BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi merupakan cara dalam menyampaikan sebuah solusi masalah kepada target yang dituju agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik dan tersampaikan dengan benar.

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Pada pendekatan ini dibagi menjadi dua bagian yaitu

- Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal perancangan ini didalam buku akan menggunakan bahasa yang tidak kaku yaitu Bahasa Indonesia yang baku dan sesederhana mungkin, agar anak-anak tersebut dapat lebih cepat memahami apa yang disampaikan melalui cerita berbentuk *story telling*, yang banyak kata mengajak (persuasif)

- Pendekatan Visual

Pada perancangan pendekatan visual dilakukan melalui ilustrasi, disampaikan secara lugas, tidak memakai perumpamaan dan menggunakan pengerjaan secara manual yaitu menggunakan pensil warna yang di bantu juga oleh *vector* dengan membuat gambar hewan yang lebih unik tanpa menghilangkan ciri khas dari hewan tersebut dan disesuaikan dengan perilaku anak-anak pada umur 7-8 tahun yang sangat aktif dan penuh dengan rasa ingin tau. Perancangan visual ini akan dipenuhi gambar, warna yang lebih solid dan *pop up* agar anak-anak tidak cepat merasa bosan dan dapat juga membantu merangsang daya pikir anak tersebut.

III.1.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif dalam perancangan informasi ini disampaikan melalui gambar-gambar hewan yang tersembunyi berupa *pop-up* sehingga pengguna harus menarik kertas keatas agar hewan tersebut muncul menjadi serupa bentuk 3 dimensi, selain itu pula terdapat informasi penting lainnya mengenai pengenalan hewan herbivora pada beberapa bagian sehingga pengguna selain mendapatkan informasi mengenai hewan yang mereka pelajari. Pengguna juga mendapatkan hal yang menarik dengan tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser hingga bagian yang dapat berubah bentuk.

III.1.3 Strategi Media

Media adalah sebuah pendukung, perantara dan sarana serta saluran alat komunikasi untuk penyampaian pesan kepada targer *audience*. Untuk menyampaikan informasi dalam perancangan ini akan digunakan buku interaktif berupa buku interaktif *pop-up.* Hal ini dikarenakan buku interaktif dapat menimbulkan interaksi dengan pengguna secara langsung. Cara seperti itu adalah cara yang menyenangkan untuk pembelajaran khususnya pelajar sekolah dasar yang mempunyai imaginasi yang tinggi.

III.1.4 Strategi Distribusi

Pendistribusian media ini akan di distribusikan di toko buku Gramedia sebagai penerbit, hal ini dimaksudkan agar anak-anak atau orang tua yang akan mencari buku ini akan lebih mudah menemukannya karena toko buku Gramedia sudah cukup banyak dimana-mana di Kota Bandung. Pendistribusian ini akan mulai diterbitkan pada tanggal 23 Juli 2012 bertepatan dengan hari anak. Pada pembelian tanggal 23 Juli sampai seminggu kedepan akan disertai *packaging* dan pilihan *accesories* yang menarik selama persedian dalam seminggu tersebut masih ada. Harga yang ditentukan memang cukup mahal untuk buku sejenis *pop-up* yaitu Rp. 75.000,-

III.2 Konsep Visual

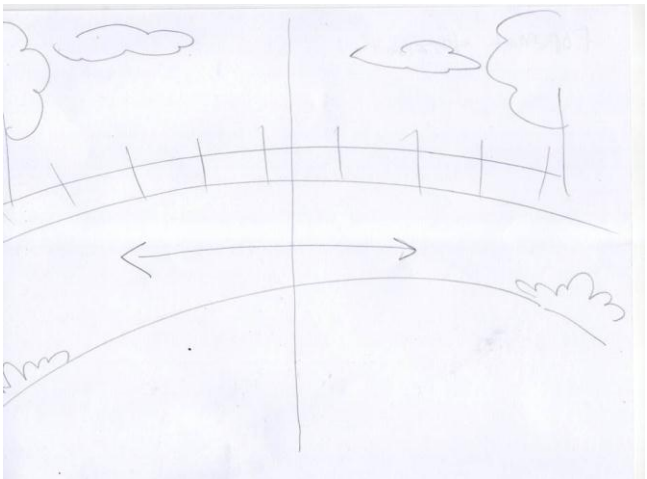
Konsep visual adalah penggayaan penyampaian pesan melalui visual agar informasi yang ingin disampaikan mudah diterima dengan penggayaan yang sesuai dengan karakteristik *audience*.

