BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

III.1.1 Strategi Komunikasi

Strategi perancangan yang akan dilakukan dari beberapa pemecahan masalah dari pengenalan shalat di usia dini adalah kurangnya informasi yang menarik dan menghibur kepada target sasaran anak usia dini. Sebagai pemecahan masalah tersebut penulis merancang sebuah media informasi yang informatif dan menghibur

Dalam prancangan media, strategi komunikasi yang digunakan bersifat interaktif Hal ini agar upaya penyampaikan informasi dan visual dapat diterima oleh komunikan (audien) dengan baik dan dimengerti sehingga berpengaruh positif dalam pencapaian tujuan perancangan. Strategi dalam media ini juga didasari oleh pendekatan terhadap karakteristik target sasaran, dikomunikasikan dengan menarik secara visual.

- **Informatif :**

  Memberi pesan yang jelas, lengkap dan mudah dimengerti oleh target audien serta dibantu oleh penggunaan media pendukung agar target audien dapat mengentahui informasi lebih lengkap.

- **Persuasif :**

  Pesan yang disampaikan bersifat untuk mempengaruhi dan mengajak target audien untuk mengikuti maksud dari media edukasi ini.

- **Komunikatif :**

  Pesan yang disampaikan kepada komunikan memberikan kesan dan pemahaman makna yang sama dengan makna pesan yang disampaikan komunikator.

- **Edukatif:**

  Pesan yang disampaikan dapat menambah keilmuan, dan memberi pembelajaran pada komunikan.

- **Pendekatan Verbal**

  Bentuk materi yang akan disampaikan pada CD interaktif ini adalah informasi mengenal tentang shalat Pendekatan verbal yang dilakukan agar pesan atau tujuan yang ingin disampaikan tepat pada sasaran maka akan dilakukan perancangan media informasi yang berbentuk CD interaktif dengan menggunakan bahasa formal dan informal serta menggunakan kata penegasan, hal ini dikarenakan targetnya adalah anak-anak.

  Dengan bahasa yang umum dan mudah dimengerti, dengan maksud hanya menyampaikan informasi yang telah didapat agar tidak terlalu menggurui anak dan agar anak tersebut mudah untuk mencerna isi dari CD interaktif ini, sehingga anak pun tidaj terlalu bosen.

- **Pendekatan Visual**

  Sebuah desain yang dapat mewakili semua pesan utama secara singkat padat dan dapat dimengerti oleh target sasaran. Kebanyakan anak-anak memiliki keceriaan masing-masing dan anak-anak sangat tertarik dengan gaya ilustrasi yang ceria. Dengan menggunakan penggambaran mampu ilustrasi yang menarik untuk kalangan anak-anak diharapkan mampu membuat anak tersebut dapat memahami dan tertarik untuk membaca maupun mempelajari tentang gerakan shalat dan bacaan shalat.

III.1.2 Strategi Kreatif

Dalam sebuah perancangan, tentunya diperlukan ide atau gagasan yang cemerlang untuk mendapatkan hasil yang menarik, efektif dan efisien serta komunikatif dan mudah di terima oleh target sasaran

- **Tema**

  Tema yang di ambil dalam perancangan cd interaktif ini adalah tata cara gerakan shalat dengan memaparkan dan menceritakan dari awal sampai akhir gerakan dan bacaan shalat dan dilengkapi dengan dasar – dasar dalam islam. Karakternya dibuat dengan menarik dan mudah mudah dipahami oleh anak–anak SD

- **Alasan Pemilihan Tema**

  Tema ini di pilih berdasarkan kenyataan yang sebenarnya bahwasannya seorang anak akan sangat menyukai gambar gambar animasi yang menarik sederhana dan mudah dipahami. Pemaparan tersebut akan membuat anak–anak mudah memahami apa yang telah di ceritakan dalam CD interaktifnya dan di sisi lain juga membuat anak secara tidak langsung ingin segera mempraktekan apa yang sudah dilihatnya,

