BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

Strategi yang akan dibuat dalam perancangan multimedia interaktif belajar membilang bagi siswa TK.St.Aloysius kelas B adalah mengajak anak – anak belajar membilang angka yaitu penjumlahan dan pengurangan dengan pola belajar sambil bermain.

3.1.1 Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi adalah perencanaan komunikasi yang dibuat untuk mencapai tujuan tertentu dalam praktik operasionalnya.

Dalam perancangan suatu multimedia, strategi komunikasi yang digunakan bersifat interaktif, dengan cara persuasif dan komunikatif. Hal ini bertujuan agar penyampaian informasi, dapat diterima oleh *audience* dengan baik dan jelas sehingga bisa dimengerti atau dipahami . Strategi dalam media ini juga didasari pendekatan terhadap karakteristik target sasaran dan dikomunikasikan dengan visual yang menarik.

3.1.1.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan dari pembuatan multimedia interaktif sebagai alat bantu belajar membilang di TK Santo Aloysius adalah:

- Anak-anak mendapatkan pengetahuan tentang belajar membilang dalam bentuk penjumlahan dan pengurangan dari angka 1 – 5.
- Dapat menambah minat belajar siswa dalam hal membilang.
- Dapat meningkatkan kreatifitas dan imajinasi mereka.

3.1.1.2 Materi Pesan

Materi yang disajikan dalam perancangan multimedia interaktif ini adalah “belajar membilang secara menyenangkan”. Pemilihan materi juga akan disesuaikan dengan porsi anak-anak usia TK B (6 - 7 tahun) yaitu belajar membilang penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan gambar.

3.1.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan matematika dalam hal membilang dengan cara dua tokoh kharakter khas sunda. Perancangan strategi ini mengajak para pengguna media interaktif seakan sedang menjalani kehidupan sehari – hari dan disitulah proses pembelajaran membilang terjadi.

3.1.2.1 Musik

Pemilihan musik sebagai latar belakang suatu animasi ataupun multimedia interaktif yang tepat sangatlah penting untuk tercapainya suatu informasi yang diberikan.

Pemilihan musik yang terdapat dalam intro awal media utama menggunakan musik dari salah satu game facebook yaitu *Paradise Life* yang dimana nama *developer* dari game tersebut adalah *Ice Break*. Pemilihan musik ini karena sangat sesuai dengan tema konsep dari game ini yang penuh keceriaan.

Latar musik dalam kuis storyline awal menggunakan musik dari *Japanese Music – Cartown*. Musik ini menggambarkan seseorang yang sedang berada

pada situasi yang dimana harus sedikit berkonsentrasi untuk memikirkan langkah selanjutnya atau jika dalam media pembelajaran ini untuk memikirkan jawaban.

Latar musik pada storyline supermarket menggunakan musik dari *Game Facebook Market Street* dengan *Developer Playdom.* Musik ini sangat cocok dipakai dengan latar *supermarket*, karena menggambarkan suasana yang tenang, nyaman agar user merasa tenang dan siap untuk masuk ke dalam konten pembelajaran.

3.1.2.2 Narasi

Penggunaan narasi yang dibacakan oleh narator dalam CD interaktif ayo belajar berhitung ini, berfungsi sebagai panduan bagi anak – anak & pendamping 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 Verbal

Strategi pendekatan verbal yang diterapkan dalam perancangan multimedia interaktif sebagai alat bantu dalam meningkatkan kemampuan membilang siswa TK adalah dengan cara persuasif. Dengan menggunakan bahasa Indonesia yang santai. Menurut hasil penelitian & wawancara terhadap guru di kelas, pelajaran matematika adalah satu pelajaran yang sangat susah dan malas untuk dipelajari. Jadi dengan cara penyampaian yang santai dan tidak terkesan kaku seperti saat dikelas, diharapkan pada saat anak - anak berinteraksi dengan multimedia interaktif, tanpa disadari mereka telah belajar memahami satu ilmu yang paling tidak mereka sukai. Perancangan strategi ini mengajak para pengguna media interaktif seakan sedang menjalani kehidupan sehari – hari pada saat anak- anak sedang tidak berada di sekolah.

