BAB III. STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN

III.1 Strategi Perancangan

Media informasi mengenai matematika geometri kelas IV SD akan di buat menjadi sebuah media interaktif berbasis aplikasi *smartphone* android. Aplikasi merupakan sebuah perangkat lunak pada teknologi digital atau elektronik, yang membantu beberapa kegiatan manusia. *Smartphone* android merupakan salah satu teknologi digital sejenis telepon genggam, yang dianggap lebih canggih dari pada telepon genggam versi sebelumnya. *Smartphone* android memiliki kelebihan salah satunya mampu menyimpan dan menggunakan banyak aplikasi dalam waktu yang bersamaan. Karena *smartphone* android merupakan salah satu teknologi digital, sehingga media tersebut memiliki dampak positif dan negatif terhadap pengguna. Adapun dampak positif dan negatifnya adalah sebagai berikut:

Dampak positif

- Mampu menyimpan berbagai macam data.
- Bisa menggunakan banyak aplikasi dalam waktu yang bersamaan.
- Memiliki banyak aplikasi yang mirip dengan aplikasi pada komputer.
- Mampu membuka banyak file seperti komputer.
- Mudah dibawa dan bisa digunakan kapan saja dimana saja.
- Bisa terhubung dengan komputer.
- Bisa terhubung ke internet.
- Bisa terhubung dengan kontak di sosial media setiap waktu.
- Bisa membuka file audio dan video.
- Memiliki fitur kamera.
- Memiliki fitur perekam suara.
- Memiliki banyak aplikasi yang mampu membantu kegiatan manusia dan memberikan berbagai hiburan kepada pengguna.

Dampak negatif

- Mengurangi kontak langsung dengan orang lain.

- Kecanduan (merasa cemas jika terpisah dari *smartphone*).
- Radiasi layar terhadap mata pengguna
- Konten media informasi tidak terkontrol
- Membuat pengguna lupa waktu.

Teknologi digital memiliki lebih banyak dampak positif, sehingga media tersebut dipilih untuk menyelesaikan masalah matematika geometri kelas IV SD. Dampak negatif dari teknologi digital atau elektronik tidak bisa dihindari. Namun sebagian dampak negatif tersebut bisa dikurangi, agar dampak yang terjadi pada pengguna tidak terlalu parah. Upaya untuk mengurangi dampak negatif dari *smartphone* salah satunya pada aplikasi pendidikan adalah dengan merancang media informasi yang singkat dan sederhana. Dengan demikian pengguna tidak akan terlalu lama menatap layar *smartphone*, karena materi yang dibutuhkan lebih cepat dipahami.

Informasi yang ingin disampaikan dalam perancangan aplikasi adalah salah satu materi matematika kelas IV SD, yaitu pengenalan konsep dasar geometri. Materi geometri yang akan disampaikan adalah materi bangun datar dan bangun ruang. Secara umum materi geometri kelas IV SD merupakan pengenalan bentuk bangun, unsur pembentuk bangun, pengukuran keliling, luas, dan volume. Materi akan disajikan bersama gambar-gambar dan penjelasan singkat agar materi lebih mudah dipahami. Media informasi ini juga akan menyajikan latihan-latihan sederhana yang berkaitan dengan unsur pembentuk dan rumus geometri. Konten pada materi akan menggunakan gaya visual flat design dengan kombinasi gambar kartun. Penggnaan gaya visual flat desain digunakan untuk memfokuskan pengguna pada materi geometri. Penggunaan gaya visual kartun digunakan karena secara umum anak usia 9 hingga 10 tahun masih menyukai film-film kartun. Dengan menyisipkan hal yang disukai oleh anak, diharapkan anak bisa lebih termotivasi untuk belajar matematika, terutama materi geometri.

III.1.1 Khalayak Sasaran

Materi geometri yang dibuat ditujukan untuk memenuhi beberapa segmentasi masyarakat. Adapun segmentasi tersebut adalah sebagai berikut:

- Demografi

Jenis kelamin :laki-laki dan perempuan.

Usia :9 hingga 10 tahun (masa kelas IV SD).

Pendidikan :Sekolah Dasar (SD), Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan sederajat.

Ekonomi :Masyarakat menengah ke atas.

- Psikografi

Anak yang sering menggunakan *smartphone* android. Gaya hidup suka bermain game, media sosial, pengguna media pembelajaran elektronik.

- Geografi

Tempat :Indonesia wilayah perkotaan.

Iklim :Tropis

Budaya :Beragam (sunda, jawa, batak, melayu, betawi, dan lain-lain)

- *Insight*

Hope :Semua anak kelas 4 SD ingin pintar matematika, tapi tidak semua anak mengerti matematika geometri. Semua anak kelas 4 SD ingin belajar matematika dengan mudah, tapi tidak semua materi matematika geometri itu mudah. Semua anak kelas 4 SD ingin belajar matematika dengan asyik dan menyenangkan, tapi tidak semua materi matematika geometri itu asyik dan menyenangkan.

Myth :Anak yang pintar matematika merupakan ciri anak yang hebat.

Hidden truth :Matematika geometri bisa dimanfaatkan dalam dunia kerja selain menjadi guru.

Behavior :Masyarakat banyak menggunakan teknologi modern dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah *smartphone*.

Smartphone yang paling banyak digunakan masyarakat pada saat ini adalah *smartphone* berbasis *android*.

Essence :Orang yang bisa memahami matematika adalah orang yang pintar menghitung.

- *Journey*

Journey merupakan kegiatan sehari-hari dari target audien, dari mulai bangun tidur hingga tidur lagi. *Journey* digunakan untuk mengetahui tempat dan benda-benda yang sering dijumpai oleh target audien. Tempat dan benda-benda yang sering dijumpai oleh target audien memungkinkan untuk dijadikan media promosi. Adapun *journey* dari anak SD adalah sebagai berikut:

Tabel III.1 *Journey* anak Sekolah Dasar tahun 2016.
Sumber: Dokumen pribadi (2016).

No	Waktu			Kegiatan	Tempat	Point Of Contact
1	4:00	-	4:15	Bangun tidur	Kamar tidur	Kasur, selimut, bantal, guling
2	4:15	-	4:30	Shalat subuh	Musola, masjid, tempat wudhu	Sarung, mukena, peci, sejadah, keluarga, teman, tetangga, gayung, keran
3	4:30	-	6:00	Nonton TV, main handphone	Ruang keluarga	TV, remote TV, iklan TV, acara TV, handphone, internet sosial media
4	6:00	-	6:15	Mandi	Kamar mandi	Handuk, gayung, tempat sabun, sampo, pasta gigi, sikat gigi
5	6:15	-	6:30	Dandan	Kamar	Cermin, sisir, baju, lemari, kursi, kasur, dasi, sepatu
6	6:30	-	6:45	Makan pagi/ sarapan	Ruang makan	Meja makan, kursi, piring, sendok, garpu, gelas, makanan
7	6:45	-	7:00	Berangkat sekolah	Rumah, jalan, sekolah	Angkot, motor, bilboard, spanduk, neonbox, rumah, toko, warung, perempatan, lampu merah
8	7:00	-	7:15	Menunggu jam masuk, mengerjakan PR	Sekolah, kelas	Buku, pensil, pulpen, meja, kursi, teman, tas sekolah, main handphone
9	7:15	-	9:30	Masuk kelas, belajar	Sekolah, kelas, lab	Buku, pensil, pulpen, meja, kursi, teman, tas sekolah, papan tulis, power point, guru

