# BAB III
# STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

## III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan terdiri dari dua kata yaitu strategi dan perancangan, yang masing-masing kata mempunyai pengertian tersendiri. Strategi adalah cara yang ditetapkan untuk mencapai sebuah tujuan, sedangkan perancangan adalah suatu aktivitas pembuatan usulan-usulan yang merubah sesuatu yang telah ada menjadi sesuatu yang lebih baik untuk mencapai tujuan.

Dengan menggunakan buku pintar dan alat peraga berupa kartu adalah strategi perancangannya. Kelebihan yang dimiliki oleh media ini adalah adanya ilustrasi berupa bahasa isyarat angka. Diharapkan perancangan media pembelajaran buku dan kartu peraga mengenai meningkatkan kemampuan bahasa reseptif pada anak tunarungu di mata pelajaran matematika dapat dengan efektif mencapai tujuan maka dibutuhkan strategi perancangan yang terkonsep dengan baik.

### III.1.1 Tujuan Komunikasi

Memberikan pembelajaran tentang kemampuan bahasa reseptif pada anak tunarungu, sehingga dapat meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak tunarungu pada mata pelajaran matematika.

### III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran tentang matematika diwakili dengan buku pelajaran matematika disertai dengan kartu peraga adalah pendekatan secara visual. Ada beberapa pendekatan yang dilakukan untuk mendapatkan perhatian dari masyarakat agar tertarik dengan buku dan kartu peraga matematika, antara lain:

- Dengan adanya buku dan kartu peraga bisa mempermudah anak tunarungu dalam menerima informasi dalam bentuk tulisan, angka, maupun visual.
- Hal ini dapat tercapai dengan menggunakan dan mempelajari isi dari buku dan kartu peraga yang mengenalkan bentuk-bentuk angka yang dilengkapi

dengan bahasa isyaratnya sehingga anak tunarungu dapat dengan mudah memahami isi dari buku dan kartu peraga yang telah disediakan.

- Pendekatan Visual
  - Pendekatan visual yang digunakan dalam buku dan kartu peraga ini berupa angka, teks, gambar dan bahasa isyarat angka yang menginformasikan tentang masing-masing bentuk angka, beberapa latihan soal dan mewarnainya.
  - Pendekatan visual berupa gambar dari masing-masing jumlah angka diharapkan anak tunarungu dapat lebih mengenal bentuk-bentuk angka dan bisa menghitungnya.
  - Tampilan visual *layout* buku dan kartu peraga dilakukan pendekatan dengan ilustrasi sederhana dan penuh warna, agar nuansa atau kesan ceria dari buku dan kartu peraga ini dapat terasa dengan desain yang sederhana diharapkan dapat mempermudah anak tunarungu dalam penggunaan media tersebut.

- Pendekatan Verbal

  Penyampaian informasi dalam media buku dan kartu peraga matematika adalah dengan menggunakan bahasa Indonesia. Penggunaan Bahasa Indonesia digunakan sebagai penjelasan dan informasi agar materi pesan yang disampaikan cukup jelas dan mudah dimengerti oleh target sasaran sehingga komunikasi yang disampaikan lebih efektif dan pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

### III.1.3 Materi Pesan

Menampilkan informasi yang menjelaskan jenis-jenis angka beserta bahasa isyaratnya dan disertai beberapa latihan soal yang memiliki tingkat kesulitan yang bertahap.

### III.1.4 Gaya Bahasa

Menggunakan bahasa non formal agar terkesan lebih santai dan bersahabat serta sesuai dengan target audiens.

### III.1.5 Khalayak Sasaran Perancangan

***A. Consumer Insight***

Anak tunarungu, laki-laki dan perempuan usia 7-10 tahun, anak tunarungu yang bersekolah tingkat dasar kelas III dengan status sosial menengah yang sangat senang bermain, malas belajar, dan berupaya semakin ingin mengenal siapa dirinya dengan membandingkan dirinya dengan teman sebayanya.

***B. Consumer Journey***

| **Waktu** | **Aktivitas Anak Tunarungu** | **Tempat** | ***Point Of Contact*** |
|---|---|---|---|
| 06.00-07.00 | Bangun tidur, mandi, pilih baju, sarapan | Kamar tidur | Kasur, bantal, guling, selimut, lemari baju, jam, |
| 07.00-07.30 | Menuju sekolah | Jalan, sekolah | Jalan, kendaraan, orang |
| 08.00-11.00 | Belajar, diskusi, bermain | Sekolah, kelas, taman, kantin | Meja, kursi, alat tulis, teman, guru |
| 12.00-21.00 | Bermain, istirahat, pulang, makan, belajar, tidur | Rumah, kamar | Makanan, minuman, kendaraan, orang tua |

Tabel III.1 *Consumer Journey*
Sumber: Data pribadi (2016)

### III.1.6 Strategi Kreatif

Agar informasi mencapai tujuan dengan yang diharapkan maka buku dan kartu peraga harus kreatif dan menarik dalam memberikan informasi dan pembelajaran yang efektif, strategi kreatif yang akan dirancang dalam media pembelajaran buku

dan kartu peraga ini adalah menyangkut tentang matematika dasar penjumlahan dan pengurangan yang didalamnya terdapat informasi tentang bentuk angka dan gambar yang dilengkapi dengan beberapa soal latihan.




