BAB III

STARATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Pengertian strategi menurut Stephanie K (seperti dikutip dalam Bernado Periangan 2011). Strategi didefinisikan sebagai suatu proses penentuan rencana para pemimpin puncak yang berfokus pada tujuan jangka panjang organisasi, disertai penyusunan suatu cara atau upaya bagaimana agar tujuan tersebut dapat dicapai. Strategi perancangan yang akan dirancang menggangkat pembahasan mengenai tata cara menulis aksara Batak Karo guna membantu masyarakat untuk mengerti dan tahu cara membaca dan menulis aksara Bataka Karo khususnya bagi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Strategi perancangan yang akan dibuat untuk memecahkan masalah tentang niat anak remaja yang kurang respek dengan aksara Batak Karo sehingga mengemas pembelajaran aksara Batak Karo agar menarik dan interaktif yang bertujuan agar dalam belajar Aksara Batak Karo menjadi lebih menyenangkan sekaligus untuk melestarikan aksara Batak Karo. Seperti dikatakan sebelumnya perancangan yang dilakukan bertujuan untuk media pembelajaran bagi anak berumur 12-15 tahun, maka dari itu target audien adalah anak remaja, oleh karena itu media yang akan dirancang bertujuan untuk media pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama (SMP), sedangkan untuk target pemasarannya adalah orangtua, guru, Dinas Pendidikan di Kabupaten Karo dan masyarakat Umum lainnya.

Studi Target Audience

Studi kepada *target audience* sangatlah perlu dalam memudahkan desaineruntuk memahami kebutuhan dan karakteristik masyarakat. Masyarakat disini lebih difokuskan kepada remaja awal. Berikut *target audience* yang akan dicapai dalam pembuatan:

1. **Demografis Audiens :**
    a. Jenis Kelamin/Gender : Laki-laki dan perempuan
    b. Kelompok Umur : Remaja Awal (12-15 tahun)
    c. Kelompok pekerjaan : Siswa
    d. Kelompok Pendidikan : SMP kelas VII
2. **Demografis target Pasar :**
    a. Jenis Kelamin/Gender : Laki-laki dan perempuan
    b. Umur : 27-40 tahun (Dewasa. Orang Tua).
    c. Pendidikan : SMA Sederajad dan Perguruan Tinggi
    d. Status Ekonomi Sosial : Kalangan menengah keatas
3. **Geografi**s : Di Kabupaten Karo khususnya di kota Kabanjahe.
4. **Psikografis Target Audien :**
    a. Kegemarann: bermain, berinteraksi dan berbagi cerita pengalamandengan teman sebayanya.
    b. Kebiasaan : berkumpul dengan teman sebaya, cepat, jenuh (ingin selalu mendapatkan sesuatu yang baru).
5. **Psikologis target pasar :**
    a. Gaya hidup : Sosial, aktif dan peduli
    b. Kepribadian : Bebas, luwes dan selalu semangat.
    c. Manfaat : Memberikan pembelajaran kepada anak remaja dengan cara yang menyenangkan.

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Keberhasilan sebuah media sebagai alat penyampaian informasi, sangat dipengaruhi oleh komunikasi sebagai unsur penting didalamnya. Prinsip, tipe, model dan media komunikasi sangat berpengaruh pada penyampaian pesan ke target sasaran serta dapat diterima maksud dan tujuan perancangan.

Dalam prancangan media, strategi komunikasi yang digunakan bersifat interaktif yang dapat menghasilkan persuasif dengan penyampaian yang komunikatif. Hal ini agar upaya penyampaian informasi dan visual dapat diterima oleh komunikan

(audien) dengan baik dan dimengerti sehingga berpengaruh positif dalam pencapaian tujuan perancangan. Strategi dalam media ini juga didasari oleh pendekatan terhadap karakteristik target sasaran, dikomunikasikan dengan menarik secara visual.

