

BAB IV: STRATEGI KREATIF

A. Konsep Verbal

1. Strategi Komunikasi

Perancangan media cerita interaktif sebagai media komunikasi antara orangtua dan anak ini dirancang dengan alur cerita sehari-hari agar target dapat mengaplikasikan pesan dalam media dalam kegiatan realitanya. Media cerita interaktif dirancang sesuai dengan hasil kuisioner, yang menitik beratkan pada permasalahan pada anak seperti kecanduan game, sulit fokus, dan menarik diri. Alur yang diberikan diharapkan dapat membantu orangtua mengedukasi moral anak ketika berhadapan dengan masalah secara mandiri dan meningkatkan hubungan komunikasi yang baik dalam keluarga.

Konsep strategi komunikasi yang diterapkan dalam perancangan media ini menggunakan gaya bahasa yang sederhana agar target sekunder yaitu anak-anak, dapat lebih mudah untuk memahami alur yang disediakan. Gaya bahasa yang digunakan memiliki kosakata dan kalimat-kalimat yang pendek dan ungkapan yang sederhana supaya lebih mudah dipahami dan diterima oleh target.

2. Pola Alur Cerita dan Sudut Pandang Cerita

Pola alur cerita yang digunakan dalam media perancangan ini yaitu, menggunakan pola alur cerita kronologis. Karena menurut Ari Sundari Solih (2018, p.16) pola alur tersebut mengisahkan urutan peristiwa secara runtut dari awal sampai akhir. Sehingga target perancangan, yaitu anak-anak mampu dengan mudah untuk memahami alur cerita yang disajikan.

Sudut pandang yang akan digunakan dalam media perancangan ini yaitu, menggunakan sudut pandang orang ketiga. Karena seperti yang sudah dijelaskan pada strategi komunikasi di bab sebelumnya, sudut pandang tersebut dapat memberikan gambaran keseluruhan peristiwa dalam cerita, sehingga target dapat mudah menikmati dan mengikuti alur dan isi cerita yang disajikan.

3. Penokohan

Tokoh-tokoh dalam perancangan buku cerita bergambar adalah sebagai berikut:

- a) Gemi, merupakan tokoh utama berjenis kelamin laki-laki berumur 4 tahun. Tokoh memiliki karakteristik ceria, sulit fokus, dan sedikit pesimis. Gemi merupakan nama Indonesia dengan aliran hindu yang berarti ketidakpastian, sedangkan dalam bahasa jawa berarti berhati-hati. Nama ini dipilih untuk membawakan kesan tokoh yang penuh ketidakpastian (sulit fokus) yang selalu berhati-hati jika dihadapi suatu masalah. Walaupun akhirnya belum tentu bisa sejalan dengan ekspektasi hasilnya.
- b) Mama, merupakan orangtua (wanita) dari tokoh utama yang merupakan pekerja aktif yang menyayangi anaknya. Tokoh ini akan memiliki karakteristik yang keras tetapi tidak berlebihan (sesuai dengan pola keluarga demokratis).
- c) Papa, merupakan orangtua (pria) dari tokoh utama yang juga merupakan pekerja aktif yang digambarkan bijaksana dan suka memberikan beragam nasihat untuk anaknya sebagai salah satu bentuk perhatiannya.
- d) Caca dan Vano (teman), merupakan tokoh-tokoh yang akan berinteraksi dengan tokoh utama diluar lingkungan keluarga. Tokoh-tokoh tersebut digambarkan dengan karakteristik terlalu aktif.

Tokoh-tokoh dalam perancangan akan membawakan warna dengan konsep:

- a) Gemi akan membawakan warna merah karena memberikan dorongan semangat dan menyeimbangkan dari konsep nama.
- b) Papa dan Mama akan membawakan warna biru untuk membawakan kesan dewasa, harmonis dan dapat dipercaya.
- c) Caca dan Vano akan membawakan warna kuning dan hijau untuk membawakan kesan gembira, menyenangkan, entusias, positif, pertumbuhan dan murah hati.

4. Storyline

Konsep *storyline* dalam media cerita interaktif ini adalah membentuk konsep diri. Menurut Hurlock (2014) dunia sosial anak berperan penting dalam pembentukan konsep diri. Tetapi karena pada saat ini sedang ada pandemi Covid-19, maka dunia sosial anak hanya terbatas pada lingkungan rumah/ keluarga saja. Akibatnya, berdasarkan hasil kuisioner dan data penelitian sebelumnya ditemukan bahwa anak mengalami perubahan tingkah laku seperti kecanduan gadget, sulit fokus, dan menarik diri dari lingkungan diluar keluarga (tidak berani bertindak).