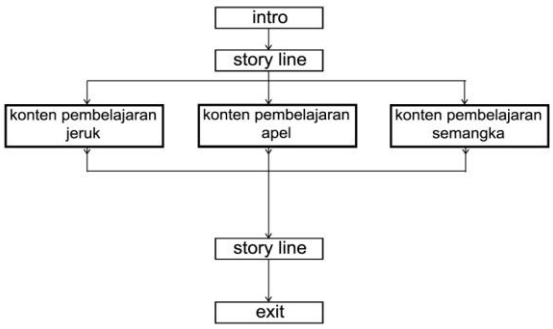
3.1.2.4 Pendekatan Visual

Strategi visual yang diterapkan dalam perancangan multimedia interaktif sebagai alat bantu meningkatkan kemampuan matematika dalam hal

membilang siswa TK adalah menggunakan animasi 2 dimensi, dengan pemilihan warna – warna pastel yang lembut dan menarik, tokoh karakter yang lucu dengan setting latar belakang kehidupan sehari – hari pada saat anak – anak beraktifitas (bermain) di lingkungan tempat tinggalnya dan membantu ibu pergi berbelanja.

3.1.2.5 Pendekatan Navigasi

Didalam suatu perancangan multimedia interaktif, kemudahan navigasi dalam penggunaan sangatlah penting agar user dapat dengan mudah & tidak terdapat kesulitan dalam pemakaian. Berikut skema system navigasi ayo belajar berhitung :



Gambar 3.10: Sistem Navigasi CD Interaktif

3.1.3 Strategi Media

Didasarkan pada permasalahan yang dihadapi, maka dalam pemilihan suatu media diharapkan dapat menjadi solusi atau jawaban dari suatu permasalahan. Media dipilih untuk menyampaikan pesan kepada target secara informatif agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan mudah, maka pemilihan media informasi ini haruslah efektif, efisien dan tepat sasaran. Berikut media yang akan di gunakan :

3.1.3.1 Media Utama

Strategi media yang dipilih sebagai media utama adalah berupa multimedia interaktif yang didalamnya terdapat konten berupa gambar, teks, suara, animasi dan alur cerita yang menarik. Pemilihan multimedia interaktif dikarenakan seluruh rangsangan yang diperlukan otak dalam menerima dan memahami suatu pesan dapat diwujudkan dalam multimedia interaktif.

3.1.3.2 Media Pendukung

Media pendukung ini adalah media yang di gunakan untuk mendukung agar pembelajaran bisa berlangsung dengan lancar dan memberi pemahaman

dasar target sebagai mana yang sudah di jelaskan pada media utama. Maka di pilihlah media sebagai berikut :

1. Tabel Mengenal Angka

   Tabel ini berisi tentang pemahaman mengenai pengenalan angka yang di visualisasikan dengan bentuk buah apel, jeruk dan semangka agar lebih menarik perhatian dan minat siswa dalam mempelajarinya. Pembuatan tabel ini mempunyai tujuan agar bisa menunjang siswa dalam belajar membilang yaitu penjumlahan dan pengurangan yang terdapat dalam media utama.

2. Bentuk Kemasan

   Bentuk kemasan didesain dengan apik dan menarik untuk menarik perhatian dan minat para siswa untuk memiliki dan mempelajari isi dari multimedia interaktif yang ada didalamnya.

3. Kartu Garansi

   Kartu garansi ini diberikan untuk lebih menjaga kualitas dan kepercayaan audience / konsumen

kepada produk atau media utama ini. Jika pada nantiny terdapat kerusakan atau kekurangan pada saat menerima multimedia interaktif pembelajaran ini,konsumen dapat melakukan klaim dengan cara menyertakan bukti & kartu garansi langsung kepada pihak sekolah.

