

**PERANCANGAN
BUKU PANDUAN BERGAMBAR
“MERAWAT KUCING UNTUK ANAK-ANAK”**

TUGAS AKHIR KARYA DISAIN



**Diajukan oleh :
Sekar Datri Mustikaningtyas**

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2012**

**PERANCANGAN
BUKU PANDUAN BERGAMBAR
“MERAJAT KUCING UNTUK ANAK-ANAK”**

TUGAS AKHIR KARYA DISAIN



UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
IRY.	3970/H/S/2012	
KLAS		
TERIMA	10-8-2012	KTD. SL



**Diajukan oleh :
Sekar Datri Mustikaningtyas**



**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2012**

**PERANCANGAN
BUKU PANDUAN BERGAMBAR
“MERAJAT KUCING UNTUK ANAK-ANAK”**

TUGAS AKHIR KARYA DISAIN



Diajukan oleh :

Nama: Sekar Datri Mustikaningtyas

NIM: 071 1581 024

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2012**

Tugas Akhir Karya Disain berjudul:

PERANCANGAN BUKU PANDUAN BERGAMBAR “MERAWAT KUCING UNTUK ANAK-ANAK” diajukan oleh Sekar Datri Mustikaningtyas, NIM 071 1581 024, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 Juli 2012 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Drs. Baskoro Suryo B, M.Sn
NIP. 19659522 199203 1 003

Pembimbing II/ Anggota



Drs. Asnar Zacky
NIP. 1957 198503 1 003

Cognate/ Anggota



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn
NIP. 19650209 199512 1 001

Kaprodi DKV/ Anggota



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn
NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Disain/ Ketua/
Anggota



Drs. Lasiman, M.Sn
NIP. 19570513 198803 1 001



Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002

PERSEMBAHAN



Perancangan Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk:

yang terkasih kedua orang tuaku, *Bpk. Dinar Murdoko & Ibu. Tri Lukitowati*,
yang tercinta *Ananda Dewasa Putra*,
dan yang tersayang kucingku *Nanas Markonyet* .

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur senantiasa kita panjatkan kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan berkah-Nya maka perjalanan panjang selama dua semester ini telah selesai.

Ide Tugas Akhir Karya Desain berupa buku panduan bergambar “Merawat Kucing” untuk anak-anak ini berawal dari keinginan penulis, sebagai penyayang binatang khususnya kucing sebagai binatang peliharaan. Penulis ingin memberikan yang terbaik bagi kucing sesuai dengan kemampuannya. Bagi penulis dan para pecinta binatang, kucing khususnya, kucing adalah makhluk mungil yang mampu memberikan rasa nyaman dan tenang bagi sang pemilik maupun orang-orang disekitarnya. Perasaan terhadap kucing tersebut disebut sebagai “perasaan yang tak bernama” oleh sebagian pecinta kucing, karna memang sulit untuk mengidentifikasi perasaan seperti apa yang kita rasakan pada keberadaan si kucing. Serta pengalaman pribadi penulis pada masa kanak-kanak, yang tidak merawat kucingnya dengan baik, hanya ingin terus bermain bersama si kucing, dan ini merepotkan orang tua penulis pada masa itu. Kemudian seiring dengan bertambahnya usia penulis, penulis banyak menemui kasus kucing yang tidak terawat dengan baik, bahkan bagi sebagian anak-anak melakukan tindakan yang salah dalam merawat kucing. Sehingga terjadi hal yang merugikan, baik bagi anak-anak, orang tua anak, maupun bagi si kucing. Hal tersebut mendorong penulis untuk menyusun buku panduan ini.

Buku panduan ini berisi tentang cara-cara merawat kucing dengan baik, ditampilkan dengan ilustrasi menarik dan dilengkapi *pop up*. Buku panduan ini ditujukan bagi anak-anak usia 7-12 tahun, layak dibaca oleh anak-anak yang memelihara kucing, demi mengurangi terjadinya hal yang merugikan bagi anak-anak, orang tua anak, maupun bagi si kucing.

