah ilustrasi kartun fauna, untuk dipilih pengguna menuju halaman berikutnya

Pada Halaman karakteristik akan dijelaskan bentuk ataupun ciri-ciri fauna, makanan fauna, hingga populasinya.

Pada bagian Fakta Menarik akan disampaikan fakta singkat tentang fauna terkait serta visual ilustratif realis fauna.

Lalu tombol Pengaturan akan memuat tentang Volume suara dan informasi seputar media yaitu buku interaktif.

Tabel 19 Flowchart Buku Interaktif

b. Edisi Flora

Judul	Ada Apa di Kaltim: Edisi FLORA (halaman pembuka pada media) Buku Interaktif FAUNA (halaman Menu di Beranda)
Format Buku	32 Halaman pengenalan akan 8 Flora, Resolusi layar media 1280 x 720px (d disesuaikan dengan dimensi layar dominan khalayak pengguna)
Karakter	Terdapat 8 flora ilustratif pada Buku Interaktif Kalimantan Timur, yang merupakan 8 flora khas didaerah.
Konten	Mengenalkan anak mengenai; Karakteristik Flora Tingkat Kelangkaan Fakta singkat menarik tentang Flora
Setting	Latar tempat pada buku interaktif Flora adalah pemandangan hutan (pepohonan, semak-semak, laut, dan lainnya)
Warna	Rona warna yang diberikan dalam perancangan media sesuai dengan konsep desain keseluruhan. Dominan warna yang digunakan adalah kontras warna cerah, seperti hijau dedaunan, kuning, jingga, dan sejumlah warna dari palet <i>Colorfull</i> . (Lihat Tabel 2.1 Kombinasi

	Skema Warna)
Musik	Halaman Beranda akan diberikan musik instrumen khas Budaya Kalimantan Timur yaitu Sape (<i>sumber: Sape Uyau-Uyau Moris</i>), dan pada halaman pengenalan akan dihadirkan efek suara pada tombol.

c. Edisi Makanan Khas

Judul	Ada Apa di Kaltim: Edisi KULINER (halaman pembuka pada media) Buku Interaktif Makanan Khas (halaman Menu di Beranda)
Format Buku	40 Halaman pengenalan akan 7 makanan khas asli Kalimantan Timur, Resolusi layar media 1280 x 720px (d disesuaikan dengan dimensi layar dominan khalayak pengguna)
Karakter	Terdapat 7 buah pembahasan makanan kuliner khas pada Buku Interaktif Kuliner Kalimantan Timur.
Konten	Mengenalkan anak mengenai; Komposisi Makanan Nilai filosofi makanan Fakta singkat menarik tentang Kuliner
Setting	Latar tempat pada buku interaktif Kuliner adalah motif khas Kaltim (seperti batik, dan pemandangan).
Warna	Rona warna yang diberikan dalam perancangan media sesuai dengan konsep desain keseluruhan. Dominan warna yang digunakan adalah kontras warna cerah, seperti hijau dedaunan, kuning, jingga, dan sejumlah warna dari palet <i>Colorfull</i> . (Lihat Tabel 2.1 Kombinasi Skema Warna)
Musik	Halaman Beranda akan diberikan musik instrumen khas Budaya Kalimantan Timur yaitu Sape (<i>sumber: Sape Uyau-Uyau Moris</i>), dan pada halaman pengenalan akan dihadirkan efek suara pada tombol.

d. Edisi Budaya

Judul	Ada Apa di Kaltim: Edisi Budaya (halaman pembuka pada media) Buku Interaktif Budaya KALTIM (halaman Menu di Beranda)
Format Buku	30 Halaman pengenalan, Resolusi 1280 x 720px
Karakter	Terdapat 5 penjelasan ilustratif pada Buku Interaktif Budaya Kalimantan Timur, yang merupakan 5 budaya khas didaerah.
Konten	Mengenalkan anak mengenai; Penjelasan singkat Budaya Persiapan yang diperlukan Adat Suku pelaksana Fakta singkat menarik tentang Budaya
Setting	Latar tempat pada buku interaktif BUDAYA adalah tempat adat budaya; bangunan, khas di Kalimantan Timur
Warna	Rona warna yang diberikan dalam perancangan media sesuai dengan konsep desain keseluruhan.

Musik	Halaman Beranda akan diberikan musik instrumen khas Budaya Kalimantan Timur yaitu Sape (<i>sumber: Sape Uyau-Uyau Moris</i>), dan pada halaman pengenalan akan diberikan pula efek suara pada saat klik tombol.
-------	---

Tabel 20 Konten Media Beragam Edisi

Sesuai dengan Data mengenai Perilaku Pengguna

Target	Usia Pendidikan Budaya	7 – 10 tahun SD, kelas 2-4 Senang bermain, penuh rasa penasaran dan ingin tahu, menggemari permainan dan informasi yang bersifat interaktif. Menggemari <i>smartphone</i> sebagai media hiburan serta sumber informasi.
Perilaku pengguna		Gemar mengakses gawai pintar, Durasi pengguna menggunakan gawai lebih dari 1 jam sehari. (<i>Lihat bagan 1.11 Durasi anak bermain gawai pintar</i>) Mengisi waktu luang lebih banyak dengan bermain gawai dibandingkan belajar. (<i>Lihat bagan 1.14 Kegiatan anak di waktu luang</i>) Menggunakan <i>smartphone</i> sebagai media hiburan serta sumber informasi.

3.12.2 Metode Pendekatan Perancangan Desain Media

Pada perancangan dengan rumusan masalah, “Bagaimana merancang sebuah buku digital interaktif untuk mengenalkan anak 7-10 tahun pada fauna Kabupaten Penajam dan Kutai Kartanegara?” diperlukan perilaku target dalam merancang elemen desain media agar sesuai dengan kebutuhan calon pengguna media, oleh sebab itu dari data yang diperoleh seperti yang tercantum pada data diatas didapatkan,

- Suka mengakses gawai pintar,
- Durasi pengguna menggunakan gawai lebih dari 1 jam sehari.
- Mengisi waktu luang lebih banyak dengan bermain gawai dibandingkan belajar.
- Menggunakan *smartphone* sebagai media hiburan serta sumber informasi.
- Membaca bacaan yang ringan, tidak terdapat banyak teks, lebih banyak visual dan gabungan keduanya. (*Lihat bagan 1.6.7 Konten informasi yang diminati anak*)

Oleh dari itu, akan disampaikan penyampaian secara interaktif dimana pembelajaran informatif bersifat non-formal untuk mengenalkan

anak pada fauna, pengenalan yang dikemas secara ringkas dan ringan yaitu hanya sebanyak 8 fauna untuk dikenali dalam buku interaktif, serta dimuat secara digital untuk memenuhi standar kebutuhan anak 7-10 tahun di jaman modern yang mana target menggunakan gawai pintar sebagai media informasi maupun hiburan. Membaca menjadi hal yang akan disukai jika bacaan lebih banyak mengacu pada konten visual/ gambar dan gabungan keduanya dibandingkan jumlah konten teks maupun tulisan.

