BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Menurut (Kerzner , 2001), Perencanaan Strategis (*Strategic Planning*) adalah sebuah alat manajemen yang digunakan untuk mengelola kondisi saat ini untuk melakukan proyeksi kondisi pada masa depan, sehingga rencana strategis adalah sebuah petunjuk yang dapat digunakan organisasi dari kondisi saat ini untuk mereka bekerja menuju 5 sampai 10 tahun ke depan.

Strategi perancangan merupakan suatu proses yang dilakukan bertujuan untuk menentukan arahan atau strategi, juga menentukan target *audience*nya sehingga dapat mencapai strategi ini.

III.1.1 Kelompok Sasaran *(Target Audience)*

Setelah melakukan penelitian tentang PUSBAHNAS maka ditentukan media informasi dipilih sebagai penyampaian informasi oleh PUSBAHNAS. Pemilihan media buku pengenalan bergambar bertujuan agar segala informasi disampaikan dengan informatif, menarik dan mudah dipahami. Karena lewat gambar dapat mendukung penjelasan dari materi yang disampaikan pada buku. Adapun kelompok sasaran *(target audience)* penyampaian media informasi ini difokuskan kepada anak-anak SD (Sekolah Dasar) dengan umur yang berkisar antara 7-12 tahun . Pada penentuan *target audience* dibagi menjadi dua kelompok, yaitu primer dan sekunder. *Target audience* primer dibagi menjadi tiga bagian, yaitu secara demografis, geografis, dan psikografis.

1.Kelompok Sasaran (*target audience*) Primer

Kelompok sasaran primer merupakan sasaran utama pada penyampaian media informasi ini. Beberapa kajian kelompok sasaran primer dibagi menjadi :

a. Demografis

Menurut Diane E. Papalia, Sally Wendkos Olds, dan Ruth Duskin Feldman (2009), pada masa kanak-kanak tengah anak laki-laki bermain permainan yang lebih aktif secara fisik, sedangkan anak perempuan lebih suka permainan yang melibatkan ekspresi verbal atau menghitung, seperti bermain lompat tali atau engklek. Secara demografis kelompok sasaran primer meliputi kepada kedua jenis kelamin, yaitu anak-anak perempuan dan laki-laki pada kategori masa kanak-kanak tengah usia Sekolah Dasar.

Strategi perancangan buku pengenalan lebah bergambar dari segi demografis ditujukan kepada sasaran primer yaitu anak-anak yang termasuk kepada kategori masa kanak-kanak tengah usia anak-anak Sekolah Dasar (SD). Sasaran anak-anak dengan semua jenis kelamin lelaki dan perempuan yang serusia 7-12 tahun. Sedangkan penentuan sasaran status sosial ekonomi lebih ditujukan untuk perekonomian menengah keatas.

Pemilihan target anak-anak masa usia sekolah dikarenakan ini babak terakhir bagi periode perkembangan dimana anak digolongkan pada masa usia sekolah. Masa ini dikenal masa tengah dan akhir dari masa kanak-kanak, pada usia ini adalah waktu anak-anak paling siap untuk belajar. Pada masa ini dapat dikatakan sebagai masa konsolidasi (memperteguh) yang sering disebut sebagai masa intelektual atau masa keserasian sekolah.

b. Geografis

Secara geografis media informasi yang akan di sampaikan ini ditujukan untuk seluruh Nusantara, sedangkan secara khusus buku ini bisa didapatkan jika mengunjungi PUSBAHNAS . Ketika anak-anak mengunjungi pusbahnas akan diberi penawaran khusus paket pemanduan mengenal lebah di PUSBAHNAS. Pada penawaran ini Buku ini akan mendapatkan buku bersama *merchandise* yang dirancang untuk menunjang aktifitas sehari-hari sehingga dapat menarik minat anak. hanya mencakup wilayah nasional karena pada penggunaan bahasanya menggunakan bahasa Indonesia yang ditujukan untuk anak-anak SD di Negara Indonesia.

c. Psikografis

Secara psikografis media informasi ini ditujukan kepada anak-anak yang mempunyai ketertarikan pada media pembelajaran, suka petualangan, dan mempunyai tingkat imajinasi yang baik.

Anak-anak pada usia SD biasanya mulai intens bersosialisi, bergaul dengan kelompok sebaya. Fase ini akan membuat anak usia SD bisa belajar banyak hal, seperti setia kawan, bekerja sama, dan persaingan secara sehat. Pada usia ini juga anak-anak sedang mengalami pertumbuhan psikologi dengan perilaku, senang bermain, Senang melakukan sesuatu secara langsung, dan Senang bekerja dalam kelompok.

