

BAB V PEMBAHASAN DAN HASIL

Pada perancangan bab ini, akan dibahas tentang proses dari perancangan buku cerita ilustrasi anak berseri dengan judul utama adalah “Fen dan Ardi” dengan setiap bukunya membahas camilan kue tok, kompyang, dan ote-ote (bakwan) sebagai media pengenalan terhadap anak 4-6 dengan elemen interaktif sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif dan sebagai media yang diciptakan untuk kebersamaan orang tua dan anak..

5.1 Konsep Kreatif



Gambar 5.1 Kerangka Pemikiran

Sumber: Dokumen Pribadi

Konsep kreatif dalam perancangan buku cerita ilustrasi berseri ini diarahkan untuk menciptakan media edukatif yang interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak usia 4–6 tahun, dengan pendekatan visual dan taktil yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Buku ini mengangkat tema pengenalan camilan tradisional keturunan Tionghoa, khususnya kue kuk, kompyang, dan bakwan (ote-ote), melalui narasi sederhana yang dipadukan dengan ilustrasi warna-warni serta elemen interaktif seperti pop-up dan lift-the-flap. Elemen-elemen ini dirancang secara khusus untuk menstimulasi rasa ingin tahu anak serta mengembangkan kemampuan motorik halus dan kognitif dasar mereka.

Fokus utama dari buku ini adalah memperkenalkan nama, bentuk, serta asal-usul atau sejarah dari masing-masing camilan secara ringan dan mudah dipahami anak. Setiap jenis camilan diceritakan dalam satu seri terpisah yang membentuk rangkaian naratif bersambung. Misalnya, kue kuk dikenalkan sebagai camilan

manis yang sering muncul dalam perayaan tradisional, kompyang sebagai roti berbentuk bundar dengan akar sejarah dari Tiongkok bagian selatan, serta bakwan atau ote-ote yang populer di kalangan masyarakat Indonesia sebagai jajanan gurih sehari-hari yang memiliki akar asal usul dari Tiongkok. Penjelasan sejarah ini disesuaikan dengan usia pembaca, dikisahkan melalui tokoh-tokoh cerita yang ramah dan akrab bagi anak-anak, serta didukung oleh visualisasi yang merepresentasikan bentuk dan warna asli dari masing-masing makanan.

Dengan menggabungkan unsur edukasi budaya, literasi visual, dan eksplorasi interaktif, buku ini tidak hanya bertujuan menghibur, tetapi juga menanamkan nilai-nilai apresiasi terhadap kekayaan kuliner dan identitas budaya lokal. Melalui kegiatan membuka lipatan, menarik flap, dan menjelajahi elemen pop-up, anak-anak didorong untuk aktif dalam proses membaca dan mengenal warisan budaya kuliner secara alami. Buku ini diharapkan menjadi langkah awal yang efektif dalam membangun kesadaran multikulturalisme dan kebanggaan terhadap warisan leluhur di kalangan generasi muda sejak dini.

5.2 Strategi Kreatif

5.2.1 Pemasaran

Buku cerita ilustrasi interaktif berseri ini direncanakan untuk diperjualbelikan melalui dua jalur utama, yaitu penjualan daring (online) secara mandiri melalui platform self-publishing, serta melalui toko buku fisik, khususnya yang bekerja sama dengan penerbit atau publishing house yang memiliki spesialisasi dalam buku anak interaktif. Pemilihan jalur penjualan daring dilakukan untuk menjangkau audiens yang lebih luas, mengingat tingginya penetrasi digital di kalangan orang tua muda yang kini cenderung mencari produk edukatif untuk anak melalui e-commerce atau media sosial. Sistem self-publishing juga memberikan fleksibilitas dalam pengelolaan produksi, distribusi, dan promosi secara langsung. Sementara itu, kolaborasi dengan toko buku dan penerbit spesialis dipilih untuk meningkatkan kredibilitas, visibilitas, serta akses ke pasar yang memang tertarik pada konten edukatif dan interaktif untuk anak-anak. Penempatan di toko fisik memberi peluang agar buku ini dapat dijangkau oleh guru PAUD, orang tua, serta lembaga pendidikan yang lebih menyukai pendekatan langsung dalam memilih materi bacaan anak. Pendekatan distribusi ganda ini bertujuan untuk memperluas jangkauan sekaligus menjaga kualitas penyampaian pesan budaya yang dibawa oleh buku.

5.3 Konsep Buku

Penentuan format dan ukuran buku merupakan aspek penting dalam proses perancangan produk visual, terutama untuk buku cerita anak usia dini yang mengandalkan pendekatan visual dan taktil sebagai sarana utama dalam

penyampaian informasi. Dalam proyek perancangan ini, pemilihan format buku mempertimbangkan berbagai aspek seperti ergonomi anak dan orang tua anak, kenyamanan saat membaca, kelayakan produksi, serta efektivitas integrasi elemen interaktif yang dirancang.

1. Ukuran: 21,7 x 29 cm (ukuran A4)
Tergolong dalam persegi panjang yang memanjang kebawah (potrait). Pemilihan ukuran buku yang cukup besar dilakukan untuk memudahkan anak-anak serta pendamping untuk dapat mengakses buku, ukuran buku juga disesuaikan dengan memaksimalkan ukuran kertas plano sehingga meminimalisir pembuangan kertas (*space*). Ukuran ini juga ideal untuk memuat gambar berukuran besar dengan teks yang besar, yang sangat cocok untuk pembaca usia 4-6 tahun yang masih berada pada tahap pengenalan literasi dasar.
2. Jenis buku: hardcover
Buku menggunakan jenis hardcover sebagai pelindung utama. Sampul keras dipilih untuk memberikan daya tahan lebih terhadap aktivitas penggunaan anak-anak yang cenderung aktif dan berulang. Selain itu, hardcover juga meningkatkan persepsi kualitas dan nilai produk, menjadikannya layak sebagai media edukatif jangka panjang maupun koleksi.
3. Format isi: full color
Seluruh isi buku dirancang dalam format full color, dengan penggunaan warna yang telah ditentukan melalui konsep visual berbasis cultivated. Format berwarna penuh memungkinkan ilustrasi tampil maksimal dalam menyampaikan emosi, suasana, dan narasi secara visual. Warna-warna cerah dan lembut yang digunakan juga terbukti mendukung daya tarik visual dan meningkatkan pemahaman isi cerita pada anak usia dini.
4. Jenis kertas: ivory 260 gsm
Jenis kertas yang digunakan adalah ivory 260 gsm, yang memiliki ketebalan dan kekakuan cukup tinggi. Pemilihan kertas ini ditujukan agar halaman buku dapat menopang elemen interaktif seperti lift-the-flaps dan pop-up secara stabil, serta tahan terhadap lipatan, tarikan, dan penggunaan berulang. Tekstur dan permukaan ivory yang halus juga memudahkan pencetakan ilustrasi warna secara tajam dan jelas serta memiliki *finish* yang semi doff sehingga memudahkan anak dalam membaca buku untuk terhindar dari reflesi cahaya.
5. Unsur interaktif: lift-the-flaps, extended page dan pop up
Elemen yang memungkinkan anak membuka bagian tertentu dari halaman untuk menemukan informasi tambahan atau kejutan visual di baliknya. Teknik ini mendorong rasa ingin tahu dan partisipasi aktif dalam membaca.
6. Ujung buku : tumpul (rounded)

Sebagai bagian dari perhatian terhadap ergonomi dan keselamatan anak, buku ini didesain dengan ujung halaman dan sudut sampul yang ditumpulkan (rounded corners). Penambahan fitur ini bertujuan untuk menghindari risiko luka atau goresan akibat sudut buku yang tajam, sekaligus memberikan kesan visual yang lebih lembut dan ramah anak. Ujung tumpul ini mendukung aspek keamanan penggunaan, terutama untuk anak usia dini yang masih dalam tahap eksploratif secara fisik.

5.3.1 Identitas yang Ingin Ditonjolkan

Identitas utama yang ingin ditonjolkan dalam perancangan buku cerita ilustrasi berseri ini adalah identitas budaya kuliner Tionghoa-Indonesia, yang diwujudkan melalui representasi visual dan naratif tiga jenis camilan khas: kue kuk, kompyang, dan bakwan (ote-ote). Pemilihan ketiga makanan tersebut didasarkan pada ketidaktahuan masyarakat akan nilai historis yang terkandung pada camilan tersebut. Buku ini berupaya memperkenalkan kembali elemen-elemen tersebut kepada anak usia dini melalui pendekatan edukatif yang kontekstual dan menyenangkan.

