BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Bateman (2004) menjelaskan “perancangan adalah proses pembuatan keputusan secara sistematik untuk mencapai tujuan mengenai suatu permasalahan” (h.114). Secara umum perancangan ialah cara yang digunakan untuk merangkai suatu masalah agar dapat berjalan dengan baik dan tersusun lengkap. Dalam sebuah penelitian ilmiah, perancangan sangat penting guna untuk mendukung kelancaran dalam menyusun suatu rencana yang akan dibuat, sehingga menghasilkan yang terbaik.

III.1.1 Target audiens

- Demografis
  Usia : anak usia 5 - 8 tahun
  Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
  Pendidikan : TK-SD sederajat
  Agama/Ras : Semua agama/ras
- Psikografis
  Anak normal yang tidak memiliki kelainan jiwa.
- Geografis
  Anak perkotaan khususnya Cimahi yang kurang melakukan interaksi langsung dengan lingkungan sekitarnya.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Strategi perancangan yang akan dibuat untuk memecahkan masalah tentang *game* interaktif *phobia* pada anak agar terlihat menarik, dan interaktif, yang ditujukan untuk mengurangi penderita *phobia* pada anak. Seperti yang sudah direncanakan sebelumnya perancangan yang dilakukan bertujuan untuk penderita phobia anak umur 5-8 tahun, maka dari itu anaklah yang akan dijadikan target

audien dimana media yang dirancang bertujuan untuk media pembelajaran agar anak bisa mengurangi *phobia*, sedangkan untuk target pemasarannya yaitu orangtua sebagai penyedia atau tanggung jawab kebutuhan anaknya, berikut keterangannya:

- **Geografis**

Diseluruh kota besar Indonesia, untuk target penyebaran pertama dilakukan di tempat praktek psikolog di daerah kota Cimahi dikarenakan kota tersebut menjadi salah satu kota yang di teliti, dan diharapkan menjadi cerminan untuk kota-kota lain di Indonesia.

- **Demografis Target Audien**

  Target audien : laki-laki dan perempuan
  Umur : 5-8 tahun
  Pendidikan : pra sekolah, taman kanak-kanak, sekolah dasar
  Bahasa : Indonesia
  Status sosial ekonomi : kalangan menengah keatas

- **Demografis Target Pasar**

  Target audien : laki-laki dan perempuan
  Pendidikan : SD,SMP,SMA, perguran tinggi sederajat
  Bahasa : Indonesia
  Status sosial ekonomi : kalangan menengah keatas

- **Psikografis Target Pasar**

  Gaya hidup : sosial, aktif, peduli
  Kepribadian : bebas
  Manfaat : memberikan pembelajaran terhadap anak penderita *phobia* dengan cara menyenangkan

Dalam perancangan media, strategi komunikasi yang digunakan bersifat interaktif, hal ini dilakukan supaya penyampaian informasi yang terkandung dalam median interaktif dan *game* dapat tersampaikan dengan baik dan dimengeti oleh target audien. Strategi dalam media ini juga didasari oleh pendekatan karakteristrik target audien, dikomunikasikan dengan menarik secara visual.

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada perancangan ini adalah dengan mengurangi *phobia* anak dengan menggunakan *game* dan memberitahukan dampak-dampak yang terjadi pada penderita *phobia* terutama anak-anak dengan menggunakan multimedia interaktif yang mudah diterima oleh target audien serta informasi yang terkandun dapat tersampaikan dengan baik.

Komunikatif, pesan yang disampaikan kepada target audien memberikan kesan dan pemahaman makna yang sama dengan makna pesan yang ingin disampaikan komunikator. Persuasif, pesan yang disampaikan bersifat untuk mempengaruhi dan mengajak target audien untuk mengikuti maksud dari media informasi ini. Dan juga edukatif, pesan yang disampaikan dapat menambah keilmuan dan memberi pembelajaran pada komunikan tentang muatan pesan yang terkandung dalam *game* "Taklukan Phobiamu"

