BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan adalah sebuah alat menejemen yang digunakan untuk mengelola kondisi saat ini untuk melalakukan proyeksi kondisi pada masa depan, sehingga rencana strategis adalah sebuah petunjuk yang dapat digunakan organisasi dari kondisi saat ini yang untuk mereka bekerja dari 5 sampai 10 tahun kedepan (*Kerzner, 2011*).

Strategi perancangan merupakan suatu proses yang dilakukan oleh suatu organisasi untuk menentukan arahan atau strategi, juga untuk menentukan target sumber dayanya sehingga dapat mencapai strategi ini.

Strategi perancangan media informasi ini dibuat dalam bentuk buku ilustrasi manfaat permainan tradisional Jawa Barat pada pertumbuhan psikologi anak bertujuan untuk memberikan informasi kepada orangtua dan anak-anak serta melestarikan budaya Jawa Barat.

III.1.1 Tujuan Komunikasi

Perancangan media informasi manfaat permainan tradisional Jawa barat pada pertumbuhan psikologi anak bertujuan untuk memberikan wawasan kepada anak-anak serta orangtua akan pentingnya mengetahui apa saja manfaat yang didapat dalam bermain mainan tradisional serta membantu melestarikan budaya sunda.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang dibuat dalam buku ilustrasi ini yaitu dengan memberikan beberapa informasi yang disatukan dengan ilustrasi dan dikemas secara menarik. Pembuatan buku ilustrasi manfaat permainan tradisional Jawa barat pada pertumbuhan fisik anak ini diharapkan dapat membantu anak-anak mengenal permainan tradisional Jawa Barat serta melestarikan budaya Jawa Barat dengan dasar visual yang mudah dipahami untuk anak-anak. Pengenalan bergambar ini diharapkan dapat menyampaikan dengan baik isi dari informasi isi pada materi yang disampaikan.

Pada pendekatan ini dibagi menjadi 2 bagian yaitu :

1. Visual (Gambar)

Pendekatan visual yang digunakan yaitu dengan ilustrasi beberapa karakter seperti anak-anak yang sedang bermain permainan tradisional dan ilustrasi-ilustrasi yang menggambarkan apa yang terjadi di alam sekitar tempat tinggal. Ilustrasi yang dibuat minimalis agar pembaca tertarik dan mudah mencerna. Menyatukan beberapa unsur seperti warna-warna yang lembut, huruf yang sesuai serta bentuk menjadikan buku ilustrasi yang mudah dipahami.

2. Verbal (Bahasa)

Pendekatan verbal yang akan digunakan oleh perancangan buku ilustrasi ini yaitu dengan menggunakan bahasa sehari-hari yaitu bahasa Indonesia yang baik dan benar. Karena kelompok sasarannnya terdiri dari anak-anak maka gaya bahasa yang akan digunakan yaitu bahasa sehari-hari yang jelas dan tidak baku sehingga mudah dalam pengenalan dan penyampaian yang mudah dimengerti.

III.1.3 Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan pada perancangan buku ilustrasi ini adalah informasi yang bersifat dasar mengenai permainan tradisional Jawa Barat untuk anak-anak sebagai pengenalan serta melestarikan permainan tradisional.

Materi pesan yang akan disampaikan dalam buku ilustrasi ini adalah :

a. Informasi apa yang di maksud dengan permainan tradisional
b. Alat dan bahan membuat permainan tradisional
c. Cara memainkan permainan tersebut
d. Maanfaat permainan pada perkembangan fsik anak
e. Manfaat serta nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional

III.1.4 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan yaitu gaya bahasa yang mudah dimengerti agar penyampaian yang diberikan bersifat santai dan memahaminya tidak terlalu sulit. Karena segmentasi buku ini ditunjukan kepada anak-anak maka diberikan gaya

bahasa sehari-hari yang tidak kaku agar terlihat lebih menyenangkan. Gaya ini diambil karena sesuai dengan tema yang diangkat.