Adapun tujuan yang ingin di capai pada perancangan ini adalah bersifat informatif, yaitu member kemudahan dalam belajar aksara Batak Karo sehingga mudah dimengerti oleh target audien dan ditambah dengan media pendukung, sehingga target audien mengetahui informasi yang ada. Komunikatif, pesan yang disampaikan pada target audien memberi pemahaman mengenai pesan yang ingin disampaikan oleh komunikator. Sedangkan Persuatif adalah pesan yang ingin disampaikan bersifat untuk mengajak dan mempengaruhi target audien untuk mengikuti maksud dari media informasi. Serta edukatif, pesan yang ingin disampaikan dapat menambah ilmu dan memberi pembelajaran pada komunikan tentang pesan yang terkandung dalam belajar aksara Batak Karo.

a. **Pendekatan Visual**

   Pendekatan visual yang akan dibuat dalam konsep perancangan media interaktif, dalam belajar aksara Batak Karo untuk remaja, bersifat memberikan pembelajaran kepada anak-anak remaja dan pemahaman dengan menggunakan media pembelajaran berupa CD interaktif dimana anak dapat mengklik setiap bentuk tulisan aksara Batak Karo yang ada di CD interaktif yang dimana pada saat diklik maka cara membaca dan menulis akan keluar. Sehingga memudahkan anak dalam belajar. Dengan menggambarkan ilustrasi yang menarik dengan warna-warna yang menyenangkan sehingga mendapatkan ketertarikan bagi target audien yang bertujuan untuk memahami makna dari isi pesan yang disampaikan sesuai dengan target yang akan dituju, yaitu anak remaja, maka visualisasinya bergaya ilustrasi vektor.



Gambar III.1 Referensi Visual
Sumber : http://1.bp.blogspot.com/-POeHfvu-9As/Tvs0gXGg_eI/AAAAAAAAA8c/o9NX0s9iNMA/s1600/acer.bmp[25 maret 2014]

b. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yaitu ungkapan secara tulisan dan lisan yang digunakan dalam perancangan media interaktif dalam belajar aksara Batak Karo bagi anak remaja menggunakan gaya bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti oleh anak remaja. Sehingga dapat merangsang daya pikir remaja dan merubah keinginan anak remaja untuk mempelajari aksara Batak Karo. Penentuan gaya bahasa seperti ini didapatkan dari data fase perkembangan remaja awal 12-15 tahun (intelektual, emosi, sosial, moral).

III.1.2 Strategi Kreatif

Dalam sebuah perancangan, tentunya di perlukan ide tau gagasan yang cemerlang untuk mendapatkan hasil yang menarik, efektif dan efisien serta komunikatif dan mudah di terima oleh target sasaran.

Strategi yang akan digunakan dalam perancangan media informasi ini adalah membuat media interaktif berbentuk *game*, dimana pada game ini akan bercerita tentang akasara Batak Karo dengan bentuk visual yang menarik. Dengan ilustrasi

dan keinteraktifan pada perancangan inilah yang menjadi penarik perhatian target audien untuk mengikuti informasi yang ingin disampaikan.

III.1.2.1 Alasan Pemilihan Tema

Teman yang dibuat adalah untuk menarik anak remaja dengan disuguhi dengan bentuk ilustrasi dan penggunaan warna yang menarik serta dengan music yang menyenangkan sehingga belajar aksara Batak Karo menjadi sangat menyenangkan. Dengan kata lain, mendidik dengan cara kreatif.

III.1.2.2 Pendekatan Kreatif

Dalam perancangan media ini, upaya penyampaian materi pengetahuan dan pendidikan dilakukan dengan yang mengacu pada minat dan kemampuan target sasaran. Pendekatan kreatif ini adalah:

- Menggunakan visualisasi yang menggambungkan animasi dan ilustrasi dan elemen-elemen yang terdapat dalam media pembelajaran diadaptasi dari lingkungan daerah Batak Karo.
- Penggunaan huruf dengan tinggakat keterbacaan yang baik.
- Menggunakan musik yang bernada gembira.

