

BAB IV

STRATEGI KREATIF

4.1 Strategi Komunikasi

a. Pendekatan dan Penekanan Pesan

Strategi komunikasi pada perancangan buku “Petualangan Si Manis Mengurangi Gula” diterapkan melalui pendekatan pesan yang bersifat emosional. Pendekatan ini bertujuan menumbuhkan rasa empati dan keterlibatan emosional anak-anak terhadap tokoh utama, sehingga mereka lebih memahami dan terdorong untuk berperilaku sesuai pesan yang disampaikan. Emosi yang dibangun dalam cerita meliputi kegembiraan saat berpetualang, kekhawatiran saat menghadapi monster gula yang menggambarkan bahaya konsumsi gula berlebih, serta rasa bangga ketika tokoh utama berhasil mengurangi kebiasaan buruk dan menjadi pahlawan sehat. Penekanan pesan berfokus pada pentingnya mengonsumsi gula secara bijak, bukan menghindari total, dengan tujuan agar anak-anak menyadari bahwa kebiasaan berlebihan yang menimbulkan masalah. Pesan ini dikemas melalui konflik yang dekat dengan keseharian anak, seperti kebiasaan membeli jajanan manis di sekolah, sehingga lebih relevan dan mudah dipahami.

b. Gaya Penyampaian Pesan

Gaya penyampaian pesan menggunakan pendekatan personifikasi melalui tokoh-tokoh dalam cerita yang memiliki karakter dan pesan khusus. Tokoh utama, Si Manis, dibuat sebagai representasi pembaca agar anak-anak merasa cerita ini mencerminkan diri mereka sendiri. Monster Gula diciptakan sebagai personifikasi bahaya konsumsi gula berlebihan dengan karakter seram namun tetap lucu agar tidak menakutkan dan tetap ramah anak. Tokoh-tokoh pendukung, seperti makanan sehat yang digambarkan sebagai teman atau pahlawan, membantu menyampaikan solusi dengan cara yang menyenangkan dan tidak menggurui. Bahasa yang digunakan sederhana dengan kalimat

pendek, disertai dialog antar karakter. Ilustrasi dibuat penuh warna dengan ekspresi tokoh yang dramatis, sehingga mendukung pesan emosional dan menjaga perhatian anak.

4.2 Analisis Segmentasi, Targeting dan Positioning

a. Segmentasi

Demografis: Anak-anak berusia 6–12 tahun, berada pada jenjang pendidikan SD, baik laki-laki maupun perempuan.

Geografis: Anak-anak yang tinggal di wilayah perkotaan dan pinggiran kota di Indonesia, dengan akses terhadap pendidikan dan media edukatif.

Psikografis: Anak-anak yang memiliki rasa ingin tahu tinggi, menyukai cerita petualangan, dan mulai terpapar kebiasaan konsumsi jajanan manis.

b. Targeting

Target utama dari buku ini adalah anak-anak usia sekolah dasar (SD) kelas 1–6 yang membutuhkan pemahaman dasar mengenai pentingnya menjaga pola makan sehat, terutama dalam mengurangi konsumsi gula. Buku ini juga menargetkan orang tua dan guru sebagai pendamping anak dalam membaca, yang dapat memperkuat penyampaian pesan edukatif.

c. Positioning

Buku ini diposisikan sebagai media edukasi yang menyenangkan, yang tidak hanya memberikan informasi tentang bahaya gula berlebih, tetapi juga menyampaikan pesan melalui ilustrasi tokoh-tokoh yang relevan. Buku ini ingin dikenali sebagai buku edukatif yang ringan namun berdampak, membantu anak-anak memahami bahaya gula berlebih dan makanan sehat secara menyenangkan.

4.3 Analisis SWOT

a. Strengths

- Konsep Monster Gulu sebagai simbol bahaya gula berlebih, ide ini membuat pesan kesehatan lebih mudah diingat anak, tidak hanya sekadar pesan tersurat.

