

3. KONSEP PERANCANGAN

3.1. Konsep Kreatif

3.1.1. Tujuan Kreatif Pembelajaran

Perancangan komunikasi visual berupa buku cerita bergambar interaktif berisi panduan pengembangan diri anak perempuan pra pubertas ini memiliki tujuan kreatif. Perancangan ini berupaya untuk memberikan informasi dan pengetahuan kepada anak perempuan berusia 8-13 tahun tentang fase menginjak masa remaja dan serba-serbi mengenai pubertas secara benar dan tepat dengan cara yang menarik dan praktis. Melalui aspek pendukung yang bersifat edukatif-interaktif dari buku yang berisi kisah perubahan kondisi emosional, tingkah laku dan fisik anak menjelang fase remaja ini memiliki sifat persuasif lembut yang berupa pendekatan, penuturan serta arahan pembelajaran yang cenderung berupa anjuran dan *tips* menghadapi pubertas. Buku ini tidak bersifat memerintah atau mengintimidasi pembaca namun berupa ajakan yang menempatkan pembaca sebagai pemegang kendali. Tujuan dari perancangan ini antara lain:

- Memberikan panduan bagi anak pra remaja untuk dapat mengembangkan diri sebagai bekal menghadapi realita kedewasaan yang sesungguhnya dengan pola pikir yang terbuka dan positif.
- Meningkatkan ketertarikan untuk mengkonsumsi buku dengan jenis seperti ini karena sifatnya yang edukatif namun juga dapat berupa sarana hiburan yang memberi nilai positif dan menjadi media yang cocok dalam mengekspresikan diri.
- Menanamkan *image* pada masyarakat bahwa buku memiliki keunikan yang tidak dimiliki oleh teknologi manapun walau di masa sekarang teknologi terlampau canggih.

Melalui perancangan ini, diharapkan anak pra remaja perempuan

sebagai target audience perancangan buku interaktif ini dapat lebih menghargai identitas diri sebagai wanita dan memahami pubertas sebagai bagian dari kehidupan setiap anak perempuan. Sehingga melalui bimbingan orangtua khususnya ibu, anak perempuan tersebut dapat melaluinya dengan tepat, baik dan terarah.

3.1.2. Strategi Kreatif Pembelajaran

Strategi kreatif disusun guna mencari celah agar produk perancangan ini dapat diminati *target audience*. Strategi kreatif ini meliputi tindakan yang dilakukan untuk mencapai tujuan kreatif, untuk mencapainya diperlukan nilai yang sesuai dengan buku cerita bergambar interaktif ini, yaitu:

- a. *Positioning* yang dilakukan adalah memakai media cetak interaktif berupa buku sebagai pembelajaran pubertas bagi anak pra remaja yang menarik dan bersifat dibawah bimbingan orangtua.
- b. Menggunakan bentuk visual melalui gaya desain *Folk Art* yang memiliki karakteristik *childlike simplicity*.
- c. Buku yang dirancang tidak terlalu formal seperti buku cerita yang memiliki fungsi sebagai buku panduan bergambar agar memiliki kesan personal dan terkesan seperti *diary* atau *personal journal*.
- d. Penggunaan komposisi edukatif-interaktif yang bersifat dua arah. Selain memberikan informasi, cerita bergambar di dalam buku ini bersifat mengajak setiap anak untuk mengenali pribadi mereka masing-masing. Serta dapat mengevaluasi diri mereka melalui kuis, lembar tanya jawab dan lewat permainan sederhana berupa *board game* yang dilakukan bersama orangtua.

3.1.2.1. Topik dan Tema Pembelajaran

Edukasi melalui media interaktif cetak berupa buku ini mengangkat tema tentang pubertas yang akan dialami oleh remaja. Pengetahuan dan

informasi diberikan kepada anak perempuan pra remaja dengan topik pembahasan seputar tanda-tanda dan perubahan-perubahan yang terjadi selama masa pubertas. Selain itu, informasi berupa mitos-mitos yang beredar di masyarakat dan penyimpangan yang terjadi pada saat pubertas juga merupakan hal yang akan dibahas dalam buku cerita bergambar interaktif ini. Pihak informasi yang disampaikan dapat berupa alur dalam cerita maupun berupa *tips* dan *trick* menghadapi masa pubertas bagi anak pra remaja.

3.1.2.2. Sub Pokok Bahasan

Dalam buku ini terdapat beberapa sub judul yang membahas mengenai pubertas, yaitu:

- a. Pengertian pubertas
- b. Perubahan biologis/fisik
- c. Perubahan kognitif
- d. Perubahan sosioemosional

3.1.2.3. Karakteristik Target Audience

Sasaran perancangan media interaktif cetak berupa buku sebagai pembelajaran pubertas ini ditentukan oleh beberapa aspek yakni:

- a. Demografis:
 - Jenis Kelamin: Perempuan
 - Usia: 8-13 tahun
 - Tingkat Pendidikan: Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP).
 - Suku: Semua suku
 - Agama: Semua agama
- b. Psikografis:
 - Sensitif
 - Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi

- Sedang mencari jati diri
 - Suka bermain dan membaca
- c. Behavioral:
- Sikap saling terbuka antara orangtua dan anak
 - Menghargai identitas diri sebagai perempuan
 - Suka bercerita baik secara lisan maupun tertulis (*diary*, blog)
 - Memilih-milih teman

3.1.2.4. Metode Pembelajaran dan Penyajian Content

Proses belajar diyakini memiliki dampak positif terhadap penguatan hasil belajar dan memiliki kesan mendalam serta tahan lama apabila di dalam memori seorang peserta didik terdapat pengalaman tentang pemahaman suatu konsep atau prinsip. Sehingga tidak seseorang tidak akan mudah lupa terhadap pengetahuan yang telah diperolehnya. Dalam perancangan buku interaktif ini, media pembelajaran menggunakan beberapa jenis metode. Metode-metode tersebut adalah tutorial, permainan serta *drill and practice*.

