

Perancangan Dan Promosi Buku Kumpulan Cerita Fabel Indonesia Untuk Anak-Anak

¹ *Nofia Kartika, Bandung 40164*

E-mail : mintgreen_11@yahoo.com

² *Dita Saraswati, M. Ds, Bandung 40164*

E-mail : Universitas Kristen Maranatha@yahoo.co.id

³ *Jessica Yonatia, M. Ds, Bandung 40164*

E-mail : Universitas Kristen Maranatha@yahoo.co.id

Abstrak

Saat ini, anak Indonesia lebih menyukai cerita dongeng binatang luar negeri daripada cerita dongeng binatang dalam negeri sehingga karakter binatang Indonesia kurang dikenal dan diminati. Perlunya mempromosikan kembali cerita binatang asli Indonesia agar cerita fabel Indonesia semakin populer serta mengenalkan kembali kekayaan alam yang dimiliki oleh bangsa Indonesia pada khalayak sasaran. Kurangnya minat anak-anak terhadap cerita fabel dengan tokoh fauna Indonesia serta sedikitnya media yang mempromosikan fauna Indonesia melalui cerita fabel menjadi latar belakang disusunnya Buku kumpulan Cerita Fabel Indonesia untuk anak-anak. Dalam pembuatan buku ilustrasi fabel ini menggunakan metode analisa SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, and Threat), kuesioner dan wawancara terbuka terhadap narasumber sebagai informasi pendukung dalam proses desain buku. Setelah melalui proses penelitian, penulis merasa perlu membuat buku cerita fabel. Desain dibuat dengan menggunakan ilustrasi yang sesuai dengan minat dan kesukaan anak. Buku ini menyajikan fabel dengan tokoh fauna Indonesia serta informasi mengenai pengenalan fauna Indonesia yang terdapat dalam cerita melalui media infografik yang menarik, edukatif dan interaktif, dimana diharapkan dapat memotivasi anak untuk menyukai cerita fabel Indonesia dan mengenal ragam fauna Indonesia.

Kata kunci: desain buku, fabel, perancangan, promosi

Perancangan Dan Promosi Buku Kumpulan Cerita Fabel Indonesia Untuk Anak-Anak

¹ Nofia Kartika, Bandung 40164

E-mail : mintgreen_11@yahoo.com

² Dita Saraswati, M. Ds, Bandung 40164

E-mail : Universitas Kristen Maranatha@yahoo.co.id

³ Jessica Yonatia, M. Ds, Bandung 40164

E-mail : Universitas Kristen Maranatha@yahoo.co.id

Abstract

Currently, Indonesian children prefer reading foreign animal's fairy tales to local animal's fairy tales so Indonesian animal's character in fables are less known and less desirable to be read by children. In my opinion, Indonesian fables need to be promoted immensely either locally or abroad so that Indonesian fables are increasingly known not only by children but also society. Lack of interest to the Indonesian fauna characters and less of Indonesian media promote throughout local fables will be the main idea of making Indonesian fables storybook for children. There are some methods, which will be used in the making of this fable illustration such as SWOT analysis method, questioner and an open interview with some professionals as supporting information in its design. The author feels necessary to arrange and make storybook of fables after author studying and analyzing some information that author has collected. The design of this fable is made by creating some illustration that appropriate to children. This fable presents Indonesian fauna's characters and it introduces the variety of Indonesian fauna. By using info-graphics media, this fable also gives an interesting and well educative story, which is expected to motivate children to love Indonesian fables and to know more and more the variety of Indonesian fauna.

Kata kunci: desain buku, fabel, perancangan, promosi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTAK	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan	4
1.3 Fokus Penelitian	4
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	5
1.6 Skema Perancangan	6
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 <i>Book Design</i>	8
2.2 <i>Layout</i>	9
2.3 Tipografi	11
2.4 Ilustrasi	13
2.5 Warna	14

2.6 Promosi.....	16
2.6.1 Definisi Promosi	16
2.6.2 Tujuan Promosi	16
2.6.3 Bauran Promosi	17
2.7 Tahap Perkembangan Pada Masa Kanak-Kanak Awal	18
2.8 Pengertian Buku Cerita bergambar	19
2.9 Jenis Buku Cerita Bergambar Anak	20
2.10 Pengertian Fabel	22
2.11 Penanaman Nilai Budi Pekerti Untuk Anak	23
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	24
3.1 Data	24
3.1.1 Dinas Pendidikan	24
3.1.2 Erlangga For Kids	26
3.1.3 Data Proyek Sejenis	27
3.1.4 Data Cerita Fabel yang Berkaitan	30
3.1.4.1 Cerita Fabel Seruling Ajaib	30
3.1.4.2 Cerita Fabel Kasuari dan Dara Mahkota	32
3.1.4.3 Cerita Fabel Tupai Dan Ikan Gabus	34
3.2 Analisis	35
3.2.1 Hasil wawancara	35
3.2.2 Hasil Kuesioner	36