Dari data-data penelitian sebelumnya, perancang menemukan bahwa menurut Diana (2010, p.2-11) pada target sekunder yaitu anak-anak, membutuhkan intervensi orangtua untuk membantu pengembangan dan pertumbuhan mental anak. Maka dalam alur *storyline*, perancang akan memberikan contoh gambaran sebab-akibat dari perubahan tingkah laku tersebut dalam bentuk ilustrasi supaya lebih mudah dimengerti oleh target sekunder perancangan, serta memberikan gambaran cara berkomunikasi yang baik dengan target. Berikut merupakan sketsa/gambaran inti dari *storyline* yang akan digunakan dalam media cerita interaktif ini :



Grafik 4. Skema gambaran *storyline*

Selain cerita inti, juga berisi template ilustrasi maupun teks bacaan kosong yang mampu membuat orangtua untuk berpikir kreatif dan aktif berinteraksi dengan anaknya.

Berikut merupakan gambaran isi media cerita interaktif yang sudah lengkap :

Halaman	Keterangan teks	Ilustrasi
Cover_depan	Judul: Aku akan... Oleh: Emilia Taruna	
Cover_belakang	Sinopsis cerita	
Halaman 1_cover dalam	Buku ini milik : _____	
Halaman 2-3	Panduan pemakaian buku dan daftar tokoh	Visual tokoh - tokoh memeragakan isi panduan
Halaman 4-5	Halaman 4: Selamat pagi sayangku, mama papa berangkat dulu ya..... ,kata Mama sambil menciumku pelan. Halaman 5: Hoamm, Selamat pagi ma... pa... hati-hati dijalan!	Halaman 4-5: ilustrasi tokoh utama dibangunkan oleh Mama dan papa sebelum pergi bekerja.
Halaman 6-7	Halaman 6: kurapikan segera kasurku, lalu mandi. Halaman 7: Sarapan pagi ini juga terlihat lezat, masakan mama selalu menjadi favoritku ! Setelah ini ... Apa yang akan kulakukan ?	Halaman 6-7: ilustrasi tokoh mandi, merapikan kasur, dan sarapan (piring kosong)

<p>Halaman 8-9</p>	<p>Halaman 8: Ting! Tong! Sepertinya aku mendengar bel rumah dibunyikan. Ting! Tong! siapa disana?</p> <p>Halaman 9: Wahhh, Hai, ___! Teman-temanku datang untuk bermain.</p> <p>Apa yang akan kita lakukan hari ?</p>	<p>Halaman 8: ilustrasi tokoh membereskan piring dan ada suara dari sisi lain.</p> <p>Halaman 9: ilustrasi teman muncul dengan riang gembira.</p>
<p>Halaman 10-11</p>	<p>Halaman 10: Kami memainkan banyak sekali permainan game, menggambar hingga langit sore kembali menjemput, sangat mengenangkan!</p> <p>Halaman 11: Tak kusangka begitu hancurnya kamarku saat ini, apa yang harus kulakukan sekarang ?</p>	<p>Halaman 10-11: ilustrasi teman bermain dengan tokoh utama. Kamar terlihat berantakan.</p>
<p>Halaman 12-13</p>	<p>Halaman 12: Tapi, sebentar.. Beberapa krayonku favoritku patah ! bantal dan bonekaku berserakan! Dan ada jejak kaki muncul di sudut-sudut kamarku...</p> <p>Halaman 13: Apa yang harus kulakukan sekarang....</p>	<p>Halaman 12-13: ilustrasi tokoh sedih melihat kondisi kamar yang berantakan dan krayonnya rusak,</p>

<p>Halaman 14-15</p>	<p>Halaman 14: Selagi aku membereskan mainanku,</p> <p>Halaman 15: Ceklek! Mama dan Papa pulang! Aku berlari menyambut mereka, O ow... sepertinya ada sesuatu yang salah ?</p>	<p>Halaman 14-15: ilustrasi mama dan papa pulang kaget melihat kamar tokoh.</p>
<p>Halaman 16-17</p>	<p>Halaman 16: ____!!! Apa yang telah terjadi disini !!!</p> <p>Halaman 17: Sulit bagiku untuk mendengar apa yang dikatakan mama saat itu...</p>	<p>Halaman 16: ilustrasi mama marah panjang lebar</p> <p>Halaman 17: ilustrasi tokoh ketakutan melihat mama.</p>
<p>Halaman 18-19</p>	<p>Halaman 18: Saat aku menjelaskan apa yang terjadi, Papa menjelaskan ____ Mama pasti juga tidak mau berteriak seperti itu....</p> <p>Halaman 19: Apakah aku bisa melakukan itu ?</p>	<p>Halaman 18-19: ilustrasi tokoh utama membereskan kamar bersama papa yang memberi nasihat.</p>
<p>Halaman 20-21</p>	<p>Halaman 20: keesokannya, teman temanku datang lagi, dan seperti kemarin, aku menyambut mereka.</p> <p>Halaman 21: Baru saja aku kembali dari toilet.... posisi kamarku mulai kembali berantakan lagi...</p>	<p>Halaman 20-21: ilustrasi teman bermain dan kamar terlihat berantakan.</p>
<p>Halaman 22-23</p>	<p>Halaman 22: Aku tak mau mainan favoritku rusak atau melihat tanduk saat bertemu dengan mama.... Aku harus memberanikan diri untuk menegur temanku!</p>	<p>Halaman 23: ilustrasi tokoh dan teman-teman membereskan isi kamar</p>

