BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Materi organ peredaran darah manusia ditujukan untuk memenuhi beberapa segmentasi masyarakat. Adapun segmentasi tersebut adalah sebagai berikut:

a. Demografis

- Usia : Masa anak-anak akhir 11 – 13 tahun
- Status ekonomi : Menengah – atas
- Jenis kelamin : Laki – laki dan perempuan
- Pendidikan : Sekolah Dasar (SD), Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan sederajat.
- Warga negara : Indonesia

b. Psikografis

Hurlock (seperti dikutip Afrylyanty, 2015) masa anak-anak sekitar 10-15 tahun. Dimana anak sudah mulai mengenal *tablets* dan *smartphone* android. Gaya hidup anak yang mengenal perangkat *mobile* dan pengoperasiannya. Linawati (seperti dikutip Cahyadi, 2016) Perkembangan anak usia 10 hingga 15 tahun adalah sebagai berikut:

- Olahraga sangat berperan penting.
- Olahraga jalanan dan olahraga terorganisasi tampak menarik.
- Mainan semasa masa anak-anak awal akan terus dinikmati karena keterampilan yang terus meningkat.

Cowell dan Hazelton (seperti dikutip Rahman, 2013) karakteristik anak sekolah dasar meliputi karakteristik fisiologis, psikologis, dan sosiologis anak kelas V berusia sekitar 11-13 tahun:

- Karakteristik Fisiologis

Didalam karakter fisiologis akan ada perubahan pada otot-otot anak yang akan lebih berkembang dari usia sebelumnya. Permainan yang aktif akan lebih disukai, baik oleh anak laki-laki maupun perempuan. Tumbuhnya minat terhadap cabang-cabang olahraga kompetitif. Akan terlihat perbedaan

anak laki-laki dan perempuan yang akan semakin jelas. Penampilan tubuhnya tampak sehat dan kuat. Koordinasi geraknya baik.

- Karakteristik Psikologis

  Didalam karakter psikologis minat terhadap olahraga sambil bermain akan lebih kompleks. Akan tumbuhnya rasa kepahlawanan yang kuat. Ruang lingkup perhatiannya pun semakin luas. Kepeduliannya terhadap kelompok akan semakin kuat. Semangatnya mudah menurun apabila mendapat kegagalan. Ingin mendapat pengakuan dari guru. Biasanya ingin menghargai dan memegang teguh tentang arti ketepatan waktu.

- Karakteristik Sosiologis

  Didalam karakter sosiologis proses pematangan jasmani tidak diikuti dengan pematangan emosional. Pada usia ini akan terjadi kesulitan dalam bergabung dan rasa perbedaan di dalam kelompok seusianya. Emosinya yang akan mudah meledak. Respon terhadap hadiah dan sanjungan sangat kuat. Kritis terhadap orang dewasa dan terhadap tindakannya. Rasa kebanggaannya semakim berkembang. Berkeinginan bekerja keras apabila didorong oleh orang yang lebih tua. Sangat puas apabila berhasil atas kemampuannya. Adanya keinginan dikenal oleh kelompoknya. Rasa kerjasamanya akan meningkat dan akan memperlihatkan kepemimpinannya. Akan setia terhadap kelompoknya dam berminat besar terhadap ikatan kelompok.

c. Geografis

   Tempat : Bandung Kulon.
   Iklim : Tropis
   Budaya : Beragam

d. Target sekunder media informasi organ peredaran darah manusia ini ialah guru, karena anak-anak sekolah dasar lebih banyak menghabiskan waktunya bersama guru dibandingkan orang dewasa lainnya. Sehingga guru perlu memberikan suatu peluang yang besar bagi anak-anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan keterampilan sosial, memperoleh konsep diri sepanjang masa pertengahan dan akhir anak-anak.

III.1.1 *Consumer Insight*

C*onsumer insight* merupakan proses mencari tahu secara lebih mendalam mengenai latar belakang perbuatan, pemikiran dan perilaku seorang konsumen yang berhubungan dengan produk dan komunikasi iklan (Amalia, 2009, h.25).

- *Hope* atau harapan : Semua anak kelas V SD memiliki rasa ingin tahu, obyektif, jujur, teliti, cermat, tekun, hati-hati, bertanggung jawab, terbuka dan peduli lingkungan dalam aktivitas sehari-hari.
- *Myth* atau mitos : Anak yang pintar IPA merupakan anak yang memiliki rasa ingin tahu, obyektif, jujur, teliti, cermat, tekun, hati-hati, bertanggung jawab, terbuka dan peduli lingkungan dalam aktivitas sehari-hari.
- *Hidden truth* : IPA biologi materi organ peredaran darah manusia dapat dimanfaatkan apabila menjadi peneliti. Materi organ peredaran darah manusia pun dapat menjadi bekal pengetahuan anak di masa yang akan datang.
- *Behavior* atau perilaku : Masyarakat banyak menggunakan teknologi modern dalam kehidupan sehari-hari, seperti perangkat *mobile* salah satunya adalah *tablets* android. *Tablets* android banyak digunakan masyarakat pada saat ini untuk hiburan dan berbasis android. Penggunaan *tablets* setiap pengguna dilakukan untuk hiburan.
- *Essence* atau esensi : Orang yang bisa memahami IPA adalah orang yang memiliki rasa ingin tahu, obyektif, jujur, teliti, cermat, tekun, hati-hati, bertanggung jawab, terbuka dan peduli lingkungan dalam aktivitas sehari-hari

III.1.2 *Consumer Journey*

Consumer journey dilakukan untuk memahami keadaan target *audience* secara mendalam. Hal ini memudahkan dalam menentukan cara penyampaian ide yang sudah dibentuk kedalam media yang akan digunakan dalam penyampaian informasi dan pesan. *Consumer Journey* digunakan untuk mengetahui tempat dan benda-benda yang sering dijumpai oleh target *audience*. Tempat dan benda-benda yang sering dijumpai oleh target *audience* memungkinkan untuk dijadikan media

promosi. *Consumer journey* merupakan kegiatan sehari-hari dari target *audience*, dari mulai bangun tidur hingga tidur lagi. Adapun *Consumer journey* dari anak SD adalah sebagai berikut:

Tabel III.1 *Consumer Journey* anak Sekolah Dasar tahun 2017.
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

No	Waktu			Kegiatan	Tempat	Point of Contact
1.	05.00			Bangun tidur	Kamar tidur	Kasur, selimut, bantal, jam
2.	05.00	-	05.15	Shalat subuh	Masjid, tempat wudhu	Mukena, sarung, sejadah, peci, keluarga, teman.
2.	05.15	-	05.45	Nonton TV, main handphone atau *tablets*	Ruang tamu	TV, iklan TV, handphone, sosial media
3.	05.45	-	06.00	Mandi	Kamar mandi	Gayung, handuk, tempat sabun, sikat gigi, odol
4.	06.00		06.15	Dandan	Kamar	Sisir, baju, kursi, lemari, cermin, sepatu, kaos kaki, rak sepatu
5.	06.15	-	06.30	Sarapan	Ruang makan	Kursi, meja makan, sendok, garpu, piring, gelas, tumbler, lunch box
6.	06.30	-	06.45	Berangkat sekolah	Rumah, sekolah	Angkutan umum, motor, *billboard*, spanduk, rumah, toko
7.	06.45	-	07.00	Menunggu jam masuk	Kelas	Handphone atau *tablets*, jam
8.	07.00	-	09.30	Masuk kelas, belajar	Sekolah, kelas, lab	Buku, pulpen, pensil, tempat pensil, tas,

						papan tulis, guru, teman, jam
9.	09.30	-	09.45	Istirahat	Sekolah, kantin, lapangan	Makanan, teman, handphone atau *tablets*, ibu kantin
10.	09.45	-	12.00	Masuk kelas	Kelas atau lab	Buku, pulpen, pensil, tempat pensil, tas, gantungan kunci, papan tulis, guru, teman, jam, buku catatat
11.	12.00	-	12.15	Pulang sekolah	Sekolah, lapangan	Angkutan umum, motor, *billboard*, spanduk, rumah, toko
12.	12.15	-	12.30	Shalat dzuhur	Masjid, tempat wudhu	Mukena, sarung, sejadah, peci, keluarga, teman.
13.	12.30	-	12.45	Mengerjakan tugas	Rumah	Meja belajar, Buku, pulpen, pensil, tempat pensil, lampu belajar, jam
14.	12.45	-	13.00	Main	Lapangan rumah	Teman, lapangan, baligo, poster, toko, bola, sepeda, warung
15.	13.00	-	13.15	Istirahat, nonton TV, main handphone atau *tablets*	Kamar	TV, iklan TV, handphone, *tablets* , sosial media, jam
16.	13.15	-	14.00	Tidur siang	Kamar	Kasur, selimut, bantal
17.	14.00	-	14.30	Mandi	Kamar mandi	Gayung, handuk, tempat sabun, sikat gigi, odol

18.	14.30	-	14.45	Main sebelum ngaji	Depan masjid	Masjid, teman, Teman, lapangan, baligo, poster, toko, warung, handphone atau *tablets*
19.	14.45	-	17.00	Ngaji	Masjid	Mukena, sarung, sejadah, peci, al-quran, teman.
20.	17.00	-	18.00	Istirahat, nonton TV, main handphone atau *tablets*	Kamar	TV, iklan TV, handphone, *tablets* , sosial media
21	18.00	-	18.15	Shalat magrib	Masjid, tempat wudhu	Mukena, sarung, sejadah, peci, keluarga, teman.
22.	18.15	-	20.00	Belajar	Rumah	Meja belajar, Buku, pulpen, pensil, tempat pensil, lampu belajar, jam
23.	20.00	-	21.00	Nonton TV, main handphone atau *tablets*	Ruang tamu	TV, iklan TV, handphone, *tablets*, sosial media
24.	21.00			Tidur	Kamar tidur	Kasur, selimut, bantal

Dari *consumer journey* diperoleh informasi tempat dan benda yang sering dijumpai oleh anak SD. Tempat dan benda tersebut adalah tempat tinggal, ruang belajar, SD, buku catatan, tas sekolah, *handphone* atau *tablets*, *internet* dan media sosial, jam, gantungan kunci. Benda dan tempat tersebut memungkinkan untuk dijadikan sebagai media promosi. Target *audience* perancangan ini, ialah masyarakat Indonesia secara umum. Namun lebih dikhususkan untuk pelajar SD di kota Bandung.

