# BAB III
# STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

## III.1 Strategi Perancangan

### III.1.1 Target *Audience*

a) Target Primer

Umur : 8-13

Jenis kelamin : Laki-laki dan Prempuan

Pendidikan : Sekolah Dasar

Geografis : Jawa Barat

Psikografis : Anak-anak yang sudah mengerti dan mempunyai keinginan sendiri, dan mempunyai keingintahuan yang besar serta mencoba hal-hal baru yang mereka temui.

b) Target Skunder

Target skunder adalah target pengguna atau pengantar informasi bagi media tersebut. Sasaran dari target skunder ini adalah orang tua dan sekolah-sekolah yang selalu menginginkan suatu hal yang baik dan bermanfaat untuk diberikan kepada anak-anak.

### III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang akan digunakan adalah dengan cara membuat buku yang berbentuk cerita harian anak-anak. Untuk menyampaikan informasi, maka komunikasi yang mampu menyampaikan informasi tersebut sangat dibutuhkan agar target audiens mengerti apa yang ingin disampaikan informan. Dan dalam peyampaian komunikasi tersebut bahasa visual dan bahasa verbal dapat digunakan untuk menarik perhatian dan rasa ingin tahu target audien.

- Tujuan Komunikasi

  Mengenalkan kembali dan sekaligus mengajak anak-anak untuk bermain permainan tradisional galah asin. Karena target audins utamanya adalah jawa barat maka nama permainan tradisional yang akan digunakan adalah nama yang umum di jawa barat pada permainan ini yaitu “galah asin”.

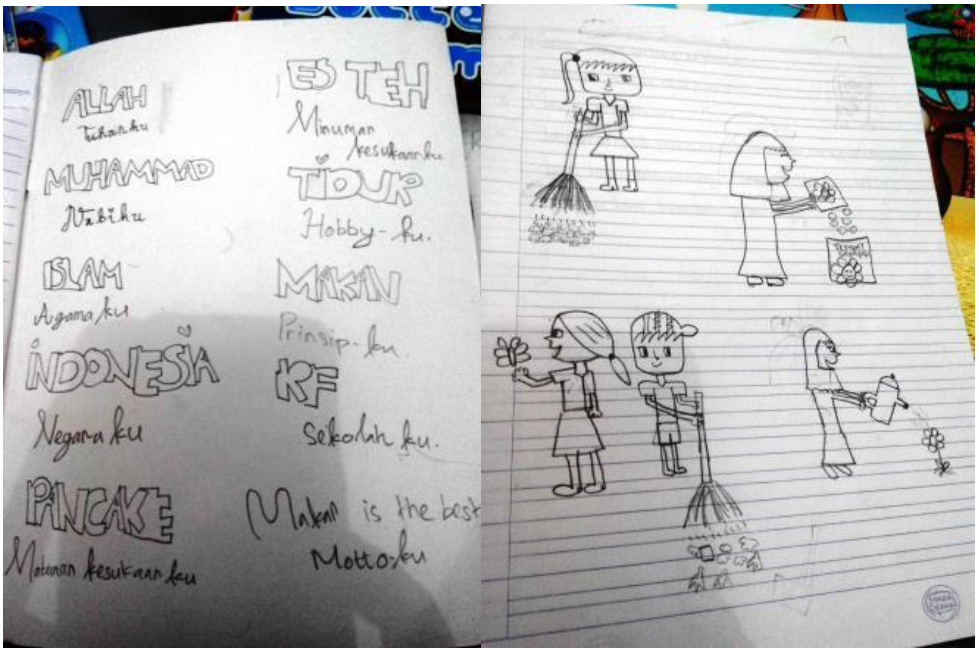
- Materi Pesan

  Materi-materi yang akan disampaikan adalah :

  - Mengenalkan permainan tradisional galah asin,
  - Memberikan penjelasan persiapan dan peraturan dalam bermain permainan tradisional galah asin, dan
  - Memberitahukan manfaat dari permainan tradisional galah asin.