Dengan data tersebut pula, ditemukan media yang akan digunakan adalah media digital yang menjadi media yang sering diakses dan digunakan oleh target.

3.12.3 Gaya Desain Visual

Rumusan masalah perancangan adalah “Bagaimana merancang sebuah buku digital interaktif untuk mengenalkan anak 7-10 tahun akan fauna pada Kabupaten Penajam Paser Utara&Kutai Kartanegara?” Terkait hal tersebut diperoleh data berupa alternatif pilihan calon pengguna terhadap tampilan elemen desain pada media yang akan dirancang, baik dari segi visual, tata letak, tipografi hingga warna terpilih sebagai elemen desain media.

Beberapa alternatif desain visual diantaranya;

- Ilustrasi Karakter fauna,
- Tampilan Halaman *Cover* media
- *Layout* halaman Data Fauna
- Tata letak pada halaman Fakta tentang fauna

Kemudian alternatif untuk tipografi media diantaranya;

- Karakter tipografi untuk Judul,
- Tipografi untuk bagian deskripsi

3.12.3.1 Gaya Gambar

Dalam merancang visual untuk buku digital interaktif yang menarik terdapat gaya desain visual yang diminati calon pengguna dengan pelaksanaan survey secara visual dan verbal untuk menemukan gaya desain ilustrasi karakter berdasar gaya gambar kartun fauna yang diminati target.

3.12.3.2 Alternatif Gaya Gambar

Diberikan lima alternatif gaya gambar dengan pendekatan karakter dunia hewan untuk dipilih oleh target, kartun seperti *Lion-*

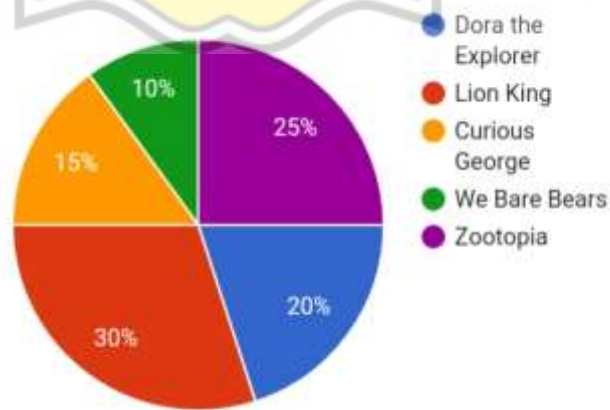
King, Curious George, Dora the Explorer, We Bare Bears dan *Zootopia* yang semuanya merupakan kartun anak dengan gaya ilustrasi yang berbeda.



Gambar 18 Gaya Gambar Alternatif untuk dipilih Target

3.12.3.3 Gaya Ilustrasi terpilih

Dari hasil data terperoleh, gaya gambar hewan/faunayang disukai target adalah gambar kartun seperti *Lion King* dimana ditunjukkan dengan jumlah pemilih yaitu 30% . Lalu teratas kedua yaitu Zootopia (25%).



Gambar 19 Gaya Gambar terpilih



Gambar 20 Gaya Gambar Lion King

Pada perancangan media, diperoleh hasil kuesioner dan wawancara terlaksana pada murid jenjang kelas dua hingga 4SD di Tegalsari. Namun, keputusan atas hasil gaya gambar terpilih tidak dapat dijadikan alasan menentukan kriteria desain secara visual.

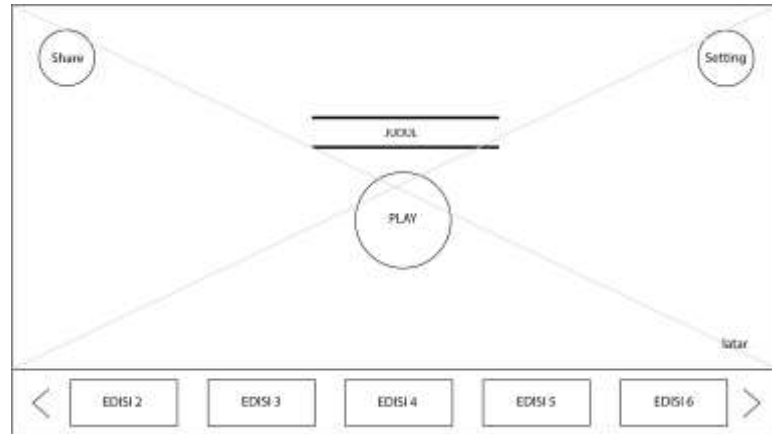
Mengingat akan tujuan dari perancangan adalah mengenalkan anak pada fauna, maka akan dihadirkan visual penggabungan dari gaya gambar terpilih dan ilustrasi indentik dari penulis, untuk menekankan keaslian gambar pada media perancangan.

3.12.4 Tampilan Halaman Cover

Pendekatan yang digunakan dalam penentuan tampilan tata letak halaman pembuka buku digital interaktif adalah tanya jawab dengan target khalayak sasaran dengan menunjukkan alternatif tampilan halaman pembuka sebanyak 3 buah gambar untuk dipilih.

