BAB III

STRATEGI PERANCANGAN

III.1 Strategi Perancangan

III.1.1 Pendekatan komunikasi

Komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberitahu, mengubah sikap, pendapat atau perilaku, baik langsung secara lisan maupun tak langsung melalui media.

Media yang dikomunikasikan kepada anak-anak sebaiknya dapat menarik, komunikatif, dan informatif. Masalahnya anak-anak dapat menghabiskan waktu untuk lebih banyak menonton televisi atau bermain dibandingkan untuk membaca buku karena lebih menarik perhatiannya, sehingga media buku pelajaran pun akan kurang diminati. Sehingga dibutuhkan media komunikasi, informasi yang menarik dan dapat menjadi sesuatu yang menyenangkan agar dapat meningkatkan minat baca kepada anak - anak.

III.1.1.1 Tujuan Komunikasi:

Tujuan dari informasi mengenai hujan dan mahluk hidup adalah mengajak anak-anak untuk lebih mengenal jenis-jenis hujan, menambah pengetahuan mengenai manfaat dan dampak buruk hujan kepada anak-anak, informasi saat terjadi hujan dengan keadaan sekitarnya.

III.1.1.2 Materi Informasi :

Dalam perancangan media informasi ini diperlukan materi yang memadai, sesuai dan dibutuhkan oleh anak-anak dalam memenuhi kebutuhan keingintahuannya terhadap sesuatu yang ada disekitarnya.

Adapun materi yang akan disampaikan :

- Informasi tentang pengertian hujan dan siklus air yang merupakan bagian dari proses terjadinya air hujan
- Informasi mengenai pengenalan jenis-jenis hujan.
- Informasi mengenai manfaat air hujan.
- Informasi mengenai dampak air hujan.
- Informasi mengenai alat pengukur curah hujan yang bisa di buat oleh anak-anak.
- Informasi mengenai penyakit yang sering muncul saat musim penghujan.
- Informasi setelah terjadi hujan munculnya pelangi.
- Penyakit demam berdarah menjadi meningkat saat musim penghujan sehingga dibutuhkan informasi penyebab terserangnya penyakit demam berdarah kepada seseorang dan cara pencegahan demam berdarah.

III.1.1.3 Pendekatan Bahasa :

Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia yang baku, sederhana dan mudah dimengerti oleh anak-anak. Bahasa yang disesuaikan dengan kebutuhan anak-anak sehingga dapat membantu perkembangan bahasa anak-anak.

Hal tersebut bertujuan agar pesan yang ingin disampaikan dapat lebih mudah dimengerti dan dipahami oleh target *audiens* yaitu anak-anak.

Pesan Utamanya adalah mengenalkan jenis-jenis hujan pada anak-anak dan kebiasaan baik berupa cara mencegah demam berdarah untuk mengurangi peningkatan penyakit tersebut di saat musim penghujan.

III.1. 2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif dilakukan dengan memberikan informasi, berupa kumpulan materi pengetahuan dan fakta yang sudah terjadi, lalu dikemas pada media dengan penggunaan bahasa yang disesuaikan dengan usia anak-anak tersebut, serta dilengkapi ilustrasi sebagai pendukung materi.

Illustrasi secara harfiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu.(Kusrianto, 2007 : h. 110)

Illustrasi dapat dipergunakan untuk menampilkan banyak hal serta berfungsi sebagai berikut:(Kusrianto, 2007 : h. 110-111)

- Menampilkan gambaran tokoh atau karakter dalam cerita
- Menampilkan beberapa contoh barang yang diterangkan dalam suatu buku belajar.
- Memvisualisasikan langkah demi langkah pada sebuah instruksi dalam panduan teknik atau membuat pembaca tersenyum atau tertawa.

Selain itu, ilustrasi dapat memudahkan dalam menyimpan maupun mengingat informasi.

III.1.2.1 Strategi kreatif tersebut meliputi:

Penggunaan visualisasi berupa ilustrasi untuk mempermudah memahami pesan (informasi) yang disampaikan kepada anak - anak. Visualisasi dapat memudahkan dalam menyimpan maupun mengingat kembali informasi atau pengetahuan yang telah disimpan di dalam otak jika dibutuhkan kembali.

a.*Sinopsis*

Hujan sering kamu temui dimana-mana. Tahukah kamu bagaimana proses terjadinya air hujan, jenis-jenis hujan itu apa saja, manfaat dan dampak apa saja jika hujan terjadi? Bagaimana cara mengukur curah hujan?