- Pendekatan Visual

  Berdasarkan target sasarannya adalah anak-anak berkisaran umur 8 – 13 tahun, maka pendekatan visual pada perancangan media informasi buku cerita ini menggunakan gaya visual gambar kartun *pop art* yang dibuat anak-anak pada kisaran umur tersebut, agar anak-anak ketika melihat dan membaca buku cerita tersebut lebih penasaran dan merasa dekat dengan kegiatannya sehari-hari karena merasa membaca buku harian teman yang sebaya dengannya.




Gambar III. 1 Contoh Gaya Visual Gambar Anak-anak.
Sumber :
http://i1065.photobucket.com/albums/u398/Amiroh/IMG_20140323_155203_zpsc233ca64.jpg dan
http://i1065.photobucket.com/albums/u398/Amiroh/IMG_20140323_160505_zps276b5035.jpg (2014)

- Pendekatan Verbal

  Bahasa yang akan dipakai adalah menggunakan bahasa Indonesia yang tidak baku. Karena bahasa ini biasanya bahasa yang dipakai oleh anak-anak setiap hari dan selain itu untuk memudahkan dalam pembacaan dan pengartian kata demi kata dalam buku tersebut, agar anak-anak dapat belajar sendiri tanpa didampingi oleh orang tua.

### III.1.2 Strategi Kreatif

Dengan media utama buku, dengan judul "Buku Harian Andi – Bermain Galah Asin" karena menurut Hurlock (1980), anak-anak senang dibacakan dan melihat gambar-gambar dari buku. Yang sangat menarik adalah dongeng-dongeng, nyanyian anak-anak, cerita-cerita tentang hewan, dan kejadian sehari-hari. Oleh karena itu ketika anak-anak membaca buku ini diharapkan anak-anak seperti membaca buku hariannya sendiri dan target audiens diharapkan terbawa secara emosi dan pikirannya, sehingga dapat memunculkan sifat keingin tahuan dan ingin mencoba anak-anak, dengan demikian materi-materi pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik dan dapat dipahami oleh anak-anak.

### III.1.3 Strategi Media

Dalam perancangan buku cerita permainan tradisional galah asin ini, akan digunakan media utama dan beberapa media pendukungnya untuk memperkenalkan permainan tradisional galah asin ini beserta bukunya, yaitu :

- Media utama

Media utama yang dipilih adalah buku cerita, karena buku cerita adalah media informasi lengkap yang berisikan informasi tentang, niai positif dan langkah-langkah tatacara serta peraturan dari permainan tradisional galah asin itu sendiri. Sehingga setelah anak-anak membaca buku cerita tersebut, mereka tersentuh dan mulai penasaran dan tidak takut untuk mencoba apa yang diceritakan dalam buku tersebut.

- Media pendukung

Media pendukung adalah media yang berfungsi untuk memperkenalkan dan mendukung media utama atau pengenalan permainan tradisional galah asin itu sendiri, yang biasanya berupa media atau peralatan yang sering dilihat atau digunakan sehari-hari. Media pendukung yang akan didugunakan yaitu :

- Poster A3

  Poster ini merupakan media informasi yang bersifat mengajak pada target audien.

- *X-banner* media yang dapat memberikan informasi yang lebih lengkap dan jelas yang bersifat membujuk, dan media ini dapat menarik perhatian target audien yang bersifat lebih luas karena ukurannya yang besar.

*Gimmick* :

- Pembatas Buku

  Media ini dipilih karena bisa menjadi bonus media utama dan dapat digunakan untuk menjadi pembatas buku apapun.

- Kertas Panduan Persiapan dan Peraturan Galah Asin

  Media ini dapat menjadi penjelas media utama, karena menginformasikan persiapan dan peratusan dalam bermain permainan tradisional galah asin. Dan media ini dapat menjadi bonus dari media utama.

