

BAB 4 Strategi Kreatif

4.1 Konsep Verbal

Buku memuat informasi pembelajaran awal tentang Bank sampah yang dikemas dalam sebuah cerita yang ditujukan untuk anak. Buku cerita interaktif berisi tentang proses bagaimana menabung sampah di bank sampah, yang dibuat berdasarkan informasi bank sampah menurut buku panduan Bank Sampah Unilever.

Cerita dihadirkan dengan dimulai dari permasalahan sampah yang dijumpai oleh karakter utama, dari permasalahan tersebut dengan bantuan karakter pendukung, karakter utama dapat mengenal bank sampah dan proses menabungnya. Untuk mendukung proses pembelajaran, cerita dilengkapi dengan kegiatan interaktif seperti mengelompokan sampah menurut jenisnya, pengenalan timbangan, dan bentuk tabungan yang didapat saat menabung di bank sampah. Jadi selagi anak belajar mengenal bank sampah, ia juga dapat bermain dengan isi buku.

Naskah Cerita

Hari ini adalah hari libur. Nirmolo mengajak Nirmala untuk bermain ditaman pagi ini.

(kamar bermain)

Nirmolo : Nirmala, pagi ini ayo kita brmain di taman dekat rumah.

Nirmala : Ayok !

Tidak lupa, mereka meminta izin kepada ibu. (ibu sedang bekerja dengan laptop di ruangnya)

Nirmolo : Bu, bolehka kami bermain di taman ?

Ibu : Boleh ! Ayo, ibu juga ikut ! ibu temani kalian.

Pergilah mereka ke taman bersama Ibu. Tidak lupa Ucil si anjing ikut bersama.

(Ditaman)

Tapi !

Nirmolo dan Nirmala kaget bukan main ! Taman dipenuhi oleh sampah yang berserakan. Mereka tidak akan bisa bermain dengan tenang.

(Kegiatan Interaktif)

Sampah dimana- mana. Kata Ibu, kita harus menjaga kebersihan lingkungan, tapi lihat, taman dipenuhi oleh sampah ! Apa yang harus mereka lakukan ?

[instruksi : Ayo bantu Nirmolo dan Nirmala bersikan sampah di taman ! kupas gambar gambar sampah yang menempel pada rumput di taman.]

Nirmolo dan Nirmala sudah selesai memungut semua sampah. Sekarang tinggal membuangnya ke tempat sampah.

Tapi, mereka tidak menemukan tempat sampah di sekitar situ.

Nirmala dan Nirmolo kemudian bertanya pada Ibu apa yang mereka lakukan.

Melihat hal itu ibu berpikir dan keudian menemukan sebuah ide.

Ibu : Aha ! Ibu punya beberapa kantong di tas ibu. Ayo kita masukan sampah tadi kedalam kantong itu

Nirmolo : kantong ?

Nirmala : itu ?

Ucil : Guk ?

(Kegiatan Interaktif)

Mari bantu Nirmolo dan Nirmala memasukan sampah tadi kedalam kantong kantong sesuai jenisnya.

[Instruksi : masukan gambar gambar sampah yang sudah di lepas tadi sesuai jenisya]

Karena baju dan tangan kotor akibat sampah, mereka pulang untuk membersihkan diri dan mencuci tangan.

Kemudian setelah selesai, ibu mengajak Nirmolo dan Nirmala pergi ke suatu tempat.

Tempat itu ramai oleh orang. Dari jauh Nirmolo dan Nirmala melihat sebuah rumah bertuliskan Pos Bank Sampah Bersih.

Ibu : nah itu dia tempatnya !

Nirmala : Ibu, apa itu **bank sampah** ? (flip section : **Bank sampah merupakan tempat pengumpulan sampah pilihan yang sudah dipilah kemudian sampah disetorkan ke pengepul atau dibuat menjadi kerajinan yang diual kembali**)

Sesampainya di Pos, Nirmolo dan Nirmala bertemu dengan petugas Bank sampah.

Petugas 1 : Halo selamat siang

Kemudian Petugas menyuruh mereka mengisi daftar hadir anggota Bank sampah.

Setelah itu Nirmolo dan Nirmala memperlihatkan sampah tadi kepada petugas timbangan, kemudian menimbang sampahnya.

Nirmolo : bisa angkatnya Nirmala ?

Nirmolo : Bisa kak !

Hmm.. berapa ya berat masing masing sampah Nirmolo dan Nirmala yang mereka temukan di taman.