- ***Tagline***

  “ Aku Bisa Shalat“

  Konsep dari pemilihan kalimat yang menjadi tagline adalah sebagai berikut :

  1. Aku : Subjek atau mewakili dari anak anak SD.

  2. Bisa : Mampu melakukan sesuatu yang dipelajari

  3. Shalat : Merupakan salah satu rukun islam yang wajib dilakukan oleh setiap umat muslim yang sudah baligh.

- **Pendekatan Kreatif**

  Dalam perancangan media ini, upaya penyampaian materi pengetahuan dan pendidikan dilakukan dengan yang mengacu pada minat dan kemampuan target sasaran. Pendekatan kreatif ini adalah;

  - Mengunakan visual yang menggabungkan foto, animasi dan ilustrasi yang diadaptasi dari bentuk, anatomi dan elemen-elemen lainnya yang terdapat pada gerakan gerakan shalat dan

dilengkapi dengan dasar-dasar islam yang dikemas secara interaktif.

- Penggunaan tipografi dengan tingkat keterbacaan yang baik.

III.1.3 Strategi Media

Media adalah pendukung, perantara dan sarana serta saluran alat komunikasi untuk penyampaian pesan kepada target sasaran. Dengan perencanaan dan harapan mendapatkan tanggapan dari penerima pesan. Dalam penyampaian informasi kepada target sasaran dan tetap berorientasi pada tujuan perancangan maka diperlukan media yang sesuai agar informasi dapat sampai dan dicerna dengan baik. Komunikasi melalui media pengetahuan yang mengasikan dalam konteks media pendidikan.

III.1.3.1 Pertimbangan Dasar Penyebaran Media

Agar media dapat sampai kepada target sasaran dengan lebih efektif, maka media disebarkan dengan strategi berkerja sama dengan DEPDIKNAS untuk target audien pelajar, toko-toko buku penyebaran secara umum dan lembaga-lembaga yang berkepentingan lainnya.

III.1.4 Strategi Visual



Gambar III.1 Referensi maskot, warna dan tampilan menu utama

Sumber : http://www. anak muslim.com (24 Mei 2012)

III.1.5 Strategi Distribusi

Strategi distribusi media ini akan dilakukan sesuai jadwal yang sudah di tentukan yang diharapkan dengan strategi distribusi yang tepat konsumen dapat langsung menerima dan mengingat visual identitas kemasan yang baru diluncurkan.

Bulan / Media	Juli	Agustus	September
CD interaktif			
Gantungan pintu			
Poster			
Stiker			
Kaos			
Pin			
Kartu absen shalat			
Gelas			
Pin			

Tabel III.1 Strategi Distribusi

Semua media akan diluncurkan secara serempak pada bulan Juli sampai September. Selain itu dengan peluncuran media-media pendukung dapat membatu menyampaikan kepada konsumen bahwa adanya peluncuran media CD interaktif. Dalam strategi distribusi, media didistribusikan di wilayah perkotaan seIndonesia. Melalui instansi pendidikan yang terkait dan untuk penyebaran secara umum melalui toko-toko buku dan lembaga-lembaga yang berkepentingan lainnya.

III.1.5.1 Pertimbangan Dasar Distribusi

Pertimbangan dasar distribusi berdasarkan kebijakan menurut kepentingan institusi-institusi terkait yang telah berkerja sama dalam upaya penyebaraan media. Agar media dapat sampai kepada target sasaran dengan lebih efektif, maka media di sebarkan menurut sistem yang digunakan masing-masing institusi-institusi yang terkait berdasarkan hubungannya dengan lingkup usaha mereka.

III.1.6 Pemilihan Media

Pemilihan media berfungsi untuk membatasi media yang akan digunakan dalam menginformasikan gerakan shalat. Merangsang daya tangkap anak untuk lebih peka terhadap informasi yang akan disampaikandan bersifat menghibur agar tidak terlalu meluas dan kurangnya efektifias terhadap tema dan target audiens yang di tuju.