- Kalender

  Media ini dapat menjadi media yang efektif untuk menjadi media pengingat dan menyampaikan informasi, karena dapat digunakan oleh anak-anak dalam waktu 1 tahun penuh.

- Pin

  Media ini dapat dipakai di tempel dibaju atau ditas setiap hari oleh anak-anak. Dan dapat menjadi bonus dari media utama.

- Baju

  Bonus untuk *event* saat promosi buku cerita permainan tradisional galah asin.

- Tempat Minum

  Bonus untuk *event* saat promosi buku cerita permainan tradisional galah asin.

- *Sticker*

  *Sticker* dapat ditempel dimana saja, oleh karena itu *sticker* disukai oleh anak-anak.

### III.1.4 Strategi Distribusi

| MEDIA | WAKTU PENYEBARAN | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Mei | | | | Juni | | | |
| | Minggu Ke | | | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Media Utama | | | | | | | | |
| Poster | | | | | | | | |
| Pembatas Buku | | | | | | | | |
| Kalender | | | | | | | | |
| Tempat Minum | | | | | | | | |
| Baju | | | | | | | | |
| Pin | | | | | | | | |
| *x-Banner* | | | | | | | | |
| Kertas Panduan | | | | | | | | |
| *Sticker* | | | | | | | | |

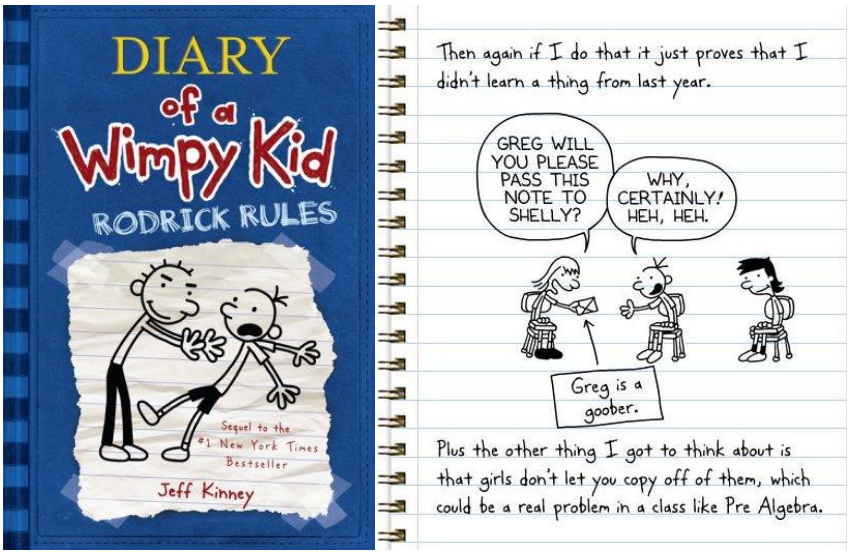
Tabel III.1 Jadwal Penyebaran Media

- Bulan Mei minggu ke 1 – 3, media poster akan ditempelkan di mading-mading sekolah, dan disekitar area sekolah. Bertujuan untuk mengenalkan dan menginformasikan buku cerita permainan tradisional galah asin ini.

- Bulan Mei minggu ke 4 dengan membuat stan media utama, *x-banner*, dan *gimmick* diperkenalkan dan diluncurkan dalam acara tahunan perlombaan permainan tradisional di Bandung.
- Bulan Juni minggu ke 1, media utama dan beberapa *gimmick* yaitu pembatas buku dan kertas panduan permainan galah asin yang mejadi bonus pembelian buku akan disebarkan bekerja sama dengan penerbit dan toko buku gramedia dan toko buku-toko buku yang lainnya.

