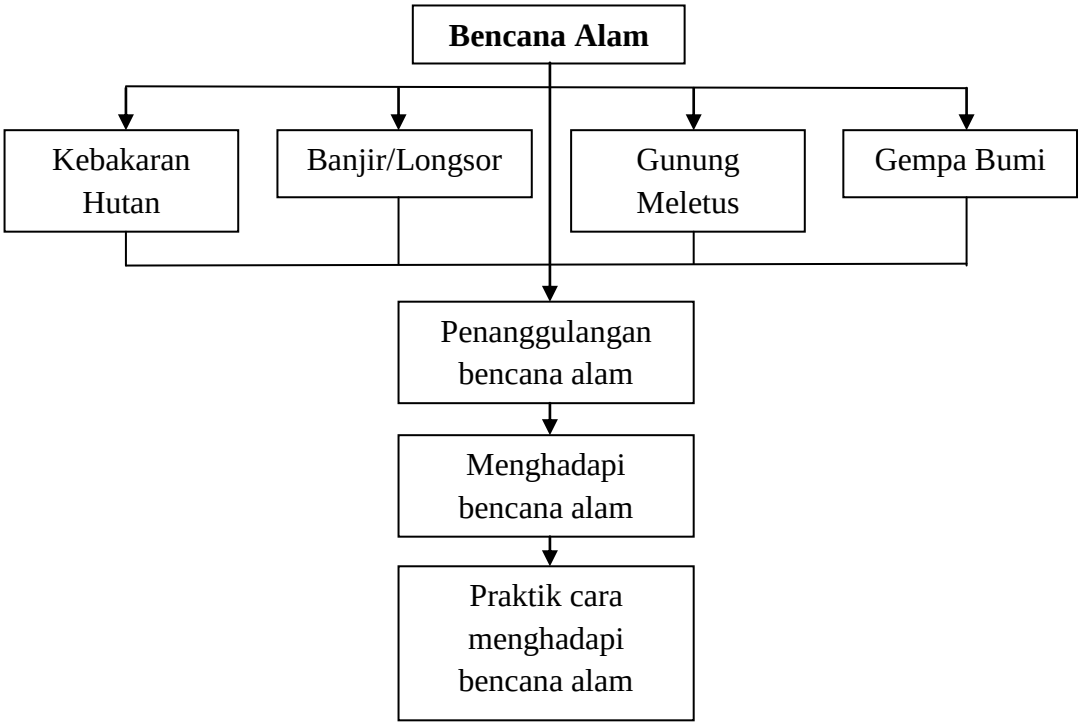
BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan yang akan dilakukan dari beberapa permasalahan yang ada mengenai implementasi pendidikan lingkungan hidup di sekolah ini adalah kurangnya media informasi sebagai media pembelajaran untuk peserta didik Sekolah Dasar khususnya kelas 4 SD atau sederajat dengan umur 9 tahun. Dari permasalahan tersebut penulis merancang sebuah media informasi berbentuk buku ilustrasi. Buku ilustrasi ini mengangkat tentang pendidikan lingkungan hidup sub bab materi bencana alam sebagaimana yang ada pada buku paket sebagai acuan perancangan buku ilustrasi ini. Berikut adalah peta konsep dalam buku paket tersebut yang juga akan diterapkan pada buku ilustrasi sebagai acuannya.



Bagan III.1 Peta konsep sub bab materi bencana alam

(sumber: Buku Pendidikan Lingkungan Hidup untuk SD/MI Kelas IV, penerbit Erlangga, h. 65)

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

a. Pendekatan Komunikasi Visual

Pendekatan komunikasi visual dalam perancangan media informasi berbentuk buku ilustrasi ini adalah berangkat dari target audien yang telah dibahas sebelumnya yaitu anak-anak kelas 4 SD atau sederajat dengan umur 9 tahun keatas. Target audien mengambil wilayah sekolah perkotaan ini akan dirancang sesuai dengan wilayah geografis mereka dengan menyampaikan pendekatan budaya lokal, seperti properti, *setting* atau tokoh-tokoh melalui gaya ilustrasi yang unik.

b. Pendekatan Komunikasi Verbal

Dalam pendekatan komunikasi verbal perancangan buku ilustrasi ini bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia yang tidak terlalu formal dan sedikit menyisipkan bahasa keseharian dari anak-anak peserta didik dengan bahasa yang sopan dan bersifat persuasif, agar informasi yang disampaikan jadi lebih menarik. Perpaduan bahasa tersebut akan menambah pembendaharaan kosakata bagi anak-anak sebagai target audien media informasi ini. Mengingat ini adalah buku ilustrasi yang bersifat edukatif dan interaktif digunakan kalimat-kalimat dialog antara narator dengan pembaca agar si anak merasa ikut dilibatkan dalam informasi yang disampaikan melalui buku ilustrasi edukatif ini.