Setelah mengetahui masing masing berat sampah, petugas kemudian mencatat pada sebuah kertas.

Petugas 2 : Ini sudah bapak catat selanjutnya berikan ke petugas pengelola tabungan di loket ya.

Nirmolo ; baik pak !

Nirmala ; Wow.

Nirmolo dan Nirmala kemudian pergi ke loket untuk memberikan kertas tersebut kepada petugas pengelola tabungan.

Nirmala : Ini bu.

Petugas 3 : Terima kasih dik.

Petugas pengelola tabungan kemudian menghitung dan mencatat jumlah uang yang didapat berdasarkan jenis dan berat sampah yang dikumpulkan.

Setelah selesai, petugas memberikan buku tabungan kepada Nirmolo dan Nirmala. Berapa ya, jumlah tabungan yang didapat Nirmolo dan Nirmala dari sampah tadi ?

Ibu : Nah, itulah manfaat dari bank sampah. Selain kita ikut menjaga kebersihan lingkungan dari sampah kita juga dapat belajar menabung uang dari sampah yang kita kumpulkan.

Nirmolo dan Nirmala sangat senanghari ini. Nanti saat sampah plastik, kertas, dan metal dirumah mereka sudah terkumpul, mereka akan segera menukarnya ke bank sampah agar tabungan mereka bertambah.

Nirmolo : besok kalau sampah kita sudah terkumpul, ayo ke Bank sampah lagi bu.

Nirmala : lalu kita tabung agar uang bertambah ! Hore !

4.2 Konsep Visual

4.2.1 Konsep Buku

Buku ditujukan untuk anak- anak dengan tema pembelajaran awal tentang proses dan manfaat menyetorkan sampah ke bank sampah. Karena terget sasaran adalah anak, maka penyampaian pembelajaran menggunakan jalan cerita yang disertai ilustrasi gambar. Kesan yang diasirkan dalam buku adalah kesan menyenangkan yang ditunjukkan dengan kegiatan interaktif (belajar sambil bermain), kesan ceria yang ditunjukkan dengan penggunaan warna yang colorful dan ilustrasi yang menarik.

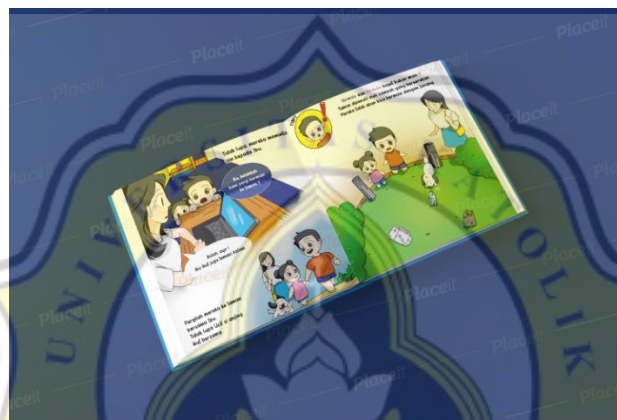
Perancangan menggunakan buku sebagai media utama dikarenakan media ini mempunyai dampak baik bagi anak dalam proses pembelajaran, yaitu menambah pemahaman teks. Buku berukuran ± 21 cm persegi, menggunakan bahan kertas yang cukup tebal yaitu Artcarton 410 gr, bertujuan agar buku tidak cepat rusak dan tahan lama.

Buku berisi cerita dan kegiatan interaktif yang meggunakan bahan pendukung seperti perekat *velkron*. Perekat ini bertujuan untuk mendukung kegiatan interaktif lepas tempel (magnetbook), selain itu terdapat kegiatan interaktif lainnya seperti memasukan gambar sampah dan membuka kertas atau *flipping paper* dengan tulisan atau penjelasan didalamnya



Gambar 4.1

Gambar 4.2



Gambar 4.3

Sumber : Dokumen Pribadi

- Kriteria Fisik Buku :
 1. Bahan : ArtCarton 210gr (per lembar)
 2. Ukuran : ± 21x21x3 cm (p.l.t)
 3. Jilid : Perfect Binding

4.2.2. Konsep Cover Buku

Didalam cover akan ditampilkan Judul Buku, tagline, dan ilustrasi karakter buku. Menggunakan warna kuning pada cover buku bertujuan untuk menarik perhatian target sasaran primer maupun sekunder. Cover pada