### III.2 Konsep Visual

Hal yang sangat penting dalam sebuah media informasi, konsep visual harus dipikirkan secara matang dan mendalam. Konsep visual dalam buku cerita permainan tradisional galah asin ini menngunakan gaya gambar anak-anak sekolah dasar yang biasanya menggambarkan keadaan yang biasa dia alami, dengan mengacu kepada buku "*Diary of Wimpy*". Berikut adalah contoh buku dan konsep visual buku cerita "*Diary of Wimpy*" yang akan menjadi acuan buku cerita Harian Andi – Bermain Galah Asin.



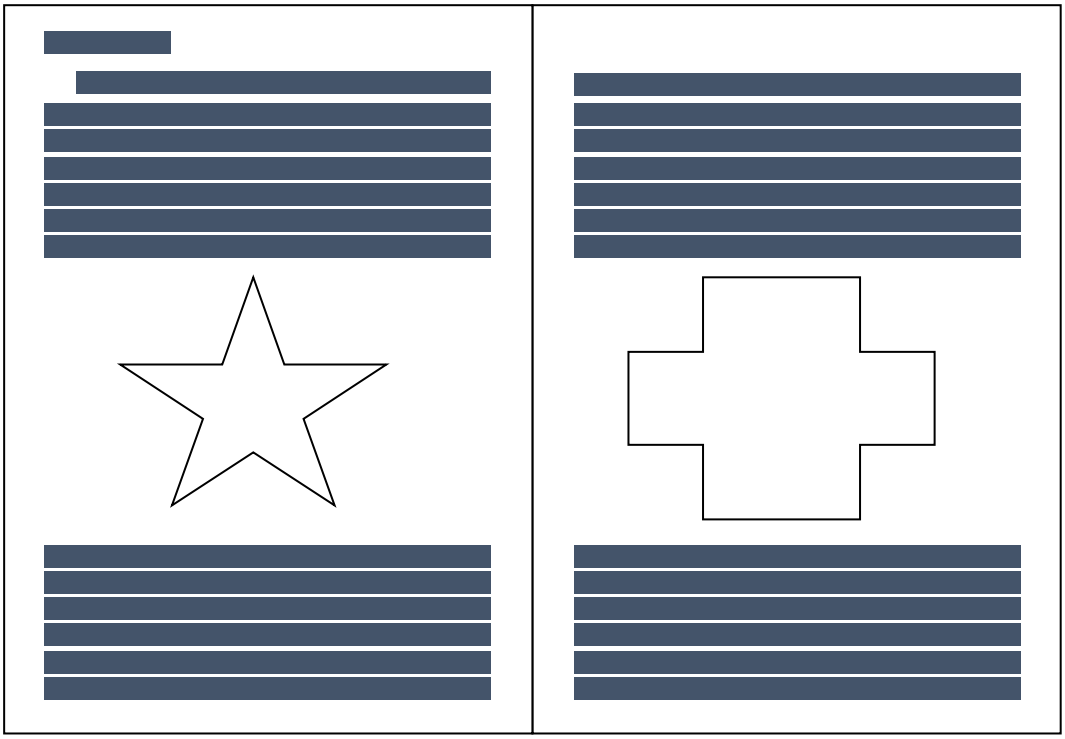

Gambar III. 2 Contoh buku "*Diary of Wimpy*".
Sumber :
http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/3/35/Diary_of_a_Wimpy_Kid_Rodrick_Rules.png dan http://1.bp.blogspot.com/_NS1bP3rfbqc/S88U7WM-iiI/AAAAAAAAWFQ/zrZ_BXFYY-s/s1600/Diary+of+a+wimpy+kid+1.JPG (2008)

### III.2.1 Format Desain

Format desain dari perancangan buku ilustrasi tradisional galah asin ini adalah *portrait*. Karena buku ilustrasi ini selain berisi tentang tatacara permainan tradisional galah asin, didalamnya akan ada sedikit narasi cerita perkenalan tentang permainan tradisional galah asin pada zaman dulu yang sering dimainkan. Sehingga membutuhkan ruang format desain untuk menangkap suasana gambar cerita ilustrasi yang didukung teks penjelasan itu sendiri, sehingga dapat membantu anak-anak dalam berimajinasi.

