

BAB IV

STRATEGI KREATIF

IV.1 Konsep Visual

IV.1.1 *Tone and Maner*

Menarik, Lucu dan Edukatif

IV.1.2 Strategi Visual

Strategi visual dalam perancangan ingin menampilkan kesan yang menarik, dan kreatif sehingga bisa mengajak anak-anak untuk membaca dan mempelajari informasi yang diberikan buku perancangan ini. Penyampaian visual yang menarik dan lucu agar informasi yang diberikan dapat diterima dengan mudah oleh anak-anak pada saat mereka membaca buku ini. Informasi yang diberikan dalam buku perancangan ini juga dapat dipraktekkan oleh anak-anak dalam kehidupan mereka sehari-hari sehingga, semakin buku ini diingat, semakin memudahkan mereka dalam mempraktekkan apa yang mereka pelajari dalam buku perancangan ini.

IV.1.2.1 Pendekatan Ilustrasi

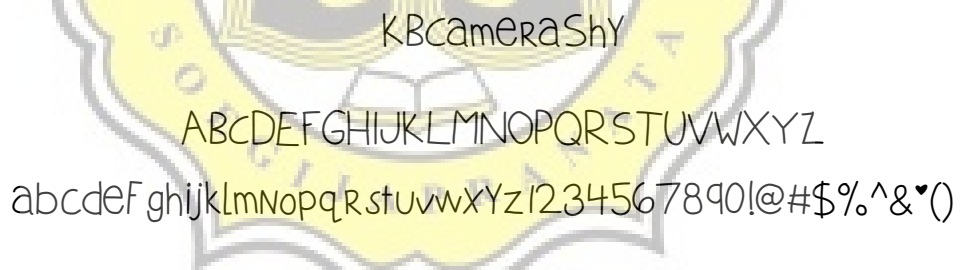
Perancangan buku ini ditargetkan agar memudahkan anak usia 8 hingga 12 tahun menerima informasi pengetahuan dengan mudah, dan pendekatan yang dilakukan menggunakan media gambar ilustrasi komik. Perkembangan anak pada usia tersebut memang masih kebanyakan terpacu pada media visual atau gambar maka dari itu penggunaan media gambar yang menarik, simpel dan menyenangkan akan memudahkan mereka untuk menerima dan mengingat pengetahuan yang disampaikan dalam buku perancangan.

Ilustrasi yang digunakan kebanyakan adalah fitur anak-anak karena ingin menceritakan peran yang mempunyai usia sebaya dengan target pembaca. Bentuk karakter yang ekspresif, penuh dengan gerakan dan penggunaan warna yang fullcolor agar memperlihatkan menarik dan tidak kaku agar dapat diterima oleh anak-anak.



Gambar 4.1 Ilustrasi Karakter buku

IV.1.2.2 Penggunaan Tipografi



Gambar 4.2 Font Kbcamerashy

Penggunaan font Kbcamerashy pada judul buku dan pengantar memiliki bentuk yang tidak kaku dan tidak formal, ukuran dan bentuk yang tidak konsisten atau teratur agar terlihat menyenangkan dimata target sasaran.

Simplicity



Gambar 4.3 Font Simplicity

Perancangan isi buku menggunakan tipografi jenis San Serif, Simplicity. Font buku memilih jenis font san serif agar terlihat simpel dan *readability*nya atau keterbacaan yang jelas karena buku ditargetkan untuk anak-anak. Walau pemilihan font bertujuan agar terlihat simpel tetap ingin memperlihatkan kesan menyenangkan juga, maka jenis font yang dipilih lebih seperti tulisan tangan.

IV.1.2.3 Konsep Warna

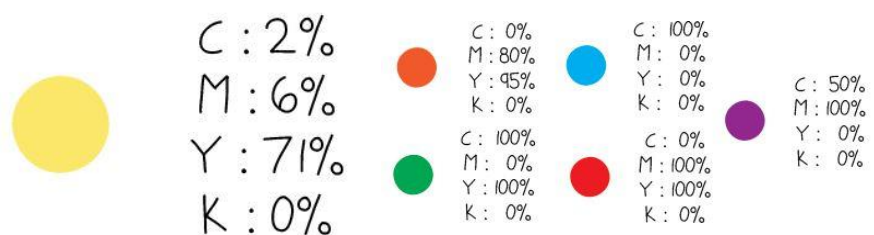
Konsep warna yang diangkat adalah penggunaan warna kontras yaitu penggabungan warna-warna berbeda antara panas dan dingin sehingga menciptakan kesan yang berbeda antara satu sama lain, bertentangan tetapi tetap cocok. Penggunaan warna kontras memperlihatkan kesan yang menyenangkan, ceria dan menarik perhatian sehingga cocok untuk bacaan yang ditujukan untuk anak-anak.



