BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

McQuail & Windahl (1993) mendefinisikan khalayak sasaran adalah sejumlah besar orang yang pengetahuan, sikap dan perilakunya akan diubah. Besarnya jumlah khalayak sasaran mengidentifikasikan karakteristik yang beragam. Berdasarkan analisa terhadap khalayak sasaran agar informasi dapat tersampaikan dengan tepat, maka ditentukan beberepa segmentasi sebagai berikut:

- Demografis

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Usia : 10 – 14 Tahun

Pendidikan : Sekolah Dasar

Dipilih sebagai khalayak sasaran karena objek penelitian berkaitan dengan kurikulum pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang ditempuh oleh siswa pada kelas V (lima).

Tingkat Sosial : Menengah dan menengah atas

Untuk menengah atas, tingkat sosial ini cenderung sudah memiliki media elektronik komunikasi baik laptop, komputer, *handphone*, dan lainnya yang sudah menjadi dasar gaya hidupnya.

Agama : Semua Agama

• Geografis

Wilayah : Kota

Lokasi Kota : Kota-kota besar di Indonesia

Kawasan : Pendidikan

Pemilihan tempat pendidikan di kawasan kota-kota besar, karena pemilihan ini dilihat dari tingkat sosial yang dimiliki target audien yang cenderung memiliki tingkat sosial menengah dan menengah Atas.

Studi kasus : SDN Mandiri 2 Cimahi.

• Psikografis

Segmentasi psikografis menurut Fandy (2001) adalah membagi variabel utama dalam segmentasi pasar dalam variabel kelas sosial, personalitas, dan gaya hidup. Menurut Jean Jacques Rousseau (1712-1778) usia 12-15, perkembangan fungsi penalaran intelektual pada anak sangat dominan dengan adanya pertumbuhan sistem syaraf serta fungsi pikirannya, anak mulai kritis dalam menanggapi suatu ide atau pengetahuan dari orang lain. Kekuatan intelektual kuat, energi fisik kuat, sedangkan kemauan kurang keras. Dengan pikirannya yang berkembang anak mulai belajar menemukan tujuan-tujuan serta keinginan-keinginan yang dianggap sesuai baginya untuk memperoleh kebahagiaan. Secara psikografis khalayak sasaran yang dituju untuk perancangan media informasi ini yaitu anak-anak dengan kelas sosial menengah keatas serta gaya hidup modern.

III.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan berasal dari kata Strategi dan Perancangan. Menurut Craig & Grant (1996) pengertian strategi adalah penetapan sasaran dan tujuan jangka panjang sebuah perusahaan dana arah tindakan serta alokasi sumber daya yang diperlukan untuk mencapai sasaran dan tujuan. Daft (1997) Perancangan merupakan satu proses penetapan objektif dan menentukan apakah yang mesti dilakukan untuk mencapai objektif tersebut. Dari dua pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa strategiperancangan merupakan proses penetapan sasaran dan tujuan secara objektif untuk mencapai tujuan.

Strategi perancangan media informasi yang akan dibuat menggunakan teknik animasi 3 dimensi berupa cerita animasi dengan konsep cerita yang interaktif supaya pesan yang disampaikan lebih menarik dan mudah dipahami. Oleh karena itu agar perancangan media informasi tercapai dengan baik, maka strategi perancangan media informasi nilai-nilai kehidupan Bandung Lautan Api adalah sebagai berikut:

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Menurut Riant Nugroho (2004) tujuan komunikasi adalah menciptakan pemahaman bersama atau mengubah persepsi, bahkan perilaku. Sedangkan menurut Katz dan Robert Kahn dalam buku Rosadi Ruslan (2003), yang merupakan hal utama dari komunikasi adalah pertukaran informasi dan penyampaian makna suatu system sosial atau organisasi. Akan tetapi komunikasi tidak hanya menyampaikan informasi atau pesan saja, tetapi komunikasi dilakukan seorang dengan pihak lainnya dalam upaya membentuk suatu makna serta mengemban harapan-harapannya.

Tujuan komunikasi dalam perancangan ini adalah untuk menginformasikan manfaat dari pembelajaran tentang sisi kehidupan Bandung Lautan Api. Peristiwa Bandung Lautan Api ini disampaikan kepada anak-anak untuk mengangkat nilai-nilai kehidupan yang terkandung pada peristiwa tersebut. Sehingga, tujuan dalam pembelajaaran untuk memahami serta meneladani nilai-nilai yang ada dalam Peristiwa Bandung Lautan Api dapat diaplikasikan kedalam kehidupan sehari-hari oleh anak-anak.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Untuk menyusun suatu rencana yang baik diperlukan pendekatan sesuai dengan tujuan dan target sasaran yang dicapai. Hal ini menjadi terfokuskan untuk memutuskan siapa yang menjadi target, dan pesan apa yang akan disampaikan kepada target khalayak Hanief (2013).

- Pendekatan Verbal

  Pendekatan verbal yang dilakukan dalam perancangan ini adalah pendekatan melalui pendekatan pendidikan, menggunakan bahasa Indonesia dengan penyampaian bahasa informal, dengan dikemas secara lugas dan sederhana. Agar pesan atau tujuan yang ingin disampaikan tepat pada sasaran dan bahasa yang digunakan mudah dimengerti oleh target sasaran.

- Pendekatan Visual

  Strategi pendekatan visual yang dilakukan dalam media informasi ini adalah dengan menyajikan gambar-gambar bergaya kartun yang berkaitan dengan cerita sisi kehidupan peristiwa Bandung Lautan Api. Dengan desain visual yang bernuansa Belanda, penokohan ilustrasinya menggunakan pakaian tradisional seperti menggunkan batik, kain, iket kepala. Visual pada latarnya akan menggunakan tempat-tempat yang berdekatan dengan kota yang ilustrasinya akan disesuaikan pada tempat kejadian. Keseluruhannya dikemas dengan teknik animasi 3 Dimensi yang akan disesuaikan pada segmentasi target sasaran.



Gambar III.1 Referensi Visual
Sumber : Disney Pixar UP (2009)

- Pendekatan Audio

  Pemilihan audio yang tepat akan berpengaruh untuk membangun sisi emosional khalayak. Pendekatan audio yang dipilih untuk media informasi ini menyesuaikan dengan audio dijaman dulu, yaitu audio bertema klasik. Tema audio tersebut akan membawa khalayak sasaran kedalam suasana klasik pada masa penjajahan.

III.2.3 *Mandatory*

Menurut Syamsuri (2010) *mandatory* adalah badan yang menerima mandat, perintah atau amanah. Dalam media pembelajaran Bandung Lautan Api yang bertujuan untuk mengambil nilai-nilai kehidupan persatuan, rela berkorban dan sebagai pendidikan karakter kebangsaan maka, *mandatory* didapat adalah dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan. Hal ini karena media yang dibuat bertemakan Pendidikan.