Media dapat dibedakan menjadi dua, yaitu media utama dan media pendukung.

1. **Media Utama CD Interaktif**

   Media CD interaktif ini menjelaskan secara detail tentang gerakan-gerakan shalat dan Informasi yang disuguhkan dalam media utama ini memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi, sehingga mudah di cerna oleh target audien.

2. **Media Pendukung**

   Media pendukung ini bersifat menunjang, melengkapi atau mempertegas media utama agar penyampaiannya mudah di terima oleh target audien. Adapun media pendukung tersebut adalah sebagai berikut

   - **Gantungan Pintu**
     Gantungan pintu memudahkan dalam penyampaian informasi karena dapat mengingatkan anak-anak tentang shalat. Media ini dapat ditempel dipintu sehingga dapat menghias pintu kamar.
   - **Poster**
     Sebagai media utama pengenalan shalat di usia dini di dalam poster tersebut akan di jelaskan informasi yang berorientasi pada tagline ”Aku Bisa Shalat”. Poster dalam penyampaiannya jelas, didominasi oleh visual visual karena media ini dapat dilihat dan di mengerti.

- **Kaos**

  Baju dalam penyampaian informasinya dapat mencakup banyak target sasaran terutama anak-anak karena dapat dilihat oleh masyarakat luas.
- **Stiker**

  Media Sticker merupakan media yang efektif karena ongkos produksinya yang cukup terjangkau dan Informasi disampaikan dalam bahasa yang ringkas, dan dimaksudkan mudah dipahami dalam waktu yang singkat. Media ini dapat sebarkan secara cuma-Cuma kepada masyarakat.
- **Kartu absen Shalat**

  Media Kartu absen shalat ini cukup efektif karena secara langsung mengenalkan dan mebiasakan shalat.
- **Gelas**

  Digunakan sebagai media yang secara tidak langsung mengingatkan anak untuk melakukan shalat.
- **Pin**

  Pin mempermudah penyampaian informasi karena informasi tersebut bisa langsung disampaikan pada sasaran dan sekaligus sebagai identitas sebagai anak

III.1.7 Mengapa Memilih Multimedia

Multimedia yang dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi anak. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, kualitas belajar anak dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja.

III.2 Konsep Visual

III.2.1 Format Desain

Ilustrasi yang digunakan dalam pembuatan CD interaktif ini menggunakan gaya ilustrasi kartun yang biasa disukai anak anak. Dengan pendekatan ini, maka visual yang akan ditampilakan akan lebih diterima oleh anak–anak, khususnya anak–anak umur 8-11 tahun. Karakter tokoh utama yang ditampilkan cukup sederhana yang memberikan visual yang lucu. Penataan letak unsur-unsur grafis, text dan gambar juga menjadi kesatuan baru yang ditampilkan pada media informasi ini dan dalam perancangan media informasi ini untuk tagline digunakan dengan bahasa yang mudah dipahami, seperti "AKU BISA SHALAT."

III.2.2 Layout

Halaman layout merupakan halaman yang menampilkan Gambar gerakan shalat dan bacaan shalat yang ditampilkan juga berupa tombol navigasi yang apabila dipencet akan menampilkan keterangan atau materi tentang shalat. Cd interaktif ini memiliki layout yang sederhana, karena keseluruhan layout hampir menyerupai game, dengan menggunakan *interface* pada area samping kiri.



Gambar III.2 layout cd interaktif

Cd interaktif ini memiliki resolusi 800x600 pixel (*fullscreen*), pemilihan resolusi disesuaikan dengan kebutuhan pembuatan cd interaktif.

