BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Komunikasi adalah proses penerimaan dan penyampaian pesan dari satu orang ke orang lain atau lebih dengan menggunakan lisan atau media sehingga dapat dipahami apa yang dimaksud.

a. Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal dapat pula disebut komunikasi secara lisan, bentuknya dapat berupa kata-kata atau tulisan. Bahasa yang akan digunakan dalam perancangan buku penunjang adalah bahasa Indonesia. Karena bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional negara Indonesia dan karena program studi banding PG Salman Al Farisi berlaku secara nasional Indonesia.

b. Komunikasi Non-Verbal

Dalam buku penunjang yang akan dirancang menggunakan pendekatan secara informatif, dengan gaya visual kartun dan. Kartun adalah penggambaran tentang sesuatu secara sederhana, atau dengan cara yang dilebih-lebihkan, sehingga dapat tergambar dengan jelas situasi atau keadaan yang sebanarnya (dikutip dari Erik Ermawan, 2011, hal. 16). Gaya ini dipilih agar sesuai dengan tema anak-anak.

III.1.1.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan dari buku penunjang yang diberikan adalah untuk memberikan informasi tentang pendidikan anak usia dini dan manajemen pendidikan di PG Salman Al Farisi sehingga dapat digunakan sebagai acuan untuk peningkatan mutu siswa dari peserta studi banding.

III.1.1.2 Isi Materi

Adapun materi yang akan disampaikan :

1. Profil PG Salman Al Farisi
2. Kurikulum pendidikan
3. Kegiatan belajar mengajar
4. Metode pembelajaran di PG Salman Al Farisi
5. Kegiatan harian di PG Salman Al Farisi
6. Kegiatan penunjang pendidikan
7. Contoh tema, sub tema, kosa kata dan lagu yang diterapkan di PG Salman Al Farisi

III.1.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif dilakukan dengan memberikan informasi, berupa kumpulan materi pendidikan anak usia dini di PG Salman Al Farisi, kemudian dikemas pada media dan penggunaan bahasa yang disesuaikan dengan target *audience*. Media dilengkapi dengan ilustrasi sebagai pendukung materi.

Strategi kreatif tersebut meliputi:

1. Menggunakan ilustrasi yang sesuai dengan penggambaran isi materi.
2. Menggunakan bahasa Indonesia yang baku agar dapat dengan mudah dipahami.
3. Isi materi yang disampaikan bersifat informatif dan mudah dipahami.
4. Pengemasan media dibuat menarik dan sesuai dengan tema pendidikan anak usia dini.

III.1.2.1 Sinopsis

Berisikan tentang kegiatan belajar mengajar di PG Salman Al Farisi dari datangnya siswa sampai waktu pulang. Selain itu juga profil dari sekolah dan kurikulum pendidikan yang digunakan dalam mengajar.

III.1.2.2 *Storyline*

Storyline merupakan pengembangan dari sinopsis.

Halaman 1 : Daftar isi

Halaman 2 : Pendahuluan

Halaman 3 : Sejarah berdirinya PG Salman Al Farisi dan tujuan yang ingin dicapai

Halaman 4 : Staf Pengajar di PG Salman Al Farisi

Halaman 5 : Denah sekolah

Halaman 6 : Peta penunjuk arah ke lokasi sekolah

Halaman 7-11 : Kurikulum pendidikan

Halaman 12-16 : Pola KBM

Halaman 17-20 : Metode pembelajaran

Halaman 21 : Jadwal kegiatan harian

Halaman 22 : Kegiatan penunjang pendidikan

Halaman 23 : Contoh tema, sub tema, kosa kata dan lagu

III.1.3 Strategi Media

Media informasi yang digunakan terhadap peserta studi banding, yaitu guru dan pengelola atau penyelenggara PAUD antara lain media utama sebagai alat untuk menginformasikan pesan, ditambah degan beberapa media pendukung lainnya.

a. Media Utama

Media utama yang digunakan berupa buku penunjang dengan disertai ilustrasi yang bertemakan tentang anak-anak, profil dari PG Salman Al Farisis, kurikulum pendidikan, serta kegiatan belajar mengajar di PG Salman Al Farisi. Media buku dipilih karena dapat merangkum materi-

materi yang ada dan dalam penggunaannya mudah dibawa dan dapat dipakai dalam jangka waktu yang lama.

b. Media Pendukung

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

- CD berisi buku penunjang (dalam format PDF)

Buku penunjang dibuat dalam format PDF agar dapat diperlihatkan kepada tenaga kependidikan yang lain, yang belum dapat mengikuti studi banding di PG Salman Al Farisi. Akan ditempatkan di bagian belakang dari buku penunjang.

