BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Pengertian strategi menurut Stephanie K (seperti dikutip dalam Bernado Periangan 2011). Strategi didefinisikan sebagai suatu proses penentuan rencana para pemimpin puncak yang berfokus pada tujuan jangka panjang organisasi, disertai penyusunan suatu cara atau upaya bagaimana agar tujuan tersebut dapat dicapai.

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi adalah suatu metode komunikasi yang bertujuan untuk memudahkan atau menyesuaikan cara berkomunikasi dengan target *audience*.

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.

a. Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang akan dibuat dalam konsep perancangan media interaktif, dalam belajar bahasa Inggris untuk anak usia dini, bersifat memberikan pembelajaran kepada anak- anak dan pemahaman,dengan menggunakan media kartu bahasa Inggris disertai dengan CD interaktif dimana anak dapat mengklik benda yang ada di CD interaktif yang sesuai dengan gambar benda yang ada dalam kartu bahasa Inggris untuk mendengar pengucapan benda tersebut dalam bahasa Inggris, dengan demikian anak akan mudah mengetahui pengucapan benda dalam bahasa Inggris dengan baik dan benar.

Melalui pendekatan bermain sambil belajar anak akan lebih tertarik dan mereka tidak sadar sedang belajar, diharapkan anak akan lebih mudah memahami materi bahasa Inggris yang akan disampaikan.

b. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yaitu ungkapan secara tulisan dan lisan yang digunakan dalam perancangan mediainteraktif dalam belajar bahasa Inggris bagi anak usia dini , meliputi pembuatan *headline* dan *tagline*. *Headline* yang akan dibuat adalah "*English Cards*", *Headline* ini diambil berdasarkan tema yang akan dibuat,sedangkan *tagline* yang akan dibuat adalah "Bermain sambil belajar".

III.1.2 Strategi Kreatif

Dalam proses perancangan media interaktif dalam belajar bahasa Inggris ini yaitu dengan menggunakan kartu bergambar yang berurutan dari A sampai Z dimana setiap huruf itu menggambarkan sebuah benda, contoh A untuk *Apple*.

Permainan kartu bergambar ini minimal dimainkan oleh dua orang atau lebih, sebelum bermain pemain memasukan CD nteraktif terlebih dahulu kedalam komputer sebagai media pendukung bermain. Aturan permainan kartunya adalah setiap pemaian akan mengambil kartu pemain yang lain lalu mencocokan benda yang kartu yang dimiliki mereka dengan kartu yang baru diambil dari pemain lain. Setelah menggambil kartu dari pemain lain maka diperbolehkan mengklik gambar yang ada pada komputer dan wajib menyebutkan benda tersebut dengan benar.

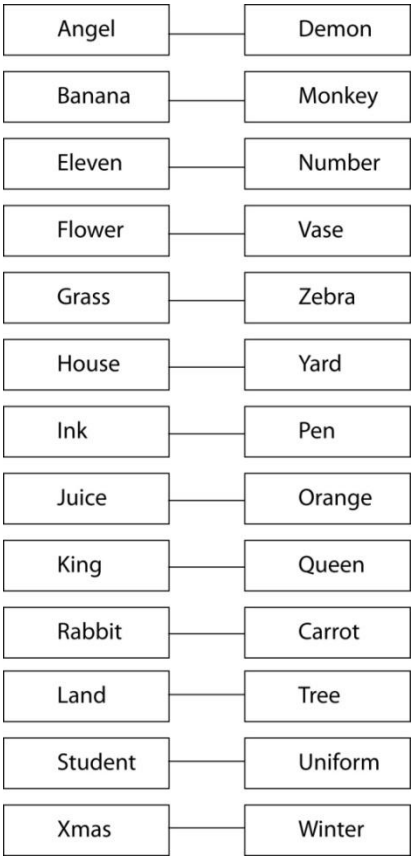
a. Konsep Navigasi

Dalam perancangan media ini konsep navigasi terbagi dua bagian yaitu:

1. Konsep Navigasi Kartu

Konsep navigasi kartu adalah konsep navigasi yang ada pada media kartu bahasa Inggris dimana dalam permainan anak diajak untuk memasangkan kata dalam kartu yang satu dengan kartu yang lainya contohnya *banana* dengan *monkey*.

