

Bab IV

Strategi Kreatif

4.1 Strategi Komunikasi

Menyesuaikan dengan perkembangan kognitif dan emosional anak usia 4-6 tahun merupakan strategi komunikasi dalam perancangan buku ilustrasi ini. Anak usia 4-6 tahun sedang aktif belajar memahami dunia melalui bahasa-bahasa yang sederhana, ekspresi emosi, dan pengamatan perilaku sekitarnya. Pendekatan yang digunakan bersifat emosional, positif, dan suportif, agar anak merasa lebih dekat dengan cerita dan termotivasi untuk belajar tanpa rasa takut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan psikologi usia dini, Dr. Mirjam Lukyati Aryanto, SPsi, M.A mengatakan bahasa yang digunakan dalam narasi maupun dialog disusun sebaiknya struktur yang sederhana, jelas, dan mudah dimengerti. Kalimat-kalimat yang singkat dan *to the point*, serta menghindari penggunaan istilah yang belum sesuai dalam pemahaman anak.

Memperhatikan penyusunan kalimat untuk tidak menggunakan kata atau frasa negatif seperti “jangan kesana nanti ada binatang buas” atau kalimat yang menakut-nakuti lainnya. Penggunaan kata “Jangan” dapat membuat anak keliru, dimana anak usia 4-6 tahun belum sepenuhnya memahami konsep kalimat-kalimat negatif (Prastuti, 2025). Sebagai gantinya pemilihan kata dan kalimat afirmatif dan membangun, seperti “Ayo kita coba perlahan-lahan” atau “Kamu bisa melakukannya bersama”. Namun penggunaan kata “Jangan” boleh digunakan jika didampingi dengan penjelasan setelah larangan akan lebih baik agar anak memahami alasan dibalik kata tersebut (Susilawati, 2015). Kalimat yang tidak hanya menyampaikan arahan, namun juga memberikan dorongan emosional yang menimbulkan rasa aman dan percaya diri tanpa adanya paksaan. Penulis menggunakan strategi ini sebagai panduan dalam menyusun narasi dan dialog dalam buku agar tidak memberikan kesan menuntut dan menakut-nakuti.

Penulis menggunakan strategi komunikasi melalui hitungan “1-2-3” untuk anak-anak sebelum mencoba hal baru. Program *1-2-3 Magic: Effective Discipline for Children 2-12*, yang dikembangkan oleh Dr. Thomas W. Phelan (2006),

memanfaatkan teknik perhitungan ini tidak hanya untuk membantu anak memahami batasan perilaku buruk. Penggunaan hitungan ini memberikan anak waktu untuk menyesuaikan diri dan membuat keputusan yang lebih baik. Meskipun program ini dirancang untuk pengasuhan, namun dapat diimplementasikan dalam konteks yang lebih luas. Dalam menghadapi tantangan baru program hitungan ini dapat digunakan sebagai alat bantu anak menjadi lebih percaya diri. Menunjukkan hitungan sederhana dapat menjadi alat yang kuat dalam mendukung perkembangan emosional dan perilaku anak.

Penggunaan karakter dalam cerita juga dapat membantu menyampaikan pesan melalui perilaku dan kepribadiannya. Karakter utama yang dirancang dengan ekspresi dan tindakan yang merepresentasikan rasa takut, rasa ingin tahu, dan keberanian yang tumbuh secara bertahap. Perubahan emosional karakter ditunjukkan melalui interaksi positif dengan karakter lain, seperti orang tua dan/atau teman-temannya. Karakter pendamping yang menunjukkan dukungan, kesabaran, dan kasih sayang. Anak tidak hanya memahami cerita melalui teks, namun juga menerima nilai-nilai melalui contoh perilaku. Secara tidak langsung anak teredukasi dan bisa membentuk pola pikirnya sendiri.

Strategi komunikasi ini mendukung tujuan buku sebagai media untuk membantu anak menghadapi rasa takut terhadap aktivitas baru seperti berenang. Menggunakan pendekatan yang lembut, positif, dan juga menyenangkan. Dengan harapan anak dapat memahami pesan cerita dengan mudah dan memiliki kepribadian yang lebih berani kedepannya.

4.2 Analisis Segmentasi, *Targeting* dan *Positioning*

Strategi yang dapat disingkat menjadi STP, digunakan untuk menentukan dan merencanakan kemana segmentasi, target, dan posisi ditempatkan. Penulis dapat menjelaskan segmentasi, target, dan posisi sebagai berikut:

a. Segmentasi

Buku ilustrasi yang akan dirancang dilakukan berdasarkan usia, perilaku, dan kebutuhan emosional anak. Buku yang ditujukan pada anak usia 4-6 tahun yang

berada di tahap perkembangan awal dalam mengenal emosi, bahasa, dan aktivitas sosial dengan rasa ingin tahu yang tinggi.

- Demografis Primer:

- a. Status : Orang tua
- b. Gender : Laki-laki dan Perempuan
- c. Kelas Sosial : Menengah ke Atas

- Demografis Sekunder:

- a. Usia : 4-6 Tahun
- b. Gender : Laki-laki dan Perempuan
- c. Kelas Sosial : Menengah ke Atas
- d. Pendidikan : TK hingga SD Kelas 1

- Geografis :

Wilayah Jabodetabek (Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi)

- Psikografis :

Orang tua yang memiliki anak usia 4-6 tahun yang belum mengenal serta yang memiliki ketakutan terhadap aktivitas berenang.

- Perilaku :

Orang tua dengan anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

b. *Targeting*

Target utama dari buku ini adalah orang tua dari anak usia 4-6 tahun sebagai fasilitator pendamping saat membaca buku cerita. Buku ini dirancang untuk menjadi media interaktif antara anak dan orang tua. Narasi dan ilustrasi yang mendukung kegiatan membaca bersama atau mendengarkan.

c. *Positioning*

Posisi atau penempatan buku ilustrasi dijadikan sebagai media edukatif dan emosional yang membantu anak mengatasi rasa takut terhadap aktivitas berenang melalui cerita yang sederhana, penuh empati, dan membangun keberanian. Gaya ilustrasi *flat design* dan kartun yang cerah dan narasi positif, buku ini menjadi sarana bercerita yang menyenangkan sekaligus

mendorong pertumbuhan emosional anak. Buku ini menekankan pentingnya keberanian, adanya dukungan keluarga, dan proses bertahap dalam menghadapi rasa takut.

4.3 Analisis SWOT

Perancangan ini tidak lengkap jika tidak ada analisis *Strength* (Kelebihan), *Weakness* (Kekurangan), *Opportunity* (Peluang), dan *Threat* (Ancaman) atau SWOT. Buku cerita berilustrasi ini mengangkat tema sebagai pencegahan anak usia 4-6 tahun yang memiliki ketakutan terhadap aktivitas berenang. Buku yang dapat menemani fase perkembangan kognitif dan emosional anak melalui media buku ilustrasi.

Tabel 4. 1 Analisis SWOT

INTERNAL EKSTERNAL	STRENGTH	WEAKNESS
	• Ilustrasi visual cerah dan sederhana, ramah anak. • Narasi positif, mudah dipahami anak usia dini. • Meningkatkan bonding orang tua-anak.	• Biaya produksi tinggi akibat hardcover & cetakan warna penuh. • Target hanya pada anak usia dini, bukan umum.
OPPORTUNITIES	S-O	W-O
• Minimnya buku lokal bertema keberanian dan emosi anak. • Meningkatnya kesadaran pentingnya literasi dan pengasuhan anak usia dini.	• Posisi buku sebagai media pengasuhan yang edukatif dan menyenangkan. • Isi celah pasar buku anak lokal bertema emosi dan keberanian. • Jalin kerja sama dengan sekolah renang dan komunitas parenting.	• Produksi dalam jumlah terbatas untuk edisi awal seperti <i>early order</i>, agar biaya lebih terkontrol. • Lakukan kampanye edukatif kepada orang tua tentang pentingnya buku cetak untuk literasi dini agar tetap menarik meskipun pasar digital dominan.
THREATS	S-T	W-T
• Minat baca anak tergeser oleh media digital. • Persaingan dengan buku anak impor yang lebih mapan.	• Buat kemasan buku lebih menarik, seperti stiker bonus, pembatas buku, dan lainnya. • Buat karakter yang bisa dikembangkan ke media lain (stiker, boneka, animasi pendek) untuk membangun daya tarik merek yang kuat di tengah persaingan.	• Bangun komunitas pembaca anak dan orang tua secara offline (misalnya: sesi mendongeng, workshop ilustrasi anak).

