

BAB IV

PERANCANGAN DESAIN

4.1 PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF

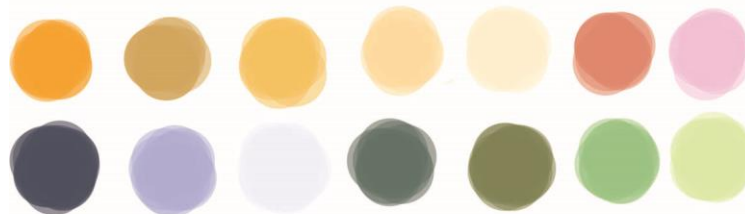
4.1.1 Format Buku Interaktif

Buku interaktif dengan ukuran A5 (14,8 cm x 21 cm), terdiri dari cover depan dan belakang, halaman pembuka, isi, lalu penutup. Isi dari buku ini memakai ilustrasi pembelajaran yang berisi tentang informasi dan hal – hal apa saja yang bisa dilakukan untuk mendapatkan *inner beauty* ini dan karena target adalah Remaja perempuan yang masih belajar dan pemula dalam hal mengembangkan *inner beauty* maka pengaplikasian desainnya dengan memberikan hal – hal dan gambaran kecil tentang *inner beauty* yang ada di kehidupan sehari – hari. Selain itu disisipkan beberapa jenis interaktif sehingga buku tidak membosankan dan monoton.

4.1.2 Gaya Desain

Elemen desain merupakan acuan awal seorang desainer dalam membantu pembuatan sebuah desain. Elemen yang sering digunakan antara lain adalah :

- a. Ilustrasi : Ilustrasi di buku ini menggunakan ilustrasi kartun yang sederhana dengan garis – garis yang dinamis sehingga tidak terlihat formal dan kaku. Karena ditujukan untuk anak remaja perempuan maka desain gambar juga perempuan dan tidak ada karakter khusus, tidak terpaku pada satu karakter saja. Karakternya dibuat umum karakternya bisa siapa saja karena karakter orang berbeda – beda tiap individunya.
- b. Warna : Warna yang dipilih menggunakan warna – warna yang cenderung bersifat *earthy* dan *warm* sehingga tidak menyakiti mata saat membaca dan berinteraksi dengan desain buku.



- c. Tipografi : Font yang digunakan untuk perancangan ini adalah jenis font sans serif dan terlihat seperti tulisan tangan sehingga kesannya tidak kaku. Font yang digunakan adalah font “*jenang kudus*”.

Jenang kudus font :

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

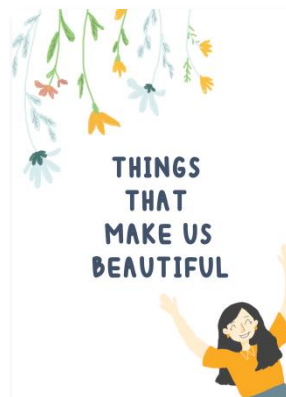
1234567890

- d. Layout : Terdapat banyak *white space* pada desain perancangan, adanya *white space* disini digunakan untuk mengistirahatkan mata, selain itu agar gambar terlihat lebih rapih dan tidak terlihat *sumpek* dengan banyaknya warna yang saling menumpuk.

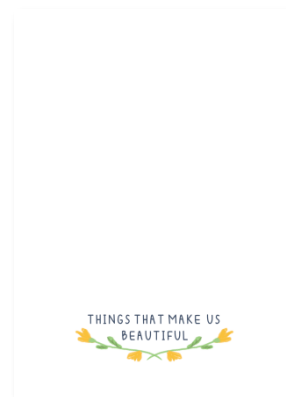
4.1.3 Perancangan Buku

Elemen desain merupakan acuan awal seorang desainer dalam membantu pembuatan sebuah desain. Elemen yang sering digunakan antara lain adalah :

- Judul Buku : “*THINGS THAT MAKE US BEAUTIFUL*” hal – hal yang membuat kita cantik. Cantik disini adalah yang dimaksud adalah kecantikan dari dalam. buku berisi tentang hal – hal apa saja yang bisa meningkatkan atau memberikan kecantikan alami diri kita sendiri. Sehingga bisa diterapkan dikehidupan sehari – hari salah satu contohnya adalah dengan ramah dan sering tersenyum.
- Cover buku : Sampul buku akan dibuat menggunakan *hard-cover* sehingga buku bisa lebih awet dan tidak terlipat – lipat. Lalu untuk isi bukunya sendiri menggunakan *art paper*.

