

BAB IV

STRATEGI KREATIF

A. Konsep Verbal

Pada perancangan pembuatan desain buku bergambar sebagai media membaca dan menulis di Satoe Atap Semarang memiliki konsep “**Belajar Bersama Satoe Atap, Cerdaskan Generasi Sekarang** “. Maksud konsep diatas adalah mengajak belajar bersama di Satoe Atap dengan diberikannya fasilitas yang ada serta Satoe Atap mempunyai misi untuk mencerdaskan anak anak pada generasi sekarang dengan memberikan layanan jasa dengan sukarelawan, agar anak anak yang kurang mampu dapat juga belajar tanpa mengkhawatirkan biaya. Berikut penjelasan dari slogan, tagline, dan bahasa :

a. Judul

Perancangan buku bergambar sebagai media membaca dan menulis ini berjudul “**asiknya membaca dan menulis**” yang bermaksud menyampaikan sebuah arti belajar dan menulis itu asik dengan adanya gambaran untuk membantu anak berfikir dan berimajinasi serta tidak membuat bosan.

b. Slogan

Definisi kata slogan menurut KBBI adalah sebuah kalimat pendek yang menarik dan moncolok yang mudah diingat dan di hafalkan. Dengan slogan “**Sahabat Satoe Atap** “, akan memberikan sebuah hafalan ingatan saat belajar. Dengan adanya slogan diatas memberikan sebuah kata yang mudah dihafalkan dan juga memberikan motivasi agar selalu giat belajar hingga berkembang dan menambah pengetahuan, serta memberikan kesan kebersamaan dan kekeluargaan.

c. Tagline

Definisi kata tagline adalah gambaran seluruh produk secara keseluruhan. Pemberian tagline “**Satoe Atap Mengajar Sepenuh Hati** “ memberikan sebuah motivasi awal dan juga ajakan agar murid mau belajar karena di Satoe Atap memberikan pengajaran dengan sepenuh hati dan tulus, dengan tujuan ingin mencerdaskan generasi muda sekarang agar mereka giat belajar dan cerdas.

d. Bahasa

Dalam bahasa yang digunakan di perancangan ini menggunakan bahasa refrensial, bahasa refrensial adalah bahasa yang mempunyai makna kata yang menunjukkan sebuah acuan kata pada kondisi kenyataan.

B. Konsep Visual

Dengan konsep visual, memiliki dasar konsep **“Belajar Bersama Satoe Atap, Cerdaskan Generasi Sekarang”** divisualkan dengan desain perancangan yang mudah dipelajari dan sederhana. Sehingga target audience mudah mengingat dan mempelajari dan memahami isi dari perancangan tersebut.

a. Warna

Pemilihan warna untuk desain perancangan buku bergambar pada Satoe Atap Semarang menggunakan warna sebagai berikut :

1. Warna Primer

Warna yang akan digunakan untuk pendukung media menggunakan warna kontras, berikut warna dan penjelasannya :



Gambar 34. Warna Primer

Sumber : Dokumentasi Pribadi 2022

Diambil Pada Pukul 23:57 WIB, pada hari Minggu 22 Mei 2022

Tujuan untuk memberikan kesan warna yang jelas, warna biru memberikan makna menenangkan pikiran dan membuat menambah konsentrasi, warna kuning memberikan arti kehangatan dan kebahagiaan, warna hijau memberikan kesan

kedamaian dan santai, warna merah memberikan kesan semangat dan memberikan kesan hangat.

2. Warna Sekunder

Warna sekunder diambil dari terusan warna primer yang diperluas.

B5B5C9	8A89DB	6363B7	3B41A8
EFEC89	E5E161	D8CF2A	C9BB0D
86EA96	4EA854	269E2C	01510A
F96E6E	CE4949	A51E1E	7A000C

Gambar 35. Warna Sekunder

Sumber : Dokumentasi Pribadi 2022

Diambil Pada Pukul 23:57 WIB, pada hari Minggu 22 Mei 2022

b. Tipografi

Jenis tipografi yang digunakan dalam media perancangan buku bergambar di Satoe Atap Semarang sebagai berikut :

1. Font yang digunakan dengan jenis Sans Serif, dengan karakter pada huruf yang tidak memiliki ujung yang runcing. Dalam karakter ini memiliki ketebalan yang konsisten.

Sans Serif

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

Gambar 36. Sans Serif

Sumber : Dokumentasi Pribadi 2022

Diambil Pada Pukul 23:57 WIB, pada hari Minggu 22 Mei 2022

2. Font kedua digunakan dengan jenis Serif, dengan karakter yang runcing pada sudutnya, dan memiliki ketebalan dan ketipisan pada karakter di hurufnya.

