BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan ulang majalah Salim memerlukan beberapa metoda antara lain, menentukan gagasan dalam menyampaikan informasi agar lebih efektif, serta menentukan gaya visual yang akan digunakan meliputi ilustrasi dan penggunaan tipografi, untuk anak usia dini.

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

a. Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang digunakan pada majalah Salim adalah gaya ceria dan dinamis, sesuai dengan pola pikir anak yang suka bermain, bertujuan untuk memberikan kesan kekanakan, agar lebih membuat anak usia dini sebagai target pasar menyukainya dan nyaman ketika menerima materi pada majalah.

b. Pendekatan Verbal

Pendekatan Verbal yang digunakan adalah bahasa Indonesia sebagai bahasa utama dalam majalah Salim, karena bahasa Indonesia adalah bahasa nasional agar pembaca majalah Salim dapat dengan mudah memahami isi dari majalah. Sedangkan bahasa Inggris dan bahasa Arab sebagai materi pendidikan pada majalah Salim, untuk memberikan pengetahuan dasar tentang bahasa asing.

III.1.2 Strategi Kreatif

Perancangan ulang majalah Salim bertujuan memberikan informasi melalui media pendidikan yang untuk anak usia dini, dalam hal ini pengolahan visual ditekankan kepada perancangan ulang gaya visual, ilustrasi, pemilihan jenis tipografi, pemilihan warna serta tataletak.

Gaya visual yang dipilih adalah gaya kartun, bertujuan untuk memberikan kesan menggemaskan dan kekanakan. Ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi sederhana namun jelas, agar mudah dipahami. Jenis tipografi yang digunakan

adalah font standar yang sederhana, tanpa kait, serta memiliki bentuk yang jelas dan mudah dibaca Warna yang digunakan adalah warna-warna halus. Tata letak yang digunakan adalah tata letak yang sederhana bertujuan agar tidak membingungkan anak usia dini.

III.1.3 Strategi media

a. Media Utama

Media utama yang dibuat adalah majalah anak usia dini Salim.

b. Media Pendukung

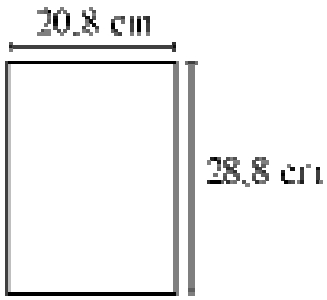
Media pendukung yang digunakan antara lain:

- Poster
- X Banner
- Stiker
- Pembatas buku
- Jadwal kegiatan harian anak
- Chain Flag
- Pin
- Penggaris
- Mug
- Alphabet deck

III.2 Konsep Visual

III.2.1 Format Desain

Format yang digunakan dalam pembuatan majalah Salim adalah format majalah standar portrait 20,8cm x 28,8 cm dengan menggunakan kertas *Artpaper* 120 gram untuk sampul, *HVS* 80 gram untuk isi,

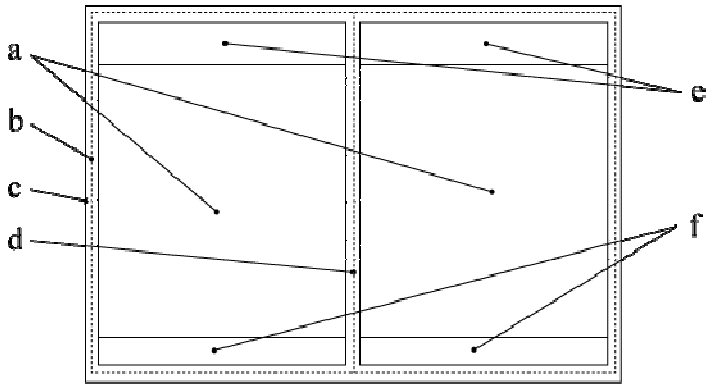


Gambar III.1 Format desain
Sumber dari : Dokumen pribadi

III.2.2 Tata Letak

Tata letak yang digunakan adalah tata letak teratur dan rapih, dengan arah baca dari kiri ke kanan, agar lebih mudah dipahami anak. Untuk desain *template* majalah menggunakan *facing page* sebagai format penjilidan dan memiliki bagian-bagiannya, antara lain:

