BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi dilakukan dengan merancang mainan anak edukatif sebagai media pembelajaran yang tepat bagi anak berusia mulai dari satu tahun baik dari segi material yang aman untuk digunakan, tingkat kerumitan permainan yang tidak terlalu sulit dan fungsi edukasi permainan yang dapat membantu mengembangkan kemampuan dasar dalam mengenal bilangan dasar 1 sampai 10, mengenal 3 bentuk dasar geometri (kotak, bulat dan segitiga) serta melatih kemandirian anak.

Penyampaian pesan dilakukan dengan cara merancang paket mainan anak edukatif bagi anak berusia mulai dari satu tahun dengan materi pesan yang disesuaikan dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak menurut Peraturan Mentri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009.

Pendekatan verbal dilakukan dengan cara penggunaan bahasa yang disesuaikan kengan keadaan anak berusia 1 sampai 5 tahun, yang kebanyakan dari mereka belum bisa membaca. Oleh sebab itu dalam setiap materi pesan yang disampaikan hanya menggunakan 1-3 kata saja, pendampingan orang tua sangat dibutuhkan untuk membantu anak memahami materi pesan yang ada dengan cara bercerita.

Dengan perancangan media pembelajaran melalui mainan anak edukatif ini diharapkan bisa menjadi stimulus yang baik bagi anak sehingga proses bermainnya menjadi lebih terarah dan bisa mencapai standar tingkat pencapaian perkembangan yang sesuai.

III.1.2 Strategi Kreatif

Pendekatan kreatif yang dilakukan adalah merancang media pembelajaran dalam memperkenalkan anak pada bilangan dasar 1 sampai 10, memperkenalkan 3 bentuk dasar geometri (bulat, kotak, segitiga) serta melatih kemandirian anak, yang dikemas serta dilengkapi dengan panduan untuk orang tua.

Pemilihan buku kain karena buku ini memiliki beberapa kelebihan terutama untuk anak mulai usia 1 tahun. Selain karena bahannya yang lembut sehingga aman untuk anak, buku kain ini pun dapat dibuat dengan bentuk-bentuk 3D sehingga akan lebih menarik minat anak.

Gaya visual yang digunakan sederhana namun mudah untuk dipahami oleh anak, sehingga dalam proses bermain yang anak lakukan materi pesan di dalamnya akan diterima dengan baik.

III.1.3 Strategi Media

Pendekatan yang dilakukan untuk mempromosikan buku kain kepada target dan mencapai hasil sesuai tujuan yang diinginkan ialah dengan cara membuat penyampaian pesan mengenai buku kain sebagai media utama melalui media pendukung.

1. Media Utama

   Media utama berupa paket buku kain 3 seri sebagai media pembelajaran yang dikemas secara terpisah. Masing-masing paket buku kain dilengkapi dengan panduan mengenai buku kain bagi orang tua dan tambahan kartu maupun buku dengan materi yang senada . Seri buku kain tersebut berisi materi pesan yang berbeda, diantaranya:

   a. Bilangan dasar 1 sampai 10
   b. 3 Bentuk dasar geometri (bulat, kotak, segitiga)
   c. Kemandirian

2. Media Pendukung

   Media pendukung yang digunakan ialah sebagai media tambahan yang digunakan untuk membantu proses promosi buku kain. Media pendukung yang dipilih untuk proses promosi diantaranya:

   - Poster

     Poster sebagai salah satu media promosi untuk mempermudah penyebaran informasi mengenai buku kain. Penyebaran poster ditempatkan di tempat-tempat yang cukup strategis agar lebih dekat dengan keseharian target *audience*.

- *Mini Banner*

  Media ini dibuat dengan tujuan untuk menarik perhatian *audience*, ditempatkan langsung di lokasi promosi buku kain.

- *Leaflet*

  Leaflet atau selebaran merupakan lembaran kertas berukuran kecil yang mengandung pesan tercetak untuk disebarkan kepada umum. Media ini dipilih karena ukurannya yang kecil dan memudahkan proses penyebaran informasi.

