

BAB IV

SKETSA DAN FINAL DESAIN

4.1 Strategi Kreatif

Perancangan dengan rumusan masalah “Bagaimana merancang sebuah buku digital interaktif untuk mengenalkan anak 7-10 tahun pada Fauna di Kabupaten Penajam Paser Utara dan Kabupaten Kutai Kartanegara?” memiliki strategi kreatif untuk merancang bagian utama yaitu tampilan desain untuk media yang akan digunakan oleh para calon pengguna.

Pada Strategi Kreatif akan dipaparkan secara struktural dan teknis proses pengerjaan desain dari konsep Verbal, konsep Visual hingga sketsa awal (seperti *Thumbnail*, *tight tissue*, dan berbagai alternatif tampilan layout) serta Final desain.

4.1.1 Konsep Verbal

Mencitrakan sebuah buku pada umumnya yang memuat informasi untuk menambah wawasan pembacanya dan dibuat atas kebenaran, Buku Digital interaktif tentang fauna akan dirancang berdasar kebutuhan target sasaran atas informasi yang benar dan berbasis fakta tentang wilayah yang akan menjadi ibukota pemerintahan Indonesia yang baru nanti, dengan pendekatan pengenalan wilayah melalui buku digital interaktif kepada anak-anak calon penerus bangsa kedepannya, diberikan media yang dapat memudahkan mereka memahami potensi, kekayaan yang ada di daerah berpegaruh di tanah air.

Buku Digital Interaktif dirancang untuk memudahkan anak mengenal Kalimantan Timur khususnya Kabupaten Penajam Paser Utara dan Kutai Kartanegara, dengan proses yang interaktif yang tidak hanya menyampaikan pesan informatif tetapi juga menghibur, sehingga pesan dapat diterima baik oleh target.

Dihadirkan informasi berdasarkan studi literatur dan sumber-sumber terpercaya dalam bidangnya, info yang diberikan seputar keberagaman potensi di Kalimantan Timur, melalui penyampaian yang difokuskan dalam seri edisi.

Edisi fauna sebagai edisi pertama buku digital interaktif berjudul Ada Apa di Kalimantan Timur dirancang untuk mengenalkan anak secara dekat dan

ringan tentang apa yang ada di kedua kabupaten di Kalimantan Timur. Karakteristik dari fauna yang seolah seperti manusia yang bisa berbicara, akan menguatkan rasa penasaran-keingintahuan anak terhadap suatu daerah (Itabiliana, 2017).

Buku dirancang dalam bentuk aplikasi yang menjadi media hiburan anak-anak 7-10 tahun saat ini dalam menghabiskan waktu luangnya bersama gawai pintar. (Data Grafik 1.6.3 Kegiatan anak di waktu luang) Pada era digitalisasi saat ini dibutuhkan media yang dapat menyeimbangkan kapasitas belajar dan bermain anak, agar bisa tumbuh menjadi sumberdaya manusia yang lebih berkualitas dengan mengetahui potensi daerah yang akan menjadi ibukota pemerintahan tanah air yang baru.

4.1.2 Konsep Visual

Pada perancangan media, visual yang ditampilkan mewakili elemen-elemen grafis yang telah ditelaah sesuai dengan pemerolehan data target serta didukung oleh teori-teori yang ada pada bab sebelumnya.

Elemen yang akan dimunculkan pada media adalah komposisi grafis berupa garis tegas sebagai dasar bentuk karakter ilustrasi yang merepresentasikan kejelasan pesan atas tokoh yang dihadirkan pada media yaitu delapan fauna yang ada di Kalimantan Timur dan pemandangan habitat di alamnya.

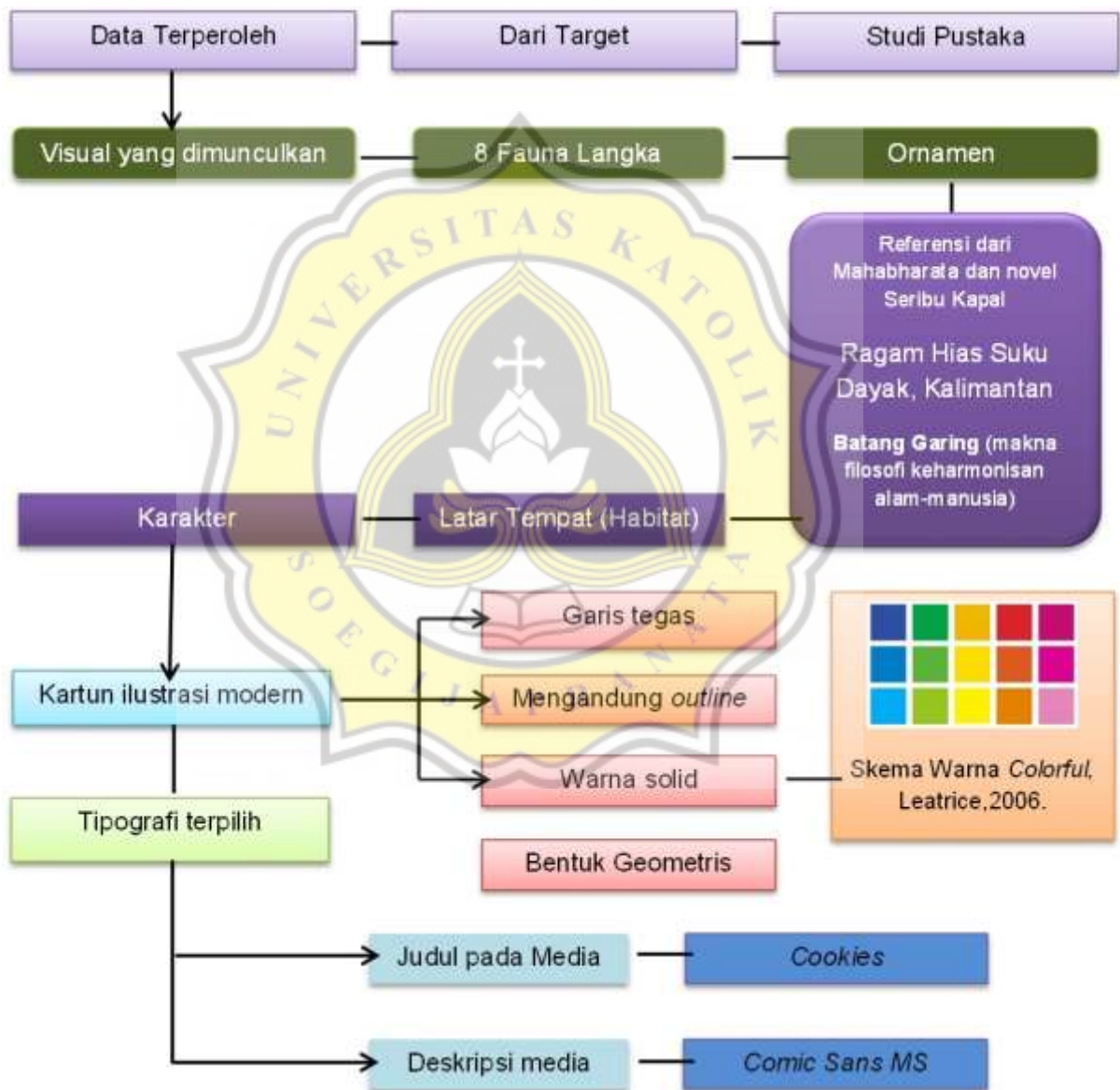
Kemudian ilustrasi yang ditampilkan pada media menggunakan pendekatan gaya gambar kartun yang telah ada dan disukai oleh target sasaran, serta gaya gambar kartun modern dan ilustrasi kartun realis sebagai jenis visual yang tertampil pada media terancang.

