BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Dalam perancangan multimedia interaktif ini ditetapkan target sasaran yaitu anak-anak sekolah dasar (SD). Berikut penjelasan target sasaran :

- Geografi :
  a. Wilayah : Kota
  b. Lokasi Kota : Kota Semarang
  c. Kedudukan : Urban
  d. Profesi : Siswa Sekolah Dasar
- Demografi :
  a. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
  b. Usia : Anak-anak 8-10 Tahun
  c. Status : Anak-anak
  d. Pendapatan : -
  e. Pendidikan : SD
  f. Agama : Semua Agama
- Psikografi :
  a. Kepribadian : Terbuka
  b. Lingkungan : Sekolah Dasar
  c. Sikap : Bersih, Rapi

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan Komunikasi dalam perancangan media interaktif ini berdasarkan pendekatan komunikasi secara budaya. Strategi perancangan yang akan dibuat untuk memecahkan masalah tentang pengembangan media untuk pembelajaran aksara jawa agar menarik, dan interaktif. Dengan demikian maka diharapkan

siswa sekolah dasar dengan rentan umur 8-10 tahun dapat lebih memahami tentang aksara jawa.

1. Pendekatan Visual

   Secara keseluruhan identitas visual yang akan ditampilkan pada multimedia interaktif ini lebih mengarah ke gaya jawa atau lebih kental akan kesan jawa. Hal ini diambil diambil karena penelitian pengajaran aksara jawa berada di Jawa Tengah, dan di Jawa Tengah dan Jawa Timur aksara jawa lebih sering digunakan.

2. Pendekatan Verbal

   Dalam Multimedia Interaktif ini menggunakan bahasa Indonesia. Hal ini digunakan karena agar lebih mudah diterima oleh target yang dituju dan tidak menutup kemungkinan bahwa bukan cuma Jawa Tengah dan Jawa Timur saja yang akan menggunakan, tetapi multimedia interaktif ini bisa digunakan oleh daerah lain yang ingin mempelajari aksara jawa.

III.1.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif adalah cara untuk menjelaskan pendekatan dengan cara kreatif dalam penyampaian secara visual. Agar informasi yang ingin disampaikan tercapai dan diharapkan maka informasi yang ingin disampaikan harus menarik dan efektif.

Berdasarkan strategi komunikasi dibuatlah strategi kreatif dengan pembuatan multimedia interaktif yang menarik baik secara visual dan informasi yang efektif untuk para siswa , yang bertujuan agar media yang dibuat bisa mencapai target sasaran.

III.1.3 Strategi Media

Dalam Perancangan Multimedia Interaktif ini dibutuhkan strategi media agar media yang akan diproduksi dapat diproduksi dengan lebih detail dan lebih fokus. Strategi media dibagi menjadi dua yaitu media utama dan media pendukung.

a. Media Utama

   Media utama yang akan dirancang adalah multimedia interaktif sebagai media pembelajaran aksara jawa. Multimedia interaktif berupa kaset CD yang dapat diproses di Komputer maupun Laptop.

b. Media Pendukung

   Media Pendukung yang akan dirancang berfungsi untuk mendampingi, melengkapi media utama. Media pendukung yang akan digunakan adalah :

   a. Buku Cerita Bergambar

      Buku Cergam atau Buku Cerita Bergambar disini berisi tentang cerita rakyat yang berhubungan dan berkaitan dengan aksara jawa. Asal Mula Aksara Jawa adalah judul dari buku ini. Sesuai dengan judulnya, buku ini berisi tentang petualangan Ajisaka dalam mengalahkan Prabu Dewatacengkar, dan bagaimana munculnya aksara jawa.

   b. Kartu

      Kartu disini berfungsi sebagai game, dimana game ini berbentuk Tanya jawab dengan menggunakan kartu. Isi dari kartu ini adalah huruf – huruf atau aksara – aksara jawa . Cara bermain *game* ini adalah pertama guru mengocok kartu ini, kemudian salah satu murid yang sudah dipilih untuk mengambil, setelah mengambil salah satu kartu, muird harus menjawab huruf apa yang tercantum di kartu, jika benar murid akan mendapat poin, tetapi jika salah, murid harus menulis aksara jawa tersebut diapapan tulis.

c. Buku Belajar Menulis

Buku Belajar Menulis ini berfungsi sebagai media tempat untuk menulis aksara jawa yang sudah di tempilkan di dalam CD Interaktif. Siswa juga dapat menjawab pertanyaan yang ada di CD Interaktif di buku ini.

