BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1.Strategi Perancangan

Komunikasi dilakukan melalui media gambar. Karena dengan gambar lebih mempermudah untuk memahami cara lipatan dan memberikan gambaran awal untuk membentuk sebuah model dan pesannya lebih tersampaikan.

III.1.1.Pendekatan komunikasi

Pendekatan komunikasi yang digunakan ialah pendekatan secara persuasif. Bahasa yang digunakan dalam media edukasi adalah Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia dimaksudkan agar lebih mudah dipahami karena melihat buku juga diterbitkan di Indonesia.

Visualisasi menggunakan gambar berbasis vektor untuk semua bagian yang ada didalam media. Bentuk gambar pada lembar informasi lipatan adalah bentuk gambar yang lebih komplit atau bisa dikatakan detail secara keseluruhannya, sedangkan gambar untuk lembar bermain lebih sederhana. Pada setiap pokok pembahasan sebuah model akan ditampilkan sebuah kegiatan yang langsung menyampaikan langkah-langkah pembuatan origami. Dengan pendekatan visual yang diarahkan bentuk ilustrasi kartun untuk lembar bermain dan bentuk ilustrasi lebih komplit untuk lembar informasi cara melipat, dan diharapkan *target audince* aktif dan interaktif dengan media agar paham cara-cara bagaimana teknis membuat origami dan memainkan.

III.1.1.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari kajian ini adalah sebagai berikut:

1. Informasi atau pesan yang disampaikan dapat dengan mudah untuk dimengerti dan dipahami
2. Memberitahukan teknis sekaligus cara memainkan Origami.

3. Memberitahukan kepada para orang tua bahwa origami mempunyai aspek-aspek bermain yang baik bagi perkembangan anak.

III.1.1.2.Pesan Utama

Menyampaikan secara mendetail tentang teknis origami yang sangat bermaanfaat untuk anak. Melalui penyampaian yang informatif sehingga diharapkan dapat mudah dipahami, dan agar orang tua pun menyadari bahwasanya origami memiliki nilai-nilai bermain yang edukatif dan sangat bermanfaat bagi perkembangan anak.

III.1.1.3.Materi Pesan

Materi yang akan disampaikan yaitu berupa informasi tentang teknis pembuatan beberapa bentuk origami sederhana.

Adapun informasi teknis bentuk dasar origami yang akan diberitahukan adalah:

1. Lipatan bentuk Ikan 1
2. Lipatan bentuk Ikan 2
3. Lipatan bentuk Ikan paus
4. Lipatan bentuk Singa
5. Lipatan bentuk Jerapah
6. Lipatan bentuk Kupu-kupu
7. Lipatan bentuk Kucing
8. Lipatan bentuk Anjing
9. Lipatan bentuk Penguin
10. Lipatan bentuk Domba
11. Lipatan bentuk Bebek

III.1.2. Target Audience

Demografis

- Target primer adalah anak-anak usia 5 – 7 tahun yang mempunyai orang tua kelompok umur 25 – 45 tahun kalangan menengah keatas. Pada umur tersebut anak sudah matang secara biologis untuk siap menerima pemahaman dan pengetahuan yang ada disekitarnya. Pendidikan anak TK. (Taman Kanak-kanak).

- Target sekunder yaitu masyarakat pada umumnya selain dari Target primer

Psikologis

Anak pada umumnya ingin tahu dengan melihat, merasa, dan mendengar dengan pemikiran logis dan imajinatif dengan prilaku yang aktif dalam kesehariannya. Menurut Erick Erickson, usia 2 – 3 tahun adalah tahap otonomi mandiri, malu / ragu-ragu, dimana pada tahap ini bisa dikatakan sebagai masa pemberontakan anak atau masa dimana anak nakal. Namun kenakalannya itu tidak bisa dicegah begitu saja, karena ini adalah sebuah tahap dimana anak sedang berkembang, perkembangan tersebut mencakup kemampuan motorik (fisik) dan mental (kognitif), sehingga yang diperlukan justru mendorong dan memberikan tempat untuk mengembangkan motorik dan mentalnya.

Pada usia 4 - 5 tahun adalah tahap inisiatif >< rasa bersalah, dimana dalam tahap ini anak akan banyak bertanya dalam segala hal, sehingga berkesan cerewet. Pada usia ini juga mereka mengalami pengembangan inisiatif/ide, sampai pada hal-hal yang bersifat fantasi.