III.1.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif sangat penting dalam menerjemahkan pesan yang ingin disampaikan kedalam bahasa visual karena pesan yang disampaikan jelas menggunakan elemen grafis sebagai dasar pada media yang dirancang. Strategi kreatif dalam buku ilustrasi ini dikemas atas dasar peta konsep yang ada pada materi bencana alam, pembahasan definisi, dampak negatif, hingga penanggulangan bencana alam. Selain itu perancangan berangkat dari apa yang sebenarnya terjadi dalam kehidupan sehari-hari sampai bencana alam itu datang.

Mulai dari *cover* buku yang sedikit dramatis dan dilengkapi dengan ilustrasi semua bencana yang ada didalam buku, ditambah 2 orang karakter sebagai model perwakilan, yaitu anak laki-laki dan anak perempuan yang terlihat ketakutan karena datangnya bencana. Di belakang *cover* buku selain sinopsis sebagai elemen utama, potongan-potongan gambar yang ada di dalam buku ditampilkan sebagai visual yang dapat membuat calon pembeli buku merasa penasaran. Strategi kreatif lainnya yang terdapat didalam buku adalah setiap materi bencana alam yaitu kebakaran hutan, banjir, gunung meletus dan gempa bumi diawali dengan konsep *layout* berbentuk *spread* agar terlihat lapang dengan banyaknya materi yang diterapkan, juga sebagai penanda materi baru yang akan dibahas. Buku ilustrasi ini ditokohi oleh 5 orang anak Sekolah Dasar dan 1 orang guru pria sebagai karakter utamanya. Lima karakter ini jelas memiliki perbedaan, selain bentuk fisik yang menjadi pembeda, juga tingkah polah 6 karakter ini dalam setiap materi didalamnya, bisa menyedihkan sampai kekonyolan yang dibuatnya. Contohnya seperti yang ada pada bagian materi banjir, terdapat karakter yang terkesan bahagia bila terjadi banjir, pada kenyataannya demikian, sebagian anak justru malah bersenang-senang ketika datangnya banjir yang melanda mereka sebagai objek "bermain". Namun demikian sisi mendidik dalam buku cukup besar dengan adanya informasi-informasi yang mampu mengajak si anak agar menghindari hal-hal yang mungkin dapat merugikan dirinya dan orang lain.

5 karakter anak SD dan satu guru banyak bahkan hampir semua karakter didalamnya memakai seragam, ini dimaksudkan sebagai pendekatan terhadap anak agar mereka merasa dilibatkan dalam setiap bagian materi yang dibahas, karena bencana bisa datang kapan saja bahkan selepas pulang sekolah sekalipun. Aksi-aksi mereka seperti ketika menanam bibit pohon pun tetap memakai seragam, karena meminjam jargon sebuah produk detergen "berani kotor itu baik", sehingga si anak dapat melakukan aksinya ketika masih memakai seragam sekalipun.

Hal-hal kreatif lainnya adalah dimana setiap materi dari keempat materi bencana alam tersebut setiap materinya terdapat sebuah kuis ataupun aktivitas yang bersifat persuasif, yaitu *puzzle*, si anak harus menyusun *puzzle* agar

pertanyaan yang sebelumnya diajukan dapat terjawab. Selain *puzzle*, terdapat *lift the flap* dimana si anak dapat menemukan barang-barang sumbangan untuk korban bencana alam dan menulisnya dalam kertas yang sudah tersedia, kemudian media untuk menemukan bagian dan proses bencana alam yang tersembunyi, sampai kuis yang mengajak si anak untuk bertindak seperti melakukan simulasi ketika bencana alam datang sampai memberikan sumbangan terhadap korban bencana alam. Buku ilustrasi inipun dilengkapi dengan warna dalam setiap halamannya serta dialog-dialog yang terkesan si anak merasa dilibatkan ketika mempelajari buku ini. Jenis huruf yang digunakan juga mengarah pada tipe-tipe huruf yang terlihat rapuh dan goyah karena tema yang diangkat adalah bencana alam, namun terkesan kuat dan tetap terlihat lucu, yang terpenting adalah dapat terbaca dengan baik dan nyaman bagi anak-anak usia 9 tahun.

III.1.3 Strategi Media

a. Media Utama

Berangkat dari fokus permasalahan yang sebelumnya dibahas adalah mengenai kurangnya media informasi sebagai media pembelajaran yang efektif, inovatif, edukatif dan interaktif di dalam kelas, apalagi mengenai pelajaran pendidikan lingkungan hidup yang begitu kompleks. Diterapkan dengan hadirnya media informasi ditengah implementasi pendidikan lingkungan hidup di sekolah akan menambah ketertarikan yang mendalam ketika belajar lingkungan hidup. Kelas 4 SD adalah kelas yang pada umumnya si anak berumur 9 tahun, dimana pada masa usia ini psikologis anak sudah mulai tertarik pada cerita yang mulai kompleks. Dengan begitu media ini dapat merangsang imajinasi anak secara luas ketika media pembelajaran ini diberikan dalam kelas pendidikan lingkungan hidup, sehingga diharapkan tidak ada lagi kekurangan bahan ajar sebagai media pendukung dalam mempelajari pendidikan lingkungan hidup ini.

