BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Target Audiens

- Demografis

  Target : Anak-anak

  Usia : 11 dan 12 tahun

  Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan

  Pendidikan : SD dan mengikuti ektrakurikuler pramuka

- Psikografis

  Secara perilaku dan gaya hidup, target audiens buku ini adalah siswa SD yang aktif dalam kegiatan pramuka dan memiliki minat untuk mempelajari P3K.

- Geografis

  Kota Bandung, Jawa Barat, yang bertempat tinggal di wilayah perkotaan.

III.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan yang akan dilakukan mengenai permasalahan kurangnya media pembelajaran P3K untuk anak pramuka ini adalah membuat sebuah media pembelajaran berbentuk buku ilustrasi. Langkah pertama dalam perancangan ini adalah menentukan sejauh mana materi P3K yang akan diberikan kepada target audiens, karena target audiens adalah siswa kelas 5 dan 6 SD makan materi yang akan diberikan adalah dasar-dasar P3K serta macam-macam kecelakan ringan yang biasa dialami anak-anak. Setelah itu dengan melihat kekurangan-kekurangan yang terdapat pada media pembelajaran berupa buku-buku yang membahas P3K untuk anggota pramuka yang telah ada, seperti kurang menariknya elemen-elemen visual pada pembahasannya, maka akan dibuat buku ilustrasi yang khusus membahas P3K bagi anggota pramuka dengan visual yang menarik. Buku ilustrasi ini berisi tentang pendidikan P3K mulai dari pengertian P3K, peralatan dan perlengkapan yang digunakan dalam P3K, macam-macam kecelakaan sampai dengan langkah-langkah memberikan pertolongan pertama pada kecelakaan. Buku ini akan dibuat semenarik mungkin untuk menarik minat

baca siswa serta menjadikan materi yang disampaikan lebih efektif dan mudah dimengerti bagi siswa dalam belajar dan memahami P3K.

III.2.1 Pendekatan Komunikasi

a. Pendekatan Komunikasi Visual

Pendekatan komunikasi visual dalam perancangan media pembelajaran berbentuk buku ilutrasi ini mengacu kepada target audien yang telah disebutkan sebelumnya, yaitu anak-anak kelas 5 dan 6 SD yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pramuka. Buku ilustrasi ini akan dirancang menggunakan tema pramuka. Properti, *setting* dan tokoh-tokoh yang ada di dalamnya akan diilustrasikan dengan gaya yang unik sehingga dapat menarik perhatian target.

b. Pendekatan Komunikasi Verbal

Pendekatan komunikasi verbal yang akan digunakan dalam perancangan buku ilustrasi ini adalah dengan menggunakan bahasa Indonesia. Selain itu juga akan disisipkan sedikit bahasa keseharian yang sering digunakan anak-anak. Sistem dialog juga akan diterapkan di dalam buku ini, yaitu dengan menggunakan kalimat-kalimat dialog antara narator dengan pembaca sehingga pembaca tidak merasa bosan dan merasa dilibatkan dalam penyampaian informasi pada buku ilustrasi ini.

III.2.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang akan digunakan pada perancangan buku ilustrasi ini yaitu memberikan suasana petualangan dalam penyampaian informasi tentang P3K. Tema petualangan pramuka akan dimunculkan dengan menggunakan ilustrasi gulungan kertas untuk memberikan kesan berpetualang di alam bagi target audien. Setiap langkah-langkah pertolongan pertama pada setiap kecelakaan yang disajikan akan disertai dengan ilustrasi. Tokoh-tokoh pada buku ini akan mengenakan baju seragam pramuka serta properti-properti yang akan digunakan diambil dari properti-properti pramuka dan P3K. Di dalam buku ilustrasi ini terdapat 4 karakter utama yaitu 3 orang anak pramuka penggalang dan 1 orang kakak

pembimbing yang merupakan anggota pramuka penegak. Keempat karakter ini memiliki masing-masing memiliki perbedaan fisik, sifat dan kelakuan.