Penonjolan identitas budaya dalam media visual ini juga diperkuat oleh gaya ilustrasi yang bersifat etnografis namun tetap ramah anak, serta narasi yang menyisipkan unsur lokalitas dan kebiasaan sehari-hari. Dengan demikian, buku ini tidak hanya mengenalkan makanan sebagai objek, tetapi juga sebagai bagian dari cerita hidup, nilai-nilai, dan sejarah yang membentuk identitas multikultural bangsa Indonesia. Hal ini diharapkan dapat membangun kesadaran budaya sejak usia dini, sekaligus memperkuat rasa bangga terhadap kekayaan warisan leluhur.

5.4 Proses Kreatif

Proses kreatif dalam perancangan buku cerita ilustrasi berseri ini dilakukan secara bertahap dan terstruktur dengan mengedepankan pendekatan desain yang berbasis konsep, edukasi, serta estetika visual yang sesuai dengan karakteristik target audiens, yakni anak usia 4–6 tahun. Seluruh proses diawali dengan eksplorasi konsep dan nilai yang ingin disampaikan, kemudian dilanjutkan dengan tahap pengembangan visual berdasarkan referensi teoritis dan analisis psikologis anak usia dini. Tujuannya adalah menciptakan media literasi visual yang tidak hanya menarik, namun juga mendidik, relevan secara budaya, dan menyenangkan secara estetis.

5.4.1 Unsur-unsur Ikonik

Unsur ikonik dalam buku ini dikembangkan untuk memperkuat identitas cerita serta memudahkan anak dalam mengenali dan mengingat elemen-elemen penting di dalamnya. Penggunaan unsur ikonik digambarkan melalui karakter utama dalam buku ini yaitu Ardi, seorang anak laki-laki keturunan Indonesia, dan Fen, seorang gadis kecil berketurunan Tionghoa. Keduanya digambarkan sebagai

sahabat dekat yang gemar menjelajah dan belajar hal-hal baru bersama. Kehadiran Ardi dan Fen tidak hanya menjadi penggerak cerita, tetapi juga simbol dari persatuan dalam keberagaman. Karakter ini sengaja diciptakan untuk merepresentasikan nilai inklusivitas dan toleransi sejak dini, dengan menempatkan dua latar budaya yang berbeda dalam hubungan yang setara dan harmonis.

Ardi digambarkan sebagai sosok yang ceria, penasaran, dan penuh semangat. Sementara Fen ditampilkan sebagai anak yang lembut, penuh wawasan, dan memiliki latar budaya Tionghoa. Interaksi keduanya dalam cerita menjadi jembatan yang memperkenalkan camilan tradisional Tionghoa kepada pembaca anak-anak Indonesia, tanpa kesan menggurui.

5.4.2 Tipe Huruf

Pemilihan tipe huruf dalam perancangan buku ini mempertimbangkan dua aspek utama: keterbacaan oleh anak-anak usia dini dan kesesuaian estetika dengan konsep visual yang mengusung tema *cultivated*. Untuk teks isi, digunakan tipe huruf sans-serif yang bersih dan mudah dibaca untuk anak-anak sehingga font yang dipilih adalah font yang memiliki karakter huruf membulat, spasi antar huruf yang longgar, serta bentuk yang ramah untuk anak-anak yang sedang berada dalam tahap awal literasi.

Sementara itu, untuk bagian judul, digunakan font dekoratif yang memiliki nuansa bersahabat, *fun*, dan merepresentasikan budaya tionghoa, sejalan dengan karakteristik warna dan citra visual yang diangkat dari konsep *cultivated*. Font judul ini dipilih bukan hanya untuk menarik perhatian, tetapi juga untuk membangun suasana visual yang memperkuat karakter buku.

5.4.3 Gaya Penampilan Grafis

Gaya visual buku ini mengadopsi pendekatan kartun semi-realistis dengan sentuhan digital ilustratif yang lembut. Karakter Ardi dan Fen divisualisasikan dengan bentuk wajah ekspresif dan proporsi yang sesuai anak-anak usia dini. Penggunaan garis-garis melengkung dan pewarnaan flat dengan gradasi ringan menambah kesan bersahabat. Latar cerita menghadirkan setting keseharian seperti sekolah, rumah, atau dapur yang diberi nuansa budaya, membuat cerita terasa dekat dan relevan bagi anak Indonesia.

5.5 Proses Perancangan

Konsep yang telah dirumuskan dalam tahap awal perancangan diterapkan secara menyeluruh ke dalam bentuk visual dan naratif buku cerita ilustrasi berseri ini. Aplikasi konsep tidak hanya dilakukan pada aspek grafis atau estetika, tetapi juga menyentuh unsur edukatif, struktural, dan interaktif yang menjadikan buku ini media pembelajaran sekaligus pengenalan budaya yang menyenangkan bagi anak-anak usia 4–6 tahun. Konsep dasar yang diusung adalah pengenalan kuliner keturunan Tionghoa dalam bentuk camilan tradisional, dikemas melalui pendekatan

visual yang lembut, narasi yang bersahabat, serta didukung oleh karakter fiktif yang mewakili keberagaman budaya.

Selanjutnya, tahap alternatif desain merupakan bagian integral dari proses perancangan yang berfungsi untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan solusi visual dan naratif yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik proyek. Dalam konteks perancangan buku cerita ilustrasi berseri ini, pengembangan alternatif desain mencakup berbagai komponen seperti ilustrasi karakter, layout halaman, tipografi, hingga gaya penulisan naskah (copywriting). Setiap alternatif dirancang untuk merepresentasikan pendekatan yang berbeda dalam menyampaikan konten edukatif kepada anak-anak usia 4–6 tahun, dengan tetap mempertahankan keselarasan terhadap konsep tematik utama, yaitu pengenalan camilan keturunan Tionghoa melalui media yang bersifat interaktif dan naratif.

Untuk menentukan desain yang paling optimal dari berbagai alternatif yang telah dikembangkan, dilakukan proses seleksi desain berbasis partisipasi melalui metode *Focus Group Discussion* (FGD). FGD ini melibatkan tiga kelompok pemangku kepentingan utama, yaitu:

1. Budayawan, yang memberikan masukan terkait aspek representasi budaya, simbolisme visual, dan keakuratan unsur tradisi Tionghoa.
2. Pendidik anak usia dini (PAUD), yang mengevaluasi kesesuaian desain dengan tahap perkembangan kognitif dan literasi visual anak.
3. Orang tua, sebagai representasi pengguna sekunder yang menilai aspek keterlibatan anak, daya tarik visual, serta nilai edukatif dan hiburan dari buku.
- 4.



Gambar 5. 2 Dokumentasi Focus Group Discussion
Sumber: Dokumen Pribadi

Selama kegiatan FGD, setiap kelompok diberikan pemaparan menyeluruh mengenai masing-masing alternatif desain dengan indikator-indikator penilaian yang ada pada setiap masing-masing alternatif. Setiap alternatif desain kemudian diberi skor berdasarkan indikator-indikator tersebut oleh seluruh partisipan FGD.

Dimana pengambilan keputusan berdasarkan hasil penilaian dari FGD yang dianalisis kembali menggunakan metode *comparison table* dan alternatif yang memperoleh skor kumulatif tertinggi ditetapkan sebagai desain utama yang akan digunakan dalam tahap finalisasi dan produksi buku.

Dengan demikian, proses seleksi alternatif desain tidak hanya bersifat estetis atau preferensial, melainkan merupakan hasil dari pertimbangan interdisipliner yang berbasis pada data evaluatif, kolaboratif, dan representatif. Proses ini diharapkan dapat memastikan bahwa desain yang dipilih memiliki kualitas visual, fungsional, dan edukatif yang paling sesuai untuk mendukung tujuan dari perancangan buku cerita ini.

5.5.1 Warna

Dalam perancangan, sistem pemilihan warna didasarkan pada pendekatan konseptual yang merujuk pada kata kunci *cultivated*, yang secara semantik merepresentasikan karakter individu yang berbudaya dan berpendidikan tinggi. Pemilihan kata kunci ini bertujuan untuk membentuk kesan visual yang tidak hanya estetis, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai intelektual dan kultural yang selaras dengan fungsi edukatif dari perancangan.

Dalam proses perancangan warna untuk buku cerita ilustrasi ini, digunakan pendekatan teoritis yang merujuk pada konsep warna dari Shigenobu Kobayashi, sebagaimana dijelaskan dalam bukunya *Color Image Scale* (1991). Salah satu aspek kunci dari pendekatan ini adalah pengelompokan warna berdasarkan asosiasi psikologis dan emosional yang terbagi ke dalam empat kuadran. Kata kunci utama yang dijadikan landasan dalam perancangan visual adalah "cultivated", yang merepresentasikan nilai-nilai berbudaya, intelektual, dan estetis. Berdasarkan analisis terhadap diagram warna Kobayashi, kata kunci *cultivated* ditemukan berada pada kuadran ketiga, yaitu area yang didominasi oleh warna-warna dingin.