Berikut akan digambarkan secara jelas pasangan benda dalam kartu bahasa Inggris:

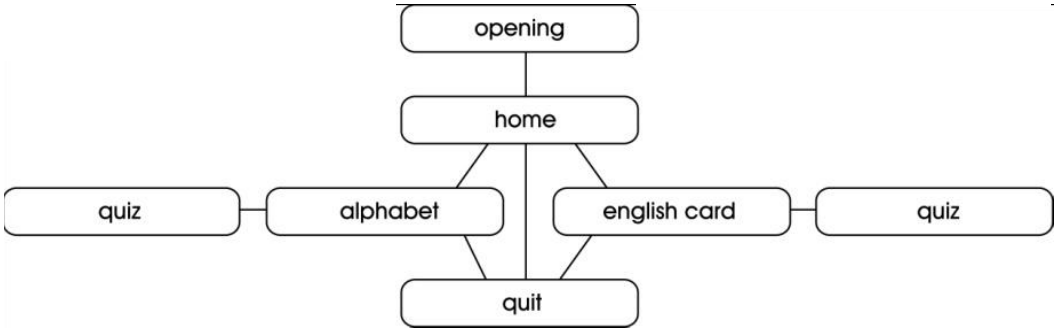


Tabel III.1 Navigasi kartu bahasa Inggris
Sumber : dokumen pribadi

2. Navigasi CD Interaktif

CD interaktif merupakan media yang mempunyai fitur *audio*, dan *audio* ini berfungsi untuk memperkenalkan pengucapan kosakata dalam bahasa Inggris kepada anak, sehingga anak bisa mengucapkan kosakata dalam bahasa Inggris dengan baik dan benar. Selain itu di dalam CD interaktif juga terdapat kuis yang dapat menguji kemampuan anak dalam mengucapkan dan mengingat nama benda.

Berikut akan digambarkan navigasi CD interaktif.



Tabel III.2 Navigasi CD Interaktif
Sumber : dokumen pribadi.

b. Konsep Musik Latar

Pada pemilihan musik latar akan digunakan musik yaitu dari *Karen theme*, ini dipilih karena sesuai dengan konsep dari media CD interaktif yaitu sederhana dan ceria sesuai karakter anak-anak.

III.1.3 Strategi Media

Strategi media adalah strategi merancang sebuah media yang berfungsi untuk menyampaikan isi pesan kepada target *audience*. Agar pesan yang ingin disampaikan mudah dimengerti.

c. 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

Berdasarkan masalah dan target audiens maka media utama yang dipilih adalah adalah kartu bahasa Inggris dan CD interaktif , gabungan dari dua media ini dapat memudahkan anak dalam belajar bahasa Inggris karena dalam kartu bahasa Inggris anak dapat memainkanya dimana dan kapan saja sehingga proses

belajar dapat dilakukan kapanpun dan CD interaktif merupakan media yang memiliki fitur *audio* yang mampu membantu anak dalam belajar mengucapkan kosakata dalam bahasa Inggris dengan baik dan benar.

b. Media Pendukung

Media pendukung ini adalah media yang di gunakan untuk, mempromosikan 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 antara lain.

Media promosi

1. *X-banner*

   X-banner adalah salah satu sarana promosi yang mampu memberikan informasi tentang produk kepada target audiens dan *x-banner* dapat disimpan di dekat produk sehingga efektif sebagai media promosi.

2. *Flyer*

   Flyer adalah salah satu sarana promosi yang mampu memberikan informasi secara langsung kepada konsumen/target audiens, sehingga target audiens dapat langsung mengetahui tentang produk

3. *Website*

   Website adalah salah satu sarana promosi yang mampu memberikan informasi kemanapun dan 24 jam, sehingga dapat dijadikan media promosi.

Media Pengingat

4. Stiker

   Stiker adalah salah satu media yang mudah dan menyenangkan bagi anak karena dapat merangsang motorik anak dengan cara menempelkan stiker tersebut.

5. Buku gambar

   Buku gambar merupakan salah satu media yang disukai oleh anak-anak karena anak-anak suka menggambar

6. Penggaris

   Penggaris merupakan salah satu media yang sering digunakan oleh anak-anak

7. Mug

   Mug merupakan salah satu media yang dapat dijadikan sebagai media pengingat karena mug sering digunakan oleh anak.

8. Pin

   Pin merupakan salah satu media yang dapat digunakan anak-anak dan dapat di letakan dalam tasnya

9. Gantungan kunci

   Gantungan kunci merupakan salah satu media yang dapat digunakan anak-anak dan dapat di letakan dalam tasnya.

10. Tempat Makan

    Tempat makan merupakan salah satu media yang dapat digunakan oelh anak dimana anak akan menyimpan bekal makananya untuk dibawa ke sekolah.