- a. Metode tutorial, menyajikan informasi yang berkaitan dengan pubertas sesuai dengan tema dan topik yang akan dibahas melalui pelajaran yang selayaknya diberikan oleh instruktur. Dalam hal ini orangtua berperan sebagai instruktur atau guru yang membimbing anak pra remaja dalam memahami dan mengerti topik yang diperbincangkan melalui penyajian gambar dan didukung oleh teks sebagai penjelas gambar.
- b. Permainan, pada perancangan buku interaktif ini permainan yang digunakan adalah permainan papan/*boardgame*. Umumnya boardgame merupakan permainan yang dapat melatih kemampuan berhitung, logika, linguistik (huruf dan kosakata), strategi, pengambilan keputusan, perencanaan dan interaksi sosial. Dalam perancangan buku interaktif ini menggunakan permainan berupa

truth or dare (jujur atau tantangan) melalui permainan dengan nuansa *monopoly game*.

- c. *Drill and practice*, setelah penjelasan dan informasi materi yang diberikan, maka untuk menguji kemampuan dan pemahaman anak pra remaja tersebut akan diajukan serangkaian pertanyaan tentang topik yang diajarkan. Pertanyaan tersebut dikemas kedalam kuis sederhana seperti teka teki silang. Serta adanya tutorial hasta karya agar anak dapat membuat sesuatu yang berguna bagi aktivitas dan kreatifitasnya.

Buku akan dikemas melalui cerita bergambar dengan pembahasan *step by step*, dimulai kondisi biologis hingga fase jatuh cinta yang dialami oleh anak remaja secara kognitif dan bersamaan dengan rasa tidak nyaman pada diri sendiri secara sosioemosional pada anak pra remaja. Pembahasan yang berurutan tidak akan membuat anak perempuan merasa bingung pada fase perubahan dan pertumbuhannya, untuk menjelaskan materi dari cerita bergambar maka pada setiap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan pada akhir sub bab juga merupakan pertanyaan yang berasal dari materi pada bab tersebut. Pada perancangan ini akan dibuat penampilan berupa acak atau kombinasi yang beragam pada mode permainan. Hal ini agar anak tidak merasa jenuh. Pada setiap sub bab akan diselingi dengan tutorial hasta karya, permainan *boardgame*, *quiz* dan tanya jawab serta pada akhir cerita diadakan sesi konseling. Sebagai pengguna media interaktif, anak tidak perlu menghafal materi yang diajarkan namun lebih kepada pemahaman tiap individu.

3.1.2.5. Indikator Keberhasilan Belajar

Indikator yang mampu menunjukkan keberhasilan pembelajaran ini adalah jika *target audience* mampu mengerti dan paham mengenai informasi yang disajikan mengenai pubertas atau masa transisi dari anak-anak menuju ke masa remaja dari segi biologis, kognitif dan

sosioemosional beserta penyimpangan-penyimpangan yang ada dalam masa pubertas. Dengan cara uji coba yang dilakukan kepada setiap anak-anak perempuan yang telah diwawancara sebelumnya maka ketika *target audience* mampu untuk memahami serta mampu dalam melakukan pengisian yang tepat pada halaman kuis dari buku cerita bergambar interaktif ini, maka perancangan buku ini dikatakan berhasil.

3.1.2.6. Metode Evaluasi

Cara pengambilan hasil evaluasi yakni dengan melakukan uji coba terhadap isi dan materi serta hasil *mock up* buku. Evaluasi akan dilaksanakan setelah *mock up* buku jadi dan pelaksanaan uji coba yang dilakukan kepada *target audience* adalah dengan mengajak beberapa orang anak untuk membaca dan memainkan buku interaktif yang telah dirancang. Kemudian *target audience* tersebut akan diberi pertanyaan secara personal dengan cara wawancara dan menanyakan mengenai hal-hal seputar pubertas yang terkaji di dalam buku untuk menunjukkan apakah mereka memahami pembahasan dan informasi dari perancangan buku interaktif tersebut. Setelah uji coba berhasil dan telah mencatat bagian yang perlu di revisi akan dilakukan produksi secara massal.

3.1.3. Program Kreatif Desain Media Pembelajaran

3.1.3.1. Konsep Pembelajaran

Proses belajar dapat dilakukan tidak hanya di sekolah, namun hal tersebut dapat dilakukan di rumah secara mandiri dan dibawah pengawasan orangtua. Khususnya dalam perancangan ini peran ibu dalam membantu anak perempuannya untuk belajar mengenai masa pubertas. Dalam perancangan buku interaktif ini mengupayakan agar dapat mengubah *mindset* anak mengenai belajar yang membosankan melalui buku ilmiah. Sehingga kedepannya proses belajar akan menjadi kegiatan yang menyenangkan karena sifat interaktif yang berisi aksi-rekasi dan

interaksi dari ibu dan anak perempuan. Selain sebagai sumber informasi, buku ini juga berperan sebagai tempat berinteraksi dan berkreasi bersama antar orangtua dan anak yang melibatkan kedekatan mereka sebagai sarana membangun komunikasi dan hubungan yang erat antar keduanya pihak.

