BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi yang dilakukan dalam perancangan media informasi ini adalah mengenalkan dan mengajak anak untuk memainkan permainan tradisional. Seiring dengan banyaknya permainan baru yang muncul dan datang yang akan mengancam keberlangsungan permainan tradisional Jawa Barat khususnya di daerah kota Bandung. Selain itu, pemainan tradisional ternyata lebih memilki makna kearifan budaya. Kearifan budaya lokal melalui permainan tradisional seakan hal penting dan harus disampaikan pada anak, sehingga anak lebih bijaksana dalam bertindak, bertanggung jawab dalam melakukan hal.

III.1.1 Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang akan ditampilkan dalam media adalah sekumpulan anak-anak yang sedang memainkan permainan tradisional dengan riang gembira. Pembuatan buku tutorial bergambar menjadi pilihan yang tepat agar penyampaian infomasi yang ingin disampaikan, dapat diterima anak secara maksimal. Keunggulan buku tutorial bergambar yang dibuat yaitu dari tampilan visual, lebih menjelaskan hal-hal penting yang ingin disampaikan yang kurang jelas apabila hanya disampaikan dengan kata-kata. Ditambah menggunakan objek anak usia sekolah dasar agar terlihat lebih menunjuk ke sasaran yang ingin dicapai.

III.1.2 Pendekatan Verbal

Buku bergambar akan diberi judul dengan menggunakan Bahasa Indonesia, namun isinya menggunakan paduan bahasa Indonesia dan bahasa Sunda. Beberapa kata bahasa Sunda akan digunakan, untuk sedikit menggambarkan watak asli dari orang Sunda itu sendiri. Penyusunan kata yang dipakai dalam buku tersebut adalah kata yang mudah dipahami, dan jelas. Tidak membuat anak menjadi bingung dengan istilah yang anak tidak kenal. Tulisan dipakai hanya utuk

menjelaskan gambar yang ada. Gaya bahasa yang dipakai gaya bahasa denotatif dan kalimat-kalimat yang dapat dengan mudah dimengerti dan pendek-pendek karena target pembaca yang merupakan anak-anak.

III.1.3 Materi Pesan

- Mengenalkan permainan tradisional kepada anak dengan cara menyajikan pembuatan permainannya.
- Langkah-langkah dalam memainkan permainan tradisional.
- Alat dan bahan yang harus disiapkan dalam melakukan permainan.
- Manfaat apa saja yang dapat diperoleh setelah memainkan permainan.

III.1.3.1 Pesan Utama

Dari Perancangan buku tutorial bergambar permainan tradisional Jawa Barat untuk anak usia sekolah dasar, pesan utama yang akan disampaikan memberikan penjelasan tentang beberapa permainan tradisional Jawa Barat bagaimana cara membuat permainan tradisional dan aturan main permainan tradisional Jawa Barat tersebut, sehingga anak-anak menjadi paham dan mengerti apa saja aturan main, cara memainkan, dan bagaimana permainan tradisional dibuat.

III.1.4 Strategi Kreatif

Pada perancangan buku tutorial bergambar sebagai media utamanya, penulis menampilkan karakter anak yang ceria sedang bermain. Disertakan pula bagaimana cara melakukan permainan melalui langkah-langkah yang harus diikuti sehingga menimbulkan ketertarikan anak saat membaca. Menggunakan bahasa komunikasi informatif yang mendukung ilustrasi tersebut, agar saling mendukung satu sama lain antara ilustrasi anak-anak yang sedang bermain dengan penjelasan yang ringan dan tidak berbelit sehingga memudahkan anak memahami ilustrasinya.

III.1.5 Strategi Media

Media yang di gunakan untuk menyampaikan pesan kepada *target audience* yang merupakan anak-anak usia sekolah dasar adalah pengemasan buku dengan tampilan penuh warna dan disampul dengan desain yang menarik perhatian anak-anak.

III.1.5.1 Pemilihan Media

Pemilihan media berfungsi untuk membatasi media yang akan digunakan dalam perancangan media informasi agar tidak terlalu meluas dengan pertimbangan yang di sesuaikan dalam penyampaiaan pesan kepada *target audience*.

1. Media Utama

– Buku Tutorial Bergambar

Media buku tutorial bergambar ini dirancang sebagai media yang bisa menjelaskan fakta, keadaan, karakter yang mendukung isi teks atau artikel. Dalam ilustrasi ini, objek anak akan menjadi elemen utamannya. Buku merupakan media yang dapat mudah menginformasikan pesan oleh orang yang dituju. Buku juga memiliki kelebihan, yaitu media yang sangat informatif karena bisa memuat berbagai informasi orang bisa lebih lama untuk melihat dan membaca.

