BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Komunikasi

Komunikasi merupakan media penyampaian pesan atau informasi terhadap individu satu dengan lainnya. Penyampaian pesan dapat melalui beberapa pendekatan sesuai dengan target sasaran, salah satunya melalui gambar. Gambar dapat merangsang daya fikir anak untuk berimajinasi. Agar komunikasi dapat tersampaikan dengan jelas dan baik, maka diperlukan tambahan ilustrasi gambar dan teks sebagai pelengkap dan pendukung dari isi konten buku ensiklopedia. Gaya bahasa dalam teks sesuai dengan gaya bahasa keseharian anak-anak, dengan gaya bahasa sopan, tidak formal dan bersifat persuasif.

3.1.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dalam perancangan media informasi buku ensiklopedia prangko ini adalah untuk merangsang daya tangkap anak dan memperkuat informasi mengenai prangko dan visual prangko pada masa Orde Baru.

3.1.2 Pesan Utama

Memberikan informasi mengenai prangko dan visual prangko yang berkembang pada masa Orde Baru atau pada tahun 1966-1980. Dengan maksud agar anak-anak mengenal kembali sebuah bukti sejarah yang mengandung sarana pendidikan dan wawasan serta nilai estetika untuk selalu dijaga dan dilestarikan, dengan cara memakai kembali prangko untuk surat menyurat ataupun hobi kreatif yang bermanfaat filateli. Melalui media informasi buku ensiklopedia prangko, penulis mengharapkan agar pesan terkandung untuk melestarikan keberadaan prangko dapat tersampaikan.

3.1.3 Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan berupa pengenalan prangko dan visual prangko pada periode waktu masa Orde Baru (1966-1980) dengan konsep mengajak anak berimajinasi melihat prangko dari visual, yang visualnya akan lebih dikembangkan kembali agar anak lebih terangsang stimulusnya dalam berimajinasi dan menjadikannya sebuah inspirasi dan wawasan baru.

3.2 Strategi Kreatif

Pendekatan efektif dengan memberikan informasi dalam bentuk cerita bergambar dalam buku ensiklopedia. Dimana anak pada usia 9-12 tahun mulai gemar membaca dan mengalami tahap perkembangan otak dalam daya ingat yang tajam dan berimajinasi tinggi.

3.2.1 Pendekatan Kreatif

Buku cerita bergambar ini ditujukan untuk anak usia 9-12 tahun dimana buku jenis *middle grade* dapat diterima dengan baik sesuai psikologis anak yang mulai tertarik kepada cerita yang mulai kompleks. Visual dan teks dibuat seimbang untuk merangsang stimulus membaca dan tidak menutup kemungkinan agar anak dapat berimajinasi secara luas dari isi konten visual prangko yang dijelaskan. Pembuatan karakter utama anak laki-laki dan anak perempuan dengan umur 10 tahun serta karakter yang ceria, berani dan penuh semangat sebagai salah satu pendekatan kreatif dalam hubungannya sebagai model ilustrasi dari penjelasan visual prangko dan pendukung teks yang bersangkutan. Dan mengajak anak untuk menelusuri bersama mengenai visual dari prangko pada masa Orde Baru.

3.2.2 Rasionalisasi Visual

Konten visual yang akan dibuat berdasarkan sejarah yang telah terjadi berdasarkan periode sejarah prangko yang dapat mengembangkan daya pikir anak.

3.3 Strategi Media

a. Media Utama

Media utama berupa buku ensiklopedia dengan jenis buku Middle Grade untuk anak usia 9-12 tahun. Tebal halaman enam puluh dua. Berdasarkan pengamat penulis bahwa tidak adanya media informasi mengenai prangko dan visual prangko di tempat toko-toko buku sekitar Bandung, membuat keprihatinan sekaligus motivasi untuk membuat media informasi yang efektif.

b. Media Pendukung

Media pendukung berfungsi sebagai pendamping media utama dengan tujuan agar penyampaian dari media utama dapat diaplikasikan dengan media pendukung. Media pendukung yang dipilih oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Brosur
2. *Flyer* (ditambah dengan jadwal pelajaran)

3. Poster

4. *Mini Banner*

5. *Gimmick* :Pin, Gantungan Kunci, Pembatas Buku

3.3.1 Distribusi Media

Media informasi berupa buku bergambar ini akan ditawarkan kepada toko-toko besar seperti Toko Gunung Agung dan Gramedia karena toko buku tersebut sudah dikenal oleh masyarakat luas dengan lapisan masyarakat.