III.2.3 Strategi Media

a. Media Utama

Media utama yang akan dibuat adalah media pembelajaran berupa buku ilustrasi, buku ini berisi materi tentang P3K yang dilengkapi dengan ilustrasi dan teks, mulai dari pengenalan P3K sampai dengan langkah-langkah memberikan P3K pada beberapa jenis kecelakaan.

b. Media Pendukung

Media pendukung yang dibuat merupakan media tambahan yang akan digunakan untuk mempromosikan media utama dan mengingatkan target tentang informasi yang telah disampaikan pada media utama.

Media Promosi

1. *X-banner*

   X-banner merupakan salah satu media promosi yang dapat memberikan informasi tentang produk kepada target audien. *X-banner* disimpan di dekat produk atau di depan toko yang menjual produk.

2. Poster

   Poster akan ditempelkan di sekolah-sekolah dan di toko-toko buku untuk menginformasikan kepada konsumen bahwa telah terbit buku "Anak Pramuka Harus Tahu P3K" yang tersedia di toko-toko buku terdekat.

3. *Flyer*

   Flyer disebarkan di sekolah-sekolah, dan dibagikan kepada pengunjung pusat perbelanjaan serta toko-toko buku.

Media Pengingat

1. Poster Bonus

   Poster berukuran A3 ini merupakan poster dengan ilustrasi keempat karakter di dalam buku. Poster ini akan disisipkan ke dalam buku sebagai bonus.

2. Stiker

   Stiker dengan ukuran A6 diberikan sebagai bonus pada saat pembelian buku.

3. Pembatas Buku

   Pembatas buku ini bisa digunakan pembaca untuk menandai sejauh mana materi yang telah dia baca. Pembatas buku ini juga diberikan sebagai bonus.

4. Pin

   Bonus yang terakhir adalah pin dengan ilustrasi P3K.

III.2.4 Strategi distribusi

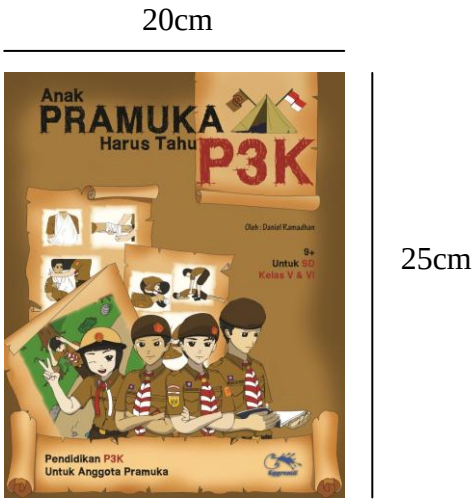
Strategi distribusi merupakan kegiatan pemasaran yang berusaha memperlancar dan mempermudah penyampaian barang dan jasa dari produsen kepada konsumen, sehingga penggunaannya sesuai dengan yang diperlukan. Strategi distribusi yang akan dilakukan adalah menyalurkan buku melalui toko-toko buku dan toko alat dan perlengkapan pramuka.

III.3 Konsep Visual

Konsep visual yang akan digunakan dalam merancang buku ilustrasi ini terdiri dari beberapa konsep mengenai, format desain, tata letak, huruf, ilustrasi dan juga warna yang akan digunakan.

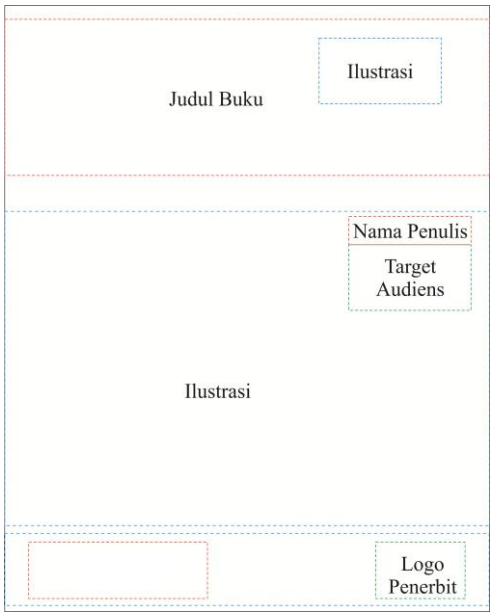
III.3.1 Format Desain

Format desain yang akan dibuat dalam perancangan ini adalah berupa buku ilustrasi dengan ukuran 20 x 25. Untuk cover buku akan dibuat *softcover*, bahan yang digunakan adalah kertas *artpaper* 310gr. Sedangkan untuk isi buku akan digunakan bahan *artpaper matte* 150gr.