Nah, melalui buku ini, Ayo kita cari tahu lebih dalam tentang hujan!

b.*Storyline*

Storyline merupakan pengembangan dari sinopsis.

Halaman 1: Pengertian hujan

Halaman 2: Siklus air

Halaman 3: Pengertian hujan es

Halaman 4: Pengertian hujan salju

Halaman 5: Musim dingin saat salju

Halaman 6: Bermain salju

Halaman 7: Manusia salju

Halaman 8: Pengerukan salju akibat badai salju

Halaman 9: Pengertian hujan asam

Halaman 10-11: Akibat hujan Asam

Halaman 12: Pengertian hujan frontal

Halaman 13: Akibat hujan frontal

Halaman 14 : Pengertian hujan zenithal

Halaman 15: Pengertian hujan siklonal

Halaman 16: Pengertian hujan muson

Halaman 17: Pengertian hujan orografis

Halaman 18: Pengertian hujan buatan

Halaman 19-23: Manfaat hujan bagi mahluk hidup

Halaman 24-25: Dampak hujan

Halaman 26: Saat hujan disertai petir

Halaman 27: Bermain saat hujan

Halaman 28: Penyebab terjangkitnya penyakit demam berdarah

Halaman 29: Cara mencegah demam berdarah

Halaman 30: Persiapan saat hujan

Halaman 31: Setelah hujan munculnya pelangi

Halaman 32: Cara mengukur curah hujan

III.1.3 Strategi Media

Pengenalan media informasi terhadap anak menggunakan media utama berupa buku sebagai alat untuk menginformasikan pesan, ditambah dengan media pendukung.

a. Media Utama

Media utama yang digunakan berupa buku informasi dan ilustrasi anak, mengenai air hujan dan jenis-jenis hujan, manfaatnya, dampak buruk air hujan. Pengambilan media buku dipilih karena media ini mudah ditemui dan praktis dalam penggunaannya.

b. Media Pendukung

Media tambahan yang mendukung dan memberikan nilai tambah pada media utama, Sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat lebih kuat.

- Pembatas buku

Dipakai sebagai penanda halaman buku untuk memudahkan pembaca, dalam mencari halaman yang terakhir dibaca.

- Pin

Dibuat sebagai bagian dari *merchandise*. Tujuan pembuatannya sebagai alat pengingat, sekaligus *aksesoris* yang lucu untuk anak-anak.

- Stiker

Gambar tempel yang bisa dipasang atau ditempel dimana saja, sangat praktis dan sebagai penghias.

- Jadwal pelajaran

Untuk membantu mengatur pelajaran yang di pelajari di sekolah.

- Gantungan kunci

Dibuat sebagai bagian dari *merchandise*. Tujuan pembuatannya sebagai alat pengingat, sekaligus *aksesoris* yang lucu untuk anak-anak.

-Kaos

Dibuat sebagai bagian dari *merchandise*. Tujuan pembuatannya sebagai alat pengingat.

c.Media promosi

-Mini X Banner

-Flyer

-Poster

III.1.4 Strategi Distribusi

Buku Ensiklopedia ini akan didistribusikan ke toko Gramedia dan toko Gunung Agung karena toko tersebut sudah dikenal luas oleh masyarakat.

III.2 Konsep Visual

Konsep visual yang digunakan dalam buku ensiklopedia mengenai hujan adalah anak dibawa untuk melihat bagaimana visualisasi dari hubungan antara hujan dan mahluk hidup yang dilihat dari manfaat dan dampak yang terjadi, jenis-jenis hujan secara illustrasi. Penggambaran atau illustrasi ini diharapkan supaya anak menjadi lebih mengerti dan paham atas

apa yang ada dalam suatu teks serta dapat mempermudah mengingat isi teks menjadi lebih lama. Konsep ilustrasi yang digunakan adalah perspektif pada suatu tampilan tanpa menggunakan aturan titik hilang.

Gaya visual yang digunakan adalah *vector art*. *Vector art* ataupun gambar *vector* adalah suatu gambar digital yang berbasiskan persamaan matematis. *Vector art* ini terdiri dari penggabungan koordinat-koordinat titik menjadi suatu garis atau kurva untuk kemudian menjadi sebuah objek, sehingga gambar tidak menjadi pecah walaupun diperbesar atau diperkecil. Format software yang digunakan *vector art* pada buku ensiklopedia adalah CDR atau menggunakan software CorelDRAw X4 (http://www.indotitas.com/20-12/04/menarik-mana-vector-art-atau-vexel-art.html).

