BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Perencanaan Strategis (*Strategic Planning*) adalah sebuah alat manajemen yang digunakan untuk mengelola kondisi saat ini untuk melakukan proyeksi kondisi pada masa depan, sehingga rencana strategis adalah sebuah petunjuk yang dapat digunakan organisasi dari kondisi saat ini untuk mereka bekerja menuju 5 sampai 10 tahun ke depan (Kerzner , 2001).

Strategi perancangan merupakan suatu proses yang dilakukan oleh suatu organisasi yang bertujuan menentukan arahan atau strategi, juga untuk menentukan target sumber dayanya sehingga dapat mencapai strategi ini.

Pada perancangan media informasi buku pengenalan bergambar ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai gejala anka sindrom Einstein kepada orang tua. Informasi yang diberikan berupa informasi untuk mendeteksi dan stimulasi anak dengan gejala Sindrom Eisntein. Pada strategi perancangan terdapat beberapa bagian, meliputi :

III.1.1 Demografi dan Geografi

a. Demografi

- Jenis kelamin : Laki – laki dan perempuan yang menjadi orangtua dari anak yang berpotensi mengalami sindrom Einstein.
- Usia : 22 – 50 tahun dikarenakan pada saat usia tersebut adalah usia menjadi orangtua.
- Pendidikan : SMA – Strata 3
- Pekerjaan : Wiraswasta, Pengusaha, PNS

b. Geografi

Berdasarkan geografis, target audiens dikhususkan hanya kepada orangtua yang memiliki anak berpotensi sindrom Einstein. Dan dijadikan buku pedoman dan display di Yayasan anak Suryakanti dan Rumah Sakit Santo

Borromeus Bandung, bagian tumbuh kembang anak. Dapat dibaca dan dipinjam oleh orang tua yang memiliki anak sindrom Einstein dan sedang menjalani pengobatan dan terapi di Yayasan anak Suryakanti dan Rumah Sakit Santo Borromeus Bandung.

c. Psikografis

Dilihat dari sisi psikografis, orang tua yang memiliki anak berpotensi sindrom Einstein bicara khususnya di kota Bandung, yang sudah memeriksakan anaknya ke Lembaga tumbuh kembang anak di Bandung, yaitu: Yayasan Suryakanti dan Rumah Sakit Santo Borromeus.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi pada media informasi yang akan dibuat yaitu menggunakan illustrasi berdasarkan gejala dan cara menstimulasi. Pembuatan buku mendeteksi dan menstimulasi anak gejala sindrom Einstein ini diharapkan dapat membantu orang tua untuk mendeteksi sedari dini dan cara menstimulasinya. Dengan buku pengenalan bergambar ini diharapkan dapat menyampaikan dengan baik isi dari informasi pada materi yang disampaikan. Pada pendekatan ini dibagi menjadi 2 bagian, yaitu :

1. Pendekatan Verbal (Bahasa)

Pendekatan verbal yang akan saya gunakan adalah bahasa sehari-hari yaitu Bahasa Indonesia. Sedangkan gaya bahasa yang akan digunakan yaitu bahasa sehari-hari yang tidak baku, jelas, dan mudah dipahami oleh orang tua dan anak.

2. Pendekatan Visual (Gambar)

Pendekatan visual pada media informasi ini adalah ilustrasi anak dan persfektif anak mengenai gejala sindrom Einstein yang diderita. Dan menggunakan ilustrasi anak yang sedang melakukan kegiatan. Postur pada gambar karakter dibuat tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil bertujuan terlihat seimbang. Pada ilustrasi dibuat minimalis agar membuat orang tua lebih menarik membaca buku yang

isinya banyak mengenai istilah kesehatan untuk tumbuh kembang anak dan teks bersifat menjelaskan serta mendukung isi dari gambar tersebut sehingga tidak terlihat kaku.

Pemilihan pendekatan visual dengan menghadirkan gambar ilustrasi anak yang sedang beraktifitas dengan gambaran yang lucu diharapkan dapat menarik minat orangtua dan anak. Sedangkan pada suasana akan dibuat menyerupai tapi tidak terlalu realis.