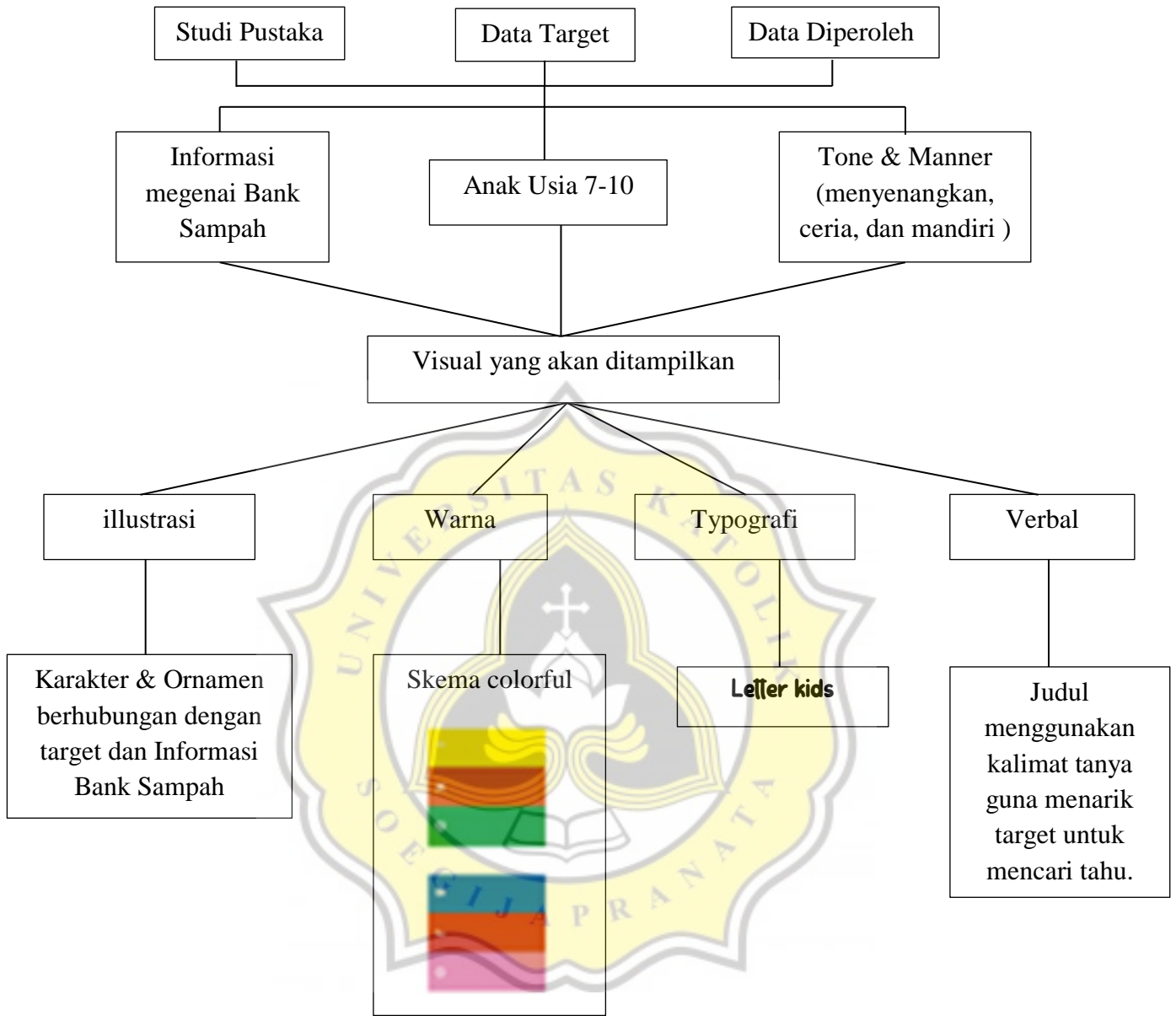
perancangan menunjukan karakter cerita & ornamen dari bank sampah agar target dapat mengetahui tema atau hal yang akan disampaikan dari perancangan.



