

BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan yang cermat merupakan elemen krusial dalam pengembangan media pembelajaran interaktif untuk memfasilitasi pemahaman materi oleh anak-anak secara optimal. Dilihat dari permasalahan pada kelas astronomi Sekolah Rakyat Busa Pustaka dimana anak-anak merasa kurang tertarik dengan media pembelajaran yang hanya menggunakan buku dan replika tata surya yang hanya seadanya dan sulit mengingat dan mempertahankan materi yang telah disampaikan, maka strategi perancangan yang dilakukan adalah perancangan media pembelajaran tata surya interaktif yang dapat menarik minat belajar anak-anak sehingga anak-anak dapat dengan mudah mengingat dan mempertahankan informasi yang sudah didapatkan.

3.1.1 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran adalah kelompok individu yang menjadi fokus utama dalam komunikasi. Sasaran tersebut bersifat spesifik dan terukur, sehingga memungkinkan informasi yang disampaikan mencapai objek yang dituju secara akurat. Adapun segmentasi dari perancangan ini adalah:

3.1.1.1 Demografis

Jenis Kelamin : Perempuan dan Laki-laki

Umur : 6-12 tahun

Pendidikan : Sekolah Dasar

3.1.1.2 Geografis

Secara geografis khalayak sasaran yang menjadi sasarannya adalah anak-anak yang berada di sekitar lokasi Sekolah Rakyat Busa Pustaka yang beralamatkan di Kedaung Kec.Kemiling, Bandar Lampung.

3.1.1.3 Psikografis

Anak-anak yang gemar melakukan literasi dengan bahan bacaan yang dominan merupakan ilustrasi representatif dibandingkan kalimat-kalimat definitif yang menjelaskan pengertian suatu hal secara monoton. Kecenderungan anak-anak yang lebih mudah memahami tentang suatu hal melalui gambar atau ilustrasi tersebut memberikan daya tarik pada media bergambar untuk mereka merekomendasikan kepada teman sebayanya. Hal tersebut menjadikan ilustrasi sebagai faktor penting pada karakteristik media pilihan mereka.

3.1.1.4 *Consumer Journey*

Consumer journey dapat diartikan sebagai alur atau tahapan yang dilakukan oleh konsumen sebelum mencapai tujuannya. Penentuan cara penyampaian ide yang sudah dibentuk pada media yang akan digunakan memerlukan perencanaan yang matang dan baik agar mendapatkan interaksi yang tepat pada sasaran pengguna. Nantinya *consumer journey* akan diterapkan sebagai aplikasi dari media yang telah dibentuk.

Berdasarkan hasil *consumer journey*, didapatkan media utama yang akan dirancang ialah media interaktif. Ditentukan media interaktif sebagai media utama dikarenakan interaksi menggunakan media interaktif lebih variatif dan menarik dibandingkan media cetak.

3.1.1.5 *Consumer Insight*

Consumer insight merupakan kegiatan untuk mendapatkan informasi terkait cara konsumen memanfaatkan produk atau jasa pada sebuah media. Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan, anak-anak di sekolah rakyat busa pustaka cenderung hanya mengetahui media pembelajaran hanya berupa buku bacaan maupun media fisik semata.

3.1.2 Tujuan Komunikasi

Mengenalkan pengetahuan terkait tata surya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang dapat menarik minat belajar anak-anak Sekolah Rakyat Busa Pustaka. Harapannya anak-anak dapat mengingat dan mempertahankan informasi yang telah diberikan dengan mudah dan menyenangkan.

3.1.3 Pendekatan Komunikasi

1. Pendekatan Komunikasi Verbal

Pilihan gaya bahasa dalam perancangan media pembelajaran interaktif ini mengutamakan penggunaan bahasa Indonesia yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak-anak, dengan tujuan mempermudah penyampaian materi pembelajaran.

2. Pendekatan Komunikasi Visual

Berdasarkan pertimbangan yang telah dilakukan, gagasan visual yang dipilih yaitu, sebagai berikut:

a. Gambar atau ilustrasi

Pada media pembelajaran yang akan dirancang, gambar atau ilustrasi akan digunakan untuk menampilkan visual tata surya dengan tujuan agar dapat lebih mudah dimengerti dan menarik bagi anak-anak.

b. Warna

Warna yang digunakan pada media pembelajaran menggunakan dominan warna biru tua sebagai warna latar belakang untuk memberikan kesan yang sesuai dengan warna langit di susunan tata surya. Warna lain yang digunakan menyesuaikan dengan warna planet yang termasuk dalam sistem tata surya.

c. Tipografi

Untuk headline dari desain perancangan ini menggunakan *font sans-serif Peach Days* yang bertujuan untuk memberikan kesan semi formal, nyaman dan santai. Sedangkan untuk *body text* digunakan font *Poppins Regular* yang bertujuan agar mudah dibaca oleh anak-anak.