III.1.4 Strategi Distribusi

Strategi distribusi adalah merancang sebuah perencanaan untuk kegiatan pemasaran yang bertujuan mempermudah penyampaian barang dan jasa dari produsen kepada konsumen, sehingga penggunaannya sesuai dengan yang diperlukan.

11. Jalur Distribusi

Pendistribusian akan dilakukan melalui toko buku dan juga dilakukan secara *online* agar pemasaranya lebih luas.

III.1.5 Illustrasi Harga

Berikut ini adalah rincian penjualan kartu bahasa Inggris dalam pembelian satu paket yaitu :

- Kartu Bergambar Bahasa Inggris	: Rp.20.000
-CD Interaktif	: Rp.20.000
-Mug	: Rp. 12.000
- Poster Edukasi	: Rp.5000
- Stiker	: Rp.3000
-Tempat Makan	: Rp.10.000 +
Total	: Rp. 70.000

Jadi harga penjualan per paket adalah Rp. 70.000 dan penjualan juga bisa hanya paket Kartu Bergambar Bahasa Inggris dengan CD Interaktif saja dengan harga Rp.40.000.

III.2 Konsep Visual

Konsep visual yang akan digunakan dalam merancang media interaktif belajar bahasa Inggris untuk anak usia dini, terdiri dari beberapa konsep mengenai, format desain, tata letak, huruf, ilustrasi dan juga warna yang akan digunakan.

III.2.1 Format Desain

a. Format Desain Kartu Bahasa Inggris

Pada kartu bahasa Inggris format desainya adalah 7cm x 10 cm dimana ukuran tersebut cukup besar agar gambar dan hurufnya bisa terlihat jelas oleh anak-anak.

b. Format Desain CD Interaktif

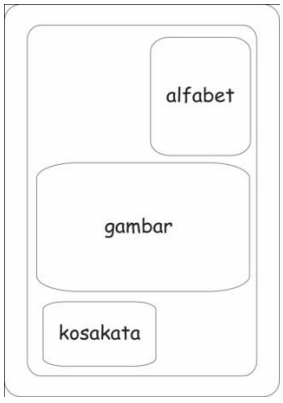
Format media interaktif. Ada beberapa pilihan mengenai format desain yang berkaitan dengan resolusi diantaranya 640 x 480 pixel, 800 x 600 *pixel*, dan 1024 x 768 *pixel*, pemilihan resolusi tersebut disesuaikan dengan kebutuhan. Dalam pembuatan Multimedia Interaktif ini, penulis memilih format desain dengan ukuran / resolusi 1024 x 768 *pixel*, pada dasarnya pemilihan format tersebut dipakai untuk mengesankan tampilan yang luas dan leluasa bagi penggunanya dan disesuaikan dengan target *audience* yaitu anak usia dini dimana dibutuhkan format yang jelas dan besar. Pemilihan format tersebut juga dikarenakan telah banyak dipakai oleh pembuat Multimedia Interaktif maupun *Website*.

III..2.2 Tata Letak

a. Tata Letak Kartu Bahasa Inggris

Dalam tata letak desain kartu bahasa Inggris ini yaitu terdiri dari beberapa unsur seperti teks, garis, warna, gambar, bidang dan sebagainya akan diatur penembatanya agar komposisinya memudahkan target *audience* dalam menggunakanya.

Halaman *layout* atau tata letak,pada kartu bahasa Inggris adalah :

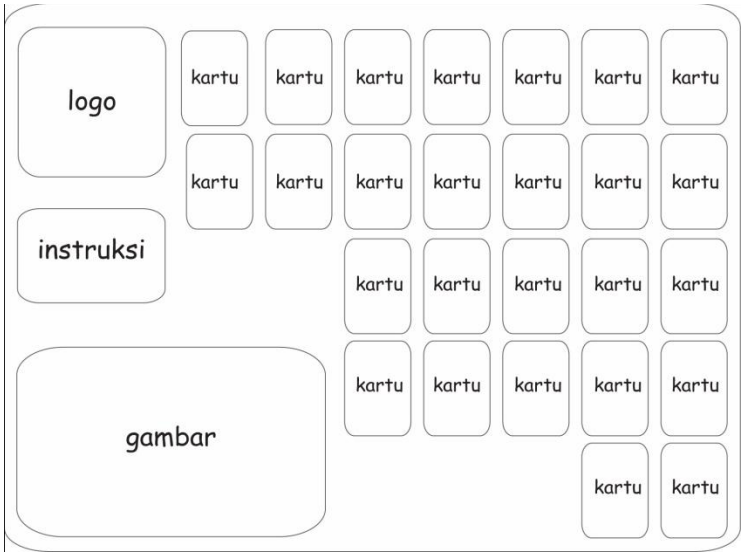


Gambar III.1 *Layout* kartu bahasa Inggris
Sumber: dokumen pribadi

12. Tata Letak CD Interaktif

Dalam tata letak desain menu CD interaktif ini yaitu terdiri dari beberapa menu seperti *opening, home* dan kuis. CD interaktif ini dibuat sebagai media pendukung dari kartu bahasa Inggris jadi di dalam CD interaktif ini berisi gambar yang ada pada kartu.