3.3.2 Jadwal Penyebaran Media

Jadwal penyebaran media dilakukan selama 12 bulan. Dilaksanakan pada bulan Januari 2012 dan berakhir bulan Desember 2012, Bertepatan dengan libur semester sekolah anak dan tahun baru. Penyebaran dibagi menjadi 2 periode. Periode pertama untuk media utama, *gimmick* dan media pendukung untuk bulan Januari sampai dengan Juni dan periode kedua untuk media utama dan media pendukung promosi mulai bulan Juni sampai dengan Desember.

Jadwal Penyebaran Media	Media	Penempatan Media
Periode pertama (Januari-Juni 2012)	Media utama, *Gimmick*, Poster, *Minni Banner*, *Flyer* + Jadwal Pelajaran dan brosur.	Toko Buku Gramedia dan Toko Buku Gunung Agung.
Periode kedua (Juni-Desember 2012)	Media utama, Poster, Minni Baner, Brosur dan Flyer+Jadwal Pelajaran.	Toko Buku Gramedia dan Toko Buku Gunung Agung.

Tabel 3.3.2 (a) Jadwal Penyebaran Media

3.4 Konsep Visual

Konsep visua yang akan digunakan adalah "*Fun Learning"*, dimana anak dalam membaca buku akan mendapatkan dua keuntungan sekaligus yaitu belajar dan bermain (berimajinasi). Dengan informasi yang diberikan secara edukatif dan gambar ilustrasi sebagai stimulus untuk merangsang daya imajinasi anak. Konsep ini

akan terlihat dari visual yang dinamis dan warna-warna yang menyenangkan untuk anak.

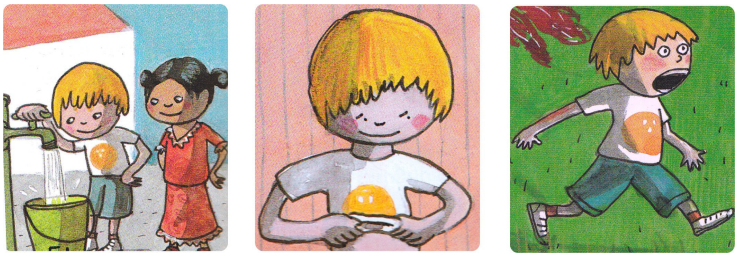
3.4.1 Format Desain

Format ukuran buku cerita bergambar ini adalah *custom* 19 cm x 23 cm. Format yang digunakan tiap halaman adalah *portrait*. Pertimbangan format ukuran berdasarkan mobilitas buku itu sendiri dalam memberikan kemudahan dalam menaruh buku dan dibawa kemanapun.

3.4.2 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan tambahan penjelasan dan pendukung teks yang diwujudkan dalam bentuk visual. Ilustrasi yang dipakai pada visual buku bergambar ini adalah kartun. Dimana jenis kartun lebih mudah diterima oleh anak karena tergambar dalam bentuk sederhana.

Studi ilustrasi berdasarkan referensi seorang illustrator asal Paris, Prancis bernama Anais Massini. Berikut karya Anais Massini:



Gambar 3.4.2 Karakter karya Anais Massini

(sumber: Buku ensiklopedia pintar jilid 1, 2010)

3.4.3 Studi Karakter

Karakter yang digunakan dalam buku ensiklopedia ini adalah seorang anak laki-laki dan perempuan berumur 10 tahun yang ceria, semangat dan berani. Berikut studi karakter:



Gambar 3.4.3 Studi karakter

(dokumen: pribadi)

3.4.4 Warna

Warna yang dipakai adalah warna-warna kontras dan warna pastel yang cenderung cerah. Mengingat segmentasi buku untuk anak, warna cerah yang akan dimunculkan memberi kesan keceriaan, menarik perhatian dan anak yang

membaca menjadi tertarik untuk terus membaca buku dengan semangat. Sedangkan warna pastel yang kontras lebih menarik perhatian dan cepat tertangkap oleh mata.