Gambar 4.4 Contoh Warna kontras

Warna yang digunakan untuk cover adalah:

- Kuning
Untuk menampilkan kesan menyenangkan, dan ceria pada buku.
- Hijau, merah, biru, oranye, ungu, dan merah
Perpaduan warna kontras yang dominan dan terlihat mencolok pada cover



Gambar 4.5 Warna Cover Buku

IV.1.2.4 Karakter Dalam Buku

IV.1.2.4.1 Sango



Gambar 4.6 Karakter Sango

Nama : Sango
Gender : Perempuan
Tingkat : Sekolah Dasar
Sifat : Ceria
Bersemangat
Rasa ingin tahu tinggi
Usil
Hobi : Jajan
Bermain
Makan

Sango adalah seorang anak perempuan yang sedang belajar di tingkat sekolah dasar dan memiliki elemen visual berkuncir dua, berambut hitam, berseragam Sd agar memperlihatkan bahwa Sango masih anak sekolah dasar. Sango adalah anak ceria yang suka sekali jajan, tetapi tidak mengetahui apa-apa tentang kepentingan dan kegunaan uang saku selain untuk diujakan.

IV.1.2.4.2 Rigo



Gambar 4.7 Karakter Rigo

Nama : Rigo
Gender : Laki-laki
Tingkat : Sekolah Dasar
Sifat : Baik
Pintar
Rasa ingin tahu tinggi
Suka membantu
Hobi : Belajar
Bermain

Rigo adalah anak laki-laki teman sekelas dan teman baik Sangoo. Elemen visual rigo adalah rambut coklat pendek dan berseragam Sd juga, memperlihatkan dia masih duduk disekolah dasar dan sekelas dengan Sangoo. Rigo adalah anak pintar yang suka belajar. Dia mengerti bagaimana mengelola uang sakunya sehari-hari dan juga mengetahui kegunaan dari mengelola uang saku tersebut, dan berusaha membantu Sangoo agar dia dapat belajar pula dasar-dasar dari mengelola uang saku sendiri.

IV.2 Konsep Verbal

Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia karena sasarannya masih untuk anak sekolah dasar sekitar umur 8 hingga 12 tahun, penggunaan bahasa hanya bahasa Indonesia dan tidak menggunakan bahasa lain seperti bahasa Inggris dengan penggunaan vocabulary yang tidak terlalu meluas. Penggunaan bahasa yang tidak formal dan mudah dimengerti sehingga dapat dicerna oleh anak-anak dari sekolah dasar. Tetapi karena perancangan buku ini adalah buku pengetahuan, penggunaan bahasa baku masih ada dalam bagian penjelasan pengetahuan pengelolaan keuangan, sedangkan bahasa yang tidak baku pada percakapan biasa.

IV.2.1 Pengangkatan masalah pengelolaan uang saku

Anak biasa hanya sekedar diberi uang saku oleh orang tuanya sebelum berangkat kesekolah, banyak orang tua yang sekedar memberikan uang saku ke anaknya, lalu sang anak langsung menggunakan uang saku untuk jajan. Tetapi anak jaman sekarang sudah mulai berbeda dari jaman dulu, orang tua lebih mengajak anak untuk mulai menabung, dan hampir semua anak mempunyai tabungan, tapi cukup sampai disitu. Anak dari usia muda sudah harus mulai tahu bagaimana caranya untuk mengatur uang saku mereka sehari-hari dan menabung hanyalah salah satu contohnya saja. Mereka belum tahu apakah pentingnya dari mulai mengatur uang saku mereka sendiri dari usia muda dan apa manfaatnya.