Tipografi Sans Serif merupakan tipe tulisan tidak berkail yang digunakan sebagai teks pada media, baik untuk judul, subjudul hingga deskripsi. Konsep tipografi bertandaratas keputusan target khalayak serta studi eksisting dan makna dari tipografi sans serif itu sendiri yang memvisualkan kesan modern, dimana sesuai untuk target anak-anak jaman sekarang yang begitu modern, serta sederhana dan memiliki tingkat keterbacaan serta keterdeteksian yang tinggi dalam pembacaannya.

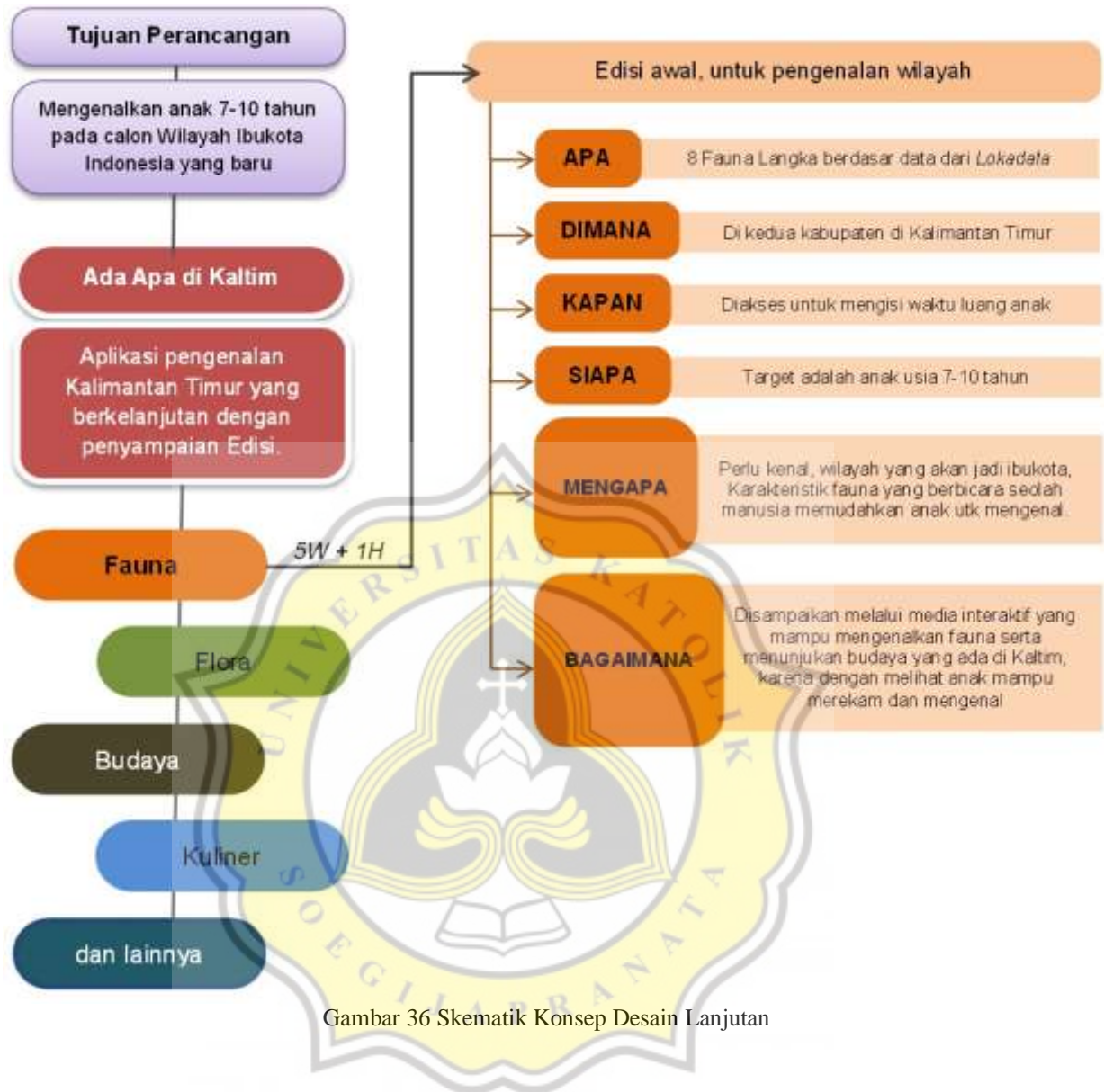
Warna *Colorful ColorScheme* (Leatrice, 2006) merupakan serangkaian warna yang digunakan pada buku digital interaktif untuk mengenalkan anak 7-

10 tahun pada fauna di Kalimantan Timur, dibutuhkan dukungan dari segi rona warna yang dapat meningkatkan daya tarik dan mewakili perilaku dan kebiasaan mereka agar pesan dapat lebih dekat tersampaikan pada mereka, anak-anak. Warna dengan kontras cerah serta hangat menjadi rona dominan yang ada pada media perancangan. Untuk menunjukkan kesan hangat, ringan dan mudah untuk dibaca.