(a) (b)

Gambar III.1 (a) Cover Depan dan Cover Belakang Buku Matematika
(b) Cover Depan dan Cover Kartu Peraga Matematika
Sumber: Data pribadi (2016)

### III.1.7 Strategi Media

- **Media Utama**

  Media adalah salah satu hal terpenting dalam penyampaian sebuah informasi, yaitu sebagai alat penghubung untuk menyampaikan pesan kepada audiens. Maka diperlukan media yang sesuai agar informasi mudah dipahami dengan baik. Media yang akan digunakan dalam perancangan media pembelajaran ini berupa buku dan kartu peraga matematika. Buku dan kartu peraga dipilih karena media tersebut dapat dengan mudah untuk diingat, dipelajari dan diterima oleh target audien, sehingga media ini menjadi media yang efektif dibandingkan dengan media yang lain.

- **Media Sekunder (Media Pendukung)**

  Media pendukung merupakan media pelengkap atau tambahan bagi media utama untuk membantu menginformasikan, agar menjadi rangsangan target audiens untuk menggunakan buku dan kartu peraga, media pendukung tersebut antara lain:

- Poster: Poster adalah media informasi yang dapat menampung banyak informasi yang singkat dan cepat dipahami. Poster ini diperlukan untuk mempromosikan media aplikasi, karena poster ini sangat mudah untuk disebarkan dan efektif untuk ditempatkan dimana saja, seperti di dinding, kaca, jendela, dan lain-lain. Sehingga dapat dengan mudah dilihat oleh target audiens.

### III.1.7.1 *Copywriting*

Untuk mempermudah serta dapat menarik perhatian audiens, maka dibuatlah *copywriting* untuk kebutuhan dalam memperkenalkan dengan media pendukung, diantaranya adalah:

- *Headline*:, buku pintar dan kartu pintar, kedua kata tersebut dapat menarik perhatian dan mewakili apa yang ingin disampaikan kepada target audiens.
- *Subheadline*: Menulis angka, Menggambar dan Mewarnai, kalimat tersebut memperjelas maksud dari apa yang akan disampaikan.
- Ilustrasi: dengan tampilan pada cover penuh warna agar dapat merangsang minat audiens untuk membaca iklan pada poster atau media lainnya.
- Titel Tambah: kalimat tambahan yang merupakan rincian dari kalimat utama, yaitu penjelasan singkat mengenai apa saja yang terdapat pada buku pintar dan kartu pintar.
- *Seals, Logotype & Signature*: Identitas nama penerbit dan nama produk untuk membuat sebuah individualitas produk, dan membantu memberikan nilai jual diantaranya logo penerbit.

### III.1.8 Strategi Distribusi

Strategi distribusi merupakan rencana dalam menyebarkan atau menyalurkan produk kepada target sasaran atau audiens. Dalam perancangan ini, produk tersebut adalah buku pintar dan kartu pintar. Media ini akan disebarkan ke sekolah sekolah yang memiliki siswa berkebutuhan  khusus, khususnya tunarungu secara gratis. Untuk memperkenalkan media tersebut dilakukan dengan cara menempelkan poster di mading sekolah, mendistribusikan melalui media pendukung yang disebar sesuai dengan kebutuhan serta fungsinya masing-masing.

### III.2 Konsep Visual

Buku dan kartu peraga ini terdapat angka 1-90, bahasa isyarat angka 1-90 dan gambar-gambar yang diharapkan memberikan daya tarik terhadap audiens dan memberikan informasi yang jelas. Memiliki gambar dan angka sehingga aplikasi ini terlihat menarik dan mudah dimengerti. Selain tata letak atau *layout* pada buku dan kartu peraga ini terlihat sederhana, ditambah dengan latihan soal dan mewarnai objek. Selain dari pada itu hal tersebut juga didukung dengan pendekatan warna, penggunaan huruf pada aplikasi dan tata letak yang disesuaikan. Warna yang digunakan dalam aplikasi ini bervariasi dengan tujuan ingin menggambarkan sesuatu hal yang mempunyai kesan senang dan ceria agar audiens tidak bosan dalam mempalajari mata pelajaran matematika.

