

BAB IV

4.1 Konsep Verbal

Buku interaktif dirancang dengan teknik pop up, di mana ada gambar yang bisa muncul keluar dari kertas, ada bagian yang bisa dibuka, dan ada bagian yang bisa ditarik.

Pada bagian cover, hard cover yang akan dibuat adalah hard cover dengan model seperti pintu gerbang kayu dua sisi. Hal ini dilakukan agar kesan tradisional bisa dimunculkan sejak awal. Selain itu, membuka dengan menggunakan dua sisi juga melambangkan tirai panggung yang terbuka ke kanan dan kiri.

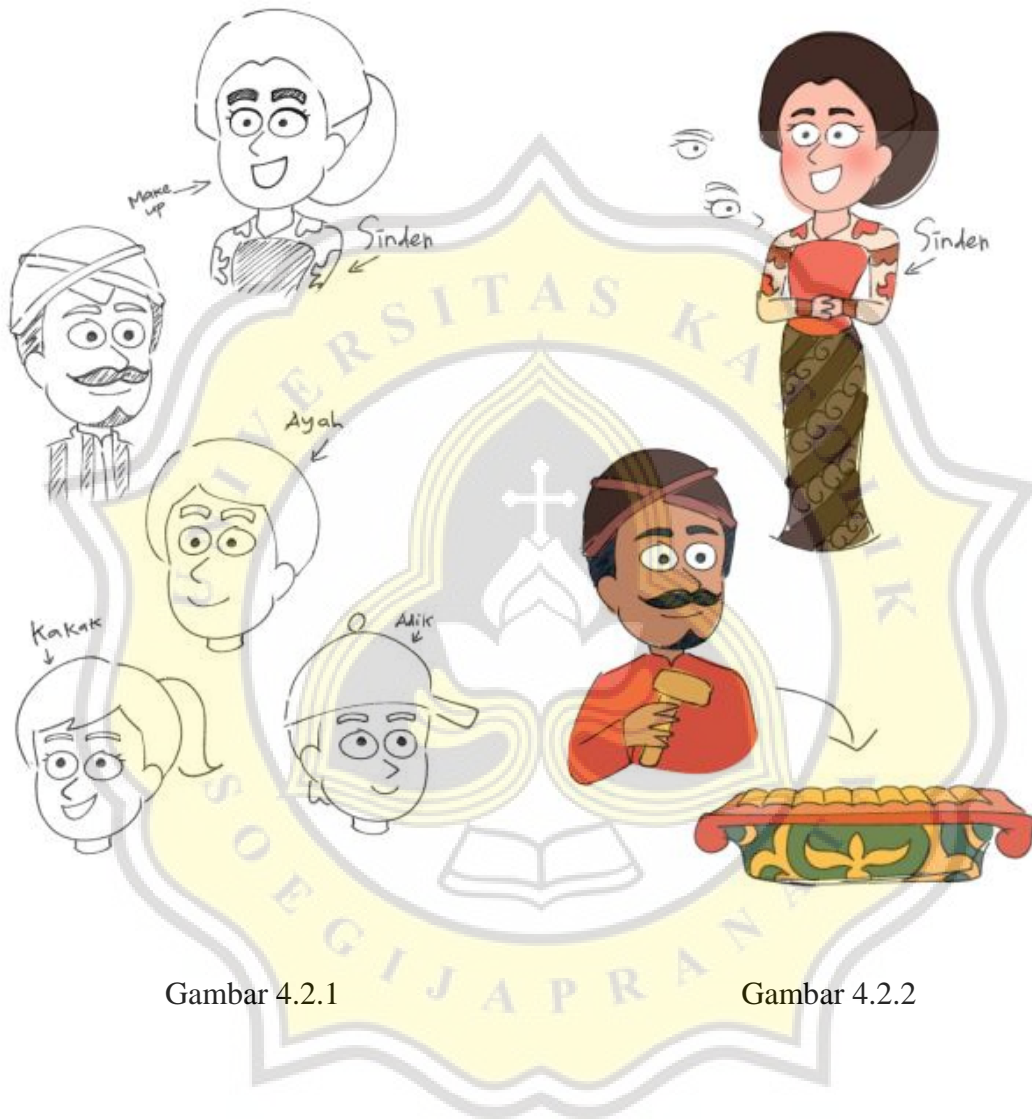
Lalu buku dibuat dengan menggunakan style kartun karena gaya ilustrasi tersebut cocok dengan anak-anak. Untuk pewarnaan, digunakan warna yang cerah dengan saturasi yang cukup tinggi dan solid color tanpa gradasi agar terkesan sederhana. Gambar yang sederhana lebih mudah dipahami anak-anak daripada gambar dengan kesan yang rumit dan detail. Selain itu, kesederhanaan juga membuat daya imajinasi anak menjadi lebih leluasa.