Buku ilustrasi anak usia 4-6 tahun dalam format *hardcover* memiliki potensi yang kuat dari segi visual, konten, dan fungsi edukatif. Kekuatan utama yang terletak pada pendekatan visual dan bahasa naratif yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Didukung dengan interaksi anak dan orang tua melalui kegiatan membaca bersama. Meski memiliki kelemahan dengan tingginya biaya

produksi, hal ini dapat diatasi melalui pengemasan konten yang sesuai dan distribusi yang tepat sasaran. Peluang untuk memperluas tema, mengingat minimnya buku dengan tema terkait keberanian dan pengelolaan emosi anak diterbitkan di Indonesia. Namun demikian, ancaman dari persaingan pasar dan pergeseran minat anak terhadap media digital perlu diantisipasi melalui strategi komunikasi visual dan promosi yang tepat. Secara keseluruhan, perancangan ini memiliki landasan yang kuat untuk dikembangkan sebagai media literasi anak yang edukatif, menyenangkan, dan bermakna.

4.4 Analisis Model 5W+1H

Penulis menggunakan metode 5W+1H (*What, Why, Who, Where, When, dan How*) untuk memperoleh informasi dan mengidentifikasi arah dan kebutuhan perancangan secara menyeluruh. Dengan menjawab enam pertanyaan dasar tersebut, perancangan dapat berfokus pada aspek estetika, serta fungsi komunikasi visual yang tepat sasaran sesuai target anak usia 4-6 tahun dan keterlibatan orang tua sebagai pendamping membaca.

a. *What*

Perancangan buku ilustrasi “1 2 3 byurrr!” untuk anak usia 4-6 tahun sebagai pencegahan takut berenang yang mengandung nilai dan pesan yang positif dengan alur cerita yang bertahap.

b. *Why*

Kurangnya buku mengenai topik keberanian dan pengenalan rasa takut terutama terhadap aktivitas berenang dalam bentuk media buku ilustrasi anak.

c. *Who*

Perancangan buku ilustrasi ini memiliki tujuan utama yaitu anak usia 4-6 tahun dan orang tua yang memiliki rasa takut terhadap aktivitas berenang. Selain itu, buku ilustrasi ini memiliki tujuan sebagai sarana pengenalan aktivitas berenang untuk anak usia 4-6 tahun dan orang tua dari anak.

d. *Where*

Buku ilustrasi ini bertujuan untuk mengisi kekosongan literasi visual lokal dengan temanya yang spesifik, pencegahan ketakutan anak terhadap aktivitas berenang. Peredaran dan pembelian buku didapatkan di toko *online*.

e. *When*

Perancangan buku ilustrasi ini dilakukan secara bertahap dari bulan Desember 2024 hingga Juni 2025. Buku ilustrasi yang akan diterbitkan pada Bulan Juli 2025, bisa digunakan anak usia 4-6 tahun dengan orang tuanya saat melakukan aktivitas baca buku bersama atau *read along*.

f. *How*

Buku ilustrasi ini menjadi panduan untuk memperkenalkan kepada anak rasa takut, bagaimana menghadapi ketakutan, usaha bertahap hingga mencapai keberanian. Pendekatannya secara positif, edukatif, dan menyenangkan melalui komunikasi visual baik dari ilustrasi karakter, narasi yang sederhana, hingga penggunaan warna, tipografi dan komposisi karya.

4.5 Strategi Perencanaan Media

Untuk mengoptimalkan fungsi buku ilustrasi bagi penggunaannya, penulis menyusun strategi perencanaan media menjadi 5 bagian. Kelima bagian mencakup tujuan media, strategi media, pemilihan media, penduan media, dan biaya media.

4.5.1 Tujuan Media

Buku ilustrasi anak ini bertujuan untuk digunakan sebagai sarana edukatif yang efektif dalam membantu anak usia 4-6 tahun mengurangi rasa takut terhadap air dan aktivitas berenang. Pendekatan *visual storytelling* menampilkan narasi yang sederhana yang dikombinasikan dengan ilustrasi yang dapat menarik perhatian dan mudah dipahami anak.

- a. Mengenalkan anak pada aktivitas berenang secara positif, melalui karakter dan cerita yang menggambarkan pengalaman menyenangkan dan aman di air.
- b. Membantu anak memahami dan mengelola rasa takut terhadap aktivitas berenang dengan pendekatan visual yang komunikatif dan emosional.

- c. Mendorong rasa percaya diri dan keberanian anak dalam menghadapi aktivitas baru, khususnya yang berhubungan dengan lingkungan akuatik.
- d. Menjadi jembatan komunikasi antara anak dan orang tua, sehingga orang tua dapat mendampingi proses eksplorasi dan pengenalan air melalui media yang mudah dipahami bersama.
- e. Mengisi kekosongan literatur anak lokal yang membahas tema spesifik ketakutan terhadap aktivitas berenang dengan konten yang relevan.

Mengedepankan elemen visual yang kuat dan narasi yang sederhana, sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia dini. Media ini diharapkan tidak hanya menjadi buku bacaan, tetapi juga alat bantu interaktif dalam proses pembelajaran emosional, komunikasi, dan sensorik anak.

4.5.2 Strategi Media

Untuk efektivitas penyampaian pesan kepada target *audience*, penulis akan menggunakan media-media berikut secara maksimal, diantaranya:

Tabel 4. 2 Strategi Media

Media Utama	Media Pendukung	
Buku Ilustrasi Anak	Primer:	Outbox, <i>Sleeve</i> , Bookmark, <i>Arm Floatie</i> , Topi Renang, Sticker Sheet.
	Sekunder:	A2 Banner, Keychain, Botol minum, Media Sosial.

Sebagai pelengkap dari media utama buku ilustrasi anak, perancangan media pendukung dilakukan untuk memperluas jangkauan promosi, memperkuat identitas visual cerita, serta membangun keterlibatan emosional anak-anak terhadap karakter utama dan pesan cerita. Media pendukung dirancang tidak hanya sebagai alat bantu promosi, tetapi juga sebagai media fungsional dan interaktif yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Media pendukung dalam perancangan ini terbagi menjadi dua kategori, primer dan sekunder. Masing-masing memiliki fungsi yang berbeda-beda namun saling melengkapi media utama berupa buku ilustrasi anak sebagai pencegahan takut berenang. Media primer merupakan bagian dari *Swimming Starter Pack*, dimana tujuan edukatif buku, membantu anak mengatasi takutnya melalui pendekatan visual dan pengalaman bermain yang menyenangkan. Sementara itu, media sekunder berperan sebagai *merchandise* promosi yang mendukung penyebaran dan pengenalan karakter serta pesan buku secara meluas. Seluruh elemen pendukung disesuaikan dengan gaya visual dan tone cerita agar tetap menjaga konsistensi visual perancangan. Dirancang selaras untuk memperkuat pesan visual dan emosional dari buku, baik dalam konteks edukasi maupun promosi.

a. *Outbox (Swimming Starter Pack)*

Outbox eksklusif dirancang khusus untuk pembeli pre-order sebagai bentuk apresiasi dan daya tarik visual. Berbentuk seperti tas berbahan pvc yang memiliki desain seluruh karakter dalam cerita, Kibi dan teman-temannya. Memiliki dominan warna biru muda, serta menampilkan judul “1 2 3 byurr!” secara dekoratif.