3.12.4.1 Alternatif Halaman Cover

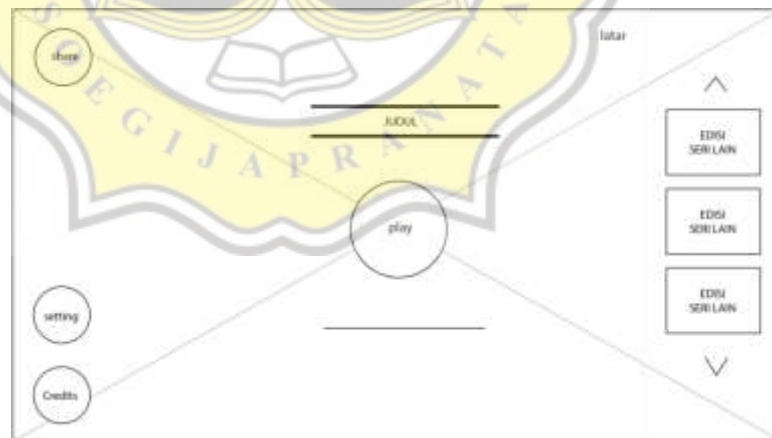
Dihadirkan tiga buah tampilan *layout* untuk diperhatikan calon pengguna yaitu target sasaran, tujuannya adalah untuk menentukan tampilan yang diminati target dalam mengakses media dalam gawai.



Gambar 21 *Layout Cover C1*



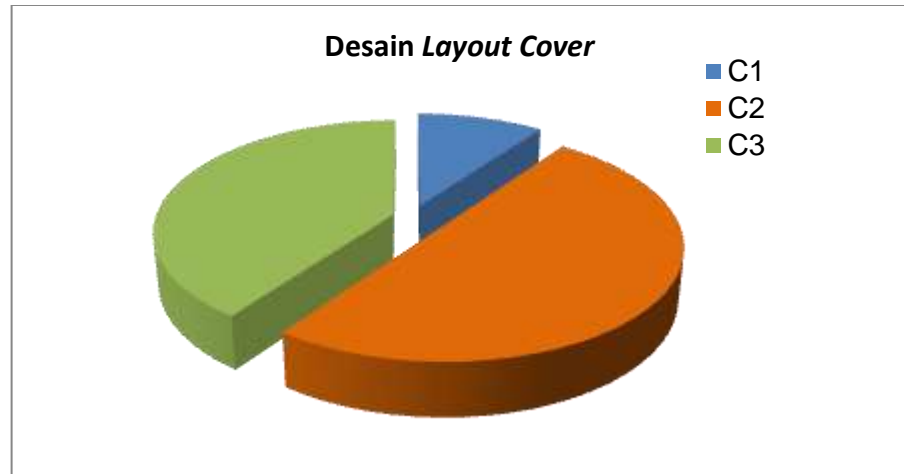
Gambar 22 *Layout Cover C2*



Gambar 23 *Layout Cover C3*

3.12.4.2 Tampilan *Cover* terpilih

Dari data terperoleh tampilan tata letak halaman pembuka yang dipilih target adalah C2. Ditunjukkan dengan grafik pemilih 60% sebagai berikut,



Gambar 24 *Layout Cover* Terpilih

Gaya desain *Layout* untuk cover yang terpilih adalah C2 karena,

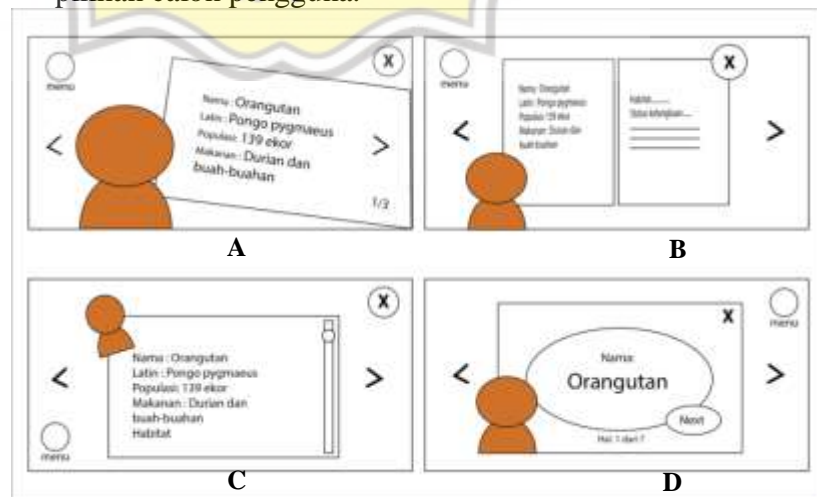
- Susunan “Edisi lain” lebih ringkas di kiri halaman,
- Ukuran area judul lebih besar
- Tidak banyak tombol yang memenuhi layar

3.12.5 *Layout* Halaman Data Fauna

Dalam penentuan tampilan halaman Data Fauna pada buku digital interaktif dilaksanakan wawancara singkat dengan target sasaran dengan menampilkan alternatif halaman Data Fauna sebanyak 4 buah gambar pilihan. Bertujuan untuk mengetahui *display* mana yang lebih diminati.

3.12.5.1 Alternatif *Layout* Halaman Data Fauna

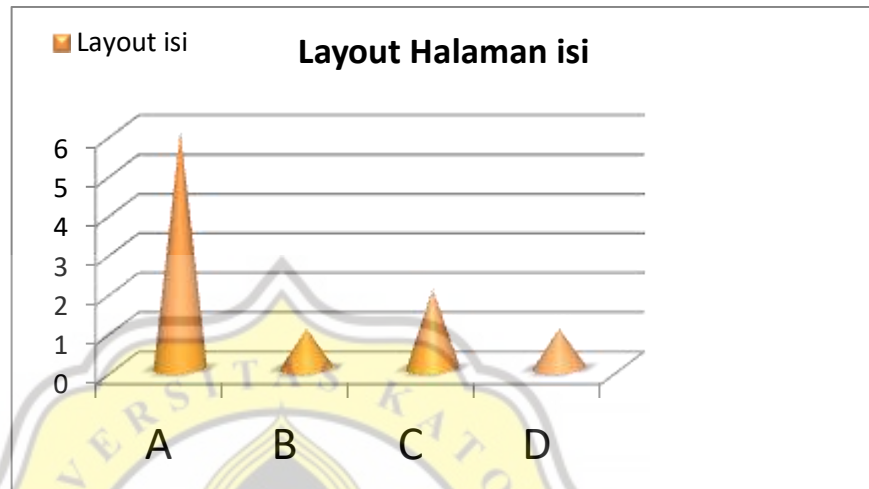
Dimunculkan 4 pilihan *layout* yang dijadikan sebagai alternatif pilihan calon pengguna.



