BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Komunikasi dilakukan melalui media gambar. Karena anak-anak lebih tertarik terhadap gambar dan membuat anak berimajinasi lebih tinggi untuk menerima pesan yang ingin disampaikan pada gambar tersebut.

III.1.1 Pendekatan komunikasi

Komunikasi sebagai ineteraksi pandangan komunikasi sebagai interaksi menyertakan komunikasi denagan proses aksi reaksi, yang arahnya bergantian (Dedi Mulyana, 2007, h.72)

Pendekatan komunikasi yang digunakan adalah pendekatan secara atraktif dan persuasif, karna dalam pembuatan media edukasi tertama terhadap anak-anak haruslah bersifat menarik, sehingga dapat menggairahkan minat baca terhadap anak.

Bahasa yang digunakan dalam media edukasi ini dengan menggunakan bahasa Indonesia. Mengajak dengan cara yang halus dalam gaya bahasa yang tidak menggurui bahasa yang digunakan pun tidak formal melainkan dengan gaya bahasa yang biasa diucapkan setiap anak-anak, metode bercerita digunakan agar pesan mengajak yang di sajikan mampu mengajak anak untuk berimajinasi.

Visual menggunkan vektor tiga dimensi untuk semua karakter hingga layoutnya pun menggunakan vektor. Di dalam buku akan memperbanyak bentuk gambar-gambar yang akan mengajak anak-anak lebih atraktif, pada setiap halaman yang memiliki daya tarik tersendiri dengan memainkan objek gambar pada halaman tersebut, dan cara persuasif yang di sajikan agar menarik minat anak untuk membacanya, dengan pendekatan visual di arahkan ke zaman atau tahun 3013 yang mungkin habitat kupu-kupu *Troides Helena Helena* pada tahun tersebut

telah berevolusi habitatnya menjadi zaman robot, dengan cara persuasif tersebut diharapkan anak-anak dapat memahami siklus hidup kupu-kupu *Troides Helena Helena*, karna pada dasarnya anak selalu ingin mengetahui hal yang berbeda.

Tujuan Komunikasi

- Mengenalkan siklus hidup kupu-kupu *Troides Helena Helena*.
- Menanamkan nilai positif dalam siklus hidup kupu-kupu *Troides Helena Helena*

Pesan Utama

Memberikan pengetahuan secara mendetail dari siklus hidup kupu-kupu *Troides Helena Helena* yang unik. Dengan penyampaian yang informatif sehingga dapat dengan mudah di mengerti anak. agar anak memahami proses siklus hidup kupu-kupu *Troides Helena Helena* di mana di dalamnya terdapat fenomena alam yaitu metamorfosis, yang merupakan bagian dari siklus hidupnya.

Materi Pesan

Materi pesan yang akan di sampaikan, berupa pengenalan terhadap kupu-kupu *Troides Helena Helena* dan siklus hidup kupu-kupu *Troides Helena Helena*, yang memberi pembelajaran dan konsep metamorfosis yang disertai dengan fakta.

a. Fase Telur, Telur kupu-kupu Troides Helena Helena ini berwarna putih, bulat licin dan dilapisi cairan yang berfungsi sebagai perekat, telur-telur tersebut kemudian di letakan pada daun atau tangkai daun oleh kupu-kupu betina agar pada saat menetas dapat memakannya, sebagai cadangan makanan.
b. Fase Larva, Pada saat telur menetas menjadi ulat (larva), larva tersebut akan memakan kulit telurnya sendiri dan langsung memperoleh makanan dari tanaman inangnya untuk di makan, dalam fase ini, larva

akan mengalami pergantian kulit karana untuk mengantisipasi kulit yang tidak elastis.