III.1.5 Strategi Kreatif

Berdasarkan informasi yang didapat dari penjelasan permasalahan ini kurangnya informasi dasar untuk anak-anak serta orang tua maka akan dibuat buku ilustrasi untuk anak-anak serta orang tua yang dikemas secara menarik. Dalam media ini berisi konten yang dibuat semenarik mungkin sesuai tema dengan informasi materi yang faktual dan informatif yang akan menjadi nilai tambah tersendiri. Di dalam buku ini terdapat ilustrasi sederhana yang disesuaikan dengan pola pikir anak-anak serta keadaan lingkungan alam sekitar.

a. Storyline

Storyline merupakan pengembangan dari sinopsis yang dibuat. *Storyline* ini terdiri dari beberapa informasi.

- Pendahuluan

  Pengertian mainan, permainan dan bermain

  Pengenalan permainan tradisional

- Isi

  Nama Permainan

  Deskripsi Permainan

  Perlengkapan

  Tempat Bermain

  Cara Bermain

  Nilai – Nilai yang di dapat dari permainan

III.1.6 Strategi Media

Media informasi pada saat ini terus berkembang dan memberikan kemudahan bagi sebagian orang untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Pemilihan penyampaian melalui media informasi buku ilustrasi dipilih karena di anggap dapat menjadi media yang tepat untuk menyampaikan informasi dengan informatif.

III.3.6.1 Pengertian buku ilustrasi

Menurut Iyan, wb (2007) buku adalah sekumpulan kertas yang dijilid menjadi satu Buku ilustrasi merupakan buku yang didalamnya terdapat lukisan yang mendukung daya khayal dalam cerita. Buku digunakan sebagai alat yang berisi tentang penjelasan dari text ataupun gambar. Buku sangat membantu dalam proses mengingat yang menjadikan sumber informasi yang praktis. Ada bebarapa jenis kategori buku menurut Iyan, wb (2007) antara lain :

1. Ensiklopedia

   Ensiklopedia dalah serangkaian buku yang menghimpun uraian tentang berbagai cabang ilmu tertentu dalam artikel terpisah dan biasanya tersusun sesuai abjad atau menurut kategori secara singkat dan padat.

2. Biografi

   Biografi adalah kisah atau keterangan tentang kehidupan seseorang. Sebuah biografi lebih kompleks daripada sekedar daftar tanggal lahir atau mati dan data- data pekerjaan seseorang, biografi juga bercerita tentang perasaan yang terlibat dalam mengalami kejadian-kejadian.

3. Panduan

   Disebut juga sebagai buku petunjuk. Buku ini berisi tenang tahapan cara/proses misalnya membuat kue, kiat sukses, beternak ayam dan lain-lain.

4. Tafsir adalah keterangan atau penjelasan tentang ayat-ayat Al- Qur‟an agar maksudnya lebih mudah dipahami.

Buku merupakan media informasi yang sistematis oleh karena itu dalam pembuatan buku perlu memperhatikan anatominya. Buku yang menggunakan ilustrasi diharapkan bisa dipahami dengan mudah. Untuk menjelaskan dan menerangkan sesuatu berupa adegan, peristiwa atauoun cerita.

Pembuatan buku pengenalan bergambar bertujuan agar menaikan minat baca dan beberapa keuntungan lainnya yang didapat dengan penggunan buku ilustrasi seperti memudahkan dalam memahami maksud dari materi tersebut.

1. Media utama

   Media buku dipilih dengan dasar pemikiran bahwa buku adalah media informasi yang fleksibel dan dapat menjangkau berbagai segmentasi ekonomi. Fleksibel disini dimaksudkan pada proses mendapatkannya yang tidak membutuhkan sistem dan prosedur yang rumit.

2. Media Pendukung

   a. Poster

      Poster digunakan sebagai media promosi dalam memberikan informasi tentang buku yang bisa didapat oleh konsumen. Poster dapat dilihat oleh siapapun dan dimana pun sehingga menjadi media yang menarik perhatian orang-orang dalam mempromosikan sebuah buku ilustrasi.

   b. Pembatas Buku

      Berguna untuk menandai sampai dimana halaman buku yang belum selesai dibaca. Dengan warna-warna dan bentuk karakter yang lebih menarik, dapat digunakan sebagai pengingat sesudah membaca buku. Pembatas buku di masukan kedalam 1 paket buku ilustrasi, tidak ada jangka waktu untuk pembatas buku.

