BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

3.1.1 Strategi Komunikasi

Pendekatan komunikasi dalam perancangan informasi lebah madu, dibuat agar informasi yang ingin disampaikan kepada masyarakat khususnya anak-anak dapat dimengerti dan diterima dengan baik, yakni tentang informasi mengenai lebah madu itu sendiri. Memberikan informasi secara ringan namun berisi, sehingga informasi dapat tersampaikan dengan baik

Tujuan Komunikasi

Tujuan dari informasi lebah madu adalah:

- Mengajak anak-anak untuk lebih mengenal dan menambah pengetahuan mereka terhadap lebah madu.
- Menumbuhkan keingintahuan anak-anak tentang lebah madu sebagai hewan serangga penghasil madu.
- Memberikan wawasan dan pengetahuan kepada anak-anak.

Pesan Utama/Tema Dasar Informasi

Pesan utama dalam informasi ini berfungsi untuk memberikan sarana informasi mengenai lebah madu, sehingga anak-anak bukan hanya dapat memandang lebah madu sebagai hewan serangga yang menghasilkan madu saja, serta mereka jadi lebih mengenal terhadap lebah madu ini. Anak-anak sendiri masih kurang mengerti akan informasi dan sering kali diabaikan, untuk itu perlu adanya pendekatan media informasi sehingga di harapkan dapat memudahkan dalam proses penyampaian informasi ke anak-anak.

Materi Informasi

Dalam penyampaiannya, perancangan ini memerlukan materi yang akan disampaikan berupa bentuk informasi.

Adapun materi yang akan di sampaikan adalah:

- Informasi – informasi penting tentang lebah madu
- Informasi tentang arti penting lebah madu sebagai hewan serangga yang mempunyai banyak manfaat.
- Informasi tentang lebah madu sebagai salah satu hewan serangga yang menghasilkan madu.

Pendekatan Bahasa

Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia yang baku, sederhana dan mudah dimengerti oleh anak-anak, serta tidak menggunakan bahasa ilmiah dan bahasa asing. Hal tersebut bertujuan agar pesan yang ingin disampaikan lebih mudah dimengerti oleh target.

3.1.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif dilakukan dengan memberikan informasi, berupa kumpulan fakta-fakta penting yang dikemas dengan ringan, dan dilengkapi ilustrasi sebagai pendukung dengan bahasa yang disesuaikan untuk anak-anak.

Strategi kreatif tersebut meliputi:

- Penggunaan visualisasi berupa ilustrasi, untuk mempermudah penyampaian informasi kepada anak-anak.
- Gaya bahasa yang mudah dicerna,dan dipahami, dalam hal ini isinya dapat tetap memberikan informasi yang baik, tapi dengan bahasa yang mudah dimengerti.
- Pengemasan yang dibuat semenarik mungkin, dan disukai anak-anak.

- Informasi yang akan disampaikan dengan sederhana dan mudah dipahami.

A. Sinopsis

Menceritakan tentang kehidupan lebah madu dan memberikan informasi kepada anak-anak tentang lebah madu. Hewan serangga ini memiliki banyak manfaat yang belum diketahui oleh anak-anak. Juga memperkenalkan kepada anak-anak agar anak-anak tahu seperti apa lebah madu itu, bagaimana bentuknya, kenapa hewan ini bisa menghasilkan madu, dan lain-lain.

B. Storyline

HAL	DESKRIPSI	INFORMASI
1	Pengenalan karakter	Memperkenalkan karakter lebah yang bernama Beeboy kepada anak-anak
2-3	Apa itu lebah madu	Mengenalkan kepada anak-anak hewan serangga lebah madu
4-5	Bentuk tubuh lebah madu	Menjelaskan bagian-

		bagian bentuk tubuh lebah madu
6-7	Kehidupan lebah madu	Mengenalkan kepada anak-anak kehidupannya lebah madu berkoloni
8-9	Jenis lebah	Jenis lebah ada 3 jenis yaitu lebah ratu, jantan, pekerja
10-11	Lebah menghasilkan madu	Lebah itu bisa menghasilkan madu cairan manis yang suka diminum anak-anak
12-13	Sarang lebah madu	Sarang lebah madu sangat unik dan berbeda dengan sarang hewan yang lain
14-15	Jangan mengganggu sarang	Memberitahu supaya anak-anak tidak mengganggu sarang lebah karena sangat berbahaya
16-17	Kandang lebah dipelihara	Memberitahukan kepada anak-anak kalo ada kandang lebah yang dipelihara
18-19	Manfaat lebah	Ternyata lebah mempunyai banyak manfaat seperti madunya, obat propolis, malam, bahkan sengatnya