Dengan adanya unsur - unsur visual seperti warna, garis, dll serta gambar yang bercerita diharapkan dapat membuat anak mempelajari pengetahuan alam menjadi sesuatu yang menyenangkan.

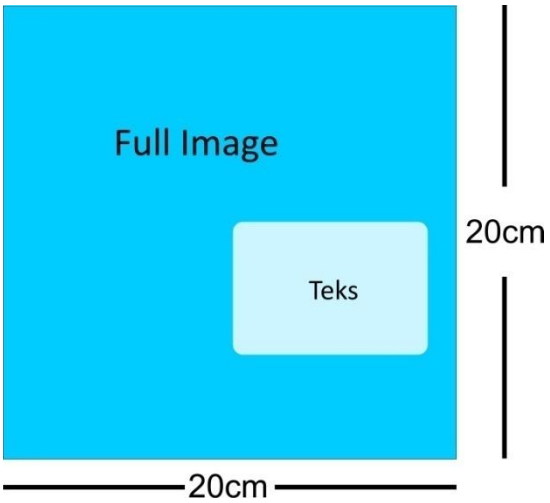
III.2.1 Format Desain

Format buku ensiklopedia ini adalah berukuran 20cm x 20cm. Penggunaan format buku dengan ukuran 20cm x 20 cm tujuannya agar bisa seimbang antara ukuran panjang dan lebar. Selain itu, buku ensiklopedia tersebut agar mudah dimasukkan pada tas anak-anak sehingga dapat mudah dibawa kemana-mana.

III.2.2 Tata Letak (*Layout*)

Layout yang digunakan untuk membuat buku ensiklopedia mengenai hujan dengan peletakan visual dan teks yang statis serta elemen-elemen desain yang simetris.

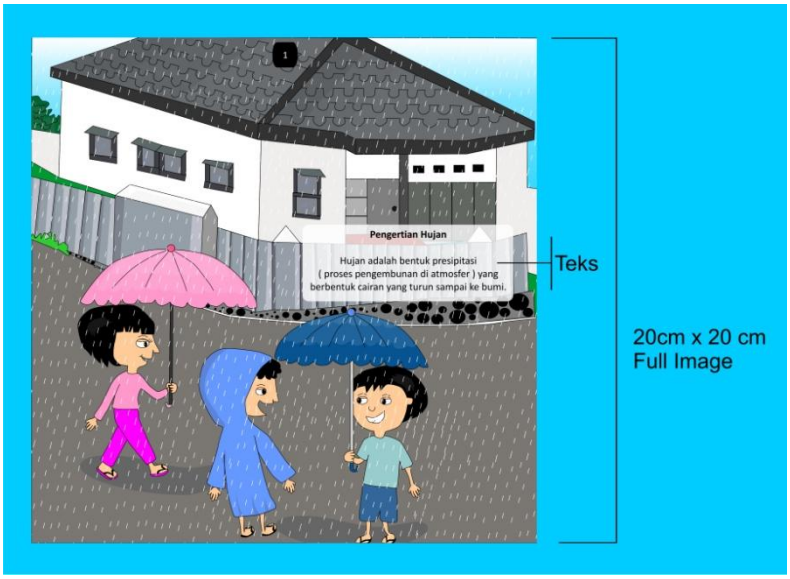
Berikut Penggambaran *layout* :



Gambar III.1 *Layout*

(Sumber: Pribadi)

Aplikasi pada buku ensiklopedia dengan penggunaan *layout*, sebagai berikut:



Gambar III.2 Aplikasi *Layout* pada Buku Ensiklopedia

(Sumber: Pribadi)

III.2.3 Tipografi

Di dalam desain grafis, tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Oleh karena itu, "menyusun" meliputi merancang bentuk huruf cetak hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek yang dikehendaki (Kusrianto, 2007, h.190). Tipografi yang digunakan adalah

a. Huruf Calibri

   untuk isi teks. Huruf calibri termasuk huruf sans serif (tidak berkaki / tanpa kait di ujung). Huruf ini biasanya digunakan pada buku ensiklopedia junior sebelumnya sehingga pembaca sudah menjadi akrab dengan huruf calibri. Huruf calibri tidak berkesan formal dan tidak kaku. Selain itu, dengan huruf calibri pembacaan teks menjadi lebih cepat dibandingkan kelompok huruf serif .

