BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1. Strategi Perancangan

Permasalahan yang ditemukan setelah melakukan penelitian di TKN Pembina adalah kurangnya media informasi dimana dalam penyampaiannya suatu informasi atau menunjukan suatu tempat hanya menggunakan tulisan tanpa menyertai gambar dimana lingkungan TK belum memberikan pembelajaran membaca, sistem Informasi yang ada di TKN Pembina dalam kajian visual kurang menarik dan tidak tepat sasaran, dalam pemecahan masalah maka akan dirancang media informasi yang berawal dari anak, untuk anak dan oleh anak yang memiliki pengertian, tokoh utama dilihat dari sosok anak di TKN Pembina dengan menjadikan sebuah karakter dalam perancangan media informasi, setelah merancang sebuah karakter yang ditujukan untuk anak yang bertujuan untuk merangsang perkembangan dan pertumbuhan anak maka proses selanjutnya oleh anak dimana selanjutnya anak akan merespon untuk melakukannya dengan tindakan.

3.2. Strategi Komunikasi

Konteks awal komunikasi pada awalnya adalah menyampaikan pesan atau informasi yang dilakukan oleh panyampai pesan kepada penerima pesan. Setelah melihat karakteristik anak sebagai target sasaran maka strategi komunikasi yang dibuat mengutamakan gambar yang imajinatif dengan tokoh utama anak yang mengkomunikasikan dengan gerak tubuh yang digunakan untuk

menyampaikan pesan atau informasi dengan sederhana dimana membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematiknya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti, teks tulisan menggunakan teks sederhana yang mudah dimengerti yang sering dilihat dilingkungan dimana hal ini membantu anak untuk mengenal jenis huruf dan angka.

3.2.1. Tujuan Komunikasi

Dalam perancangan media informasi di TKN Pembina bertujuan untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi pada target sasaran dan sebagai wahana baru dalam pembelajaran untuk membantu dalam perkembangan dan pertumbuhan kemampuan dasar anak.

3.2.2. Pesan Utama

Memberikan informasi yang lebih menaraik dengan komunikasi visual dan memberikan sumber baru dalam pembelajar untuk merangsang perkembangan dan pertumbuhan kemampuan dasar anak.

3.2.3. Materi Pesan

Tujuan perancangan media informasi ini ditujukan pada target sasaran dengan segmentasi yang telah dikelompokan yaitu anak-anak sebagai siswa diTKN Pembina. Materi pesan yang akan disampaikan mengenai symbol, petunjuk, dan tanda untuk menjelaskan keterangan sebuah tempat, penunjuk arah dan peringatan atau himbauan dilingkungan sekolah TKN Pembina.

3.3. Strategi Kreatif

Perancangan media informasi agar mencapai tujuan yang diharapkan harus memilki konsep visual yang tepat dengan target sasaran sehingga diharapkan dapat disampaikan dan dipahami dengan mudah.

3.3.1 Pendekatan Kreatif

Perancangan media informasi agar dapat tersampaikan dengan baik, maka dilihat dari lingkungan sekitar dan target sasaran dimana informasi harus dapat menarik perhatian dan selanjutnya memahami informasi yang disampaikan dan merespon untuk melakukan dengan tindakan.

Warna yang meliputi keseluruhan media informasi menggunakan warna kontras dan cerah yang dapat menarik perhatian utama, dan dalam penyampaian suatu informasi menggunakan gambar yang imajinatif dengan membuat karakter dari penyederhanaan sebagai tokoh utama adalah anak-anak yang digunakan sebagi icon pada bentuk dasar media informasi dan symbol dengan gerak tubuh anak untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi yang dapat dipahami dan dimengerti untuk dilakukan dengan tindakan.

3.4. Strategi Media

Penyampaian informasi dibutuhkan sebuah media, dimana media adalah alat untuk mengkomunikasikan sebuah informasi sehingga dapat diterima dengan baik dan melakukan tindakan yang bermanfaat bagi penerima dan penyampai informasi.

3.4.1. Media Utama

- *Sign System*

  Sign System yang telah dijelaskan oleh Sumbo Tinarbuko sebagai media interaksi manusia dengan publik yaitu lingkungan sekitar, bila diterapkan di lingkungan sekolah di TK maka interaksi anak dengan lingkungan sekolah serta menjadi wahana baru sebagai sumber belajar untuk membantu merangsang pertumbuhan dan perkembangan kemampuan dasar anak.