10	9:30	-	9:45	Istirahat, mengerjakan tugas	Sekolah, kelas, kantin, lapangan	Kelas, ibu kantin, makanan, jajanan, mainan, teman, main handphone, main bola, kucing-kucingan, buku
11	9:45	-	11:45	Masuk kelas, belajar	Sekolah, kelas, lab	Buku, pensil, pulpen, meja, kursi, teman, tas sekolah, papan tulis, power point, guru
12	11:45	-	12:30	Istirahat, shalat, mengerjakan tugas	Sekolah, kelas, masjid, musola, kantin, lapangan	Kelas, ibu kantin, makanan, jajanan, mainan, teman, main handphone, main bola, kucing-kucingan, buku, sarung, mukena, peci, sejadah, gayung, keran
13	12:30	-	13:00	Masuk kelas, belajar	Sekolah, kelas, lab	Buku, pensil, pulpen, meja, kursi, teman, tas sekolah, papan tulis, power point, guru
14	13:00	-	13:30	Pulang, main,	Sekolah, jalan, lapangan, rumah	Kelas, angkot, motor, mobil, teman, sepeda, billboard, toko, warung, lapangan, taman, rumah, kamar, main handphone
15	13:30	-	15:00	Nonton TV, main, tidur siang	Ruang keluarga, lapangan, kamar tidur	TV, remote TV, iklan TV, acara TV, handphone, internet sosial media, lapangan, teman, warung, bola, kasur bantal
16	15:00	-	16:00	Nonton TV, main, shalat, pergi les	Ruang keluarga, lapangan, kamar tidur, masjid, musola, tempat les, jalan	TV, remote TV, iklan TV, acara TV, handphone, internet sosial media, lapangan, teman, warung, bola, sejadah, sarung, mukena, keran, kelas, kolam renang, lapang tenis, lapang badminton, angkot, motor, bilboard, spanduk, neonbox, rumah, toko, warung, perempatan, lampu merah
17	16:00	-	16:15	Pulang ke rumah, mandi	Jalan, kamar mandi, rumah	Angkot, motor, bilboard, spanduk, neonbox, rumah, toko, warung, perempatan, lampu merah, rumah, kamar, handuk, gayung, sabun, sampo
18	16:15	-	18:00	Nonton TV, main handphone	Ruang keluarga	TV, remote TV, iklan TV, acara TV, handphone, internet, sosial media
19	18:00	-	19:00	Nonton TV, main handphone, shalat, ngaji	Ruang keluarga, masjid, musola	TV, remote TV, iklan TV, acara TV, handphone, internet, sosial media, sarung, mukena, peci, sejadah, keluarga, teman, tetangga, gayung, keran, ustadz, al-quran

20	19:00	-	22:00	Nonton TV, main handphone, belajar, mengerjakan PR	Ruang keluarga, kamar	TV, remote TV, iklan TV, acara TV, handphone, internet, sosial media, buku, pulpen, pensil, tas sekolah, buku pelajaran, kasur, meja, belajar, kursi
21	22:00	-	4:00	Tidur	Kamar tidur	Kasur, bantal, selimut, guling

Dari *consumer journey* diperoleh informasi tempat dan benda yang sering dijumpai oleh anak SD. Tempat dan benda tersebut adalah tempat tinggal, ruang belajar, Sekolah Dasar, buku catatan, tas sekolah, hp, internet dan media sosial. Benda dan tempat tersebut memungkinkan untuk dijadikan sebagai media promosi.

III.1.2 Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi yang akan digunakan adalah melalui pendekatan verbal, pendekatan visual dan pendekatan audio. Adapun konsep mengenai pendekatan verbal, pendekatan visual dan pendekatan audio adalah sebagai berikut:

- Pendekatan Verbal

Pendekatan secara verbal akan merujuk pada bahasa pendidikan, terutama istilah-istilah matematika geometri kelas IV SD. Bahasa yang akan digunakan adalah bahasa Indonesia, hal tersebut disebabkan karena target utama yang dituju adalah anak kelas IV SD di negara Indonesia. Mengingat target utama adalah anak kecil yang pola pikirnya masih sangat sederhana, maka bahasa yang akan digunakan adalah bahasa Indonesia formal. Hal tersebut bertujuan agar anak kelas IV SD dapat menerima informasi atau materi dengan baik.

- Pendekatan Visual

Objek visual yang akan ditampilkan bersumber dari materi matematika geometri kelas IV SD. Materi geometri yang akan ditampilkan adalah bangun datar dan bangun ruang. Ilustrasi yang akan digunakan adalah kombinasi gaya visual kartun dan *flat design.* Gaya visual kartun digunakan karena secara umum anak usia 9 hingga 10 tahun masih menyukai film-film kartun. Gaya visual kartun akan digunakan untuk membuat karakter. *Flat design* digunakan untuk background

materi agar anak bisa fokus pada materi geometri. Dengan menyisipkan hal yang disukai oleh anak, diharapkan anak bisa lebih termotivasi untuk belajar matematika, terutama materi geometri.

- Pendekatan Audio

Media informasi akan didukung oleh audio berupa nada instrumental sederhana. Penggunaan audio bertujuan agar pengguna tidak cepat bosan dalam proses belajar menggunakan media pembelajaran geometri. Jenis audio atau musik yang akan digunakan memiliki sifat santai.

III.1.3 Mandatory

Perancangan media pembelajaran matematika geometri kelas IV SD bekerja sama dengan beberapa pihak. Pihak-pihak tersebut mendukung perancangan media pembelajaran geometri SD dari mulai informasi kurikulum, materi, kemapuan anak kelass IV SD, buku penunjang dan lain-lain. Adapun pihak-pihak yang bekerjasama dalam perancangan media pembelajaran geometri SD adalah DIKTI dan Dinas Pendidikan Jawa Barat.

III.1.4 Strategi Kreatif

Untuk merancang media informasi yang berbeda dan menarik diperlukan strategi kreatif yang baik. Adapun strategi kreatif yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

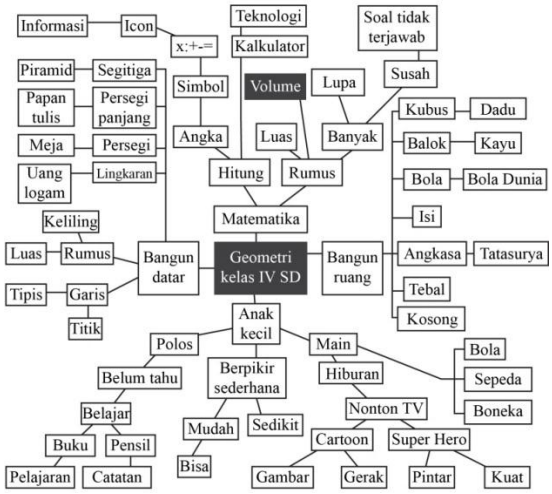
- *Copywriting*

Copywriting akan digunakan untuk menentukan nama dari media informasi, *headline, subheadline* dan *body text*. Untuk *copywriting* nama media informasi akan bersumber dari *key word* yang telah ditentukan yaitu "geometri kelas IV Sekolah Dasar”. Geometri merupakan salah satu materi matematika kelas IV SD, kelas IV SD merupakan pengguna atau orang yang mempelajari materi geometri keelas IV SD. Dengan kata lain *key word* yang dibuat terbentuk dari materi matematika beserta para pelajarnya.