Gambar III.2 Logo Dinas Pendidikan dan Kebudayaan
https://www.kemdikbud.go.id/main/informasi-publik/logo-kemdikbud
(Diakses pada 02-08-2017)

III.2.4 Materi Pesan

Pratikno (1987) mendefinisikan pesan dengan melihat dari bentuknya, bahwa pesan adalah semua bentuk komunikasi baik verbal maupun nonverbal. Sementara menurut Cangara (2006) Yang dimaksud dengan komunikasi verbal adalah komunikasi lisan, sedangkan nonverbal adalah komunikasi dengan simbol, isyarat, sentuhan perasaan dan penciuman. pesan yang dimaksud dalam proses komunikasi adalah sesuatu yang disampaikan pengirim kepada penerima. Pesan dapat disampaikan dengan cara tatap muka atau media komunikasi. Isinya bisa berupa ilmu pengetahuan, hiburan, informasi, nasihat atau propaganda. Pesan pada dasarnya bersifat abstrak. Untuk membuatnya konkret agar dapat dikirim dan diterima oleh komunikan, manusia dengan akal budinya menciptakan sejumlah lambang komunikasi berupa suara, mimik, gerak – gerik, bahas lisan, dan bahasa tulisan.

Materi pesan yang akan disampaikan dalam perencanaan ini mengenai nilai-nilai kehidupan yaitu persatuan, rela berkorban dan gotong royong sebuah keluarga saat mengalami peristiwa Bandung Lautan Api. Berupa persatuan antara saudara untuk saling menolong, merelakan rumah untuk dibakar sebagai bentuk nasionalisme, gotong royong untuk mengungsi ke luar kota Bandung.

III.2.5 Gaya Bahasa

Menurut Aminuddin (1995) *style* atau gaya bahasa merupakan cara yang digunakan oleh pengarang dalam memeparkan gagasannya sesuai dengan tujuan dan efek yang ingin dicapai. Dari pengertian diatas gaya bahasa yang tepat dapat meyakinkan atau mempengaruhi audiens dan akan sangat berpengaruh terhadap tujuan yang ingin di capai. Gaya bahasa yang digunakan dalam perencanaan ini terdiri atas bahasa verbal tulisan yang mengunakan bahasa Indonesia. Dengan menggunakan unsur gaya bahasa sederhana yang lugas dan jelas.

III.2.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang dibutuhkan dalam merancang media informasi ini agar menjadikan media yang efektif untuk membantu dalam pembelajaran anak-anak. Dalam merancang media informasi tentang cerita nilai-nilai kehidupan Peristiwa Bandung Lautan Api akan dikemas dengan menyajikan illustrasi, teks, musik, dan gerak. Perancangan ini anak-anak dapat berinteraksi didalamnya, dan ikut terlibat dalam media pembelajaran Peristiwa Bandung Lautan Api. Sehingga, tujuan dalam pembelajaran ini dapat tercapai.

- *Copywriting*

  Menurut Sandra Moriarty dkk (2011). *Copywriting* adalah kegiatan penulisan kreatif yang dibuat oleh seorang *copywriter***.** Kegiatan *copywriting* ini bermaksud untuk memberikan tulisan-tulisan yang baik dan mudah dipahami serta dapat menarik perhatian dari publik yang membacanya. *Copywriting* biasa digunakan dalam dunia *advertising* yang mengharuskan iklan-iklannya memiliki daya tarik lebih. Sebab tidak hanya visualisasi saja yang penting dalam sebuah kemasan iklan tetapi juga kata-kata yang menjadi penegasan untuk bentuk visualisasi tersebut. Dan menjadi tugas *copywriter* untuk menyusun kata-kata yang akan digunakan.

  1. Headline

  "Bandung Lautan Api!".

  Menurut Kusrianto (2007) *headline* adalah unsur yang memegang peranan penting, besar, singkat, dan padat. *Headline* itulah yang diharapkan akan dibaca pertamakali serta akan melekat dalam ingatan pembanyanya. *Headline* informasi atau judul utama yang akan disampaikan untuk menarik perhatian khalayak sasaran. Dalam perancangan audio visual ini *headline* yang dibuat menggunakan majas hiperbola untuk menarik perhatian khalayak sasaran.

- *Storyline*

  Menurut Christanto (2008) Sebuah urutan yang dimulai dengan awal atau permulaan, pertengahan, hingga akhir yang tersusun menjadi sebuah jalinan cerita. Berikut adalah *storyline* cerita peristiwa Bandung Lautan Api. Berikut adalah rangkaian ceritanya :

Scene 1

Pagi hari Pa Jiman dan anaknya Nina berjalan-jalan menggunakan sepeda onthel.

Scene 2

Pak Jiman dan Nina sampai di rumah yang tak jauh dari Gedung Sate. Rumah yang sederhana namun sangat Pak Jiman dan Nina sayangi karena memiliki kenangan yang sangat mendalam terutama untuk ibu nya yang telah meninggal.

Scene 3

Sesampainya di rumah Pak Jiman dan Nina langsung membersihkan halaman rumah.

Scene 4

Malam hari mereka memandangi foto ibu nya, namun mereka tidak terlihat sedih karena walaupun sudah tiada Pak Jiman dan Nina yakin bahwa sang ibu selalu ada dihati mereka.

Scene 5

Pagi hari ada yang mengetuk pintu, ketika Pak Jiman dan Nina membuka pintu ternyata itu adalah saudaranya. Saudara Pak Jiman dan Nina mengungsi dari Bandung Utara

yang diduduki Inggris. Pak Jiman pun dengan senang hati mempersilahkan saudaranya untuk tinggal dirumahnya

Scene 6

Nina terlihat senang bermain layang-layang Bersama saudaranya Demi. Namun tiba-tiba datang pengirim surat. Ternyata itu adalah surat panggilan dari Tentara Keamanan Rakyat untuk ayah Nina.

Scene 7

Ketika Pak Jiman membaca surat tersebut, beliau langsung bergegas dan berpamitan kepada Nina. Namun Nina terlihat sedih karena harus ditinggal oleh ayahnya.

Scene 8

Kemudian Pak Jiman menitipkan anak dan rumah kepada saudara nya. Saudara nya pun berjanji untuk menjaga dan merawat mereka dengan baik. Pak Tono dan bu Marni memiliki ide untuk menghibur Marni sekaligus memberi kejutan bagi ayahnya. Mereka akan memperbaiki dan mempercantik rumah Pak Jiman.

Scene 9

Pak Tono dan bu Marni memiliki ide untuk menghibur Marni sekaligus memberi kejutan bagi ayahnya. Pak Tono dan bu Marni akan memperbaiki dan mempercantik rumah Pak Jiman.