### III.2.2 Tata Letak (*Layout*)

Buku ilustrasi permainan tradisional galah asin ini bersifat cerita pribadi harian yang mengajak secara tidak langsung. Sehingga penyusunan tata letak antara teks dan gambar ilustrasi digabungkan sedemikian rupa agar, saling mendukung satu sama lain untuk mudah dibaca dan dimengerti oleh anak-anak.



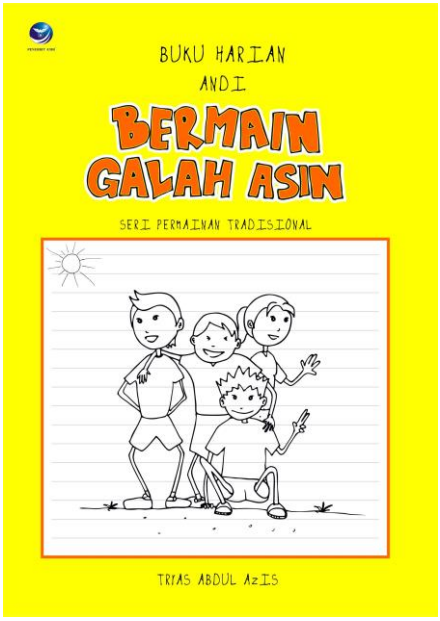
Gambar III. 3 Contoh tata letak teks dan gambar ilustrasi.

Sumber : Pribadi (2014)

Ilustrasi *layout* tata letak teks dan gambar ilustrasi pada setiap halaman kurang lebih akan seperti gambar III.2 di atas, namun pada setiap halamannya tata letak

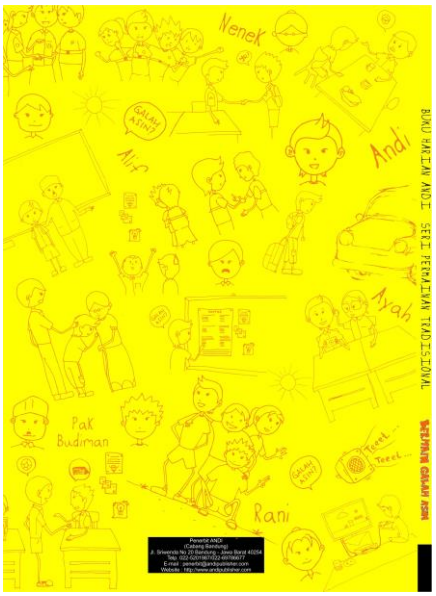
tersebut bisa berubah-ubah sesuai kondisi dari teks dan gambar ilustrasi yang sedang dibahas. Dan dalam cara membaca buku cerita permainan tradisional galah asin ini, seperti buku pada umumnya yaitu dari kiri ke kanan.

Sedangkan *layout* untuk sampul buku permainan tradisional galah asin ini adalah :




Gambar III. 4 Sampul depan.

Sumber : Pribadi (2014)




Gambar III. 5 Sampul belakang.

Sumber : Pribadi (2014)

### III.2.3 Tipografi

Lazlo Moholy (dalam Pengantar Desain Komunikasi Visual, Kusrianto, 2009) berpendapat bahwa tipografi adalah alat komunikasi. Rangkaian-rangkaian huruf yang menjadi sebuah kata atau kalimat mempunyai makna yang mengacu pada gagasan ataupun sebuah objek, bahkan dapat memunculkan suatu citra dan kesan secara visual. Maka dari itu tipografi yang akan di gunakan adalah :