Gambar III.1 Format ukuran buku ilustrasi

III.3.2 Tata Letak *(layout)*





Gambar III.2 Penggambaran dan pengaplikasian *layout* sampul depan buku

III.3.3 Tipografi

Jenis huruf yang dipakai dalam perancangan ini adalah jenis huruf yang terkesan asal-asalan dan dinamis untuk memberikan kesan kalau buku ini ditujukan kepada anak-anak. Sedangkan untuk *body text* jenis huruf yang dipakai adalah huruf yang masih berkesan dinamis tetapi sedikit lebih kaku agar mudah dibaca. Kedua jenis huruf yang dipakai adalah

WC ROUGHTRAD BTA

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

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

TEKTON PRO

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890 !@#$%^&*()_-+={}[]:;”’<>?/



Sub Headline

Body Text

Gambar III.3 Pengaplikasian tipografi

III.3.4 Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang dipilih dalam perancangan ini disesuaikan dengan target audiens yaitu anak-anak kelas 5 dan 6 SD yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pramuka. Karena sebagian besar materi yang dibahas di dalam buku ilustrasi ini mengenai langkah-langkah memberikan P3K yang memerlukan penjelasan detail maka gaya ilustrasi yang diambil juga harus mirip dengan tubuh manusia. Selain itu gaya ilustrasi yang dipilih adalah gaya ilustrasi yang saat ini sedang disukai anak-anak. Karena itu gaya

ilustrasi yang akan dipakai adalah gaya ilustrasi komik jepang (*manga*). Gaya ilustrasi ini akan diadaptasi dan digabungkan dengan tema pramuka.



Gambar III.4 Referensi gaya ilustrasi *manga*

Sumber: (http://images6.fanpop.com/image/photos/32600000) (diakses tanggal 2 Mei 2013)



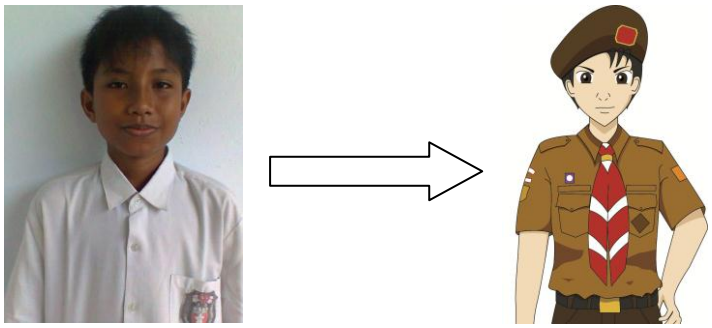
Gambar III.5 Referensi pramuka

Sumber: (http://ramoetorganizer.blogspot.com/2012/11/sejarah-pramuka-indonesia-gerakan.html) (http://erkaz.deviantart.com/art/CR-Quest-Pramuka-324454700) (diakses tanggal 2 mei 2013)

III.3.5 Studi Karakter

Karakter yang digunakan dalam buku ilustrasi ini adalah 2 orang anak laki-laki dan 1 orang anak perempuan anggota pramuka penggalang, serta 1 orang kakak pembimbing dari pramuka penegak.

