

BAB IV

STRATEGI KREATIF

4.1 Konsep Visual

4.1.1 Konsep Ilustrasi



Gambar 4.1 Gaya Ilustrasi Kartun

Sumber: dokumentasi pribadi

Desain karakter yang dipakai adalah bentuk ilustrasi kartun, yang biasanya digambarkan dengan karakter yang lucu untuk lebih dapat menyesuaikan dengan anak-anak, dapat menyampaikan pesan secara lebih jelas dan dapat menarik perhatian anak. Dan untuk visual pada ular naga kecil digambarkan dengan karakter lucu, dan warna yang cerah agar anak-anak tidak takut saat membaca dan melihat, karena bentuk dan warna ular naga yang sesuai dengan mitos yang ada sangatlah menyeramkan untuk dilihat anak-anak.

4.1.2 Konsep Judul

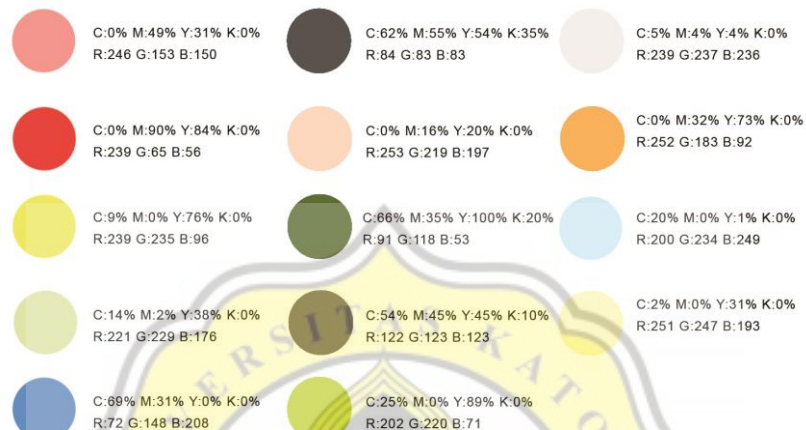


Gambar 4.2 Judul Buku

Sumber: dokumentasi pribadi

Judul menggunakan font script yang memiliki ciri yang khas seperti tulisan tangan manusia pada umumnya baik calligraphy maupun tulisan anak-anak agar tidak terkesan kaku seperti jenis font serif, dan font script lebih terkesan freindly dan santai sangat cocok untuk anak-anak. Dan di belakang tulisan menggunakan bingkai seperti balon agar tulisan dapat mudah dibaca.

4.1.3 Konsep Warna



Gambar 4.3 Warna yang Digunakan

Sumber: dokumentasi pribadi

Menggunakan warna-warna cerah, karena warna cerah terkesan ceria dan menyenangkan, cocok untuk target audiens yaitu anak-anak. Menurut Departemen Pengembangan Anak di California State University, sebanyak 69% anak-anak memilih warna yang cerah. Warna lain yang digunakan adalah gradasi dari warna-warna yang sudah ditentukan.

4.1.4 Konsep Tipografi

Tipografi yang digunakan ada dua jenis yaitu untuk judul pada cover dan isi tulisan di dalam cerita.

Untuk judul digunakan font '**Bana Chips**'

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Font ini termasuk dalam jenis font script yang cocok digunakan sebagai judul buku untuk anak-anak karena tidak terkesan kaku dan mudah dibaca.

Untuk tulisan di dalam cerita digunakan font 'Belligan

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Font ini termasuk dalam jenis font script juga karena tidak terkesan kaku dan seperti tulisan tangan manusia sehingga anak-anak tidak kesusahan untuk membaca alur cerita dari buku ini.

4.1.5 Konsep Buku

a. Cover



Gambar 4.4 Cover Depan dan Belakang

Sumber: dokumentasi pribadi

Bagian kiri adalah *cover* depan dan kanan adalah *cover* belakang, bentuk ilustrasi menggunakan ilustrasi kartun yang biasanya digambarkan dengan karakter yang lucu, sehingga anak-anak tidak takut saat melihatnya. Yang ditonjolkan dalam *cover* tersebut adalah seekor ular naga kecil dan di belakangnya ada anak-anak yang sedang bermain permainan ular naga, karena kedua karakter tersebut berperan dalam buku cerita bergambar interaktif ini. Cover ini menggunakan hard cover agar tahan lama dan tidak mudah rusak saat dipegang oleh anak-anak.

