BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan adalah suatu perencanaan (*planning*) untuk mencapai tujuan tertentu dalam praktek oprasionalnya. Strategi yang akan dibuat dalam perancangan media interaktif belajar mengenal angka bagi anak prasekolah adalah mengajak anak – anak, khususnya anak prasekolah dalam belajar mengenal angka melalui media interaktif dengan belajar sambil bermain.

3.1.1 Strategi Komunikasi

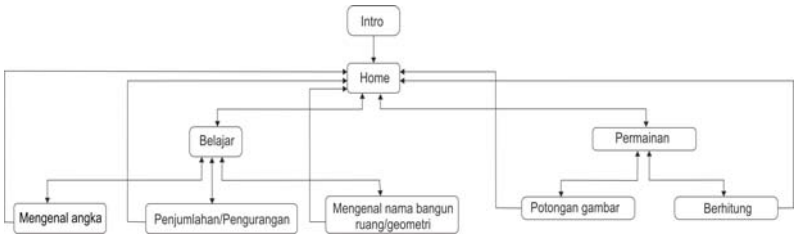
Strategi komunikasi adalah suatu perancangan *(planning*) dan manajemen komunikasi untuk mencapai tujuan tertentu dalam praktik operasionalnya.

Dalam perancangan media, strategi 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.

3.1.1.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan Komunikasi yang disampaikan dalam Media Interaktif ini, bertujuan memberikan pembelajaran kepada anak-anak tentang belajar mengenal angka dengan cara yang menyenangkan, sehingga anak tidak menyadari kalau dirinya sedang belajar.

3.1.1.2 Pendekatan Navigasi



Gambar 3.1 Sistem Navigasi CD Interaktif

3.1.1.3 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.

3.1.2 Strategi Kreatif

Dalam proses perancangan media interaktif dalam mengenal angka bagi anak prasekolah, ini mempunyai strategi kreatif berupa buku bergambar, yang berukuran 18 cm x 12 cm dengan tampilan yang menarik. Melalui strategi kreatif ini diharapkan anak – anak lebih antusias untuk memiliki, dan menggunakan media interaktif tersebut, dan sekaligus melatih perkembangan motorik seperti tulang, otot, keseimbangan badan, dan koordinasi otot – otot.

3.1.2.1 Konsep Musik Latar

Pada pemilihan musik latar, dipilih theme song *Harvest Moon* “Festival”, sebagai *backsound* dari CD Interaktif. Karena musik ini sangat sesuai dengan apa yang disajikan, dari CD Interaktif ini. Nada – nadanya seperti mengajak anak – anak untuk bermain sambil belajar, ataupun belajar sambil bermain.

Menjadi sangat menyenangkan dan tidak membuat anak bosan, sehingga membuatnya ingin mengakses informasi dari setiap konten yang ada dalam CD interaktif.

3.1.2.2 Konsep Narator

Penggunaan narasi yang dibacakan oleh narator dalam CD interaktif belajar mengenal angka ini, Sebagai panduan bagi anak – anak yang menggunakannya. Karena tidak semua anak – anak yang masih duduk dibangku TK, atau Prasekolah sudah dapat membaca. Dengan adanya narator, dapat mengajak anak untuk berinteraksi langsung dalam mengakses setiap konten dalam CD interaktif tersebut.

3.1.2.3 Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang akan dibuat dalam konsep perancangan media interaktif, dalam mengenal angka bagi anak prasekolah, bersifat memberikan pembelajaran kepada anak- anak dan pemahaman, dengan suasana di kebun binatang yang dikemas dalam nuansa anak- anak. Maksudnya yaitu anak berada di sebuah kebun binatang, tidak hanya melihat binatang saja, tetapi juga mengenal angka.

Melalui pendekatan secara kanak-kanak yaitu pendekatan sikap dan tingkah laku anak pada usia 5 – 6 tahun yang mempunyai keingintahuan yang besar tentang lingkungan disekelilingnya.

3.1.2.4 Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yaitu ungkapan secara tulisan, lisan, maupun visual yang digunakan dalam perancangan media interaktif dalam belajar mengenal angka bagi anak prasekolah, meliputi pembuatan *tagline*, yaitu; konsep pendekatan kreatif dalam pembuatan *tagline* yaitu dengan mempelajari dan mengetahui beberapa permasalahan yang ada dalam media penunjang bagi anak prasekolah. Maka di ambilah *tagline* yang sesuai dengan permasalahan yang didapat adalah " Ayo Belajar Mengenal Angka".

