

## Bab IV Strategi Kreatif

### 4.1 Konsep Visual

Perancangan buku interaktif guna edukasi anak mengenai gawai ini mengangkat tema fun dan kekeluargaan. Tema ini digunakan agar saat para target audiens sedang membaca buku ini mereka tidak bosan, dan bisa mendalami makna dan nilai moral dalam buku tersebut.

#### 4.1.1 Ilustrasi

Jenis ilustrasi yang dipakai untuk menggambarkan objek pada buku adalah gaya kartunis. Pemilihan jenis gambar didapat dari hasil kuisisioner dan juga wawancara dimana anak-anak lebih menyukai penggambaran buku dengan gambar kartunis. Selain itu gaya gambar kartunis membuat pembaca dapat lebih mudah menerima pesan yang ingin disampaikan didalam buku tersebut. Penggambaran karakter yang ada pada buku tersebut menggunakan gaya kartunis .



**Gambar 4.1 Ilustrasi**

Sumber : Data Pribadi

#### 4.1.2 Tone and Manner

Warna-warna yang digunakan dalam buku ini adalah warna-warna cerah agar memberikan kesan fun bagi anak-anak yang membaca. Pewarnaan dari gambar akan menggunakan gradasi-gradasi agar lebih menarik jika dilihat.

#### 4.1.3 Tipografi

Jenis huruf yang digunakan untuk judul adalah huruf Script yang mana huruf ini memiliki banyak lekukan. Jenis huruf ini sering digunakan pada sebuah kata atau kalimat yang memiliki fungsi untuk mempertegas dan menarik perhatian pembaca. Untuk bagian isi digunakan huruf san serif yang tidak terlalu tebal dan mudah dibaca. Agar tidak terlalu kaku, font yang dipilih memiliki kesan fun dari bentuknya

yang tidak begitu teratur menunjukkan kesan imajinatif. Font yang digunakan adalah “Chelsea arket”

Chelsea Market

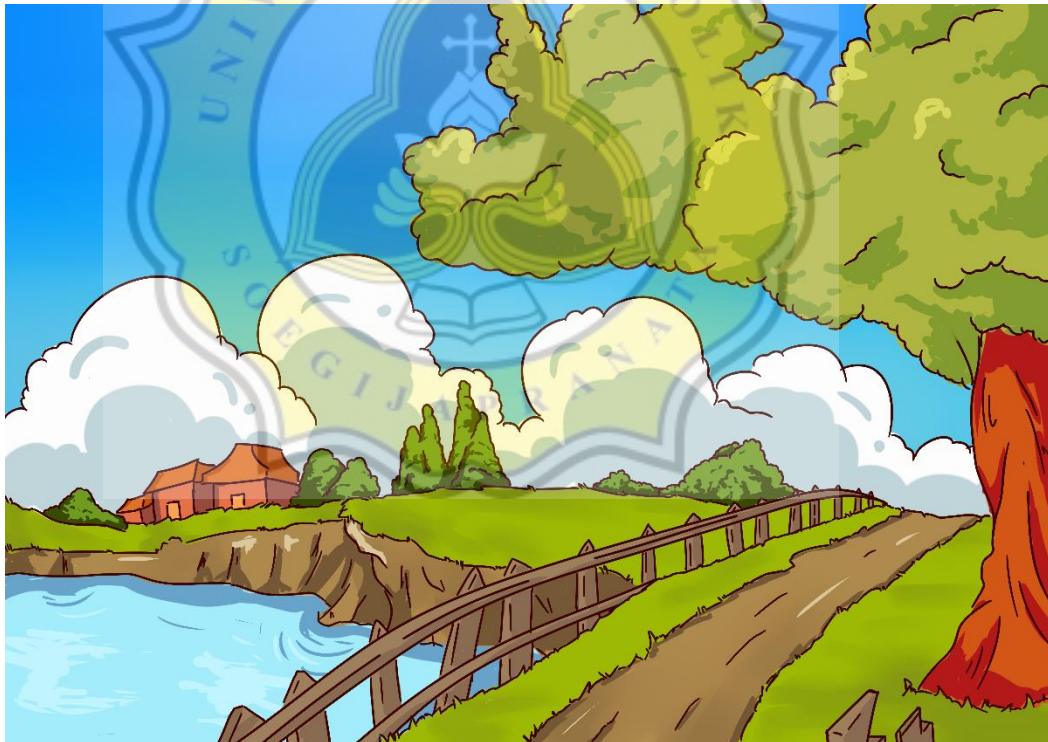
abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
1234567890

