BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

Sebagai landasan dalam merancang media informasi tentang manfaat susu sapi untuk anak-anak, diperlukan suatu strategi perancangan agar karya yang dihasilkan benar-benar karya yang sudah matang. Strategi perancangan yang akan dilakukan untuk membuat media informasi tentang manfaat susu saapi untuk anak-anak yaitu :

- Membuat buku cerita bergambar untuk anak-anak.
- Membuat media pendukung untuk mempromosikan buku tersebut.

Untuk itu diperlukan langkah-langkah strategi perancangan yang meliputi :

3.1.1 Strategi Komunikasi

Strategi Komunikasi merupakan suatu perencanaan untuk mengkomunikasikan suatu informasi agar tepat sasaran dengan bahasa yang sesuai dan dapat diterima dengan baik oleh penerimanya. Dalam hal merancang media informasi tentang manfaat susu sapi ini, maka diperlukan suatu strategi komunikasi yang ringan, mudah dimengerti dan jelas dengan bahasa sehari-hari untuk anak-anak, karena target audience dari media ini adalah anak-anak.

Dalam merancang strategi komunikasi diperlukan pula analisa berdasarkan pada:

3.1.1.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari perancangan media informasi ini adalah :

- Merangsang daya pikir anak-anak agar peka terhadap informasi yang didapat
- Mengenalkan manfaat susu sapi kepada anak-anak
- Menanamkan kesadaran minum susu
- Membiasakan anak-anak untuk membaca buku

3.1.1.2 Pesan Utama

Pesan utama merupakan suatu penghubung atau dapat dikatakan benang merah yang melandasi suatu proses perancangan sebuah media. Pesan utama dari perancangan buku cerita bergambar ini adalah pengenalan lebih jauh mengenai susu sapi, kandungan gizi, dan manfaatnya.

3.1.1.3 Materi Pesan

Materi pesan dari perancangan media informasi tentang susu sapi ini adalah menginformasikan susu dan manfaatnya bagi anak-anak.

3.1.1.4 Target Sasaran

Target sasaran terdiri atas :

A. Target Utama

a. Berdasarkan Demografis

Target Audiens : Orang tua
Umur : 25-50 tahun
Status Sosial : Kalangan menengah keatas
Jenis Kelamin : Laki-laki/Perempuan
Agama : Islam, Kristen, Budha

b. Berdasarkan Psikografis

- Orang tua yang perhatian kepada anak-anaknya dengan membelikan buku.
- Orang tua yang menginginkan pendidikan dan pengetahuan yang baik untuk anak-anaknya.

c. Berdasarkan Geografis

Orang tua yang berada di perkotaan.

B. Target Kedua

a. Berdasarkan Demografis

Target Audiens : Anak-anak
Umur : 6-9 tahun
Pendidikan : SD kelas 1 s.d 3
Jenis Kelamin : Laki-laki/Perempuan
Agama : Islam, Kristen, Budha

b. Berdasarkan Psikografis

- Anak-anak yang suka membaca
- Anak-anak yang suka pada gambar-gambar kartun

- Bersifat imaginatif dan kreatif

c. Berdasarkan Geografis

Anak-anak yang berada di perkotaan.

3.1.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif adalah ide yang dikeluarkan untuk menunjang perancangan yang telah telah direncanakan, sangat erat kaitannya dengan konsep visual yang akan dibangun dalam perancangan media informasi ini.

Dalam merancang media informasi tentang manfaat susu sapi untuk anak-anak ini, telah dibuat beberapa strategi kreatif untuk menunjang perancangan, diantaranya adalah:

1. Pembuatan Judul

Pembuatan judul merupakan hal yang sangat penting karena judul tersebut merupakan penggambaran pesan yang akan disampaikan sesuai tema yang sudah direncanakan. Judul yang akan dibuat untuk buku cerita bergambar ini adalah “Petualangan Supermoo”.

2. Pembuatan Karakter Visual

Pendekatan kreatif untuk menentukan karakter visual yang akan dibuat adalah melalui analisa pada anak-anak yang berusia 6 sampai 9 tahun atau kelas 1 sampai kelas 3 Sekolah Dasar karakter gambar seperti apa yang sesuai dengan umur anak tersebut.

Setalah menganalisa, maka perlu adanya suatu studi karakter melalui beberapa contoh karakter yang sudah

ada,baik pada buku-buku ilustrasi atau pada situs internet.