Materi buku ini penulis dapatkan dari pengalaman sehari-hari selama merawat kucing sejak masih kanak-kanak, disertai berbagai referensi dari buku-buku perawatan kucing, *share* forum, internet, serta sumber-sumber terpercaya

lainnya. Diharapkan buku panduan ini dapat membantu orang tua dalam mengajarkan anak-anak untuk merawat kucing peliharaannya dan dapat mengurangi resiko terjadinya hal yang merugikan bagi anak-anak, orang tua anak, maupun bagi si kucing. Seperti kucing cidera akibat perawatan yang salah, anak-anak yang terluka akibat tidak memahami perilaku dan sifat si kucing, serta mengurangi resiko kucing terlantar akibat dibuang karena perilaku si kucing yang dinilai nakal karena tindakan perawatan yang salah.

Disamping buku sebagai media utama, akan dilengkapi dengan media pendukung yang tepat. Pemilihan media pendukung dengan mengamati perilaku anak-anak dalam kehidupan sehari-hari, sehingga akan lebih mudah bagi penulis untuk menggali berbagai media pendukung yang sesuai dengan kehidupan *target audience*.

Penulis berharap penulisan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan memberikan inspirasi dalam proses penciptaan kreatif di masa mendatang. Penulis menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari sempurna, karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik agar selanjutnya dapat menjadi lebih baik.

Yogyakarta, 20 Juni 2012

Sekar Datri Mustikaningtyas

ABSTRAK

Sekar Datri Mustikaningtyas

Perancangan Buku Panduan Bergambar “Merawat Kucing Untuk Anak-anak”

Hewan peliharaan dapat mengajarkan rasa tanggung jawab pada anak-anak. Kucing termasuk hewan peliharaan paling populer di dunia. Kucing yang dianggap lucu dan menggemaskan mendorong anak-anak untuk memilikinya, sedangkan anak-anak cenderung hanya ingin bermain tanpa mau merawatnya. Hal ini merepotkan sebagian orang tua dan tentu saja tidak memberikan pelajaran tanggung jawab bagi anak-anak. Kurangnya ketertarikan anak-anak dalam hal merawat hewan peliharaan mereka juga dikarenakan beberapa factor, salah satunya mereka tidak mengerti cara merawat hewan peliharaan mereka sendiri.

Dalam tugas akhir ini adalah merancang Buku Panduan Bergambar “Merawat Kucing Untuk Anak-anak”. Agar buku ini dapat tepat sasaran maka perlu adanya riset / penelitian yang mencakup tentang isi buku. Selain data tentang cara-cara merawat kucing dengan baik juga diperlukan data tentang kriteria buku yang menarik bagi anak-anak. Metode analisis yang digunakan adalah 5W + 1H yaitu *what, why, who, where, when, dan how*.

Dengan metode tersebut diharapkan perancangan Buku Panduan Bergambar “Merawat Kucing Untuk Anak-anak” ini dapat tepat sasaran dan dapat membantu orang tua dalam mengajarkan dan mengajak anak-anak merawat kucing peliharaan dengan baik.

Kata Kunci: Buku Panduan, Bergambar, Merawat Kucing, Anak-anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala karunia & rahmatnya Tugas Akhir karya desain ini dapat terselesaikan dengan baik tanpa kekurangan suatu apapun. Mungkin kata-kata ini tak akan cukup mewakili sebuah rasa syukur & terima kasihku kepada:

- Kedua orang tuaku, bapak Drs. Danar Murdoko & Ibu Tri Lukitowati, S.Pd yang telah memberikan dukungan moril & materi dengan segenap kasih sayangnya.
- Mbah putri Sri Yamtiti & Mbah kakung Sumo Winarno Alm. terima kasih telah mengajarkan berbagai hal & pengetahuan yang luar biasa.
- Adik-adikku, Pekik Purbo Sumirat & Pekik Bayu Asmoro, yang selalu memberi kehangatan dan keceriaan.
- Yang terkasih Ananda Dewasa Putra yang selalu memberi warna dalam setiap kebersamaan.
- Kucingku Nanas Markonyet & kucingku generasi sebelumnya Mbok Ireng, Sassy, Shadow, Blado, Kaz, Pipip, Piyo, Poki & Piko, yang telah menginspirasi karya ini lewat kehangatan yang selalu diberikan.
- Sahabatku Pangasti Rahayu & Pangasti Rahajeng, terima kasih atas segala bantuannya dan hari-hari yang menyenangkan, tak lupa juga terima kasih pada Prisma Simpati Rianirsidi, Ferry Arwiz, Akbar Annasher, Tredy, dan semua teman-teman sapoe lidi'07 yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
- Terimakasih “Momo” motorku & “Floopy” laptopku, atas segala fungsi kalian dalam kehidupanku.