3.1.3.2. Jenis Media Pembelajaran yang Akan Dirancang

Media yang dirancang berupa media interaktif cetak berupa buku. Perancangan buku cerita bergambar interaktif ini selain bertujuan untuk memberikan pengetahuan, diharapkan dapat menjadi panduan tentang fase pengembangan diri dan masa perubahan bagi anak pra remaja. Buku ini dimaksudkan untuk dapat menjadi sarana evaluasi dan refleksi diri pembaca dengan mencurahkan segala isi hatinya, pengakuan diri dan menjadi kumpulan memori tersendiri bagi pembaca. Sehingga melalui peran buku ini, keberadaan orangtua sebagai pendamping dapat membantu anak pra remaja dalam proses kedewasaan dengan membimbing anak adanya sikap saling terbuka akibat hubungan aksi-reaksi dan interaksi bersama.

3.1.3.3. Format Desain Media Pembelajaran

a. Format atau Bentuk Media

Pada perancangan ini, format buku dibuat dengan ukuran kertas A5 (14,8 cm x 21 cm). Ukuran dipilih karena bentuk buku yang mini dengan kesan *cute* serta praktis karena dapat dengan mudah masuk kedalam tas para anak perempuan. Dengan demikian, buku dapat dibawa kemana saja dan mudah dibaca dan diisi sewaktu-waktu.

Buku dicetak dengan teknik cetak empat warna atau CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, Key black*) *color press* dengan menggunakan jenis kertas *book paper*. Pemilihan jenis kertas ini adalah agar memberi kesan yang *simple* dan tekstur yang *smooth*.

b. Menu *Content*

Keberadaan buku cerita interaktif bergambar ini selain menjadi buku panduan juga sebagai buku harian yang harus disesuaikan dengan karakteristik *target audiene*. Agar diminati oleh *target audience* adapun strategi kreatif yang dinilai sesuai dengan buku ini, yaitu:

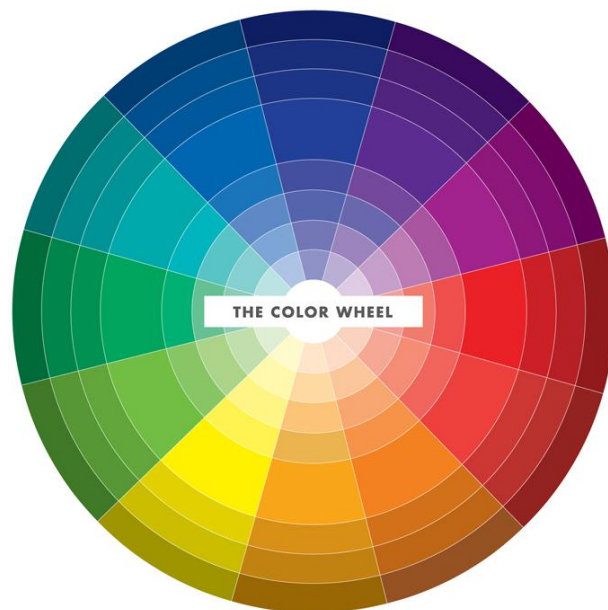
- Keseluruhan kemasan buku ini seperti *layout*, desain, bahasan dan packaging dirancang tidak seperti buku panduan atau buku cerita bergambar biasa, melainkan menjadi sebuah buku *diary* bagi anak perempuan yang praktis dan mudah untuk dibawa.
- Menggunakan konsep desain visual yang memiliki tampilan feminim, ceria dan *chic* serta dilengkapi dengan gaya ilustrasi *Folk Art* yang *naive*. Adanya unsur *lift the flaps* dan gunting/potong-tempel secara mandiri. Selain itu, mewarna dan menghias buku sesuai selera anak dapat membuat tampilan buku sesuai *style* dan ekspresi diri mereka.
- Penggunaan komposisi edukatif-interaktif yang bersifat dua arah. Dengan memberikan informasi tetapi juga sebagai sarana untuk mengenali dan mengevaluasi diri melalui kuis atau kolom-kolom yang dapat diisi sesuai dengan topik bahasan. Dilengkapi dengan bab konsultasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sering menjadi permasalahan dan rasa penasaran, adanya *tips* dan *trick* serta *quotes* positif yang membangun kepercayaan diri. Buku yang terdiri dari satu seri buku ini diharapkan sudah memenuhi fungsinya sebagai buku panduan melalui cerita bergambar yang interaktif mengenai masa pubertas pada anak remaja.