Serif

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

Gambar 37. Serif

Sumber : Dokumentasi Pribadi 2022

Diambil Pada Pukul 23:57 WIB, pada hari Minggu 22 Mei 2022

3. Font ketiga digunakan dengan jenis Bakso Sapi, Terlihat font natural dan memiliki karakter huruf yang tumpul dan banyak lekukan, karakter pada font ini memiliki kecocokan untuk font dalam pembuatan buku anak ataupun komik.

BAKSO SAPI

Gambar 38. Font Bakso Sapi

Diambil Pada Pukul 23:57 WIB, pada hari Minggu 22 Mei 2022

Sumber : Dokumentasi dari tangkapan layar penulis dari website dafont.com Diakses dari <https://www.dafont.com/bakso-sapi.font>

c. Ilustrasi

Didalam perancangan pembuatan buku sebagai media membaca dan menulis di Satoe Atap Semarang, menggunakan gaya ilustrasi kartun yang sederhana sehingga anak gampang mengingat dan menghafal karakter, dalam karakter ini terdapat gambar ilustrasi yang berisikan Kakek, Nenek, Ayah, Ibu, Andi, Ina, dan Milo si Anjing. Dalam karakter ini menceritakan tentang sebuah keluarga yang dimana

mempunyai background kekeluargaan yang setia dan kompak terutama pada karakter utama yaitu Andi dan Inda yang selalu belajar bersama dan saling membantu untuk melengkapi dan mengisi kekurangan, dimana dua anak ini kembar dan berumur sama. Dengan adanya karakter ini mempunyai makna jika belajar bersama dan saling membantu akan lebih mudah untuk menguasai pelajaran serta dengan tema keluarga yang menggambarkan sebuah kekeluargaan yang harmonis dan kompak.



Gambar 39. Karakter Keluarga

Sumber : Dokumentasi Pribadi 2022

Diambil Pada Pukul 23:57 WIB, pada hari Kamis 26 Mei 2022

d. Layout

1) Sequence

Alur membaca mulai dari kiri ke kanan untuk bacaan dan isi, alur I dan L.

2) Emphasis

Untuk dasar point sebagai perancangan media buku yaitu sebagai berikut :

- Menggunakan huruf besar untuk penekanan pada judul maupun sub bab
- Pemilihan warna yang terang dan kontras yang berbeda dari latar belakang, sehingga dapat jelas terlihat
- Pelektakan elemen tertentu pada bagian halaman sehingga dapat menarik perhatian dan menjadi pusat informasi.
- Penggunaan bentuk dan style berbeda namun masih satu makna

3) Unity

Didalam desain perancangan buku, akan diberikan pengunggulan warna, bentuk, dan garis agar dapat menciptakan suatu keharmonisan dan keselarasan agar lebih nyaman untuk dilihat dan pesan yang disampaikan lebih jelas.

4) White Space

Pada desain ini akan diberikan ruang kosong agar target audience lebih fokus dan dapat memahami informasi dan juga bagian untuk mengisi jawaban, serta juga memberikan kesan tidak terlalu ramai agar tidak membingungkan.

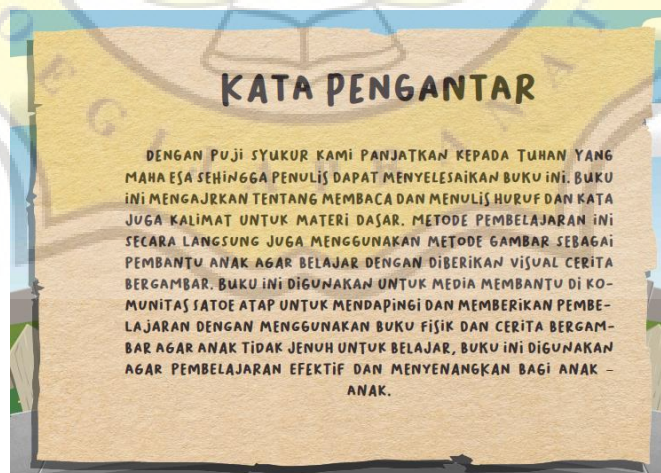
- e. Visual isi buku
 - 1. Cover buku



Gambar 40. Cover depan buku

Dalam cover buku menggambar tentang Satoe Atap dengan visual rumah yang memberikan makna belajar bersama dan juga memberikan kenyamanan, karena rumah adalah lingkungan awal untuk memberikan edukasi sejak dini.

- 2. Kata pengantar



Gambar 41. Kata Pengantar

Bagian kata pengantar berisikan ucapan dan pengenalan tentang isi buku dan metode pembelajaran untuk anak di komunitas Satoe Atap.