Aplikasi warna-warna ini diterapkan secara strategis dalam berbagai elemen perancangan buku, antara lain: ilustrasi karakter utama, latar belakang halaman, serta elemen tipografi untuk memperkuat konsistensi visual. Lebih jauh, palet warna ini juga diadaptasi ke dalam media pendukung dan promosi, seperti poster, kemasan produk pendamping, serta materi pemasaran digital, guna memastikan kesinambungan identitas visual dan memperkuat kesan tematik yang ingin dibangun dari konsep *cultivated* secara menyeluruh.



Gambar 5. 5 Warna Cultivated
Sumber: Shigenobu Kobayashi, Colour Image Scale (1991)

Sebagai acuan utama, digunakan teori warna dari Shigenobu Kobayashi yang tertuang dalam buku *Color Image Scale* (1991), yang menyajikan pendekatan sistematis dalam mengaitkan persepsi warna dengan kata kunci psikologis dan emosional tertentu. Proses pemilihan warna melalui referensi berdasarkan oleh keyword yang telah didapat kemudian dilakukan seleksi palet warna yang sesuai berdasarkan asosiasi warna yang telah diklasifikasikan dalam buku tersebut.

Penerapan palet ini tidak hanya berperan sebagai elemen estetika, tetapi juga menjadi bagian yang penting dari strategi komunikasi visual yang mendukung pengalaman pengguna, membangun identitas visual buku, serta memperkuat atmosfer naratif dan informatif yang ingin disampaikan kepada pembaca.

5.5.2 Tipografi

Tipografi memegang peranan penting dalam menunjang keterbacaan sekaligus memperkuat identitas visual dalam sebuah karya desain komunikasi visual, terlebih pada media berbasis narasi seperti buku cerita anak. Dalam perancangan buku cerita ilustrasi berseri ini, tipografi dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna utama, yakni anak-anak usia 4–6 tahun, yang berada dalam fase perkembangan literasi awal. Oleh karena itu, pemilihan jenis huruf tidak hanya didasarkan pada nilai estetika semata, melainkan juga pada aspek fungsional, psikologis, dan kesesuaian dengan konsep tematik yang diusung.

Tipografi dalam buku ini diklasifikasikan ke dalam dua jenis berdasarkan fungsinya, yaitu tipografi untuk judul dan tipografi untuk isi (*body copy*).

1. Tipografi untuk Judul

Pada bagian judul, digunakan font dekoratif yang memiliki nuansa visual yang bersahabat, ekspresif, dan menyenangkan, sesuai dengan karakteristik psikologis anak-anak serta konsep visual yang mengangkat nilai *cultivated*. Konsep ini, sebagaimana dirumuskan dalam *Color Image Scale* oleh Shigenobu Kobayashi, membawa makna "berbudaya" dan "berpendidikan tinggi" yang diterjemahkan secara visual melalui elemen-elemen desain yang elegan namun tetap komunikatif. Dalam konteks ini, tipografi judul juga dirancang agar mampu merepresentasikan nuansa budaya Tionghoa secara halus, melalui bentuk huruf yang mengandung unsur ornamental, lengkung lembut, dan aksan yang menyerupai gaya kaligrafi tradisional atau elemen tipografi etnik Asia Timur.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, dipilih tiga alternatif font dekoratif untuk bagian judul, yaitu:

- a. Quintessential – Memiliki bentuk huruf yang unik dan ritmis, dengan lekukan kaligrafis halus yang memberikan kesan anggun namun tetap ramah bagi anak-anak.
- b. Romanesco – Menampilkan gaya tulisan tangan dengan karakteristik ornamental yang mengingatkan pada tipografi klasik Asia Timur, sekaligus tetap mudah dikenali.
- c. Bahiana Regular – Memberikan kesan khas visual etnik dengan bentuk huruf yang kuat namun tetap playful, sesuai untuk menarik perhatian dan membangun karakter visual yang khas.

Ketiga font ini tidak hanya memenuhi aspek estetika, tetapi juga berfungsi sebagai pembangun atmosfer visual yang memperkuat nilai-nilai budaya dan emosional dari buku cerita yang dirancang.

Sebagai kelanjutan dari proses eksplorasi dan seleksi alternatif desain, dilakukan pengujian terstruktur melalui *Focus Group Discussion* (FGD) yang melibatkan tiga kelompok pemangku kepentingan utama: budayawan, guru PAUD, dan orang tua. Hasil diskusi tersebut kemudian diolah menggunakan *comparison table* sebagai alat bantu evaluasi kuantitatif. Metode ini digunakan untuk menilai setiap alternatif desain berdasarkan sejumlah indikator dengan bobot tertentu, yang disesuaikan dengan relevansi terhadap audiens target dan tujuan perancangan buku cerita ilustrasi anak usia dini.

Comparison table ini dibagi menjadi empat aspek utama: tipografi, karakter ilustrasi, gaya bahasa penulisan, dan layout halaman, masing-masing dengan beberapa sub-kriteria penilaian seperti keterbacaan, relevansi budaya, daya tarik visual, dan kemudahan dipahami oleh anak-anak.

Berdasarkan total skor tertinggi pada masing-masing kategori, berikut adalah alternatif desain yang dipilih untuk setiap aspek:



Sumber: Dokumen Pribadi

Tabel 5. 1 Comparison Table untuk Tipografi

	readability (15%)		legability (15%)		sifat ramah dan hangat (10%)		mudah diingat (10%)		kesesuaian dengan tema budaya tionghoa (20%)		kesesuaian dengan konsep (15%)		kesesuaian dengan target segmen (15%)		TOTAL
	15%		15%		10%		10%		20%		15%		15%		
	Hasil FG D	Total Perhitungan	Hasil FG D	Total Perhitungan	Hasil FG D	Total Perhitungan	Hasil FG D	Total Perhitungan	Hasil FG D	Total Perhitungan	Hasil FG D	Total Perhitungan	Hasil FG D	Total Perhitungan	
Alternatif 1	3	0.45	2	0.3	4	0.4	1	0.1	2	0.4	2	0.3	3	0.45	2.4
Alternatif 2	1	0.15	1	0.15	1	0.1	2	0.2	3	0.6	3	0.45	2	0.3	1.95
Alternatif 3	2	0.3	3	0.45	2	0.2	3	0.3	4	0.8	4	0.6	4	0.6	3.25
Alternatif 4	4	0.6	4	0.6	3	0.3	4	0.4	1	0.2	1	0.15	1	0.15	2.4

Dari hasil evaluasi, Alternatif 3 memperoleh skor tertinggi sebesar 3.25. Hal ini menunjukkan bahwa alternatif ini paling memenuhi aspek-aspek yang ada. Tetapi terdapat halangan dikarenakan font judul pada alternatif ini merupakan font demo sehingga alternatif yang dapat dipilih adalah alternatif 1 dan alternatif 3. Oleh karena itu, Alternatif 1 atau 3 dipilih sebagai sistem tipografi utama yang akan

digunakan dalam desain buku, termasuk penggunaan font dekoratif pada judul dan sans-serif yang ramah anak pada isi teks.



Gambar 5. 7 Tipografi Judul Ardi dan Fen
Sumber: Dokumen Pribadi

Berdasarkan hasil Focus Group Discussion (FGD) yang telah dilakukan, diperoleh masukan dan pertimbangan dari partisipan terkait alternatif desain tipografi yang diajukan. Dari beberapa opsi yang disajikan, alternatif ke-3 terpilih sebagai pilihan utama yang paling sesuai dengan tujuan buku, segmen usia pembaca, serta citra budaya yang ingin disampaikan. Oleh karena itu, alternatif ke-3 ditetapkan sebagai dasar pengembangan tipografi utama dalam buku ini. Dengan mempertimbangkan hasil FGD tersebut, maka desain tipografi yang digunakan dalam perancangan buku seperti pada gambar...

2. Tipografi untuk Isi (Body Copy)

Untuk bagian isi teks atau narasi utama, digunakan tipe huruf sans-serif yang bersih, sederhana, dan mudah dibaca, khususnya oleh anak-anak usia 4–6 tahun. Dalam tahap ini, keterbacaan menjadi prioritas utama, karena anak-anak masih dalam proses mengenali bentuk huruf dan struktur kalimat secara visual. Oleh karena itu, font yang digunakan dipilih berdasarkan karakteristik bentuk huruf yang membulat, spasi antar huruf yang longgar, serta proporsi huruf yang konsisten dan ramah bagi mata anak-anak.