III.1.3 Strategi Kreatif

Berdasarkan informasi yang didapat dari penjelasan permasalahan ini bahwa kurangnya minat dan informasi tentang gejala anak sindrom Einstein maka orangtua perlu dibantu untuk memberikan stimulasi kepada anak-anak dengan lebih menarik. Gambar akan disesuaikan dengan *target audience* anak-anak yang sebagian besar menyukai warna yang beragam, visual yang lucu dan menarik.

Pembuatan karakter akan menggunakan anak sebagai pengilustrasian, dibuat beberapa karakter anak yang sedang menjalankan aktifitas dan masing-masing kebiasaan yang memperlihatkan gejala secara visual. Pada wajah karakter diilustrasikan dengan mimik menyenangkan agar pembaca tidak merasa jenuh dan mengerti gejala anak sindrom Eisntein saat melihat visualisasinya.



Gambar III.1 Strategi kreatif pembuatan ilustrasi

Sumber : pribadi

Penggunaan *background* pada buku akan disederhanakan agar gambar ilustrasi terlihat lebih jelas. Sedangkan pada teks yang menerangkan gambar akan dipilih warna yang kontras sehingga memudahkan untuk dibaca. Pemilihan warna akan

sedikit disesuaikan dengan keadaan sebenarnya agar anak-anak mudah memahami maksud dari gambar yang di buat. Warna kontras atau di sebut warna komplementer merupakan warna yang berkesan berlawanan satu dengan yang lain. Warna ini didapatkan dari warna berseberangan yang terdiri atas warna primer dan warna sekunder. Seperti contoh warna kontras, kuning dengan ungu, biru dengan jingga dan merah dengan hijau.



Gambar III.2 Strategi kreatif pembuatan background

Sumber : pribadi

Pada buku ini mengutamakan ilustrasi yang menghadirkan tokoh anak yang menjadi ciri khas gejalan anak sindrom Eisntein yang akan dikenalkan. Di dalam isi buku menghadirkan gambar-gambar unik yang bertujuan untuk menggambarkan secara nyata gejala yang terjadi pada anak, juga ada permainan role play. Untuk role playing, gambar yang diilustrasikan sesuai dengan target audiens sekunder yaitu anak usia 3-7tahun agar memacu imajinasi anak sehingga terlihat tidak kaku dan tidak membosankan.



Gambar III.3 Strategi kreatif pembuatan karakter bajak laut *role-play*

Sumber : pribadi

Dengan tokoh kapten bajak laut yang dipilih untuk role playing karena bajak laut atau bahkan kapten bajak laut memiliki sifat kepemimpinan yang baik untuk para awak kapal, orang tua bisa menjadi awak kapal, juga anak bisa memimpin untuk mendapatkan harta, dengan melihat simbol-simbol dan keterangan yang tersedia di peta harta. Anak memimpin tetapi tetap dengan aturan pada peta harta. Dengan adanya penambahan role playing membuat buku ini terlihat berbeda dengan buku lainnya. Rincian dari strategi kreatif ini adalah sebagai berikut:

1. Buku berukuran 20x20 cm, bertujuan memudahkan untuk dibawa kemana saja dan terlihat berbeda dengan buku pada umumnya.
2. Pemilihan kertas menggunakan jenis alkasia yang mempunyai tekstur unik.
3. Di dalam buku ini menghadirkan karakter anak yang melakukan aktifitas dengan gaya *visual* kartun.
4. Penggunaan warna menggunakan warna komplementer atau kontras yang berkesan hangat.
5. Satu set kostum bajak laut untuk memerankan bajak laut sebagai tokoh yang dipilih dalam permainan peran atau role playing, kostum terdiri dari topi bajak laut, penutup mata, belati/pedang, pistol, bandana. Dengan tambahan peti harta berisi mainan edukatif dan peta harta karun. Untuk *setting*, perahu bajak laut anak.

