

BAB III

3.1 Analisis Data

Buku Interaktif (Fisik)

Strength:

- Mengasah daya imajinasi anak.
- Melatih fokus dan konsentrasi.
- Memberi pengalaman kepada anak melalui media interaktif dalam buku.
- Aman untuk kesehatan mata.
- Bisa belajar ketoprak sekaligus Bahasa Inggris karena bahasa dalam buku bilingual
- Bisa diakses, diraih, dan dibaca di mana pun dan kapan pun tanpa sinyal, kuota internet, atau hal-hal lainnya.

Weakness:

- Tidak praktis saat dibawa-bawa jika ukuran terlalu besar dan berat.
- Harga lebih mahal.

Opportunity:

- Apabila sudah jadi, buku bisa dimasukkan ke dalam sekolah-sekolah dan diletakkan di perpustakaan sehingga murid-murid bisa meminjam.
- Masih sedikit buku yang mengangkat tema seni ketoprak untuk anak, jadi peluang menyebar luas lebih besar

Threats

- Kalah praktis dengan e-book atau video dan media digital lainnya.
- Tidak semua anak menyukai buku.

Mempertimbangkan hal-hal tersebut, maka perancangan buku interaktif ini akan dibuat menarik dengan permainan di dalamnya dan ukurannya akan disesuaikan dengan ukuran yang tepat untuk anak-anak agar mudah dibawa-bawa.

3.2 Sasaran

Target market yang dituju adalah anak-anak dan target audience atau secondary target adalah orang tua atau kakak dari anak-anak. Dengan data sebagai berikut:

Target market

Target utama dari perancangan ini adalah anak-anak yang bersekolah pada sekolah dasar dan berusia 7-12 tahun.

Psikografis:

- Anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang besar
- Masih suka bermain
- Lebih mudah belajar dengan menggunakan visual daripada hanya teks

Demografis:

- Berusia 7-12 tahun
- Anak laki-laki maupun perempuan
- Berada di bawah asuhan orang tua ses A dan ses B

Geografis:

- Tinggal di Jawa Tengah, terutama di kota

Target Audiens/Target Sekunder

- Target sekunder ini meliputi orang tua, atau anggota keluarga lainnya yang mempunyai anak kecil atau keponakan yang masih bersekolah di sekolah dasar.
- Target sekunder ini dipilih karena target utama yang merupakan anak-anak masih berada di bawah asuhan dan pengawasan orang tua atau keluarga. Oleh karena itu, anak-anak tersebut sangat tergantung kepada orang tua dalam kehidupan mereka sehari-hari termasuk untuk membeli kebutuhan dan mainan.

Psikografis:

- Orang tua atau anggota keluarga yang peduli dengan pendidikan moral dari anak/saudaranya yang masih bersekolah di sekolah dasar.
- Ingin anaknya mempunyai nilai sikap dan perilaku yang baik.
- Punya keinginan untuk mempersiapkan anaknya dengan karakter yang baik selama menjalani hidup ke depan.
- Memikirkan dan merancang kegiatan-kegiatan yang berguna bagi anak.
- Senang membelikan barang edukatif terutama barang interaktif edukatif bagi anak untuk dijadikan aktivitas rumah.
- Membiasakan anak-anak berkarakter baik mulai dari kebiasaan sehari-hari di rumah.

Demografis:

- Orang tua atau keluarga yang mempunyai anak/saudara berumur 7-12 tahun.
- Berjenis kelamin pria dan wanita.
- Memiliki penghasilan ses A dan ses B.

Geografis:

- Tinggal di Jawa Tengah, terutama di kota.

3.3 Strategi Komunikasi

Studi Kreatif

- **Kenapa perancangan buku interaktif ini dibuat?**

Anak-anak jaman sekarang terutama anak SD berusia 7-12 tahun kurang mengetahui budaya tradisional. Budaya tradisional bisa punah jika tidak diketahui oleh masyarakat sekarang ini dan rawan dicuri oleh bangsa dan negara lain. Karenanya, dibuatlah sebuah buku interaktif yang mengenalkan kesenian ketoprak dan memberikan pemahaman tentang ketoprak melalui cara yang menyenangkan.

Apa buku interaktif yang akan dibuat dalam perancangan ini?

Buku interaktif yang akan dirancang adalah buku pop up yang kemudian bisa dimainkan. Buku pop up memiliki daya tarik tersendiri bagi anak-anak karena ada gambar yang muncul atau gambar yang harus dibuka agar mereka mendapat informasi lebih lanjut. Aktivitas yang terkesan sederhana itu membuat motorik anak bekerja dan mendukung proses pembelajaran dan proses pemahaman. Imajinasi anak juga menjadi lebih terlatih apabila mereka membaca buku terutama buku ilustrasi/interaktif.