IV.2.2 Isi Buku

- **Bab 1 Mengenal uang saku**

Menceritakan karakter Sangoo yang minta uang saku terus menerus karena selalu dihabiskan dengan cepat, dan saat diberi uang saku oleh mamanya Sangoo tidak tahu dari mana asalnya uang saat ditanya, pada bab ini akan menjelaskan dari mana uang saku berasal. Menceritakan bahwa uang saku tidak hanya langsung dapat begitu saja dari orang tua, Menceritakan bahwa uang adalah hasil kerja keras dari orang tua sehingga di mata anak, uang bukan sesuatu yang diberikan dengan mudahnya. Supaya anak tidak meremehkan asal uang saku. Setelah itu menjelaskan berbagai cara anak bisa mendapatkan uang, seperti uang saku, uang jajan, uang hadiah, uang pinjam dan upah bekerja dirumah.

- **Bab 2 Mengatur Uang Saku**

Sango selalu langsung menghabiskan uang sakunya dengan jajan disekolah, tetapi uang saku dengan uang jajan itu berbeda dan uang saku. Setelah diberikan uang saku tidak baik jika langsung digunakan sesukanya, lebih baik setelah menerima uang saku, uangnya diatur terlebih dahulu. Pada bab ini menjelaskan lebih rinci tentang apa itu uang saku, apa bedanya dengan uang jajan, apa itu mengelola uang saku dan apa saja fungsi atau manfaat yang didapat jika mengatur uang saku.

- **Bab 3 Prinsip Mengatur Uang Saku**

Pada bab ini memberitahu kalau mengelola uang saku tidak hanya dibatasi dengan menabung saja, menabung hanya salah satu prinsip yang harus diketahui dalam mengelola uang saku yang benar. Prinsip dalam mengelola uang saku ada beberapa seperti :

1. Kejujuran
 2. Kebutuhan atau keinginan
 3. menabung atau jajan dulu
 4. Tabungan atau sisa
- Catatan “Ayo atur uang saku kita”

Beberapa halaman yang bisa diisi oleh anak-anak untuk mulai melakukan pengaturan uang saku mereka sendiri, dari apa yang ingin mereka beli, tabungan mereka juga pengeluaran sehari-hari. Catatan diberi agar memudahkan mereka dalam mengatur uang saku mereka sehari-hari.

IV.3 Visualisasi Buku

IV.3.1 Judul Buku

IV.3.1.1 Thumbnail Judul



Gambar 4.8 Thumbnail Judul

IV.3.1.2 Judul Final



Gambar 4.9 Judul Final

Logo menggunakan font sans serif agar terlihat simpel dan tidak terlalu kaku atau pun terkesan formal. Tulisan "Sangoo" lebih menonjol daripada yang lain ingin memperlihatkan karakter peran utama dari buku tersebut. Penggunaan warna kontras pula pada bagian judul memperlihatkan kesan menyenangkan dan menonjol.

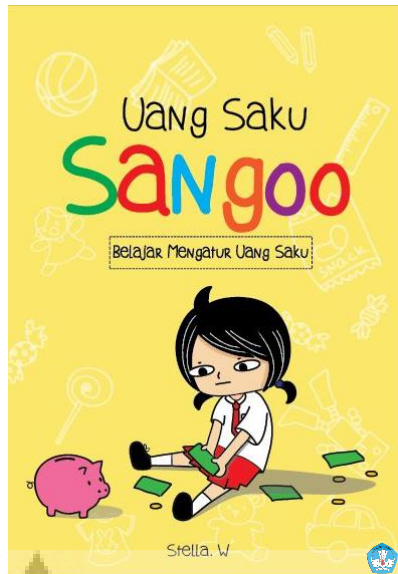
IV.3.1.3 Cover Buku

Cover buku menggunakan warna kuning agar memperlihatkan kesan menyenangkan dan ceria, warna kuning digolongkan sebagai salah satu warna panas yang dapat memberikan kesan hangat, ceria dan menarik perhatian. Diharapkan dapat menarik perhatian anak-anak.