Pada buku ini nantinya, ada tiga tokoh utama yaitu Keily, Tobie, dan ayah. Nama Keily dan Tobie sengaja dipilih karena modern sesuai dengan target yang juga modern, selain itu dua huruf pertama dari nama mereka didapat dari kata “Keotprak”. Kata “Ke” pada Keily dan kata “To” pada Tobie adalah kata yang didapat dari unsur nama ketoprak itu sendiri. Sedangkan tokoh ayah dipilih karena mengingat peran psikologi dari ayah itu sendiri, di mana seorang ayah memberikan edukasi dan pendidikan bagi anaknya serta teori dari Hart (2002) yang mengatakan bahwa ayah mempunyai peran sebagai “*friend and playmate*” dan mempunyai waktu bermain lebih banyak daripada ibu. Sekarang ini, bermain sambil belajar sudah bukan menjadi hal baru yang dilakukan, oleh karena itu ayah sebagai pendidik, pemberi edukasi, dan “*friend and playmate*” dipilih untuk menggambarkan suasana bermain sambil belajar dengan anak yang menyenangkan.

Buku dibuat dengan bilingual karena mengingat target sekunder di daerah perkotaan dengan SES A dan B menyukai anaknya belajar Bahasa Inggris. Bahasa Inggris adalah bahasa internasional dan banyak dari orang tua target primer lebih memilih anaknya belajar dengan menggunakan Bahasa Inggris. Selain itu, banyak orang dari luar negeri yang antusias dengan budaya-budaya di Indonesia sehingga mereka belajar budaya lokal dengan penuh semangat.

4.2 Konsep Visual

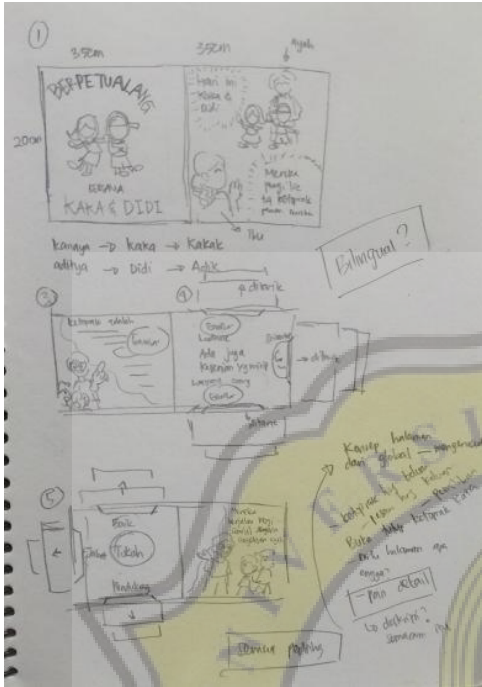
Desain Karakter



Gambar 4.2.1

Gambar 4.2.2

Desain Layout



Gambar 4.2.3

Warna



Gambar 4.2.4



Gambar 4.2.5

Warna yang digunakan adalah warna cerah sehingga tidak terkesan suram dan warna dominan merah, coklat, kuning untuk menonjolkan sisi budaya yang diangkat. Selain itu, warna tersebut juga dipilih untuk memunculkan kesan tradisional tetapi tetap warm saat dilihat.