Gambar 4.2 Font

Sumber : 1001font

#### 4.1.4 Latar

Latar dari buku ini adalah disebuah desa di Indonesia, dimana desa ini digambarkan dengan desa yang terkenal dengan alam yang indah dan juga penduduk yang ramah tamah. Alam yang indah akan digambarkan dengan banyak rerumputan dengan warna hijau untuk menunjukkan kesan alam yang kuat dan juga ditambah bangunan-bangunan rumah yang terbuat dari kayu akan mempercantik background suasana desa.



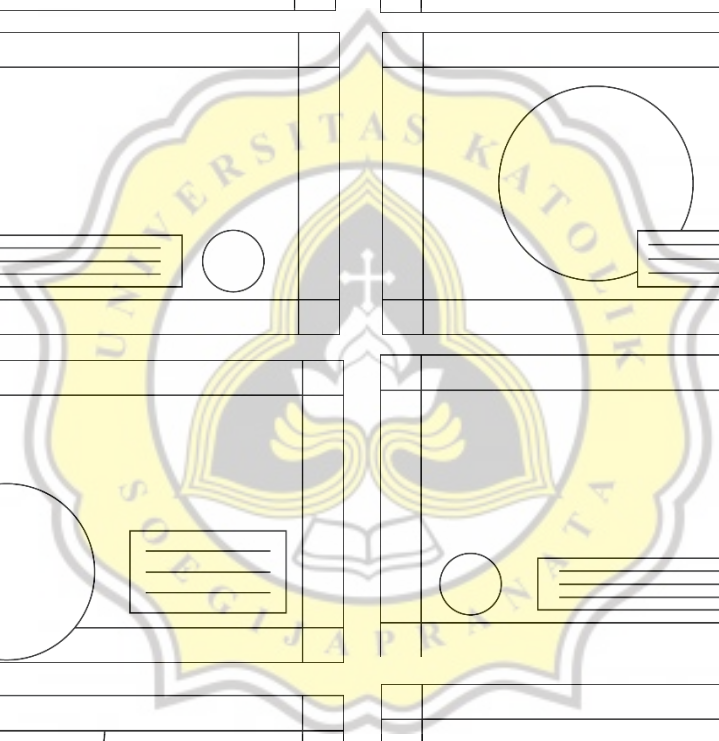
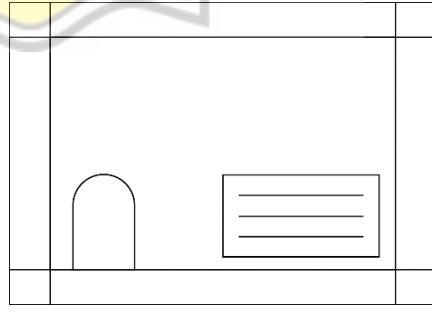
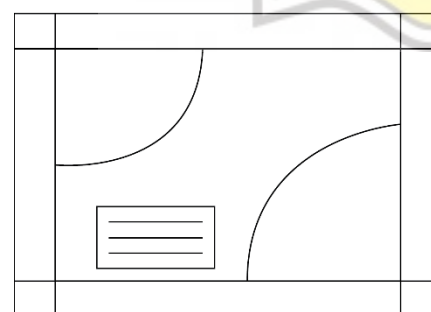
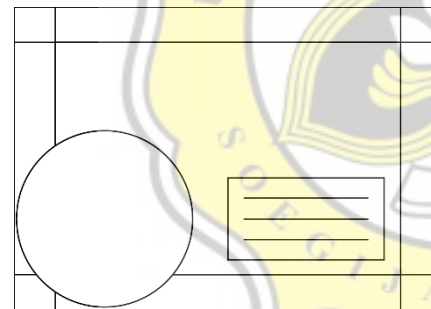
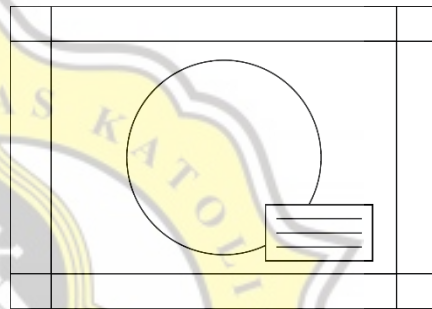
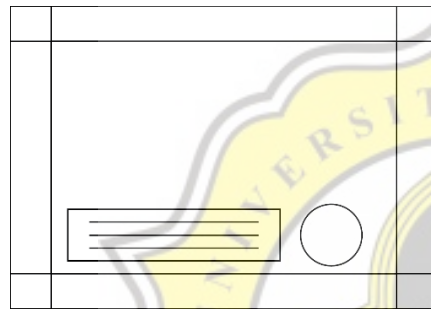
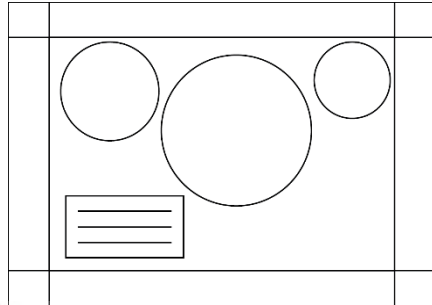
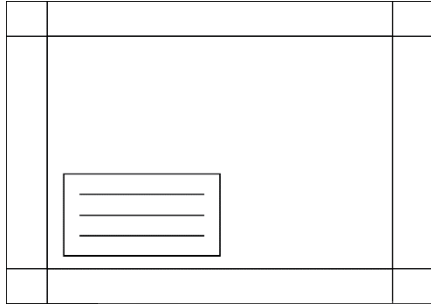
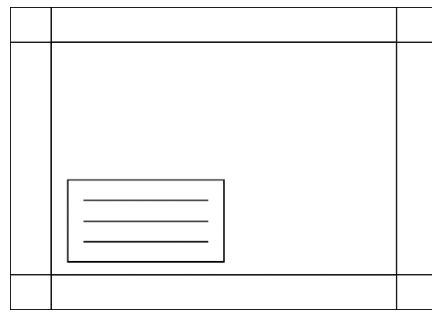
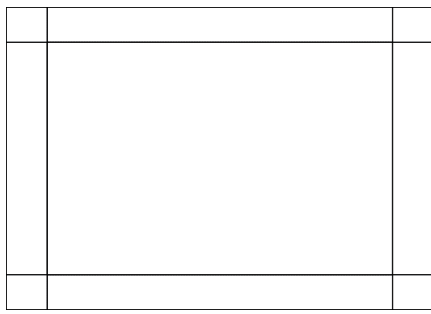
Gambar 4.3 Latar