Tak lupa ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- Bpk. Drs. Baskoro Suryo B., M.Sn & Bpk Drs. Asnar Zacky selaku dosen pembimbing Tugas Akhir, yang selalu memberikan pencerahan dalam proses mengerjakan Tugas akhir.

- Rektor ISI Yogyakarta: Ibu Prof. Hermien Kusmayati, Ketua Jurusan: Bpk Drs. Lasiman, M.Sn. Kaprodi Diskomvis: Bpk Drs. Hartono Karnadi, Dosen Waliku: Bpk Drs. Arif Agung S, M,Sn.
- Terima kasih kepada seluruh dosen DKV ISI Yogyakarta dan seluruh staf yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.



DAFTAR ISI

	Halaman.
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI	ix
DARTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan Perancangan	2
D. Batasan Ruang Lingkup Perancangan	2
E. Manfaat Perancangan	3
F. Metode Perancangan	3
1. Data yang dibutuhkan	3
2. Metode pengumpulan data	3
3. Alat/ <i>instrument</i> yang digunakan	4
4. Langkah-langkah perancangan	4
5. Metode analisa data	7
6. Skematika perancangan	9
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	
A. IDENTIFIKASI	10
1. Tinjauan Tentang Fisik Buku	10
a. Data penerbit	10

b.	Ukuran buku	12
2.	Tinjauan Tentang Buku	12
a.	Definisi buku	12
b.	Sejarah buku	12
c.	Jenis-jenis buku	15
c.1.	Buku pelajaran	15
c.2.	Buku umum	15
c.3.	Buku rujukan (referensi)	16
3.	Tinjauan Tentang Buku Panduan	16
4.	Tinjauan Tentang Buku Panduan Bergambar	16
5.	Tinjauan Tentang <i>Pop Up</i>	17
6.	Tinjauan Tentang Kucing	19
a.	Kucing	19
b.	Sejarah kucing	19
c.	Penyebaran kucing	22
d.	Jenis-jenis kucing	23
d.1.	Kucing persia dan <i>exotix</i>	24
d.2.	Kucing <i>maine coon</i>	24
d.3.	Kucing <i>norwegian forest</i>	25
d.4.	Kucing <i>birman</i>	25
d.5.	Kucing <i>bengal</i>	26
d.6.	Kucing <i>sphynx</i>	26
d.7.	Kucing <i>siamesse</i>	27
e.	Hubungan anak-anak dengan kucing	28
f.	Perawatan kucing	29
7.	Tinjauan Tentang Anak-anak	31
8.	Tinjauan Tentang Metode Pembelajaran	31
B.	ANALISIS	33
1.	Analisis Buku Pesaing	33
2.	Analisis Tema	36
3.	Garis Besar Pedoman Isi Buku	36

a. Verbal	36
b. Visualisasi	37
b.1. <i>Layout</i>	37
b.2. Ilustrasi	40
b.3. Gaya tipografi	47
b.4. Gaya desain	49
c. Analisis Data	52
C. KESIMPULAN	57

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. TINJAUAN PERANCANGAN	58
1. Deskripsi Tema	58
2. Deskripsi Arah Bentuk	58
a. Wujud (<i>appearance</i>)	58
b. Bentuk (<i>form</i>)	58
b.1. Spesifikasi buku	59
b.2. Halaman isi	59
b.3. Bentuk <i>pop up</i>	61
c. Gaya visualisasi ilustrasi	61
d. Tipografi	61
e. Tokoh dalam buku panduan bergambar	62
f. Isi (<i>content/substance</i>)	62
f.1. Suasana	62
f.2. Gagasan (<i>idea</i>)	62
f.3. Penampilan	62
f.4. Karakter tokoh	63
f.5. Pakaian/asesoris	63
B. STRATEGI KREATIF	63
1. Khalayak Sasaran	63
a. Demografi	63
b. Geografi	63