Scene 10

Ketika Nina dan Demi bermain enggrang tiba-tiba sebuah pesawat menyebar kertas ke pemukiman warga. Dengan terheran Nina dan Demi membaca lembaran surat tersebut. Ternyata surat tersebut berisi ultimatum ke 2 pihak Inggris kepada warga Bandung untuk meninggalkan kota Bandung dan pergi ke selatan.

Scene 11

Tidak Lama Kemudian Pak Tono dan Bu Marni mendapat informasi dari radio. Siaran radio tersebut berisi pengumuman dari pimpinan Tentara Kemananan Rakyat yaitu Kolonel A.H Nasution, untuk mengungsi ke selatan kota Bandung sambil membakar rumah dan bangunan agar tidak diduduki Inggris. Pak Tono dan bu Marni terlihat sedih mendengar berita tersebut.

Scene 12

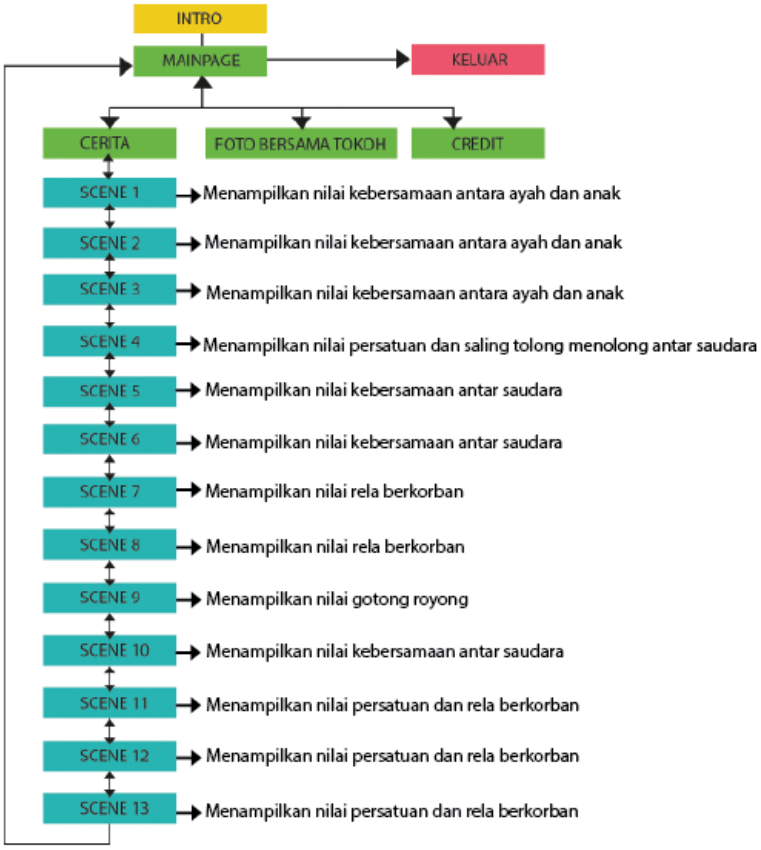
Dengan semangat nasionalisme untuk mendukung kemerdekaan, Pak Tono dan Bu Marni memberi pengertian kepada anak-anaknya untuk mengikuti arahan pimpinan tentara. Pak Tono dan bu Marni mulai membakar rumah pak jiman, rumah di sekitar pun sudah terbakar dan ditinggalkan oleh penghuninya. Pak Tono dan bu Marni kemudian bergegas pergi sambil membawa barang, dan Nina yang membawa foto ibunya.

Scene 13

Dalam perjalanan ke selatan tak disangka Pak Tono, bu Marni dan Nina bertemu dengan Pak Jiman yang sedang menolong warga lain. Nina terlihat senang ayahnya kemudian memeluknya. Mereka memandangi Kota Bandung yang terbakar.

- Sistem Navigasi

Tabel III.1 Sistem Navigasi
Sumber : Dokumen Pribadi

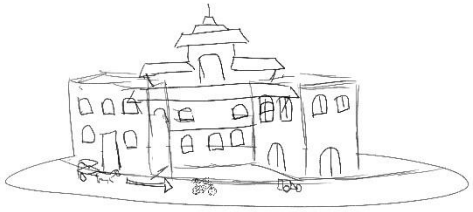


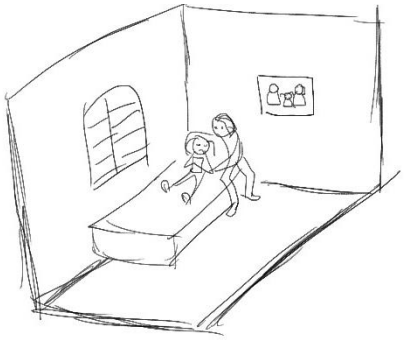
Sistem Navigasi berguna untuk mengorganisasikan sebuah aplikasi, sehingga pengguna akan mudah pengerti tentang pengoperasiannya. Sistem navigasi memiliki tiga menu yaitu cerita, foto bersama tokoh dan credit. Setiap scene akan menampilkan visual yang berbeda sesuai dengan marker pada buku sehingga akan memberikan pengalaman berbeda bagi anak-anak dalam membaca buku cerita. Fitur foto Bersama tokoh akan memberikan kesan kedekatan dengan karakter yang memerankan cerita Peristiwa Bandung Lautan Api. Credit merupakan penghargaan bagi pihak yang membantu dalam pembuatan aplikasi ini.

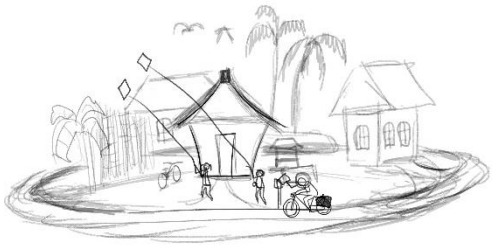
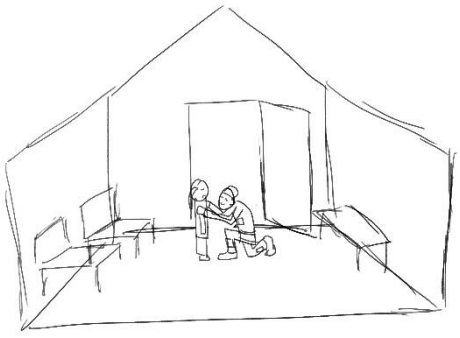
- *Storyboard*

  Menurut Christanto (2008) *Storyboard* adalah sebuah penyajian visual pertama dari cerita yang di buat. Tujuan utama dari pembuatan *storyboard* adalah untuk menjelaskan tentang alur narasi dari sebuah cerita.