- Bagaimana buku interaktif dapat menjadi solusi terhadap permasalahan yang ada?

Buku adalah media yang sangat efektif untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat. Namun anak-anak juga akan merasa bosan apabila buku hanya berisi teks bacaan. Dengan pembuatan buku interaktif ini, anak-anak akan lebih tertarik mengetahui informasi apa yang ada di dalamnya, apa saja aktivitas yang ada dan apa saja kegiatan yang bisa dilakukan saat membaca buku tersebut. Agar pemahaman tersampaikan dengan lebih optimal, maka pada bagian akhir buku, anak-anak diajak untuk bermain ketoprak dan memahami pentas seni ketoprak melalui peraga yang telah disediakan.

Tema Perancangan

Buku interaktif ini akan dibuat menjadi buku pop-up di mana ada gambar-gambar yang bermunculan, bisa dibuka, dan bisa bermain dengan alat peraga. Dengan judul utama “Do You Know Ketoprak?” lalu dilanjutkan dengan terjemahan Bahasa Indonesianya “Apakah Kamu Tahu Ketoprak?”

Judul sengaja dibuat menjadi kalimat tanya agar menarik perhatian anak untuk berpikir, ada apa dengan ketoprak dan apa itu ketoprak dalam kesenian. Ada dua bahasa dalam judul, yaitu Bahasa Inggris dan Indonesia, karena buku ini adalah buku bilingual. Desain buku adalah sebagai berikut.

Sampul buku

Sampul buku depan belakang akan dibuat menjadi hard cover. Hard cover menjadi bisa melindungi buku lebih kuat daripada soft cover. Hard cover juga membuat buku lebih awet dan tidak mudah rusak.

Layout

Layout buku menggunakan struktur *grid compound* atau *modular grids*. Pemilihan grid ini lebih menarik dan dinamis untuk dibaca anak-anak. Kemudian, buku akan dibuka secara vertikal dan tidak secara horizontal.



Gambar 3.3.1

Buku yang dibuka secara horizontal.

Beberapa contoh grid buku dari grid compound dan modular grids.



Gambar 3.3.2

Sumber: <https://www.npr.org/2014/07/30/336396785/pop-up-books-make-environmental-science-easy-peasy-for-kids>



Gambar 3.3.3

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/172755335692663436/>



Gambar 3.3.4

Sumber: <https://www.buzzfeed.com/hbraga/pop-up-books-adults-wont-want-to-share>



Gambar 3.3.5

Sumber: <https://weburbanist.com/2011/08/08/pop-up-punch-15-3-d-books-adults-will-love/>



Gambar 3.3.6

Sumber: <http://www.letstalkpicturebooks.com/2021/03/favorite-pop-up-books.html>

Tipografi

Font yang akan digunakan adalah sans serif. Font ini bentuknya sederhana dan mudah dibaca oleh anak-anak.

Font yang akan digunakan adalah Straight & Narrow.

Straight & Narrow

Gambar 3.3.7

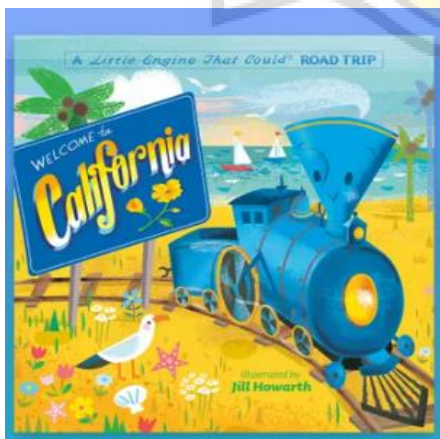
A 0065	B 0066	C 0067	D 0068	E 0069	F 0070	G 0071	H 0072	I 0073	J 0074	K 0075	L 0076	M 0077	N 0078
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
O 0079	P 0080	Q 0081	R 0082	S 0083	T 0084	U 0085	V 0086	W 0087	X 0088	Y 0089	Z 0090		
O	I	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z		

a 0097	b 0098	c 0099	d 0100	e 0101	f 0102	g 0103	h 0104	i 0105	j 0106	k 0107	l 0108	m 0109	n 0110	o 0111	p 0112	q 0113
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q
r 0114	s 0115	t 0116	u 0117	v 0118	w 0119	x 0120	y 0121	z 0122								
r	s	t	u	v	w	x	y	z								
0 0048	1 0049	2 0050	3 0051	4 0052	5 0053	6 0054	7 0055	8 0056	9 0057							
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9							