Gambar 4.4



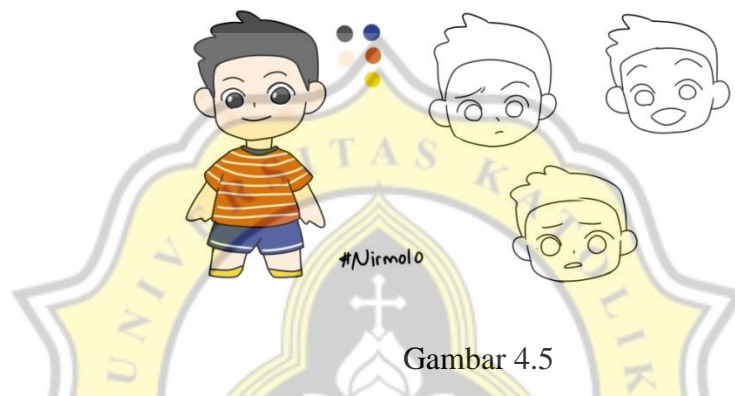
Berikut Skema Cover Buku :



4.2.3 Konsep Karakter

1. Nirmolo

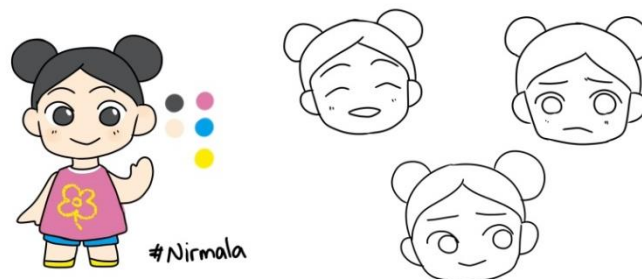
Namanya diambil dari Bahasa Jawa yang berarti bersi dan murni, bersi dari segala yang kotor. Mempunyai keadaan fisik anak yang berumur 8 tahun berjenis kelamin laki-laki, dan seorang sulung. Anak yang bersemangat dan baik hati yang ditunjukkan dari ekspresi karakter. Nirmolo mempunyai warna rambut dan mata hitam ini bertujuan untuk menunjukkan salah satu ciri fisik anak Indonesia.



Gambar 4.5

2. Nirmala

Namanya diambil dari bahasa Indonesia – Melayu yang berarti bersi dan murni, bersi dari segala yang kotor. Mempunyai keadaan fisik anak yang berumur 7 tahun berjenis kelamin perempuan, dan seorang bungsu. Anak yang ceria, baik hati, dan berkeingintahuan tinggi, ditunjukkan dari ekspresi dan model rambut yang dikepal 2 menambah kesan lucu pada karakter Nirmala, model rambut ini menunjukkan kesan Menggunakan baju warna merah muda karena Nirmala adalah anak perempuan yang manis dan cantik.



Gambar 4.6

3. Ibu

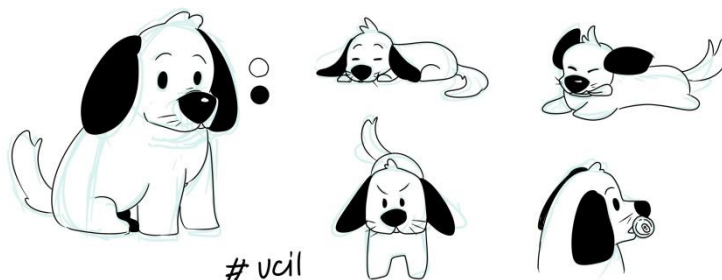
Sebagai karakter pendukung yang membimbing kedua karakter utama. Berperan sebagai orang tua yang mengajarkan anaknya untuk selalu menjaga kebersihan lingkungan dan diri, dan berperan mengenalkan karakter utama kepada Bank Sampah yang berada di lingkungan rumahnya. Sebagai karakter pendukung, Ibu tidak menggunakan warna yang mencolok.



Gambar 4.7

4. Ucil

Adalah anjing putih bertelinga hitam yang ceria, diadopsi oleh Nirmolo dan Nirmala saat usianya masih 2 bulan. Sebagai karakter pendukung yang menjaga dan menemani karakter utama pergi bermain didalam atau diluar rumah.



Gambar 4.8

4.2.4 Konsep Warna



Gambar 4.9

Warna yang digunakan pada perancangan menggunakan skema warna colorful karena skema warna ini mempretasikan keceriaan dan semangat. Warna colorful ini memberikan nuansa anak-anak dan permainan yang memang tema pada perancangan adalah belajar sambil bermain. Warna ini mejadi tema warna pada perancangan yang digunakan pada karakter, latar, dan cover buku.