d. Poster

Poster ini berisikan Aksara Jawa berdasarkan fungsinya yaitu Aksara Carakan, Sandhangan, Pasangan, dan Angka Jawa. Fungsi poster ini adalah sebagai media bantu belajar anak-anak.

e. Alat Tulis

Alat tulis ini terdiri atas pensil, pulpen, penghapus, penggaris, isi pensil, dan tempat pensil. Dungsi dari alat tulis ini adalah sebagai alat menulis aksara jawa anak-anak

III.1.4 Strategi Distribusi

Sistem pendistribusian alat bantu belajar Aksara jawa ini yaitu dari Dinas Pendidikan Kota Semarang langsung ke sekolah-sekolah di Kota Semarang dengan ketentuan satu Paket Alat Bantu Belajar Aksara Jawa untuk satu guru Bahasa Jawa di sekolah tersebut.

III.2 Konsep Visual

Dalam Konsep perancangan multimedia interaktif tampilan pada media audio visual meliputi beberapa konsep visual diantara:

III.2.1 Format Desain

Dalam perancangan media informasi berupa multimedia interaktif tentang media pembelajaran aksara jawa yang memiliki target kepada siswa Sekolah Dasar (SD), format desain multimedia interaktif sebagai berikut:

1. Media Utama

   Multimedia interaktif dirancang dengan ukuran 1024x768 pixel dan akan dimasukkan dalam bentuk CD, yang dapat mempermudah menjalankan program tersebut.



Gambar III.1 Tampilan dalam CD Interaktif

2. Media Pendukung

   Untuk media interaktif ini memiliki dua media pendukung guna melengkapi dan mendukung materi pembelajaran aksara jawa. Media pendukung tersebut ialah:

   a. Buku Cerita Bergambar (CERGAM)

      Buku akan diproduksi dalam ukuran 15cm x 20 cm. dengan ukuran yang cukup dan tidak terlalu besar, siswa sekolah dasar dapat dengan mudah dibawa untuk dibaca atau guru dapat dengan mudah menceritakan isi buku ini.



Gambar III.2 Contoh Buku Cerita Bergambar

Sumber : http://www.slideshare.net/samsurvive/buku-cerita-bergambar-bilingual-legenda-ajisaka-untuk-anak (19 April 2014, 21.00 WIB)

b. Kartu

Kartu yang akan dibuat berukuran 9 cm x 6 cm. dengan ukuran kartu ini cukup untuk tempat satu aksara jawa. Mekanisme penggunaan kartu ini sama seperti permainan kartu, bedanya guru akan mengambil satu kartu dari total keseluruhan kartu, kemudian menanyakan aksara dalam kartu tersebut apa, jika benar siswa disuruh kedepan untuk menuliskan secara benar, jika tidak maka siswa akan mendapat hukuman.



Gambar III.3 Contoh Kartu sebagai Permainan

Sumber : http://www.gedebus.blogspot.com/2011/07/gebor-mainan-kartu-klasik.html?m=1 (19 April 2014, 21.00 WIB)

c. Buku Belajar Menulis

Buku Belajar Menulis ini akan diproduksi dalam ukuran 15cm x 20 cm. Buku ini berisikan karakter-karakter, belajar menulis aksara jawa dengan cara menghubungkan titik-titik, dan lembar jawab untuk menjawab pertanyaan atau kuis yang ada di CD Interaktif.



Gambar III.4 Isi buku Belajar Menulis Aksara Jawa

d. Poster

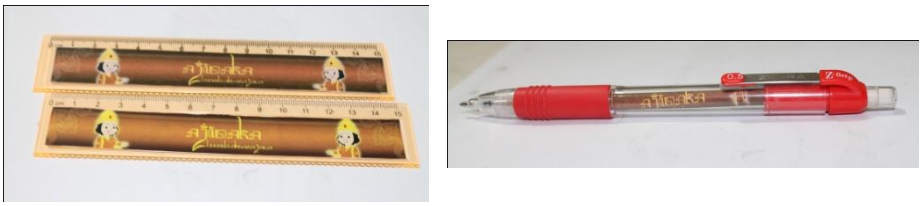
Poster ini akan diproduksi dalam ukuran 26 cm x 38 cm. Poster ini berisikan Aksara Jawa berdasarkan fungsinya yaitu Aksara Carakan, Sandhangan, Pasangan, dan Angka Jawa.