Secara psikografis pembuatan media informasi buku pengenalan lebah bergambar dari PUSBAHNAS ditujukan kepada anak-anak yang tertarik untuk mengetahui ilmu pengetahuan umum, menyukai petualangan, tertarik pada gambar ilustrasi dan mempunyai imajinasi yang baik.

2. Kelompok Sasaran (*target audience*) Sekunder

Pada kelompok sasaran sekunder ditujukan untuk target tambahan di luar kelompok sasaran primer. Kelompok sasaran sekunder media informasi ini adalah orang tua yang memiliki anak-anak usia Sekolah Dasar. Orang tua diharapkan dapat membimbing dan menjelaskan kepada anak-anak mengenai apa yang di sampaikan di media informasi.

Oleh karena itu, untuk memperkenalkan anak-anak Sekolah Dasar tentang perlebahan di PUSBAHNAS, maka dirancang buku yang menyampaikan informasi mengenai lebah dengan menarik dan informative.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi pada media informasi yang akan dibuat yaitu menggunakan illustrasi berdasarkan aktivitas tentang perlebahan yang terjadi pada PUSBAHNAS. Pembuatan buku pengenalan lebah bergambar ini diharapkan dapat

membantu anak-anak memahami tentang kehidupan lebah dan cara lebah menghasilkan madu. Dengan buku pengenalan bergambar ini diharapkan dapat menyampaikan dengan baik isi dari informasi pada materi yang disampaikan. Pada pendekatan ini dibagi menjadi 2 bagian, yaitu :

a. Pendekatan Verbal (Bahasa)

Pendekatan verbal yang akan di gunakan adalah bahasa yang umum yaitu Bahasa Indonesia. Sedangkan gaya bahasa yang akan digunakan yaitu bahasa sehari-hari yang tidak baku, mudah dipahami, dan sering dipakai pada aktivitas di lingkungan sektiar oleh anak-anak.

h. Pendekatan Visual (Gambar)

Pendekatan visual pada media informasi ini adalah ilustrasi lebah yang sedang beraktifitas dengan mimik menyenangkan. Dengan penggunaan wajah yang ceria dengan penggunaan senyum atau tertawa pada karakter yang terdapat di buku. Postur pada gambar karakter dibuat tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil bertujuan terlihat seimbang. Pada ilustrasi dibuat lucu agar menarik perhatian anak-anak dan teks bersifat menjelaskan serta mendukung isi dari gambar tersebut sehingga tidak terlihat kaku. Pada karakter akan digunakan benda yang dipakai oleh karakter sehingga terlihat menyerupai seperti kehidupan manusia.

Pemilihan pendekatan visual dengan menghadirkan gambar ilustrasi lebah yang sedang beraktifitas dengan gambaran yang lucu diharapkan dapat menarik minat anak-anak yang melihat serta membacanya. Sedangkan pada suasana akan dibuat menyerupai tapi tidak terlalu realis.

III.1.3 Strategi Kreatif

Berdasarkan informasi yang didapat dari penjelasan permasalahan ini bahwa kurangnya minat dan informasi tentang perlebahan, maka PUSBAHNAS perlu dibantu

untuk menyampaikan informasi kepada anak-anak dengan lebih menarik. Gambar akan disesuaikan dengan *target audience* ana-anak SD yang sebagian besar menyukai warna yang beragam, visual yang lucu dan menarik.

Pembuatan karakter akan menggunakan lebah sebagai pengilustrasian, dibuat beberapa karakter lebah yang sedang menjalankan aktifitas dan masing-masing tugasnya. Sedangkan ada beberapa gambar yang diilustrasikan berlebihan agar memacu imajinasi anak sehingga terlihat tidak kaku dan tidak membosankan. Pada wajah karakter diilustrasikan dengan mimik menyenangkan agar pembaca tidak merasa jenuh dan ikut gembira saat melihat visualisasinya. Penggunaan *background* pada buku akan disederhanakan agar gambar ilustrasi terlihat lebih jelas. Sedangkan pada teks yang menerangkan gambar akan dipilih warna yang kontras sehingga memudahkan untuk dibaca. Pemilihan warna akan sedikit disesuaikan dengan keadaan sebenarnya agar anak-anak mudah memahami maksud dari gambar yang di buat. Warna kontras atau di sebut warna komplementer merupakan warna yang berkesan berlawanan satu dengan yang lain. Warna ini didapatkan dari warna berseberangan yang terdiri atas warna primer dan warna sekunder. Seperti contoh warna kontras, kuning dengan ungu, biru dengan jingga dan merah dengan hijau.

