BAB III. STRATEGI PERANCANGAN

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan adalah langkah awal untuk membuat sebuah karya. Adapun strategi yang dilakukan untuk mengangkat permasalahan pembelajaran bahasa Inggris dasar kelas III Sekolah Dasar yaitu dengan cara memperkenalkannya menggunakan media alternatif lain sekaligus menjadi media tambahan untuk belajar bahasa Inggris dasar dengan menggunakan CD interaktif. Adapun alasan dari penggunaan media CD interaktif adalah diharapkan agar siswa menjadi tertarik untuk belajar bahasa Inggris didukung dengan menggunakan media yang mengandung unsur *audio* dan *visual* yang bergerak. Sehingga proses pembelajarannya lebih efektif, serta dapat dilakukan secara personal maupun berkelompok (di sekolah) dan mudah dipahami baik itu secara *visual* maupun *audio*.

Agar perancangan ini maksimal, maka dibutuhkan pendekatan komunikasi, materi pesan, gaya bahasa, khalayak sasaran perancangan, strategi kreatif, strategi media, dan strategi distribusi untuk waktu penyebarannya.

III.1.1 Khalayak Sasaran

- *Consumer Insight*

Sebuah keinginan dari benak seseorang. Anak yang ingin belajar berbahasa inggris dengan menggunakan media pendukung yang mudah dipelajari dan dipahami dengan cara yang berbeda yaitu menggunakan *visual* dan *audio* serta tidak membosankan. Selain melihat dan membaca, namun juga bisa mendengarkan.

- *Consumer Journey*

Sebuah kebiasaan yang biasa dilakukan oleh seseorang atau pun sebuah kelompok. Adapun *Journey* yang dilakukan oleh anak kelas 3 Sekolah Dasar yaitu seperti berikut :

Tabel III.1 *Journey* usia anak Kelas 3 Sekolah Dasar

Sumber: Dokumen pribadi (2016).

No	Waktu			Kegiatan	Tempat	*Point Of Contact*
1	6:00	-	6:05	Bangun tidur	Kamar Tidur	Kasur, lemari, guling, bantal, seprei, kaca.
2	6:05	-	6:10	Nonton TV	Ruang keluarga	Remote TV, iklan TV, acara TV.
3	6:10	-	6:25	Mandi	Kamar mandi	Handuk, gayung, tempat sabun, sampo, pasta gigi, sikat gigi.
4	6:25	-	6:30	Sarapan	Ruang Makan	Meja makan, kursi, piring, sendok, garpu, gelas, makanan, Televisi.
5	6:30	-	6:50	Berangkat sekolah	Jalan	Tembok rumah, pohon, jalan, rumah, ladang, motor, warung.
6	6:50	-	6:55	Sampai sekolah	Sekolahan	Gedung sekolah, teman, halaman sekolah, jajan.
7	6:55	-	7:00	Masuk kelas	Ruang kelas	Buku, pensil, pulpen, meja, kursi, tembok, teman, tas sekolah.
8	7:00	-	7:05	Bersosialisasi	Ruang kelas	Buku, pensil, pulpen, meja, kursi, tembok, teman, tas sekolah.
9	7:05	-	7:25	Bermain	Ruang kelas	Buku, pensil, pulpen, meja, kursi, tembok, teman, tas sekolah.
10	7:25	-	10:00	Belajar	Ruang kelas	Buku, pensil, pulpen, meja, kursi, tembok, teman, tas sekolah.
11	10:00		10:30	Pulang	Perjalanan pulang	Tembok Rumah, jalan, rumah, motor, rumah, warung.
12	10:00	-	10:15	Jajan	Lingkungan sekolah	Warung, tukang jualan makanan, jajanan, mainan, teman, main.
13	10:30	-	10:30	Sampai rumah, Ganti baju, Makan	Rumah	Perabotan rumah, meja makan, kursi, piring, sendok, garpu, gelas, makanan.
14	10:30	-	12:30	Bermain	Halaman	Pohon, rumah, ayam, kucing,

