BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1. Strategi Perancangan

Strategi yang akan dirancang dalam membuat informasi mengenai mengenalkan bentuk-bentuk dasar bagi anak-anak dengan membuat perancangan berupa media informasi buku stiker "Ayo, mengenal bentuk dasar!", buku ini bertujuan untuk mengajak anak-anak, khususnya anak usia 5-6 tahun untuk lebih mengenal tentang bentuk-bentuk dasar yang bermanfaat untuk membedakan benda-benda di sekitarnya, mengidentifikasi huruf dan membantu mereka dengan menulis dan membaca di kemudian hari atau di masa yang akan datang.

Perancangan akan dibuat berdasarakan segmentasi yang akan dituju yaitu anak-anak usia 5-6 tahun, maka media penyampainya diharapkan akan menarik dan tidak membosankan ketika dipelajari.

III.1.1. Strategi Komunikasi

Dalam perancangan media, strategi komunikasi yang digunakan bersifat interaktif, persuasif dan komunikatif. Hal ini bertujuan agar penyampaian informasi dan visual dapat diterima oleh khalayak sasaran dengan baik dan dimengerti. Strategi dalam media ini juga didasari oleh pendekatan terhadap karakteristik khalayak sasaran dan dikomunikasikan dengan menarik secara visual.

a. Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan dalam buku stiker "Ayo, mengenal bentuk dasar!" berisikan mengenai pengenalan bentuk-bentuk dasar seperti, persegi, persegi panjang, lingkaran, segitiga yang menyesuaikan bentuk-bentuk dasar dengan benda disekitarnya, mengeksplorasi bentuk dasar dengan menempelkan bentuk tersebut ke benda-benda di sekitar rumah yang bentuk dasarnya sama.

b. Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi yang disampaikan dalam media informasi buku stiker ini bertujuan memberikan pendidikan kepada anak usia 5-6 tahun tentang

mengenali bentuk-bentuk dasar, menganalisa bentuk dasar dengan benda-benda disekitar rumah.

III.1.2. Strategi Kreatif

Pendekatan kreatif yang dilakukan adalah menyajikan ilustrasi yang komunikatif dalam bentuk buku stiker yaitu buku yang di dalamnya mendorong anak untuk berinteraksi dengan stiker, menebak dan menempelkannya. Terdapat bagian-bagian yang dihilangkan dan anak diharuskan menebak lalu menempel stiker di bukunya sehingga menambah keinginan membaca dan tidak menimbulkan rasa bosan ketika membacanya.

- **Pendekatan Visual**

Pendekatan visual yang akan dibuat dalam konsep perancangan media informasi buku stiker ini adalah dengan menyajikan gambar dengan warna-warna yang cerah lembut serta menarik agar dapat merangsang anak ketika membuka halaman buku. Menggunakan teknik menyembunyikan atau menghilangkan agar pada saat anak membaca timbul rasa penasaran pada gambar yang disembunyikan sehingga memicu rasa ingin tahu anak untuk membuka gambar yang disembunyikan dan mencari pada stiker yang tersedia. Materi disampaikan dalam bentuk ilustrasi berdasarkan keterangan informasi yang disampaikan.

- **Pendekatan Verbal**

Pendekatan verbal dilakukan secara komunikatif dengan menggunakan bahasa Indonesia dengan penyampaian komunikasi yang ringan dan mudah dicerna oleh anak usia 5-6 tahun.

III.1.3. Strategi Media

Strategi media adalah sebuah alat untuk menyampaikan isi pesan kepada target sasaran agar pesan yang ingin disampaikan mudah dimengerti.

Pemilihan Media

Untuk menyampaikan isi pesan tersebut kepada khalayak sasaran dan mencapai tujuan seperti yang diinginkan, haruslah mempertimbangkan sistem strategi komunikasi yang tepat. Media dapat dibedakan menjadi dua, yaitu media utama dan media pendukung.

Pendekatan yang dilakukan adalah dengan cara mengemas informasi kedalam sebuah media ditambah media pendukung dan media promosi.

a. Media Utama

Media utama merupakan buku bergambar dengan teknik buku stiker dengan materi pesan informasi tentang pengenalan bentuk-bentuk dasar.

b. Media Pendukung

Media pendukung yang dimaksud adalah media tambahan berupa hadiah seperti penggaris, tempat pensil, pembatas buku, dengan maksud membuat pembeli tertarik untuk membeli buku ini.

c. Media Promosi

Media promosi ini digunakan pada saat buku telah dipublikasikan kepasaran agar dapat diketahui masyarakat antara lain *X-banner, flyer,* iklan di majalah dan poster.