Pada buku ini mengutamakan ilustrasi yang menghadirkan tokoh lebah yang menjadi ciri khas perlebahan yang akan dikenalkan. Di dalam isi buku menghadirkan gambar-gambar unik yang bertujuan menarik perhatian anak-anak, sehingga membuat buku ini terlihat berbeda dengan buku lainnya. Rincian dari strategi kreatif ini adalah sebagai berikut:

1. Buku berukuran 20x20 cm, bertujuan memudahkan untuk dibawa kemana saja dan terlihat berbeda dengan buku pada umumnya yang berukuran A4 atau A5.
2. Pada *cove*r buku ini menggunakan teknik *cutting* yang berbentuk segi enam yang diambil dari bentuk sarang lebah.
3. Pemilihan kertas menggunakan jenis *linen* yang mempunyai tekstur unik sehingga mempunyai kesan berbeda dan menarik minat anak untuk membaca. Karena pada biasanya kebanyakan buku menggunakan kertas *art paper*.

4. Di dalam buku ini menghadirkan karakter lebah yang sedang beraktifitas mencari dan membuat madu dengan gaya *visual* yang berkesan lucu.
5. Penggunaan warna menggunakan warna *pastel* sehingga memberi kesan tidak mudah lelah dan memberi kesan kenyamanan saat membaca.
6. Buku dijilid menggunakan punggung buku untuk memudahkan mencari buku ini ketika di simpan di rak buku. Dengan begitumemudahkan pembaca untuk mendapatkan bukunya.

III.1.4 Strategi Media

Media informasi pada saat ini terus berkembang pesat dan semakin memudahkan orang untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan. Pemilihan penyampaian melalui media informasi buku pengenalan bergambar dipilih karena di anggap dapat menjadi media yang tepat untuk menyampaikan informasi dengan informatif. Pembuatan buku pengenalan bergambar bertujuan agar menaikan minat baca anak-anak yang mulai berkurang karena munculnya berbagai macam perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi yang tidak akan bisa di hentikan, maka seharusnya orangtua bisa membatasi pengkonsumsian anak terhadap teknologi media komunikasi. Perkembangan ini tidak hanya memiliki efek positif terhadap tumbuh kembang anak, tapi disisi lain anak menjadi semakin malas dan kurang bersosialisasi. Dengan buku ini orangtua bisa membimbing dan menemani anak belajar tanpa merasa bosan sehingga orangtua memiliki waktu lebih bersama anak-anaknya. Pada strategi media akan dibagi menjadi 2 media, yaitu :

1. Media Utama

Media utama yang akan dihadirkan adalah buku informatif. Pada isi di dalam buku ini memua informasi tentang perlebahan dengan menghadirkan gambar ilustrasi yang dibuat lucu dan menarik. Pemilihan buku pengenalan bergambar ini dipilih karena

memudahkan cara penyampaian informasi, selain itu buku memudahkan anak untuk mempelajarinya dimana saja karena mudah dibawa kemanapun.

2. Media Pendukung

Pada media ini menghadirkan media-media tambahan yang mendukung agar lebih menarik peminat dan mendukung tersampaikan informasi dari media utama. Terdapat beberapa media pendukung yang dibuat, yaitu :

- Poster

Poster berfungsi sebagai media promosi memperkenalkan buku cerita bergambar yang dibuat. Poster dicetak di atas *art paper* unuran A3 210 gram yang akan di letakan pada lokasi sekitar toko-toko buku dan sekitar sekolah dasar untuk menarik perhatian anak-anak.

- X-banner

Media yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang mempunyai tujuan sebagai media promosi.

- Stiker

Stiker dihadirkan menjadi salah satu bonus *merchandise* dari buku.

- Pembatas buku

Pembatas buku merupakan bagian dari buku yang berguna untuk memberi tanda halaman terakhir yang telah dibaca.

- Pin

Pin juga menjadi bagian bonus *merchandise* dari buku. Berfungsi sebagai aksesoris anak dan sebagai pengingat.