Gambar 4.2.6

Kaka, Didi, dan ayah dibuat dengan menggunakan warna yang berbeda supaya menunjukkan perbedaan dengan tokoh dalam pembahasan ketoprak yang cenderung tradisional.

4.3 Hasil Akhir



Gambar 4.3.1



Gambar 4.3.2

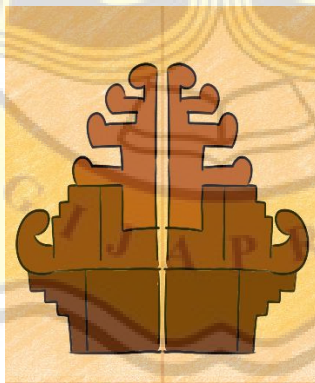


Today, Kaka, Didi, and their father went to watch ketoprak performance at their uncle's place.

Hari ini, Kaka, Didi, dan ayah pergi menonton pertunjukan ketoprak di tempat paman.

They were so happy because this is their first time watching ketoprak performance.

Mereka senang sekali karena ini pertama kalinya mereka menonton pertunjukan ketoprak.



On their way, father told Kaka and Didi. Selama perjalanan, ayah menjelaskan kepada Kaka dan Didi tentang ketoprak.



Gambar 4.3.3

Gambar 4.3.4

Ludruk	Ketoprak	Wayang Orang
<p>Ludruk adalah pertunjukan tradisional yang dipernankan oleh aktor laki-laki saja. Ludruk is a traditional performance that played only by male actors.</p>	<p>Ketoprak told historical stories and played by both male and female actors.</p>	<p>Wayang orang adalah seni pertunjukan yang mengadaptasi kisah Ramayana atau Mahabharata. Wayang orang is a performance art that told the story of Ramayana or Mahabharata.</p>
<p>Ketoprak adalah seni teater tradisional yang dipernankan oleh aktor dengan kostum tradisional dan berasal dari Jawa Tengah. Ketoprak is a traditional theater performance featuring actors in traditional costume that originally came from Central Java.</p> <p>Ada beberapa pertunjukan legendaris tradisional yang mirip, yaitu ludruk dan wayang orang. There are similar traditional theater art such as ludruk and wayang orang.</p>		