Red

C:0 M:100 Y:100 K:0

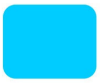
Yellow

C:0 M:0 Y:100 K:0



Chartreuse

C:40 M:0 Y:1000 K:0



Sky Blue

C:100 M:20 Y:0 K:0



Deep Yellow

C:0 M:20 Y:100 K:0



Plum

C:0 M:40 Y:0 K:60

Ghost Green

C:20 M:0 Y:20 K:0

Moon Green

C:20 M:0 Y:60 K:0

Faded Pink

C:0 M:20 Y:20 K:0

Pale yellow

C:0 M:0 Y:20 K:0

3.4.5 Tipografi

Tipografi yang digunakan adalah tipografi jenis huruf tidak berkait. Karena tipografi ini memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi. Huruf tidak berkait tidak berkesan formal, lebih santai untuk dibaca. Dalam buku ensiklopedia prangko terdapat empat jenis huruf yang dipakai. Pertama adalah huruf *Calibri*:

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

! @ # $ % ^ & * ( ) _ + - = , . / < > ? ; : “ ‘{ } [ ]

Huruf jenis Calibri ini memiliki bentuk yang tegas namun ringan, jarak spasi antara huruf tidak terlalu berjauhan maupun berdekatan, sehingga membaca menjadi mudah. Jenis tipografi ini digunakan untuk isi konten teks pendukung visual ilustrasi, nomor perhalaman dan *headline*.

Kedua adalah jenis huruf *Showcard Gothic*. Jenis huruf ini digunanakan pada penomoran tiap ilustrasi dan teks. Huruf ini memiliki ketebalan huruf dan bentuk huruf yang mengerucut sedikit mengecil kebawah, jenis huruf ini digunakan agar anak mengingat letak ilustrasi dan teks berada. Berikut huruf *Showcard Gothic*:

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

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

Ketiga adalah jenis huruf *Broken Toys*, jenis huruf ini digunakan pada judul. Huruf ini dipilih karena memiliki kedekatan kemiripan dengan prangko yang rapuh, berperforasi gampang disobek. Berikut jenis huruf *Broken Toys*:

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

! @ # $ % □ & * ( ) □ + - = , . / < > ? ; : " '

Keempat adalah jenis huruf *Hillock BRK*, huruf ini digunakan untuk judul. Jenis huruf ini memiliki bentuk seolah keluar (3d). Penggunaan huruf ini pada judul adalah agar dapat tertangkap mata *(eye catching)* agar konsumen tertarik untuk melihat untuk membaca dan membeli buku ini. Berikut contoh huruf *Hillock BRK*:

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

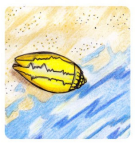
! , . ? "

3.4.6 *Story Line*

Buku ensiklopedia ini menceritakan isi dari visual prangko. Prangko yang dipilih adalah terbagi dalam tujuh prangko definitif (prangko biasa), dua prangko peringatan dan dua prangko istimewa dan satu prangko propaganda. Diantaranya adalah prangko ikan hias laut, prangko alat musik nasional, prangko anggrek, prangko buah-buahan, prangko bacaan anak, prangko penerbangan, prangko kebudayaan, prangko kerang laut, prangko margasatwa, prangko pariwisata, prangko pencinta alam, prangko penghijauan dan prangko serangga.

3.4.7 *Story Board*

Story Board merupakan pengembangan dari story *line*. Story board ini mewakili penggambaran dari buku ensiklopedia prangko yang akan di jelaskan untuk anak berupa pengenalan tiga belas visual prangko.