	Halaman 23: Akhirnya kami bersepakat untuk bermain dengan rapi.	
Halaman 24-25	Halaman 24: Ceklek! Mama dan Papa pulang! Apakah akan ada tanduk dikepala mama setelah ini ?....	Halaman 24-25: ilustrasi mama papa pulang senang melihat kamar tokoh rapi
Halaman 26-27	Halaman 26: Mama memeluk dan membelai rambutku. katanya,____ Halaman 27: aku juga mengingat pesan papa... aku harus belajar untuk...	Halaman 26: ilustrasi mama bicara pandang mata pada tokoh, bangga akan tindakannya
Halaman 28-29	Halaman 28: papa datang memberikan peluk hangatnya. aku sangat senang hari ini. Halaman 29: Terima kasih sudah percaya denganku ma... pa...	Halaman 28-29: tokoh dan keluarga berpelukan
Halaman 30-31	Halaman 30: Makan malam terasa sangat spesial malam ini. Halaman 31: Aku berjanji akan menjadi lebih baik lagi!	Halaman 30-31: tokoh dan keluarga makan dengan senang
Halaman 32	Halaman 32: Hari ini aku belajar untuk _____. Apa yang kulakukan besok ?	Halaman 32: ilustrasi tokoh senang dan terbaring dikasur

Tabel 5. Detail Storyline
Source : pribadi

4. Media Pendukung

Untuk mendukung pemakaian media interaktif produk ini, maka akan dirancang pula media pendukung interaktif menggunakan media seperti,

a) Poster

Poster dirancang dengan ukuran A2 (42 x 59,4 cm) dan disertakan dalam packaging beserta dengan produk. Poster berisikan ilustrasi kegiatan sehari-hari (ilustrasi dari cerita yang disediakan maupun ilustrasi tambahan) yang bisa diwarnai oleh target. Hal ini bertujuan supaya media pendukung dapat dijadikan alat berinteraksi oleh target.

b) Packaging

Packaging akan menggunakan box kardus berukuran 25x30x5 cm berwarna coklat yang disertai dengan kertas cacah (*shredded paper*) berwarna-warni. Penggunaan packaging tersebut dipilih dengan konsep eco-friendly, karena mudah didaur ulang maupun dihancurkan. Selain itu, kertas cacah didalam kardus juga dapat dimanfaatkan oleh target (*origami*) menjadi bintang maupun bentuk lainnya. Sehingga secara tidak langsung, menjadi alat bermain oleh target.

Semua media pendukung dirancang untuk menjadi alat interaksi tambahan untuk target supaya media dapat memenuhi tujuan perancangan media, yakni dapat membantu target untuk meningkatkan hubungan komunikasi dengan anak.

5. Media Promosi

Untuk mendukung publikasi dan penjualan media interaktif perancangan ini, maka akan menggunakan media pendukung branding pada media sosial Instagram. Melalui branding di Instragram, perancang dapat meningkatkan *awareness* target dengan menunjukkan keunikan dan manfaat pada media perancangan di halaman Instagram melalui konten feeds dan story, serta menggunakan media iklan dalam Instagram (Instagram ads) untuk mempromosikan media kepada *insight* yang sesuai.

Dengan menggunakan fitur Instagram ads, perancang dapat mempromosikan produk dengan menyusun tujuan promosi (memperbanyak kunjungan pada profile, website, atau memperbanyak pesan), lalu pemilihan Target Audience. Fitur ini dapat otomatis menyesuaikan target sesuai dengan followers pada akun tersebut, atau dengan menyusun kriteria target yang dituju secara manual. Setelah pemilihan target, perancang dapat menyesuaikan anggaran dan durasi untuk mempromosikan konten atau produk. Pada langkah ini dapat terlihat pula angka perkiraan jangkauan iklan kepada target.

Selain dipromosikan melalui halaman pribadi, media interaktif akan dipromosikan pula dengan cara bekerja sama dengan influencer-influencer maupun konten creator yang membahas seputar dunia psikologis anak maupun komunitas orangtua dan juga dipromosikan melalui halaman institusi Pendidikan yang bersangkutan.

Media sosial Instagram dipilih karena berdasarkan hasil wawancara, target lebih menyukai menggunakan *platform* instagram karena mudah untuk melihat keunikan produk dari ragam *feeds* yang disediakan dalam halaman profil produk.