III.1.3 Pendekatan Visual

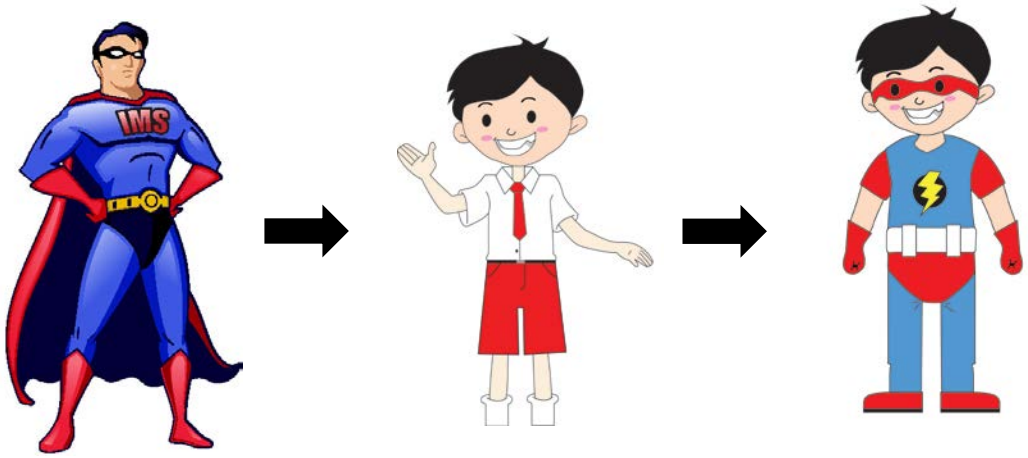
Dengan penggambaran ilustrasi yang menarik dengan warna-warna yang cerah agar mendapatkan ketertarikan bagi target audien untuk memahami makna dari isi pesan yang disampaikan. Sesuai dengan target yang dituju yaitu anak-anak, maka visualisasi yang akan digunakan adalah bergaya kartun superhero, karena telah diketahui secara umum bahwa gaya kartun superhero sangat disenangi oleh anak-anak.



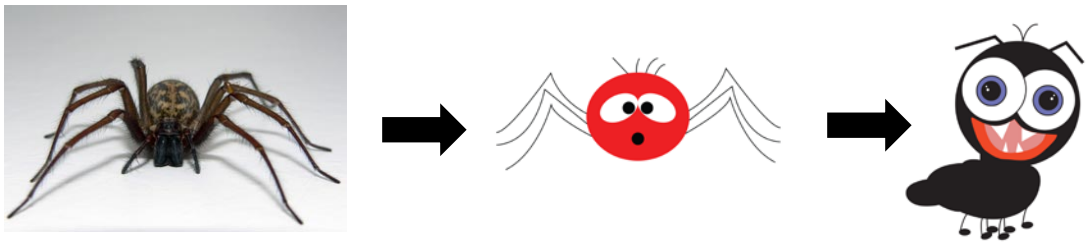
Gambar III.1 Referensi visual

Sumber : http://www.situsid.com/2013/09/ superhero.jpg

(diakses pada tanggal 22 april 2014)



Gambar III.2 Studi karakter Superpho



Gambar III.3 Studi karakter laba-laba

III.1.4 Pendekatan Verbal

Bentuk materi yang akan disampaikan pada *game* ini adalah dengan menggunakan pesan yang terkandung pada masalah "*Phobia* pada Anak", agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak maka dalam *game* akan ditambahkan unsur interaktif dengan menggunakan ilustrasi yang dibuat semenarik mungkin. Dengan menggunakan bahasa Indonesia yang mudah dimengerti oleh anak, dengan maksud agar anak dapat memahami isi dari pesan yang disampaikan serta mendidik dengan unsur menyenangkan.

III.1.5 Strategi Kreatif

Dalam melakukan sebuah perancangan tentunya dituntut untuk melahirkan sebuah ide cemerlang agar hasil yang didapat menjadi efektif dan efisien serta ketersampaiannya informasi secara tepat terhadap target audien. Tema yang

dibuat dalam perancangan ini adalah “Taklukan Phobiamu” dengan menggunakan karakter yang dibuat secara menarik agar mudah dipahami oleh anak-anak, ilustrasi dan keinteraktifanya itulah yang menjadi daya tarik target audien untuk mengikuti informasi yang disampaikan, informasi yang disampaikan kepada target audien sesuai dengan pesan yang terkandung dalam *phobia* pada anak yaitu:

- Melawan rasa takut yang disebabkan oleh *phobia*.
- Mengetahui dampak pada penderita *phobia*
- Mengurangi penderita *phobia* pada anak

III.1.5.1 Strategi Media

Media adalah alat pendukung, perantara dan sarana, serta sebagai penyalur komunikasi untuk proses penyampaian pesan kepada target audien. Dalam penyampaian informasi kepada target audien dan tetap terstruktur pada tujuan perancangan maka perlunya media yang tepat agar informasi yang terkandung dapat tersampaikan dan diterima dengan baik. Maka media yang dibuat ini menggunakan sebuah CD yang didalamnya terdapat *game* dan dikemas sebaik mungkin agar menciptakan sesuatu yang menghasikan dalam konteks media pendidikan.