Gambar III.5 Poster dengan isi Aksara Jawa

e. Alat Tulis

Alat tulis terdiri dari pensil, pulpen, penggaris, penghapus, isi pensil, dan tempat pensil.

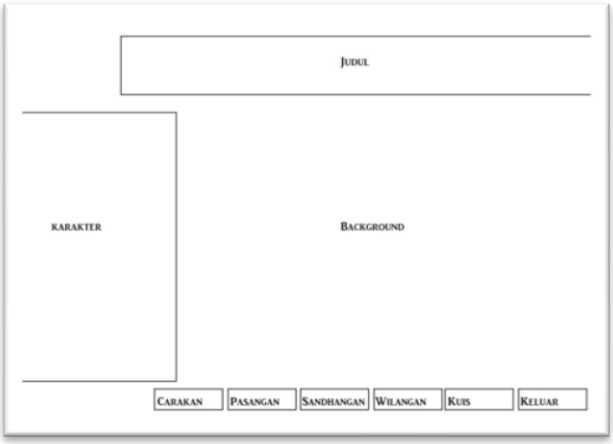


Gambar III.6 Contoh Alat tulis

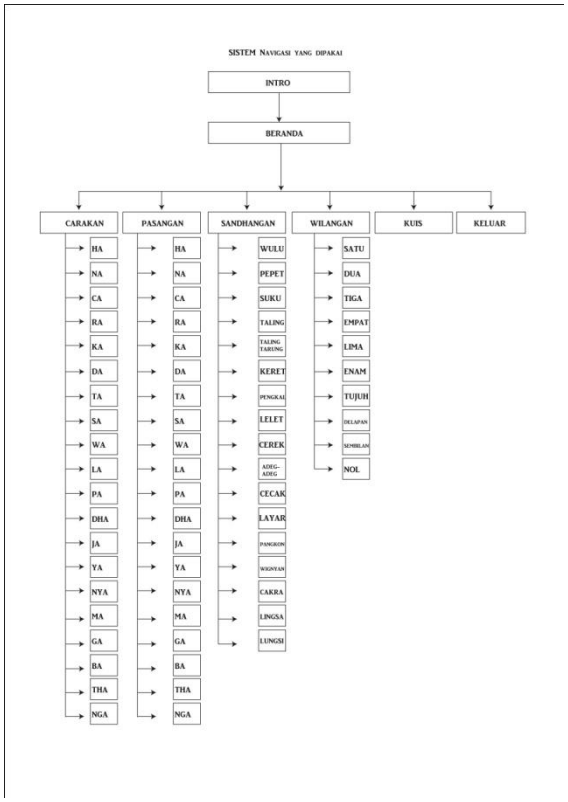
III.2.2 Tata Letak

Tata letak atau *layout* yang digunakan dalam multimedia interaktif ini meliputi semua unsur dalam desain yaitu gambar, teks, ilustrasi, elemen visual dan sebagainya. Dengan *layout* yang menarik diharapkan dapat menarik minat siswa sekolah dasar untuk lebih memahami pesan atau informasi yang disampaikan berupa pelajaran aksara jawa.

Layout yang akan digunakan dalam media informasi ini adalah dengan menaruh menu utama disebelah kanan, dan munculnya karakter yang menjadi ikon disebelah kiri. Hal ini dimaksud agar terjadi keseimbangan dalam menata isi dari halaman per halaman. ketika siswa melihat media tersebut dapat langsung terfokus pada visual yang menarik kemudian tertarik untuk mau mempelajari dan memahami setiap informasi di dalam media tersebut.



Gambar III.7 Contoh Layout



Tabel III.1 Sistem Navigasi yang dipakai di CD Interakitf

III.2.3 Tipografi

Perancangan multimedia interaktif ini menggunakan beberapa huruf atau tipografi diantaranya:

- Comic Sans

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

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

Font atau huruf ini akan dipakai dalam dua media yaitu judul di menu CD Interakti, dan kemasan kaset CD.

Alasan penggunaan huruf ini karena dari segi bentuk tidak terlalu kaku dan sehingga pas untuk target anak-anak.