B. Konsep Visual

1. Tipografi

Jenis font yang digunakan pada perancangan ini menggunakan jenis font Script tipe handwriting untuk bagian judul dan Myriad Hebrew untuk menjadi body-text,

a) Script tipe handwriting



Gambar 14. Penulisan judul

Source : pribadi

Menggunaan typeface jenis ini karena memunculkan keselarasan dengan ilustrasi pada sampul buku, serta memunculkan gambaran penulisan tulisan yang seperti dibuat oleh anak-anak (target sekunder).

b) Font Myriad Hebrew

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 ! @ # \$ % & - + = ?

Penggunaan jenis font sans-serif tersebut sebagai body-text membuat ilustrasi dan teks bacaan tidak saling menonjol satu sama lain. Sehingga pembaca tetap bisa fokus pada ilustrasi cerita yang sebagai hal utama pada media perancangan ini.

2. Ilustrasi

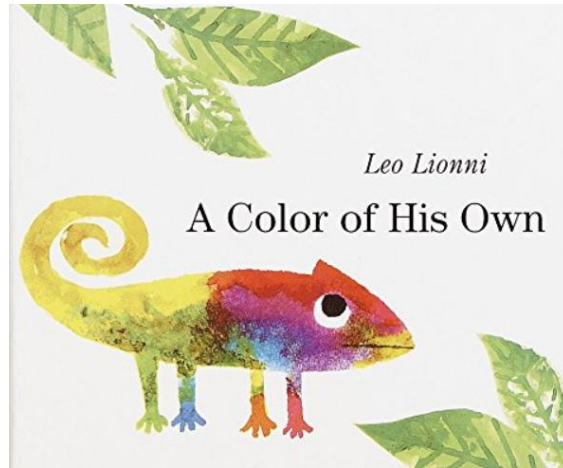
Style ilustrasi yang digunakan dalam perancangan menggunakan style kartun. Karena seperti yang dijelaskan pada landasan teori, *style* gambar kartun memiliki *style* visual yang bersifat representatif dan simbolik sederhana, dengan unsur humoris. Sehingga *style* ini mudah diterima dan digemari oleh target.

Perancangan ini menggunakan teknik visualisasi manual dalam digital, memberikan kesan goresan nyata dengan teknik digital sehingga dapat memunculkan kesan unik pada hasil ilustrasinya. Dengan menggunakan referensi ilustrasi :



Gambar 15. Thuy An Chim Xanh. *San's Little Garden*

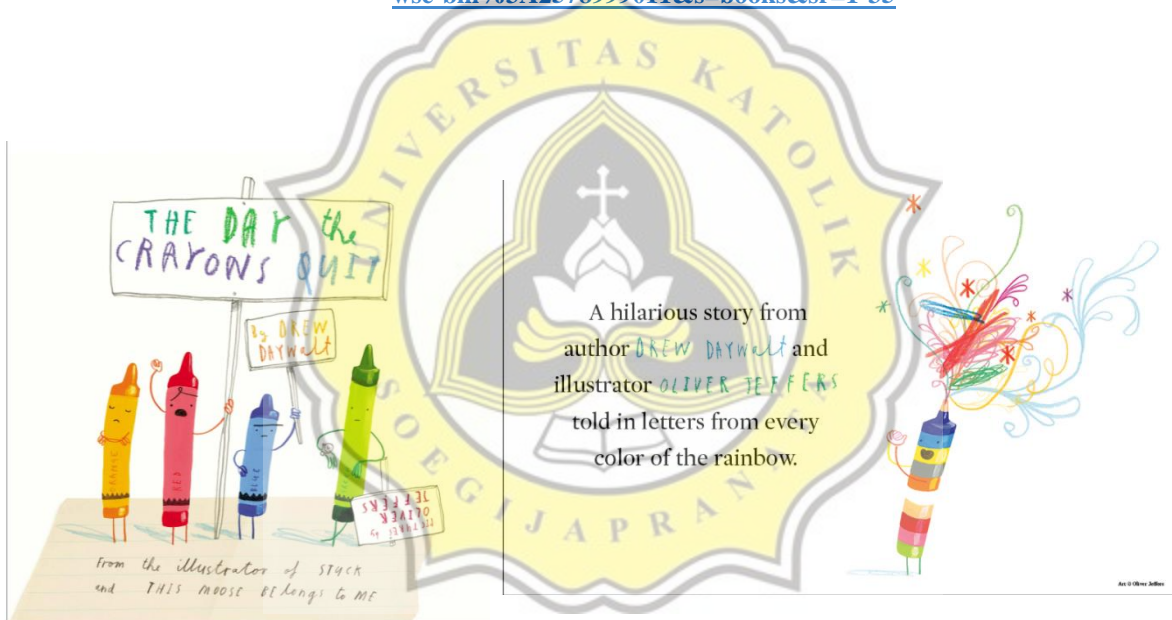
Source : <https://www.behance.net/gallery/87481271/Sans-little-garden-Picture-book>