   c. X-banner

      Digunakan sebagai informasi bahwa buku tersebut bisa di dapatkan di toko buku.

   d. Kaos

      Kaos merupakan salah satu media yang mudah dalam penempatannya hanya tinggal dikenakan. Lewat kaos menjadi salah satu ciri promosi agar bisa menarik perhatian konsumen.

e. Gantungan Kunci

Gantungan kunci merupakan satu media yang mudah untuk di lihat dan mudah dikenakan. Lewat Gantungan kunci menjadi salah satu media promosi yang sangat terjangkau dan menarik perhatian anak-anak.

f. Stiker

Stiker merupakan media yang sangat menarik untuk anak-anak karena penggunaannya yang sangat mudah dapat di temple di buku atau di tempat lainnya.

g. Tumbler (Tempat Minum)

Tumbler (Tempat Minum) merupakan media promosi yang dapat menarik perhatian anak-anak pula. Karena banyak anak-anak yang bepergian sering membawa tempat minum.

h. Totegab

Totebag merupakan media promosi yang menarik. Karena totebag dapat digunakan anak-anak untuk membawa buku serta alat tulis lainnya.

i. Jam Beker

Jam Beker merupakan media promosi yang menarik. Karena jam beker dapat digunakan anak-anak untuk mengingat waktu.

III.1.7 Strategi Distribusi

Jadwal penyebaran buku ilustrasi ini dilakukan selama 3 bulan. Pada bulan Juni, Juli dan Agustus hal ini sebelumnya sudah dipertimbangkan, karena mengambil pada hari-hari bebas sebelum dan sesudah para siswa menghadapi ujian semester dan momentum pada saat masuknya siswa baru.

Table III.1 Tabel Distribusi Promosi

Sumber : dokumen pribadi

Media	Juni	Juli	Agustus
Buku			
Flyer			
Poster			
X-Banner			
Kaos			
Pebatas Buku			
Gantungan Kunci			
Stiker			
Totebag			
Jam Beker			

Agar informasi sampai pada target sasaran maka perlu adanya strategi dalam mendistribusikan media informasi yang dibuat, hal ini dilakukan agar apa yang diharapkan dalam pendistribusian media informasi ini benar-benar sampai pada target sasaran, untuk itu maka perlu adanya langkah-langkah dengan menjalin kerjasama beberapa pihak. Ini dilakukan untuk membuka jalur pendistribusian media promosi yang dibuat. Pihak pihak yang akan mendukung seperti perpustakaan sekolah serta penerbit buku.

III.2 Konsep Visual

Konsep visual adalah ide untuk mengklasifikasi objek-objek yang biasanya dinyatakan dalam suatu istilah kemudian dituangkan ke dalam contoh. Konsep visual pada perancangan buku ilustrasi manfaat permainan tradisional Jawa Barat pada psikologi anak adalah:

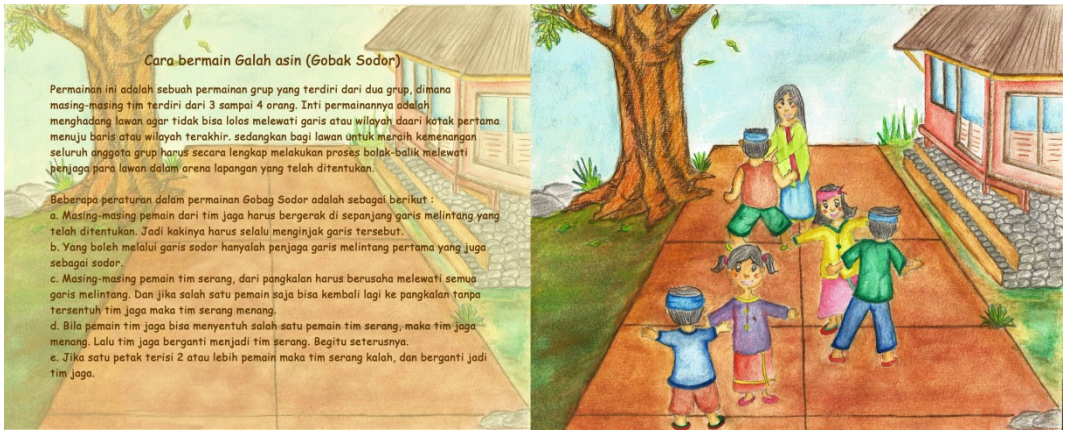
III.2.1 Format Desain

Desain yang akan dibuat menggunakan format desain *landscape* 25cm x 20cm, simetris dan komposisi yang teratur dengan maksud agar mudah dibaca dan jelas