III.1.4 Strategi Distribusi

Buku ini akan didistribusikan melalui toko buku Gramedia. Hal ini bertujuan agar masyarakat mengetahui dimana buku ini tersedia dan lebih terorganisir dalam penempatan medianya. Pengenalan buku ini menggunakan media *X-Banner, flyer,* iklan di majalah "Ayah Bunda" dan poster. *X-Banner* akan ditempatkan di pintu masuk toko buku Gramedia agar audien mengetahui bahwa buku stiker ini tersedia di toko buku Gramedia. Sedangkan penyebaran *flyer* dan poster dilakukan melalui sekolah-sekolah dasar, TK, dan tempat belanja misalnya Indomart, Alfamart, Yomart yang ada di kota Bandung. Dalam media promosi buku ini hanya judul buku, manfaat buku serta hadiah yang akan didapatkan setiap pembelian buku ini. Desainnya menggunakan ilustrasi yang terdapat dalam sampul bukunya. Tujuannya yaitu sebagai identitas dari buku ini dan untuk membuat para orang tua penasaran dengan apa yang dilihatnya lalu tertarik untuk membelinya. Buku Stiker ini akan *launching* pada tanggal 24 Desember 2012 yang bertepatan dengan liburan sekolah anak agar para orangtua dan anak lebih leluasa untuk melihat-lihat bukunya lalu membelinya. Buku ini ditawarkan dengan harga Rp. 60.000,00 dan akan mendapatkan beberapa hadiah, diantaranya pembatas buku, tempat pensil dan penggaris. Sedangkan hadiah yang lain,

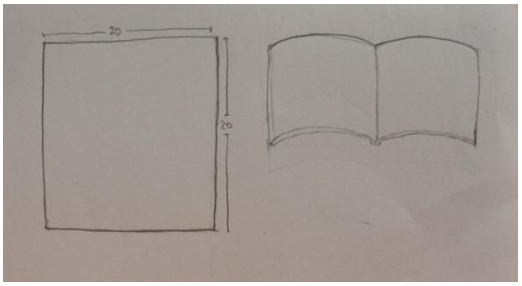
diantaranya tas sekolah, buku tulis dan pengukur tinggi badan untuk anak akan diberikan selama promosi yang berlaku mulai tanggal 24 Desember 2012 hingga 5 Januari 2013. Promosi bertujuan agar audien lebih tertarik untuk membeli buku tersebut.

III.2. Konsep Visual

Gaya perancangan desain yang dibuat berupa buku stiker yang dirancang berdasarkan studi yang telah dilakukan. Konsep buku mengarah pada dimana anak dapat langsung melakukan apa yang dilihatnya karena di dalam buku ini terdapat beberapa teknik bermain, diantaranya dengan teknik menyembunyikan beberapa bagian gambar membantu pada saat anak membaca timbul rasa penasaran pada gambar yang disembunyikan sehingga memicu rasa ingin tahu dan imajinasi anak untuk mencari gambar yang disembunyikan dan mencari bentuk yang sama yang ada pada buku stiker.

III.2.1. Format Desain

Format desain yang akan dibuat dalam perancangan media informasi ini adalah buku stiker berbentuk persegiyang berukuran 20 x 20 cm sedangkan stiker berukuran 20 x 14,5 cm bertujuan agar buku ini mudah dibawa dan dipelajari oleh anak-anak. Bahan yang digunakan adalah *art paper* 260gr dan stiker *Vynil.* Buku yang berjudul "Ayo, mengenal bentuk dasar!" dipilih karena merupakan sebuah kalimat ajakan untuk anak-anak agar lebih dekat dan membuat anak-anak nyaman ketika membacanya. jugamerupakan bahasa yang sering digunakan pada anak-anak, Buku dan stiker dibuat terpisah agar memudahkan anak untuk mencari dan menyesuaikan gambar yang disembunyikan. Buku dan stiker dikemas rapih dalam sebuah *packaging* yang memiliki panjang 36cm, lebar 31cm, dan tinggi 6,5cm dengan material berupa kertas *Corrugated* yang berwarna coklat dengan desain kemasan yang menyerupai dengan *cover* bukunya.