Tiga alternatif tipe huruf sans-serif yang dipilih untuk body copy adalah:

- a. Sniglet, Memiliki bentuk huruf yang bulat dan lembut dengan sentuhan desain yang playful, sangat cocok untuk menarik perhatian anak dan mendukung keterbacaan.
- b. Jua Regular, Dikenal karena bentuknya yang tebal dan jelas, serta tampilan huruf yang solid namun tetap ringan, memudahkan anak dalam mengenali tiap karakter.

- c. Patrick Hand SC, menampilkan gaya tulisan tangan yang memiliki bentuk huruf yang natural tetapi masih memiliki struktur huruf yang mudah dikenal untuk anak-anak
- d. Fredoka, Font yang seimbang secara visual dan estetis, dengan bentuk huruf membulat serta struktur yang konsisten, ideal untuk teks naratif dan informasi edukatif.

Penerapan tipografi ini dilakukan secara konsisten pada seluruh elemen teks dalam buku, dengan memperhatikan hirarki informasi, kontras ukuran, dan penggunaan warna dari palet utama (tosca, kuning, dan biru semi abu-abu) untuk memperkuat struktur dan navigasi bacaan.

Secara keseluruhan, pemilihan dan pengaplikasian tipografi dalam buku ini tidak hanya menjadi bagian dari aspek teknis visual, tetapi juga mendukung prinsip komunikasi visual yang efektif, komunikatif, dan selaras dengan nilai-nilai edukatif serta pengalaman membaca yang menyenangkan bagi anak-anak.



Gambar 5. 8 *Tiap Huruf dari font Patrick Hand SC*
 Sumber: Fontmeme.com

Berdasarkan hasil Focus Group Discussion (FGD) yang telah dilakukan, diperoleh masukan dan pertimbangan dari partisipan terkait alternatif desain tipografi yang diajukan. Dari beberapa opsi yang disajikan, alternatif ke-3 terpilih sebagai pilihan utama yang paling sesuai dengan tujuan buku, segmen usia pembaca, serta citra budaya yang ingin disampaikan. Oleh karena itu, font yang dipilih adalah Patrick Hand SC (Gambar 5.4) sebagai *body copy* dalam perancangan buku.

5.5.3 Copywriting

Gaya bahasa penulisan (copywriting) dalam perancangan buku cerita ilustrasi berseri ini dirancang secara strategis untuk memenuhi kebutuhan komunikasi visual dan verbal anak usia 4–6 tahun. Pada rentang usia ini, anak-anak berada dalam tahap perkembangan bahasa awal yang sangat dipengaruhi oleh pengalaman sensorik, afeksi emosional, serta struktur narasi yang repetitif, ekspresif, dan imajinatif. Oleh karena itu, copywriting dalam buku ini tidak sekadar berfungsi sebagai penyampai cerita, melainkan juga sebagai instrumen edukasi dan stimulasi literasi yang menyeluruh.

Dalam pengembangan narasi, diterapkan tiga gaya penulisan utama yang dipilih untuk memberikan dinamika, kedalaman emosional, serta meningkatkan keterlibatan anak secara aktif dan emosional dalam proses membaca:

- a. **Naratif Ekspresif**
Gaya naratif ekspresif digunakan sebagai dasar penceritaan utama dalam buku ini. Narasi disusun dengan struktur kalimat yang sederhana namun penuh warna emosional dan penggambaran suasana. Gaya ini bertujuan untuk membangun suasana cerita yang hidup dan menggugah imajinasi anak. Narasi ekspresif dicirikan oleh pemakaian kata-kata onomatope, deskripsi visual yang konkret, serta struktur kalimat yang mengalir ringan namun mampu menciptakan atmosfer yang kuat.
- b. **Konversasi, Pertanyaan Retoris, dan Unsur Jenaka**
Gaya ini diterapkan dalam bentuk dialog antar tokoh maupun narasi langsung ke pembaca, untuk menciptakan suasana akrab dan interaktif. Unsur percakapan disusun dengan struktur yang natural dan diselingi dengan pertanyaan retorik yang mengundang partisipasi kognitif anak. Selain itu, unsur jenaka juga disisipkan secara ringan dan kontekstual, seperti ekspresi tokoh, kejadian lucu, atau permainan kata sederhana, untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan menghibur.
- c. **Naratif Emosional, Percakapan Langsung, dan Sentuhan Puitis**
Gaya ini digunakan pada momen-momen tertentu dalam cerita yang bertujuan membangun kedekatan emosional, nilai moral, atau pengenalan budaya secara halus. Percakapan langsung antara karakter dengan intonasi lembut dan reflektif dikombinasikan dengan narasi puitis yang menggunakan metafora ringan, irama kalimat, dan deskripsi yang menyentuh. Pendekatan ini memungkinkan anak untuk merasakan kehangatan emosional dalam cerita dan menginternalisasi pesan budaya secara alami.

Ketiga gaya bahasa ini diterapkan secara selektif dalam struktur cerita berseri, bergantung pada konteks halaman, momen dalam cerita, serta nilai naratif yang ingin disampaikan. Dengan pendekatan variatif ini, gaya penulisan menjadi dinamis

dan tidak monoton, memungkinkan pembaca muda untuk menikmati cerita sambil berinteraksi, belajar, dan merasakan kedalaman makna secara bertahap.

Penerapan gaya bahasa ini juga disesuaikan dengan ilustrasi dan layout halaman, memastikan bahwa antara teks dan visual terjalin sinergi yang kuat. Copywriting dalam buku ini diharapkan mampu membangun pengalaman membaca yang imersif, membangkitkan rasa ingin tahu, serta memperkenalkan budaya kuliner secara kontekstual, menyenangkan, dan menyentuh hati anak-anak.

Tabel 5. 2 Comparison Table untuk copywriting

	mudah diingat		relevan dengan target segmen		kesesuaian dengan konsep		mendukung pesan dari cerita		kesesuaian dengan karakter		kemudahan dipahami		TOTAL
	20%		10%		10%		20%		20%		20%		
	Hasil FGD	Total Perhitungan	Hasil FGD	Total Perhitungan	Hasil FGD	Total Perhitungan	Hasil FGD	Total Perhitungan	Hasil FGD	Total Perhitungan	Hasil FGD	Total Perhitungan	
Alternatif 1	3	0.6	1	0.1	3	0.3	3	0.6	1	0.2	2	0.4	1.8
Alternatif 2	2	0.4	2	0.2	2	0.2	2	0.4	3	0.6	3	0.6	1.8
Alternatif 3	1	0.2	3	0.3	1	0.1	1	0.2	2	0.4	1	0.2	1.2

Untuk gaya bahasa atau copywriting, Alternatif 1 dan alternatif 2 memperoleh skor akhir sebesar 1.8. Gaya ini menggabungkan naratif ekspresif, konversasi ringan, pertanyaan retorik, serta elemen jenaka yang dinilai sangat sesuai dengan cara berpikir dan berbahasa anak-anak. Oleh karena itu, gaya bahasa dari penggabungan dari Alternatif 1 dan 2 digunakan sebagai pendekatan penulisan naskah dalam buku ini.

5.5.4 Layout

Layout ilustrasi dalam perancangan buku cerita ilustrasi berseri ini merupakan aspek penting yang berfungsi tidak hanya sebagai penyusun visual halaman, tetapi juga sebagai sarana utama dalam membangun alur narasi, menstimulasi imajinasi anak, serta memperkuat keterlibatan emosional pembaca dengan konten cerita. Penataan ilustrasi dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik audiens utama, yaitu anak-anak usia 4–6 tahun, yang secara kognitif dan visual sangat responsif terhadap komposisi gambar, ruang kosong, serta ritme visual dalam setiap halaman buku.

Dalam proses eksplorasi desain, ditetapkan tiga alternatif layout ilustrasi yang dapat diterapkan secara strategis sesuai dengan fungsi, intensitas cerita, serta tujuan visual tertentu dalam tiap segmen buku. Ketiga layout tersebut adalah spot illustration, inset, dan full spread. Masing-masing menawarkan fleksibilitas dalam penyampaian visual dan memiliki karakteristik desain tersendiri yang mendukung pengalaman membaca yang beragam dan tidak monoton.

1. Spot Illustration

Spot illustration adalah layout di mana ilustrasi diletakkan sebagai elemen kecil yang berdiri sendiri di atas ruang kosong (white space), tanpa bingkai dan tidak terhubung langsung dengan batas halaman. Layout ini sangat efektif untuk menggambarkan objek tunggal seperti tokoh, camilan, atau alat memasak dalam cerita, karena memungkinkan fokus visual yang tinggi dan tidak membebani ruang baca. Spot illustration digunakan untuk memperkenalkan karakter, memperlihatkan ekspresi tertentu, atau sebagai penanda transisi antar adegan. Keunggulan layout ini terletak pada kemampuannya memberikan napas visual di antara halaman yang padat, sekaligus menciptakan ritme naratif yang ringan dan fleksibel.