3.4.2. Media Pendukung

- Peta Kreatif

  Media ini digunakan sebagai panduan untuk mengetahui denah keadaan lingkungan TKN Pembina.

3.5. Konsep Visual

Dalam perancangan media informasi diTKN Pembina memiliki konsep yang dapat mewakili dekat dengan target sasaran dengan membuat sebuah karakter yang menjadikan sebuah icon atau symbol dalam menyampaikan sebuah informasi maka dibuat suatu karakter yang kuat dengan gambar yang imajinatif dengan pencitraan yang kauat dekat dengan target sasaran agar dapat menarik perhatian dan merespon untuk melakukan tindakan.



Gambar 3.1 Referensi

Konsep perancangan dengan memiliki referensi dari super hero dan sebuh karakter anak dari shutterstock yang akan menjadi sebuah karakter pada media informasi sebagi bentuk dasarnya.

3.5.1. Layout

Media utama dibuat sedemikian menarik dengan membuat sebuah karakter yang dijadikan sebagai icon atau symbol untuk menyampaikan suatu informasi tentang keterangan tempat, penunjuk arah dan peringatan atau himbauan, dengan pemilihan layout *center* dimaksudkan agar anak fokus pada informasi yang disampaikan dengan bentuk utama yang dibuat dengan karakter yang berbeda untuk menunjukan suatu informasi.



Gambar 3.2 Layout Media Utama

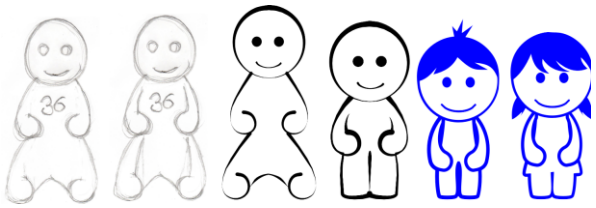
3.5.2. Ilustrasi

Ilustrasi dibuat semenarik mungkin menjadi sebuah gambar yang imajinatif dan tetap sederhana agar dapat diterima dan

dimengerti, untuk membuat sebuh ilustrasi ada berapa sketsa yang dibuat.

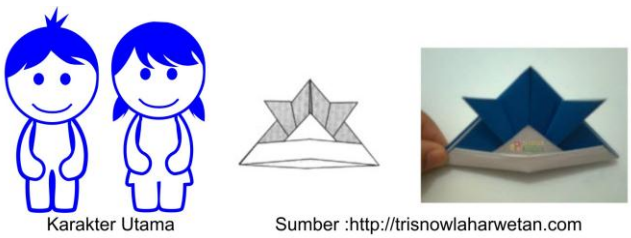


Gambar 3.3 Sketsa Awal

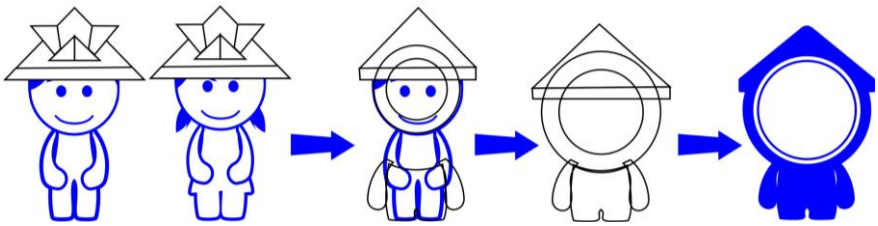


Gambar 3.4 karakter Anak

Menggunakan penyederhanaan dari “lagu 36” dimana sairnya mengajak untuk berhitung perkalian 6 x 6 = 36 yang pada akhirnya berbentuk sebuah gambar yang menarik sehingga belajar menjadi lebih menyenangkan, dan disederhanakan untuk menjadi sebuah karakter yang dekat dan menggambarkan keadaan target sasaran.



Gambar 3.5 Sumber Bentuk Dasar



Gambar 3.6 Proses Pembuatan Bentuk Dasar

Bentuk dasar sistem informasi dibuat menjadi lebih sederhana dari karakter anak yang membuat lebih dapat diterima oleh target sasaran, aksen topi yang ditambahkan melihat dari pembelajaran keterampilan melipat kertas membuat sebuah topi raja dan ratu yang dilakukan oleh anak dimana anak senang memakainya untuk itu disederhanakan dan menjadikan sebuah icon atau symbol untuk bentuk dasar sistem informasi.

