

BAB IV STRATEGI KREATIF

4.1 Tema

Tema yang digunakan dalam perancangan ini adalah untuk memberikan wawasan mengenai kebutuhan konsumsi air putih pada anak sehingga dapat tertanam bekal hidup sehat di masa depan secara tidak langsung. Sehingga temanya adalah manfaat air putih pada anak. Dengan memberikan manfaat mengonsumsi air putih secara rutin pada anak diharapkan dapat ikut terbiasa. Dalam penyampaian pesan akan dikemas melalui sebuah cerita ilustrasi dengan mengambil genre *friendship* yang menghibur dan ceria.

4.2 Tone-Manner

Dalam perancangan ini, penulis menyajikan konten buku yang bersifat edukatif, persuasif, dan interaktif dengan penyampaiannya yang dibuat menghibur dan menarik sehingga dapat menjangkau target audiens secara efektif serta mendekat. Warna yang digunakan dalam perancangan ini memberikan kesan hangat dan menyenangkan seperti warna cerah yang didominasi warna kuning, merah, dan oranye serta juga digunakan warna tematik dari air putih yaitu biru.

4.3 Konsep Verbal

4.3.1 Gaya Bahasa

Dalam perancangan ini akan digunakan bahasa Indonesia semi formal yang mudah dipahami anak-anak dalam rentang usia 7 hingga 12 tahun, ringan, dan dekat dengan kehidupan sehari-harinya sehingga kesan yang muncul terlihat ramah. Bahasa penyampaian ini digunakan pada buku cerita dan konten publikasi di media sosial Instagram dan *banner*. Contoh kalimat yang digunakan yaitu:

- “Yuk, mengenal manfaat minum air putih!”
- “Apakah kamu sudah merasa haus?”

4.3.2 Penamaan Judul Buku

Pada buku yang dirancang penulis, judul yang digunakan adalah “Yuk, Berteman dengan Si Air!”. Penulis memilih kata berteman karena anak-anak berada pada masa mengenal dan mengakrabkan diri sehingga berteman disini dapat

diartikan sebagai pengenalan dekat tentang air pada keseharian anak dengan harapan anak-anak dapat mulai terbiasa dan rutin minum air putih.

4.3.3 Isi Cerita Buku

Pembahasan yang akan diceritakan dalam buku ini dapat dibagi menjadi 6 bagian utama, diantaranya yaitu:

a. Pengenalan tokoh dan suasana

Dalam pengenalan tokoh dan suasana ini diceritakan ada 2 orang anak bernama Rena dan Refa yang sedang bermain setelah kelas berakhir. Mereka mempunyai penggambaran 2 karakter tipe yang berbeda yaitu Rena yang menyukai air putih sedangkan Refa, anak yang kurang menyukai air putih. Hal tersebut digunakan untuk menggambarkan seorang panutan dari anak usia sebaya sehingga anak yang kurang menyukai air putih dapat mengetahui dampak baik buruknya dan ikut terajak untuk rutin mengonsumsi air putih. Pada halaman di bagian ini terdapat ilustrasi dan tulisan untuk mengenalkan tokoh dan suasananya terlebih dahulu.

b. Kebutuhan air dalam tubuh

Saat Rena dan Refa sedang bermain di luar rumah juga dijelaskan bahwa kebutuhan air pada tubuh anak lebih banyak yaitu sekitar 65% dan saat mereka beraktivitas pastinya akan kehilangan cairan dalam tubuh sehingga dampak yang dirasakan Rena dan Refa akan merasakan lelah atau haus. Penjelasan ini akan terdapat interaksi di halamannya dan bersifat edukatif.

c. Memilih minuman yang baik untuk tubuh

Pada pengenalan tokoh disebutkan bahwa Rena dan Refa mempunyai 2 tipe yang berbeda yaitu menyukai air putih (Rena) dan kurang menyukai air putih (Refa). Saat mereka merasakan lelah atau haus setelah beraktivitas, akhirnya memutuskan untuk membeli minuman di kantin. Dalam penggambaran akan terdapat *vending machine* yang berisikan air putih dan minuman lainnya seperti jus dan soda. Selain itu juga dipadukan dengan interaksi di halamannya untuk menunjukkan jenis minuman apa yang baik untuk tubuh.