a. **Area aman**, yaitu area yang untuk menempatkan materi, dan edukasi.
b. **Garis potong**, yaitu garis yang nantinya akan dipotong dengan panjang dan lebar keseluruhan adalah 20,8 cm x 28,8 cm.
c. ***Bleed,*** yaitu sisa kertas yang tak terpakai.
d. **Garis lipat,** yaitu garis untuk lipatan pada tengah antara dua halaman.
e. ***Header,*** bagian atas pada halaman, untuk penempatan kolom tema/ sub tema, Tingkat Pencapaian Perkembangan, dan Indikator.
f. ***Footer,*** bagian bawah pada halaman, untuk penenmpatan kolom paraf guru, paraf orang tua, dan kolom nilai.



Gambar III.2 Format tata letak.

Sumber dari : Dokumen pribadi

III.2.3 Tipografi

Jenis tipografi yang digunakan adalah jenis tifografi yang sederhana, jelas dan mudah dibaca untuk *body text*, jenis tipografi *script* untuk *headline* dan jenis tipografi dengan karakter titil-titik untuk materi belajar menulis.



Gambar III.3 Jenis tipografi

Sumber dari : Dokumen pribadi

III.2.4 Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan dalam majalah Salim adalah gaya visual kartun. Gaya ini dipilih karena ilustrasi yang sederhana, mengemaskan, kekanakan, dan disukai oleh anak-anak. Teknis pengerjaa nilustrasi dimulai dari pembuatan sketsa secara *manual* kemudian melakukan proses *scanning*, menggunakan *scanner* untuk mengimput gambar kedalam perangkat komputer. Berlanjut pada proses *editing* menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop CS5*, *Adobe Illustrator CS5*, dan Adobe *Indesign CS5*.



Gambar III.4 Ilustrasi

Sumber dari : Dokumen pribadi

III.2.5 Studi Karakter

III.2.5.1 Tokoh Utama

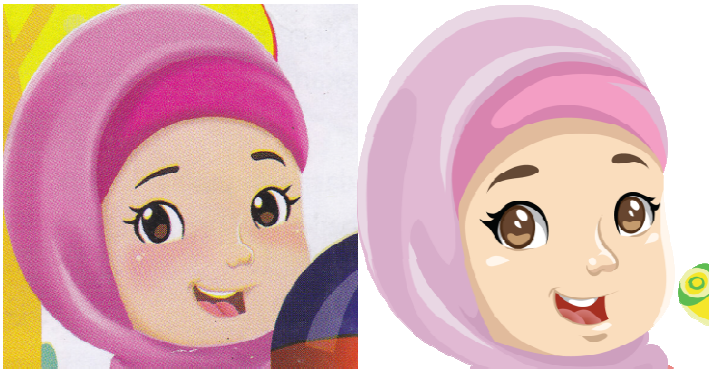
Majalah Salim memiliki tokoh utama yang bernama Salim. Gaya visual tokoh Salim adalah gaya visual kartun. Tokoh Salim mengenakan baju takwa dan peci, Salim adalah anak laki-laki yang memiliki karakter periang, terkadang Salim digambarkan melakukan kenakalan-kenakalan layaknya anak – anak. Selain Salim adapaun tokoh Shafa sebagai kakak Salim yang selalu muncul pada setiap edisi majalah Salim. Shafa adalah anak perempuan dengan karakter yang sedikit pendiam dibandingkan Salim,

Untuk lebih membuat tampilan tokoh Salim dan Shafa lebih menarik dan lebih disukai anak-anak serta mempertegas karakter dari masing-masing tokoh maka

dibutuhkan perubahan tampilan visual dari karakter sebelumnya, antara lain merubah tampilan visual wajah serta merubah jenis dan warna pakaian yang dikenakan. Perubahan tampilan visual wajah diantaranya adalah mempertegas refleksi cahaya pada mata, mempertegas gradasi warna kulit serta menyesuaikan ekspresi wajah dengan karakter tokoh. Salim mengangkat halisnya dan lebing membelalakan matanya menunjukan sifat Salim yang periang, sedangkan Shafa tidak mengangkat halisnya serta mata pada keadaan normal, menunjukan sifat Shafa yang lebih pendiam dari Salim.