c.	Psikografi	63
d.	Behavior	63
2.	Isi Pesan	64
3.	Bentuk Pesan	64
a.	Pesan verbal	64
b.	Pesan visual	65
b.1.	Tipografi	65
b.2.	Ilustrasi	66
b.3.	Gaya goresan (arsir)	67
b.4.	<i>Layout</i>	69
b.5.	Warna	75
C.	PENDEKATAN KREATIF	77
1.	Deskripsi Isi Buku	77
2.	Deskripsi Gambar	79
a.	Format perancangan	79
b.	<i>Layout</i>	80
c.	Gaya desain	80
d.	Gaya ilustrasi	80
d.1.	Gaya gambar	80
d.2.	Teknik ilustrasi	80
d.3.	Teknik pewarnaan	80
D.	SYNOPSIS DAN <i>STORYLINE</i>	81
1.	Synopsis	81
2.	<i>Storyline</i>	81
E.	BIAYA PERANCANGAN	106
1.	Biaya Kertas	106
2.	Biaya Film	107
3.	Biaya Cetak	107
4.	Biaya Halaman Khusus (<i>pop up</i>)	107
5.	Biaya <i>Cover/sampul</i> Buku	108
6.	Biaya <i>Finishing</i>	109

7. Biaya Media Pendukung	109
8. Biaya Desain	109

BAB IV VISUALISASI

A. DATA VISUAL	111
1. Data Visual Tokoh Karakter	111
2. Data Visual Alat dan Asesoris	113
3. Data Visual Tempat/ <i>setting</i>	117
B. STUDI VISUAL	118
1. Studi Visual Karakter	118
a. Studi karakter anak laki-laki	118
b. Studi karakter anak perempuan	119
c. Studi karakter kucing jantan	121
d. Studi karakter kucing betina	122
e. Studi karakter anak kucing	123
2. Studi Visual Alat dan Asesoris	124
a. Studi visual wadah makanan dan minuman kucing	124
b. Studi visual makanan kucing	124
c. Studi visual keranjang dan pasir kucing	125
d. Studi visual tempat tidur kucing	125
e. Studi visual mainan kucing	126
f. Studi visual sisir dan shampo kucing	126
3. Studi Visual Tempat/ <i>setting</i>	127
a. Studi visual <i>pet shop</i>	127
b. Studi visual klinik hewan	127
C. STUDI TIPOGRAFI	128
1. Tipografi Judul Buku	128
2. Tipografi Judul Bab	129
3. Tipografi Isi Buku	129
D. STUDI WARNA	129

E.	VISUALISASI <i>COVER BOOK</i> (SAMPUL BUKU)	132
1.	Sket Alternatif <i>Cover Book</i>	132
2.	Sket <i>Cover Book</i> Terpilih	133
3.	Ilustrasi <i>Cover Book</i>	133
4.	Desain Akhir <i>Cover Book</i>	134
F.	VISUALISASI HALAMAN	135
1.	<i>Rough Layout</i>	135
2.	Ilustrasi Isi Buku	137
3.	<i>Final</i> Desain Visualisasi Halaman	146
G.	VISUALISASI <i>POP UP</i>	159
1.	<i>Rough Layout Pop Up</i>	159
2.	Ilustrasi <i>Pop Up</i>	162
3.	Hasil Akhir <i>Pop Up</i>	171
H.	MEDIA PENDUKUNG	176
1.	Poster Promosi Buku	176
2.	<i>Merchandise</i>	178
a.	Stiker	178
b.	Tas kertas	179
c.	Gantungan kunci	179
d.	Kaos (<i>t-shirt</i>)	180
BAB V PENUTUP		
A.	KESIMPULAN	181
B.	SARAN	182
DAFTAR PUSTAKA		183
LAMPIRAN		185

DAFTAR GAMBAR

	Halaman.
Gbr 1. Logo C.V. Kreasi Total Media	11
Gbr 2. Logo Gallery Ilmu	11
Gbr 3. Contoh kreasi <i>pop up</i>	17
Gbr 4. Mumi kucing yang dipajang pada sebuah museum	21
Gbr 5. Patung dewi kucing “Bast”	21
Gbr 6. Kucing Persia dan Persia <i>Exotic</i>	24
Gbr 7. Kucing <i>Maine Coon</i>	24
Gbr 8. Kucing <i>Norwegian Forest</i>	25
Gbr 9. Kucing <i>Birman</i>	26
Gbr 10. Kucing Bengal	26
Gbr 11. Kucing <i>Sphynx</i>	27
Gbr 12. Kucing <i>Siamese</i>	28
Gbr 13. Buku Mempelajari Perilaku Kucing	34
Gbr 14. Buku Pegangan Pagi Pemilik Kucing	35
Gbr 15. Buku Miaw... Miaw...	36
Gbr 16. Winnie the pooh adalah salah satu yang menggunakan gaya gambar kartunal	41
Gbr 17. Contoh karikatur yang termasuk gaya kartun semi realis	41
Gbr 18. Komik Si buta dari goa hantu termasuk gaya gambar realis	42
Gbr 19. Salah satu contoh gaya gambar dekoratif	43
Gbr 20. Salah satu contoh gaya gambar naturalis	44
Gbr 21. Salah satu contoh gaya gambar ekspresionistis	44
Gbr 22. Salah satu contoh gaya gambar Surealis	45
Gbr 23. Salah satu contoh gaya gambar absurd	45