Gambar 4.3.5



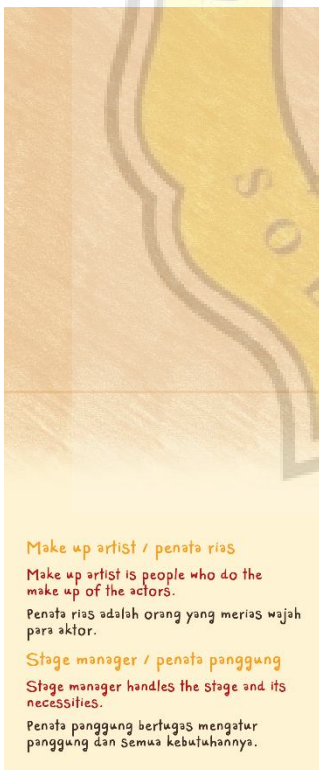
Gambar 4.3.6



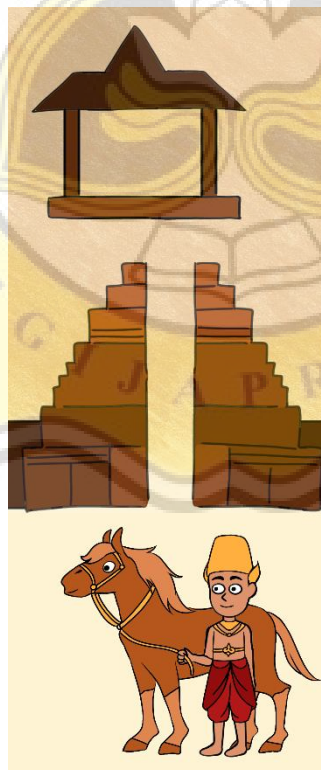
Gambar 4.3.7



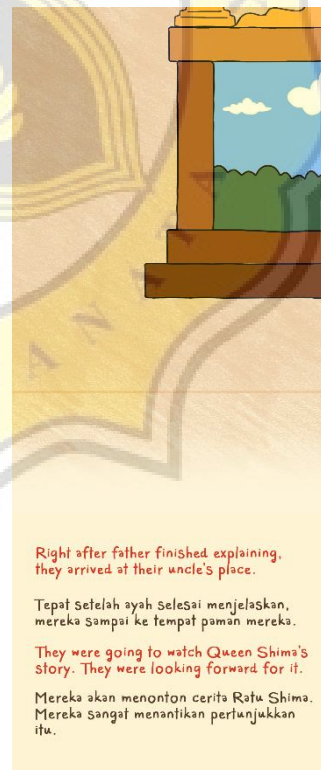
Gambar 4.3.8



Gambar 4.3.9



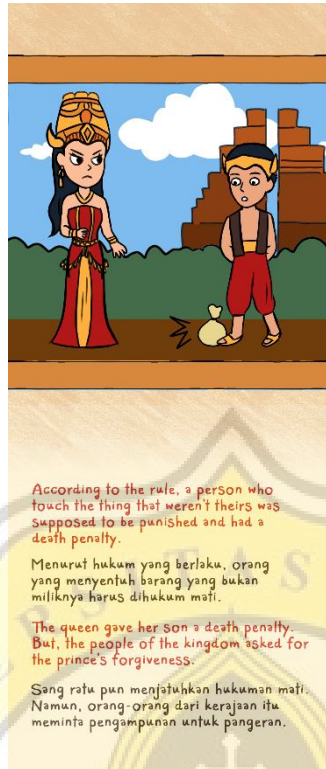
Gambar 4.3.10



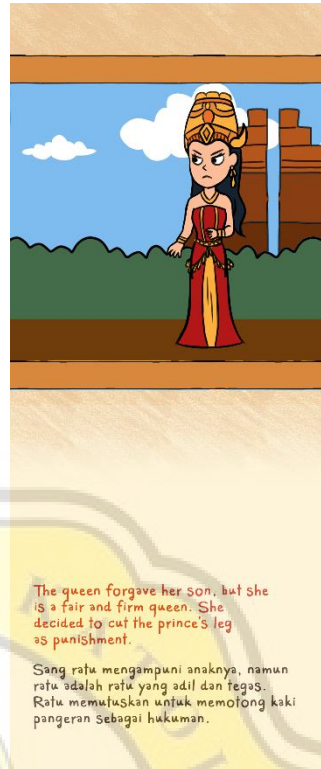
Gambar 4.3.11



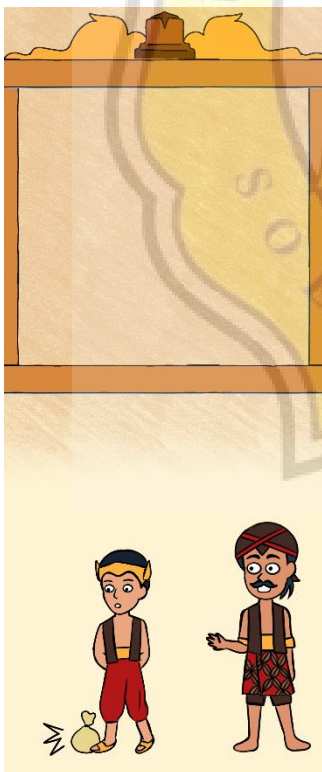
Gambar 4.3.12



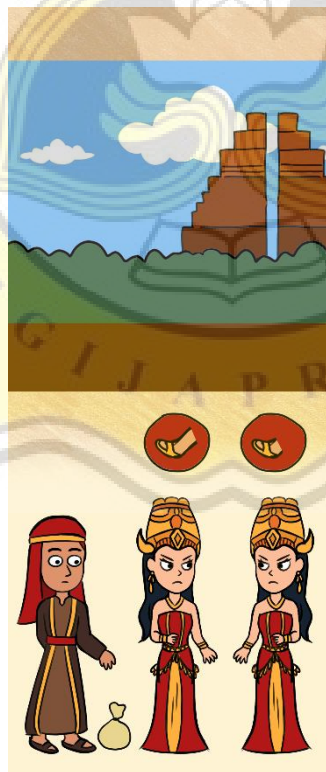
Gambar 4.3.13



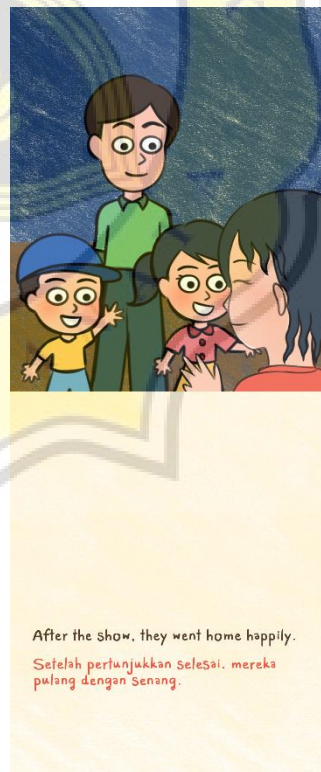
Gambar 4.3.14



Gambar 4.3.15



Gambar 4.3.16



Gambar 4.3.17

Merchandise

Sticker



Gambar 4.3.18



Gambar 4.3.19

Totebag



Gambar 4.3.20

Pin



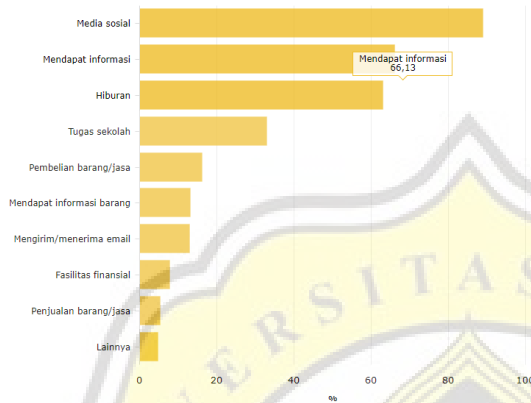