c. Fase Pupa, Fase selanjutnya adalah pupa, dimana pada fase ini tidak ada masa aktivitas fisik, pupa kupu-kupu *Troides Helena Helena* akan bergerak, dan mengeluarkan bunyi berdesis apabila terganggu, fase ini diakhiri dengan kupu-kupu dewasa (imago) diaman kupu-kupu tersebut keluar dari pupa dengan cara membuka bagian atas pupa
d. Fase Kupu-kupu, Sayap kupu-kupu masih lemah dengan tubuh menggelembung ketika menetas dari pupanya. Tubuh kupu-kupu akan mengempis, setelah cairan tersebut mengalir ke vena sayap, sehingga sayap kupu-kupu dapat terbentang. Setelah sayap berkembang sempurna, kupu-kupu dapat beraktivitas.
e. Peranan dalam ekosistem kupu-kupu *Troides Helena Helena*, memiliki fungsi penting baik secara ekologis, fungsi utama kupu-kupu Troides *Helena Helena* sebagai penyerbuk tanaman, bioindikator lingkungan yang bersih dan tidak tercemar.

III.1.2 Strategi Kreatif

Suyanto (2004) menjelaskan "Pesan berdasarkan tingkat yang diinginkan adalah pesan yang harus mengatakan sesuatu yang diinginkan atau menarik pada produk tersebut(h.14).

Penulis melakukan pendekatan dengan memberikan informasi dalam bentuk cerita dan visual. Dimana anak pada umur 7 – 10 tahun yang di sebut (periode realisme naif) anak sudah dapat membedakan bagian, tetapi belum mampu menghubung-hubungkan satu dengan lain, dalam hubungan totalitas dan unsur pengamatan konkrit. Oleh karena itu, dalam penyampaian informasi kepada anak dilakukan dengan cara bercerita melalui visual ilustrasi sebagai gambaran imajinasi anak. Diantara visual-visual tersebut terdapat *Pop-up* dan *Flip-up*, hal tersebut sebagai penegasan dari inti materi yang ingin disampaikan. agar terlihat lebih menarik, berdimensi, dan dapat diterima dengan mudah. Dengan menggunakan bahasa Indonesia, dari strategi kreatif ini kemudian penulis

mengmbangkan cerita dari sebuah sinopsis yang kemudian berkembang kembali menjadi *storyline* dan *storyboard*.

a. Sinopsis

Suatu hari, terlihat kupu-kupu yang menunggu telurnya di atas sehelai daun sirih hutan. Telurnya berwarna putih licin dan dilapisi cairan. Tidak lama kemudian telur tersebut menetas, dan keluarlah seekor ulat dan langsung mencari makan.Ulat tersebut bernama hale, hale sangat kelaparan setelah berdiam di dalam telur. Sehingga ia memakan dedaunan, daun tersebut adalah daun pilihan induk telur sebagai sumber energi, daun itu ialah daun sirih hutan. Lalu ia melepaskan kulit untuk mengantisipasi kulit yang tidak elastis, dan ia memakan karna laparnya hingga ia tertidur, lalu ia mengeras pada saat ia tertidur dan di dalam tidurnya terganggu iapun berdesis (mengeluarkan bunyi) dan bergetar setelah terbangun iapun berubah ia memiliki sayap yang lemah, selang beberapa waktu ada cairan yang mengalir ke sayapnya dan sayapnya pun menjadi kuat dan memulai kehidupan yang baru. Mencari sari-sari bunga sebagai makanan, dengan perubahan tersebut hale yang kecil berubah menjadi hale si kupu-kupu Troides Helena-Helena.

b. Storyline

Storyline merupakan pengembangan dari sinopsis, *storyline* ini terdiri dari desripsi dan dialog, berikut merupakan *storyline* dari cerita :

Hal	Deskripsi	Dialog
1-2	Seekor kupu-kupu terbang di atas daun menunggu telurnya yang terletak di daun sirih hutan.	Induk telur sedang melihat telur yang terletak di daun pilihannya, yang di letakan di daun sirih hutan. Telurku terlapisi cairan dan licin, telur ini berumur 6-7 hari