4. Tas Kantong (*Paper Bag*)

   Tas ini diberikan untuk menampung semua isi yang terdapat dalam paket multimedia interaktif ini.

3.1.3.3 Tahap Pengingat (*Gimmick*)

Gimmick merupakan media alternatif yang kreatif digunakan untuk mempertegas media informasi ini. Tujuan pemberian *gimmick* ini adalah pemberian atau hadiah yang berfungsi sebagai buah tangan. Adapun pemberian *gimmick* sebagai berikut:

1. Kaos

   Gambar tokoh karakter khas yang terdapat dalam multimedia interaktif di aplikasikan kedalam kaos, didesain menarik agar menimbulkan rasa kebanggaan dan senang pada saat memakainya.

Yang tentunya hal ini juga sebagai media pengingat & media promosi kepada media utama.

2. Jam

   Dengan diberikannya media ini, diharapkan dapat menunjang siswa dalam belajar mengenal konsep waktu, konsep bilangan.

3. Penggaris

   Pemilihan media ini sebagai gimmick adalah sebagai media pengingat dan mempunyai tujuan agar dapat menunjang siswa dalam memahami konsep ukuran panjang dan lebar suatu benda.

4. Gantungan Kunci Tas

   Media ini diharapkan bisa menjadi media pengingat juga kepada siswa lain yang melihat media terpasang di tas teman mereka

5. Poster Dinding

   Tujuan dari dibuatnya poster dinding ini juga sebagai media pengingat akan media utama.

6. Stiker

   Sebagai media pengingat

7. Pin

   Sebagai media pengingat.

8. Buku Mewarnai

   Pemilhan media ini sebagai media gimmick mempunyai tujuan untuk meningkatkan perkembangan daya cipta anak dan juga melatih perkembangan motorik seperti tulang, otot, keseimbangan badan, dan koordinasi otot – otot.

3.1.4 Strategi Distribusi

Multimedia interaktif ini akan didistribusikan ke TK. St.Aloysius Kota Bandung yang nanti pada teknisnya akan disebarkan lagi ke cabang – cabang sekolahnya yang berada di sekitar Bandung. Setelah TK menerima dan memakai sebagai alat bantu mengajar, multimedia interaktif tersebut dapat didistribusikan kembali ke siswa.

4.1.4.1 Ilustrasi Harga

Rincian penjualan CD interaktif ayo belajar berhitung, dalam pembelian satu paket, yaitu:

1.	CD Interaktif + Kemasan	Rp 25.000,-
2.	Penggaris	Rp 5.000,-
3.	Kaos	Rp 30.000,-
4.	Jam	Rp 25.000,-
5.	Pin	Rp 5.000,-
6.	Tabel Mengenal Angka	Rp 7500,-
7.	Buku Mewarnai	Rp 10.000,-
8.	Poster	Rp 10.000,-
9.	Gantungan Kunci	Rp 7500,-
10.	Stiker	Rp. 3000,-

Dengan rincian diatas maka penjualan CD interaktif dalam satu paket di jual dengan harga Rp 200.000,-

3.2 Konsep Visual

Didalam multimedia interaktif ini terdapat konten yang berisikan gambar dengan teknik *vector*. teks, suara dan teknik animasi 2D. Pada prinsipnya fungsi dan kegunaan multimedia interaktif ini sama dengan alat bantu konvensional lainya yaitu menjadi sarana pelengkap dan pendukung demi terwujudnya satu pendidikan yang efektif. Yang membedakan multimedia interaktif ini dari alat bantu

