BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL PERANCANGAN BUKU FLIP BUAH PISANG

3.1. Strategi Perancangan

Strategi perancangan yang akan dilakukan dan diuraikan dari pemecahan masalah manfaat buah pisang yaitu :

- Strategi komunikasi
- Strategi kreatif
- Strategi media
- Strategi distribusi

3.1.1 Strategi Komunikasi

Konsep perancangan media informasi mengenai manfaat dari buah pisang ini adalah upaya untuk memberi pengetahuan lebih kepada anak mengenai buah pisang yang mempunyai manfaat yang beragam bagi kesehatan tubuh manusia sehingga dapat diterima, dimengerti, dan mudah dipahami. Dengan bahasa visual yang mudah untuk dimengerti dan sangat menarik bagi anak-anak serta dibantu juga oleh bahasa verbal yang simple tetapi dapat menjelaskan apa yang dimaksud, maka anak akan dapat mengerti maksud dari isi buku tersebut.

A. Tujuan Komunikasi

Dalam perancangan media informasi ini, tujuan komunikasi yang akan disampaikan agar bisa tepat ditujukan kepada

khalayak sasaran yaitu kalangan anak-anak pada usia berkisar antara 5-6 tahun adalah:

- Memberi pengetahuan lebih kepada anak-anak tentang buah pisang. Sehingga pengetahuan anak-anak terhadap buah pisang semakin bertambah.
- Mengenalkan buah pisang sebagai buah-buahan yang dapat menjaga kesehatan bagi manusia.
- Sebagai media yang mendukung pembelajaran bagi anak-anak yang dirancang agar tidak membosankan.
- Mengajak anak-anak untuk mengkonsumsi buah pisang untuk menjaga kesehatannya.

B. Pesan Utama

Cari dan temukan buah pisang di tempat yang tersembunyi.

C. Materi Pesan

Materi pesan yang disampaikan dalam perancangan buku ini dibagi menjadi beberapa tahap pemaparannya, diantaranya:

a. Mengukur Kepekaan Anak Terhadap Gambar Buah Pisang

Buku tersebut berisi tentang beberapa bentuk ikon benda-benda lain yang diantaranya terdapat buah pisang yang tersembunyi di benda-benda lainnya. Maka dari itu, kepekaan anak-anak akan terukur oleh beberapa bentuk benda yang dapat mengecohnya. Sehingga dapat menilai seberapa peka anak tersebut terhadap bentuk dari buah pisang tersebut.

b. Manfaat dari Buah Pisang

Pada buku tersebut di halaman terakhir terdapat informasi yang berisi tentang manfaat dari buah pisang sebagai buah yang dianjurkan dikonsumsi oleh anak-anak. Dan hal tersebut menjadi sisi lain yang dibahas dari buah pisang.

c. Ajakan Persuasif pada Anak Untuk Mengkonsumsi Buah Pisang

Mengajak anak untuk mengkonsumsi buah pisang setiap harinya karena buah pisang akan sangat berguna bagi perkembangan dari anak itu sendiri untuk masa yang akan datang.

3.1.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif berfungsi untuk mendukung perancangan buku ini agar berjalan sesuai dengan yang diharapkan atau lebih dari dari tujuan awal. Strategi kreatif ini harus mempunyai nilai kreatif yang tinggi dan efektif sehingga dapat berpengaruh pada khalayak sasaran.

a. Pendekatan Kreatif

Pesan yang akan disampaikan pada target sasaran akan disampaikan berbentuk media informasi. Perancangan media tersebut dibuat dan dikemas dalam bentuk sebuah buku yang isinya tentang permainan mengenai buah pisang dengan menyertai gambar hasil dari sketsa tangan yang dikombinasikan dan dibantu oleh beberapa pengertian tertulis. Serta dengan permainan buka tutup kertas yang dapat menarik perhatian bagi anak-anak dan tidak akan

bosan untuk membuka media buku flip tersebut. Selain itu dalam media tersebut dilengkapi juga dengan beragam corak warna serta bentuk ilustrasi yang unik.

b. Rasionalisasi Visual

Visual dalam buku ini disesuaikan dengan karakter kalangan anak-anak usia 5-6 tahun yaitu cenderung tidak realis, ceria, penuh warna, karakter gambar yang unik dan sebagainya. Untuk pengertian yang lebih lanjut, maka penulis memberikan pemaparannya di bawah ini:

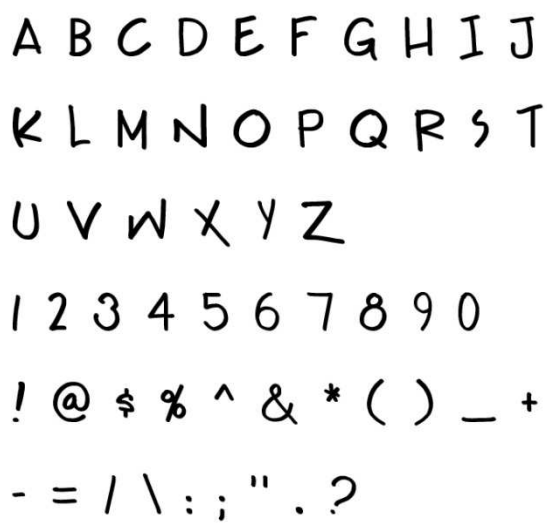
1. Warna

Warna yang akan digunakan dalam perancangan buku ini adalah warna pastel atau warna-warna hangat dengan kesan tenang yang dikombinasikan dengan warna kontras dan disesuaikan juga dengan tema yang dibahas. Warna-warna tersebut dapat juga memberi kesan ceria dan dapat dinikmati dengan oleh anak-anak.

2. Tipografi

Jenis tipografi yang penulis gunakan mewakili kesan alami, lentur, unik, lucu serta dapat dengan mudah untuk dilihat dan dibaca oleh kalangan anak-anak serta sesuai dengan kebutuhan tema serta menunjang tampilan halaman yang dirancang.

Pada gambar di bawah terdapat *font* yang dipakai dalam perancangan buku.



(Gambar 3.1. Huruf teabeer custom)

3. Ilustrasi

Tahap-tahap penggunaan ilustrasi dalam buku ini secara keseluruhan menggunakan sketsa gambar yang dibuat oleh pensil agar lebih mengesankan kealamian. Yang kemudian di rancang ulang di sebuah *software* dengan menegaskan lagi garis-garis gambarnya hingga pewarnaan dari gambarnya.

Seluruh ilustrasi yang dibentuk menggunakan beberapa karakter, dengan tampilan *background* yang beragam, dan ikon-ikon bentuk gambar yang alami karena akan berhubungan dengan tema yang membahas tentang manfaat buah pisang bagi anak-anak.

3.1.3 Strategi Media

Perancangan media merupakan hal yang penting untuk mempengaruhi penyampaian informasi kepada banyak orang. Media merupakan penghubung, perantara atau sarana untuk menyampaikan pesan kepada penerima pesan. Media yang digunakan untuk menyampaikan informasi ini adalah media informasi berupa buku flip dengan konsep memberikan suatu informasi yang berguna bagi target sasaran yang dituju yang dikemas ke dalam bentuk permainan.

a. Pemilihan Media

Pemilihan media dapat disesuaikan dengan kondisi sosial masyarakat pada masa kini dan mempermudah pemaparan informasi sehingga dapat dipahami target sasaran secara singkat dan jelas. Pemilihan media ini menjadi solusi bagi permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya. Berikut adalah pemilihan media:

1. Media Utama

- Media cetak : Buku flip yang berisikan pengenalan buah pisang, manfaat dari buah pisang, serta ajakan persuasif untuk mengkonsumsi buah pisang.

2. Media Pendukung

- Media promosi : Media ini digunakan agar mempromosikan buku flip tersebut pada khalayak luas. Media ini diaplikasikan ke dalam bentuk poster, *flyer*, *x-banner*, dan *flagchain*.

- Media gimmick : Media ini digunakan agar menarik perhatian lebih pada target sasaran yang dituju dan secara tidak langsung menjadi pengingat bagi anak untuk ingat terhadap buah pisang. Media gimmick ini diaplikasikan melalui media-media seperti *t-shirt*, pin/bross, *sticker*, tempat makan dan minum, pengukur tinggi badan dan pembatas buku, tempat buku, *packaging*, mainan mahkota, dan *papertoys*.

b. Pertimbangan Dasar Penyebaran Media

Pertimbangan dasar penyebaran media dikategorikan menjadi beberapa bagian, yaitu:

- Secara geografis

  Wilayah penyebaran media adalah di Kota Bandung dan sekitarnya.