4.1.3 Skema Konsep Desain



Gambar 35 Skematik Konsep Desain



Gambar 36 Skematik Konsep Desain Lanjutan

4.2 Thumbnail Alternatif Sketsa Desain

Dimulai dari alternatif sketsa, desain awal pada media perancangan terdiri atas sketsa ilustrasi karakterfauna, sketsa latar tempat, kemudian sketsa icon serta navigasi, storyboard media hingga logo aplikasi. Berikut desain awal yang merupakan sekumpulan alternatif sketsa ilustrasi.

4.2.1 Sketsa Ilustrasi Karakter

Karakter yang ada pada media perancangan adalah karakter dari delapan fauna langka yang berada di Kalimantan Timur sesuai dengan pemaparan data faun di lokasi calon ibukotaIndonesia yang baru oleh *beritagar.id,2019*.

4.2.1.1 Orangutan



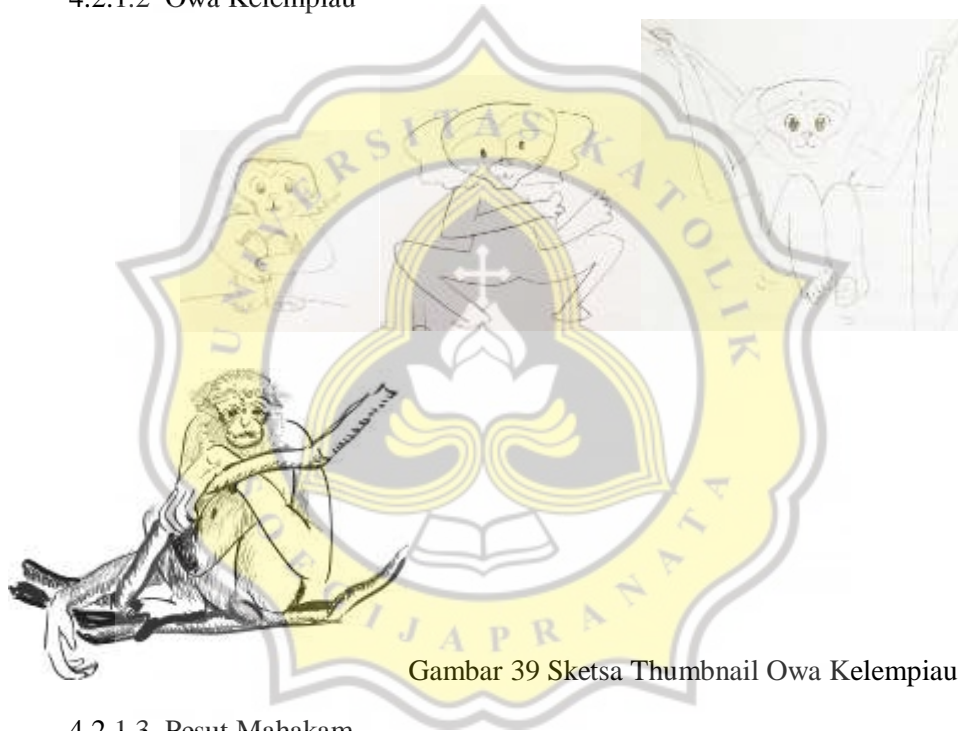
Gambar 37 Sketsa Thumbnail Orangutan

Rangkong Badak



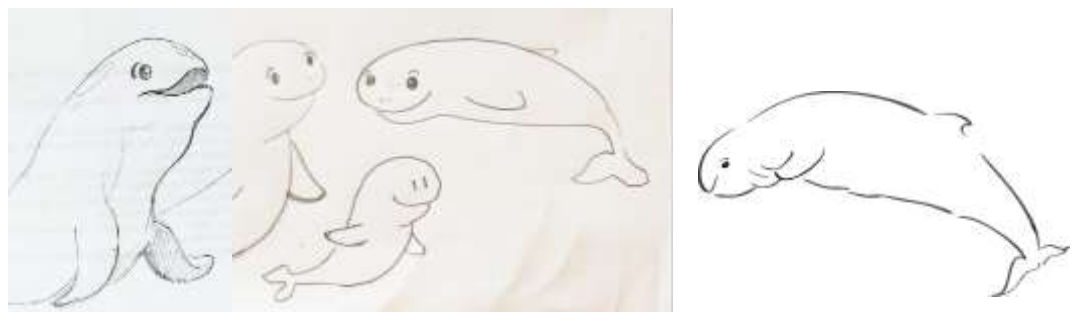
Gambar 38 Sketsa Thumbnail Rangkong

4.2.1.2 Owa Kelempiau



Gambar 39 Sketsa Thumbnail Owa Kelempiau

4.2.1.3 Pesut Mahakam



Gambar 40 Sketsa Thumbnail Pesut Mahakam

4.2.1.4 Badak Sumatera



Gambar 41 Sketsa Thumbnail Badak Sumatera

4.2.1.5 Penyu Hijau



Gambar 42 Sketsa Thumbnail Penyu Hijau

4.2.1.6 Beruang Madu



Gambar 43 Sketsa Thumbnail Beruang Madu

4.2.1.7 Bekantan



Gambar 44 Sketsa Thumbnail Bekantan

4.2.2 Sketsa Latar Tempat

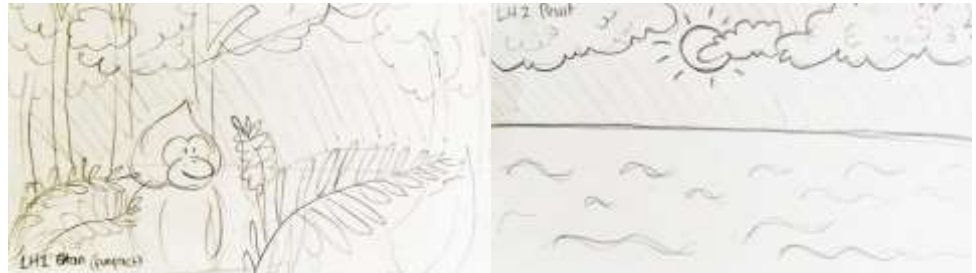
Pada halaman latar tempat, terdapat 6 buah sketsa awal (*Thumbnail*) untuk dijadikan sebagai alternatif pilihan latar tampilan *cover* pada aplikasi buku digital interaktif tentang fauna untuk anak.