III.2 Strategi Perancangan

Media informasi mengenai organ peredaran darah manusia kelas V SD akan dibuat menjadi sebuah media interaktif aplikasi *tablets* berbasis android dan karya fisik berupa *board game* untuk menarik perhatian anak supaya dapat bermain sambil belajar, dapat meningkatkan perilaku ilmiah memiliki rasa ingin tahu, obyektif, jujur, teliti, cermat, tekun, hati-hati, bertanggung jawab, terbuka dan peduli lingkungan dalam aktivitas sehari-hari. Greg Costikyan (seperti dikutip Dzulfikar, 2015) *Game* merupakan aktivitas yang dapat berupa tindakan nyata atau tindakan di dalam suatu sistem aplikasi yang membawa hiburan bagi penggunanya. Hiburan yang didapat mempunyai aturan dan target. Aplikasi merupakan sebuah perangkat lunak pada teknologi digital atau elektronik, yang membantu beberapa kegiatan manusia. *Smartphone* android merupakan salah satu teknologi digital, yang dianggap lebih canggih dan dijadikan media hiburan dan pembelajaran (Cahyadi, 2016, h.36).

Informasi yang ingin disampaikan dalam perancangan aplikasi adalah salah satu materi IPA kelas V SD yaitu pengenalan konsep dasar organ peredaran darah manusia. Materi organ peredaran darah manusia yang akan disampaikan adalah materi mengenai sistem peredaran darah manusia. Secara umum materi organ peredaran darah manusia kelas V SD merupakan pengenalan organ peredaran darah manusia yaitu jantung, pembuluh darah dan gangguan organ peredaran darah manusia. Materi akan disajikan bersama visual dan penjelasan singkat supaya materi akan lebih mudah dipahami. Konten pada materi akan menggunakan gaya visual *flat design*.

Aplikasi berbasis Android digunakan untuk memfokuskan pengguna pada materi organ peredaran darah manusia. Media pembelajaran aplikasi berbasis Android dapat mempengaruhi banyak orang, karena mempermudah anak untuk memahami materi yang cukup sulit. Fokus utama pada konsep media informasi ini dapat mempermudah pengguna dan meningkatkan keefektifan belajar. Dengan menyisipkan kemudahan untuk anak, diharapkan anak dapat termotivasi untuk belajar IPA, terutama materi organ peredaran darah manusia.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari perancangan media informasi organ peredaran darah manusia untuk masa anak-anak ialah:

- Untuk memberikan informasi mengenai organ peredaran darah manusia dan sistem peredaran darah manusia.
- Mengajak anak-anak untuk belajar sambil bermain IPA biologi materi organ peredaran darah manusia.

III.2.2 Pendekatan 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 organ peredaran darah manusia kelas V SD. Bahasa yang akan digunakan adalah bahasa Indonesia non-formal, hal tersebut disebabkan karena target utama yang dituju adalah anak kelas V SD di negara Indonesia dan supaya anak kelas V SD dapat menerima informasi atau materi dengan baik.
- Pendekatan Visual

  Ilustrasi menjadi visual dalam pendekatan visual, pendekatan yang diberikan kepada target *audience* utama yaitu masa anak-anak usia 11 – 13 tahun. Objek visual yang akan ditampilkan bersumber dari mata pelajaran IPA biologi materi organ peredaran darah manusia kelas V SD. Materi organ peredaran darah manusia yang akan ditampilkan adalah darah, jantung, pembuluh darah dan gangguan organ peredaran darah. Ilustrasi yang akan digunakan adalah *flat design. Flat design* digunakan untuk karakter, background dan lain-lain. Supaya anak dapat fokus pada materi organ peredaran darah manusia. Dengan menyisipkan kemudahan untuk anak, diharapkan anak bisa lebih termotivasi untuk belajar IPA, terutama materi organ peredaran darah manusia. Warna utama yang dipilih ialah warna merah, yang terinspirasi dari warna darah karena darah sangat berperan penting di dalam organ peredaran darah.

- 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 organ peredaran darah manusia. Jenis audio atau musik yang akan digunakan memiliki sifat santai.

III.2.3 Mandatory

Perancangan media pembelajaran organ peredaran darah manusia kelas SD bekerja sama dengan Dinas Pendidikan Jawa Barat dan Erlangga For Kids. Pihak-pihak tersebut mendukung perancangan media pembelajaran organ peredaran darah manusia kelas V SD dari mulai informasi kurikulum, materi, kemapuan anak SD, buku penunjang dan lain-lain. Adapun pihak penggagas program dalam perancangan media pembelajaran organ peredaran darah manusia kelas V SD adalah Dinas Pendidikan Jawa Barat. Program Dinas Pendidikan Jawa Barat mengenai media pembelajaran di luar sekolah sebagai media peraga akan membantu mempermudah dalam distribusi penyampaian media. Dinas Pendidikan Jawa Barat mempunyai kebijakan teknis dibidang pendidikan. Dinas Pendidikan Jawa Barat pun sebagai pembina, pelaksana dan pengembangan tugas dibidang pendidikan. Pengaruhnya dengan menyampaikan media interaktif ini akan mempengaruhi siswa-siswi dan juga guru.

Erlangga for Kids merupakan pendukung program penerbit buku materi aplikasi, selain menebitkan buku anak-anak. Erlangga group salah satu penerbit buku-buku pelajaran, salah satunya adalah Sekolah Dasar. Buku-buku pelajaran yang telah diterbitkan biasanya bersifat searah, Erlangga For Kids memberikan media pembelajaran yang beda yaitu berupa interaktif, supaya anak lebih memahi materi yang disampaikan dan bisa belajar sambil bermain. Pengaruhnya dengan menyampaikan media interaktif ini akan cepat tersampaikan kepada anak.

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan dalam aplikasi berbasis android ini ialah mengenai sistem peredaran darah melalui organ peredaran darah yang meliputi,

darah, jantung, pembuluh darah dan juga gangguan organ peredaran darah manusia. Pesan ini bermaksud untuk memberikan informasi kepada anak kelas V SD dan masyarakat umum mengenai pentingnya mengetahui organ peredaran darah manusia.

Tabel III.2 *Script*.
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

Halaman	**Scene**	**Setting**	**Visual**	**Text**
Intro			**Opening:** Logo Aplikasi	Music/Fx
Home		Di dalam Vena	Karakter-karakter pada aplikasi	Music/Fx
Kategori		Di dalam Vena	-Tubuh -Pembuluh Darah -Darah -Paru-Paru -Jantung	Music/Fx
Hal. 1	1	Taman bermain Pagi hari	-Adegan Seorang anak laki-laki merasa kecapean dan anak perempuan begitu bersemangat ketika olahraga.	Anak laki-laki: Oh aku kehabisan napas dan jantungku berdebar.
	2	Taman bermain Pagi hari	-Adegan seorang anak perempuan menjelaskan bagaimana tubuh bekerja keras	Anak perempuan: Itu karena tubuh kamu bekerja keras, yang berarti jantung dan paru-paru bekerja lebih keras untuk mendapatkan oksigen melalui tubuhmu. Makanya harus dibiasakan berolahraga dan juga makan-makanan yang sehat. Seperti makan buah strawberry, buah jeruk yang mengandung

				antioksidan tinggi dan juga kaya vitamin C untuk menjaga peredaran darah tetap stabil, buah apel yang dapat mempengaruhi metabolisme jantung, buah alpukat yang mengandung vitamin E tertinggi yang dapat meningkatkan sirkulasi darah dalam tubuh, kacang-kacangan yang mengandung vitamin E dan omega 3 dapat menjaga sirkulasi darah supaya tetap lancar dan dapat menurunkan resiko penyakit jantung.
	3	Taman bermain Pagi hari	-Adegan seorang anak laki-laki kebingungan mendengar penjelasan dari seorang anak perempuan.	Anak laki-laki: Bagaimana bisa jantung dan paru-paru ikut bekerja keras untuk mendapatkan oksigen?
	4	Taman bermain Pagi hari	-Adegan seorang anak perempuan mengajak seorang anak laki-laki ke sistem peredaran darah dan seorang anak laki-laki menyetujuinya.	Anak Perempuan: Kamu tahu sistem peredaran darah? kita akan kesana melihat bagaimana jantung dan paru-paru ikut bekerja keras untuk mendapatkan oksigen.

