BAB III

STRATEGI PERANCANGAN

III.1 Strategi Perancangan

Berdasarkan permasalahan yang ada, yaitu tidak dapat merangsangnya media yang sudah ada dalam memberikan informasi seputar Gurindam Dua Belas dan kurangnya pengetahuan anak-anak Sekolah Dasar Kota Batam sehingga berdasarkan permasalahan tersebut strategi perancangan dibuat.

Strategi perancangan ini nantinya akan diperuntukkan anak-anak Sekolah Dasar Kota Batam karena pengetahuan awal yang diterima anak-anak didapat dari Sekolah Dasar. Oleh karena itu target segmentasi ditentukan berdasarkan permasalahan yang ada seperti berikut ini :

- Demografis
    - Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan.
    - Usia : Anak-anak usia 11 sampai 13 tahun.
    - Pekerjaan : Pelajar.
    - Pendidikan : SD kelas 4 sampai kelas 6.
- Geografis

  Anak-anak yang berada di daerah Kepulauan Riau khususnya Kota Batam.
- Psikografis

  Anak-anak yang mempunyai ketertarikan terhadap buku-buku ilmu pengetahuan.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka strategi perancangan yang diperlukan adalah media informasi yang memberikan informasi yang jelas dan lebih baik dari sebelumnya.

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Dalam pendekatan komunikasi materi penyampaian pesan difokuskan pada informasi seputar Pulau Penyengat, Raja Ali Haji dan pasal-pasal Gurindam Dua Belas. Dalam penyampaian pesan tersebut hanya memfokuskan pada pengenalan Gurindam Dua Belas sebagai salah satu warisan kebudayaan Indonesia. Pendekatan ini dibagi menjadi dua jenis pendekatan yaitu, pendekatan secara visual dan pendekatan secara verbal.

III.1.1.1 Pendekatan Secara Visual

Konsep yang digunakan dalam strategi pendekatan visual dalam pembuatan media informasi Gurindam Dua Belas ini adalah memberikan kesan kartun pada penggunaan ilustrasinya yang ringan dan penggunaan figur anak-anak yang sedang beraktifitas dalam keseharian, tujuannya agar memudahkan penyampaian informasi tentang Gurindam Dua Belas yang ingin disampaikan kepada target.

Selain itu dalam pemberian informasinya secara keseluruhan digunakan tampilan lembaran perkamen dengan tujuan untuk menunjukkan bahwa Gurindam Dua Belas merupakan warisan yang berasal dari masa lampau. Pendekatan visual ini dilakukan karena target sasarannya adalah anak-anak usia 11 sampai 13 tahun karena pada umumnya dunia anak-anak dekat dengan dunia kartun.

III.1.1.2 Pendekatan Secara Verbal

Konsep yang digunakan dalam perancangan media informasi Gurindam Dua Belas ini adalah pemberian informasi yang bersifat informatif dengan penyampaian yang bersifat formal. Selain itu, karena Gurindam Dua Belas merupakan salah satu warisan kebudayaan yang tergolong tua, dalam penyampaian informasinya digunakan dua gaya bahasa, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Melayu.

Penggunaan terhadap bahasa Melayu diaplikasikan pada kata-kata yang tercantum dalam pasal Gurindam Dua Belasnya sendiri, hal ini bertujuan untuk tetap memunculkan bahasa aslinya sebagai salah satu karya yang berasal dari

daerah ranah Melayu. Sedangkan untuk penggunaan bahasa Indonesia terkait dengan fungsi buku sebagai media informasi.

III.1.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang digunakan adalah penggunaan tekstur yang kasar agar dapat memunculkan kesan bahwa Gurdinam Dua Belas merupakan karya yang sudah berumur hampir dua abad diaplikasikan pada halaman *cover*. Adanya penggunaan warna krem dimaksudkan untuk tetap disesuaikan dengan target karena anak-anak pada umumnya menyukai warna-warna cerah dan lembut.

Untuk sebagian isinya digunakan ilustrasi vektor perkamen dengan pilihan warna yang disesuaikan dengan konsep. Hal ini dilakukan karena pada dasarnya Gurindam Dua Belas yang diciptakan oleh Raja Ali Haji ditulis pada lembaran-lembaran perkamen dan merupakan karya sastrar yang berasal dari masa lampau. Sedangkan untuk beberapa halaman hanya menggunakan dasar warna putih karena pertimbangan bahwa warna putih adalah warna netral dan cocok untuk menyampaikan informasi yang terkait dengan Gurindam Dua Belas. Adanya penggunaan ornamen diaplikasikan pada beberapa halaman isi terkait bahwa Gurindam Dua Belas merupakan karya yang berasal dari daerah ranah Melayu.

III.1.3 Strategi Media

Strategi yang digunakan adalah pembuatan media-media yang disesuaikan dengan permasalahan yang ada, yaitu pemberian informasi tentang pengenalan Gurindam Dua Belas sebagai salah satu warisan kebudayaan Indonesia.