Gambar 4. 1 Desain *Outbox*

a. *Sleeve*

Sleeve berfungsi sebagai kemasan luar yang melindungi buku ilustrasi sekaligus memperkuat identitas visual yang berukuran 21,4x21,5cm. Media

yang dirancang memberikan kesan eksklusif serta menyampaikan tema utama cerita secara visual sebelum pembaca membuka buku.



Gambar 4. 2 Desain *Sleeve*

b. *Bookmark*

Salah satu *bookmark* yang akan menjadi media pendukung yaitu dengan ilustrasi wajah tiap karakter utama dan pendukung yang disusun. Media ini termasuk bagian dari paket pre-order, sehingga bagi yang memesannya akan mendapatkannya.



Gambar 4. 3 Desain *Bookmark*

c. *Sticker Sheet*

Stiker dirancang sebagai media interaktif anak-anak. Karakter Kibi, Mama, Hara, Bima, Ami, dan elemen-elemen kolam seperti ban renang dan papan dibuat dalam bentuk stiker. Dengan warna yang konsisten mengikuti isi dari

buku ilustrasi ini, dapat ditempel dan menghiasi buku, botol, atau barang pribadi anak sebagai bentuk ekspresi diri.



Gambar 4. 4 Desain *Sticker Sheet*

d. *Arm Floatie*

Pelampung tangan untuk anak relevan dengan tema dan pesan buku, membantu anak merasa lebih aman dan percaya diri saat berenang. Logo judul dari buku pada pelampung memperkuat keterikatan emosional dan menjadikan aktivitas berenang lebih menyenangkan.



Gambar 4. 5 Desain *Arm Floatie*

e. *A2 Banner*

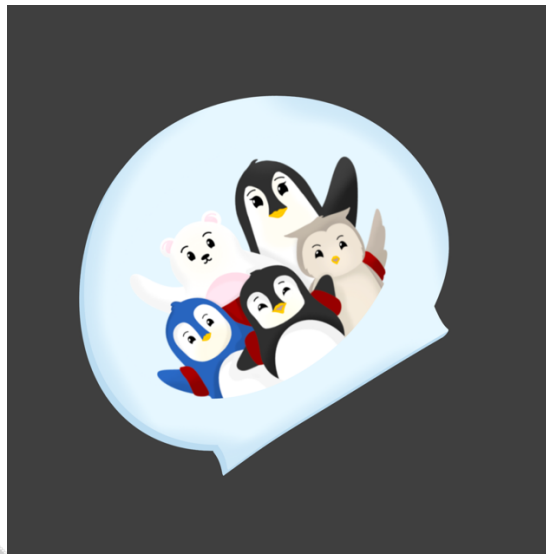
A2 Banner digunakan untuk kebutuhan promosi *offline* seperti agenda event yang akan diadakan *booth*. Desain banner menampilkan ilustrasi sampul buku dan kalimat ajakan.



Gambar 4. 6 Desain A2 Banner

f. Topi Renang

Topi renang anak menggunakan bahan silikon lembut dan aman, dicetak dengan karakter-karakter yang ada pada buku. Tersedia dalam warna biru muda membuatnya mudah dikenali, sekaligus mengajak anak merasa dekat dengan cerita.



Gambar 4. 7 Desain Topi Renang

g. *Keychain*

Keychain atau gantungan kunci berbahan akrilik sebagai media pendukung untuk memperkuat ingatan anak terhadap tokoh-tokoh yang ada dalam buku. Mendukung strategi promosi non-digital, tercetak muka-muka tokoh-tokoh yang ada dan mudah dibawa. *Keychain* ini dapat menjadi oleh-oleh edukatif yang bisa membangun keterikatan emosional anak terhadap cerita.



Gambar 4. 8 Desain *Keychain*

h. Botol Minum

Botol minum yang memiliki visual *pattern print* karakter-karakter dalam buku ilustrasi. Botol BPA Free berukuran 350ml dapat berfungsi sebagai *merchandise* sekaligus media kampanye sehat dan berani mencoba hal baru.



Gambar 4. 9 Desain Botol Minum

a. Media Sosial (*Instagram*)

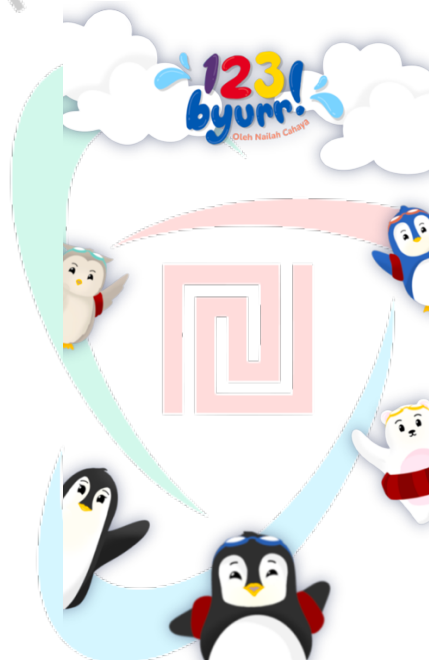
Instagram menjadi *platform* digital utama yang digunakan untuk promosi. Kontem dibuat dalam bentuk *carousel*, *feeds*, dan *story*. Media yang akan berisi cuplikan dari cerita, ilustrasi, dan aktivitas interaktif seperti *frame* interaktif. Gaya visual tetap konsisten dengan tone buku: lembut, ceria, dan universal.



Gambar 4. 10 Desain *Carousel*



Gambar 4. 11 Desain Feeds



Gambar 4. 12 Desain Story Frame

Tabel 4. 3 Timeline Media

Periode Event	Juni	Juli	Agustus
Pra Event			
• Media Sosial (Promosi)			
Event			
• Booth			

- b. Cover, hardcover
- c. Isi, *art carton* 210 gsm
- d. Jumlah halaman, 34
- e. Jilid, *Case Binding*

Tabel 4. 4 Biaya Media

No	Daftar Bahan	Harga	Jumlah	Estimasi Total
1	Hard Cover	20.000/pcs	1	20.000
2	Artpaper 210 gsm	12.000/pcs	17 (34 halaman)	204.000
3	Biaya Jilid & finishing	18.500/pcs	1	18.500

Total: 242.500

4.6 Moodboard

Moodboard ini disusun sebagai panduan visual mengenai konsep perancangan buku ilustrasi anak usia 4-6 tahun yang akan dibuat. Fokus utama menciptakan karya yang memudahkan anak-anak memahami, sekaligus mendukung proses *storytelling* bersama orang tua.



Gambar 4. 13 *Moodboard*

Penulis menyusun *moodboard* diatas berdasarkan minat dan psikologi anak usia 4-6 tahun. Visual yang menggunakan gaya *flat design* dan kartun, warna-warna cerah, gambar yang lebih dominan dibandingkan teks, komposisi dan tata letak disusun dengan rapih dan seimbang untuk memudahkan anak usia 4-6 tahun dalam memahami cerita secara visual. Perancangan media buku ilustrasi yang nantinya dapat digunakan anak dan orang tua untuk berinteraksi dengan *storytelling* atau membaca buku bersama.

4.7 Konsep Kreatif & Gaya Desain (Tone & Manner)

Konsep kreatif dalam perancangan buku ilustrasi anak yang mengangkat tema pencegahan takut berenang dengan tokoh utama berupa seekor anak penguin bernama Kibi yang memiliki keingintahuan yang tinggi namun ternyata memiliki ketakutan terhadap aktivitas berenang. Karakter didesain berdasarkan hewan-hewan arktik seperti penguin, beruang kutub, dan burung hantu kutub. Pemilihan hewan arktik sebagai karakter utama bertujuan untuk menciptakan visual yang menyegarkan, universal, dan membangun hubungan positif anak terhadap aktivitas berenang melalui konteks yang lucu dan bersahabat.