- *Mind mapping*

Mind mapping dibuat untuk mempermudah penggalian ide yang berkatain dengan objek dan subjek permasalahan. *Mind mapping* mempunyai berbagai manfaat, salah satunya untuk membuat nama atau judul media. Dari *mind mapping* yang telah dibuat maka dipilih 2 kata yaitu volume dan geometri. Volume merupakan luas ruang, isi atau konten yang ada dalam bangun 3 dimensi. Geometri merupakan sebuah materi mengenai bangun datar dan bangun ruang. Dengan demikian kata volume geometri diartikan sebagai sebuah wadah yang berisikan berbagai macam materi bangun datar dan bangun ruang. Kata volume geometri akan disingkat menjadi Vogo, supaya masyarakat bisa mengingatnya dengan lebih mudah. Dengan demikian nama media informasi pembelajaran geometri kelas IV SD adalah Vogo (Volume of Geometry).

Bagan III.1 *Mind Mapping Key Words.*
Sumber: Dokumen pribadi (2016).



- *Key Visual*

Key visual merupakan terjemahan dari *key word* ke dalam bentuk gambar. Gambar-gambar tersebut akan dijadikan referensi dalam proses perancangan desain media informasi matematika geometri kelas IV SD. Adapun *key visual* yang berkaitan adalah sebagai berikut*:*



Gambar III.1 *Key Visual*.
Sumber: pratamabk2012.wordpress.com, wisecenter.org, 123rf.com, en.m.wikipedia.org dan leadernetworks.com
(Diakses pada 23/05/2016)

Key visual merupakan gambaran dari *key word*s yang telah dipilih. Bentuk gambar yang berkaitan dengan volume geometri adalah kubus, balok, tabung, air, layar, wadah dan ukuran.

- Nama Media Informasi

Nama media informasi pembelajaran materi geometri kelas IV SD adalah Vogo. Kata Vogo adalah singkatan dari volume geometri yang berasal dari *mind mapping key words.* Vogo diartikan sebagai wadah yang berisikan berbagai macam materi bangun datar dan bangun ruang.

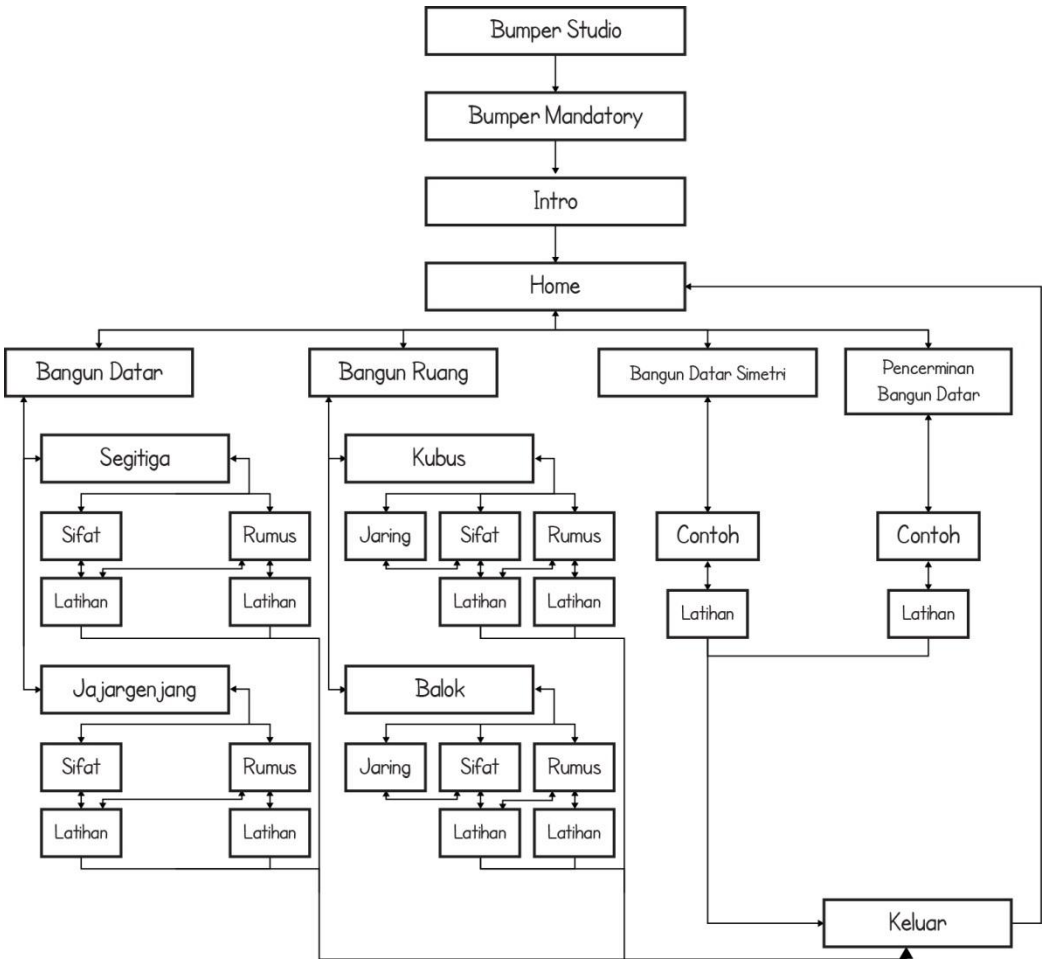
- *Tag Line*

Tagline bisa dimanfaatkan untuk mendukung proses promosi, salah satunya untuk memberi tahu manfaat atau visi produk. *Tagline* yang akan digunakan untuk media informasi Vogo adalah *"*centimeter kubik". Centimeter kubik merupakan bentuk satuan dari pengukuran bangun ruang. Dengan demikian *tag line* centimeter kubik bisa memperkuat kesan geometri pada media informasi Vogo.

- *Site Map*

Site map digunakan untuk menentukan alur navigasi sebuah media. *Site map* akan memandu pengguna untuk membuka konten yang ada dalam media informasi dari awal hingga akhir.

Bagan III.2 *Site Map* media informasi Vogo.
Sumber: Dokumen pribadi (2016).



Site map atau navigasi merupakan alur cerita dari sebuah media. Pada media informasi Vogo, *site map* berawal dari *intro* menuju *home*, lalu menuju materi bangun datar dan bangun ruang. Dari materi bangun datar atau bangun ruang, pengguna akan diarahkan ke jenis-jenis bangun, unsur pembentuk, sifat bangun serta rumus bangun. Setelah mempelajari materi pengguna akan diarahkan ke halaman latihan. Dari halaman latihan pengguna bisa mengakses tombol keluar

untuk menuju halamn penutup. Jika pengguna belum menginginkan untuk keluar, pengguna bisa kembali ke halaman *home*.