Maka didapatlah gaya gambar yang sederhana dan karakter yang sesuai dengan anak-anak umur 6 sampai 9 tahun dengan memakai tokoh *superhero* atau jagoan binatang sapi dengan nama tokoh “supermoo”

3.1.3 Strategi Media

Pemilihan media bertujuan agar pesan yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh penerimanya. Pemilihan media yang tepat sangat berpengaruh dari analisa terhadap target audience, karena kebutuhan terhadap media ini diharapkan menjadi solusi yang tepat untuk memecahkan masalah yang selama ini ada.

Adapun pemilihan media utama untuk merancang media informasi tentang susu sapi untuk anak-anak adalah :

3.1.3.1 Media Utama

Untuk media utama menggunakan buku cerita bergambar. Alasannya adalah karena anak-anak dalam dunianya sangat menyukai gambar. Diharapkan dengan menggunakan buku cerita bergambar ini, informasi yang disampaikan bias diterima dengan baik

Sebagai tambahan agar terlihat lebih menarik dan interaktif, maka buku ini disertakan dengan “flip up” pada setiap halamannya.

3.1.3.2 Media Pendukung

Selain menggunakan buku cerita bergambar sebagai media utama, dipilih juga beberapa media promosi untuk membantu mempromosikan hal-hal yang diangkat pada media utama, serta mempromosikan media utama itu sendiri.

1. **Poster**

   Media ini diperlukan untuk mempromosikan media buku cerita bergambar. Alasan digunakannya poster adalah karena poster mudah disebarkan dan dapat dilihat oleh siapa saja.

   Poster tersebut akan dipasang di toko buku, pameran buku, mading Sekolah Dasar, dan fasilitas umum.

2. **Flyer**

   Alasan dipilihnya media ini adalah media ini cukup efektif, dan mudah untuk disebarkan, baik itu di jalan, tempat perbelanjaan ataupun di sekolah-sekolah.

3. **Standing Character**

   Media ini dapat mendekatkan anak-anak dengan tokoh supermoo, dan bertujuan untuk menimbulkan rasa ingin tahu terhadap buku ini.

   Penyebarannya di toko-toko buku, pusat perbelanjaan dan di pameran buku.

4. Media Merchandise

Merchandise berfungsi untuk mengingatkan kepada sesuatu yang dinformasikan atau dipromosikan.

Beberapa media merchandise yang yang dipilih adalah :

a. Topeng Supermoo

Media ini dibuat agar anak-anak mengenal tokoh supermoo, dengan harapan setelah mengenal tokohnya, dapat menimbulkan rasa ingin tahu pada diri anak tersebut.

b. Pengukur Tinggi Badan

Sebagai pengingat terhadap tokoh supermoo. Penyebarannya dapat dilakukan di pameran buku, ruangan dokter anak, sekolah, ataupun di rumah.

c. Gantungan Kunci

Media pengingat terhadap tokoh supermoo. Penyampaiannya cukup efektif karena langsung ke target sasarannya.

d. Alat Tulis

Menyediakan alat belajaar yang terdiri dari pensil, penghapus, dan penggaris. Sebagai pengingat dan motivasi anak untuk belajar.

e. Pembatas buku

Dengan warna-warna dan bentuk yang menarik, dapat dipakai oleh anak-anak sekaligus pengingat membaca buku.

f. Sticker

Penyampaian informasi cukup efektif dan efisien karena penyebarannya bias dimana saja.

g. Paper Tole

Media pengingat untuk anak-anak membaca buku dan minum susu. Bisa ditempel di pintu kamar atau di Lemari es.

h. Kaos

Sebagai sarana pengingat pada tokoh supermoo. Cukup efektif karena dapat dipakai langsung oleh anak-anak.

i. Topi

Media yang efektif karena bersentuhan langsung dengan target sasarannya yaitu anak-anak.

3.1.4 Strategi Distribusi

Buku cerita bergambar “Petualangan Supermoo” ini akan disalurkan kepada toko-toko buku besar seperti TB Gramedia dan TB Gunung Agung karena disesuaikan dengan target sasaran yang berada di perkotaan besar memungkinkan untuk membeli buku ini.

Sebagai penerbit dipilih PT. Gramedia Pustaka Utama dibawah naungan dari PT. Gramedia. Alasan dipilihnya PT. Gramedia Pustaka Utama adalah karena PT Gramedia Pustaka Utama adalah anak perusahaan PT Gramedia yang fokus terhadap penerbitan buku-buku tentang pengetahuan, dan buku untuk anak-anak.

