BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Menentukan target khalayak sasaran penting dan diperlukan, agar lebih efektif dalam penyampaian pesan yang ingin disampaikan dan lebih terfokus. Adapun segmentasi tersebut adalah sebagai berikut:

Demografis

Untuk menentukan khalayak sasaran, diperlukan demografis yang bertujuan untuk mempelajari penduduk dan pengaruhnya dari proses demografis itu sendiri, pemilihan khalayak sasaran ditentukan melalui perolehan data yang dilakukan sebelumnya. Berikut merupakan rincian demografis:

- Target Primer

  Umur : 5 - 7 tahun

  Pendidikan : Pra sekolah

  Status Ekonomi : Menengah - Atas

- Target Sekunder

  Orang tua dengan keberadaan ekonomi dan kehidupan sosial menengah – atas dan masyarakat umum.

Geografis

Secara geografis khalayak sasaran yang menjadi sasaran adalah anak pra sekolah di usia 5 sampai 7 tahun di Kota Bandung khususnya. Kota Bandung dipilih karena merupakan salah satu kota besar dengan penduduk yang padat. Dan masyarakat diseluruh Indonesia pada umumnya.

Psikografis

Hurlock (seperti dikutip Nur Afrylyanty, 2015) jika ditinjau dari usia target audiens yaitu anak usia pra sekolah umur 5 sampai 7 tahun, maka secara psikografis anak dibagi kedalam dua golongan yaitu golongan anak usia pra sekolah khususnya yang senang mencoba hal baru dan tertarik pada sesuatu yang memberi pengetahuan. Dan golongan orangtua pada umumnya yang menyadari pentingnya ajaran pendidikan akan keselamatan diri dengan sikap waspada yang ditanamkan pada anak.

III.2 Strategi Perancangan

Dengan adanya permasalahan mengenai kebutuhan media informasi yang dapat digunakan oleh masyarakat khusunya anak-anak, berdasarkan karakter anak-anak yang menjadi target sasaran pada perancangan media informasi ini maka ada beberapa hal penting yang diutamakan yaitu mengenai pendekatan visual maupun verbal yang dapat diterima dengan baik oleh target khalayak sasaran yang dituju. dalam hal ini adalah ilustrasi dan interaktif.

Ilustrasi terbagi atas beberapa klasifikasi yang dapat ditentukan berdasarkan usia dari target media yang akan dirancang. Untuk usia anak-anak, kecenderungan visual yang muncul adalah ilustrasi dengan gaya berfantasi dan keceriaan karena pada dasarnya anak-anak memiliki daya imajinasi yang luas dan penuh warna. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah *vector* dan warna diadaptasi dari wujud dan benda itu sendiri agar anak-anak mudah mengenali gambarnya dengan bentuk pada aslinya, namun tetap dengan penyesuaian yang didasari pada imajinasi anak-anak yang tidak terbatas dan bersifat sederhana.

Berkaitan dengan informasi yang akan disampaikan yaitu perancangan melalui media buku interaktif. Diharapkan mampu untuk menyampaikan informasi tujuan perancangan yang memuat informasi mengenai manfaat dan bahaya benda dilingkungan rumah. Informasi yang disampaikan melalui *feature* interaktif disetiap halamannya yang bisa dipelajari dan dimainkan/digerakan diharapkan menjadi solusi yang sesuai sehingga pesan informasi dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh target khalayak sasaran yang dituju.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Dengan menyampaikan informasi yang dimaksudkan agar target khalayak sasaran dapat mengetahui pesan yang disampaikan melalui perancangan media buku ini. Tujuan dari komunikasi ini adalah tercapainya dan tersampaikannya informasi dengan baik tentang manfaat dan bahaya benda yang ada di lingkungan rumah dan dapat dipahami oleh khalayak sasaran dengan melalui media yang interaktif dan informatif. Sehingga dapat menjadi solusi yang akan berdampak menimbulkan sikap waspada yang akan tertanam di target khalayak sasaran yang dituju.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Dalam pembuatan media informasi, diperlukan pendekatan komunikasi yang efektif dan terfokuskan terhadap suatu pesan agar tujuan komunikasi yang sebelumnya telah dipaparkan dapat terlaksana dan tersampaikan dengan baik. Berikut merupakan pemaparan mengenai komunikasi visual maupun verbal yang digunakan dalam menyampaikan informasi mengenai perancangan informasi menanamkan sikap waspada pada anak melalui media buku interaktif.