III.1.5 Strategi Media

Media yang akan dibuat terbagi menjadi dua jenis yaitu media utama dan media pendukung. Adapun konsep mengenai media tersebut adalah sebagai berikut:

- **Media Utama**

Smartphone android merupakan teknologi komunikasi modern yang banyak digunakan oleh masyarakat salah satunya di Indonesia. *Smartphone android* memungkinkan penggunanya untuk melakukan banyak hal. *Smartphone android* merupakan media interaktif yang bisa menyimpan data, mengakses internet, dan menggunakan banyak aplikasi. Beberapa aplikasi *android* dirancang sebagai media pembelajaran, materinya bisa bersumber dari materi yang diajarkan di sekolah. Dengan demikian media utama yang akan dirancang adalah media interaktif berupa aplikasi berbasis *android*. Untuk membedakan aplikasi media informasi geometri kelas IV SD dengan aplikasi lain, maka aplikasi akan diberi nama Vogo (Volume of geometry).

- **Media Pendukung**

Media pendukung merupakan kumpulan beberapa media yang dirancang untuk memberikan informasi keberadaan media utama. Adapun media pendukung yang akan dipilih adalah sebagai berikut:

- Poster

Aplikasi Vogo harus dipromosikan kepada masyarakat luas. Promosi bertujuan agar target audien mengetahui keberadaan aplikasi Vogo. Salah satu media promosi adalah poster. Dengan demikian poster akan dijadikan sebagai media pendukung untuk melakukan promosi. Poster yang akan disebar terbagi menjadi dua jenis, yaitu poster cetak dan poster digital. Poster cetak akan dipasang di tempat yang sering dilalui anak SD, salah satunya di mading sekolah. Poster

digital akan dipasang di dunia maya seperti *website, facebook* dan media sosial yang lain.

- Buku catatan

Buku catatan merupakan salah satu barang yang harus dimiliki anak sekolah. Buku catatan digunakan untuk mencatat berbagai pelajaran yang disampaikan di sekolah. Dengan demikian akan dibuat desain buku catatan untuk membantu anak-anak mencatat pelajaran. Buku catatan akan dimanfaatkan sebagai media pendukung untuk mengingatkan anak kepada aplikasi Vogo.

- *X-banner*

Aplikasi Vogo harus dipromosikan kepada masyarakat luas. Promosi bertujuan agar target audien mengetahui keberadaan aplikasi Vogo. Beberapa promosi bisa dilakukan dengan membuat sebuah *event* atau seminar. Ketika membuat sebuah *event* atau seminar diperlukan alat pendukung untuk presentasi produk. Alat pendukung presentasi salah satunya adalah *X-banner*. Dengan demikian *X-banner* akan dijadikan sebagai media pendukung untuk presentasi dalam sebuah *event* atau seminar.

- Gantungan kunci

Anak SD selalu membawa tas ketika mereka pergi ke sekolah. Anak SD menggunakan tas untuk membawa buku pelajaran dan alat-alat tulis. Karena tas sekolah banyak digunakan oleh anak SD, maka akan dibuat gantungan kunci yang bisa dipasang di *resleting* tas sekolah. Gantungan kunci akan dimanfaatkan sebagai media pendukung untuk mengingatkan anak kepada aplikasi Vogo.

- Aplikasi Kalender

Setiap anak sekolah membutuhkan informasi mengenai hari-hari libur nasional, yang biasanya tidak tersedia pada kalender bawaan *handphone*. Dengan demikian akan dibuat sebuah aplikasi kalender, untuk memberikan informasi mengenai

hari-hari libur nasional. Kalender akan dimanfaatkan sebagai media pendukung untuk mengarahkan pengguna kepada aplikasi Vogo.

- *Website*

Informasi mengenai aplikasi Vogo sangat dibutuhkan. Pada saat ini informasi banyak dicari orang melalui internet. Informasi di internet banyak dipilih orang karena bisa diperoleh lebih mudah dan lebih cepat. Di internet biasanya informasi dicantumkan di dalam sebuah *website*. Agar informasi mengenai aplikasi Vogo mudah ditemukan, maka akan dibuat sebuah *website*. Dengan demikian *website* akan dijadikan sebagai media pendukung, untuk memberikan informasi aplikasi Vogo kepada masyarakat luas.

- Akun *media sosial*

Pada masa internet seperti sekarang banyak masyarakat menggunakan media sosial untuk berkomunikasi. Media sosial digunakan oleh hampir semua kalangan dan semua umur. Beberapa media sosial yang paling banyak digunakan oleh masyarakat diantaranya adalah *facebook, twitter* dan *instagram*. Dengan demikian akun *facebook, twitter* dan *instagram* akan dijadikan sebagai media pendukung, untuk memberikan informasi aplikasi Vogo kepada masyarakat luas.

- *QR Code*

Aplikasi Vogo akan di unggah ke situs appstore. Appstore merupakan situs yang menampung berbagai macam aplikasi berbasis android. Aplikasi yang ada di apsstore sangatlah banyak, jumlahnya lebih dari ratusan ribu. Dengan mengunjungi appstore pengguna bisa mencari berbagai macam aplikasi yang mereka butuhkan. Untuk mempermudah pengguna mendapatkan aplikasi Vogo akan dibuat sebuah *QR Code*. *QR Code* yang akan dibuat merupakan *hyperlink* yang berbentuk *marker*. *Marker* akan di pindai oleh *browser* kemudian akan membuka halaman pada *web appstore*, yang berisikan aplikasi Vogo.

- *Digital Banner*

Pada masa modern seperti sekarang banyak masyarakat menggunakan internet untuk mencari infromasi. Internet menyajikan informasi dalam sebuah media yang disebut *website*. *Website* biasanya berisikan dengan teks, gambar, audio dan video. Gambar pada *website* bisa dijadikan *digital banner* untuk mempromosikan aplikasi Vogo. Dengan demikian maka akan dibuat sebuah desain *digital banner* yang akan dipasang pada *website* dan sosial media.

- Teori

Untuk menyampaikan pesan melalui media kepada target audiens dibutuhkan strategi komunikasi yang baik. Salah satu strategi komunikasi yang baik dilakukan oleh perusahaan periklanan. Salah satu perusahaan periklanan yang cukup besar salah satunya adalah DENTSU. Strategi komunikasi yang digunakan oleh DENTSU 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 masyarakat. *Atention* dibuat supaya masyarakat merasa penasaran terhadap apa yang mereka lihat dan rasakan. Jika masyarakat sudah merasa penasaran atau bingung, berarti pesan sudah diperhatikan.

- *Interest*

Tahap *interest* digunakan untuk menarik minat masyarakat terhadap sebuah produk. *Interest* berisikan informasi yang berkaitan dengan keinginan, mitos dan kebiasaan yang ada di benak target audien. *Interest* juga bisa berisikan informasi 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. Target audien biasanya mencari informasi dari majalah, tabloid, koran, katalog, *website* dan orang (penjual atau teman).

- *Action*

Setelah informasi menjawab keinginan target audien, maka akan timbul rasa ingin memiliki terhadap sebuah produk. Aksi yang terjadi pada tahap *action* diantaranya mencoba, meminjam, meminta, membeli hingga merasakan produk.

- *Share*

Tahap *share* merupakan proses apresiasi, tanggapan atau penilaian terhadap sebuah produk. Konsumen akan membuat informasi berkaitan dengan kritik, saran atau dukungan terhadap produk. Konsumen akan memberikan informasi yang mereka buat kepada orang lain. Informasi biasanya diberikan melalui pembicaraan secara langsung ataupun berupa tulisan yang dibagikan di dunia maya.