Gambar 4.3.21

Advertisement

Menurut survei Badan Pusat Statistik, anak-anak di atas 5 tahun menghabiskan banyak waktunya untuk bermain sosial media.

Persentase Anak Usia 5 Tahun ke Atas yang Mengakses Internet Menurut Tujuan (2021)

Sumber : Badan Pusat Statistik (BPS), 19 November 2021



Gambar 4.3.22

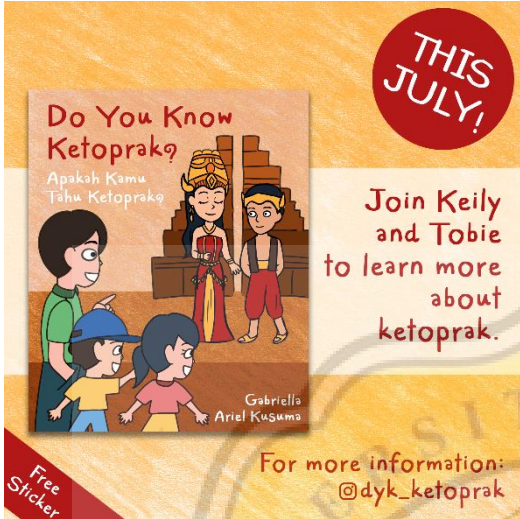
Kemudian, menurut riset dari perusahaan bernama Neurosensum, anak di Indonesia yang berusia 13 tahun ke bawah banyak menggunakan Youtube, Instagram, dan sosial media lainnya. Sebanyak 78% anak menonton Youtube, 61% mempunyai Whatsapp, dan 54% bermain Instagram, masih pada posisi yang sama yaitu 54%, anak-anak juga bermain Facebook.