III.2.3 Tipografi

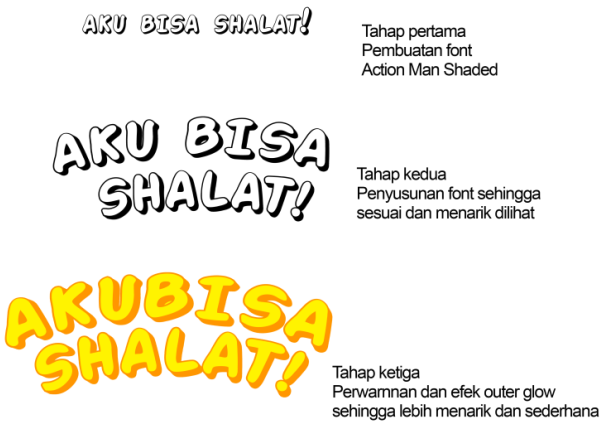
Tipografi yang digunakan dalam media informasi ini yaitu huruf yang mempunyai karakter kuat dan sederhana. Huruf ini mempunyai tingkat keterbacaan yang baik agar informasi yang disampaikan dapat terlihat jelas.

Adapun jenis huruf yang digunakan adalah :

- Action Man Shaded

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890 !@#$%^&*()

Huruf ini digunakan karenaa mempunyai kesan yang unik, sederhana sehingga font ini di gunakan sebagai tagline.



Gambar III.3 Perancangan font Tagline

- VTCKomixation Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890!@#$%^&*()

Font VTCKomixation Regular ini digunakan sebagai teks atau isi karena mempunya keterbacaan yang tinggi dan mempunyai karakter sama dengan tulisan anak–anak.

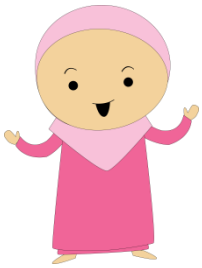
III.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi berguna untuk menjelaskan isi dari media informasi tersebut, ilustrasi juga sebagai pesan yang mewakili tulisan. Adapun ilustrasi yang digunakan dalam media informasi ini adalah sebagai berikut:

- **Karakter**

  Karakter pada cd interaktif ini menggunakan dua karakter utama. karakter utama berfungsi sebagai pemberi informasi tentang shalat. Karakter tokoh utama memiliki konsep langsung diarahkan terhadap target audience, yaitu anak-anak. Karena cd interaktif ini ditujukan untuk anak laki-laki dan perempuan, maka tokoh yang dibuat menjadi 2, yaitu tokoh yang mewakili laki-laki dan tokoh yang mewakili perempuan. Untuk gaya ilustrasi karakter yang dipakai, yaitu gaya ilustrasi adalah minimalis

  Karakter akhir yang dibuat adalah sebagai berikut:

Referensi	Sketsa	Hasil akhir
 Karakter wanita (sumber: anak muslim.com)		
 Karakter anak kecil (sumber: anak muslim.com)		

Gambar III.4 Karakter Utama

III.2.5 Warna

Warna pada media informasi ini mengacu kepada warna-warna cerah dan ceria,. Alasannya adalah untuk memunculkan karakter dari cerita itu sendiri. Diharapkan warna-warna tersebut dapat menarik perhatian anak-anak. Adapun warna-warna yang digunakan dalam Perancangan buku ini adalah sebagai berikut:

- **Merah**

  Mewakili kesan kekuatan dan kesungguh-sungguhan dan warna merah juga sebagai menjadi warna pokok pandangan mata.
- **Biru**

