

BAB IV

STRATEGI KREATIF

IV.1. Konsep Visual

IV.1.1. Gaya Desain

Gaya desain atau ilustrasi yang akan penulis gunakan dalam buku “*Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa*” merupakan pengembangan dari hasil dari kuisioner yang sebelumnya penulis telah bagikan ke *target audience*. Pada kuisioner, penulis memberikan 3 contoh gambar dengan *style* ilustrasi yang berbeda kemudian menyuruh narasumber untuk memilih salah satu gambar yang paling mereka sukai. Dari hasil kuisioner, ternyata ada 2 *style* yang mereka sukai dengan perolehan suara sebanyak 30 suara untuk masing-masing gambar. Dari hasil tersebut, penulis akan menggunakan kedua jenis gaya desain yang dipilih sebagai referensi dalam merancang ilustrasi pada buku “*Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa*”.



Gambar 4.1 Gaya Desain 1
(sumber: *Ensiklopedia Balita Cerdas: Alam Semesta*)



Gambar 4.2 Gaya Desain 2
(sumber: www.123rf.com)

IV.1.2. Tipografi

Tipografi yang akan digunakan dalam buku “*Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa*” nantinya adalah tipografi dengan jenis huruf *san serif* (tidak berkait). *Font* yang dipilih juga merupakan *font* yang bisa dibaca dengan jelas dan mudah diterima untuk anak-anak usia 6-8 tahun. Beberapa contoh jenis *font* yang terpilih antara lain:

- Hogfish

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

1234567890

- Ubuntu

The quick brown fox jumps over the lazy dog

1234567890

- Comic Neue

The quick brown fox jumps over the lazy dog

1234567890

Jenis-jenis huruf tersebut dipilih karena sesuai dengan tema luar angkasa untuk anak-anak. Huruf-huruf tersebut memiliki tingkat keterbacaan yang jelas dan mudah untuk dibaca sehingga cocok dijadikan jenis huruf pada buku bacaan anak-anak.

IV.1.3. Warna

Penggunaan warna akan memadukan warna cerah sehingga menarik bagi anak-anak namun warna yang nantinya digunakan juga tidak terlalu mencolok sehingga nyaman untuk dibaca. Pemilihan warna pada objek luar angkasa akan berdasarkan warna dari objek aslinya dengan penyesuaian gaya ilustrasi yang penulis gunakan.



Gambar 4.3 Palet Warna
(sumber: dokumen pribadi)

IV.1.4. Layout

Layout yang digunakan akan di desain sedemikian rupa agar *target audience* dapat menyerap informasi yang ada secara maksimal dengan memperhatikan aspek-aspek berikut:

IV.1.4.1. *Proportion* (Proporsi)

Proporsi layout dari buku "*Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa*" akan memiliki proporsi elemen visual yang seimbang dengan teks. Hal ini dikarenakan buku

tersebut merupakan buku pengetahuan semi-formal, maka dari itu elemen visual dan teks harus diseimbangkan agar tidak terlalu terlihat kekanak-kanakan ataupun terlihat terlalu formal. Selain itu pada usia 6-8 tahun merupakan fase dimana kemampuan membaca anak harus mulai dilatih sehingga penggunaan kalimat-kalimat yang sudah mulai panjang bisa dimasukkan.

IV.1.4.2. Contrast (Kontras)

Memiliki tingkat kontras yang tinggi antara teks dengan background agar memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi. Dengan menggunakan kontras yang tinggi, diharapkan menaikkan tingkat *visibility* teks sehingga *target audience* akan lebih mudah membaca teks yang ada di dalam buku “*Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa*”

IV.1.4.3. Balance (Keseimbangan)

Adanya keseimbangan layout antara sisi kanan dan sisi kiri buku. Keseimbangan yang dimaksud adalah keseimbangan asimetris yang melibatkan unsur-unsur visual, teks, dan dekoratif.

IV.1.4.4. Rhythm (Irama)

Akan ada repetisi layout, dimana *image* yang nantinya akan dijadikan sebagai kode untuk memunculkan *Augmented-Reality* berada di satu sisi halaman saja. Hal ini bertujuan untuk menghindari kesalahan program dalam membaca kode yang berakibat tidak munculnya *Augmented-Reality*. Walaupun akan ada repetisi, namun layout yang akan ditampilkan akan didesain sedemikian rupa agar tidak terlihat monoton dan membosankan ketika dibaca oleh *target audience*.

IV.1.4.5. Unity (Kesatuan)

Secara keseluruhan, layout dari buku “*Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa*” akan menimbulkan suatu kesatuan sebagai sebuah buku ilmu pengetahuan yang sesuai untuk anak usia 6-8 tahun sebagai bahan bacaan untuk menambah wawasan mereka mengenai luar angkasa.