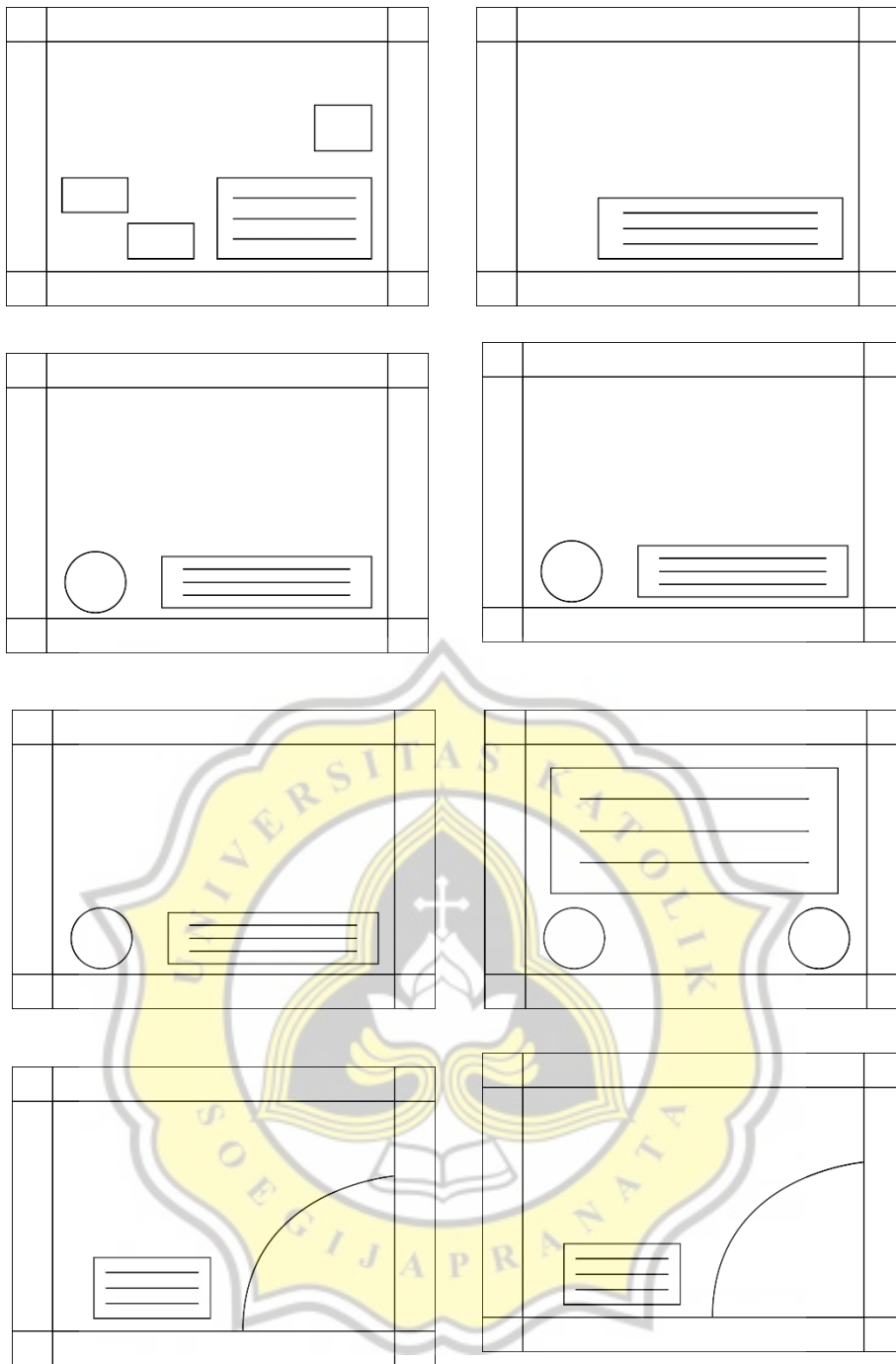
Sumber : Data Pribadi

#### 4.1.5 Layout dan Grid

Jenis layout yang digunakan adalah Layout circus. Layout circus memiliki tatanan yang tidak beraturan dan asimetris. Jenis layout ini digunakan karena buku ingin membawakan nuansa imajinatif dan tidak kaku.