Dalam buku ilustrasi ini dirancang berdasarkan materi yang ada dalam standar kompetensi pelajaran pendidikan lingkungan hidup kelas 4 SD.

Materi akan dipaparkan dengan berbagai ilustrasi sebagai pendukung isi materi, ini juga bertujuan mempertegas isi penjelasan materi yang mungkin dirasa oleh peserta didik terlalu abstrak. Bencana alam adalah materi yang dipilih untuk perancangan buku ilustrasi ini, sebagian bencana alam merupakan akibat dari campur tangan manusia karena minimnya kesadaran akan perilaku ramah lingkungan. Dimana beberapa bencana bahkan disebabkan oleh manusianya itu sendiri, seperti bencana kebakaran hutan dan banjir. Dengan hadirnya buku ilustrasi tentang bencana alam ini, diharapkan para peserta didik dapat tergugah untuk lebih mencintai lingkungannya.

b. Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan merupakan media tambahan untuk mendampingi media utama agar penyampaian media utama dapat diaplikasikan dengan media pendukung. Media-media pendukung yang digunakan mendampingi buku ilustrasi ini adalah:

a) Poster

Poster digunakan untuk menginformasikan bahwa akan terbit buku "Tahukah Kalian Tentang… Bencana Alam?" di toko buku dengan digelarnya peluncuran buku edisi perdana.

b) Flyer

Flyer digunakan pada saat acara peluncuran buku berlangsung, disekitar area pusat perbelanjaan dan toko buku yang dijadikan tempat acara berlangsung *flyer* ini dibagikan.

c) X-Banner

X-banner diletakkan disekitar area peluncuran buku agar terlihat oleh pengunjung, informasi yang terdapat didalamnya adalah bahwa sedang digelarnya acara peluncuran buku, tempat, harga buku dan informasi bonus buku.

d) Flag Chain

Flag chain berfungsi untuk menyemaraki/mendandani *stand*/*stage* dalam acara ini.

e) Display Book

Displaybook diletakkan di rak-rak buku yang menempatkan buku "Tahukah Kalian Tentang…Bencana Alam?", berisi informasi bahwa ada buku baru, dengan harga promo yang bisa didapatkan oleh calon konsumen.

f) Backdrop

Backdrop berada di belakang panggung sebagai *background*, terdapat informasi tampilan buku, keterangan bahwa sedang ada acara peluncuran buku baru, sinopsis, foto perancang.

g) Kaos

Kaos berbahan *cotton* dengan teknik sablon pada visualnya ini diproduksi sebagai *merchandise* yang bisa didapatkan konsumen pada masa promo.

h) Gantungan pintu

Gantungan pintu sebagai bonus utama yang ada dalam buku ini.

i) Jadwal pelajaran

Jadwal pelajaran merupakan bonus yang diproduksi untuk kebutuhan masa promo yang nantinya diberikan pada konsumen.

j) Pembatas buku

Begitupun dengan pembatas buku yang langsung bisa didapatkan didalam buku ini.

k) Stiker

Stiker dengan bahan *polystiker* ukuran A6 ini ada pada setiap sub bab pada buku dengan visual yang berbeda.

l) Tas (*totebag*)

Tas jenis *totebag* ini diproduksi untuk mengkantongi buku dan segala macam bonusnya.

III.1.4 Strategi Distribusi

Agar media informasi ini sampai pada target audien maka perlu adanya strategi dalam mendistribusikan media informasi ini, maka dilakukan suatu kerjasama dengan beberapa pihak, seperti penerbit dan toko buku. Peluncuran buku "Tahukah Kalian Tentang… Bencana Alam?" ini akan disalurkan kepada toko-toko buku besar seperti toko buku Gramedia di Bandung karena disesuaikan dengan target sasaran yang berada di perkotaan memungkinkan untuk membeli buku ini. Sebagai penerbit dipilih PT. Gramedia, alasan dipilihnya PT. Gramedia adalah karena telah dipercaya oleh sebagian masyarakat besar dan mudah ditemui karena tempatnya yang terjangkau. Berikut adalah jadwal strategi distribusi yang akan dilakukan.