3. Media *Gimmick*

Media *gimmick* dibuat sebagai media penunjang yang digunakan untuk membantu mengingatkan *audience* pada buku kain dan memiliki sifat yang aplikatif. Media *gimmick* yang digunakan berupa:

- Baju

  Gambar pada baju merupakan foto dari buku kain, sehingga baju ini akan juga membantu proses promosi buku kain.

- Botol Minum

  Selain sebagai media promosi dan juga dapat mengingatkan *audience* pada produk, tempat minum ini dapat pula digunakan untuk membawa menyimpan air minum.

- Pin

  Media *gimmick* ini sebagai media pendukung yang dapat dijadikan pengingat bagi *audience*.

- Gantungan Kunci

  Gantungan kunci dengan gambar buku kain, dapat membantu proses promosi buku kain.

- Stiker

  Stiker dengan gambar buku kain yang dapat ditempel, dapat mengingatkan *audience* pada buku kain.

- Tas Jinjing

  Tas Jinjing yang bergambar buku kain, serta dapat digunakan untuk membawa barang dapat membantu proses promosi. Karena dengan digunakannya tas jinjing ini oleh

audience, maka akan banyak orang yang dapat mengetahui mengenai buku kain ini.

III.1.4 Strategi Distribusi

Strategi distribusi untuk kegiatan pemasaran 3 seri paket buku kain ini dilakukan pertama kali di kota besar seperti kota Bandung, menyusul kemudian kota-kota lainnya. Lokasi tempat penjualan buku kain yaitu di toko buku, toko khusus mainan anak serta toko yang menjual aneka perlengkapan anak-anak. Sedangkan lokasi penyebaran media promosi seperti poster yaitu ditempatkan di lokasi-lokasi seperti papan pengumuman yang biasa ada di toko-toko buku serta lembaga pendidikan anak usia dini.

<table>
<tr><th>Media Promosi Buku</th><th>Wilayah Penyebaran</th><th>Lokasi</th></tr>
<tr><td>Media Utama :
Buku Kain</td><td>1. Toko Buku
2. Toko Khusus Mainan Anak
3. Toko Perlengkapan Anak
4. Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini</td><td rowspan="2">Lokasi Penyebaran di daerah Bandung</td></tr>
<tr><td>Media Pendukung :

1. Poster
2. Mini Banner
3. Leaflet
4. Baju
5. Botol Minum
6. Pin
7. Gantungan Kunci
8. Stiker
9. Tas Jinjing</td><td></td></tr>
</table>

Media	Juni (Minggu ke 4)					Juli (Minggu ke 2)					Agustus (Minggu ke 1)				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Poster	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Mini Banner					■					■					■
Leaflet	■					■					■				
Baju	■					■					■				
Botol Minum	■					■					■				
Pin	■					■					■				
Gantungan Kunci	■					■					■				
Stiker	■					■					■				
Tas Jinjing	■					■					■				

III.2 Konsep Visual

Tema yang diangkat dalam perancangan paket buku kain sebagai media pembelajaran untuk anak mulai usia 1 tahun dalam mengenal bilangan dasar 1 sampai 10, 3 bentuk dasar geometri serta melatih kemandirian ialah lingkunganku. Dengan tema ini setiap pesan yang disampaikan akan dihubungkan dengan ilustrasi benda yang bisa dilihat oleh anak, hal ini diharapkan dapat mempermudah dalam proses penyampaian pesannya.

III.2.1 Format Desain

Pada proses perancangan paket buku kain yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak mulai usia 1 tahun dalam mengenal bilangan dasar 1 sampai 10, mengenal 3 bentuk dasar geometri (kotal, bulat, segitiga) serta melatih kemandirian, dilakukan dengan melalui beberapa proses, yaitu proses jahit untuk buku kain serta proses cetak untuk mencetak kemasan serta kartu bilangan pada paket buku kain seri bilangan dasar, buku bentuk pada buku kain seri 3 bentuk dasar geometri, serta kartu-ku pada paket buku kain seri kemandirian.