### III.2.1 Format Desain

Aplikasi mengenai buku pintar matematika ini berukuran 14.8x21cm (A5), sedangkan kartu peraga matematika berukuran 9x12cm, ukuran tersebut adalah ukuran yang sesuai dengan standar *pocket book* pada umumnya. Isi dari aplikasi ini adalah macam-macam gambar, angka, dan bahasa isyarat angka yang menarik beserta latihan soal penjumlahan dan pengurangan.




Gambar III.2 Format Desain
Sumber: Data pribadi (2016)

### III.2.2 *layout*

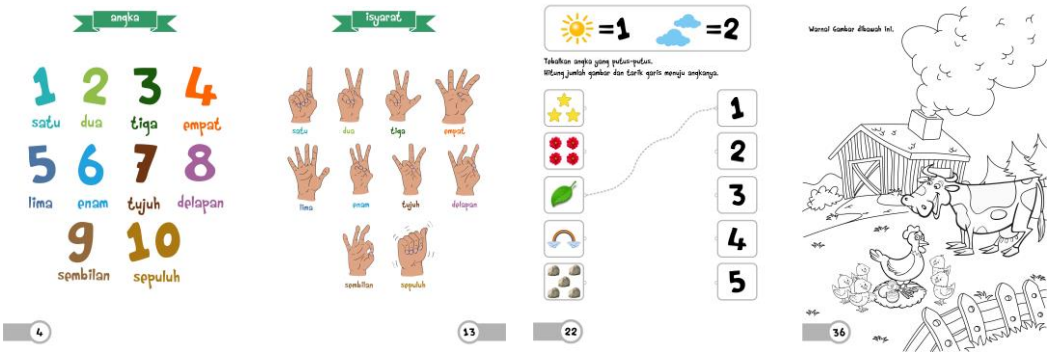
*Layout* yang diterapkan pada buku dan kartu peraga ini disesuaikan dengan arah keterbacaan pada umumnya, yaitu dari atas kiri hingga bawah kanan. Diharapkan dengan demikian pengguna buku dan kartu peraga dapat lebih mudah dipahami dan nyaman dalam menggunakan media tersebut. Selain itu, *layout* yang digunakan tetap mengacu pada prinsip-prinsip desain, diantaranya:

- Keselarasan

  Keselarasan merupakan prinsip desain yang diartikan sebagai keteraturan tatanan diantara bagian-bagian suatu karya. Keselarasan dalam desain merupakan pembentukan unsur-unsur keseimbangan, keteraturan, kesatuan, dan perpaduan yang masing-masing saling mengisi dan menimbang. Keselarasan (harmoni) bertindak sebagai faktor pengaman untuk mencapai keserasian seluruh penyajian pada rancangan buku dan kartu peraga matematika.
- Kesebandingan

  Kesebandingan (proporsi) merupakan hubungan perbandingan antara bagian dengan bagian lain atau bagian dengan elemen keseluruhan pada rancangan buku dan kartu peraga matematika.
- Keseimbangan

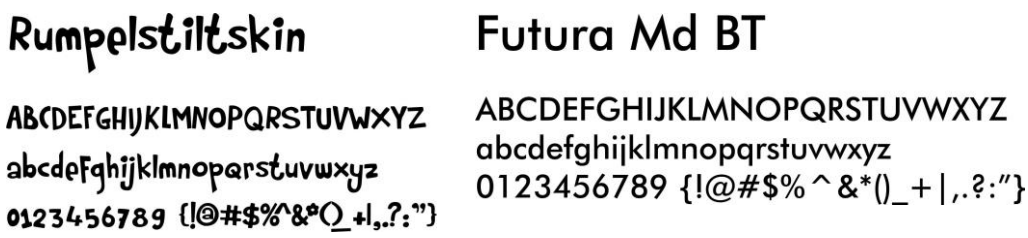
  Sebagai media komunikasi visual yang bertujuan untuk mentransfer informasi secara jelas sekaligus estetis memerlukan keadaan keseimbangan pada unsur-unsur yang ada di dalam konten-konten buku dan kartu peraga matematika.




Gambar III.3 *Layout* Buku Pintar Matematika
Sumber: Data pribadi (2016)

### III.2.3 Huruf

Jenis Huruf yang digunakan pada aplikasi ini adalah *Rumpelstiltskin*, merupakan jenis *font* yang menggambarkan konsep ceria dan *Futura Md BT*, sebagai *font* yang memberikan keterbacaan yang jelas bagi pembaca.