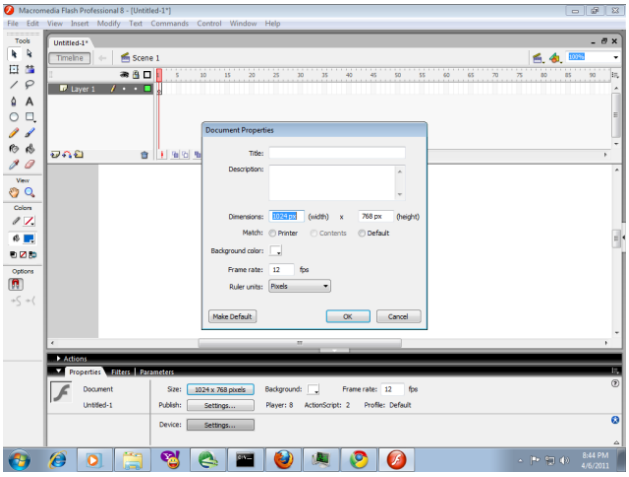
ajar konvensional ini adalah multimedia interaktif ini bersifat elektronik yang di dalamnya terdapat berbagai macam fitur yang tidak bisa kita dapatkan dalam satu alat bantu ajar konvensional.

Format pengaplikasian multimedia interaktif ini berupa CD yang akan dimasukkan ke komputer yang nantinya juga bisa dengan mudah dipindahkan oleh pengguna dengan *USB Flashdisc* atau media penyimpan lainnya. sehingga mempermudah pengguna untuk dapat berinteraksi dan mengambil informasi yang terdapat di dalamnya dengan pemandu orang tua atau orang dewasa yang berada di sekitar siswa. Bentuk visual dikemas secara menarik dan menyenangkan agar siswa tertarik untuk mengoprasikan program yang disajikan.

3.2.1 Format Desain

Format awal yang akan dipakai dalam perancangan multimedia interaktif ini berupa CD yang didalamnya berisi konten pembelajaran dengan format flash, yaitu SWF dan .EXE. Dengan format ukuran layar 1024 x 768 dalam bentuk sebenarnya yang nantinya ukuran tersebut bisa berubah secara otomatis mengikuti ukuran layar pengguna dengan penambahan teknik *full screen*. Multimedia interaktif ini dirancang dengan matang & penuh perhitungan sehingga

berapapun ukuran layar dan format yang dipakai pengguna, tidak akan mempengaruhi pola keterbacaan teks, navigasi dan pengoperasian.



Gambar 3.11 : format Ukuran desain

3.2.2 Tata Letak

Untuk perancangan tata letak atau *lay out* yang ditampilkan *vector* di dalam multimedia interaktif ini, semua elemen yang terkandung didalamnya disusun secara sistematis dengan pemisahan ruang antara konten dengan navigasi sehingga akan menghasikan suatu kesatuan komposisi yang baik dan nyaman untuk dilihat & memudahkan pengguna dalam pengoperasian multimedia interaktif ini.



Gambar 3.12 : Konsep Tata Letak Multimedia Interaktif

Sumber: data pribadi

3.2.3 Huruf

Huruf yang di pilih untuk tampilan intro adalah jenis Huruf *Blockography*, jenis huruf ini digunakan karena mempunyai kesan lucu dan gaya khas anak kecil pada pada saat menggambar di setiap karakter hurufnya. Pemilihan font ini pada tampilan intro mempunyai tujuan agar semakin menambah kesan dekat dengan sang anak, menyenangkan dan tidak membosankan agar pengguna bisa menyerap informasi atau ilmu yang terkandung didalamnya.

Blockography :

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 0 ! @ # $ % ^ & * ( )

Sedangkan untuk teks menggunakan font simba, yang mempunyai kesan unik, lucu dan sesuai dengan tokoh karakter yang terdapat didalam konten,yaitu maung.

