BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan merupakan proses penentuan strategi dan arah dalam menentukan keputusan untuk menyampaikan tujuan. Strategi yang akan dirancang dalam membuat informasi mengenai tata krama untuk anak adalah berupa buku informasi pendamping anak, Yuk! Bertata Krama, Tata Krama Hal Dasar yang Penting, buku ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada anak-anak melalui pendampingan orang tua mengenai penjelasan tata krama dan seputar apa saja yang seharusnya dilakukan dalam bertata krama sehingga nantinya anak mau melakukan tata krama yang baik dalam berbicara atau berucap.

III.1.1 Khalayak Sasaran Perancangan

Dalam merancang sebuah media informasi yang menarik dan mampu dipahaminya pesan dengan baik maka diperlukan pemahaman tentang target khalayak agar konsep perancangan dapat tepat kepada target tersebut, yaitu:

- Demografi

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
Usia : 8-12 Tahun
Pendidikan : SD
Pekerjaan : Pelajar
Bahasa : Indonesia dan non-formal

- Psikografi

Kelas Sosial : Ekonomi kelas menengah dan atas.

- Geografi

Tempat : Kabupaten dan Kota Bandung

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Dalam perancangan sebuah media informasi diperlukan pendekatan komunikasi agar penyampaian gagasan dan pesan dapat dengan mudah dimengerti dan dipahami oleh khalayak sasaran perancangan. Pendekatan komunikasi yang digunakan adalah dengan menggunakan bahasa percakapan anak-anak agar anak-anak tidak merasa seperti dipaksa.

III.1.2.1 Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang digunakan dalam desain media informasi ini adalah dengan menyajikan gambar dengan warna-warna yang cerah lembut agar anak-anak merasa nyaman. Visual yang ditampilkan juga lebih sederhana dibandingkan buku dongeng yang memperlihatkan beberapa ilustrasi, karena buku ini dirancang untuk mempermudah orang tua dalam memberikan penjelasan kepada anak mengenai tata krama umum dalam berkomunikasi kepada anak-anak.

III.1.2.2 Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yang dilakukan adalah dengan pendekatan bahasa anak-anak dalam percakapan sehari-hari yang dibawakan secara santai agar penyampaian pesan mudah dimengerti dan dipahami oleh anak-anak, serta agar anak-anak mau melakukan tata krama yang baik dalam berbicara atau berucap nantinya.

III.1.3 Strategi Kreatif

Pendekatan kreatif yang dilakukan adalah dengan menyajikan informasi secara komunikatif untuk mempermudah orang tua dalam memberikan penjelasan kepada anak, yang didalamnya terdapat karakter yang nantinya saling bercakap-cakap mengenai tata krama dalam berkomunikasi dimana didalamnya terdapat penjelasan mengenai apa saja yang sebaiknya dilakukan dalam bertata krama berbicara dengan orang lain. Untuk mencapai suatu tujuan, maka dibutuhkan sebuah strategi, sehingga mendapat perhatian, menumbuhkan kesadaran, dan sampai pada tindakan nyata. Strategi kreatif yang digunakan untuk menyampaikan informasi ini adalah dengan

penyuluhan di berbagai sekolah dasar, yang nantinya penyuluhan itu di adakan bersamaan dengan pembagian rapor sekolah. Penyuluhan tersebut akan dihadiri oleh wali murid atau orang tua siswa siswi dari sekolah masing-masing sebagai ruang untuk menyampaikan pesan bahwa tata krama begitu penting bagi anak-anak. Yang nantinya orang tua murid diharapkan partisipasinya dalam mengajarkan dan melestarikan tata krama pada anaknya. Adapun rangkaian acara pada penyuluhan yang berlangsung, yaitu:

a. Pembekalan orang tua

   Setelah pembagian rapor sekolah oleh wali kelas kepada wali murid sekolah dasar, nantinya wali murid dikumpulkan dan diberikan penjelasan serta pembekalan tentang pentingnya mengajarkan tata krama pada anak dan manfaat-manfaat yang dapat diperoleh.

b. Penyuluhan pada murid

   Ketika para wali murid diberikan pembekalan di aula sekolah, para siswa-siswi nantinya akan diberikan penyuluhan tentang pentingnya tata krama di ruang lain. Yang nantinya didalam penyuluhan tersebut diadakan beberapa *games* atau permainan sebagai interaksi kepada murid agar para siswa dapat bersemangat dan menerima informasi tersebut secara menyenangkan.