1. Cover Depan

Elemen yang digunakan pada cover depan adalah :

- a) Judul buku
- b) Ilustrasi Sangoo
- c) Ilustrasi tabungan
- d) Ilustrasi background
- e) Nama pengarang



Gambar 4.10 Cover Depan buku

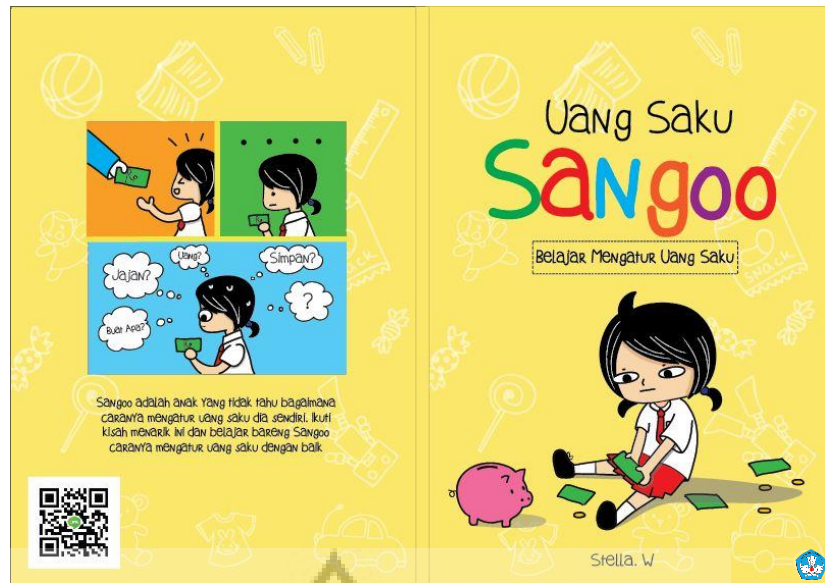
2. Cover Belakang

Elemen yang digunakan pada cover belakang adalah :

- a) Ilustrasi komik
- b) Cerita singkat
- c) Barcode Line



Gambar 4.11 Cover Belakang buku



Gambar 4.12 Cover Depan dan Belakang buku

Ukuran buku tertutup 14cm x 20cm

Ukuran buku terbuka 28cm x 40cm

IV.3.2 Konsep Buku

- Buku berjudul “Belajar Uang Saku Bersama Sango”
- Buku ini terbit dan disebarikan pada akhir Juli
- Buku ini berisi tentang pembelajaran dalam mengelola uang saku
- Buku menggunakan ilustrasi komik
- Pewarnaan fullcolor
- Buku berisi tentang cerita anak sekolah dasar
- Bekerja sama dengan Lembaga Pengelolaan Dana Pendidikan (LPDP)
- Program pembelajaran untuk anak
- Buku dibagi secara gratis
- Buku dibagi ke sekolah dasar untuk anak kisaran usia 8 hingga 12 tahun
- Pembiayaan melalui bantuan sponsor

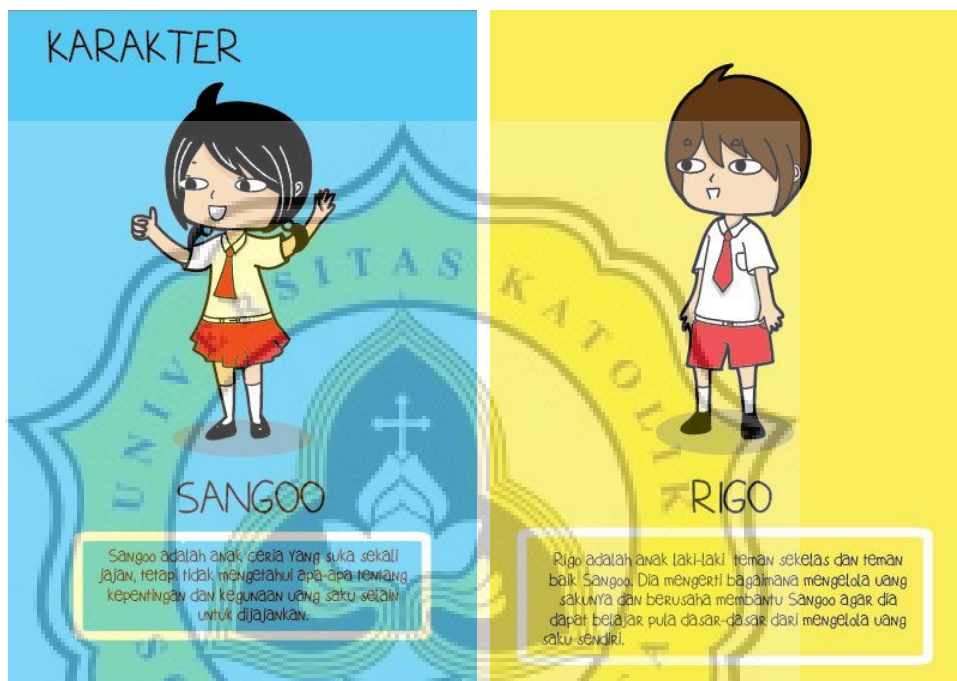
IV.3.2.1 Dimensi Buku

- a) Tata layout halaman Potrait
- b) Jilid buku Softcover
- c) Ukuran buku tertutup 14cm x 20cm
- d) Ukuran buku terbuka 28cm x 40cm