					Rumah	teman.
15	13:00	-	13:30	Mandi	Kamar Mandi	Handuk, gayung, tempat sabun, sampo, pasta gigi, sikat gigi.
16	13:30	-	16:00	Sekolah Agama	Lingkungan sekolah	tukang jualan makanan, warung, mainan, teman, guru.
17	16:00	-	16:30	Pulang Sampai rumah, Ganti baju, Makan	Rumah	Perabotan rumah, meja makan, kursi, piring, sendok, garpu, gelas, makanan.
18	16:30	-	17:00	Nonton TV, Bermain	Ruang TV	Jajanan, iklan TV, acara TV.
19	17:00	-	17:15	Mandi sore, Bermain	Lingkungan rumah atau dalam rumah	Handuk, gayung, tempat sabun, sampo, pasta gigi, sikat gigi.
20	17:30	-	19:00	Mengaji	Mesjid	Mukena, sejadah, al-Qur'an, teman, guru ngaji.
21	19:00	-	21:00	Belajar	Ruang Keluarga atau Kamar	Buku, pulpen, pensil, tas sekolah, buku pelajaran, kasur, meja, belajar, kursi.
22	21:00	-	22:00	Tidur	Kamar tidur	Kasur, bantal, selimut, guling.

Dari journey diatas diperoleh informasi aktivitas yang paling banyak dilakukan oleh usia anak kelas 3 SD. Aktivitas tersebut adalah bermain, dimanapun tempatnya. Lingkungan sekolah dasar, halaman rumah, tempat tersebut memungkinkan untuk dijadikan tempat sebagai media promosi CD Interaktif, karena berdasarkan karakteristiknya, anak kelas 3 Sekolah Dasar cenderung masih membutuhkan pendamping dalam proses pembelajarannya.

III.1.2 Strategi Komunikasi

Pendekatan komunikasi ini dilakuakan untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran bahasa inggris dasar. Dengan melakukan pendekatan komunikasi secara verbal dan visual yang disesuaikan dengan target audiens baik itu berupa gaya gambar dan ilustrasi yang menggambarkan suasana kawasan Karangnunggal, Tasikmalaya dimana siswa suka berkumpul dan bermain di lingkungan sekitar rumah, sekolah dan lapangan bermain.

Kebanyankan siswa menjadikan tempat tersebut sebagai sarana untuk bertegur sapa atau berkumpul dan bermain bersama.Adapun tipografi yang digunakan yaitu yang berkesan lucu dan tidak kaku, serta *layout*-nya disesuaikan dengan tema yang diangkat yaitu pedesaan.Hal ini dilakukan agar dapat dipahami dan diterima dengan baik. Sehingga memunculkan keterikatan antara CD intraktif dan target audiens.

• Pendekatan *Verbal*

Dalam penyampaian media pembelajaran bahasa Inggris dasar pada kelas 3 Sekolah Dasar yaitu menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris (sebagai bahan pembelajaran). Adapun alasan menggunakan bahasa Indonesia adalah agar lebih terdengar formal serta mudah dipahami oleh anak kelas 3 sekolah dasar. Terlebih dijika digunakan sebagai media pembelajaran dan pengajaran di Sekolah-sekolah dasar.

• Pendekatan *Visual*

Pendekatan *visual* yang digunakan untuk media ini adalah menggunakan konsep *cartoon* 2D, dengan menambahkan karakter seekor kucing yang ditujukan agar anak-anak semakin tertarik dengan pembelajaran yang diberikan, mengingat sebagian besar anak-anak khususnya di kawasan Karangnunggal, Tasikmalaya menyukai kucing. Selain itu, huruf yang digunakan dalam setiap tampilan pada pembelajarannya menggunakan huruf yang lucu dan memiliki latar belakang sebagai huruf yang di buat khusus untuk anak-anak agar mudah dimengerti oleh siswa serta menggunakan latar suasana desa Karangnunggal, Tasikmalaya yaitu

rumah-rumah yang masih di kelilingi oleh perkebunan dan lahan yang luas.Hal ini dibuat agar target audiens merasa nyaman saat membaca dan melihatnya, serta memberikan keterikatan emosional kepada setiap anak karena tempat-tempat tersebut merupakan tempat yang menjadi sarana untuk berkumpul ataupun bermain bersama.

• **Pendekatan *Audio***

Adapun pendekatan *audio* yang diberikan pada perancangan media CD Interaktif ini yaitu, menggunakan suara-suara alam sekitar pedesaan sebagai suara latar dan suara untuk pembelajarannya menggunakan suara anak kecil. Tujuannya adalah agar target audiens merasa tertarik dan senang untuk belajar, karena suara-suara yang diberikan tersebut sesuai dengan keadaan linggkungan dari target audiens, yaitu daerah pedesaan di Karangnunggal, Tasikmalaya.

