BAB III
OBJEK DAN METODE PENELITIAN

III.1. Strategi Perancangan

Strategi perancangan adalah suatu perencanaan (*planning*) dalam atau untuk mencapai tujuan tertentu, dalam praktek oprasionalnya adalah agar tercapai target sasaran dan sesuai dengan harapan yakni mencakup pendekatan komunikasi,pendekatan kreatif, strategi media dan strategi distribusi.

Strategi yang akan dibuat dalam merancang CD interaktif lucu, kemudian mengemasnya dengan menarik dengan "Paket Esklusif" artinya dengan membeli CD interaktif ini kita bisa mendapatkan *gimmick* atau souvenir di dalamnya yang tentu saja sangat menggiurkan untuk anak-anak. Jadi dalam pendistribusian dijualnya adalah perpaket termasuk didalamnya gimmik yang menarik. CD interaktif dirancang semenarik mungkin dengan didukung didukung oleh tampilan visual yang menarik juga sesuai dengan kesukaan anak-anak dengan tetap berbasis kurikulum Diknas dan KTSP sekolah dasar. Dengan demikian konsep perancangan mengambil tema " Belajar Asik bersama CD Interaktif".

Dalam merancangan suatu produk diperlukan strategi perancangan agar produk yang kita rancang bisa relevan dan sesuai dengan kebutuhan pasar.

III.1.1. Pendekatan Komunikasi

Pendekatan Komunikasi yang dilakukan adalah mencakup duan aspek yaitu pendekatan verbal dan pendekatan visual.

Untuk pendekatan visual adalah dengan dibuat sebuah karakter, *layout* dan gaya pewarnaan yang disesuaiakan dengan dunia anak.

Untuk karakter dibuat sebagai sosok anak-anak petualang yang menggunakan baju pramuka, tapi tetap lucu dan menarik.

Sedangkan untuk pendekatan verbal adalah dengan mengunakan bahasa non formal (bahasa yang tidak baku) serta diselingi dengan beberapa *quis* untuk menguji daya ingat anak. Didalam CD interaktif anak dapat berperan sebagai user dan dapat memainkan logika mereka. Karena anak usia sekolah dasar tergolong

anak usia perkembangan kognitif menurut Jean Piage (1980), dengan berlandasakn teorinya kognitif pada tahapan ketiga, yakni antara usia (6-12) tahun. Pada usia ini tingkat pencapaian kecerdasan anak, akal serta logika sudah penggunaan mencapai tahap yang memadai.

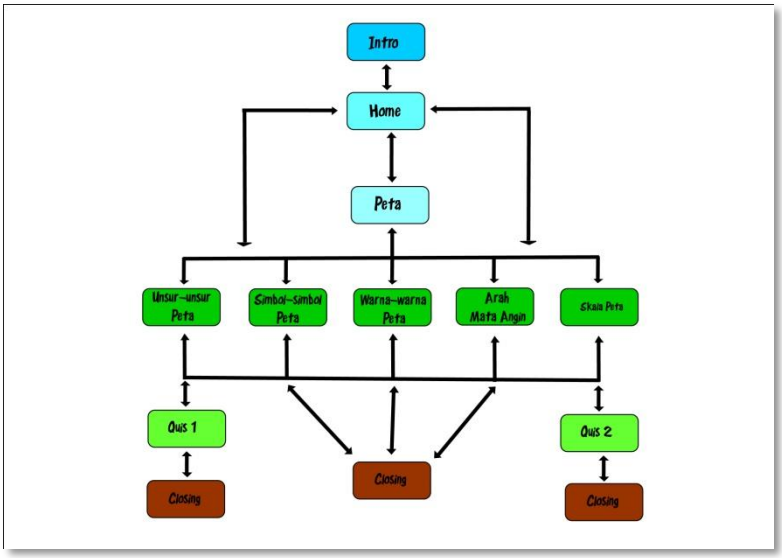
III.1.2. Strategi Kreatif

Strategi Kreatif penjualan CD Interaktif ini selain dijual bebas ke toko buku juga bekerja sama dengan Dinas Pendidikan di kota – kota besar d Indonesia, dengan menawarkan kerja sama ke beberapa Sekolah Dasar, yang dianggap telah memiliki sarana dan prasarana yang menunjang.