1. **Strategi Komunikasi Visual**

   Strategi komunikasi visual yang digunakan ini akan menggunakan tampilan cerah umumnya didominasi warna – warna hangat karena pada perancangan ini sangat disesuaikan oleh target khalayak sasaran yang dituju, yaitu anak – anak yang diharapkan akan menumbuhkan nuansa seru dan ceria agar informasi yang disampaikan mudah dipahami dan diterima maka informasi yang disampaikan disertai dengan ilustrasi yang akan mendukung penyampaian informasi melalui media buku interaktif.

2. **Strategi Komunikasi Verbal**

   Strategi komunikasi verbal yang digunakan adalah bahasa Indonesia Non-formal. Bahasa yang sederhana dikatakan sederhana karena menghindari penggunaan kata-kata yang sulit mengingat perbendaharaan kata bagi anak yang masih minim. Bahasa yang umum digunakan sehari – hari agar informasi yang disampaikan mudah dipahami dan diterima oleh target audiens.

III.2.3 *Mandatory*

Dinas Kebakaran dan Penanggulangan Bencana Kota Bandung



Gambar III.1 Logo Dinas Kebakaran dan Penanggulangan Bencana Kota Bandung
Sumber : http://diskarkotabandung.blogspot.co.id/ (2017)

Dinas Kebakaran Dan Penanggulangan Bencana Kota Bandung merupakan unsur pelaksana pemerintah yang diberi tanggung jawab dalam melaksanakan tugas - tugas penanganan masalah kebakaran dan bencana yang termasuk dalam dinas gawat darurat atau *rescue* (Penyelamatan). Dengan perancangan media buku interaktif dalam hal ini bekerja sama dengan Dinas Pemadam Kebakaran Kota Bandung khususnya pada bagian penyuluhan yang mengelola sekaligus bertanggung jawab atas kegiatan yang terus dikembangkan yaitu program *Fire Kid's.*

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang disampaikan dalam media buku informasi ini berisi pengetahuan manfaat dan bahaya yang ada di lingkungan rumah serta menanamkan sikap waspada pada anak. Dengan penjelasan pesan yang tidak terlalu mendalam yaitu bertujuan agar materi pesan yang disampaikan mudah diterima dan dapat dipahami oleh khalayak sasaran yang dituju. Pada perancangan ini materi pesan terdiri dari :

1. Buku Seri Api

- Penjelasan Mengenai Api.

  Berisi mengenai pengenalan apa itu yang dimaksud dengan api.
- Manfaat Api.

  Berisi mengenai manfaat apa saja dengan adanya api bagi kehidupan.
- Hati-hati Dalam Penggunaan Api.

  Berisi mengenai bahaya apa yang bisa ditimbulkan oleh api bila salah digunakan.
- Mengajarkan Penyelamatan Kebakaran..

  Berisi mengenai hal apa yang harus dilakukan bila terjadi kebakaran yang ditimbulkan oleh api.

2. Buku Seri Benda Tajam

- Kenali Benda Tajam Di Lingkungan Rumah.

  Berisi mengenai penjelasan mengenai benda tajam yang ada di lingkungan rumah.
- Jenis Benda Tajam.

  Berisi mengenai penjelasan benda tajam apa saja yang ada di lingkungan rumah.
- Waspada Benda Tajam.

  Berisi mengenai hal apa yang harus dihindari terhadap penggunaan benda tajam.
- Hati-hati Terhadap Benda Tajam.

  Berisi mengenai bahaya apa yang bisa ditimbulkan oleh benda tajam bila salah digunakan.

III.2.5 Gaya Bahasa

Didalam perancangan buku ini, terdapat beberapa informasi yang disampaikan berkaitan dengan manfaat dan bahaya di lingkungan sekitar rumah. Penyampaian ini dilakukan agar anak-anak lebih mudah memahami informasi yang disampaikan Penyesuaian bahasa penyampaian bersifat jujur dan lugas karena anak-anak membutuhkan informasi yang benar. Dalam perancangannya akan digunakan bahasa yang Non-formal. Gaya bahasa menggunakan majas penegasan untuk meningkatkan kesan dan berpengaruh pada target khalayak sasaran yang dituju sebagai pembaca.

