BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

3.1.1 Pendekatan Komunikasi

Komunikasi banyak dilakukan melalui media gambar. Karena anak-anak lebih tertarik terhadap gambar dan membuat anak berimajinasi lebih tinggi untuk menerima pesan yang ingin disampaikan dari gambar tersebut. Agar komunikasi lebih jelas dan lancar, maka diberikan sedikit teks atau tulisan dengan gaya bahasa yang tepat bagi anak-anak, yaitu yang mudah diterima oleh mereka. Gaya bahasa yang dimaksud adalah gaya bahasa yang akrab di pikiran mereka, tidak menggunakan kata-kata yang formal dan kata-kata yang asing untuk anak. Contohnya adalah bahasa yang digunakan ibu atau guru TK saat mengajar. Sehingga komunikasi yang diharapkan lebih efektif dan pesan yang ingin disampaikan dapat dengan jelas diterima oleh anak-anak.

3.1.2 Tujuan Komunikasi

- Informasi atau pesan yang disampaikan dapat dengan mudah dimengerti dan dipahami oleh anak.
- Merangsang daya tangkap anak untuk lebih peka terhadap informasi yang akan disampaikan

- Mengenalkan warna – warna selain warna dasar sebelum anak menginjak sekolah dasar.

3.1.3 Pesan Utama

Pesan utama adalah inti pengkomunikasian materi pesan dalam perancangan media. Dengan pesan utama yang telah ditentukan perancangan media dapat mengkomunikasikan pesan dengan lebih efektif dan fokus. Pesan utama yang akan disampaikan dalam media informasi ini yaitu, “Pengenalan Warna untuk anak”.

3.1.4 Materi Pesan

Agar dapat lebih dipahami oleh segmentasi media informasi ini, materi pesan yang disampaikan berupa informasi yang dapat memberi pengetahuan kepada anak tentang warna dengan bentuk ilustrasi dan disertai dengan teks yang disesuaikan dengan segmentasi. Sehingga mendukung serta memudahkan dalam penyampaian pesan media informasi kepada segmentasi.

3.1.5 Khalayak Sasaran

Pada strategi komunikasi ditunjukan kepada 2 khalayak, yaitu khalayak primer dan khalayak sekunder.

3.1.2.1 Khalayak Sasaran Primer

Target audience primer merupakan target utama dalam pemasaran buku cerita bergambar ini nantinya. Segala bentuk rancangan buku ini nantinya akan

disesuaikan dengan karakteristik target audience primer ini, yang terbagi menjadi Demografis, Geografis, Psikografis, Behavioristis yaitu:

Demografis

Secara demografis target audience sebagai pengguna buku meliputi kedua jenis kelamin yaitu laki-laki dan perempuan, dengan katagori usia mulai 5 - 8 tahun. Sedangkan target market sebagai pembeli buku meliputi kedua jenis kelamin yaitu laki – laki dan perempuan, dengan kategori usia 25 – 40 tahun, dengan kelas sosial masyarakat golongan menengah dan menengah ke atas. Buku ini juga diharapkan dapat mencakup segala macam ras dan religi.

Geografis

Secara geografis target audience dari buku ini adalah semua orang dengan batasan yang telah dijelaskan pada bagian demografis tersebut di atas, yang bertempat tinggal di kota besar, seperti Jakarta, Bandung, Surabaya, Jogjakarta, Semarang, Medan, Makassar, dan Palembang. Karena mereka yang tinggal di daerah perkotaan yang jalur distribusinya dalam jangkauan, dalam arti banyak didapati toko buku.

Psikografis

Para pembaca dari buku ini adalah anak-anak yang memiliki kecenderungan berimajinasi dan ketertarikan kepada satu tokoh atau figur idola tertentu. Buku ini juga dibuat untuk menumbuhkan ketetarikan mereka pada pengetahuan tentang pengenalan warna. karena anak pada usia ini sudah termotivasi untuk belajar.

