BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan adalah suatu perencanaan (*planning*). Menurut Stephanie K. Marrus, strategi didefinisikan sebagai suatu proses penentuan rencana para pemimpin puncak yang berfokus pada tujuan jangka panjang organisasi, disertai penyusunan suatu cara atau upaya bagaimana agar tujuan tersebut dapat dicapai. Strategi yang akan dibuat dalam perancangan media penunjang pembelajaran anak prasekolah adalah mengajak anak–anak, khususnya anak prasekolah dalam belajar mengenal dan menjumlah angka melalui media interaktif dengan cara belajar sambil bermain.

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Pengertian pendekatan komunikasi menurut Anwar Arifin seperti yang dikutip oleh Radika (2010), menyatakan bahwa strategi komunikasi adalah "memperhitungkan kondisi dan situasi (ruang dan waktu) yang dihadapi dan yang akan mungkin dihadapi di masa depan, guna mencapai efektivitas menciptakan perubahan pada diri khalayak dengan mudah dan cepat".

Dalam perancangan media ini, pendekatan komunikasi yang digunakan bersifat interaktif, dengan cara persuasif dan komunikatif. Hal ini bertujuan agar penyampaian informasi dan visual, dapat diterima oleh *audience* dengan baik dan dimengerti. Strategi dalam media ini juga didasari oleh pendekatan terhadap karakteristik target *audience*, dikomunikasikan dengan menarik secara visual.

A. Pendekatan Visual

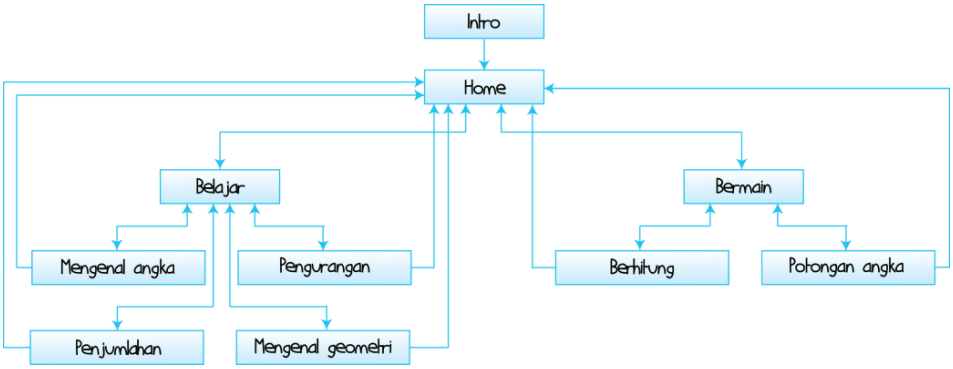
Pendekatan visual yang akan dibuat dalam perancangan media penunjang pembelajaran anak prasekolah ini bersifat memberikan pemahaman tentang lingkungan dengan suasana pantai yang dikemas dalam nuansa anak-anak. Sehingga masuknya suasana seperti ini diharapkan anak secara tidak langsung diajak mengenal lingkungan dan menarik minatnya untuk belajar.

Pendekatan ini disesuaikan dengan sikap dan tingkah laku anak pada usia 5 sampai 6 tahun yang mempunyai keingintahuan yang besar tentang lingkungan disekelilingnya.

B. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yaitu ungkapan secara tulisan, lisan, maupun visual. Pendekatan verbal yang digunakan dalam perancangan media interaktif penunjang pembelajaran anak prasekolah/TK, meliputi pembuatan *tagline*, yaitu: "Ayo Belajar Sambil Bermain, Yuk! MATEMATIKA TK". Pembuatan *tagline* ini bertujuan untuk mengajak anak-anak untuk belajar dengan cara bermain.

C. Pendekatan Navigasi



Gambar 3.1 Sistem Navigasi

D. Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi yang disampaikan dalam media interaktif ini, bertujuan untuk memberikan pembelajaran kepada anak-anak tentang belajar mengenal dan menjumlah angka dengan cara yang menyenangkan, sehingga anak tidak cepat merasa bosan dan tidak menyadari kalau dirinya sedang belajar.