Dengan pendekatan verbal ini juga dapat bertujuan agar anak dapat menerima informasi atau memahami materi dengan mudah.

III.2.6 Strategi Kreatif

Perancangan media informasi yang diciptakan untuk anak-anak, maka hal lain yang perlu dilakukan setelah pemilihan media adalah bagaimana berkreasi untuk menciptakan media yang disukai oleh anak-anak dan berbeda dari media sudah ada, salah satunya adalah jenis buku interaktif. Buku interaktif ini merupakan satu jenis buku yang ketika dibuka akan memiliki bentuk-bentuk yang bisa digerakan ataupun dimainkan/digeser, hal ini bertujuan agar anak-anak pada awalnya menyukai bentuknya, untuk kemudian mau membaca dan pada akhirnya dapat menangkap informasi yang disampaikan dari buku tersebut dengan media bantu orangtua. Buku interaktif mengenai manfaat dan bahaya di lingkungan sekitar rumah juga masih jarang tersedia dipasaran.

- Judul Informasi

  Judul media informasi pada buku adalah “Waspada Sebelum Celaka”. Pemilihan kata tersebut merujuk pada Perancangan Informasi Sikap Waspada Pada Anak Melalui Media Buku Interaktif ini diharapkan dengan judul pada perancangan tersebut menjadi identitas visual yang mudah diketahui oleh khalayak sasaran.



Gambar III.2 Judul Perancangan Pada Media Buku

Sumber : Dokumentasi Pribadi

- Kerangka Buku

  Kerangka buku digunakan untuk menyusun isi materi yang akan disampaikan didalam buku. Membuat kerangka buku dapat memudahkan perancang/penulis untuk menciptakan sebuah buku. Merujuk pada perancangan buku interaktif yang diperuntukan untuk anak maka isi konten buku dirancang agar materi inti langsung jelas dengan mudah diterima dan dipahami isi pesan yang disampaikan kepada khalayak sasaran yang dituju, adapun dua perancangan kerangka buku yang sama yaitu sebagai berikut:

  1. *Cover.*
  2. Pengenalan Mengenai Api Dan Benda Tajam.
  3. Manfaat Api Dan Benda Tajam.
  4. Bahaya Api Dan Benda Tajam.
  5. Solusi Bila Terjadi Kecelakaan Yang Terjadi.

Kerangka buku ini berfungsi sebagai gambaran awal penyusunan sebuah buku, fungsi lebihnya adalah agar informasi yang diberikan jelas dan dipahami oleh pembaca.

III.2.7 Strategi Media

- **Media Utama**

  Dalam perancangan informasi menanamkan sikap waspada pada anak di lingkungan rumah melalui media buku interaktif, akan digunakan beberapa media utama dan media pendukung untuk memperkenalkan buku ini kepada target yang dituju. Pemilihan buku interaktif sebagai media utama antara lain karena buku merupakan media informasi yang praktis sehingga lebih mudah digunakan oleh anak-anak. Buku juga dikenal dengan istilah jendela dunia karena mampu menyampaikan informasi yang bahkan belum pernah diketahui sama sekali oleh pembacanya. Buku akan lebih mudah disimpan dan dibawa serta dapat dibaca kapan saja.

- **Media Pendukung**

  Media pendukung merupakan media pelengkap atau tambahan bagi media utama untuk membantu menginformasikan dan menghubungkan khalayak sasaran ke media utama. Berikut adalah media pendukung yang dipilih pada perancangan ini:

  - Poster

    Penggunaan sebagai media publikasi mengenai media utama. Digunakan untuk memberikan informasi yang disajikan dan dapat disebarluaskan melalui media sosial maupun media cetak. Juga sebagai media promosi.

  - *X-Banner*

    Digunakan untuk menyajikan informasi mengenai produk dan publikasi untuk masyarakat dan target audiens. Dijadikan sebagai media pendukung, akan ditempatkan sebagai media promosi langsung pada *booth* yang menjadi distribusi penjualan agar terlihat langsung oleh target audiens.