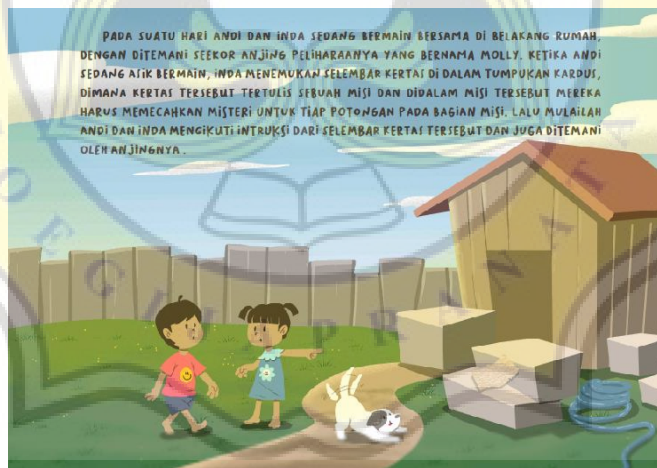
3. Halaman tentang isi buku



Gambar 42. Halaman tentang isi buku

Berisikan tentang bagian bagian yang menjelaskan tentang materi tiap sub bagian pembelajaran untuk anak.

4. Halaman pengenalan cerita awal



Gambar 43. Halaman pengenalan

Pengenalan awal isi buku tentang cerita dimana Andi dan Inda menemukan selembaar kertas untuk memecahkan teka teki, dan isi dari teka teki tersebut berupa pembelajaran dari beberapa bagian membaca dan menulis. Setelah menyelesaikan tiap bagian mereka mendapatkan sebuah potongan dan harus dikumpulkan untuk menjawab keseluruhan clue yang ada.

5. Bagian 1



Gambar 44. Bagian 1 isi buku

Bagian satu isi buku menjelaskan tentang isi buku pada misi awal dimana anak belajar membaca dan menulis huruf vokal. Dimana latar tempat pada halaman ini menggambarkan awal mula mereka menyelesaikan misi dan juga teka teki yang berisi soal membaca dan menulis.



Gambar 45. Materi bagian 1

Setelah belajar pada bagian 1 terdapat games untuk menyelesaikan clue dari cerita pada buku, games tersebut berisikan materi menebalkan dan membaca lalu mencocokkan pada gambar sesuai dengan apa yang telah di tulis.



Gambar 46. Game bagian 1

Setiap bagian game yang telah di selesaikan kemudian mendapatkan sebuah potongan untuk memecahkan clue pada akhir cerita nanti.



Gambar 47. Potongan clue bagian 1

6. Bagian 2



Gambar 48. Bagian 2 isi buku

Bagian dua menjelaskan tentang belajar kata kegiatan sehari yang berada di lingkungan sekitar dimana anak-anak membaca dan menulis dari beberapa kata yang sudah disediakan. Latar tempat yang kedua berada di dalam ruang keluarga yang merupakan tempat clue kedua dari teka-teki yang berisikan soal kata kegiatan.



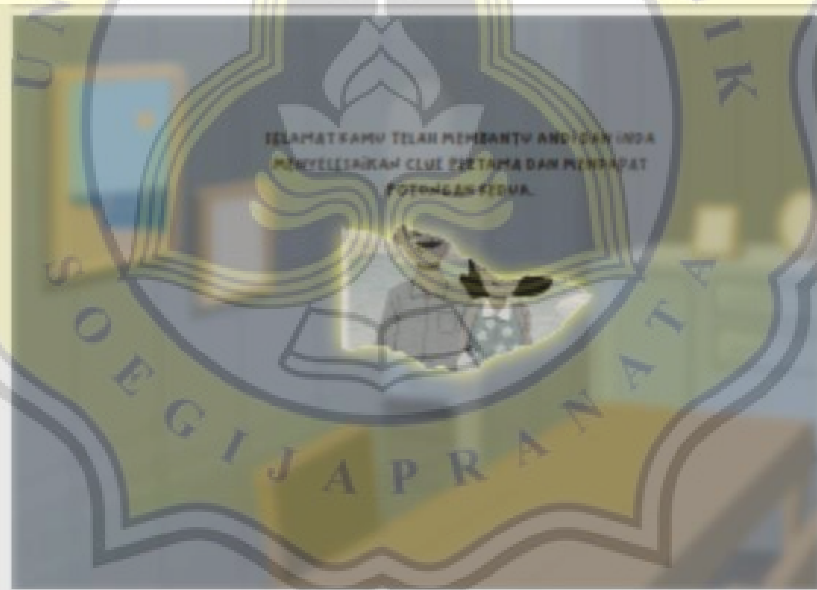
Gambar 49. Materi Bagian 2

Setelah belajar dan mengisi bagian 2 lalu kemudian dilanjutkan dengan games yang berisikan tentang menebalkan dan membaca kata kegiatan, lalu di hubungkan dengan gambar disamping.