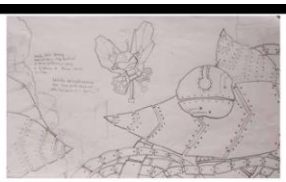
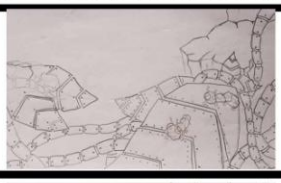
3-4	Telur yang terletak di atas daun tersebut, ditinggalkan dan keluar menjadi seekor ulat kecil. Ulat tersebut berganti kulit,untuk mengantisipasi kulit yang tidak elastis.	Lihat aku telah menjadi ulat,aku bernana hale, Tubuhku terlalu kaku, aku akan berganti kulit agar terlihat segar.
5-6	Ulat telah tertidur setelah makan banyak daun sirih hutan. Pada saat iya terganggu kepompong tersebut mengeluarkan bunyi dan bergetar.	Setelah makan banyak daun sirih hutan, akupun tertidur, dan bila aada yang menggangu tidurku. Aku akan mengluarkan bunyi dan bergetar.
7-8	Ulat tersebut berubah menjadi seekor kupu-kupu setelah 23 hari di dalam kepompong dengan, keadaan sayap lemah. Cairan mengaliri sayap, setelah itu sayap menjadi kuat dan siap untuk berkeliling.	Setelah tertidur selama 23 hari,lihatlah aku menjadi seekor kupu-kupu, Sayapku masih lemah. Setelah cairan ini mengaliri.. sekarang sayapku menjadi kuat.
9-10	Membatu proses penyerbukan bunga,	Dan tugasku sekarang, adalah membatu proses penyerbukan

	dan mencari sari-sari bungga, untuk sumber makana. Dengan keberadaan kupu-kupu pertanda lingkungan yang bersih.	bunga lohh... Selain itu sebagai makanan ku. Oo iya. Dengan adanyakeberadaan aku ini, ini pertanda bahwa lingkungan di sekitar ku bersih.
11-12	Struktur gambar perjalanan metamorfosis	Lihatlah ini perjalanan ku selama ini hingga aku menjadi seekor kupu-kupu. Dan berguna bagi lingkungan . perjalanan ku ini di sebut dengan metamorfosis
13-14	Pengenalan tokoh melalui permainan flip up. Pengenalan tokoh Telur,Ulat,Kepompong, Kupu-kupu	Ayoo tebak fase apakah ini.....

Tabel III.1 Storyline

c. Storyboard

Storyboard merupakan pengembangan dari *storyline*, *storyboard* ini terdiri dari dialog dan visual, dimana visual itu sendiri menggambarkan gestur gestur pada setiap karakter yang di tampilkan.

1-2 Seekor kupu-kupu terbang di atas daun menunggu telurnya yang terletak di daun sirih hutan.	
3-4 Telur yang terletak di atas daun tersebut, ditinggalkan dan keluar menjadi seekor ulat kecil. Ulat tersebut berganti kulit,untuk mengantisipasi kulit yang tidak elastis.	
5-6 Ulat telah tertidur setelah makan banyak daun sirih hutan. Pada saat iya terganggu kepompong tersebut mengeluarkan bunyi dan bergetar.	
7-8 Ulat tersebut berubah menjadi seekor kupu-kupu setelah 23 hari di dalam kepompong dengan, keadaan sayap lemah. Cairan mengaliri sayap, setelah itu sayap menjadi kuat dan siap untuk berkeliling.	
9-10 Membatu proses penyerbukan bunga, dan mencari sari-sari bungga, untuk sumber makana. Dengan keberadaan kupu-kupu pertanda lingkungan yang bersih.	
11-12 Struktur gambar perjalanan metamorfosis	
13-14 Pengenalan tokoh melalui permainan flip up. Pengenalan tokoh Telur,Ulat,Kepompong, Kupu-kupu	

Tabel III.2 Story board

III.1.3 Strategi Media

Strategi kreatif yang di sajikan berupa buku, yang dikemas dengan cara memberikan informasi yang menarik, aktraktif, dan persuasif yang di olah secara baik dalam bentuk media edukasi untuk anak.

Saat ini memang banyak buku cerita pengetahuan mengenai hewan khususnya serangga kupu-kupu yang beredar di masyarakat. Penulis menilai buku-buku tersebut memang kurang bisa merebut perhatian anak

terutama dari segi visual karena buku cerita dan komik dari luar memang jauh lebih menarik, penulis juga menambahkan didalam buku bergambarnya dengan gaya *Pop Up* agar dapat lebih menarik perhatian anak.

