BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN STRATEGI VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Dalam perancangan media permainan edukatif anak disleksia ini, bentuk strategi perancangan yang dibuat meliputi, tujuan komunikasi, pendekatan komunikasi, strategi kreatif, dan strategi media. Berikut adalah tujuan komunikasi yang digagas dalam perancangan media permainan edukatif anak disleksia,

a. Penyajian material yang aman dan memiliki ketahanan waktu yang cukup lama pada saat anak disleksia melakukan kegiatan bermain.
b. Penyajian jenis huruf yang lebih nyata melalui tampilan prespektif tiga dimensi dimana bentuk huruf dapat diamati lebih jauh serta terdapat volume ketinggian yang berbeda antara objek huruf dengan latar belakang huruf sehingga lebih memudahkan anak untuk mengikuti alur huruf melalui indera peraba.
c. Penyajian tampilan huruf yang lebih ramah melalui warna dengan prinsip kejelasan gelap terang antara objek utama huruf dengan latar belakang huruf tetap terjaga, terutama bagi anak disleksia.
d. Penyajian ilustrasi yang menyenangkan untuk diamati oleh anak-anak melalui penyederhanaan bentuk disertai ekspresi kegembiraan.
e. Penyajian tantangan permainan yang diharapkan dapat memberikan keingintahuan anak disleksia untuk menyusun dan mengurutkan pesan visual yang terdapat dalam keseluruhan *puzzle* balok dan katalog huruf.

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Dalam memberikan informasi, gagasan, dan pengetahuan yang terkandung dalam perancangan media permainan ini, pendekatan komunikasi yang dilakukan adalah melalui pendekatan visual dan pendekatan verbal.

A. Pendekatan Visual

Media permainan edukatif anak disleksia ini diperuntukan bagi anak usia prasekolah yakni 4 sampai 6 tahun. Penyajian Ilustrasi dalam media permainan ini lebih ditujukan kepada keberadaan objek-objek umum yang sangat mudah

dijumpai oleh anak-anak disleksia khususnya yang tinggal di kota-kota besar di Indonesia, salah satunya seperti alat transportasi, peralatan makan, jenis buah-buahan, binatang kemudian profesi sebagai bekal pengetahuan dan harapan beserta cita-cita yang dapat diimpikan oleh anak-anak suatu saat nanti. Hal tersebut dapat dijadikan sebagai cara dalam melatih kepekaan memori jangka panjang anak-anak disleksia dalam menangkap informasi. Tahap selanjutnya adalah pemilihan jenis huruf, yakni jenis *sanserif* yang berkesan rounded juga terkesan manual *drawing* yang mudah dirasakan dan dibentuk ulang oleh anak disleksia dengan pemilihan warna yang kontras, serta gaya gambar ilustrasi menarik dan sederhana diharapkan dapat mendekatkan ketertarikan anak disleksia dalam menggunakan media permainan ini.

B. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yang disajikan dalam media permainan ini menggunakan bahasa Indonesia formal, kata-kata yang tersedia dalam media ini dipilih dan disesuaikan dengan kebutuhan anak disleksia yakni melalui pengenalan profesi, alat-alat keseharian, makanan dan benda yang mudah ditemukan serta tambahan pengetahuan umum yang bermanfaat bagi anak-anak disleksia.

III.1.2 Strategi Kreatif

Untuk mencapai tujuan dalam memberikan kemudahan dan ketertarikan anak disleksia kategori *dysidentic* dalam mengenal huruf sebagai proses awal dalam kegiatan membaca, strategi kreatif dalam perancangan media permainan edukatif anak disleksia ini adalah dengan melakukan pendekatan sistem pembelajaran bagi anak berkesulitan belajar spesifik dan kesesuaian permainan pada usia dini, yakni dengan menggunakan pendekatan metode multisensori dan teori perkembangan kognitif pada tahapan bermain. Multisensori terdiri dari dua kata yaitu multi dan sensori. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata “multi”, artinya banyak atau lebih dari satu atau dua (KBBI, 1999, h.671), sedangkan “sensori” artinya panca indera (KBBI, 1999, h.916). Maka gabungan kedua kata ini berarti lebih dari satu panca indera. Anak akan belajar lebih jika materi yang disajikan tersedia dalam berbagai aspek yakni visual (penglihatan),

kinestetik (gerakan), taktil (perabaan), dan auditoris (pendengaran) (Yusuf, 2003, h.94).