Gambar 45 Sketsa Thumbnail Cover

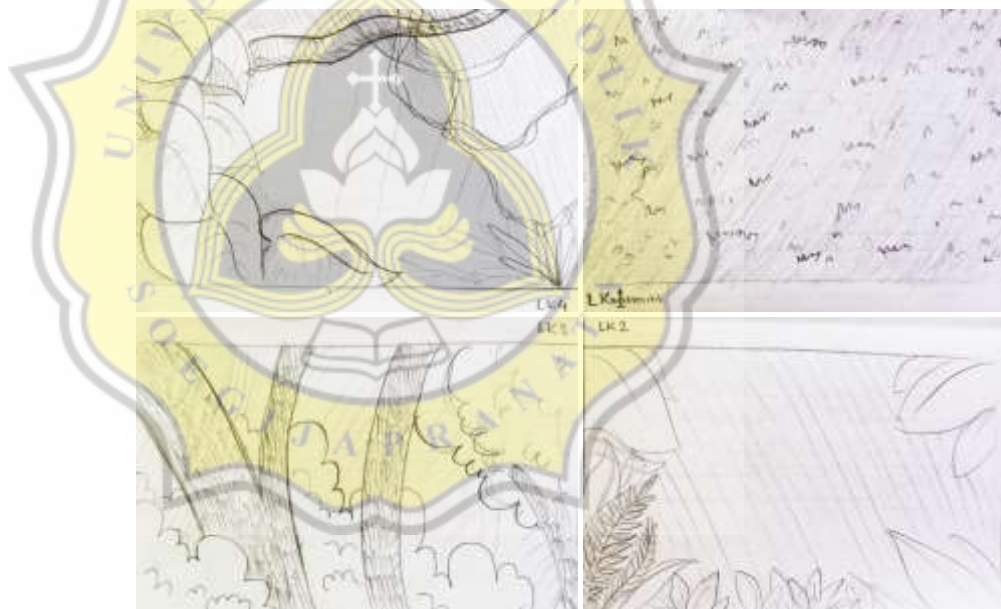
4.2.2.1 Sketsa Latar Tempat untuk halaman *Funfact* dan Informasi Fauna

Dalam halaman fakta menarik (*funfact*) tampilan latar yang diberikan bernuansa pemandangan habitat fauna, terdapat dua buah sketsa awal (*Thumbnail*) dari halaman latar *funfact*.



Gambar 46 Sketsa thumbnail untuk Latar halaman *Funfact*

Kemudian didalam halaman data informasi fauna tampilan latar yang diberikan memvisualkan dominasi gambaran penghijauan di hutan yang menjadi habitat para fauna langka dengan elemen visual seperti rerumputan, dedaunan dan lainnya.



Gambar 47 Sketsa alternatif untuk Latar halaman Data Informasi Fauna

4.2.2.2 Sketsa Ikon dan Navigasi

Ikon berperan penting dalam memandu pengguna dalam menggunakan media agar dapat memungkinkan pengguna menikmati serta memahami informasi interaktif yang dirancang, oleh karena itu, berikut sketsa awal tampilan ikon yang sesuai dengan konsep perancangan.

Visual yang terdiri atas elemen garis tegas yang sesuai untuk anak, serta kejelasan visual ikon untuk memudahkan calon pengguna menavigasikan media.

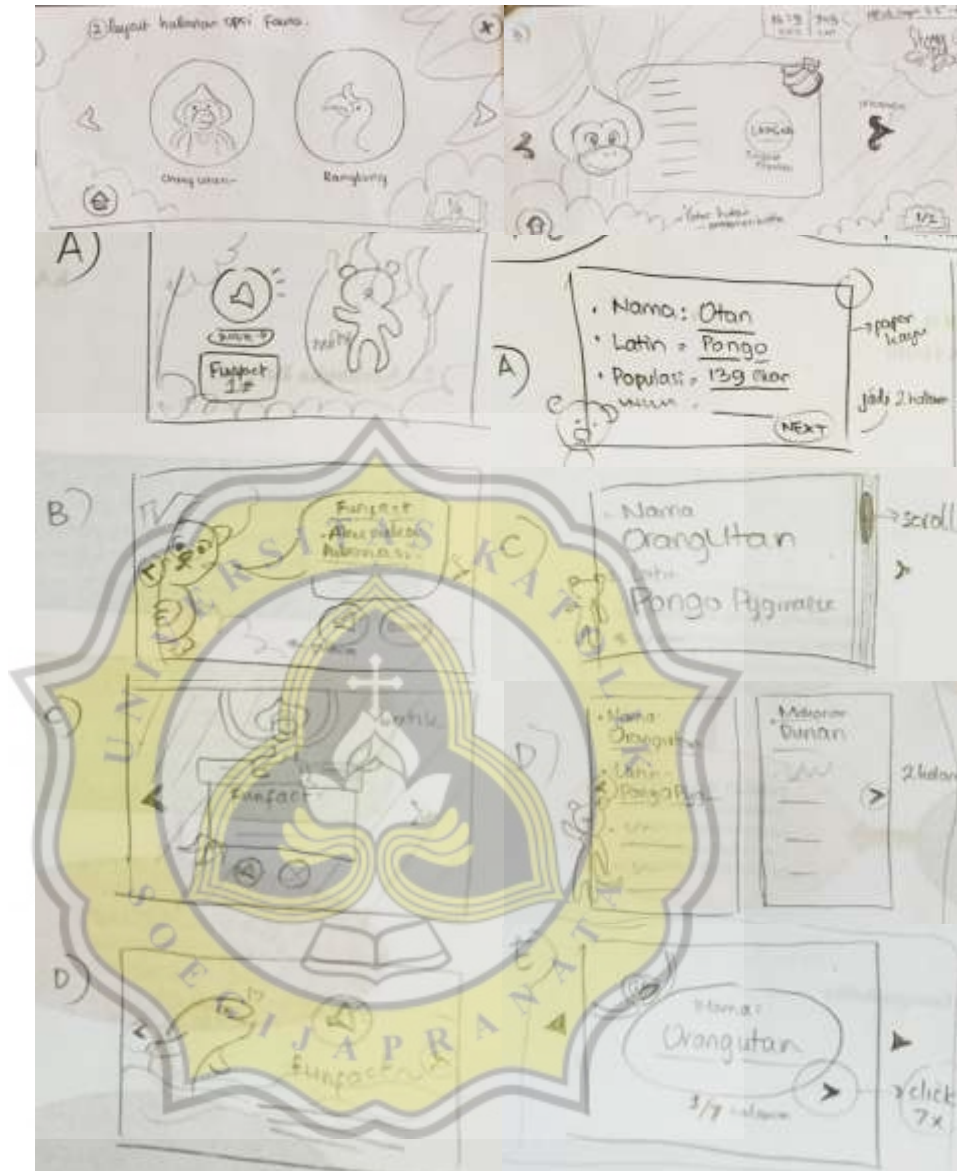
Terdapat beberapa ikon yang merupakan tombol;