3.2.3 Hasil Analisis <i>Segmentasi, Targeting, Positioning</i> Buku Kumpulan Cerita Fabel Indonesia Untuk Anak-Anak	39
3.2.4 Hasil Analisis <i>Strength, Weakness, Opportunity, Threats</i> Buku Kumpulan Cerita Fabel Indonesia Untuk Anak-Anak	40
BAB IV PEMECAHAN MASALAH	41
4.1 Konsep Komunikasi	41
4.2 Konsep Kreatif	42
4.3 Konsep Visual	43
4.4 Konsep Media	47
4.5 Hasil Karya	53
4.6 Media Promosi	64
4.6.1 Media Cetak	64
4.6.2 <i>Gimmick</i>	70
4.6.3 Media Eksibisi	79
4.7 Rencana Pemakaian Media.....	79
4.7 <i>Budgeting/ Rincian Biaya</i>	80

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....85

5.2 Saran.....86

DAFTAR PUSTAKA

DATA PENULIS

UCAPAN TERIMA KASIH

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1.....	80
Tabel 4.2.....	81
Tabel 4.3.....	82
Tabel 4.4.....	83
Tabel 4.5.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema perancangan	6
Gambar 2.1 <i>Board books</i>	20
Gambar 2.2 <i>Baby Pop Up Books</i>	20
Gambar 3.1 Logo Dinas Pendidikan	24
Gambar 3.2 Logo Erlangga for Kids.....	26
Gambar 3.3 Buku “Petualangan si Kancil”	27
Gambar 3.4 Isi Buku “Petualangan si Kancil”	27
Gambar 3.5 Buku “Kumpulan Dongeng Binatang”	28
Gambar 3.6 Isi Buku “Kumpulan Dongeng Binatang”	29
Gambar 4.1 Tipografi Appleberry	43
Gambar 4.2 Tipografi Akbar	44
Gambar 4.3 Tipografi Stanberry	44
Gambar 4.4 Desain <i>Template Packaging</i>	48
Gambar 4.5 Desain <i>packaging</i>	49
Gambar 4.6 Sketsa karakter kancil dan pembandingnya	50
Gambar 4.7 Sketsa karakter harimau dan pembandingnya	50
Gambar 4.8 Sketsa karakter kasuari dan pembandingnya	50
Gambar 4.9 Sketsa karakter burung dara mahkota dan pembandingnya	51

Gambar 4.10 Sketsa karakter tupai kecil dan pembandingnya	51
Gambar 4.11 Sketsa karakter ikan gabus dan pembandingnya.....	51
Gambar 4.12 Final karakter.....	52
Gambar 4.1 Desain sampul buku.....	53
Gambar 4.14 <i>Title Page</i> buku kumpulan cerita fabel “Kisah Dari Negeri Tropis”	55
Gambar 4.15 <i>Edition Notice</i> buku kumpulan cerita fabel “Kisah Dari Negeri Tropis” ...	55
Gambar 4.16 <i>Table of Content</i> buku kumpulan cerita fabel “Kisah Dari Negeri Tropis	56
Gambar 4.17 Halaman 4 dan 5.....	56
Gambar 4.18 Halaman 6 dan 7.....	57
Gambar 4.19 Halaman 8 dan 9.....	57
Gambar 4.20 Halaman 10 dan 11.....	58
Gambar 4.21 Halaman 12 (<i>Pop up</i>) dan 13	58
Gambar 4.22 Halaman 14 dan 15.....	59
Gambar 4.23 Halaman 16 dan 17.....	59
Gambar 4.24 Halaman 18 dan 19.....	60
Gambar 4.25 Halaman 20 dan 21.....	60
Gambar 4.26 Halaman 22 (<i>Pop up</i>) dan 23	61
Gambar 4.27 Halaman 24 dan 25.....	61
Gambar 4.28 Halaman 26 dan 27.....	62
Gambar 4.29 Halaman 28 dan 29.....	62

Gambar 4.30 Halaman 30 dan 31.....	63
Gambar 4.31 Halaman 32 (<i>Pop up</i>) dan 33	63
Gambar 4.32 Halaman 34 dan 35 (<i>Sticker</i>)	64
Gambar 4.33 Poster acara peluncuran buku	65
Gambar 4.34 <i>Flyer</i> acara peluncuran buku	66
Gambar 4.35 web banner acara peluncuran buku.....	67
Gambar 4.36 <i>X-banner</i> acara peluncuran buku.....	68
Gambar 4.37 Umbul-umbul acara peluncuran buku.....	69
Gambar 4.38 Pensil	70
Gambar 4.39 Penghapus	71
Gambar 4.40 Tempat Pensil.....	72
Gambar 4.41 <i>Sticker</i>	73
Gambar 4.42 Pembatas buku berseri	74
Gambar 4.43 Pin	74
Gambar 4.44 <i>Paper bag</i>	75
Gambar 4.45 Piagam	76
Gambar 4.46 Meja Gambar	76
Gambar 4.47 Buku Gambar	77
Gambar 4.48 T-shirt	78

Gambar 4.49 *Nametag*78

Gambar 4.50 *Timeline event*.....79