  - *Flagchains*

    Digunakan untuk media promosi yang diletakan pada meja tempat penempatan penjualan buku yang berkunjung ke tempat distribusi penjualan buku tersebut.

  - *Gimmick*

    Gimmick digunakan sebagai *merchandise* dari bonus pembelian dari media utama yang berfungsi sebagai untuk menarik minat target audiens yang dituju. Adapun *merchandise* tersebut :

    1. *Tumbler.*
    2. *Refrigator magnet.*
    3. *Box bundle packaging.*
    4. *Polybag.*

III.2.8 Strategi Distribusi Dan Waktu Penyebaran Media

Buku interaktif ini memiliki strategi distribusi berupa pengedaran buku pada toko-toko buku Gramedia dan kemudian akan menyebar pada toko buku lainnya diseluruh Indonesia. Dengan menggunakan promosi baik di media sosial maupun media cetak milik toko buku tersebut. Masa promosi berlangsung selama liburan sekolah anak, yang

berbarengan dengan perayaan hari anak nasional yang jatuh pada tanggal 23 Juli. Pada setiap pembelian, akan dibagikan bonus diantaranya *tumbler*, *refrigator magnet*, *box bundle*, dan *polybag* selama masa berlaku satu bulan. Hal ini bertujuan untuk menarik perhatian anak-anak dengan hal-hal yang disukainya, yang juga tetap memiliki manfaat dan hal-hal positif disetiap perancangannya.

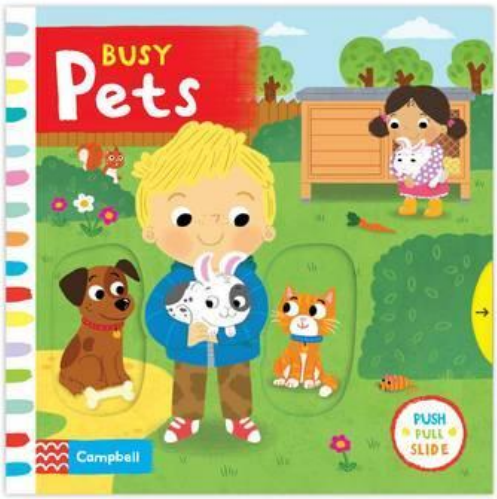
Tabel III. 1 Waktu Penyebaran Media

<table>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">Media Perancangan Informasi Sikap Waspada Terhadap Benda Di Lingkungan Sekitar Rumah</td><td colspan="2">Waktu Penyebaran Media</td></tr>
<tr><td colspan="2">Tahun 2017</td></tr>
<tr><td>Juli</td><td>Agustus</td></tr>
<tr><td>Media Promosi</td><td>Poster Cetak dan Digital</td><td>15 Juli s.d</td><td>15 Agustus</td></tr>
<tr><td>Media Utama</td><td>Buku Interaktif</td><td colspan="2">Mulai 23 Juli dst.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">Media Pendukung</td><td>X-Banner</td><td rowspan="5">23 Juli s.d</td><td rowspan="5">23 Agustus</td></tr>
<tr><td>Flagchains</td></tr>
<tr><td>Tumbler</td></tr>
<tr><td>Refrigator Magnet</td></tr>
<tr><td>Box Bundle Dan Polybag</td></tr>
</table>

III.3 Konsep Visual

Perancangan media informasi ini adalah menciptakan karya visual yang berorientasi *landscape* karena dengan posisi seperti ini, mata anak akan merasa lebih nyaman dalam membaca. Media informasi berupa buku interaktif ini diciptakan untuk memberikan informasi yang mampu membangkitkan imajinasi anak-anak serta menyajikan ilustrasi-ilustrasi yang menggambarkan yang terlihat menarik dalam bentuk yang lebih ceria khas anak-anak. Desain buku ini dibuat penuh warna dan ilustrasi agar anak-anak tertarik untuk membacanya, terlebih dengan perwujudan gambar dibuat sesuai dengan

konsep buku yang berupa *story telling* yang menceritakan manfaat dan bahaya dilingkungan sekitar rumah.