III.1.3.1 Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan merupakan media tambahan untuk mendampingi media utama agar penyampaian informasi dari media utama dapat diaplikasikan dengan media pendukung. Media pendukung yang digunakan adalah kemasan dan *gimmick*.

Gimmick

Gimmick menurut kamus bahasa Inggris adalah tipu muslihat atau alat, tetapi menurut kamus istilah periklanan Indonesia *gimmick* adalah usaha untuk menarik perhatian khalayak melalui objek atau cara yang dianggap sebagai hal baru dan luar biasa sehingga menimbulkan minat untuk membeli produk tersebut. Selain itu, *gimmick* juga dibuat atas dasar sebagai media pengingat setelah menggunakan media utama.

III.1.3.2 Media Promosi

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, secara harfiah kegiatan promosi adalah kegiatan komunikasi untuk meningkatkan volume penjualan dengan melakukan pameran, periklanan, demonstrasi serta usaha-usaha lain yang bersifat persuasif.

Media promosi disini adalah sebagai alat bantu untuk memperkenalkan dan mempublikasikan bahwa buku bergambar ini telah terbit dipasaran.

Poster

Menurut kamus periklanan Indonesia poster adalah iklan warna berukuran besar yang dicetak pada selembar kertas dan ditempelkan pada panel, dinding atau kaca jendela. Iklan ini ditempel di toko-toko buku

besar dimana telah tersedia tempat khusus untuk penempelan poster. Poster ini ditempel di toko-toko buku besar dengan maksud agar pengunjung mengetahui bahwa buku "Petualangan Hale dan Lena" telah terbit dan dijual dipasaran. Poster ini ditempel pada saat buku bergambar telah diterbitkan dan dipasarkan.

Mini Banner

Mini banner ini dibuat sebagai media promosi dengan maksud agar lebih dapat menarik perhatian *target audiens.* Mini Banner ini ditempatkan di meja kasir tempat transaksi pembayaran.

Flag Chain

Flag Chain menurut kamus bahasa inggris adalah rantai bendera. *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.1.4 Strategi Distribusi

Penyebaran media haruslah tepat sasaran kepada yang di targetkan seperti penulis membuat buku bergambar Kupu-kupu Troides Helena Helena untuk anak-anak. Media utama yang berupa buku bergambar ini pada awalnya akan ditawarkan kepada pihak penerbit yang mempunyai potensi dalam menerbitkan buku-buku pengetahuan berupa cerita fiksi ataupun non-fiksi untuk anak-anak. Toko-toko buku besar menjadi target utama dalam pendistribusian buku cerita ini.

III.1.4.1 Jadwal Penyebaran Media

Untuk penyebaran media akan dilakukan pada waktu libur sekolah, karena untuk memberi pengetahuan kepada anak-anak di hari liburnya yang selalu di isi dengan bermain. Dengan adanya buku ini di hari

libur anak-anak, anak-anak dapat bermain sekaligus belajar.

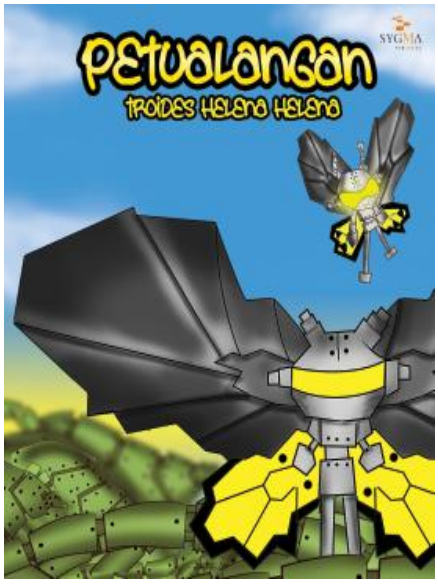
III.2 Konsep Visual

Dalam perancangan media edukasi anak, harus didasari oleh beberapa konsep visual, diantaranya:

III.2.1 Format Desain

Buku

Media Buku akan diaplikasikan pada kertas *art paper* dengan tebal 260 gram dan 180 gram dan P x L = 34,5 x 20 cm, agar dapat memudahkan anak untuk menerima informasi yang di sajikan.