Behavioristis

Target audience adalah anak-anak yang sedang dalam tahap belajar membaca, anak-anak dibuat agar dapat menyakai buku cerita bergambar dan mengidolakan tokoh di dalam buku cerita tersebut. Anak-anak juga dibuat tertarik dengan adanya media pendukung dan petualangan dalam ceritanya, setting cerita, karakter penokohan dan sebagainya. Dan rancangan buku ini memberikan nuansa baru yang berbeda dari pada kebanyakan buku cerita bergambar pada umumnya.

3.1.2.2 Khalayak Sasaran Sekunder

Khalayak sasaran sekunder merupakan target tambahan di luar khalayak sasaran utama atau primer, dimana khalayak sasaran ini juga mempunyai minat dan

membaca buku cerita bergambar. Para khalayak sasaran skunder ini meliputi orang tua anak-anak yang dapat mendampingi anak-anak dalam membaca buku cerita bergambar dan memberikan penjelasan-penjelasan yang dibutuhkan sang anak saat membaca buku tersebut.

3.2. Strategi Kreatif

Pendekatan dengan memberikan informasi pengenalan warna dalam bentuk cerita dan ilustrasi. Dimana anak pada umur 5-8 tahun mengalami tahap pengembangan inisiatif / ide, sampai pada hal-hal yang bersifat fantasi sebagai gambaran imajinasi anak sehingga anak terangsang untuk bertanya dan selanjutnya meniru kegiatan pengenalan warna. Oleh karena itu, dalam penyampaian informasi kepada anak dilakukan dengan cara bercerita melalui ilustrasi agar anak lebih cepat dalam mengenal warna.

Adapun gaya bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia yang tidak baku dengan kalimat-kalimat yang singkat. Hal ini mengingat bahwa anak pada umur 5 – 8 tahun masih menggunakan bahasa-bahasa yang singkat dan mudah diingat.

3.2.1. Sinopsis

Buku ini berisi tentang belajar mengenal warna agar lebih peka terhadap warna dan mengetahui tentang percampuran warna dari warna primer ke warna sekunder. Buku ini menjelaskan tentang warna – warna dasar dan penjelasan terbentuknya warna sekunder. Cerita ini disampaikan melalui petualangan tokoh seorang anak bernama Davin. Nama ini mengacu pada nama Leonardo Da Vinci, seorang penemu abad kelimabelas. Tokoh ini dikenal sangat kreatif dan berpikiran melebihi zamannya. Mengacu pada tokoh ini, pemilihan nama adalah penyederhanaan dari Da Vinci, menjadi Davin. Penggambaran tokoh Davin adalah anak yang memiliki imaginasi tinggi dan rasa ingin tahu yang besar. Suatu hari ia membuat gambar seekor kucing. Karena kelelahan ia tertidur, danmendapati dirinya berada pada suatu tempat yang asing. Ia juga bertemu dengan kucing yang digambarnya. Kucing itu pun menjadi temannya bertualang di tempat asing tersebut.

Di tempat itu ia melihat warna dan mendapat informasi mengenai warna dasar sampai pada warna campuran. Dan, ternyata warna terkait dengan benda-benda yang ada dalam kehidupan sehari-harinya.

3.2.2. Studi Karakter

Tokoh yang berperan pada cerita ini adalah Davin dan seekor kucing. Studi karakter Davin mengacu pada seorang

anak bernama River Amadeo Salomon, yang berusia 5 tahun, dia adalah anak yang lincah, serba ingin tahu, suka berimajinasi dengan dunianya sendiri, naka dipilihlah River sebagai acuan anak yang akan di pakai sebagai tokoh karakter Davin.





Gambar 3.1 : Photo dan Karakter
Sumber (Dokumen Pribadi)

3.2.3. Studi Lokasi

Lokasi yang digunakan pada cerita ini ada pada tempat, yaitu: kamar Davin dan taman.