(a) (b)

Gambar III.4 (a) *Rumpelstiltskin Font* (b) *Futura Md BT Font*
Sumber: Data pribadi (2016)

### III.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan dalam perancangan buku dan kartu peraga mengacu kepada desain-desain anak yang mengusung konsep bermain dan belajar yang di dalamnya menampilkan desain-desain lucu, dan warna-warna ceria. diantaranya:

- Tampilan *cover* pada buku dan kartu pintar yang mengadaptasi dari anak yang sedang melukis, dengan demikian dapat memperkuat konsep yang diterapkan pada cover bagian belakang buku:



Gambar III.5 Referensi Anak Melukis
Sumber: *http://kfk.kompas.com/kfk/view/121781-melukis* (2016)

- *Wireframe:* Tampilan keseluruhan dari *layout* yang didalamnya terdapat judul, background, konten, gambar, angka, dan teks. Dalam proses perancangan dibutuhkan beberapa referensi agar konsep dapat sesuai dengan apa yang diinginkan dan sesuai dengan konsep yang lebih mengacu pada desain-desain bertemakan ceria dengan tujuan agar media yang menyenangkan dan sesuai fungsi.

  Berikut adalah beberapa referensi untuk perancangan buku pintar dan kartu peraga:

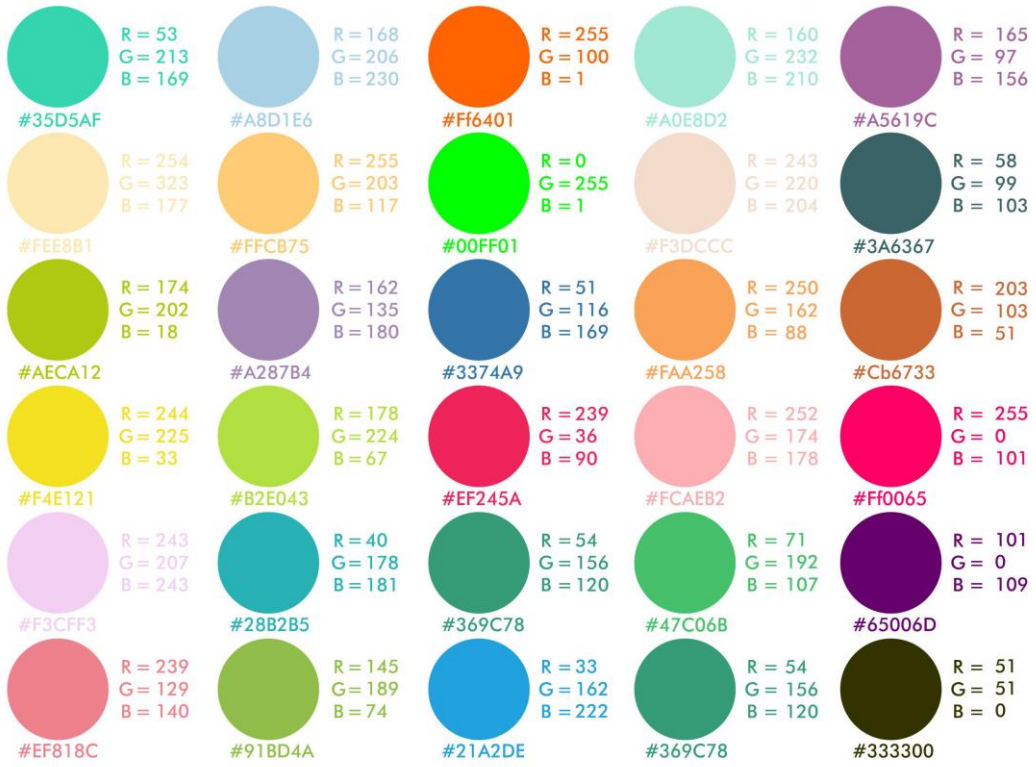



(a) (b)

Gambar III.6 (a) Buku (b) *Smart Card*
Sumber: *http://www.wahyumedia.com/* (Januari 2016)

### III.2.5 Warna

Warna merupakan unsur terpenting dalam sebuah desain, setiap warna memiliki kekuatan dan arti yang berbeda-beda warna juga mampu merangsang perilaku dan perasaan seseorang. Pemilihan warna harus sesuai dengan konsep dan pesan yang ingin disampaikan. Dalam perancangan media buku pintar dan kartu peraga, berikut warna-warna yang digunakan dalam perancangan media buku pintar dan kartu peraga sebagai berikut:




Gambar III.7 Warna
Sumber: Data pribadi (2016)

Warna yang digunakan dalam buku pintar dan kartu peraga ini adalah warna-warna yang ceria, agar target audiens dapat merasakan suasana yang ceria, nyaman, dan bersahabat.