BAB III

STRATEGI PERANCANGAN INFORMASI

3.1 Strategi Komunikasi

Dalam menyampaikan gagasan, dibutuhkan suatu bentuk komunikasi yang mampu menyampaikan suatu informasi atau pesan yang dapat dengan mudah dimengerti oleh target yang akan dituju, dan salah satu komunikasi tersebut dapat menggunakan bahasa verbal ataupun dengan menggunakan bahasa visual, dan menimbulkan suatu kesan ketertarikan atau *interest* yang baik dibenak target agar dapat memacu rasa keinginan tahuan mereka terhadap komunikasi

3.1.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari proses komunikasi dalam menginformasikan gagasan dan sebagainya dibutuhkan suatu bentuk komunikasi yang mampu menyampaikan suatu informasi atau pesan yang dapat dengan mudah dimengerti oleh khalayak masyarakat terutama sasaran yang dituju, komunikasi tersebut dapat menggunakan bahasa verbal atau dengan menggunakan bahasa visual, lambang-lambang atau kata-kata, gambar bilangan, grafik dan lain-lain, Kegiatan atau peroses penyampaiannya.

Dalam Perancangan Permainan papan bertema biopori sebagai media informasi dan komunikasi sangatlah penting. Agar informasi yang akan di publikasikan dapat tepat sasaran, adapun tujuannya adalah memberikan informasi tentang manfaat dari biopori tersebut.

3.1.2 Pesan Utama

Pesan utama yang di sampakan pada informasi ini ingin menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan anak itu sendiri dengan memberikan cara membauat dan pengertian dari biopori.

3.1.3 Materi Pesan

Materi pesan dari inforamasi permainan papan bertema biopori :

1. Membuat anak lebih mencintai lingkungan.
2. Memberitahukan bagaimana cara membuat biopori
3. Memberitahukan manfaat biopori.

3.1.4 Strategi Kreatif

Strategi dari perancangan ini bersifat interaktif dengan menampilkan visualisasi cara-cara dan apa itu biopori. Informasi ini juga didukung oleh peranan orang tua dan guru pada pelajaran lingkungan hidup. Hal ini agar anak mengaplikasikanya biopori di lingkungan mereka.

3.1.5 Rasionalisasi Visual

Pendekatan visual pada perancangan kampanye ini secara visual mengunakan campuran objek antara fotografi dengan ilustrasi. Dengan gaya visual kartun sederhana dengan tujuan anak lebih mengerti karena bentuknya yang sederhana. Kemudian strategi kreatif mengenai Gambar lain yaitu agar pesan yang di sampaikan lebih kuat ,mudah di kenal dan lebih

mudah diingat oleh target audiens, maka dalam kampanye ini menggunakan icon.

3.1.6 Strategi Media

Media dipilih untuk menyampaikan pesan kepada target secara informatif dan persuasif agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan mudah.maka pemilihan media kampanye ini haruslah efektif, efisien dan tepat sasaran. Berikut media yang akan di gunakan :

3.1.6.1 Media Utama

Permainan Papan

3.1.6.2 Media Pendukung

1. **Tahap Informasi**

   - Flyer

     Media ini di pilih karena penyebaranya yang sangat meluas, meskipun kecil,tetapi flayer akan di bagikan kepada target kampanye dan langsung di baca.

2. **Tahap perusasif**

   - Poster

     Poster adalah bagian dari media cetak yang merupakan bagian dari tahapan komunikasi satu arah. Media ini akan

membantu dalam menyampaikan pesan kepada target

- Spanduk

Media ini berukuran besar sehingga mudah dilihat dari jarak jauh sehingga efektif dalam penyampaian pesan secara persuasive kepada target.

- X banner

Media yang dapat memberikan informasi cukup panjang yang sifatnya persuasif.

3. Tahapan pengingat

Gimmick merupakan media alternatif yang kreatif dignakan untuk mempertegas kampanye ini. Tujuan pemberian gimmick ini adalah pada dasarnya setiap orang menyenangi pemberian atau hadiah .dalam perancangan kampanye ini gimmick yang di gunakan yaitu:

- Pin

Media ini di pilih karena asesoris yang sering digunakan oleh anak-anak .

- Mug

Merupakan media yang sering dipakai setiap hari ketika sarapan jadi dinilai tepat jika di jadikan alat pengingat.