- AR Julian

  ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

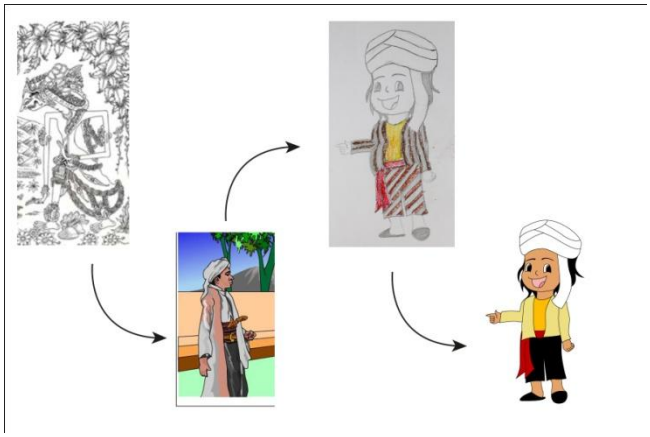
  1234567890,.?;:'"!@#$%^&*()

  Huruf AR Julian digunakan untuk menjelaskan meteri didalam buku cerita bergambar. Alasan dipakainya huruf ini karena bentuknya yang tegas tetapi tidak tebal, sehingga dapat terlihat jelas untuk dibaca, dan tidak mengganggu visual atau gambar di buku cerita bergambar.

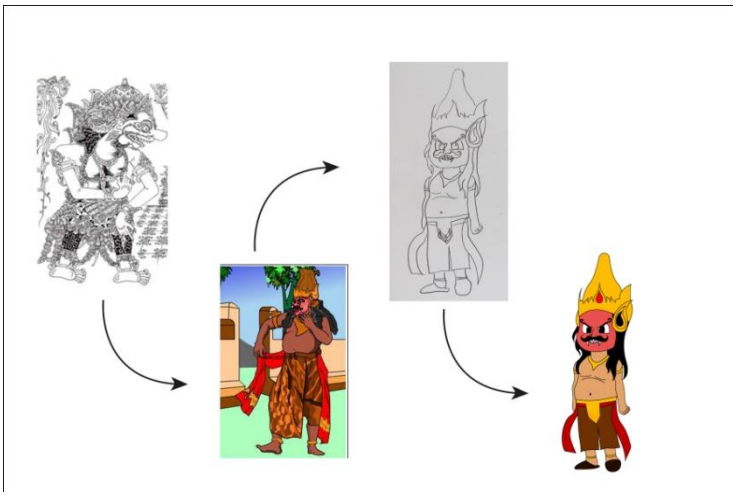
III.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi yang dipakai dan muncul dalam multimedia interaktif merupakan karakter Ajisaka bergaya lucu dan *funny* atau terlihat menyenangkan.

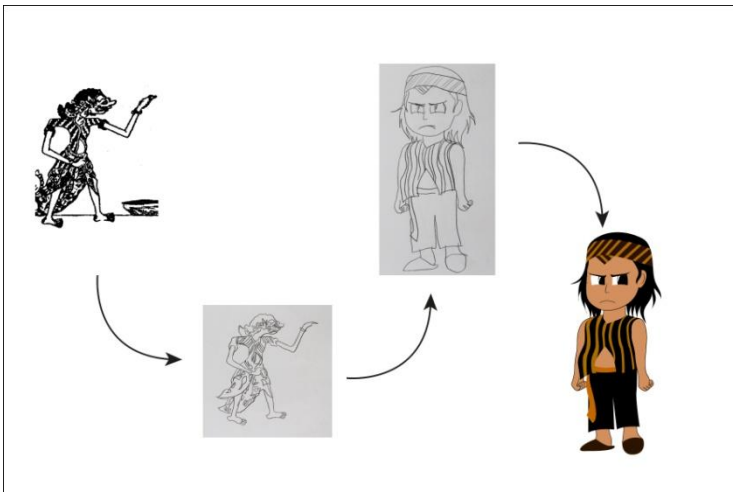
Pemilihan karakter Ajisaka karena didasarkan pada cerita rakyat, kemudian gaya ilustrasi yang terlihat lucu karena segmentasinya adalah anak sekolah dasar. Seperti gambar dibawah ini:



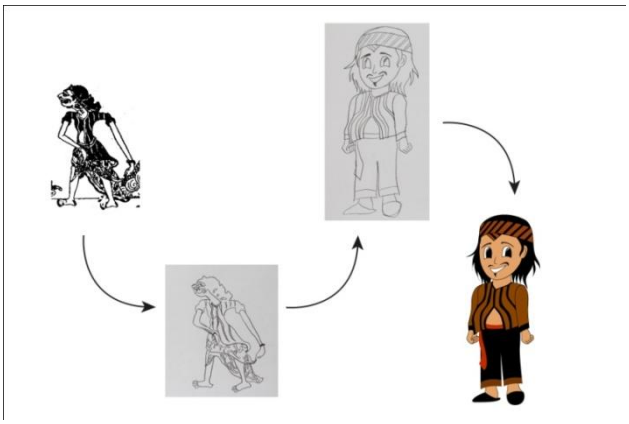
Gambar III.8 Referensi visual dan ilustrasi karakter Ajisaka



Gambar III.9 Referensi dan ilustrasi karakter Prabu Dewatacengkar



Gambar III.10 Referensi visual dan ilustrasi karakter Dora

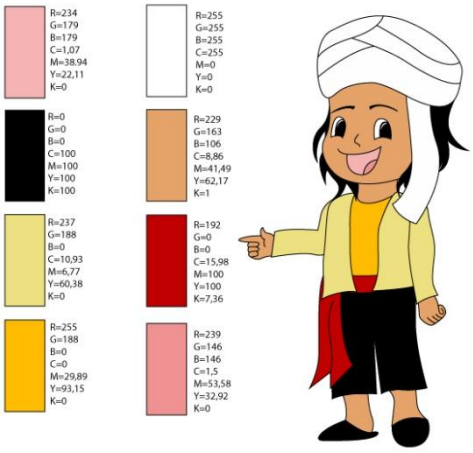


Gambar III.11 Referensi visual dan ilustrasi karakter Sembada

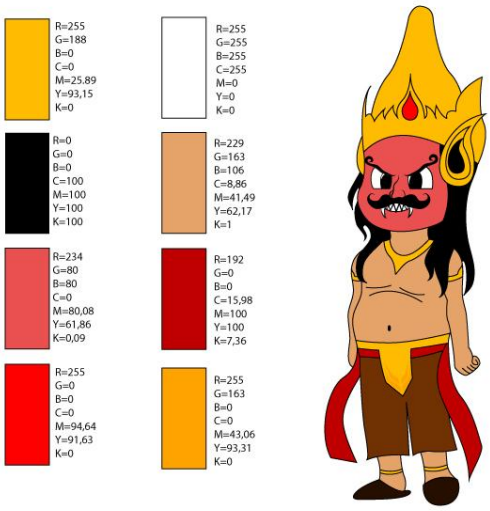
III.2.5 Warna

Dalam perancangan media multimedia interaktif, warna merupakan salah satu unsur penting dalam desain yang mempengaruhi pesan. Pemilihan warna berdasarkan kesan yang ingin disampaikan dan kepada siapa informasi ini ditujukan.

Warna yang digunakan adalah warna yang berbasis pada warna RGB (*Red, Green, Blue*). Pemilihan warna-warna tersebut didasari oleh pertimbangan sebagai berikut:



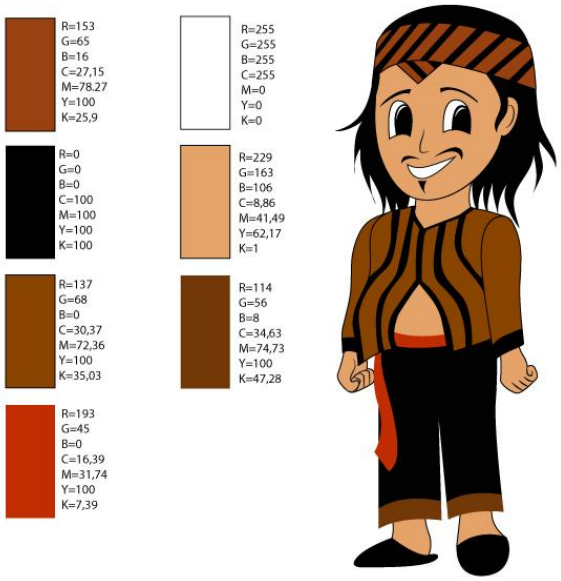
Gambar III.12 Rincian warna di karakter Ajisaka



Gambar III.13 Rincian warna di karakter Prabu Dewata Cengkar



Gambar III.14 Rincian warna di karakter Dora



Gambar III.15 Rincian warna di karakter Sembada