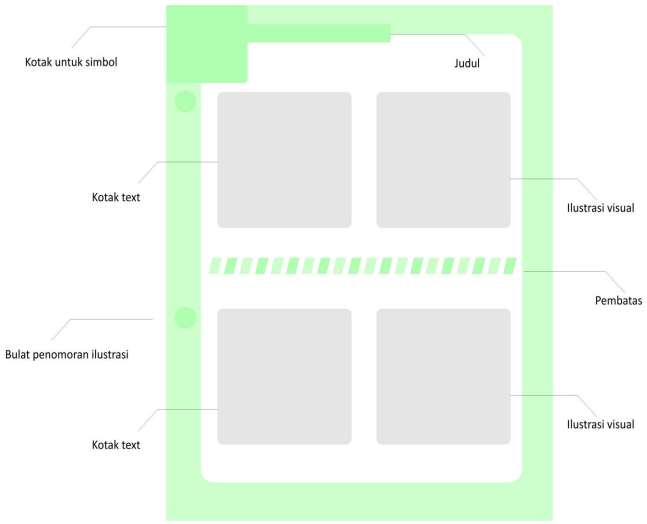
Hal	Deskripsi	Visual
6-10	Prangko alat musik nasional	 
11-14	Prangko hari penerbangan nasional	 
15-18	Prangko pariwisata	 
19-23	Prangko buah-buahan	 
24-27	Prangko kerang laut	 
28-31	Prangko serangga	 
32-36	Prangko ikan hias laut	 

Hal	Deskripsi	Visual
37-40	Prangko kebudayaan	
41-44	Prangko anggrek	
45-48	Prangko bacaan anak	
49-51	Prangko penghijauan	
52-55	Prangko margastwa	
56-59	Prangko pencinta alam	

Tabel 3.4.7 (a) *Story Board*

3.4.8 *Layout*

Layout dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya (Surianto Rustan, 2009, h.5). *Layout* yang diterapkan untuk membuat buku ensiklopedia prangko adalah dengan peletakan visual dan teks statis dengan elemen-elemen desain yang simetris. Berikut penggambaran *layout*:



Gambar 3.4.8 *Layout* Isi Buku Ensiklopedia Prangko

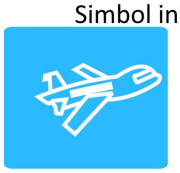
3.4.9 Simbol

Simbol merupakan perwakilan dari sebuah bagian visual. Pada perancangan buku ensiklopedia prangko, pada tiap bagian halaman menggunakan simbol sebagai perwakilan tema prangko yang akan dibahas.

1. Simbol Prangko Alat Musik Nasional
Simbol ini diambil dari alat musik asal Sumatra dengan nama Kultjapi.



2. Simbol Prangko Hari Penerbangan Nasional
Simbol ini diambil dari visual pesawat terbang pada umumnya.



3. Simbol Prangko Pariwisata
Simbol ini diambil dari bentuk gunung Tangkuban Parahu yang terletak di Jawa Barat.

4. Simbol Prangko Buah-buahan
Simbol ini diambil dari buah jambu air.



5. Simbol Prangko Kerang Laut
Simbol ini diambil dari salah satu bentuk kerang hias laut



6. Simbol Prangko Serangga
Simbol ini diambil dari salah satu bentuk serangga kepik daun.



7. Simbol Prangko Ikan Hias Laut
Simbol ini diambil dari salah jenis ikan hias laut Zanclus cornutus.

8. Simbol Prangko Kebudayaan

Simbol ini diambil dari salah satu jenis senjata dari daerah asal Timor-timor yang sekarang telah memisahkan diri dengan negara Indonesia dan membangun negerinya sendiri. Jenis senjata ini disebut dengan nama Kelewang.



9. Simbol Prangko Anggrek

Simbol ini diambil dari salah jenis bunga Anggrek, Phalaenopeis violaceae.



10. Simbol Prangko Bacaan Anak

Simbol ini diambil dari bentuk buku.

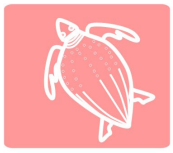
11. Simbol Prangko Penghijauan

Simbol ini diambil dari bentuk pohon.



12. Simbol Prangko Margasatwa

Simbol ini diambil dari bentuk hewan penyu belimbing.



13. Simbol Prangko Pencinta Alam

Simbol ini diambil dari bentuk perahu karet untuk arum jeram.



Gambar 3.4.9 Simbol Isi Buku Ensiklopedia Anak

3.4.10 Hasil akhir

Hasil akhir dari buku ensiklopedia memiliki jumlah enam puluh dua halaman dengan jumlah 31 lembar dengan tambahan *cover*. Berikut hasil akhir dari *layout* yang telah diisi dengan konten:





Gambar 3.4.10 Isi Buku Ensiklopedia Anak