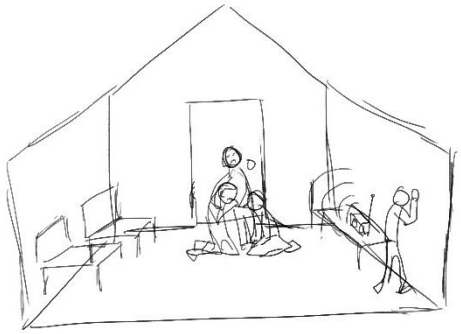
Tabel III.2 *Storyboard*
Sumber : Dokumen Pribadi

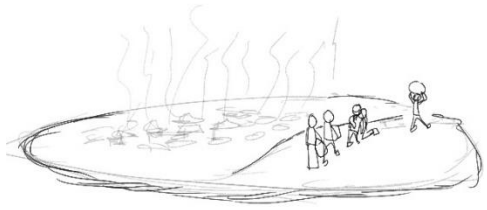
Scene	*Shoot*	Narasi	*Sound*
1		Pagi hari Pa Jiman dan anaknya Nina berjalan-jalan menggunakan sepeda othel.	Backsound : Instrumen
2		Mereka sampai di rumah yang tak jauh dari Gedung Sate. Rumah yang sederhana namun sangat mereka sayangi karena memiliki kenangan yang sangat mendalam terutama untuk ibu nya yang telah meninggal.	*Backsound* : Instrumen
3		Sesampainya di rumah mereka langsung	*Backsound* : Instrumen

		membersihkan halaman rumah.	
4		Malam hari mereka memandangi foto ibu nya, namun mereka tidak terlihat sedih karena walaupun sudah tiada mereka yakin bahwa sang ibu selalu ada dihati mereka.	*Backsound* : Instrumen Tenang
5		Pagi hari ada yang mengetuk pintu, ketika mereka membuka pintu ternyata itu adalah saudara mereka. Saudara mereka mengungsi dari Bandung Utara yang diduduki Inggris. Pak Jiman pun dengan senang hati mempersilahkan	*Backsound* : Instrumen Dramatis

		saudaranya untuk tinggal dirumahnya.	
6		Nina terlihat senang bermain layang-layang Bersama demi. Namun tiba-tiba datang pengirim surat. Ternyata itu adalah surat panggilan dari Tentara Keamanan Rakyat untuk ayah Nina.	*Backsound* : Instrumen senang
7		Ketika Pak Jiman membaca surat tersebut, beliau langsung bergegas dan berpamitan kepada Nina. Namun Nina terlihat sedih karena harus ditinggal oleh ayahnya.	*Backsound : Instrumen* Sedih
8		Kemudian Pak Jiman menitipkan anak dan rumah kepada saudara nya. Saudara nya pun berjanji untuk	Backsound : Instrument sedih

		menjaga dan merawat mereka dengan baik.	
9		Pak Tono dan bu Marni memiliki ide untuk menghibur Marni sekaligus memberi kejutan bagi ayahnya. Mereka akan memperbaiki dan mempercantik rumah Pak Jiman.	*Backsound* : Instrument senang
10		Ketika Nina dan Demi bermain enggrang tiba-tiba sebuah pesawat menyebar kertas ke pemukiman warga. Dengan terheran Nina dan Demi membaca lembaran surat tersebut. Ternyata surat tersebut berisi ultimatum ke 2 pihak Inggris kepada warga Bandung untuk meninggalkan	*Backsound* : Instrument Senang

		kota Bandung dan pergi ke selatan.	
11		Tidak Lama Kemudian Pak Tono dan Bu Marni mendapat informasi dari radio. Siaran radio tersebut berisi pengumuman dari pimpinan Tentara Kemananan Rakyat yaitu Kolonel A.H Nasution, untuk mengungsi ke selatan kota Bandung sambil membakar rumah dan bangunan agar tidak dididuki Inggris. Mereka terlihat sedih mendengar berita tersebut.	*Backsound* : Instrument Dramatis
12		Dengan semangat nasionalisme untuk mendukung kemerdekaan, Pak Tono dan Bu Marni memberi pengertian	*Backsound* : Instrument Dramatis

		kepada anak-anaknya untuk mengikuti arahan pimpinan tentara. Mereka mulai membakar rumah pak jiman, rumah di sekitar pun sudah terbakar dan ditinggalkan oleh penghuninya. Mereka kemudian bergegas pergi sambil membawa barang, dan Nina yang membawa foto ibunya.	
13		Dalam perjalanan ke selatan tak disangka mereka bertemu dengan Pak Jiman yang sedang menolong warga lain. Nina terlihat senang ayahnya kemudian memeluknya. Mereka memandangi Kota	*Backsound* : Instrumen Dramatis

		Bandung yang terbakar.	

III.2.7 Strategi Media

Menurut Cangara (2006) Media merupakan alat atau saran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antar manusia, maka media yang paling dominasi dalam berkomunikasi adalah pancaindera manusia seperti mata dan telinga. Pesan-pesan yang diterima selanjutnya oleh panca indera selanjutnya diproses oleh pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinayatakan dalam tindakan.

III.2.7.1 Media Utama

Media utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah buku cerita *Augmented Reality* yang di operasikan melalui smartphone. *Augmented Reality,* ditemukan oleh Roland T Azuma (1997). Menurut Ronald T. Azuma (1997) *augmented reality* adalah penggabungan benda-benda nyata dan maya dilingkungan nyata, berjalan secara interaktif dalam waktu nyata, dan terdapat integrasi antar benda dalam tiga dimensi, yaitu benda maya terintegrasi dalam dunia nyata.Tujuan *augmented reality* adalah untuk menambahkan informasi dan arti kepada sebuah objek atau ruang yang nyata. Tidak seperti *virtual reality, augmented reality* tidak membuat sebuah simulasi kenyataan *simulation of reality*.



Gambar III.3 *Augmented Reality*
Sumber : http://playmear.com/blog/wp-content/uploads/2014/10/Playme-Augmented-Reality-Example.jpg
(Diakses pada 29-05-2017)

Teknologi ini belum banyak dipakai sebagai media pembelajaran, padahal teknologi ini memungkinkan untuk menampilkan dan menggabungkan benda-benda nyata dengan maya 3 Dimensi atau 2 Dimensi di lingkungan nyata. Dengan teknologi ini memungkinkan untuk memvisualisasikan sebuah objek atau kejadian secara interaktif untuk mencakup cara belajar secara umum yaitu audio dan visual. Media ini ditujukan kepada anak-anak untuk memberikan informasi tentang nilai-nilai kehidupan dalam peristiwa Bandung Lautan Api secara interaktif.