- *Home* (Beranda)
- *Exit* (Keluar)
- *Play* (Buka buku)
- *Settings* (Pengaturan, untuk tingkat volume musik dan suara)
- Navigasi (berupa panah kearah kiri dan kanan)
- Menu (berisi credits, dan tombol share)
- Suara (efek balik halaman buku dan suara fauna)
- Musik (Musik instrumen latar, *Sape Uyau*)
- Informasi aplikasi (informasi media dan tentang perancang)
- *Share* (Bagikan)



Gambar 48 Sketsa Thumbnail Navigasi dan Icon

4.2.2.3 Sketsa Storyboard



Gambar 49 Sketsa Thumbnail tampilan Storyboard

4.2.2.4 Sketsa Logo Buku Digital Interaktif

Logo dibutuhkan pada perancangan buku digital interaktif untuk menyatukan antar edisi dari buku berjudul Ada Apa di Kaltim yang merangkum kumpulan keragaman kekayaan alam dan budaya di Kalimantan Timur tepatnya di Kabupaten Penajam Paser Utara dan Kutai Kartanegara, yang akan menjadi ibukota baru Indonesia. Berikut beberapa logo tersketsa.



Gambar 50 Sketsa thumbnail Logo alternatif

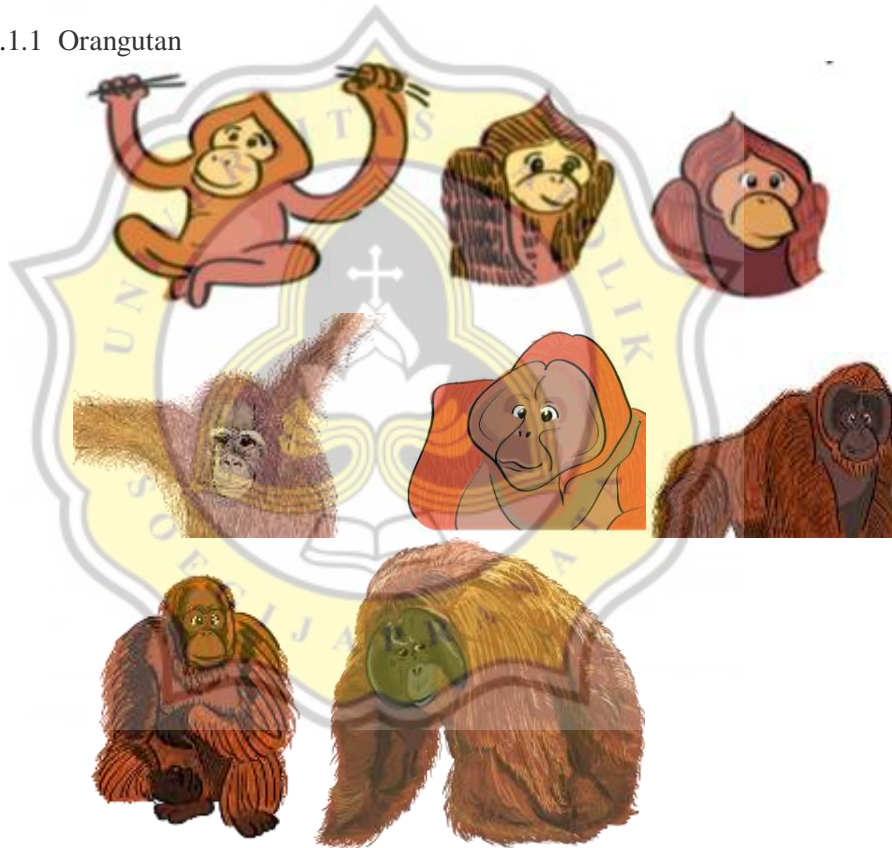
4.3 *Tight Tissue* Desain Alternatif

Kemudian pada tahapan kedua desain ilustrasi media, visual desain telah diberikan warna baik itu s sketsa ilustrasi karakter fauna, sketsa latar tempat, sketsa icon serta navigasi, storyboard media dan logo aplikasi. Dibawah berikut merupakan beberapa alternatif ilustrsi terwarna.