d. Manfaat minum air putih

Disaat Rena dan Refa membeli minuman, Rena yang memang menyukai air putih akan memberitahukan Refa apa saja manfaat dari mengonsumsi air

putih disaat sedang memilih di *vending machine*. Rena sendiri sudah diajarkan terlebih dahulu dari keluarganya sejak dini sehingga berniat mengajak temannya untuk lebih memperhatikan jenis minuman yang baik untuk tubuh. Pada bagian ini bersifat edukatif dan persuasif yang dibuat interaktif.

e. Dampak kurang minum air putih

Rena juga memberitahukan apa dampak dari kurang minum air putih seperti kelelahan, dehidrasi, dan kurang fokus sehingga Refa akan lebih mempertimbangkan untuk mengonsumsi air putih dibanding minuman lainnya. Pada bagian ini bersifat edukatif dan persuasif yang dibuat interaktif dengan harapan dapat ikut terbiasa minum air putih.

f. Air putih yang dibutuhkan per hari

Pada bagian ini bersifat edukatif dan persuasif yang dibuat interaktif untuk memberitahu berapa banyak air putih yang dibutuhkan pada anak per harinya baik menggunakan gelas ataupun botol.

4.3.4 Penggunaan Hastag

Untuk menjangkau target audiens secara luas, maka juga diberikan hastag pada konten di media sosial Instagram yaitu:

- #YukBertemanDenganSiAir
- #AkuMauMinumAir

Penggunaan hastag ini diberikan dengan harapan dapat mengajak dan mengingatkan anak-anak untuk lebih membiasakan minum air secara rutin dengan bantuan media pembelajaran dari buku cerita interaktif.

4.4 Konsep Visual

4.4.1 Ilustrasi

Pada perancangan ini, penulis menggunakan ilustrasi jenis kartun semi realis tanpa menggunakan *outline*, sehingga pesan yang ditujukan akan mudah tersampaikan pada target audiens primer yaitu anak-anak. Penggunaan ilustrasi jenis kartun semi realis ini dapat lebih mendekatkan penyampaian pada anak secara efisien dan mudah dipahami. Hal ini dikarenakan anak-anak menyukai visual yang sederhana dan menyenangkan.



Gambar 12. Referensi ilustrasi

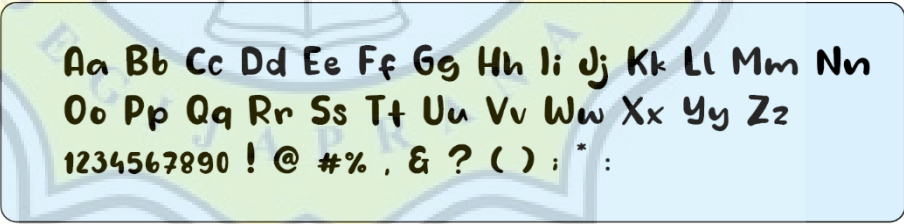
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022

4.4.2 Tipografi

Pada perancangan ini, penulis menggunakan jenis font *sans-serif* yaitu untuk judul buku digunakan font bernama Hujan. Font tersebut mempunyai kesan yang menyenangkan dan tidak terlalu formal, selain itu secara *readability* juga jelas sehingga mudah terbaca. Kemudian, untuk konten buku di dalamnya menggunakan font bernama Dongle karena ujung pada hurufnya mempunyai sudut tumpul sehingga terlihat ramah, selain itu juga mudah terbaca dan dipahami. Penggunaan font jenis *sans-serif* ini bertujuan untuk menarik perhatian anak-anak yang cenderung tidak terlalu kaku, *friendly*, dan dekat dengan anak.