				Anak Laki-laki: Ok, aku ingin mengetahuinya.
Hal. 2	1	Di dalam pembuluh Vena Menggunakan kapal selam Siang hari	-Adegan seorang anak perempuan dan anak laki-laki berada di dalam perahu.	Anak Perempuan: Kita akan mengikuti pembuluh vena ini untuk bisa langsung menuju ke jantung. Karena tugas pembuluh vena mengantar darah menuju jantung. Kebanyakan pembuluh vena membawa darah merah tua dengan kandungan oksigen rendah. Anak laki-laki: Terimakasih aliran sungai sudah membantu mengantarkanku menuju ke jantung. Anak Perempuan: hey, ini darah dan itu memang tugasnya!
	2	Di dalam pembuluh Vena Menggunakan kapal selam Siang hari	-Adegan seorang anak perempuan menjelaskan pembuluh darah vena. -Adegan seorang anak perempuan menjelaskan pembuluh darah arteri.	Anak Perempuan: Pembuluh darah vena kamu membawa darah ke jantung, pembuluh vena ini memilki dinding yang tipis serta kurang elastis. Apabila terjadi pelebaran pembuluh darah pada pembuluh vena

				maka akan mengakibatkan gangguan organ peredaran darah yaitu varises. Anak Perempuan: Pembuluh arteri kamu membawa darah dari jantung ke seluruh tubuh, pembuluh arteri ini memiliki lapisan yang lebih tebal, kuat serta elastis. Untuk menghubungkan arteri dan vena kita yaitu pembuluh kapiler yang berhubungan langsung dengan sel-sel tubuh. Namun, apabila terjadi penyumbatan pada pembuluh darah dan darah tidak dapat mengalir ke jantung akan mengakibatkan gangguan organ peredaran darah yaitu jantung koroner.
	3	Di dalam pembuluh Vena Menggunakan kapal selam Siang hari	-Adegan seorang anak laki-laki bertanya mengenai darah.	Anak Laki-laki: Bagaimana darah, bisa sampai kejantung dan bisa kembali lagi?

Hal. 3	1	Di dalam pembuluh Vena Menggunakan kapal selam Siang hari	-Adegan seorang anak perempuan menjelaskan darah. Darah, Oksigen dan Makanan yang mengandung vitamin E mengalir di dalam darah melewati perahu mereka.	Anak Perempuan: Darah mengantar zat makanan serta oksigen dan membuang zat-zat sisa dalam tubuhmu. Ada empat bagian darah.
	2	Di dalam pembuluh Vena Menggunakan kapal selam Siang hari	-Adegan darah merah mengalir di dalam darah melewati perahu mereka. -Adegan darah merah tua mengalir di dalam darah melewati perahu mereka. -Adegan darah merah cerah mengalir di dalam darah melewati perahu mereka.	Anak Perempuan: Sel darah merah mengangkut oksigen ke sel-sel tubuh. sel-sel ini penuh dengan zat yang bisa mengikat oksigen ketika darah melewati paru-paru dan melepaskan oksigen ke sel-sel tubuh. Tanpanya, kita tidak dapat menggunakan oksigen yang kita hirup. Apabila kekurangan sel darah merah di dalam tubuh dapat mengakibatkan gangguan organ peredaran darah yaitu anemia. Anak Perempuan: sel darah merah tua di dalam vena mengandung kandungan oksigen rendah, tetapi

				Anak Perempuan: Sel darah merah cerah di dalam arteri mengandung banyak kandungan oksigennya.
	3	Di dalam pembuluh Vena Menggunakan kapal selam Siang hari	-Adegan anak laki-laki menanyakan penggolongan darah	Anak Laki-laki: Apakah kita dapat memberi darah dan mendapatkan darah dari orang lain? Anak Perempuan: Semuanya tergantung penggolongan darah kita. Golongan darah manusia dibagi menjadi golongan A, B, AB dan O. Golongan darah O disebut donor universal karena bisa mendonorkan darah kepada semua orang dengan golongan darah lain. Golongan darah AB disebut resipien universal karena dapat menerima darah dari golongan A, B, AB dan O. Penggolongan darah ini sangat bermanfat untuk transfusi darah. Apabila kita mendapat darah disebut resipien, sedangkan apabila kita menerima darah disebut donor.

	4	Di dalam pembuluh Vena Menggunakan kapal selam Siang hari	-Adegan darah putih mengalir di dalam darah melewati perahu mereka.	Anak Perempuan: Lalu, Sel darah putih, sel darah putih menghancurkan penyakit yang berusaha menginfeksi tubuh kita. Tetapi, apabila menghasilkan darah putih terlalu banyak dapat mengakibatkan gangguan organ peredaran darah yaitu leukimia.
	5	Di dalam pembuluh Vena Menggunakan kapal selam Siang hari	-Adegan Plasma darah mengalir di dalam darah melewati perahu mereka.	Anak Perempuan: Plasma bertanggung jawab dalam pengangkutan zat makanan, zat-zat sisa, hormon dan banyak zat lainnya yang tersebar di seluruh tubuh.
	6	Di dalam pembuluh Vena Menggunakan kapal selam Siang hari	-Adegan Keping darah mengalir di dalam darah melewati perahu mereka.	Anak Perempuan: Keping darah bekerja menutup kerusakan pada pembuluh darah atau berperan dalam proses pembekuan darah. Cara ini mencegah penyakit masuk ke dalam tubuh dan juga mencegah kehilangan banyak darah di tempat terjadinya luka. Karena apabila darah sulit membeku dapat

				mengakibatkan gangguan organ peredaran darah yaitu hemofilia.
	7	Di dalam pembuluh Vena Menggunakan kapal selam Siang hari	-Adegan anak laki-laki menanyakan dan anak perempuan menjelaskan mengenai tugas darah.	Anak Laki-laki: Tapi, kenapa? Anak Perempuan: Kita membutuhkan darah untuk tubuh kita, bahkan dari kepalamu sampai jari-jari kakimu. Karena tubuh kamu terbuat dari sel-sel kecil yang semua membutuhkan oksigen. Itu memang tugas darah untuk membawa oksigen ke setiap bagian tubuh kamu, termasuk jari kaki kamu.
	8	Di dalam pembuluh Vena Menggunakan kapal selam Siang hari	-Adegan anak laki-laki menanyakan oksigen dapat didapatkan oleh darah.	Anak Laki-laki: Jadi, bagaimana oksigen ini dapat didapatkan dalam darah dan bahkan ada dalam darah langsung?
Hal. 4	1	Infografis	-Adegan oksigen dihirup oleh hidung. -Adegan oksigen berada di dalam paru-paru. -Adegan memompa darah.	Anak Perempuan: Paru-paru membawa oksigen ke dalam tubuh saat kamu napas. Dari sana ia harus menemukan jalan untuk setiap bagian lain dari tubuh kamu.

				Anak Perempuan: Jantung memompa darah ke paru-paru untuk mengambil oksigen. Anak Perempuan: kemudian memompa darah beroksigen ke seluruh tubuh.
	2	Infografis	-Adegan arteri tubuh manusia. (warna merah) -Adegan Vena tubuh manusia. (warna biru) -Adegan di zoom in tubuh manusia. -Adegan fokus ke paru-paru arteri dan jantung. -Adegan fokus ke paru-paru vena dan jantung.	Anak Perempuan: Setelah darah telah mengirimkan semua oksigen, maka darah akan mengambil karbon dioksida. Anak Perempuan: Kemudian darah kembali ke paru-paru. Anak Perempuan: Untuk menurunkan karbon dioksida dan mengambil lebih banyak oksigen. Anak Perempuan: Dan seluruh proses akan dimulai lagi. Anak Perempuan: Ya, seperti lingkaran kehidupan.
	3	Di dalam pembuluh Vena	-Adegan anak laki-laki menanyakan sampai kapan ada di kapal selam ini.	Anak Laki-laki: Uhh.. berapa lama lagi kita akan berada di kapal selam ini?

		Menggunakan kapal selam Siang hari	-Adegan anak laki-laki melihat sambil mendengarkan jawaban dari anak perempuan.	Anak Perempuan: Tidak ada yang mengetahuinya, oksigen hanya terus mengalir dan perahu akan terus melaju
	4	Di dalam pembuluh Vena Menggunakan kapal selam Siang hari	-Adegan anak laki-laki ketakutan dengan aliran darah yang begitu cepat.	Anak Laki-laki: Dan darah sangat mengalir sangat cepat. Ohhh! Aku ingin berhenti.
	5	Di dalam pembuluh Vena depan jantung Menggunakan kapal selam Siang hari	-Adegan anak perempuan mengatakan kepada anak laki-laki bahwa mereka sampai melihat jantung.	Anak Perempuan: Ok kita sampai disini. Jantung pada jam segini sekitar jam 11.00-13.00 siang, sedang bekerja dengan kuat maka harus banyak beristirahat, hindari panas dan kegiatan fisik dan emosi agar tidak menambah beban kerja jantung terutama penderita gangguan pembuluh darah. Namun, apabila jam 23.00-01.00 malam, jantung mulai lemah pada jam-jam ini. Maka dianjurkan untuk beristirahat tidur, apabila masih terus beraktifitas seperti bekerja dan begadang maka akan dapat melemahkan fungsi jantung.