Ilustrasi digital dengan pendekatan gabungan dari *flat design* dan kartun. Menggunakan warna-warna cerah, serta bentuk yang membulat agar terlihat lebih ramah untuk anak usia 4-6 tahun sebagai gaya visual buku ilustrasi ini. Karakter digambarkan dengan ekspresi emosional yang jelas dan mudah dipahami, memudahkan kemampuan anak dalam mengenali dan mengelola perasaannya. Konsistensi dalam menggunakan visual *storytelling*, penggabungan antara narasi dan ilustrasi yang saling melengkapi untuk menyampaikan pesan yang komunikatif, positif, dan menyenangkan.

Tone dalam buku ilustrasi ini bersifat hangat, suportif, dan eksploratif, dengan *manner* yang membimbing anak secara perlahan melalui visual yang ramah dan aman. Melalui ekspresi penasaran, takut, hingga berani dari Kibi, ilustrasi tidak hanya menggambarkan cerita. Mengundang interaksi emosional anak untuk membangun empati dan semangat mencoba hal baru secara bertahap dan perlahan.

4.8 Konsep Visual

Penulis menggunakan teknik ilustrasi *flat design* dan kartun sebagai konsep visual buku ilustrasi. Menyusun karakter tokoh, latar tempat cerita, hingga objek pendukung agar sesuai dengan cerita dan target audiens. Melewati studi karakter lalu menyesuaikan bentuk asli karakter ke dalam bentuk ilustrasi *flat design* dan kartun.

4.8.1 Visual Utama

Visual utama merupakan unsur kunci dalam buku ilustrasi anak yang berfungsi sebagai penarik perhatian sekaligus efektivitas penyampaian pesan cerita secara visual. Menghadirkan ilustrasi yang menyenangkan, hangat, dan mudah dikenali oleh anak usia 4-6 tahun.

4.8.1.1 Visual Karakter

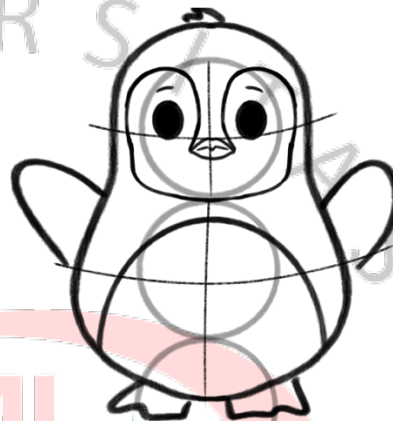
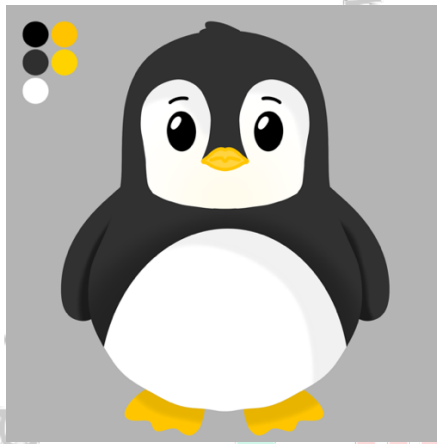
Visual karakter yang digunakan dalam buku ilustrasi anak bertema pencegahan takut berenang merupakan hewan-hewan arktik. Hewan-hewan tersebut secara alami hidup dan berinteraksi di lingkungan berair dan bersalju berhubungan dengan tema berenang dan pencegahan takut berenang. Mereka memiliki tubuh yang bentuknya dominan bulat membuatnya terlihat ramah di mata anak usia dini. Habitat yang ekstrem membentuk karakter terkesan tangguh dan berani, sehingga dapat mendukung pesan moral dalam cerita. Visual yang netral secara budaya juga menjadikan karakter hewan arktik universal dan mudah diterima oleh semua anak.



Gambar 4. 14 Contoh Binatang Arktik

- a. Kibi (Karakter utama)

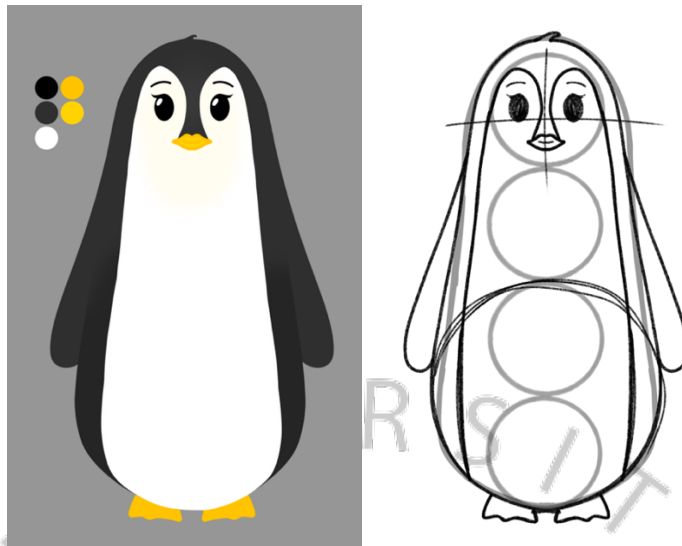
Nama yang diambil dari kata “kecil berani”, yang berarti walau kecil, takut, dan penasaran bukan berarti tidak bisa menjadi seseorang yang berani. Kibi adalah penguin yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi namun seringkali takut akan hal yang tidak diketahuinya. Karakter yang dirancang 1:2,5 bentuk kepala memberikan kesan keanak-anakan dan ramah. Karakter yang tidak mudah menyerah terutama jika didampingi oleh sosok yang ia kenal seperti ibunya atau teman-temannya.



Gambar 4. 15 Karakter Kibi

b. Mama (Karakter pendukung)

Karakter pendukung yang akan menemaninya dalam perjalanan pengalaman bersama aktivitas berenang merupakan ibu penguin dari Kibi. Karakter yang dirancang 1:4 dari kepala, dimana karakter memiliki kesan dewasa. Karakter yang hangat dan selalu ada di sisi Kibi saat ia membutuhkannya.



Gambar 4. 16 Karakter Mama

c. Hara (Karakter pendukung)

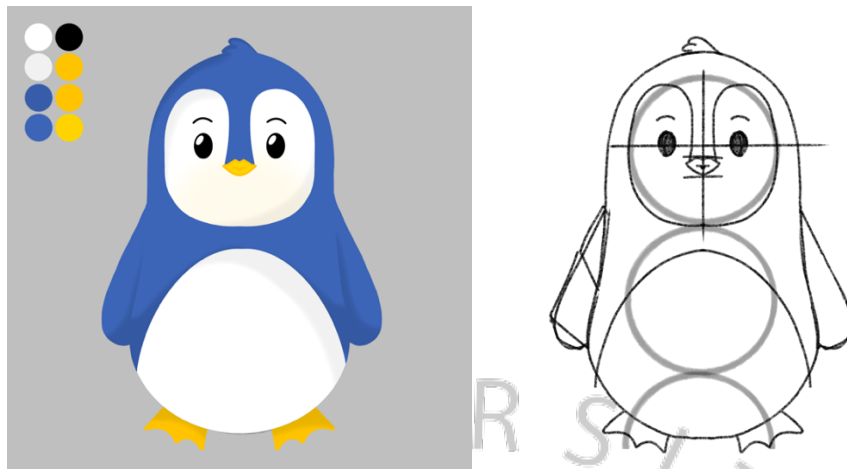
Nama yang diambil dari kata “sudah berani”, yang berarti seseorang yang pernah menghadapi hal yang menakutkan dan berani melewatinya. Hara adalah burung hantu kutub ramah yang kini berani dan selalu bersedia membantu orang lain yang dilihatnya sedang menghadapi ketakutan mereka.