- e) Bahan kertas HVS 100gram
- f) Penggunaan ukuran tersebut agar dapat memperlihatkan ilustrasi lebih jelas ke anak-anak dan memudahkan anak untuk membawa buku kemana-mana.

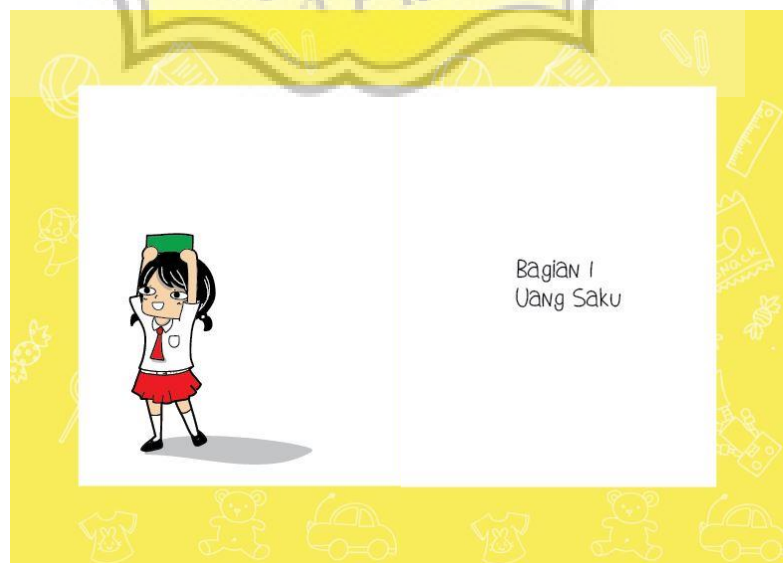
IV.3.2.2 Isi Buku

IV.3.2.2.1 Perkenalan Karakter



Gambar 4.13 Perkenalan Karakter

IV.3.2.2.2 Bagian 1



Gambar 4.14 Bagian 1

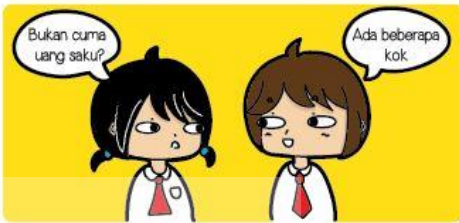
IV.3.2.2.1 Halaman Bagian 1

Asal-usul uang saku





Macam-macam uang anak





Gambar 4.15 Halaman Bagian 1

IV.3.2.2.3 Bagian 2

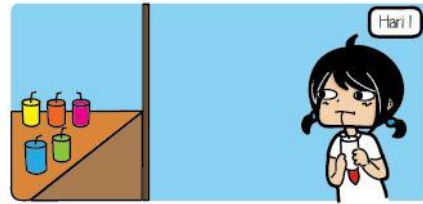


Gambar 4.16 Bagian 2

Akibat tidak mengatur uang saku



13



14

Manfaat mengatur uang saku



15



16

Manfaat mengatur uang saku



Gambar 4.17 Halaman Bagian 2

IV.3.2.2.4 Bagian 3



Gambar 4.18 Bagian 3

Kejujuran



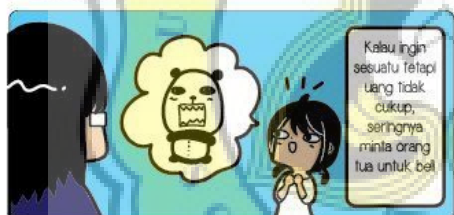
21

Butuh atau Ingin?



22

Menabung



23

Sisih atau sisa?