III.1.4 Strategi Media

Media informasi pada saat ini terus berkembang pesat dan semakin memudahkan orang untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan. Pemilihan penyampaian melalui media informasi buku pengenalan bergambar dipilih karena di anggap dapat menjadi media yang tepat untuk menyampaikan informasi dengan informatif. Pembuatan buku pengenalan bergambar bertujuan agar menaikan minat baca orangtua yang mulai berkurang karena munculnya berbagai macam perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi yang tidak akan bisa di hentikan, maka seharusnya orangtua bisa membatasi pengkonsumsian anak terhadap teknologi media komunikasi. Perkembangan ini tidak hanya memiliki efek positif terhadap tumbuh kembang anak, tapi disisi lain anak menjadi semakin malas dan kurang bersosialisasi. Dengan buku ini orangtua bisa membimbing dan menemani anak belajar tanpa merasa bosan sehingga orangtua memiliki waktu lebih bersama anak-anaknya. Pada strategi media akan dibagi menjadi 2 media, yaitu :

1. Media Utama

Media utama yang akan dihadirkan adalah buku mendeteksi dan menstimulasi dengan informatif. Pada isi di dalam buku ini mengenai informasi tentang anak dengan gejala yang diderita dengan menghadirkan gambar ilustrasi yang dibuat lucu dan menarik. Pemilihan buku pengenalan bergambar ini dipilih karena memudahkan cara penyampaian informasi, selain itu buku memudahkan orangtua untuk mempelajarinya dimana saja karena mudah dibawa kemanapun.

2. Media Pendukung

Pada media ini menghadirkan media-media tambahan yang mendukung agar lebih menarik peminat dan mendukung tersampaikan informasi dari media utama. Terdapat beberapa media pendukung yang dibuat, yaitu :

- Pembatas buku

Pembatas buku merupakan bagian dari buku yang berguna untuk memberi tanda halaman terakhir yang telah dibaca.

- Buku Catatan

Membantu anak-anak untuk mencatat hal-hal yang penting atau mencatat tumbuh kembang anak.

- Stiker

Stiker dihadirkan menjadi salah satu bonus *(merchandise)* dari buku. Berbentuk persegi panjang 8cm x 5cm.

- Poster

Poster berfungsi sebagai media promosi memperkenalkan buku cerita bergambar yang dibuat. Poster dicetak di atas *art paper* unuran A3 210 gram yang akan di letakan pada lokasi sekitar Rumah sakit untuk tumbuh kembang anak.

- Pin

Pin juga menjadi bagian bonus *(merchandise)* dari buku. Berfungsi sebagai aksesoris anak dan sebagai pengingat.

- X banner

Untuk mempromosikan buku bergambar yang dibuat. X banner dicetak di atas *alkasiar* yang akan di letakan pada lokasi sekitar Rumah sakit untuk tumbuh kembang anak.

- Permainan peran

Untuk bermain permainan peran (Role Playing), dibutuhkan kostum unik dan dipilihlan karakter bajak laut dengan tugas mencari harta karun menggunakan peta harta karun untuk menstimulasi perkembangan verbal maupun motorik anak gejala sindrom Einstein. Kebutuhan role playing (permainan peran) terdiri dari kostum, senjata, peta harta, peti harta, untuk settingan perahu bajak laut.

III.2 Konsep Visual

Media yang dipilih untuk mengenalkan gejala anak sindrom Einsteingejala kepada ornagtua yaitu melalui buku cerita bergambar. Buku ini akan dibuat dalam ukuran 20cm x 20 cm agar memudahkan untuk dibawa kemana-mana. Jenis kertas yang akan dipakai adalah kertas *alkasia* agar memberikan kesan berbeda dari buku-buku biasanya.

III.2.1 Tata Letak

Konsep layout pada buku bergambar ini mengacu pada teori penyusunan layout menurut Adi Kusrianto, (2009) yaitu beberapa patokan dasar yang dipakai untuk merancang sebuah layout:

a) Proporsi

Proporsi yang dimaksud adalah kesesuaian antara halaman dengan isinya.

b) Keseimbangan

Prinsip keseimbangan merupakan suatu pengaturan agar penempatan elemen dalam suatu halaman memiliki efek seimbang.

c) Kontras

Menonjolkan unsur satu elemen yang terdapat pada sebuah materi objek sebuah halaman untuk memunculkan kekontrasan pada objek tersebut sehingga diperoleh fokus perhatian.

d) Irama

Irama memiliki makna yang sama dengan *repetition* atau pola pengulangan yang menimbulkan irama yang menarik diikuti.

e) Kesatuan

Prinsip kesatuan atau *unity* adalah hubungan antara elemen-elemen desain yang semula berdiri sendiri-sendiri serta memiliki ciri sendiri-sendiri yang disatukan menjadi sesuatu yang baru dan memiliki fungsi baru yang utuh.