Gambar III.3 Contoh Buku Interaktif

Sumber: https://akiddo.com.my/product/campbell-busy-book-series-busy-pets/ (diakses: 2 Juni 2017)

III.3.1 Format Desain

Format perancangan yang akan digunakan dalam perancangan media infomasi ini dicetak dengan ukuran *square* 17 cm x 17 cm.

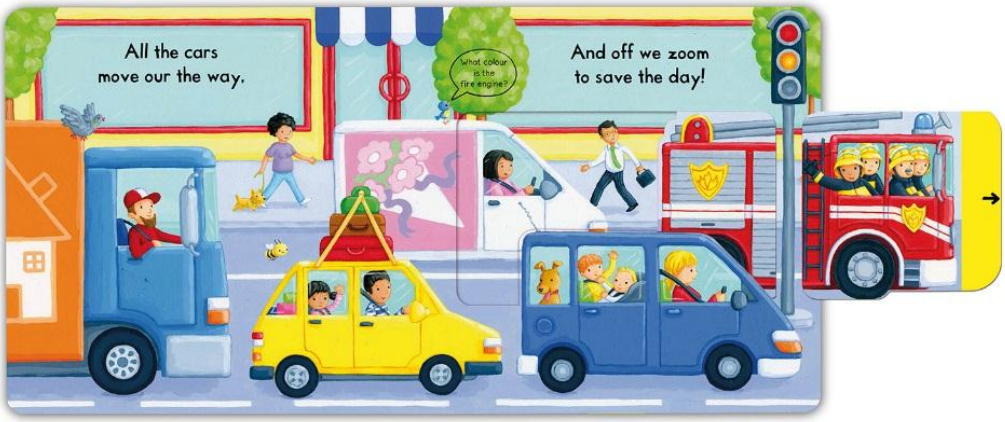


Gambar III.4 Contoh Format Desain

Sumber : Dokumen Pribadi (Mei 2017)

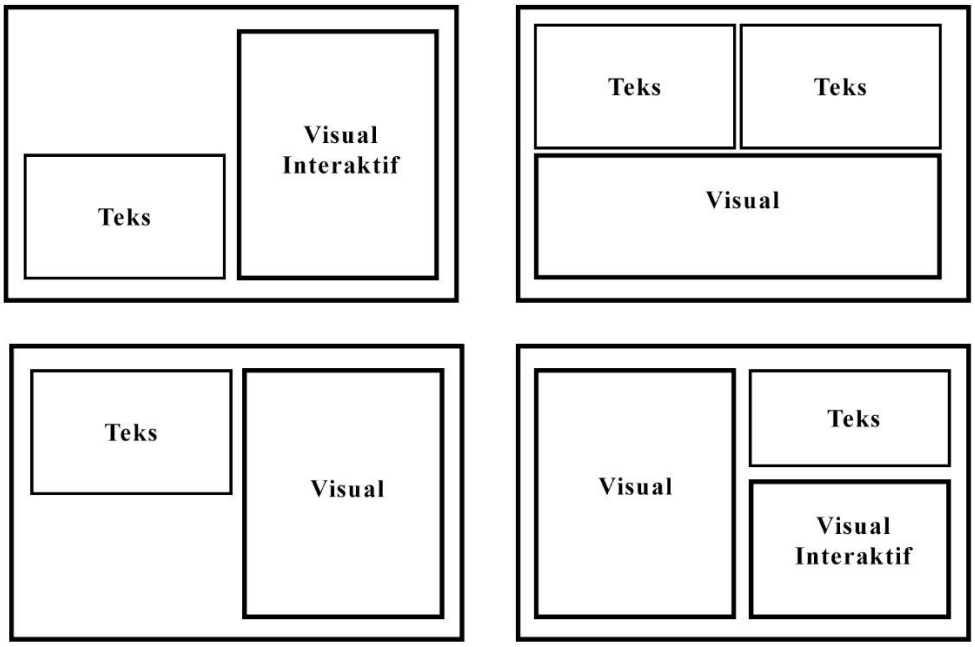
III.3.2 Tata Letak (*Layout*)

Tata letak akan menunjukan kesan dinamis dengan penempatan gambar ilustrasi dan teks yang beraturan disesuaikan dengan kebutuhan agar tidak terlihat monoton dan tidak membosankan ketika dibaca, juga menarik ketika dipermainkan *feature* disetiap halaman. Pada proses *layout* ini memunculkan ilustrasi, warna, dan teks yang berbeda pada tiap halaman. Pada teks pemunculannya ada yang bersifat langsung maupun tidak langsung, diharapkan agar target khalayak sasaran yang dituju tidak mudah bosan karena buku ini berbentuk interaktif yang bisa dimainkan ataupun digerakan/digeser.