E. Materi Pesan

Materi pesan ini berisikan tentang perumusan - perumusan yang didasari oleh pemikiran dan tujuan dari perancangan komunikasi untuk mencapai tujuan, maka disusun strategi penyampaian pesan melalui tiga tahap yaitu :

1. Tahap ajakan, ditahap ini merupakan ajakan untuk belajar mengenal angka.
2. Tahap pemahaman, ditahap ini untuk melatih pemahaman dalam mengenal angka dan mengasah kecerdasan anak.
3. Tahap pengingat, dengan memperkenalkan angka – angka, dengan cara yang menyenangkan, diharapkan anak – anak dapat lebih cepat mengerti atau memahami pesan yang disampaikan ke dalam benak anak.

III.1.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif dalam proses perancangan media pembelajaran interaktif untuk anak prasekolah ini adalah dengan membuat puzzle bergambar dari susunan angka yang berukuran 15x15cm dengan tampilan yang menarik. Melalui strategi kreatif diharapkan dapat mendorong ketertarikan anak terhadap media pembelajaran ini serta melatih perkembangan motoriknya.

A. Konsep Musik Latar

Pada konsep pemilihan musik latar, dipilih theme song *Harvest Moon* "*back to nature*", sebagai *backsound* dari media pembelajaran interaktif. Karena musik ini sangat sesuai dengan tema dari media interaktif ini. Irama nada dari lagu tersebut memberikan nuansa semangat, sehingga anak diajak bermain sambil belajar.

B. Konsep Narator

Penggunaan narasi dalam media pembelajaran interaktif penunjang belajar anak prasekolah adalah sebagai panduan bagi anak-anak yang menggunakannya. Hal ini untuk mempermudah anak-anak yang belum bisa membaca dengan baik . Dengan adanya narator, anak-anak akan diajak berinteraksi langsung untuk mencoba seluruh content dari media pembelajaran interaktif ini.

III.1.3 Strategi Media

Strategi media adalah sebuah cara untuk menyampaikan isi pesan kepada target *audience*. Agar pesan yang ingin disampaikan dapat dimengerti dan dipahami.

A. Pemilihan Media

Dalam pemilihan media untuk menyampaikan isi pesan kepada target *audience* dapat dibedakan menjadi dua, yaitu: media utama dan media pendukung.

a) Media Utama

Media utama adalah CD Interaktif, karena media ini 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 penggunaannya dapat dikontrol sesuai keinginan.

b) Media Pendukung

Media pendukung ini adalah media yang di gunakan untuk menunjang tersampaikannya pesan kepada target *audience*. Dan tentunya media yang dipilih harus tetap dekat dengan anak dan mudah dilihat oleh anak. Maka dipilihlah media sebagai berikut :

1. Poster

   Sebagai media promosi, dimana produk tersebut tersedia, agar memudahkan *audience* untuk mencari informasi, tentang produk CD Interaktif tersebut.

2. X- Banner

   Media ini merupakan media promosi yang disimpan diluar toko atau didepan konter penjualan yang sudah bekerjasama dengan AK Multimedia.

3. Stiker

   Media Stiker ini dapat ditempel dimanapun dan dapat dijadikan media informasi yang efektif.

4. Pin

   Media Pin ini berfungsi sebagai media informasi yang dapat memberikan identitas penggunanya.

5. Buku Mewarnai

   Media ini dibuat untuk meningkatkan perkembangan daya kreatifitas dan daya cipta anak sehingga anak dapat mengeksplorasi daya imanjinasi

6. Pensil Warna

   Media pensil warna ini merupakan media pendukung dari media buku mewarnai.