Gambar III.1 Tampilan buku kain

Proses awal yang dilakukan yaitu pemilihan bentuk benda yang digunakan untuk dihubungkan dengan materi pesan yang ingin disampaikan. Karena konsep awalnya ialah mainan, maka setiap materi pesan yang disampaikan diberi unsur-unsur yang dapat dimainkan oleh anak yang memainkannya.

III.2.2 Tata Letak

Tampilan tata letak pada setiap seri buku kain dibuat berbeda. Pada paket buku kain seri bilangan dasar 1 sampai 10, karena memiliki jumlah halaman yang cukup banyak, maka setiap tata letak unsur-unsur grafis dibuat berbeda pada setiap halaman buku, hal ini dilakukan untuk menghindari kejenuhan pada pengguna buku kain. Sedangkan pada paket buku kain seri 3 bentuk dasar geometri serta seri kemandirian yang tidak memiliki banyak halaman, tata letak unsur grafis diletakan pada tempat yang sama.



Gambar III.2 Tampilan tata letak

III.2.3 Tipografi

Tipografi yang dibuat digunakan untuk membantu pemahaman pesan yang ada. Jenis huruf yang dibuat disesuaikan dengan karakter anak-anak dan tentunya memiliki tingkat keterbacaan yang jelas.



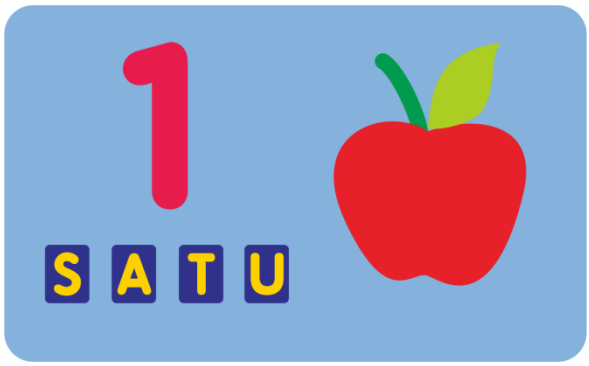
Gambar III.3 Tipografi Kiddy DB



Gambar III.4 Aplikasi tipografi Kiddy DB



Gambar III.5 Tipografi Bpreplay



Gambar III.6 Aplikasi tipografi Bpreplay

III.2.4 Ilustrasi

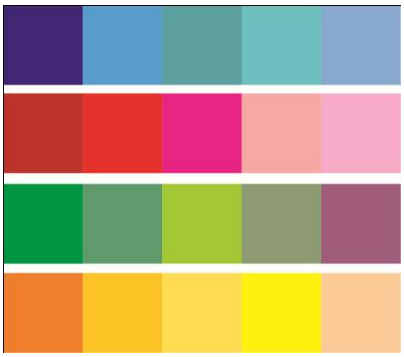
Ilustrasi yang dibuat dalam pada setiap buku kain terutama seri bilangan dasar 1 sampai 10 serta 3 bentuk dasar geometri yang dibuat sangat disesuaikan kemiripannya dengan bentuk asli sebuah benda yang dibuat. Hal ini agar anak-anak cepat tanggap dalam memahami pesan yang ada di dalam media pembelajaran yang dibuat, sehingga proses belajar akan menjadi lebih menyenangkan dan anak akan memahami hal-hal baru tanpa mereka sadari.



Gambar III.7 Aplikasi ilustrasi

III.2.5 Warna

Warna-warna yang digunakan dalam proses perancangan media pembelajaran yang berupa mainan anak edukatif yakni warna-warna cerah yang dapat meningkatkan minat anak dalam memainkan paket buku kain tersebut. Warna yang digunakan akan disesuaikan dengan ilustrasi yang dibuat sehingga mainan anak edukatif ini dapat menjadi media pembelajaran bagi anak yang menarik sehingga anak akan mampu memahami materi pesan yang disampaikan dalam mainan anak edukatif tersebut.



Gambar III.8 Studi Warna



Gambar III.9 Aplikasi warna