III.1.2.3 Sistem Navigas

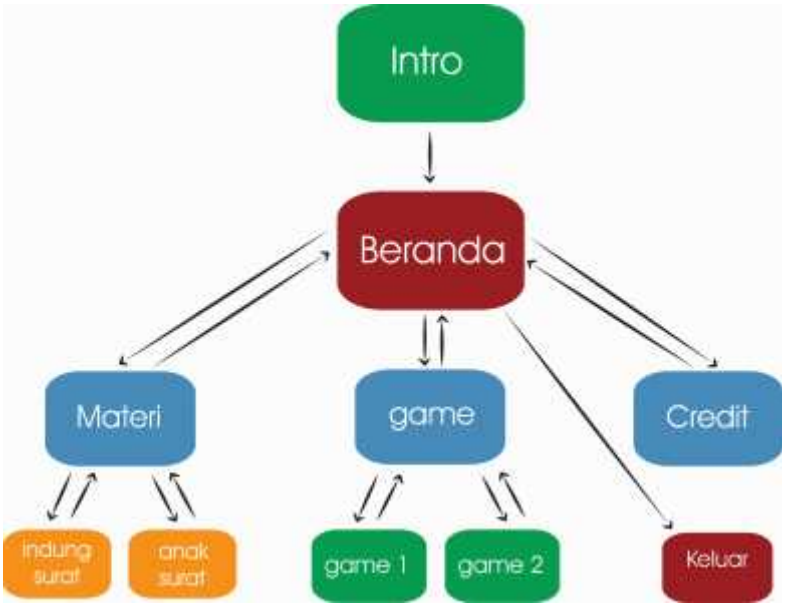


Table III.1 Sistem Navigasi

III.1.3 Strategi Media

Media adalah pendukung, perantara dan sarana serta saluran alat komunikasi untuk penyampaian pesan kepada target sasaran. Dengan perencanaan dan harapan mendapatkan tanggapan dari penerima pesan. Dalam penyampaian informasi kepada target sasaran dan tetap berorientasi pada tujuan perancangan maka diperlukan media yang sesuai agar informasi dapat sampai dan dicerna dengan baik. Komunikasi melalui media pengetahuan yang mengasikan dalam konteks media pendidikan.

III.1.3.1 Pemilihan Media

Pemilihan media berfungsi untuk membatasi media yang akan digunakan dalam menginformasikan Aksara Batak Karo agar tidak terlalu meluas dan kurangnya efektifias terhadap tema dan target audien yang dituju.

Media dapat dibedakan menjadi dua, yaitu media utama dan media pendukung.

Media Utama CD Interaktif

Media CD interaktif ini menjelaskan secara detail tentang Aksara Batak Karo, dari mulai bentuk aksara Batak Karo, induk surat, anak suarat, penanda bunyi dan cara penulisan aksara Batak Karo itu sendiri.

Informasi yang disuguhkan dalam media utama ini memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi, sehingga mudah di cerna oleh target audien.

Media Pendukung

Media pendukung ini bersifat menunjang, melengkapi atau mempertegas media utama agar penyampaiannya mudah di terima oleh target audien. Adapun media pendukung tersebut adalah sebagai berikut :

Buku

Buku ini sebagai buku penunjang untuk mempelajari aksara batak karo.

Poster

Poster merupakan media luar ruangan yang informasinya mudah tersampaikan. Poster ini disebarkan di toko-toko buku dan disekolah-sekolah.

Flyer

Media ini cukup efektif untuk memberikan informasi-informasi secara langsung pada sasaran. Karena pada flayer berisi tentang pengetahuan mengenai informasi yang ingin disampaikan dengan sanngat jelas dan singkat.

Kalender

Media ini sebagai media tambahan yang sangat efektif, karena dengan media ini adalah media yang sangat sering dilihat dan digunakan masyarat setiap harinya.