- Lokasi penyebaran media

  1. Diarahkan di pusat kota.
  2. Tempat-tempat yang menjual buku-buku pengetahuan ataupun pelajaran.
  3. Tempat-tempat perbelanjaan baik itu pasar modern dan pasar tradisional.
  4. Tempat-tempat alat *stationary*.

3.1.4 Strategi Distribusi

Distribusi merupakan proses penyebaran produk yang akan dipasarkan dapat menjangkau khalayak sasaran yang dituju. Dalam hal ini produk yang ditawarkan kepada khalayak sasaran berupa buku flip untuk anak yang berisikan informasi dengan konsep permainan dengan flap kertas mengenai buah pisang sebagai buah yang akan menyehatkan tubuh anak usia 5-6 tahun.

a. Pertimbangan Jadwal Distribusi

Strategi distribusi merupakan cara yang diperlukan agar buku flip ini dapat dipergunakan dan dinikmati oleh khalayak sasaran. Karena dalam penggunaannya memerlukan pemandu untuk ikut berinteraksi langsung dengan anak. Jadwal distribusi pun dirancang untuk mendukung strategi distribusi tersebut. Dan pada rencana awal, distribusi buku tersebut akan dilakukan pada awal Juni hingga akhir Oktober. Pada waktu 5 bulan tersebut, media-media promosi juga diedarkan ke masyarakat. Sehingga dapat mendukung penjualan dari buku flip itu sendiri. Dipilihnya jangka waktu jadwal tersebut berdasarkan pertimbangan masa liburan sekolah serta masa kembali ke sekolah sehingga bulan-bulan tersebut menjadi pilihan tepat untuk jadwal produksi yang potensial.

Berikut adalah tabel jadwal distribusi selama 5 bulan beserta waktu penyebaran media promosinya.

Tabel 3.1. Tabel jadwal distribusi

Media	Bulan				
	1	2	3	4	5
Buku flip					
Poster					
Flyer					
Flagchain					
X-Banner					

Tabel 3.2. Tabel penempatan media

Jadwal Penyebaran Media	Media	Tempat Penyebaran Media
5 Bulan Penuh	Buku flip	Toko-toko buku besar dan toko-toko buku kecil.
3 Bulan Minggu ke 1,2,4	Poster	Tempat-tempat pejalan kaki, tempat menjual buku-buku, dan wilayah sekolah.
3 Bulan Minggu ke 1,2,3	Flyer	Tempat-tempat pejalan kaki, pameran buku, dan wilayah sekolah.
5 Bulan Penuh	Flagchain	Toko-toko buku baik itu yang besar ataupun yang kecil, stand penempatan buku flip, dan wilayah sekolah.
5 Bulan Penuh	X-Bannner	Stand penempatan buku flip, wilayah sekolah, dan pameran buku.

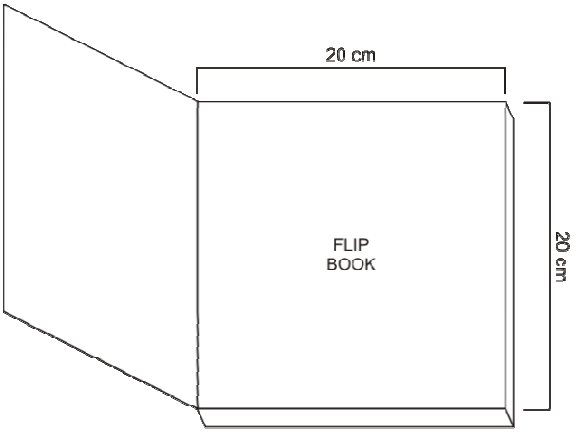
b. Jalur Distribusi

Agar proses perancangan buku flip ini efisien dan efektif, maka dibuat rencana jalur distribusi yang akan dilakukan dengan beberapa cara yaitu mengajak serta sekolah-sekolah taman kanak-kanak di Bandung untuk bekerjasama dalam hal penyebaran buku flip ini. Tetapi jalur distribusi utamanya mengarah pada kerjasama dengan pihak toko-toko buku besar di wilayah Bandung dan sekitarnya, contohnya adalah perusahaan Gramedia untuk mengelola penyebaran media buku flip ini.