- Kaos

Sebagai media pengingat dan bila di pakai dapat membuat kebanggan tersendiri.

- Stiker

Selain di sukai oleh anak-anak stiker juga di nilai positif dan efektif untuk mengingatkan dan menyampaikan inforamasi, stiker dapat di tempel di rumah sebagai pengingat.

- Jam dinding

Sebagai media pengingat ketika melihat waktu

3.1.6.3 Pertimbangan Penyebaran Media

Penyebaran media dilakukan berdasarkan khalayak sasaran yakni target sasaran yang berdomisili di daerah Bandung dan daerah sekitarnya. Dalam penyebaran media sesuai dengan kemampuannya yang dapat menjangkau sasaran secara luas sehingga dapat efektif untuk penyebarannya dan juga penyebaran media lebih berhubungan langsung pada target sasaran, sehingga media tersebut dapat langgsung diterima oleh sasaran.

3.1.6.4 Jadwal Penyebaran Media

No	Media	Penyebaran	Waktu Penyebaran

1	Poster	Ditempel dimading sekolah dan area sekitar sekolah Ditempel di koprasi sekolah	
2	Sepanduk	Didalam dan luar lingkungan sekolah.	
3	X-banner	Di Koprasi sekolah yang menjual papan permainan.	
5	Gimmick	Di bagikan sebagai hadiah dari permainan papan.	

3.2 Konsep Visual

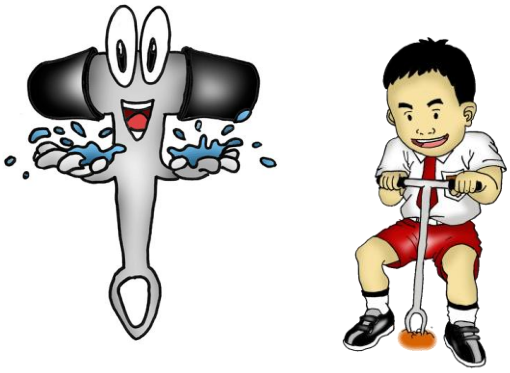
Konsep visual pada permainan papan ini secara visual mengunakan campuran objek antara fotografi dengan ilustrasi. Dengan gaya visual kartun sederhana dengan tujuan anak lebih mengerti karena bentuknya yang sederhana.dan menggunakan gambar secara dominan agar anak tidak bosan melihatnya.

3.2.1 Format Desain

Format yang di pakai dalam media promosi permainan papan ini umumnya berupa persegi empat memanjang karena bentuk seperti ini akan tampak lebih menarik dari pada sebuah bujur sangkar yang keempat sisinya sama atau hampir sama panjang.

3.2.2 Ilustrasi

Alasan mengapa memakai ilustrasi karena anak pada usia 8-12 tahun lebih menyukai hal-hal yang berbau fantasi. Ilustrasi yang di gunakan adalah kartun sederhana agar dapat di pahami karena bentuknya yang sederhana.



Gambar 3.1 Ilustrasi

3.2.3 Lay out

Perancangan tata letak atau lay out yang di tampilkan berupa gabungan dari fotografi, ilustrasi, logo kampanye dan elemen visual.

3.2.4 Fotografi

Fotografi digunakan agar mengensankan hal yang lebih nyata.

3.2.5 Tipografi

Tipografi yang di pilih adalah jenis tipografi GHOSTMEET dan **Glowworm** jenis huruf ini yang di gunakan karena mempunyai karakter anak-anak.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890 .,?'"/!-

BASIC FONT : GHOSTMEAT

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 . , / " ( )

BASIC FONT : GLOWWORM

MENGENAL BIOPORI LEBIH MENGASIKAN

PERMAINAN BIOPORI

3.2.6 Warna

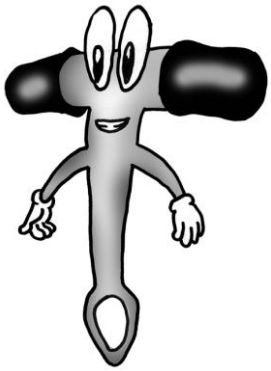
Warna merupakan unsur visual yang dapat mempengaruhi orang melihatnya serta menambahkan kesan terhadap desain yang di pakai Warna merupakan unsur visual yang dapat mempengaruhi orang melihanya serta menambahkan kesan terhadap desain yang dipakai.Warna yang digunakan kuning, merah, hitam, putih. Warna-Warna yang diambil tidak lepas dari sifat dan karakter