Gambar 50. Game Bagian 2

Setelah memecahkan clue dan soal dari bagian kedua kemudian mendapatkan clue potongan kedua.



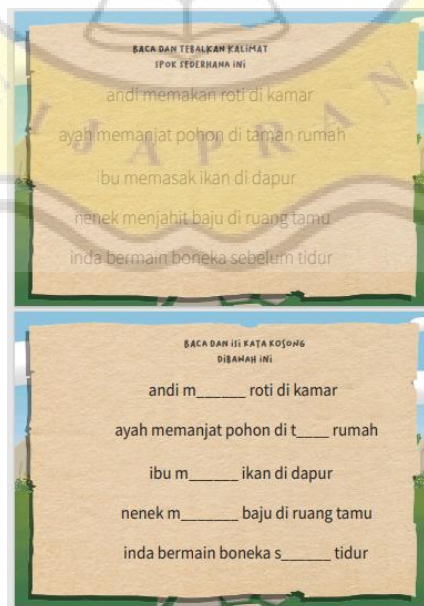
Gambar 51. Potongan Clue Bagian 2

7. Bagian 3



Gambar 52. Bagian 3 isi buku

Bagian ketiga menjelaskan tentang pembelajaran kata SPOK (subjek, predikat, objek, keterangan) namun secara sederhana dan berhubungan tentang lingkungan sekitar. Latar tempat bagian ketiga berada diluar rumah dimana Andi dan Inda menemukan clue ketiga untuk menyelesaikan beberapa kata kosong dan juga harus menemukan clue ketiga dari potongan sebelumnya.



Gambar 53. Materi bagian 3

Setelah belajar dan mengisi bagian 2 lalu kemudian dilanjutkan dengan games yang berisikan tentang menebalkan dan membaca kalimat SPOK sederhana, lalu di hubungkan dengan gambar disamping.



Gambar 54. Game bagian 3

Setelah memecahkan clue dan soal dari bagian ketiga kemudian mendapatkan clue potongan ketiga.



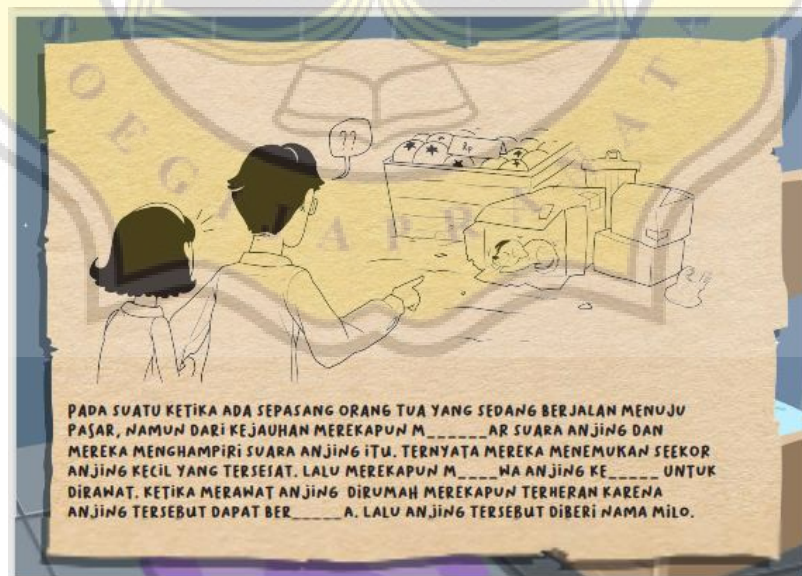
Gambar 55. Potongan Clue bagian 3

8. Bagian 4



Gambar 56. Bagian 4 isi buku

Bagian keempat merupakan bagian terakhir dari clue dan potongan terakhir dengan latar tempat kamar tidur. Dimana mereka setelah itu berhasil menyelesaikan misi dan menebak teka teki. Misi pada bagian keempat adalah misi menulis huruf dari kata yang di kosongkan dari sebuah potongan cerita.



Gambar 57. Materi Bagian 4

Setelah memecahkan clue dan soal dari bagian keempat kemudian mendapatkan clue potongan keempat.



Gambar 58. Potongan Clue bagian 4

9. Visual dari isi clue



Gambar 59. Kumpulan potongan clue

Dari beberapa bagian dan clue yang dicari setelah Andi dan Inda menyelesaikan semua ternyata isi dari clue teka teki tersebut adalah potongan foto dari kakek, nenek, ibu Inda, beserta anjing ajaib nya. Potongan tersebut baru

diketahui mereka ketika mereka telah menyelesaikan misi dari beberapa potongan yang dikumpulkan.

f. Media pendukung

Setelah mengolah perancangan media buku, maka penulis mempublikasikan media buku dengan menggunakan poster.



Gambar 60. Poster



Gambar 61. Stiker



Gambar 62. Pembatas Buku