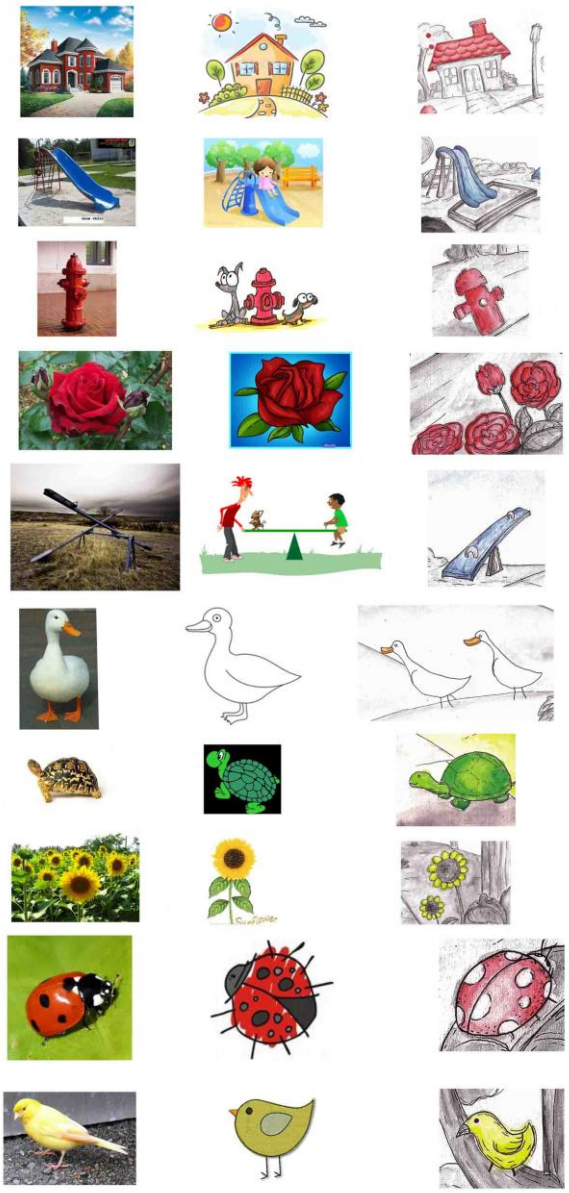




Gambar 3.2 : Taman bermain
Sumber (http://kulinerkita.multiply.com/photos/photo/312/5)

3.2.4. Studi Properti

Properti pada cerita ini merupakan benda-benda yang dkenal oleh anak, seperti rumah, hidrant, perosotan, jungkat – jungkit, balon, bunga, dan binatang seperti kepik, ulat, burung, bebek, kura – kura.



Gambar 3.3 : Studi properti
Sumber (Dokumen Pribadi)

3.3 Konsep Visual

3.3.1 Format Desain

Format desain buku adalah A5 dengan ukuran 21 cm x 14,8 cm. pemilihan format A5 ini untuk memudahkan anak untuk mencerna isi buku dan ukuran ini tidak terlalu besar dan memudahkan unutk dibawa kemana –mana. Buku Petualangan Warna, menggunakan teknis *papertole* pada bagian cover agar anak tertarik dengan cover dan ingin mengetahui tentang isi buku. Pada isi atau halaman buku dibuat terpisah antara narasi dan visual cerita agar memudahkan anak saat membaca, agar tidak terlalu kosong pada bagian narasi di isi dengan bingkai dengan ilustrasi benda – benda yang ada pada keseluruhan buku.