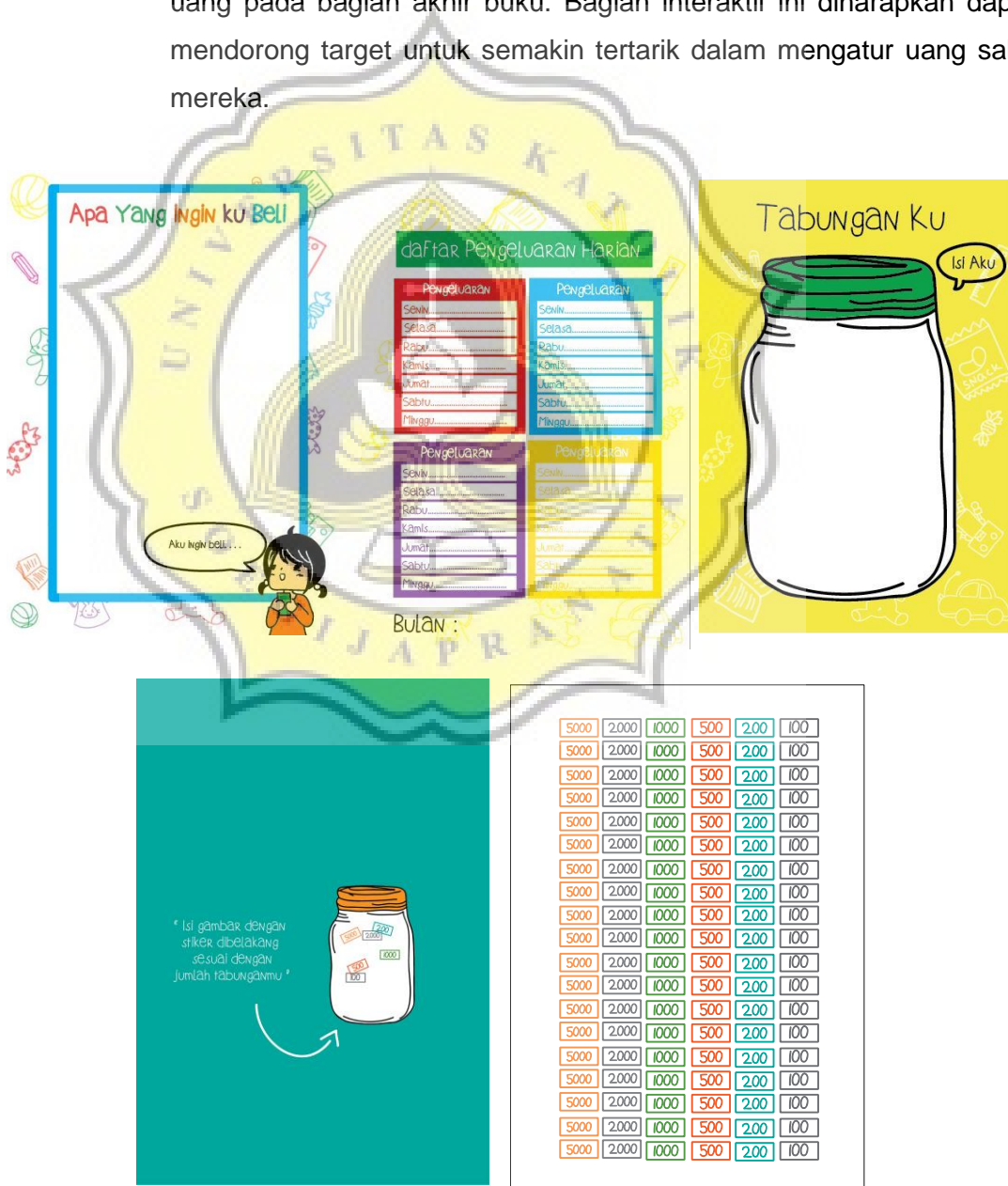


24

Gambar 4.19 Halaman Bagian 3

IV.3.2.2.5 Catatan “Ayo kita atur uang saku kita!”

Catatan yang ada agar target sasaran bisa mulai mengatur uang saku mereka, dari apa barang yang ingin dibeli dimasa depan, pengeluaran sehari-hari dan hasil tabungannya untuk membeli barang yang diinginkan. Jangka waktu pada catatan dalam buku perancangan ada setahun, agar mereka lama-lama terbiasa melakukan pengaturan uang saku mereka sehari-harinya. Interaktifnya selain dalam mengisi catatan pengaturan keuangan juga terdapat pada bagian menabung, halaman toples kosong yang dapat diisi dengan menempelkan stiker uang pada bagian akhir buku. Bagian interaktif ini diharapkan dapat mendorong target untuk semakin tertarik dalam mengatur uang saku mereka.