**Gambar 4.4 Layout dan Grid**

Sumber : Data Pribadi

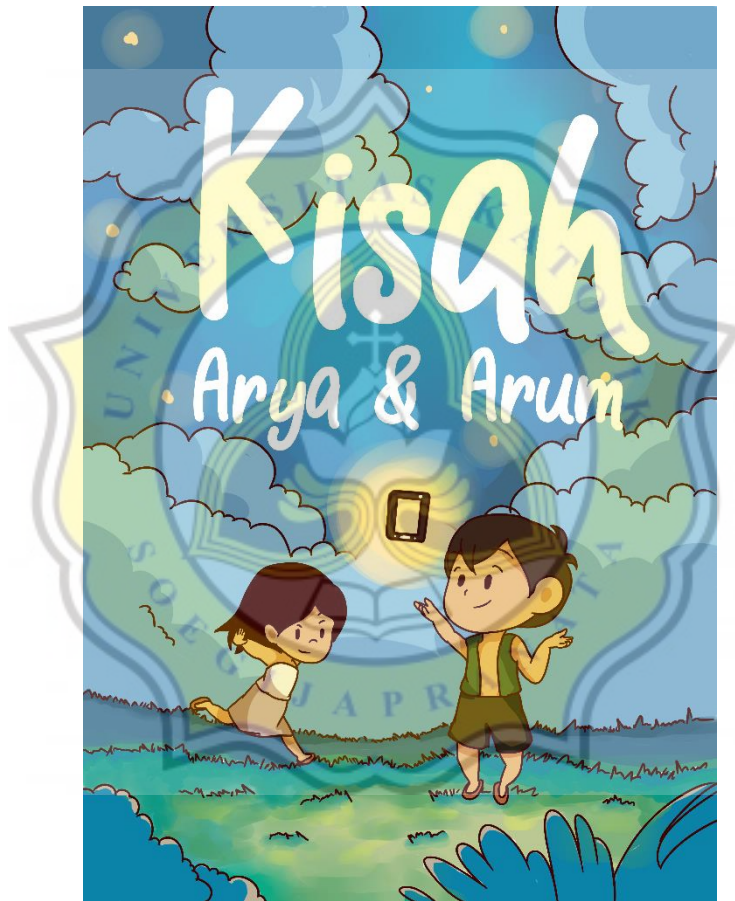


## 4.2 Konsep Verbal

Buku ini ingin mengajak dan mengajarkan anak-anak agar mengetahui dampak positif dan negative dari gawai yang disampaikan melalui moral dalam sebuah dongeng. Maka dari itu pemilihan kata-kata yang digunakan tidak terlalu formal. Selain itu jumlah tulisan yang terdapat pada buku tidak banyak karena anak-anak kurang suka media pembelajaran yang memiliki terlalu banyak tulisan.

### 4.2.1 Judul Buku

Buku ini memiliki judul “Kisah Arya & Arum”. Judul ini dipilih karena sesuai dengan isi buku yang seolah-olah membawa anak-anak ke sebuah petualangan anak-anak. Berdasarkan wawancara, judul yang terlalu formal cenderung tidak disukai oleh anak-anak. Maka dari itu digunakan kata “Kisah ” untuk judul buku agar terkesan lebih menarik.



**Gambar 4.5 Cover Buku**

Sumber : Data Pribadi

### 4.2.2 Dimensi Buku

Ukuran dalam kondisi tertutup adalah 21 cm x 30 cm

Ukuran dalam kondisi terbuka adalah 21 cm x 60 cm

Orientasi Vertikal, buku ini didesain secara Vertikal karena akan dibaca secara bersama-sama sehingga memerlukan dimensi yang cukup lebar. Buku juga tidak akan sering dipindah-pindah atau dibawa-bawa oleh anak sehingga ukurannya tidak terlalu kecil.

Jenis kertas Ivory 230 gr

#### 4.2.3 Karakter

Terdapat karakter atau tokoh utama didalam cerita dongeng dibuku ini, yaitu seorang anak laki-laki yang bernama Arya dan adik perempuannya yang bernama Arum. Keduanya mengenakan pakaian sederhana khas pedesaan agar dapat menggambarkan suasana yang terjadi didesa tersebut. Karakter yang digunakan



**Gambar 4.6 Karakter**

Sumber : Data Pribadi

adalah anak-anak yang bertujuan untuk menimbulkan kesan akrab terhadap target audiens. Mereka berdua adalah karakter yang akan menemani anak-anak didalam dongeng tersebut.

Arya : Periang, suka berpetualang dialam, suka membantu ayah bekerja diladang.

Arum : Penuh sukacita, suka memasak, rajin

#### 4.2.4 Interaksi

Pop-Up yaitu jenis buku kreatif yang berwujud lipatan gambar, jika halaman dibuka maka lipatan gambar tersebut dapat terlihat dalam wujud tiga dimensi.

Peek-a-Boo yaitu jenis buku interaktif yang mewajibkan pembaca untuk membuka lipatan untuk mengetahui kejutan dibalik lipatan tersebut