Gambar 4. 17 Karakter Hara

d. Bima (Karakter pendukung)

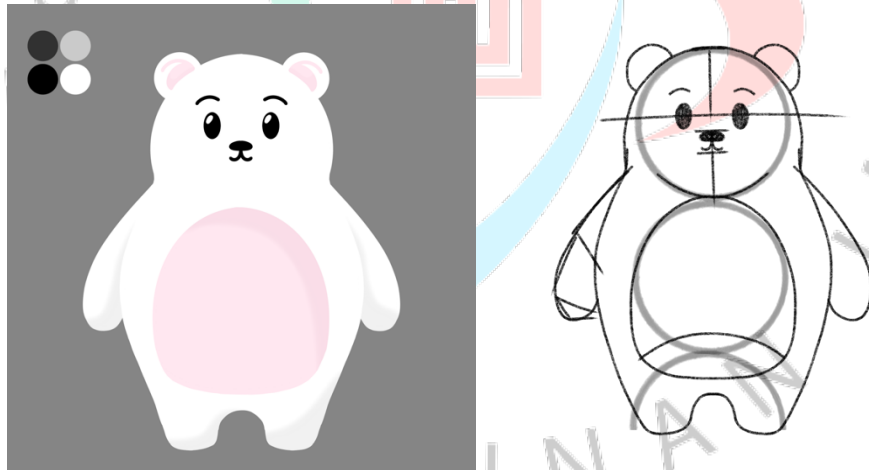
Nama yang diambil dari kata “berani” dan “ramah”, yang berarti seseorang yang memiliki karakteristik yang berani dan ramah. Bima adalah penguin yang diberi warna biru melambangkan air dan keberanian.



Gambar 4. 18 Karakter Bima

e. Ami (Karakter pendukung)

Nama yang diambil dari kata dalam bahasa Inggris, *amiable*, yang berarti ramah. Karakter yang dirancang bulat agar terlihat lebih ramah seperti namanya. Ami adalah beruang kutub yang ramah, hangat, dan sedikit pemalu.

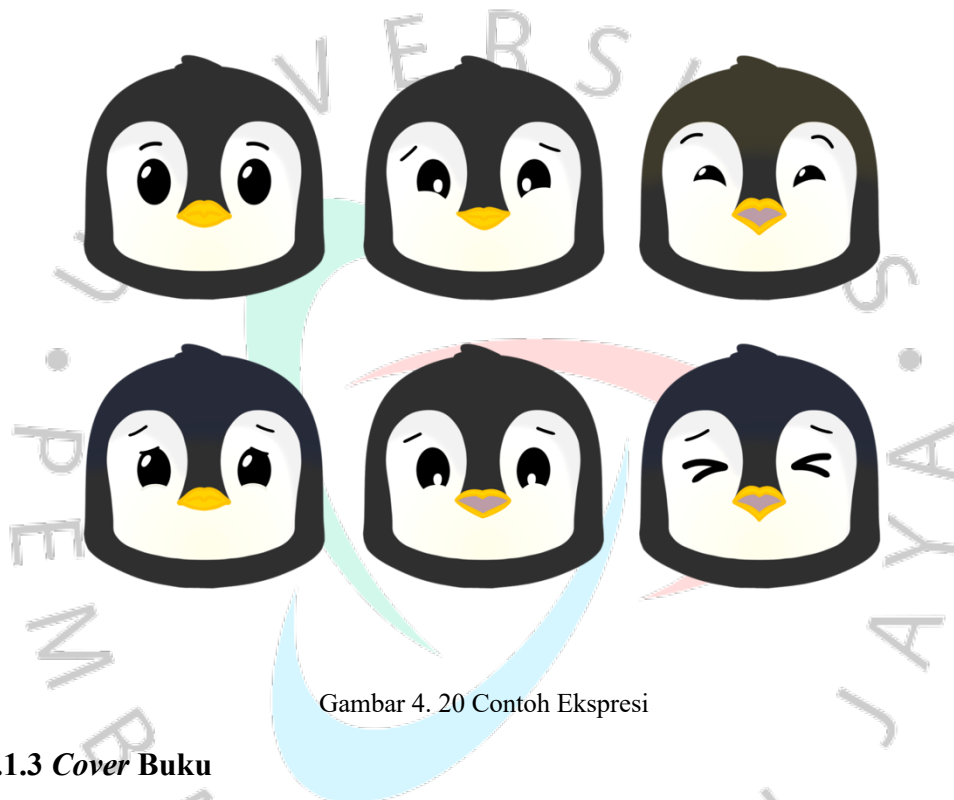


Gambar 4. 19 Karakter Ami

4.8.1.2 Ekspresi

Karakter dan narasi tidak lengkap untuk menyampaikan pesan secara emosional. Dibutuhkan ekspresi pada karakter dalam buku ilustrasi ini yang lembut dan komunikatif agar mudah dikenali oleh anak usia 4-6 tahun. Setiap karakter memiliki ekspresi yang mewakili emosi dasar seperti senang, takut, cemas, bahagia, ragu, dan bangga. Ekspresi yang divisualisasikan melalui bentuk mata, mulut, dan

postur tubuh yang sederhana namun ekspresif. Penggunaan ekspresi bertujuan untuk membangun empati anak terhadap karakter dan mendukung perkembangan emosional mereka melalui identifikasi perasaan. Tidak hanya digunakan pada karakter utama, karakter pendukung juga menggunakan ekspresi yang konsisten dan fleksibel untuk memperkuat narasi visual dan memperkaya interaksi antar tokoh di dalam cerita.



Gambar 4. 20 Contoh Ekspresi

4.8.1.3 Cover Buku

Cover Buku dirancang berdasarkan sketsa karakter, latar tempat, dan elemen estetis yang telah di digitalisasi.

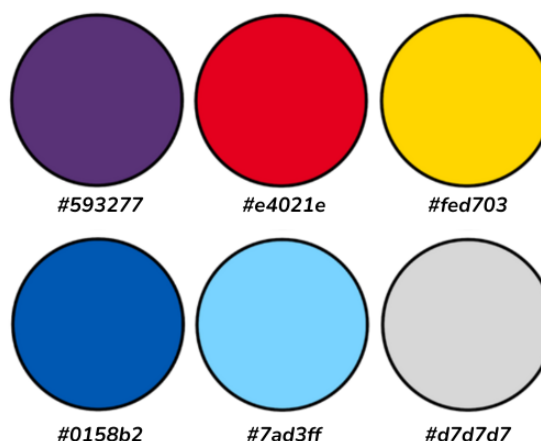


Gambar 4. 21 Cover Buku Ilustrasi

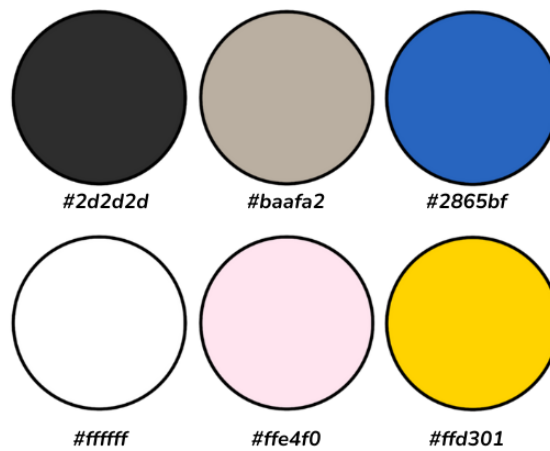
4.8.1.4 Warna

Pengemasan buku ilustrasi anak butuh digunakan warna yang sesuai untuk anak usia 4-6 tahun. Warna-warna cerah seperti biru muda, kuning, merah, dan merah muda dapat menarik perhatian dan membangkitkan emosi positif anak, serta memberikan kesan ramah, aman, dan menyenangkan.