a. Navigasi

Rancangan untuk menentukan arah kreatif pembuatan CD interaktif salah satunya juga denga penjabaran oleh sistem navigasi, navigasi menurut Kamus Besar Bahasa indonesia adalah pandu arah penentuan kedudukan (*position*) dan arah perjalanan baik di medan sebenarnya atau di peta. Navigasi dalam merancang multimedia adalah pandu arah untuk membuat suatu rancangan multimedia.

Navigasi Perancangan Pengenalan Komponen Peta



Gambar III.1 Navigasi

III.1.3. Strategi Media

Strategi media adalah sebuah alat untuk menyampaikan isi pesan kepada target *audience*. Agar pesan yang ingin disampaikan mudah dimengerti. Strategi media dilakukan adalah untuk menentukan media apa yang sesuai untuk pengaplikasian rancangan baik itu berupa media utama maupun media pendukung.

a. Media Utama

Media utama adalah CD Interaktif, karena media yang mampu mengkombinasikan teks, grafik, video, animasi dan suara, yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan, melalui media komputer atau perangkat elektronik lainnya. Media ini memungkinkan terjadi interaksi antara pengguna dengan media atau alat / piranti / perangkat yang dipakai, serta penggunanya memperoleh kebebasan dalam mengakses informasi.

b. Media pendukung

Media pendukung ini adalah media yang di gunakan untuk mendukung dan mengingatkan target sebagai mana yang sudah dijelaskan pada media utama. Dan tentunya media yang dipilih harus tetap dekat dengan anak dan mudah dilihat oleh anak. Maka yang menjadi media pendukungnya adalah:

1.Poster akan ditempelkan didaerah yang sama, Alasan mengapa media tersebut disebarkan diarea sekolah dan toko buku karena target audiens dari perancangan media ini adalah anak sekolah dasar kelas 4, kalangan menengah keatas dan daerah perkotaan.

2.X-banner ditempatkan di toko beberapa toko buku besar di kota-kota besar untuk mempromosikan bahwa CD interaktif perancangan media alat bantu belajar komponen elemen peta untuk anak SD kelas 4, telah *launching*.

3. Paket gimmick bersama CD interaktif, yang berisi

T-shirt, skates book, pensil, pulpen, tempat pensil, stiker, pin,gantungan kunci, dan peta.

III.1.4. Strategi Distribusi

Strategi distribusi merupakan kegiatan pemasaran yang berusaha memperlancar dan mempermudah penyampaian barang dan jasa dari produsen kepada konsumen, sehingga penggunaannya sesuai dengan yang diperlukan (jenis, jumlah, harga, tempat, dan saat dibutuhkan.

a. Jalur Distribusi

Pendistribusian dilakukan melalui bantuan dinas pendidikan di kota-kota tertentu untuk selanjutnya ditawarkan ke beberapa sekolah yang siap bekerja sama dan juga dijual bebas di toko buku seperti Gramedia, Toko Gunung Agung serta d *Mall* yang telah memiliki toko buku di dalamnya, karena biasanya anak sekolah kalangan menengah selain ke toko buku, juga senang jalan-jalan ke *mall* bersama orang tuanya. Hal ini bertujuan agar masyarakat mengetahui dimana media interaktif ini tersedia, apa kegunaan serta manfaatnya dan lebih terorganisir dalam penempatan medianya.

b. Ilustrasi Harga

Berikut adalah rincian penjualaan CD interaktif mari Mengenal Peta.