III.2.2 Ilustrasi

Gaya ilustrasi pada buku ini memilih kartun karena di anggap akan lebih menarik terhadap pendekatan kepada anak-anak. Gaya ilustrasi kartun merupakan sebuah gaya ilustrasi dengan menghadirkan penampilan reprensentasi atau simbolik yang mempresentasikan suatu tokoh atau peristiwa.

Pada konsep visual pertama yang akan ditampilkan pada buku ini berupa karakter anak yang dibuat lucu dan ceria, menunjukan cara mereka bermain, beraktifitas dan gejala dalam bentuk visual. Pada ilustrasi gambar yang akan dihadirkan akan menggunakan beberapa benda yang digunakan oleh anak untuk bermain dan yang sering digunakan dikehidupan sehari-hari. Gambar yang ditampilkan pada setiap halaman menampilkan informasi yang akan di sampaikan mengenai gejala anak sindrom Einstein. Pembuatan gambar menggunakan proses digital sehingga lebih terlihat rapi.

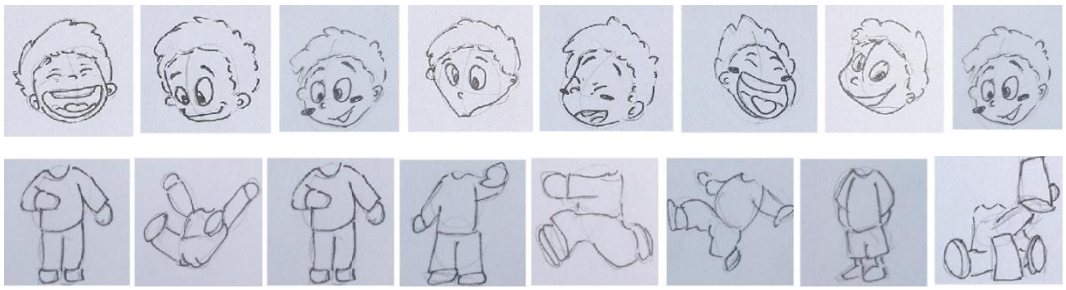
Pada latar belakang gambar akan di bedakan dengan gambar utama sehingga pembaca mudah membedakannya dan tidak lelah saat membaca. Penempatan gambar-gambar pendukung akan di tempatkan dengan ansimetris sehingga tidak terlihat kaku pada gambar latar.

Berikut ini adalah gambar-gambar ilustrasi yang terdapat pada buku cerita bergambar gejala anak sindrom Einstein :