III.1.6 *Game*

Kata *game* berasal dari bahasa Inggris, Dalam kamus umum bahasa Indonesia (1984) *game* diartikan sebagai permainan (h.621). Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang *kompleks* yang didalamnya terdapat peraturan, *play* dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan. *Game* bertujuan untuk menghibur, biasanya *game* banyak disukai oleh anak–anak hingga orang dewasa. *Game* sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam *game* terdapat

berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat.

Menurut Hans Daeng (2009) permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak (h.17). Selanjutnya Andang Ismail (2009) menuturkan bahwa permainan ada dua pengertian:

Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah.

Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah (h.26).

III.1.6.1 Terapi *Game*

Soetjiningsih (2004) bermain adalah unsur yang paling penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas dan sosial. Dimana anak mendapat kesempatan cukup untuk bermain akan menjadi orang dewasa yang mudah berteman, kreatif dan cerdas bila dibandingkan dengan mereka yang masa kecilnya kurang mendapat kesempatan bermain (h.5).

Nursalam (2005) Terapi *game* dalam bahasa Indonesia terapi bermain adalah bagian perawatan pada anak yang merupakan salah satu intervensi yang efektif bagi anak untuk menurunkan atau mencegah kecemasan sebelum dan sesudah tindakan operatif. Dengan demikian dapat dipahami bahwa didalam perawatan pasien anak, terapi bermain merupakan suatu kegiatan didalam melakukan asuhan keperawatan yang sangat penting untuk mengurangi efek hospitalisasi bagi pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya (h.52).

III.1.6.2 Keuntungan terapi bermain

Keuntungan-keuntungan yang didapat dari bermain, antara lain:

a. Membuang ekstra energi.

b. Mengoptimalkan pertumbuhan seluruh bagian tubuh, seperti tulang, otot dan organ-organ.
c. Aktivitas yang dilakukan dapat merangsang nafsu makan anak.
d. Anak belajar mengontrol diri.
e. Berkembanghnya berbagai ketrampilan yang akan berguna sepanjang hidupnya.
f. Meningkatnya daya kreativitas.
g. Mendapat kesempatan menemukan arti dari benda-benda yang ada disekitar anak.
h. Merupakan cara untuk mengatasi kemarahan, kekuatiran, iri hati dan kedukaan.
i. Kesempatan untuk bergaul dengan anak lainnya.
j. Kesempatan untuk mengikuti aturan-aturan.
k. Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya.

Atas dasar inilah perancangan *Game* terapi *phobia* pada anak dibuat dengan menggunakan media interaktif.

III.1.7 Strategi Distribusi

Strategi distribusi untuk media informasi ini akan dilakukan dengan cara bertahap, yaitu dipioritaskan disebar di klinik psikolog anak yang mempunyai fasilitas lab komputer. Dan dipraktekan langsung ke anak penderita *phobia* terutama penderita *spesifik phobia,* masa uji coba dilakukan selama 1 minggu dan mulai diproduksi secara masal untuk dilakukan pada sesi selanjutnya yaitu penyebaran pada pihak komersil.

III.2. Konsep Visual

Konsep visual yang direncanakan dalam media ini adalah menggunakan gaya ilustrasi kartun, dengan warna-warna yang cerah yang cocok untuk disampaikan kepada anak, sehingga menimbulkan ketertarikan yang berlanjut sebagai poin awal unuk penyampaikan pesan yang terkandung dalam isi *game*.

III.2.1 Format Desain

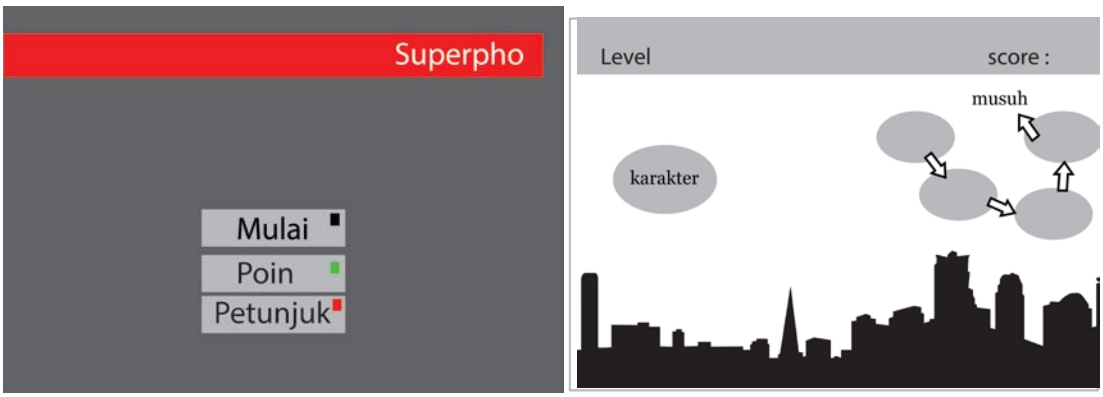
Format desain pada media utama yang akan digunakan adalah berupa *game* dan dikemas menggunakan bok dan didalamnya selain CD ada juga stiker, tempat minum anak, pin, dan *manualbook*.