Font yang digunakan didapatkan dari website penyedia font yaitu dafontfree dan fonteks yang gratis untuk *personal* dan *commercial use*. Sehingga font pada perancangan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

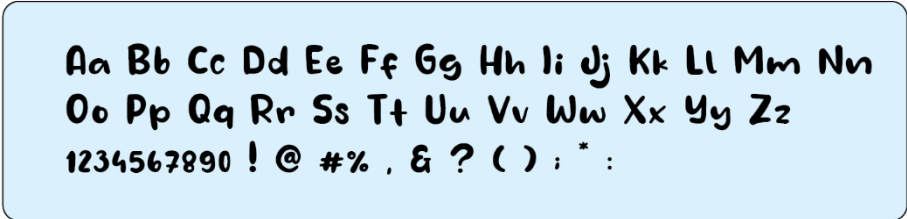
a. Hujan (Judul dan Headline)



Gambar 13. Font hujan

Sumber: www.fontesk.com (Syaf Rizal) diakses pada 26 Mei 2022 pukul 19.42 WIB

b. Dongle (Konten Buku dan Media Pendukung)



Gambar 14. Font Dongle

Sumber: www.fontesk.com (Yanghee Ryu) diakses pada 26 Mei 2022 pukul 20:07 WIB

4.4.3 Warna

Pada perancangan ini, penulis menggunakan warna yang memberikan kesan hangat dan menyenangkan yaitu warna cerah yang didominasi warna kuning, merah, dan oranye untuk menggambarkan makna ceria dan harapan serta juga digunakan warna tematik dari air putih yaitu biru. Penggunaan warna ini akan memberikan kesan yang hangat, menyenangkan, dan dapat menarik perhatian anak-anak sehingga dapat tersampaikan dengan jelas pesan yang dituju.



Gambar 15. Palet warna

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022

4.4.4 Layout

Pada perancangan ini, penulis menggunakan prinsip tata letak diantaranya sebagai berikut:

- a. **Sequence:** Pada *cover* buku digunakan *sequence* I dengan memfokuskan judul dan ilustrasi di tengah, sedangkan pada isi buku digunakan berbagai macam *sequence* menyesuaikan ilustrasi, tulisan, dan bagian interaktifnya. Kemudian pada media pendukung seperti iklan promosi di Instagram dan *banner* digunakan *sequence* yang dominan I sehingga target audiens dapat lebih mudah membaca informasinya.
- b. **Emphasis:** Menekankan elemen desain berupa ilustrasi dan warna pada buku yang digabung dengan beberapa bagian interaktif, sedangkan pada media

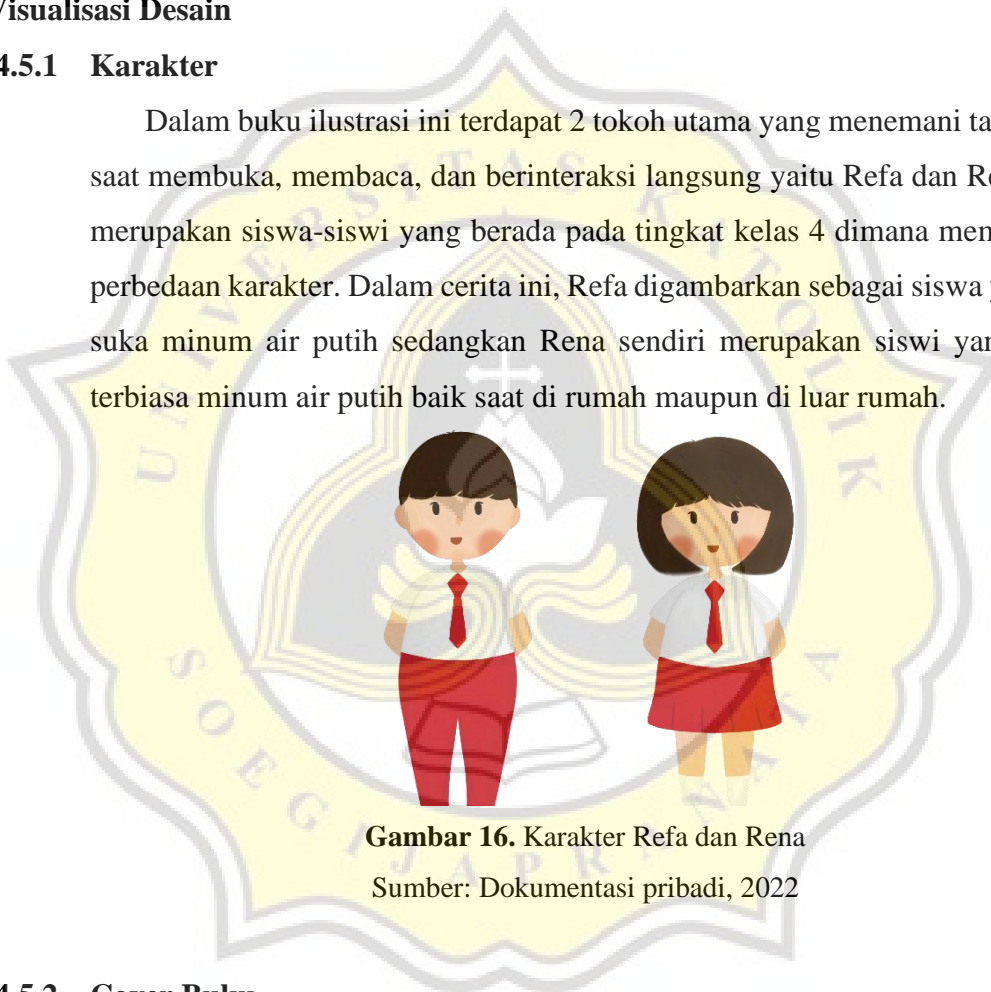
pendukung menekankan pada penataan objek dan kontras warna, bentuk, serta ukuran untuk menarik perhatian target audiens secara efektif.