Gbr 51. Sket kasar karakter anak perempuan	120
Gbr 52. Sket kasar dan pewarnaan karakter kucing jantan	121
Gbr 53. Sket kasar karakter kucing jantan	121
Gbr 54. Sket kasar dan pewarnaan karakter kucing betina	122
Gbr 55. Sket kasar karakter kucing betina	122
Gbr 56. Sket kasar dan pewarnaan karakter anak kucing	123
Gbr 57. Sket kasar karakter anak kucing	123
Gbr 58. Studi visual wadah makan/minum kucing	124
Gbr 59. Studi visual makanan kucing	124
Gbr 60. studi visual keranjang serta pasir kucing	125
Gbr 61. Studi visual dan sket tempat tidur kucing	125
Gbr 62. Studi visual mainan kucing	126
Gbr 63. Studi visual dan sket sisir kucing dan shampoo kucing	126
Gbr 64. Studi visual dan sket <i>Pet shop</i>	127
Gbr 65. Studi visual dan sket klinik hewan	127
Gbr 66. Proses desain tipografi untuk judul buku	128
Gbr 67. Hasil akhir desain tipografi judul buku	129
Gbr 68. Studi warna tipografi judul buku	130
Gbr 69. Studi warna karakter anak laki-laki	130
Gbr 70. Studi warna karakter anak perempuan	130
Gbr 71. Studi warna karakter kucing jantan	131
Gbr 72. Studi warna karakter anak	131
Gbr 73. Studi warna karakter kucing betina	131
Gbr 74. Sket alternatif <i>cover book</i>	132
Gbr 75. Sket <i>cover book</i> terpilih	133
Gbr 76. Ilustrasi <i>cover book</i>	133
Gbr 77. Final desain <i>cover book</i>	134

Gbr 78. <i>Rought layout</i> halaman isi buku	136
Gbr 79. Ilustrasi buku hal. 3	137
Gbr 80. Ilustrasi buku hal. 4	137
Gbr 81. Ilustrasi buku hal. 5	137
Gbr 82. Ilustrasi buku hal. 6	138
Gbr 83. Ilustrasi buku hal. 9	138
Gbr 84. Ilustrasi buku hal. 10	138
Gbr 85. Ilustrasi buku hal. 13	139
Gbr 86. Ilustrasi buku hal. 14	139
Gbr 87. Ilustrasi buku hal. 17	140
Gbr 88. Ilustrasi buku hal. 18	140
Gbr 89. Ilustrasi buku hal. 21	140
Gbr 90. Ilustrasi buku hal. 22	141
Gbr 91. Ilustrasi buku hal. 25	141
Gbr 92. Ilustrasi buku hal. 26	141
Gbr 93. Ilustrasi buku hal. 29	142
Gbr 94. Ilustrasi buku hal. 30	142
Gbr 95. Ilustrasi buku hal. 33	143
Gbr 96. Ilustrasi buku hal. 34	143
Gbr 97. Ilustrasi buku hal. 35	144
Gbr 98. Ilustrasi buku hal. 36	144
Gbr 99. Ilustrasi buku hal. 39	145
Gbr 100. Ilustrasi buku hal. 40	145
Gbr 101. <i>Final</i> desain visualisasi halaman	158
Gbr 102. <i>Rough layout pop up</i> bab 1	159
Gbr 103. <i>Rough layout pop up</i> bab 2	159
Gbr 104. <i>Rough layout pop up</i> bab 3	159