sehingga pesan dapat disampaikan dan diterima dengan baik oleh Anak-anak. Elemen yang terdapat dalam media berupa ilustrasi, tipografi yang terdiri dari *Headline*, dan *subheadline.*

III.2.2 Tata Letak

Layout yang digunakan dalam buku ilustrasi manfaat permainan tradisional pada pertumbuhan fisik anak ini dibuat sedemikian menarik dengan ekspresif agar saat membaca tidak merasa bosan, namun tetap mengindahkan standar layout buku khususnya penempatan teks dan tingkat keterbacaan. Tata letak sendiri dibuat dengan menggabungkan berbagai unsur seperti warna, huruf, bentuk dan ilustrasi yang komposisinya disesuaikan agar terlihat menarik dan rapi saat dibaca. Tata letak yang baik akan berhasil dalam penerapan buku yang dibuat maka tata letak ini dibuat sedemikian sederhana namun tetap menarik.



Gambar III. 1 Tata Letak

Sumber : Dokumen Pribadi (2015)

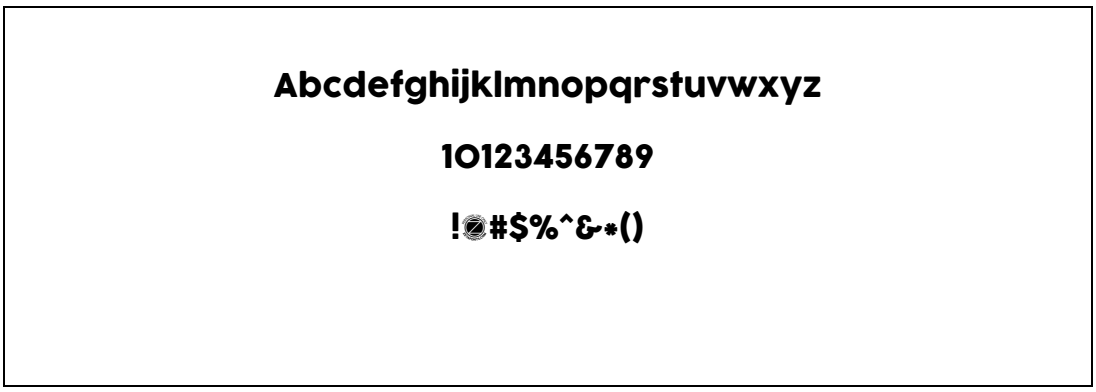
III.2.3 Huruf

Huruf yang digunakan dalam buku ilustrasi ini ada beberapa jenis untuk menyesuaikan dengan kebutuhan dari isi buku tersebut. Pada judul buku akan dipilih huruf yang tegas namun tetap terlihat santai, pemilihan jenis huruf ini bertujuan agar mudah dibaca dan terlihat jelas saat orang membacanya. Sedangkan untuk sub judul akan dipilih huruf yang lebih santai dan menarik. Penggunaan huruf pada *body text* akan digunakan jenis huruf yang lebih sederhana dan mudah dibaca dengan tujuan agar terlihat jelas saat membaca dan

mata tidak mudah lelah. *Body text* didalam buku akan diempatkan secara dinamis agar sesuai antara tulisan dengan ilustrasi.