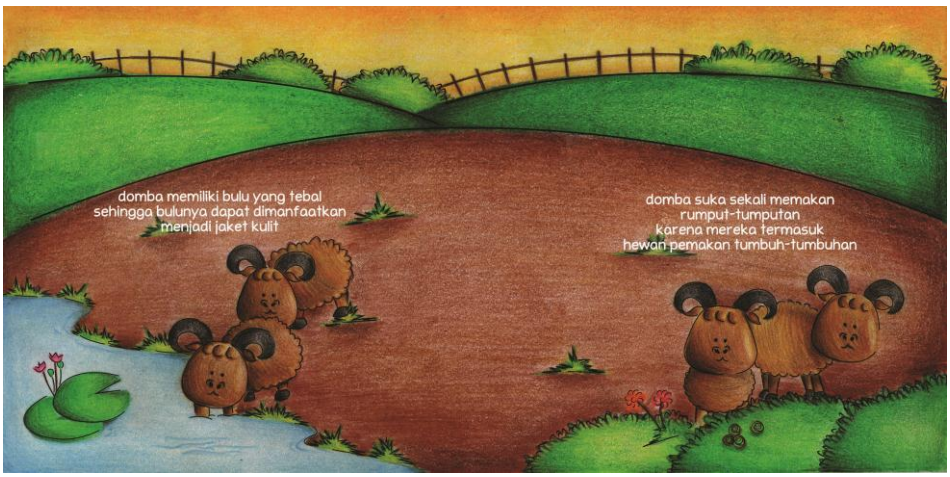


Gambar III.1 Konsep Visual

III.2.1 Format Desain

Pada format desain disini akan menggunakan format Landscape, hal ini dikarenakan agar dapat terisi konten lebih banyak dan luas, selain itu juga format *landscape* lebih enak saat dilihat, yaitu dari kiri ke kanan sesuai saat membuka buku dari halam ke halaman yang lainnya.

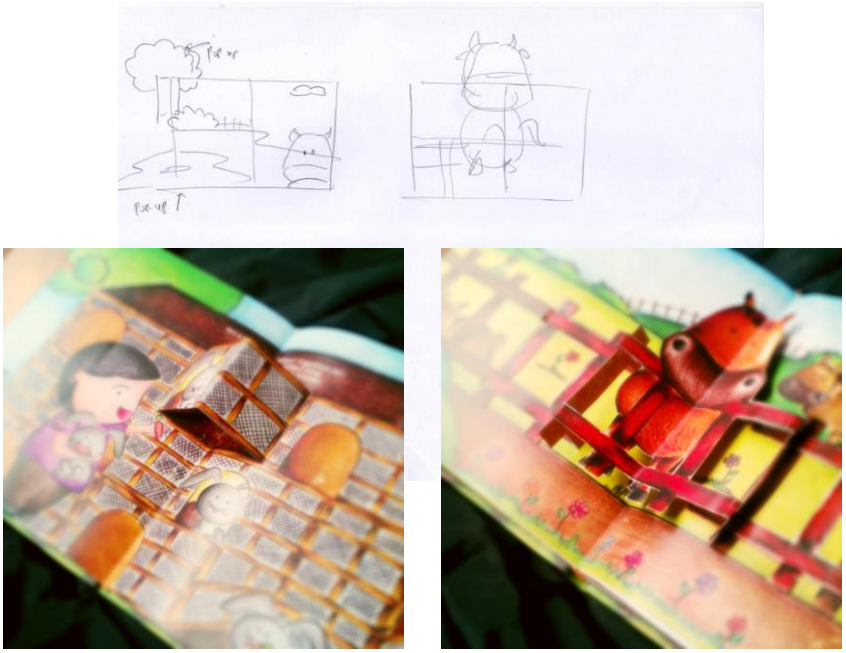




Gambar III.2 Sketsa *Landscape*

III.2.2 Tata Letak

Tata letak pada konsep visual media ini adalah akan dibuat sebuah layout yang dipenuhi warna dan gambar dari hewan tersebut, dengan peletakan pop-up pada tengah-tengah kertas sehingga saat dibuka akan muncul *pop-up* tersebut. Hal ini ditujukan agar pesan yang disampaikan lebih mudah dimengerti dan pengguna pun tidak hanya mendapatkan informasi tapi mendapatkan replica hewan berupa *po-up* tersebut.