Sedangkan menurut Piaget, usia 2 – 7 tahun merupakan tahap pra-operasional, dimana pada usia ini anak menjadi „egosentris", sehingga berkesan „pelit", karena ia tidak bisa melihat dari sudut pandang orang lain. Anak tersebut juga memiliki kecenderungan untuk meniru orang di sekelilingnya. Meskipun pada saat usia 5 – 7 tahun mereka sudah mulai

mengerti motivasi, namun mereka tidak mengerti cara berpikir yang sistematis – rumit. Dalam penyampaian cerita harus ada alat peraga.

Geografis

Bertempat di pusat perkotaan lebih tepatnya yaitu kota Bandung. Kota Bandung adalah sebuah kota dengan kemajuan yang pesat dan di bidang pembelajaran sangat memungkinkan untuk menunjang anak-anak dalam proses belajar dan mengajar, fasilitas pun pastinya sangat memadai. Di antaranya selain sekolah banyaknya tempat-tempat kursus ataupun sebagainya, tempat tersebut sudah sangat menunjang bagi perkembangan anak.

III.1.3.Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang akan dilakukan adalah pendekatan dengan memberikan media informasi yang disertai visualisasi. Dimana dalam penyampaian sebuah teknis dibuat jelas. Oleh karena itu, dalam penyampaian teknis informasi dilakukan dengan cara memberitahukan informasi melaui visualisasi sebagai pedoman bagi *target audience*. Visualisasi tersebut dibuat detail dalam setiap pembahasan dan bisa langsung dipraktekkan dengan adanya kertas yang telah disediakan di setiap pokok bahasan, agar dalam proses penerimaan informasi lebih cepat dipahami oleh *target audience*.

III.1.4. Strategi Media

Dalam penyampaian informasi diperlukan sebuah media penyampaian kepada *target audience*. Dengan perencanaan konsep yang telah matang, diharapkan media tersebut berfungsi sesuai dengan informasi yang akan disampaikan.

Buku

Buku adalah kumpulan kertas cetak dan berjilid yang berisi informasi, dijadikan sebagai salah satu dari beberapa pedoman atau sumber dalam belajar dan mengajar.

Strategi kreatif disajikan dalam berupa buku yang didalamnya berisikan informasi teknis origami yang detail supaya mempermudah *target audience* mengerti dan paham, menjadi sebuah media edukatif yang baik.

Media edukatif tentang origami dalam bentuk buku memang telah banyak ada, namun masih sedikit yang menyediakannya dalam Bahasa Indonesia dan khususnya di Indonesia media informasi origami belum banyak yang dijelaskan secara visual yang terperinci.

III.1.5. Media Pendukung

Dalam pembuatan media utama diperlukan media tambahan yang dimaksudkan untuk memaksimalkan informasi yang akan disampaikan. Media pendukung yang digunakan yaitu:

a. Kertas

Kertas berfungsi sebagai alat untuk mempraktekkan atau mengaplikasikan bentuk-bentuk dari origami, kertas menjadi pendamping utama buku, karena saling ketergantungannya sebagai media untuk menyampaikan pesan agar lebih cepat dimengerti dan dipahami.

b. Kemasan

Kemasan berfungsi sebagai alat pelindung dari buku sebagai media utama. kemasan dibuat semenarik mungkin agar target audience menjadi tertarik untuk melihat isi dari kemasan yaitu buku panduan origami.

III.1.6. Media Promosi

Media promosi yang menjadi alat untuk mengkomunikasikan sebuah produk agar bisa diketahui oleh *target audience* adalah dengan ajakan yang dilakukan secara persuasif.

Media promosi berisi informasi yang mengajak secara persuasif dan menginformasikan bahwasanya buku telah tersebar di pasar.

Poster

Poster menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah plakat yang dipasang di tempat umum (berupa pengumuman atau iklan) berarti bisa juga diartikan sebagai sebuah media pemberitahuan yang dipasang di tempat-tempat umum dimaksudkan untuk khalayak ramai yang berupa ajakan yang menawarkan produk atau jasa yang dijual. Poster ini akan ditempel di toko-toko buku, bermaksud untuk dilihat oleh pengunjung yang datang ke toko buku dan mengetahui kalau buku "Belajar origami" telah terbit dan telah beredar di pasar ataupun di toko-toko buku.

