BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan merupakan suatu proses penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa yang mampu menghasilkan beberapa alternatif pemecahan masalah.

Sebagai dasar dalam merancang informasi hafalan doa doa untuk anak melalui multimedia interaktif, dibutuhkan strategi perancangan yang terperinci agar menghasilkan karya yang matang dan sesuai dengan rancangan, maka dari itu tahap-tahap strategi perancangan yang akan diambil sebagai berikut.

III.1.1 Khalayak Sasaran

III.1.1.1 Segmentasi

Segmentasi khalayak sasaran terbagi menjadi dua bagian yaitu Primer dan Sekunder, yang termasuk kedalam bagian primer adalah anak usia dini dengan rentang usia dari 5 sampai 7 tahun dan masih dalam masa pra sekolah TK atau PAUD. Sedangkan untuk bagian sekunder adalah orang tua dan guru yang berperan sebagai pembimbing atau yang memberikan pembelajaran, dengan rentang usia 27 sampai 40 tahun memiliki kemampuan mengoperasikan komputer atau media digital lainnya dan berstatus ekonomi sosial menengah sampai menengah atas.

III.1.1.2 *Insight*

Anggapan masyarakat kota Bandung tentang memberikan materi pengajaran kepada anak usia dini khususnya materi hafalan doa-doa, diuraikan sebagai berikut:

- Memberikan pembelajaran doa-doa pada anak usia dini itu tidak mudah tetapi pembelajaran tersebut sangat bermanfaat bagi tumbuh kembang anak.
- Orang tua ingin anaknya menjadi manusia yang berakhlak sholeh dan sholehah.

III.1.2 Strategi Komunikasi

Dalam merancang suatu strategi komunikasi yang efektif digunakan metode yang bersifat interaktif antara media dan pengguna yang diharapkan dapat merangsang ketertarikan dalam proses pembelajaran sehingga memberikan pengalaman yang dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari.

1. **Informatif**

   Menyampaikan pesan yang dapat dengan mudah dipahami oleh khalayak sasaran serta didukung dengan konten yang dapat memberikan informasi dengan jelas.

2. **Persuasif**

   Informasi yang disampaikan diharapkan mampu mempengaruhi dan mengajak khalayak sasaran mengamalkan atau menerapkan pembelajaran yang disampaikan pada kehidupan sehari-hari.

3. **Komunikatif**

   Pesan yang di informasikan kepada khalayak sasaran memberikan pemahaman yang sama dengan pesan yang disampaikan oleh komunikator agar materi yang disampaikan dapat dipahami secara efektif

4. **Edukatif**

   Informasi yang disampaikan diharapkan dapat menambah keilmuan pada khalayak sasaran.

5. **Pendekatan Verbal**

   Informasi yang disampaikan dalam media interaktif ini menggunakan gaya bahasa formal dan informal, serta menggunakan gaya bahasa yang sesuai dengan karakter anak anak agar tidak terkesan menggurui sehingga anak lebih tertarik memahami pembelajaran yang disampaikan.

6. **Pendekatan Visual**

   Dengan merancang suatu visual yang tidak hanya mudah dipahami oleh khalayak sasaran, juga mencerminkan kehidupan sehari-hari khalayak sasaran agar materi yang disampaikan sesuai dengan kebiasaan khalayak sasaran.

III.1.3 *Mandatory*

Perancangan informasi hafalan doa-doa untuk anak usia dini melalui media interaktif bekerja sama dengan beberapa pihak-pihak terkait yaitu, Dinas Pendidikan Kota Bandung, Kementrian Agama Kota Bandung. Pihak pihak tersebut mendukung diadakannya perancangan ini.