Melihat hal tersebut, perancangan media permainan ini diharapkan dapat mengisi pendekatan metode pembelajaran yang akan dilalui anak disleksia dan memberikan ketertarikan pada anak. Salah satunya adalah dengan menciptakan media yang dapat dijadikan alat eksplorasi bagi anak dalam menciptakan huruf sebelum anak melakukan kegiatan menulis, dan benar-benar merasakan bentuk dan dimensi huruf. Penyisipan gambar melalui ilustrasi dalam media ini dibuat tidak terlalu asing dan diharapkan dapat menyuguhkan tantangan tersendiri yang disesuaikan dengan kemampuan dan usia anak.

III.2 Konsep Visual

Konsep visual keseluruhan yang ingin ditampilkan dalam media permainan edukatif anak disleksia usia prasekolah ini adalah,

A. Ekspresi Personal

Penggunaan karakter anak pria yang ditampilkan kedalam bentuk ilustrasi yang telah disederhanakan, dengan setting tempat *outdoor* dan *Indoor* dan terdapat bentuk kegiatan sebagai gambaran ekplorasi, observasi, dan eksperimen.

B. Sensasi Visual dan Sentuh

Penyajian bentuk huruf yang dapat benar-benar dirasakan dengan ketinggian volume huruf yang berbeda. Aplikasi huruf yang disajikan kedalam bentuk illustrasi dimana terdapat unsur warna-warna hangat dan ceria.

C. Kandungan Isi

Aplikasi Ilustrasi yang disajikan dibuat semenarik mungkin agar audiens khususnya anak disleksia dapat menangkap pesan visual sebagai informasi yang baik untuk direkam didalam memori jangka panjang sang anak.

III.2.1 Logo

Logo sebagai personal identitas dalam perancangan media permainan edukatif anak disleksia ini dimaksudkan sebagai pembeda dari keberadaan media permainan yang telah ada dan sebagai kesatuan dari seluruh jumlah balok *puzzle* alfabet yang tersedia. Logo yang dibuat adalah ilustrasi karakter anak-anak yang

memiliki rasa semangat yang tinggi serta tampak ceria maka dilakukan penyederhanaan atau abstraksi agar logo ini menjadi ikon yang dapat dilihat dengan jelas dalam keadaan minimum. Tipografi yang digunakan adalah *handmade rounded sanserif* yakni *Comic Sans Ms Custom* dan Reklame Script warna yang digunakan adalah warna biru sebagai simbol kepercayaan diri.



Gambar III.1 Logo Media Bermain dan Belajar Anak Disleksia

III.2.2 Format Desain

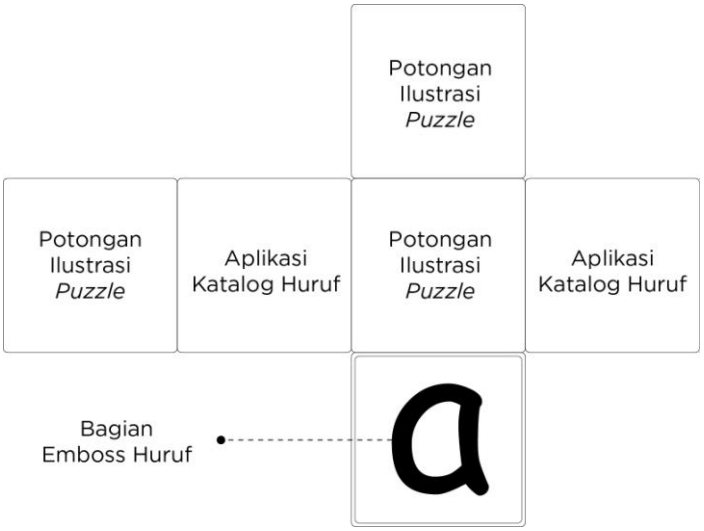
Format desain dalam media *puzzle* balok alfabet ini adalah kubus dimana terdapat enam permukaan berukuran 5.5 x 5.5 cm^2 yang berjumlah 27 balok kubus. Ukuran tersebut dimaksudkan agar anak dapat merasakan ketebalan huruf dan sajian ilustrasi yang ada disebagian permukaan balok.