2. Inset

Inset merupakan layout di mana ilustrasi ditempatkan dalam bingkai atau kotak tertentu di dalam halaman, berdampingan atau terintegrasi dengan teks. Ilustrasi dengan layout ini berfungsi sebagai pendukung narasi, memperkuat konteks cerita tanpa mengambil alih fokus utama teks. Layout inset ideal digunakan saat ingin menyisipkan informasi tambahan, seperti detail camilan, proses memasak, atau ekspresi karakter sekunder. Komposisi ini memungkinkan hubungan yang erat antara ilustrasi dan teks, sehingga mendukung kohesi visual dan linguistik yang seimbang. Dengan posisi yang terintegrasi dalam paragraf atau di antara blok teks, inset menjaga kontinuitas alur baca tanpa mengganggu struktur halaman.

3. Full Spread

Full spread adalah layout di mana ilustrasi mencakup dua halaman penuh secara horizontal, menciptakan visual yang luas dan imersif. Layout ini digunakan untuk adegan puncak, suasana lingkungan, atau momen naratif penting yang membutuhkan perhatian visual penuh dari pembaca. Penggunaan full spread bertujuan memberikan pengalaman mendalam dan dramatis, serta mendorong keterlibatan emosional anak terhadap cerita. Dalam konteks buku ini, full spread digunakan untuk menampilkan pemandangan pasar tradisional, proses pembuatan makanan secara keseluruhan, atau interaksi besar antara Ardi, Fen, dan tokoh-tokoh lain dalam cerita. Ilustrasi pada layout ini dirancang dengan komposisi yang seimbang dan alur pandang yang jelas agar tetap mudah diikuti oleh anak-anak.

Ketiga alternatif layout ini tidak hanya memberikan variasi visual yang dinamis, tetapi juga mendukung strategi naratif yang adaptif. Dengan pengaturan komposisi yang bervariasi dan strategis, buku ini dapat mempertahankan minat baca anak, menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik, serta memperkuat hubungan antara ilustrasi, teks, dan elemen interaktif lainnya. Pemilihan jenis layout dalam tiap halaman didasarkan pada intensitas cerita, nilai informasi, dan tujuan visual yang ingin dicapai, sehingga membentuk struktur naratif yang kohesif secara visual dan edukatif secara konten.



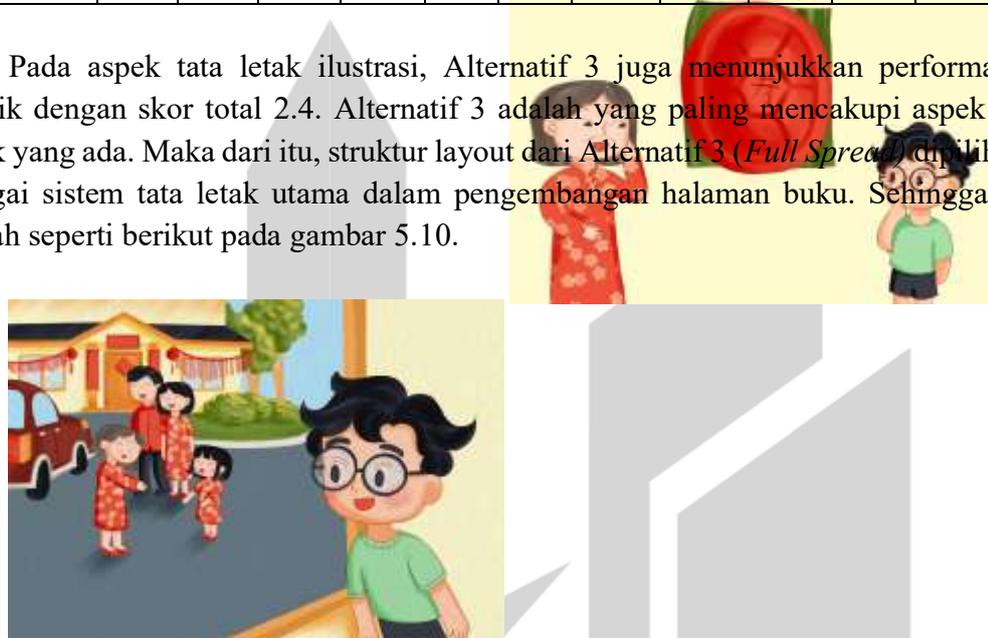
Gambar 5. 9 Jenis layout ilustrasi
 Sumber: pinterest, disunting oleh penulis

Tabel 5. 3 Comparison Table untuk jenis layout

	mudah diingat		relevan dengan target segmen		kesesuaian dnegan konsep		mendukung pesan dari cerita		kesesuaian dengan latar belakang		TOTAL
	Hasil FGD	Total Perhitungan	Hasil FGD	Total Perhitungan	Hasil FGD	Total Perhitungan	Hasil FGD	Total Perhitungan	Hasil FGD	Total Perhitungan	
		25%		15%		15%		20%		25%	

Alternatif 1	3	0.75	2	0.3	2	0.3	3	0.6	3	0.75	2.7
Alternatif 2	2	0.5	1	0.15	1	0.15	2	0.4	1	0.25	1.45
Alternatif 3	1	0.25	3	0.45	3	0.45	1	0.2	2	0.5	1.85

Pada aspek tata letak ilustrasi, Alternatif 3 juga menunjukkan performa terbaik dengan skor total 2.4. Alternatif 3 adalah yang paling mencakupi aspek-aspek yang ada. Maka dari itu, struktur layout dari Alternatif 3 (*Full Spread*) dipilih sebagai sistem tata letak utama dalam pengembangan halaman buku. Sehingga, jadilah seperti berikut pada gambar 5.10.



*Gambar 5. 10 Penggunaan layout Full Spread pada karya
Sumber: Dokumen Pribadi*

5.5.5 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan komponen visual utama dalam perancangan buku cerita anak, yang berfungsi tidak hanya sebagai pendukung narasi, tetapi juga sebagai medium utama dalam menyampaikan makna, membangun suasana, serta membentuk keterikatan emosional antara pembaca dan cerita. Dalam buku cerita ilustrasi berseri ini, pendekatan ilustrasi dirancang secara spesifik untuk audiens usia 4–6 tahun, dengan mempertimbangkan aspek psikologis visual anak usia dini yang cenderung menyukai bentuk yang sederhana, proporsional, penuh ekspresi, serta warna yang cerah dan lembut.

Gaya ilustrasi yang dikembangkan mengacu pada prinsip kartun semi-realistic, yang menggabungkan elemen realisme sederhana dengan karakteristik ilustratif yang imajinatif dan ramah anak. Karakter-karakter digambar dengan proporsi kepala yang lebih besar dibandingkan tubuh, yang umum digunakan dalam ilustrasi anak karena menciptakan kesan lucu, bersahabat, dan ekspresif. Ekspresi wajah, postur tubuh, serta atribut visual lainnya dirancang dengan detail yang cukup untuk menampilkan kepribadian karakter, tanpa mengurangi kesederhanaan bentuk yang mudah dikenali oleh anak.

Terdapat beberapa variasi desain karakter anak dengan gaya yang konsisten namun memperlihatkan keunikan masing-masing tokoh. Desain ini mengeksplorasi keragaman gaya rambut, bentuk wajah, pakaian, dan ekspresi yang bertujuan untuk membedakan karakter secara visual sekaligus merepresentasikan Ardi dan Fen, keberagaman anak-anak Indonesia dan keturunan Tionghoa, sesuai dengan tema cerita.

Dua karakter utama dalam cerita, Ardi dan Fen, juga dikembangkan dari eksplorasi gaya ilustrasi ini. Ardi digambarkan sebagai anak laki-laki dengan tampilan khas Indonesia, berkulit sawo matang, rambut pendek rapi, serta pakaian yang terinspirasi dari keseharian anak-anak Indonesia dengan ekonomi menengah ke atas. Sementara Fen digambarkan sebagai gadis keturunan Tionghoa dengan ciri khas mata sipit, kulit putih, dan pakaian yang terinspirasi keseharian anak-anak Indonesia menengah atas serta budaya Tionghoa.

Ilustrasi juga disesuaikan dengan berbagai jenis layout halaman—seperti spot illustration, inset, dan full spread—agar visual dapat menyatu secara harmonis dengan struktur narasi dan teks. Dengan pemilihan gaya ilustrasi yang tepat dan konsisten, buku ini diharapkan mampu membangun dunia cerita yang menarik, edukatif, serta mengundang rasa ingin tahu dan imajinasi pembaca muda.