Gambar III.1 Logo Depdiknas

Sumber: https://perpustakaansmpnduacicurug.wordpress.com/2014/01/22/logo-depdiknas-tut-wuri-handayani/

(diakses pada 21/6/2016)



Gambar III.2 Logo Kementrian Agama kota Bandung

Sumber: http://www.kemenagkotabandung.com/?view=baca_isi_lengkap&id_p=51

(diakses pada 21/6/2016)

III.1.4 Strategi Kreatif

Dalam perancangan informasi hafalan doa doa untuk anak melalui multimedia interaktif ini, diperlukan strategi kreatif yang dapat memunculkan ide atau gagasan yang cemerlang sehingga dalam penyampaian informasi kepada khalayak sasaran dapat memberikan dampak positif.

Disampaikan dengan media utama berupa multimedia interaktif yang didalamnya terdapat informasi hafalan doa doa untuk anak usia dini yang penyampaiannya dengan cara bercerita kegiatan anak usia dini yang pada setiap adegannya berisikan kegiatan dan doa yang harus diucapkan, didalam cerita tersebut dibuat

suatu karakter yang mencerminkan anak usia dini yang bertujuan memberikan kesan bahwa media pembelajaran ini diterapkan untuk anak usia dini.

Tema yang diambil pada perancangan ini adalah kalimat doa yang rata-rata sering dipakai dalam kehidupan sehari-hari anak usia dini dari mulai bangun tidur sampai tidur kembali, disampaikan dengan memvisualisasikan kegiatan yang dilakukan sesuai dengan doa yang diterapkan.

III.1.5 Strategi Media

Pemilihan media akan menentukan efektifitas penyampaian informasi kepada khalayak sasaran sehingga informasi yang disampaikan diharapkan dapat diterima dengan baik oleh khalayak sasaran. Media utama berupa multimedia interaktif dirancang agar dapat menyampaikan informasi dengan baik sehingga materi pembelajaran yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh khalayak sasaran, karena dalam multimedia interaktif ada proses interaksi antara audiens dengan media sehingga proses pembelajaran lebih menarik, multimedia interktif tersebut dapat digunakan melalui perangkat komputer.

III.1.6 Media Pendukung

Berdasarkan media utama yang diambil adalah multimedia interaktif maka dirancang media pendukung yang diharapkan mampu menunjang penyampaian informasi dalam media utama, yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. ***Augmented reality***

   Teknologi yang menggabungkan gambar dua dimensi atau tiga dimensi kedalam lingkungan yang nyata dengan menggunakan perangkat contohnya smartphone dan didukung oleh "*trigger*" agar gambar dua dimensi atau tiga dimensi dapat muncul di smartphone dalam waktu yang nyata. Media tersebut diharapkan mampu memberikan pengalaman tersendiri kepada pengguna dan mendukung proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

2. **Stiker**

   Stiker bertujuan untuk pengingat materi yang disampaikan dalam media utama, Selain itu berfungsi sebagai "trigger" untuk aplikasi *Augmented Reality*.

3. **Poster**

   Berfungsi untuk promosi memperkenalkan aplikasi multimedia interaktif.

4. **Kemasan**

   Rancangan yang bertujuan untuk menampilkan "*image*" dan pandangan terhadap isi produk.

5. ***X-banner***

   Media pendukung untuk mempromosikan suatu produk kepada khalayak sasaran sesuai dengan informasi yang disampaikan.

III.1.7 Strategi Distribusi

Berdasarkan khalayak sasaran yang dituju adalah anak-anak umur 5-7 tahun dan masih dalam masa pra sekolah TK maka strategi distribusi yang dirancang yaitu dengan bekerja sama dengan pihak sekolah TK dengan cara setiap tahun ajaran baru calon peserta didik membayar biaya pendaftaran yang satu paket dengan CD multimedia interaktif "Mari-mari Berdoa bersama Dodo".