Gambar 4.20 Halaman “Ayo Atur Uang Saku Kita”

IV.3.2.3 Konsep Isi Buku

1. Cerita

Sango adalah anak yang menduduki bangku sekolah dasar. Sango diberi uang saku oleh orang tuanya setiap hari dan selalu dihabiskan untuk jajan saja. Karena Sango tidak mengetahui fungsi lain dari uang saku selain untuk dibuat jajan dan bagaimana cara mengaturnya, kadang mengalami beberapa masalah. Dalam buku ini menceritakan bagaimana Sango diajarkan mengenai uang saku dan bagaimana caranya mengatur uang saku dengan baik seperti temannya Rigo.

2. Layout

Layout buku ini dibuat agar memudahkan anak-anak dalam mengikuti alur cerita dan arah membacanya. Penggunaan narasi yang digunakan dalam menjelaskan lebih lengkap mengenai isi buku dan sisanya melalui balon kata dalam percakapan antar karakter. Penggunaan panel frame yang tidak terlalu banyak dalam satu halaman agar tidak terkesan penuh dan sesak, juga agar ilustrasi terlihat dengan jelas.

3. Latar Tempat

Latar tempat ada beberapa karena komik ini menceritakan kehidupan sehari-hari seperti dirumah, sekolah dan kantin. Tetapi kebanyakan panel hanya berupa background warna untuk memperjelas karakter..

4. Alur Cerita

Alur cerita menggunakan sudut pandang orang ketiga

5. Interaksi dalam Buku

Catatan money bank atau catatan pengaturan uang saku yang dapat digunakan anak untuk mencatat pengaturan keuangan mereka sendiri