3.1.4 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang akan dilakukan pada perancangan media pembelajaran interaktif tata surya dengan cara memberikan kepada khalayak sasaran pesan yang berupa informasi terkait karakteristik dari masing-masing planet melalui ilustrasi atau gambar yang ditampilkan pada perancangan media pembelajaran.

3.1.4.1 Isi Pesan

Perancangan media pembelajaran interaktif memiliki isi pesan berupa teks pengertian tata surya, teori planet-planet penyusun tata surya, mekanisme pergerakan tata surya, serta karakteristik dari masing-masing planet yang ada dalam susunan tata surya.

3.1.4.2 Bentuk Pesan

Pengertian tata surya disampaikan dalam bentuk teks dan gambar, planet-planet penyusun tata surya dan karakteristik dari tiap planet divisualisasikan dalam bentuk ilustrasi, kemudian mekanisme pergerakan planet Bumi ditampilkan dalam bentuk animasi atau gambar bergerak.

3.1.5 Strategi Media

3.1.5.1 Media Utama

Media utama yang akan digunakan dalam Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Tata Surya Untuk Sekolah Rakyat Busa Pustaka ini akan berbentuk file aplikasi yang dapat di install di perangkat seluler.

Kelebihan dari aplikasi seluler yaitu penggunaanya bisa berinteraksi dengan perangkat, menampilkan audio yang menarik dan menambah pengetahuan dari materi yang disajikan dan dapat dengan mudah di akses secara *offline*.

3.1.5.2 Media Pendukung

Media pendukung merupakan suatu media tambahan atau media pengenalan yang dibuat untuk memperkenalkan hasil perancangan agar lebih menarik dan diminati oleh anak yang ingin belajar. Media

pendukung pada perncangan Media Interaktif ini adalah poster, x banner dan *merchandise* seperti buku, pensil, penghapus, baju, pin dan gantungan kunci.

3.1.6 Strategi Distribusi

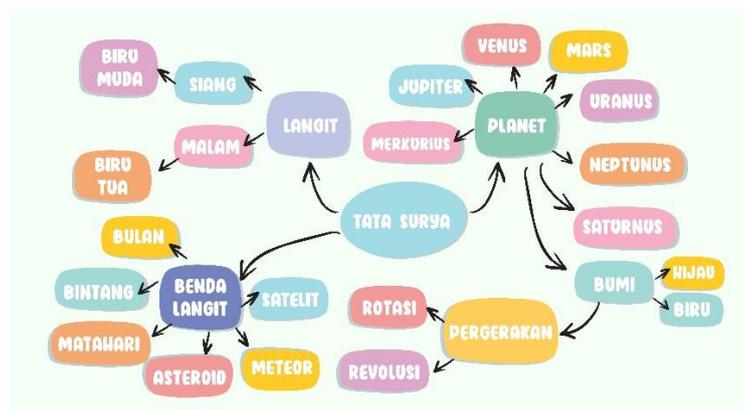
Strategi distribusi menggunakan media utama dan media pendukung dengan memberikan kepada Sekolah Rakyat Busa Pustaka untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengenal tentang tata surya.

3.2 Konsep Visual

Konsep visual merupakan kerangka perancangan yang bertujuan menyampaikan pesan atau informasi secara efektif melalui elemen-elemen visual pada media utama dan pendukung. Perancangan yang terpadu ini diharapkan dapat mencapai tujuan komunikasi yang diinginkan serta memastikan pesan tersampaikan dan dipahami dengan baik oleh khalayak sasaran. Adapun diantaranya bagian konsep yang meliputi:

3.2.1 *Mind mapping*

Mind mapping atau pemetaan pikiran adalah suatu metode pencatatan kreatif yang melibatkan pembuatan catatan dan menghubungkan ide-ide untuk memvisualisasikan konsep secara lebih efisien.



Gambar 3.1 Mind Mapping

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)

3.2.2 *Moodboard*

Moodboard merupakan salah satu bentuk referensi visual dalam penciptaan karya desain komunikasi visual. Moodboard adalah suatu

komposisi visual yang terdiri dari gambar, warna, teks, dan elemen desain lainnya, yang disusun untuk merepresentasikan konsep visual suatu proyek desain. Moodboard digunakan dalam proses pengembangan desain untuk mengartikulasikan dan menyelaraskan visi estetika yang diinginkan sesuai dengan konsep yang telah ditetapkan sebelumnya. Dibawah ini merupakan referensi konsep visual dari perancangan media interaktif yang akan dibuat.