Gambar 25 *Layout* Halaman Data Fauna

3.12.5.2 Halaman Data Fauna Terpilih

Terperoleh hasil data sebagai berikut pada bagian pemerolehan data tentang *layout* Halaman Data Fauna sebesar 60% target memilih A.



Gambar26 Halaman Data Fauna terpilih



Layout A terpilih karena,

- Dimensi visual terlihat lebih besar
- Tampilan informasi lebih menarik dan dinamis
- Teks utama lebih besar dan terbaca jelas

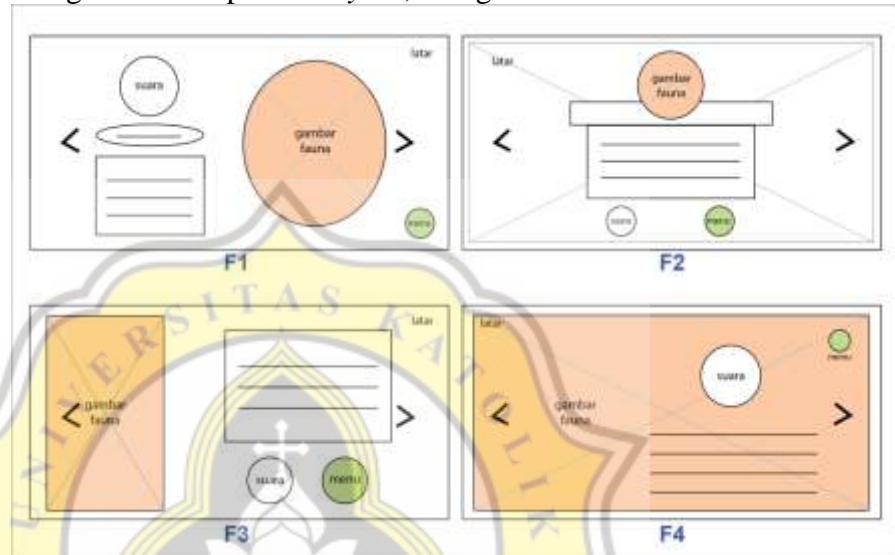
3.12.6 *Layout* Halaman “Fakta Menarik”

Lalu halaman Fakta menarik juga diperhitungkan tata letaknya agar sesuai dengan keinginan calon pengguna, maka dari itu diberlakukan pertanyaan via jejaring kepada target sasaran mengenai *Layout* manakah

yang dipilih sebagai Halaman Fakta Menarik untuk media. Terkandung tata letak elemen visual fauna, elemen teks informasi singkat, elemen beberapa simbol sebagai tombol, diantaranya tombol Suara fauna, tombol menu, tombol geser halaman ke kiri dan ke kanan.

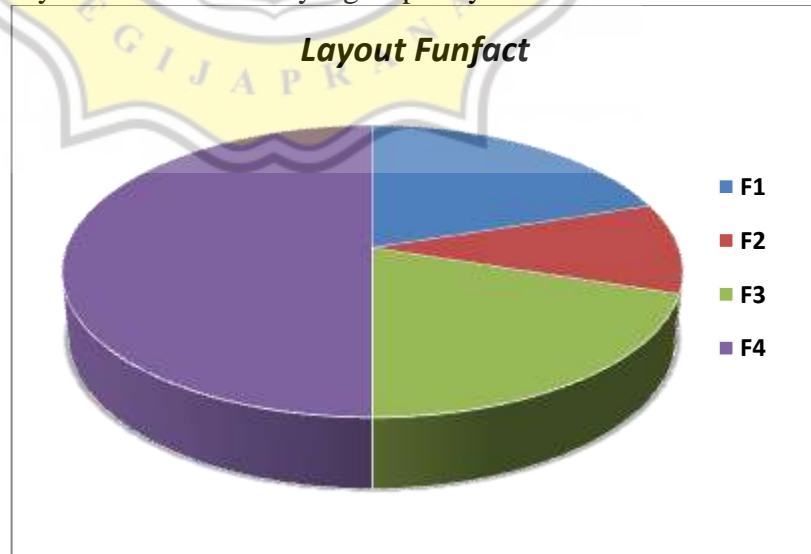
3.12.6.1 Alternatif Halaman “Fakta menarik”

Pelaksanaan pemilihan layout alternatif unuk bagian Fakta Menarik menghadirkan 4 pilihan *layout*, sebagai berikut.

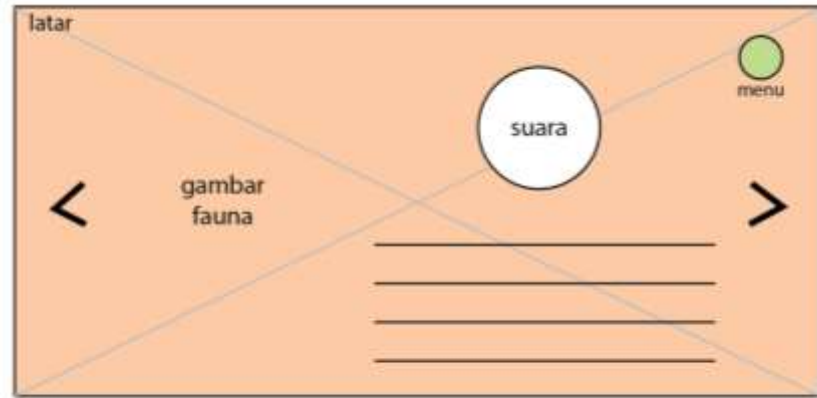


3.12.6.2 Halaman “Fakta menarik” Terpilih

Didapatkan hasil pemerolehan data dari responden berupa Final Layout Fakta Menarik yang terpilih yaitu F4.



Gambar27 Alternatif pilihan Layout Funfact



F4

Layout F4 terpilih sebagai halaman “Fakta Menarik” karena,

- Penampilan visual fauna dan latar terlihat lebih luas
- Bagian informasi lebih singkat dan ringkas
- Serta tombol suara fauna yang jelas dan tombol menu yang tidak mengganggu area baca

3.12.7 Tipografi Judul

Tampilan elemen tipografi sebagai salah satu komposisi elemen grafis dalam media perancangan berperan penting dalam menguatkan pesan yang ingin disampaikan, berikut alternatif yang dihadirkan.