Tabel III.1 Tabel strategi distribusi

Media	**Nama Media**	**Mei**				**Juni**				**Juli**			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Media Informasi	Poster												
	Flyer												
Media Utama	Buku												
Media Pendukung	*X-Banner*												
	Backdrop												
	Flag chain												
	Book display												
	Kaos												
	Tas (*totebag*)												
	Gantungan pintu												
	Pembatas buku												
	Stiker												
	Jadwal pelajaran												
	Poster Informasi												

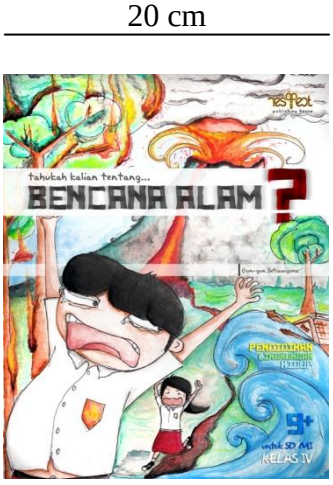
III.2 Konsep Visual

Konsep visual yang akan digunakan adalah konsep yang mengarah pada istilah *fun learning and go action*, dimana anak atau peserta didik dalam menerima pelajaran pendidikan lingkungan hidup ini diharapkan mendapatkan tiga keuntungan sekaligus, yaitu belajar, bermain (berimajinasi) dan bertindak, agar pemahaman materi pendidikan lingkungan hidup bisa tertanam dengan baik sekaligus dapat melaksanakan pesan-pesan sosial yang terdapat dalam media utama maupun media pendukung tersebut mengenai isu-isu lingkungan. Dengan tujuan mengoptimalkan usaha masyarakat dunia agar lebih ramah dan peduli lingkungan.

Agar terkesan dinamis, warna-warna yang digunakan menggunakan warna yang *fresh*, karakter yang unik dan huruf yang lucu dalam setiap konsep visualnya, sehingga peserta didik diharapkan menggunakan media alternatif ini dan berpengaruh pada tingkat kemenarikan anak dalam aktivitas mempelajari pelajaran pendidikan lingkungan hidup.

III.2.1 Format Desain

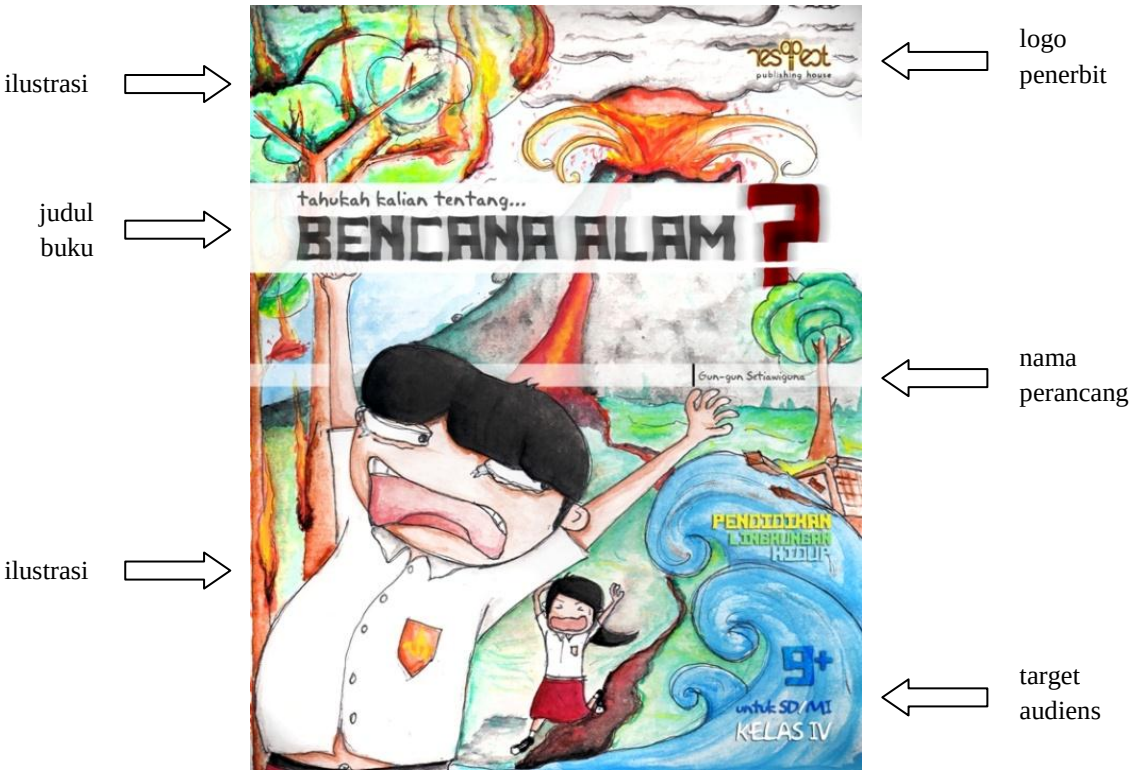
Format desain yang akan dibuat dalam perancangan media informasi ini adalah buku ilustrasi ukuran 20 x 25 cm dengan format potrait. Bahan yang digunakan adalah kertas *artpaper* 260 gr dan cover media dibuat *hardcover doff*.