- c. **Balance:** Pada media buku dan pendukung digunakan keseimbangan asimetris sehingga tidak terlihat formal atau kaku.
- d. **Unity:** Pada perancangan ini terdapat kesatuan antara keseluruhan elemen desain sehingga muncul kesan yang *friendly* dan menyenangkan.

4.5 Visualisasi Desain

4.5.1 Karakter

Dalam buku ilustrasi ini terdapat 2 tokoh utama yang menemani target audiens saat membuka, membaca, dan berinteraksi langsung yaitu Refa dan Rena. Mereka merupakan siswa-siswi yang berada pada tingkat kelas 4 dimana mempunyai tipe perbedaan karakter. Dalam cerita ini, Refa digambarkan sebagai siswa yang kurang suka minum air putih sedangkan Rena sendiri merupakan siswi yang suka dan terbiasa minum air putih baik saat di rumah maupun di luar rumah.



Gambar 16. Karakter Refa dan Rena

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022

4.5.2 Cover Buku

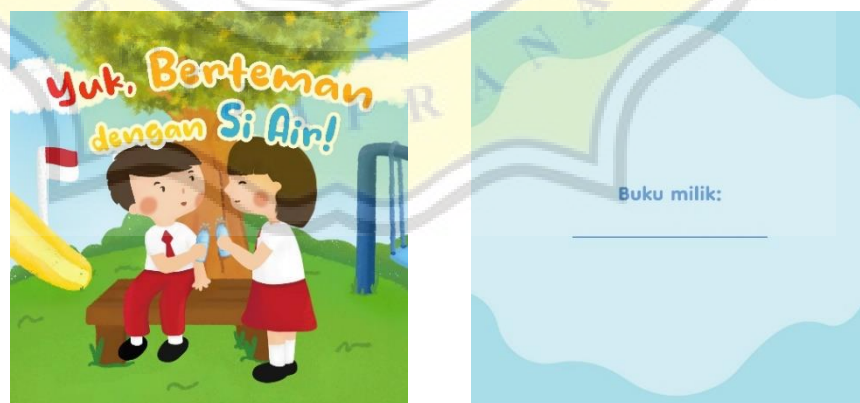
Tampilan *cover* dari perancangan buku ilustrasi ini menggunakan warna dominan cerah seperti oranye, merah, kuning, dan biru. Warna oranye dan kuning dapat diartikan sebagai harapan, dorongan, dan suka cita, sedangkan warna merah sendiri selain untuk memvisualisasikan anak sekolah tetapi juga untuk menunjukkan keberanian sehingga anak-anak tidak perlu ragu untuk mengonsumsi air putih. Kemudian warna biru digunakan sebagai warna tematik dari air, selain itu juga dapat diartikan sebagai pengetahuan, kesehatan, dan kesegaran. Judul buku dibuat beragam warna dan dilengkungkan untuk menunjukkan kesan *friendly*.