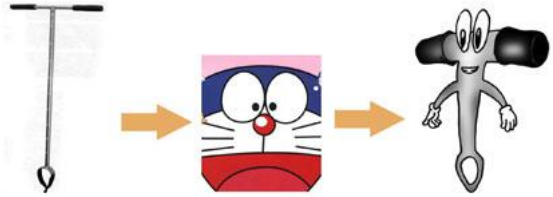


3.3 Konsep Logo

Mengambil objek gambar tokoh kartun yang sudah di kenal dikalangan anak- anak yaitu Doraemon namun disini di rubah menjadi bentuk bor tanah. Alasan mengambil konsep dari tokoh kartun karena anak-anak mempunyai pemikiran yang fantasi serta selalu meniru tokoh kartun yang mereka idolakan. Pemilihan tag line logo di sesuaikan dengan nama icon tersebut yaitu :

BOTAN = BOR TANAH yang merupakan alat utama membuat lubang Biopori





3.3.1 Studi Karakter

a. Obi



Obi adalah anak sekolah dasar, Obi merupakan simbol anak yang smangat membuat biopori. Obi memiliki sifat periang baik hati dan cerdas.



b. Puri

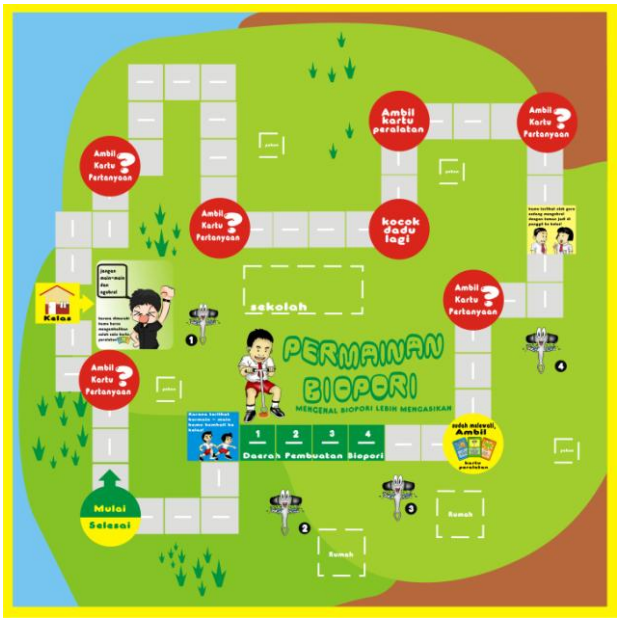


Puri adalah siswa sekolah dasar, Puri juga merupakan teman obi yang peduli akan lingkungan.



3.4 Kajian Media Utama

Permainan di buat sebagai alat bantu untuk tersamapaikanya informasi tentang biopori.dari segi visual alat permainan ini mengunakan ilustrasi dan elemen yang menyakut dengan biopori. berikut adalah gambar papan permainan ini:



Gambar 3.3 Media Utama

Langkah permainan ini ditentukan oleh dadu, yang di mana dadu memiliki 6 sisi yang memiliki jumlah 1 sampai 6.



Gambar 3.3.1 Dadu

Sumber gambar : www.worldpres.com

Permainan ini memiliki beberapa kelengkapan dalam menunjang permainan papan bertema biopori ini.