Gbr 105. <i>Rough layout pop up</i> bab 4	160
Gbr 106. <i>Rough layout pop up</i> bab 5	160
Gbr 107. <i>Rough layout pop up</i> bab 6	160
Gbr 108. <i>Rough layout pop up</i> bab 7	161
Gbr 109. <i>Rough layout pop up</i> bab 8	161
Gbr 110. <i>Rough layout pop up</i> bab 9	161
Gbr 111. Ilustrasi <i>pop up</i> bab 1	162
Gbr 112. Ilustrasi <i>pop up</i> bab 2	163
Gbr 113. Ilustrasi <i>pop up</i> bab 3	164
Gbr 114. Ilustrasi <i>pop up</i> bab 4	165
Gbr 115. Ilustrasi <i>pop up</i> bab 5	166
Gbr 116. Ilustrasi <i>pop up</i> bab 6	167
Gbr 117. Ilustrasi <i>pop up</i> bab 7	168
Gbr 118. Ilustrasi <i>pop up</i> bab 8	169
Gbr 119. Ilustrasi <i>pop up</i> bab 9	170
Gbr 120. Hasil akhir <i>pop up</i> bab 1	171
Gbr 121. Hasil akhir <i>pop up</i> bab 2	171
Gbr 122. Hasil akhir <i>pop up</i> bab 3	172
Gbr 123. Hasil akhir <i>pop up</i> bab 4	172
Gbr 124. Hasil akhir <i>pop up</i> bab 5	173
Gbr 125. Hasil akhir <i>pop up</i> bab 6	173
Gbr 126. Hasil akhir <i>pop up</i> bab 7	174
Gbr 127. Hasil akhir <i>pop up</i> bab 8	174
Gbr 128. Hasil akhir <i>pop up</i> bab 9	175
Gbr 129. Poster promosi yang ditujukan bagi orang tua/ibu	176
Gbr 130. Poster promosi yang ditujukan bagi anak-anak	177
Gbr 131. Alternatif desain stiker	178

Gbr 132. Desain stiker terpilih	178
Gbr 133. Desain <i>merchandise</i> tas kertas	179
Gbr 134. Desain <i>merchandise</i> gantungan kunci	179
Gbr 135. Desain kaos untuk anak dan untuk kucing	180
Gbr 136. Foto suasana pameran	185
Gbr 137. Foto suasana pameran	185
Gbr 138. Foto suasana pameran	186
Gbr 139. Foto suasana pameran	186



BAB I PENDAHULUAN



A. Latar Belakang Perancangan

Seekor hewan peliharaan (kucing) memang sudah tidak asing lagi bagi sebagian anak-anak. Bentuk fisik serta perilaku yang dianggap lucu oleh anak-anak mendorong mereka untuk memilikinya. Bagi sebagian orang tua pun hal ini tidak menjadi masalah, karena beberapa alasan dari orang tua dalam memperkenalkan hewan peliharaan bagi anak-anak mereka, yaitu dapat mengajarkan rasa cinta kasih bagi anak-anak karena mereka akan belajar menyayangi hewan peliharaannya. Anak-anak juga akan belajar bertanggung jawab dengan memelihara hewan peliharaan mereka dengan sebaik mungkin. Lewat interaksi dengan binatang peliharaan, anak-anak juga belajar mengenai cinta, kematian, dan menghargai makhluk lain.

Sayangnya anak-anak kurang tertarik dalam hal merawat kucing peliharaan mereka sendiri, mereka cenderung hanya bermain dengan kucing peliharaan mereka tanpa peduli dengan perawatan si kucing. Pada akhirnya mau tidak mau orang tua lah yang harus turun tangan dalam merawat kucing peliharaan anaknya. Jika ini sudah terjadi bagaimana dengan alasan orang tua dalam memberikan anak hewan peliharaan untuk mengajarkan tanggung jawab dengan cara merawat hewan peliharaan sebaik mungkin? Hal ini yang pada akhirnya menjadi masalah bagi para orang tua, bukannya mengajarkan tanggung jawab pada anak tetapi malah merepotkan orang tua.

Kurangnya ketertarikan anak-anak dalam hal merawat hewan peliharaan mereka juga dikarenakan beberapa faktor, salah satunya karena mereka tidak mengerti cara merawat peliharaan mereka sendiri, sedangkan dalam faktanya buku panduan merawat kucing untuk anak-anak yang ada di pasaran sulit ditemukan, dicetak dengan jumlah terbatas dan dijual

dengan harga relatif mahal. Sebagai contoh adalah buku cerita bergambar terbitan “Erlangga For Kids”, yang berjudul “*Miauw... Miauw...*”. Selain itu buku ini lebih condong sebagai buku cerita dibandingkan sebagai buku panduan. Informasi di dalamnya pun kurang memadai.