- Jadwal Pelajaran Sekolah

Jadwal pelajaran merupakansalah satu bagian *merchandise* dari buku. Berfungsi untuk menuliskan jadwal pelajaran sekolah anak-anak untuk memudahkan mengingatnya.

- Buku Catatan

Membantu anak-anak untuk mencatat hal-hal yang penting atau mencatat pelajaran di sekolah.

- Gantungan kunci

Gantungan kunci adalah salah satu bagian dari *merchandise* berfungsi sebagai pengingat dan berfungsi sebagai *accessories* .

- Boneka

Boneka menjadi salah satu bonus *merchandise* dari pembelian buku yang bertujuan untuk menarik pembeli dan pengingat setelah mengunjungi PUSBAHNAS.

- Kalender

Berfungsi untuk pengingat tanggal bagi anak-anak yang dapat di simpan di rumah.

- Mug

Mug di hadirkan sebagai pengingat dan bonus dari pembelian buku yang dapat digunakan sebagai alat minum di rumah.

- Kaos karakter lebah

Kaos dihadirkan sebagai bonus *(merchandise)* pada buku ini agar lebih menarik minat pembeli.

- Tote bag

Tote bag dibuat sebagai alat untuk memuat keseluruhan benda yang di dapat dari pembelian buku serta dapat digunakan untuk keperluan lain.

III.1.5 Strategi Distribusi

Pendistribusian media ini dilakukan melalui penjualan/distribusi dari PUSBAHNAS bekerjasama dengan perusahaan penerbit yaitu PT Gramedia Pustaka. Hal ini untuk menarik minat anak-anak atau orangtua untuk mengunjungi PUSBAHANAS, karena dengan mengunjungi PUSBAHNAS anak-anak akan mendapatkan buku tersebut.

Pendistribusian media secara geografis hanya dilakukan di wilayah PUSBAHNAS yaitu Bogor. Pengunjung bisa mendapatkan buku beserta *merchandise*nya dengan cara mengikuti program dari PUSBAHNAS dengan membayar paket sesuai yang ditawarkan.

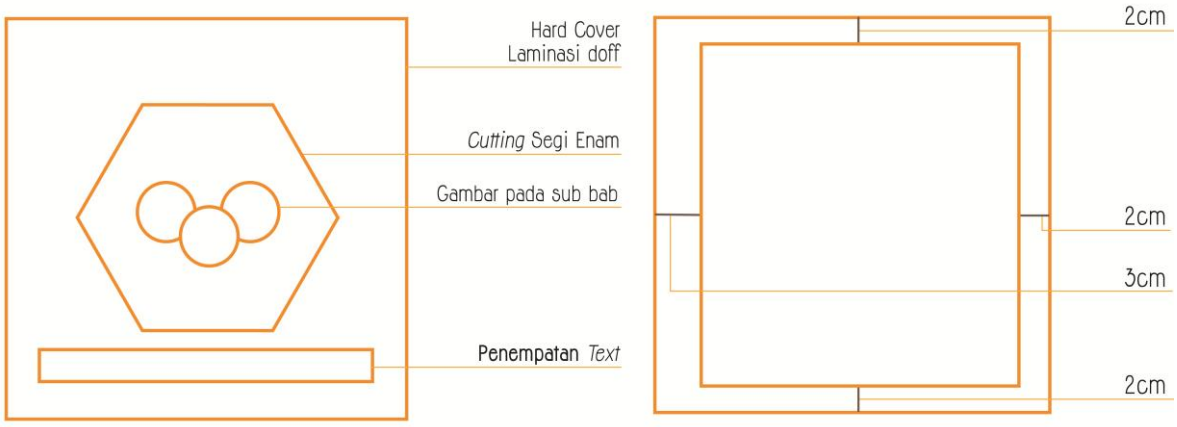
III.2 Konsep Visual

Media yang dipilih untuk mengenalkan perlebahan kepada anak-anak SD yaitu melalui buku cerita bergambar. Buku ini akan dibuat dalam ukuran 20cm x 20 cm agar memudahkan untuk dibawa kemana-mana. Jenis kertas yang akan dipakai adalah kertas *Linen* yang memunculkan tektur yang berbeda dari buku-buku biasanya sehingga membuat anak lebih tertarik.

III.6.1 Tata Letak

Rustan (2009) menjelaskan “Pada dasarnya layout dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan dibawahnya”. (h.1)

Dalam konsep tata letak buku ini dibuat simetris atau seimbang agar memudahkan alur pada saat anak membaca buku, dan agar lebih mudah dipahami.