Simba :

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 0 ! @ # $ % ^ & * ( ) _ +

3.2.4 Studi Ilustrasi

Ilustrasi yang ditampilkan disesuaikan dengan multimedia interaktif dalam belajar membilang angka bagi siswa TK kelas B, St. Aloysius. Menggunakan teknik *vector*. Teknik *vector* adalah teknik digunakan dalam visualisasi karakter dan gambar yang ada didalam multimedia interaktif. Teknik *vector* yang digunakan yaitu dengan cara menggambar manual objek & segala kebutuhan gambar yang diperlukan lalu diubah kedalam bentuk digital dengan mempergunakan *software Coreldraw* sebagai media untuk membuat *outline vector & Adobe Photoshop* untuk tahap *colouring & finishing*. Penggunaan teknik *vector* mempunyai maksud karena anak

usia dini sangat menyukai *image* karakter kartun yang dimana hal itu bisa diwujudkan dengan teknik *vector*.

3.2.4.1 Studi Latar Belakang

Gaya visual yang digunakan dalam memvisualisasikan latar belakang rumah dan pegunungan, gedung dan *supermarket* menggunakan ilustrasi gaya kartun yang simple & sederhana namun tetap menarik sesuai dengan gaya khas anak usia TK dalam menggambar. Seperti yang diungkapkan Indah Suryani dalam penelitian karya ilmiahnya yang berjudul Struktur Visual Gambar Anak TK (2010:8), bahwa anak cenderung memvisualisasikan suatu bentuk, bangun, warna yang berbeda dengan aslinya namun jika diperhatikan secara seksama sangatlah unik, sesuai dengan imaginasi mereka. Semua ilustrasi yang terdapat dalam media informasi ini adalah ilustrasi original dan tidak mengambil dari sumber lain. Berikut adalah referensi yang akan digunakan dalam multimedia interaktif ini:



(a) (b)

Gambar 3.13 : Referensi, “Chalkzone” (a) & Hasil ilustrasi multimedia Interaktif Ayo Belajar Berhitung (b)
Sumber: (a) http:www.nick.com/chalkzone (12/05/2011 23.47)

3.2.4.2 Studi Karakter

Di dalam multimedia interaktif ini terdapat 3 karakter, 1 karakter utama yaitu si Maung yang berupa harimau / macan yang lucu dan 2 karakter pembantu yaitu ibu maung yang juga berupa harimau dan pak gajah yang muncul sebagai kasir di sebuah supermarket.

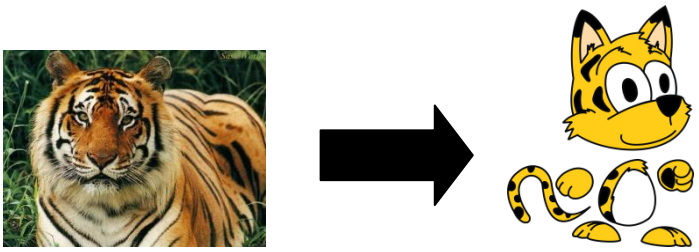
Penggambaran visual karakter menggunakan teknik *vector* dengan bagian tubuh yang terpisah dengan tujuan untuk lebih mengembangkan kretifitas dan imaginasi sang anak bahwa menggambar suatu bentuk atau ruang tidaklah harus sama persis dengan realita yang ada.

Pengambilan image harimau sebagai karakter dalam multimedia interaktif ini karena harimau atau maung jika dalam bahasa sunda adalah merupakan icon dari

rakyat jawa barat yang menggambarkan kebesaran dan kegagahan. Selain itu mereka juga termasuk hewan lincah, pintar & mudah menyesuaikan diri dengan lingkungannya, (http://www.bbc.co.uk/nature/life/Tiger).

Sementara itu untuk pengambilan image gajah sebagai tokoh karakter dalam multimedia interaktif ini karena gajah menggambarkan sosok tekun & pintar. Karena secara struktur tubuh, gajah mempunyai struktur otak yang berlapis dan hal tersebut membuat gajah mampu menyimpan ingatan atau memori lebih kuat dibanding hewan pada umumnya, (http://www.bbc.co.uk/nature/life/elephant).