Gambar III.1 Format desain potrait

III.2.2 *Layout*





Gambar III.2 Penggambaran & pengaplikasian *layout*

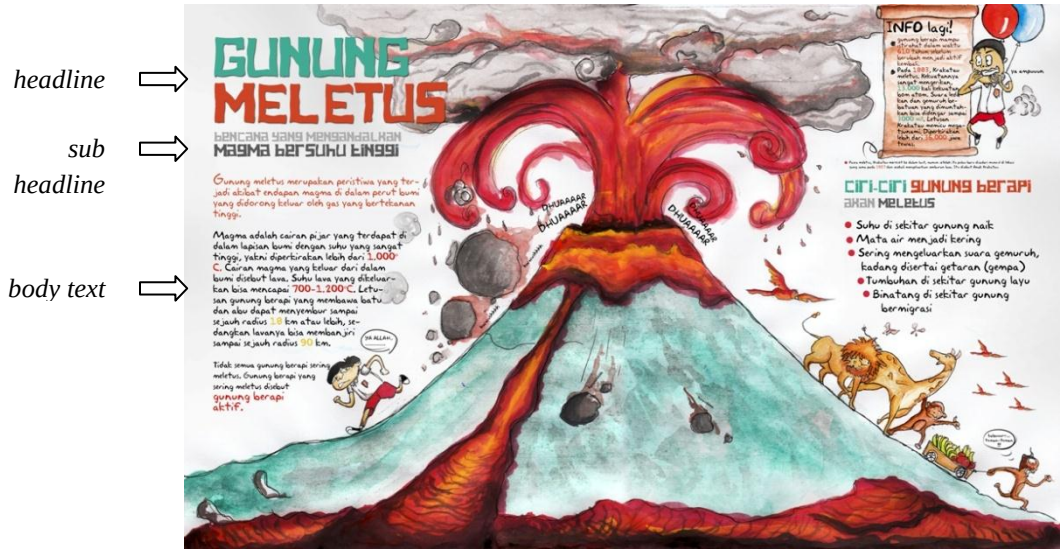
III.2.3 Tipografi

Tipografi yang dipakai dalam perancangan media ini adalah *font* atau jenis huruf yang kuat namun masih terkesan lucu dan dinamis, mengingat target audien anak-anak maka dipilihlah jenis huruf tak berkait atau *serif*, seperti GHOUL : karena *font* ini mengarah ke tema bencana alam, karakteristik *font* yang tebal dan sedikit ada sentuhan "goncangan". Font ini mempunyai peranan penting dalam mempertegas kesan dan memperlancar pesan yang ingin disampaikan.



AKBAR : Huruf akbar digunakan pada *bodytext* agar memudahkan target audien untuk membacanya, kesan tulisan anak kecil pada *font* ini dirasa sangat kuat, sehingga *font* Akbar ini dipilih agar secara pendekatan emosional *font* ini sampai pada target audien.





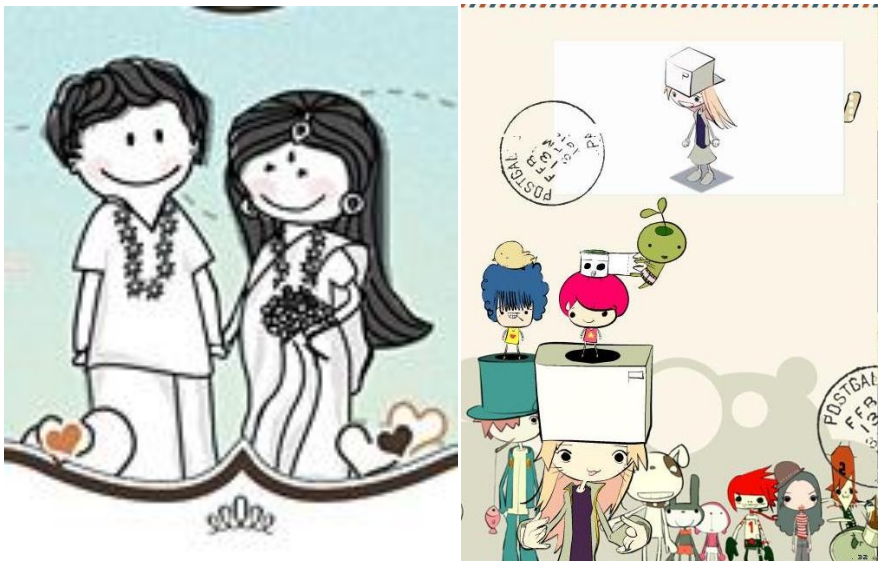
Gambar III.3 Pengaplikasian *font*

II.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi adalah unsur yang paling penting dalam perancangan media ini. Ilustrasi yang dipilih adalah karakter bentukan manual yang tidak kaku, berkarakter dan unik. Diharapkan anak-anak atau peserta didik merasa nyaman ketika melihat visual-visual ilustrasinya diumur mereka.