Tabel III.1 jadwal distribusi

Sumber: Data pribadi (2016)

DISTRIBUSI	Agustus				September				Oktober			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Promosi												
Poster												
Kerjasama												
Sosialisasi												
launching												
Souvenir												

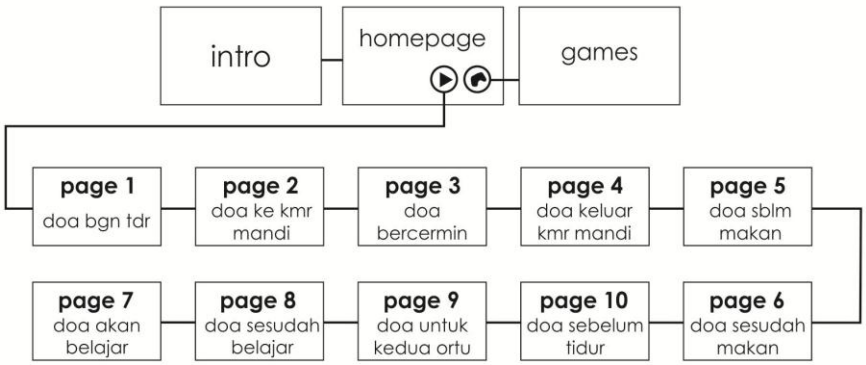
III.2 Konsep Desain

III.2.1 Format Desain

Studi visual yang diambil dalam perancangan ini merupakan pengembangan dari film animasi berjudul "Song Of the Sea" film karya tom moore tersebut menggunakan gaya ilustrasi bitmap yang dengan bentukan objek yang sederhana namun dikemas dengan gaya ilustrasi yang menyerupai gambaran anak anak.

Film animasi tersebut digunakan sebagai referensi karena sangat cocok dengan perncangan multimedia interaktif ini yang yang khalayak sasarannya adalah nak-anak, dalam perancangan multimedia interaktif ini disesuaikan dengan ukuran layar pada komputer agar isi konten dari multimedia interaktif dapat tersusun tepat sesuai rancangan, dengan ukuran 1024x768px menggunakan mode orientasi *landscape fullscreen* pada layar komputer dan menggunakan penambahan ukuran, sehingga bila ditampilkan dalam layar yang lebih besar akan menyesuaikan maka ukuran keseluruhan adalah 1624x968px. Hasil akhir dari aplikasi multimedia interaktif ini berformat aplikasi *software* (.exe).

A. Sitemap



Gambar III.3 Skema Sitemap

Sumber: Data pribadi (2016)

B. User Interface

Pada setiap halaman tampilan antarmuka atau *interface* pada multimedia interaktif ini dibuat tombol-tombol untuk memilih pilihan agar memudahkan pengguna.



Gambar III.4 Ikon

Sumber: Data pribadi (2016)

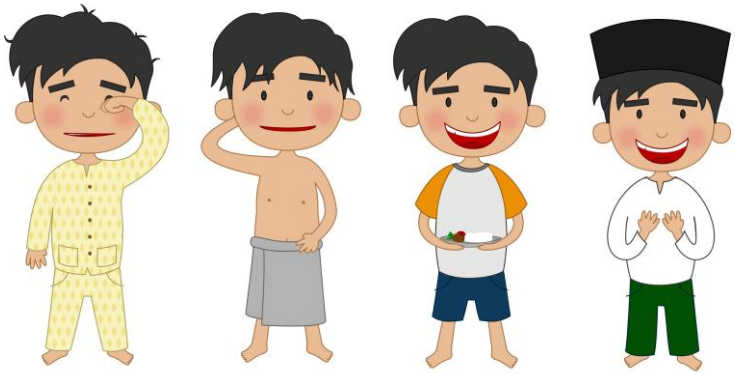
C. Karakter

Dengan pemilihan karakter yang disesuaikan dengan khalayak sasaran yaitu anak-anak maka dari itu karakter yang dirancang menyerupai anak-anak, yang digambarkan secara ilustrasi dengan gaya ilustrasi pada karakter film “song of the sea” mengadaptasi dari gaya ilustrasi film tersebut.