Flag Chain

Flag Chain disini berfungsi sebagai media promosi untuk menarik perhatian *target audience* pada saat buku telah diterbitkan dan dipasarkan, media ini diletakkan dengan cara digantung dilangit-langit toko buku mengingat banyaknya *sign* yang biasa digantung untuk menununjukkan pemberitahuan adanya diskon atau buku baru yang telah terbit.

III.1.7 Strategi Distribusi

Media utama yang berupa buku bergambar ini akan ditawarkan kepada pihak penerbit buku-buku pengetahuan untuk anak-anak. Toko-toko buku besar seperti Gramedia menjadi target utama dalam pendistribusian buku panduan origami ini.

Penulis memilih penerbit Erlangga For Kids yang berada dibawah naungan Penerbit Erlangga, karena Penerbit Erlangga ini mempunyai dasar dalam menerbitkan buku-buku yang mempunyai latar belakang dalam ilmu pengetahuan.

Gambar III.1 Logo Erlangga for kids
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penerbit mendistribusikan buku-buku yang telah diterbitkan melalui kerjasama dengan toko-toko buku besar dan juga membantu dalam pendistribusian secara online. Sehingga, Penerbit melakukan pendistribusiannya melalui toko-toko buku terkemuka dan melalui media online.

III.2 Konsep Visual

Format desain buku adalah landscape dengan ukuran 21 cm x 17.5 cm. pemilihan format landscape memudahkan anak untuk mencerna gambar karena telah disesuaikan dengan kebiasaan cara membaca dari kanan kekiri bukan atas kebawah.

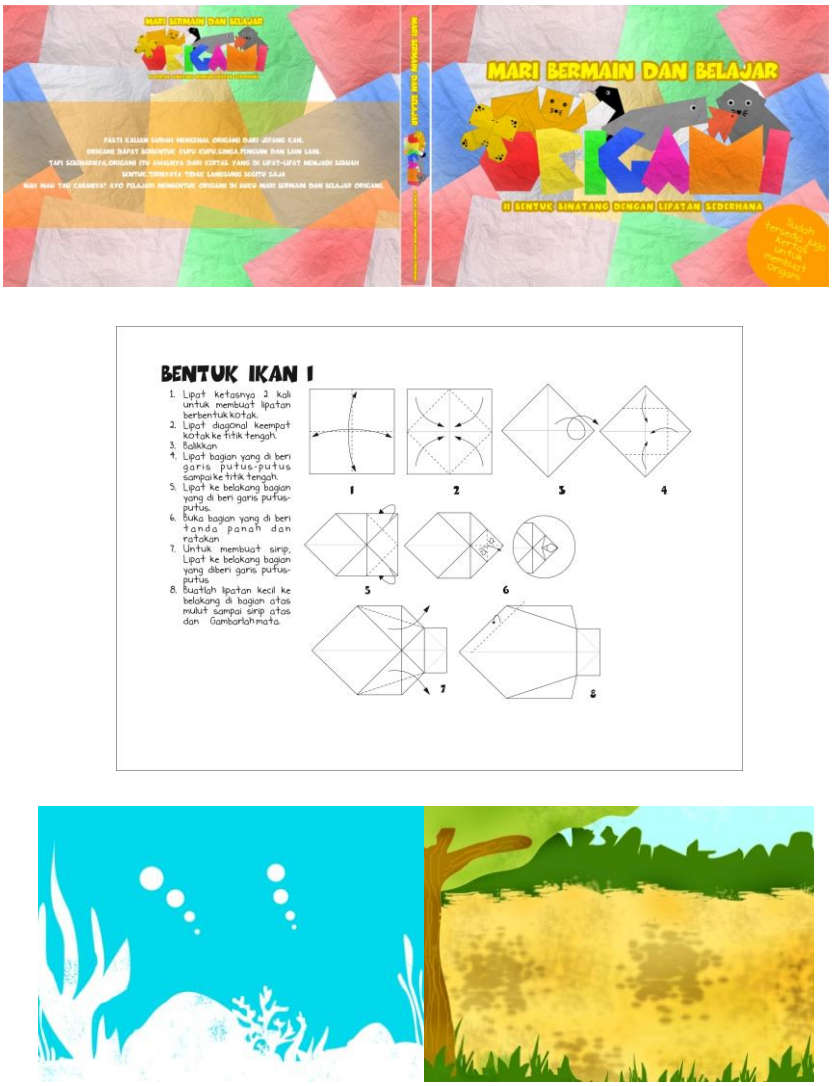
III.2.1 Format Desain

a. Tata Letak

Didalam buku bergambar ini dibuat sesederhana mungkin. Karena penulis mempunyai alasan agar anak yang membaca buku bergambar ini tetap fokus pada objek diinformasikan yaitu teknis dan memainkan origami.