		juga menjadi obat.
20	Penutup	Akhir dari cerita informasi lebah

3.1.3 Strategi Media

Pengenalan media informasi terhadap anak menggunakan media utama buku sebagai alat untuk menginformasikan pesan, ditambah dengan media pendukung dan media promosi sebagai alat bantu mengenalkan produk.

a. Media Utama

Media utama yang digunakan berupa buku informasi dan ilustrasi anak, berisi pengenalan tentang lebah madu, manfaatnya, dan contoh yang baik bagi anak-anak. Pengambilan media buku dipilih karena media ini mudah ditemui dan diterima disemua kalangan. Selain itu media buku bertahan lama dan mudah dalam penggunaannya. Ilustrasi dalam buku sendiri berfungsi memudahkan informasi untuk diterima anak-anak.

b. Media Pendukung

Media tambahan yang mendukung dan memberikan nilai tambah pada media utama, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat lebih kuat.

- Pembatas buku

  Dipakai sebagai penanda halaman buku untuk memudahkan pembaca, dalam mencari halaman yang terakhir dibaca.

- *Paper bag*

  Tas jinjing yang disertakan sebagai bagian dari media pendukung, yang berfungsi juga untuk membawa buku dan tempat meletakkan gimmick.

- Alat Tulis

  Alat tulis sendiri dibuat sebagai bagian dari alat pendukung dari media utama. Dipilih karena dapat mudah digunakan anak-anak.

- Pin

  Dibuat sebagai bagian dari merchandise. Tujuan pembuatannya sendiri sebagai alat pengingat, sekaligus aksesoris yang lucu untuk anak-anak.

- Stiker

  Gambar tempel yang bisa dipasang atau ditempel dimana saja, sangat praktis dan sebagai penghias.

- Jam Dinding

  Jam dinding sebagai media pendukung agar anak-anak bisa mulai membiasakan hidup disiplin tepat waktu sesuai dengan karakter yang ada pada lebah.

- Botol Minum

  Botol minum adalah media gimmick yang dapat digunakan atau dibawa kemana saja.

- Celengan

  Celengan adalah jenis media pendukung yang digunakan sebagai sarana belajar kepada anak untuk membiasakan hidup hemat.

- Tas Sekolah

  Tas sekolah berfungsi sebagai sarana media yang bisa dibawa si anak pada saat ke sekolah, digunakan untuk membawa buku-buku pelajaran, alat-alat tulis, dan lainnya.

- Gantungan Kunci

  Gantungan kunci sebagai aplikasi media yang dapat digunakan dimana saja dan bisa dibawa kemana saja. Fungsinya sebagai aksesoris hias yang dapat digantungkan.

- Boneka *Clay*

  Boneka *clay* adalah aplikasi dari ikon karakter yang dibuat. Berfungsi sebagai mainan atau pajangan untuk anak-anak.

- *Puzzle*

  Puzzle adalah media gimmick berupa permainan yang mengasah otak si anak. Berupa tampilan gambar yang disusun secara acak untuk disusun kembali dengan benar.

- Kipas

  Kipas adalah media penunjang yang sangat praktis, berfungsi untuk mengipas memberikan angin segar kepada anak-anak.

3.1.4 Strategi Distribusi

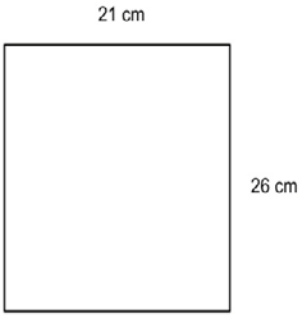
Bekerja sama dengan toko-toko buku besar, buku ini dapat didistribusikan melalui cabang-cabangnya sehingga dapat dengan mudah ditemui masyarakat, dan dapat menyebar ke berbagai kalangan.