- Pembatas buku

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

- Pin

Dibuat sebagai bagian dari *souvenir*. Tujuan pembuatannya sebagai alat pengingat.

- Tas

Sebagai bagian dari *souvenir*. Tujuan pembuatannya sebagai alat pengingat dan sebagai tempat untuk menyimpan buku informasi dan media pendukung.

- *Flyer*

Berisikan susunan acara studi banding dari awal hingga akhir, serta memberikan petunjuk arah bagi peserta studi banding.

c. Media promosi

- *Web Banner*

Sebagai bagian dari promosi yang akan diletakkan di *website* PG Salman Al Farisi. Tujuan pembuatannya adalah untuk mengajak tenaga kependidikan melangsungkan studi banding di PG Salman Al Farisi.

- Brosur

Sebagai bagian dari promosi untuk menjelaskan program studi banding di PG Salman Al Farisi.

III.1.4 Strategi Distribusi

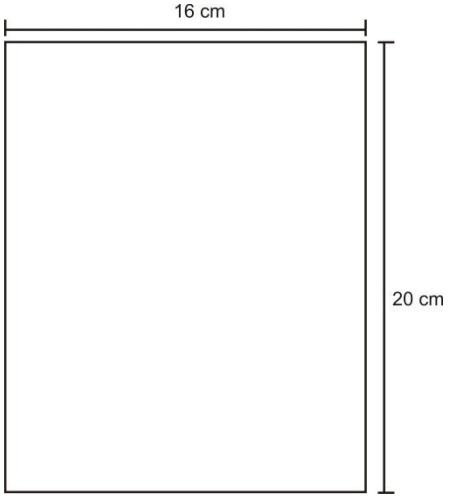
Buku penunjang ini akan didistribusikan pada saat acara atau program studi banding berlangsung di PG Salman Al Farisi. Pembagian media akan diberikan secara gratis kepada peserta studi banding.

III.2 Konsep Visual

Konsep visual yang digunakan dalam perancangan buku penunjang yang akan dibuat menggunakan campuran objek antara fotografi dan ilustrasi. Dengan menggunakan gaya visual anak, dan menggunakan warna-warna yang cerah sesuai dengan tema anak-anak.

III.2.1 Format Desain

Format buku penunjang berbentuk *potrait* yang berukuran 16 cm x 20 cm. Penggunaan format desain tersebut dimaksudkan agar buku penunjang dapat dengan mudah dibawa kemana-mana dan mudah disimpan.



Gambar III.1 Ukuran media

III.2.2 Tata Letak (*layout*)

Perancangan tata letak atau *layout* yang gabungan dari informasi, foto dan ilustrasi. Tampilan menjadikan buku lebih menarik dengan elemen visual yang ada. Elemen-elemen tersebut disusun sedimikian rupa agar menghasilkan suatu kompisisi yang baik. Serta dengan menggunakan arah baca dari kiri ke kanan agar tidak membuat bingung yang membacanya.

III.2.3 Tipografi

Jenis huruf yang yang digunakan dalam buku penunjang, yaitu:

1. SCRIPT1 Rager Hevvy

   Sesuai dengan tema yang diambil yaitu anak-anak, maka huruf yang digunakan tidak kaku. Namun huruf tersebut juga harus dapat dengan mudah dibaca. Huruf ini digunakan untuk *cover* dan judul materi dari materi yang dijelaskan.

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
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
. , : ; " " ? ! / ( )

Contoh penggunaannya dalam judul *cover*



Gambar III.2 Contoh penggunaan huruf SCRIPT1 Rager Hevvy

2. Humanst521 XBdCn BT

   Huruf ini digunakan dalam penulisan sub judul.

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
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
. , : ; “ ” ? ! / ( )

Contoh penggunaannya



Gambar III.3 Contoh penggunaan huruf Humanist521 XBdCn BT

3. Comic Sans MS

Huruf ini digunakan pada isi teks buku penunjang Jenis huruf ini sering digunakan pada buku teks, termasuk buku cerita anak.