III.1.3.1 Pertimbangan Dasar Penyebaran Media

Agar media dapat sampai kepada target sasaran dengan lebih efektif, maka media disebarkan dengan strategi berkerja sama dengan DEPDIKNAS untuk target audien pelajar, toko-toko buku penyebaran secara umum dan lembaga-lembaga yang berkepentingan lainnya.

III.1.4 Strategi Distribusi

Dalam strategi distribusi, media didistribusikan di wilayah Kabupaten Karo. Melalui instansi pendidikan yang terkait dan untuk penyebaran secara umum melalui toko-toko buku dan lembaga-lembaga yang berkepentingan lainnya.

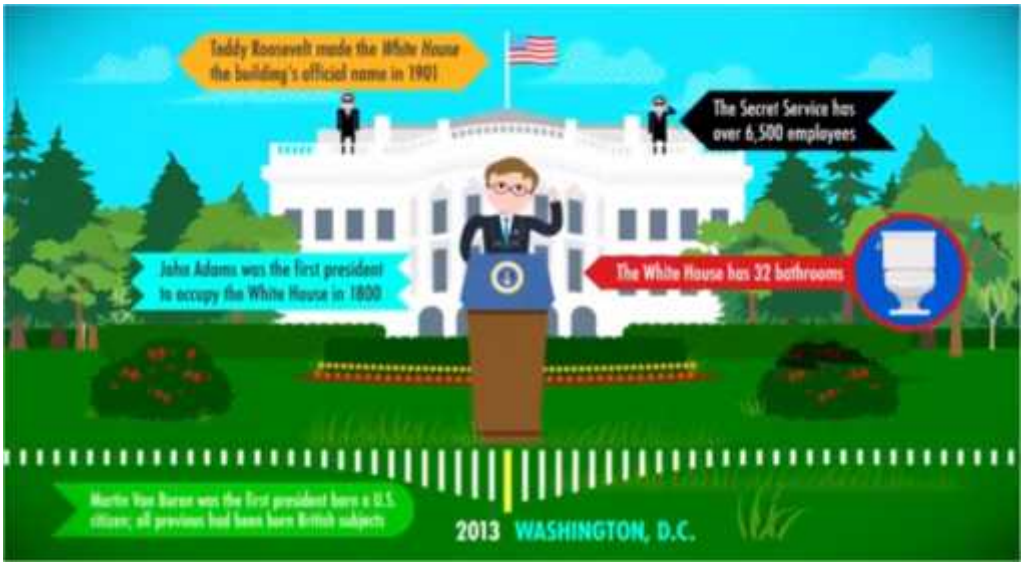
II.1.4.1 Pertimbangan Dasar Distribusi

Pertimbangan dasar distribusi berdasarkan kebijakan menurut kepentingan institusi-institusi terkait yang telah berkerja sama dalam upaya penyebaraan media. Agar media dapat sampai kepada target sasaran dengan lebih efektif, maka media di sebarkan menurut sistem yang digunakan masing-masing institusi-institusi yang terkait berdasarkan hubungannya dengan lingkup usaha mereka.

III.2 Konsep Visual

III.2.1 Gaya Visual

Gaya visual yang di gunakan dalam perancangan media ini adalah mengunakan ilustasi kartun. Gaya visual yang digunakan mengambil referensi dari berbagai gaya. Seperti gaya visual yang digunakan "*Crash Course World History*", media edukasi yang bermedia *videography* yang ada di situs youtube. Tujuannya adalah menyederhanakan visual dengan pertimbangan meringankan pembahasan tata cara menulisa aksara Batak Karo dengan visualnya yang informatif.