Gambar 17. Cover buku

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022

4.5.3 Isi Buku



Gambar 18. Halaman isi bagian dalam cover depan

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022

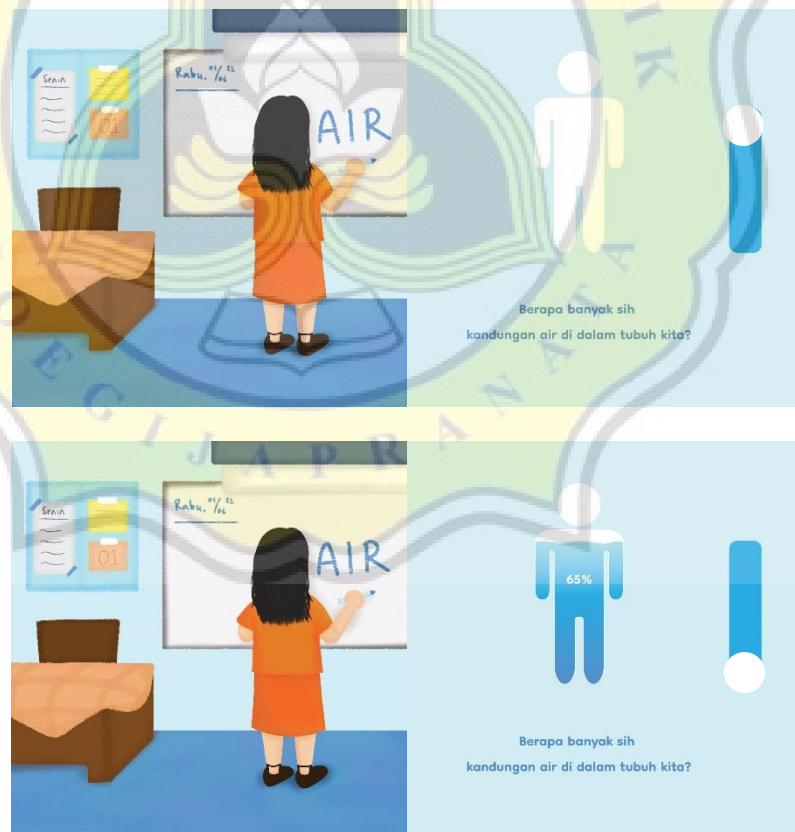
Pada isi buku bagian dalam *cover* depan terdapat ilustrasi *cover* dan tulisan “buku milik” sebagai tanda kepunyaan buku tersebut.



Gambar 19. Halaman 1

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022

Kemudian di bagian isi buku juga terdapat beberapa pembahasan yang dibuat secara interaktif. Pada halaman pertama muncul pengenalan tokoh terlebih dahulu yang akan menemani para pembaca.



Gambar 20. Halaman 2 dan 3

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022

Pada halaman 2 dan 3 menjelaskan tentang kebutuhan air pada tubuh anak yaitu sekitar 65%. Di halaman 3 terdapat bagian interaktif yaitu dengan menaik turunkan air pada tubuhnya.