1. Maung



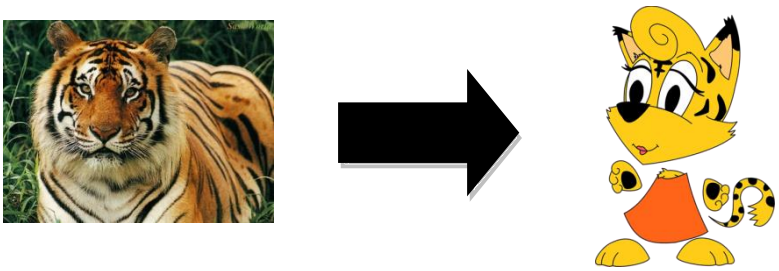
(a) (b)

Gambar 3.14 : Referensi Macan (a) & hasil jadi karakter maung (b)
Sumber: (a) http3.bp.blogspot.com_6juLqCTn0OQS7rgMsy0fsIAAAAAAAAAA BgBDZiSSVc5dgs1600maung.jpg (14/05/2011 18.59)

Nama : Maung
Usia : 7 tahun
Gender : Jantan
Jenis : Harimau
Karakter :

Lucu, ramah, pemberani, antusias dalam mengenal sesuatu yang baru, Hoby bermain sepak bola dan suka membantu ibu.

2. Ibu

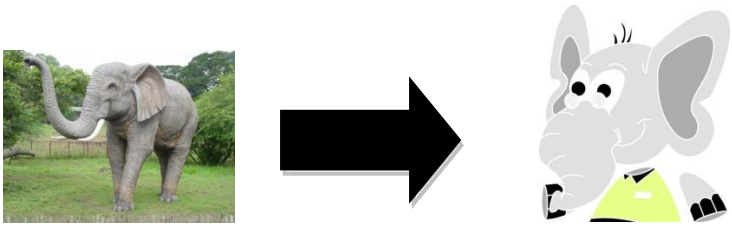


(a) (b)

Gambar 3.15 : Referensi Macan (a) & hasil jadi karakter ibu maung (b) Sumber: (a) http3.bp.blogspot.com_6juLqCTn0OQS7rgMsy 0fsIAAAAAAAAABgBDZiSSVc5dgs1600maung.jpg (14/05/2011 18.59)

Nama : Ibu Maung
Gender : Betina
Jenis : Macan
Karakter : Lemah lembut, sabar, penyayang.

3. Pak Sabar



(a) (b)

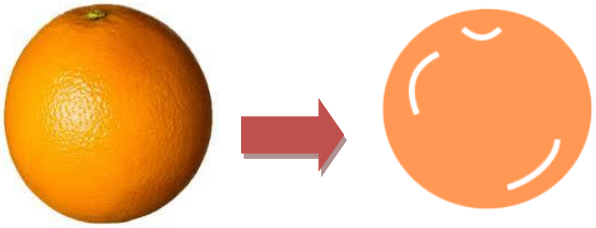
Gambar 3.16 : Referensi gajah (a) & hasil jadi karakter Pak Sabar (b) Sumber: (a) http3.bp.blogspot.com_6juLqCTn0OQS7rgMsy 0fsIAAAAAAAAABgBDZiSSVc5dgs1600gajah.jpg (14/05/2011 19.00)

Nama : Sabar
Panggilan : Pak kasir
Gender : Jantan
Jenis : Gajah
Karakter : Ramah, baik hati, tekun, pintar, sabar dan rajin

3.2.4.3 Studi Ikon

Ikon yang terdapat dalam konten multimedia interaktif AYO BELAJAR BERHITUNG adalah:

1. Jeruk

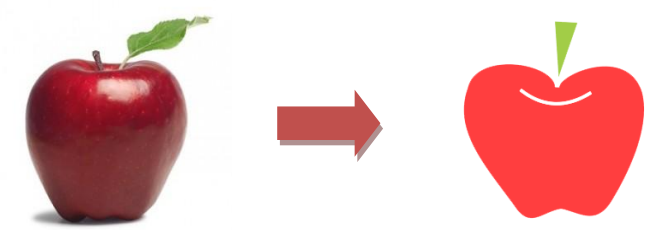


(a) (b)