Gambar III.4 Referensi ilustrasi
(sumber: Buku Pengetahuan Paling Jorok Sedunia, karya Yim Sook Young)



Gambar III.5 Referensi ilustrasi
(sumber: majalah *Newwebpick Issue* 08 (2007), hl. 31-32)

II.2.5 Studi Karakter

Karakter yang digunakan dalam buku ilustrasi ini adalah 3 orang anak laki-laki, 2 orang anak perempuan berumur 9-an yang memiliki jiwa ceria, kocak, semangat, senang berpetualang dan berani dengan perbedaan sifat dan kebiasaan, serta 1 orang guru laki-laki sebagai pengantar karakter anak-anak untuk mengikuti berbagai petualangan. Berikut studi karakter yang ada didalam buku:

II.2.5.1 Karakter Pak Eko



Gambar III.6 Karakter Pak Eko
(sumber: dokumen penulis)

Karakter guru ini bernama bapak Eko, nama Eko berasal dari kata ekologi yang berarti ilmu dasar bagi ilmu lingkungan. Karakternya dalam mengajar adalah kocak. Dalam setiap visualnya Pak Eko banyak terlihat sedang menjelaskan materi yang ada didalamnya dengan gambaran sangat dekat dengan apa yang ia jelaskan dan terkesan terjun langsung ke lapangan.

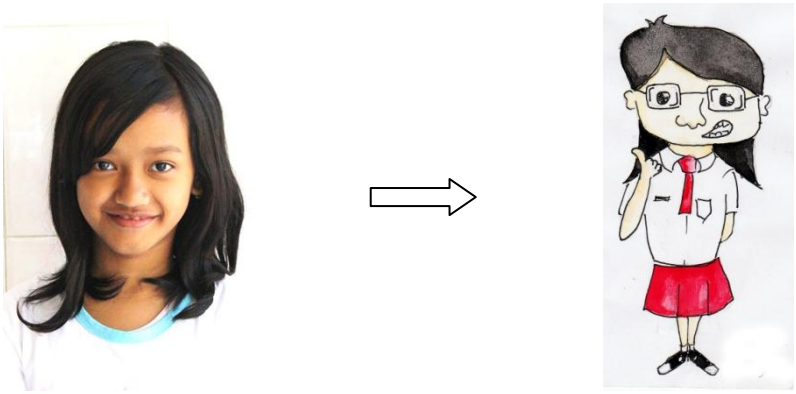
II.2.5.2 Karakter Bumi



Gambar III.7 Karakter Bumi
(sumber: http://artis.inilah.com/read/detail/1646012/umay-deg-degan-tunggu-rapor-kenaikan-kelas) (diakses tanggal 25 April 2012)

Karakter bumi ini terinspirasi dari nama aslinya sendiri yaitu bumi tempat makhluk hidup tinggal. Bumi yang secara fisik dikategorikan sebagai anak laki-laki ganteng berambut jambul sedikit tembem yang disegani, dengan sifatnya yang kuat dan berani, juga memiliki keceriaan yang pada umumnya dimiliki oleh anak seusianya. Dalam visual di buku ini karakter Bumi diposisikan cukup wajar dalam bertingkah.

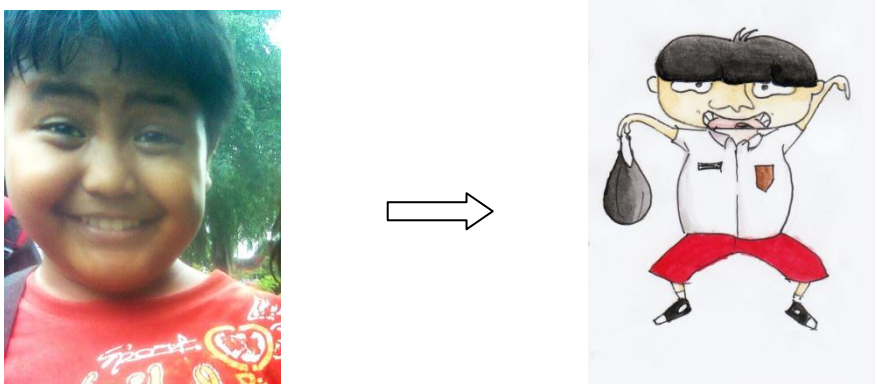
II.2.5.3 Karakter Airin



Gambar III.8 Karakter Airin
(sumber: dokumen penulis)

Airin adalah sosok anak yang cantik, pintar dan mempunyai rambut panjang yang bagus. Sifatnya yang ceria, semangat dan berani mampu menjadi penyeimbang karakter lainnya. Nama Airin berasal dari aktifitas mengairi tanaman, dirubah menjadi sebuah nama dan penyebutan kata mengairi yang tidak baku, yaitu airin.