Gambar III.1 Tata Letak Buku

Sumber : Pribadi

Konsep layout pada buku bergambar ini mengacu pada teori penyusunan layout menurut Tom Lincy (Adi Kusrianto, 2009), yaitu beberapa patokan dasar yang dipakai untuk merancang sebuah layout:

a) Proporsi

Proporsi yang dimaksud adalah kesesuaian antara halaman dengan isinya.

b) Keseimbangan

Prinsip keseimbangan merupakan suatu pengaturan agar penempatan elemen dalam suatu halaman memiliki efek seimbang.

c) Kontras

Menonjolkan unsur satu elemen yang terdapat pada sebuah materi objek sebuah halaman untuk memunculkan kekontrasan pada objek tersebut sehingga diperoleh fokus perhatian.

d) Irama

Irama memiliki makna yang sama dengan *repetition* atau pola pengulangan yang menimbulkan irama yang menarik diikuti.

e) Kesatuan

Prinsip kesatuan atau *unity* adalah hubungan antara elemen-elemen desain yang semula berdiri sendiri-sendiri serta memiliki ciri sendiri-sendiri yang disatukan menjadi sesuatu yang baru dan memiliki fungsi baru yang utuh.

III.6.2 Ilustrasi

Kusianto (2007) menjelaskan " Ilustrasi secara harafiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu. Dalam desain grafis, ilustrasi merupakan subjek tersendiri yang memiliki alur sejarah serta perkembangan yang spesifik atas jenis kegiatan seni itu". (h.110)

Gaya ilustrasi pada buku ini memilih kartun karena di anggap akan lebih menarik terhadap pendekatan kepada anak-anak. Gaya ilustrasi kartun merupakan sebuah gaya ilustrasi dengan menghadirkan penampilan reprensentasi atau simbolik yang mempresentasikan suatu tokoh atau peristiwa.

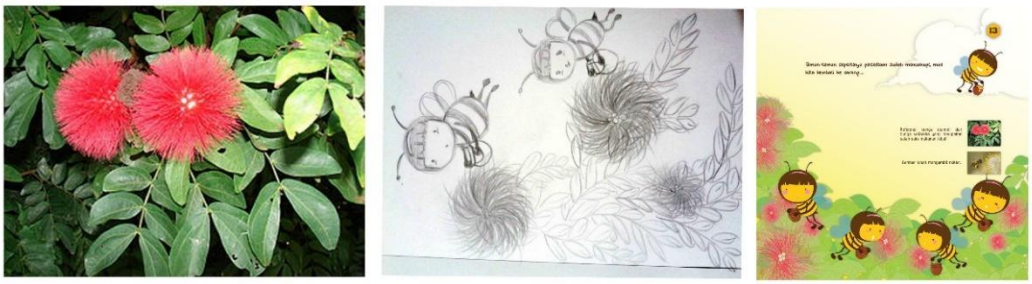
Pada konsep visual pertama yang akan ditampilkan pada buku ini berupa karakter lebah yang dibuat lucu dan ceria, menunjukan cara mereka hidup, beraktifitas dan membuat madu. Pada ilustrasi gambar yang akan dihadirkan akan menggunakan beberapa benda yang digunakan oleh lebah menyerupai benda-benda yang sering digunakan dikehidupan sehari-hari. Gambar yang ditampilkan pada setiap halaman menampilkan informasi yang akan di sampaikan tentang perlebahan. Pembuatan gambar menggunakan proses digital sehingga lebih terlihat rapi. Pada latar belakang gambar akan di bedakan dengan gambar utama sehingga pembaca mudah membedakannya dan tidak lelah saat membaca. Penempatan gambar-gambar pendukung akan dibuat simetris atau seimbang agar memudahkan alur pada saat anak membaca buku.

Berikut ini adalah gambar-gambar ilustrasi yang terdapat pada buku cerita bergambar pengenalan lebah di PUSBAHNAS :



Gambar III.2 Referensi Karakter Lebah

Sumber : Pribadi



Gambar III.3 Referensi *Background*

Sumber : Pribadi

III.6.3 Warna

Kusrianto (2007) menjelaskan “Warna sebagai unsur visual yang berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis pigmennya”. (h.31)

Menurut Darmaprawira (2002), sifat warna digolongkan menjadi dua golongan ekstrem yaitu warna panas (hangat) dan warna dingin. Yang termasuk golongan warna hangat adalah keluarga merah/jingga yang memiliki sifat dan pengaruh hangat, segar, dan menyenangkan. Yang termasuk warna dingin adalah keluarga kuning, jingga,

merah yang mempunyai sifat positif, agresif, dan aktif. Menurut penelitian secara umum, warna panas merangsang anak-anak, orang primitif, sederhana, dan bersifat ekstrover.