3.3.2 Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan dalam pembuatan buku tentang pengenalan warna ini menggunakan media cat air dan kemudian di beri garis penjelas menggunakan *drawing pen* agar bisa lebih terlihat bentuk pada benda – benda yang ada di dalam isi visual. Dengan penggayaan gambar yang datar dengan sudut pandang prespektif yang dibuat sedikit distorsi. Dalam pewaranaan disesuaikan dengan isi cerita, pada saat isi cerita menjelaskan warna merah maka teknik pewarnaan yang digunakan adalah mewarnai benda – benda yang berwarna merah dan memberi warna abu – abu pada benda – benda yang tidak berwarna merah, dan menggunakan seluruh warna pada

bagian akhir cerita. Penokohan Davin dibuat lebih realis agar bisa diterima anak. Dari semua ilustrasi yang dibuat, sudah melewati tahap studi yang disesuaikan dengan acuan yang akan dibuat seperti studi karakter, studi properti dan studi lokasi, dari hasil studi kemudian dilakuakan proses penyederhanaan bentuk dari gambar/foto yang kemudian menjadi ilustrasi yang siap untuk di simpan dalam isi buku.

3.4. Strategi Media

3.4.1 Media Utama

Media utama yang digunakan adalah buku cerita bergambar. Buku ini berisi visualisasi dari benda – benda berwarna yang ada di sekitar, untuk anak usia 5 – 8 tahun sebagai segmentasinya.

Saat ini memang banyak buku pengenalan warna melalui gambar dan buku mewarnai yang juga banyak di pasaran. Tetapi belum menemukan buku bergambar mengenai pengenalan warna, dalam pengenalannya menjelaskan tentang warna dan turunannya. Buku - buku yang ada sekarang memang kurang bisa merebut perhatian anak terutama dari segi visual. Sebagai penarik perhatian, penulis juga menambahkan pada buku bergambarnya dengan gaya papertole pada bagian cover agar dapat lebih menarik perhatian anak.

Ukuran Buku

Buku ini berukuran A5 yaitu 21 cm x 14,8 cm. Dengan ukuran standar untuk buku anak ini diharapkan anak akan lebih efektif untuk membuka dan membaca buku ini.



Gambar 3.5 : Ukuran buku Petualangan Warna
Sumber (Dokumen Pribadi)

Isi buku

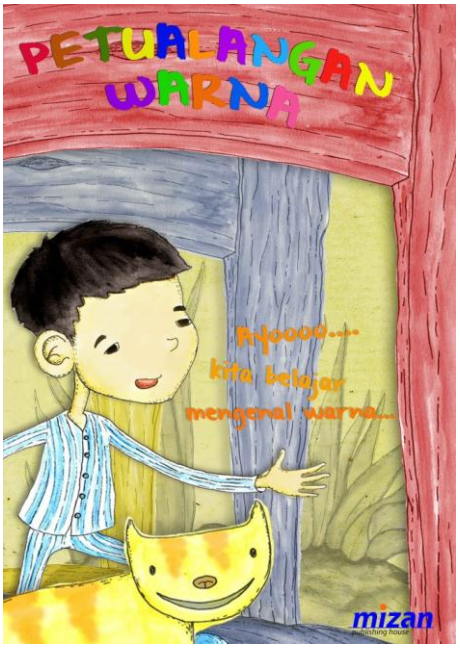
Pada bagian isi buku akan dijelaskan tentang pengenalan warna dan percampurannya. Buku ini dibagi menjadi dua bagian, sisi sebelah kiri adalah bagian narasi yang akan dibaca anak ataupun oleh orang tuanya, kemudian bagian kanan adalah gambar ilustrasi yang menjelaskan narasi tersebut. Ilustrasi dibuat sederhana, agar memberikan gambaran imaginatif pada anak. Setiap halaman berisi informasi warna tertentu, agar anak dapat mengkaitkan warna dengan objek yang berwarna sama.