III.1.3 Mandatory

Perancangan media Cd Interaktif pembeajaran bahasa Inggris kelas 3 sekolah dasar ini mendapatkan mandat dari Dinas Pendidikan Kabupaten Tasikmalaya, yaitu sebagai salah satu upaya untuk menaikan kualitas pengetahuan dan tarap hidup dari masyarakat Tasikmalaya**.** Adapun pihak yang terkait dalam pembuatan serta perancangan media ini adalah sekolah-sekolah dasar di desa Karangnunggal, Tasikmalaya, seperti : SDN Ciawitali dan SDN Parakanmuncang, Karangnunggal, Tasikmalaya.



Gambar III.1 Foto SDN Parakanmuncang dan suasana dalam kelas SDN Ciawitali
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)

Sekolah-sekolah diatas merupakan sekolah yang didatangi sebagai tempat dalam pencarian data lapangan. Dan merupakan sekolah yang mendukung untuk perancangan media Cd Interaktif pembelajaran bahasa Inggris, khususnya kelas 3 Sekolah Dasar.

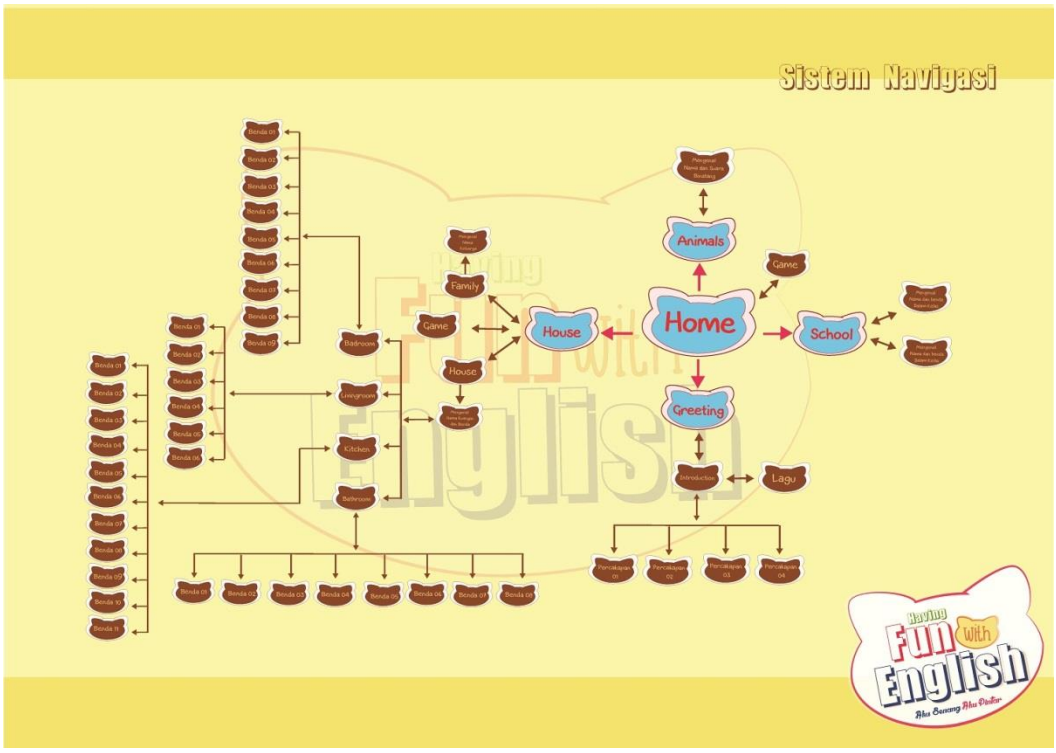
III.1.4 Srategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan sebuah cara untuk menunjang perencanaan yang telah ditentukan. Strategi kreatif dibutuhkan dalam merancang media pembelajaran bahasa Inggris dasar, yaitu agar proses pembelajarannya lebih menarik dan efektif. Dalam perancangan media pembelajaran bahasa Inggris dasar menggunakan media CD interaktif akan dikemas dengan menggabungkan visual, audio, maupun audio visual. Didalamnya terdapat materi pembelajaran bahasa inggris kelas 3 sekolah dasar semester I, baik itu berbentuk audio maupun visualnya.