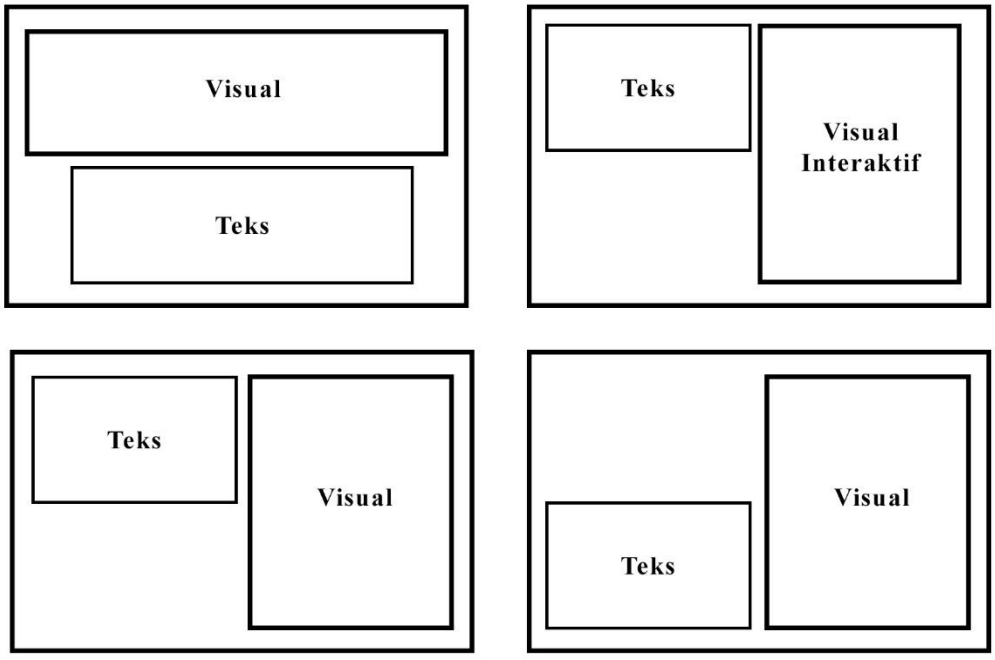
Gambar III.5 Referensi Tata Letak

Sumber: https://abbyrubybooks.com /product_detail_3314.htm?id=3314 (diakses: 12 Agustus 2017)



Gambar III.6 Tata Letak *Layout* Halaman Seri Api

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar III.7 Tata Letak *Layout* Halaman Seri Benda Tajam

Sumber: Dokumentasi Pribadi

III.3.3 Tipografi

Dendi Sudiana (Dendi Sudiana, 2001:1) berpendapat mengenai tipografi bahwa gambar merupakan suatu unsur grafis yang paling mudah terbaca, tetapi melalui kata-kata yang tersusun dari huruf demi huruflah yang menuntun pemahaman pembaca terhadap pesan atau gagasan.

Tipografi pada media informasi ini menggunakan yaitu pada judul dan isi akan menggunankan *font* jenis *serif*, yaitu *Cream*. Jenis huruf ini dipilih karena terlihat lebih fleksibel dan tidak kaku, juga terdapat huruf kapital dan huruf kecil diharapkan memudahkan membaca secara jelas, mudah dibaca, dan mudah dipahami saat dibaca. Sehingga informasi pesan dapat tersampaikan dengan baik melalui teks. Penggunaan jenis font ini disesuaikan dengan kebutuhan pada *layout* yang ada di buku. Penempatannya akan digunakan pada judul dan isi teks di dalam buku yang diatur ukuran serta letaknya.