3.2 Konsep Visual Perancangan Media Informasi Buku Flip Buah Pisang Untuk Anak-anak.

3.2.1. Format Desain

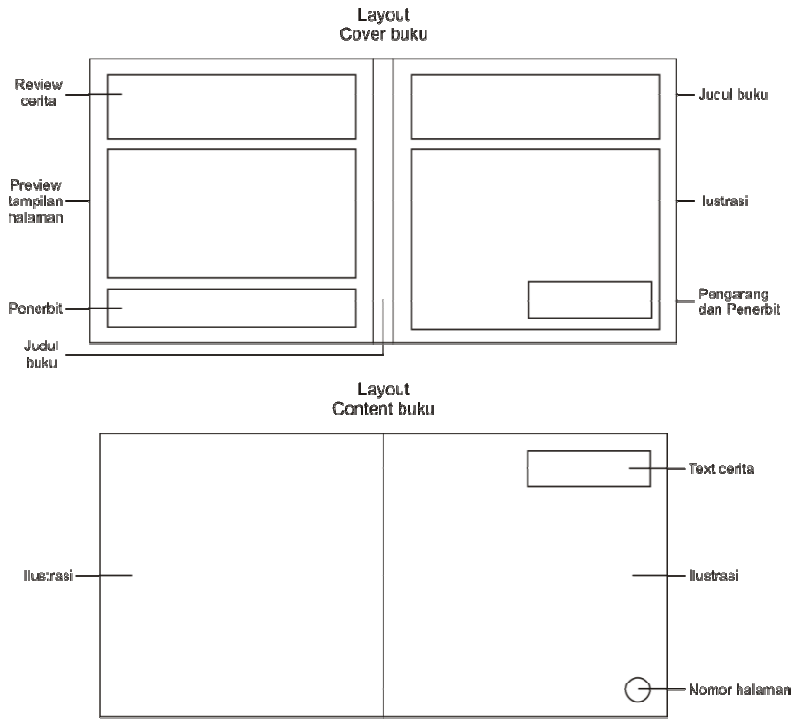
Format desain yang digunakan pada media informasi ini berupa bentuk custom menyerupai persegi empat karena bentuk seperti ini lazim digunakan untuk sebuah buku-buku sejenis lainnya. Dengan ukuran buku 20cm x 20cm dengan tebal 1.5 cm memudahkan untuk dibawa oleh anak-anak ketika akan melakukan perjalanan untuk menghilangkan kebosanan ketika melakukan perjalanan.



(Gambar 3.2. Format media)

3.2.2.Tata Letak (Layout)

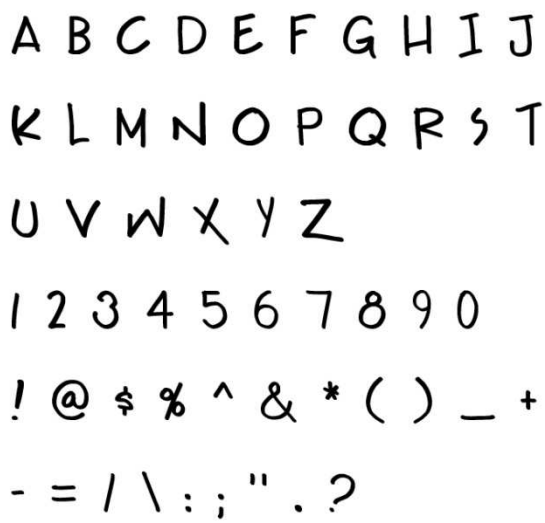
Perancangan tata letak atau layout yang ditampilkan berupa gabungan dari pesan informasi dengan kata-kata, ilustrasi, tampilan *background*, ikon-ikon bentuk benda, beserta elemen visualnya. Seluruh visual tersebut disusun dan diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan satu kesatuan komposisi yang baik, enak untuk dilihat, serta mempermudah anak-anak untuk mengartikan suatu gambar yang terdapat dalam buku flip tersebut. Dalam tiap-tiap halaman buku tersebut menampilkan tampilan layout yang kurang lebih memiliki kesamaan persepektif, terdapat beberapa perubahan yang dilakukan pada bagian penempatan karakter utama agar lebih mengesankan tidak terlalu membosankan. Beberapa elemen visual juga menjadikan *layout* semakin berwarna. Berikut adalah tampilan layout kasar dari buku flip tersebut:



(Gambar 3.3. Layout media buku flip)

3.2.3. Tipografi

Jenis tipografi yang digunakan pada media informasi ini menunjukan kesan anak-anak, natural, lentur, unik, lucu serta dapat dibaca oleh kalangan anak-anak sebagai target sasaran utama yang dituju. Jenis-jenis *font* (huruf) yang digunakan juga tidak terlepas dari kebutuhan tema serta menunjang visualisasi tampilan halaman. Pada gambar di bawah ini terdapat *font* yang dipakai dalam perancangan buku.