III.2.7.2 Media Pendukung

1. Media Informasi

- Poster

  Poster adalah media publikasi berupa gambar, tulisan ataupun gabungan dari keduanya, yang bertujuan untuk memberikan informasi. Media poster ini sebagai media pendukung dalam mempromosikan dan menginformasikan tentang media penunjang pembelajaran tentang peristiwa Bandung Lautan Api kepada calon konsumen. Poster ini akan ditempatkan toko buku sebagai bentuk

perhatian untuk mempromosikan produk penjualan, dan ditempelkan di sekolah-sekolah sebagai informasi singkat tentang peristiwa Bandung Lautan Api.

- Flyer

  Flyer adalah surat edaran yang disebarluaskan kepada masyarakat dengan cara dibagikan langsung kepada konsumen atau bisa didapatkan di toko-toko penjualan. Flyer ini digunakan sebagai media pendukung yang berisikan informasi bersifat personal kepada calon konsumen. Informasi yang diberikan lebih detail untuk memudahkan konsumen dalam mencari informasi tentang buku cerita *Augmented Reality* peristiwa Bandung Lautan Api.

- X-banner

  X-Banner adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi berbentuk baner yang menggunakan penyangga berbentuk X sehingga banner bisa berdiri. X-banner ini digunakan sebagai media pendukung untuk menyampaikan informasi dengan pondasi berbentuk "X". Media X-banner ini digunakan untuk menarik perhatian khalayak sasaran dengan memberikan informasi dan promosi produk hasil dari perancangan yang dibuat. Media ini akan diletakan di toko-toko penjualan sebagai bentuk promosi penjualan.

- Iklan Poster Digital

  Poster digital adalah sebuah media yang di publikasikan melauli internet atau social media. Dengan seiring berkembangnya teknologi digital, pelang untuk mempublikasikan buku cerita *Augmented Reality* peristiwa Bandung Lautan Api akan lebih cepat tersebarluas.

2. Media Pengingat

- Pembatas Buku

  Pembatas buku adalah alat yang dipergunakan untuk menandai halaman buku yang dibaca oleh khalayak sasaran agar memudahkan untuk melanjutkan kegiatan membaca. Pembatas buku dipergunakan sebagai media pendukung kegiatan membaca dan mengingatkan khalayak sasaran dari media utama, untuk memberikan rasa memiliki terhadap media utama.

- Papertoys

  Papertoys adalah mainan yang terbuat dari kertas yang berawal dari bentuk datar yang kemudian dirakit sehingga menjadi bentuk yang memiliki dimensi. Pemilihan papertoys bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas dan mendekatkan khalayak sasaran terhadap karakter yang berperan pada cerita.

- Celengan

  Celengan adalah benda yang praktis dipergunakan untuk menabung dan biasa digunakan dirumah. Pemilihan celengan bertujuan agar khalayak sasaran punya rasa memiliki kesadaran untuk menabung, untuk menanamkan rasa perjuangan.

- Sampul buku

  Sampul buku adalah pembungkus buku yang didesain sedemikian rupa untuk membuat buku lebih rapih dan memiliki gambar yang sesuai deangan yang diinginkan. Pemilihan sampul buku bertujuan untuk mendukung kegiatan belajar khalayak sasaran sehingga punya rasa memiliki terhadap media utama.

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Menurut Tjiptono (2008) distribusi dapat diartikan sebagai kegiatan pemasaran yang berusaha memperlancar dan mempermudah penyampaian barang dan jasa dari produsen kekonsumen, sehingga penggunaannya sesuai dengan yang diperluas jenis, jumlah, harga, tempat dan saat dibutuhkan.

- Tempat Distribusi

  Pemilihan tempat distribusi ditentukan berdasarkan media yang dibuat. Dalam perancangan ini karena media yang dipakai adalah buku maka toko yang menjadi tempat distribusi adalah toko buku Gramedia. Didistribusikan pada toko buku yang berada seluruh Indonesia.

- Waktu Distribusi

Tabel III.3 Distribusi Media
Sumber : Dokumen Pribadi

Media	Tahun 2017															
	Juli				Agustus				September				Oktober			
Buku Augmented Reality																
Poster																
Flyer																
Poster Digital																
Xbanner																
Pembatas Buku																
Papertoys																
Sampul Buku																
Celengan																

Distribusi dilakukan pada pertengahan tahun, dipilih karena merupakan waktu yang strategis. Hal ini dukung oleh faktor tahun ajaran baru dimana kebutuhan akan buku meningkat bagi siswa sekolah. Peluang untuk penjualan sangat terbuka.

- Cara Distribusi

Tabel III.3 Cara Distribusi
Sumber : Dokumen Pribadi

Media	Distribusi	Alasan
Poster	Disebar di sekolah-sekolah	Lingkungan pendidikan merupakan tempat paling strategis karena langsung menyasar pada khalayak
Flyer	Dibagikan secara gratis di sekolah-sekolah	
Poster Digital	Didistribusikan di media sosial	
Buku Augmented Reality	Diperjual belikan di toko buku	Toko buku merupakan tempat yang strategis sebagai tempat penjualan karena sangat relevan.
Xbanner	Ditempatkan di toko-toko buku	
Pembatas Buku	Bonus pembelian media utama	
Papertoys	Diperjual belikan di toko buku	
Sampul Buku	Diperjual belikan di toko buku	
Celengan	Diperjual belikan di toko buku	

Media utama didistribusikan dengan cara membeli. Kemudian untuk distribusi media pendukung, setiap pembelian sampul buku gratis pembatas buku. Sementara untuk celengan dan papertoy dijual satuan.

III.3 Konsep Visual

Konsep visual dalam perancangan ini akan menggunakan gaya ilustrasi kartun dengan teknis animasi 3 dimensi, dengan mengunakan warna klasik dan ornamen jaman Belanda. Visual-visualnya akan dikemas secara menarik untuk menimbulkan rasa ketertarikan kepada anak-anak, sehingga pesan yang disampaikan akan mudah diterima . Dalam kemajuan Teknologi Informasi dan Komputer saat ini, sangat memungkinkan sebuah pembelajaran bisa terbantu agar lebih efektif dalam penyampaian materi. Salah satunya dengan aplikasi *Augmented Reality* yang interaktif. Melalui sebuah buku cerita dengan dioperasikan oleh aplikasi Android pada *smartphone* yang akan muncul rangkaian cerita yang interaktif di tiap halaman buku nya.

III.3.1 Format Desain

Berikut rincian perencanaan visual dalam perancangan media penunjang pembelajaran cerita peristiwa Bandung Lautan Api.

1. Buku

   Ukuran : 21x21 cm

   Cover : *hard cover,* Art paper 210 gr, laminasi *glossy*

   Isi : isi art paper 150 gr

   Ukuran buku dipilih dengan bentuk kotak hal ini dimaksudkan agar buku ini terlihat berbeda dengan buku pada umumnya yang bebentuk persegi panjang. *Cover* dibuat dengan desain *hardcover* agar terkesan mencolok.