Gambar 4.4 Refrensi Layout (sumber: pinterest)

IV.2. Konsep Verbal

IV.2.1. Buku “Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa”

Buku “Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa” merupakan buku pembelajaran tentang luar angkasa yang ditargetkan kepada anak usia 6-8 tahun, sehingga buku ini merupakan buku pengantar untuk mempersiapkan mereka menempuh pelajaran luar angkasa yang akan mereka hadapi di kelas 4 SD. Buku ini juga

IV.2.1.1. Fisik Buku

Buku “Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa” akan dicetak dalam ukuran 22cm x 22cm, dengan menggunakan kertas CTS 230 gram sebagai kertas untuk bagain isinya. Nantinya buku “Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa” akan dijilid menggunakan teknik *hard cover* sehingga tidak akan mudah rusak. Pemilihan *hard cover* juga bertujuan agar buku “Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa” dapat dibuka dengan sempurna sehingga nantinya akan memudahkan target audience untuk mengakses *Augmented-Reality*.

IV.2.1.2. Tone and Manner

Tone and manner yang akan ditimbulkan di dalam buku “Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa” adalah edukatif, interaktif, dan atraktif. Sisi edukatif diangkat karena buku ini adalah buku pengetahuan ilmiah yang sudah disusun sedemikian rupa (menyesuaikan *target audience*) dengan berdasarkan data-data yang sudah pernah diteliti oleh para ilmuwan / ahli sebelumnya. Sisi interaktif diangkat karena menggunakan teknologi *Augmented-Reality* yang lebih dapat berinteraksi dengan *target*

audience. Terakhir, sisi atraktif diangkat agar menarik untuk *target audience* sehingga mereka akan tertarik ketika membaca buku “*Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa*”.

Maka dari itu, desain yang akan digunakan nantinya juga akan mencerminkan tiga sifat tersebut. Penggunaan komposisi warna, layout, tipografi, dan pemilihan kata juga harus mencerminkan kesan edukatif, interaktif, dan atraktif.

IV.2.1.3. Konten

Dalam buku “*Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa*” nantinya akan membahas mengenai benda-benda luar angkasa yang terbentuk secara alami, bukan buatan manusia. Benda yang akan dibahas antara lain adalah galaksi, sistem tata surya, planet, dan benda lainnya. Pembahasan akan disesuaikan dengan kemampuan verbal *target audience*, sehingga informasi yang diberikan tidak terlalu mendalam namun merupakan informasi esensial yang dapat dipahami dengan mudah. Urutan alur dari buku “*Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa*” adalah:

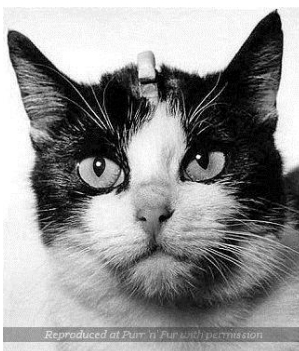
Galaksi → Bintang (dan rasi bintang) → Matahari → Tata Surya → Bumi → Bulan → Planet (Merkurius, Venus, Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus, Neptunus) → Pluto (Planet Kerdil) → Benda Langit lainnya (Asteroid, Komet, Meteor, dan Meteorit)

IV.2.1.4. Bahasa

Bahasa yang akan digunakan dalam buku “*Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa*” adalah Bahasa Indonesia. Hal ini dikarenakan agar *target audience* lebih paham dan dapat menerima informasi secara lebih lengkap. Penggunaan bahasa asing (bahasa Inggris) secara total ditakutkan akan membuat *target audience* kesulitan sehingga tidak akan mengerti informasi yang ada didalam buku tersebut. Gaya bahasa yang digunakan juga akan menyesuaikan dengan kapasitas membaca untuk anak usia 6-8 tahun.

IV.2.2. Karakter

Pada buku “*Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa*” akan menggunakan maskot yang didesain berwujud kucing dengan menggunakan pakaian luar angkasa. Karakter ini terinspirasi dari salah satu hewan yang pernah diterbangkan ke luar angkasa pada 1963 oleh Perancis yaitu kucing dengan nama Félicete, dan sekaligus sebagai kucing pertama yang pernah berada di luar angkasa dan kembali ke bumi dengan selamat.



Gambar 4.5 *Félicete*, kucing pertama yang ke luar angkasa
(sumber: <http://www.purr-n-fur.org.uk/famous/felix.html>)

Selain itu pemilihan kucing juga dirasa oleh penulis sesuai dengan *target audience* yang berusia 6-8 tahun dimana kucing merupakan hewan yang sering dijumpai oleh *target audience* sehingga akan lebih mudah mengenal maskot dari buku rancangan penulis.

Alasan lainnya penulis memilih kucing sebagai maskot adalah untuk menyamakan tema jika buku “Science Exploration” nantinya dikembangkan lebih lanjut ke sub-tema lainnya (misalnya: hutan tropis, gurun pasir, dsb). Nantinya sub-tema tersebut dapat menggunakan maskot dengan spesies kucing lainnya dan dapat didesain sesuai dengan dengan tema yang diambil.

IV.2.3. Augmented-Reality

Penggunaan teknologi *Augmented-Reality* pada buku “*Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa*” menggunakan metode *Marked Augmented-Reality* sehingga membutuhkan kode agar dapat menampilkan objek. Kode yang dimaksud berupa gambar / *image* khusus yang nantinya akan disebar di beberapa halaman buku “*Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa*” dengan tanda khusus. Untuk menampilkan objek *Augmented-Reality*, awalnya *target audience* harus mengunduh aplikasi khusus dengan bantuan *barcode* yang akan diletakan di cover depan buku. Setelah itu *target audience* mengarahkan ke objek yang nanti akan diberi tanda khusus sehingga objek *Augmented-Reality* dapat muncul di layar *gadget*-nya.