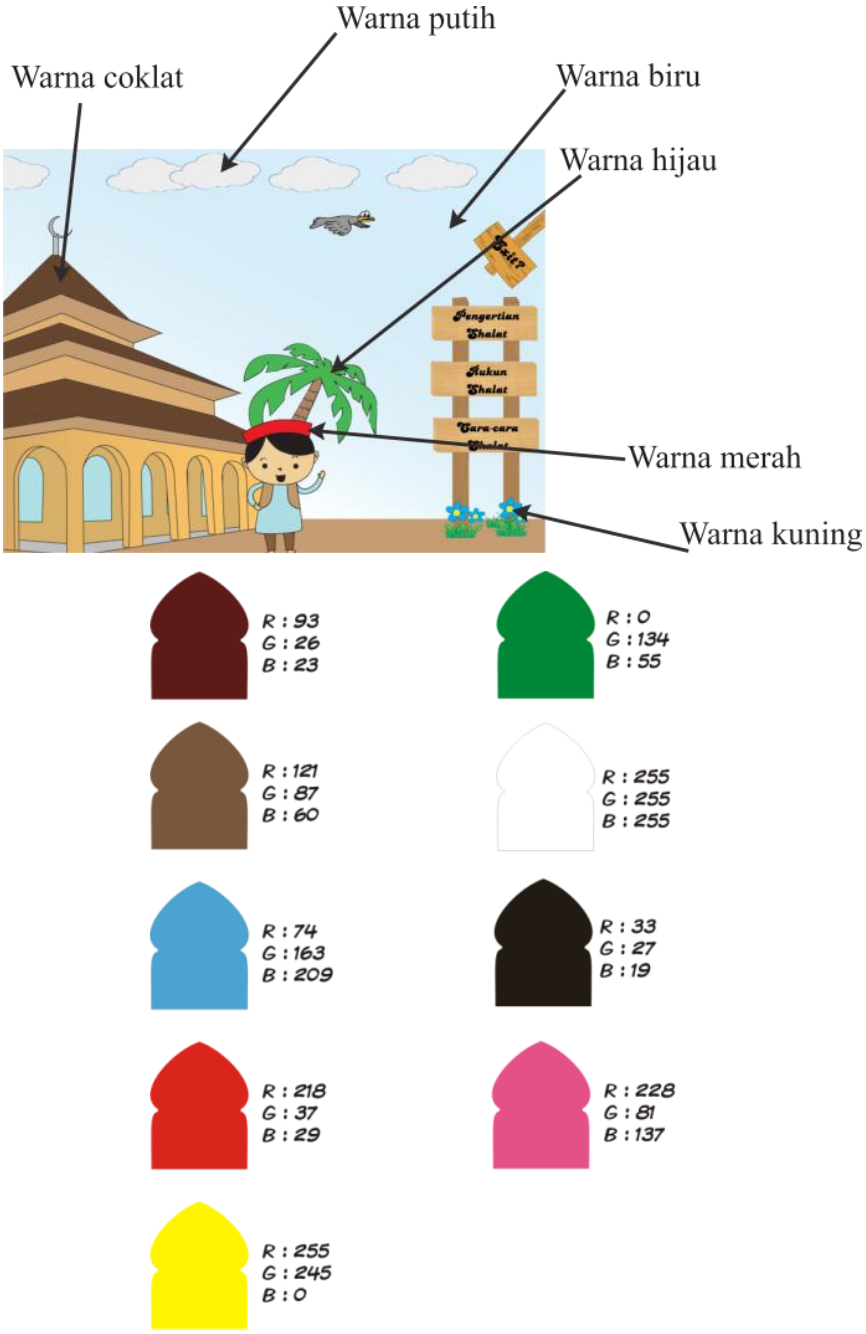
  Memiliki kesan kepercayaan, konservatif, keamanan dan keteraturan. Dan dapat mewakili warna pada background langit.
- **Hijau**

  Merupakan warna yang memiliki kesan alami, segar, kekeluargaan dan warna religius. Oleh karena itu warna hijau dipilih untuk mewarnai daun.
- **Putih**

  Warna ini dipilih dalam pewarnaan awan dan layout sajadah,bulan dan bintang alasannya adalah karena warna putih dapat menciptakan suatu kesan yang tulus dan bersih.
- **Coklat**

  Warna coklat digunakan karena mewakili warna tanah, dan memiliki kesan nyaman.
- **Kuning**

  Warna yang bisa mewakili kesan kehangatan, semangat dan keseimbangan. Oleh karena itu warna ini dipilih untuk mewarnai karakter matahari.



Gambar III.5 warna