Warna yang digunakan judul adalah ungu, merah, kuning, dan biru. Penggambaran rasa takut hingga berani di air diimplementasikan pada warna judul. Ungu gelap menandakan rasa takut, merah menandakan guncangan dalam diri saat menghadapi rintangan, kuning menggambarkan keceriaan atas keberanian, dan biru cerah merepresentasikan berani dan warna air.

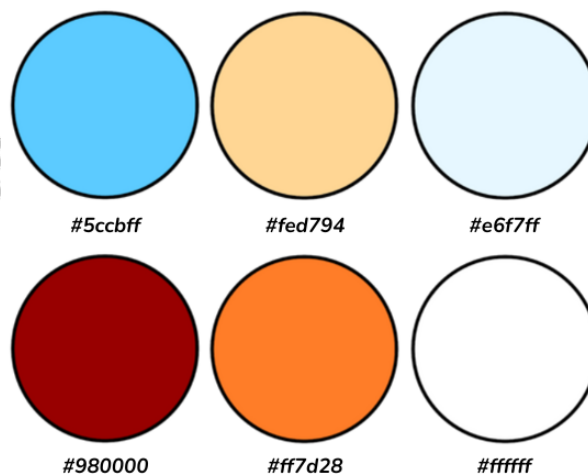


Gambar 4. 22 Warna Judul



Gambar 4. 23 Warna Karakter

Warna latar dalam buku ilustrasi merupakan peran penting dalam membangun suasana dan memperkuat narasi visual tanpa mengganggu perhatian dari karakter utama. Palet yang digunakan memiliki nuansa lembut dan netral seperti biru muda, krem, serta gradasi putih salju. Ditemani warna-warna elemen pendukung lainnya yang sedikit cerah seperti oranye atau merah. Penggunaan warna untuk latar dan elemen pendukung namun tetap menjaga keharmonisan visual perkembangan cerita. Memberikan ruang visual yang cukup tenang agar karakter dan elemen penting dalam cerita tetap menjadi fokus utama.



Gambar 4. 24 Warna Latar dan Elemen Pendukung

Selain sebagai elemen estetis, warna dalam buku ini juga berfungsi sebagai penanda suasana hati, perubahan emosi dan dinamika cerita. Warna biru tua yang

merepresentasikan rasa takut hingga warna kuning cerah yang menggambarkan ceria.



Gambar 4. 25 Penggunaan Warna Perubahan Emosi

4.8.1.5 *Storyboard*

Storyboard disusun berdasarkan 3 dari 12 tahap teori *The Hero's Journey* Joseph Campbell yaitu:

a. *Meeting the Mentor*

Tahap ini digunakan saat Kibi bertemu dengan seorang mentor atau pendamping yaitu Mama dan teman-temannya. Memberikan dorongan emosional untuk menghadapi ketakutan. Salah satu teman Kibi yaitu Hara juga dulu mengalami rasa takut terhadap aktivitas berenang berperan sebagai sosok empatik yang menunjukkan bahwa rasa takut adalah hal yang bisa diatasi. Konteks ini penting untuk memberikan pesan kepada anak bahwa dukungan teman atau sosok yang lebih berpengalaman bisa membantu mengembangkan keberanian.

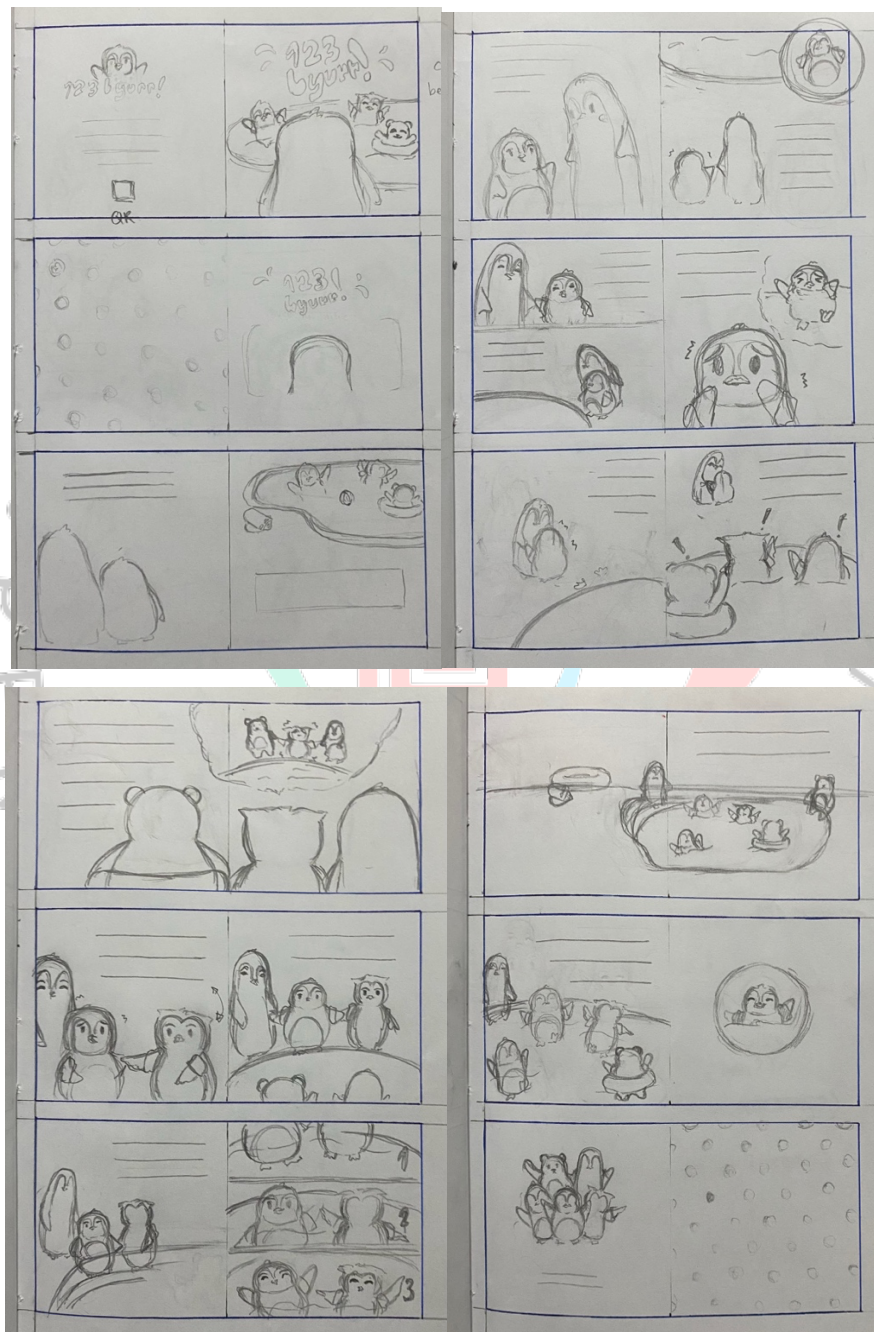
b. *Crossing the Threshold*

Momenn di mana Kibi mulai memasuki dunia baru yang penuh tantangan, yaitu mencoba menghadapi rasa takutnya. Kibi memulai dengan teknik pernapasan, menyentuh air, lalu mundur kembali karena rasa takut yang datang kembali. Hal ini mencerminkan konflik emosional awal yang umum dirasakan anak-anak saat mencoba sesuatu yang tidak diketahuinya dan menakutkan tapi menarik.

c. *Approach to the Inmost Cave.*

Tahap setelah Kibi mundur kembali, Mama dan Hara mendukung perlahan dan ia memutuskan untuk mencoba lagi. Kibi mulai memproses apa yang

dirasakannya, lalu mengumpulkan keberanian dengan menghitung langkah: “1... 2... 3...” hingga berhasil masuk kolam ditemani Hara. Menunjukkan simbol keberanian menghadapi ketakutan melalui proses perlahan dan dukungan.