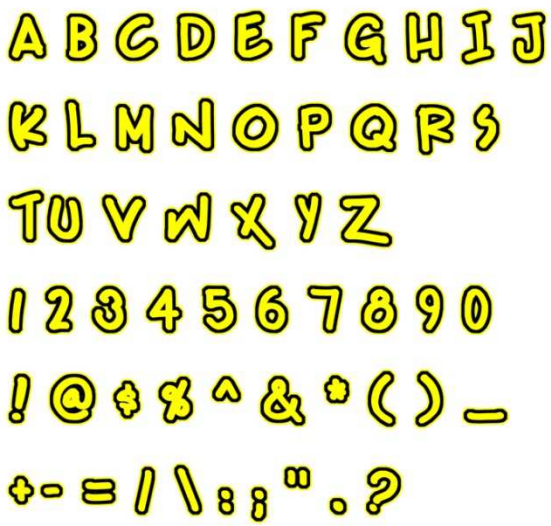


(Gambar 3.4. Huruf teabeer custom)

Identitas *font* yang digunakan adalah teabeer custom, dalam *font* tersebut tidak tersedia versi huruf kecilnya. Akan tetapi dengan karakteristik jenis *font* tersebut, huruf-huruf besar dapat mewakili ketiadaan huruf kecil.

Dengan pertimbangan keindahan pada tampilan *layout* sehingga menjadi satu kesatuan dengan konsep besarnya, maka jenis teabeer custom tersebut dirancang ulang sehingga merubah sedikit tampilan bentuk dari *font* tersebut.

Pada gambar di bawah ini adalah tampilan *font* teabeer custom yang telah melalui proses editing.



(Gambar 3.5. Huruf teabeer custom ketika sudah di edit)

Design tipografi yang telah dirancang adalah sebagai berikut:



(Gambar 3.6. Tipografi yang dibentuk dari font teabeer custom yang telah di edit)

3.2.4. Ilustrasi

- Studi visual

  Ilustrasi digunakan untuk menarik perhatian dari anak-anak sehingga dapat memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan buku flip tersebut, dan dapat efektif diterima oleh anak. Gaya ilustrasi mengacu pada kesan natural dan tidak dibuat-buat serta dengan unsur kesengajaan masih menampilkan sketsa kasar dari gambar yang dibentuk. Dari gambar sketsa tersebut seolah-olah menjadi ciri khas dari buku flip tersebut dan dapat juga menjadi suatu gaya dari bentuk ilustrasi yang dirancang. Dari ilustrasi tersebut, diyakini akan menjadi daya tarik visual dari keseluruhan tiap-tiap lembar kertas yang ada dalam buku.



(Gambar 3.7. Studi visual lokasi)



(Gambar 3.8. Sketsa gambar)



(Gambar 3.9. Proses pewarnaan gambar)



(Gambar 3.10. Hasil akhir gambar)

Dalam tahap pengembangan ilustrasi tersebut, diperlukan beberapa tahap dan proses untuk lebih memperkuat konsep buku flip tersebut. Tahap-tahap yang dilakukan diantaranya meliputi studi karakter, studi properti, studi tipografi, studi visual dan studi warna.