Jadwal Penyebaran Media

Jadwal penyebaran media dilakukan dalam waktu 6 bulan yaitu dari bulan Juli 2010 sampai dengan Desember 2010. Penyebaran dilakukan dua tahap dengan rincian sebagai berikut :

Tahap Pertama

Jadwal Penyebaran Media	Media	Penempatan Media
Juli – Oktober 2010	Buku Cerita Bergambar "Petualangan Supermoo!"	TB Gramedia TB Gunung Agung
	Penggaris, pembatas buku, topeng supermoo, stiker, gantungan kunci	Dijadikan bonus pada pembelian buku
	Poster, flyer, standing character	Mading Sekolah Dasar di kota Bandung Pameran buku Landmark TB Gramedia

		TB Gunung Agung

Tabel 3.1 Penyebaran Media Tahap Pertama

Tahap Kedua

Jadwal Penyebaran Media	Media	Penempatan Media
September – Desember 2010	Topi, Kaos	TB Gramedia TB Gunung Agung Mall
	Alat Tulis	TB Gramedia TB Gunung Agung
	Paper Tole	TB Gramedia TB Gunung Agung Mall
	Pengukur Tinggi badan	TB Gramedia TB Gunung Agung Ruang dokter anak

Tabel 3.2 Penyebaran Media Tahap Kedua

3.2 Konsep Visual

3.2.1 Format Desain

Format desain buku cerita bergambar ini adalah custom. Dengan ukuran 20 x 20 cm buku ini cukup kecil dan sesuai dengan anak-anak. Buku ini memiliki isi 20 halaman dengan flip up di setiap bukaan bukunya. Isinya bercerita tentang kepahlawanan supermoo membantu anak-anak dan membasmi kuman jahat.

3.2.2 Tata Letak

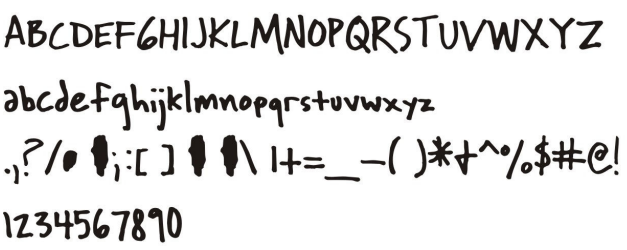
Buku cerita bergambar ini mempunyai tata letak asimetris, dari letak unsur-unsur media yang berbeda seperti ilustrasi pada setiap media. Hal ini menyesuaikan dengan target sasarannya.

3.2.3 Tipografi

Jenis huruf yang digunakan pada setiap media berbeda-beda. Hal ini menesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat keterbacaan huruf itu sendiri.

Berikut ini jenis huruf yang digunakan pada media-media yang digunakan :

- **Wichita**



Jenis huruf ini digunakan pada berbagai jenis media, termasuk pada judul buku. Karakteristik huruf Wichita yang tidak beraturan mempunyai arti kreatif, imajinatif, serta menyenangkan.

- **Woodring**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Jenis huruf woodring digunakan pada judul dan beberapa media yang lainnya. Karakteristiknya bersifat kuat, benar, dan pahlawan. Hal ini disesuaikan dengan tokoh supermoo yang kuat dan pahlawan yang membela kebenaran.

- **VAGRounded BT**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
.,?/' "';:[ ] { }\ | + = _ - ( ) * & ^ % $ # @ !
1234567890

Jenis huruf ini digunakan pada isi buku cerita bergambar. Tingkat keterbacaan yang jelas menjadi alasan dipilihnya jenis huruf ini. Karakterirtiknya rapi, lucu dan menyenangkan agar anak-anak yang membaca pun dapat merasakan kesenangan membaca buku.

- **Dombold BT**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
.,?/' "¡:[ ] { }\ | + = _ - ( ) * & ^ % $ # @ !
1234567890

Jenis huruf ini digunakan pada media pendukung sebagai penjelas suatu media. Karakteristiknya lucu sangat cocok untuk anak-anak. Tingkat keterbacaan pun sangant jelas.

3.2.4 Ilustrasi

Pada pembuatan buku cergam dan media yang lainnya tentu saja menggunakan berbagai ilustrasi untuk memperjelas konsep yang akan dibuat. Ilustrasi yang dibuat adalah berupa karakter gambar yang yang simpel untuk anak-anak tapi tidak melupakan detail dari ilustrasi tersebut.

Berikut ini proses pembuatan karakter utama dari media-media yang dipakai, yaitu dengan menggunakan referensi gambar, penyederhanaan, dan gambar jadi.