III.1.6 Strategi Distribusi

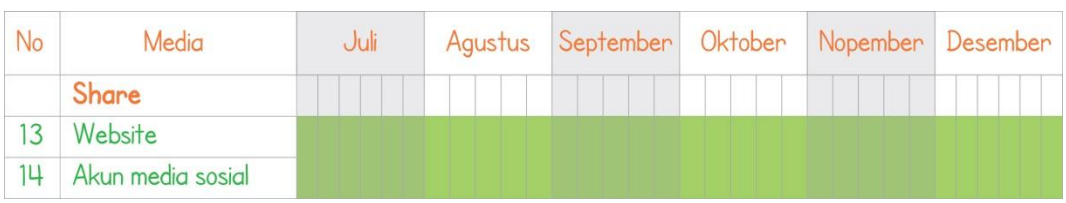
Untuk menyampaikan pesan kepada target audien dibutuhkan strategi distribusi yang baik. Strategi distribusi akan dirancang untuk tahun ajaran baru Sekolah Dasar yaitu tahun 2017. Strategi distribusi akan menyesuaikan dengan tahun ajaran pada kalender pendidikan Sekolah Dasar. Strategi distribusi akan dibagi menjadi dua sesi, yaitu sesi semester ganjil dan sesi semester genap. Sesi pertama digunakan untuk mempromosikan aplikasi menggunakan metode AISAS. Sesi kedua digunakan untuk melanjutkan promosi metode AISAS tahap akhir yaitu *share*. Adapun strategi distribusi yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel III.2 Strategi Distribusi Semester Ganjil tahun 2017.
Sumber: Dokumen pribadi (2016) mengacu pada kalender pendidikan SD.



Tabel strategi distribusi semester ganjil mempunyai kurun waktu 6 bulan. Berawal dari bulan Januari hingga bulan Juni. Materi matematika geometri bangun datar berada di akhir semester ganjil yaitu antara bulan Mei dan Juni. Strategi distribusi yang dibuat diaharapkan bisa menyampaikan keberadaan aplikasi geometri sebelum materinya disampaikan disekolah. Hal tersebut bertujuan untuk membantu anak ketika menghadapi materi matematika geometri kelas IV SD. Pada strategi distribusi semester ganjil strategi komunikasi yang dilakukan sesuai metode AISAS.

Tabel III.3 Strategi Distribusi Semester Genap tahun 2017.
Sumber: Dokumen pribadi mengacu pada kalender pendidikan SD (2016).



Tabel diatas merupakan strategi distribusi media promosi aplikasi geometri semester genap. Materi matematika geometri bangun ruang berada di akhir semester genap yaitu antara bulan Nopember dan Desember. Strategi distribusi semester genap hanya memberikan media *remainding* dengan tujuan mengingatkan anak kepada aplikasi. Ketika media *remainding* banyak digunakan oleh anak, secara tidak langsung mereka melakukan tahap *share* kepada teman-temannya. Tahap share akan dilakukan dari bulan Juli hingga bulan Desember. Dengan demikian ketika tiba waktu pembelajaran geometri anak masih mengingat keberadaan aplikasi. Sehingga aplikasi bisa membantu anak memahami materi geometri bangun ruang.

III.2 Konsep Desain

Desain aplikasi akan di rancang untuk layar *smartphone* dengan ukuran 5inci berbasis *android*. Aplikasi akan menyajikan materi ringan serta sederhana dari bangun datar dan bangun ruang. Setelah pengguna memahami materi, aplikasi akan memberikan beberapa latihan dari materi sebelumnya. Jika semua pertanyaan dapat dijawab dengan benar, maka pengguna bisa melanjutkan ke materi selanjutnya. Tapi jika pengguna memberikan jawaban yang salah, aplikasi akan menampilkan kembali materi sebelumnya. Hal tersebut bertujuan agar pengguna bisa membaca kembali materi- materi sebelumnya. Materi dan latihan akan disisipkan beberapa illustrasi dengan gaya visual tertentu. Anak usia 9 hingga 10 tahun masih menyukai gambar-gambar kartun. Untuk memfokuskan materi maka latar akan menggunakan gaya visual *flat design*. Dengan demikian gaya visual yang akan ditampilkan dalam aplikasi Vogo adalah kombinasi gaya gambar kartun dan *flat design.* Penggunaan dua gaya gambar tersebut bertujuan agar materi cepat dipahami oleh pengguna. Dengan demikian pengguna tidak akan terlalu lama menatap layar *smartphone* karena materi yang dibutuhkan sudah dipahami.

III.2.1 Format Desain

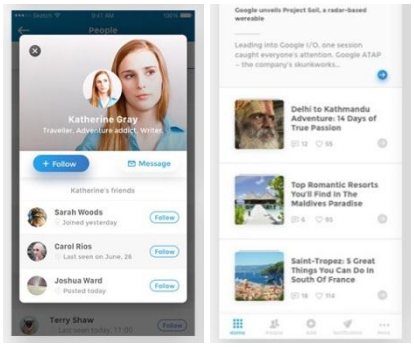
Untuk membuat desain yang baik diperlukan konsep untuk menentukan format desain yang akan dibuat. Format desain merupakan kesesuaian antara desain dan

media yang digunakan. Adapun format desain dari aplikasi Vogo adalah sebagai berikut:

Media :Smartphone android
Ekstensi :apk (android *package*)
Color :RGB
Resolusi :540 x 960px (5 inchi)
Frame rate :30fps
Audio :mp3

III.2.2 Tata Letak

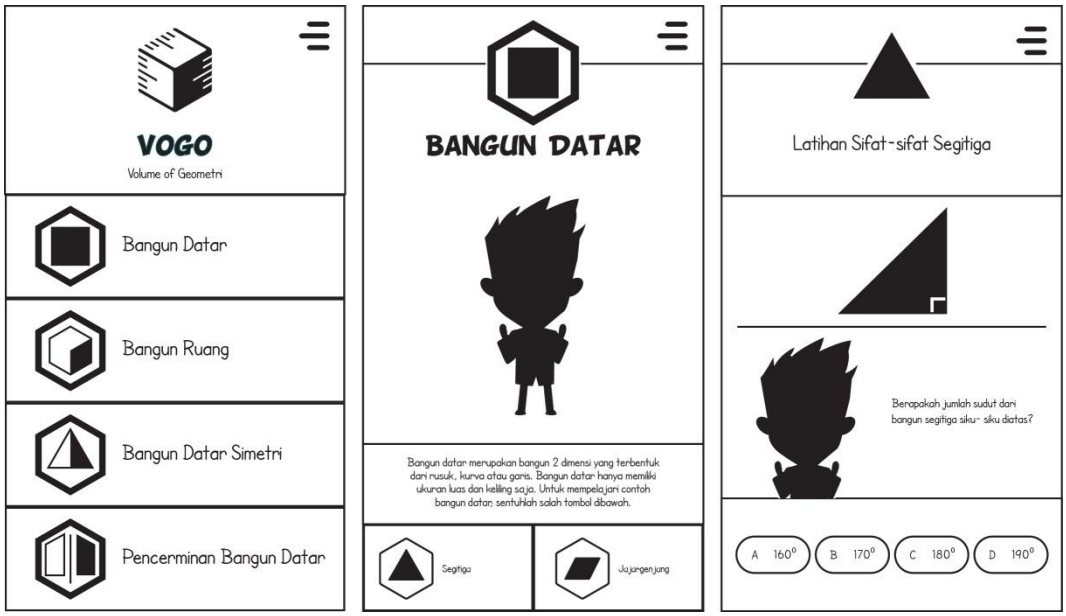
Untuk mendukung penyampaian materi geometri kelas IV SD dengan baik, diperlukan pengaturan tata letak. Tata letak digunakan untuk mengatur tampilan pada suatu media supaya materi atau pesan tersusun secara sistematis. Surianto Rustan (2009) *Layout* adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung kosep atau pesan yang dibawanya. Adapun referensi tata letak dalam perancangan aplikasi Vogo adalah sebagai berikut:



Gambar III.2 Referensi tata letak.
Sumber: themeforest.net
(Diakses pada 27/05/2016)

Gambar referensi tata letak merupakan contoh desain aplikasi media sosial untuk *smartphone* android. Aplikasi tersebut menggunakan sistem tata letak yang cukup baik, sehingga konten aplikasi tersusun secara sistematis. Tata letak dari desain aplikasi tersebut cocok dengan materi atau konten dalam aplikasi Vogo. Dengan demikian tata letak aplikasi diatas akan dijadikan referensi dalam perancangan

aplikasi Vogo. Adapun tata letak yang dibuat berdasarkan referensi adalah sebagai berikut:



Gambar III.3 Tata letak beranda, prolog bangun datar dan latihan.
Sumber: Dokumen pribadi (2016).

Laoyout rata tengah digunakan untuk mengurangi area kosong dalam sebuah bidang. Layout rata tengah secara umum digunakan pada judul halaman, prolog materi, materi, dan elemen lain yang mempunyai banyak ruang kosong. Rata kiri digunakan untuk membangun kesan penyusunan yang rapi atau tidak berantakan. Penggunaan rata kiri diaplikasikan pada konten yang terdapat ikon-ikon. Rata kanan digunakan untuk mempermudah pengguna menyentuh ikon tertentu. Karena secara umum pengguna memegang *smartphone* mereka dengan tangan kanan dan berinteraksi menggunakan jempol tangan kanan. Penggunaan rata kanan diaplikasikan pada ikon menu di pojok kanan atas.

III.2.3 Huruf

Sihombing (seperti yang dikutip gurupendidikan.com 2016) Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi adalah sifat verbal dan properti visual dan efektif.

Aplikasi Vogo berisikan materi yang terdiri dari gambar dan tulisan atau huruf. Huruf akan mempresenatsikan beberapa sifat. Sifat huruf akan dipasang di

headline dan *body text* pada materi dalam aplikasi Vogo. Adapun jenis huruf yang akan digunakan pada aplikasi Vogo adalah sebagai berikut:

- Nechao Sharp

Huruf yang digunakan untuk nama aplikasi adalah huruf Nechao Sharp. Huruf Nechao Sharp memiliki sifat tebal, lurus, sistematis, mirip bangun datar segienam. Sifat-sifat tersebut mirip dengan logo aplikasi Vogo. Dengan demikian huruf Nechao Sharp dianggap memperkuat kesan geometri dari bentuk logo. Adapun bentuk huruf Nechao Sharp adalah sebagai berikut:

LOGO VOGO

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

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

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

- BD Cartoon Shout

Huruf yang digunakan untuk *headline* adalah huruf BD Cartoon Shout. BD Cartoon Shout memiliki sifat tebal, tidak kaku, ketebalan garisnya bervariasi, dan semua hurufnya adalah kapital. Sifat-sifat tersebut akan digunakan untuk membangun kesan bermain pada *headline,* supaya anak tidak cepat jenuh dengan aplikasi Vogo. Adapun bentuk huruf BD Cartoon Shout adalah sebagai berikut:

HADLINE VOGO

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890 !@#$% &*()_+-= :";'<>?,./

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

- SF Cartoonist Hand

Huruf yang digunakan untuk *body text* adalah huruf SF Cartoonist Hand. SF Cartoonist Hand tidak terlalu tebal, tidak kaku, ketebalan garisnya bervariasi, ujung garisnya *rounded*, terlihat lebih flesibel dan terdapat huruf kapital dan huruf kecil. Sifat-sifat tersebut akan digunakan untuk membangun kesan bermain pada bermain pada *body text*, supaya anak tidak cepat jenuh dengan aplikasi Vogo. Adapun bentuk huruf SF Cartoonist Hand adalah sebagai berikut:

Bodytext Vogo

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

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

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

the quick brown fox jumps over the lazy dog

III.2.4 Warna

Brewster (seperti yang dikutip notepedia.info, 2013) warna disederhanakan menjadi empat kelompok yaitu warna primer, sekunder, tersier dan warna netral. Kelompok warna tersebut disusun dalam lingkaran warna yang disebut lingkaran warna Brewster. Dalam lingkaran warna Brewster terdapat warna panas dan dingin. Warna panas terdiri dari kuning, hijau hingga warna merah dan warna dingin terdiri dari ungu, kemerahan, hingga hijau. Kombinasi warna panas dan dingin dimanfaatkan untuk membuat kontras antara beberapa konten dengan konten lain. Penggunaan warna panas dan dingin juga bisa membangun kesan-kesan harmonis. Adapun warna-warna yang akan digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar III.4 Referensi warna.
Sumber: rhythmicrhymes.wordpress.com dan designm.ag
(Diakses pada 27/05/2016)

Gambar referensi warna merupakan contoh warna panas dan dingin yang diaplikasikan ke dalam sebuah *video game*. Penggunaan warna pada *game* tersebut terlihat cukup kontras dan harmonis. Dengan demikian warna yang akan digunakan dalam aplikasi Vogo adalah warna yang mirip dengan *game* Tasty Tadpoles. Adapun warna yang dibuat berdasarkan referensi adalah sebagai berikut:



Gambar III.5 Skema Warna.
Sumber: Dokumen pribadi (2016).

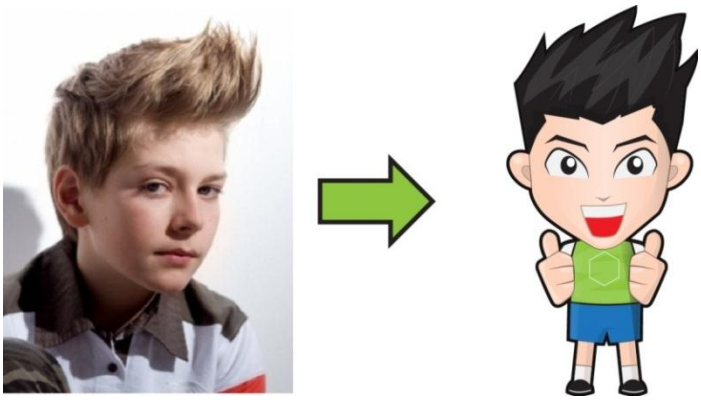
Warna yang dipilih dari referensi permainan Tasty Tadpoles adalah oranye, kuning, hijau muda, biru muda dan merah muda. Kelima warna yang dipilih akan dibuat menjadi skema warna. Skema warna akan dimanfaatkan untuk membuat *shading* pada karakter di aplikasi Vogo.