Gambar III.2 Konsep Media Permainan *Puzzle* Balok.

III.2.3 Tata Letak *Layout*

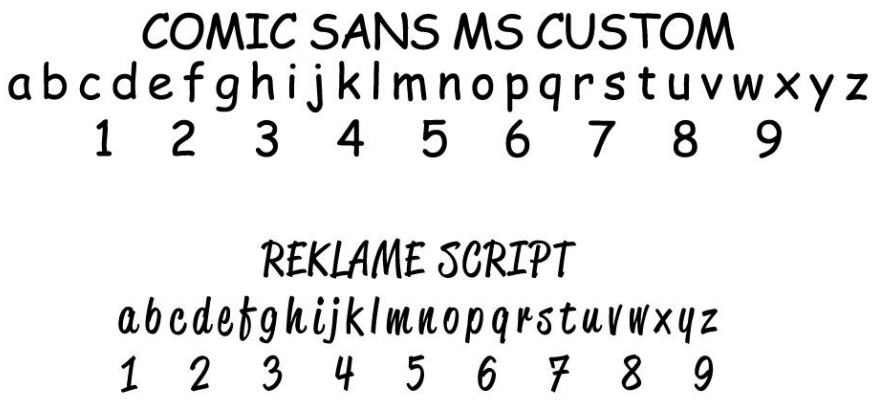
Lahan grafis yang terdapat dalam media *puzzle* balok alfabet ini adalah persegi berukuran 8 x 8 cm^2 yang memiliki enam sisi permukaan. Ukuran tersebut adalah ukuran standar dalam media permainan *puzzle* balok.



Gambar III.3 Konsep Layout Media Permainan *Puzzle* Balok.

III.2.4 Tipografi

Pengaplikasian tipografi dalam media permainan *puzzle* balok alfabet ini adalah jenis huruf *rounded sanserif* yakni *Comic Sans MS Custom* yang digunakan dalam media ini karena keluwesan dan kesederhanaan bentuk, yang diharapkan dapat dimengerti dengan mudah oleh anak disleksia.



Gambar III.4 Konsep Tipografi Media Permainan *Puzzle* Balok.

III.2.5 Ilustrasi

Ilustrasi pada perancangan media permainan *puzzle* balok alfabet ini menampilkan objek yang telah mengalami abstraksi (penyederhanaan bentuk) yang dirancang berdasarkan positioning. Berikut adalah contoh ilustrasi yang dicoba diaplikasikan kedalam susunan *puzzle* beserta referensi visual yang akan digunakan dalam perancangan karakter figur didalam media illustrasi.



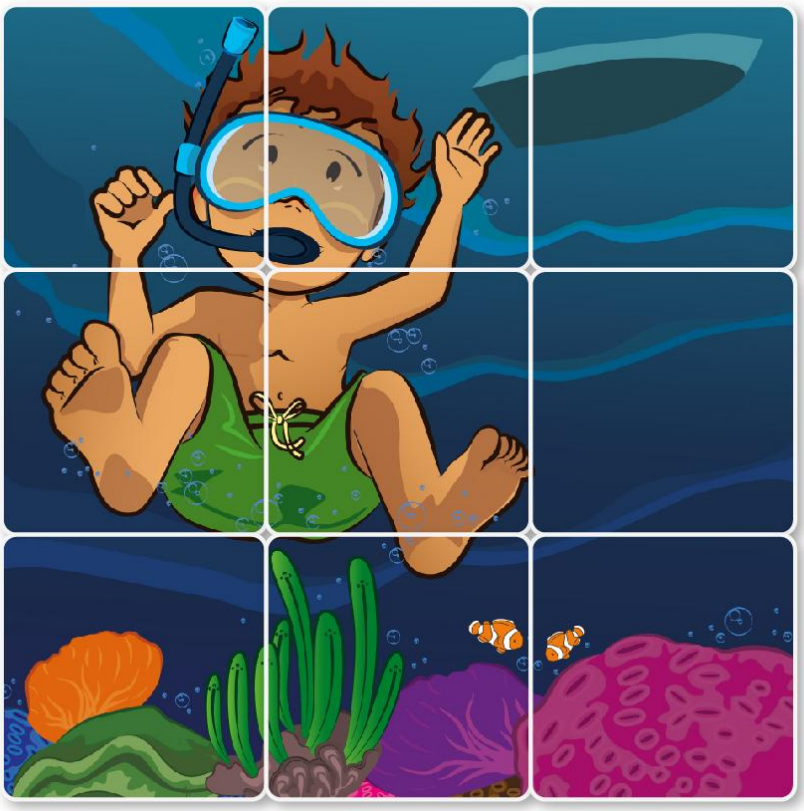
Gambar III.5 Referensi Figur Karakter Ilustrasi Karya Betsy Bauer.