3.1.3 Strategi Media

Strategi Media adalah sebuah alat untuk menyampaikan isi pesan kepada target *audience*. Agar pesan yang ingin disampaikan mudah dimengerti.

3.1.3.1 Pemilihan Media

Untuk menyampaikan isi pesan tersebut kepada target *audience* dan mencapai tujuan seperti yang diinginkan, haruslah mempertimbangkan sistem strategi komunikasi yang tepat. Media dapat dibedakan menjadi dua, yaitu media utama dan 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 dipilihlah media sebagai berikut :

1. Buku mewarnai

   Untuk meningkatkan perkembangan daya cipta anak dan juga melatih perkembangan motorik seperti tulang, otot, keseimbangan badan, dan koordinasi otot - otot.

2. Jam dinding

   Media pendukung ini diharapkan dapat menunjang pembelajaran mengenai konsep waktu, konsep bilangan, dan lambang bilangan (angka).

3. Tempat pensil

   Selain mengingatkan pada produk yang dibuat, juga dapat mengajak anak untuk membiasakan, menyimpan sesuatu pada tempatnya.

4. Stiker

   Stiker dapat memuat media informasi yang lebih dapat dijangkau oleh *audience*, dan media ini bisa ditempel dimanapun, sehinggga bisa di sebut media mobile.

5. *T - shirt*

   Gambar yang menarik pada kaos yang dipakai, selain media promosi dapat memberi kebanggaan kepada si pemakai.

6. Topi

   Topi selain dapat melindungi anak dari sengatan matahari, dengan tampilan gambar yang menarik dapat menjadi media promosi.

7. Kalender

   Kalender adalah media yang memiliki cakupan visual yang besar dan intensitasnya banyak, dan jenjang waktu yang dijangkau cukup lama.

8. Pin

   Media pendukung ini sebagai media pengingat, yang dapat dijangkau oleh *audience,* sehingga disebut sebagai media *mobile*.

9. Poster

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

10. X- Banner

    Media ini disimpan atau diletakkan diluar toko yang telah bekerjasama, dengan Akal Interaktif. Hal ini bertujuan untuk menarik perhatian, para pengunjung untuk membeli CD Interaktif.

3.1.4 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).

3.1.4.1 Jalur Distribusi

Pendistribusian akan dilakukan melalui toko buku seperti Gramedia dan Toko Gunung Agung yang telah menjalin kerja sama dengan PT. Akal Interaktif. Hal ini bertujuan agar masyarakat mengetahui dimana media interaktif ini tersedia, dan lebih terorganisir dalam penempatan medianya.

3.1.4.2 Ilustrasi Harga

Berikut adalah rincian penjualaan CD interaktif mengenal angka, dalam pembelian satu paket, yaitu:CD interaktif + buku mewarnai adalah Rp.80.000, Tempat pensil Rp.15.000, Stiker Rp.5000, Kalender Rp.65000, Pin Rp.5000, Jam Dinding Rp. 25.000, Topi Rp.35.000, Dengan rincian di atas maka penjualan CD interaktif dalam satu paket dijual dengan harga Rp.250.000,-

3.2 Konsep Visual

Konsep Visual yang dipakai dalam perancangan media interaktif dalam belajar mengenal angka bagi anak prasekolah, terdiri dari beberapa penjelasan konsep mengenai, format desain, tata letak, huruf, ilustrasi, dan juga warna.

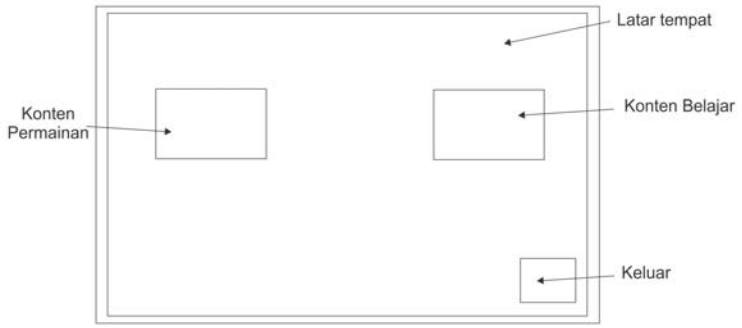
3.2.1 Format Desain

Berdasarkan dari latar belakang dan rumusan masalah tentang dibutuhkannya, media penujang yang mampu membantu anak pra sekolah dalam belajar mengenal angka dengan lebih menyenangkan sesuai dengan perkembangan teknologi informasi pada saat ini. Bentuk yang dikemas melalui format Media Interaktif. 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 dipakai untuk mengesankan tampilan yang luas dan leluasa bagi penggunanya. Pemilihan format tersebut juga dikarenakan telah banyak dipakai oleh pembuat Multimedia Interaktif maupun *Website*.