2. Aplikasi android *augmented reality*

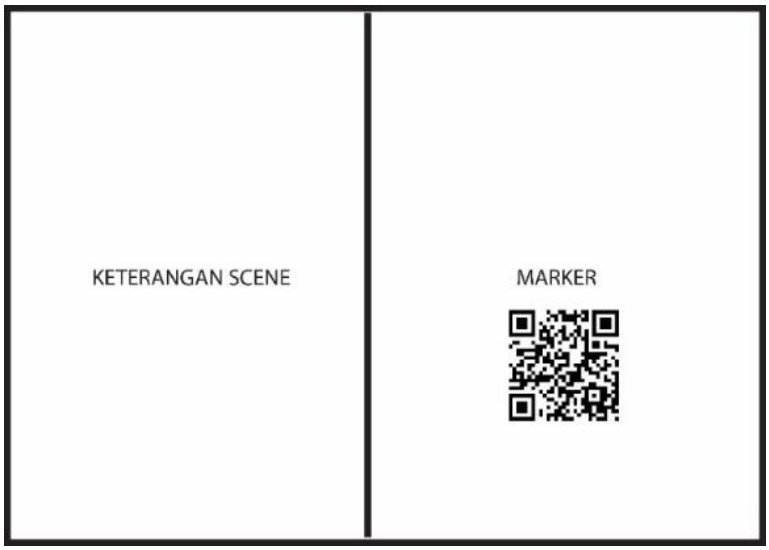
   Format hasil akhir : Apk

   Android dipilih karena merupakan operating system paling populer, khususnya di Indonesia. *Output* file kurang lebih 80 Mb, dan dioperasikan pada spesifikasi smartphone ukuran layar 4-6 inchi dengan RAM 2 Gb. *Suport* untuk Android minimal versi Kit-Kat. Aplikasi bisa di *download* langsung secara gratis, tersedia di Google Play Store.

III.3.2 Tata Letak

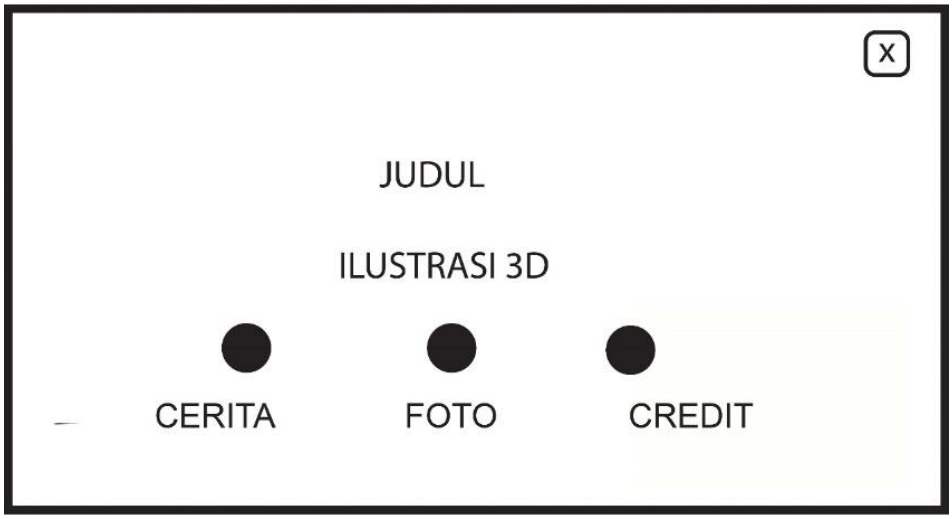
Menurut Rustan (2008) Pada dasarnya tata letak atau *layout* dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya.