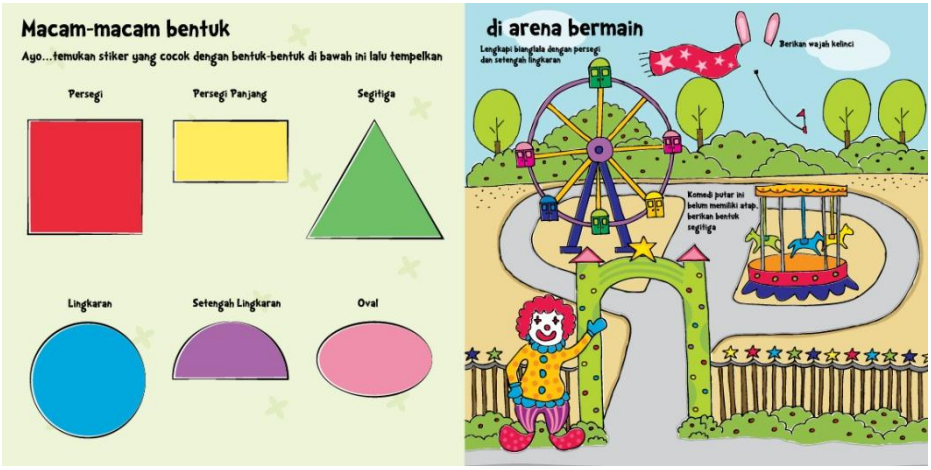
Gambar III.1 Format Desain

III.2.2. *Layout*

Konsep *layout* pada perancangan media informasi yang berupa buku stikerinimengacu pada teori penyusunan *layout* menurut dalam Adi Kusrianto (2009, h.277), yaitu beberapa patokan dasar yang dipakai dalam merancang sebuah layout:

- Proporsi (*proportion*); Proporsi yang dimaksud adalah kesesuaian antara ukuran halaman dengan isinya.
- Keseimbangan (*balancing*); Prinsip keseimbangan merupakan suatu pengaturan agar penempatan elemen dalam suatu halamanmemiliki efek seimbang.
- Kontras (*contrast*); Menonjolkan unsur satu elemen yang terdapat pada sebuah materi objek sebuah halaman untuk memunculkan kekontrasan pada objek tersebut sehingga diperoleh fokus perhatian.

- Irama (*rhythm*); Irama memiliki makna yang sama dengan repetition atau pola pengulangan yang menimbulkan irama yang menarikdiikuti.
- Kesatuan (*unity*); Prinsip kesatuan atau *unity* adalah hubungan antara elemen-elemen desain yang semula berdiri sendiri-sendiri serta memiliki ciri sendiri-sendiri yang disatukan menjadi sesuatu yang baru dan memiliki fungsi baru yang utuh.



Gambar III.2 *Layout*

III.2.3. Tipografi

Pada perancangan buku stiker ini, jenis huruf yang digunakan adalah jenis huruf yang memiliki kesan ceria, *fun*, lucu dan tidak kaku karena disesuaikan dengan karakteristik anak serta mudah dibaca tentunya. Jenis huruf yang dipakai untuk cover depan menggunakan huruf Doctor Soos Bold. Isi konten halaman menggunakan huruf Playtime With Hot Toddies karena hurufnya tidak kaku dan memudahkan untuk membaca.

Doctor Soos Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
!@#$%=?+

Playtime With Hot Toddies

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
!@#$%=?+

Gambar III.3 Aplikasi huruf dalam sampul buku



Gambar III.4 Aplikasi huruf dalam isi buku

III.2.4. Illustrasi

III.2.4.1 Studi Illustrasi

Illustrasi adalah unsur atau bagian yang paling penting dalam perancangan buku ini. Illustrasi yang dipilih adalah karakter dengan gambar *vector* yang halus dan tidak kaku diharapkan anak-anak merasa senang dan nyaman ketika melihat illustrasi dalam buku ini. Penggunaan *outline* dibuat langsung menggunakan *Drawing Pen* secara *manual* sedangkan pewarnaan menggunakan *digital* yang sengaja dibuat tidak merata.