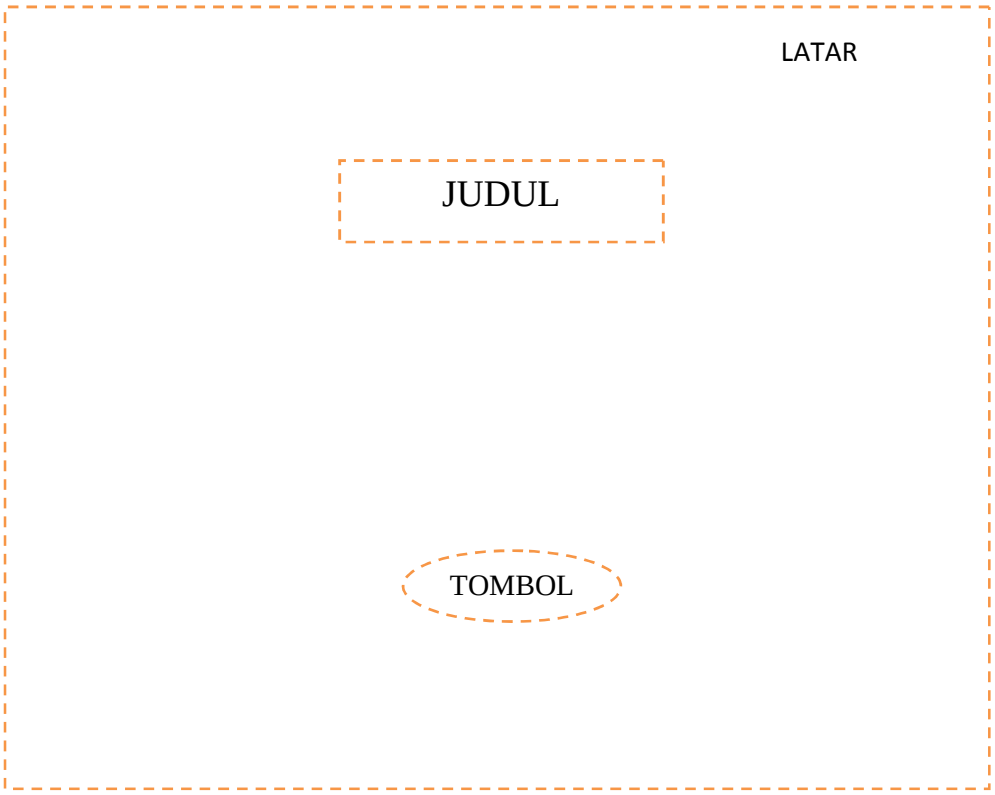
Gambar III.2 *Crash Course World History*
Sumber :http://www.youtube.com/user/crashcourse[25 maret 2014]

III.2.2 Format Desain

Format desain yang digunakan terdiri dari ukuran layar komputer standard yaitu 1020 px kali 768 px, spesifik RAM komputer minimal 512Mb, *backsound* dan pengunaaan mouse dan keyboard. Gambar yang digunakan dalam CD Interaktif ini berbentuk ilustrasi digital. Dalam pengerjaannya menggunakan *Adobe Illustrator* dan *Adobe Flash CS5.*

III.2.3 Tata Letak (*Layout*)

Tata letak yang akan digunakan pada perancangan CD Interaktif tata cara menulis aksara Batak Karo sama seperti CD Interaktif lainnya dengan ilustrasi kartun yang memadukan teks dan gambar secara tepat dan tidak menghilangkan sisi informasinya. Halaman *Layout* adalah halaman dimana tata letak huruf yang digunakan, ilustrasi yang digunakan, serta segala konten yang terdapat dalam CD interaktif yang tertata sehingga terlihat menarik dan enak dipandang, berikut salah satu layout utama dalam CD interaktif.