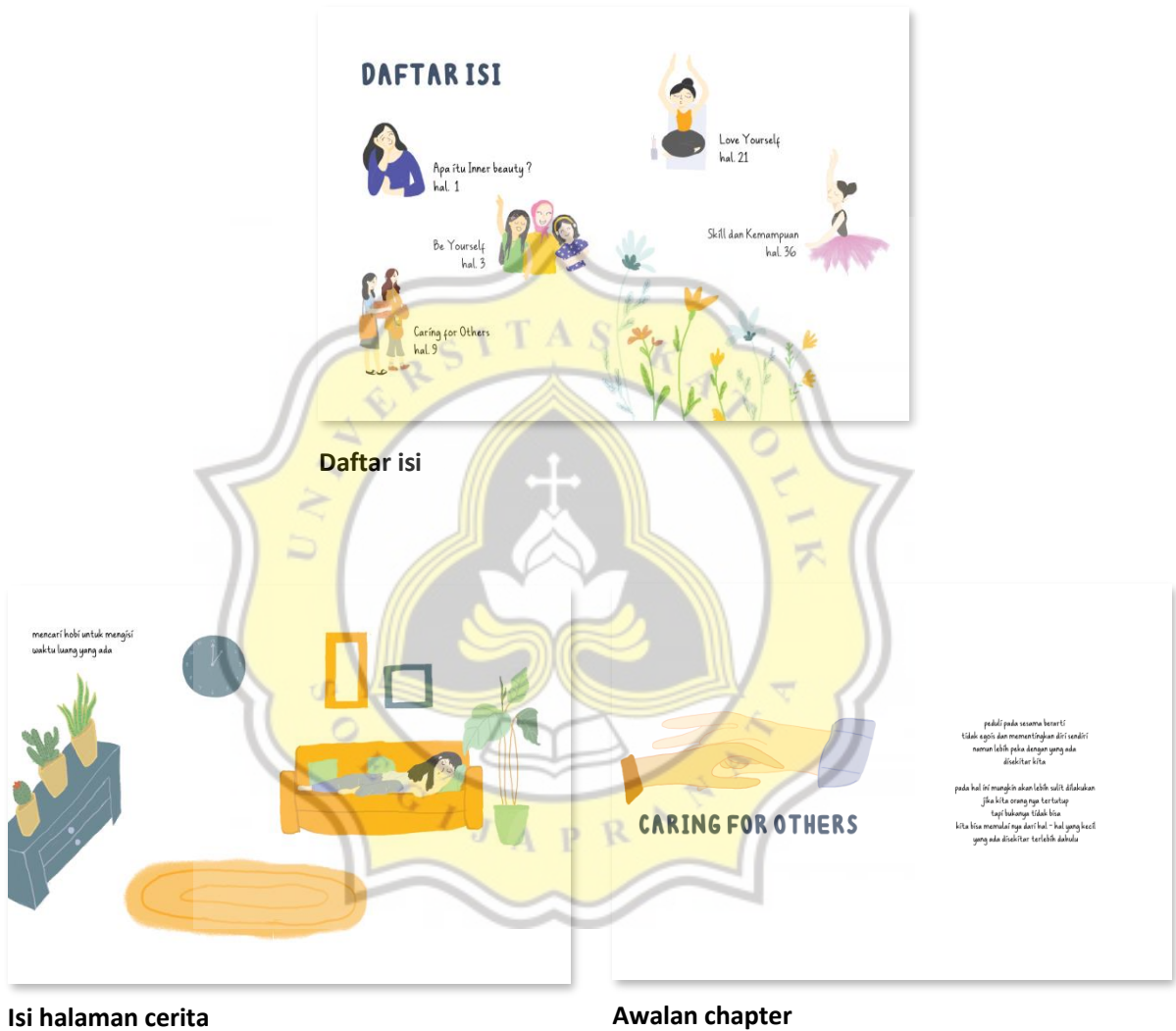


Cover tampak depan

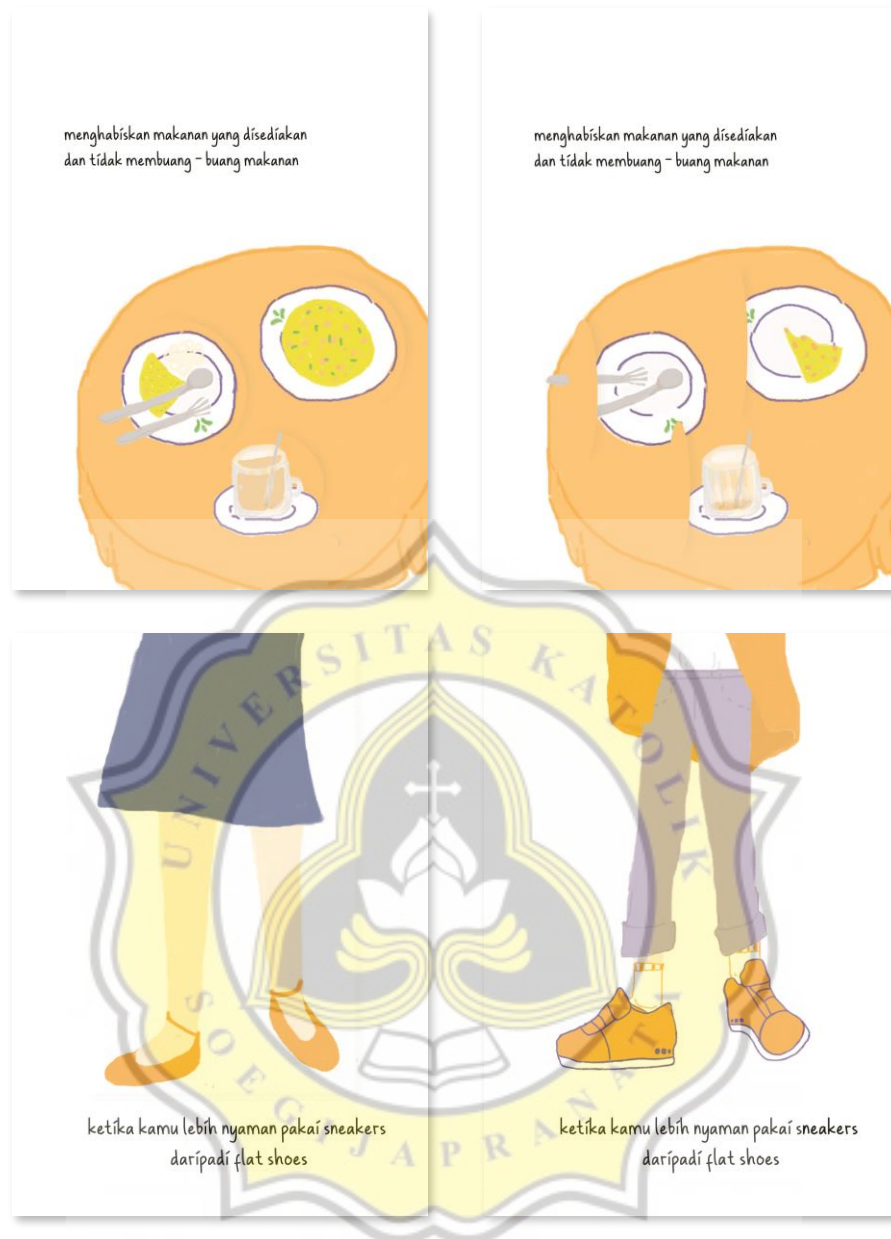


belakang

- c. Isi Buku : Terdapat halaman pembuka dan penutup pada isi buku. Pada halaman pembuka berisi tentang informasi dan hal – hal yang bisa dilakukan untuk mendapatkan *inner beauty* dengan memberikan hal – hal dan gambaran kecil tentang *inner beauty* yang ada di kehidupan sehari – hari.