Desain dari objek *Augmented-Reality* tersebut akan berupa objek 3D dengan penampilan yang di samakan berdasarkan objek asli benda tersebut. Hal ini bertujuan agar *target audience* lebih bisa menangkap informasi-informasi yang diberikan. Sedangkan untuk ilustrasi *mark*-nya akan didesain berdasarkan gaya ilustrasi yang disenangi oleh *target audience* yang sudah dipilih melalui kuisioner yang sudah dibagikan sebelumnya.

Nantinya pada halaman awal buku “*Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa*” akan berisi tutorial singkat cara penggunaan *Augmented-Reality* dengan

menggunakan media ilustrasi sederhana. Hal ini bertujuan agar membantu mengarahkan *target audience*, khususnya bagi yang belum pernah menggunakan teknologi *Augmented-Reality*.

IV.2.4. Media Promosi

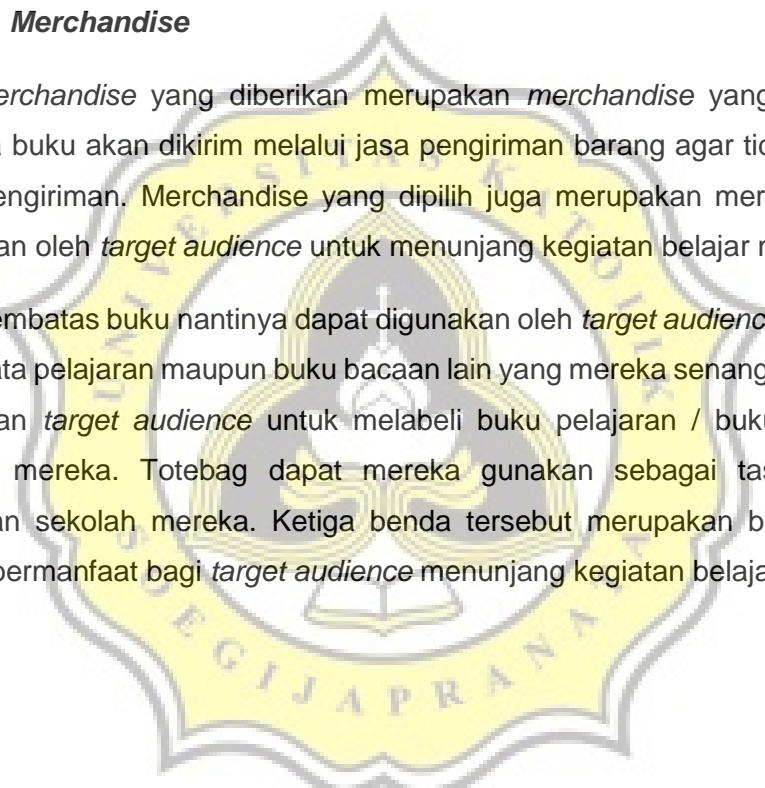
IV.2.4.1. Poster

Poster yang akan digunakan akan berisi ajakan untuk mendaftarkan diri sebelum tanggal 23 April 2018 agar bisa mendapatkan buku "*Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa*" secara gratis tanpa dipungut biaya apapun.

IV.2.4.2. Merchandise

Merchandise yang diberikan merupakan *merchandise* yang praktis mengingat nantinya buku akan dikirim melalui jasa pengiriman barang agar tidak terlalu menekan biaya pengiriman. *Merchandise* yang dipilih juga merupakan *merchandise* yang bisa digunakan oleh *target audience* untuk menunjang kegiatan belajar mereka.

Pembatas buku nantinya dapat digunakan oleh *target audience* sebagai pembatas buku mata pelajaran maupun buku bacaan lain yang mereka senangi. Stiker nama dapat digunakan *target audience* untuk melabeli buku pelajaran / buku paket / peralatan sekolah mereka. Totebag dapat mereka gunakan sebagai tas untuk membawa keperluan sekolah mereka. Ketiga benda tersebut merupakan benda yang praktis namun bermanfaat bagi *target audience* menunjang kegiatan belajar mereka.



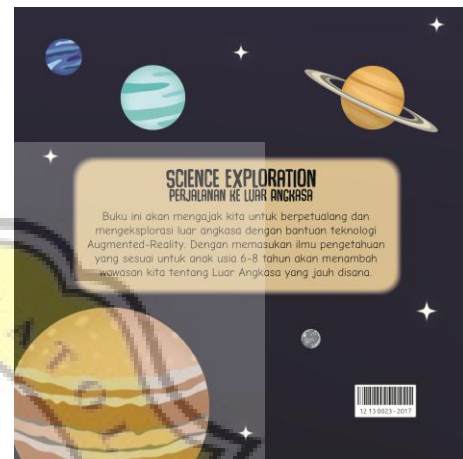
IV.3. Visualisasi Desain

IV.3.1. Cover

Dalam mendesain cover, penulis ingin memberikan kesan luar angkasa sehingga *target audience* akan langsung tahu mengenai pokok pembahasan dari buku ini. Berikut adalah cover dari buku "Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa" yang sudah dirancang oleh penulis:



Gambar 4.6 Cover depan
(sumber: dokumen pribadi)



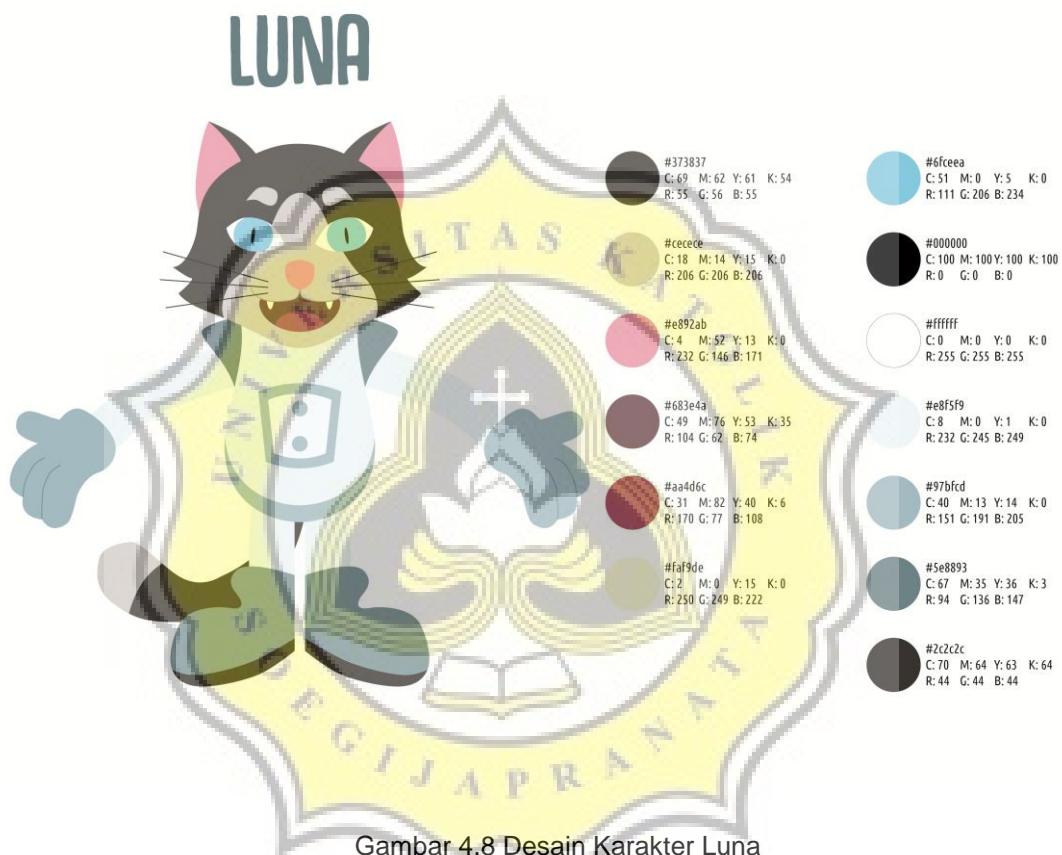
Gambar 4.7 Cover Belakang
(sumber: dokumen pribadi)

Pada cover depan ditampilkan 4 planet dalam dengan bumi di bagian tengahnya, yang menunjukkan 4 planet terdepan dari Matahari. Bumi yang berukuran besar menunjukkan bahwa Bumi adalah planet tempat tinggal kita. Terdapat arahan target sasaran yang diletakan di ilustrasi bintang berekor, hal ini dimaksudkan agar pembeli dapat mengetahui *target audience* dari buku ini adalah anak usia 6-8 tahun sehingga materi yang diberikan sudah disesuaikan. Tulisan "BONUS" menggunakan *background* berwarna merah agar terlihat mencolok dari *background* cover yang berwarna biru tua. Logo dari buku "Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa" juga diletakan di cover depan sebagai penanda judul buku tersebut.

Pada cover belakang terdapat 4 planet luar dan Pluto, yang juga menunjukkan planet terluar dari Matahari. Terdapat sinopsis singkat yang berada di tengah halaman yang bertujuan untuk menghantar pembaca mengenai isi buku "Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa".

IV.3.2. Karakter

Karakter maskot dari buku “*Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa*” adalah seekor kucing yang menggunakan pakaian astronot. Pakaian astronot dipilih agar sesuai dengan tema yaitu luar angkasa. Nama dari maskot ini adalah *Luna*, yang diambil dari bahasa Latin yang berarti Bulan. Nama *Luna* dipilih karena mascot ini merupakan karakter yang akan mendampingi *target audience* selama membaca buku “*Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa*”, seperti Bulan yang mendampingi Bumi.