				Anak Laki-laki: ohhh.. jantung ini sangat besar.
Hal. 5	1	Di dalam pembuluh Vena depan jantung Menggunakan kapal selam Siang hari	-Adegan anak perempuan menjelaskan jantung.	Anak Perempuan: Jantung manusia hanya seukuran kepalan tangan dan berfungsi memompa darah ke seluruh pembuluh darah. Ada empat ruang di dalam jantung, serambi (atrium) kanan, serambi kiri, bilik (ventrikel) kanan dan berakhir di bilik kiri atau ruang akhir.
	2	Di dalam pembuluh Vena depan jantung Menggunakan kapal selam Siang hari	-Adegan anak perempuan menjelaskan kepada anak laki-laki.	Anak Perempuan: Jika kita mengikuti aliran darah melalui jantung, itu akan membawa kita melalui.
	3	Infografis	-Adegan memperlihatkan serambi atau atrium dan bilik atau ventrikel di dalam jantung.	Anak Perempuan: Dua serambi (atrium) dan dua bilik (ventrikel). Karena jalan darah akan seperti itu. Nah, ini dia!
	4	Infografis	-Adegan memperlihatkan anak perempuan dan anak laki-laki mulai perjalanan dari serambi kanan di dalam jantung.	Anak Perempuan: Kita akan mulai dari serambi kanan dimana darah akan memasuki jantung. Didalam serambi kanan terdapat darah

			-Adegan memperlihatkan anak perempuan dan anak laki-laki masuk kedalam bilik kanan.	yang tidak mengandung oksigen dan akan dipompa ke bilik kanan. Anak Perempuan: Dari sana kita akan mengikuti darah melalui katup tikuspid ke bilik kanan. Bilik kanan bertanggung jawab memompa darah yang tidak mengandung oksigen ke paru-paru. Darah yang tidak mengandung oksigen yang mengalir di dalam serambi kanan akan melewati katup trikuspid untuk sampai di bilik kanan. Darah ini kemudian dipompa menuju paru-paru melalui katup pulmonalis dan berjalan melalui arteri pulmonalis. Katup akan menjaga darah mengalir ke arah yang benar. Berikutnya kita butuh melewati melalui katup lain, yaitu paru-paru kali ini.
	5	Infografis	-Adegan memperlihatkan	Anak Perempuan: Melalui arteri kita

			anak perempuan dan anak laki-laki keluar dari jantung dan memasuki paru-paru. -Adegan memperlihatkan anak perempuan dan anak laki-laki masuk ke katup mitral.	akan sampai ke paru-paru. Disitulah darah dimuat di atas oksigen. Kita semua meninggalkan tempat yang penuh oksigen dan akan keluar melalui vena ke serambi kiri. Serambi kiri bertanggung jawab menerima darah yang mengandung oksigen dari paru-paru. Darah yang mengandung oksigen masuk ke serambi kiri melalui pembuluh balik atau vena. Anak Perempuan: Darah ini kemudian dipompakan ke bilik kiri melalui katup mitral. Dari bilik kiri, darah bersih yang kaya oksigen ini siap untuk dialirkan ke seluruh tubuh. Namun, apabila otot bilik kiri melebar dan mengeras dapat mengakibatkan gangguan organ peredaran darah yaitu hipertensi atau keadaan darah tinggi. Maka, apabila ini terjadi fungsi bilik kiri

				untuk memompa darah ke seluruh tubuh dapat terganggu.
	6	Di dalam bilik kiri	-Adegan anak perempuan dan anak laki-laki sampai ke bilik kiri. - Adegan anak perempuan dan anak laki-laki meditasi di dalam bilik kiri.	Anak Perempuan: Dan akhirnya kita sampai di bilik kiri atau ruang akhir, kita akan baik-baik saja kalau sudah sampai sini, kita hanya perlu untuk bersantai karena tempat ini sangat tenang. Kita harus selalu bersyukur kepada tuhan karena telah diberikan sistem peredaran darah yang bekerja dengan baik, sehingga dapat melakukan aktivitas sehari-hari dengan nyaman. Darah yang selalu beredar di dalam pembuluh darah dari satu tempat ke tempat lainnya secara berurutan dan terus-menerus, darah beredar dengan disiplin pada pembuluh darah untuk melakukan suatu fungsi. Pada kehidupan sehari-hari pun kita dituntut untuk selalu disiplin. Dengan disiplin pekerjaan akan

				selesai sesuai waktu yang ditargetkan dan akan terciptanya suatu keteraturan di dalam hidup. Sel-sel darah yang mempunyai fungsi masing-masing di dalam kehidupan bermasyarakat juga kita mempunyai fungsi yang berbeda. Yaitu dalam kehidupan ini kita harus senantiasa menyadari tugas dan kewajibanya yang pada akhirnya akan mewujudkan kerukunan dalam bermasyarakat. Ohh, iya kenapa kita tidak melakukan meditasi disini, ketika sudah beres kita akan segera pulang dengan darah yang kaya akan oksigen melalui aorta.

III.2.5 Gaya Bahasa

Bahasa yang akan digunakan adalah bahasa Indonesia Non-formal. Hal tersebut bertujuan supaya anak kelas V SD dapat menerima informasi atau materi dengan baik. Gaya bahasa menggunakan majas perulangan yang merupakan ungkapan gaya bahasa yang menegaskan pernyataan dengan tujuan peningkatan pengaruh dan kesan tertentu terhadap pembaca atau pendengar, yaitu majas paralelisme. Majas paralelisme merupakan gaya bahasa yang menggunakan kesejajaran antara dua hal

dalam menyatakan suatu hal. Pengungkapan analogi dua hal ini ditujukan untuk menegaskan hal yang dimaksud.

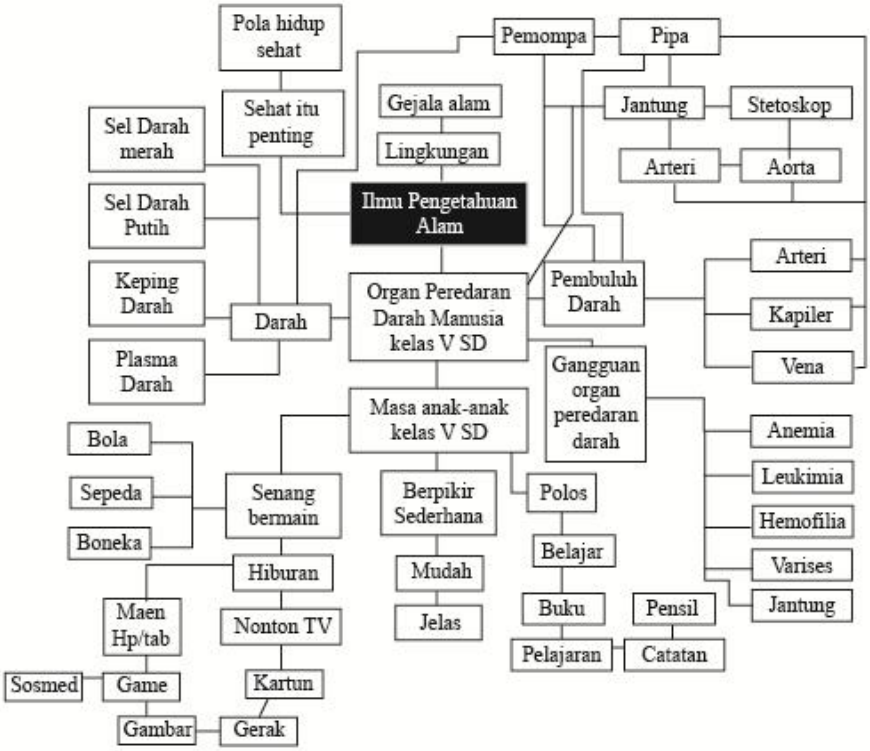
III.2.6 Strategi Kreatif

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 "organ peredaran darah manusia kelas V SD". Organ peredaran darah manusia merupakan salah satu materi IPA kelas V SD, kelas V SD merupakan pengguna atau orang yang mempelajari materi organ peredaran darah manusia. Maka, *key word* yang dibuat terbentuk dari materi IPA 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 kata Ipa. Karena, semua materi yang disampaikan bagian keseluruhan dari mata pelajaran IPA. Tetapi, akan di tambah kata Ipi sebagai nama pelengkap dari *keyword* yang dipilih. Dengan demikian kata Ipa & Ipi diartikan sebagai sebuah wadah yang berisikan berbagai macam materi IPA mengenai organ peredaran darah manusia. Kata Ipa akan di tambahkan "&" Ipi, supaya masyarakat bisa mengingatnya dengan lebih mudah. Dengan demikian nama media informasi pembelajaran organ peredaran darah manusia kelas V SD adalah Ipa & Ipi.



Bagan III.1 *Mind Mapping Key Words.*
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

- *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 organ peredaran darah manusia kelas V SD. Adapun *key visual* yang berkaitan adalah sebagai berikut*:*



Gambar III.1 *Key Visual* Jantung.
Sumber: Medaboutme, 2015
https://medaboutme.ru/zdorove/publikacii/stati/kardiorisk/anatomo_fiziologicheskie_osobennosti_serdechno_sosudistoy_sistemy/
(Diakses pada 15/11/2015)



Gambar III.2 Kacang Merah.
Sumber: Manfaat.co.id
http://manfaat.co.id/manfaat-kacang-merah
(Diakses pada 04/08/2014)

Key visual merupakan gambaran dari *key word*s yang telah dipilih. Bentuk gambar yang berkaitan dengan sistem peredaran manusia adalah jantung, darah, makan-makanan yang mengandung vitamin E.

