BAB III

STRATEGI PERANCANGAN KONSEP DAN VISUAL

III.1 *Target Audience*

III.1.1 Targer Primer

a) Demografis
- Usia : 7-11 Tahun
- Pendidikan : SD

b) Psikografis
- Kepribadian : Senang mencoba hal baru serta tertarik pada sesuatu yang memotivasinya.
- Kebutuhan : Perhatian lebih dari seorang orangtua serta pembelajaran yang dapat membuat tumbuh kembang anak berjalan dengan baik .
- Jenis/Golongan: Anak autis
- Kategori : *high function*

III.1.2 Target Sekunder

a) Demografis
- Usia : 30-45 tahun pada umumnya dalam rentang usia dewasa hingga akhir dewasa, kebanyakan lebih banyak menemani anak dalam masa pembelajarannya maupun aktifitasnya.
- Pendidikan : Ibu rumah tangga, pegawai swasta dan pegawai negeri. Kebanyakan orangtua tersebut memiliki banyak waktu untuk meluangkan bagi anaknya.
- Ekonomi : Kalangan B, dari observasi di SLB PUSPPA Suryakanti, kebanyakan orangtua murid anak autis memiliki pendapatan yang diatas rata-rata.

b) Psikografis

- Kepribadian : Lembut dan Tegas, karena dalam menangani anak tersebut membutuhkan kesabaran yang tinggi dan kesabaran tersebut dapat diwujudkan dengan kepribadian seperti ini.
- Kebutuhan : Media Pembelajaran Dirumah, karena bagi orangtua yang memiliki anak autis sangat membutuhkan media pembelajaran terutama media interaktif ataupun media yang dapat menambah wawasan anak.

c) Geografis

- Wilayah : Perkotaan , dilihat dari segmentasi demografis orangtua murid yang memiliki anak autis kebanyakan dari kalangan yang berkecukupan.

III.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan terbentuk jika adanya sebuah ide atau gagasan, yang dapat menyampaikan sebuah informasi melalui bentuk visual. Dalam strategi perancangan media interaktif ini, bertujuan agar target memahami tahapan-tahapan awal dalam pembelajaran yang akan dilakukan, serta memudahkan orangtua dalam membimbing anaknya.

Komunikasi yang digunakan dalam strategi perancangan ini, akan menggunakan bahasa *verbal* atau yang lebih spesifik menggunakan bahasa visual. Tujuan dari kedua strategi ini, agar pembelajaran yang akan dibuat dapat menimbulkan ketertarikan untuk anak yang menjadikan pembelajaran media interaktif ini sebagai wawasan baru dalam hal akademik maupun *non* akademik.

III.2.1 Pendekatan Komunikasi

a) Pendekatan Visual

Pendekatan Visual yang akan ditampilkan melalui media interaktif, buku dan kartu (*visual support*) sebagai media pendukung. Media CD Interaktif ini akan didukung dengan media buku dan kartu *visual support*, desain keseluruhan mengacu kepada warna-warna cerah dan disesuaikan dengan umur anak tersebut, yang bertujuan agar dalam pembelajaran ini anak tidak merasa jenuh serta warna pun dapat mendukung kenyamanan pada mata anak.

b) Pendekatan *Verbal*

Di dalam pendekatan *verbal*, bahasa yang akan digunakan untuk media pembelajaran tersebut akan menggunakan bahasa Indonesia, dimana dalam pembelajaran ini unsur interaksi dan komunikasi akan ditampilkan dalam visual agar hal ini dapat memudahkan pemahaman dalam pembelajaran tersebut.

III.2.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif adalah suatu pendekatan komunikasi yang bertujuan agar pesan serta informasi didalam pembelajaran ini dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Melalui strategi kreatif ini, informasi atau pesan yang akan disampaikan akan dibuat semenarik mungkin dengan gaya visual yang memiliki ciri khas pada objek-objek didalamnya. Serta gaya *Illustrasi Vector* ini, mengundang daya tarik anak dalam tampilan halaman per halamannya, sehingga penggunaan strategi kreatif ini dapat membuat media interaktif tersebut menjadi media yang merespon perkembangan anak lebih baik lagi. Berdasarkan strategi komunikasi, strategi media pembelajaran ini akan dibuat semenarik mungkin dari segi tampilan maupun cara kerjanya. Strategi kreatif yang dimaksud merupakan strategi pembuatan media yang dibuat semenarik mungkin, baik dalam visual

maupun dukungan lainnya sehingga melalui pembelajaran ini, anak mendapatkan wawasan baru yang dapat meningkatkan perkembangan anak, khususnya dalam koordinasi motorik halus dan visual.