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
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
. , : ; “ ” ? ! / ( )

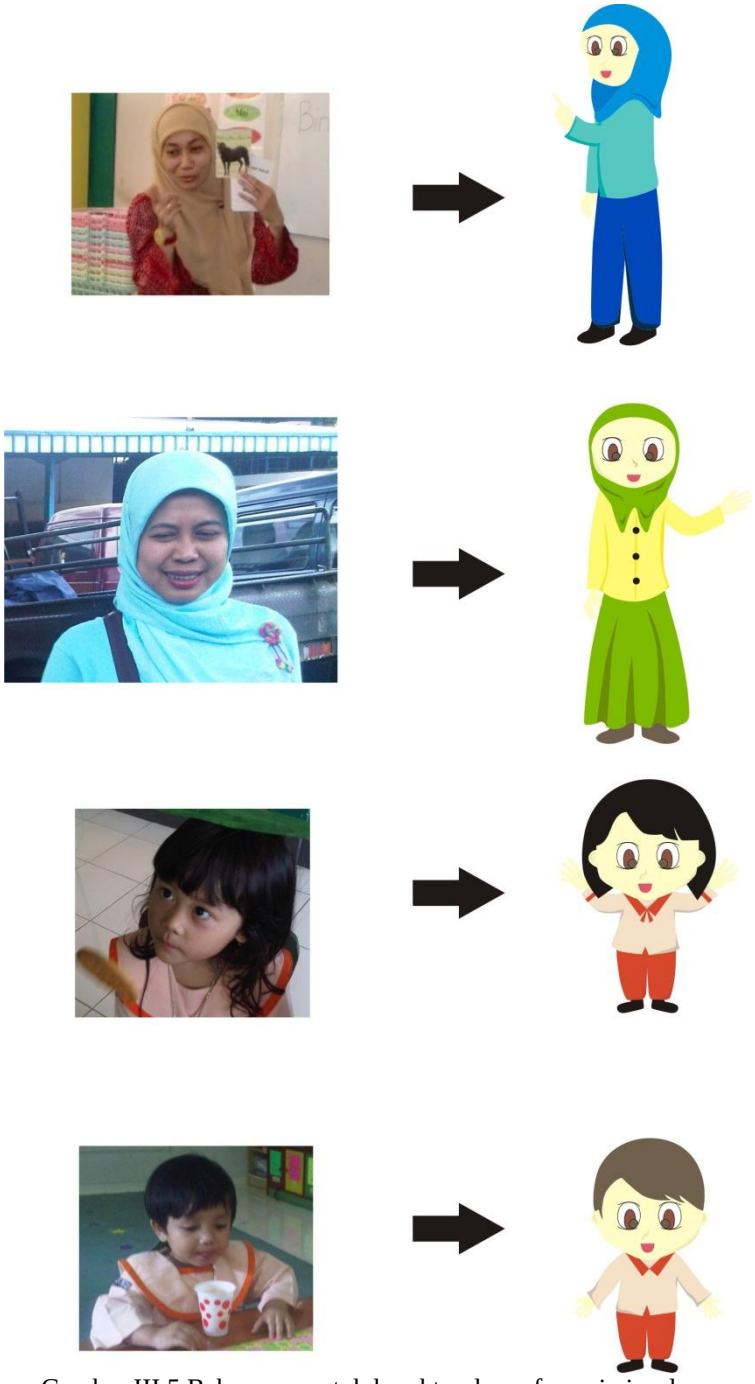
III.2.4 Ilustrasi

Konsep ilustrasi menggunakan teknik *vector*, dengan menggambarkan isi dari materi yang disampaikan. *Vector* (2011, p.4) dapat dipahami sebagai sebuah citraan (*image*) berupa gambar atau sebuah bentuk dalam olah kreasi digital yang tidak terlalu mengacu kepada kompleksitas warna, *dot* (titik) penyusun bentuk, detail, ukuran, dan tidak terikat resolusi. Berikut beberapa referensi visual yang digunakan.