- Alur petualangan dengan plot twist yang menghadirkan figur Ibu sebagai pahlawan, bukan hanya menasihati anak secara langsung.
- Ajakan bertindak yang jelas di akhir cerita, mengajak anak untuk mengganti kebiasaan jajanan secara nyata.
- Visualisasi kontras antara Negeri Gula-Gula dan Negeri Sehat, membantu anak memahami dampak buruk dan solusi sehat melalui perbedaan suasana yang mencolok, bukan hanya kata-kata.

b. Weaknesses

- Topik kesehatan gula bisa membosankan jika tidak dengan ilustrasi yang kuat untuk anak.
- Butuh pendamping orang tua agar anak dapat mencerna pesan dengan optimal.

c. Opportunities

- Dapat digunakan sebagai media edukasi di sekolah.
- Bisa sebagai kampanye kesehatan anak.
- Mendukung pemerintah tentang edukasi gizi dan kesehatan anak.

d. Threats

- Persaingan dengan buku anak yang hanya hiburan saja.
- Minat baca anak yang rendah jika tidak disertai ilustrasi menyenangkan.

4.4 Analisa 5W + 1H

• *What?*

Seorang anak yang terlalu banyak makan manis dan mengalami dampak buruknya, lalu belajar untuk hidup sehat melalui petualangan di dunia fantasi.

• *Who?*

Sasaran audiens untuk buku ini dibagi menjadi dua kategori:

Sasaran primer: meliputi guru sekolah dasar dan orang tua, baik laki-laki maupun perempuan, berusia antara 20 hingga 35 tahun, berasal

dari kalangan menengah, dengan tingkat pendidikan minimal SMA hingga perguruan tinggi.

Sasaran sekunder: mencakup anak-anak laki-laki dan perempuan berusia 6 hingga 12 tahun dari kalangan menengah. Secara geografis, distribusi buku difokuskan pada wilayah perkotaan, khususnya di daerah Jakarta dan sekitarnya, seperti SDI Annajah Srengseng.

- **Why?**

Untuk mengedukasi anak-anak mengenai bahaya konsumsi gula berlebihan dan pentingnya makan sehat dengan cara yang menyenangkan dan imajinatif.

- **When?**

Digunakan oleh anak Sekolah Dasar (SD) saat sedang jam membaca buku anak atau proses belajar di disekolah

- **Where?**

Buku ilustrasi ini akan ditempatkan di pendidikan anak usia Sekolah Dasar (SD) SDI Annajah Srengseng.

- **How?**

Melalui petualangan seru bernuansa fantasi aksi serta konflik melawan monster gula sebagai simbol dari melawan dampak gula berlebih.

4.5 Strategi Perencanaan Media

4.5.1 Tujuan Media

Menyampaikan pesan edukasi tentang pentingnya mengurangi konsumsi gula pada anak-anak usia 6–12 tahun melalui media cetak berbentuk buku ilustrasi. Tujuan ini membentuk kebiasaan makan makanan yang sehat sejak dini melalui cerita petualangan fantasi dan visual menyenangkan.

4.5.2 Strategi Media

Media ini menggunakan pendekatan cerita visual melalui buku ilustrasi sebagai media utama. Cerita dirancang agar mudah dipahami oleh anak-anak, dengan pesan edukasi tentang bahaya gula berlebih yang

disampaikan secara halus namun kuat melalui karakter tokoh, konflik, dan penyelesaian. Buku ini akan digunakan secara langsung di lingkungan sekolah pada jam literasi untuk membaca bersama.