2. Media Pendukung

Media pendukung bersifat menunjang atau melengkapi media utama dalam perancangan media informasi ini adapun media berupa poster, *minni x-banner*, *flyer*, stiker, *hanging mobile*, serta *gimmick* berupa pin, pembatas buku, jadwal pelajaran. Terdapat pula *merchandise* yaitu baju dan tempat minum.

III.1.6 Ditribusi Media

Penyebaran media pendukung dikategorikan pada beberapa bagian:

- Secara geografis

  Wilayah penyebaran toko buku, maupun lingkungan pendidikan, seperti sekolah dasar.

- Lokasi penyebaran media

  Lokasi penyebaran media diarahkan ke toko-toko buku dan lingkungan pendidikan. Pemilihan media pendukung karena adanya kedekatan media dengan khalayak sasaran seperti anak-anak sekolah dasar.

Bagan penyebaran media utama dan media pendukung serta waktu penyebaran media promosi buku.

Media Promosi Buku	Wilayah Penyebaran	Lokasi
Media Utama: Buku Media pendukung: 1. Poster 2. *Minni x-banner* 3. *Flyer* 4. *Hanging Mobile* 5. Pembatas Buku 6. Baju 7. Tempat Minum 8. Gatungan Kunci 9. *Display*	1. Toko buku 2. Lingkungan Pendidikan (Sekolah Dasar)	Lokasi Penyebaran di daerah Kota Bandung

Media	Juli (Minggu ke 4)					Agustus (Minggu ke 4)					September (Minggu ke 4)				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Poster															
Mini *x-banner*															
Flyer															
Hanging mobile															
Pembatas buku															
Baju															
Tempat minum															
Gantungan kunci															
Display															

III.2 Konsep Visual

III.2.1 Format Desain

Format yang digunakan dalam pembuatan media utama buku tutorial bergambar menggunakan ukuran A5 *landscape* (21cm x 14,8 cm). Hal ini dimaksudkan agar anak tidak repot saat membawa buku ini saat mempraktekan permainan tradisional yang ada di dalam buku.



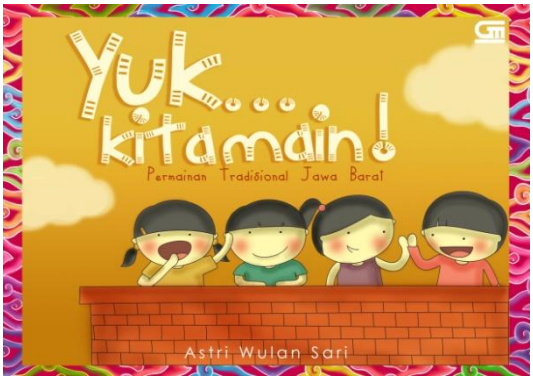
Gambar III. 1 Media utama berukuran A5

III.2.2 Tipografi

Tipografi merupakan salah satu unsur penting dalam pembuatan sebuah buku. Tipografi bisa menentukan efek emosi, dan kesan-kesan yang ingin ditimbulkan untuk lebih mempertegas dan lebih mendukung ilustrasi buku. Beberapa tipografi yang digunakan dalam pembuatan buku ini, antara lain:

– MTF Chunkie

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890.,?!@



Gambar III. 2 Aplikasi huruf MTF Chunkie pada judul buku

– MTL Cool Kid

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890.,?!@/:



Gambar III. 3 Aplikasi huruf MTL Cool Kid pada isi buku

Font MTF Chunkie digunakan dalam penulisan judul. Menggunakan huruf yang fleksibel dimaksudkan karena buku yang dibuat untuk anak. Sedangkan font MTL Col Kid digunakan untuk menjelaskan lebih menerangkan gambar didalam buku.

III.2.4 Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya ilustasi anak-anak yang dibuat menggunakan ilustrasi *digital*. Menggunakan karakter anak-anak agar isi buku lebih mewakilkan anak-anak sehingga anak-anak merasa berperan dalam buku tersebut dan efektif dengan anak-anak. Penulis terinspirasi dari salah satu tokoh ilustrasi yaitu The Power Puff Girl.



Gambar III. 4 Referensi Visual

Sumber: http://images1.fanpop.com/images/image_uploads/The-Powerpuff-Girls-powerpuff-girls-874638_445_285.jpg

(Diakses pada tanggal 4 juli 2012)



Gambar III. 5 Aplikasi karakter

III.2.5 Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan buku ini menggunakan warna-warna yang cerah, dan memberikan efek gradasi dan *brushing* agar lebih menonjolkan kesan ruang.



Gambar III. 6 Studi warna



Gambar III. 7 Aplikasi warna