III.2.3 Strategi Media (cara menyampaikan dan cara tahapan)

Dalam Perancangan Multimedia Interaktif ini, dibutuhkan strategi media yang dapat memudahkan pembuatan media yang akan diproduksi sehingga media pembelajaran yang akat dibuat dapat mencapai tujuan lebih detail dan lebih fokus lagi. Strategi media dibagi menjadi dua yaitu media utama dan media pendukung.

1. Media Utama CD Interaktif

   Media utama yang akan di rancang adalah multimedia interaktif sebagai media pembelajaran utama yang dikhususkan untuk penyandang anak autis kategori *high function* dengan bimbingan orangtua. Pemilihan media CD Interaktif untuk anak autis kategori *high function* ini, bertujuan agar anak mendapatkan pembelajaran dengan wawasan baru yang memiliki fungsi meningkatkan koordinasi motorik halus serta visual.

   Media pembelajaran ini akan dibuat dan dimasukan kedalam sebuah CD yang dapat di proses melalui laptop maupun komputer, karena tujuan ini untuk memudahkan proses pembelajaran anak dapat dilakukan dirumah. Selain di rumah media pembelajaran ini dapat digunakan di lingkungan sekolah dengan dukungan alat seperti proyektor dalam pembelajarannya.

Materi pelajaran yang akan dimasukkan dalam multimedia interaktif ini berhubungan dengan materi pelajaran disekolah yang akan dibuat berbeda melalui media visual atau CD Interaktif seperti :

a) Pengenalan Objek

Materi seri pengenalan objek ini berisikan mengenai pengenalan-pengenalan seperti :

- Pengenalan benda berisikan pengenalan seperti ember, sekop, gunting rumput dan karung beras
- Pengenalan hewan berisikan pengenalan seperti flamingo, kupu-kupu, gajah dan jerapah
- Pengenalan buah dan sayuran berisikan pengenalan seperti ceri, wortel, pisang dan jambu

Dari ketiga pengenalan objek yang ada pada media interaktif ini anak yang harus mengingat objek yang dilihatnya serta harus dituangkan kepada media pendukung yaitu buku. Pembelajaran ini pun dapat meningkatkan daya ingat anak menjadi lebih baik lagi.



Gambar III.1 CD Interaktif Halaman Menu Utama

Sumber : Data Pribadi

2. Media Pendukung

Media pendukung merupakan media yang dapat membantu anak dalam mengeksplor kemampuanya, yang bertujuan untuk melengkapi media utama, agar media tersebut dapat berjalan dengan maksimal. Media pendukung yang akan digunakan adalah :

a) Buku

Pemilihan buku sebagai media pendukung media utama ini ditujukan untuk anak autis kategori *high function*, yang bertujuan sebagai media pendukung CD Interaktif, dan digunakan sebagai alat bantu untuk menjawab soal ataupun pertanyaan yang akan ditayangkan di dalam media CD Interaktif yang akan ditayangkan. Buku ini juga dapat membantu anak menuangkan apa yang dilihat dalam media CD Interaktif dan sejauhmana anak dapat mengingat objek yang dilihatnya

b) Kartu

Kartu disini berfungsi sebagai alat bantu anak dalam memahami tahapan-tahapan pembelajaran, dimana alat bantu ini dapat diinstruksikan oleh orangtua. Media pendukung ini berhubungan sebagai alat instruksi anak untuk memahami tahapan media pembelajaran atau bisa disebut *Visual Support*.

c) Jadwal Kegiatan

Tujuan Media ini merupakan media alat bantu untuk mempermudah anak beraktifitas sesuai jadwal yang sudah ditentukan oleh orangtua dan media ini juga dapat meningkatkan anak menjadi lebih disiplin.