4.5.3 Biaya Media (Media Buying)

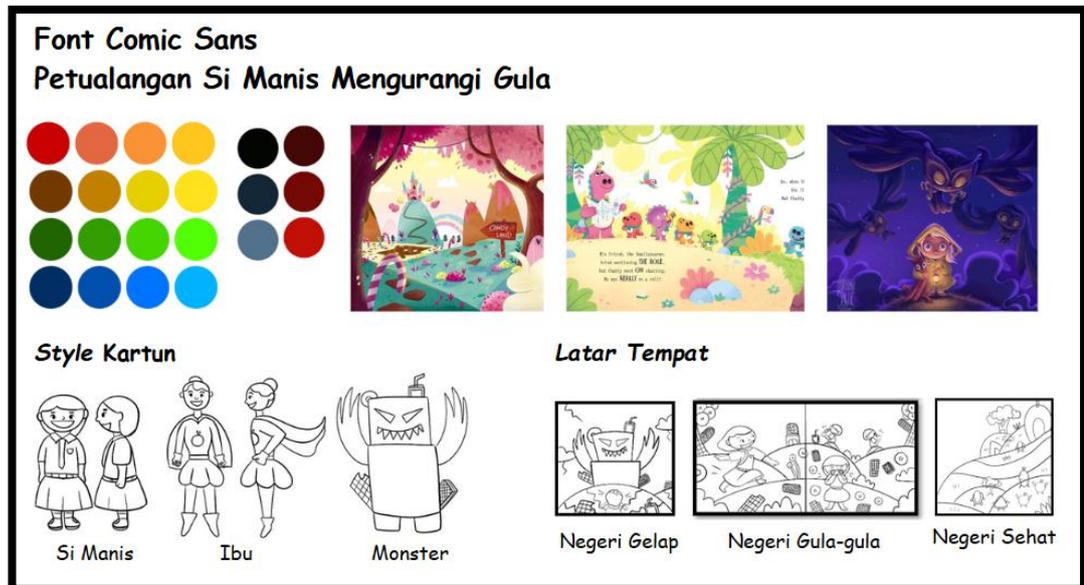
Berikut adalah tabel media buying untuk keperluan buku cerita ilustrasi. Meliputi aspek produksi buku:

Kategori	Media	Estimasi Biaya
Percetakan	<ul style="list-style-type: none"> - Cover buku (Soft Cover). - Bahan: Art Carton 210 gsm. - Laminasi Doff - Isi Halaman (Artpaper 150 gsm). - Laminasi Doff 	<ul style="list-style-type: none"> - Rp 25.000 - Rp 2.000 x 24 halaman. <p>= Rp 73.000</p>

Tabel 4. 1 Biaya Media Produksi Buku.

4.6 Moodboard

Moodboard terdiri dari palet warna terang dan warna gelap. Gaya ilustrasi menggunakan gaya kartun anak. Karakter ilustrasi terdapat tokoh-tokoh yang akan ada pada cerita seperti anak SD, Ibu, monster gula serta ilustrasi pendukung seperti karakter makanan manis dan makanan sehat. Terdapat 3 latar tempat dicerita petualang ini yaitu dunia manis, dunia gelap monster dan dunia sehat.



Gambar 4. 1 Moodboard

4.7 Konsep Kreatif

Menggabungkan elemen fantasi aksi dengan edukasi bahaya gula berlebihan dalam bentuk petualangan imajinatif. Cerita dikemas melalui dunia fantasi aksi yang dipenuhi dengan 3 latar belakang dunia yaitu dunia manis, dunia monster gelap dan dunia sehat serta karakter tokoh-tokoh seperti si Manis (anak), Ibu (pahlawan), Monster Gula (antagonis), dan karakter pendukungnya yaitu karakter makanan manis dan karakter makanan sehat. Buku ilustrasi ini diharapkan bisa membangun pemahaman anak tentang bahaya gula berlebih dan makanan sehat yang lebih menyenangkan dibanding dengan buku sebelumnya. Buku dan isinya akan memiliki konsep sebagai berikut:

Judul Buku: Petualangan Si Manis Mengurangi Gula.

Jenis buku: Ilustrasi dengan gambar kartun.

Jumlah halaman: 26 Halaman

Material buku: *Soft Cover* (sampul)

- *Soft Cover* (Bahan Art Carton).
- Ketebalan: Sekitar 210 gsm.
- Pelapisan (Laminasi): laminasi doff
- *Artpaper* (halaman dalam): 150 gsm.
- Pelapisan (Laminasi): *Doff*

Ukuran buku: 20x20 cm

Isi buku: Cerita tentang petualangan Si Manis mengurangi gula. Terdapat edukasi bahaya gula berlebih melalui cerita fantasi-aksi untuk memperkuat pemahaman pesan pada anak.