3.1.4. Konsep Visual

a. Colour Tone (Tone Warna)

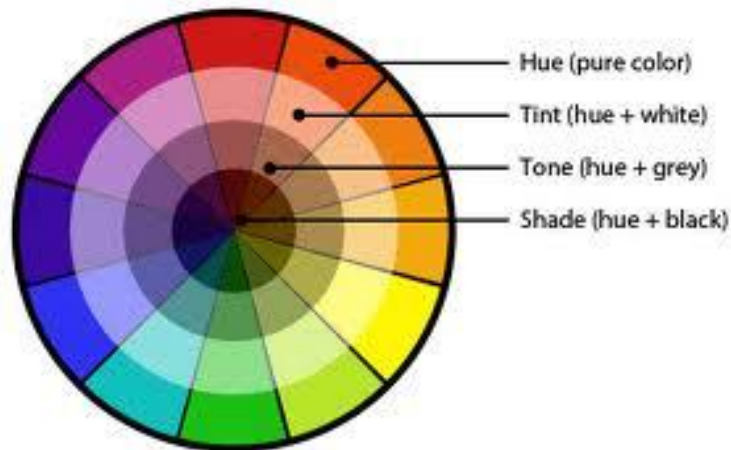
Warna merupakan unsur penting dalam sebuah desain. Dalam perancangan ini, komposisi warna yang digunakan disesuaikan dengan *target audience* yang menyukai desain bersifat *colorful*. Maka di dalam buku cerita

bergambar interaktif ini menggunakan perpaduan warna antara *tint*, *tone* dan *shade*. *Tint* merupakan warna murni yang dicampur dengan banyak warna putih, sehingga menghasilkan warna muda. *Tone* merupakan percampuran warna murni dengan sedikit warna putih atau abu-abu. Sehingga *tone* menghasilkan warna yang tanggung. Untuk menyempurnakan *tint* dan *tone* digunakan warna yang bersifat *shade*. *Shade* adala percampuran warna murni dengan warna hitam, sehingga menghasilkan warna tua. Untuk membuat objek gambar terlihat menarik, dinamis dan lebih ekspresif maka kualitas warna juga dipertimbangkan dalam pembuatan ilustrasi dan desain buku, kualitas warna tersebut adalah *hue*, *value* dan *chroma*. *Hue* merupakan corak atau nada warna, *value* merupakan nilai terang dan gelap suatu warna dan *chroma* merupakan tingkat kejenuhan warna.



Gambar 3.1 The Color Wheel

(<http://www.google.com/imgres?imgurl=http://www.makeup.com/wp-content/uploads/2012/10/color-wheel-skin-tone-makeup-680.jpg&imgrefurl=http://www.makeup.com/identifying-your-skins-undertone&h=680&w=680&tbnid=ZhCUoBvThhdudM:&zoom=1&docid>)



Gambar 3.2 Contoh Hue, Tint, Tone dan Shade

(http://www.google.com/imgres?imgurl=http://www.house-painting-advice.com/images/color-wheel-hue-tone-tint-shade.jpg&imgrefurl=http://www.house-painting-advice.com/color-theory.html&h=178&w=283&tbnid=P_EkUcRKZu64BM:&zoom=1&docid=gEgG_stP5nOqiM&ei=TIgCVbvmFM2-uASMxYHABA&tbm=isch&ved=0CGYQMMyhCMEI)

b. Tipografi

Untuk penggunaan font dipilih berdasarkan unsur keterbacaan (*legability*) serta *style* dan mendukung isi buku sebagai teks *content* maka dalam perancangan buku cerita bergambar ini menggunakan jenis tipografi Sans Serif. Jenis ini dipilih dengan pertimbangan *simple* dan mudah terbaca, tetap dengan karakteristik remaja putri yang ceria, feminim dan menghasilkan kesan *children's handwriting*. Berikut penggunaan *font* berdasarkan:

a. Judul

Pada judul buku cerita bergambar menggunakan font I Love What You Do!!. Dan pada huruf kapital “Remaja” menggunakan jenis font Sacramento. Pemilihan font ini sebagai font judul adalah dengan

mempertimbangkan bentuk dekoratif dari tipografinya yang mewakili karakter remaja putri yang aktif, kreatif, memiliki kesan *girly* dan sebagai *stopping power* menarik perhatian. Font I Love What You Do!!

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

Contoh font Sacramento

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U

V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! @ # \$ % ^ & * (- + =

b. Sub Bab

Dengan menggunakan font Just Sayin' pada bagian sub bab buku cerita diharapkan agar kesan friendly dan mirip dengan tulisan tangan anak remaja.

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! @ # \$ % ^ & * (- + =

c. Teks

Pada bagian teks dalam buku cerita menggunakan font Hangyaboly. Mudah dibaca dan *simple* menjadikan font ini dipilih karena jenisnya yang mirip dengan tulisan tangan.

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! @ # \$ % & * (- + =

d. Nama Pengarang

Font KBSneakyWalrus dipilih karena karakternya yang mirip dengan tulisan tangan.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890 !@#\$%^&*)(-+=

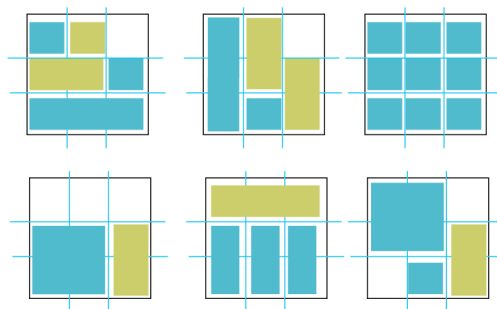
e. Font Pendukung

Menggunakan beberapa jenis font mulai dari Script, Sans Serif, Serif dan juga Dekoratif untuk mendukung aspek visual gambar dan sebagai unsur ornament atau penghias di dalam layout perancangan buku cerita bergambar.

c. Teknik Pengerjaan

- **Layout**

Penggunaan sistem grid dalam membuat layout merupakan solusi pemecahan permasalahan ruang. Struktur yang jelas membuat informasi yang disampaikan menjadi komunikatif dan mudah dipahami. Sebuah desain akan tercipta sebuah konsistensi dan menjaga komposisi dengan menggunakan jenis layout sistem grid. Selain itu zona spasial juga akan digunakan sebagai variasi desain buku agar tidak terkesan monoton.