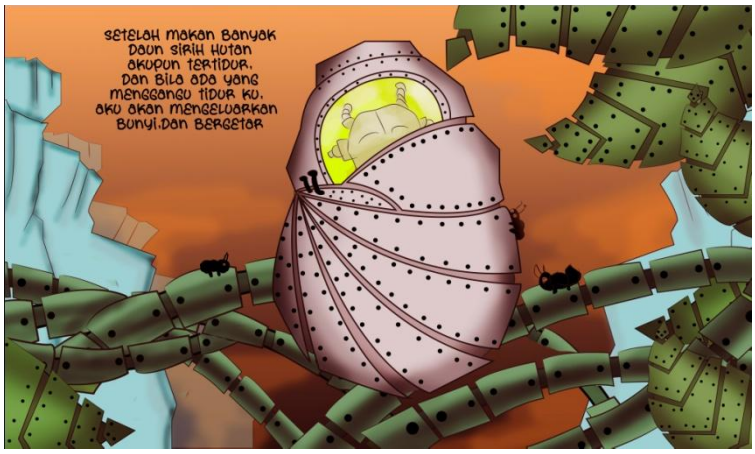
Gambar III.1 contoh format buku

Sumber : Dokumentasi Pribadi

III.2.2 Tata Letak (layout)

Layout yang akan digunakan dalam buku yang akan dirancang dengan menggunakan *layout* variasi. Maksudnya adalah *layout* yang akan dibuat tidak akan terlalu formal, jadi dengan berbeda-beda dalam

penempatan gambar dan tulisannya agar anak-anak tidak bosan ketika membacanya.



Gambar III.2 : contoh format layout

Sumber : dokumentasi pribadi

III.2.3 Tipografi

Surianto (2009) menjelaskan "Lebar suatu paragrap juga merupakan faktor yang menentukan tingkat kenyamanan dalam membaca naskah"(h.21).

Oleh karana itu pemilihan font dalam perancangan buku bergambar untuk anak akan menggunakan jenis *font* dan pengaturan jarak di terapkan. Jenis font seperti yang di bawah ini :

You Are What You Eat

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXY

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Dream of me

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Alasan memilih jenis *font* diatas adalah karena untuk menyesuaikan dengan tulisan anak-anak yang tidak terlalu formal, seperti tulisan tangan sendiri sehingga dapat menarik perhatian lagi ketika dibaca.

III.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan pembuatan media edukasi buku bergambar untuk anak ini, menggunakan gaya ilustrasi kartun yang biasa di sukai anak. Dengan pendekatan ini, maka visual yang akan di sajikan lebih di terima oleh anak, khususnya anak-anak yang berumur 7 – 10 tahun. Karakter tokoh utama yang di sajikan cukup sederhana yang memberikan visual yang lucu.

Pembuatan karakter, mengacu kepada tempat penakaran taman kupu-kupu cihanjuang. Dari hasil studi lapangan kemudian penulis melakukan proses penyederhanaan dari bentuk foto kemudian ilustrasi realis hingga akhirnya bentuk kartun.

Berikut ini adalah hasil studi karakter pada buku Petualangan *Troides Helena Helena* :



Gambar III.3 : gambar studi karakter

Sumber : dokumentasi pribadi

III.2.5 Warna

Untuk penggunaan warna memakai CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, Key/Black*), karena media yang digunakan akan menjadi media cetak. (adi kusrianto, 2009, h.50).

Warna pada buku bergambar ini mengacu kepada warna-warna alam yang disesuikan dengan habitat kupu-kupu tersebut. Warna-warna ini diambil dari warna dasar karakter yang sebenarnya yang kemudian disederhanakan untuk memunculkan karakter dari cerita itu sendiri agar lebih cepat ditangkap oleh anak dan dapat dengan mudah diingat oleh anak.



Gambar III. : gambar studi warna

Sumber : dokumentasi pribadi