III.3.5.1 Karakter Dedi

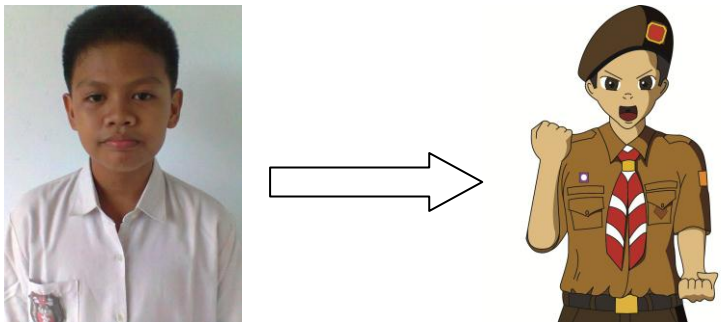


Gambar III.6 Karakter Dedi

Sumber: Dokumen penulis

Karakter Dedi adalah seorang anak yang bersifat sabar, tidak cepat panik dan berjiwa pemimpin. Dia seringkali ditunjuk sebagai ketua bagi regunya dalam kegiatan pramuka, walaupun dia kelihatan sempurna, sebenarnya dia punya kelemahan, yaitu dia cepat marah dan kalau dia sudah emosi, dia seringkali menjadi ceroboh.

III.3.5.2 Karakter Amir



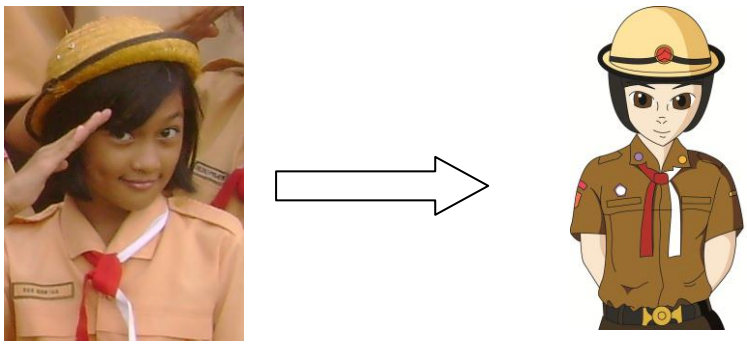
Gambar III.7 Karakter Amir

Sumber: Dokumen penulis

Karakter Amir adalah pembuat masalah dan kepanikan dalam regunya, sifatnya yang terlalu pemberani sampai bisa dibilang ceroboh seringkali membuatnya berada dalam masalah, tak jarang

Dedi harus membantunya karena itu. Dia memiliki wajah yang serius sehingga orang-orang sering menganggapnya menakutkan, padahal dia sebenarnya orang yang baik hati.

III.3.5.3 Karakter Rani

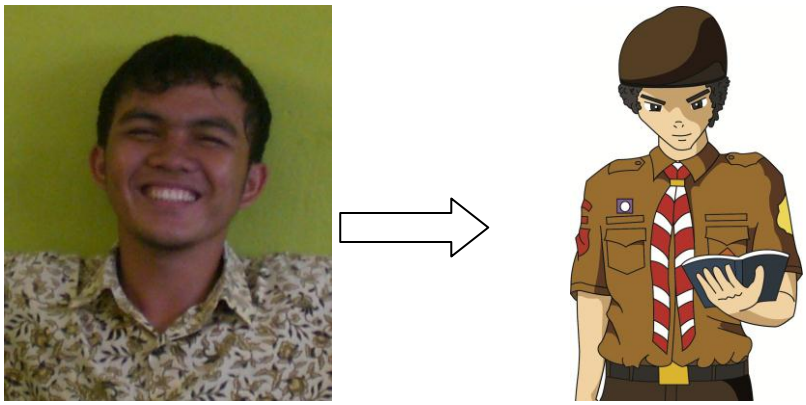


Gambar III.8 Karakter Rani

Sumber: Dokumen penulis

Karakter Rani adalah adik kelas dari Dedi dan Amir, dia berada di kelas 5 SD, Rani memiliki sifat pendiam dan agak pemalu, jika baru berkenalan dengannya maka orang-orang seringkali kesulitan untuk berbicara dengannya. Walaupun begitu, dia seringkali bisa bersikap lebih dewasa dari Dedi dan juga Amir, yang membuat Dedi dan Amir menurut dengan perintahnya.