Gambar 3.3.3 Perlengkapan Permainan

BAB IV

MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

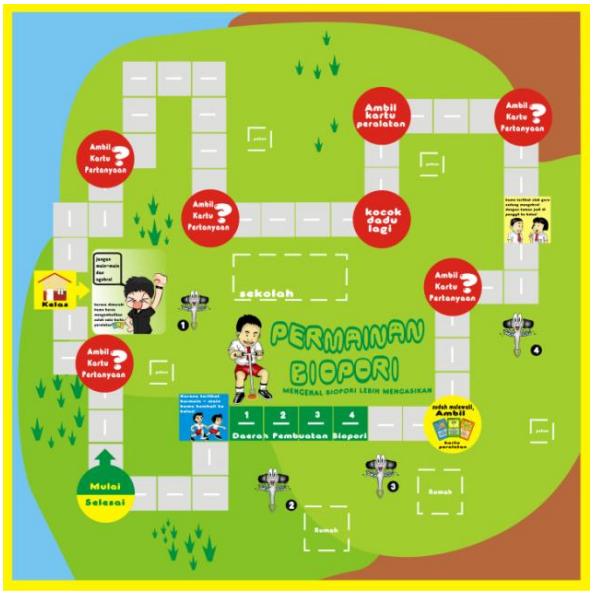
4.1 Media Informasi

a. Papan Permainan

Ukuran : 50 x 50

Bahan : Art Paper

Teknis : Offset



Gambar 4.1 Papan Permainan

Konsep penyampaian informasi melalui permainan ini agar dapat mengajak anak – anak mengenal dan mengetahui bagaimana cara membuat biopori. Dengan visual anak Sekolah Dasar dan beberapa element alat membuat biopori dan element dari sekolah dasar tersebut.target yang dituju dan visual di perkuat oleh hide line yaitu “Mengenal Biopori Lebih Mengasikan” .

b. Flyer

Ukuran : 14 x 23 cm

Bahan : Art Paper

Teknis : Offset



Gambar 4.2 flyer

Pada flyer secara singkat memberikan informasi tentang adanya game tersebut.

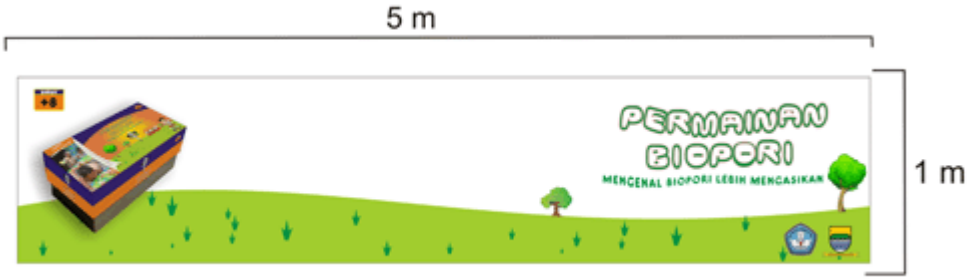
4.2 Media Persuasi

a. Spanduk

Ukuran : 5 x 1 m

Bahan : flexi

Teknis : Digital Printing



Gambar 4.3 Spanduk

Secara garis besar, media spanduk mempunyai kesamaan konsep.

c. Poster

Ukuran : A2 & A3

Bahan : Photo Paper

Teknis : offset



Gambar 4.4 Poster



Gambar 4.5 Poster

c. X-banner

Ukuran : 60 x 160 cm

Bahan : Backlite

Teknis : Cetak Digital



Gambar 4.6 Xbanner

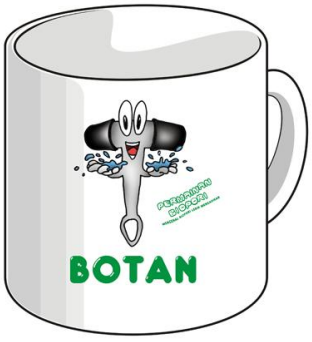
Secara garis besar, media x-banner mempunyai kesamaan konsep.

4.3. Media Gimmick

a. Mug

Ukuran : 9,5 x 12 cm

Teknis : Digital Printing



Gambar 4.7 Mug

b. Kaos

Ukuran : all size

Bahan : katun

Teknis : sablon



Gambar 4.8 Kaos

c. Jam Dinding

Ukuran : Disesuaikan

Teknis : Digital Printing



Gambar 4.14 Jam Dinding

d. Pin

Ukuran : 4,5 X 4,5 cm

Bahan : plastik PVC, doff paper

Teknis : Digital Printing



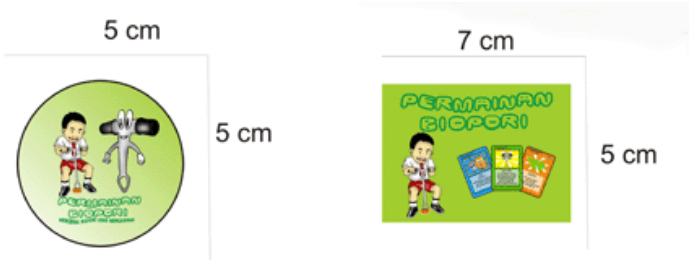
Gambar 4.15 Pin

e. Stiker

Ukuran : 5 X 5 cm dan 7 x 5 cm

Bahan : Stiker paper

Teknis : Sablon



Gambar 4.16 stiker