YouTube (78%), WhatsApp (61%), Instagram (54%), Facebook (54%), dan Twitter (12%) adalah platform media sosial yang paling banyak digunakan oleh anak-anak. Dari platform tersebut, anak-anak dari rumah tangga berpenghasilan tinggi dan rendah cenderung lebih memilih hiburan di internet sebagai alternatif mengisi waktu luang, dibandingkan dengan anak-anak dari rumah tangga berpenghasilan menengah, yang lebih fokus pada kegiatan komunikasi dan pembelajaran online.

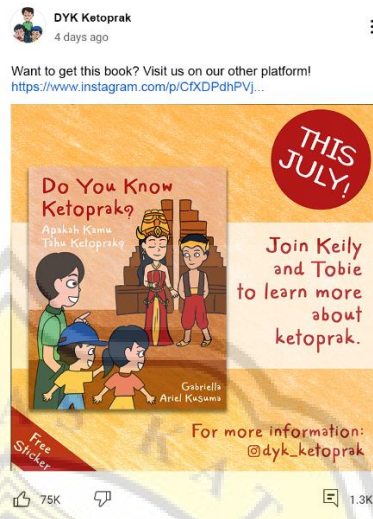
Gambar 4.3.23

Karena itu, akan dilakukan promosi melalui media sosial Youtube dan Instagram.

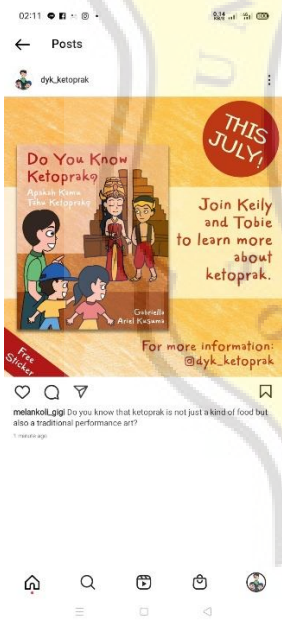
Desain untuk Youtube picture dan Instagram



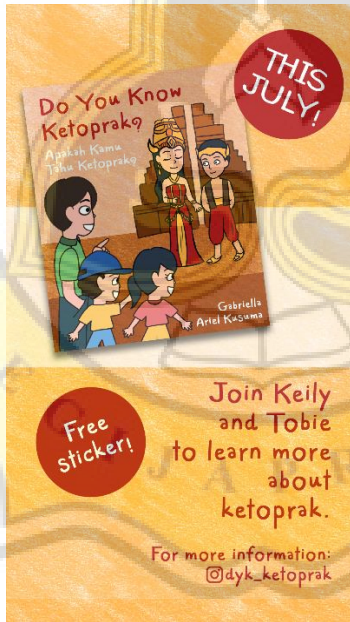
Gambar 4.3.24



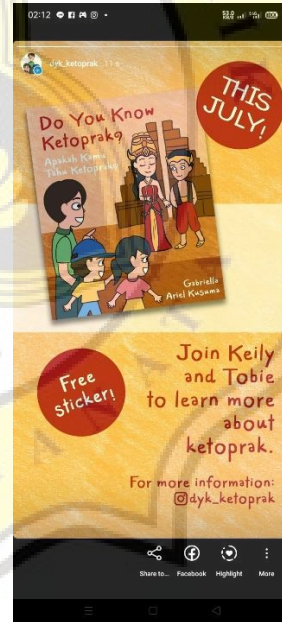
Gambar 4.3.25



Gambar 4.3.26



Gambar 4.3.27



Gambar 4.3.28