III.1.4 Strategi Media

Media adalah bentuk atau sarana yang dapat digunakan dalam suatu proses penyampaian informasi. Dalam hal ini penentuan media perancangan berdasarkan pada masalah yang dihadapi agar menjadi solusi dari permasalahan yang ada. Yang kemudian terbagi menjadi dua, yaitu media utama (primer) dan media pendukung (sekunder).

1. Media Utama (primer), yaitu :

   - Buku menjadi media utama dalam perancangan ini. Didalam buku ini nantinya terdapat percakapan antara 2 tokoh dengan penjelasannya mengenai tata krama dan apa saja yang harus dilakukan serta konsekuensinya. Serta tingkah laku beberapa tokoh tambahan guna menambah kemenarikan buku.

2. Media Pendukung (sekunder), yaitu :

   - Poster, menjadi media pendukung dalam media informasi ini. Poster merupakan media informasi yang mudah untuk dipahami oleh berbagai kalangan masyarakat, serta dalam penyebarannya yang begitu mudah dan cepat dalam pendistribusiannya.
   - Stiker, menjadi media pendukung informasi untuk yuk bertata krama dan tata krama hal kecil yang penting.
   - Gantungan pegangan pintu, sebagai media pendukung untuk menjadi pengingat khalayak tentang tata krama di rumah.
   - *Flyer*, fungsi dari *flyer* hampir sama dengan poster, namun dengan ukuran yang lebih kecil dan mampu memberikan informasi yang ringan.
   - Pembatas Buku atau *bookmark*, media ini digunakan untuk mendukung dalam penyampaian pesan media utama.

III.1.5 Strategi Distribusi

Media informasi ini didistribusikan secara gratis dengan melakukan kerja sama dengan Kementrian Sosial Republik Indonesia dan Dinas Pendidikan Kota Bandung yang disponsori oleh Nestle Dancow. Dimana Media informasi buku ini dibagikan kepada wali murid siswa-siswi Sekolah Dasar Kabupaten dan Kota Bandung sebagai media informasi mengenai tata krama. Yang dibagikan pada saat pembagian rapor kepada orang tua untuk anak. Dimana proses pendistribusiannya ke Sekolah Dasar nanti, Nestle Dancow juga dapat mempromosikan produknya ke Sekolah Dasar.

III.2 Konsep Visual

Pada perancangan buku ini, konsep visual yang digunakan yaitu berupa beberapa ilustrasi interaksi antara tokoh Andi dan Aldo dengan dialog percakapan tanya jawab tentang tata krama yang menggunakan gaya visual dengan referensi flat desain. Flat desain dipilih agar visual yang ditampilkan secara sederhana dimana penokohan dalam karakter tidak menggunakan banyak ornament penghias, sehingga diharapkan target khalayak dapat dengan mudah memahami dan mengingat dengan apa yang ingin disampaikan.

III.2.1 Format Desain

Berikut format yang akan digunakan dalam pembuatan media informasi dalam berbagai media, antara lain :

1. Buku

   Buku menggunakan kertas jenis *artpaper* 210 gram, dengan ukuran (21 cm x 14.8 cm) karena buku ini dirancang sebagai buku informasi pendampingan orang tua kepada anak sehingga ukuran tersebut dapat memudahkan buku untuk dibawa.



Gambar III.2.1.1 Format Buku

Pada format buku digunakan *Headline,* "tata krama hal dasar yang penting" dengan menggunakan jenis huruf Howser dan warna cerah untuk menimbulkan kesan ceria. Penggunaan warna putih pada latar buku untuk menimbulkan kesan ringan dan kenyamanan. Dan warna kuning untuk menonjolkan keakraban dan keceriaan. Sedangkan warna biru muda untuk memberikan kesan ketenangan dan ketentraman

2. Poster

Dalam proses pendistribusian nantinya poster ini dibuat untuk mengingatkan anak-anak untuk segera menjawab atau merespon panggilan orang tua. Poster ini dibuat dalam format kertas A2 (42 cm x 59,4 cm) dan A3 (42 cm x 29,7 cm) dengan menggunakan jenis kertas *artpaper* 210gram.



Gambar III.2.1.2 Format Poster

Pada poster himbauan ini terdapat logo yuk bertata krama sebagai langkah persuasif atau ajakan pada kesan pertama saat melihat poster ini. Dan ilustrasi seorang anak yang segera berhenti sejenak meninggalkan *gadget*-nya untuk memberikan penekanan dalam penyampaian pesan kepada khalayak. Penggunaan warna cerah lebih mendominasi pada poster, seperti warna krem pada latar yang merepresentasikan kelembutan dan warna orange yang merepresentasikan keceriaan dan kehangatan dalam upaya pendekatan secara halus dan ceria.