Gambar 16. Lionni, Leo. 2020. *A Color of His Own* - cover

Source : https://www.amazon.com/Color-His-Own-Leo-Lionni/dp/0375810919/ref=sr_1_35?dchild=1&qid=1621581591&refinements=p_n_feature_five_browse-bin%3A2578999011&s=books&sr=1-35

https://www.amazon.com/Color-His-Own-Leo-Lionni/dp/0375810919/ref=sr_1_35?dchild=1&qid=1621581591&refinements=p_n_feature_five_browse-bin%3A2578999011&s=books&sr=1-35



Gambar 17. Daywalt, Drew. 2013. *The Day The Crayons Quit*

Source : https://www.amazon.com/Day-Crayons-Quit-Drew-Daywalt/dp/0399255370/ref=sr_1_67?dchild=1&qid=1621581884&refinements=p_n_feature_five_browse-bin%3A2578999011&s=books&sr=1-67

https://www.amazon.com/Day-Crayons-Quit-Drew-Daywalt/dp/0399255370/ref=sr_1_67?dchild=1&qid=1621581884&refinements=p_n_feature_five_browse-bin%3A2578999011&s=books&sr=1-67

Referensi dipilih karena memiliki style yang sederhana, bentuknya mudah dikenali target dan memberikan kesan yang hidup dan menyenangkan. Sehingga perhatian target sekunder mudah didapatkan melalui ilustrasi yang disajikan.

3. Warna

Pewarnaan ilustrasi dalam media perancangan ini akan bersifat minimalis dengan menggunakan aksent warna pekat supaya lebih menarik perhatian target perancangan. Pewarnaan ilustrasi dengan aksent warna pekat dipilih karena menurut Debra (2014;p. 74) anak dalam kelompok usia target sekunder perancangan tidak mudah mengerti hal penting dalam konten, jadi perancang harus menciptakan visual pembeda yang kuat supaya target dapat membedakan objek yang bisa di-interaksikan dengan yang tidak.

Pewarnaan pada latar akan dirancang bersih dengan warna hitam-putih dan pastel untuk memberikan visual pembeda kuat supaya target menyadari area tersebut bisa dikreasikan sendiri secara bebas, sedangkan pewarnaan tokoh dirancang menggunakan warna pekat yang berbeda antar tokoh untuk memudahkan target mengenali dan membedakan tokoh dengan mudah. Berikut merupakan palet warna utama yang akan digunakan pada media perancangan,



Warna-warna utama tersebut akan digunakan sebagai warna tokoh pada cerita yang menjadi poin utama media perancangan selain storylinenya. Warna digunakan sebagai pewarnaan tokoh untuk menyeimbangkan konsep karakter pada tiap tokohnya.

4. Buku



Gambar 18. Contoh Boardbook

Source : google

Perancangan buku cerita interaktif ini dicetak berbentuk Boardbook, berukuran 21x27 cm dengan halaman sampul hardcover. Pada halaman buku dirancang menggunakan Paperboard berjenis Whiteboard dengan ketebalan 0,5 cm. Ukuran buku 21x27 cm dipilih karena ukuran tersebut memberi ruang kosong yang cukup banyak untuk target bereksplorasi dengan ilustrasi yang disediakan dengan cara menambahkan gambar, memberikan kenyamanan target saat membaca buku tersebut. Karena tata letak gambar dan tulisan dengan ukuran tersebut lebih nyaman dipandang lama-lama dan punya banyak ruang untuk memegang buku tanpa menghalangi ilustrasi dan teks.

Perancangan buku cerita interaktif dipilih karena menurut landasan teori yang ditemukan pada *Pre-Reading Period* dan *Beginning Reading Period*, Kegiatan lebih ditekankan kepada orang tua untuk mempersiapkan pengalaman membaca anak, yang umumnya dengan menunjukan ilustrasi atau gambar pada media cerita. Serta mengenalkan tulisan dan kegiatan membaca mandiri pada anak, supaya anak dapat temotivasi dan berpengalaman untuk mengembangkan minat bacanya secara mandiri. Dan menurut hasil kuisioner yang didapatkan, target lebih menyukai kegiatan membaca buku dan bermain bersama untuk mengisi waktu luang bersama. Sehingga buku cerita menjadi media yang tepat untuk target perancangan.