4.3.1 *Tight Tissue* Ilustrasi Karakter Fauna

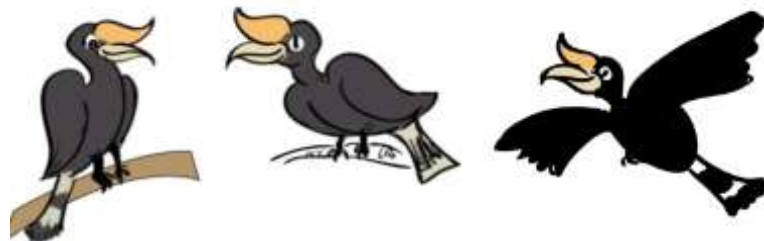
Karakter ilustrasi dari sketsa terwarna di media perancangan merupakan karakter dari delapan fauna langka yang berada di Kalimantan Timur Kabupaten Penajamdan Kutai Kartanegara, Kalimantan Timur.

4.3.1.1 Orangutan



Gambar 51 Sketsa *Tight Tissue* Orangutan

4.3.1.2 Rangkong Badak





Gambar 52 Sketsa Tight Tissue Rangkong Badak

4.3.1.3 Owa Kelempiau



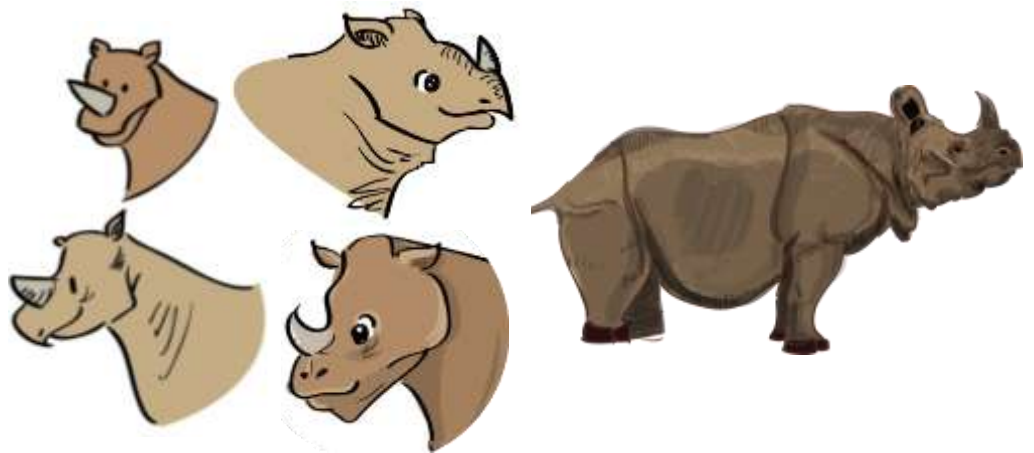
Gambar 53 Sketsa Tight Tissue Owa Kelempiau

4.3.1.4 Pesut Mahakam



Gambar 54 Sketsa Tight Tissue Pesut Mahakam

4.3.1.5 Badak Sumatera



Gambar 55 Sketsa Tight Tissue Badak Sumatera

4.3.1.6 Penyu Hijau



Gambar 56 Sketsa Tight Tissue Penyu Hijau

4.3.1.7 Beruang Madu



Gambar 57 Sketsa Tight Tissue Beruang Madu

4.3.1.8 Bekantan

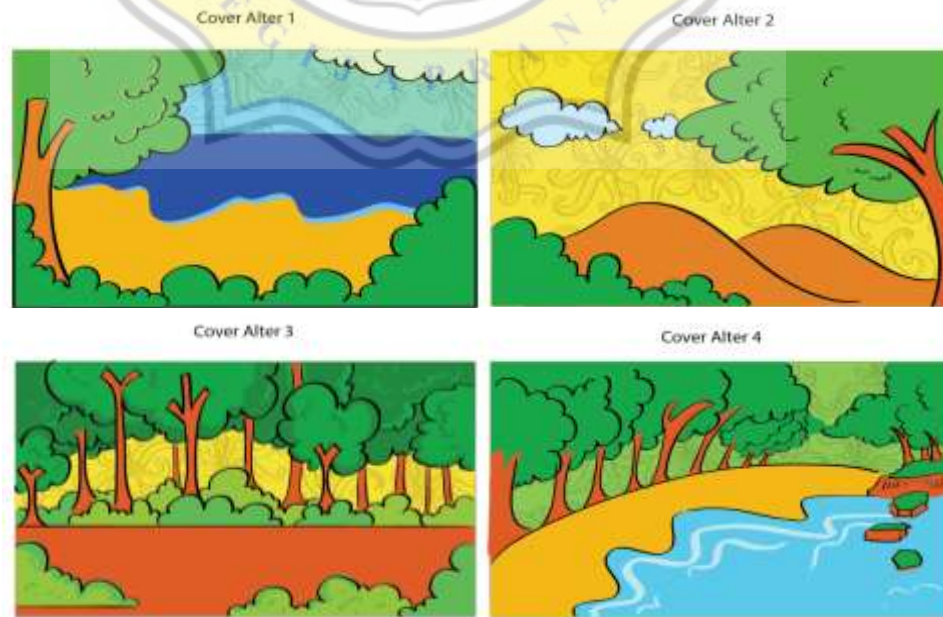


Gambar 58 Sketsa Tight Tissue Bekantan

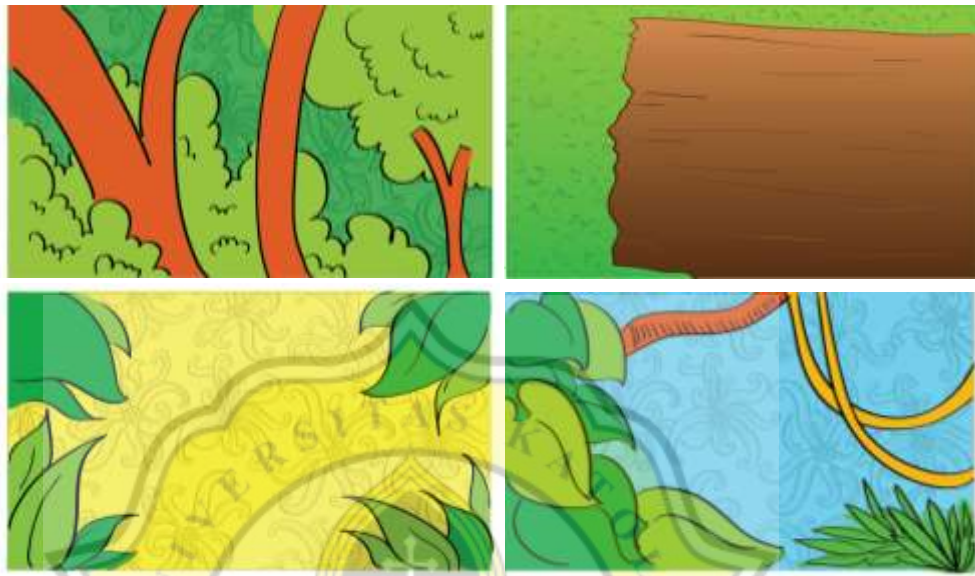
4.3.2 *Tight Tissue* Ilustrasi Latar tempat