Gambar III.2.1.3 Format Poster 2

Pada poster kedua ini masih menggunakan pendekatan yang sama seperti poster sebelumnya. Namun, pada poster kedua lebih menekankan ilustrasi karakter yang sedang saling bersapa untuk memperjelas maksud dari pesan yang ingin disampaikan yaitu mengucapkan salam.

3. Stiker

   Visual yang digunakan untuk stiker ini adalah visual dari ilustrasi yang digunakan pada poster.



Gambar III.2.1.4 Desain Stiker 1



Gambar III.2.1.5 Desain Stiker 2

4. Gantungan Pegangan pintu

   Gantungan pegangan pintu ketuk pintu dan ucapkan salam sebagai media interaktif khalayak untuk mempraktikkan tata krama ketika akan memasuki ruangan.



Gambar III.2.1.6 Desain Hiasan Pegangan Pintu

5. Flyer

   Flyer menggunakan kertas jenis artpaper 160 gram, dengan ukuran kertas A5 (14,8 cm x 21 cm).



Gambar III.2.1.7 Format desain *flyer*

6. Pembatas buku



Gambar III.2.1.8 Pembatas buku

III.2.2 Layout

Pada media informasi buku ini konsep layout yang digunakan pada perancangan ini adalah mengacu pada teori penyusunan layout menurut Kusrianto, Adi (seperti dikutip Agung, Ega Nugraha, 2013) yaitu :

- Proporsi (*proportion)*, Proporsi yang dimaksud adalah kesesuaian antara halaman dengan isinya.
- Keseimbangan (*balancing*), Prinsip keseimbangan merupakan suatu pengaturan agar penempatan elemen dalam suatu halaman memiliki efek seimbang.
- Kontras (*contrast)*, Menonjolkan unsur satu elemen yang terdapat pada sebuah materi objek sebuah halaman untuk memunculkan kekontrasan pada objek tersebut sehingga diperoleh fokus perhatian.
- Irama (*rhytm)*, Irama memiliki makna yang sama dengan repetition atau pola pengulangan yang menimbulkan irama yang menarik diikuti.
- Kesatuan (*unity)*, Prinsip kesatuan atau *unity* adalah hubungan antara elemen-elemen desain yang semula berdiri sendiri serta memiliki ciri sendiri yang disatukan menjadi sesuatu yang baru dan memiliki funsi baru yang utuh.



Gambar III.2.2 Layout

III.2.3 Tipografi

Jenis tipografi yang digunakan sangat berpengaruh dalam penyampaian pesan, terlebih dapat mendukung tema yang digunakan. Dalam media utama jenis huruf yang dipakai ada dua, antara lain:

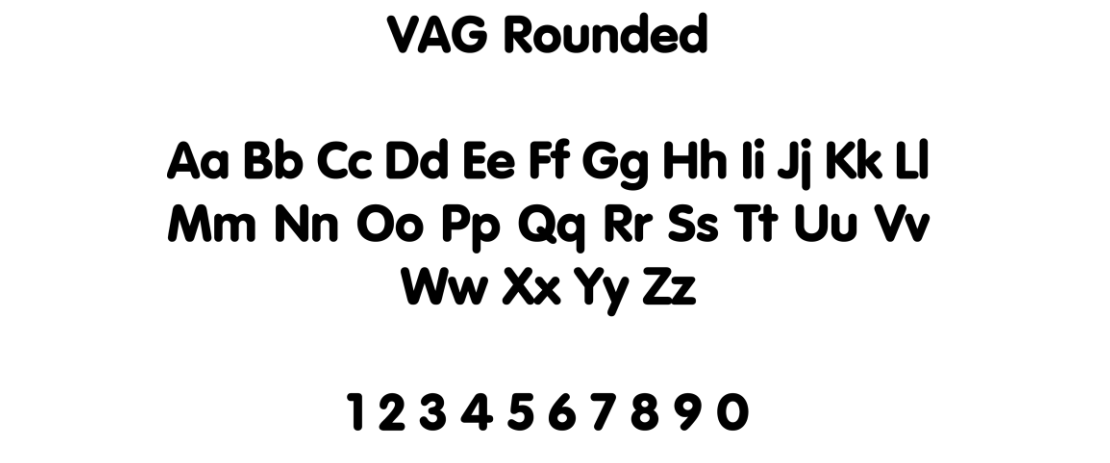
1. Howser



Gambar III.2.3.1 Jenis *font* Howser

Jenis huruf ini digunakan pada headline karena berkesan keceriaan, bermain, dan santai agar target audiens yaitu anak-anak dapat menerima pesan dengan keceriaan dan santai. Jenis huruf ini sangat mendukung dengan tema anak-anak karena pendekatan yang dilakukan dengan gaya bermain-main.