- Nama Media Informasi

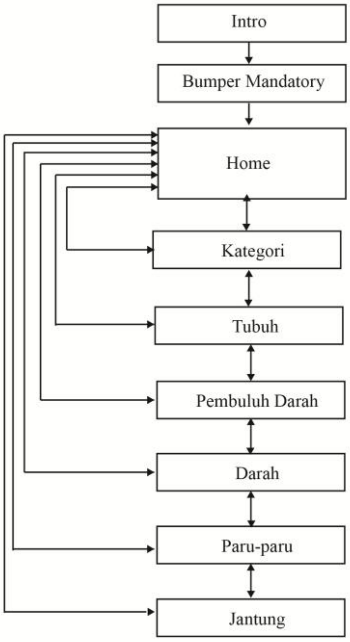
  Nama media informasi pembelajaran materi organ peredaran darah manusia kelas V SD adalah Ipa & Ipi. Karena, semua materi yang disampaikan bagian keseluruhan dari mata pelajaran IPA. Tetapi, akan di tambah kata Ipi sebagai nama pelengkap dari *key word* yang dipilih. Maka, nama media informasi tersebut menjadi Ipa & Ipi dan diartikan sebagai wadah yang berisikan berbagai materi mengenai organ peredaran darah manusia.

- *Headline*

  Headline bisa dimanfaatkan untuk mendukung proses promosi, salah satunya untuk memberi tahu manfaat atau visi produk. *Headline* yang akan digunakan untuk media informasi Ipa & Ipi adalah "Tubuhmu yang Menakjubkan". Tubuhmu yang Menakjubkan merupakan gambaran dari peredaran darah dari tubuh manusia yang mempunyai organ peredaran darah yang tidak pernah berhenti setiap harinya. Dengan demikian *headline* "Tubuhmu yang Menakjubkan" bisa memperkuat kesan organ peredaran darah manusia pada media informasi Ipa & Ipi.

- *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. *Site map* atau navigasi merupakan alur cerita dari sebuah media. Pada media informasi Ipa & Ipi, *site map* berawal dari *intro* menuju *mandatory*, lalu menuju home, dari home bisa lanjut ke kategori tubuh, pembuluh darah, darah, apru-paru, jantung. Dari materi tubuh, pengguna akan menikmati materi-materi yang disampaikan. Setelah beres melihat materi darah dapat lanjut ke materi pembuluh darah. Dari materi pembuluh darah, pengguna akan menikmati materi-materi yang disampaikan. Setelah beres melihat materi pembuluh darah dapat lanjut ke materi darah. Dari materi darah, pengguna akan menikmati materi-materi yang disampaikan. Setelah beres melihat materi darah dapat lanjut ke materi paru-paru. Dari materi paru-paru, pengguna akan menikmati materi-materi yang disampaikan. Setelah beres melihat materi paru-paru dapat lanjut ke materi jantung. Dari materi jantung, pengguna akan menikmati materi-materi yang disampaikan. Setelah beres melihat materi jantung dapat kembali lagi ke materi pertama dan kembali ke *home.*



Bagan III.2 *Site Map* media informasi Ipa & Ipi.
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

III.2.7 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 digital modern yang banyak digunakan oleh masyarakat sebagai kesenangan atau pembelajaran (Cahyadi, 2016, h.46). *Smartphone* android sebagai media interaktif yang dapat menyimpan data, mengakses internet, dan menggunakan banyak aplikasi dalam waktu bersamaan. Banyak dari aplikasi android dirancang sebagai media pembelajaran, materinya bermacam-macam, salah satunya dapat bersumber dari materi yang diajarkan dari sekolah. Media utama yang akan dirancang adalah media interaktif berupa aplikasi berbasis android dan karya fisik berupa *board game* untuk menarik perhatian anak supaya dapat bermain sambil belajar. Untuk membedakan aplikasi media informasi organ peredaran darah kelas V SD dengan aplikasi lain, maka aplikasi akan diberi nama Ipa & Ipi.

- 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:

  - *Board Game*

    Mike Scorviano (seperti dikutip Sungkawa, 2013) *board game* merupakan jenis permainan di mana alat-alat permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Selain bentuk digital informasi, maka akan di sajikan dengan bentuk boardgame. Sehingga informasi akan tersampaikan walaupun tanpa adanya media digital dan konsep belajar sambil bermain dapat diaplikasikan. Nelson Gustav Wisana (seperti dikutip Sungkawa, 2013) *board game* ini secara tidak langsung melatih pemain untuk mematuhi aturan dan berlaku jujur. Sehingga tujuan dari kurikilum 2013 mengenai perilaku ilmiah anak yang harus memiliki rasa ingin tahu, obyektif, jujur, teliti, cermat, tekun, hati-hati, bertanggung

jawab, terbuka dan peduli lingkungan dalam aktivitas sehari-hari dapat tumbuh dalam diri anak.

- Seehorn (seperti dikutip Putri, 2012) buku materi dapat merangsang rasa ingin tahu anak serta dapat menyajikan materi yang mudah dimengerti. Depdiknas (seperti dikutip Palasari, 2014) Apabila perhatian siswa dapat dipusatkan pada materi pembelajaran diharapkan proses belajar akan mudah diterima dan dipahami oleh anak sehingga kegiatan belajar mengajar, guru dan anak akan sangat bermakna. Media ini akan membantu anak dalam pembelajaran. Anak akan sangat menarik memiliki buku pembelajaran yang berbeda.
- Pembatas buku merupakan penanda lokasi pada suatu karya cetak. Jenis pembatas buku yang sering digunakan biasanya berupa tali, tetapi untuk informasi ini akan dibuat pembatas buku dengan semenarik mungkin supaya anak lebih senang ketika membaca buku dan pembatas buku untuk mempermudah pembacaan. Pembatas buku ini akan dibagikan dengan buku materi.
- *Ambient* Media

  Media akan diaplikasikan pada bus Sekolah dan halte bus di SD Bandung Kulon untuk menarik rasa penasaran anak-anak dan masyarakat terhadap aplikasi Ipa & Ipi berbasis android. *Ambient* media memberikan pengalaman yang berkesan kepada masyarakat. *Ambient* media mempunyai sifat menyembunyikan pesan yang akan disampaikan, sehingga akan menumbuhkan rasa penasaran dari target *audience.* Fungsinya supaya anak dapat penasaran mengenai aplikasi Ipa dan Ipi.
- Poster dan *e*-poster

  Aplikasi Ipa & Ipi harus dipromosikan kepada masyarakat luas. Promosi bertujuan agar target *audience* mengetahui keberadaan aplikasi Ipa & Ipi. 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 media sosial seperti Instagram, facebook dan twitter.

- Akun media sosial

  Akun media sosial digunakan sebagai sarana penyebaran informasi dengan media online. 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 Ipa & Ipi kepada masyarakat luas.

- Buku catatan

  Buku catatan merupakan salah satu objek 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 Ipa & Ipi.

- Gantungan kunci

  Anak SD selalu membawa tas ketika 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 Ipa & Ipi.

- Jam

  Di dalam sekolah biasanya terdapat jam dinding. Seringkali anak atau guru melihat jam ketika sedang belajar untuk melihat waktu mata pelajaran sudah habis atau belum. Maka akan dibuat Jam dinding yang akan di simpan di sekolah dan akan dimanfaatkan sebagai media pendukung untuk mengingatkan anak kepada aplikasi Ipa & Ipi.

- *Flyer*

  Flyer acara *Soft Launching* aplikasi Ipa dan Ipi akan disebarkan kepada sekolah-sekolah di Bandung Kulon. Promosi bertujuan agar target *audience* mengetahui acara *Soft Launching* aplikasi Ipa & Ipi. Dengan dibagikannya *flyer* anak dapat mengetahui acara apa saja yang ada di *soft launching* Ipa dan Ipi dan akan ada *doorprize* apa saja yang ada *di soft launching* Ipa dan Ipi.

- *X-banner*

  X-banner akan dijadikan sebagai perangkat pendukung *soft launching* aplikasi Ipa dan Ipi. *X-banner* akan disimpan di dekat *host* pada *soft launching* aplikasi Ipa dan Ipi, tujuannya supaya anak dapat fokus kepada *x-banner* aplikasi Ipa dan Ipi.

- *Hanging Banner*

  Hanging Banner merupakan *display* yang biasa di pasang pada plafon toko atau *mall.* Tempatnya yang mudah terjangkau pandangan mata membuatnya mudah memancing perhatian *audience*. *Hanging banner* ini akan di sebar di beberapa lantai yang ada di *mall* acara *soft launching* aplikasi Ipa dan Ipi. Tujuannya supaya masyarakat dapat melihat promosi aplikasi Ipa dan Ipi

- *Flag Chain*

  Flag Chain merupakan bendera-bendera kecil yang di pasang untuk menyemarakkan. Bendera ini dapat menyemarakkan *brand* atau iklan informasi Ipa dan Ipi. *Flag chain* ini akan di sebar di beberapa meja yang akan disediakan untuk *soft launching* Ipa dan Ipi, tujuannya supaya anak bisa dapat melihat karakter dari aplikasi Ipa dan Ipi

- Tas

  Tas merupakan wadah tertutup yang dapat dibawa bepergian. Salah satunya apabila pergi ke sekolah. Anak SD selalu membawa tas ketika 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 tas yang akan dimanfaatkan sebagai media pendukung untuk mengingatkan anak kepada aplikasi Ipa & Ipi.

- *Merchandise*

  Tumbler

  Tumbler merupakan tempat minum yang bisa di bawa bepergian. Salah satunya apabila pergi ke sekolah. Anak SD biasanya selalu membawa bekal minum ke sekolah, maka akan dibuat *tumbler* yang akan dimanfaatkan sebagai *official merchandise* aplikasi Ipa dan Ipi.