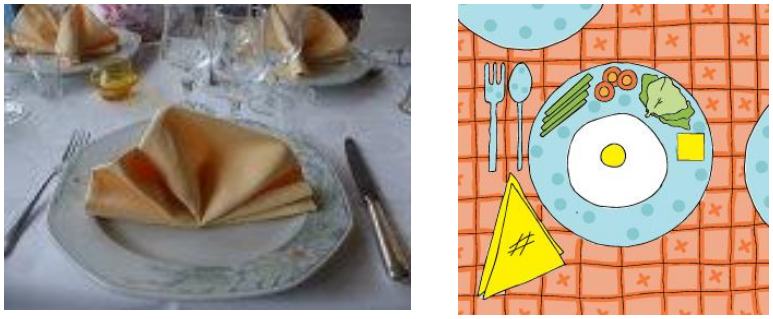


Gambar III.5 Studi illustrasi

III.2.4.1 Studi Lokasi

Dalam pembuatan buku stiker ini menggunakan lokasi-lokasi yang merupakan sering dikunjungi oleh anak-anak dikehidupan sehari-hari ataupun di akhir pekan. Teknis pembuatan dilakukan melalui penyederhanaan bentuk dari bentuk aslinya serta melakukan distorsi atau penambahan/pengurangan objek bertujuan agar ilustrasi yang dibuat diharapkan lebih menarik dengan pengkomposisian objek yang baik.

- Meja makan



Gambar III.6 Meja makan

- Dalam rumah



Gambar III.7 Dalam rumah

- Halaman rumah



Gambar III.8 Halaman rumah

- Perjalanan




Gambar III.9 Perjalanan

- Ulang tahun




Gambar III.10 Ulang tahun

- Taman bermain

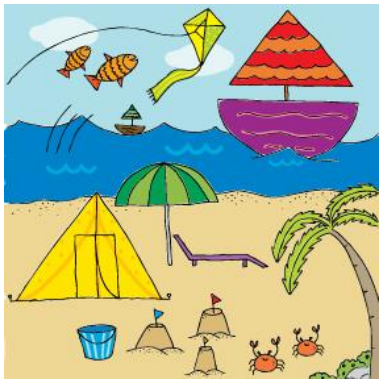




Gambar III.11 Taman bermain

- Pantai

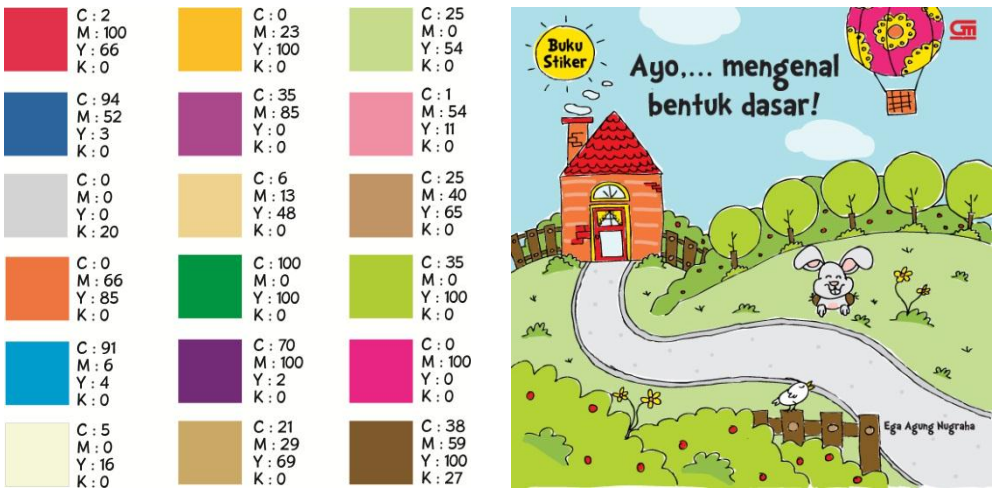




Gambar III.12 Pantai

III.2.5. Warna

Pewarnaan yang digunakan pada buku stiker ini adalah warna yang memiliki kesan *soft* dan ceria, seperti warna kuning, merah, merah muda, biru, biru muda, hijau muda, coklat.



Gambar III.13 Warna