

## **BAB IV**

### **STRATEGI KREATIF**

#### **4.1 Strategi Komunikasi**

Berikut adalah strategi komunikasi yang digunakan dalam perancangan buku interaktif :

##### **1. Pendekatan dan Penekanan Pesan**

Menerapkan strategi komunikasi dan pendekatan visual yang menarik untuk membangkitkan minat anak terhadap alat musik Betawi khususnya *tanjidor* melalui elemen visual.

##### **2. Tujuan Pengenalan**

Tujuan pengenalan dalam perancangan buku interaktif ini adalah untuk memperkenalkan anak usia dini pada alat musik tradisional Betawi, khususnya *tanjidor* yang berasal dari daerah Jakarta.

##### **3. Gaya Pengenalan**

Dalam perancangan buku interaktif ini, tema pengenalan alat musik tradisional Betawi, khususnya *tanjidor*, digunakan sebagai pendekatan utama. Buku ini dirancang untuk mempermudah anak – anak dalam mengenal alat musik tradisional Betawi, khususnya *tanjidor* dengan menyajikan informasi yang singkat serta memasukan unsur *games book*.

#### **4.2 Analisis STP**

Analisis STP (*Segmentasi, Targeting, dan Positioning*) adalah proses strategis yang digunakan oleh layanan bisnis untuk mengidentifikasi kelompok target yang cocok dengan produk yang ditawarkan dan sesuai dengan kebutuhan dan preferensi dari kelompok target tersebut (Emran, 2023). Berikut ini adalah STP dari perancangan buku interaktif alat musik tradisional betawi :

##### **a. Segmentasi**

Segmentasi dari buku yang dirancang adalah untuk lembaga PAUD, KB dan TK.

b. *Targeting*

Sasaran untuk buku yang dirancang ini adalah tenaga pendidik atau guru di PAUD, KB, dan TK. Buku interaktif ini juga dapat digunakan oleh orang tua.

c. *Positioning*

*Positioning* untuk buku yang dirancang ini adalah sebagai sarana pembelajaran dan latihan motorik bagi anak usia dini. buku ini ditujukan untuk mengenal alat musik tradisional Betawi, khususnya *tanjidor* kepada anak usia dini.

### 4.3 SWOT

Tabel IV.1 SWOT

<p><b>Faktor Internal</b> <b>Faktor Eksternal</b></p>	<p><b>Strengths :</b></p> <p>g. Buku ini memiliki unsur interaktif</p> <p>h. Aspek visual buku ini lebih indah dari buku – buku sebelumnya</p>	<p><b>Weakness :</b></p> <p>i. Proses pembuatan buku ini cukup memakan waktu yang tidak singkat sehingga buku yang dihasilkan akan terbatas.</p> <p>j. Biaya Produksi yang cukup tinggi</p>
<p><b>Oppurtunities :</b></p> <p>k. Memiliki beberapa pembaruan dari buku-buku</p>	<p>l. Memanfaatkan visual dan unsur interaktif pada buku untuk menarik target,</p>	<p>m. Kolaborasi dengan pihak lain untuk menekan biaya produksi</p>

<p>pengenalan alat musik tradisional yang terdahulu, seperti pembaruan unsur interaktif.</p>	<p>terutama anak – anak guna memperluas jangkauan pengenalan alat musik tradisional Betawi, khususnya <i>tanjidor</i>.</p>	<p>n. Kolaborasi dengan pihak percetakan buku interaktif untuk mempersingkat waktu produksi buku.</p>
<p><b>Threats :</b></p> <p>o. Zaman yang serba digital dan perubahan teknologi</p> <p>p. Buku interaktif digital mempunyai potensi yang lebih kuat dalam menyaingi buku interaktif cetak.</p>	<p>q. Menonjolkan perbedaan buku interaktif yuk mengenal alat musik tradisional Betawi dari buku yang terdahulu untuk bersaing dengan buku alat musik tradisional lainnya.</p> <p>r. Menciptakan buku interaktif versi digital.</p>	<p>s. Membuat alternatif buku versi digital atau online untuk mengatasi zaman yang serba digital.</p> <p>t. Alternatif membuat buku versi digital dapat digunakan untuk menekan biaya produksi.</p>

#### 4.4 Analisa Model 5W+1H

Metode 5W+1H digunakan untuk memecahkan masalah atau mendapatkan informasi dengan lebih mendalam, dengan mempertimbangkan lima pertanyaan pokok (*what, who, why, when, where*) dan satu pertanyaan tambahan (*How*). Konsep ini dikenal sebagai enam pertanyaan jurnalistik, membantu menyajikan informasi secara sistematis dan komprehensif.