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X

Y Z

A b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

!@#$%^&*()-=_+":;?/., {}[]

Contoh huruf calibri :

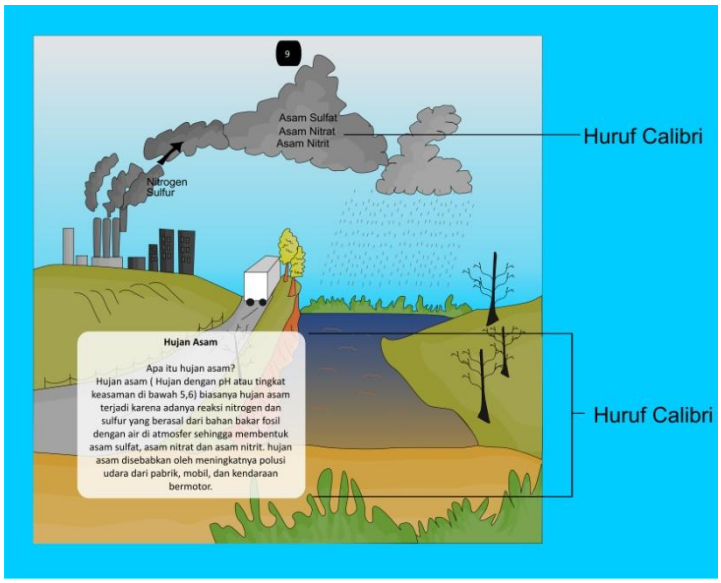
Hujan Es

Hujan es adalah hasil pengembunan yang berupa butiran-butiran es. Biasanya terjadi karena uap air memasuki area di atas level pembekuan, Hal ini menyebabkan uap air membeku dan mengeras. Karena terlalu keras, maka saat memasuki daerah yang lebih hangat es ini tidak mencair seluruhnya.

Gambar III.3 Huruf Calibri

(Sumber: Pribadi)

Aplikasi pada buku ensiklopedia dengan penggunaan huruf calibri, sebagai berikut:



Gambar III.4 Aplikasi Huruf Calibri pada Buku Ensiklopedia

(Sumber: Pribadi)

b. Huruf *Children*

Huruf ini merupakan huruf yang digunakan untuk judul cover buku. Penggunaan huruf children ini agar dapat menarik perhatian anak-anak.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V

W X Y Z

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V

W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

! @#$%^&*( ) - =_+”: ; ?/ . , {} [ ]

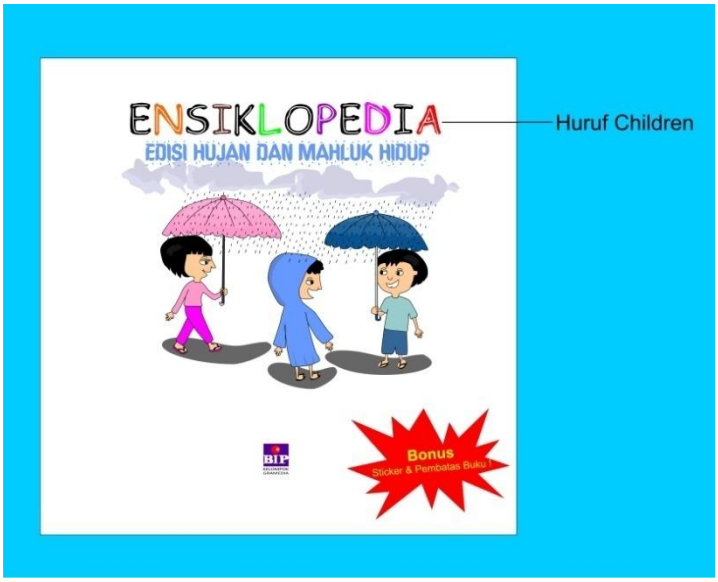
Contoh huruf children :

ENSIKLOPEDIA

Gambar III.5 Huruf Children

(Sumber: Pribadi)

Aplikasi pada buku ensiklopedia dengan penggunaan huruf children, sebagai berikut:



Gambar III.6 Aplikasi Huruf Children pada Buku Ensiklopedia

(Sumber: Pribadi)

c. **Huruf *Oregon-Wet***

Huruf ini merupakan huruf yang dapat mewakili karakter huruf hujan berupa tetesan air. Huruf ini digunakan pada cover buku. Tipografi yang digunakan adalah huruf Oregon-Wet untuk judul cover buku. Huruf Oregon-Wet termasuk huruf yang mendekati karakter rintik-rintik hujan.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X