Ada dua jenis penggunaan media dalam strategi ini, yaitu media primer dan media sekunder. Media primer adalah media utama yang digunakan, sedangkan media sekunder adalah media yang bersifat melengkapi atau menunjang media utama.

III.1.3.1 Media Utama

Media utama yang akan digunakan adalah buku informasi yang menjelaskan tentang seputar hal-hal yang berkaitan dengan Gurindam Dua Belas. Penggunaan media ini diharapkan dapat mengajak anak-anak untuk mengetahui tentang hal-hal yang berkaitan dengan Gurindam Dua Belas.

III.1.3.2 Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan merupakan media tambahan untuk mendampingi media utama. Media-media pendukung ini yaitu media-media yang efektif untuk menyampaikan informasi dari media utama.

- Poster

  Penggunaan media ini bertujuan untuk mempromosikan media utama pada saat dipasarkan. Nantinya media ini akan ditempelkan pada sekolah-sekolah dasar yang ada pada daerah segmentasi.

- *X Banner*

  Berfungsi menjadi media promosi yang nantinya ditempatkan di toko buku yang bersangkutan.

- Stiker

  Berdasarkan target sasarannya, pemilihan media ini dimaksudkan untuk menjadi pengingat akan Gurindam Dua Belas. Langkah ini juga sekaligus bisa melestarikan Gurindam Dua Belas di kalangan anak-anak.

- Pin

  Pemilihan media ini berfungsi sebagai pengingat dari tokoh yang menciptakan Gurindam Dua Belas, Raja Ali Haji.

- Kaos

  Pemilihan media ini dibuat dengan semenarik mungkin agar anak-anak tertarik menggunakannya.

III.1.4 Strategi Distribusi

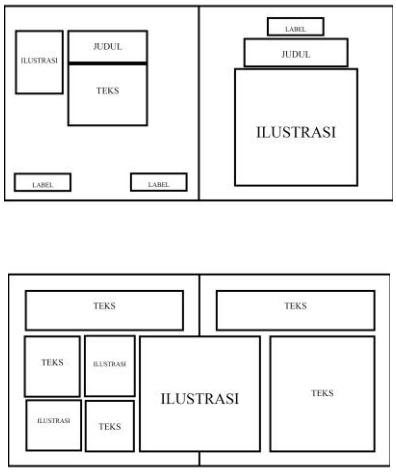
Pendistribusian media utama ini nantinya akan ditawarkan kepada pihak penerbit yang mempunyai peran dalam menerbitkan buku anak-anak. Toko-toko buku seperti Gramedia menjadi target utama dalam pendistribusian buku ini.

III.2 Konsep Visual

III.2.1 *Layout*

Graphic Art Encyclopedia (seperti dikutip Dani Maroe Beni, 2008) layout adalah merupakan pengaturan yang dilakukan pada buku, majalah, atau bentuk publikasi lainnya, sehingga teks dan ilustrasi sesuai dengan bentuk yang diharapkan.

Dalam perancangan buku Gurindam Dua Belas ini, format desain *layout* yang digunakan adalah penggunaan ukuran *custom* yaitu 21 x 21 cm. Untuk halaman *cover* pada buku menggunakan *full colour se*dangkan untuk isinya ada beberapa halaman yang menggunakan dasar warna putih dan sebagian lebih dominan menggunakan ilustrasi vektor perkamen. Penempatan ilustrasi gambar utama pada halaman isi ditempatkan pada area tengah dengan penggunaan teks pada area sekelilingnya disesuaikan dengan gambar.

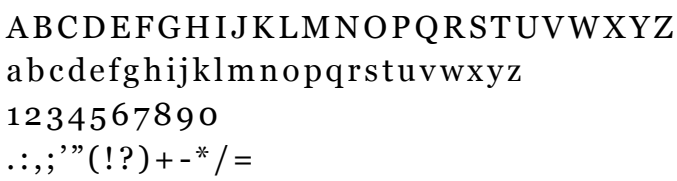


Gambar III.1 Contoh *Layout* Pada Halaman *Cover* Dan Isi

III.2.2 Tipografi

Wirya (seperti dikutip Dani Maroe Beni, 2008) mengatakan bahwa beberapa tipe huruf mengesankan nuansa-nuansa tertentu, seperti kesan berat, ringan, kuat, lembut, jelita, dan sifat-sifat atau nuansa yang lain.

Untuk pemilihan jenis huruf yang digunakan pada buku ini adalah huruf *Georgia* dan *Scribble Box*. Penggunaan jenis huruf *Georgia* pada *body text* dimaksudkan agar target dapat dengan jelas membaca isi buku karena konsep buku ini sendiri sebagai media informasi bersifat formal. Sedangkan penggunaan *Scribble Box* pada judul dimaksudkan untuk memperjelas segmentasi buku karena arti dari kata *Scribble* sendiri adalah coretan/atau bisa dimaksudkan tulisan cakar ayam atau bisa juga sebagai menulis dengan tergesa-gesa, hal ini sesuai dengan sifat anak-anak pada umumnya ketika menulis, masih tidak teratur karena masih terbawa sifat ingin bermain.