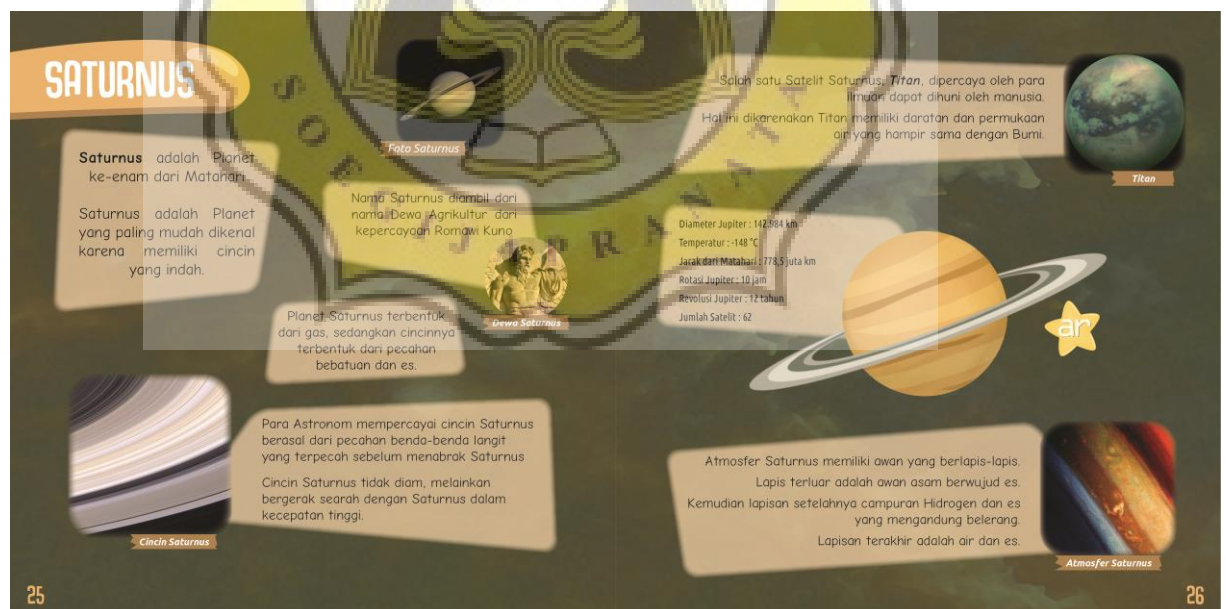
Gambar 4.8 Desain Karakter Luna
(sumber: dokumen pribadi)

IV.3.3. Layout

Berikut adalah beberapa contoh layout dalam buku "Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa" yang sudah dirancang oleh penulis:



Gambar 4.9 Contoh Layout 1 (sumber: dokumen pribadi)



Gambar 4.10 Contoh Layout 2 (sumber: dokumen pribadi)

IV.3.3.1. Penjelasan Layout

Agar teks dapat dibaca dengan jelas, maka digunakan bentuk persegi yang dimodifikasi. Persegi digunakan karena karakteristik persegi yang menggambarkan sebuah keteraturan dan sebuah ketegasan, hal ini berarti bahwa ilmu mengenai luar angkasa yang diberikan pada buku “*Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa*” ini merupakan ilmu yang pasti dan merupakan sebuah kebenaran yang sudah dibuktikan dan diteliti oleh para peneliti / ilmuan selama bertahun-tahun. Selain itu bentuk persegi merupakan bentuk yang mudah dicerna dan familiar bagi *target audience* sehingga tidak akan mengganggu konsentrasi saat membaca buku.

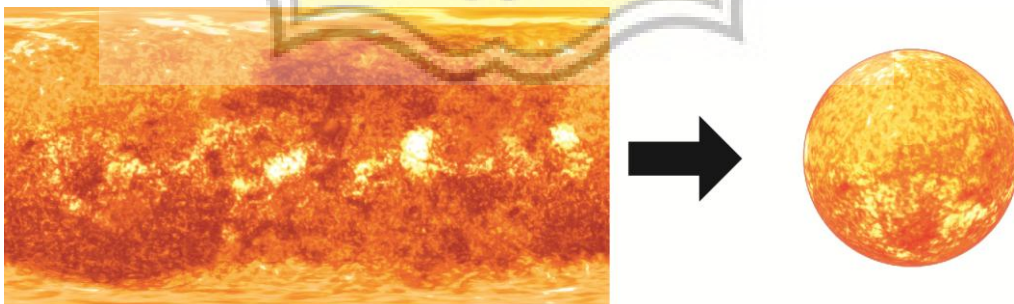
IV.3.3.2. Warna dan *Background*

Dalam setiap pokok pembahasan, warna yang digunakan merupakan warna yang menyesuaikan dengan warna objek yang dibahas. Hal ini bertujuan agar menciptakan sebuah kesatuan. Namun jika pokok pembahasan tersebut tidak terfokus pada satu objek maka akan menggunakan warna cerah yang menarik untuk *target audience*. *Background* yang digunakan adalah ilustrasi nebula (awan berwarna yang ada di luar angkasa) yang dimodifikasi sehingga tidak terlalu mengganggu teks yang ada.