- Studi karakter

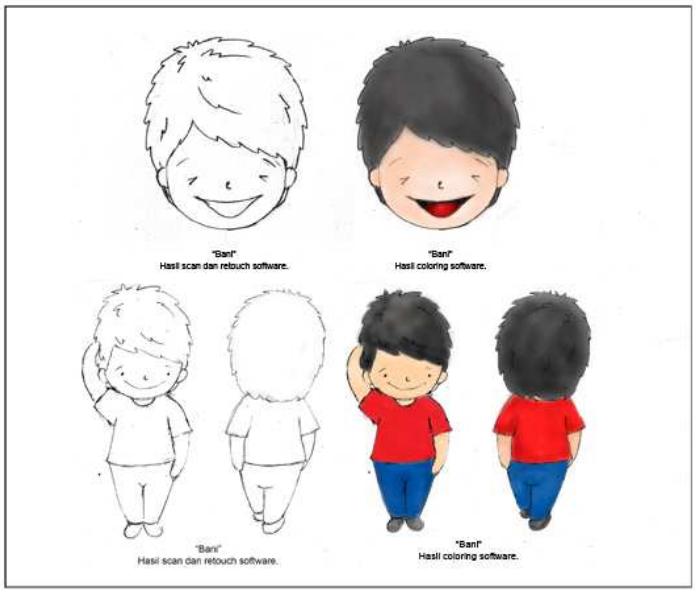
  Studi karakter yang terdapat di dalam media buku tersebut diantaranya Bani sebagai tokoh utama dan orangtua Bani, 2 orang pedagang, 2 orang anak kecil, 2 orang remaja, dan seorang orang tua sebagai tokoh pendukung. Pada beberapa tokoh tersebut disesuaikan dengan sifat dari tiap-tiap tokoh diantaranya cerdas, semangat, ceria, baik, pekerja keras, ramah dan lain-lain.



(Gambar 3.11. Ilustrasi tokoh-tokoh)

Sesosok anak kecil yang selalu hadir dalam buku tersebut bernama Bani. Bani sendiri kependekan dari *banana*, seperti telah diketahui sebelumnya adalah istilah buah pisang di negara asing. Sosok Bani mempunyai ciri khas memakai baju berwarna merah dan celana panjang berwarna biru, karena warna tersebut berkesan ceria dengan memiliki warna yang kontras untuk lebih menarik perhatian bagi orang-orang yang ada di sekitarnya.

Dengan memiliki fisik wajah yang imut dan tubuh yang berisi, Bani memiliki *image* yang lucu bagi anak-anak yang melihatnya. Sosok Bani yang ceria ini juga menyukai buah pisang, sehingga hampir setiap hari Bani selalu makan buah pisang. Maka akan terasa sangat aneh jika dalam waktu sehari Bani tidak makan buah pisang.



(Gambar 3.12. Ilustrasi Bani)

Sedangkan dalam studi karakter yang telah dirancang diatas, terdapat beberapa tokoh yang telah tersedia sebelumnya, diantaranya adalah:



(Gambar 3.13. Studi karakter)

- Studi properti

  Pada beberapa ilustrasi yang dirancang di media buku tersebut, tahap studi properti dilakukan untuk mengatur bentuk ilustrasi agar dapat diterima dan dikenali oleh seseorang yang melihatnya. Maka dari itu perlu ada obyek yang nyata untuk dijadikan acuan atau referensi untuk sesuai dengan bentuk obyek nyatanya, sehingga tidak berubah secara berlebihan.

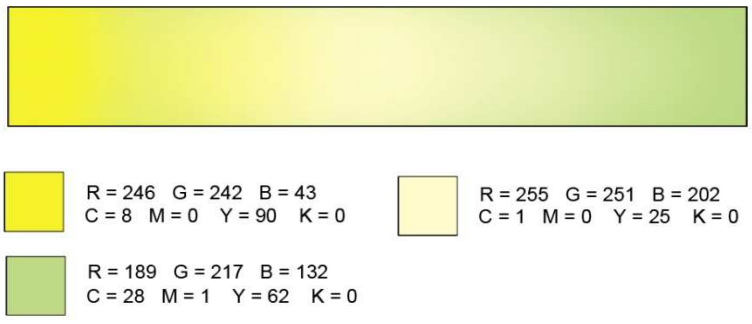
  Beberapa objek gambar seperti keranjang, kompor gas, blender, lemari dan lain-lain memerlukan studi properti agar tidak berbeda terlalu jauh ketika dirancang dengan bentuk aslinya. Meskipun ilustrasi yang dirancang harus memiliki kesan aslinya, tetapi modifikasi pada ilustrasi dapat dilakukan untuk memperkuat karakter ilustrasi yang telah dirancang sebelumnya. Terdapat beberapa bagian yang mengalami sedikit proses modifikasi untuk lebih memperkuat karakter dari ilustrasinya.



(Gambar 3.14. Studi properti)

3.2.5. Warna

Warna yang akan digunakan dalam perancangan buku ini adalah warna-warna pastel yang natural agar menunjang kenyamanan ketika memperhatikan halaman demi halaman buku dan sesuai dengan kebutuhan tema. Beberapa warna yang akan digunakan dalam perancangan buku ini adalah:



(Gambar 3.15. Studi warna)