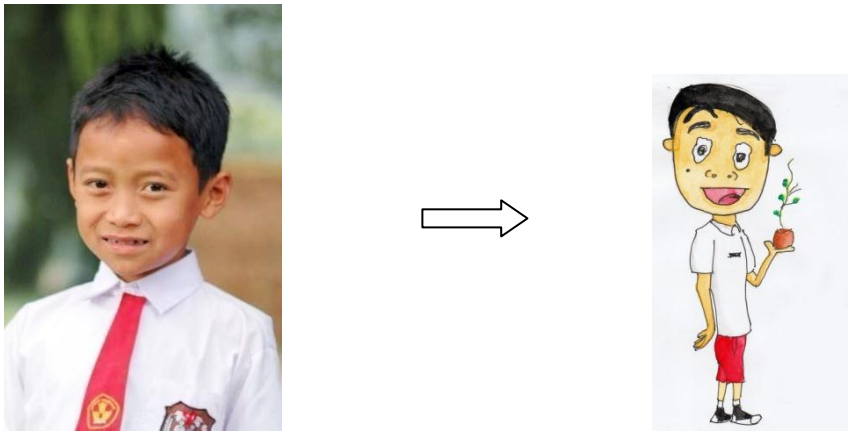
II.2.5.4 Karakter Gempar



Gambar III.9 Karakter Gempar
(sumber: http://storyofglh.blogspot.com/2010/06/7d_24.html)
(diakses tanggal 25 April 2012

Karakter Gempar ini terinspirasi dari salah satu bencana alam, yaitu gempa bumi. Selain itu bentuk fisik Gempar yang gempal dan tembem dengan rambutnya yang poni ini memiliki sifat yang kocak, konyol, dan senang berpetualang. Gempar merupakan tokoh utama karena kekonyolannya ini, kapasitas dalam setiap visual yang ada pada buku didominasi oleh karakter Gempar.

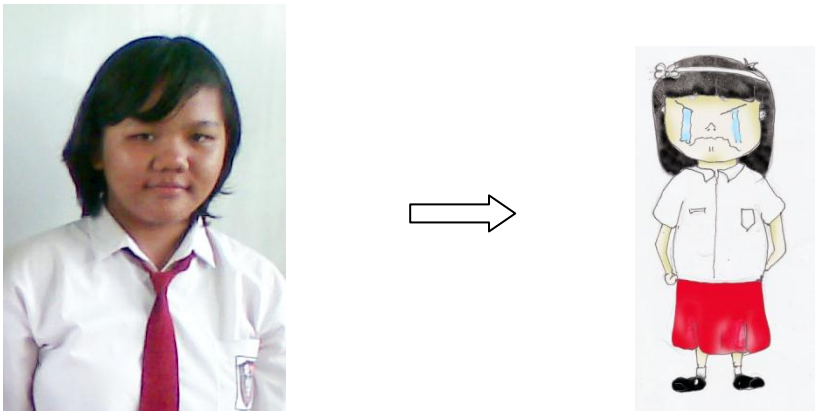
II.2.5.5 Karakter Alam



Gambar III.10 Karakter Alam
(sumber: http://aryosandoro.blogspot.com/2011/12/cerita-dari-tetangga-jejarins-sosial.html) (diakses tanggal 25 April 2012)

Alam semesta mengarahkan pada penamaan untuk karakter Alam, karena anak laki-laki yang agak pemalu dan sedikit manja ini kepeduliannya terhadap lingkungan sangat tinggi. Kemunculan karakter Alam yang bentuk fisiknya kurus kulit kecoklatan ini dalam buku cukup konsisten dan kadang sering dipasangkan dengan karakter Gempar sebagai bahan jahilnya.

II.2.5.6 Karakter Kimi

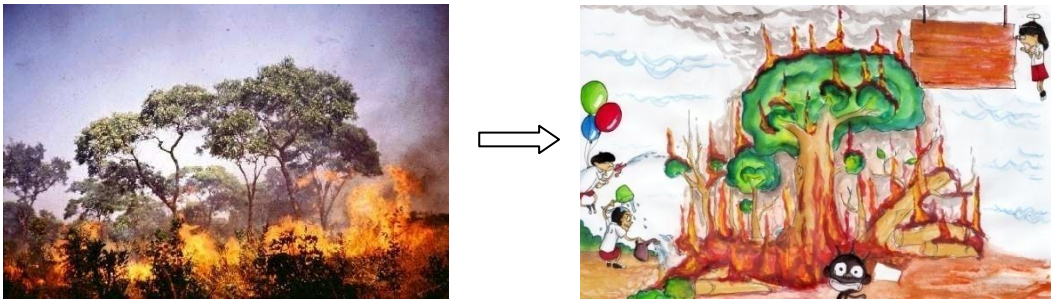


Gambar III.11 Karakter Kimi
(sumber: dokumen penulis)