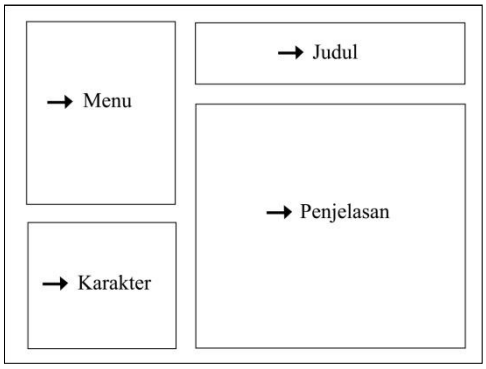
1. CD Interaktif : Rp. 65.000
2. Kaos Oblong : Rp. 35.000
3. Tempat Pensil : Rp. 10.000
4. Pulpen dan Pensil : Rp. 5.000
5. Pin : Rp. 4.000
6. Gantungan : Rp. 4.000
7. Stiker : Rp. 2.000
8. Buku Sketsa : Rp. 15.000
9. Mini Peta : Rp. 3.000
10. Tas Jinjing : Rp. 22.000
11. Total Harga : **Rp. 165.000**

III.2. Konsep visual

Konsep Visual yang dipakai dalam perancangan CD interaktif "Mari mengenal peta" terdiri dari beberapa penjelasan yakni mengenai konsep, format desain, tata letak, huruf, ilustrasi, dan juga warna. Semua itu perlu dirancang dan dikonsep secara matang berdasarkan hasil kajian-kajian dan studi kasusnya.

III.2.1. Format Desain

Format desain yang dirancang dalam pembuatan CD interaktif "Mari Mengenal Peta" ada beberapa pilihan mengenai format desain yang berkaitan dengan resolusi diantaranya 640 x 480 *pixel*, 800 x 600 *pixel*, dan 1024 x 768 *pixel*, pemilihan resolusi tersebut disesuaikan dengan kebutuhan. Dalam pembuatan Multimedia Interaktif ini, penulis memilih format desain dengan ukuran / resolusi 1024 x 768 *pixel*, pada dasarnya pemilihan format tersebut adlah format umum yang dipakai serta mengesankan tampilan yang luas dan leluasa bagi penggunanya.



Gambar III. 2. *Layout* Format Desain



Gambar III. 3. Format Desain

III.2.2. Tata letak

Unsur-unsur grafis yang dipakai dalam media interaktif, dengan mengatur penempatan berbagai unsur komposisi, seperti teks, garis,warna, bidang, gambar dan sebagainya. Halaman *layout* atau tata letak, pada menu pertama atau *home* dari aplikasi ini. Halaman ini menggambarkan latar tempat dalam sebuah petualangan di alam bebas yang meliputi tampilan laut dan daratan, konsep *layout* mengikuti konsep *layout* peta karabian, dengan menampilkan konsep pulau pulau yang digambarkan lebih sederhana tapi berkesan tetap serius tetapi tetap menarik untuk anak-anak.



Gambar III. 4. Gaya *Scene layout*

III.2.3. Huruf

Jenis huruf yang di gunakan pada perancangan media interaktif dalam belajar peta.

1. Pada *body copy* menggunakan huruf Frostyswinterland.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890-=\!@ FONTS BY SUPERCRAGUY $^*()___+|;':",./.

Alasan dipilihnya hufuf ini, karena dari bentuk karakter huruf ini tegas,berbentuk tegak bersegi, tegas, sangat cocok dengan jiwa petualang. cukup bisa mewakili anak sekolah dasar yang aktif, suka petualangan, tantangan, pencinta alam, suka hal baru, dan peka.

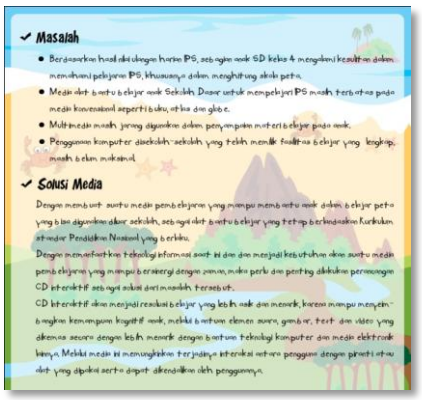
2.Pada *body text* digunakan huruf Kidstuff

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890-=\!@#$%^&*()-+|[]{};:'",./<>?