Comic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Gambar III.8 Jenis *Font*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Cream

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

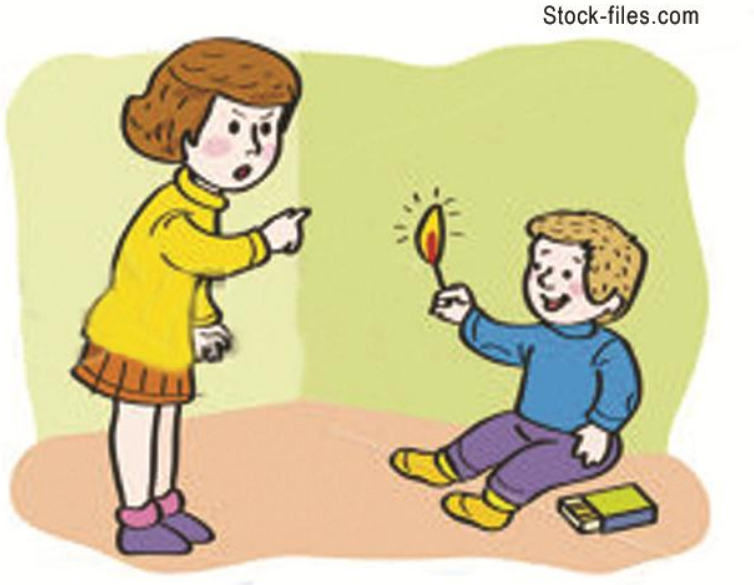
1234567890

Gambar III.9 Jenis *Font*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

III.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan salah unsur penting dalam perancangan pada media informasi ini. Ilustrasi pada media informasi ini mendukung pembaca untuk mengetahui seperti apa penjelasan pada teks jika disertai dengan informasi secara visual. Ilustrasi pada peracangan media informasi ini menggukanakan sketsa manual terlebih dahulu yang selanjutnya diolah melalui digitalisasi. Pemilihan *vector style* dipilih karena lebih umum mudah ditemui dan diharapkan mendapat perhatian dari target audiens. Sehingga pesan informasi yang disampaikan akan tercapai.



Gambar III.10 Referensi Visual

Sumber : http://www.uidownload.com/free-vectors/mom-and-kids-fire-vector-2867455

(Diakses pada 2017)

Penggunaan *vector* dikarenakan memiliki tampilan yang bersifat sederhana yang pas untuk khalayak sasaran agar bisa lebih cepat memahami apa yang dimaksud.

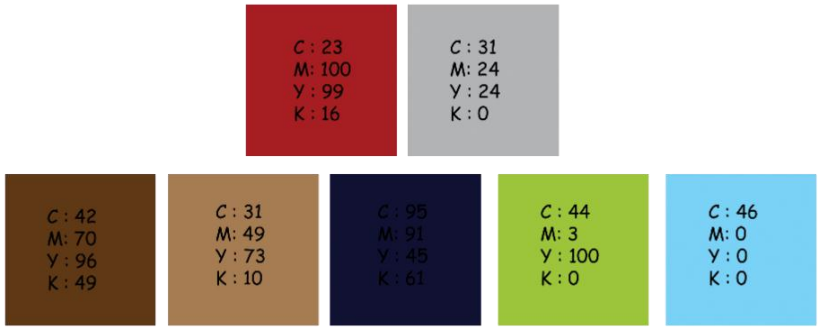


Gambar III.11 Ilustrasi Karakter

Sumber : Dokumen Pribadi

III.3.5 Warna

Warna sangat mempengaruhi pada perancangan media informasi ini agar terlihat tidak membosankan. Pengguanaan warna pada media informasi ini agar terlihat lebih hidup dan memilki kesan cerah dan warna turunan. Warna merupakan unsur rupa sehingga untuk memperoleh keserasian warna, diperlukan proporsi/perbandingan warna yang proporsional (Sarwo Nugroho, 2015:89). Warna merah disini dipilih sebagai simbol dari warna yang mewakili api dan warna abu-abu yang mewakili dari yang biasa terdapat di benda tajam yaitu pisau, gunting, maupun sejenisnya. Dan warna pelengkap sejenisnya disesuaikan pada penerapan dengan warna benda aslinya.



Gambar III.12 Skema Warna

Sumber : Dokumen Pribadi