III.2.2 Tata Letak *(layout)*

Halaman *layout* adalah halaman dimana tata letak huruf yang digunakan, animasi yang disuguhkan, serta segala sesuatu konten yang terdapat dalam CD yang tertata sehingga terlihat menarik dan enak dipandang, berikut contoh salah satu *layout* dalam CD



Gambar III.4 Tata letak home (*layout*)



Gambar III.5 Tata letak Game *(layout)*

Game dan multimedia interaktif ini memiliki resolusi 1024x768 pixel *(fullscreen)*, pemilihan resolusi disesuaikan dengan kebutuhan pembuatan.

III.2.3 Huruf

Huruf yang digunakan dalam media informasi ini yaitu huruf yang mempunyai karakter kuat dan sederhana. Huruf ini mempunyai tingkat keterbacaan yang baik agar informasi yang disampaikan dapat terlihat jelas. Adapun jenis huruf yang digunakan adalah:

- MV Boli

  Huruf ini digunakan karena mempunyai kesan yang unik, sederhana sehingga huruf ini digunakan sebagai judul dan konten pada tombol utama yang ada dalam *game* dan digunakan juga sebagai pengantar kalimat dalam isi yang ada dalam konten menu dan didalamnya berisi definisi dan cara penyembuhan sederhana *phobia.*

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890!@#$%^&*(,·?)

III.2.4 Illustrasi

Illustrasi berguna untuk menjelaskan isi dari media informasi tersebut. Illstrasi juga sebagai pesan yang mewakili tulisan. Sebagai gambaran dari illustrasi yang digunakan dalam *game* ini sebagai berikut:



Gambar III.6 Referensi illustrasi *vector*

Sumber : www.gambar-kata.com-gambar-animasi-gerak-dari-kartun-hewan-yang-unik-555x444.jpg (diakses pada tanggal 30 april 2014)



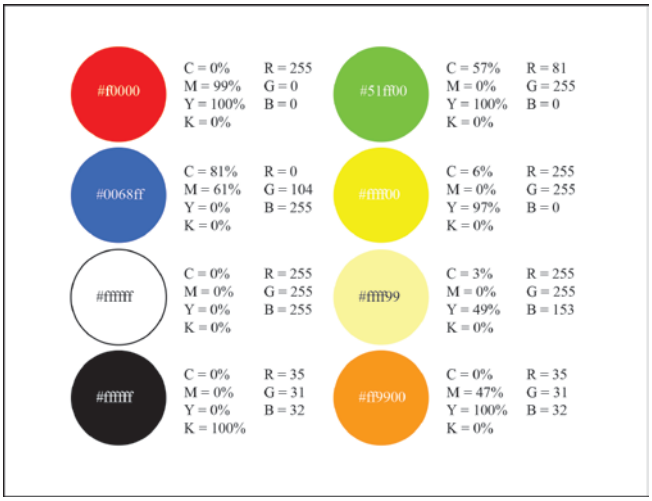
Gambar III.7 Referensi *Game*

Sumber : http://gamesid.co/wp-content/thumbs/bigfish/D/desert-war_img1.jpg (diakses pada tanggal 8 Mei 2014)

III.2.5 Warna

Warna yang digunakan pada media informasi dan *game* ini menggunakan warna-warna yang hangat, maksud dari penggunaan warna ini adalah untuk mendapatkan efek psikologis bagi target audien yaitu anak-anak. Disini terbagi menjadi dua peruntukan pengunakan yaitu kode warna RGB untuk kebutuhan

digital atau tampilan pada layar monitor sedangakan CMYK untuk kebutuhan cetak, adapun warna-warna yang digunakan adalah



Gambar III.8 Warna