III.3.5.4 Karakter Kak Muklis



Gambar III.9 Karakter kak Muklis

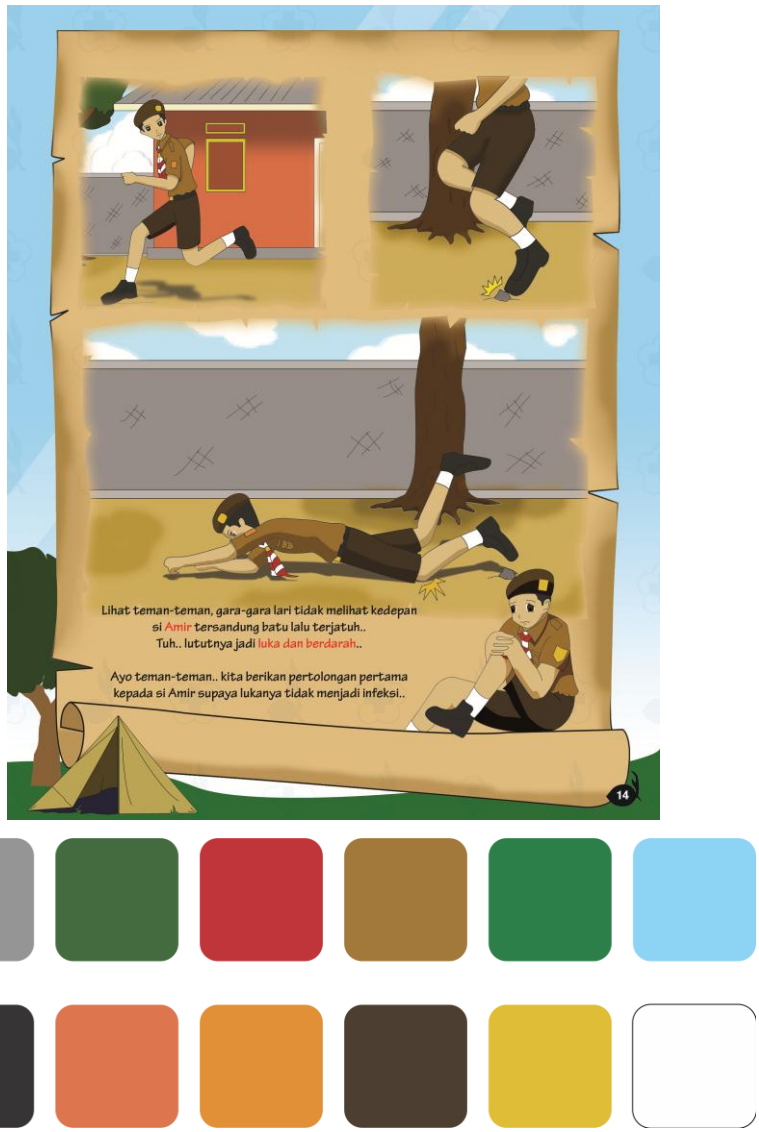
Sumber: Dokumen penulis

Karakter kak Muklis adalah seorang anggota pramuka pandega yang membimbing Dedi, Amir, dan Rani. Dia orang yang agak misterius, jarang berbicara dan seringkali terlihat sedang membaca buku. Walaupun begitu saat orang-orang berbicara dengannya akan terlihat kalau pengetahuannya sangat banyak, mungkin karena banyak membaca. Dia sangat dihormati oleh Dedi, Amir, dan Rani.

III.3.6 Warna

Warna dominan yang akan dipakai adalah coklat karena tema yang dipakai dalam buku ini adalah pramuka, warna-warna lain yang juga akan dipakai adalah warna merah, kuning, ungu, hijau, biru dan jingga. Warna ini dipakai karena menyesuaikan dengan atribut-atribut pada seragam pramuka, juga warna-warna alam di mana kegiatan pramuka sering dilakukan. Teknik pewarnaan yang dipakai adalah menggunakan perangkat lunak seperti Corel Draw, Adobe Photoshop dan Ilustrator. Mode warna adalah warna CMYK karena mode warna ini yang paling mirip dari proses *digital* ke hasil cetak.

Berikut adalah warna-warna yang akan sering dipakai dalam buku.



Gambar III.10 Pengaplikasian Warna CMYK