  Lunch Box

  Lunch Box merupakan tempat makan yang bisa di bawa bepergian. Salah satunya apabila pergi ke sekolah. Anak SD biasanya selalu membawa bekal makan ke sekolah, maka akan dibuat *Lunch Box* yang akan dimanfaatkan sebagai *official merchandise* aplikasi Ipa dan Ipi.

  Boneka

  Boneka merupakan sejenis mainan yang dapat berbentuk macam-macam, salah satunya berbentuk karakter pada aplikasi Ipa dan Ipi. Boneka tersebut akan menjadi *icon* dari aplikasi Ipa dan Ipi dan akan dimanfaatkan sebagai *official merchandise* aplikasi Ipa dan Ipi.

Untuk menyampaikan pesan melalui media kepada target *audience* dibutuhkan strategi komunikasi yang baik. Salah satu strategi komunikasi yang digunakan 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, untuk mempermudah pengguna mendapatkan aplikasi Ipa dan Ipi 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 play store,* yang berisikan aplikasi Ipa dan Ipi.

  Selain menarik perhatian akan dibuat supaya masyarakat merasa penasaran terhadap apa yang dilihat dan dirasakan. Jika masyarakat sudah merasa penasaran, berarti pesan sudah diperhatikan. Maka dibuatlah

ambient media, *ambient* media merupakan salah satu strategi beriklan yang tujuan utamanya untuk membangkitkan rasa dan *mood* seseorang supaya merasa nyaman dan suka ketika berinteraksi dengan produk atau layanan yang ditawarkan oleh produsen (Lwin, Aitchison (seperti dikutip Rahina, 2014).

Ambient media akan diaplikasikan di fasilitas umum yang sering digunakan oleh anak-anak SD di kota Bandung, seperti halte bus, bus sekolah, dan ring basket. Selain itu, *ambient* media diaplikasikan di lingkungan sekolah, seperti pada ring basket disetiap sekolah. Selain *ambient* media, poster akan diaplikasikan di setiap SD Bandung Kulon dan akan diaplikasikan di beberapa tempat yang ramai di kota Bandung seperti, *mall*, toko buku dan lain-lain. Selain poster, buku catatan akan disebarkan kepada siswa-siswi SD, mengingat jadwal yang akan disebarkan merupakan ajaran baru sekolah, Selain buku catatan, akan disebarkan gantungan kunci untuk menarik perhatian anak kepada aplikasi Ipa dan Ipi. Selain gantungan kunci, akan disebarkan juga jam dinding kepada sekolah di Bandung Kulon. Supaya menarik rasa penasaran anak.

- *Interest*

  Tahap *interest* digunakan untuk menarik minat masyarakat terhadap aplikasi Ipa & Ipi. *Interest* berisikan informasi yang berkaitan dengan keinginan dan kebiasaan yang ada di benak target *audience*. *Interest* juga bisa berisikan informasi mengenai keunggulan dan manfaat aplikasi Ipa & Ipi. Ketika aplikasi Ipa & Ipi dapat menjawab keinginan target *audience*, maka anak-anak akan tertarik dengan aplikasi Ipa & Ipi. Meskipun, target *audience* untuk anak SD, tetapi aplikasi dapat dinikmati diluar pelajar SD. E-poster memiliki dampak besar untuk menyampaikan informasi aplikasi Ipa dan Ipi. Selain e-poster akan disebarkan *flyer* kepada sekolah-sekolah Bandung Kulon.

- *Search*

  Tahap *search* digunakan untuk memberikan informasi kapan peluncuran aplikasi Ipa & Ipi. Pada tahap *search* target *audience* akan mencari tahu

berbagai informasi mengenai aplikasi Ipa & Ipi. Target *audience* biasanya mencari informasi dari media sosial seperti, instagram, facebook dan twitter. Media sosial tersebut yang akan menjadi pusat informasi mengenai aplikasi Ipa & Ipi.

- *Action*

  Setelah informasi menjawab keinginan target *audience*, maka akan menumbuhkan rasa ingin memiliki terhadap sebuah produk. Aksi yang terjadi pada tahap *action* diantaranya mencoba, meminjam, meminta, membeli hingga merasakan produk. Akan ada *soft opening* Aplikasi Ipa & Ipi. Pihak aplikasi Ipa dan Ipi akan mengundang sekolah yang ada di Bandung Kulon. Acara tersebut bermain sambil belajar, dengan media selain yang akan diluncurkan juga dengan aplikasi Ipa dan Ipi yaitu *boardgame* dan buku materi beserta pembatas buku. Harapannya di tahap ini dapat membantu anak didik dalam proses pembelajaran. Untuk meningkatkan semangat anak dalam proses pembelajaran di *soft opening.* Maka akan ada kuis yang berhadiah tas dan juga *official merchandise* dari aplikasi Ipa dan Ipi.

  Selain itu akan di *display hanging banner* dan *Flag chain* untuk menyemarakkan dan memancing perhatian anak kepada aplikasi Ipa dan Ipi.

- *Share*

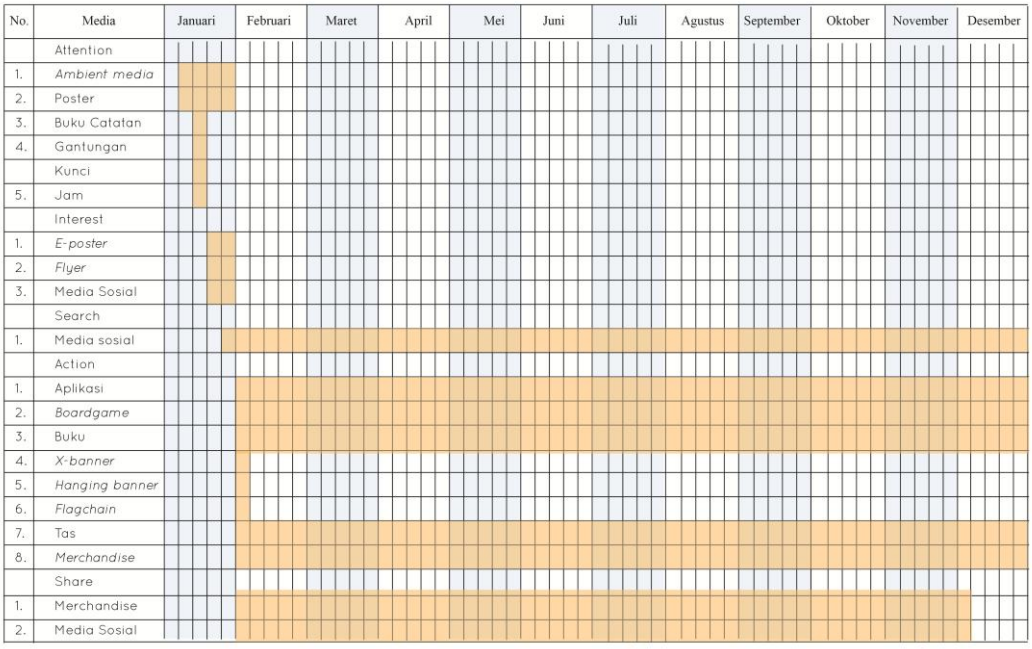
  Tahap *share* merupakan proses apresiasi, tanggapan atau penilaian terhadap aplikasi Ipa & Ipi. Pengguna akan membuat informasi berkaitan dengan kritik, saran atau dukungan terhadap aplikasi Ipa & Ipi. *Official merchandise* akan dibagikan kepada pengguna aplikasi Ipa & Ipi dengan cara pengguna mengupload ke instagram dengan menggunakan hastag #TubuhmuMenakjubkan menceritakan pengalaman setelah menggunakan aplikasi Ipa & Ipi untuk media pembelajaran IPA biologi materi organ peredaran darah manusia. Dari beberapa cerita yang menarik akan diberikan *official merchandise* setiap bulannya.

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Untuk menyampaikan pesan kepada target *audience* dibutuhkan strategi distribusi yang baik. Strategi distribusi akan dirancang untuk tahun ajaran baru Sekolah Dasar yaitu tahun 2018. Strategi distribusi akan menyesuaikan dengan tahun ajaran pada kalender pendidikan Sekolah Dasar.

Tabel strategi distribusi semester genap mempunyai kurun waktu 6 bulan. Berawal dari bulan Januari hingga bulan Juni. Materi Ilmu Pengetahuan biologi materi organ peredaran darah manusia berada di awal semester genap yaitu antara bulan Januari akhir dan Februari awal. Strategi distribusi yang dibuat diaharapkan bisa menyampaikan keberadaan aplikasi Ipa & Ipi sebelum materinya disampaikan disekolah. Hal tersebut bertujuan untuk membantu anak ketika menghadapi materi organ peredaran darah manusia kelas V SD. Adapun strategi distribusi yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

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



III.3 Konsep Visual

Desain aplikasi akan di rancang untuk layar *tablets* dengan ukuran 7inci berbasis android. Aplikasi akan menyajikan materi ringan serta sederhana dari organ peredaran darah manusia. Materi akan disisipkan beberapa illustrasi dengan gaya

visual tertentu. Anak usia 11 hingga 13 tahun sudah mulai menyukai gambar-gambar *flat design*. Untuk memfokuskan materi maka latarpun akan menggunakan gaya visual *flat design*. Dengan demikian gaya visual yang akan ditampilkan dalam aplikasi Ipa & Ipi adalah *flat design.* Penggunaan *flat design* tersebut bertujuan supaya materi cepat dipahami oleh pengguna. Dengan demikian pengguna tidak akan terlalu lama menatap layar *smartphone* karena materi yang dibutuhkan sudah dipahami.