Dalam perancangan buku cerita ilustrasi interaktif berseri ini, karakter menjadi elemen utama yang membantu menyampaikan pesan dan nilai budaya kepada anak usia 4–6 tahun. Tiga karakter utama yang hadir di setiap cerita adalah Fen, Ardi, dan Ama (nenek Fen). Fen digambarkan sebagai anak perempuan keturunan Tionghoa-Indonesia yang ceria, terutama terhadap budaya dan makanan tradisional. Ardi adalah sahabat Fen, anak yang aktif, ekspresif, dan antusias mencicipi hal-hal baru dan penuh rasa ingin tahu, termasuk makanan khas yang belum ia kenal sebelumnya. Sedangkan Ama adalah nenek Fen yang bijak, hangat, dan menjadi penjaga cerita-cerita keluarga serta tradisi turun-temurun. Melalui ketiganya, anak-anak pembaca diajak mengenal budaya lewat interaksi yang menyenangkan dan narasi yang mudah dicerna.

Latar cerita dalam buku ini terdiri dari tiga lokasi utama yang dipilih karena dekat dengan keseharian anak dan kaya nilai edukatif. Pertama adalah ruang kelas, tempat Fen dan Ardi memulai petualangan mereka, biasanya dipicu oleh tugas sekolah atau diskusi bersama teman dan guru. Kedua adalah rumah Fen, terutama area dapur dan ruang makan, yang menjadi ruang eksplorasi budaya melalui kegiatan memasak dan berbincang bersama Ama. Ketiga adalah rumah Fen dalam suasana perayaan Imlek, yang menghadirkan atmosfer budaya Tionghoa secara visual dan naratif, lengkap dengan ornamen khas, tradisi keluarga, dan makanan simbolik. Latar ini tidak hanya memperkuat konteks cerita, tetapi juga memberi pengalaman imajinatif yang berakar pada kehidupan nyata anak-anak Indonesia keturunan Tionghoa.

Setiap buku dalam seri ini memperkenalkan satu jenis makanan yang memiliki keterkaitan erat dengan budaya Tionghoa-Indonesia. Makanan-makanan tersebut adalah ote-ote, kue kuk, dan kompyang. Ketiganya dipilih karena masih familiar di kalangan masyarakat namun seringkali tidak diketahui asal-usul budayanya. Ote-ote, merupakan bakwan yang mengalami akulturasi dari makanan dari pengaruh kuliner Tionghoa di Surabaya. Kue kuk, atau kue mangkok, umumnya disajikan dalam perayaan Imlek karena bentuknya yang merekah dianggap sebagai lambang keberuntungan. Kompyang adalah roti panggang dengan isian daging yang berasal dari tradisi kuliner Tionghoa-Fujian yang memiliki sejarah panjang dengan perompak Jepang. Dalam buku ini, setiap makanan diperkenalkan melalui cerita yang menggambarkan sejarah singkat, konteks budaya, serta visual menarik yang dirancang sesuai dengan pemahaman anak usia dini. Dengan pendekatan ini, buku tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif untuk mengenalkan keberagaman budaya Indonesia yang kaya unsur akulturasi.



Gambar 5. 11 Alternatif ilustrasi karakter
Sumber: Dokumen pribadi

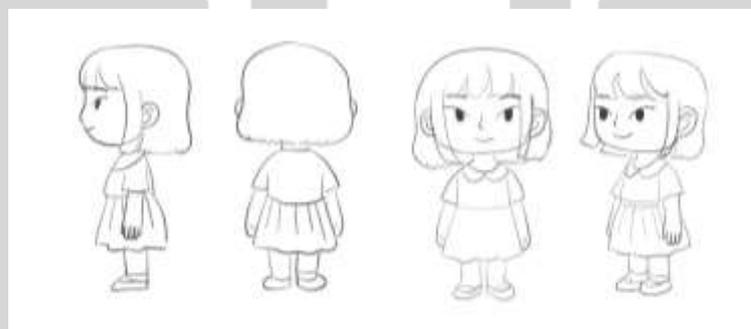
Tabel 5. 4 Comparison Table untuk ilustrasi karakter

	mudah diingat		relevan dengan target segmen		kesesuaian dengan konsep		mendukung pesan dari cerita		kesesuaian dengan latar belakang		TOTAL
	25%		15%		15%		20%		25%		
	Hasil FGD	Total Perhitungan	Hasil FGD	Total Perhitungan	Hasil FGD	Total Perhitungan	Hasil FGD	Total Perhitungan	Hasil FGD	Total Perhitungan	
Alternatif 1	3	0.75	2	0.3	2	0.3	3	0.6	3	0.75	2.7

Alternatif 2	2	0.5	1	0.15	1	0.15	2	0.4	1	0.25	1.45
Alternatif 3	1	0.25	3	0.45	3	0.45	1	0.2	2	0.5	1.85

Dalam kategori ilustrasi karakter, Alternatif 1 kembali memperoleh skor tertinggi, yaitu 2.7, yang jauh mengungguli dua alternatif lainnya. Alternatif ini dipilih karena paling memenuhi aspek-aspek yang ada. Dengan demikian, gaya ilustrasi karakter Ardi dan Fen dari Alternatif 1 ditetapkan sebagai ilustrasi terpilih.

Berdasarkan hasil Focus Group Discussion (FGD) yang telah dilakukan, diperoleh masukan dan pertimbangan dari partisipan terkait alternatif desain karakter yang diajukan. Dari beberapa opsi yang disajikan, alternatif karakter 1 terpilih sebagai pilihan utama yang paling sesuai dengan tujuan buku, segmen usia pembaca, serta citra budaya yang ingin disampaikan. Oleh karena itu, alternatif karakter 1 ditetapkan sebagai dasar pengembangan karakter utama dalam buku ini. Dengan mempertimbangkan hasil FGD tersebut, maka desain akhir karakter yang digunakan dalam perancangan buku adalah sebagai berikut.



Gambar 5. 12 Desain Karakter Fen
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 5. 13 Desain Karakter Ardi
Sumber: Dokumen Pribadi

5.5.6 Judul dan *Storyline*

Judul buku berseri yang dirancang adalah cerita mengenai kedua tokoh yaitu “Ardi dan Fen”. Dimana buku akan memiliki tiga seri dengan sub judul sebagai berikut:

1. Ardi dan Fen : Misteri Roti Kompyang
2. Ardi dan Fen : Bakwan Camilan Seribu Nama
3. Ardi dan Fen : Kue Kuk Keberuntungan

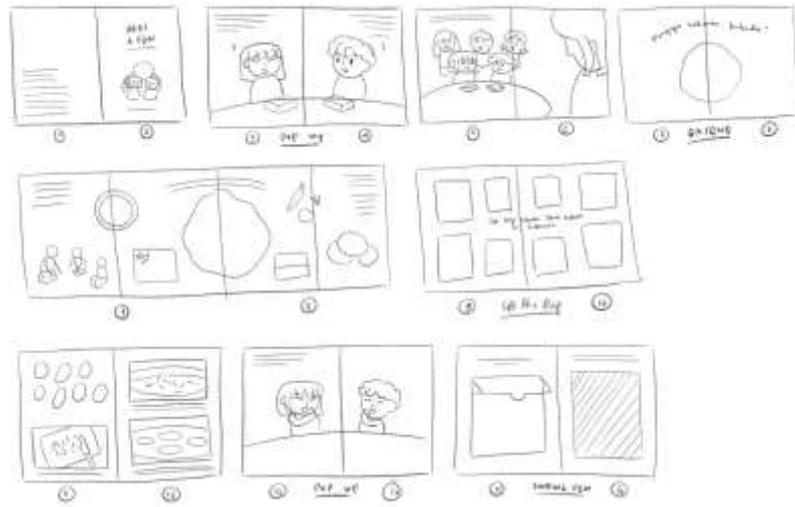
Dengan masing-masing cerita pada setiap sub bab yang berbeda-beda mewakili setiap latar belakang sejarah dan fakta-fakta yang ada, dengan sebagai berikut:

- a. Ardi dan Fen : Misteri Roti Kompyang
Menceritakan tentang Ardi yang penasaran dengan kue yang berbentuk seperti hamburger tetapi keras, sehingga Fen pun menjelaskan sejarah roti kompyang yang sebenarnya adalah roti dari Tiongkok yang dicetuskan oleh Qi Jiguang semasa perang dengan perompak Jepang dikarenakan tahan lama dan menghindari dari musuh, sehingga kompyang ini dibawa oleh pedagang Tionghoa dikarenakan ketahanannya.
- b. Ardi dan Fen : Bakwan Camilan Seribu Nama
Menceritakan Ardi dan Fen yang memiliki tugas untuk membawa camilan. Ardi pun membawa bakwan (ote-ote) dan Fen membawa bakwan goreng, sehingga mereka timbul kebingungan karena nama mereka sama tetapi memiliki arti yang berbeda, sehingga mereka bertanya kepada guru mereka dan guru pun menjelaskan asal-usul singkat dan berbagai penyebutan di berbagai kota di Indonesia.
- c. Ardi dan Fen : Kue Kuk Keberuntungan
Menceritakan Ardi yang diundang Fen dalam perayaan Imlek dirumahnya dan tersedia kue kuk, sehingga Ardi pun bertanya kemudian dijelaskan oleh Ama (Nenek Fen) mengenai asal usul, fakta dibalik kue kuk, dan bagaimana cara pembuatannya.