Penggunaan huruf dipilih yaitu *sans serif.* Berdasarkan pemilihan huruf ada beberapa jenis huruf yang akan digunakan dalam buku ilustrasi ini antara lain :

Huruf untuk judul

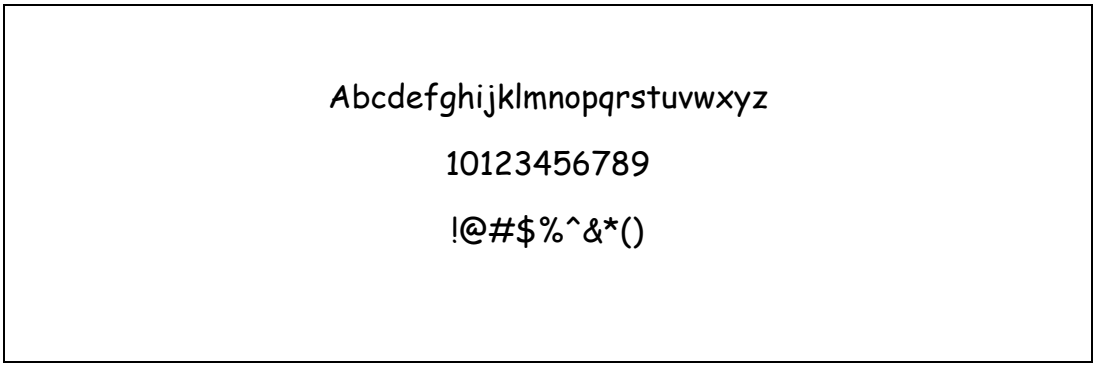


Gambar III. 2 Huruf untuk Judul Buku

Sumber: dokumen pribadi (CocoGoose)

Jenis huruf ini memiliki karakter yang tegas namun tetap terlihat santai cocok digunakan dalam buku ilustrasi ini,. Huruf ini digunakan karena terlihat jelas dan memudahkan ketika dibaca dalam bentuk judul. Sehingga diharapkan dapat menarik perhatian.

Huruf untuk *body text*



Gambar III. 3 Huruf untuk isi buku

Sumber: dokumen pribadi (Comic Sans MS)

Jenis huruf ini memiliki karakter yang santai dan sederhana. Memiliki keterbacaan yang baik sangat penting karena akan memberikan kejelasan dalam membaca dan memberikan kesan rapi sehingga tertata denga baik.

III.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik menggambar, lukisan, foto atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan subjek dengan tulisan yang dimaksud dari pada bentuk. Tujuan diberikannya ilustrasi agar pembaca bisa mengerti apa yang sedang terjadi atau mengartikan sebuah tulisan. Diharapkan dengan bantuan ilustrasi maksud dari tulisan bisa dipahami dengan jelas dan mudah dicerna. Ilustrasi yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi ini menggunakan gaya ilustrasi tipe karakter kartun sederhana. Karakter kartun digunakan agar buku ini bisa dengan mudah dan membuat pembaca tertarik.



Gambar III. 4 Contoh Ilustrasi

Sumber: dokumen pribadi (2015)

III.2.5 Warna

Warna merupakan salah satu elemen yang sangat penting dalam sebuah perancangan buku ini. Warna dapat dikategorikan sebagai alat untuk memperkuat pesan yang akan disampaikan. Dengan pemilihan warna yang disesuaikan dengan karakter anak yang bertujuan agar pembaca tidak bosan saat membaca. Warna yang dipilih pada perancangan buku ilustrasi ini memiliki jenis-jenis warna yang bermacam-macam namun kebanyakan warna yang dipakai yaitu warna-warna yang bersifat natural dan warna-warna lembut. Digunakan warna natural dan

warna-warna lembut yaitu memberikan kesan hangat agar bisa menjelaskan sebuah ilustrasi dengan suasana yang ceria seperti anak-anak yang selalu ceria. Beberapa contoh penggunaan warna yang dipakai sebagai berikut :



(a) (b) (c)

Gambar III. 5 Contoh Penggunaan Warna

Sumber: dokumen pribadi (2016)

Teknik pewarnaan yang dilakukan yaitu dengan teknik pewarnaan manual dengan pewarna cat air serta pensil warna dan penggabungan warna digital menggunakan software Adobe Photoshop. Mode warna yang dipakai adalah CMYK karena mode warna tersebut digunakan untuk media yang dicetak menggunakan pigmen warna.



(a) (b)

Gambar III. 6 Contoh Teknik Pewarnaan

Sumber: dokumen pribadi (2016)