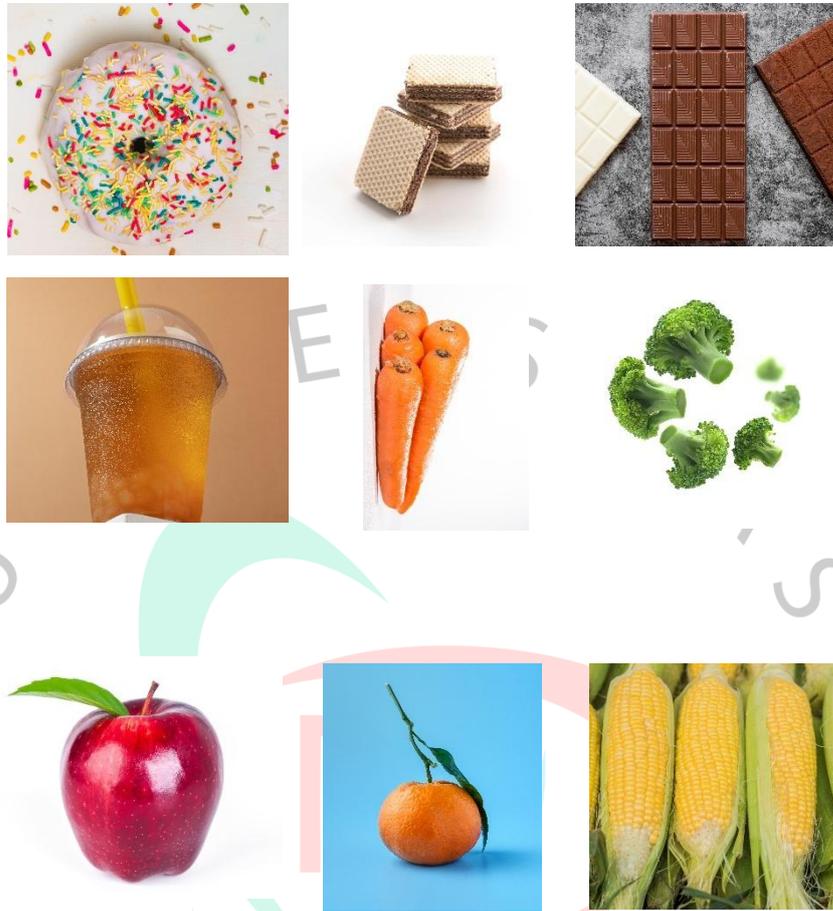
4.8 Konsep Visual

Konsep visual dalam perancangan buku ilustrasi ini mengusung teknik ilustrasi bergaya kartun, yang diterapkan pada desain karakter, latar tempat, serta elemen visual lainnya. Setiap karakter dirancang agar selaras dengan alur cerita yang disampaikan. Gaya ilustrasi karakter ditentukan berdasarkan hasil studi karakter yang telah dilakukan sebelumnya dan disesuaikan dengan kebutuhan naratif dalam buku.

a. Visual Karakter

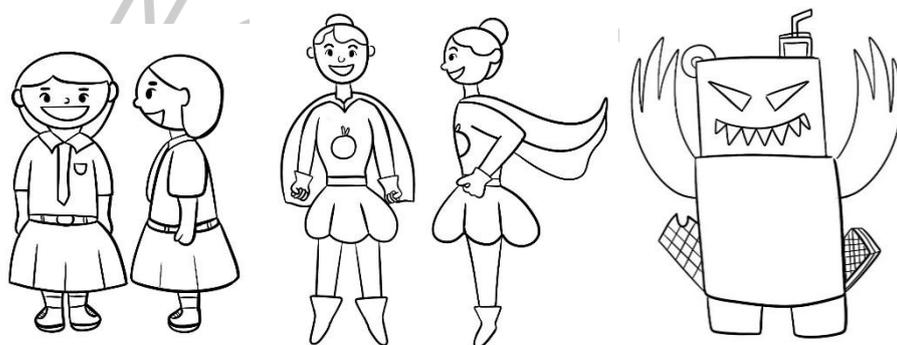
Visual karakter meliputi anak SD, Ibu sebagai pahlawan, Monster anatagonis, dan karakter pendukung seperti makanan manis dan karakter makanan sehat yang terlibat dalam cerita pada buku ilustrasi ini. Visual karakter dibuat dengan melakukan studi karakter, setelah itu melakukan ilustrasi dengan gaya kartun berdasarkan karakter anak SD, Ibu, Monster Gula anatagonis, dan karakter pendukung seperti makanan manis dan karakter makanan sehat pada dunia nyata. Penggambaran karakter dengan bentuk yang sudah dimodifikasi ke karakter kartun sehingga tidak terlihat *realistic*, namun masih terlihat ciri khas yang masih dikenali.