3.2.2 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 di kebun binatang. Terdapat dua konten pada sebelah kanan untuk mengakses konten belajar, dan pada sebelah kiri untuk mengakses konten permainan, dan pada bawah pojok kanan terdapat tombol keluar.



Gambar 3.2 Tata letak Halaman Home (1024 X 768 pixel)

3.2.3 Huruf

Jenis huruf yang di gunakan pada perancangan media interaktif dalam belajar mengenal angka bagi anak prasekolah, menggunakan jenis tipografi sesuai dengan dunia anak – anak khususnya anak pra sekolah.

• Pada judul akan digunakan huruf Cookies

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

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

Karena dari bentuk huruf ini bulat dan lembut pada setiap sisinya, tidak kaku sehingga dapat mewakili karakter anak - anak yang ceria, aktif, suka hal baru, dan peka.

• Pada teks akan digunakan huruf Kids

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

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

Karena dari bentuk huruf ini bulat pada setiap sisinya, dan tidak kaku, maka font ini dapat mewakili kesan anak - anak yang lucu dan ceria.

3.2.4 Studi Ilustrasi

Ilustrasi yang ditampilkan disesuaikan dengan media interaktif dalam belajar mengenal angka bagi anak prasekolah. Menggunakan gaya visual vektor. Hal tersebut mewakili dunia anak- anak yang kaya akan imajinasi dan kaya akan warna.

3.2.4.1 Studi Latar Belakang

Tema ini dipilih berdasarkan kenyataan yang sebenarnya bahwasannya seorang anak sangat senang bila ia diajak ke kebun binatang. Karena hewan memiliki tubuh yang unik, berbulu halus seperti kucing, anjing, kelinci, hamster, ayam, ular, iguana, monyet, tikus, bahkan anak macan, dan lain sebagainya. Karena menurut Olin Eugene Myers, Jr., seorang psikolog dari *Western Washington University*, Amerika Serikat, sebenarnya secara psikologis ada beberapa hal yang membuat anak-anak suka menyukai hewan. Seperti tubuh hewan unik, terjadi saling interaksi, dan ekspresi balik. Berdasarkan hasil penelitian, berteman dengan hewan mengajarkan anak tanggung jawab, mendorong tumbuhnya kepedulian, rasa solidaritas, pertemanan, keamanan, kenyamanan, dan sarana menyalurkan kasih sayang.

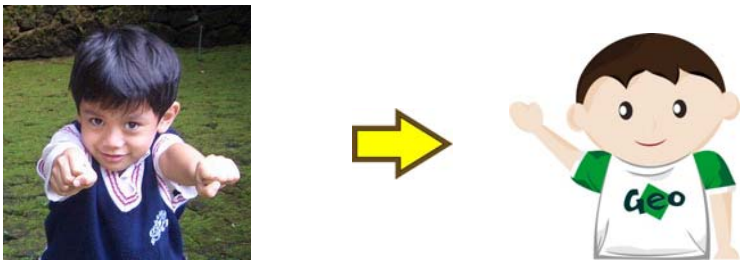


Gambar 3.3 Latar Belakang

3.2.4.2 Studi Karakter

Dalam perancangan media interaktif ini menggunakan tiga karakter utama yaitu :

- Anak laki – laki yang bernama Geo

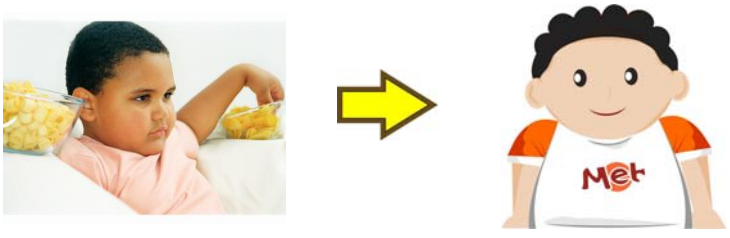


(a) (b)

Gambar 3.4 Studi Karakter Geo
Sumber (a) : http://hammamdansean.files.wordpress.com /2008/12/m.jpg (21/06/2011).