Y Z

A b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

! #$% &()-=_+ ::?/.,

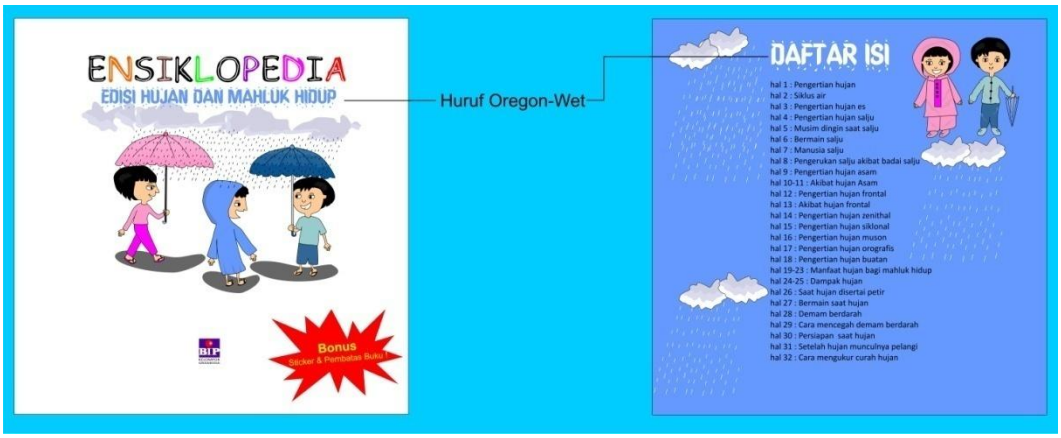
Contoh huruf oregon-wet :

EDISI HUJAN DAN MAHLUK HIDUP

Gambar III.7 Huruf Oregon-Wet

(Sumber: Pribadi)

Aplikasi pada buku ensiklopedia dengan penggunaan huruf Oregon-wet, sebagai berikut:



Gambar III.8 Aplikasi Huruf Oregon-Wet pada Buku Ensiklopedia

(Sumber: Pribadi)

III.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan pada buku ensiklopedi ini dengan melakukan penyederhanaan bentuk dari objek atau kejadian yang akan diinformasikan.

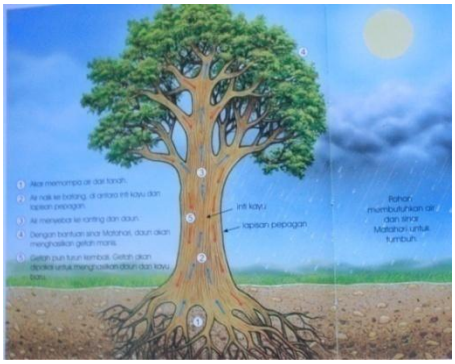
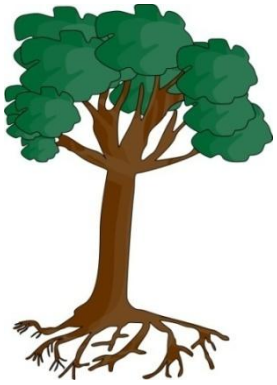
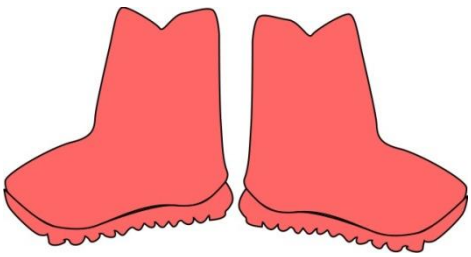


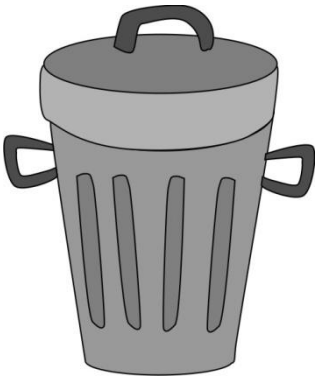
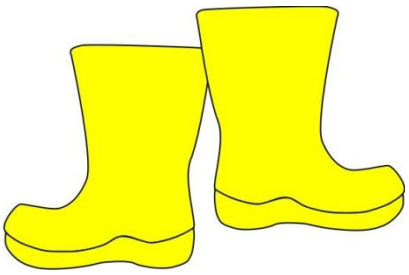
Gambar III.9 Referensi Visual

(Sumber: Google.com)

Berikut ini adalah properti-properti yang mendukung informasi yang ingin disampaikan pada buku ensiklopedia edisi hujan dan mahluk hidup :