Pengguna CD interaktif ini dimudahkan dengan penyampaian materi yang menggunakan audio. Bila menggunakan gambar dan teks saja, pengguna hanya bisa membaca tanpa mendengarkan, namun dengan menggunakan CD interaktif ini, proses pembelajaran menjadi dua arah antara media dan pengguna, dimana pengguna bisa memilih pembahasan yang diinginkan sekalipun tanpa didampingi oleh pengajar di sekolah. Selain itu, agar siswa tidak merasa bosan selama proses pembelajaran, maka di tambahkan halaman yang mengandung game dan lagu seputar materi yang di ajarkan dengan di lengkapi oleh visual yang bergerak, dan dikemas dengan tampilan yang menggunakan icon objek wisata yang terkenal di kawasan Tasikmalaya, seperti Goa Pamijahan.

- **Sistem Navigasi**

Media CD interaktif ini dirancang agar siswa dapat melakukan pembelajaran secara efektif dan menyenangkan. Dengan cara seperti ini pengguna akan lebih tertarik lagi dalam proses belajar dan tujuan dari pembelajrannya dapat dicapai. Adapun system navigasi yang dibuat guna sebagai panduan atau kilasan singkat untuk setiap konten yang berada di dalam CD Interaktif ini, yaitu seperti berkut :



Gambar III.2 Gambar Sistem Navigasi

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)

III.1.5 Strategi Media

Media merupakan alat atau perantara untuk menghubungkan dan menyampaikan sebuah pesan.Begitupun dalam komunikasi, membutuhkan sebuah perantara untuk menyampaikan sebuah pesan dari sumber kepada penerimanya. Oleh karena itu, dengan adanya strategi media akan terfokus dalam memproduksi media yang sesuai dengan target audiens. Media yang digunakan terbagi menjadi dua, yaitu media primer dan media sekunder.

a. Media Utama

Media primer yang digunakan untuk multimedia interaktif mengenai media pembelajaran bahas Inggris dasar adalah CD interaktif yang di dalamnya berisi materi bahasa Inggris kelas 3 Sekolah Dasar, seperti cara memperkenalkan diri dengan bahasa inggris, mengenal benda di rumah dan di sekolah, mengenal hewan dan belajar menyapa dengan menggunakan bahasa Inggris. Sedangkan elemen-

elemen yang terdapat multimedia interaktif tersebut berupa teks, ilustrasi, gambar, dan suara yang dikemas nuansa pedesaan semenarik mungkin.

b. Media Sekunder

Media sekunder adalah media yang berfungsi sebagai media pendukung untuk menyampaikan dan mengenalkan media primer. Adapun media pendukung yang digunakan untuk memperkenalkan media pembelajaran bahasa Inggris kelas 3 Sekolah Dasar semester I, yaitu :

- **Poster**

Poster merupakan sebuah media yang berfungsi mempublikasikan serta memberikan informasi kepada target audiens. Ukuran yang kan digunakan dalam pembuatan poster, yaitu ukuran A3 untuk ditempelkan di mading atau papan informasi yang berada di sekolah-sekolah sebagai media untuk memperkenalkan media pembelajaran bahasa Inggris kelas 3 Sekolah Dasar dan mengajak untuk belajar bahasa Inggris. Dicetak di atas kertas *art paper* 210 gram dengan menggunakan *digital printing.*

- ***Umbul-Umbul***

Digunakan sebagai media *Interest* yang membantu anak ataupun masyarakat utuk mengetahui keberadaan media CD Interatif Pembelajaran bahasa Inggris.
Dengan di cetak menggunakan kain dan ukuran 115 x 400 cm, kemudian di aplikasikan di jalan-jalan sekitaran pemukiman siswa.

- ***Spanduk***

Digunakan sebagai media *Interest* yang membantu anak ataupun masyarakat utuk mengetahui keberadaan media CD Interatif Pembelajaran bahasa Inggris. Dengan di cetak menggunakan *digital printing* bahan vinyl dan ukuran 180 x 100 cm, kemudian di aplikasikan di gerbang sekolah dasar.

- ***X-Banner***

Digunakan di lokasi media utama dipajang dan ditawarkan agar target audiens dapat melihat dari kejauhan dan mendapatkan informasi tambahan. Juga sekaligus media tambahan dalam *event* "Ayo Belajar Bahasa Inggris" (ABBI).

- **Kalender**

Kalender merupakan sarana informasi yang bisa dimanfaatkan kegunaannya sebagai media pengingat. Menggunakan visual yang bertemakan media pembelajaran bahasa Inggris kelas 3 Sekolah Dasar dengan multimedia interaktif akan menjadi pengulangan dalam alam bawah sadar tentang media pembelajaran ini.

- ***T-Shirt***

Fungsinya dari *t-shirt* yaitu untuk memperkenalkan dan mempromosikan CD interaktif media pembelajaran bahasa Inggris kelas 3 Sekolah Dasar. Selain menjadi media promosi, *t-shirt* juga dapat dipakai oleh pengguna, sehingga memberikan kebanggaan sendiri.