Gambar 3.3 Contoh Sistem Grid

<https://vshepherd.files.wordpress.com/2012/08/screen-shot-2012-08-10-at-7-26-00-pm.png>

- **Illustration Visual Style**

Dalam pengerjaan perancangan buku interaktif ini, menggunakan kombinasi teknik pengerjaan ilustrasi secara manual dan digital. Penggambaran dan pewarnaan dikerjakan secara manual menggunakan pensil, pensil warna, *drawing pen* dan spidol. *Layout* dan *finishing* menggunakan teknik digital yang dikerjakan menggunakan *software* Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator CS6.

- **Gaya Desain**

Dalam perancangan buku cerita bergambar ini menggunakan gaya desain Folk Art, aliran dari gaya desain ini cenderung menggunakan elemen-elemen desain yang simple, pattern, pola dan bentuk-bentuk geometri yang disusun dengan menyederhanakan bentuk aslinya menjadi suatu yang distorsi, tanpa perspektif dan tanpa proporsi. Gaya *Folk Art* bernuansa dekoratif dan kartun. Gambar dekoratif diwujudkan dengan cara mengubah bentuk yang ada di alam tanpa meninggalkan ciri khasnya. Sedangkan nuansa kartun yang sangat kekanak-kanakan berkarakter cenderung seperti gambaran anak kecil dan bersifat naif.

- **Finishing**

Buku dijilid dengan teknik *hardcover* buku cerita bergambar. dengan laminasi *doff*. Tujuan dari pelapisan ini adalah untuk melindungi cetakan agar tidak cepat luntur atau rusak serta menjaga kualitas isi kertas pada buku cerita bergambar. Selain menjaga penampilan agar tidak mudah terlipat maupun rusak, laminasi *doff* juga memberikan kesan soft dan tidak norak.

3.1.5. Konsep Cerita

3.1.5.1. Judul Buku

Buku ini berisikan masalah-masalah yang dialami oleh remaja yang sedang atau akan pubertas. Selama masa pra pubertas, anak perempuan perlu mengetahui apa saja yang terjadi di masa remaja dan bagaimana cara menangani masalah-masalah yang terjadi di lingkungan masa remaja tersebut. Untuk itu judul buku sebagai tanda bahwa buku sengaja dibuat bagi *target audience* yakni anak perempuan pra remaja dan isi buku adalah bercerita mengenai masa pubertas dan remaja. Oleh karena itu, dalam perancangan buku cerita bergambar alternatif judul yang diberikan ini adalah “Ketika Aku Remaja”.

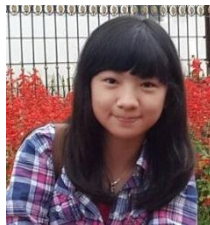
3.1.5.2. Deskripsi Karakter Tokoh

Terdapat seorang tokoh utama dan beberapa tokoh pendukung. Deskripsi karakter tokoh tersebut adalah:

a. Saddy

Nama Saddy berasal dari bahasa Inggris yaitu *Sad* and *Happy*. Menggambarkan seorang anak perempuan yang memiliki kesedihan dan kesenangan dalam kehidupan keseharian di masa perubahan dari anak-anak menjadi remaja. Saddy merupakan tokoh utama dalam cerita ini. Sifatnya yang memiliki rasa ingin tahu dan cenderung lugu namun sensitif menggambarkan sifat dari kebanyakan perempuan masa transisi.

Tokoh Saddy terinspirasi dari:

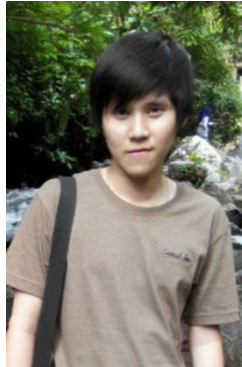


Gambar 3.4 Tokoh Saddy

(dok.pribadi)

b. Billy

Reliability berasal dari bahasa Inggris yang dalam bahasa Indonesia artinya dapat diandalkan. Billy merupakan tokoh laki-laki yang merupakan kakak dari Saddy. Penggambaran karakter Billy adalah remaja berusia 17 tahun yang merupakan pribadi yang baik dan penuh kasih sayang.



Gambar 3.5 Tokoh Billy
(dok.pribadi)

c. Inge

Dalam perancangan ini terdapat seorang tokoh dewasa yakni sosok ibu sebagai orangtua dari tokoh utama. Nama tokoh Inge berasal dari kata *Ingenious* dalam bahasa Inggris yang berarti berbakat, terampil, banyak akal. Penggambaran sosok karakter ini adalah orangtua yang baik, perhatian, keibuan dan cerdas.



Gambar 3.6 Tokoh Inge
(dok.pribadi)

d. Maggie

Nama Maggie berasal dari penggabungan dari kata bahasa Inggris yakni *Magnificent* Dalam bahasa Indonesia berarti indah. Maggie merupakan teman perempuan yang sekelas dari Saddy. Pertumbuhannya cenderung cepat, tubuhnya tinggi dan fisiknya terlihat seperti orang dewasa.