d) Stiker

Stiker merupakan sebuah media yang bersifat fleksibel dan dapat di tempel dimana saja. media stiker ini merupakan media pendukung untuk anak yang dapat membantu kembali dalam pengenalan objek yang telah dipelajarinya, sehingga media stiker ini berguna untuk anak tersebut.

e) Gantungan Kunci

Gantungan kunci sebagai alat media pendukung untuk anak yang merupakan bagian dari souvenir CD Interaktif tersebut. Souvenir ini pun merupakan suatu bentuk promosi yang dapat meningkatkan Brand dengan menggunakan media promosi gantungan kunci ini.

f) X-Banner

X-Banner merupakan alat media pendukung, yang digunakan sebagai alat penyampaian informasi maupun promosi media kepada para konsumen. Pemilihan X-Banner sebagai alat pendukung bertujuan agar *target audience* dapat tertarik pada media yang di promosikan melalui media ini.

g) X-Mini Banner

X-Mini Banner hampir sama dengan X-Banner yang merupakan alat bantu untuk mempromosikan media utama.

Media pendukung ini bertujuan dalam menyampaikan informasi terkait media utama yang akan dipromosikan, seperti mengenai jenis pengenalan dan informasi yang ditujukan.

III.3 Konsep Visual

Dalam konsep perancangan multimedia interaktif ini, akan ditampilan melalui media *audio visual* yang meliputi beberapa konsep diantaranya :

III.3.1 Format Desain

Perancangan media pembelajaran berupa CD Interaktif untuk anak autis yang khususnya pada kategori *high function.* Format desain multimedia interaktif diantaranya :

1. Media Utama

   Perancangan multimedia interaktif akan di buat dalam ukuran layar 1024x768 pixel yang bertujuan agar pembelajaran tersebut dapat terlihat maksimal. Multi media interaktif ini akan berupa data yang di proses dan dimasukan ke dalam bentuk CD yang akan di kemas semenarik mungkin.



Gambar III.2 CD Interaktif

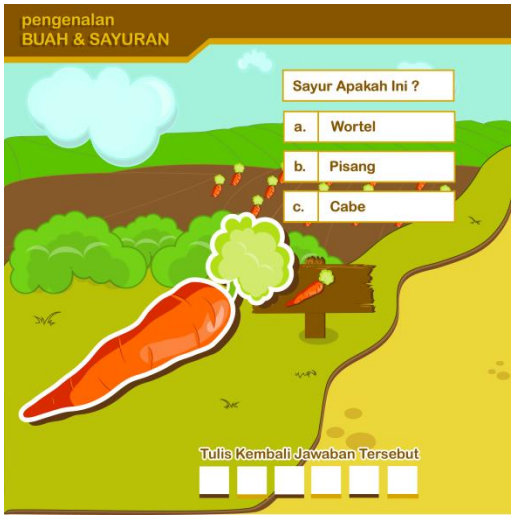
Sumber :Data Pribadi

2. Media Pendukung

Untuk melengkapai media interaktif, dibuat dua media pendukung guna melangkapi pembelajaran bagi anak autis dalam Multi Metode. Metode pendukung tersebut ialah :

a) Buku

Buku Merupakan alat bantu CD interaktif yang akan dibuat dengan ukuran 23 x 23 cm yang disesuaikan dengan kebutuhan anak.



Gambar III.3 Buku

Sumber : Data Pribadi

b) Kartu

Media pendukung kartu (*task organizer)* akan dibuat dalama ukuran 9,5 x 7 cm. Dengan ukuran kartu ini, bertujuan agar visual yang akan ditampilkan pada kartu dapat terlihat, sehingga memudahkan orangtua untuk menjelaskannya. Mekanisme penggunaan kartu ini adalah sebagai alat bantu media utama, agar anak dapat mengetahui dan memahami apa yang harus dilakukan untuk

memulai pembelajaran tersebut.

Media ini juga sangat memerlukan dukungan orangtua/guru yang harus menunjukan atau mengintruksikan anak dengan memperlihatkan kartu itu sampai anak mengerti.