SALIM LAMA **SALIM BARU**



SHAFA LAMA **SHAFA BARU**

Gambar III.5 Perbandingan muka tokoh sebelum dan sesudah

Sumber dari : Dokumen pribadi

Pakaian yang digunakan Tokoh Salim tidak mengalami perubahan, tetapi penyesuaian warna pakaian dengan background pada sampul majalah yang bertujuan untuk membuat tokoh Salim lebih kontras., sementara jenis pakaian tertentu dikenakan sebagai penegas pada sebuah ilustrasi atau penyesuaian tokoh pada lingkungan sekitarnya.



Gambar III.6 Penysuaian warna dan jenis pakaian tokoh Salim

Sumber dari : Dokumen pribadi

Untuk tokoh Shafa pakaian yang dikenakan adalah baju takwa anak perempuan dan mengenakan kerudung, pakaian Shafa disesuaikan dengan karakter anak-anak yang banyak bergerak, sehingga pakaian Shafa yang sebelumnya mengenakan rok, diganti menggunakan celana. Sementara penggunaan warna pakaian masih menggunakan pakaian berwarna dominan merah muda, tetapi dengan warna yang lebih terang.

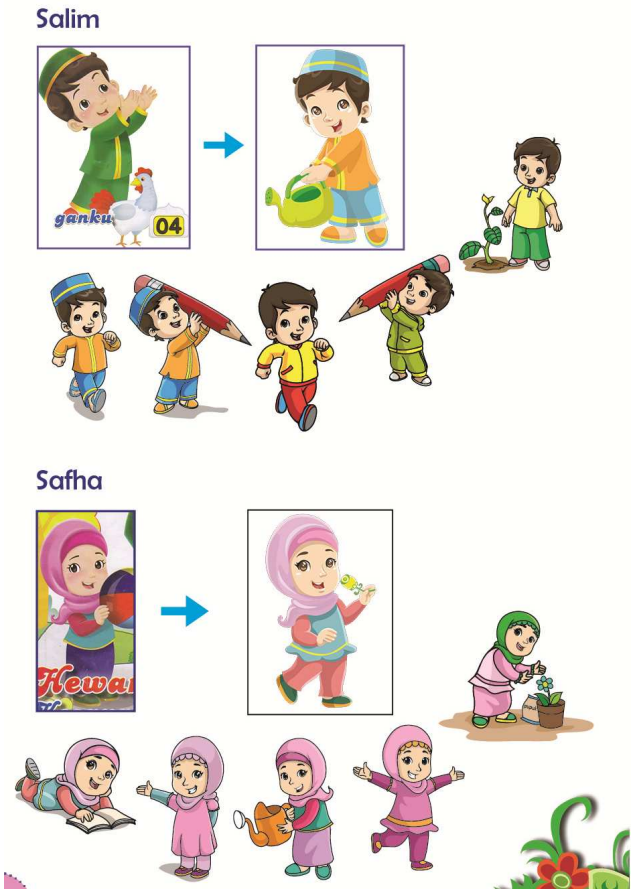


Gambar III.7 Perbandingan warna dan jenis pakaian tokoh Shafa

Sumber dari : Dokumen pribadi



Gambar III.8 Tokoh utama Salim dan Shafa yang telah diperbaharui
Sumber dari : Dokumen pribadi



Gambar III.9 Beberapa tampilan Salim dan Shafa
Sumber dari : Dokumen pribadi

III.2.5.2 Modipikasi *Logotype*

Logotype Salim adalah penggabungan dua karakter huruf, antara lain jenis huruf halus dan jenis huruf tajam dan tegas dengan bentuk menyerupai huruf *hijaiyah*, pada *logotype* yang sebelumnya logo memiliki lingkaran berbentuk *oval* pada bagian *background* logo, terkesan kaku, untuk membuat rancangan baru majalah Salim lebih menarik, *logotype* mengalami modifikasi, antara lain menghilangkan lingkaran oval dibagian belakang tulisan Salim, serta penempatan logo dibuat lebih dinamis.