##### a. *What*

Perancangan buku interaktif alat musik tradisional Betawi untuk anak usia 4 – 6 tahun bertujuan untuk memperkenalkan alat musik tradisional Betawi, terutama *tanjidor*.

##### b. *Who*

Target dalam perancangan buku interaktif alat musik tradisional Betawi yaitu :

Target *audiens* terbagi menjadi 2, yaitu :

u. Anak-anak, usia 4-6 tahun, kalangan menengah keatas.

v. Tenaga Pendidik, usia 27-35 tahun, kalangan kelas A dan B.

##### c. *Why*

Diperlukannya media atau sarana yang efektif dan menarik untuk anak usia dini.

##### d. *When*

Buku interaktif ini digunakan selama pembelajaran di kelas dengan dibimbing pengajar atau guru, serta dirumah dengan bimbingan orang tua untuk anak usia dini.

##### e. *Where*

Buku interaktif alat musik tradisional Betawi akan ditempatkan di Lembaga PAUD,KB,TK, dan lain-lain

##### f. *How*

Dengan memperkenalkan alat musik tradisional Betawi, khususnya *tanjidor* melalui buku interaktif ini yang disesuaikan dengan minat anak – anak. Diharapkan tingkat ketertarikan anak terhadap alat musik tradisional Betawi meningkat. Hal ini

bertujuan agar anak – anak mau mempelajari dan mengenal alat musik tradisional Betawi.

#### **4.5 Strategi Perencanaan Media**

Strategi perencanaan media adalah proses yang digunakan dalam pemasaran untuk menentukan media terbaik untuk menyampaikan pesan kepada target *audience*. Strategi perencanaan media yang disusun oleh penulis dibagi menjadi lima bagian yaitu :

##### **4.5.1 Tujuan Media**

Tujuan dari pembuatan buku interaktif ini adalah sebagai sarana pembelajaran dan metode pembelajaran untuk membantu guru atau orang tua dalam mengenalkan alat musik Betawi khususnya *tanjidor* kepada anak usai dini

##### **4.5.2 Strategi Media**

Media berikut ini penulis gunakan untuk lebih mengenalkan alat musik tradisional Betawi khususnya *tanjidor* kepada masyarakat. Informasi yang digunakan adalah :

###### **a. Media Utama**

Buku interaktif bertema alat musik tradisional Betawi, khususnya *tanjidor*. Buku ini akan berisi tentang pengenalan singkat alat musik tradisional Betawi *tanjidor* yang dikemas dengan visual ilustrasi kartunis.

###### **b. Media Pendukung**

Media Pendukung, diantaranya :

- X-Banner, Media ini sebagai alat promosi untuk menampilkan informasi suatu produk sehingga dapat menarik perhatian target *audience*.
- Poster, Media ini digunakan sebagai media visual untuk menyampaikan informasi atau promosi dengan cara mudah dipahami dan menarik.
- Brosur, Media ini digunakan untuk menyampaikan informasi secara mendalam tentang produk yang ditawarkan dan sebagai salah satu alat pemasaran yang efektif untuk mendukung penjualan produk,

- *Thank You Card, Thank You Card* digunakan dalam penjualan buku untuk meningkatkan citra brand.
- Sosial Media, Memiliki peran penting untuk promosi produk dan berfungsi untuk meningkatkan *brand* awarness, membangun hubungan dengan *audience*, dan dapat menjangkau lebih luas sehingga dapat meningkatkan penjualan produk.

c. *Merchandise*

- Pin Peniti, *Merchandise* pin peniti digunakan sebagai media promosi yang efektif dalam mendukung kegiatan pemasaran dan sebagai kenang – kenangan yang bernilai untuk *audience* yang berguna untuk menjaga *brand* tetap diingat dalam jangka panjang.
- *Keychain, Merchandise keychain* digunakan sebagai sarana promosi yang praktis yang dapat meningkatkan loyalitas pelanggan atau *audience*, dan sebagai alat pemasaran di *event* atau pameran.
- *Sticker, sticker* sebagai media promosi yang dapat mendukung strategi pemasaran dan branding sehingga dapat menjangkau *audience* yang luas.