5.5.7 Storyboard

Storyboard pada perancangan buku cerita anak interaktif “Ardi dan Fen” digunakan sebagai panduan visual untuk mengatur alur narasi, penempatan ilustrasi, serta elemen interaktif seperti pop-up, lift the flap, finding items, dan extended page. Tahap ini menjadi dasar sebelum ilustrasi final dan teknik interaktif diterapkan, sehingga setiap halaman memiliki keterhubungan yang jelas antara cerita, visual, dan pengalaman membaca.

ARDI & FEN - BAKWAN CAMLAN SERIBU NAMA

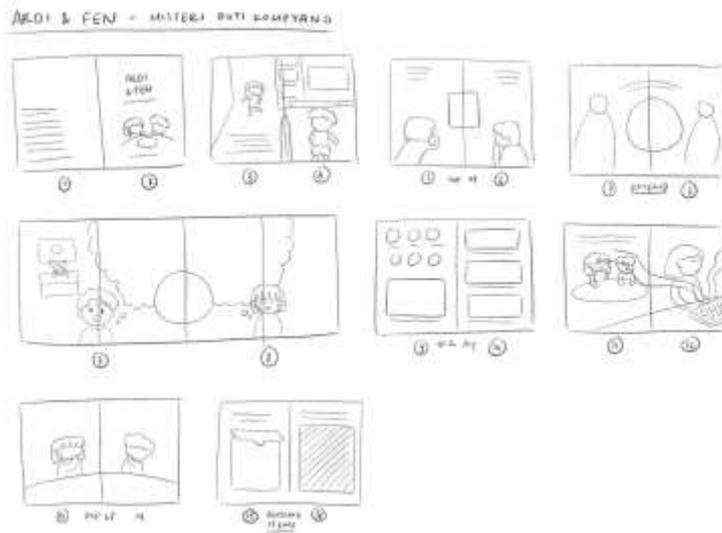


Gambar 5. 14 Storyboard Ardi dan Fen: Bakwan Camlan Seribu Nama
Sumber: Dokumen Pribadi

ARDI & FEN - Kue Kuk Keberuntungan



Gambar 5. 15 Storyboard Ardi dan Fen: Kue Kuk Keberuntungan
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 5. 16 Storyboard Ardi dan Fen: Misteri Roti Kompyang
 Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 5.14, gambar 5.15, dan gambar 5.16 merupakan storyboard yang telah saya buat sebagai bagian dari proses perancangan tugas akhir ini. Ketiga gambar tersebut memperlihatkan alur visual cerita buku interaktif Ardi dan Fen, mulai dari penempatan ilustrasi, teks narasi, hingga rancangan elemen interaktif seperti pop-up, lift the flap, finding items, dan extended page. Storyboard ini disusun untuk memastikan bahwa setiap halaman tidak hanya menyampaikan cerita, tetapi juga memberikan pengalaman interaktif yang menyenangkan serta mudah dipahami anak-anak. Selain itu, storyboard berfungsi sebagai panduan teknis dalam tahap produksi, sehingga meminimalisasi kesalahan dalam pengaturan tata letak maupun mekanisme interaktif pada buku.

Penggunaan storyboard juga mempermudah proses perancangan karena seluruh elemen visual, teks, dan interaktif sudah terencana sejak awal. Dengan adanya storyboard, perancang dapat lebih mudah meninjau ulang alur cerita, menyesuaikan komposisi halaman, dan mengidentifikasi potensi masalah produksi sebelum masuk tahap eksekusi. Hal ini membuat proses pengerjaan lebih efisien, terstruktur, dan terarah, sekaligus memudahkan komunikasi antara desainer, pembimbing, dan pihak produksi.

5.5.8 Refine Sketch

Tahap refine sketch merupakan pengembangan dari storyboard yang sebelumnya telah disusun. Jika storyboard masih berupa sketsa sederhana untuk mengatur alur cerita, tata letak, serta posisi elemen interaktif, maka refine sketch dibuat dengan detail visual yang lebih jelas dan rapi. Pada tahap ini, ilustrasi diperhalus agar proporsi, ekspresi karakter, serta komposisi halaman lebih

mendekati bentuk final. Selain itu, penempatan teks narasi juga mulai disesuaikan secara presisi dengan ruang kosong yang tersedia agar tidak menutupi ilustrasi maupun elemen interaktif.

Refine sketch mempermudah proses evaluasi, karena pembimbing maupun pihak terkait dapat menilai apakah alur cerita, visual, dan interaksi sudah selaras dengan tujuan perancangan. Dengan adanya refine sketch, revisi bisa dilakukan secara lebih terarah sebelum masuk tahap final artwork, sehingga kesalahan besar dapat dihindari pada tahap produksi.



Gambar 5. 17 Refine Sketch
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 5.17 merupakan hasil dari tahap refine sketch yang telah dikembangkan berdasarkan storyboard sebelumnya. Pada gambar ini, visual sudah diperhalus dengan detail yang lebih jelas dibandingkan sketsa awal, baik dari segi proporsi karakter, ekspresi, maupun komposisi halaman. Penempatan teks narasi juga mulai disesuaikan dengan ruang yang tersedia agar tidak mengganggu ilustrasi maupun elemen interaktif yang direncanakan. Hasil refine sketch ini berfungsi sebagai acuan yang lebih matang sebelum masuk ke tahap final artwork, sekaligus mempermudah evaluasi untuk memastikan cerita, ilustrasi, dan interaksi telah selaras dengan konsep buku interaktif Ardi dan Fen.

5.5.9 Colouring

Tahap colouring merupakan proses pemberian warna pada ilustrasi hasil refine sketch dengan menggunakan colour palette yang telah ditentukan sebelumnya. Palet warna ini dipilih secara cultivated dan warna yang digunakan tidak hanya berfungsi memperindah visual, tetapi juga mencerminkan keyword yang telah ditemukan sebelumnya, yaitu cultivated.

Dengan pendekatan cultivated dalam pemilihan warna, ilustrasi menjadi lebih konsisten, komunikatif, dan selaras dengan identitas visual buku. Warna-warna yang digunakan juga membantu meningkatkan keterbacaan teks, memperkuat ekspresi karakter, serta menambah daya tarik pada elemen interaktif seperti pop-up, lift the flap, finding items, dan extended page, sehingga pengalaman membaca menjadi lebih hidup dan menyenangkan.



Gambar 5. 18 Final Colouring
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 5.18 berikut menunjukkan hasil dari tahap colouring yang telah dilakukan setelah refine sketch. Pada tahap ini, ilustrasi sudah diberikan warna menggunakan colour palette yang telah ditentukan sebelumnya, sehingga karakter, latar, dan elemen interaktif dalam buku Ardi dan Fen tampak lebih hidup dan mendekati bentuk final. Pewarnaan ini mempertegas suasana cerita, menonjolkan ekspresi karakter, serta menambah daya tarik visual bagi anak-anak sebagai target pembaca. Hasil colouring juga menjadi dasar evaluasi untuk memastikan bahwa kombinasi warna, teks, dan elemen interaktif telah selaras dengan konsep buku sebelum masuk ke tahap final artwork.

5.5.10 Perancangan Cover

Tahapan sketsa merupakan fase awal dalam proses visualisasi konsep yang bertujuan untuk menerjemahkan ide-ide naratif dan visual ke dalam bentuk gambar awal yang masih bersifat eksploratif. Sketsa menjadi media utama bagi perancang untuk mengevaluasi proporsi, anatomi karakter, komposisi halaman, dan struktur alur cerita secara cepat dan fleksibel sebelum memasuki tahap digitalisasi dan finalisasi visual.