- **Buku Panduan**

Buku panduan sebagai informasi singkat CD interaktif media pembelajaran bahasa Inggris kelas 3 Sekolah Dasaryang akan didapatkan bersamaan dengan CD interaktifnya. Buku panduan sederhana ini akan dibuat dalam ukuran A5 yang dicetak di atas kertas *art paper* dan HVS dengan menggunakan *digital printing.*

- **Notebook**

Sebagai sarana untuk mengingatkan target audiens terhadap karakter-karakter yang terdapat pada CD Interaktif, juga dapat digunakan untuk media mencatat pelajaran yang diberikan. Notebook ini dibuat dengan ukuran A5 menggunakan kertas *Art paper* tebal sebagai sampul dan HVS untuk bagian isi, dan dicetak menggunakan *digital printing*.

- **Bendera Kecil**

Sebagai sarana untuk mengingatkan target audiens serta sebagai media share untuk *ivent* “Ayo Belajar Bahasa Inggris”. Dibuat dengan ukuran 10x20 cm. dan cetak digital.

- **Gantungan Kunci**

Sebagai sarana untuk mengingatkan target audiens serta menumbuhkan rasa memiliki dari CD interaktif ini. Dibuat dengan diameter 4,5 cm. Dapat digunakan untuk gantungan kunci rumah, tas, dan lainnya.

- **Teori**

Untuk menyampaikan pesan melalui media kepada target audiens dibutuhkan strategi komunikasi yang baik. Salah satunya adalah strategi AISAS. AISAS merupakan singkatan dari *Atention, Interest, Search, Action* dan *Share*. Adapun pengaplikasian strategi AISAS dalam menyampaikan pesan melalui media adalah sebagai berikut:

- ***Atention***

Tahap *atention* digunakan untuk menarik perhatian *target audience*. *Atention* diharapkan mampu memberikan rasa penasaran kepada masyarakat atau *target audience* sehingga akan menimbulkan rasa ingin tahu dan menantikan kedatangannya. Metode *atention* ini akan disebar dengan kurun waktu satu minggu sebelum waktu penyebaran CD Interaktif.

- ***Interest***

Tahap *interest* digunakan untuk menarik minat masyarakat terhadap sebuah produk. *Interest* berisikan informasi yang berkaitan dengan keinginan dan informasi yang dibutuhkan oleh target audiens. *Interest* juga bisa berisikan *copywriting* yang menarik mengenai keunggulan dan manfaat produk. Dengan kata lain *interest* dibuat untuk menjawab keinginan masyarakat terhadap produk. Ketika produk bisa menjawab keinginan target audien, maka mereka akan tertarik dengan produk tersebut.

- ***Search***

Tahap *search* digunakan untuk memberikan informasi produk kepada target audien. Pada tahap *search* target audien akan mencari tahu berbagai informasi mengenai produk yang mereka minati.

- ***Action***

Setelah informasi menjawab keinginan target audiens, maka akan timbul rasa ingin memiliki terhadap sebuah produk. Dalam tahapan *action* akan diadakan *event* yang bertemakan ABBI (Ayo Belajar Bahasa Inggris) yang datang ke setiap sekolah- sekolah dasar untuk belajar bahasa Inggris bersama menggunakan media CD Interaktif dan mengajak untuk anak lebih senang untuk mempelajari bahasa Inggris. Aksi yang terjadi pada tahap *action* diantaranya mencoba belajar bahasa inggris dengan menggunakan media CD Interaktif yang disampaikan oleh pengajar, dan pada akhir pembelajaran diadakan kuis yang untuk siswa yang berhasil menjawab pertanyaan diberikan cendra mata.

- ***Share***

Tahap *share* merupakan proses apresiasi, tanggapan atau penilaian terhadap sebuah produk. Adapun cara yang digunakan adalah dengan membagikan media yang berisikan informasi tentang kebeadaan *ivent* tersebut sehingga siswa yang tidak mengikuti menjadi tau akan keberadaan CD Interaktif pembelajaran bahasa Inggris tersebut.

III.1.6 Strategi Distribusi

Untuk menyampaikan pesan kepada target audiens dibutuhkan strategi distribusi yang baik. Strategi distribusi akan dirancang pada bulan Agustus 2016. Pada acara yang akan diselenggarakan di sekolah dasar, strategi distribusi akan menyesuaikan dengan tahun ajaran pada kalender pendidikan Sekolah Dasar.