Gambar III.5 Studi karakter 1- pembuatan karkter Dodo

Sumber: Data pribadi (2016)



Gambar III.6 Studi karakter 2 – macam-macam karakter Dodo

Sumber: Data pribadi (2016)

III.2.2 Tata Letak

Tata letak yang bisa juga disebut *layout* adalah salah satu elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep dan pesan yang akan disampaikan. Konten dan tata letak pada setiap halaman memiliki latar yang berbeda sesuai dengan konsep dan informasi yang disampaikan.

Dalam perancangan multimedia interaktif ini tampilan setiap halaman terdapat 12 bagian, dimulai dari bagian awal yaitu "*Homepage*" kemudian berlanjut pada halaman selanjutnya, dalam menu homepage terdapat 2 tombol, tombol pertama merujuk pada halaman selanjutnya dan tombol kedua merujuk pada halaman permainan, dalam setiap halaman terdapat tombol "*next*" dan "*back*" untuk navigasi perpindahan setiap halaman, selain itu terdapat tombol "pilih halaman" untuk memilih daftar halaman yang akan dibuka. Sketsa dan konsep tata letak adalah sebagai berikut :

A. Homepage

Tampilan utama dari multimedia interaktif yang menampilkan nama judul dan karakter anak yang sholeh dan ceria.



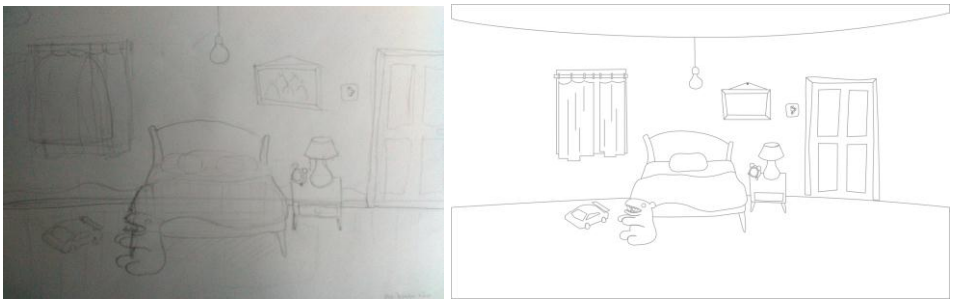
Gambar III.7 Sketsa *Homepage*

Sumber: Data pribadi (2016)

B. Story

Dalam bagian *story* masing-masing halamannya menceritakan kegiatan anak anak berada di dalam rumah dari mulai bangun tidur sampai tidur kembali, di setiap kegiatannya diwajibkan membaca doa terlebih dahulu yang materi doanya disampaikan secara multimedia interaktif, yang bertujuan mengajak kepada anak anak untuk membiasakan membaca doa doa sebelum menjalankan kegiatan sehari harinya, disampaikan dengan dukungan ilustrasi bergambar dan animasi, yang diharapkan mampu memudakan anak anak dalam menghafal doa doa seperti doa

doa yang dilakukukan di kamar di antaranya doa sebelum tidur dan doa sebelum belajar.



Gambar III.8 Sketsa konsep story

Sumber: Data pribadi (2016)

III.2.3 Tipografi

Huruf adalah salah satu bagian terpenting dalam desain grafis, dalam desain grafis tipografi adalah suatu proses seni menggunakan huruf cetak yang disusun untuk bahan publikasi, yang meliputi merancang bentuk huruf hingga merangkinya kedalam sebuah komposisi yang tepat. Dalam perancangan ini digunakan dua jenis huruf "Rumpelstiltskin" yang berkarakter ceria dan atraktif yang ditunjukan dengan penempatan font yang tidak sejajar dan "Adobe Ghotic".