### 4.5.3 Pemilihan Media

Ada banyak jenis filter media. Informasi yang digunakan proyek ini adalah sebagai berikut :

a. *Above The Line*

*Above the line* memiliki beberapa jenis yaitu iklan cetak, iklan tekevisi, dan iklan radio. *above the line* yang digunakan penulis adalah iklan cetak, yaitu X-banner, Poster, Brosur, *Thank You Card* sebagai media untuk mencangkup jangkauan *audience* yang cukup luas.

b. *Digital Media*

*Digital media* memiliki beberapa jenis yaitu, audio, video, media sosial, periklanan, berita, dan lainnya. Jenis digital media yang digunakan penulis adalah media sosial seperti instagram, dan lain – lain.

#### 4.5.4 Panduan Media

Buku interaktif ini akan digunakan ketika proses belajar mengajar di Lembaga PAUD atau KB atau TK. Selain dapat digunakan pada proses belajar mengajar buku ini juga dapat digunakan dirumah dengan dibantu oleh orang tua. Berdasarkan wawancara PAUD, KB, dan TK anak – anak memiliki waktu untuk belajar kesenian seperti alat musik tradisional dan terdapat waktu pembacaan atau pengenalan kesenian yang dapat diajarkan melalui buku bergambar, dan buku interaktif.

#### 4.5.5 Biaya Media

Penulis telah merinci detail dan spesifikasi dari buku interaktif ini agar dapat mengetahui jumlah biaya yang dibutuhkan untuk memproduksi karya.

Spesifikasi Cetak Buku :

- Ukuran : 17 x 17 cm
- Cover : *Hardcover* dan *Ring*
- Isi : *Artcartoon* 260gr
- Jumlah Halaman : 20 Halaman
- Laminasi *Glossy*

Spesifikasi Cetak Brosur :

- Ukuran A6
- *Art Paper*

Spesifikasi Cetak Poster

- Ukuran A4
- *Art Paper*

Spesifikasi Cetak *Thank You Card*

- Ukuran A7
- *Artpaper*

Spesifikasi Cetak *Sticker*

- Ukuran A6
- *Vinyl*
- Laminasi *Glossy*

### Spesifikasi Cetak Banner

- Ukuran 60 x 160 cm
- Flexi China

Tabe IV.2 Biaya Media

No	Nama Item	Harga	Jumlah	Total
1	Cetak Buku	200.000	1 buku (20 Halaman)	200.000
2	Poster	10.000/Lembar A3	2 Lembar A4	10.000
3	Thank You Card	9.000/Lembar A3	16 Lembar A7	9.000
4	Brosur	10.000/Lembar A3	8 Lembar A6	10.000
5	Sticker	10.000/Lembar A3	8 Sticker Pack/A6	19.000
6	Banner	45.000	1 banner 60 x 160 cm	45.000
Total				293.000

### 4.6 Moodboard

Penulis mengumpulkan dan menyusun beberapa aspek sebagai referensi dalam perancangan buku interaktif ini. Dalam menyusun *moodboard* terdapat beberapa acuan yang diperhatikan seperti unsur interaktif, cara penggunaan buku, jenis buku dan lain-lain. Berikut adalah *moodboard* yang penulis gunakan sebagai referensi dalam perancangan yang akan dibuat :



Gambar IV.1 Moodboard

#### **4.7 Konsep Kreatif dan Gaya Desain**

Setelah peneliti melakukan analisa berdasarkan data peneliti memberikan solusi untuk merancang buku interaktif alat musik tradisional Betawi bagi anak usia dini sebagai bahan ajar guru PAUD, KB, dan TK, khususnya KB-TK Islam Raih Impian. buku ini bertujuan mengajarkan alat musik tradisional Betawi, terutama *tanjidor* kepada anak – anak. Buku interaktif yang menggabungkan interaksi langsung, seperti *flip the flap*, *touch and feel*, serta *games book* dianggap sebagai perpaduan yang ideal.