3.4.2 Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan merupakan media tambahan untuk mendampingi media utama agar penyampaian dari media utama dapat diaplikasikan dengan media pendukung. Media pendukung yang digunakan sebagai berikut:

a. Poster

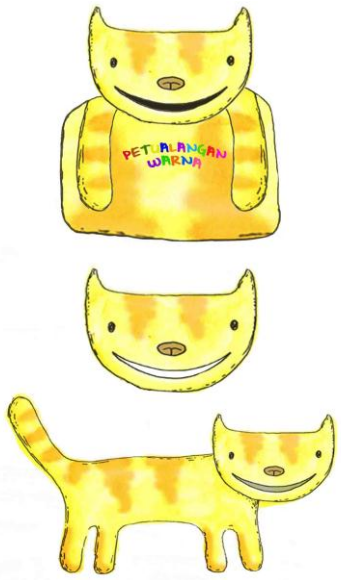
Poster ini berukuran A2, ditempel di toko-toko buku dimana telah tersedia tempat khusus untuk penempelan poster. Poster ini ditempel di toko-toko buku dengan maksud agar pengunjung mengetahui bahwa buku Petualangan Warna Tentang pengenalan warna ini telah terbit dan dijual dipasaran.



Gambar 3.6 : Poster Petualangan Warna
Sumber (Dokumen Pribadi)

b. Pembatas buku

Pembatas buku dapat digunakan untuk membatasi halaman buku, pembatas buku di buat tiga variasi agar pengguna buku tidak bosan.



Gambar 3.7 : Pembatas buku Petualangan Warna
Sumber (Dokumen Pribadi)

c. Lampu duduk

Lampu duduk dibuat sebagai *merchandise* yang dapat disimpan di kamar anak laki – laki ataupun perempuan, pada lampu tersebut terdapat visual yang terdapat dalam buku agar anak dapat mengingat visual yang ada pada buku petualangan warna.



Gambar 3.8 : Lampu duduk Petualangan Warna
Sumber (Dokumen Pribadi)

d. Sandal

Sandal dibuat sebagai merchandise yang dapat digunakan anak laki – laki ataupun perempuan yang bisa dipakai di dalam rumah ataupun di dalam rumah, bentuk sandal debuat sesuai dengan wajah karakter yang ada di buku petualangan warna, agar terlihat menarik dan anak mau untuk memakainya.



Gambar 3.9 : Sandal Petualangan Warna
Sumber (Dokumen Pribadi)

e. Tas

Tas buku ini dibuat sebagai merchandise yang dapat digunakan oleh anak laki – laki maupun perempuan. Konsep merchandise ini dibuat sebagai media pendukung yang berfungsi sebagai tas untuk pelindung buku. Tujuan dari merchandise ini ialah agar anak dapat mengingat visual yang terdapat di media utama.



Gambar 3.10: Tas buku Petualangan Warna
Sumber (Dokumen Pribadi)

f. Gantungan kunci

Gantungan kunci dibuat sebagai merchandise yang dapat dipasang pada kunci atau sebagai gantungan yang di pasang pada tas. Gantungan dibuat dua variasi yaitu berbahan kain dan clay, gantungan dibuat berbentuk karakter kucing yang ada pada buku petualangan warna.



Gambar 3.11: Gantungan kunci Petualangan Warna
Sumber (Dokumen Pribadi)

g. Kaos

Kaos dibuat sebagai merchandise yang dapat digunakan anak laki- laki maupun perempuan, agar bisa dipakai sehari – hari, dengan visual karakter Davin yang ada pada buku petualangan warna.



Gambar 3.12: Kaos Petualangan Warna
Sumber (Dokumen Pribadi)

h. Sticker

Sticker dibuat sebagai merchandise yang bisa di tempel sesuai keinginan anak. Visaul pada sticker adalah karakter Davin dan kucing, agar anak selalu ingat dengan karakter Davin dan kucing.



Gambar 3.13: SrickerPetualangan Warna
Sumber (Dokumen Pribadi)

i. Daftar Pelajaran

Daftar pelajaran dibuat media yang dapat digunakan anak untuk menulis jadwal pelajaran dari hari Senin sampai Sabtu.



Gambar 3.14: Daftar pelajaran Petualangan Warna
Sumber (Dokumen Pribadi)