5. Media Pendukung

Untuk mendukung pemakaian media interaktif pada produk ini, maka desain media interaktif pendukung akan di-implementasikan seperti,

a) Colorable-Poster



Gambar 19 .Referensi design poster

Source: https://www.paredro.com/un-original-diseno-de-invitation-de-boda/?utm_medium=email&utm_campaign=Daily+Noticias+destacadas++paredrocom&utm_content=Daily+Noticias+destacadas++paredrocom+CID_1f2a65889ec1f4c83649d0f4bd345135&utm_source=Email+marketing+CM&utm_term=Original+diseo+de+invitacin+de+bo+da

Poster didesain sesuai dengan gaya desain pada media perancangan, dengan menggambarkan ilustrasi kegiatan sehari-hari tokoh-tokoh cerita (baik yang ada didalam buku maupun baru) dengan ukuran yang disesuaikan dengan tataletak teks sebagai *focal point* pada poster dengan latar berwarna putih supaya target tetap lebih berfokus pada isi teks yang ada. Poster dicetak menggunakan Art Paper, karena memiliki tekstur yang licin, sulit menyerap kotoran dan kedap air maka tipe kertas ini cocok digunakan bersama watercolor marker.

b) Packaging



Gambar 20. Referensi design packaging_1

Source: <https://www.etsy.com/listing/873647522/modern-minimalist-editable-packaging?epik=dj0yJnU9aklnZkhYSk1aX0FyO0RqVW0wYUVNOk1JQXVuVDZIS1YmcD0wJm49UGtLaTI2RjJ3QWNXQVNIT1JZOWE1dyZ0PUFBQUFBRI9oLUx3>



Gambar 21. Referensi design packaging_2

Source: <https://www.burstoralcare.com/product/toothbrush>



Gambar 22.Referensi design packaging_3
 Source: <https://ecotoyco.com/packaging-promise/>

Packaging akan menggunakan box kardus berwarna coklat yang disertai dengan kertas cacah (*shredded paper*) berwarna-warni sesuai dengan palet warna pada media perancangan. Penggunaan packaging tersebut dipilih dengan konsep eco-friendly, karena mudah didaur ulang maupun dihancurkan.

Pada bagian dalam tutup packaging akan disertakan panduan origami berbentuk bintang, supaya dapat membantu target memanfaatkan kertas cacah pada bagian packaging menjadi alat berinteraksi dengan target sekunder.



Gambar 23.Referensi design sticker_1

Source: https://www.etsy.com/listing/959205820/packaging-label-box-custom-editable-box?ref=shop_home_active_1&epik=dj0yJnU9bElpbk9adEVSam5hNWRMTU03Q3VfeURaTD FneV9RM0gmcD0wJm49RWRtT0RQZXg4cE1xaXhaRUstDjYyQSZ0PUFBQUFBROmwc1dV



Gambar 24. Referensi design sticker_2

Source: <https://i.pinimg.com/236x/7c/e8/d2/7ce8d25593fb332f8adda60cd92a6b57.jpg>

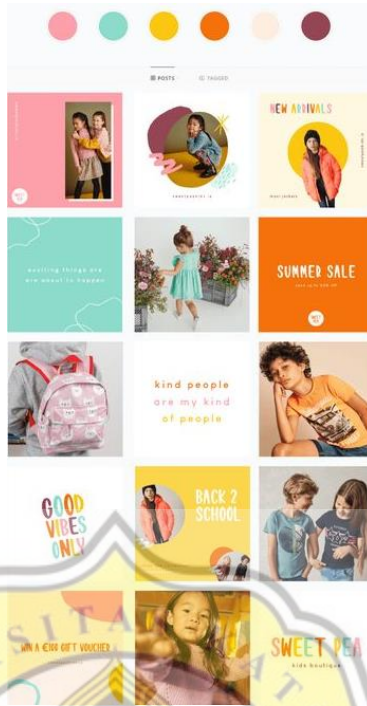
Untuk menambah pengamanan packaging, diberikan sticker berukuran 10x14cm seperti pada gambar diatas.

6. Media Promosi

Untuk mendukung publikasi dan penjualan media interaktif perancangan ini, maka desain akan di-implementasikan seperti,

a) Branding Instagram

Penekanan yang dimunculkan pada branding instagram untuk menarik awareness target dan brand activationnya lebih ditonjolkan melalui foto, teks dan penggunaan warna yang sesuai dengan media perancangan, supaya diharapkan lebih mengena pada target perancangannya. Bagian-bagian tersebut akan ditekankan visualnya melalui tone warna produk, gambar/foto hasil produk, dan layout yang sederhana namun menarik dan sesuai, supaya lebih dapat mudah diingat dan mengena oleh target perancangannya.