Sapi

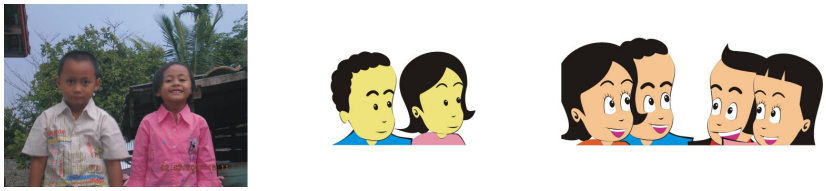


www.litbang.deptan.go.id

Gambar 3.1 Studi karakter sapi

Sapi adalah tokoh utama dari dari buku cerita bergambar ini. Melalui proses referensi, kemudian disederhankan, setelah itu tercipta tokoh pahlawan yang bernama Supermoo.

Anak-anak

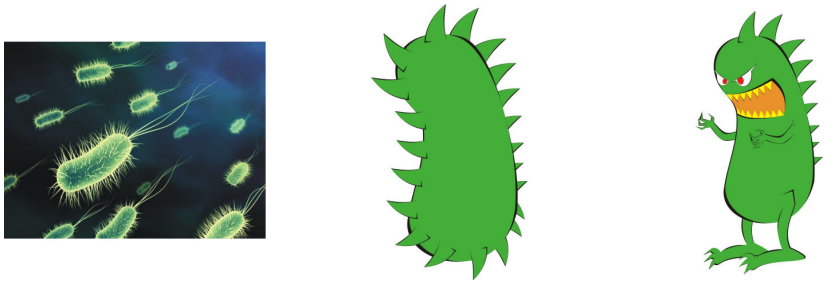


www.facebook.com

Gambar 3.2 Studi karakter anak-anak

Anak-anak adalah tokoh lain pada buku cerita bergambar ini. Prosesnya sama, mulai dari referensi, penyederhanaan dan gambar jadi. Diharapkan dari pembuatan tokoh ini, anak-anak dapat mencontoh anak-anak pada buku ini yang sering meminum susu.

Kuman



www.fotolia.com

Gambar 3.3 Studi karakter kuman

Kuman adalah tokoh antagonis dalam buku ini. Sebagai referensi, digunakan gambar bakteri *Bacillus cereus*, yaitu bakteri yang tetrdapat dalam susu. Karakter kuman yang

jahat, membuat takut anak-anak. Tapi dengan ilustrasi yang lucu diharapkan anak-anak menjadi terhibur.

3.2.5 Warna

Warna memiliki daya tarik yang kuat dan menciptakan makna tersendiri. Warna dapat dipengaruhi gaya, trend, dan pengalaman estetis. Warna juga dapat membangkitkan rasa takjub, bosan ataupun semangat. Dengan mempertimbangkan kesesuaian dan keharmonisan warna yang digunakan, maka digunakan warna-warna sebagai berikut :

- **Putih**

  Warna putih digunakan pada badan Supermoo. Warna putih memberi kesan baik, dan benar. Hal ini dikarenakan supermoo adalah pahlawan pembela kebenaran.

- **Biru**

  Warna yang digunakan untuk langit. Melambangkan keteraturan dan keselarasan. Diharapkan dengan melihat buku ini, dapat menumbuhkan disiplin pada anak-anak.

- **Hijau**

  Warna yang paling banyak digunakan sebagai warna bukit, daun, dan warna kuman. Pada daun dan bukit, warna hijau melambangkan alami, dan segar. Sedangkan pada kuman, warna hijau berarti jorok, dan jijik.

- **Kuning**

  Warna dari matahari untuk melambangkan kehangatan dan keseimbangan. Berfungsi membuat suasana membaca jadi hangat dan penuh keceriaan.

- **Coklat**

  Dipakai untuk jubah dan topeng supermoo. Melambangkan kekuatan dan keramahan. Hal ini sangat cocok karena supermoo adalah pahlawan yang kuat dan ramah terhadap anak-anak.

- **Merah**

  Dipakai sebagai balon kata pada cover karena warnanya mencolok. Melambangkan kekuatan dan kesungguh-sungguhan. Warna merah adalah warna pokok pandangan mata, sehingga apabila dilihat pertama kali di cover bukunya akan menarik perhatian.

- **Hitam**

  Dipakai sebagai corak kulit supermoo. Melambangkan sifat positif, kokoh, tegas. Sangat cocok dengan tokoh supermoo yang kokoh dan tegas menumpas kuman jahat.

Berikut contoh warna yang dipakai pada pembuatan buku cerita bergambar dan media pendukung lainnya :



Gambar 3.4 Warna