3.12.7.1 Alternatif Tipografi Judul

Tercantum empat buah pilihan tipe font yang berbeda dengan jenis tipografi yang sama yaitu Sans Serif, karena untuk mewakili sifat modern dan menjagkau pasaran target yang menyukai visual elemen sederhana dan ringkas (minimalis) namun tetap jelas terbaca.

Sehingga melalui pelaksanaan pembagian kuesioner jejaring kepada anak-anak 7-10 tahun sebagai responden.

1. Buku Interaktif
Cookies

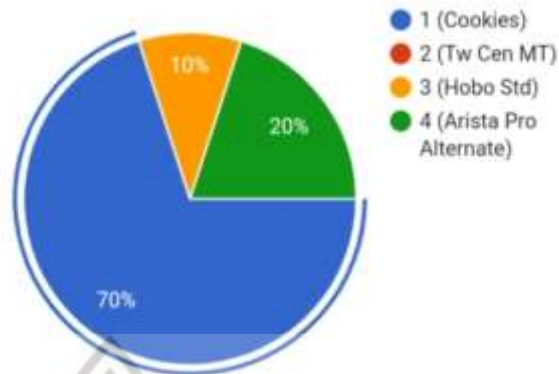
3. Buku Interaktif
Hobo Std

2. Buku Interaktif
Tw Cen MT

4. Buku Interaktif
Arista Pro Alternate

3.12.7.2 Tipografi Judul terpilih

Pemerolehan data responden menunjukkan bahwa font yang terpilih sebagai Judul adalah Cookies dengan jumlah pemilih 70% responden



Gambar28 Alternatif Gaya Tipografi Judul

3.12.8 Tipografi untuk Deskripsi

Bagian deskripsi pada data fauna dan laman informasi lainnya memerlukan font tipografi yang dapat berperan baik dalam tingkat keterbacaan dan keterdeteksian oleh pengguna.

3.12.8.1 Alternatif Tipografi untuk Deskripsi

Diberikan empat alternatif pilihan jenis font untuk dijadikan tipografi paa bagian deskripsi, terdapat font, *Mv Boli*, *Quicksand*, *Comic Sans MS* dan *Century Gothic* sebagai alternatif opsi responden.

1. *Buku Interaktif*
Mv Boli

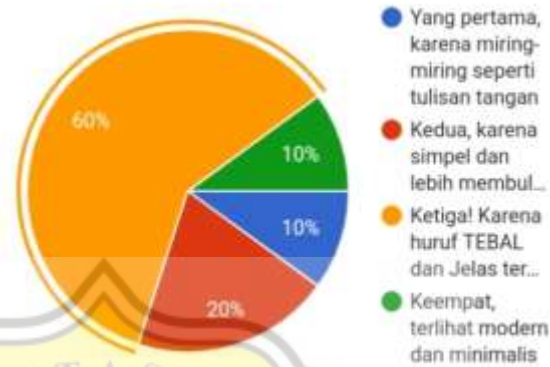
2. **Buku Interaktif**
Quicksand

3. **Buku Interaktif**
Comic Sans Ms

4. **Buku Interaktif**
Century Gothic

3.12.8.2 Tipografi Deskripsi terpilih

Font bernama *Comic Sans Ms* terpilih dengan jumlah persentase sebanyak 60% responden, dengan alasan huruf yang lebih tebal, mudah terdeteksi dan terbaca.



Gambar29 Pilihan Tipografi Deskripsi

3.12.9 Gaya Desain Terpilih

Melalui jawaban serta respon dari para khalayak sasaran, diperoleh beberapa pilihan yang akan dijadikan sebagai acuan gaya visual dari media yang akan dirancang yaitu Buku Digital Interaktif mengenai fauna untuk mengenalkan anak pada wilayah Kabupaten Penajam Paser Utara dan Kabupaten Kutai Kartanegara yang terletak di pulau Kalimantan Timur, yang kabarnya akan menjadi ibukota pemerintahan Indonesia di masa mendatang.

3.12.9.1 Visual Ilustrasi



Gambar Ilustrasi B



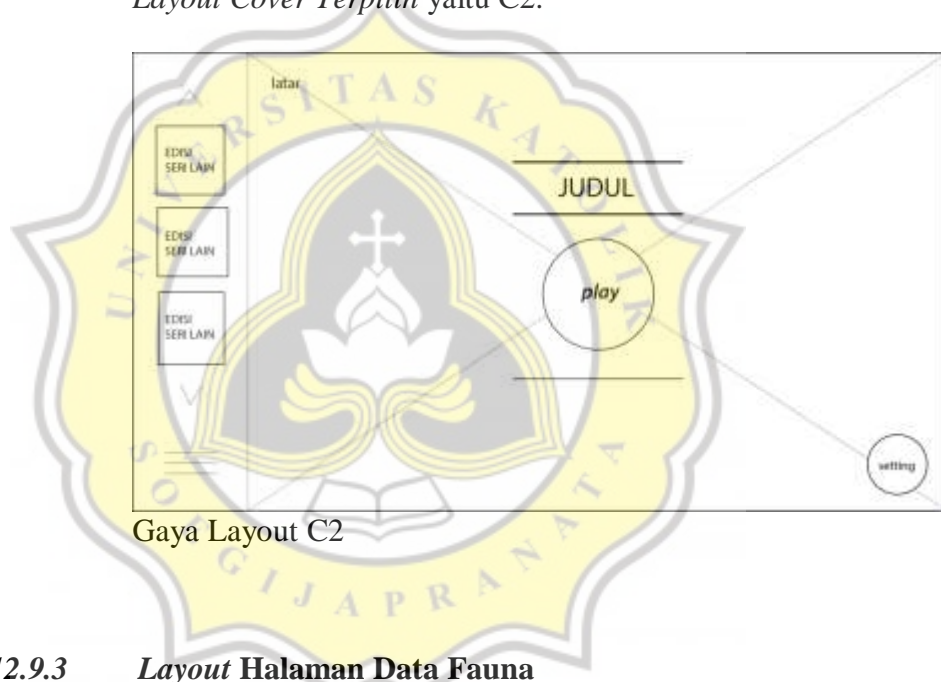
Gambar Ilustrasi C

Bentuk ilustrasi karakter diatas merupakan pilihan responden dalam menentukan gaya ilustrasi manakah yang lebih disukai mereka,

dapat dilihat pada Gambar Diagram 3.3 tentang Gaya Visual Ilustrasi Terpilih, sebab terpilihnya kedua gambar tersebut dikarenakan faktor pendekatan karakter yang menyerupai fauna asli, B terlihat lebih menghibur dengan pose dan gaya gambar kartunis, sedangkan C terlihat lebih realistis dibandingkan pilihan lainnya yang mana berarti target menyukai ilustrasi jenis kartun realistis sebagai gaya visual karakter pada media perancangan.