Dalam perancangan buku panduan bergambar merawat kucing untuk anak-anak kali ini adalah merancang buku yang dapat memandu anak-anak dengan gambar-gambar yang lebih informatif serta lebih menarik, dengan ditambahkan *pop up*, yaitu tampilan halaman yang terdiri dari lipatan dan ketika dibuka akan terdapat ilustrasi yang bergerak atau ada juga yang membentuk wujud tiga dimensi, dalam perancangan buku ini. Dipilihnya hewan kucing dalam perancangan buku bergambar ini dikarenakan banyaknya keluarga di Indonesia yang memilih kucing untuk dijadikan binatang peliharaan. Selain itu kucing merupakan hewan yang mudah perawatannya dan sangat dikenal anak-anak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat ditarik rumus masalah, Bagaimana merancang buku panduan bergambar cara merawat kucing agar anak-anak tertarik dan mudah memahami tanpa melibatkan orang tua secara langsung?

C. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan buku panduan bergambar ini adalah menciptakan sebuah buku untuk mengajak dan mengajarkan cara merawat kucing dengan baik bagi anak-anak.

D. Batasan Ruang Lingkup Perancangan

Buku yang akan dirancang adalah buku panduan untuk anak-anak, berisi tentang cara-cara merawat kucing dengan baik. Dikarenakan sasarannya adalah anak-anak, maka ilustrasi di dalamnya menggunakan gambar-gambar kartun. Agar lebih menarik dan berbeda dengan buku-

buku yang pada umumnya beredar di pasaran, buku panduan merawat kucing untuk anak-anak ini dilengkapi dengan *pop up*.

Dalam pemasarannya, buku ini dikemas dalam tas kertas atau *paper bag* yang menarik.

Target udiencenya adalah anak Laki-laki atau anak Perempuan usia 7-12 tahun. Buku panduan bergambar merawat kucing untuk anak-anak dipasarkan di seluruh Indonesia. Promosi buku ini dikhususkan di daerah-daerah kota besar, seperti Jakarta, Yogyakarta, Surabaya, Semarang, Denpasar. Media promosi yang digunakan adalah poster yang dipasang di toko-toko buku dan *petshop*.

E. Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan ini bagi target sasaran adalah agar anak-anak, khususnya anak-anak yang memelihara kucing agar bisa merawat sendiri binatang peliharaannya tanpa harus merepotkan orang tua. Serta membantu para orang tua untuk mengajarkan tanggung jawab bagi anak-anaknya. Sedangkan manfaat bagi mahasiswa dan praktisi Disain Komunikasi Visual adalah untuk memacu dan melatih agar berpikir lebih cerdas dan kreatif dalam pengolahan objek visual agar lebih komunikatif dan bermanfaat.

F. Metode Perancangan

1. Data Yang Dibutuhkan

- a. Data tentang cara merawat kucing.
- b. Data tentang hubungan anak-anak dengan kucing peliharaannya
- c. Data tentang kriteria buku yang menarik untuk anak-anak.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara cermat dan langsung di lapangan atau lokasi penelitian.

b. Studi literature

Studi literature adalah system pengumpulan data yang cara memperoleh datanya dengan bersumber dari buku, media, pakar ataupun dari hasil penelitian orang lain yang bertujuan untuk menyusun dasar teori yang kita gunakan dalam melakukan penelitian.

c. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah 5W+1H (*what, why, who, where, when, how*).

3. Alat/*instrument* Yang Digunakan

a. Alat menggambar manual (pensil, penghapus, drawing pen, meja kaca)

Pensil akan digunakan untuk menyeket gambar ilustrasi yang akan ditebalkan dengan *drawing pen* diatas meja kaca. Penghapus digunakan untuk menghapus bagian yang tidak perlu.

b. *Scanner, printer, dan computer.*

Scanner digunakan untuk memindai gambar dari kertas ke dalam perangkat *computer* untuk diolah kembali, dan akan dicetak dengan *printer* untuk hasil akhirnya.

c. Software computer yang digunakan Adobe Photoshop, PaintTool SAI dan Corel Draw.