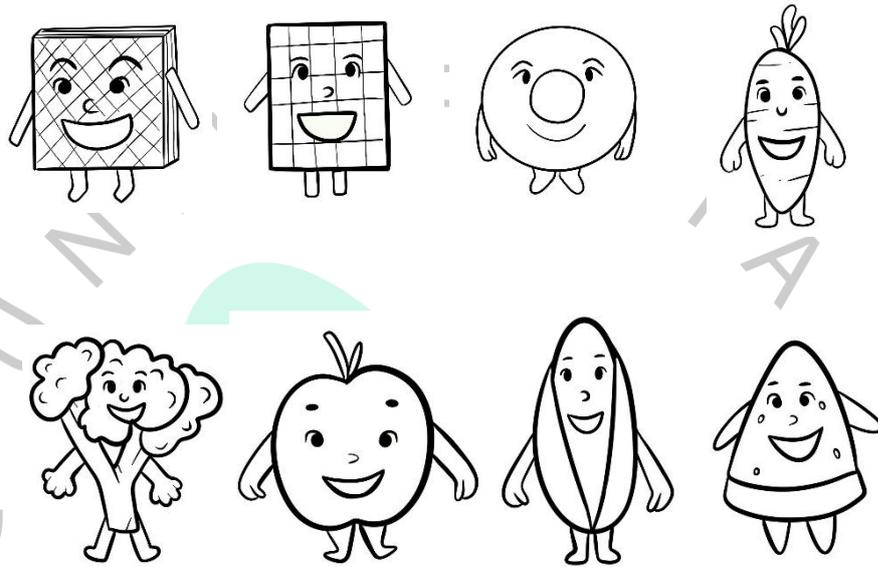
Gambar 4. 2 Studi Karakter Tokoh-Tokoh.

Penggambaran karakter akan diadaptasi dengan gaya kartunis, dengan referensi dari objek aslinya.



Gambar 4. 3 Ilustrasi Tokoh Utama.

Selain Si Manis, Ibu dan Monster, ada karakter pendukung lainnya, seperti Karakter Manis Wafer, Coklat, Donat dan Karakter Sehat Wortel, Brokoli, Jagung, Apel, Jeruk dan Semangka.



Gambar 4. 4 Ilustrasi Karakter Pendukung.

b. Visual Latar Tempat

Latar tempat dari cerita buku ilustrasi ini mengambil beberapa lokasi yang ada di dapur rumah, kelas sekolah, taman dan bukit hutan untuk petualangan di dunia manis, sehat dan monster. Penggambaran visual latar tempat dengan bentuk yang sudah dimodifikasi ke gaya kartun sehingga tidak terlihat *realistic*, namun masih terlihat ciri khas yang masih dikenali.



Gambar 4. 5 Studi Karakter Latar Tempat.

Sama seperti karakter, latar tempat pada isi visual buku yang dirancang akan digambarkan dengan ilustrasi bergaya kartun.



Gambar 4. 6 Ilustrasi Latar Tempat.

c. Tipografi

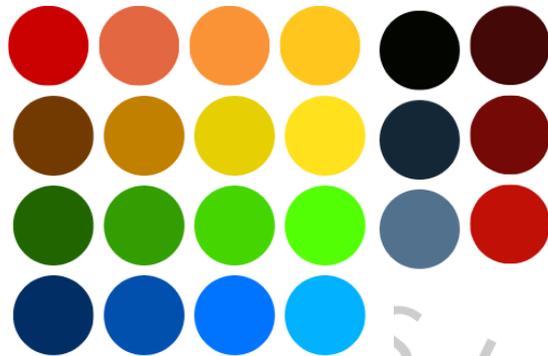
Perancangan buku ilustrasi ini menggunakan huruf *Worktalk* dan *Comic Sans*. Pemilihan *Worktalk* untuk judul teks dan *Comic Sans* untuk *body text* dalam buku ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang ceria, berani dan energik serta membuat teks mudah di pahami untuk anak-anak sebagai target pembaca utama.



Gambar 4. 7 Tipografi Comic Sans.

d. Warna

Warna yang diterapkan adalah palet warna cerah dan warna gelap. Teknik penggunaan warna menyesuaikan dari studi karakter dan latar tempat yang ada dalam cerita.