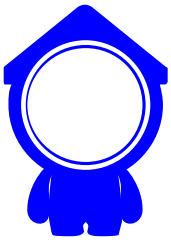


Gambar 3.7 Bentuk Dasar Media Informasi

Bentuk dasar dibuat berbeda untuk membedakan antara yang satu dengan yang lain dalam penyampaian suatu informasi, berikut penjelasan tentang icon bentuk dasar yang dibuat.



Sumber: xcelbrain.com



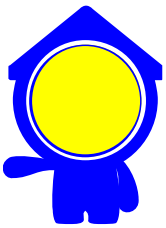
Keterangan Tempat

Keterangan tempat mengambil sikap siap untuk menunjukan tempat yang dicari.



Keterangan:
U = utara
T = timur
S = selatan
B = barat

Sumber: gurumuda.com



Penunjuk Arah

Keterangan untuk menunjukkan tempat diambil dari gambar kompas sebagai penunjuk arah, dengan penggambungan bentuk dasar diganti menggunakan tangan untuk menunjukan arah tempat.



Sumber: pasarkreasi.com

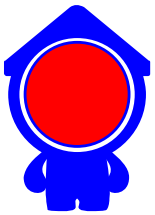


Penunjuk Pada Peta

Pada peta kreatif melihat disaat orang lain ingin dilihat maka dengan tanagn mereka melambaikan untuk mengambil perhatiannya, untuk bentuk dasar pada peta kreatif memberikesan untuk menunjukan posisi berada.



Sumber: porum.detik.com



Himbauan/Peringatan

Memarahi dengan sikap tangan disimpan diatas pinggang menjadi gambaran untuk bentuk dasar himbauan/peringatan .

Gambar 3.8 Gambar dan Penjelasan Bentuk Dasar Sign

3.5.3. Tipografi

Adapun tipografi yang digunakan dalam media informasi ini yaitu huruf dasar yang sering digunakan dalam pembelajaran dasar untuk pengenalan huruf dan angka.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!@#$%^&*()_-=+?/

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!@#$%^&*()_-=+?/

Huruf “Arial dan Arial Black” digunakan karena jenis huruf yang simpel dan supel yang sering digunakan dalam sehari-hari dimana anak idak akan kesulitan dalam mengenal huruf dan angka pada sisitem informasi yang dibuat.

3.5.3. Warna

Warna merupakan salah satu unsur desain yang mempengaruhi pesan, warna dalam perancangan media informasi ini berfungsi untuk memberikan kesan pada informasi yang disampaikan.

Adapun warna yang digunakan dalam perancangan media informasi diantaranya:

- **Biru**

  Warna ini digunakan sebagai warna utama sebagai pengembangan dari warna seragam dan memberikan kesan

dari keteduhan, ketenangan, keharmonisan, keta'atan, takwa dan loyalitas.

- **Putih**
  Warna yang digunakan untuk menciptakan suatu kesan yang tulus dan bersih menjadikan warna utama lebih muncul.

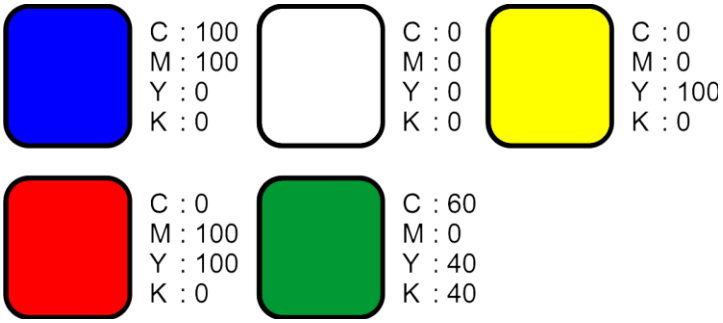
- **Merah**
  Warna ini mewakili kesan kekuatan dan kesungguh-sungguhan, dalam rambu berarti berhenti jangan dilakukan berbahaya.

- **Kuning**
  Warna ini memberikan kesan hangat, semangat dan keseimbangan, dalam rambu berarti hati-hati jangan tergesa-gesa.

- **Hijau**
  Warna ini memberikan kesan alami, segar dan kekeluargaan, maju terrus temukan yang dicari.

  Warna yang digunakan pada media informasi di TK Negeri Pembina menggunakan warna primer dimana warna dasar yang sering dijumpai pada rambu-rambu lalulintas, maka warna ini digunakan untuk memudahkan anak untuk memahami informasi yang disampaikan.

Berikut merupakan contoh warna yang digunakan :



Gambar 3.9 Contoh Warna