3.12.9.2 *Layout Cover*

Kemudian pada bagian tata letak tampilan halaman pembuka yaitu *Cover* buku digital interaktif tentang fauna, akan menggunakan acuan *layout* seperti gambar dibawah, mengikuti dari pilihan para target yang diperoleh, dapat dilihat pada Gambar Diagram 3.4 *Layout Cover Terpilih* yaitu C2.



Gaya Layout C2

3.12.9.3 *Layout Halaman Data Fauna*

Pengumpulan hasil responden menunjukkan bahwa layout halaman untuk Data Fauna yang diminati adalah layout A

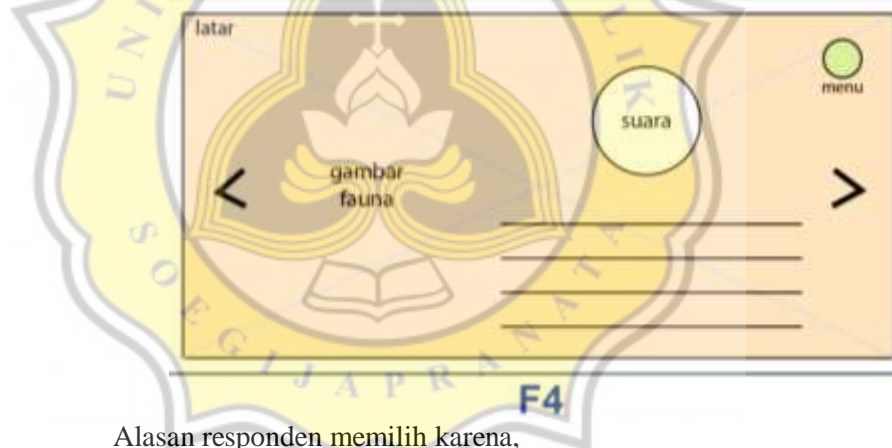
(*Gambar Diagram 3.5 Halaman Data Fauna Terpilih*) dengan faktor diantaranya seperti dimensi atau ukuran ilustrasi fauna yang lebih besar sehingga lebih jelas terlihat, kemudian font yang diperbesar dibagian jawaban utama, serta tampilan teks lebih fleksibel dengan arah yang tidak membosankan (dari kanan ke bagian tengah atas). Oleh sebab itu tata letak terpilih jatuh pada



Layout Aterpilih untuk Data Fauna (meliputi Nama, Karakteristik, Makanan, Populasi, Status Kelangkaan dan ilustrasi fauna)

3.12.9.4 **Layout Halaman Fakta Menarik (Funfact)**

Diperlihatkan padadata Gambar diagram 3.6 yaitu Layout Halaman Fakta Menarik yang memuat tentang tata letak terpilih yaitu F4 dengan suara pemilihan yang hampir sama dengan pilihan ketiga.



Alasan responden memilih karena,

- Penampilan visual fauna dan latar terlihat lebih luas
- Bagian informasi lebih singkat dan ringkas
- Serta tombol suara fauna yang jelas dan tombol menu yang tidak mengganggu area baca

3.12.9.5 **Tipografi Judul**

Tipografi yang akan dimunculkan sebagai tulisan pada judul perancangan buku digital interaktif untuk anak adalah tipe Sans Serif, dengan nama *Cookies*, yang dipilih responden (*Lihat Gambar Diagram 3.7 Alternatif Gaya Tipografi Judul*) sebagai font judul buku digital.

Memiliki kesan enerjik, menghibur dan tidak monoton, serta menguatkan pesan perancangan buku yang memiliki konsep ringkas nan ringan untuk dibaca oleh anak 7-10 tahun, sifat font yang mudah dibaca dan memiliki pendekatan karakter anak-anak sehingga bisa dipahami oleh anak saat membacanya.

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk
 Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
 Vv Xx Yy Zz
 0123456789-.,/?![]:;@#\$(%)^&*-=+**

**C : 0 Y : 0
 M : 0 K:100**

3.12.9.6 Tipografi Deskripsi

Faktor terpilihnya Comic Sans Ms sebagai font deskripsi pada media dipaparkan pada *Gambar Diagram 3.8 mengenai Pilihan Tipografi Deskripsi* dengan alasan terpilih oleh responden adalah keterbacaan serta keterdeteksian yang tinggi (*high legibility and readability*) sebagai font deskripsi.

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll
 Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Xx
 Yy Zz
 0123456789-.,/?![]:;@#\$(%)^&*-=+**

**C : 0 Y : 0
 M : 0 K:100**

3.12.9.7 Warna

Penentuan elemen grafis warna mengacu pada dua hal, yang pertama adalah studi eksisting pada “*Perancangan Buku Cerita Digital untuk Anak mengenai Etika Ucapan dalam Keseharian*” oleh Selviana Anggraini, 2017³⁹. Disampaikan mengenai warna yang erat kaitannya dengan anak usia enam hingga duabelas tahun adalah rona warna yang memiliki kontras dan intensitas tinggi dimana warna terlihat cerah.

Kedua, penggunaan warna cerah mewakili pesan dari sifat anak-anak yang penuh rasa penasaran dan enerjik, menggunakan pola warna *Colorful*⁴⁰. Untuk menyesuaikan daya tarik atau minat khalayak sasaran terhadap media informatif yang dihadirkan.