7. Serutan Pensil

   Media pelengkap untuk alat serut pensil

8. Kalender

   Media Kalender ini sangat bermanfaat untuk mengingatkan hari dan memiliki jenjang waktu yang sangat panjang

9. Puzzle Angka

   Media Puzzle ini bisa digunakan untuk bermain bersama teman-teman yang lain dengan cara bermain dengan waktu yang paling cepat menyusun seluruh potongan angka

10. Jam Beker

    Media jam ini bermanfaat untuk mengingatkan waktu, terutama untuk membangunkan tidur sehingga dapat mengandalkan konsep waktu dan konsep bilangan

III.1.4 Strategi Distribusi

Strategi distribusi yang dipakai adalah distribusi selektif adalah suatu metode distribusi yang menyalurkan produk barang atau jasa pada daerah pemasaran tertentu dengan memilih beberapa distributor atau pengecer saja pada suatu daerah.

A. Jalur Distribusi

Penyebaran distribusi akan dilakukan melalui agen toko buku seperti Gramedia yang telah bekerjasama sebelumnya. Hal ini bertujuan agar memudahkan masyarakat mengetahui dimana media interaktif ini tersedia, dan akan lebih mudah dalam pendistribusiannya ditiap daerah.

B. Perkiraan Harga

Perkiraan harga satu paket CD Interaktif penunjang belajar anak prasekolah ini Rp. 150.000 dengan rincian sebagai berikut :

1. Satu buah CD interakatif
2. Stiker
3. Pin
4. Buku Mewarnai
5. Pensil Warna
6. Serutan Pensil
7. Kalender
8. Puzzle Angka
9. Jam beker

III.2 Konsep Visual

Konsep visual yang dipakai dalam media interaktif penunjang belajar anak prasekolah ini adalah dengan menggunakan maskot Mate dan Tika dengan tema pantai.

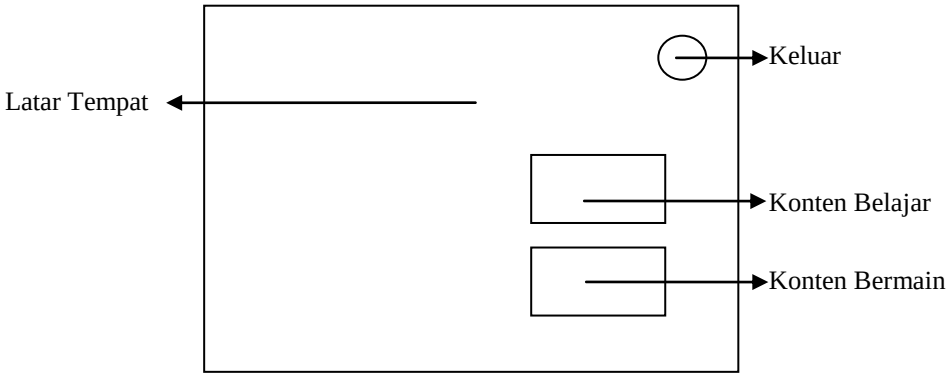
III.2.1 Format Desain

Format desain yang digunakan dalam media interaktif ini adalah *landscape* dengan ukuran/resolusi 1024 x 768 pixel. Pemilihan format tersebut juga berdasarkan telah umum digunakan dalam pembuatan Multimedia Interaktif ataupun *Website*.

III.2.2 Tata Letak (*Layout*)

Menempatkan unsur-unsur grafis menjadi sebuah komposisi yang baik, seperti teks, garis, warna, bidang, gambar dan sebagainya.

Pada menu *Home* dari aplikasi ini. Menggambarkan latar dengan suasana pantai, terdapat dua konten yang dapat diakses yaitu belajar dan bermain. Dipojok kanan atas terdapat tombol keluar.



Gambar 3.2 Tata Letak (*Layout*)

III.2.3 Huruf

Jenis huruf yang dipakai pada perancangan media interaktif penunjang belajar anak prasekolah ini menggunakan jenis huruf yang sesuai dengan karakteristik anak-anak khususnya anak prasekolah.