8 Years Old :

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

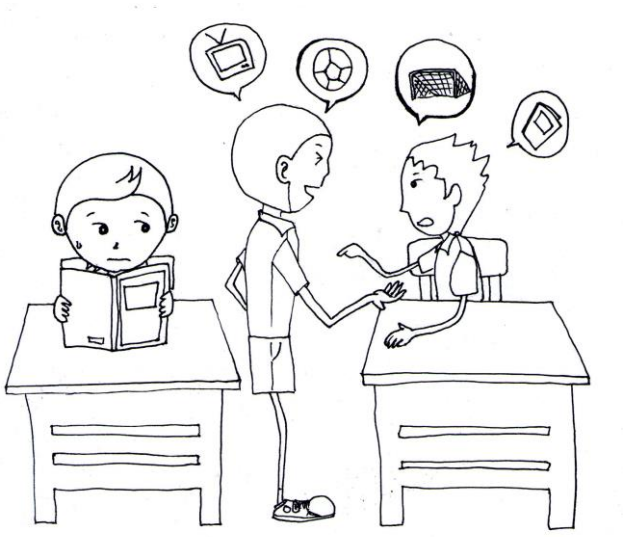
1234567890

! # – - ” ’ : ? . ,

Tipografi ini terpilih karena memberikan kesan santai dan bermain, tidak kaku. Sehingga cocok digunakan untuk buku ilustrasi ini, agar anak-anak tidak merasa bosan dan merasa menyenangkan ketika membacanya.

### III.2.4 Ilustrasi

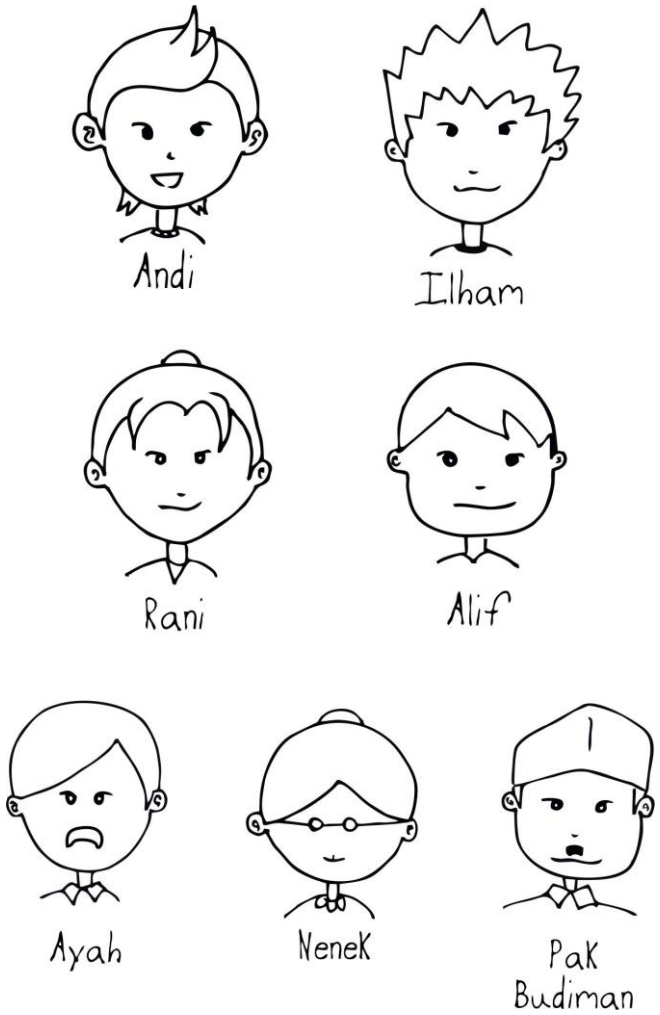
Ilustrasi Gambar dengan menggunakan gaya gambar anak-anak umur 8-13 tahun. Agar buku atau tulisan ini dapat diterima oleh anak-anak umur 8 tahun ke atas.



Gambar III. 6 Contoh gambar ilustrasi.

Sumber : Pribadi (2014)

### III.2.4.1 Karakter




Gambar III. 7 Karakter dalam carita.