Gaya desain yang digunakan dalam desain ini bersifat ceria, kreatif dan sesuai dengan konteks dan pembaca buku ini, anak – anak yang menyukai produk yang menyenangkan tanpa membosankan. Skema warna yang digunakan adalah skema warna cerah khas

Penggunaan teks atau tipografi dalam desain buku interaktif ini memilih jenis teks yang memberikan kesan *playfull* dan tidak terlalu formal. Selain itu, penggunaan ruang kosong juga digunakan yang berfungsi untuk membantu menciptakan hierarki informasi dalam desain yang dibuat.

#### **4.8 Konsep Visual**

Konsep visual yang penulis akan gunakan adalah metode AIDA untuk menarik dan memperkuat keterlibatan konsumen atau target. AIDA memiliki kelebihan yaitu membantu memahami *customer journey* dan menciptakan pesan yang lebih relevan dan menarik. Visualisasi, ilustrasi, *color chat*, tipografi, gaya desain.

##### **4.8.1 Visual Utama**

Konsep visual yang dibuat menggunakan teknik ilustrasi kartun yang meliputi arakter, dan objek lainnya. Karakter yang digunakan pada perancangan ini disesuaikan dengan tema betawi seperti pakaian adat Betawi dan lainnya.

##### **c. Visual Karakter**

Visual karakter yang terdapat pada buku interaktif ini meliputi karakter yang menggunakan baju adat betawi, yaitu satu ilustrasi perempuan

menggunakan baju adat Betawi, satu laki – laki yang menggunakan baju adat Betawi, dan karakter kelompok yang memainkan alat musik tradisional Betawi *tanjidor*. Penggambaran karakter yang dibuat sudah dimodifikasi sehingga tidak terlihat seperti nyata, namun masih dapat dikenali bentuk visualnya.

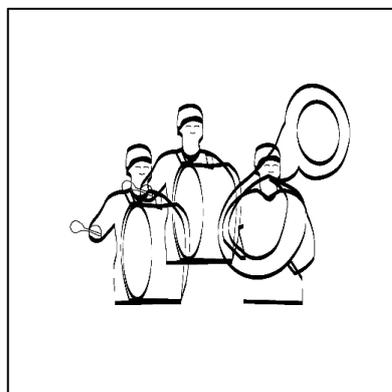


*Gambar IV.2 Studi karakter Kelompok Tanjidor*



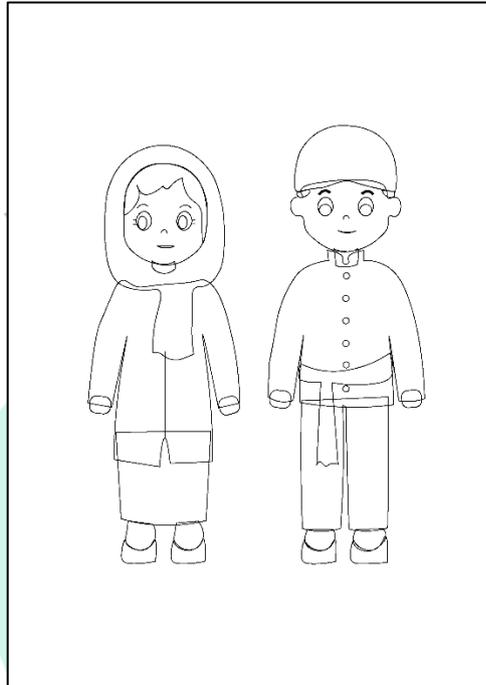
*Gambar IV.3 Studi Karakter Betawi*

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



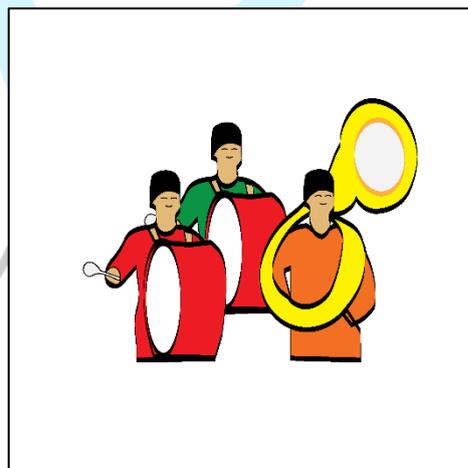
*Gambar IV.4 Sketsa Digital Karakter Kelompok Tanjidor*

Selain karakter kelompok tanjidor terdapat beberapa karakter lain, seperti dua karakter yang menggunakan baju adat tradisional Betawi, dan karakter lain.