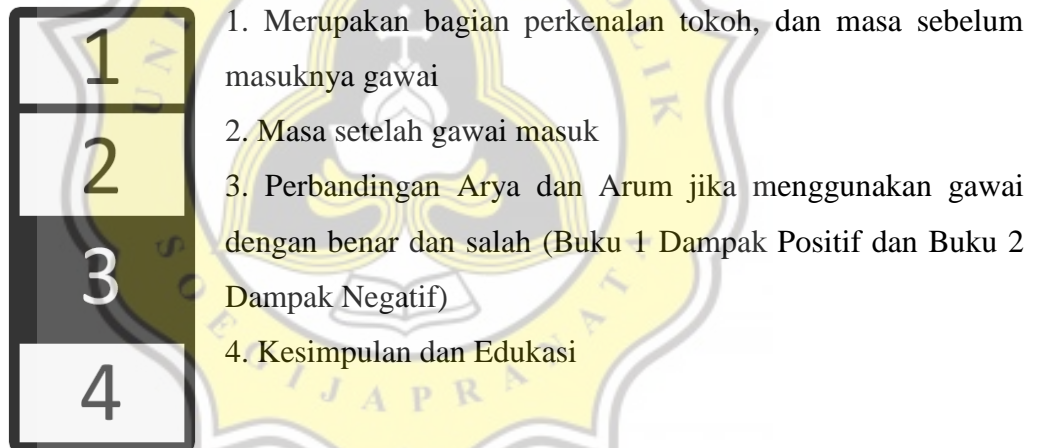
### 4.3 Cerita dan Pembaharuan

#### 4.3.1 Cerita

Disebuah desa yang indah Di Indonesia, hiduplah kak beradik bernama Arya dan Arum. Awal buku ini ingin menceritakan kehidupan Arya dan Arum yang hidup sederhana namun bahagia di desa yang indah tersebut. Lalu semuanya berubah ketika gawai datang. Ada dampak positif dan negatif, diakhirnya terdapat edukasi bagaimana menggunakan gawai dengan bijak.

#### 4.3.2 Pembaharuan

Dibuku ini terdapat 4 bagian cerita. Pembaharuan buku ini terdapat dibagian 3 dimana dampak positif dan negative dari gawai dibagi menjadi 2 buku, agar saat membaca bersamaan siswa dapat saling berinteraksi



1	1. Merupakan bagian perkenalan tokoh, dan masa sebelum masuknya gawai
2	2. Masa setelah gawai masuk
3	3. Perbandingan Arya dan Arum jika menggunakan gawai dengan benar dan salah (Buku 1 Dampak Positif dan Buku 2 Dampak Negatif)
4	4. Kesimpulan dan Edukasi