Gambar 3.2 Moodboard

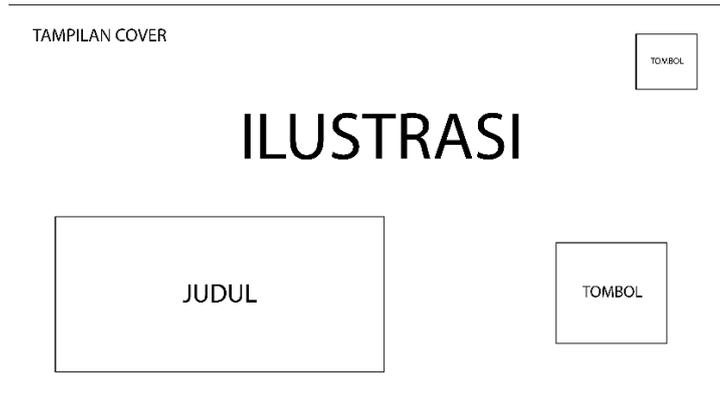
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)

3.2.3 Format Desain

Desain yang akan dibuat menggunakan komposisi keseimbangan konten di *center*, proposi warna kontras dengan maksud agar mudah dibaca dan jelas, sehingga pesan yang akan disampaikan dapat tersampaikan dengan baik dan menggunakan ilustrasi yang menarik agar menarik minat belajar anak-anak. Perancangan media pembelajaran ini akan menggunakan rasio *landscape* dengan resolusi 2340 x1080 *px*.

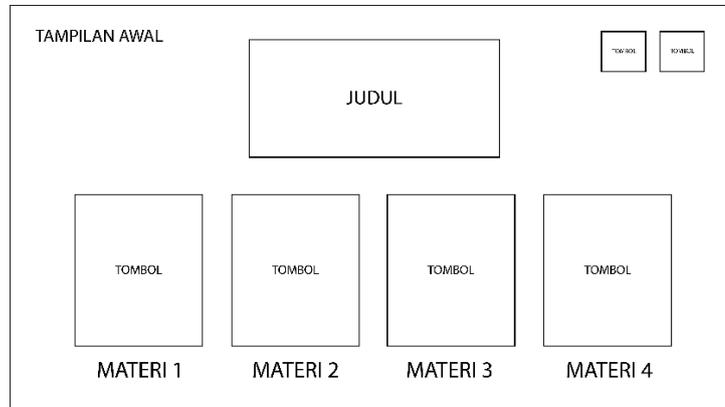
3.2.4 Tata Letak

Rancangan ini mengadopsi tata letak yang menggabungkan berbagai elemen visual, termasuk ilustrasi, gambar, dan teks, sebagaimana diilustrasikan pada gambar layout terlampir.



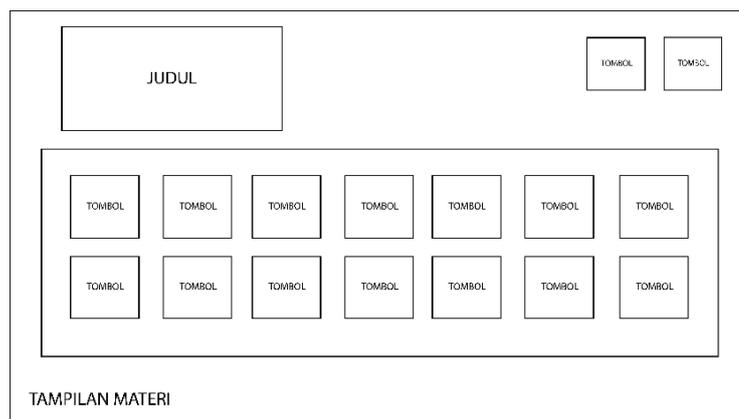
Gambar 3.3 Layout Tampilan Cover

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)



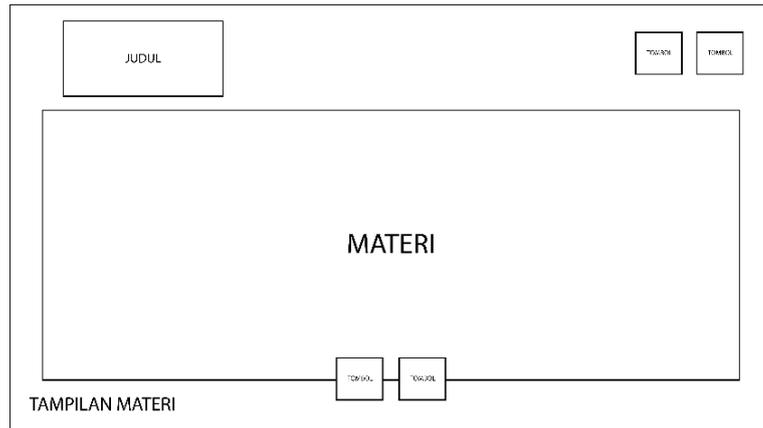
Gambar 3.4 Layout Tampilan Awal

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)