Gambar IV.5 Sketsa Digital 2 Karakter Betawi

Setelah membuat sketsa karakter dilanjutkan dengan proses pemberian warna pada karakter yang telah dibuat.



Gambar IV.6 Pewarnaan Karakter Kelompok Betawi



Gambar IV.7 Pewarnaan 2 karakter Betawi

d. Karakter Kelompok *Tanjidor*

Karakter yang telah dibuat diambil dari referensi, dan telah diadaptasi dengan gaya ilustrasi kartunis, didalam karakter kelompok *tanjidor* terdapat 3 karakter yang menampilkan ekspresi yang sama. Karakter ini dibuat untuk menunjukkan gambaran ketika alat musik tradisional Betawi yaitu *tanjidor* saat dimainkan.

e. 2 Karakter Betawi

2 karakter Betawi yang sudah dibuat yaitu satu karakter perempuan, dan satu karakter laki – laki. 2 karakter ini menggunakan baju adat Betawi yang diperuntukan dalam memperkuat kesan Betawi pada buku yang dibuat. 2 karakter ini dibuat untuk melengkapi karakter kelompok *tanjidor*. Untuk nama karakter laki – laki adalah Jak dan karakter perempuan adalah Arta. Nama Jak dan Arta diambil dari kata Jakarta sesuai dengan dimana suku Betawi tinggal dan mendiami wilayah tersebut, dan nama Jak dan Arta digunakan sebagai penunjuk atau mengenalkan wilayah asal suku Betawi.

f. Warna

Warna yang diterapkan pada karakter adalah palet warna cerah yang diambil dari inspirasi visual yang bersumber dari hasil wawancara dan observasi adalah

menggunakan warna – warna khas Betawi dan favorit anak atau target *audience*. Warna khas Betawi yang sering digunakan dalam budaya Betawi dan kesenian tradisional mencakup beberapa warna cerah dan mencolok yang melambangkan keceriaan dan keindahan. Warna – warna khas Betawi berdasarkan wawancara dan observasi adalah sebagai berikut :

1. Merah : Warna merah sering digunakan dalam pakaian adat Betawi, terutama pada baju pengantin tradisional dan dekorasi acara pernikahan. Merah melambangkan keberanian dan keberuntungan.
2. Hijau : Warna hijau sering terlihat dalam motif batik betawi dan hiasan rumah tradisional Betawi. Hijau melambangkan kesuburan dan kedamaian.
3. Kuning : Warna kuning sering digunakan dalam upacara adat Betawi dan pakaian pengantin. Kuning melambangkan kebahagiaan dan kemakmuran.
4. *Orange* : Warna *orange* seringkali dikaitkan dengan elemen – elemen budaya Betawi, seperti pakaian tradisional, dekorasi dan ornamen. *Orange* melambangkan identitas Betawi yang kuat, keceriaan, dan keharmonisan.
5. Putih : warna putih sering digunakan dalam berbagai ritual dan tradisi Betawi.

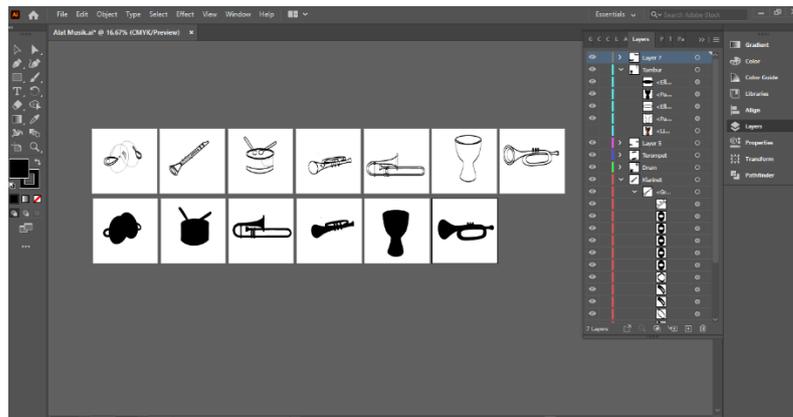
#### **4.8.2 Visual Pendukung**

Selain visual utama terdapat juga visual pendukung untuk mengenalkan *tanjidor*.