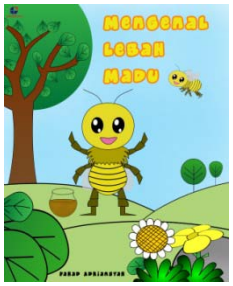
3.2. Konsep Visual

Dalam perancangan konsep visual didalamnya terdapat beberapa point seperti format desain, layout, tipografi, ilustrasi dan warna yang saling berkaitan agar dapat mendukung perancangan informasi sesuai dengan tujuan komunikasi yang ingin dicapai.

3.2.1 Format Desain

Format desain buku yang digunakan berukuran 21 cm x 26 cm, dengan bentuk portrait. Ukuran ini masih sangat umum digunakan oleh masyarakat sehingga tidak sulit untuk menggunakannya.





3.2.2 Studi Layout

Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen ilustrasi dan teks agar menjadi komunikatif sehingga dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan. Dalam setiap media layout yang disusun mengacu pada konsep awal yaitu penempatan unsur-unsur visual yang digunakan sedemikian rupa untuk mendapatkan kesan yang informatif. Layout dibuat simple dan sederhana, dengan ilustrasi yang ditonjolkan dan penambahan foto sebagai pendukung ilustrasi. Sementara untuk arah baca, digunakan metode dari kiri ke kanan untuk memudahkan dalam proses pembacaan. Bahasa yang digunakan cukup sederhana, sehingga mudah dicerna anak-anak.

3.2.3 Studi Tipografi

Jenis huruf atau font yang digunakan dalam media ini adalah huruf yang memiliki unsur familiar dengan anak-anak yaitu simple, lucu, dan dekat dengan anak-anak. Huruf yang cocok dengan kriteria diatas adalah huruf Cheeseburger.

CHEESEBURGER

ABCDEFGHiJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890,./;'?★★:"

MENGENAL LEBAH MADU



Sedangkan pada sub judul digunakan font Brianne's hand sebagai body teks daftar isi. Font ini dipilih karena memiliki tampilan yang halus dan lembut, sehingga lebih ramah dan enak dipandang dimata anak-anak. Lalu isi dari bukunya sendiri menggunakan font Ashley yang menyerupai tulisan tangan anak-anak.

Brianne's Hand

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

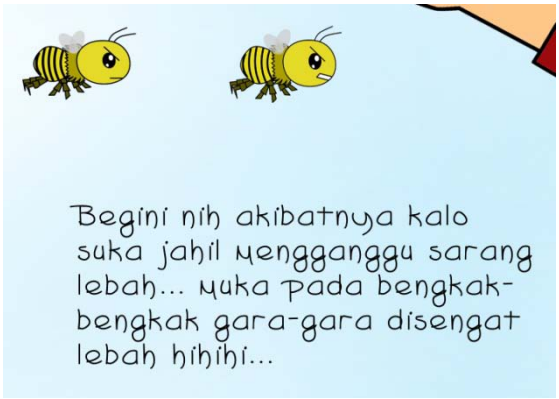
1234567890,./;'?><:"



Ashley

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890,./;'?><:"



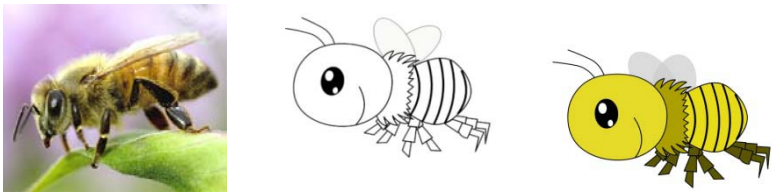
3.2.4 Studi Karakter dan Ilustrasi

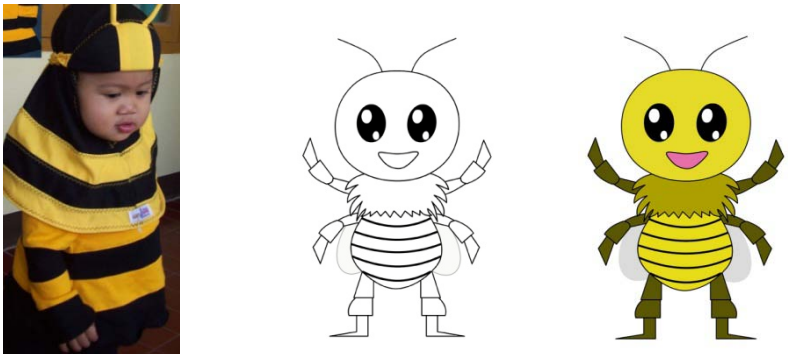
Pada media buku ini, ilustrasi yang digunakan adalah visual berupa gambar manual dari proses sketsa yang kemudian direalisasikan secara digital. Perwujudan gambar berupa karakter lebah dengan garis outline yang