Gambar 3.18 : Referensi jeruk (a) & hasil jadi ikon jeruk (b)
Sumber: (a) http:364.photobucket.comalbumsoo90orange.jpg (14/05/2011 18.35)

Pemilihan image jeruk sebagai ikon konten dari penjumlahan dan pengurangan pada multimedia interaktif ini, selain rasa yang segar, bentuk dan warna yang menarik, juga dikarenakan jeruk mengandung banyak vitamin C yang tidak dimiliki oleh buah lain dan vitamin C sangat dibutuhkan oleh manusia terutama pada anak kecil yang aktif. (*http://cuke.hort.ncsu.edu/cucurbit/orange/wmhndbk/wmbiogeography.html)*

2. Apel



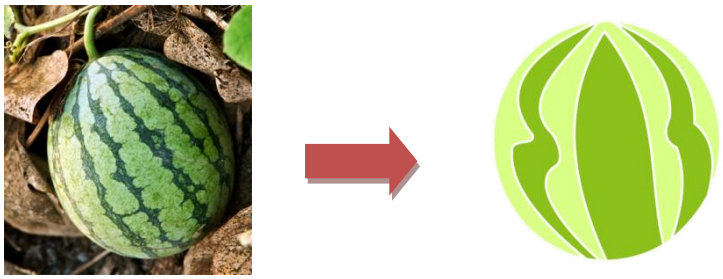
(a) (b)

Gambar 3.19 : Referensi apel (a) & hasil jadi ikon apel (b)
Sumber: (a) http:364.photobucket.comalbumsoo90oapple.jpg (14/05/2011 18.35)

Maksud dari pemilihan *image* apel sebagai icon konten dari penjumlahan dan pengurangan pada

multimedia interaktif ini, selain kaya akan vitamin A, B, B1, B2, B3, B5, B9 dan C, Menurut penelitian US Apple Association pada tahun 1992, Kelebihan buah apel yang tidak dimiliki buah lainya yaitu mengandung banyak zat mineral yang sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan anak. Mineral yang terdapat dalam buah apel antara lain kalsium, magnesium, potasium, zat besi, dan zinc.

3. Semangka



(a) (b)

Gambar 3.20 : Referensi apel (a) & hasil jadi ikon apel (b)
Sumber: (a) http:364.photobucket.comalbumsoo90oapple.jpg (14/05/2011 18.35)

Pemilihan image semangka sebagai icon konten dari penjumlahan dan pengurangan pada multimedia interaktif ini adalah selain buahnya yang berukuran besar dan menyegarkan, buah ini mempunyai banyak khasiat bermanfaat untuk anak

yang terkandung didalamnya yaitu dapat memperlancar pencernaan, menjaga kinerja jantung dan dapat mencegah / mengobati demam, *(http://www.deptan.go.id/bpsdm/bbppketindan/index.php/artikel/55-semangka).*

3.2.5 Studi Warna

Warna merupakan unsur visual yang dapat mempengaruhi seseorang yang melihatnya, serta menambahkan kesan terhadap desain yang dipakai. Pemilihan warna yang diterapkan dalam multimedia interaktif ini adalah memiliki kecenderungan warna – warna cerah yang menyenangkan dan lembut (warna pastel). Karena berdasarkan penelitian karya ilmiah yang dilakukan Indah Suryani dalam struktur visual gambar anak TK (2010:17), bahwa warna yang digunakan dalam gambar memiliki kecenderungan menggunakan warna beratmosfer dingin sebanyak (52,17%) dan gambar yang beratmosfer panas sebanyak (47,83%).



Gambar 3.21 : Pemilihan Warna