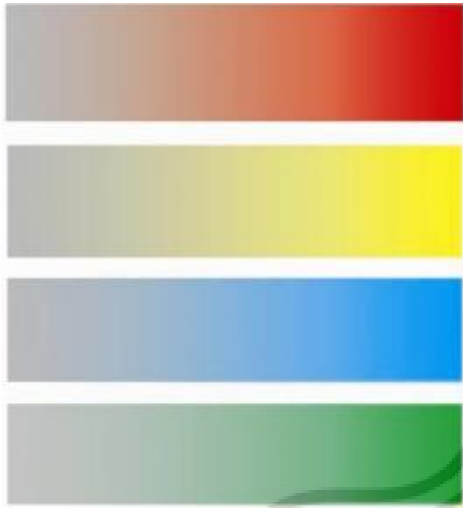
Gambar 3.3.8

Warna

Warna yang digunakan adalah warna-warna cerah dengan intensitas cahaya yang cukup tinggi.



Gambar 3.3.9



Gambar 3.3.10

Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan adalah kartun. Menyampaikan informasi dengan kartun lebih efektif karena bentuk gambarnya sederhana, lucu, dan menarik perhatian anak.



Gambar 3.3.11



Gambar 3.3.12



Gambar 3.3.13

Dimensi buku

Buku dibuat dengan ukuran 18 cm x 22 cm. Hal ini dikarenakan panjang bahu rata-rata anak sebesar 34,2 cm dan buku sebaiknya tidak melebihi panjang bahu rata-rata.

Isi buku

Buku akan terdiri dari 20 halaman. Isinya adalah sebagai berikut.

1. Definisi ketoprak (Halaman 1-2)
2. Perbandingan antara ketoprak, ludruk, dan srimulat (Halaman 3-4)
3. Penokohan (Halaman 5-6)
4. Baju/busana (Halaman 7-8)
5. Unsur pendukung ketoprak (Halaman 9-10)
6. Setting waktu dan tempat (Halaman 11-12)
7. Cerita (Halaman 13-16)
8. Permainan dari cerita pada halaman sebelumnya (Halaman 17-18)
9. Pesan moral (Halaman 19-20)

Untuk cerita yang akan diangkat adalah cerita sejarah yang mengisahkan Ratu Shima. Ratu Shima adalah seorang ratu yang berasal dari perairan utara Jawa di mana ratu ini bertindak adil dan tegas terhadap rakyatnya sehingga ia disegani oleh rakyat. Kisah yang diangkat adalah kisah saat anak dari Ratu Shima ini berbuat salah, sang anak jujur kepada ibunya bahwa ia tidak sengaja melakukan kesalahan, dan ratu yang adil ini tetap menghukum anaknya karena kesalahan tersebut. Dari cerita ini, anak-anak diharapkan untuk bisa belajar tentang keadilan dan kejujuran.

3.4 Strategi Media

Strategi media yang akan digunakan agar buku dapat sampai ke target adalah dengan melakukan promosi melalui sosial media dan memberi bonus-bonus seperti merchandise atau acara giveaway di sosial media untuk menarik perhatian target.

Mengingat target primer yang adalah anak-anak dan target sekunder adalah orang tua atau keluarga, maka dapat dilakukan promosi di media sosial.

Mulai dari mempromosikan dan membuat iklan buku lewat story dan post di media sosial satu bulan sebelum buku release. Hal pertama yang dilakukan adalah menyebarkan buku ini ke media sosial. Anak-anak dan orang dewasa sekarang ini tidak lepas dari gadget dan

media sosial. Sehingga bukan menjadi hal yang sulit untuk menawarkan buku ini kepada mereka melalui media sosial. Dan waktu satu bulan dipilih agar bisa membangun hype untuk target terlebih dahulu.

Promo yang ditampilkan termasuk tanggal buku release dan mulai beredar, juga sedikit *sneak peek* dari isi buku agar target kurang lebih tahu apa yang akan dibahas dalam buku tersebut.

Kemudian melakukan acara giveaway pada sosial media. Giveaway dilakukan untuk membuat target tertarik dan penasaran dengan buku interaktif ini, juga sebagai cara untuk mengenalkan produk baru.

3.5 Anggaran

Promosi di Media Sosial	: Rp2.500.000
Biaya cetak buku	: Rp150.000/buku
Biaya cetak merchandise	:
Totebag	: Rp65.000/pcs
Pin	: Rp10.000/pcs
Sticker	: Rp10.000/pcs