III.2.5 Ilustrasi

Menurut museum ilustrasi nasional di Rhode Island USA, (seperti yang dikutip Humaniora Vol.3, 2012) Ilustrasi adalah penggabungan ekspresi personal dengan representasi visual untuk menyampaikan ide atau gagasan. Ilustrasi yang digunakan untuk perancangan aplikasi Vogo berkaitan dengan bentuk-bentuk bangun datar dan bangun ruang. Pengunaan bangun datar dan bangun ruang bertujuan untuk mempresentasikan materi geometri. Gaya visual yang akan digunakan untuk aplikasi adalah gaya visual kartun dan *flat design*. Kartun merupakan hal yang cukup disenangi oleh anak usia 9 hingga 10 tahun. Dengan menggunakan gaya visual kartun diharapkan anak akan lebih suka untuk belajar terutama materi geometri. Gaya visual kartun akan diaplikasikan pada karakter dalam aplikasi Vogo. Gaya visual *flat design* merupakan gaya visual yang bersifat sederhana yang akan diaplikasikan pada latar aplikasi. Penggunaan latar *flat design* bertujuan agar anak lebih memperhatikan materi geometri daripada elemen visual yang lain. Adapun ilustrasi yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

- Karakter Geo

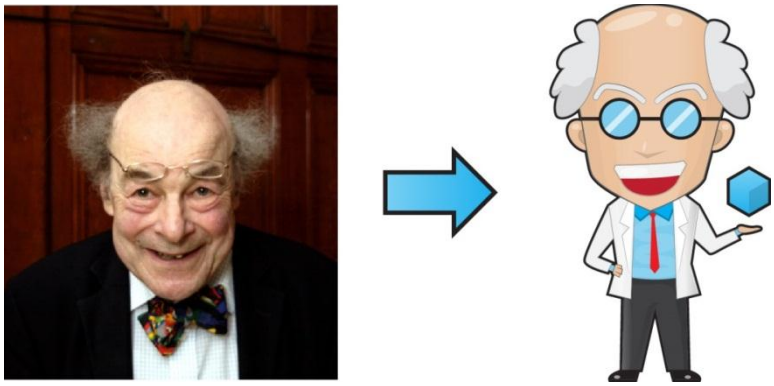
Geo merupakan seorang anak laki-laki pemandu materi bangun datar. Nama Geo dipilih karena cukup mudah diucapkan dan diingat oleh anak. Kata Geo diambil dari awalan kata geometri, dengan demikian diharapkan ketika anak mendengar nama Geo, anak akan teringat dengan geometri. Adapun karakter Geo dirancang sebagai berikut:



Gambar III.6 Referensi karakter Geo.
Sumber: pinterest.com/daviddearagon
(Diakses pada 27/05/2016)

- Karakter Profesor Kubo

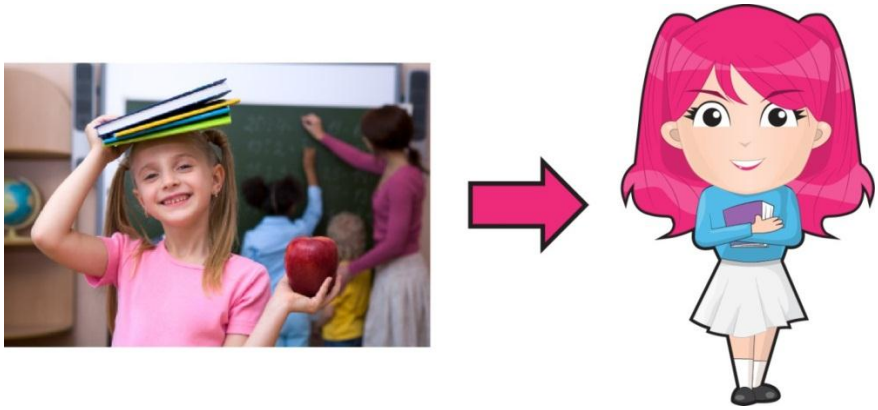
Kubo merupakan seorang Profesor yang menjadi pemandu materi bangun ruang. Nama Kubo dipilih karena cukup mudah diucapkan dan diingat oleh anak. Kata Kubo diambil dari pelesetan kubus, dengan demikian diharapkan ketika anak mendengar nama Kubo, anak akan teringat dengan kubus. Adapun karakter Profesor Kubo dirancang sebagai berikut:



Gambar III.7 Referensi karakter Kubo.
Sumber: en.wikipedia.org
(Diakses pada 27/05/2016)

- Karakter Ling-ling

Ling-ling merupakan seorang anak perempuan pemandu materi pencerminan bangun datar. Nama Ling-ling diambil dari potongan kata lingkaran. Nama Ling-ling dipilih karena cukup mudah diucapkan dan diingat oleh anak. Adapun karakter Ling-ling dirancang sebagai berikut:

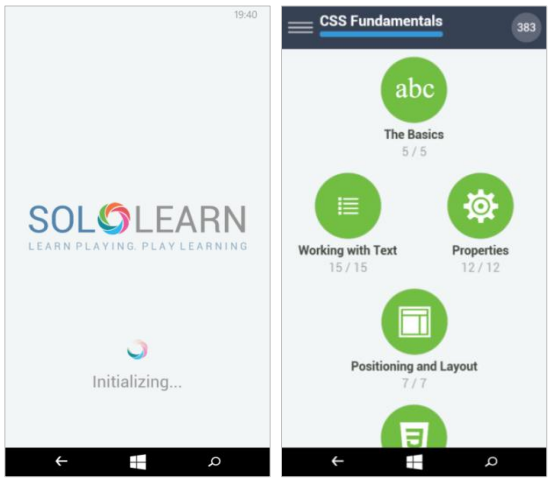


Gambar III.8 Referensi karakter Ling-ling.
Sumber: expertbeacon.com
(Diakses pada 27/05/2016)

Karakter yang dibuat semuanya berdasarkan karakter-karakter yang dunia nyata. Namun karena media aplikasi Vogo adalah *smartphone* ukuran 5 inci, maka bentuk yang ditiru hanya bentuk kepalanya saja. Bentuk badan disesuaikan dengan karakter anak laki-laki, profesor dan anak perempuan. Pemilihan referensi karakter merupakan warga negara asing, hal tersebut bertujuan untuk memberikan kesan berbeda dengan karakter dilingkungan target audien, supaya tidak cepat merasa bosan. Warga negara asing juga dianggap oleh sebagian besar masyarakat Indonesia lebih cerdas. Sebagian besar masyarakat Indonesia menjadikan warga negara asing sebagai panutan. Persepsi tersebut dimanfaatkan untuk memotifasi anak-anak di Indonesia supaya lebih giat dalam belajar, agar menjadi cerdas seperti warga negara asing. Maka referensi karakter aplikasi Vogo adalah warga negara asing. Warna yang digunakan pada karakter adalah warna-warna yang telah dipilih dalam skema warna, tidak menggunakan warna yang ada pada karakter aslinya.