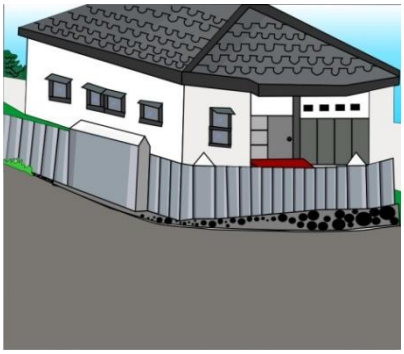
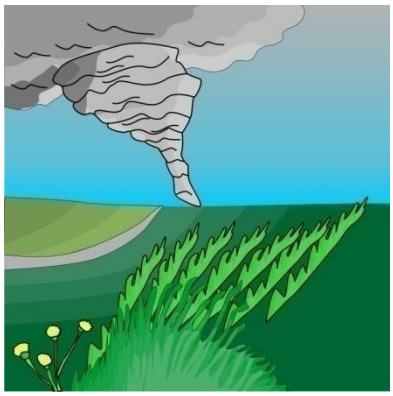
Referensi	Visual
 http://nustaffsite.gunadarma.ac.id/blog/avi/2008/12/26/musim-dingin/	 (Sumber : Pribadi)

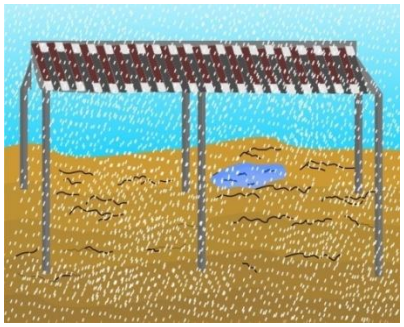
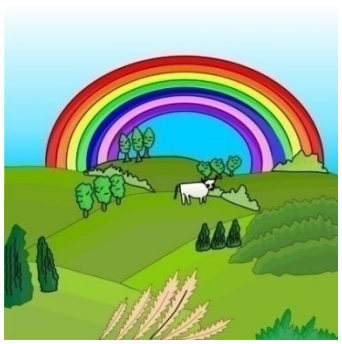
 http://tangerang.olx.co.id/jas-hujan-cantik-hello-kitty-iid-123300382	 (Sumber: Pribadi)
 (Sumber : Yohanestatit, 2009)	 (Sumber: Pribadi)
 http://www.trails.com/list_25069_best-snow-pants-kids.html	 (Sumber: Pribadi)

 http://nathiq.blogspot.com/2011/03/buanglah-aku-pada-tempatnya.html	 (Sumber: Pribadi)
 http://jashujanku.blogspot.com/	 (Sumber: Pribadi)

Gambar III.1 Tabel Studi Properti

Selanjutnya, studi lokasi sebagai berikut :

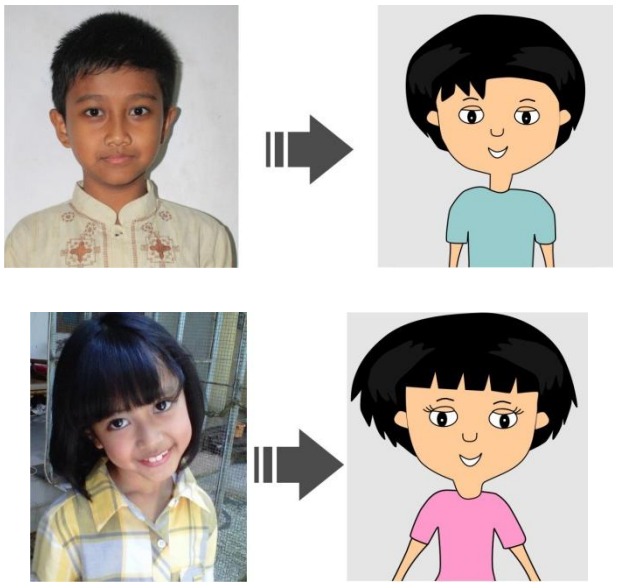
Referensi Visual	Visual
 http://bandung.olx.co.id/jual-rumah-komplek-sariwangi-bandung-utara-iid-129564865	 (Sumber: Pribadi)
 http://www.forumkami.net/cafe/101348-kerjaan-ekstrim-aneh-berburu-badai.html	 (Sumber: Pribadi)
 http://nustaffsite.gunadarma.ac.id/blog/avi/2008/12/26/musim-dingin/	 (Sumber: Pribadi)

 http://www.hariansumutpos.com/2012/03/28932/gantungkan-cita-cita-di-bawah-guyuran-hujan.htm	 (Sumber: Pribadi)
 http://akumassa.org/kontribusi/purworejo-jawa-tengah/sekolahku-kini/	 (Sumber: Pribadi)
 http://catatan-sangpelangi.blogspot.com/p/pelangi.html	 (Sumber: Pribadi)