Gambar 30 Warna *Colorful* (*CreativeColorScheme*,2009)

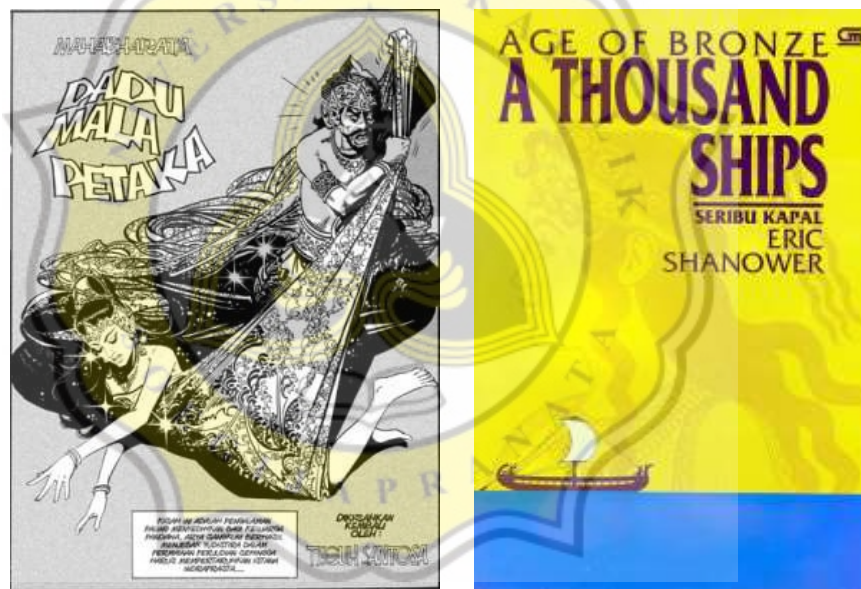
³⁹ Anggraini, 2017. *Perancangan Aplikasi Buku Cerita Anak Interaktif Mengenai Etika Terima Kasih, Tolong, Maaf, Dalam Kehidupan Sehari-Hari Untuk Anak Usia 7-8 Tahun*. Desain Produk Industri, ITS, Surabaya.

⁴⁰ Eiseman, 2006. *Color: Messages and Meanings, A Pantone – Color Resource*. Hand Books Press. hlm. 81

3.13 Elemen Visual Ragam Hias Ornamen

Pada perancangan berurusan masalah “Bagaimana merancang sebuah buku digital interaktif untuk mengenalkan anak pada fauna kedua kabupaten di Kalimantan Timur?” diperlukan pendekatan gaya visual berupa elemen visual ragam hias ornamen sebagai penguat pesan pengenalan anak terhadap Kalimantan Timur khususnya Kabupaten Penajam Paser Utara dan Kutai Kartanegara.

Dengan menggunakan pendekatan visual seperti ornamen tertera pada karya Teguh Santosa yaitu Mahabharata, dan visual pada Seribu Kapal oleh Eric Shanower, perancangan media pengenalan wilayah akan lebih kuat kesan yang ingin disampaikan kepada khalayak sasaran. Melalui visual ornamental yang ada, audiens dapat mengetahui wilayah atau asal daerah yang sedang ditampilkan pada gambar, dengan ragam hias daerah terkandung pada karya.



Gambar 31 Ragam Hias ornamen pada visual poster Mahabharata
Gambar 32 Ragam Hias ornamen pada visual poster Seribu Kapal

Oleh sebab itu, pada perancangan buku digital interaktif untuk anak mengenal fauna di daerah lokasi calon ibukota Indonesia yang baru yaitu Kalimantan Timur, ditampilkan visual dari motif ragam hias ornamen khas adat Dayak sebagai pesan penguat wilayah dalam pengenalan fauna, akan disampaikan seperti visual poster Seribu Kapal (*Lihat Gambar 17 Ornamen pada poster Seribu Kapal*) tidak terlihat dominan ataupun menonjol tetapi keberadaan visual sebagai pengenalan dan penguat pesan dalam media interaktif.

BERUANG MADU

4



Sumber gambar: hitekno.com



BEKANTAN

5



Sumber gambar: indonesia.go.id



OWA

6



Sumber gambar: KeponKupi

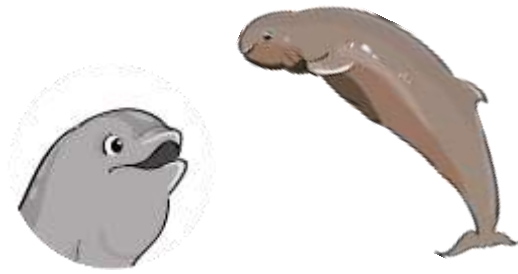


PESUT MAHAKAM

7

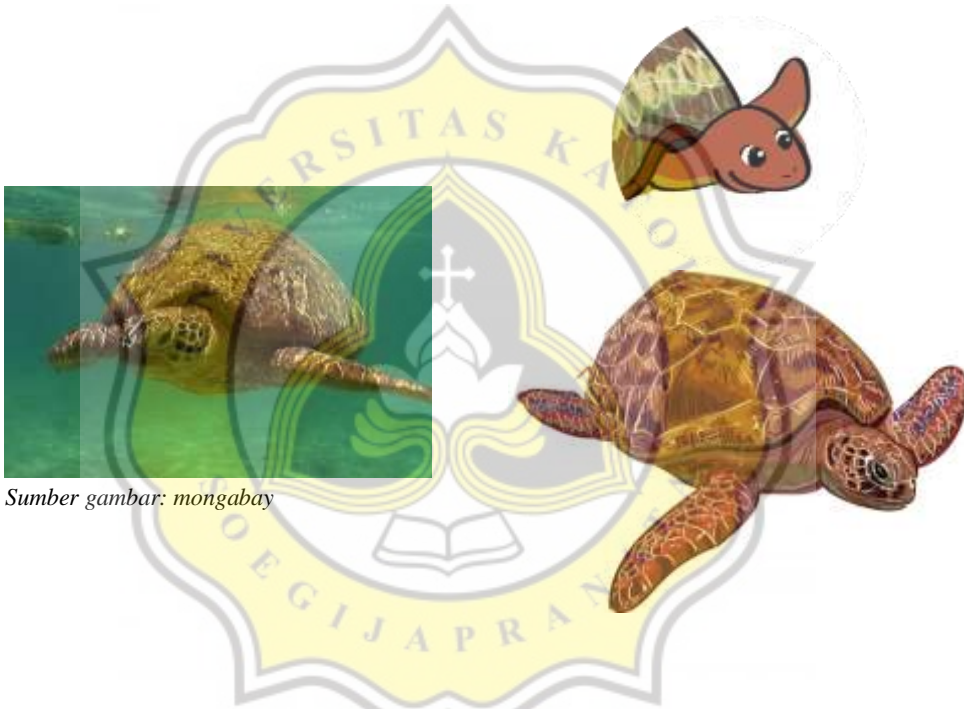


Sumber gambar: idntimes



8

PENYU



Sumber gambar: mongabay

Tabel 21 Penokohan Delapan Fauna

3.14 Storyline

Informasi Fauna yang disampaikan untuk anak akan dimuat dalam dua halaman informasi interaktif yang memuat karakteristik, ilustrasi kartun modern serta keterangan ringkas dihalaman pertama. Lalu, suara dari fauna beserta ilustrasi semi-realis dihalaman kedua. Keterangan pada halaman pertama setiap fauna mencakup ;