Strategi distribusi akan dibagi menjadi dua sesi, yaitu dimulai dari sesi pertama yaitu satu bulan sebelum memasuki bulan agustus dan sesi pada saat penyelenggaraanya. Sesi pertama digunakan untuk mempromosikan *event* ABBI

(Ayo Belajar Bahasa Inggris) menggunakan metode AISAS yaitu *attention*, *interest* dan *search*. Sesi kedua digunakan untuk melanjutkan tahapan *action* sampai tahap akhir yaitu *share*. Adapun strategi distribusi yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel III.2 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Sumber: Dokumen pribadi mengacu pada kalender pendidikan Sekolah Dasar.

No	Media	Juli				Agustus			
	Attention								
1	Flyer								
2	Poster								
	Interest								
3	Poster								
	Search								
4	Umbul-umbul								
5	Spanduk								
	Action								
6	Belajar menggunakan CD Interaktif								
	Share								
7	Notebook								
8	Kaos								
9	Bendera Kecil								
10	Gantungan Kunci								

Tabel strategi distribusi dilakukan dalam dua bulan, dimulai dari minggu pertama bulan Juli hingga minggu terakhir bulan Agustus. Minggu pertama pada bulan Juli di mulai dari *atention* distribusi penyebaran flyer ke sekolah-sekolah dasar dalam kurun waktu satu minggu, kemudian minggu selanjutnya poster. Strategi distribusi yang dibuat diharapkan bisa menyampaikan keberadaan *event* yang akhirnya memperkenalkan media pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan CD Interaktif. Pada strategi distribusinya dilakukan dengan strategi komunikasi yang dilakukan sesuai metode AISAS.

III.2 Konsep Visual

Konsep visual perancangan ini menggunakan kartun dan menggunakan teknis vektor. Dengan menggunakan gaya gambar pribadi dan pendekatan-pendekatan dari hasil gambar target audiens menggunakan aplikasi untuk vektor. Dengan tujuan agar pengguna CD interaktif merasakan kenyamanan dalam menggunakan dan penyampaian materi menjadi lebih menarik dan efektif.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat, sehingga memungkinkan sebuah pembelajaran dapat terbantu agar mudah disampaikan dan mudah dipahami. CD interaktif adalah salah satunya. Karena dapat menggabungkan dan menggerakan beberapa elemen visual seperti teks, gambar, ilustrasi, dan suara dengan teknik animasi 2D. Dalam aplikasinya menggunakan CD, kemudian dimasukan dalam sistem kerja komputer dengan menggunakan komputer PC atau laptop sebagai media pendukungnya.

III.2.1 Format Desain

Format desain perancangan media pembelajaran bahasa Inggris kelas 3 Sekolah Dasar menggunakan multimedia interaktif yaitu dengan teknik ilustrasi dan ukurannya 1024 x 768 *pixel* yang merupakan ukuran umum sebuah LCD. Serta agar dapat mengenyesuaikan dengan ukuran-ukuran LCD yang ada. Jenis *file* yang diberikan dalam CD interaktif ini yaitu format *.exe* dan format *.swf* yang di *burning* atau di *backup* kedalam CD.

III.2.2 Tata Letak *(layout)*

Dalam perancangan media pembelajaran ini, tata letak *(layout)* menjadi salah satu unsur yang penting agar tampilan nyaman saat dilihat.Adapun elemen-elemen visual yang digunakan seperti teks, tipografi, gambar dan ilustrasi harus terlihat nyaman saat dilihat.Dengan pola baca sehingga menimbulkan komposisi yang baik. Hal ini dilakukan dengan cara sistematis agar, kualitas tampilan, tata letak dan *layout* nyaman dan enak dipandang saat digunakan. Berikut ini adalah tahapan-tahapan tata letak tampilan pada perancangan CD Interaktif :



Gambar III.3 Proses Penempatan Tata Letak (Layout)

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)

III.2.3 Huruf

Huruf adalah sebuah tanda baca untuk berkomunikasi.Dalam perencanaan media pembelajaran ini menggunakan dua jenis huruf yang sesuai dengan tempatnya, yaitu Logo dan *Tagline* atau Teks. Menggunakan jenis huruf yang sesuai dengan perutukan pembuatan hurufnya yaitu anak-anak, serta huruf yang digunakan adalah huruf yang lucu dan memiliki tingkat keterbacaan yang mudah dipahami dan tegas. Berikut ini merupakan pedoman penggunaan tipografi yang benar menurut Danton Sihombing (2001) :

1. *Readibility* (keterbacaan)

Merupakan tingkat atau level dimana sebuah tulisan dapat dipahami atau dibaca dengan mudah berdasarkan kompleksitas penggunaan kata-kata dalam kalimat.