Gambar III.2 Tabel Studi Lokasi

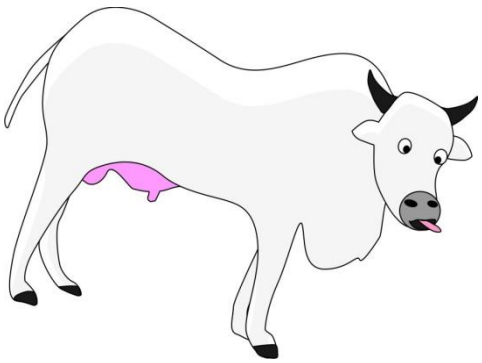
III.2.4.1 Studi Karakter

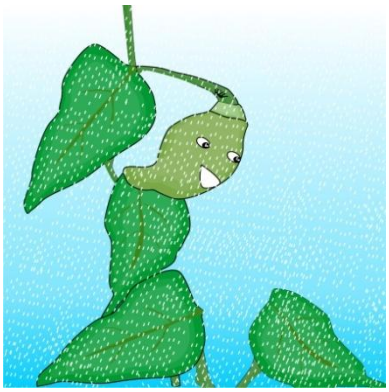
Karakter yang ada dibuku ensiklopedia ini adalah seorang anak dari kota Bandung yang berumur 9 tahun bernama Reza dan Zahra. Mereka mempunyai sifat ceria, penuh semangat, dan rajin.



Gambar III.10 Studi Karakter

(Sumber : Pribadi)

Referensi	Visual
 http://ews.kemendag.go.id/berita/NewsDetail.aspx?v_berita=1741	 (Sumber: Pribadi)

 http://tidar-ayu.blogspot.com/2011/01/fakta-tentang-hujan-asam.html	 (Sumber: Pribadi)
 (Sumber: Pribadi)	 (Sumber: Pribadi)

Tabel III.3 Karakter

III.2.5 Warna

Penggunaan warna yang digunakan adalah lintang warna. Lintang warna adalah penggunaan warna turunan berkonsep *tint* dan *shade* dengan penumpukan layer warna pada sebuah objek. Warna yang digunakan dipilih lintang warna karena objek yang dimunculkan seolah - olah mempunyai kesan 3 dimensi sehingga dapat menambah kesan detail pada objek.

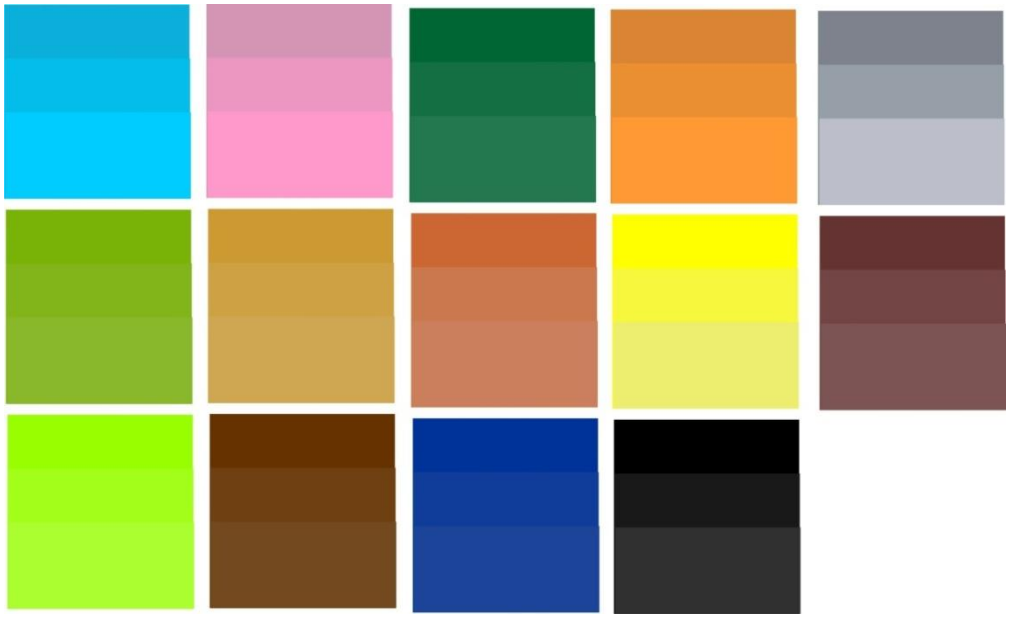
Warna yang dimunculkan dominan cerah karena biasanya warna cerah lebih disukai oleh anak-anak dan dapat menarik perhatian anak. Warna yang banyak ditampilkan mempunyai kesan natural (alami).