- Karakteristik bentuk hewan (Warna, bulu, rambut, tangan, kaki)
- Makanan favorit
- Usia bertahan hidup

- Populasi saat ini
- Status Kelangkaan Fauna
- *FUNFACT* (Fakta Menarik tentang Fauna dalam 1 kalimat)

Data lebih lengkap tentang *storyline* tercakup pada Tabel 3.14 Pemaparan Data Fauna. Berikut pemaparan masing-masing fauna yang akan dikenalkan pada perancangan ini;

No.	Halaman	Keterangan
1.	Pembuka (<i>Loading</i>)	Tampilan ilustratif dari sistem yang ‘sedang memuat’ konten
2.	Beranda (<i>Cover</i>)	Terdapat tiga tombol, yaitu Main, Pengaturan dan <i>Credits</i>
3.	Isi 1	Pemilihan karakter 4 fauna (Orangutan, Owa, Penyu dan Bekantan)
4.	Isi 2	Pemilihan karakter 4 fauna (Rangkong, Pesut, Beruang dan Badak)
5.	Halaman Fauna sesi 1	Berisi Ilustrasi kartun dari fauna, Karakteristik fauna, Makanan kesukaan, Usia bertahan hidup, Populasi, Status Kelangkaan Fauna menurut <i>Redlist</i> dari IUCN (<i>Interational Union Conservation Nature and Resource</i>), serta foto asli fauna di habitatnya.
6.	Halaman Fauna sesi 2	Memuat Fakta singkat tentang Fauna, ilustrasi, serta audio.
7.	Halaman Fauna sesi 3	Foto asli Fauna di habitatnya.
8.	Pengaturan	Penyetelan volume musik, efek suara dan fitur <i>share</i> untuk dibagikan ke publik melalui media sosial tertera.
9.	<i>Credits</i>	Tentang penulis sebagai perancang buku interaktif

Tabel 22 Deskripsi Storyline

3.15 Storyboard

Pembuatan storyboard pada bab ini merupakan sketsa awal tampilan yang menjadi alternatif pilihan untuk diasistensikan dan didiskusikan lebih lanjut. Hingga terfinalisasi pada Bab 4 dalam menunjukkan storyboard yang telah terpilih sebagai cover atau tampilan media terancang. Sehingga pada Tampilan awal atau gambaran visual yang akan dirancang adalah sebagai berikut,



Gambar 33 Sketsa Storyboard Alternatif 1



Gambar 34 Sketsa Storyboard Alternatif 2

Sketsa tampilan beranda untuk Buku Interaktif digital yang diilustrasikan atas data terperoleh dengan khalayak sasaran (*Lihat Gambar grafik 9 Alternatif Layout Cover Terpilih*)

3.16 Strategi Penyampaian Output Media

Pada tahapan pengenalan media ke khalayak sasaran, media akan terlebih dahulu diuji coba bersama paa target yaitu anak usia 7-10 tahun dilapangan yang memiliki gawai untuk dimainkan. Tahapan ini dilengkapi dengan pendampingan serta promosi *mouth-to-mouth* untuk meningkatkan daya penyampaian media sampai ke tangan target secara lebih meluas. Kemudian akan diberikan juga buah tangan (*souvenir/ merchandise*) kepada target tertuju untuk ikut mengetahui serta

mengenal fauna yang ada di Kalimantan Timur (Kabupaten Penajam Paser Utara dan Kabupaten Kutai Kartanegara) melalui pembelajaran dari Buku Digital Interaktif dalam format media *ebook*.

Output media akan berupa dalam bentuk aplikasi di *smartphone*, dengan spesifikasi seperti, *Operating System Software* minimal: *Android Marshmallow* (Android 6.0) *High Definition Screen* (HD), yang dapat memberikan kualitas visual yang maksimal untuk pengguna dalam menikmati informasi interaktif media. Kemudian adapula terkait dengan klasifikasi Layar *landscape*, dengan dimensi luas layar sebesar 5 inch ,serta Resolusi layar, 1280x720 pixel yang telah menjadi *minimum pixel* di era pasaran gawai pintar saat ini. Serta skala Perbandingan layar 16:9, yang mengakomodasi media interaktif teroperasikan dengan optimal dan mampu memenuhi kebutuhan calon penggunanya.

3.17 Strategi Budgeting

Dalam merancang dan menghasilkan sebuah buku interaktif berbasis digital, terdapat perincian biaya produksi, dimulai dari awal pemeroleh data riset, hingga proses produksi desain media. Akan diklasifikasikan harga produksi pengerjaan media dalam perancangan sebagai berikut.

(000)

No.	Keterangan	Jumlah	Total Biaya (Rp)
1.	Riset data	4 bulan	700
2.	Konsep Desain, Media	3 bulan	800
3.	Pembuatan Konten Media	2 bulan	1.000
4.	Perancangan Desain	3 bulan	2.000
5.	Uji Coba	1 bulan	1.500
6.	Revisi desain dan media		800
7.	Biaya Operasional		500
TOTAL			7.300

Tabel 23 Strategi Budgeting

Jika profit/laba sejumlah 30% dari biaya total makaberikut hargatotal;

= Biaya total + laba

= Rp 7.300.000 + (30% x 7.300.000)

= Rp 7.300.000 + 2.190.000

= Rp 9.490.000,-

*) Maka total budgeting dari perancangan desain sebanyak 9.490.000 rupiah.