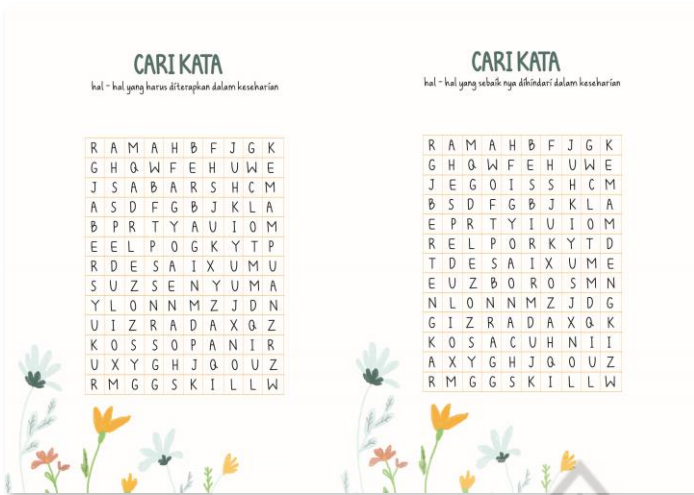


- d. Interaktif : Terdapat interaktif *peek a boo* didalam cerita dimanaguna untuk mendapatkan *interest* dari target. Interaktif ini disisipkan dalam cerita – cerita buku interaktif ini.

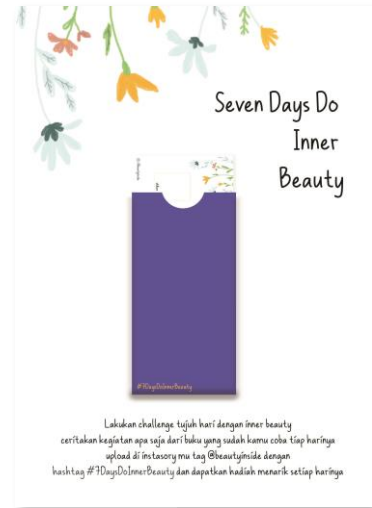


Contoh interaktif *peek a boo* pada buku interaktif

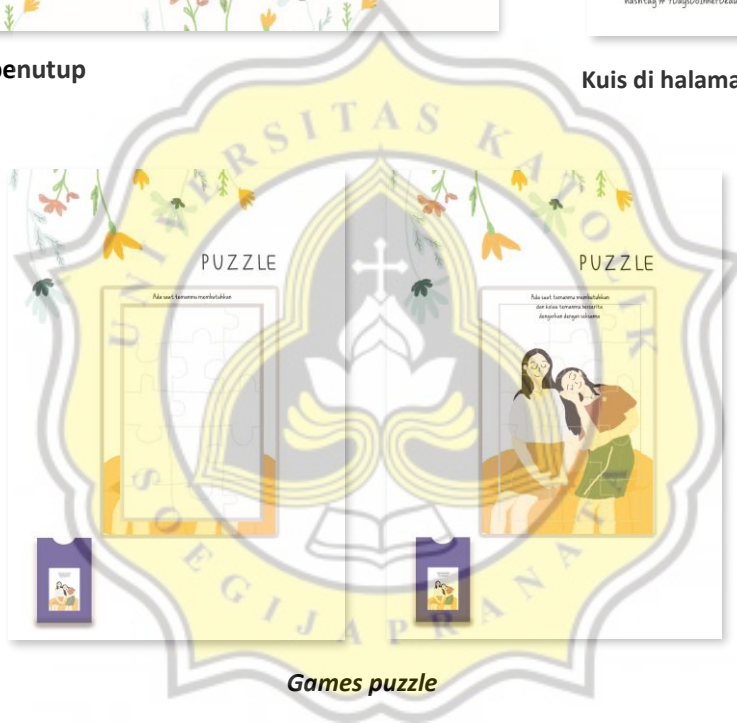
Pada halaman penutup nya terdapat interaktif campuran yaitu ada interaktif *games* yang berupa sebuah permainan dan interaktif *participation* yaitu sebuah intruksi untuk melakukan sesuatu yaitu berupa *postcard* dibagian belakang yang bisa digunakan untuk mengeksplorasi hasil dari penjelasan di halaman isi. Target dapat bercerita tentang *7 days do inner beauty*. Melakukan kegiatan *inner beauty* yang terdapat di dalam buku selama tujuh



Kuis di halaman penutup



Kuis di halaman penutup



Games puzzle



Contoh hasil *mockup* buku yang sudah jadi

4.1.4 Media Pendukung

Media pendukung yang berupa instagram, poster dan banner serta beberapa *merchandise*. Digunakan sebagai media yang promosi terhadap media utama buku interaktif. Banner dan poster akan ditempel di beberapa sekolah yang ada di Kota Semarang, sedangkan untuk *merchandise* akan dibagikan secara percuma salah satunya dengan cara *giveaway*.



Banner

Poster



Pembatas Buku



Pouch



Totebag



Stationery



Stiker