BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Komunikasi

Secara umum komunikasi berarti penyampaian pesan atau informasi pernyataan yang dilakukan oleh komunikator kepada orang lain dalam hubungan sosial. Tujuan dalam berkomunikasi untuk membangun kepercayaan dengan melakukan pendekatan. Strategi komunikasi merupakan suatu perencanaan untuk mencapai tujuan tertentu istilah komunikasi berasal dari bahasa latin yaitu *komunikations* dan bersumber dari kata *kommunis* yang berarti “sama”, sama disini berarti sama makna komunikasi yang efektif biasanya dapat menimbulkan pengaruh pada sikap hubungan yang makin baik adanya tindakan.

Strategi komunikasi yang akan digunakan pada anak-anak usia 10-12 taun yaitu dengan menggunakan bahasa yang mudah di pahami oleh anak, teks yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh anak, dan layout pada buku menggunakan warna cerah agar anak-anak tidak bosan melihatnya.

3.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif suatu cara yang menjelaskan pendekatan kreatif dalam penyampaian visual. Agar informasi mencapai tujuan yang di harapakan maka informasi yang dilakukan harus menarik dan informasi yang efektif.

Berdasarkan strategi tersebut dibuat strategi kreatif dengan pembuatan media pembelajaran berupa buku yang menarik secara visual dan informasi yang efektif untuk anak-anak usia10-12 tahun, yang bertujuan agar media yang dibuat bisa mencapai target sasaran. Dan dapat disimpulkan bahwa strategi

akan berhasil apabila memiliki suatu hal seperti daya tarik, dalam hal ini suling Sunda mempunyai kelebihan yaitu:

1. Mudah dimainkan
2. Mudah dibawa kemana-mana
3. Bentuk yang simple dan menarik

3.2.1 Pendekatan Kreatif

Dalam merancang media informasi yang berbentuk buku ini, penulis menggunakan elemen-elemen dari sunda dan karakter yang minimalis, batik yang menjadi ciri khas dari budaya jawa barat yang kemudian disederhanakan secara visual dalam bentuk ilustrasi yang menarik.

Pendekatan visual yang digunakan :

1. Pembuatan gambar-gambar ilustrasi diambil dari elemen sunda sebagai tema awal yang akan disampaikan informasinya kepada anak-anak.
2. Elemen-elemen visual pendukung lain yang mendukung ilustrasi utama adalah batik mega mendung yang berasal dari kota Cirebon, yang merupakan salah satu kekayaan budaya di daerah Jawa Barat.
3. Pemilihan tipe huruf yang menunjang setiap konten isi agar penyampaian informasi yang ada dalam media utama bisa tercerna dengan baik.

3.3 Strategi Media

Strategi yang digunakan dalam perancangan media informasi adalah mempelajari cara bermain suling yang berupa buku untuk segmentasi anak-anak, karena buku mudah di bawa kemana-mana, aman untuk anak, dan mudah untuk dipahami oleh anak.

Dalam hal ini digunakan teori media untuk perancangan yang menggunakan media primer dan sekunder. Media primer adalah media utama yang memiliki isi informasi yang lengkap untuk disampaikan, sedangkan media sekunder adalah media yang bersifat melengkapi atau menunjang media utama.

1.3.1 Media Utama

Media utama yang digunakan dalam perancangan media informasi cara bermain suling ini adalah berupa buku ilustrasi. Buku adalah satu media cetak yang memiliki nilai jangkauan sasaran lebih banyak dan mampu menampung informasi yang banyak serta dapat dikembangkan dengan tambahan konten-konten yang bisa membuat penerima informasi ikut berinteraksi dalam mengikuti setiap informasinya.

1.3.2 Media Pendukung

1. *Banner*

   *Banne*r merupakan media yang dapat ditempatkan di luar rungan (*outdoor*) atau di dalam ruangan (*indoor*). Banner sendiri mempunyai fungsi sebaga media penyampaian informasi yang isinya relatif lebih singkat dan mencakup keseluruhan dari pesan atau informasi yang akan disampaikan.
2. Poster

   Poster merupakan media untuk menarik perhatian anak-anak. Biaya produksi poster cukup rendah dan dapat menampung informasi-informasi secara lengkap. Dalam penyebarannya poster dapat ditempatkan di papan pengumuman sekolah-sekolah dan tempat-tempat yang menyediakan fasilitas papan informasi.