Pada halaman latar tempat, terdapat 6 sketsa berwarna (*Tight tissue*) untuk dijadikan sebagai alternatif pilihan latar tampilan *cover* pada aplikasi buku digital interaktif tentang fauna untuk anak.

Warna pembentuk tertinjau dari Skema *Colorful* dalam Tabel 2.1 Kombinasi Skema Warna, yang merupakan warna dengan kontras cerah serta kesan hangat dan ceria yang diasosiasikan sebagai warna kanak-kanak dan enerjik serta positif.



Kemudian didalamhalaman data informasi fauna tampilan latar yang diberikan memvisualkan dominasi rona dari hijaunya hutan yang menjadi habitat parafauna langka dengan elemen visual seperti rerumputan, dedaunan dan lainnya.



Gambar Alternatif *Tight tissue* untuk Halaman Data Fauna



Gambar Alternatif *Tighttissue* untuk Halaman *Funfact*

Gambar 59 Sketsa *Tight Tissue* Setting Latar

4.3.3 *Tight Tissue* Ikon dan Navigasi

Sketsa berwarna dari ikon dan navigasi bertujuan sebagai alternatif sketsa yang telah dikembangkan untuk dapat dipilih dan dijadikan sebagai desain final Ikon-Navigasi.

- *Home* (Beranda)



- *Exit* (Keluar)



- *Play* (Buka buku)



- *Settings* (Pengaturan, untuk tingkat volume musik dan suara)



- Navigasi (berupa panah ke arah kiri dan kanan)



- Menu, Informasi media, *Share*



- Suara (efek balik halaman buku dan suara fauna)



- Musik (Musik instrumen latar, *Sape Uyau*)

Gambar 60 Sketsa *Tight Tissue* Navigasi dan Icon

4.3.4 Tight Tissue Storyboard

Melalui sketsa terwarna tampilan dari media, alternatif *storyboard* ditampilkandalam beberapa pilihan warna untuk dijadikan final desain tampilan tiap halaman dalammedia.





Gambar 62 Alternatif Logo berwarna

4.4 Desain Final Terpilih

Pada bagian desain akhir ditampilkan desain yang telah terpilih dari alternatif desain berwarna, tersusun atas ilustrasi karakter, desain latar tempat, adapula desain icon-navigasi, lalu desain storyboard media, hingga logoterpilih. Berikut tampilandesain final terpilih

4.4.1 Desain Final Karakter Fauna

Final desain tokoh/karakter yang terdiri dari delapan fauna langka di kedua kabupatendi Kalimantan Timur yang telah diilustrasikan, berdasar teori dan strategi komunikasi pada bab tiga, diperoleh ilustrasi berkomposisi garis tegas, warna solid nan kontras serta kartun modern dan kartun realis terpilih sebagai berikut;

4.4.1.1 Orangutan



4.4.1.2 Rangkong Badak



4.4.1.3 Owa Kelempiau



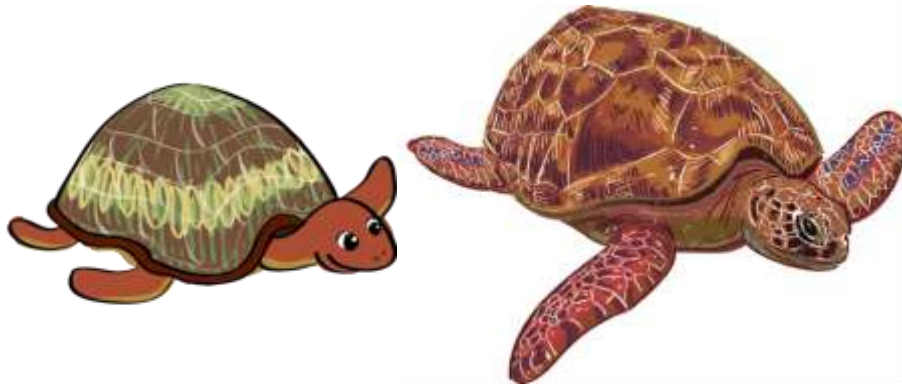
4.4.1.4 Pesut Mahakam



4.4.1.5 Badak Sumatera



4.4.1.6 Penyu Hijau



4.4.1.7 Beruang Madu



4.4.1.8 Bekantan



Gambar 63 Desain Ilustrasi Final untuk Fauna

4.4.2 Desain Final Latar



Gambar 64 esain Ilustrasi Final untuk Latar Tempat

Gambar diatas merupakan Tampilan dari beberapa ilustrasi latar yang akan digunakan dalam perancangan media buku interaktif digital pengenalan fauna keduakabupaten daerah Kalimantan Timur pada anak tujuh hinggasepuluh tahun.

Diberikan pewarnaan yang sesuaidengan penerapan teori warna Skema *Colorful* serta ragam hias dengan *opacity* 20% pada beberapa ilustrasi latar untuk mewakili ciri khas Kalimantan Timur dalam proses pengenalan pada anak. Dilengkapi denga keragaman flora yaitu Anggrek Hitam Kalimantan Timur serta Patung Lembuswana yang dihidirkanuntuk menguatkan pesan lokalitas daerah.