- Pada Judul jenis huruf yang dipakai adalah huruf *Gretoon Highlight*

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

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

- Pada Teks jenis huruf yang dipakai adalah huruf *Comic Sans*

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

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

Dari kedua jenis huruf diatas, bentuk huruf tersebut bulat dan lembut pada setiap sisinya dan tidak kaku sehingga diharapkan dapat mewakili karakteristik anak-anak yang ceria, aktif, suka hal-hal baru.

III.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi yang ditampilkan pada media interaktif penunjang belajar anak prasekolah ini disesuaikan dengan karakteristik anak-anak yaitu gaya visual vektor. Hal ini dimaksudkan agar dapat mengembangkan daya imajinasi anak.

A. Studi Latar Belakang

Tema yang dipilih dalam media interaktif ini berdasarkan pertimbangan bahwa pengaruh lingkungan pada anak-anak sangat luar biasa karena pada masa kanak-kanak dikenal "*the golden age*" atau masa keemasan di mana penyerapan hal-hal yang membentuk pola di dalam otak anak berlangsung sangat cepat dan mudah. Di dalam otak anak terdapat milyaran sel syaraf, dan pada sel-sel syaraf tersebut akan terbentuk pola-pola mental dan karakter (Purwanto, 2011). Sehingga diharapkan dengan memasukan unsur pantai ini dapat mempengaruhi kecintaan akan lingkungannya, karena pantai merupakan tempat yang sangat menyenangkan untuk bermain.



Gambar 3.3 Latar Belakang

B. Studi Karakter

Dalam perancangan media interaktif penunjang belajar anak prasekolah ini menggunakan dua karakter utama, yaitu:



Gambar 3.4 Studi Karakter Mate dan Tika
Sumber: http://portalsemarang.comwp-contentuploads201105anak-tk.jpg

- Anak Laki-laki yang bernama Mate

Karakter Mate dibuat melalui beberapa proses, studi seorang anak laki-laki, berumur 5 tahun yang mempunyai karakter seorang anak yang aktif dan ceria, diharapkan dapat mewakili karakter dari anak-anak laki-laki.



Gambar 3.5 Studi Karakter Mate

- Anak Perempuan yang bernama Tika

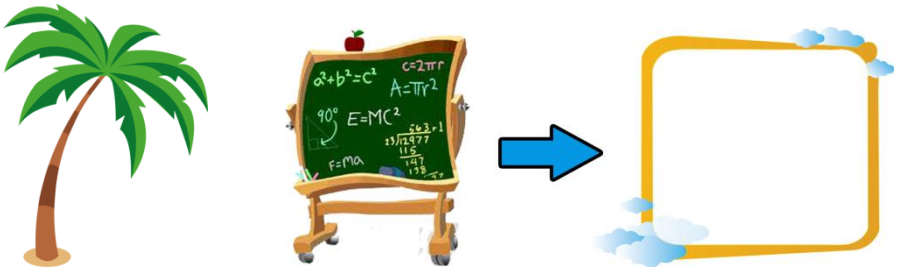
Karakter Tika dibuat melalui beberapa proses, studi seorang anak perempuan, berumur 5 tahun yang rambutnya berkepang dua. Mempunyai karakter seorang anak yang punya rasa ingin tahu yang besar dan diharapkan dapat mewakili karakter dari anak-anak perempuan.



Gambar 3.6 Studi Karakter Tika

C. Studi *Icon*

Icon Belajar



Gambar 3.7 Studi Icon Belajar

Gambar pohon kelapa ini digunakan untuk mengakses ke konten belajar yang didalamnya ada sebuah frame yang dibuat berdasarkan bentuk kotak dari papan tulis dan bentuk frame ini cocok untuk keadaan belajar sambil bermain di alam bebas.