(Sumber: Web "http://fc03.deviantart.net/fs70/i/2012/360/2/4 /the_3_kids_by_betsybauer-d5p80mk.jpg")

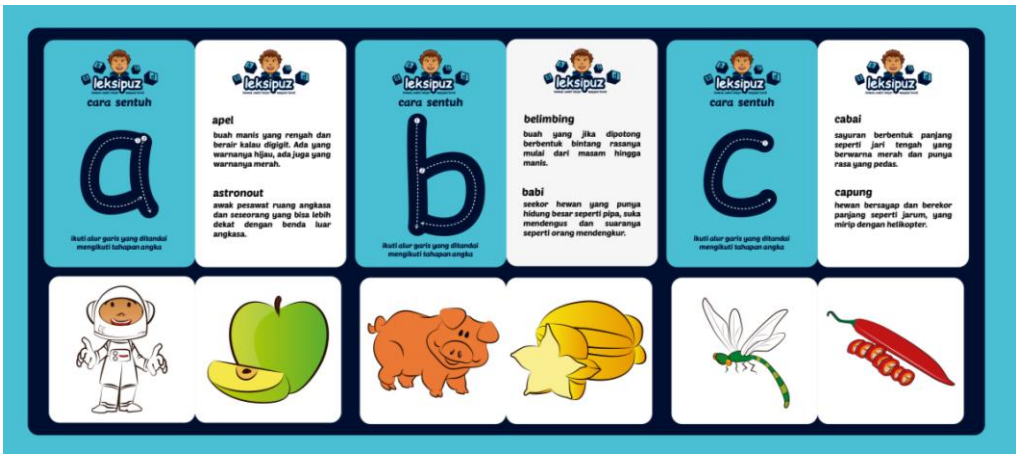


Gambar III.6 Referensi Figur Karakter Ilustrasi Cartoon Network.

(Sumber: Web "http://stuffpoint.com/cartoons/image/105661/flintstones-picture/")



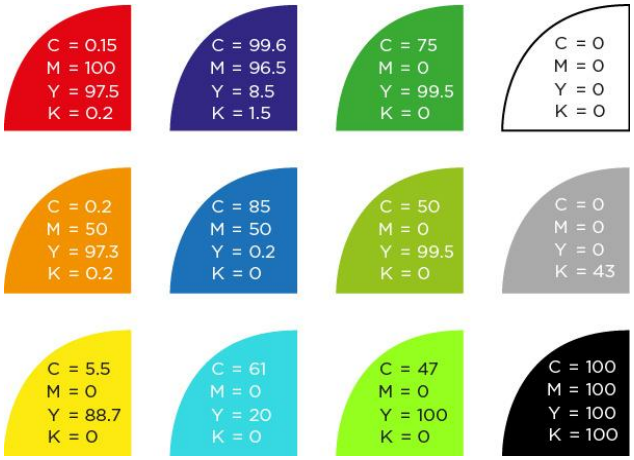
Gambar III.7 Konsep Ilustrasi Media Permainan *Puzzle* Balok.



Gambar III.8 Konsep Ilustrasi Aplikasi Huruf dan Kartu Katalog Huruf.

III.2.6 Warna

Ilustrasi pada perancangan media permainan *puzzle* balok alfabet ini menggunakan banyak warna atau warna utama yang digunakan adalah warna ceria yakni *polychromatic,* kemudian sisanya menggunakan warna analog.



Gambar III.9 Panel Warna *Polychromatic* dan Analog.

III.2.7 Kemasan

Kemasan dalam perancangan media permainan ini ditujukan sebagai alat dalam menampung media permainan agar tidak tercecer dan mudah dibawa dan dipindah-pindahkan.



Gambar III.10 Konsep Kemasan.