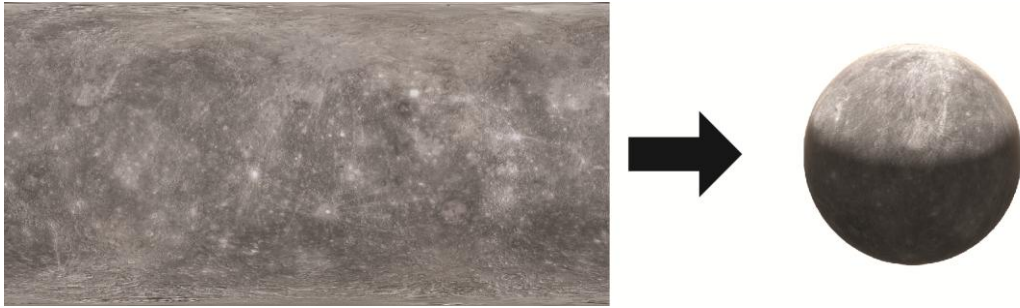
IV.3.4. *Augmented-Reality*

IV.3.4.1. Objek *Augmented-Reality*

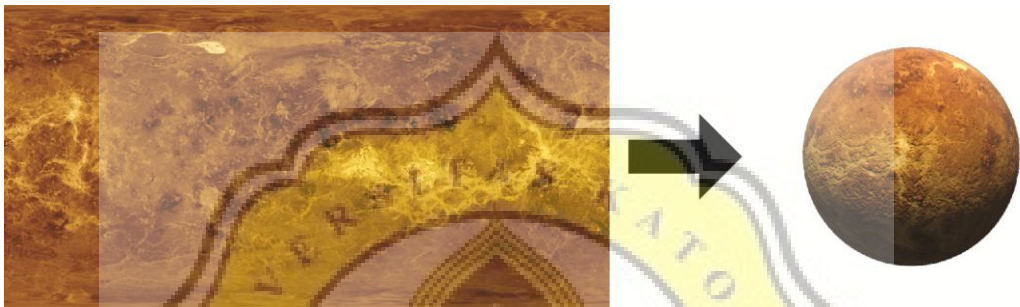
Agar objek luar angkasa menyerupai aslinya, maka penulis menggunakan berbagai sumber yang sudah disediakan oleh NASA secara gratis (untuk keperluan pendidikan).



Gambar 4.11 Matahari
(sumber: NASA)



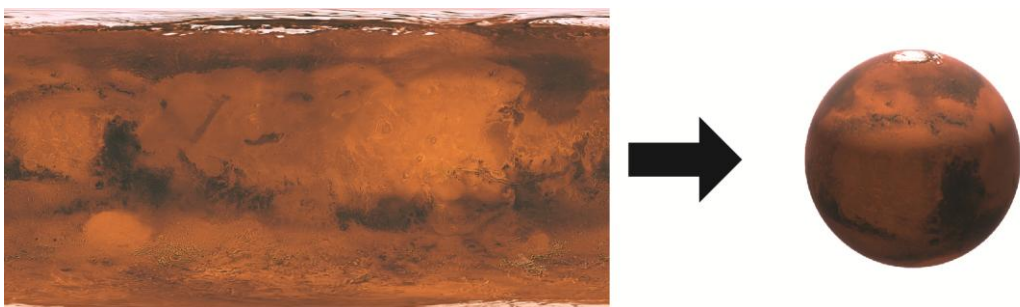
Gambar 4.12 Merkurius
(sumber: NASA)



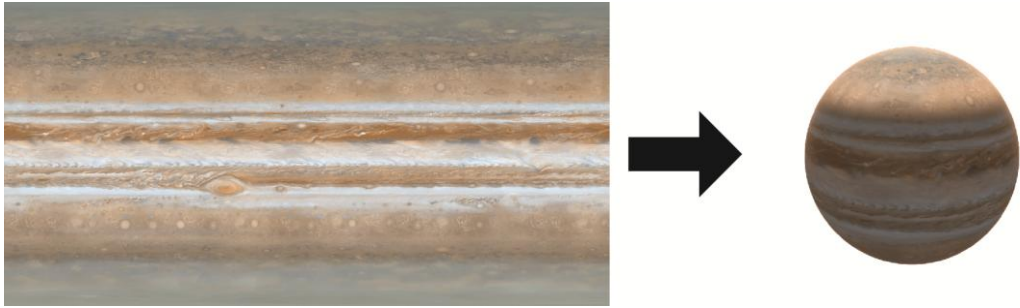
Gambar 4.13 Venus
(sumber: NASA)