1. Buku

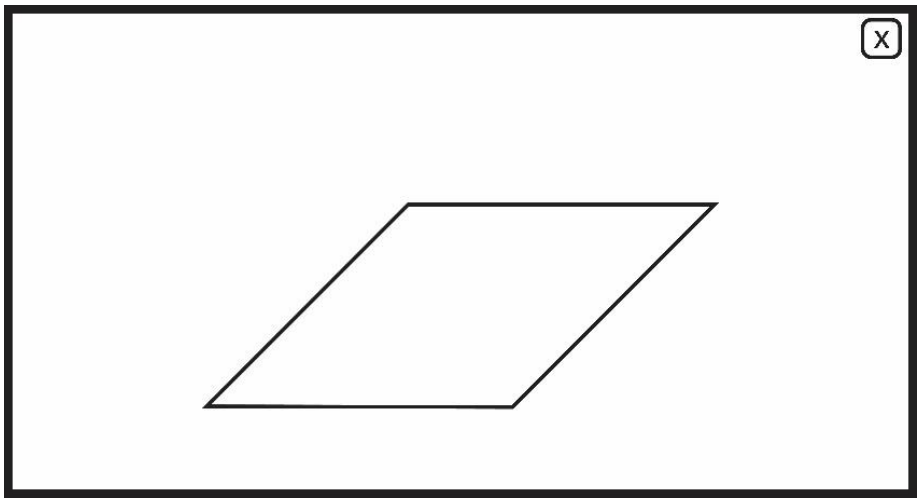


Gambar III.4 Isi Buku
Sumber : Dokumen Pribadi

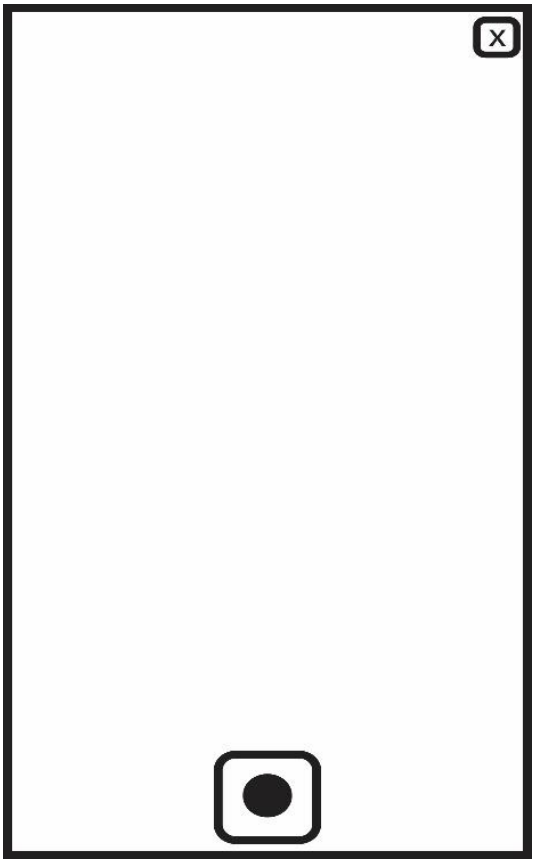
2. Aplikasi *Augmented Reality*



Gambar III.5 *Mainpage*
Sumber : Dokumen Pribadi

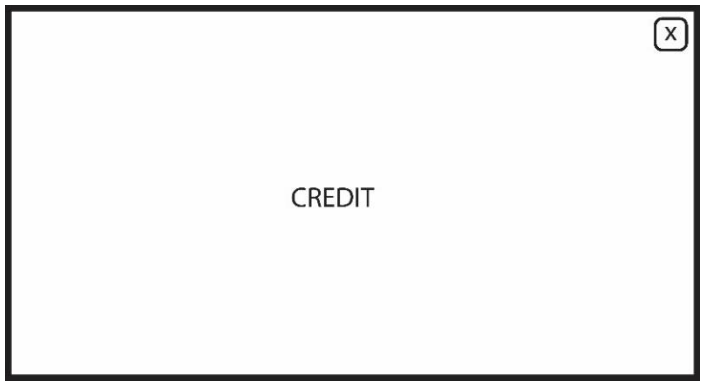


Gambar III.6 Menu Cerita
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar III.7 Menu Foto Bersama Tokoh

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar III.8 Menu Credit

Sumber : Dokumen Pribadi

III.3.3 Tipografi

Menurut Kusrianto (2007) Suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak . oleh karena itu, menyusun meliputi merancang bentuk huruf cetak hingga merangkainnya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan yang dikehendaki. Untuk bagian *Headline* font yang akan digunakan adalah jenis font Cartoon agar terkesan menarik dan tidak kaku. kemudian untuk *Sub Headline* dan *body tex*t menggunakan jenis font *sans serif* untuk mempermudah keterbacaan.

- Font *Headline*: Grobold

Abcdefghijklmnopqrstuvwqyz

1234567890

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER

THE LAZY DOG

Abcdefghijklmnopqrstuvwqyz

Gambar III.9 Font *Headline*

Sumber : Dokumen Pribadi

- Font Sub *Headline*: Coolvetica Rg

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwqyz

1234567890~!@#$%^&*()_+}{|\`:"[]?><

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

The quick brown fox jumps over the lazy dog

Gambar III.10 Font Sub *Headline*

Sumber : Dokumen Pribadi

- Font *Body Text*: Myriad Pro

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwqyz

1234567890~!@#$%^&*()_+}{|\`:"[]?><

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

The quick brown fox jumps over the lazy dog

Gambar III.11 Font *Body Text*

Sumber : Dokumen Pribadi

III.3.4 Ilustrasi

Menurutt Kusmiyati (1999) Ilustrasi gambar adalah gambaran singkat alur cerita suatu cerita guna lebih menjelaskan salah satu adegan. Ilustrasi dalam kaitannya dengan pembelajaran diperkuat oleh Sudjana (2001) bahwa dalam proses belajar mengajar ilustrasi merupakan bagian yang paling menarik untuk belajar melalui gambar-gambar, dari hasil penelitian Seth Spaulding.

- *Environment*



Gambar III.12 Gedung Sate 1940an
Sumber : http://www.nativeindonesia.com/bandung-tempo-dulu/
(Diakses pada 21-05-2017)

Gedung Sate merupakan salah satu saksi sejarah peristiwa Bandung Lautan Api. Gedung yang selesai dibangun bada tahun 1924 mempunyai daya Tarik tersendiri karena menjadi salah satu *icon* kota Bandung. Gedung sate menjadi salah satu latar pada perancangan media ini.



Gambar III.13 Visual 3 Dimensi Gedung Sate
Sumber : Dokumen Pribadi

Dari hasil studi lingkungan Gedung Sate pada tahun 1940an dibuatlah visualisasi 3 dimensi pada Gedung Sate, dengan gaya kartun. Gedung didesain tidak terlalu kaku dengan distorsi pada pinggiran gedung. Identitas klasik pada Gedung Sate diperkuat dengan kendaraan yang melintas, diantaranya mobil keluaran 1932 dan delman.



Gambar III.14 Situasi Jalan Cibunut sekitar tahun 1930
Sumber : https://kumeokmemehdipacok.blogspot.co.id/2015/09/harga-rumah-di-bandung-tempo-dulu.html
(Diakses pada 21-05-2017)

Situasi pemukiman yang berada dekat dengan pusat kota menjadi salah satu sumber referensi visual. Rumah dengan gaya Belanda mendominasi dalam setiap sudut kota Bandung. Memiliki ciri yaitu jarak rumah yang berjauhan dan tidak memiliki pagar. Untuk visual rumah Pak Jiman sebagai warga Bandung, diambil rumah yang memiliki ciri khas yaitu rumah panggung dengan tidak menghilangkan sentuhan gaya Belanda.



Gambar III.15 Visual 3 Dimensi pemukiman
Sumber : Dokumen Pribadi

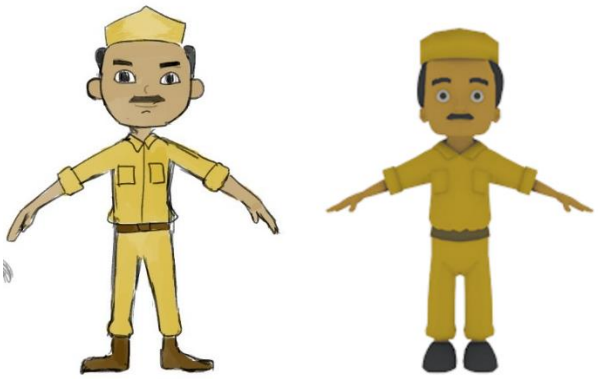
Dari hasil studi pada lingkungan pemukiman kota bandung pada tahu 1940an dibuatlah desain pemukiman bergaya kartun. Rumah panggung dengan distorsi pada bentuk bangunan didesain agar tidak kaku, begitupun dua rumah disekitarnya gaya arsitektur belanda yang kental.

- Karakter



Gambar III.16 Pakaian Seragam Divisi Siliwangi 1945-1965
Sumber : Musium Mandala Wangsit (2016)

Pada tahun 1946 terjadi sebuah peristiwa Bandung Lautan Api yang melibatkan tentara, dan badan-badan pertahanan Indonesia lainnya. Seragam yang digunakan oleh tentara yang ikut berperan dalam peristiwa tersebut tentu memiliki spritit. Seragam tersebut menjadi sumber referensi dalam pemilihan *wardrobe* karakter pejuang bernama Pak Jiman.