2. *Clearity* (kejelasan)

Kejelasan adalah hal yang paling penting dalam memilih suatu jenis huruf. Menurut David Ogilvy, tipografi yang baik adalah yang “menolong” orang untuk membaca, sebaliknya yang buruk adalah yang “mencegah” orang untuk membaca.

3. *Visibility* (dapat dilihat)

Pemakaian tipe huruf harus disesuaikan dengan komposisi yang baik. Peletakan huruf yang terhalang oleh gambar atau warna yang hampir sama dengan latar belakang akan mempersulit pembaca.

4. Legibility

Merupakan kejelasan visual dari penulisan teks, biasanya berdasarkan ukuran, jenis huruf, kontras, text block, dan spasi antar huruf yang digunakan.

Adapun font yang digunakan pada CD Interaktif pembelajaran bahasa inggris yaitu seperti berikut :

- **Billboard Shadow**

  Jenis huruf ini digunakan untuk Logo pada perancangan media pembelajaran bahasa Inggris kelas 3 Sekolah Dasar. Adapun alasan pemilihan huruf ini adalah karena karakternya sangat tegas dan tingkat keterbacaannya juga tinggi, sehingga target audiens akan mudah membacanya meskipun dari jarak yang sedikit jauh.

THE QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE LAZY DOG
The Quick Brown Fox
Jumps Over The lazy Dog
the quick brown fox
jumps over the lazy dog
1234567890

Gambar III.4 Font Billboard Shadow

Sumber :www.1001freefonts.com (2016)

- **Smart Kid**

  Huruf ini digunakan pada *Tagline* dan teks.Adapun huruf ini digunakan dalam perancangan adalah karena memiliki latar belakang font yang memang khusus dirancang untuk anak-anak.

THE QUICK BROWN FOX

JUMPS OVER THE LAZY DOG

The Quick Brown Fox

Jumps Over The Lazy Dog

the quick brown fox

jumps over the lazy dog

12345678 0

Gambar III.5 Font Smart Kid

Sumber :www.1001freefonts.com (2016)

III.2.4 Warna

Pada dasarnya warna merupakan bagian dari proses perlengkapan identitas. Menurut Martha Gill, berdasarkan sumber jurnal binus makna warna pada target audiens biasanya berbeda-beda dan dipengaruhi oleh :

- *Basic personality*

Basic personality yaitu bagaimana pola pikir kepribadian target audiens itu sendiri. Target Informasi pembelajaran CD Interaktif ini adalah anak-anak usia kelas 3 sekolah dasar yang identik dengan kreatif, aktif, dan ceria. Warna yang identik dengan dunia anak adalah warna yang terang dan warna yang mempunyai karakteristik yang kuat dan cerah.

- *Culture*

Budaya dan tempat dimana ia tinggal dan kepercayaan adat yang ada mempengaruhi “besar kekuatan” sebuah warna.