Gambar III.4 Referensi Karakter anak

Sumber : http://raisingchildren.net.au/



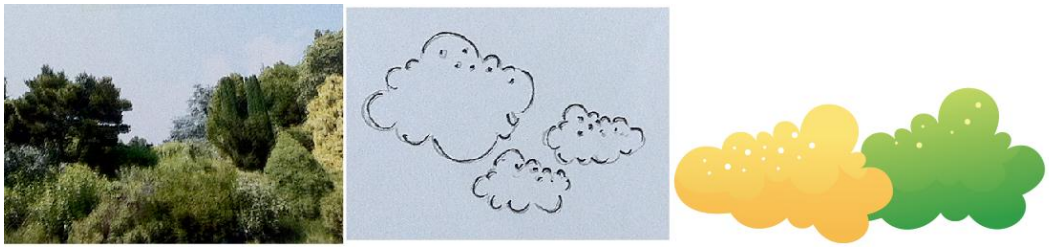
Gambar III.5 Sketsa karakter anak

Sumber : Pribadi



Gambar III.6 Digitalisasi

Sumber : Pribadi



Gambar III.7 Referensi Gambar semak

Sumber : Pribadi



Gambar III.8 Referensi Gambar Awan

Sumber : Pribadi



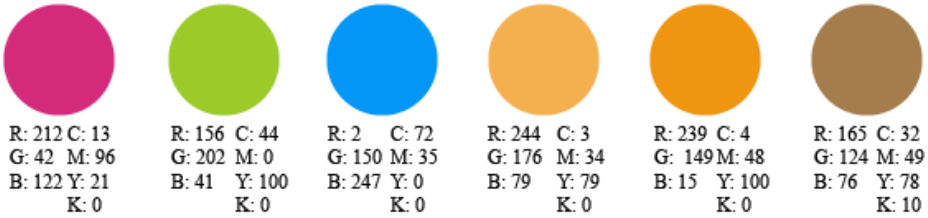
Gambar III.9 Referensi Gambar mainan

Sumber : Pribadi

III.2.3 Warna

Menurut *Albert H. Munsell* warna merupakan elemen penting dalam semua lingkup disiplin seni rupa, bahkan secara umum warna merupakan bagian penting dari segala aspek kehidupan manusia. Warna yang dipilih pada perancangan buku ilustrasi adalah warna-warna yang kontras atau di sebut dengan warna komplimenter, warna ini adalah perpaduan dari warna-warna yang bersebrangan. Warna kontras memiliki kesan hangat dan bermacam-macam warna terang yang memberi kesan ceria. Warna yang termasuk golongan warna hangat adalah warna merah/jingga yang memiliki sifat dan pengaruh hangat, segar, menyenangkan dan mempunyai sifat positif, agresif, dan aktif.

Warna yang akan digunakan adalah ungu muda, hijau muda , biru muda , coklat muda, orange dan coklat tua disesuaikan dengan elemen visual & warna yang ceria dan berwarna-warni kemudian dimodifikasi dengan menambahkan turunan turunan warna yang sudah ada.



Gambar III.9 Skema Warna

Sumber : Pribadi

III.2.4 Tipografi

Tipografi (*typography*) menurut *Roy Brewer* (1971) dapat memiliki pengertian luas yang meliputi penataan dan pola halaman, atau setiap barang cetak. Atau dalam pengertian lebih sempit hanya meliputi pemilihan, penataan dan berbagai hal bertalian pengaturan baris-baris susun huruf (typeset), tidak termasuk ilustrasi dan unsur-unsur lain bukan susun huruf pada pada halaman cetak.

Sedangkan pada *typhography* akan digunakan beberapa jenis huruf dan dibedakan sesuai kebutuhannya. Pada judul buku akan dipilih jenis huruf yang tegas dan tebal, pemilihan jenis huruf ini bertujuan agar mudah dibaca dan menjadi fokus ketika orang melihatnya. Sedangkan pada sub judul akan dipilih huruf yang lebih menarik dan terlihat lebih menyenangkan. Penggunaan pada *body text* akan di gunakan jenis huruf yang sederhana dan mudah dibaca, tujuannya agar mata tidak lelah untuk membaca dan melihatnya. *Body text* didalam buku akan ditempatkan secara dinamis yang bertujuan untuk menyesuaikan antara tulisan dan gambar. Pemilihan gambar, warna, huruf, yang ditetapkan diharapkan memunculkan kesan menyenangkan, sehingga pesan utama tersampaikan.

Penggunaan huruf yang dipilih adalah jenis *decorative* dan *san serif*. Berdasarkan pemilihan huruf ada beberapa jenis yang dipilih untuk digunakan pada buku cerita bergambar ini, diantaranya :



Gambar III.10 Font Untuk Judul
Sumber : Dokumen Pribadi (Life is Goofy)

Jenis huruf ini memiliki struktur yang tidak tegas dan tebal, sehingga memudahkan untuk dibaca ketika dijadikan judul. Selain itu huruf ini memiliki gaya yang tidak terlalu formal, sehingga diharapkan tidak membosankan ketika di baca.

Pada huruf ini terlihat jelas tidak memiliki karakter yang formal sehingga memunculkan kesan santai dan menarik.



Gambar III. 11 Font Untuk Isi (*Body Text)*
Sumber : Dokumen Pribadi (Borders Divide)

Borders Divide termasuk jenis huruf *san serif*, digunakan karena memiliki bentuk yang tidak terlalu tegas tetapi memiliki keterbacaan yang baik.