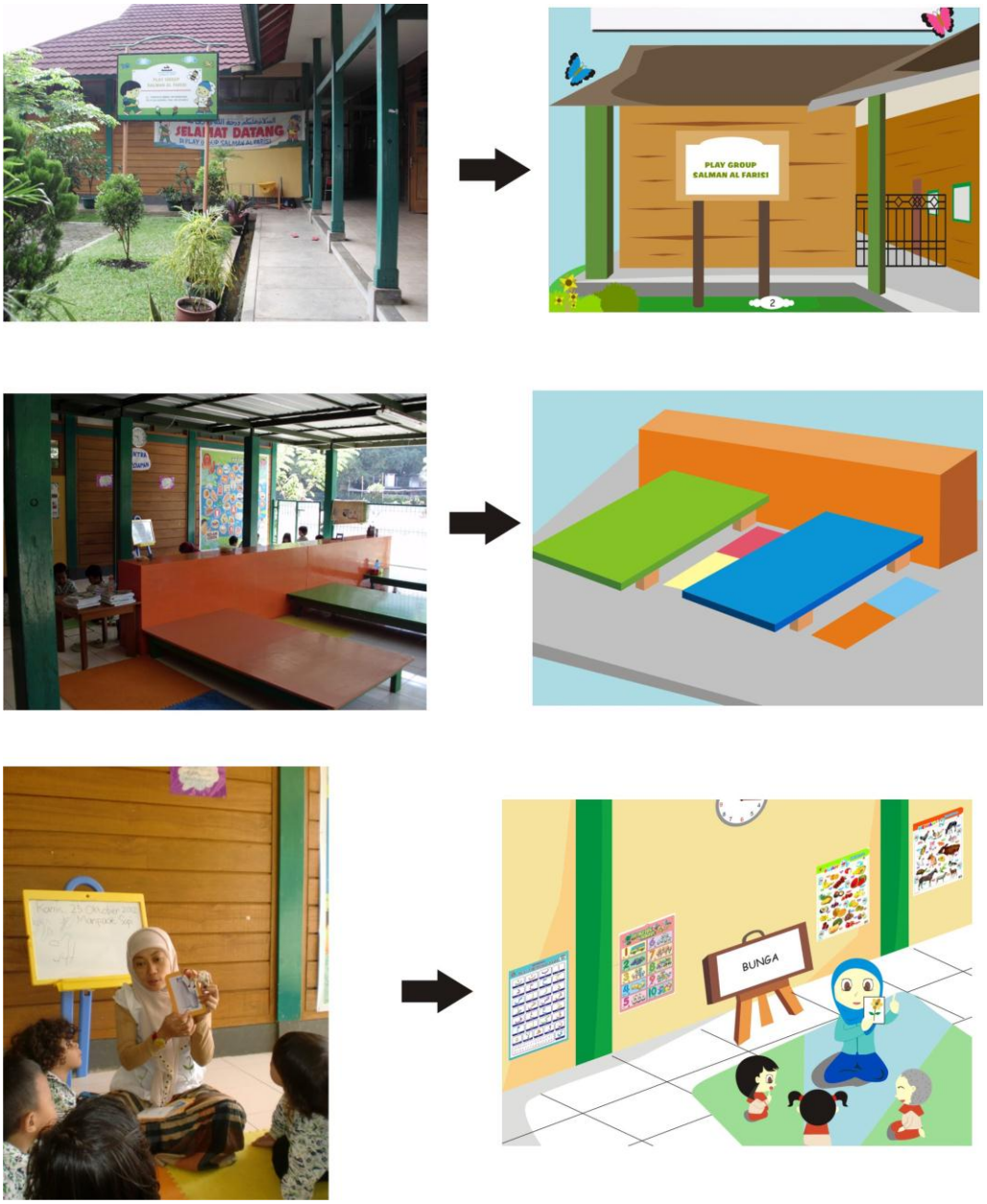
Gambar III.4 Beberapa contoh referensi ilustrasi

III.2.4.1 Studi Karakter



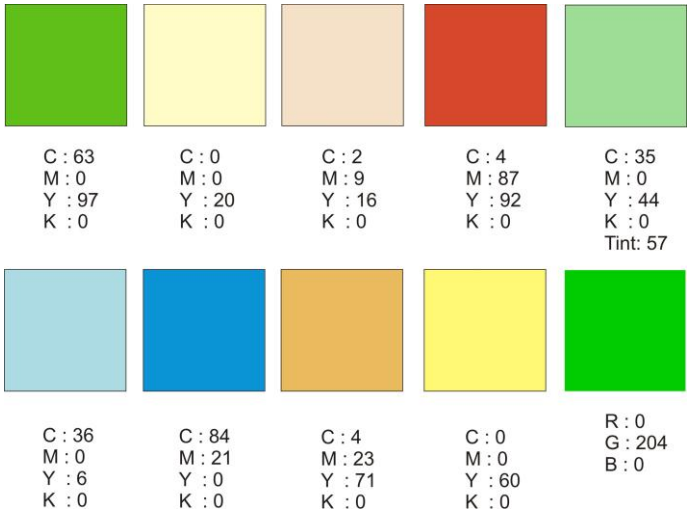
Gambar III.5 Beberapa contoh karakter dan referensi visualnya
Sumber: Dokumentasi Salman Al Farisi (2012)

III.2.4.2 Studi Lokasi



Gambar III.6 Beberapa contoh studi lokasi dan referensi visualnya
Sumber: Dokumentasi pribadi (2012)

III.2.5 Studi Warna



Gambar III.7 Studi Warna

Warna yang digunakan merupakan warna yang berada di lingkungan *Play Group* Salman Al Farisi. Misalnya seperti warna seragam dan benda-benda atau mainan yang terdapat disana. Warna CMYK digunakan pada media yang dicetak, sedangkan RGB digunakan pada media *web banner*.