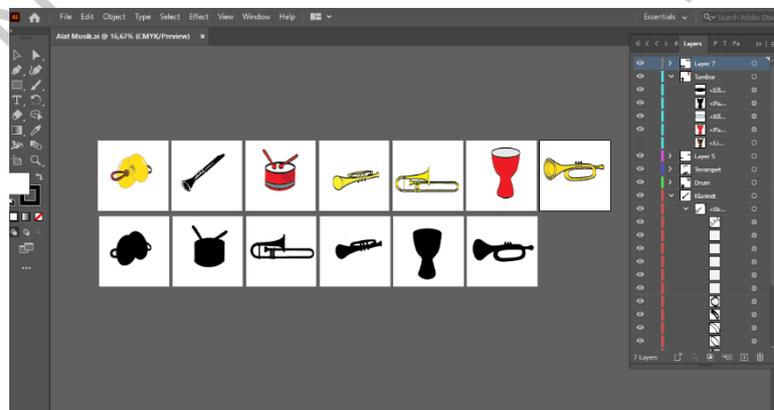
##### a. Visual Alat Musik *Tanjidor*

Visual alat musik tradisional *tanjidor* pada buku interaktif ini meliputi tujuh alat musik *tanjidor*, yaitu *klarinet*, *piston*, *terompet*, *trombon*, *simbal*, *Drum*, dan *tambur*. Penggambaran visual alat musik *tanjidor* yang dibuat udah dimodifikasi sehingga tidak terlihat seperti nyata, namun masih bisa dikenali bentuknya.

Membuat sketsa tujuh alat musik tradisional *tanjidor*, setelah proses sketsa selesai, dilanjutkan dengan proses pewarnaan tujuh alat musik *tanjidor*.



Gambar IV.8 Sketsa Digital Alat Musik Tanjidor



Gambar IV.9 Pewarnaan Alat Musik Tanjidor

b. Warna

Warna yang digunakan pada visual alat musik *tanjidor* adalah melibatkan referensi dan menggunakan warna asli alat musik tersebut. Menggunakan warna cerah.

**4.9 Konsep Verbal**

Konsep verbal ini diharapkan dapat memberikan ketertarikan baik pada anak maupun guru PAUD, KB, atau TK. Konsep verbal yang dijelaskan terdapat pada beberapa bagian buku :

- *Font* atau Tipografi

Dalam perancangan buku interaktif ini memilih jenis tipografi *display* dan sans-serif, tipografi ini dapat digunakan untuk judul dan teks.

**1. Lilita One**

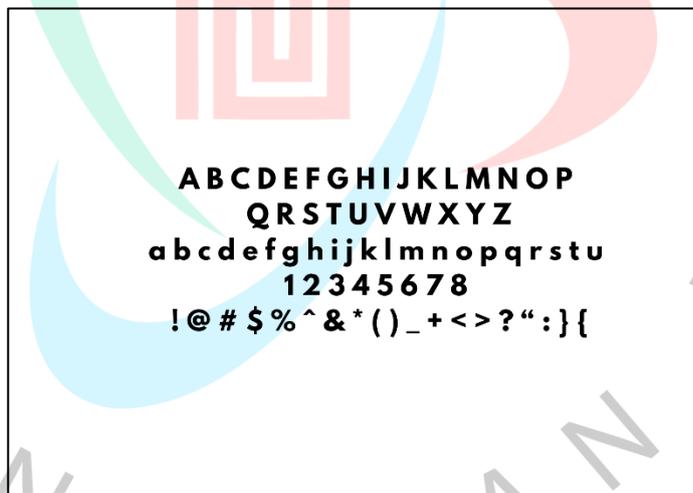
Font lilita one ini sangat cocok digunakan untuk menarik anak-anak karena bentuknya tidak kaku dengan tampilan lembut dan beberapa detail menarik sehingga memberikan kesan yang menyenangkan, font ini cocok untuk headline atau teks pendek.