Gambar III.2 Font *Georgia*



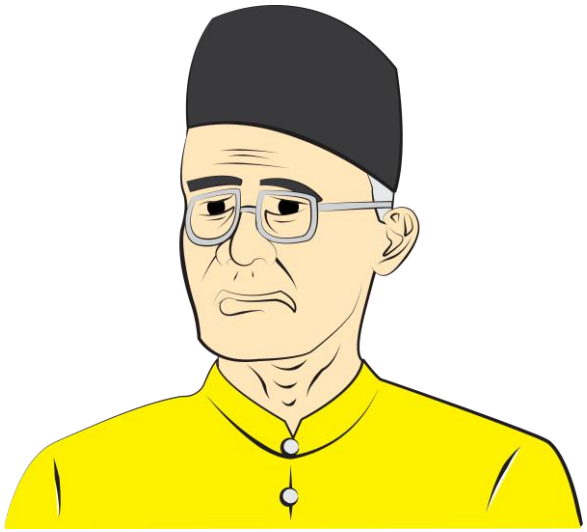
Gambar III.3 Font *Scribble Box*

III.2.3 Ilustrasi

Fungsi ilustrasi menurut Pudjiastuti (1997:70) adalah :

Ilustrasi digunakan untuk membantu mengkomunikasikan pesan dengan tepat dan cepat serta mempertegas sebagai terjemahan dari sebuah judul, sehingga bisa membentuk suatu suasana penuh emosi, dari gagasan seakan-akan nyata. Ilustrasi sebagai gambaran pesan yang tak terbaca dan bisa mengurai cerita berupa gambar dan tulisan dalam bentuk grafis informasi yang memikat. Dengan ilustrasi, maka pesan menjadi lebih berkesan, karena pembaca akan lebih mudah mengingat gambar daripada kata-kata.

Penggunaan ilustrasi pada perancangan media informasi Gurindam Dua Belas ini menggunakan gaya *line vector art* dengan tujuan memudahkan dalam penyampaian pesan melalui pendekatan ilustrasi figur anak-anak. Gaya ini dipilih karena dunia anak-anak pada umumnya dekat dengan dunia kartun dan untuk gaya ini hasil akhirnya akan terlihat berkesan gambar kartun sehingga anak-anak diharapkan akan tertarik dalam mendapatkan informasi seputar Gurindam Dua Belas.

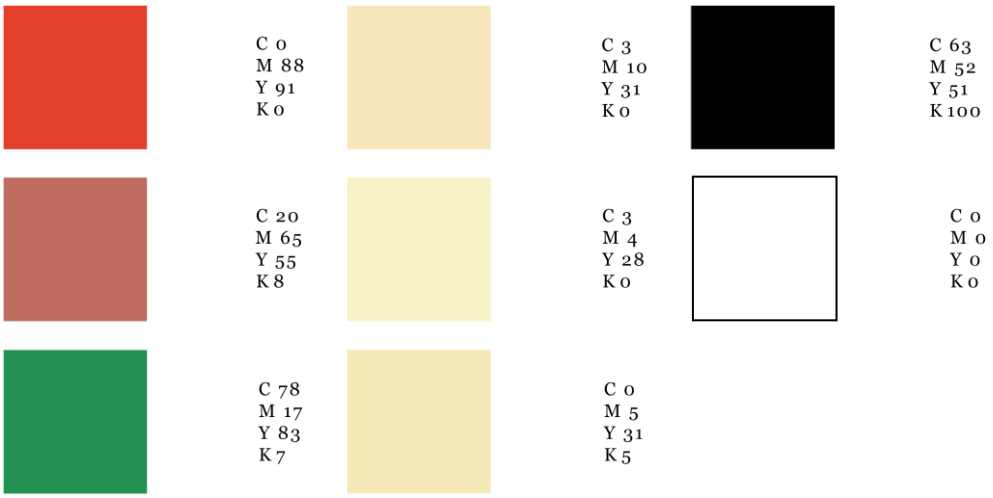


Gambar III.4 Figur Raja Ali Haji Pada Pengaplikasian Gaya *Line Vector Art*

III.2.4 Warna

Danger (seperti dikutip Dani Maroe Beni, 2008) menyatakan bahwa warna adalah salah satu dari dua unsur yang menghasilkan daya tarik visual, dan kenyataannya warna lebih berdaya tarik pada emosi daripada akal.

Dalam perancangan media informasi Gurindam Dua Belas ini digunakan warna yang lebih dominan menggunakan warna-warna *pastel* dengan tujuan untuk sebisa mungkin membuat nyaman bagi konsumen. Penggunaan warna dasar hitam dan putih juga diaplikasikan pada teks dan *layout*. Untuk halaman *cover* digunakan tekstur tambahan, bertujuan untuk menyesuaikan dengan konsep yang diambil, yaitu memunculkan kesan bahwa Gurindam Dua Belas merupakan karya yang berasal dari masa lampau. Untuk penggunaaan warna pada teksturnya digunakan warna yang cerah tapi tetap berkesan tua.



Gambar III.5 Table Penggunaan Warna