Gambar 25 .Referensi design feeds instagram_1

Source: <https://i.pinimg.com/564x/f0/21/76/f021762dc27895c23c4f6e75b5d60873.jpg>



Gambar 26.Referensi design feeds instagram_2

Source: <https://i.pinimg.com/564x/5b/3f/6f/5b3f6fa856716cb7f9e9d201eaa9f117.jpg>

Feeds pada Instagram akan dirancang menggunakan 2 referensi seperti diatas. Memunculkan layout yang sederhana dan mudah dipandang mata, lalu akan menekankan pada ilustrasi tokoh dan produknya pula supaya dapat memudahkan target mengetahui produk ini. Selain menekankan pada ilustrasi, urutan (sequence) feeds dan tone warna juga disesuaikan dengan palet warna produk supaya menimbulkan unity atau keteraturan yang memunculkan kenyamanan dan focal point saat dipandang oleh target.

C. Hasil Perancangan

1. Sketsa dan Hasil Akhir
 - a) Tokoh



Gambar 27 .Design tokoh utama_Gemi
Source: pribadi



Gambar 28. Design tokoh teman_Vano dan Caca
Source : pribadi



Gambar 29. Design Orangtua tokoh_Papa dan Mama
Source : pribadi

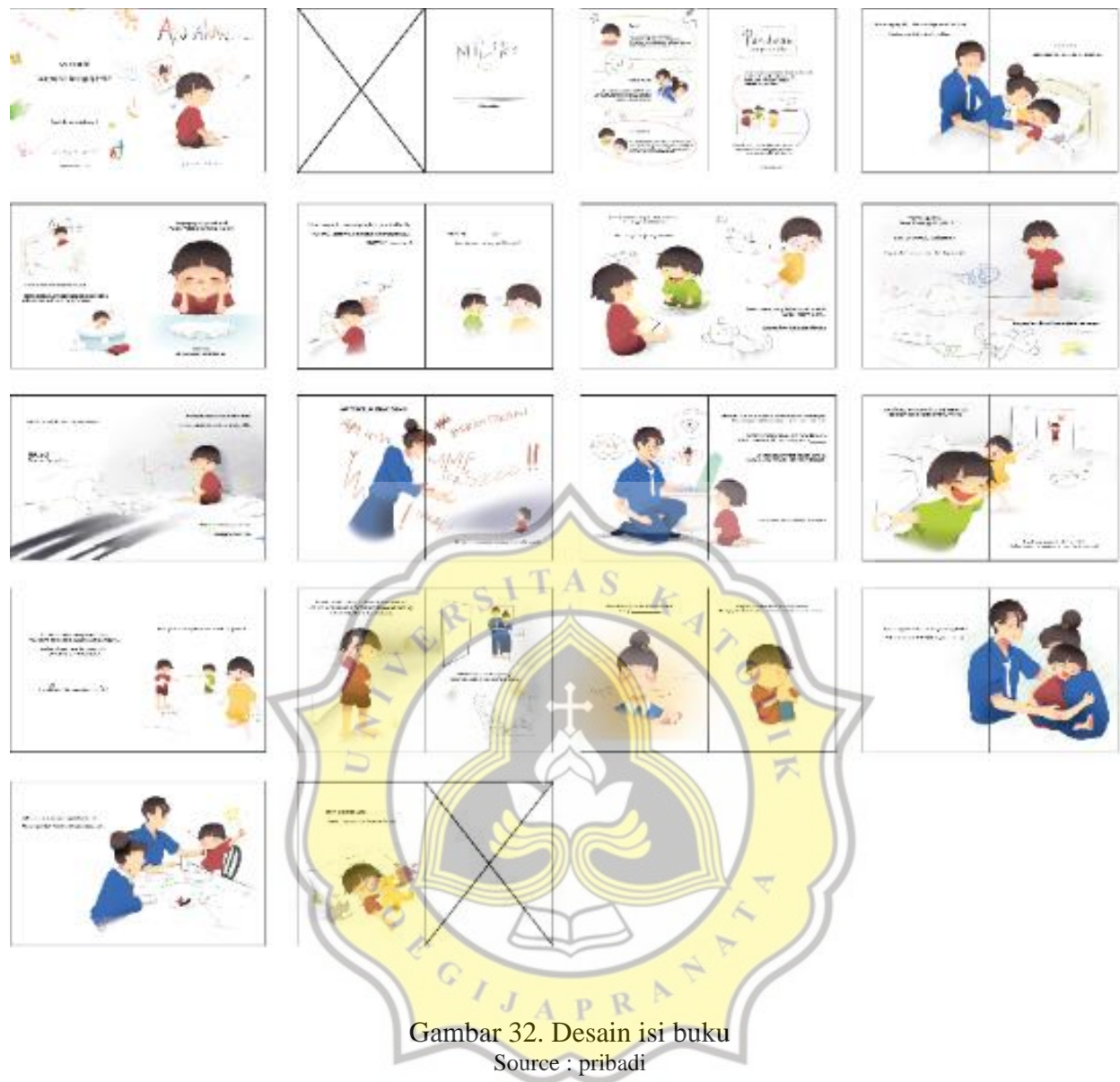
b) Sampul dan Storyline



Gambar 30. Mock up buku_1
Source : pribadi



Gambar 31. Mock up buku_1
Source : pribadi



Gambar 32. Desain isi buku
Source : pribadi

- 2. Media Pendukung
 - a) Colorable Poster



Gambar 33. Desain poster interaktif
Source : pribadi

Target dapat menuliskan harapan kegiatan yang akan dilakukan bersama, lalu jika sudah selesai berkegiatan bersama (sesuai dengan ilustrasi) maka target dapat mewarnai dan menambahkan detail kegiatan pada poster. Jika semua kegiatan sudah selesai dikerjakan / berganti hari, maka warna dan detail gambar pada poster dapat dihapus dengan tissue dengan mudah.