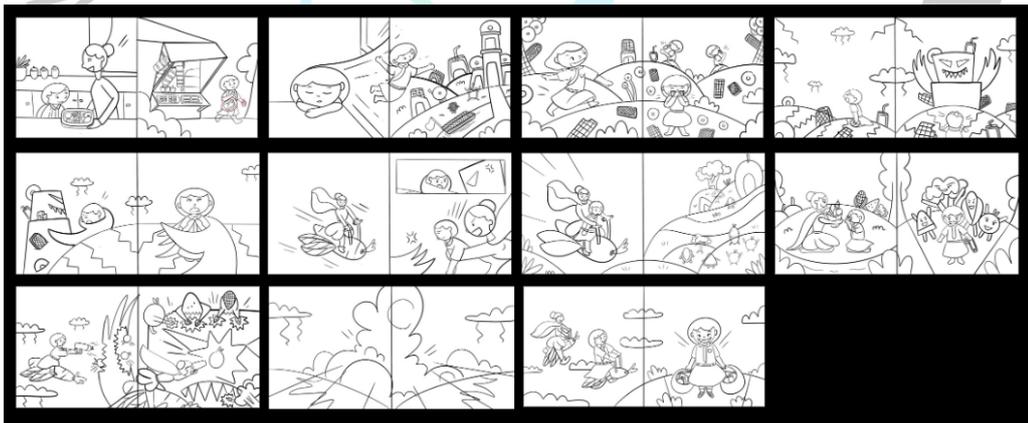


Gambar 4. 8 Palet Warna Karakter dan Latar Tempat.

e. Visual Ilustrasi

Ilustrasi pada perancangan buku ini disusun berdasarkan naskah cerita yang telah dibuat. Berikut adalah proses kreatif sketsa, pewarnaan, hingga final:

a) Sketsa



b) Warna:



c) Final:



4.9 Konsep Verbal

Konsep verbal ini diharapkan dapat memberikan ketertarikan baik pada anak maupun guru SD. Yaitu untuk menggunakan buku yang dirancang oleh penulis, dan membuat anak memiliki pemahaman yang baik dengan menggunakan buku ilustrasi yang fokus pada bahaya gula berlebih. Konsep verbal yang dijelaskan terdapat pada cover depan buku dan isi cerita buku, yaitu:

- Cover Depan Buku
 - Judul: Petualangan Si Manis Mengurangi Gula.
Dengan jenis font Worktalk untuk judul.
PETUALANGAN SI MANIS MENGURANGI GULA
 - *Body text 1*: Oleh: Carlene S. Anindita

Dengan jenis huruf: Comic Sans.

- Isi Cerita Buku:

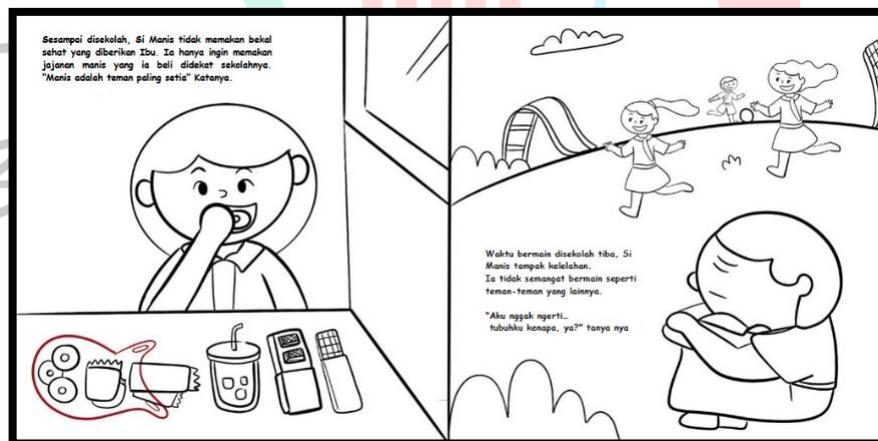
Halaman	Naskah
Halaman 1-2	Pagi itu, Ibu menyiapkan bekal sehat sayur dan buah untuk Si Manis. Namun, saat dalam perjalanan ke sekolah, Si Manis melihat wafer, coklat, donat dan teh manis kesukaannya. Si Manis dengan senang membelinya.
Halaman 3-4	Sesampai disekolah, Si Manis tidak memakan bekal sayur dan buah yang diberikan Ibu. Ia hanya memakan jajanan yang ia beli didekat sekolahnya tadi. “Jajanan Manis adalah teman paling setia” Katanya.
Halaman 5-6	Waktu bermain disekolah tiba, Si Manis tampak lelah. Ia tidak semangat bermain seperti teman-teman yang lainnya. “Aku nggak ngerti... tubuhku kenapa, ya?” tanya nya
Halaman 7-8	Si Manis pun Kembali ke kelas dan tertidur Tiba-tiba tubuhnya terbang ke negeri ajaib penuh makanan manis. Negeri Gula-Gula!
Halaman 9-10	Si Manis sangat bersenang-senang.. ia makan tanpa henti. Namun tiba-tiba, langit gelap, tanah retak! Muncul Monster Gulu!
Halaman 11-12	“Terima kasih, Karena kau sudah membuat ku kuat dari, donat, coklat wafer dan teh manis tanpa henti!” teriak Monster Gulu, sambil menggenggam kuat Si Manis. Si Manis berusaha untuk melepaskan dirinya dari genggamannya Monster Gulu. Namun Monster Gulu terlalu kuat. “Tubuhku... lemas... aku ga berdaya...”
Halaman 13-14	ZROOOM! Sosok pahlawan datang memakai baju ksatria sehat. Sambil mengendarai wortel bersayap. “ IBU! ” Terkejut Si Manis. Ibu meraih Si Manis dan mengambilnya dengan kuat.
Halaman 15-16	Mereka kabur ke Negeri Sehat . Di sambut oleh teman-teman sehat Ibu. Buah dan sayur. Ibu memberinya makanan sehat. Tubuh Si Manis mulai kembali kuat!
Halaman 17-18	Tubuh Si Manis mulai kuat kembali. “Kita harus lawan Monster Gulu itu bersama teman-teman sayur dan buah!”

Halaman 19-20	Perkelahian terjadi! Teman-Teman Sehat Menyerbu! Si Manis menembakkan jeruk. Ibu menembakkan apel ke tubuh monster.
Halaman 21-22	DUAR! Si Manis, Ibu dan teman-teman sehat berhasil melawannya.
Halaman 23-24	Si Manis pun pulang dengan wajah tersenyum senang! Si Manis mulai mengganti jajanan manisnya sayur dan buah! “Sekarang, aku tahu cara menjaga tubuhku. Sehat itu hebat!”

Tabel 4. 2 Isi Cerita Buku.

4.10 Konsep Perancangan (layout & komposisi)

Konsep perancangan ilustrasi menggunakan mekanisme perancangan buku ilustrasi penggunaan *Picture Window Layout* sebagai format tata letak utama. Layout ini menyajikan elemen gambar dan teks dengan cara yang mudah dibaca. Berikut konsep perancangan *Picture Window Layout*, ruang kosong dan jarak antar teks.



Gambar 4. 9 *Picture Window Layout*, Ruang Kosong dan Jarak Antar Teks.

4.11 Penerapan Desain (Final Artwork)

Hasil akhir dari buku Ilustrasi akan dirancang berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Dari segi visual, tampilan buku akan mengikuti konsep visual yang sudah dijelaskan, begitu juga dengan mekanisme ilustrasi. Tipografi, warna, dan tata letak akan dirancang berdasarkan konsep dan strategi

kreatif yang sudah dijabarkan. Untuk isi materi dari buku ini, cerita akan diambil dari teori bahaya gula berlebih, gizi anak serta wawancara Ahli Gizi dan Guru SDI. Cerita akan dimodifikasi agar bisa beradaptasi dan menyesuaikan dengan anak usia SD, namun tetap mengutamakan nilai-nilai kesehatan tentang bahaya gula berlebih dan makanan sehat.



Gambar 4. 10 Draft Cover Buku Ilustrasi.

Gambar di atas merupakan tampilan *cover* buku Ilustrasi edukasi yang dirancang untuk anak SD usia 6 – 12 tahun. Ilustrasi *cover* buku menggunakan karakter si manis dan karakter pendukung yang lebih dominan tampil di visual buku cerita. Isi dan konten buku ilustrasi dari segi visual kurang lebih akan menyerupai desain *cover*.