Karakter Kimi berasal dari kata Kimia, terinspirasi dari hasil yang diakibatkan bencana alam terjadi, misalnya ketika kebakaran hutan yang menghasilkan gas kimia seperti CO^2 (karbondioksida) atau pada saat gunung meletus yang dapat mengeluarkan NO^2 (nitrogen) dan gas-gas lainnya. Nama Kimi selain diambil dari nama Kimia, juga dari nama yang terkesan Jepang yang diperkuat bentuk fisiknya yang terlihat seperti orang Jepang memiliki mata yang sipit. Kimi tak kalah kocak dengan Gempar, sifatnya yang tak bisa diduga-duga, cengeng, namun memiliki jiwa petualang yang hebat. Kapasitas kemunculan Kimi dalam buku cukup fleksibel.

II.2.6 Studi *Setting*/Lokasi

II.2.6.1 Kebakaran Hutan



Gambar III.12 Studi *setting* kebakaran hutan
(sumber: http://buanasumsel.com/?attachment_id=30321) (diakses tanggal 6 Juni 2012)

II.2.6.2 Banjir



Gambar III.13 Studi *setting* banjir
(sumber: http://idadwiw.files.wordpress.com/2010/11/banjir-2008-095.jpg &
http://www.beritabatavia.com/detail/2011/11/17/6/9652/foke.warga.jakarta.harus.siap.hadapi.banjir#.UBK1FKBRcjE) (diakses tanggal 6 Juni 2012)

II.2.6.3 Gunung Meletus



Gambar III.14 Studi *setting* gunung meletus
(sumber: http://www.rri.co.id/index.php/detailberita/detail/9319#.UBK2wqBRcjE)
(diakses tanggal 6 Juni 2012)

II.2.6.3 Gempa Bumi



Gambar III.15 Studi *setting* gempa bumi

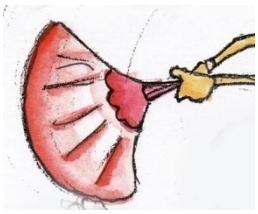
(sumber: http://ericktecno.com/video-gempa-bumi-di-aceh/ &
http://edukasi.kompasiana.com/2011/11/30/mengenali-tanda-tanda-alam-sebelum-terjadinya-gempa-bumi-dan-tsunami/) (diakses tanggal 6 Juni 2012)

II.2.7 Studi Properti

payung




kipas

gembor



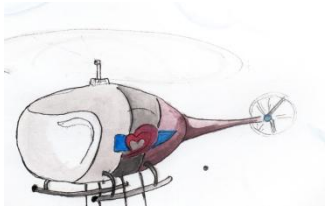

rakit




masker




helikopter

balon udara



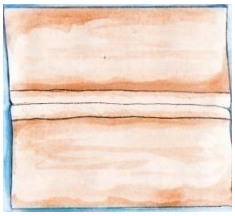

perahu




rumah




kotak dus

senter





teropong





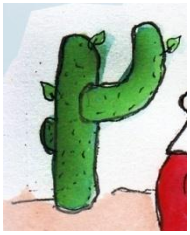
mobil





kaktus





TNT



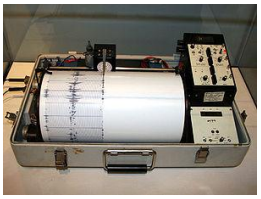


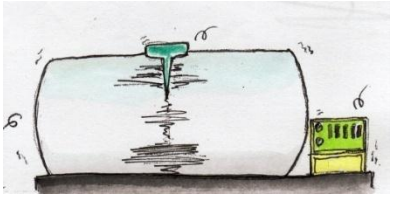
kereta api





seismograf





tangga bambu





seragam









III.2.8 Warna

Media informasi ini mengangkat soal lingkungan, maka dari itu pemilihan warna dalam visualnya tidak jauh dari warna-warna alam, hijau dan warna-warna lain yang ceria disesuaikan dengan karakter anak-anak. Warna yang dipilihpun warna-warna *soft* & *colorfull*. Namun dalam teknik pewarnaan media, 80% pewarnaan dilakukan secara manual dengan media cat air yang kemudian di *scan* dan di *grading color* di *software Photoshop*, maka pewarnaan tidak akan menentu seperti proses pewaraan yang ada pada digital.

Berikut adalah konsep warna yang kiranya akan sering muncul dalam buku.