4.2.5 Konsep Typografi



Gambar 4.10

Font yang digunakan adalah font bernama Letter Kids. Font ini digunakan untuk HeadText maupun Bodytext. Font ini memiliki kesan menyenangkan, lucu dan cocok untuk anak.

4.2.6 Konsep Simbol

Simbol yang digambarkan menyerupai bentuk benda aslinya bertujuan agar saat target melihat ilustrasi buku, mereka dapat membayangkan gambaran elemen pada bank sampah secara nyata, mereka dapat mengenali rupa dari benda tersebut. Penggunaan warna juga disesuaikan dengan kesan yang akan dihadirkan dalam perancangan yaitu ceria dan menyenangkan. Berikut simbol yang terdapat dalam perancangan Buku cerita Interakti :

1. Sampah plastik



Gambar 4.11

2. Sampah Kertas



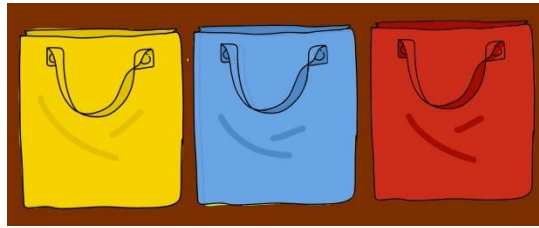
Gambar 4.12

3. Sampah Metal



Gambar 4.13

4. Tas / katong

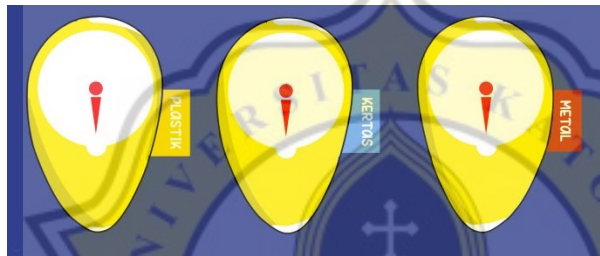


Gambar 4.14



Gambar 4.15

5. Timbangan barang (gantung)



Gambar 4.16



Gambar 4.17

4.3 Visualisasi desain

4.3.1 Media Utama

47 x 23 cm

3 cm

1

1

Nirmolo dan Nirmala menemukan banyak sampah di taman dan Di sana tidak ada tempat sampah. Apa yang harus mereka lakukan ?

Beruntung Ibu punya ide yang bagus. Ke mana ya Ibu akan membawa Nirmolo dan Nirmala ?

Sampahku Bisa Ditarung ?

Sampahku Bisa Ditarung ?

Oyo cari tahu bersama Nirmolo dan Nirmala Tentang Bank Sampah

Dea Puspita Sari

21 cm

1

1

21 cm



Gambar 4.18
Cover sebelum Cetak



Gambar 4.19
Cover Buku Depan & Belakang



Gambar 4.20



Gambar 4.21

Isi Buku Sebelum Cetak



Gambar 4.22

Gambar 4.23



Gambar 4.24

Gambar 4.25



Gambar 4.26

Isi Buku



Gambar 4.27

Stickers Velcron

- **Mock Up**



Gambar 4.28

Sisi Depan dan Belakang



Gambar 4.29
Tampak Dalam

4.3.2 Media Pendukung

- Instagram



Gambar 4.30



Gambar 4.31

Instagram sebagai media promosi dan informasi dari perancangan. Instagram berisi informasi mengenai bagaimana cara mendapatkan buku dan juga informasi pembagian merchandise. Didalam instagram juga terdapat informasi tambahan mengenai bank sampah. Instagram diperuntukan untuk target sekunder yaitu orang tua sebagai pegubung perancangan dengan target primer atau anak.

- **Poster**



Gambar 4.32

Selain instagram terdapat media promosi berupa poster yang akan disebar dan diletakan di mading sekolah dan mading perpustakaan. Poster berisi ajakan untuk membaca dan mendapatkan buku cerita. Didalam poster juga terdapat QR code yang tersambung dengan instagram. Poster di peruntukan untuk target primer dengan bantuan target sekunder.

- **Merchandise**

1. **Totebag**



Gambar 4.33

2. Pin



Gambar 4.34

3. Sticker



Gambar 3.35

Mercandise berguna sebagai media pendukung untuk menarik minat target untuk mendapatkan buku dan dapat melakukan proses dari menabung sampah. Merchandise akan diberikan saat target mendokumentasi kegiatan menabung sampahnya disertai dengan bukti fisik dari buku.