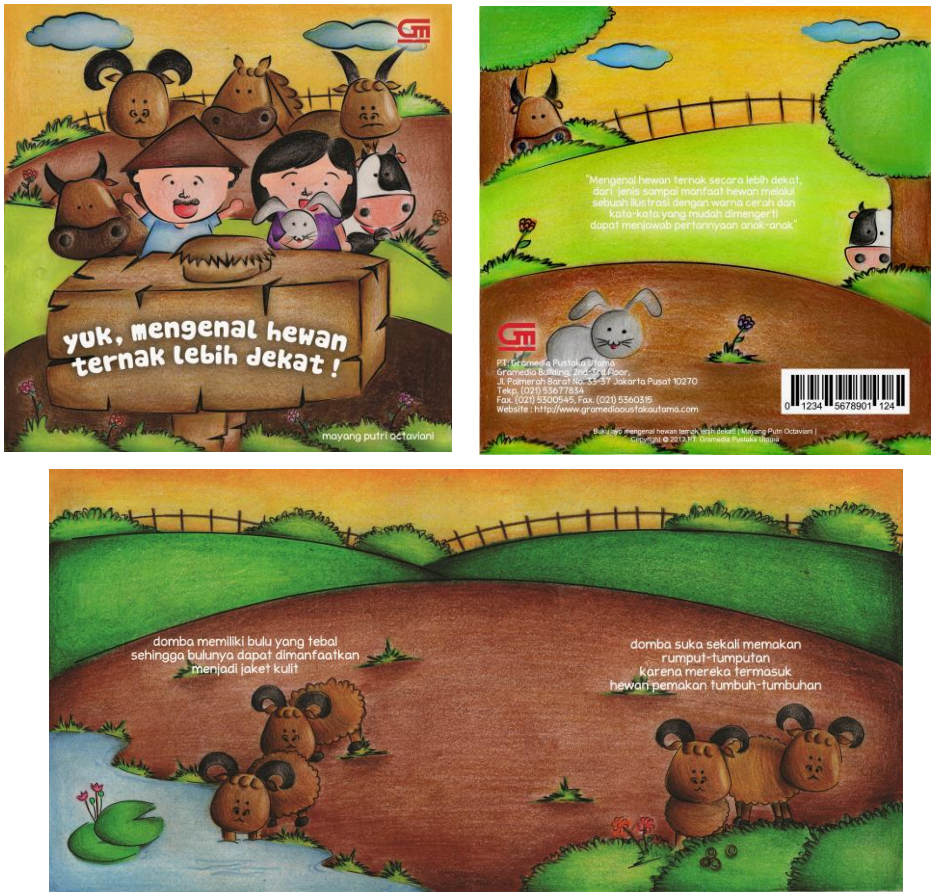
Gambar III.3 Sketsa Tata Letak dan hasil cetak

III.2.3 Tipografi

Huruf yang akan digunakan adalah font yang tidak kaku, tidak tegas disesuaikan dengan target yang dituju, hal ini agar memberi kesan bermain pada anak-anak yang melihatnya selain itu juga memberikan nilai menarik. Yaitu menggunakan font “cookies” yang digunakan pada judul buku tersebut dan “standberry regular” yang digunakan untuk kata-kata tiap lembar.

- cookies
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890
. , */ ? !

- standberry regular
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890
. , * / ? !



Gambar III.4 Jenis, bentuk font yang digunakan dan hasilnya

II.2.4 Warna

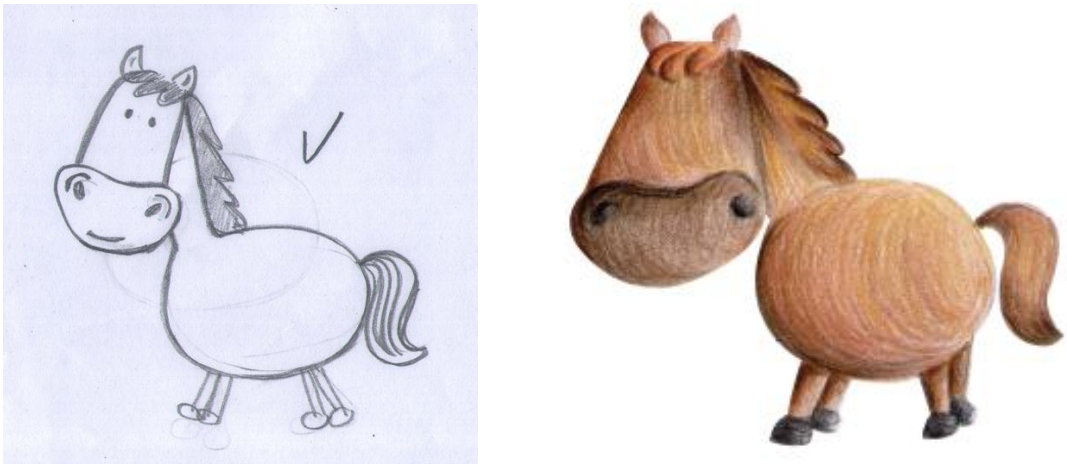
Warna yang akan digunakan adalah warna–warna yang ceria yang sesuai dengan karakteristik anak. Karena menggunakan cara manual memakai pinsil warna maka warnaya pun lembut, diberi turunan yang sesuai.



Gambar III.5 Warna

III.2.5 Karakter

Karakter yang dgunakan juga tidak kaku, agar anak-anak pun dapat lebih terexpolisasi pemikirannya namun karakter tersebut tidak akan menghilangkan ke khasan dari hewan tersebut. Selain itu juga disesuaikan dengan umur mereka.



Gambar III.6 Sketsa dan Hasil Ilustrasi