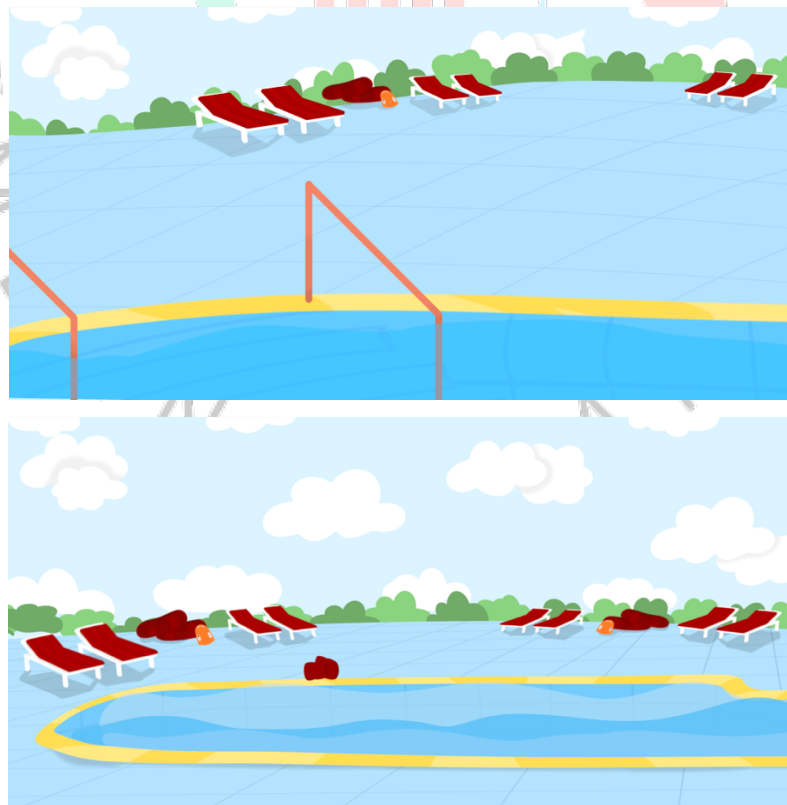
Gambar 4. 26 Storyboard

4.8.2 Visual Pendukung

Visual pendukung merupakan unsur pelengkap dalam buku ilustrasi anak yang berfungsi sebagai elemen yang menjaga keharmonisan visual. Menghadirkan ilustrasi yang menyenangkan, hangat, dan mudah dikenali oleh anak usia 4-6 tahun.

4.8.2.1 *Background*

Latar dalam buku ilustrasi “1 2 3 byurr!” berperan penting dalam memperkuat suasana cerita dan mendukung perkembangan emosi karakter utama, Kibi. Suasana area kolam bermain yang menyenangkan, aman, dan dekat dengan keseharian anak. Kolam yang dikelilingi oleh elemen visual yang familiar seperti pelampung ban dan papan berenang. Lingkungan kolam dipilih karena sering dikaitkan dengan kegiatan bermain air dan pengalaman pertama anak belajar berenang. Visual latar menggambarkan suasana siang hari yang cerah, dengan dominan warna biru dan warna-warna cerah dan pastel lainnya untuk mendukung nuansa tenang namun ceria.



Gambar 4. 27 *Background* Cerita

4.8.2.2 Tipografi

Pemilihan tipografi dalam buku “1 2 3 byurr!” berdasarkan visual cerita yang ceria, ekspresif, dan ramah untuk menarik perhatian anak-anak usia dini. Dengan itu judul buku menggunakan *decorative typeface* yang dibuat secara khusus (*custom decorative hand-drawn type*) dengan gaya playful, bentuk huruf yang membulat, serta bentuk yang menyerupai cipratan air. Penggunaan jenis tipografi ini dapat menciptakan daya tarik visual sejak pandangan pertama dan memperkuat identitas yang menyenangkan.



Gambar 4. 28 Tipografi Judul

Selain dekoratif, judul dipadukan dengan sans serif typeface yang bersih dan modern untuk menjaga keterbacaan, terutama anak usia 4-6 tahun yang baru masuk ke tahap baca membaca. San serif yang dipilih karena bentuk huruf yang sederhana, tidak memiliki kait, berbentuk bulat, dan mudah dikenali anak yang sedang belajar. San serif yang digunakan untuk penulisan nama penulis dibawah judul juga digunakan sebagai *body text* dalam isi buku ilustrasi. Isi dari buku menggunakan *Nunito Font*, mendukung kegiatan mendongeng antara anak dan orang tua. *Font* digunakan juga selain memudahkan anak di fase pemula dalam membaca untuk memahami isi cerita, juga dapat melatih kelancaran anak usia 4-6 tahun dalam membaca.

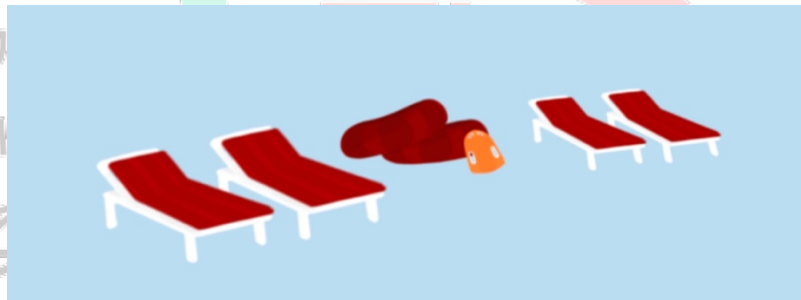
Nunito Font

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 4. 29 *Font Body Text 1*

4.8.2.3 Elemen Estetis

Elemen estetis dalam buku ilustrasi “1 2 3 byurr!” dirancang untuk memperkuat suasana kolam yang ceria dan nyaman bagi anak-anak. Visualisasi berbagai benda pendukung yang biasa ada di area kolam seperti kacamata renang, pelampung ban berenang, kursi kolam, papan, hingga penggunaan pelampung tangan. Menggunakan bentuk yang bulat dan warna yang mencolok seperti merah dan oranye. Selain ketentuan standar keselamatan internasional, warna merah dan oranye banyak digunakan untuk benda keselamatan seperti pelampung karena alasan visibilitas dan keselamatan baik di area luar kolam maupun di dalam. Mempermudah petugas atau orang sekitar untuk bereaksi jika terjadi sesuatu.



Gambar 4. 30 Elemen Estetis Kolam



Gambar 4. 31 Penggunaan Pelampung Tangan dan Kacamata Renang

4.9 Konsep Perancangan

Konsep perancangan dalam buku ilustrasi anak ini berfokus pada penyampaian pesan edukatif melalui pendekatan visual yang menyenangkan, nyaman, komunikatif, dan mudah dipahami oleh anak usia 4-6 tahun. Konsep yang dirancang sesuai *moodboard*, *storyboard*, warna, gaya desain, tata letak, dan *storyline* seperti 3 poin dari teori *monomyth* oleh Joseph Campbell yang telah dijelaskan sebelumnya sebagai pondasi.

4.9.1 Layout dan Komposisi Buku

Layout atau tata letak dalam buku ilustrasi merupakan peran penting untuk membimbing mata pembaca serta menjaga alur cerita agar tetap mudah dipahami. Buku ilustrasi ini ada yang dibagi menjadi 2-3 bagian perhalamannya, dengan bubble dan ukuran teks yang menyesuaikan memudahkan anak saat membacanya. Mempermudah anak dalam memahami isi cerita beserta urutannya dengan menggunakan pembagian di tiap halamannya. Variasi *layout* digunakan pada momen-momen penting cerita, seperti saat karakter menghadapi ketakutannya atau teman-teman berperan heroik dalam alur cerita. Menciptakan visual yang dapat memperkuat emosi dan alur visual yang menyenangkan.