**Gambar 4.7 Bagian Cerita**

Sumber : Data Pribadi



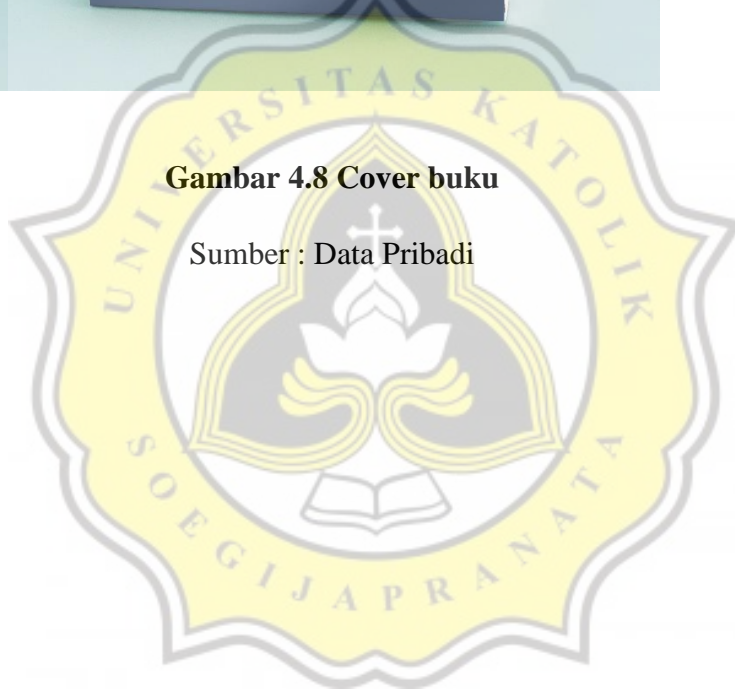
#### 4.4 Visualisasi Desain

##### 4.4.1 Cover Buku

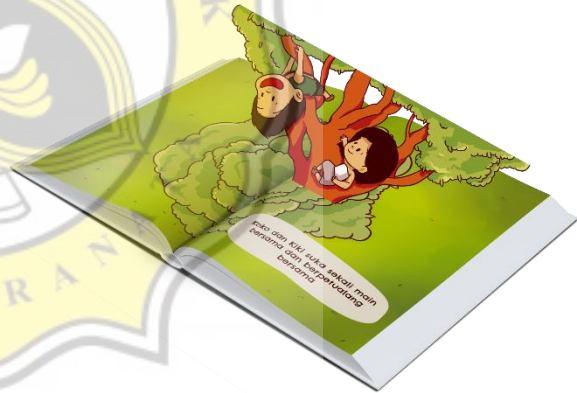


**Gambar 4.8 Cover buku**

Sumber : Data Pribadi

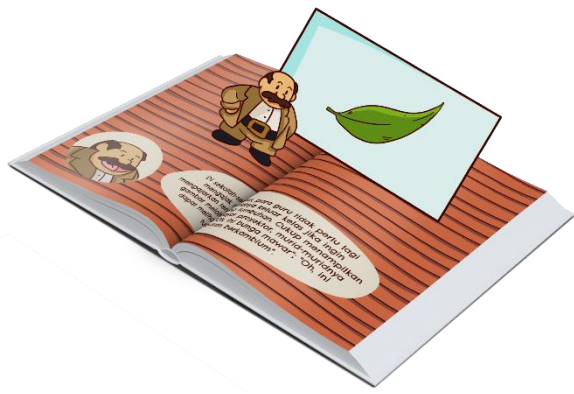


#### 4.4.2 Isi Buku









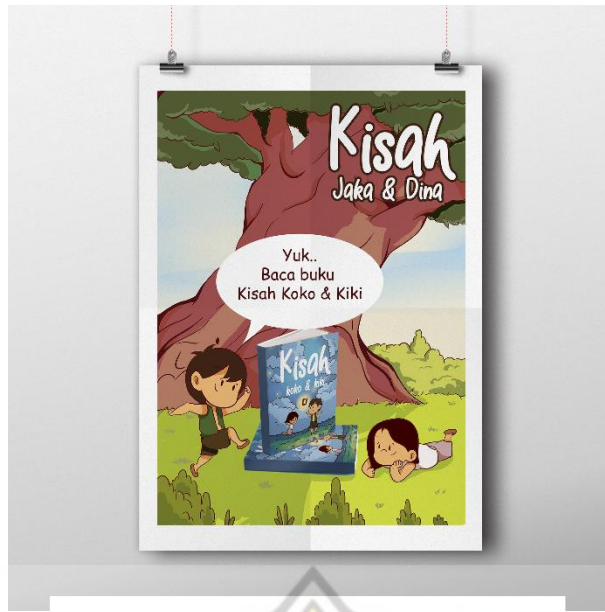