Aplikasi pada buku ensiklopedia dengan penggunaan warna, sebagai berikut:



Gambar III.11 Warna yang dipakai di media buku ensiklopedia

(Sumber : Pribadi)

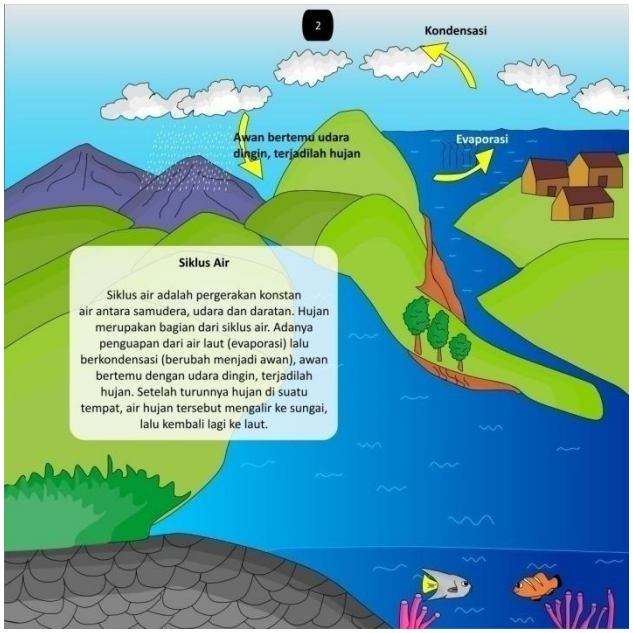


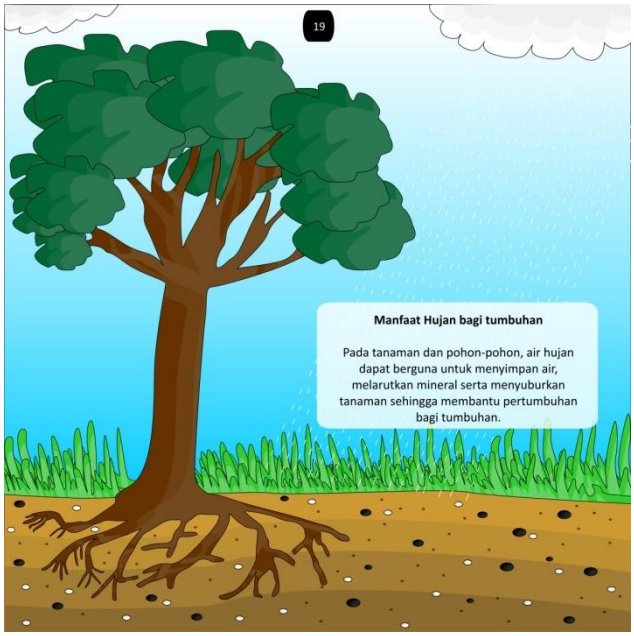
Gambar III.12 Studi warna

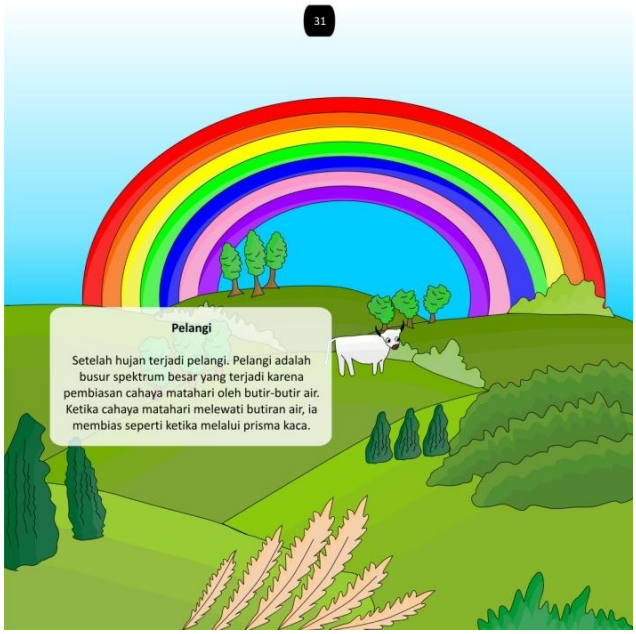
(Sumber : Pribadi)

III.2.6 Hasil Akhir









Gambar III.13 Hasil Akhir

(Sumber: Pribadi)