Alasan menggunakan huruf ini karena dari bentuk huruf ini tidak tajam,terlihat elastis, sisinya tidak kaku, luwes, mencerminkan karakter tulisan anak-anak yang masih dalam tahap belajar menulis.



Gambar III. 5. Aplikasi *Font*

III.2.4. Ilustrasi Karakter

Ilustrasi yang digunakan dalam merancang CD interaktif " Mari Mengenal Peta" dengan menggunakan gaya ilustrasi kartun anak. Galang dan Lintang dianggap mampu mewakili karakter anak petulangan yang suka dengan tantangan dan jelajah alam. L*ayout* yang digunakan berdasarkan hasil studi kasus. Konsep petualangan juga dipilih berdasarkan hasil studi kasus dari angket, bahwa 30 dari 50 anak lebih tertarik ke *game* petualangan, jadi berdasarkan fakta tersebut konsep ilustrasi yang dipilih juga petualangan, mulai dari lautan hingga konsep hutan.

a. Studi Karakter

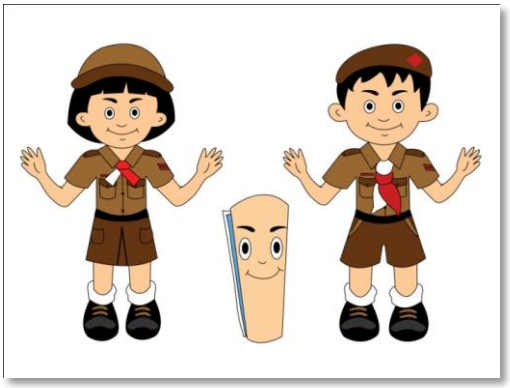
Karakter asli, dibuat berdasarkan hasil identifikasi bahwa anak SD umur 9-10 tahun adalah termasuk Anak Pramuka golongan Siaga.



Gambar III. 6. Studi Karakter

b. Studi Visual

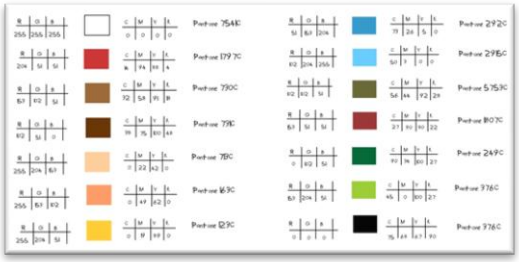
Visualisasi karakter Galang dan Lintang, sebagai tokoh petualangan pada CD Interaktif " Mari Mengenal Peta", setelah di kartunkan dengan gaya *plat* kartun.



Gambar III. 7. Studi Visual

III.2.5. Warna

Menurut Bintang Taufik (2008), Warna merupakan gelombang elektromagnetik yang menuju ke mata kita dan kemudian diterjemahkan oleh otak sebagai warna. Pemilihan warna untuk anak adalah warna-warna yang cerah, dengan pertimbangan warna yang digunakan dekat dengan anak. Menurut Departemen dalam Pengembangan Anak di *California State University Fullerton* melakukan penelitian terhadap warna dan emosional anak-anak, dalam studi tersebut anak-anak dari kedua jenis kelamin diminta untuk memilih warna favorit mereka dari sembilan warna yang diberikan dan ditunjukkan secara acak. Mereka anak-anak 69 % memilih warna-warna cerah.



Gambar III.8. Pemilihan Warna



Gambar III.9. Pemilihan Warna

Dalam Pemilihan warna yang digunakan meliputi warna-warna yang disesuaikan dengan warna alam agar berkesan hidup dan ceria, yakni tanah, gunung, pasir pantai, sungai, laut, awat, pohon dan rumput. Mulai dari hitam, putih, krem, merah, kuning, hijau, coklat, biru dan beberapa turunan dari warna-warna tersebut yang dapat mewakili objek alam.