Gambar 3.7 Tokoh Maggie
(dok.pribadi)

e. Archy

Nama Archy berasal dari singkatan bahasa Inggris yakni *Achievement*. Dalam bahasa Indonesia berarti prestasi atau pencapaian. Archy adalah teman laki-laki Saddy dan Maggie yang juga satu kelas dengan mereka. Archy merupakan anak laki-laki yang diam-diam diperhatikan oleh Saddy.



Gambar 3.8 Tokoh Archy
(dok.pribadi)

f. Gerlyn

Tokoh yang hanya muncul di akhir cerita, untuk mengungkapkan tindakan apa dan selanjutnya yang harus dilakukan oleh tokoh utama dan para pembaca setelah membaca cerita dari awal hingga akhir. Nama tokoh ini Gerlyn berasal dari bahasa Inggris yakni *Gingerly* yang berarti pemalu.



Gambar 3.9 Tokoh Gerlyn
(dok.pribadi)

3.1.5.3. Sinopsis

Ketika seseorang berpikir pubertas hanya berkaitan dengan haid atau menstruasi, ternyata jawabannya adalah tidak. Sebab ada banyak hal yang terkait masa pubertas yang perlu diketahui sebelum remaja mengalaminya. Pubertas atau dapat disingkat dengan puber merupakan masa perantara antara masa anak-anak ke masa remaja. Pengetahuan berupa informasi bagi remaja khususnya kaum perempuan sangat penting untuk dilakukan secara intens. Bagi kaum perempuan perubahan bentuk tubuhnya menjadi mulai berlekuk, pinggul melebar, tumbuhnya bulu-bulu diketiak dan sekitar kemaluan, mengalami haid, buah dada mulai tumbuh dan terkadang terasa sakit.

Kemungkinan besar sebagian anak pra remaja mungkin mengetahui hal tersebut namun terkadang jawaban atas rasa penasaran mereka seperti, “Kenapa ya kok tinggi badan cewek kebanyakan lebih cepat tinggi dari pada cowok ya?”. Jawabannya adalah karena masa puber yang dialami

oleh anak perempuan lebih cepat dua tahun daripada anak laki-laki. Tidak hanya perubahan pada bagian fisik, cara berpikir anak remaja juga menjadi berbeda dengan masa anak-anak. Dimulai dengan yang namanya suka atau tertarik pada lawan jenis, rasa ingin diperhatikan atau malah rasa malu jika ada lawan jenis yang mendekati.

Buku ini hadir sebagai sarana memberi informasi yang akan melengkapi pengetahuan anak pra remaja. Buku ini hadir sebagai ajang berbagi pengalaman dan informasi. Semua masalah yang anak pra remaja alami saat tumbuh dewasa akan dibahas di sini.

3.1.5.4. Storyline

Cerita diawali dengan pengelanaan diri siapa tokoh Saddy, bagaimana latar belakang keluarganya dan hubungannya dengan kakak kandungnya Billy, serta teman-temannya Maggie dan Archy. Pembelajaran tentang kejadian aneh yang dialami Saddy mulai dijelaskan secara lengkap dan tidak gamblang lagi oleh Mama Inge dengan membagikan informasi yang dimilikinya sebagai orangtua yang berwawasan luas. Pengalaman berkesan dari kejadian-kejadian yang akan dialami, sedang dialami dan sikap kritis setiap anak perempuan diperankan oleh Saddy yang seakan-akan menggambarkan situasi dan perasaan yang dialami oleh pembaca.

Scene 1

Sepulang sekolah, Saddy dan Billy bertengkar karena masalah kecil. Saddy minta tolong kakaknya untuk membantu mengerjakan pekerjaan rumah (PR) dari sekolah, namun Billy menolak karena memiliki urusan lain. Merasa kakaknya sangat jahat, Saddy ngambek dan uring-uringan serta menjadi rewel kepada Billy. Melihat hal tersebut, mama Inge menasehati Saddy dan membiarkan Billy pergi. Merasa mama Inge juga jahat, Saddy masuk ke kamar dan menangis. Lalu mama Inge datang dan berbicara secara lembut bahwa Saddy sedang dalam masa pubertas, dan seringkali mood berubah begitu cepat. Pada halaman ini akan di berikan

kolom konsultasi mengenai tanda-tanda puber secara emosional disertai dengan permainan labirin. Pembaca diberi halaman khusus untuk menulis bagaimana pendapat mengenai diri sendiri. Selain itu juga diberikan kolom *tips* dalam menghadapi masalah dilengkapi dengan *quote* positif.

Scene 2

Pagi hari ketika pelajaran olahraga di sekolah, Saddy dan Maggie sedang berganti baju berdua. Saddy melihat pertumbuhan payudara Maggie lebih besar daripada miliknya, dan melihat Maggie memakai bra tiba-tiba Saddy menginginkan untuk menggunakan bra juga. Maka pulang sekolah, Saddy melaporkan kepada ibunya, bahwa ia ingin diberikan bra. Mama Inge pun tersenyum dan mengiyakan ajakan Saddy untuk pergi mencari bra. Pada scene ini akan diberikan *tips* dan *trick* dalam memilih bra yang sesuai dengan bentuk tubuh dan ukuran bagi anak perempuan.