Karakter Geo ini dibuat melalui beberapa proses, studi seorang anak laki – laki berumur 5 tahun yang aktif dan ceria. Dalam CD Interaktif ini, Geo akan mengajak *user* untuk belajar terlebih dahulu, dalam belajar mengenal angka, dan ciri fisiknya berperawakan sedang.

- Anak laki – laki bernama Met

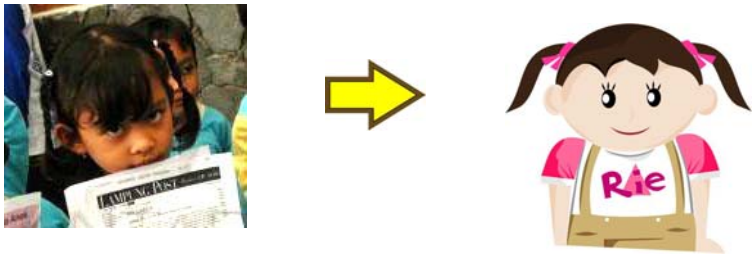


(a) (b)

Gambar 3.5 Studi Karakter Met
Sumber (a) : http://www.duniaremaja.net/wp content/uploads/2010/11/Menjaga-Anak-Gemuk.jpg (21/06/2011).

Karakter Met ini dibuat melalui beberapa proses, studi seorang anak laki – laki berumur 5 tahun yang berbadan gendut. Dalam CD Interaktif ini , Met memliliki sifat suka bercanda, agak sedikit malas, tetapi baik hati. Met akan mengajak *user* dalam belajar penjumlahan dan pengurangan, dan mengajak *use*r, untuk bermain potongan gambar dan berhitung dalam conten permainan.

- Anak perempuan bernama Rie



(a) (b)

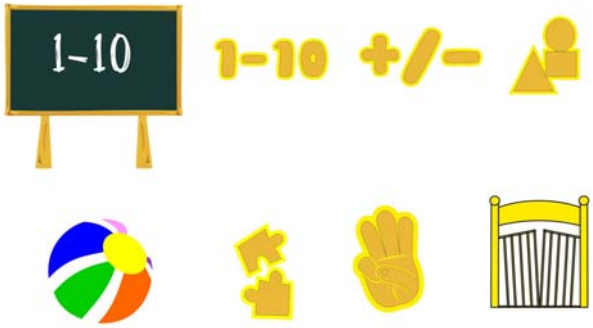
Gambar 3.6 Studi Karakter Rie
Sumber (a) : http://vimages2.antarafoto.com/gpr/1233996921/peristiwa-hari-pers-nasional-21.jpg (21/06/2011).

Karakter Rie ini dibuat melalui beberapa proses, studi seorang anak perempuan, berumur 5 tahun yang rambutnya berkepang dua. Dalam CD Interaktif, Rie memliliki sifat sedikit pemalu, pintar dan ramah. Rie akan mengajak *user* dalam mengenalkan bentuk – bentuk dari Geometri.

Nama ketiga karakter diambil dari nama Geometri. Dimana tujuan pembuatan karakter ini adalah untuk mewakili penyampaian pesan, kepada anak-anak dengan karakter ketiga anak yang paham tentang mengenal angka.

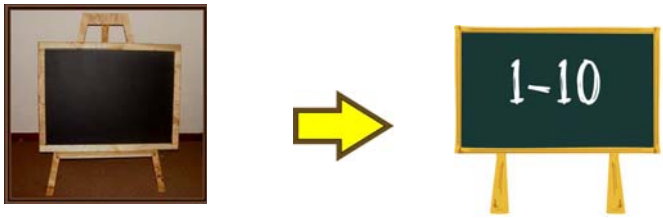
3.2.4.3 Studi *Icon*

Icon yang terdapat dalam CD interaktif mengenal angka ini adalah :



Gambar 3.7 I*con* yang dipakai dalam CD Interaktif.