b. Desain Karakter

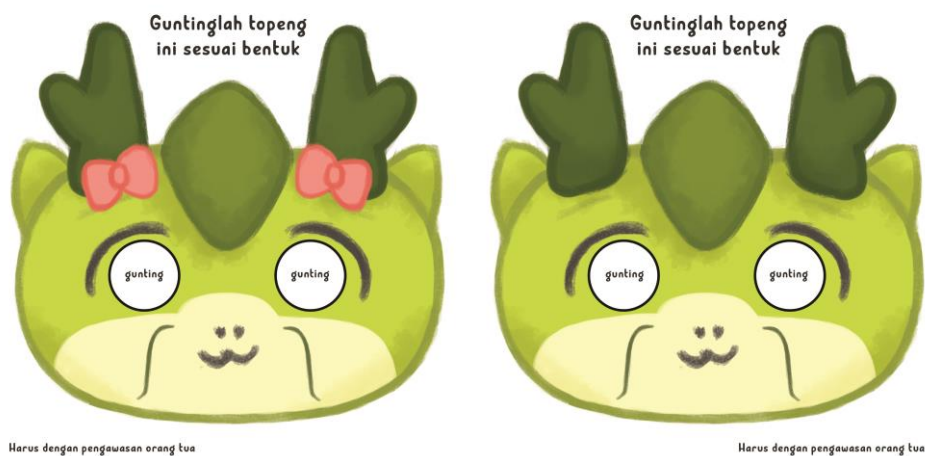


Gambar 4.5 Karakter Anak-Anak dan Ular Naga Kecil

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Karakter anak-anak menggunakan jenis ilustrasi kartun, ilustrasi kartun biasanya digambarkan dengan karakter yang lucu, sangat cocok untuk anak-anak. Dan bentuk ular naga kecil yang bernama Gogo juga dibuat jenis ilustrasi kartun agar terkesan tidak menyeramkan melainkan terkesan lucu, sehingga anak-anak tidak ketakutan saat membacanya. Gogo memiliki bentuk menyerupai ular naga yang terdapat di mitos Jawa dan Chinese. Kepala ular naga kecil dibentuk sedikit persegi panjang karena juga akan dijadikan sebagai topeng *papercraft* untuk dimainkan. Ular naga kecil tersebut diberi nama Gogo karena terinspirasi dari julukan naga Jawa yaitu Nogo.

c. Papercraft

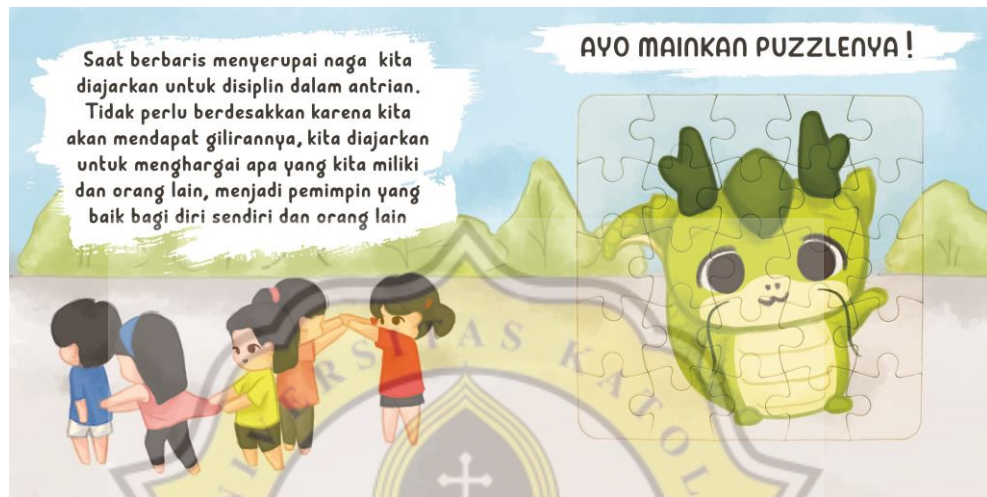


Gambar 4.6 Papercraft Topeng

Sumber: dokumentasi pribadi

Bentuk topeng menggunakan bentuk kepala dari kartun ular naga dalam perancangan ini, dan ada dua jenis topeng yang dapat dipakai untuk anak laki-laki dan perempuan. *Papercraft* ini bertujuan agar anak-anak dapat mengguntingnya dan mereka pakai sebagai topeng saat akan bermain ular naga.

d. Puzzle



Gambar 4.7 Puzzle Pada Halaman Belakang

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Terdapat permainan puzzle yang menempel pada halaman cover belakang, memanfaatkan ketebalan pada cover sehingga menjadi alas permainan puzzle ini. Khusus pada halaman ini menggunakan kertas yang lebih tebal yaitu ArtPaper agar permainan puzzle jadi lebih mudah dimainkan dan tidak mudah sobek.