III.3.1 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 Ipa & Ipi adalah sebagai berikut:

Media : Smartphone android
Ekstensi : apk (android *package*)
Color : RGB
Resolusi : 1024px x 600px (7 inchi)
Frame rate : 30fps
Audio : mov

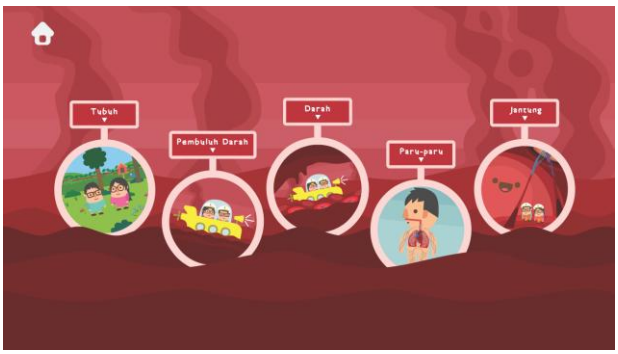
III.3.2 Tata Letak *(Layout)*

Untuk mendukung penyampaian materi organ peredaran darah manusia kelas V Sekolah Dasar dengan baik, diperlukan pengaturan tata letak. Tata letak digunakan untuk mengatur tampilan pada suatu media supaya materi atau pesan tersusun secara sistematis. *Layout* adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung kosep atau pesan yang dibawanya (Rustan, 2009). Adapun referensi tata letak dalam perancangan aplikasi Ipa & Ipi adalah sebagai berikut:



Gambar III.3 Referensi tata letak.
Sumber: itunes.apple.com

Gambar referensi tata letak merupakan contoh desain aplikasi media sosial. 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 Ipa & Ipi. Dengan demikian tata letak aplikasi diatas akan dijadikan referensi dalam perancangan aplikasi Ipa & Ipi. Adapun tata letak yang dibuat berdasarkan referensi adalah sebagai berikut:



Gambar III.4 Tata letak beranda
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

Tata letak tengah digunakan untuk mengurangi area kosong dalam sebuah bidang. tata letak rata tengah secara umum digunakan pada kategori materi. Icon pada kategori materi dibuat lebih besar supaya pengguna dapat memilih kategori materi secara mudah. Secara umum pengguna memegang *smartphone* android dengan kedua tangan mereka dan berinteraksi menggunakan jempol kanan dan kiri.

III.3.3 Tipografi

Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi adalah sifat verbal dan properti visual dan efektif (Sihombing, 2016). Aplikasi Ipa & Ipi berisikan materi yang terdiri dari gambar dan tulisan atau huruf. Huruf akan mempresentasikan beberapa sifat. Sifat huruf akan dipasang di *headline* dan *body text* pada materi dalam aplikasi Ipa & Ipi. Adapun jenis huruf yang akan digunakan pada aplikasi Ipa & Ipi adalah sebagai berikut:

- Logo

  Huruf yang digunakan untuk nama aplikasi adalah huruf figno dan juga tambahan dari huruf TimKid. Huruf Figno memiliki sifat tebal, lurus, sistematis, dikaitkan dengan pembuluh darah yang berbentuk pipa. Sifat-sifat tersebut mirip dengan logo aplikasi Ipa & Ipi. Dengan demikian huruf Figno dianggap memperkuat kesan organ peredaran darah dari bentuk logo. Keterkaitan logo dan tipografi dengan konsep perancangan supaya nama aplikasi Ipa dan Ipi mudah diingat. Adapun bentuk huruf Figno adalah sebagai berikut:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

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

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

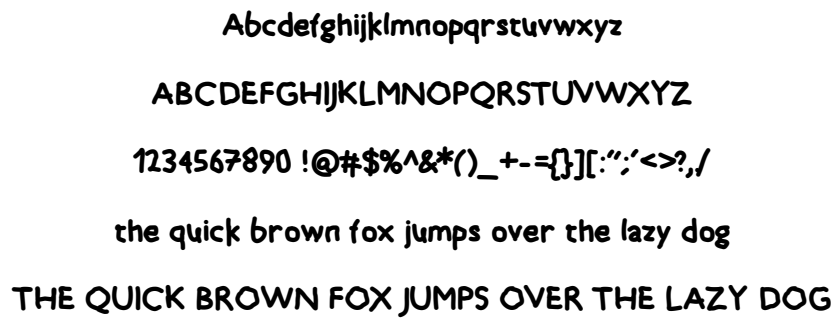
THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

Gambar III.5 *Font* Logo
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

- *Headline*

  Untuk menunjang user yang aktif dan serba ingin tahu maka jenis font yang cocok adalah Timkid, karena mempunyai bentuk yang mewakili memiliki sifat tebal, tidak kaku, ketebalan garisnya bervariasi. Sifat-sifat tersebut akan digunakan untuk membangun kesan bermain pada *headline*, supaya anak tidak

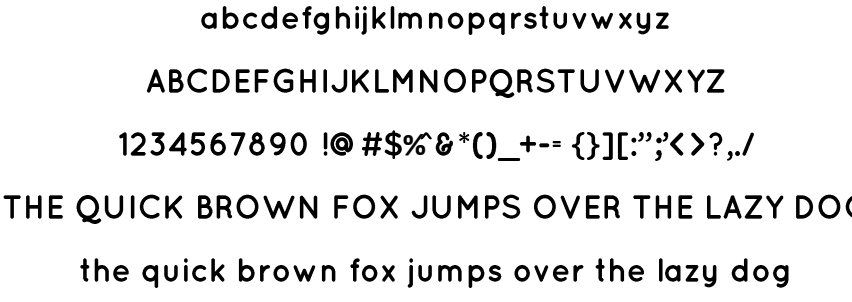
cepat jenuh dengan aplikasi Ipa & Ipi. Adapun bentuk huruf TimKid adalah sebagai berikut:



Gambar III.6 *Font Headline*
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

- *Bodytext*

Huruf yang digunakan untuk *body text* adalah huruf Quicksand Bold. Quicksand Bold Hand tidak terlalu tebal dibanding dengan huruf yang digunakan lainnya, tidak kaku, ketebalan garisnya bervariasi, ujung garisnya *rounded*, terlihat lebih fleksibel 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 Ipa & Ipi. Adapun bentuk huruf Quicksand Bold adalah sebagai berikut:



Gambar III.7 *Font Bodytext*
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

III.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan semua ekspresi seseorang dengan representasi visual untuk menyampaikan ide atau gagasan (Witabora, 2012, h.660). Ilustrasi yang digunakan untuk perancangan aplikasi Ipa & Ipi berkaitan dengan bentuk-bentuk organ

peredaran darah manusia. Pengunaan organ peredaran darah bertujuan untuk mempresentasikan materi sistem peredaran darah manusia. Gaya visual yang akan digunakan untuk aplikasi adalah gaya *flat design*. Dengan menggunakan gaya visual *flat design* diharapkan anak akan lebih suka untuk belajar terutama materi sistem peredaran darah. Gaya visual *flat design* akan diaplikasikan pada karakter dalam aplikasi Ipa & Ipi. Gaya visual *flat design* merupakan gaya visual yang bersifat sederhana yang akan diaplikasikan pada latar aplikasi. Penggunaan latar *flat design* bertujuan supaya anak lebih memperhatikan materi sistem peredaran darah daripada elemen visual yang lain. Adapun ilustrasi yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

- Karakter Ipa

  Ipa merupakan seorang anak perempuan pemandu materi sistem peredaran darah. Bentuk karakter Ipa diambil dari kacang merah yang menjadi salah satu makanan yang memiliki vitamin untuk menjaga pelancaran darah supaya tetap stabil. Karakter Ipa seorang pemikir. Dia suka memecahkan masalah. Dengan penuh minat, ingin tahu dan penasaran, Ipa suka berolahraga, bereksperimen dan menemukan banyak hal dengan teman-teman, keluarga dan guru. Sifat karakter Ipa disesuaikan dengan silabus pembelajaran kurikulum 2013. Nama Ipa dipilih karena cukup mudah diucapkan dan diingat oleh anak. Kata Ipa diambil dari Ilmu Pengetahuan Alam, dengan demikian diharapkan ketika anak mendengar nama IPA, anak akan teringat dengan salah satu materi yaitu sistem peredaran darah. Adapun karakter Ipa dirancang sebagai berikut:



Gambar III.8 Referensi karakter Ipa
Sumber: Manfaat.co.id
http://manfaat.co.id/manfaat-kacang-merah
(Diakses pada 04/08/2014)

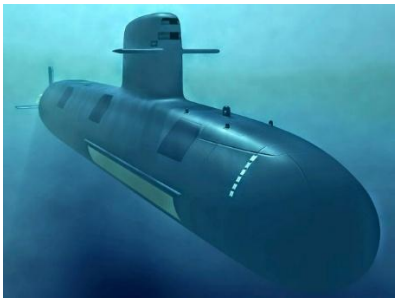


Gambar III.9 Referensi karakter Ipi
Sumber: Manfaat.co.id
http://manfaat.co.id/manfaat-kacang-merah
(Diakses pada 04/08/2014)

Karakter yang dibuat semuanya berdasarkan karakter-karakter yang dunia nyata. Bentuk kacang dibuat seperti manusia supaya lebih menarik untuk memotivasi anak-anak di Indonesia supaya lebih memperhatikan kesehatan dan giat dalam belajar, supaya menjadi cerdas.