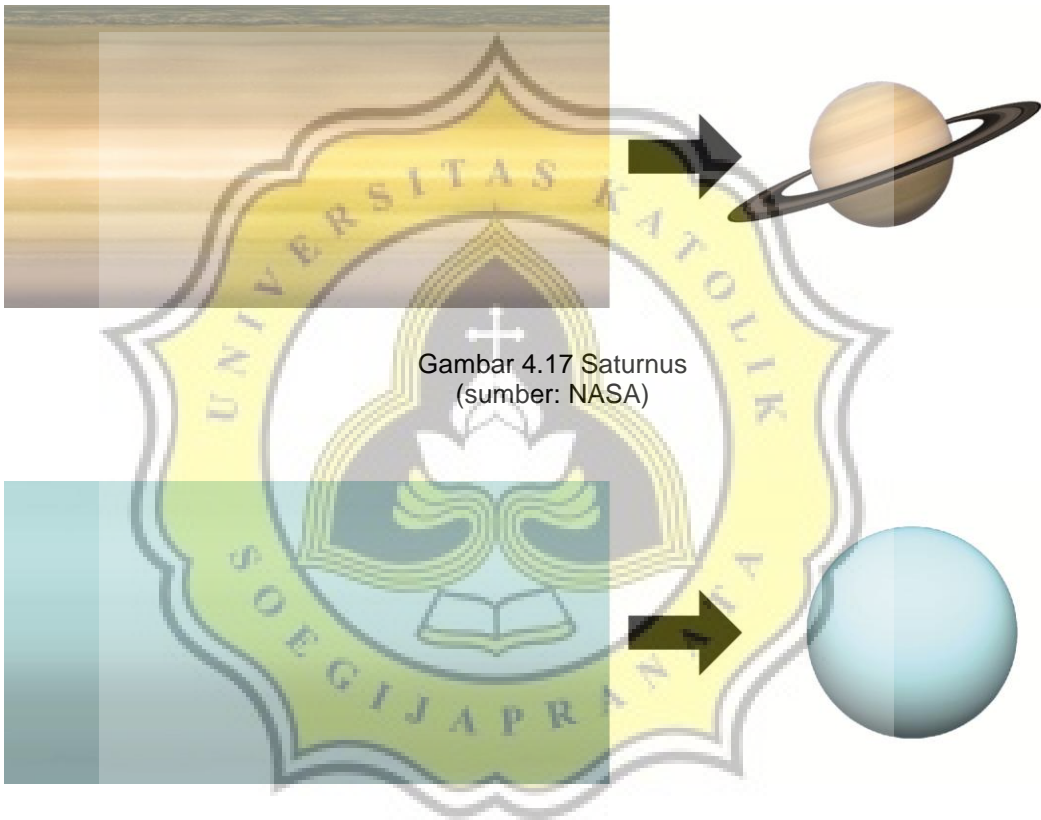
Gambar 4.14 Bumi
(sumber: NASA)



Gambar 4.15 Mars
(sumber: NASA)



Gambar 4.16 Jupiter
(sumber: NASA)

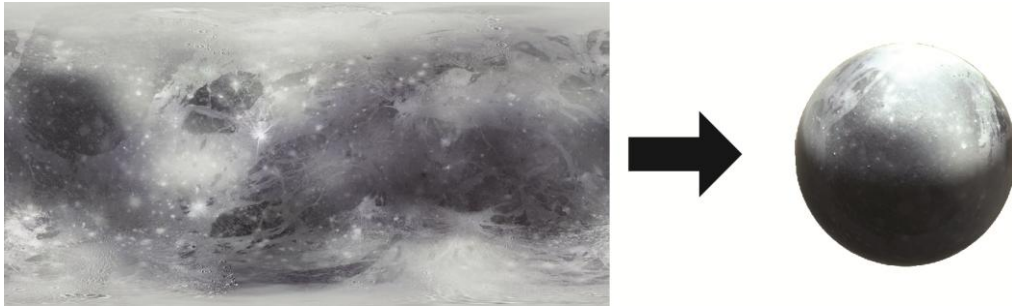


Gambar 4.17 Saturnus
(sumber: NASA)

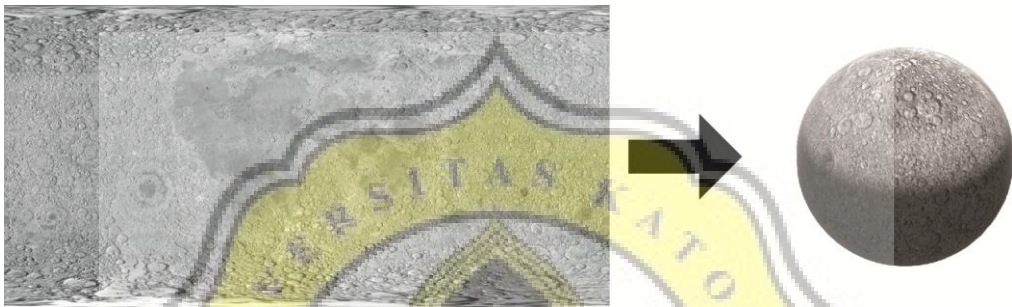
Gambar 4.18 Uranus
(sumber: NASA)



Gambar 4.19 Neptunus
(sumber: NASA)



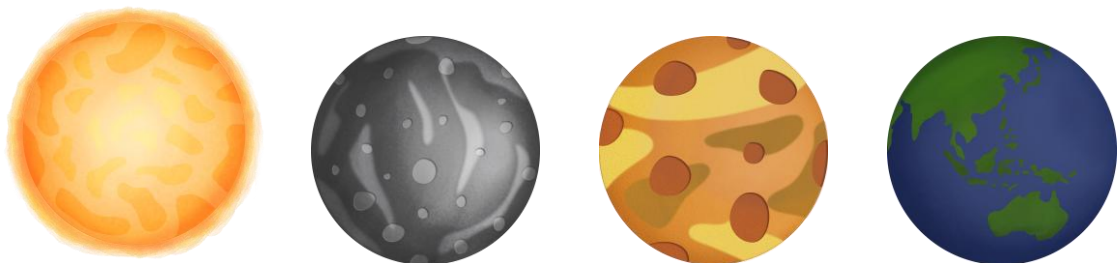
Gambar 4.20 Pluto
(sumber: NASA)