2. VAG Rounded



Gambar III.2.3.2 Jenis *font* VAG Rounded

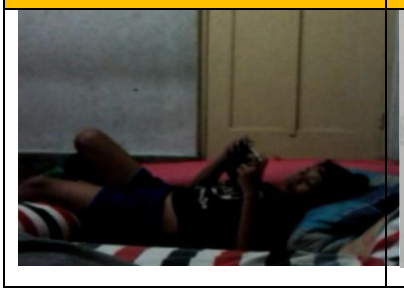
Jenis huruf ini digunakan pada *bodytext.* Jenis huruf dipilih karena disesuaikan dengan karakteristik anak-anak agar terlihat nyaman dibaca dan santai sehingga membuat target khalayak merasa nyaman ketika membaca sehingga merasa tidak seperti dipaksa.

III.2.4 Ilustrasi

Pengertian ilustrasi adalah gambar untuk membantu memperjelas isi buku, atau karangan. (Hasan, Alwi,2002, h.425). Ilustrasi menjadi salah satu unsur penting yang mendukung dalam media informasi buku tata krama karena membantu dalam penyampaian pesan pada target khalayak. Teknik yang digunakan ialah teknik gabungan antara teknik ilustrasi manual dengan teknik drawing di computer. (Pujiriyanto, 2005,, h.45).

III.2.4.1 Ilustrasi Karakter

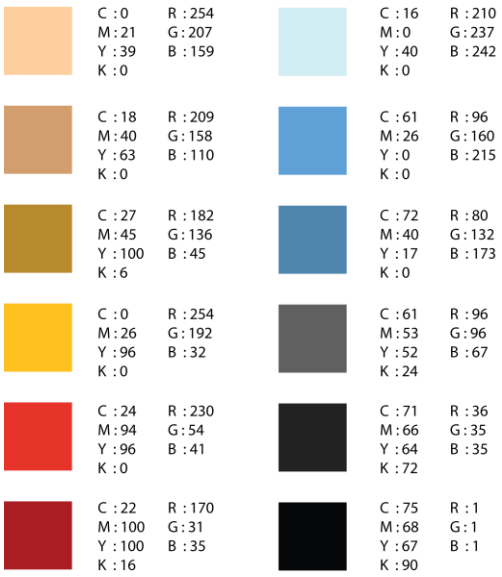
Tokoh yang digunakan dalam media buku ini adalah visualisasi dari anak yang asik bermain *gadget*-nya yang kemudian disederhanakan dan disesuaikan dengan karakteristik anak-anak yang mudah mengingat sesuatu yang sederhana. Karakter yang digunakan ada beberapa macam dibedakan atas dasar kegunaan karakter dalam berbagai media untuk keperluan perancangan.

Referensi	Sketsa	Digital
		

Gambar III.2.4.1 Studi karakter pada media

II.2.5 Warna

Menurut Hendratman, Hendi (2014), warna adalah salah satu komponen desain yang membentuk keindahan sekaligus menimbulkan persepsi psikologis, sugeti, suasana tertentu. Warna yang digunakan pada media informasi ini adalah warna-warna cerah yang dipengaruhi oleh gaya ilustrasi yang dimaksudkan untuk menarik perhatian dan menimbulkan kesan untuk target khalayak. Pada perancangan ini digunakan beberapa warna yang disesuaikan dengan kebutuhan media, di antaranya :



Gambar III.2.5 Jenis Warna

Adapun maksud dari penggunaan warna pada konsep perancangan ini untuk mendukung tema dan visual, diantaranya :

- Warna orange yang mengartikan kesenangan, keceriaan, dan semangat. Penggunaan warna orange pada perancangan ini dimaksudkan agar pendekatan dengan khalayak dapat dilakukan dengan keceriaan dan kesenangan.
- Warna Krem yang mengartikan kelembutan. Penggunaan warna krem pada latar media pendukung dimaksudkan untuk menimbulkan kesan bahwa pesan

yang ingin disampaikan dilakukan secara halus tanpa bersifat memaksa, agar target khalayak merasa nyaman.

- Warna biru, memberikan kesan kesejukan, damai dan menenangkan. Penggunaan warna biru pada konsep perancangan ini dimaksudkan agar kesan yang ingin disampaikan adalah kedamaian dan ketenangan tanpa bersifat pemaksaan.