- Logo Ipa & Ipi

  Tony (seperti dikutip Cahyadi, 2016) logo merupakan identitas perusahaan dalam bentuk visual untuk berbagai sarana fasilitas dan kegiatan perusahaan. Logo bisa dimanfaatkan untuk membedakan identitas aplikasi Ipa & Ipi dengan aplikasi lain. Bentuk logo Ipa & Ipi dibuat berdasarkan *key visual* yang telah ditentukan. Adapun perancangan logo Ipa & Ipi adalah sebagai berikut:



Gambar III.10 *Key visual* untuk logo.
Sumber: Kaskus.co.id,
https://www.kaskus.co.id/thread/584de9d01ee5df24748b4568/woww-kenapa-sih-kapal-selam-bisa-tenggelam-dan-mengapung-di-air/ (Diakses pada 23/07/2014)

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.11 Logo Ipa & Ipi.
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

Logo Ipa & Ipi menggunakan logo *type*. Bentuk *rounded* yang ada dibelakang logo type ipi merupakan visual dari kapal selam. Kapal selam yang akan digunakan Ipa & Ipi menuju jantung dengan sistem peredaran darah. Sistem peredaran darah diumpamakan dengan kapal selam. Karena di dalam kehidupan sehari-hari kita sangat mengenali sistem transportasi seperti, mobil, motor, pesawat terbang, kapal dan kereta api. Kendaraan tersebut dapat mengantar seseorang atau terbang ketempat tujuan. Di dalam tubuh pun memerlukan alat transportasi untuk mengangkut zat-zat tertentu seperti sari makanan, oksigen, dan karbondioksida. Kapal selam dipilih supaya memberikan kesan petualang dan dekat dengan anak. Filosofi logo Ipa & Ipi adalah sebagai wadah atau ruang yang berisikan berbagai macam materi organ peredaran darah manusia. Target audien adalah anak kelas V Sekolah Dasar.

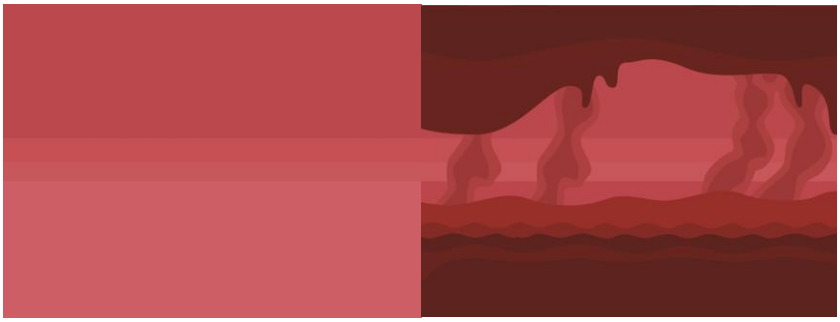
- Latar

  Aminudin (seperti dikutip Cahyadi, 2016) setting atau latar merupakan latar peristiwa dalam suatu tempat, waktu, maupun peristiwa, serta meiliki fungsi psikologis. Latar atau *background* pada aplikasi dapat digunakan untuk membuat sebuah objek menjadi lebih terlihat atau lebih kontras. *Background* atau latar juga dapat digunakan untuk menginformasikan sesuatu, mendukung pesan dari sebuah objek, dan memberikan kesan harmonis, seram, ceria dan lain-lain. Adapun *background* yang akan dibuat adalah sebagai berikut:



Gambar III.12 Referensi latar dari aplikasi Sago mini.
Sumber: itunes.apple.com

Latar belakang atau *background* yang digunakan aplikasi Sago Mini hanya menggunakan *flat design*. Untuk memperkuat kesan organ peredaran darah manusia aplikasi Ipa & Ipi akan ditambahkan elemen-elemen seperti darah dan keadaan dalam tubuh. Adapun background yang dirancang adalah sebagai berikut:

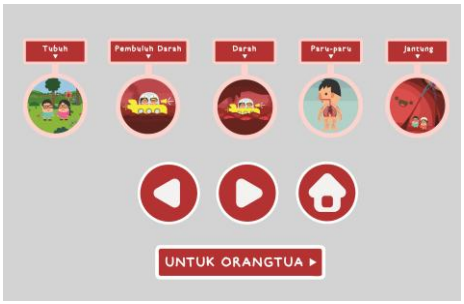


Gambar III.13 Latar aplikasi Ipa & Ipi.
Sumber:Dokumen pribadi (2017).

Latar aplikasi yang dibuat merupakan visual dari dalam tubuh dan juga darah yang ada di dalam tubuh dengan menggunakan *flat design* untuk menyederhanakan latar.

- Ikon

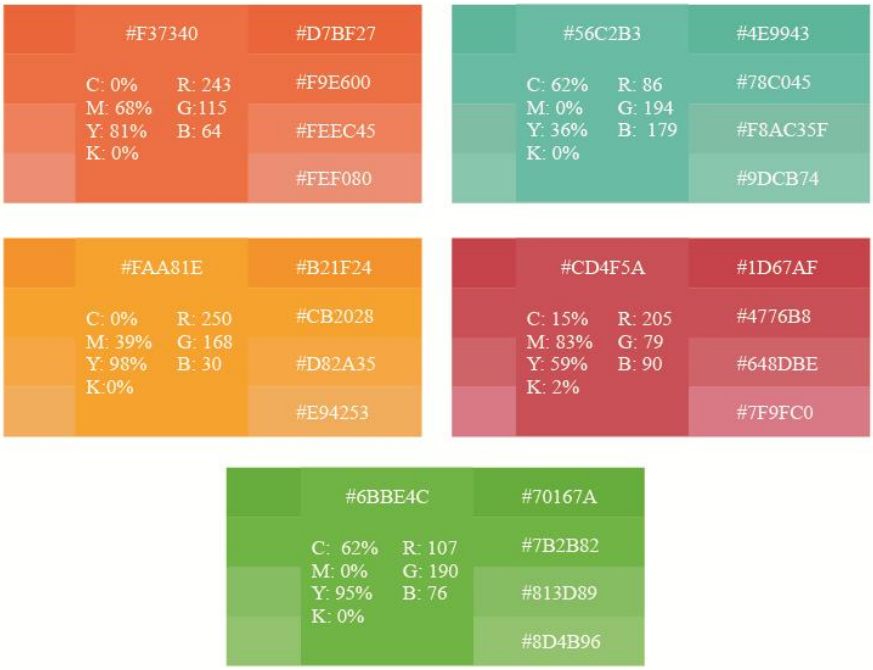
  Ikon merupakan simbol penyederhanaan dari suatu bentuk tertentu. Dalam aplikasi ikon digunakan sebagai pelengkap menu. Menu yang disisipkan ikon akan lebih informatif dari pada menu yang hanya tulisan saja. Desain Grafis Indonesia (seperti dikutip Cahyadi, 2016) ikon adalah tanda yang antara tanda dengan acuannya ada hubungan kemiripan dan bisa disebut metafora. Ikon yang akan dibuat untuk aplikasi Ipa & Ipi merupakan bentuk-bentuk dari organ peredaran darah manusia. Ikon akan dibuat berwarna dengan gaya *flat design*. Adapun ikon yang dirancang adalah sebagai berikut:



Gambar III.14 Ikon Aplikasi Ipa & Ipi dan ikon menu.
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

III.3.5 Warna

Brewster (seperti dikutip Cahayaku, 2017) warna disederhanakan menjadi empat kelompok yaitu warna primer, sekunder, tersier dan warna netral. Dalam lingkaran warna 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 yang dibuat adalah sebagai berikut:



Gambar III.15 Skema Warna.
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

Warna yang dipilih adalah orange tua, biru, orange muda, hijau, merah muda. Penggunaan warna yang dipilih adalah penggunaan yang tepat untuk sekolah dan dapat meningkatkan proses belajar mengajar untuk siswa maupun gurunya. Warna untuk sekolah harus memberi lingkungan yang hangat dan cerah. Warna kuning dan hijau muda mempunyai efek pasif dan acuh tak acuh terhadap sekeliling, sehingga akan membuat perhatian konsentrasi. Warna kuning, hijau dan juga biru mempunyai sifat santai sehingga mata siswa jadi segar, penglihatan kepada guru, mata pelajaran dan alat bantu belajar lebih jelas (Darmaprawira, 2002, h.133).

III.3.6 Audio

Media audio untuk pengajaran adalah bahan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar (Irmayanti, 2014). Aplikasi Ipa & Ipi akan didukung oleh audio berupa nada instrumental sederhana. Penggunaan audio bertujuan supaya pengguna tidak cepat bosan dalam proses belajar menggunakan media pembelajaran organ peredaran darah manusia, serta apabila diputar berulang-ulang mampu mengembangkan imajinasi siswa (Indriana, 2011, h.90). Jenis audio atau musik yang akan digunakan memiliki sifat tenang dan santai juga ceria. Audio ini mendukung konsep dari petualangan Ipa dan Ipi yang penuh keceriaan. Maka, konsep audio akan mengikuti dari konsep secara keseluruhan pada petualangan Ipa dan Ipi di aplikasi Ipa dan Ipi.