Gambar 21. Halaman 4 dan 5

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022

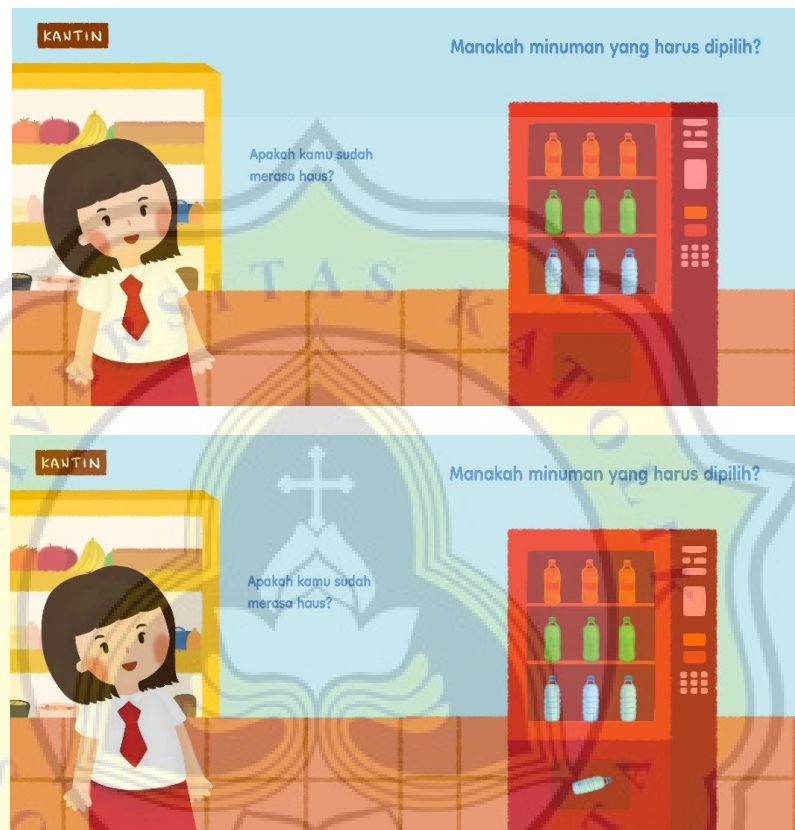
Pada halaman 4 dan 5, bagian inetraktif hanya pada di halaman 5 yaitu dengan menaik turunkan jungkat-jungkitnya. Kemudian pada halaman 6 dan 7, bagian interaktifnya berada di halaman 7 yaitu dengan menggeser tokohnya kesamping (kanan-kiri) sehingga terlihat seperti berlari.



Gambar 22. Halaman 6 dan 7

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022

Pada halaman 8 dan 9 terdapat ilustrasi yang menggambarkan si tokoh yang merasa haus setelah bermain dan memilih minuman yang tepat untuk mereka. Bagian interaktifnya terdapat pada halaman 9 dengan cara membuka tempat pengambilan minumannya yang di dalamnya akan terlihat minuman yang tepat untuk dipilih yaitu air putih.

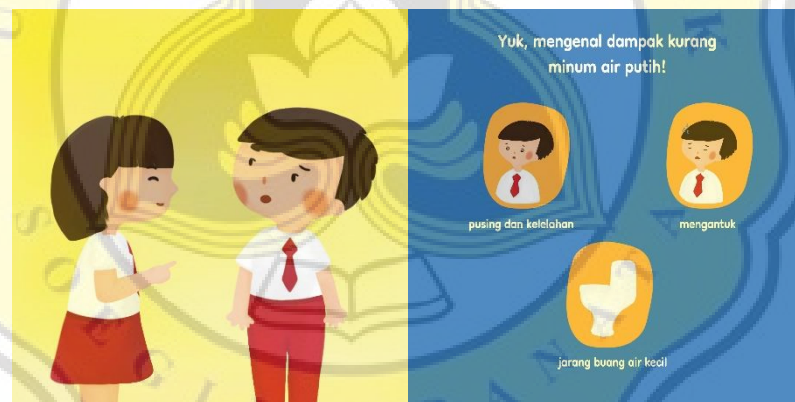
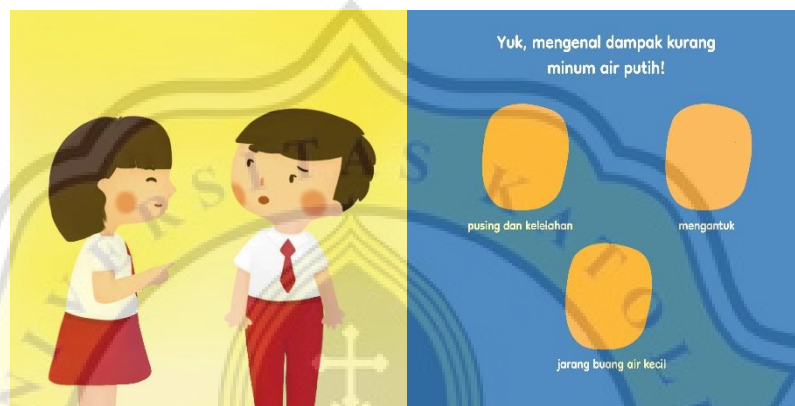
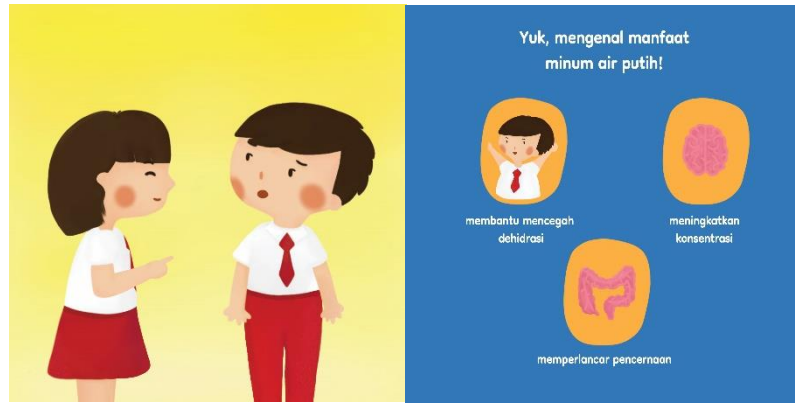