Gambar III.4 Kartu *Visual Support*

Sumber : Data Pribadi

c) Jadwal Kegiatan

Jadwal Kegiatan ini akan dibuat dengan ukuran 15 x 20 cm. Media ini akan dibuat menyerupai kalender duduk yang bertujuan memudahkan orangtua ataupun anak untuk menyimpannya kembali sesudah dipakai.

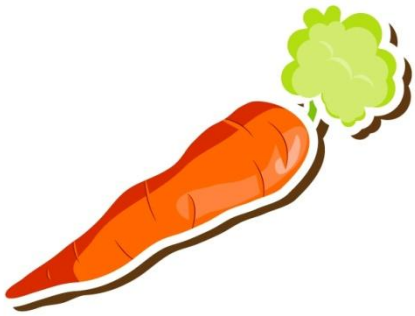


Gambar III.5 Jadwal Kegiatan

Sumber : Data Pribadi

d) Stiker

Media pendukung ke tiga akan dibuat dalam ukuran *custom* di setiap bentuknya. Media stiker ini dibuat karena, media ini dapat membantu ingatan anak untuk menjawab kembali pembelajaran yang sebelumnya, dengan cara stiker ini ditempel dimanapun.



Gambar III.6 Stiker Wortel (*Carrot)*

Sumber : Data Pribadi

e) Gantungan Kunci

Media pendukung ini akan dibuat dengan ukuran *custom*. Media ini bertujuan sebagai media souvenir yang disukai target dan anak dapat menggantungkannya pada tas sekolahannya.



Gambar III.7 Gantungan Kunci

Sumber : Data Pribadi

f) X-Banner

X-Banner ini akan dibuat dengan ukuran 60 x 160 cm, dengan ukuran ini maka informasi yang disampaikan untuk mempromosikan media utama ini dapat tersampaikan dengan jelas.



Gambar III.8 X-Banner

Sumber : Data Pribadi

g) X-Mini Banner

Pembuatan media ini akan dibuat dengan ukuran 25 x 40cm, media pendukung ini juga sama sebagai alat sarana promosi dan informasi terkait dengan media utama. Media ini juga memudahkan dalam pemasangan ataupun penempatan, karena tidak sulit dan tidak menyita ruang yang banyak.



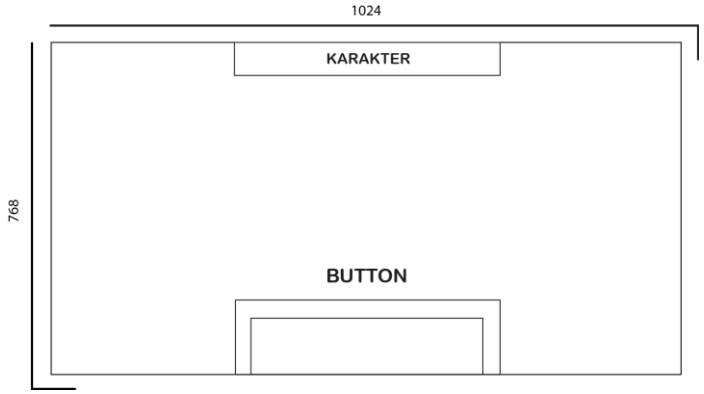
Gambar III.9 X-Mini Banner

Sumber : Data Pribadi

III.3.2 Tata Letak (*layout*)

Tata letak (*layout*) multimedia interaktif, meliputi beberapa unsur yang mendukung dalam pembuatannya, seperti gambar, teks, ilustrasi, elemen visual dll. Pembuatan *layout* untuk media pembelajaran, akan dibuat dan disesuaikan dengan target anak autis, agar media ini dapat diterima dengan baik sebagai media pembelajaran baru untuk anak autis kategori *high function*.

Layout yang akan digunakan dalam penyampaian pesan atau informasi ini, dengan menempatkannya menu utama di bagian bawah tengah dengan adanya gerakan. Penempatan *layout* ini bertujuan agar anak autis dapat fokus terhadap *point-point* pembelajaran yang akan dimainkannya, sehingga ketertarikan anak dalam memahami media dapat tercapai dengan baik.