PaintTool SAI digunakan untuk mengolah garis dan mewarnai pada gambar ilustrasi, yang nantinya akan disempurnakan tampilan warnanya dengan *Adobe Photoshop*, kemudian penyusunan *layout* dan penambahan elemen lainnya di olah dalam *Corel Draw*.

4. Langkah-langkah Perancangan

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latarbelakang Masalah

B. Rumusan masalah.

- C. Tujuan Perancangan
- D. Batasan Masalah.
- E. Metode perancangan
- F. Skema/ Sistematika

BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. IDENTIFIKASI

- 1. Tinjauan tentang fisik buku
- 2. Tinjauan tentang buku
- 3. Tinjauan tentang buku panduan
- 4. Tinjauan tentang buku panduan bergambar
- 5. Tinjauan tentang *Pop up*
- 6. Tinjauan tentang kucing
- 7. Tinjauan tentang anak-anak

B. ANALISIS

- 1. Analisis tema
- 2. Garis besar pedoman isi buku
- 3. Analisis data.

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

A. TINJAUAN PERANCANGAN

- 1. Deskripsi Tema
- 2. Deskripsi Arah Bentuk

B. STRATEGI KREATIF

- 1. Khalayak Sasaran
 - a. Demografi
 - b. Geografi
 - c. Psikografi
- 2. Isi Pesan
- 3. Bentuk Pesan

C. PENDEKATAN KREATIF

1. Deskripsi Isi Buku

2. Deskripsi Gambar

D. SINOPSIS & STORYLINE

E. BIAYA PERANCANGAN

BAB IV. VISUALISASI

A. TAHAP DATA VISUAL

1. Studi karakter

2. Studi peralatan dan makanan kucing

3. Studi setting/tempat

4. Studi outline

5. Studi warna

6. Studi teknik pewarnaan

7. Studi ilustrasi

8. Studi tipografi

B. TAHAP FINISHING DESAIN

1. Program Desain

Program desain sampul

– Ukuran sampul : 26 x 46 cm

– Format : horisontal

– Judul : Kurawat Kucingku

– Gambar Ilustrasi : Anak laki-laki dan anak perempuan yang sedang tiduran di lantai bersama ketiga kucing mereka.

2. Layout

3. Master Ilustrasi

4. Desain Perancangan Buku Panduan

BAB V. PENUTUP

A. KESIMPULAN DAN SARAN

B. DAFTAR PUSTAKA

5. Metode Analisa Data

Metode yang digunakan dalam perancangan buku panduan bergambar merawat kucing untuk anak-anak ini adalah 5W+1H (*what, why, who, where, when, how*).

– *What*

What dalam bahasa Indonesia berarti “apa”, analisis ini berisi tentang apa yang akan dirancang, dalam perancangan ini adalah Buku Panduan Bergambar Merawat Kucing Untuk Anak-anak.

– *Why*

Why dalam bahasa Indonesia “mengapa”, analisis ini berisi tentang alasan mengapa dilakukan perancangan Buku Panduan Bergambar Merawat Kucing Untuk Anak-anak.

– *Who*

Who dalam bahasa Indonesia berarti “siapa”, analisis ini berisi tentang siapa yang menjadi target sasaran/*target audience* perancangan Buku Panduan Bergambar Merawat Kucing Untuk Anak-anak.

– *Where*

Where dalam bahasa Indonesia berarti “dimana”, analisis ini berisi tentang dimana/lokasi pemasaran Buku Panduan Bergambar Merawat Kucing Untuk Anak-anak.

– *When*

When dalam bahasa Indonesia berarti “kapan”, analisis ini berisi tentang kapan waktu untuk Buku Panduan Bergambar Merawat Kucing Untuk Anak-anak akan diluncurkan.

– *How*

How dalam bahasa Indonesia berarti “bagaimana”, analisis ini berisi tentang penjelasan bagaimana agar Buku Panduan

Bergambar Merawat Kucing Untuk Anak-anak dapat tepat sasaran.

Dengan metode ini diharapkan strategi perancangan buku panduan bergambar merawat kucing untuk anak-anak ini dapat tercapai tepat sasaran dan dapat membantu anak-anak merawat kucing peliharaan dengan baik tanpa melibatkan orang tua secara langsung.



6. Skematika Perancangan