Gambar III.17 Desain Karakter Pak Jiman
Sumber : Dokumen Pribadi

Dari hasil studi karakter dan *wardrobe* maka dibuatlah desain karakter Pejuang dengan gaya kartun. Dengan ukuran badan dan bentuk wajah yang disesuaikan dengan ciri orang Bandung pada masa itu. Desain karakter yang mengedepankan sisi ekspresif sebuah karakter akan menjadi daya tarik dalam animasi Bandung Lautan Api.



Gambar III.18 Masyarakat Bandung di pasar baru sekitar tahun 1940
http://indonesia-zaman-doeloe.blogspot.co.id/2016/06/pasar-di-bandung-zaman-dulu.html
(Diakses pada 21-05-2017)

Anak-anak yang hidup di Bandung pada tahun 1940an, ketika peristiwa Bandung Lautan Api terjadi anak-anak pun harus ikut bahu-membahu pergi dari kota Bandung. Sebuah peristiwa yang membekas bagi anak-anak ketika itu, rasa nasionalsime yang menggerakan seluruh warga Bandung yang terwariskan. Gambaran anak-anak menjadi studi karakter dan *wardrobe* agar sesuai dengan masanya.



Gambar III.19 Desain Karakter Demi
Sumber : Dokumen Pribadi

Dari hasil studi karakter dan *wardrobe* maka dibuatlah desain karakter anak-anak dengan gaya kartun. Warna kulit serta bentuk wajah disesuaikan dengan anak-anak pada 1940an. Karena mengedepankan sisi ekspresif pada karakter, desain dibuat dengan gaya kartun. Hal ini dilakukan sebagai cara meningkatkan ketertarikan anak-anak dalam mengikuti jalannya cerita.

- Deskripsi Karakter

Tabel III.5 Deskripsi Karakter
Sumber : Dokumen Pribadi

No	Deskripsi	Gambar Karakter
1	Nama : Nina Peran : Anak Pak Jiman Jenis Kelamin : Perempuan Usia : 14 tahun Karakter : suka bermain, pintar. Sifat : Penyayang. *Wardrobe* : Baju sederhana.	
2	Nama : Pak Jiman Peran : Pejuang Jenis Kelamin : Laki-laki Usia : 35 tahun Karakter : Gagah. Sifat : Percaya diri, bijaksana dan pelindung. *Wardrobe* : Baju tentara.	

3	Nama : Demi Peran : Anak dari saudara keluarga Pak Jiman Jenis Kelamin : Laki-laki Usia : 14 tahun Karakter : suka bermain, pintar. Sifat : Percaya diri . *Wardrobe* : Baju sederhana.	
4	Nama : Pak Tono Peran : Warga biasa, Ayah Demi Jenis Kelamin : Laki-laki Usia : 35 tahun Karakter : sederhana. Sifat : ramah. *Wardrobe* : Baju sederhana.	
5	Nama : Ibu Marni Peran : Warga biasa, Ibu Demi Jenis Kelamin : Perempuan Usia : 34 tahun Karakter : sederhana. Sifat : ramah. Wardrobe : baju sederhana.	

III.3.5 Warna

Menurut Kusrianto (2007) Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnnya berkomunikasi.warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh indra pengelihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru ,sedih, gembira, semangat dan lainnya. Ada dua jenis warna menurut Kusrianto, diantaranya

- CMYK

  Substractive color atau CMYK merupakan kependekan dari komponen warna *Cyan* (biru muda), *Magenta* (merah), *Yellow* (kuning), dan *Balck* (hitam). Warna tersebut dipergunakan dalam proses pencetakan offset maupun printer.

- RGB

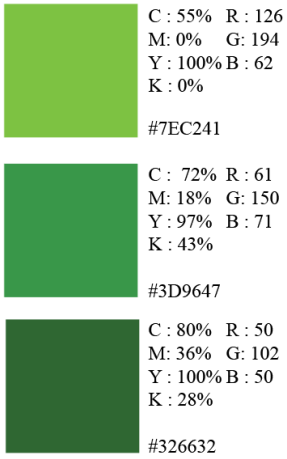
  Additivee color atau RGB, merupakan jenis warna digunakan oleh pesawat televise maupun monitor komputer, sumber sinar dari kedua alat tersebut difilter dengan komponen warna merah, hijau dan biru.(*red, green, blue*) ketiga warna tersebut selanjutnya akan menghasilkan spektrum warna yang dapat ditonton, baik melalui jenis monitor atau TV *Chatode Ray Tube* (CRT) maupun *liquid Cristal Display* (LCD).

Mengingat pentingnnya pemilihan warna yang tepat karena warna memberi pengaruh besar terhadap karya desain maka, pemilihan warna dipilih berdasarkan hasil penelitian pada referensi visual. Penyesuaian warna dilihat dari aspek lingkungan, dan warna ciri khas bangunan pada masa Bandung Lautan Api terjadi.



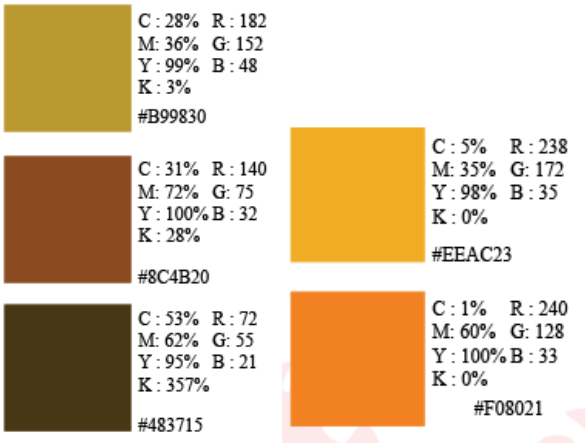
Gambar III.20 Warna Merah
Sumber : Dokumen Pribadi

Menurut Kusrianto (2007) warna merah dapat menimbulkan respon psikologis kekuatan, bertenaga, kehangatan, nafsu, cinta, agresifitas, bahaya. Warna merah yang menjadi warna dominan dipakai untuk menandakan sebuah perjuangan yang didasari oleh sifat keberanian.



Gambar III.21 Varian Warna Hijau
Sumber : Dokumen Pribadi

Menurut Kusrianto (2007) warna hijau dapat penimbulkan respon psikologis alami, kesehatan, keamanan, teknologi, kebersihan, perintah. Warna hijau dipilih karena Bandung yang masih dominan dengan pepohonan dan rerumputan yang masih alami.



Gambar III.22 Varian Warna Coklat
Sumber : Dokumen Pribadi

Menurut Kusrianto (2007) warna hijau dapat penimbulkan respon psikologis bumi, dapat dipercaya, nyaman, bertahan. Warna coklat dipilih karena warna ini karena jalanan kota Bandung yang masih didominasi oleh *material* tanah.