Gambar 4. 32 Tata Letak

Penggunaan *white space* juga diterapkan untuk menciptakan tampilan yang sederhana dan tidak membebani mata anak. Membantu anak fokus pada karakter, objek penting, dan/atau momen cerita. Pemilihan ukuran dan proporsi elemen juga

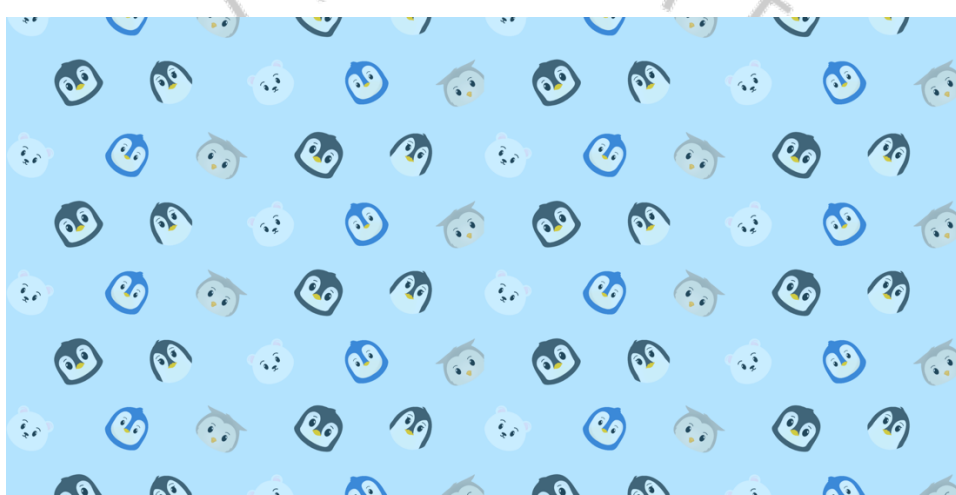
disesuaikan dengan kemampuan visual anak usia 4-6 tahun yang sedang berkembang. Secara keseluruhan, *layout* dan komposisi dirancang untuk mendukung pengalaman membaca yang *user-friendly*, komunikatif, nyaman, dan menyenangkan bagi anak-anak.

4.10 Penerapan Desain (Final Artwork)

Seluruh elemen visual yang telah dikembangkan, mulai dari karakter, latar, warna, hingga tipografi. Hasil perancangan buku ilustrasi “1 2 3 byurr!” untuk anak usia 4-6 tahun sebagai pencegahan takut berenang, dirancang berdasarkan penelitian dan pengumpulan data yang telah dilakukan. Terdapat beberapa nilai yang diimplementasikan pada karakter dan narasi visual dalam buku ilustrasi, yaitu:

- a. Menghadapi rasa takut dengan perlahan, bertahap, dan dukungan
- b. Pentingnya dukungan teman dan keluarga.
- c. Percaya diri tumbuh lewat proses
- d. Menghargai proses setiap anak
- e. Mengelola emosi dengan teknik yang sederhana.

Halaman-halaman buku disusun dengan alur cerita, bahasa, dan ilustrasi yang sederhana. Memudahkan anak usia 4-6 tahun memahami pesan yang disampaikan melalui kegiatan sehari-hari yang relevan.





Hari cerah dan menyenangkan!

Kibi melihat teman-temannya bermain air di kolam dengan riang

—melompat dan tertawa bahagia.



"Ma, Kibi juga mau main di kolam!"

kata Kibi sambil menunjuk ke arah teman-temannya.

"Pakai kacamata dan pelampungnya dulu nak.." kata Mama.

"Iyaa Ma!"
Kibi jawab dengan senang.



"Ayo, kita coba bersama-sama."
Dengan hangat Mama menggandeng tangan Kibi.

Langkah berhenti..

"Sebelum masuk, Kibi latihan nafas dulu yuk.."





"Bagaimana kalau kita bantu Kibi?!" tanya Hara.

"Ide bagus Hara!" jawab Bima dan Ami dengan semangat.



Hara menghampiri Kibi.

"Dulu aku juga takut, Bi.
Tapi ternyata, berenang itu seru, kok!
Mau aku temani?"

Berjalan ke tepi kolam, berpegangan tangan dengan erat.



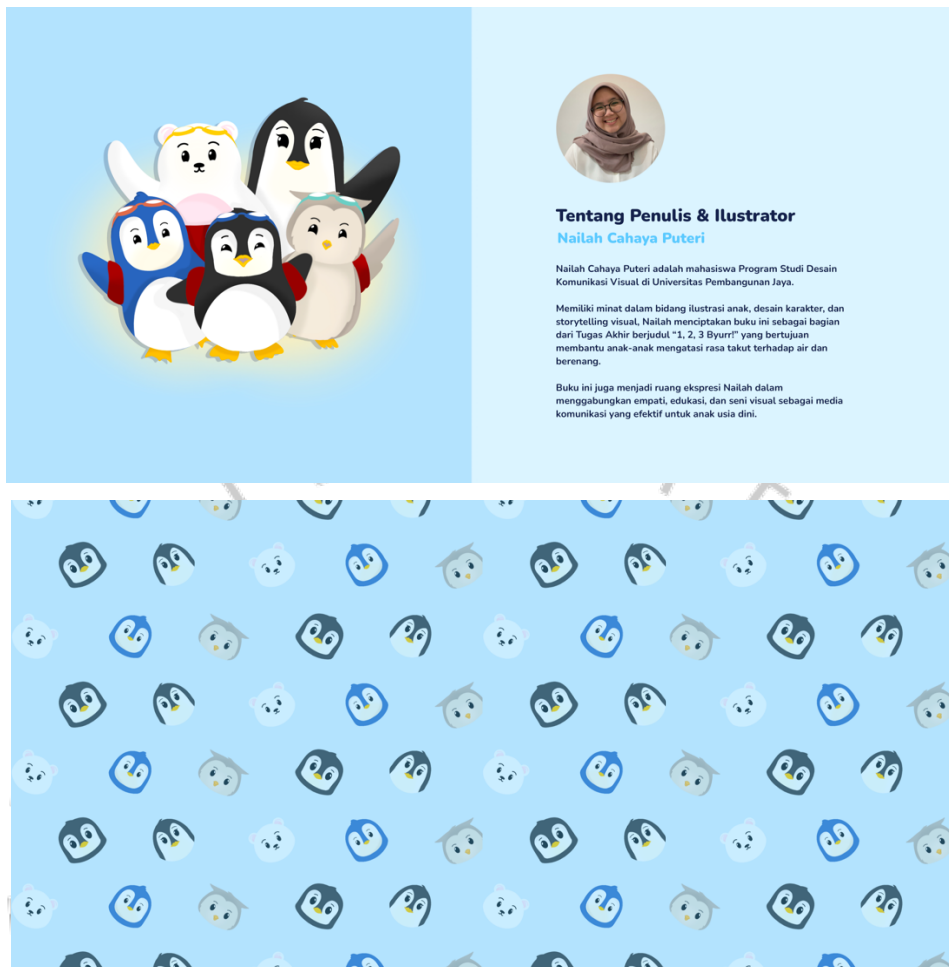
Di tepi kolam, Kibi menatap air dengan ragu.
Tapi kini ada Hara di sisinya.

1 Kibi dan Hara mencelupkan kaki.

2 Turun tangga kolam, air menyentuh perut Kibi.

3 Kibi mengapung, senyum kecil muncul di wajahnya.





Gambar 4. 33 Halaman Isian Buku Ilustrasi