b) Packaging



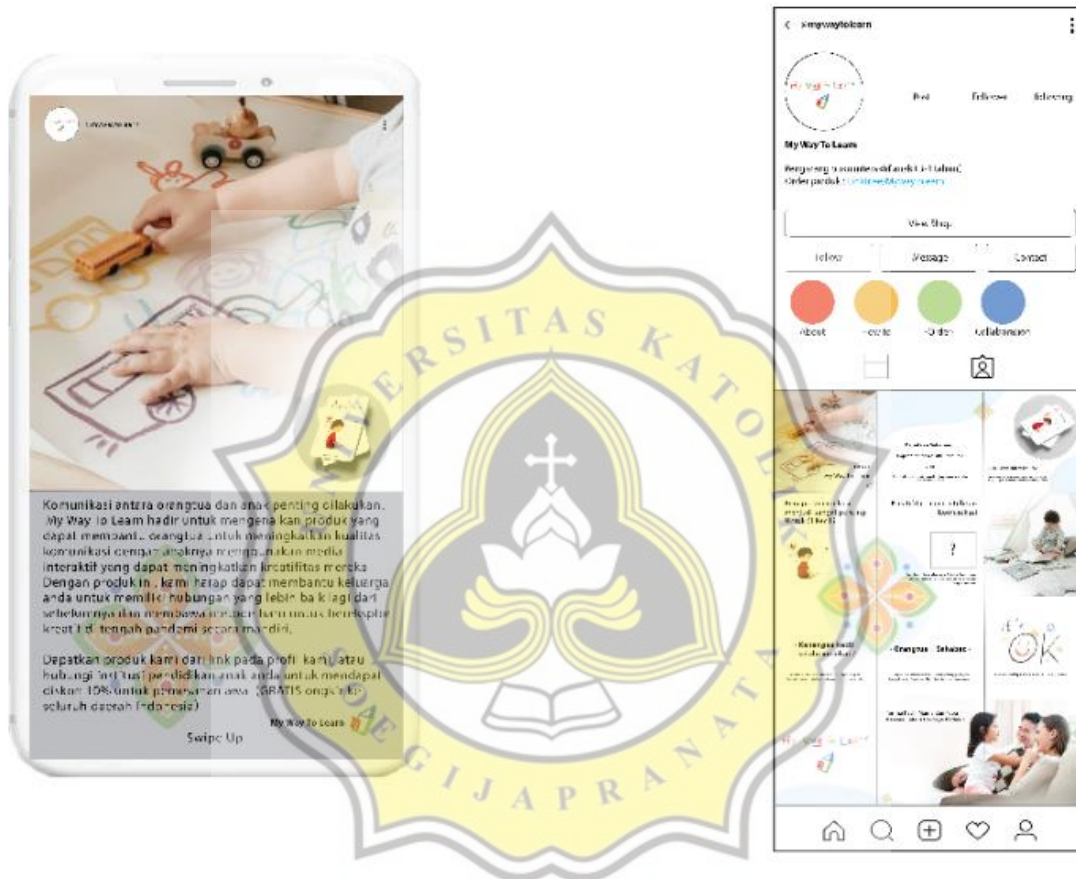
Gambar 34. Desain packaging_luar
Source : pribadi



Gambar 35. Desain packaging_dalam
Source : pribadi

Kertas cacah pada packaging dirancang sebagai media pendukung interaktif yang dapat dimanfaatkan menjadi media lipat origami berbentuk bintang. Instruksi melipat bintang disertakan dalam cover bagian dalam packaging, supaya menjelaskan pada target jika kertas cacah dapat dikreasikan pula.

3. Media Promosi
a) Branding Instagram



Gambar 36. Desain story(ads) dan profil instagram

Source : pribadi

Media instagram story akan dipublikasikan setiap hari setiap pk 12.00, pk. 17.00, dan pk. 21.00. Sedangkan media feeds akan dipublikasikan setiap hari Senin, Rabu, dan Jumat pada pukul pk. 12.00 dan pk. 17.00. Media story lebih memiliki jadwal publikasi dari feeds supaya dapat lebih banyak tersebar pada target yang sudah ditentukan.