Warna yang dipilih pada perancangan buku ilustrasi adalah Warna *pastel* (warna lembut) yaitu warna yang memiliki contrast lebih *soft* yang sebagian besar di kombinasikan dengan warna putih. Warna ini didominasi dengan warna pucat yang berkesan lembut yang akan membuat suasana tenang dan rileks sehingga membuat tidak lelah untuk di baca. Warna ini juga mengapresiasikan keindahan.

Sedangkan warna yang ditampilkan adalah komposisi dari warna hijau, jingga, biru dan cokelat karena disesuaikan dengan lebah dan pepohonan yang merupakan bagian dari suasana dan setting dalam buku illustrasi ini yaitu suasana di alam. Pada karakter digunakan warna yang mirip dengan aslinya sehingga memudahkan pembaca untuk memahaminya.

7



Gambar III.4 Skema Warna

Sumber : Pribadi

III.6.4 Tipografi

Sihombing (2001) berpendapat bahwa :

Huruf merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun sebuah kata atau kalimat. Huruf memiliki perpaduan nilai fungsional dan nilai estetik. Pengetahuan mengenai huruf dapat dipelajari dalam sebuah disiplin seni yang disebut tipografi (typography). (h.1)

Sedangkan pada *typhography* akan digunakan beberapa jenis huruf dan dibedakan sesuai kebutuhannya. Pada judul buku akan dipilih jenis huruf yang tegas dan tebal, pemilihan jenis huruf ini bertujuan agar mudah dibaca dan menjadi fokus ketika orang melihatnya. Sedangkan pada sub judul akan dipilih huruf yang lebih menarik dan terlihat lebih menyenangkan. Penggunaan pada *body text* akan di gunakan jenis huruf yang sederhana dan mudah dibaca, tujuannya agar mata tidak lelah untuk membaca dan melihatnya. *Body text* didalam buku akan ditempatkan secara dinamis yang bertujuan untuk menyesuaikan antara tulisan dan gambar. Pemilihan gambar, warna, huruf, yang ditetapkan diharapkan memunculkan kesan menyenangkan, sehingga pesan utama tersampaikan.

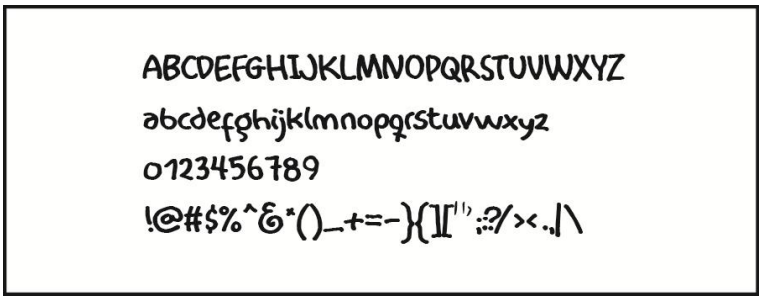
Penggunaan huruf yang dipilih adalah jenis *decorative* dan *san serif*. Berdasarkan pemilihan huruf ada beberapa jenis yang dipilih untuk digunakan pada buku cerita bergambar ini, diantaranya :



Gambar III.5 Font Untuk Judul

Sumber : Dokumen Pribadi

KG The Last Time, jenis huruf ini memiliki struktur yang tegas dan tebal, sehingga memudahkan untuk dibaca ketika dijadikan judul. Selain itu huruf ini memiliki gaya yang tidak terlalu formal, sehingga diharapkan tidak membosankan ketika di baca.



Gambar III.6 Font Untuk Sub Judul

Sumber : Dokumen Pribadi

International Playboy, pada huruf ini terlihat jelas tidak memiliki karakter yang formal sehingga memunculkan kesan santai dan menarik.



Gambar III.7 Font Untuk Isi (*Body Text)*

Sumber : Dokumen Pribadi

Jolly, termasuk jenis huruf *san serif*, digunakan karena memiliki bentuk yang tidak terlalu tegas tetapi memiliki keterbacaan yang baik.