3. *Flyer*

   Flyer merupakan media yang memiliki ukuran lebih kecil, sehingga lebih cocok untuk dijadikan media kepada perorangan secara langsung agar lebih spesifik penyampaian informasinya. *Flyer* bisa juga ditempatkan dekat kasir toko-toko yang menjual buku tersebut.

4. *Gimmick*

   Gimmick adalah media-media pendukung atau media sekunder. Media ini sangat membantu untuk menarik perhatian target sasaran melalui objek-objek khusus, seperti membuat item-item unik yang diberikan secara gratis seperti stiker.

5. *Merchandise* adalah media sekunder yang dijual untuk mendukung proses promosi. Media ini sangat membantu untuk menarik perhatian target sasaran melalui objek-objek khusus, seperti membuat item-item unik diantaranya :

   a) Mug
   b) Pin
   c) Gantungan kunci

1.4 Konsep Visual

Untuk konsep visual yang digunakan dalam perancangan media informasi cara bermain suling dengan menampilkan karakter anak-anak yang didukung dengan elemen visual yang diambil sesuai dengan daerah perkembangan suling itu sendiri. Kemudian didukung dengan warna dan tipografi yang disesuaikan dengan karakter jenis buku dan target audience yaitu anak-anak.

Dengan karakter yang terinspirasi oleh karakter pewayangan dari daerah Jawa Barat yaitu cepot dan elemen grafis dari Cirebon yaitu batik mega mendung.



Gambar 3.5 si cepot



Gambar 3.6 batik mega mendung

3.4.1 Format Desain

Dalam perancangan media informasi buku ilustrasi tentang suling yang bersegmentasi anak-anak usia 10-12 tahun, konsep visual yang dipilih penulis adalah bentuk (*landscap*) dengan format yang memiliki ukuran lebih panjang pada sisi horizontal.

3.4.2 Karakter

Tokoh yang dipilih sebagai karakter dari buku tersebut adalah karakter anak-anak yang berpakaian seperti seorang pengembala yang selalu membawa suling.



Gambar 3.7 petani jaman dahulu (http://djawatempoedoeloe.multiply.com)



Gambar 3.8 Sketsa Karakter



Gambar 3.9 Digitalisasi Karakter

3.4.3 Tipografi

Pemilihan huruf yang baik harus mengarah pada tingkat keterbacaan yang tinggi dan menarik, selain itu bentuk tipografi juga harus menggambarkan karakter dari pesan yang disampaikan. Desain huruf tertentu dapat menciptakan kesan atau karakteristik sebuah objek.

Pada perancagan media informasi cara bermain suling ini digunakan jenis tipografi *I Did This* sebagai Headline Cover, *dan Agency FB* sebagai teks isi pada halaman. Penulis memilih tipe huruf-huruf tersebut karena tipe huruf tersebut bisa mewakili identitas dan konsep desain dari informasi yang akan disampaikan dan memiliki tingkat keterbacaan yang sesuai dengan arah segmentasi dari buku tersebut.



Gambar 3.10 font yang digunakan

3.4.4 *Layout*

Layout atau tata letak yang meliputi penempatan semua unsur desain gambar (ilustrasi), teks, elemen visual dan sebagainya. Layout yang menarik merupakan jalur untuk mendapatkan perhatian pembaca

dan mengikatnya supaya benar-benar dilihat, dibaca, dan dipahami pesan-pesan apa yang disampaikan.

Layout yang digunakan dalam setiap media informasi tentang cara bermain suling ini adalah peletakan visualisasi yang lebih ditonjolkan. Hal ini dimaksudkan agar ketika target sasarannya melihat media tersebut dapat langsung fokus pada visual kemudian tertarik untuk membaca setiap informasi didalam media tersebut.

3.4.5 Warna

Warna merupakan unsur desain yang mempengaruhi pesan. Pemilihan warna dalam konsep ini berdasarkan kepada kesan yang ingin disampaikan dan kepada siapa pesan ini ditujukan. Penulis memilih warna-warna dari wayang golek itu sendiri untuk menguatkan isi setiap informasinya. Pemilihan warna-warna tersebut didasari oleh pertimbangan sebagai berikut:

1. Warna coklat merupakan melambangkan sifat yang positif dan juga warna yang mencerminkan tradisi dan segala sesuatu yang berhubungan dengan kebudayaan.
2. Warna hitam dan coklat tua merupakan warna yang memiliki intensitas warna yang tinggi, dipilih untuk warna pada teks agar dapat menimbulkan tingkat keterbacaan yang tinggi.



Gambar 3.11 Warna yang di gunakan