IV.3.2.4 Merchandise

IV.3.2.4.1 Pin



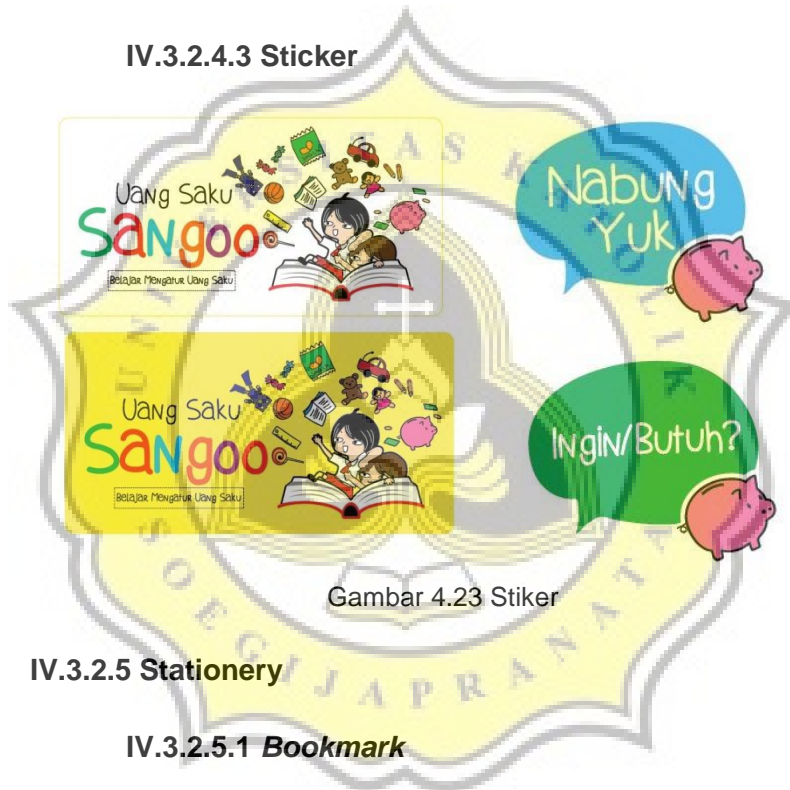
Gambar 4.21 Pin

IV.3.2.4.2 Gantungan Kunci



Gambar 4.22 Gantungan Kunci

IV.3.2.4.3 Sticker



Gambar 4.23 Stiker

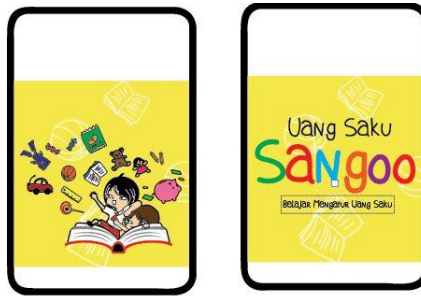
IV.3.2.5 Stationery

IV.3.2.5.1 *Bookmark*



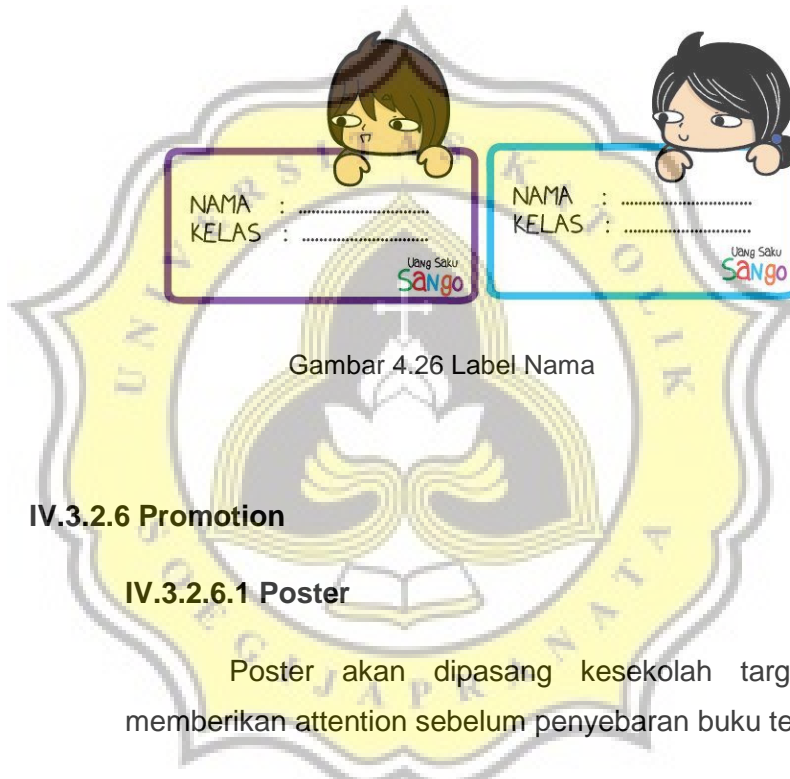
Gambar 4.24 Bookmark

IV.3.2.5.2 Penghapus



Gambar 4.25 Penghapus

IV.3.2.5.3 Label Nama

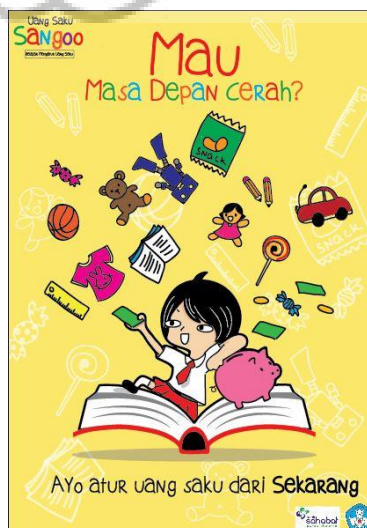


Gambar 4.26 Label Nama

IV.3.2.6 Promotion

IV.3.2.6.1 Poster

Poster akan dipasang kesekolah target sasaran untuk memberikan attention sebelum penyebaran buku terjadi.



Gambar 4.27 Poster

IV.3.2.6.2 Media Sosial

Pembuatan media sosial agar dapat memberikan info lebih lanjut tentang buku “Uang Saku Sangoo” melewati line id yang sudah diberikan disetiap buku yang dibagikan. Media sosial ada untuk menyebarkan informasi meluas melewati target sasaran yang sudah diberikan bukunya sehingga orang lain yang tidak mendapat bukunya bisa mencari informasi melewati akun Line tepatnya bagaimana jika ingin mendapatkan buku tersebut. Terdapat akun Line yang bisa di tambahkan dengan bonus jika menambah akun akan mendapatkan stiker gratis. Targetnya bisa untuk anak-anak maupun orang tua yang ingin mencari informasi tentang buku tersebut untuk anaknya. Selain pembuatan akun Line juga ada halaman Facebook.



Gambar 4.28 Media Sosial