Gambar III.10 *Layout*
Sumber : Data Pribadi

III.3.3 Tipografi

Perancangan multimedia interaktif ini akan menggunakan huruf atau tipografi yang mendukung media ini diantaranya:

Font : Arial Rounded MT Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890,.?;:'"!@#$%^&*()

Font : VintageOne

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890,.?;:'"!@#$%^&*()

Font atau huruf ini akan dipakai dalam menu utama dan menu menu lainnya.

Alasan : penggunaan huruf ini karena dari segi bentuk maupun gaya memiliki kesan menarik, sesuai dengan kebutuhan media tersebut.

III.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan sebuah visualisasi dari suatu tulisan yang berupa sketsa, lukisan, *Vector Graphic,* foto atau teknik seni rupa lainnya, yang lebih menekankan pada penjelasan tulisan daripada bentuk dan dibuat untuk menjelaskan informasi yang terkandung di dalam teks tersebut. Dengan bantuan visualisai tersebut, maka diharapkan teks tersebut lebih mudah dicerna oleh pembacanya. www.anneahira.com (2014)

Ilustrasi yang akan dipakai dalam multimedia interaktif ini lebih kepada *Vector Graphic*, yang bertujuan agar pembelajaran ini dapat menarik dan mudah dimengerti anak autis, karena visual dapat membantu anak autis dalam hal mengeksplor pembelajaran tersebut. Pemilihan karakter dalam multimedia ini akan menggunakan karakter perempuan dengan pakaian yang sesuai dengan tema pengenalan objek didalamnya yang dapat membuat pembelajaran didalam CD Interaktif ini menyenangkan.

Pemilihan karakter tersebut disesuaikan dengan target anak di umur 7-11 tahun, dalam Pemilihan karakter di media ini, ingin menampilkan suasana disekolah yang dapat membuat anak cepat beradaptasi pada media interaktif ini.



Gambar III.11 Tokoh Karakter (*vector graphic*)

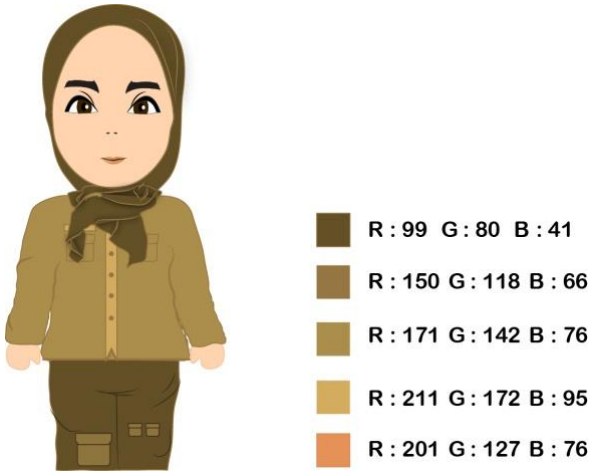
Sumber : Data Pribadi

III.3.5 Warna

Warna adalah suatu proses yang terjadi dimana cahaya mengenai suatu benda. Setiap orang pasti menyukai warna karena kehadiran warna mampu memberikan keindahan dan nilai estetika. Selain itu, warna juga dianggap memiliki pengaruh terhadap psikologi seseorang.
www.rizky.student.esaunggul.ac.id (2014)

Perancangan media interaktif membutuhkan warna yang sepadan untuk target, karena pemilihan warna didalam pembelajaran media interaktif ini sangat berpengaruh terhadap kondisi psikologis seorang anak, sehingga pemilihan warna atau visual dapat berpengaruh kepada pesan yang akan disampaikan dalam pembelajaran ini. Warna merupakan bagian penting dalam pembuatan media ini. Warna yang akan digunakan adalah warna RGB.

Warna RGB singkatan dari *Red – Green - Blue* merupakan model warna pencahayaan yang dipakai untuk "*output devices*" seperti *display* monitor, warna-warna primernya (*Red, Blue, Green*). Pemilihan warna RGB sendiri dapat membantu tampilan visual menjadi lebih jelas dalam tampilannya.. www.ilmugrafis.com (2014)



Gambar III.12 Kode Warna karakter

Sumber : Data Pribadi