Gambar 23. Halaman 8 dan 9

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022

Pada bagian manfaat dan dampak kurang minum air putih, bagian interaktifnya berada pada halaman 11 dan 13 yaitu dengan membuka kertas oranye sehingga akan muncul tampilan seperti dibawah ini.





Gambar 24. Halaman 10-13

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022

Pada halaman 14 dan 15 terdapat pembahasan tentang takaran air putih yang dibutuhkan tubuh per hari dengan bagian interaktifnya di halaman 15 antara menggunakan gelas atau botol saat minum air putih.

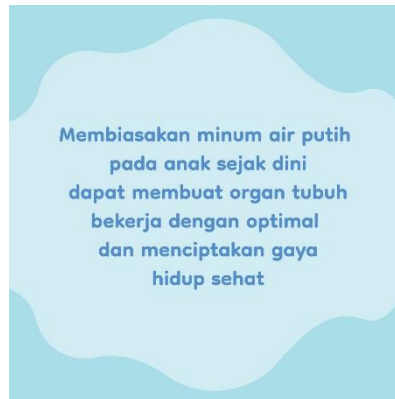


Gambar 25. Halaman 14 dan 15
 Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022

Kemudian di halaman 16 dan 17 buku ini, terdapat ilustrasi dan bagian interaktif pada Refa yang akhirnya ikut minum air putih setelah Rena menjelaskan pentingnya mengonsumsi air putih demi menciptakan gaya hidup sehat dan kerja organ tubuh secara optimal.



Gambar 26. Halaman 16 dan 17
 Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022



Gambar 27. Halaman 18

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022

Pada halaman terakhir terdapat pesan cerita yang bisa dipelajari dari buku cerita interaktif ini, dengan harapan anak-anak atau para pembaca dapat ikut terbiasa rutin minum air putih dan mengetahui pentingnya mengonsumsi air putih.

4.5.4 Media Pendukung

a. Konten Publikasi

Untuk menjangkau target audiens secara luas dan mendekat, penulis juga menggunakan media sosial Instagram dan *x-banner* sebagai media pemasaran dari buku cerita interaktif ini. *X-banner* tersebut ditempatkan di beberapa sekolah dan toko buku area Kota Semarang. Sedangkan media sosial Instagram digunakan untuk media pemasaran atau promosi lebih jauh yang bisa dikunjungi target audiens ketika ingin mencari informasi lanjut mengenai buku cerita interaktif tersebut seperti pembahasan isi buku.



Gambar 28. X-banner

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022



Gambar 29. Feeds Instagram

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022



Gambar 30. Ads Story Instagram

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022



Gambar 31. Mockup Media Promosi Instagram

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022

b. Merchandise

Selain dengan memanfaatkan media promosi pada Instagram dan *x-banner*, penulis juga memberikan beberapa merchandise yang diantaranya yaitu stiker, *keychain*, dan *totebag*. Merchandise ini bisa didapatkan sepaket dengan buku cerita interaktifnya hanya untuk 30 orang pertama saja.



Gambar 32. Stiker Isi 5

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022



Gambar 33. Acrylic Keychain

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022



Gambar 34. Totebag

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022