Gambar III.3 Tata Letak Multimedia Interaktif

III.2.4 Tipografi

Pemilihan *font* atau jenis huruf yang digunakan akan sangat berpengaruh dalam membuat suatu karya. Dengan kata lain kewajiban untuk menekuni seni dalam huruf yaitu tipografi harus perlu dipahami juga. Dalam hal pembuatan CD Interaktif tentang Aksara Batak Karo yang berjudul "Bermain dan Belajar aksara Batak Karo" adalah 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:

Anaconda Reguler

Penggunaan font ini sebagai penggunaan tulisan pada judul-judul yang ada pada media interaktif.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890.,!?/;:"{}[]=+-_*&@#$%^()

AvantGarde Bk BT

Penggunaan font ini adalah sebagi font tulisan dalam penjelasan materi yang ada pada media interaktif.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890.,!?/;:"{}[]=+-_*&@#$%^()

Sembiring Bastanta P(Aksara Karo)

H K B P N W G J D R M

T S Y < L C D > / I U

III.2.5 Ilustrasi

Ilustrasi berguna untuk menjelaskan isi dari media informasi tersebut. Ilustrasi juga sebagai pesan yang mewakili tulisan. illustrasi yang diusung dalam CD interaktif ini adalah sebagai berikut:



Gambar III.4 Ilustrasi karakter
Sumber : Pribadi

Kakater tokoh pada CD Interaktif di ambil dari patung tokoh pawang Ternalem dan putri gunung. Pawang Ternalem adalah sebagai karakter laki-laki dan putri gunung sebagai karakter wanitanya yang memakili dari karakter masyarajat karonya.



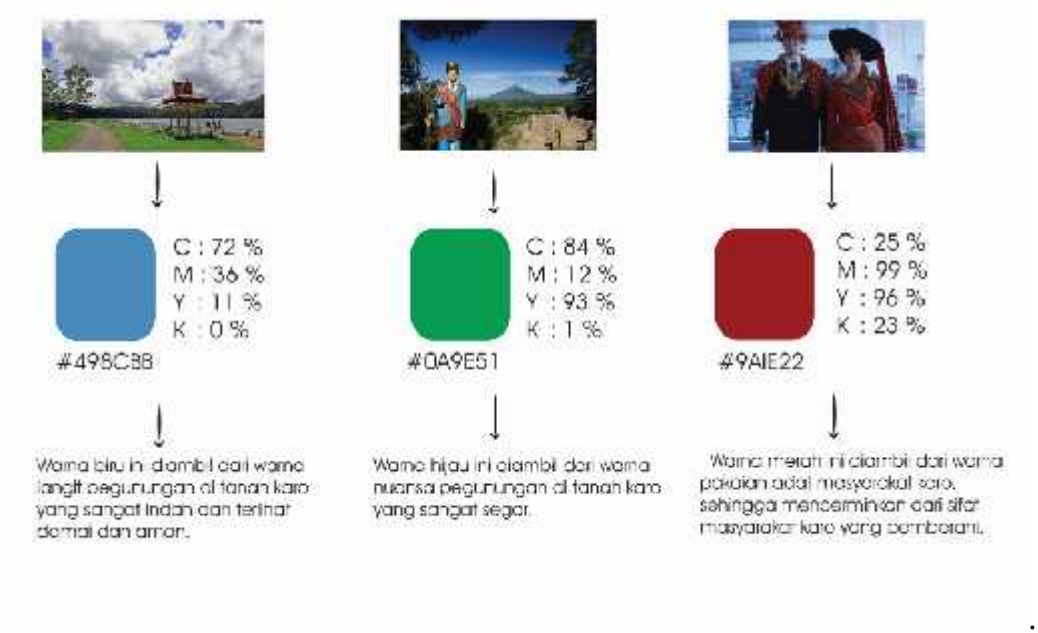
Gambar III.5 : Tokoh Pawang Ternalem
Sumber : Pribadi



Gambar III.5 : Putri Gunung
Sumber : Dokumentasi Pribadi

III.2.6 Warna

Warna yang digunakan pada media informasi ini menggunakan warna warna color (warna segar), maksud dari penggunaan warna ini adalah untuk mendapatkan efek psikiologis bagi target audien yaitu merasa nyaman



.



Gambar IV.17 Warna
Sumber : Pribadi