Scene 3

Saat istirahat di kelas, Saddy mengalami menstruasi pertamanya. Ia berpikir macam-macam dan sangat merasa takut. Melihat Saddy sedang dilanda masalah Maggie menanyakan keadaan Saddy. Mengetahui hal ini Maggie memberi tahu Saddy untuk segera menggunakan pembalut yang ia bawa. Maggie menerangkan bermacam-macam jenis dan fungsi pembalut serta cara menggunakan pembalut dan terakhir cara membuang pembalut kepada Saddy. Pada cerita di scene 3 ini terdapat kolom-kolom untuk pengetahuan terhadap terjadinya menstruasi dan siklusnya. Pada bagian ini juga akan disertakan lembar *lift the laps* yakni berupa *notes*. Kegunaan *notes* pada bagian ini adalah agar pembaca dapat menulis hal-hal sesuai kebutuhannya.

Scene 4

Pada pembagian kerja kelompok bersama di sekolah, Saddy satu kelompok

dengan Maggie dan Archy. Tentunya senang sekali perasaan Saddy untuk itu Saddy mengajak Maggie dan Archy untuk belajar kelompok di rumah Saddy. Pada hari yang telah ditentukan, Maggie mendadak datang terlambat dan Archy memutuskan untuk belajar bersama terlebih dahulu daripada membuang waktu, saat berada di kamar Saddy secara tidak sengaja Saddy terjatuh ketika hendak keluar mengambil minuman dan akibatnya Saddy mencium Archy. Kaget bukan main kemudian Archy lari meninggalkan rumah Saddy. Kejadian itu membuat Saddy berpikir bahwa dirinya akan hamil. Ia menangis di kamarnya dan datanglah mama Inge untuk menghibur Saddy. Setelah bercerita dengan mama Inge, perasaan Saddy lega karena berciuman bukan penyebab kehamilan. Dalam scene ini, mama Inge menjelaskan bagaimana terjadinya kehamilan dan gejala kehamilan. Scene 4 akan dilengkapi dengan permainan teka teki silang.

Scene 5

Masih teringat dengan kejadian ciuman antara Saddy dan Archy, akhirnya mereka bersitegang. Saddy pun menjadi sedih, dan berusaha untuk berbaikan dengan Archy. Namun Archy tetap menghindari Saddy dengan akrab bersama Maggie. Saddy berusaha mengatakan rasa tidak enak hatinya kepada Maggie, kemudian Maggie pun menjelaskan bahwa Archy dan dirinya hanya berteman baik dan memberikan *tips* kepada Saddy tentang berhubungan dengan lawan jenis. Maggie juga menjelaskan bagaimana wanita dan pria akan berbeda dari segi fisik dan sikap, dalam scene ini akan diberi perbandingan antara pria dan wanita. Pada bagian ini akan diadakan gunting/potong tempel untuk melengkapi bagian-bagian yang hilang.

Scene 6

Memberikan cerita tambahan dengan nuansa permainan *boardgame*. Permainan ini menggunakan metode monopoli namun dengan nuansa *truth*

or dare (jujur atau tantangan). Untuk membuat orangtua dan anak perempuan saling terbuka maka diselipkan permainan ini untuk membuat mereka berinteraksi bersama dan menyikapi pertanyaan serta pernyataan dari permainan jujur atau tantangan. Cerita dalam permainan ini dibahas mengenai mitos seputar haid, makanan dan minuman yang baik di konsumsi saat menstruasi dan juga membahas penyimpangan-penyimpangan seksual seperti bahaya menonton video porno, buku atau majalah dewasa dan lain-lain.

Scene 7

Pada hari Minggu, Saddy dan mama Inge sedang menonton televisi bersama, kemudian muncul berita di televisi mengenai tindakan cabul yang sedang marak terjadi. Mengetahui hal ini, mama Inge kemudian bercerita kepada Saddy mengenai *tips* untuk terhindar dari penyimpangan dan tindak negatif dari orang-orang nakal. Memberi gambaran untuk tidak berpakaian terbuka berlebihan, memakai perhiasan mencolok, dan lain-lain. Pada bagian terdapat halaman tutorial atau hastakarya membuat kartu ucapan dalam bentuk *pop-up*.

Scene 8

Membahas bagaimana menjadi remaja yang *happy* dengan menjadi orang yang PD (Percaya Diri). Dengan menjadi seseorang yang PD dan mengerti akan potensi dan kemampuan diri sehingga tidak mengalami krisis identitas. Dalam pokok bahasan ini, remaja puteri diajak untuk melihat ke dalam diri sendiri dalam mencari tahu apa yang menjadi kesenangan dan mimpi dari remaja puteri tersebut. Terdapat kolom *tips* dan *trick* cara mempersiapkan diri dalam meraih impian yang telah mereka tuliskan. Pada scene 8 juga diberikan tutorial atau hastakarya dalam membuat gantungan pintu dan gelang.

Scene 9

Membahas lembar kuis dan tanya-jawab, segala bentuk kunci jawaban dari scene 1-8 terdapat pada bab ini. Selain itu, terdapat bagian konseling seputar tanya dan jawab yang biasanya sering dipertanyakan oleh anak perempuan pra pubertas dan mencakup keseluruhan informasi, dimulai dari perubahan fisik, kognitif maupun sosioemosional. Jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang ada akan dijawab oleh ginekolog dan psikolog yang telah terjamin kebenarannya.