Dalam icon belajar ini, terdapat 4 buah icon antara lain :



Gambar 3.8 Kumpulan Menu Konten Belajar

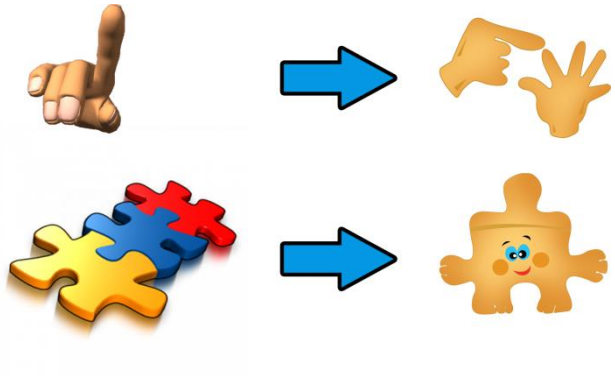
Icon Bermain



Gambar 3.9 Studi Icon Bermain

Gambar kumpulan kerang ini digunakan untuk mengakses konten bermain karena dalam ceritanya mate dan tika sedang asik benghitung kerang.

Dalam icon bermain ini, terdapat 2 buah icon antara lain :



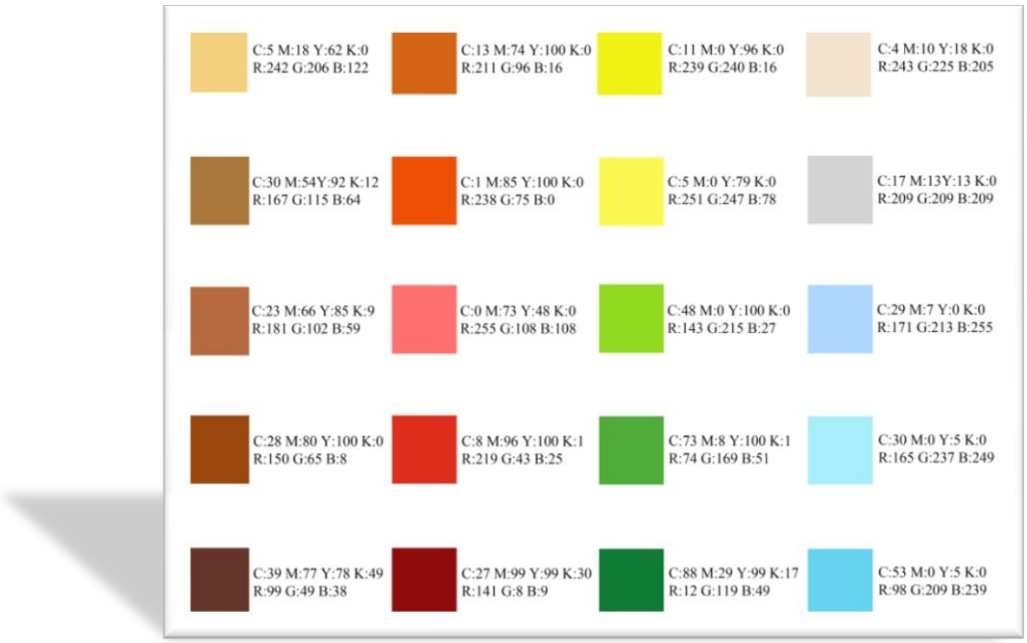
Gambar 3.10 Kumpulan Menu Konten Bermain

Icon berhitung
Gambar tangan ini digunakan untuk menunjukan bahwa berhitung 1-10 itu dapat memanfaatkan jumlah jari-jari tangan

Icon potongan angka
Gambar puzzle ini dipakai karena dapat menggambarkan suatu permainan melengkapi potongan gambar

III.2.5 Warna

Warna memiliki karakteristik tertentu, dalam hal ini adalah sifat-sifat khas yang dimiliki suatu warna. Anak-anak akan merespon dengan baik warna-warna cerah, itulah sebabnya mengapa warna primer sangat disukai anak-anak. Oleh karena itu untuk menarik minat anak dipakailah warna-warna dibawah ini.



Gambar 3.11 Palet Warna