Gambar III.9 Pemilihan jenis huruf

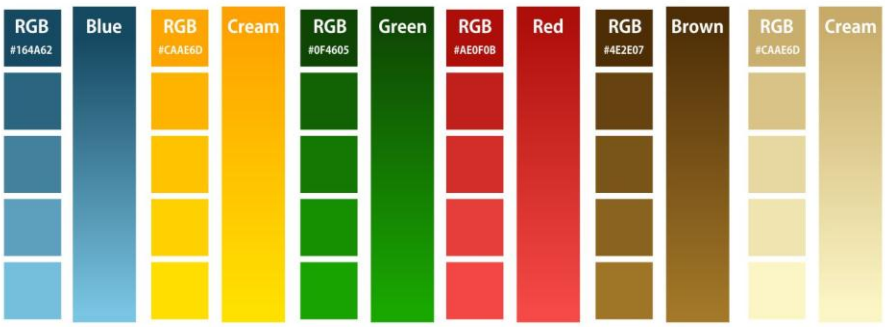
Sumber: Data pribadi (2016)

Lazlo moholy berpendapat bahwa tipografi adalah alat komunikasi, oleh karena itu tipografi harus dapat berkomunikasi dalam bentuknya yang paling kuat, jelas (clarity) keterbacaan (readability dan kenyamanan baca (legability). (Kusrianto, 2007 : 191).

III.2.4 Warna

Kusrianto (2007) menjelaskan "Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomuniksi. Warna juga merupakan unsur yng sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsng munculnya rasa haru, sedih, gembira, mood atau semangat, dll" (h. 46).

(*Archie Paint* : *Brewster Color Theory*, 2012) menyebutkan bahwa Teori Brewster adalah teori yang menyederhanakan warna yang ada dialam menjadi 4 kelompok warna. Keempat kelompok warna tersebut, yaitu: warna primer, sekunder, tersier, dan warna netral. Teori ini pertama kali dikemukakan pada tahun1831. Berikut adalah skema warna yang digunakan dan pada pembuatan multimedia interaktif Mari-Mari Berdoa Bersama Dodo. Dalam pembuatan multimedia interaktif ini warna menjadi salah satu aspek penting untuk memunculkan kesan yang sesuai dengan segmen, maka dari itu warna warna yang dipakai adalah warna yang memberi kesan ceria dan penuh semangat tetapi tidak terlalu kontras dan diseimbangkan dengan skema penurunan warna yang sesuai.



Gambar III.10 skema warna

Sumber: Data pribadi (2016)

III.2.5 Illustrasi

Ilustrasi secara harfiah berarti gambar yang berfungsi sebagai gambaran untuk menerangkan sesuatu yang dibuat sedemikian rupa agar informasi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik.

Ketika seorang seniman grafis melukiskan ilustrasi dari sebuah cerita atau dongeng, mereka mencoba mempresentasikan suatu keadaan secara natural sebagaimana orang mengguanakan kamera untuk memotret suatu keadaan. Oleh karena itu dibuat sedemikian detail mendekati keadaan sebenarnya. Karya-karya itu dikelompokan sebagai fine art seperti karya-karya lukis yang ada pada zaman itu. (Kusrianto, 2007 : 144). Dalam perkembangannya tercipta Art Noveau yaitu sebuah gerakan di bidang seni yang dipelopori oleh beberapa orang seniman perancis (dan Belgia). Art Noveau artinya kurang lebih "seni baru". Gerakan seni itu mempersatukan antara Fine Art dan Apllied Art atau karya seni yang dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Ilustrasi berfungsi sebagai menjadi penarik perhatian untuk membaca dan memahami isi dari media yang disampaikan, selain itu ilustrasi berfungsi sebagai penggambaran secara grafis dari suatu informasi. Ilustrasi mulai berkembang tidak hanya untuk pengiring teks atau informasi saja namun ilustrasi memasuki bidang-bidang lainnya sehingga menjadi luas. Didalam dunia desain grafis terdapat 2 jenis desain yaitu desain berbasis vector dan desain berbasis bitmap.



Gambar III.11 Referensi

Sumber: - (2016)

III.2.6 *Audio*

Media yang dirancang akan lebih memiliki kesan yang berbeda ketika ditambahkan suatu audio kedalamnya, audio juga berfungsi untuk mendukung konten informasi yang disampaikan.