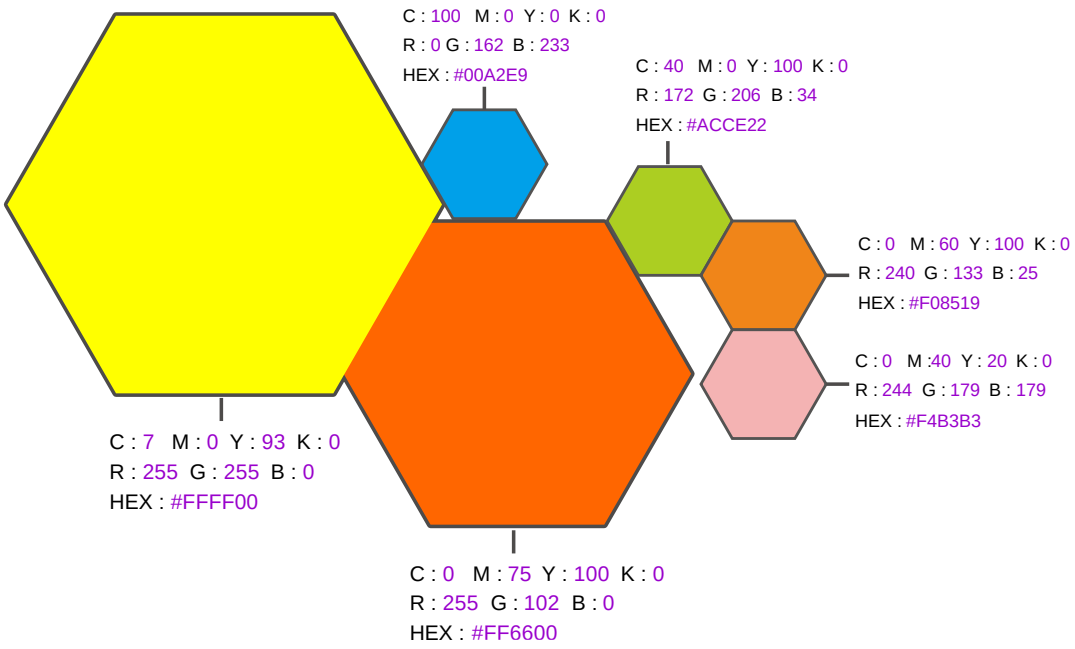
Sumber : Pribadi (2014)

### III.2.5 Warna

Warna dapat mempengaruhi jiwa manusia dengan kuat atau dapat mempengaruhi emosi manusia. Warna dapat pula menggambarkan suasana hati seseorang. (Prawira, 1989, h. 40). Menurut Maitland Graves (dalam Prawira, 1989, h. 43) warna panas dan hangat adalah warna keluarga kuning, jingga, dan merah dan mempunyai sifat positif, agresif, aktif, dan merangsang.

Oleh karena itu sesuai cerita dalam buku ini yang bertemakan kehangatan persahabatan dan keceriaan, maka warna yang dipilih adalah warna-warna yang cerah dan hangat yaitu warna dari keluarga kuning. Selain itu warna-warna cerah

ini juga dapat menarik perhatian anak-anak untuk memberikan rasa keingin tahuannya muncul. Berikut adalah warna-warna yang digunakan dalam media utama dan pendukungnya :




Gambar III. 8 *Palette* warna.

### III.3 Sinopsis

Andi adalah orang yang tidak pandai bergaul, ia suka bermain game. Ia tinggal di Jakarta bersama ayahnya dan karena perkerjaan ayahnya, akhirnya ia harus tinggal bersama nenek di Bandung. Di sekolah yang baru ia tidak mempunyai banyak teman sampai ia mengikuti permainan tradisional galah asin baru ia mendapatkan teman-teman baru, selain itu ia juga bersama teman-temannya mendapatkan piala hadiah perlombaan.