3.1.6. Media Pendukung

Strategi promosi buku ini melalui beberapa media pendukung, pemilihan media berdasarkan pada fungsi dan budget yang sudah ditentukan.

a. Poster Promosi

Berupa poster yang berisi judul dan gambaran secara umum mengenai isi buku, “Ketika Aku Remaja”.

b. *Flyer*

Flyer dibagikan kepada pengunjung, *flyer* ini berisi informasi dan promosi dari buku. Kegunaannya hampir sama seperti poster promosi.

c. Kaos

Kaos dibuat dengan bahan Cotton Combed 20S, dengan teknik cetak sablon berukuran A4.

d. Gantungan Kunci

Digunakan sebagai *souvenir* untuk pengunjung yang membeli buku.

e. *Sticker*

Ada dua jenis *sticker* yakni, pertama untuk dibagikan sebagai *souvenir* dan yang kedua diselipkan didalam buku sebagai alat penunjang kebutuhan dalam menghias buku.

f. Pembatas Buku

Berguna bagi penanda bagi pembaca buku. Sehingga pembaca tidak perlu melipat ujung buku.

g. *Notes*

Diletakan di dalam buku, sehingga pembaca dapat mencatat hal penting dan berguna untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajari.

h. *Tote Bag*

Sebagai bagian dari *souvenirs*.

i. *Plushie*

Boneka yang digunakan sebagai media pendukung dan maskot dari kelima karakter dari buku ini.

3.1.7. Biaya Kreatif

a. Estimasi Biaya Cetak Cover Buku

No	Keterangan	Dimensi	Kuantitas	Harga Per Exemplar	Harga Total
1	Pembuatan Plat Cetak Cover	14,8 cm x 21 cm			Rp 200.000,00
2	Pembuatan Film Separasi Cover	14,8 cm x 21 cm			Rp 200.000,00
3	Biaya Bahan Kertas Cover	29,7 cm x 42 cm	500 buku	Rp 4.000,00	Rp 2.000.000,00
4	Biaya Cetak Cover	29,7 cm x 42 cm	500 buku	Rp 8.000,00	Rp 4.000.000,00
5	Biaya Penjilidan dan Finishing	14,8 cm x 21 cm	500 buku	Rp 25.000,00	Rp 12.500.000,00
Total Biaya					Rp 18.900.000,00

Tabel 3.1 Biaya Cetak Cover Buku

b. Estimasi Biaya Cetak Isi Buku

No	Keterangan	Dimensi	Kuantitas	Harga Per Exemplar	Harga Total
1	Pembuatan Plat Cetak Kertas Isi	14,8 cm x 21 cm			Rp 2.000.000,00
2	Pembuatan Film Separasi Kertas Isi	14,8 cm x 21 cm			Rp 2.000.000,00
3	Biaya Bahan Kertas Isi Buku	29,7 cm x 42 cm	500 buku	Rp 2.000,00	Rp 10.000.000,00
4	Biaya Cetak Isi Buku	29,7 cm x 42 cm	500 buku	Rp 2.000,00	Rp 10.000.000,00
Total Biaya					Rp 24.000.000,00

Tabel 3.2 Biaya Cetak Isi Buku

c. Estimasi Biaya Media Promosi

No	Nama	Keterangan	Jumlah	Harga	Harga Total
1	Poster Promosi	29,7 cm x 42 cm	10 lembar	Rp 8.000,00	Rp 80.000,00
2	Pembatas Buku	5 cm x 12 cm	10 lembar	Rp 8.000,00	Rp 80.000,00
3	<i>Plushie</i>	20 cm x 30 cm	5 buah	Rp 150.000,00	Rp 750.000,00
4	<i>Sticker</i>	5 cm x 12 cm	10 lembar	Rp 4.000,00	Rp 40.000,00
5	<i>Flyer</i>	14,8 cm x 21 cm	50 buah	Rp 4.000,00	Rp 200.000,00
6	<i>Notes</i>	9 cm x 7 cm	500 buah	Rp 12.000,00	Rp 6.000.000,00
7	Gantungan Kunci	diameter 7 cm	100 buah	Rp 2.000,00	Rp 200.000,00
8	<i>Tote Bag</i>	40 cm x 30 cm	60 buah	Rp 50.000,00	Rp 3.000.000,00
9	Kaos	Kaos panitia dan promosi	65 buah	Rp 50.000,00	Rp 3.250.000,00
10	<i>Sticker</i> (bagian isi buku)	14,8 cm x 21 cm	500 buah	Rp 4.000,00	Rp 2.000.000,00
Total Biaya					Rp 15.600.000,00

Tabel 3.3 Biaya Media Promosi

d. Estimasi Total Keseluruhan Biaya

No	Keterangan	Jumlah	Harga Total
1	Media Produksi Cover dan Finishing	Rp 18.900.000,00	
2	Media Produksi Isi Buku	Rp 24.000.000,00	
			+
			Rp 42.900.000,00
3	Media Promosi		Rp 15.600.000,00
Total Biaya			Rp 58.500.000,00
			+
4	Media Kreatif 10% dari total biaya		Rp 5.850.000,00
			+
Total Biaya x PPN 10% untuk 500 buku			Rp 5.850.000,00
Total Keseluruhan Biaya Produksi, Promosi, Kreatif dan PPN			Rp 70.200.000,00
			:
			500 buku
			Rp 140.400,00
			<hr/>
Hasil pembulatan			Rp 150.000,00
Keuntungan			Rp 9.600,00

Gambar 3.4 Total Keseluruhan Biaya