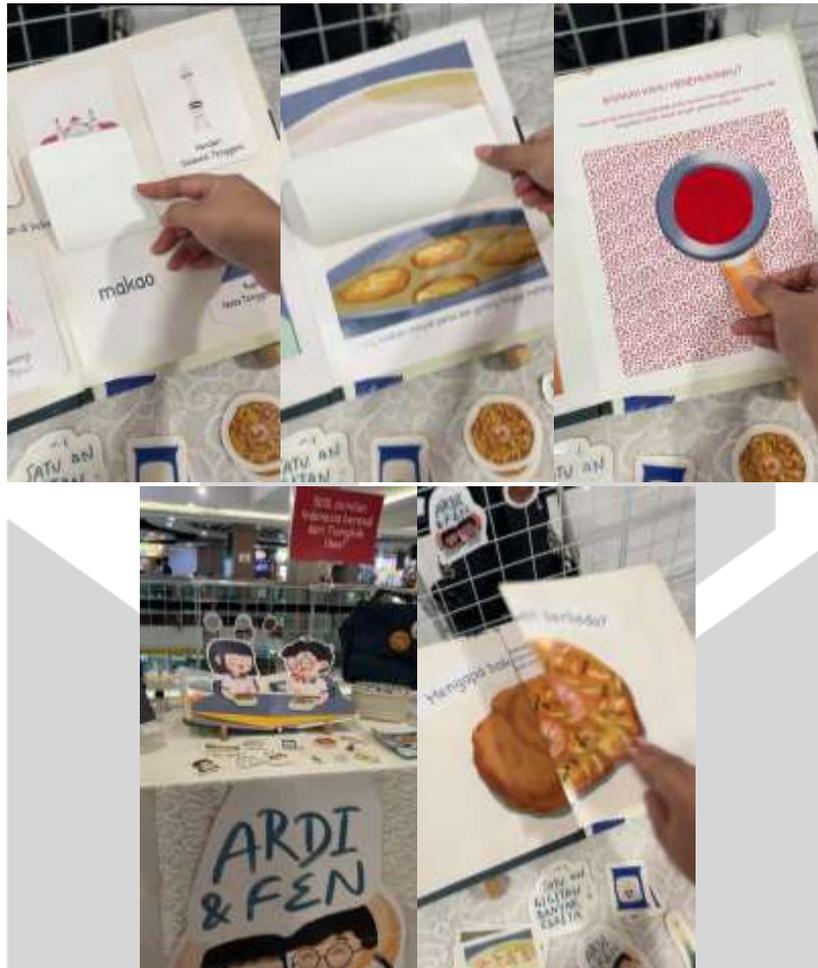


Gambar 5. 19 Desain final cover buku

Sumber: dokumen pribadi

5.6 Prototype

Tahap final desain merupakan hasil dari keseluruhan proses perancangan visual dan naratif yang telah melalui serangkaian tahapan eksplorasi, evaluasi, dan seleksi alternatif berdasarkan data yang diperoleh dari Focus Group Discussion (FGD). Final desain ini mencerminkan integrasi antara kebutuhan audiens anak usia dini, nilai budaya yang ingin disampaikan, serta prinsip desain komunikasi visual yang efektif dan estetis. Setiap elemen yang dipilih dalam desain akhir merupakan hasil dari pertimbangan multidisipliner yang melibatkan pemangku kepentingan dari kalangan budayawan, pendidik, dan orang tua, serta berdasarkan analisis terstruktur melalui *comparison table*.



Gambar 5. 20 *Prototype dari buku Ardi dan Fen*
 Sumber: Dokumen Pribadi

Hasil prototipe buku cerita interaktif “*Ardi dan Fen*” yang ditunjukkan pada Gambar 5.20 menampilkan kombinasi ilustrasi kartun berwarna cerah dengan elemen interaktif yang dirancang khusus untuk menarik perhatian anak usia dini. Elemen seperti pop-up, lift-the-flap, dan bagian lipatan tersembunyi memberikan pengalaman membaca yang lebih hidup sekaligus mendorong rasa ingin tahu anak. Ilustrasi yang konsisten dengan karakter utama dan nuansa budaya Tionghoa memperkuat tema cerita, sementara penggunaan bahasa sederhana memastikan isi buku mudah dipahami. Selain itu, tata letak halaman dirancang seimbang antara teks dan visual sehingga tidak membebani anak, tetapi tetap memberikan informasi budaya yang kaya. Prototipe ini menunjukkan bagaimana buku tidak hanya menjadi media bacaan, tetapi juga alat eksplorasi yang menyenangkan, edukatif, dan mampu meningkatkan interaksi anak dengan orang tua melalui kegiatan membaca bersama.

5.7 Media Pendukung

Dalam tugas akhir jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), media pendukung berperan penting untuk memperkuat penyampaian pesan utama dari karya yang dihasilkan. Pada proyek buku cerita interaktif anak berjudul “Ardi dan Fen”, media pendukung tidak hanya berfungsi sebagai elemen promosi, tetapi juga sebagai sarana komunikasi visual yang memperkenalkan konsep, karakter, dan nilai budaya yang diangkat dalam cerita. Bentuknya dapat berupa poster, merchandise, animasi singkat, maupun media digital interaktif yang dirancang selaras dengan identitas visual buku. Kehadiran media pendukung ini bertujuan meningkatkan daya tarik, memperluas jangkauan audiens, serta memberikan pengalaman visual yang konsisten dan berkesan. Dengan demikian, media pendukung menjadi bagian integral dari strategi desain, mendukung buku sebagai medium edukasi sekaligus pelestarian budaya, serta memperkuat keberhasilan tugas akhir sebagai sebuah karya komunikasi visual yang komprehensif. Berikut media-media pendukung yang dibuat untuk pendukung dari output utama berupa buku cerita interaktif anak Ardi dan Fen.

5.7.1 Booth Pameran



Gambar 5. 21 Booth Pameran
Sumber: Dokumen Pribadi

Booth pameran dipilih sebagai media utama untuk memperkenalkan buku interaktif Ardi dan Fen kepada masyarakat luas. Booth berfungsi sebagai ruang display yang memungkinkan audiens melihat langsung hasil perancangan,

memahami konsep cerita, serta mencoba elemen interaktif yang ditawarkan. Kehadiran booth juga mempermudah komunikasi antara desainer dengan pengunjung melalui presentasi karya secara langsung.

5.7.2 Pin



Gambar 5. 22 Pin
Sumber: Dokumen Pribadi

Pin dirancang sebagai merchandise kecil yang mudah digunakan dan disukai anak-anak maupun orang dewasa. Pin dapat dipasang pada tas atau pakaian, sehingga karakter dari buku tetap melekat dalam keseharian pengguna. Media ini dipilih karena praktis, ekonomis, dan mampu memperluas penyebaran visual karakter *Ardi dan Fen* di luar konteks buku.

5.7.3 Lunch Box



Gambar 5. 23 Lunch Box
Sumber: Dokumen Pribadi

Lunchbox menjadi media pendukung yang relevan dengan tema buku, karena berkaitan dengan kebiasaan makan dan camilan anak. Dengan adanya ilustrasi karakter pada lunchbox, anak-anak dapat merasa lebih dekat dengan tokoh

cerita, sekaligus teringat pada pesan yang disampaikan buku. Lunchbox juga bermanfaat sebagai media promosi jangka panjang karena digunakan berulang kali.

5.7.4 Tumbler



Gambar 5. 24 Tumbler
Sumber: Dokumen Pribadi

Tumbler dipilih sebagai media fungsional yang mendukung gaya hidup sehat dan ramah lingkungan. Dengan menampilkan karakter *Ardi dan Fen*, tumbler bukan hanya berfungsi praktis, tetapi juga menjadi sarana untuk memperluas daya ingat anak terhadap cerita yang ada di dalam buku. Tumbler juga dapat menarik perhatian orang tua karena memiliki nilai guna sehari-hari.

5.7.5 Pencil Case



Gambar 5. 25 Tumbler
Sumber: Dokumen Pribadi

Pencil case relevan dengan target audiens anak usia 4–6 tahun yang sedang aktif dalam kegiatan belajar. Kehadiran karakter pada pencil case dapat menambah

semangat anak saat digunakan, sekaligus memperkuat branding dari karya. Media ini dipilih karena fungsinya yang dekat dengan keseharian anak-anak.

5.7.6 Stickers



Gambar 5. 26 Stiker
Sumber: Dokumen Pribadi

Stiker menjadi media pendukung yang mudah diproduksi, fleksibel, dan sangat digemari anak-anak. Stiker dapat ditempel di berbagai benda pribadi sehingga memperluas eksposur karakter buku *Ardi dan Fen*. Selain sebagai hiasan, stiker juga mendukung keterlibatan anak dengan cerita karena visual karakter dapat dibawa ke luar konteks buku. Desainnya menampilkan karakter Ardi dan Fen, serta berbagai macam bahan masak yang berkesinambungan dengan topik yang diangkat.

5.7.7 Kaos



Gambar 5. 27 Kaos
Sumber: Dokumen Pribadi

Kaos dipilih sebagai media promosi sekaligus media ekspresi. Dengan desain karakter *Ardi dan Fen*, kaos tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga berfungsi memperluas pengenalan karya saat digunakan di ruang publik. Media ini

mendukung penyebaran pesan buku dengan cara yang kasual dan mudah diterima masyarakat.