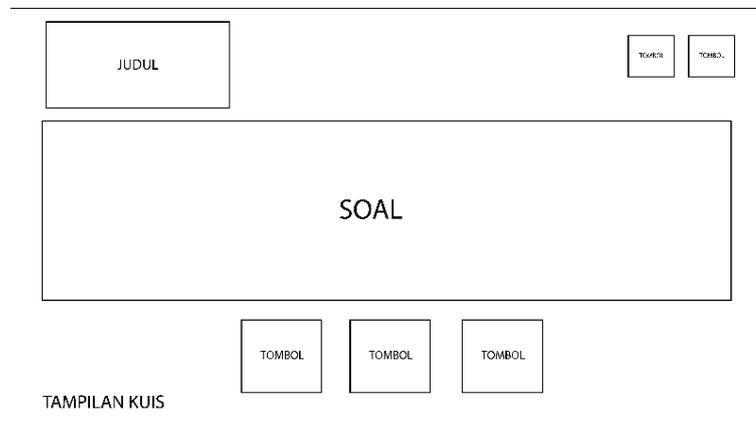
Gambar 3.5 Layout Tampilan Materi

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)



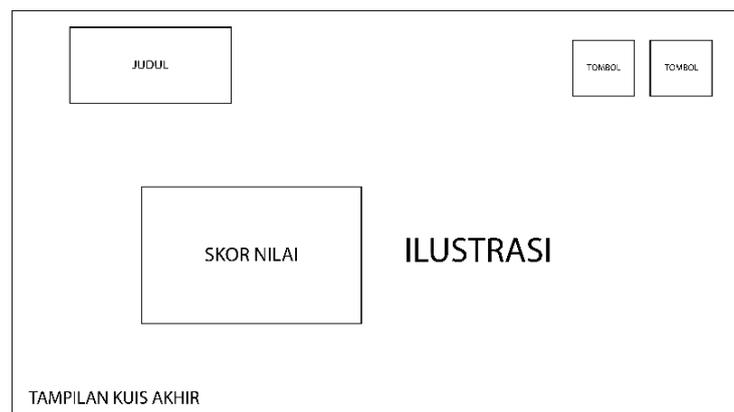
Gambar 3.6 Layout Tampilan Sub-Materi

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)



Gambar 3.7 Layout Tampilan Kuis Awal

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)



Gambar 3.8 Layout Tampilan Kuis Akhir

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)

3.2.5 Tipografi

Penggunaan tipografi dipilih menyesuaikan dengan tema, oleh karena itu pemilihan *font* berpengaruh terhadap keselarasan desain. *Font* yang dipilih adalah *Peach Days* sebagai *headline* dan *Poppins Regular* sebagai *body text*.

PEACH DAYS
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Gambar 3.9 Font Peach Days

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)

Poppins Regular
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 3.10 Font Poppins Regular

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)

3.2.6 Gambar

Gambar yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran interaktif ini adalah gambar atau ilustrasi dari planet-planet yang ada dalam susunan tata surya yang dibuat semenarik mungkin sesuai dengan moodboard yang sudah dibuat dengan tujuan agar anak-anak tertarik untuk mau belajar mengenal tata surya. Visual yang digunakan yaitu tampilan dua dimensi yang merupakan hasil dari teknik vektor. Dibawah ini merupakan referensi gaya visual dari tampilan yang akan dibuat dalam perancangan media pembelajaran interaktif ini.



Gambar 3.11 Referensi Visual

(Sumber: YT Bahyudin Nor, 2023)

3.2.7 Warna

Warna merupakan salah satu unsur desain yang mempengaruhi pesan. Pemilihan warna dalam konsep ini berdasarkan pada kesan yang ingin disampaikan dan kepada siapa pesan ini dituju. Dalam perancangan ulang kemasan ini dikerjakan menggunakan media digital dengan warna RGB. RGB merupakan kependekan dari komponen warna *Red* (merah), *Green* (hijau) dan *Blue* (biru).

1. Warna Biru Tua

Penggunaan warna biru tua sebagai warna dasar latar belakang untuk memberikan kesan sesuai dengan warna langit dalam ilustrasi susunan tata surya.

R: 15
G: 27
B: 50



R: 35
G: 57
B: 113



2. Warna Biru Muda

Warna biru muda digunakan untuk *headline* dari media pembelajaran sehingga dapat mudah terbaca.

R: 109
G: 196
B: 238



3. Warna Putih

Penggunaan warna putih diterapkan sebagai warna netral dan juga digunakan pada background sebagai representasi bintang-bintang di langit.

R: 255

G: 255

B: 255



4. Warna lain-lain

Warna lain-lain digunakan menyesuaikan warna dari masing-masing planet penyusun tata surya seperti warna hijau, kuning, merah, ungu dan lain-lain.