Gambar III.10 *Logotype* lama dan *logotype* yang telah diperbaharui
Sumber dari : Dokumen pribadi

III.2.5.3 Karakter dan *Property* Pendukung

Karakter pendukung yang akan ditampilkan pada majalah Salim rancangan baru pada edisi tanaman adalah tiga jenis hewan antara lain seekor kodok, burung pipit, dan seekor kupu-kupu, serta beberapa jenis tanaman dan tumbuhan sebagai *property* pendukung. Karakter burung dipilih sebagai lambang bahwa anak usia dini harus diberi perhatian. Karakter kodok sebagai lambang kesuburan dan kearifan. Serta kupu-kupu sebagai lambang keindahan.

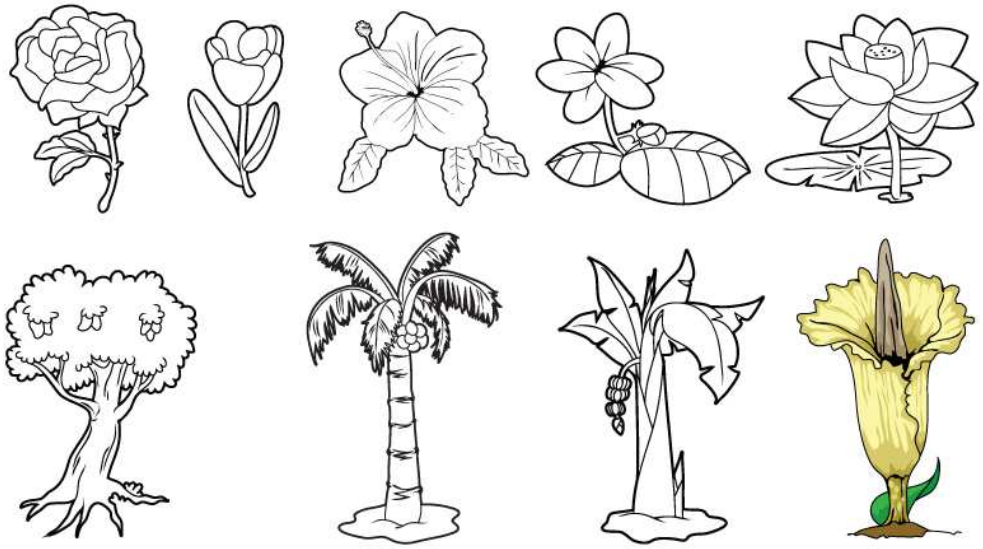


Gambar III.11 Karakter pendukung
Sumber dari : Dokumen pribadi

Beberapa jenis tanaman dan tumbuhan yang ditampilkan adalah beberapa jenis buah, sayuran, bunga dan pohon yang terdekat dengan kehidupan anak-anak. Seperti buah apel, jeruk, mangga, pisang, dan buah lainya. Sayuran seperti bayam, tomat, terung, dan sayuran lainnya. Bunga dan pohon seperti pohon pisang, mangga, bunga ros, anggrek dan lainnya.



Gambar III.12 Buah dan sayuran
Sumber dari : Dokumen pribadi



Gambar III.13 Bunga dan pohon
Sumber dari : Dokumen pribadi

III.2.3 Warna

Konsep warna yang dipilih adalah dominan dengan warna-warna yang ceria, bertujuan untuk memberi kesan senang dan bahagia, sedangkan warna-warna yang sederhana, halus dan lembut, bertujuan menarik perhatian, dan membuat nyaman anak-anak. Warna-warna gelap dan tajam sebagai penegas dari sebuah objek visual, atau sebagai garis luar, penggunaan warna-warna lain juga sebagai penyesuai warna benda dengan warna benda aslinya.



Gambar III.14 Format warna
Sumber dari : Dokumen pribadi