4.4.3 Desain Final Ikon dan Navigasi

- *Home* (Beranda)



- *Exit* (Keluar)



- *Play* (Buka buku)



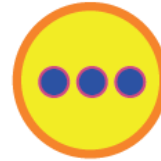
- *Settings* (Pengaturan, untuk tingkat volume musik dan suara)



- Navigasi (berupa panah kearah kiri dan kanan)



- Menu (berisi credits, dan tombol share)



- Suara (efek balik halaman buku dan suara fauna)



- Musik (Musik intrumen latar, *Sape Uyau*)



- Informasi aplikasi (informasi media dan tentangperancag)



- *Share* (Bagikan)



- *Minigames* (Permainan interaktif)



Gambar 65 Desain Ilustrasi Final untuk Navigasi dan Icon

4.4.4 Desain Final Storyboard



Gambar 66 Desain Latar Terpilih



Gambar 67 Desain Halaman Orangutan Terpilih



Gambar 68 Desain Halaman Rangkong



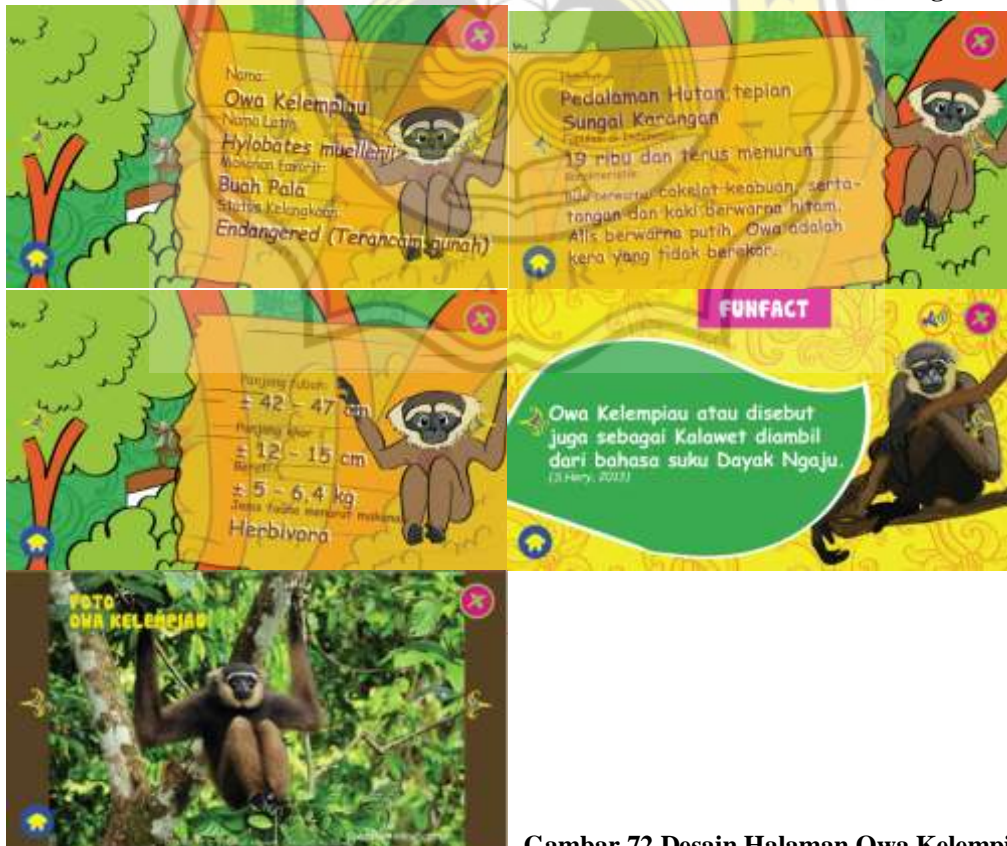
Gambar 69 Desain Halaman Pesut



Gambar 70 Desain Halaman Bekantan



Gambar 71 Desain Halaman Beruang Madu



Gambar 72 Desain Halaman Owa Kelempiau



Gambar 73 Desain Halaman Badak



Gambar 74 Desain Halaman Penyu Hijau



Gambar 75 Desain Halaman Pengaturan (Musik-Suara, Info dan Share)



Gambar 34 Desain Halaman Keluar dan *Minigames*.

4.4.5 Desain Final Logo Buku



Gambar 76 Desain Final Logo Buku AADK Edisi Fauna

Konsep logo Ada Apa di Kalimantan Timur untuk edisi Fauna adalah bentuk garis tegas yang ada didasari atas teori komposisi elemen grafis ilustrasi kartun modern yang membawa kesan, pesanyang mudah dikenali dan dipahami.

Penggunaan visual orangutan mempermudah anak mengenali fauna wilayah yang akan dikenalkan pada mereka. Citra gawai pintar merepresentasikan media yang digunakan target untuk mengakses pengenalan wilayah edisi Fauna.

Tombol serta layar biru yang mewakili kecanggihan dan kemajuan teknologi mengakomodasi akses informasi yang lebih luas.

Warna yang divisualkan adalah skema warna *Colorful* dari teori Leatrice, yang mengangkat pesan hangat, ceria, enerjik dan menyenangkan.

Dari warna kuning yang mewakili sifat ceria dan enerjik anak-anak, lalu hijau yang bermakna dekat dengan alam, diharapkan anak-anak penuh semangat dalam mengenali alam lebih dekat melalui gawai pintar dalam genggamannya.

4.5 Evaluasi Perancangan Media

Pada uji coba elemen media perancangan yang ada, diperoleh data bahwa perancangan Buku Interaktif Pengenalan Fauna Kabupaten Penajam Paser Utaradan KutaiKartanegara adalah media yang efektif untuk mengenalkan anak tentang wilayah yang akan menjadi ibukota baru Indonesia dimasa mendatang melalui wawasan akan faunanya sebagai edisi awal pengenalan dalam media aplikasi gawaipintar yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun oleh para khalayak target yaitu anak usia 7 tahun hngga10tahun.

Dengan melaksanakan diskusi jejaring bersama para target melalui media sosial dengan menunjukkan tampilan dari buku digital interaktif pengenalan fauna wilayah calon ibukota baru Indonesia. Ditemukan ketertarikan anak terhadap daerah menjadimeningkat melalui pengenalan fauna interaktif. Melalui tampilan visual dan layoutserta warna yang menarik, anak-anak pun memperoleh informasi mengenai wilayah lewat fauna dengan baikdan tanggap.