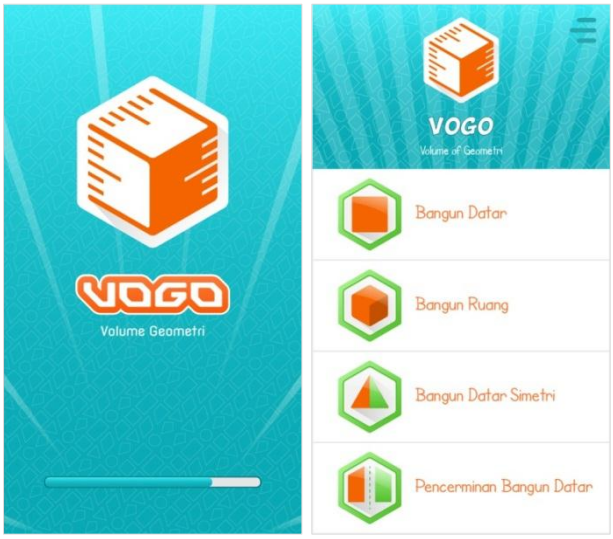
- Referensi aplikasi

Aplikasi media pembelajaran Vogo (Volume of geometry) dirancang berdasarkan refensi aplikasi pembelajaran yang sudah ada. Aplikasi yang menjadi referensi adalah Solo Learn CSS. Adapun tampilan aplikasi Solo Learn adalah sebagaio berikut:



Gambar III.9 Referensi aplikasi.
Sumber: sololearn
(Diakses pada 27/05/2016)

Buyerns (seperti yang dikutip Haris, 2012) Aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktifitas. Aplikasi Solo Learn CSS merupakan salah satu media pembelajaran CSS (*Chase Cading Stylesheet*). Pada umumnya semua aplikasi berawal dari intro atau pengantar, lalu dilanjutkan ke menu utama dan ke sub menu selanjutnya. Pada intro Solo Learn CSS aplikasi menampilkan logo. Pada menu utama terdapat *headline*, pengaturan dan ikon-ikon yang terhubung dengan halaman-halaman tertentu. Semua latar dalam setiap halaman aplikasi Solo Learn CSS berwana polos. Adapun desain aplikasi media pembelajaran Vogo adalah sebagai berikut:



Gambar III.10 Tampilan aplikasi Vogo.
Sumber: Dokumen pribadi (2016).

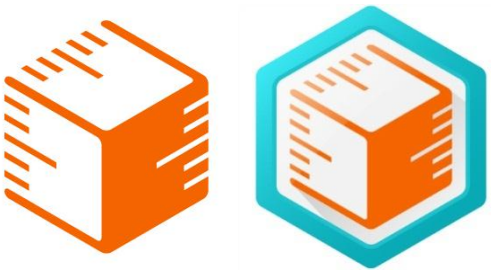
- Logo Vogo

David E. Carter (seperti yang dikutip Tony, 2013) Logo adalah identitas suatu perusahaan dalam bentuk visual yang diaplikasikan dalam berbagai sarana fasilitas dan kegiatan perusahaan sebagai bentuk komunikasi visual. Logo bisa dimanfaatkan untuk membedakan identitas aplikasi Vogo dengan aplikasi lain. Bentuk logo Vogo dibuat berdasarkan *key visual* yang telah ditentukan. Adapun perancangan logo Vogo adalah sebagai berikut:



Gambar III.11 *Key visual* untuk logo.
Sumber: pratamabk2012.wordpress.com, wisecenter.org, 123rf.com, en.m.wikipedia.org dan leadernetworks.com
(Diakses pada 23/05/2016)

Dari key visual yang telah ditentukan maka dibuatlah logo yang mengandung makna dari gambar-gambar diatas. Adapun bentuk logo yang dibuat adalah sebagai berikut:



Gambar III.12 Logo dan ikon Vogo.
Sumber: Dokumen pribadi (2016).

Logo Vogo berbentuk kubus yang di gambar dalam posisi tertentu. Tanda garis-garis merupakan tanda pengukuran atau takaran seperti yang ada dalam tabung reaksi kimia. Filosofi logo Vogo adalah sebagai wadah atau ruang yang berisikan berbagai macam materi bangun datar dan bangun ruang. Kubus merupakan bangun ruang yang terbentuk dari kumpulan bangun datar. Garis takaran diartikan sebagai isi dari materi geometri yang terukur, cocok untuk target audien tertentu. Target audien yang dimaksud adalah anak kelas IV SD. Logo aplikasi Vogo juga diaplikasikan salah satunya pada ikon aplikasi yang ditampilkan di layar *smartphone*.

- Latar

Aminudin (seperti yang dikutip katapengertian.com, 2015) yang dimaksud dengan setting atau latar adalah latar peristiwa dalam karya fiksi baik berupa tempat, waktu, maupun peristiwa, serta meiliki fungsi fisikal dan fungsi psikologis. Latar atau *background* pada aplikasi bisa digunakan untuk membuat sebuah objek menjadi lebih terlihat atau lebih kontras. *Background* atau latar juga bisa digunakan untuk menginformasikan sesuatu, mendukung pesan dari sebuah objek, dan memberikan kesan harmonis, seram, cerian dan lain-lain. Adapun *background* yang akan dibuat adalah sebagai berikut:



Gambar III.13 Referensi latar dari aplikasi whatsapp.
Sumber: androidplanet.nl
(Diakses pada 04/06/2016)

Latar belakang atau *background* yang digunakan aplikasi whatsapp adalah *outline* dari berbagai macam gambar. Untuk memperkuat kesan geometri aplikasi Vogo akan menggunakan *background* yang sejenis dengan whatsapp. yang dirancang untuk aplikasi Vogo adalah *outline* dari berbagai bentuk geometri. Adapun background yang dirancanga adalah sebagai berikut:



Gambar III.14 Latar aplikasi Vogo.
Sumber:Dokumen pribadi (2016).

Latar aplikasi yang dibuat merupakan kumpulan dari bentuk bangun datar segitiga, persegi, persegi panjang, lingkaran, trapesium, jajargenjang dan lain-lain. Motif cahaya yang bersinar dari bawah keatas bermakna menginspirasi.

- Ikon

Ikon merupakan simbol penyederhanaan dari suatu bentuk tertentu. Dalam aplikasi ikon digunakan sebagai pelengkap menu. Menu yang disisipkan ikon akan lebih informatif dari pada menu yang hanya tulisan saja. Adapun referensi ikon yang akan dirancang untuk aplikasi Vogo adalah sebagai berikut:



Gambar III.15 Referensi Ikon.
Sumber: pinterest.com dari Css Author.
(Diakses pada 04/06/2016)

dgi-indonesia.com (2007) Ikon adalah tanda yang antara tanda dengan acuannya ada hubungan kemiripan dan bisa disebut metafora. Ikon yang akan dibuat untuk aplikasi Vogo merupakan bentuk-bentuk dari bangun geometri. Ikon akan dibuat berwarna menyerupai gaya gambar kartun. Kartun merupakan salah satu hal yang disukai oleh anak usia 9 hingga 10 tahun. Dengan menggunakan gaya gambar kartun pada ikon diharapkan anak bisa lebih suka untuk belajar. Adapun ikon yang dirancang adalah sebagai berikut:



Gambar III.16 Ikon Aplikasi Vogo dan ikon menu.
Sumber: Dokumen pribadi (2016).

Ikon dibuat berdasarkan bentuk bangun geometri bangun ruang dan bangun datar. Ikon dibuat dengan warna-warna yang ada di skema warna.

III.2.6 Audio

Sudjana dan Rivai (seperti yang dikutip pengertianku.net, 2014) Media audio untuk pengajaran adalah bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar. Aplikasi Vogo akan didukung oleh audio berupa nada instrumental sederhana. Penggunaan audio bertujuan agar pengguna tidak cepat bosan dalam proses belajar menggunakan media pembelajaran geometri. Jenis audio atau musik yang akan digunakan memiliki sifat santai.