- *Icon* Belajar



(a) (b)

Gambar 3.8 Studi *Icon* Belajar
Sumber (a) :
http://images03.olx.co.za/ui/5/09/01/1271612040_88580801_1-Pictures-of--Blackboard-Stand-1271612040.jpg (21/06/2011)

Menggunakan gambar papan tulis, karena berhubungan dengan kegiatan mengajar dan belajar, yang bertujuan agar memudahkan *audience* untuk mengakses konten belajar. Dalam *icon* belajar ini, terdapat tiga *icon*, diantaranya :

a. *Icon* mengenal angka



Gambar 3.9 *Icon* Mengenal Angka

Icon mengenal angka berbentuk angka 1 sampai 10. Untuk memudahkan *user* untuk mengakses belajar mengenal angka dari 1 sampai 10.

b. *Icon* Penjumlahan dan Pengurangan



Gambar 3.10 *Icon* Penjumlahan dan Pengurangan

Icon penjumlahan dan pengurangan. Untuk memudahkan *user* untuk mengakses belajar mengetahui pengertian menjumlah dan mengurangi.

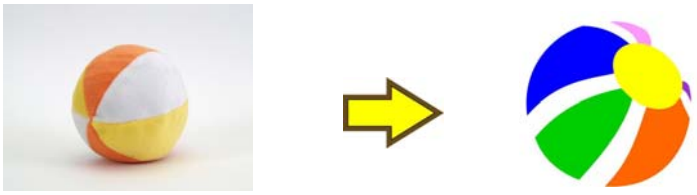
c. *Icon* Mengenal Geometri



Gambar 3.11 *Icon* Mengenal Geometri

Icon mengenal geometri bebentuk segitiga, kotak, lingkaran. Untuk memudahkan *user* untuk mengakses mengenai bentuk – bentuk Geometri.

- *Icon* Permainan



(a) (b)

Gambar 3.12 *Icon* Permainan
Sumber (a) :http://wb6.itrademarket.com/pdimage/71/276771_bola202-.jpg (21/06/2011)

Menggunakan gambar bola, karena berhubungan dengan kegiatan bermain, yang bertujuan agar memudahkan *user* untuk mengakses konten permainan. Dalam *Icon* permainan ini terdapat dua *Icon,* yaitu:

a. *Icon* Potongan Gambar

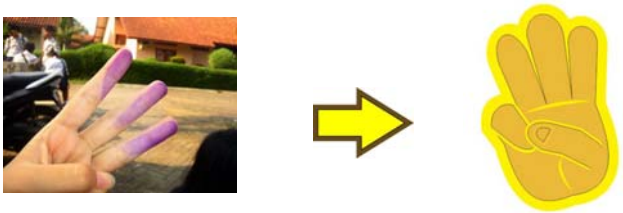


(a) (b)

Gambar 3.13 *Icon* Potongan Gambar
Sumber (a): http://www.freshpromotions.com.au/products/stress-puzzle1.jpg (21/06/2011)

Menggunakan *Image puzzle*, yang bertujuan untuk lebih memudahkan *user*, bermain potongan gambar.

b. *Icon* Berhitung



(a) (b)

Gambar 3.14 *Icon* Berhitung
Sumber (a):
http://3.bp.blogspot.com/_IsPnimd5SVM/TCBeEJe4tMI/AAAAAAAAAjg/0wGpRKYRJjc/s1600/DSC09216.JPG (21/06/2011).

Menggunakan *Image* jari tangan, yang bertujuan untuk lebih memudahkan *user*, permainan berhitung.

- *Icon Home*



(a) (b)

Gambar 3.15 *Icon Home*
Sumber (a) :
http://images.ookaboo.com/photo/s/Chattbir_Zoo_Chandigarh_Entance_s.jpg (21/06/2011).

Menggunakan gambar pintu gerbang, karena merupakan awal untuk memasuki sebuah tempat.

3.2.5 Warna

Warna memiliki karakteristik tertentu, dalam hal ini adalah sifat-sifat khas yang dimiliki suatu warna. Pemilihan warna untuk anak adalah warna-warna yang cerah, dengan pertimbangan warna yang digunakan dekat dengan anak. Karena menurut Departemen Pengembangan Anak di *California State University Fullerton* melakukan penelitian terhadap warna dan emosional anak-anak. Dalam studi tersebut, anak-anak dari kedua jenis kelamin, usia antara lima dan enam tahun diminta untuk memilih warna favorit mereka dari sembilan warna yang diberikan dan ditunjukkan secara acak. Mereka anak-anak 69 % memilih warna-warna cerah, diantaranya:



Gambar 3.16 Palet Warna