Gambar IV.10 Font Lilita One

## 2. League Spartan

Font ini memiliki bentuk geometris. Menggunakan font League Spartan membuat konten tetap singkat dan mudah dibaca.



Gambar IV.11 Font League Spartan

## 3. Arimo

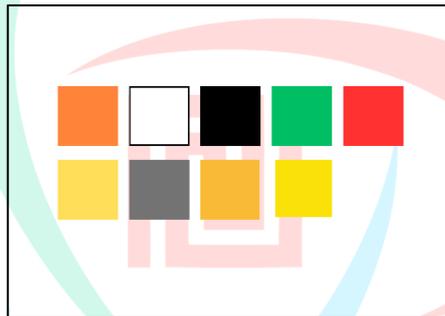
Font arimo merupakan penyempurnaan dari font arial dan dapat digunakan sebagai headline atau body text. Font ini terlihat seperti font standar yang aman tapi memiliki karakter yang cukup untuk membedakan.



Gambar IV.12 Font Arimo

#### 4.10 Warna

Penggunaan warna dari keseluruhan perancangan buku interaktif alat musik tradisional Betawi adalah sebagai berikut :



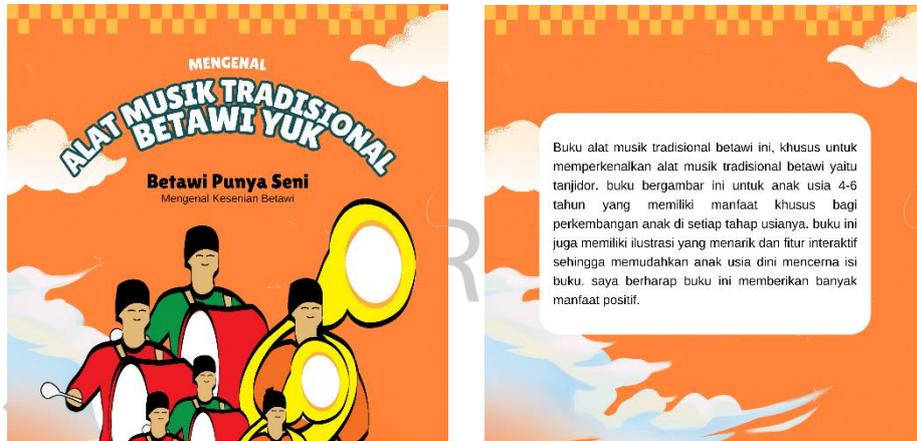
Gambar IV.13 Penggunaan Warna

#### 4.11 Hasil Karya

Hasil karya dari perancangan buku interaktif alat musik tradisional Betawi, khususnya *tanjidor* memiliki media utama dan media pendukung sebagai berikut :

##### 4.11.1 Media Utama

1. Cover Buku



Gambar IV.14 Cover Buku

Perancangan desain sampul ilustrasi ini menampilkan Font Lilita One dan Font Arimo. Penggunaan elemen visual yang sederhana dengan menampilkan karakter yang menampilkan alat musik.

Sampul depan terdapat judul bertuliskan “Mengenal Alat Musik Tradisional Betawi Yuk”, dan “Betawi punya seni mengenal kesenian betawi” “ dengan menggunakan Font Lilita One berwarna hitam dan putih.

Sampul belakang terdapat latar belakang yang sama seperti sampul depan, dan terdapat teks yang bertujuan untuk mengajak tenaga didik atau orang tua untuk mengenalkan alat musik tradisional Betawi mulai usia dini.

#### 4.11.2 Desain Isi Buku

Berikut adalah beberapa hasil akhir desain buku interaktif yang telah dibuat

:



Gambar IV.15 Isi Buku Halaman 1 - 2



Gambar IV.16 Isi Buku Halaman 3-4



Gambar IV.17 Isi Buku Halaman 5 - 6

#### 4.11.3 Media Pendukung

Perancangan buku interaktif alat musik Betawi memerlukan dukungan media untuk mempromosikannya. Iklan bersponsor untuk diposting termasuk iklan.