**Gambar 4.9 Desain Buku**

Sumber : Data Pribadi



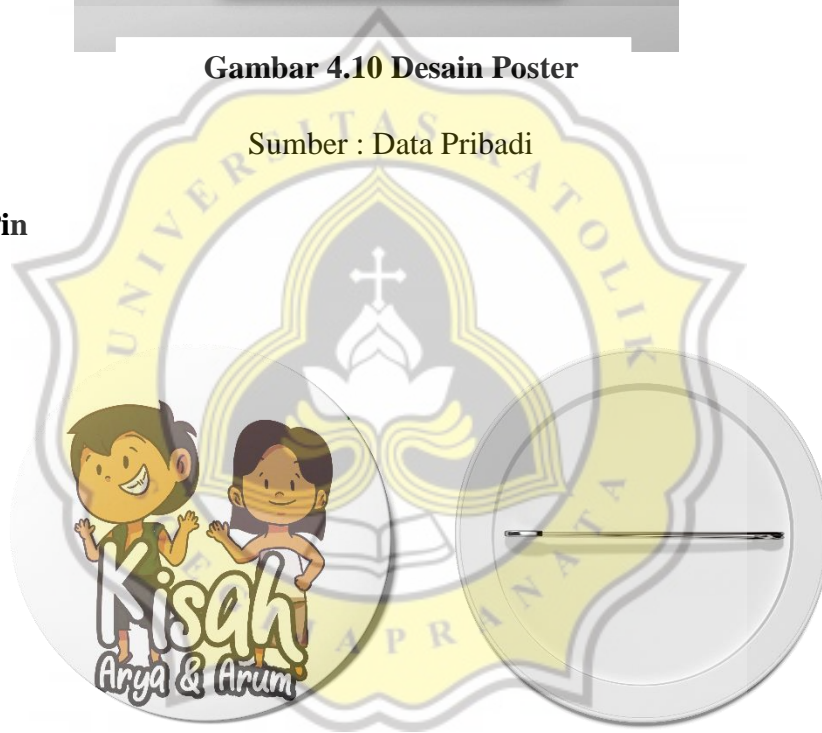
#### 4.4.3 Poster



**Gambar 4.10 Desain Poster**

Sumber : Data Pribadi

#### 4.4.4 Pin



**Gambar 4.11 Desain Pin**

Sumber : Data Pribadi



#### 4.4.5 Stiker



**Gambar 4.12 Desain Stiker**

Sumber : Data Pribadi

#### 4.4.6 Mug



**Gambar 4.13 Desain Mug**

Sumber : Data Pribadi