Halaman *layout* atau tata letak menu pada CD interaktif adalah;



Gambar III.2 *Layout* CD interaktif
Sumber: dokumen pribadi

III.2.3 Huruf

Jenis huruf yang digunakan pada perancangan media pembelajaran bahasa Inggris ini menggunakan jenis huruf sesuai dengan dunia anak – anak, dan terbagi dua jenis huruf yaitu :

• Jenis huruf yang digunakan adalah *Bunch Remastered*



Jenis huruf ini dipilih karena terlihat kuat dan cocok untuk anak-anak,huruf ini digunakan dalam *headline* teks dan juga *logotype*.

Aplikasi Jenis Huruf kedalam *logotype*



Gambar III.3 Aplikasi huruf
Sumber: dokumen pribadi

• Jenis huruf yang digunakan adalah *Comic Sans MS*

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

AbCDefghijklmnopqrstuvwxyz

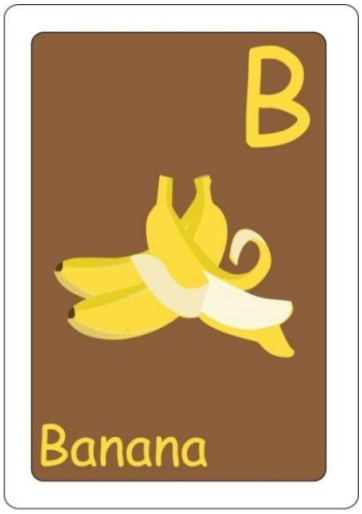
1234567890-=\!@#$%^&*()_+|[]{};':",./<>?

Jenis huruf ini dipilih karena terlihat lembut dan cocok untuk judul dan menarik untuk anak-anak.

III.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi yang akan dibuat adalah menggunakan gambar yang terlihat modern dan menarik sesuai dengan perkembangan gaya visual saat ini, tapi ditampilkan dengan sederhana agar mudah dimengerti oleh anak-anak agar proses komunikasi bisa tersampaikan dengan baik. Gambar yang ada dalam media kartu

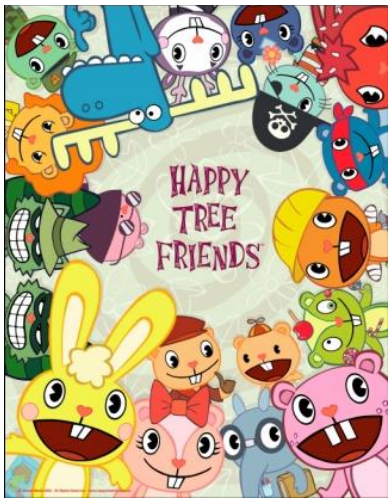
yaitu gambar yang sesuai dengan alphabet, dimana terdiri dari kata dasar seperti, buah, binatang, musim, angka, benda dll.



Gambar III.4 Perancangan kartu bahasa Inggris
Sumber: dokumen pribadi

13. Studi Karakter

Dalam perancangan media interaktif bahasa Inggris ini menggunakan karakter dari berbagai benda yang ada dalam kartu bahasa Inggris. Dan studi karakter mengacu pada gaya visual atau ilustrasi kartun *Happy tr friends.*



Gambar III.5 *Happy Tree Friends*
Sumber: dokumen pribadi

Gaya Ilustrasi karakter yang telah dibuat :



Gambar III.6 Karakter dalam media
Sumber: dokumen pribadi

III.2.5 Warna

Warna merupakan salah satu unsur visual yang penting dalam pembuatan media interaktif ini karena berdasarkan target audiens yang akan menggunakan media ini adalah anak usia dini maka warna-warna yang digunakan haruslah sesuai dengan karakter target audiens.

Menurut Departemen Pengembangan Anak di California State University Fullerton yang telah 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 secara anak-anak 69% memilih warna cerah.

Oleh karena itu dalam pembuatan media interaktif ini dirancangan dengan menggunakan warna-warna cerah diantaranya :



Gambar III.7 Palet warna
Sumber: dokumen pribadi