##### 1. Poster



Gambar IV.18 Poster

##### 2. Banner



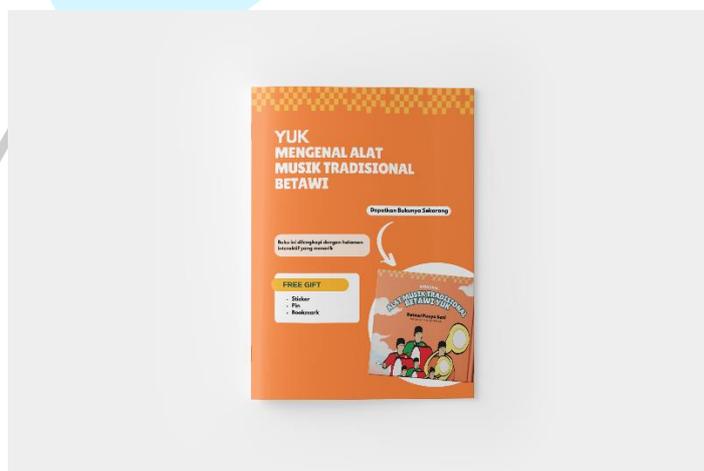
Gambar IV.19 Banner

2) Feed Instagram



Gambar IV.20 Feed Instagram

3) Brosur



Gambar IV.21 Brosur

1. Thank You Card



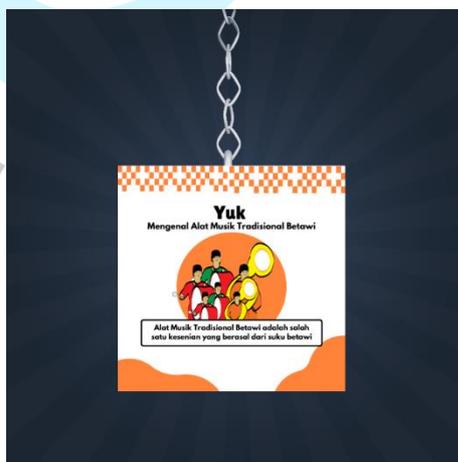
Gambar IV.22 Thank You Card

2. Pin Peniti



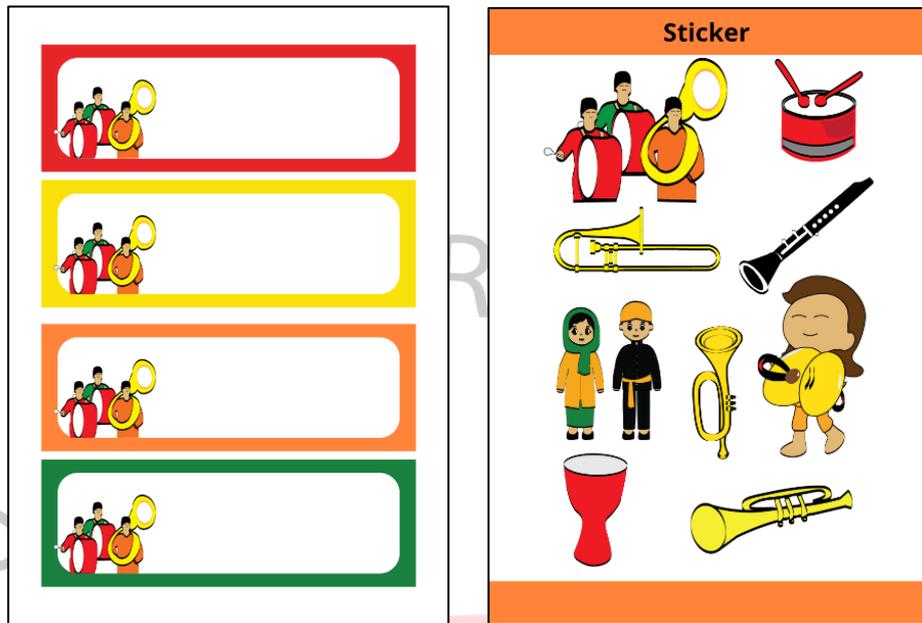
Gambar IV.23 Pin Peniti

3. Keychain



Gambar IV.24 Keychain

#### 4. Stiker



Gambar IV.25 Sticker