4.2 Visualisasi Desain

4.2.1 Buku Cerita Bergambar





ULAR NAGA

Ular naga adalah salah satu jenis permainan tradisional yang bersifat turun-temurun. Tidak diketahui kapan tepatnya permainan tradisional ular naga ini terbentuk permainan ular naga berasal dari Jakarta karena daerah asal permainan ini adalah dari provinsi tempat bernaungnya keturunan Betawi.

Yang menarik dari permainan ular naga adalah ketika anak-anak berbaris, mereka menyanyikan lagu:

LAGU ULAR NAGA

Ular naga panjangnya bukan kepalang
Menjalar jalur selalu kian kemari
Umpam yang lezat itu yang dicari
Kini dianya yang terbelakang

CARA BERMAIN

Cara memainkan ular naga adalah anak-anak berjumlah 5-10 orang berkumpul menjadi satu barisan diantara barisan tersebut dipilih tiga anak yang bertubuh besar. Dua dari mereka akan menjadi gerbang dengan saling berpegangan tangan ke atas seperti membuat terowongan, dan satunya akan menjadi induk bagi barisan anak-anak lainnya

Pakai topeng naga saat bermain lebih asyik

Gerbang 1 barisan ular naga
Gerbang 2 melewati gerbang
induk



Gambar 4.7 Isi Buku Cerita Bergambar

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Media utama pada perancangan ini adalah buku cerita bergambar interaktif. Buku ini berfungsi untuk mengajak dan memperkenalkan permainan tradisional ular naga kepada anak-anak. Menggunakan warna yang cerah agar menarik perhatian target audiens karena anak-anak lebih tertarik dengan gambar berwarna. Di dalam buku ini terdapat pengenalan ular naga, lirik lagu ular naga, dan juga cara bermain. Media interaktif dalam buku berupa permainan puzzle agar anak-anak tertarik membaca buku ini, dan juga terdapat papercraft topeng untuk mengajak anak bermain ular naga sambil menggunakan topeng agar lebih asyik.

4.2.2 Website





Gambar 4.8 Website

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Media pendukung website untuk mempromosikan sekaligus sebagai sarana memperkenalkan lagu permainan ular naga, di dalam website terdapat lirik dan lagu 'ular naga panjangnya'. Media pendukung ini ditujukan untuk orang tua agar mengetahui manfaat dari permainan ular naga kepada anak-anak. Agar anak-anak tidak kecanduan dengan ponsel.

4.2.3 Poster dan Brosur



Gambar 4.9 Poster dan Brosur

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Poster sebagai media promosi diletakkan pada papan pengumuman sekolah, dan brosur akan dibagikan pada booth. Poster dan brosur berukuran A4.

4.2.4 X Banner



Gambar 4.10 X Banner

Sumber: Dokumentasi Pribadi

X Banner sebagai media promosi diletakkan di booth, di dekat papan pengumuman sekolah dan pintu masuk sekolah yang sering dilihat dan dilewati oleh orang tua murid dan anak-anak. X Banner berukuran 60cm x 160cm.

4.2.5 Merchandise



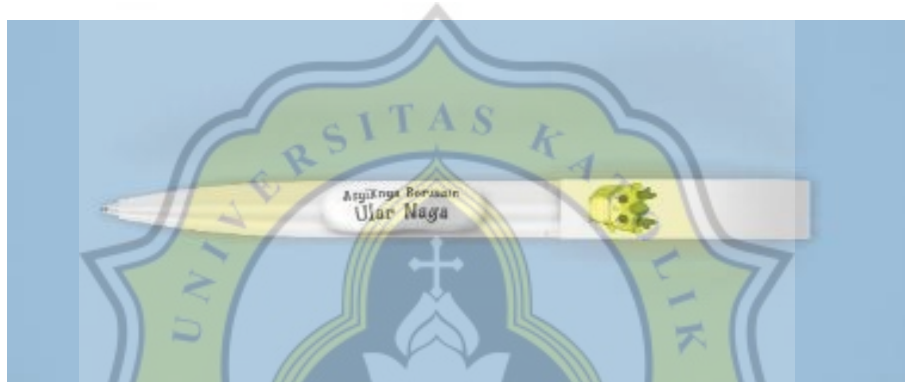
Gambar 4.11 Notebook

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.12 Stiker Ular Naga dan Putri

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.13 Pena

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Media pendukung lainnya adalah merchandise berupa notebook, stiker, dan pena agar anak-anak dapat memanfaatkannya untuk keperluan sekolah. Merchandise akan dibagikan bersamaan dengan buku cerita bergambar, sehingga ketika mendapat buku sekaligus akan mendapat merchandise. Ilustrasi yang digunakan adalah Gogo dan Putri, karena kedua karakter tersebut yang utama.