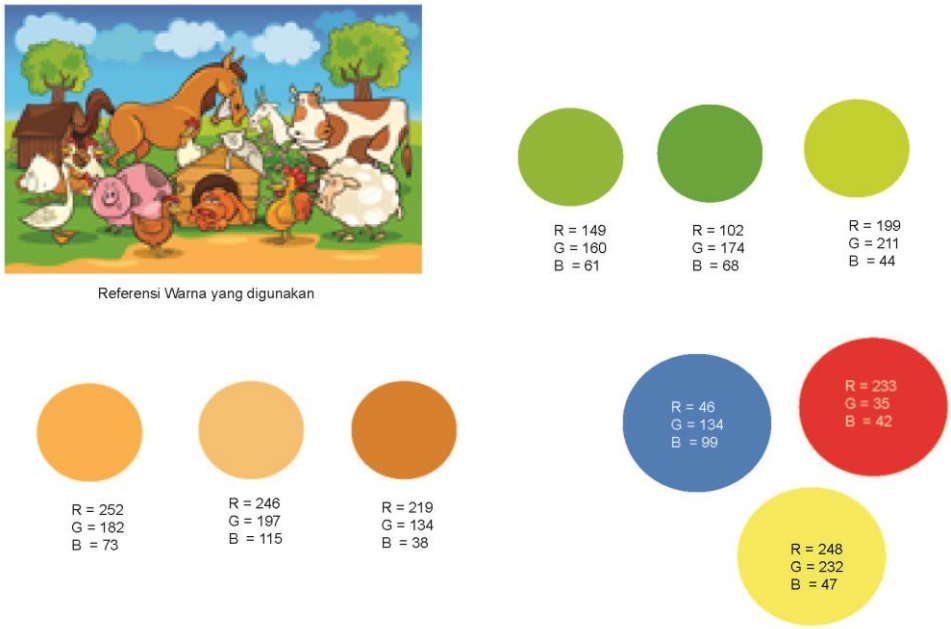
- *Trend*

Trend yang tercipta di lingkungan, bagaimana perkembangan zaman, mode, etnik serta media.

- *Age*

Umur mempengaruhi persepsi seseorang terhadap warna. Target CD Interaktif ini adalah kalangan anak-anak yang masih "segar" dalam menerima berbagai perubahan, sehingga warna yang digunakan pun akan lebih berani dan ceria.

Berikut adalah gambar pemilihan warna yang digunakan pada CD Interaktif adalah sebagai berikut :



Gambar III.6 Pemilihan Warna

Sumber : Data Pribadi (2016)

III.2.5 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan gambar, baik itu manusia, hewan, tumbuhan, benda mati, alam, abstrak dan lainnya. Ilustrasi dalam perancangan ini adalah sebagai objek untuk menggambarkan sesuatu dan memberikan gambaran kepada target audiens suatu percakapan, tulisan, maupun informasi sehingga lebih mudah untuk dipahami. Dengan menggunakan ilustrasi akan menambah kesan yang sesuai dengan target audiens dan mempermudah dalam menjelaskan sebuah pesan atau materi yang terkait dengan perancangan media pembelajaran bahasa Inggris kelas 3 Sekolah Dasar.

- **Studi Karakter**

Karakter dalam multimedia interaktif ini adalah anak-anak yang ada di daerah Karangnunggal, Tasikmalaya berusia antara 8-10 tahun. Dengan mengikuti hasil dari karakter yang digambarkan oleh anak-anak yaitu dengan ciri khas menggunakan kaos dan celana pendek untuk laki-laki dan perempuan menggunakan dres pendek.



Gambar III. 7 Hasil Karya Gambar Anak Kelas 3SD dan *Tracing*

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)

- **Studi Lokasi**

Lokasi yang akan muncul dalam CD interaktif ini adalah kawasan yang sering didatangi oleh anak-anak sekitar karangnunggal tasikmalaya. Berikut contoh latar yang di ambil dari beberapa tempat yang sering didatangi oleh anak yaitu Bandung sekolah, lingkungan rumah, dan salah satu icon dari tempat wisata yaitu masjid yang berada di goa Pamijahan.



Gambar III.8 Gua Pamijahan

Sumber : http://fuad-almusawa.blogspot.co.id/2015/01/kisah-makam-dan-lorong-menuju-makkah-di.html dan Data Pribadi (2016)



Gambar III.9 Karakter Kucing

Sumber : Data Pribadi (2016)

III.2.6 Maskot

Maskot adalah orang, hewan, benda, atau apapun yang digunakan sebagai lambang untuk merepresentasikan suatu organisasi atau lembaga. Pada CD Interaktif ini, akan menggunakan maskot anak-anak usia sekolah dasar yang mahir berbicara bahasa inggris. Diharapkan anak dapat meniru sisi baik dan positif dari maskot. Dengan adanya maskot, anak-anak akan lebih cepat menangkap dan mengingat jenis pembelajaran bahasa inggris yang diberikan menggunakan media CD Interaktif.



Gambar III.10 Karakter Maskot

Sumber : Data Pribadi (2016)

III.2.7 Logo

Logo merupakan identitas atau wajah sebuah produk atau perusahaan. Dalam perancangan media pembelajaran bahasa Inggris kelas 3 Sekolah Dasar menggunakan media CD interaktif menggunakan logo sederhana yang berasal dari kata-kata dari bahasa Inggris, yang bermaksud sebagai cerminan pembelajaran yang menyenangkan. Yang artinya materi yang diajarkan pada CD Interaktif adalah pembelajaran bahasa Inggris yang lebih menarik perhatian dan tidak membosankan. Adapun warna yang digunakan adalah warna-warna pastel agar terkesan lebih ceria dan mencerminkan anak-anak.



Gambar III.11 Logo Having fun with English

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)