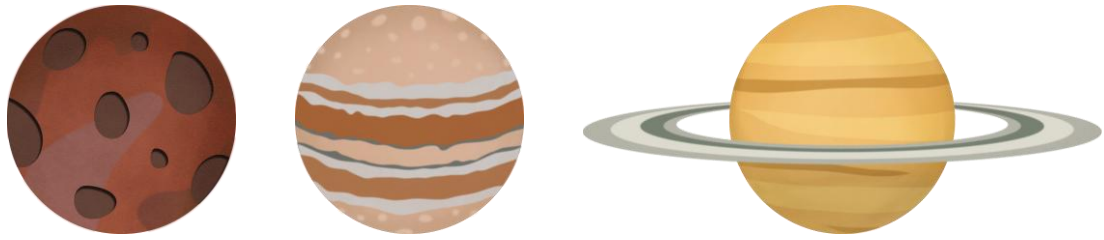
Gambar 4.21 Bulan
(sumber: NASA)

IV.3.4.2. *Mark Augmented-Reality*

Augmented-Reality yang digunakan pada buku "*Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa*" menggunakan teknik *Mark-Based*, yang berarti membutuhkan sebuah tanda agar dapat memunculkan objek *Augmented-Reality* pada layar smartphone. Tanda yang digunakan pada buku "*Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa*" berupa ilustrasi yang menyesuaikan *target audience*. Berikut adalah ilustrasi dari *mark* yang digunakan:



Gambar 4.22 Mark Augmented-Reality 1
(sumber: dokumen pribadi)



Gambar 4.23 Mark Augmented-Reality 2
(sumber: dokumen pribadi)



Gambar 4.24 Mark Augmented-Reality 3
(sumber: dokumen pribadi)

IV.3.4.3. Aplikasi

Nantinya ikon dari aplikasi “*Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa*” akan memiliki desain sebagai berikut:

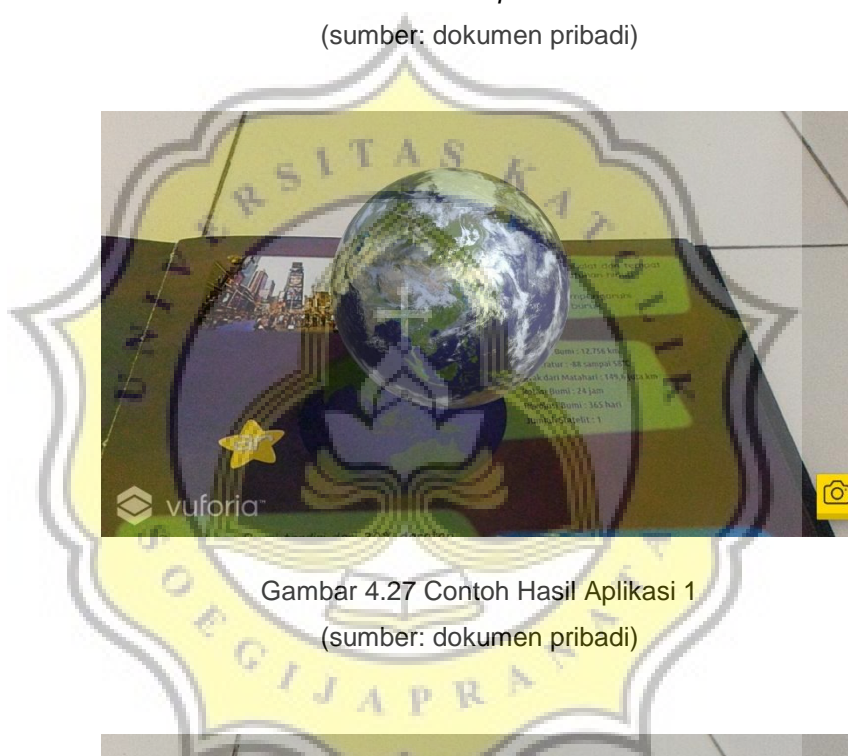


Gambar 4.25 Ikon Aplikasi
(sumber: dokumen pribadi)

Splashscreen adalah tampilan awal aplikasi sebelum memasuki aplikasi yang sesungguhnya. Karena menggunakan *software open-source*, yaitu “*Unity*”, maka pada *slpashscreen* otomatis akan menampilkan logo “*Unity*” sebagai penyedia *software*. Agar tidak terlalu kosong, maka penulis menambahkan ilustrasi agar lebih menarik bagi penggunaannya.



Gambar 4.26 *Splashscreen*
(sumber: dokumen pribadi)



Gambar 4.27 Contoh Hasil Aplikasi 1
(sumber: dokumen pribadi)



Gambar 4.28 Contoh Hasil Aplikasi 2
(sumber: dokumen pribadi)

IV.3.5. Media Promosi

IV.3.5.1. Poster



Gambar 4.29 Poster Promosi
(sumber: dokumen pribadi)

IV.3.5.2. Merchandise

IV.3.5.2.1. Pembatas Buku



Gambar 2.30 Pembatas Buku
(sumber: dokumen pribadi)

IV.3.5.2.2. Stiker



Gambar 4.31 Stiker
(sumber: dokumen pribadi)

IV.3.5.2.3. Totebag



Gambar 4.32 Totebag
(sumber: dokumen pribadi)