tegas dan warna yang blok, sehingga sangat simple, sederhana dan tidak terlalu rumit untuk ditangkap anak-anak. Karakternya sendiri berupa image seekor lebah pekerja yang bernama Beeboy. Gaya ilustrasi sangat sederhana, menggunakan penyederhanaan bentuk lebah agar dapat ditangkap anak-anak. Beeboy juga sebagai penggambaran dari anak-anak itu sendiri, agar anak-anak bisa mencontoh perilaku lebah yang sangat tekun dan rajin bekerja.



(Sumber gambar : google)

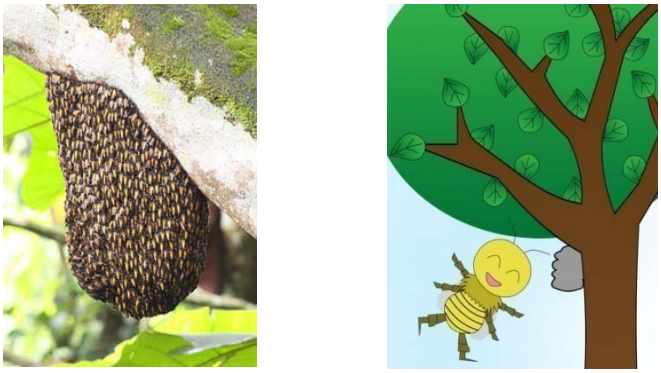


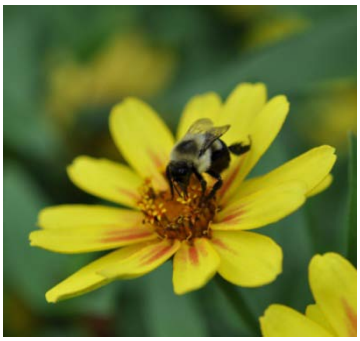


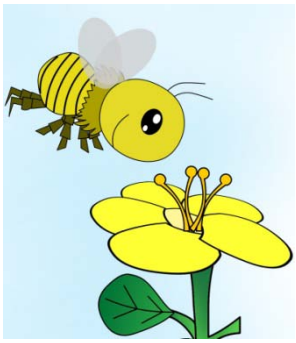
Gambar 3.2.4 Karakter dan ilustrasi

3.2.5 Studi Lokasi dan Properti

Lokasi diambil langsung dari hutan tempat dimana lebah madu itu tinggal. Lebah membangun sarangnya dipohon agar bisa terbang mencari makan dan menghisap nektar dari bunga.











Gambar 3.2.5 Lokasi dan properti

Lebah biasanya hinggap di bunga-bunga untuk terbang menghisap nektar yang ada pada bunga. Peternak lebah juga merupakan bagian penting dari kelangsungan hidup lebah yang diternakan untuk diambil manfaatnya seperti madu dan lain-lain.

3.2.6 Studi Warna

Setiap warna memiliki karakteristik yang berbeda-beda, yang dimaksud karakteristik disini adalah sifat khas yang

dimiliki suatu warna tersebut. Warna memegang peranan sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dari sebuah karya desain. Penggunaan warna-warna cerah digunakan untuk menarik perhatian anak-anak, sementara warna dominan kuning dan hitam sebagai penggambaran hewan lebah.



R : 231
G : 220
B : 23

C : 13 %
M : 4 %
Y : 99 %
K : 0 %



R : 91
G : 86
B : 3

C : 57 %
M : 49 %
Y : 100%
K : 37 %



R : 171
G : 160
B : 0

C : 0 %
M : 0 %
Y : 100 %
K : 40 %



R : 0
G : 0
B : 0

C : 75 %
M : 68 %
Y : 67 %
K : 90 %

Gambar 3.2.6 Warna