Pada lembar informasi melipat menampilkan gambar dan teks yang disusun sesuai dengan tahap-tahap melipat. Sedangkan pada lembar bermain ditampilkan dengan gambar suasana dengan sangat sederhana.

untuk cover dibuat dengan menampilkan gambar yang bisa mewakili isi dari buku.



Gambar III.2 Tata letak pada cover,halaman teknis melipat,dan halaman bermain.

Sumber: Dokumentasi Pribadi

b. Tipografi

Dalam perancangan media edukasi ini menggunakan jenis font Thwack yang dipakai untuk sub judul dalam buku dan font Ducky dipakai sebagai isi konten bentuk huruf di sesuaikan dengan bentuk kartun yang di sukai oleh anak-anak.

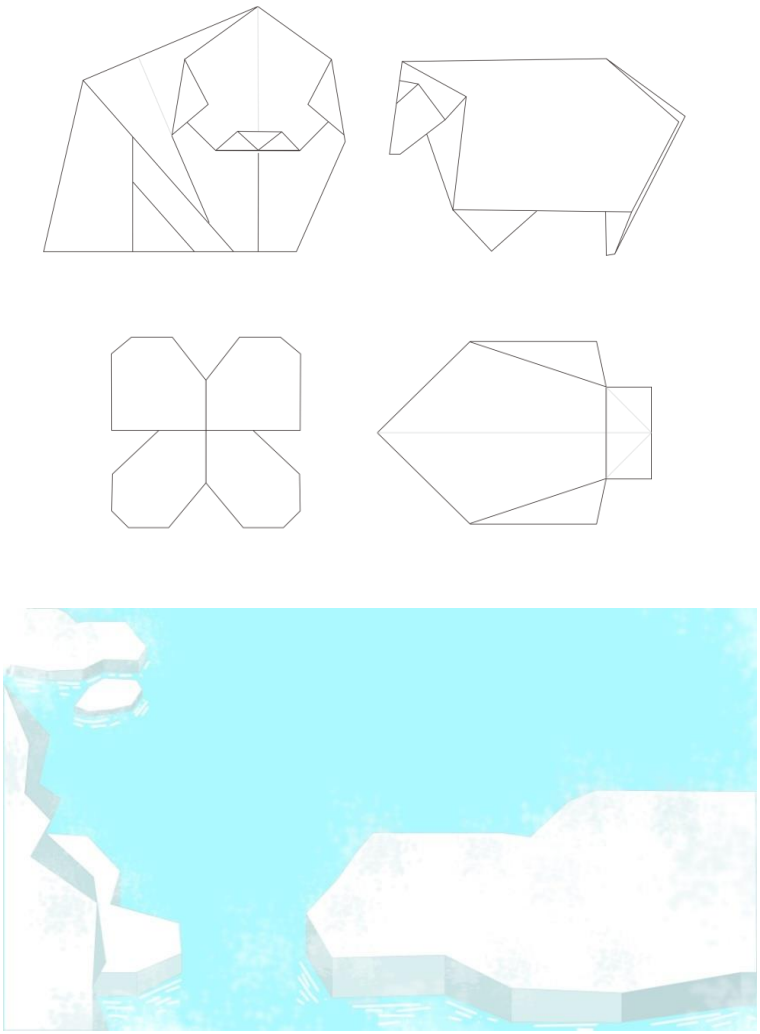


Gambar III.3 Font Thwack dan Ducky

Sumber: Dokumen pribadi

c. Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan gaya ilustrasi yang komplit atau mendetail dan kartun serta tidak jauh dari kesan sederhana. Dengan pendekatan ini, maka visual yang akan ditampilkan lebih mudah diterima oleh anak – anak, khususnya anak – anak umur 5 – 7 tahun .



Gambar III.4 Contoh ilustrasi

Sumber: Dokumen pribadi

d.Warna

Warna yang digunakan variatif tidak terpatok pada seharusnya warna dari karakter ataupun juga gambar suasana. Pemakaian warna disini bertujuan untuk memberikan kesan bermain karna banyaknya warna yang di pakai. Pemakaian banyak warna juga di maksudkan agar lebih unik.



Gambar III.5 Contoh warna

Sumber: Dokumen pribadi