

BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

3.1.1 Khalayak Sasaran

Khalayak adalah suatu subjek sasaran komunikasi yang dibutuhkan untuk mencapai objek utama yang akan dituju. Sasaran adalah target Untuk mencapai secara spesifik dan terukur. Khalayak sasaran dibutuhkan sebagai sumber informasi yang mengarah ke objek utama. Adapun segmentasi dari perancangan ini adalah:

1. Demografis

Adapun target utama berdasarkan demografinya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Tabel Demografis

Aspek Demografis	
Target sasaran	Anak-anak
Usia	6-12 Tahun
Jenis kelamin	Laki-laki dan Perempuan
Segmentasi	Menengah

2. Geografis

Wilayah geografis yang menjadi khalayak sasaran utama perancangan ini adalah:

Tabel 3.2 Tabel Geografis

Aspek Geografis	
Provinsi	Lampung
Kota	Bandarlampung
Kecamatan	Kemiling
Kelurahan	Beringin Raya

3. Psikografis

Anak-anak yang mengalami kesulitan menerima dan menyampaikan informasi melalui audio (tunarungu), dan kesulitan belajar melalui media audio dan kamus. Anak usia sekolah dasar yang cenderung menyukai visual yang bergerak, menarik dan memiliki karakter yang menyenangkan.

3.1.2 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari perancangan animasi sebagai media edukasi ini adalah untuk mengedukasi anak tunarungu mengenai BISINDO dasar. Selain anak tunarungu yang menjadi sasaran utama, animasi ini juga dapat dipelajari oleh orang umum yang tertarik untuk mempelajari BISINDO untuk berkomunikasi dengan siswa tunarungu. Konsep media visual ini adalah media pembelajaran bahasa isyarat yang diciptakan untuk anak usia sekolah dasar. Konsep ini dipilih agar anak tuna rungu dapat memahami BISINDO dengan mudah dan sederhana tanpa harus melalui perantara guru yang menyampaikan BISINDO dari kamus. Media visual ini juga haruslah mudah dimengerti, mudah diakses dan praktis, maka diciptakanlah media visual berupa animasi 2 dimensi untuk membantu anak memahami gerakan tangan, dalam bentuk animasi. Bahasa ini perlu dikuasai anak sejak dini agar dapat berkomunikasi secara mendasar dan dapat dimengerti orang di sekitarnya.

3.1.3 Strategi Kreatif

1. Isi Pesan

Pesan utama yang di sampaikan kepada khalayak sasaran adalah pentingnya belajar BISINDO sejak dini, khususnya anak tunarungu usia sekolah dasar. Karena bahasa isyarat merupakan bahasa satu satunya komunitas tunarungu untuk berkomunikasi.

2. Bentuk Pesan

Pesan akan di sampaikan secara visual animasi 2 dimensi yang menarik dan menyenangkan untuk anak usia sekolah dasar. Secara visual, animasi

menampilkan karakter yang memperagakan BISINDO dasar, dengan penjelasan berupa teks di atas kepala karakter. Karakter dirancang menarik dan menggemarkan agar siswa bisa fokus, dengan gerakan dan penjelasan yang dirancang sejelas mungkin agar tidak terjadi multi-tafsir.

3.1.4 Strategi Media

Media yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan yang telah dipaparkan di atas adalah animasi berbasis 2 dimensi.

3.2 Konsep Visual

3.2.1 Konsep Program

1. Mind Mapping

Menurut Tony Buzan, Mind Mapping atau peta konsep sebagai alat berpikir organisasional yang akan membantu seseorang menempatkan informasi dalam otaknya kemudian mengambil informasi tersebut kapanpun ia membutuhkannya.



Gambar 3.1 Mind mapping

Sumber: Penulis

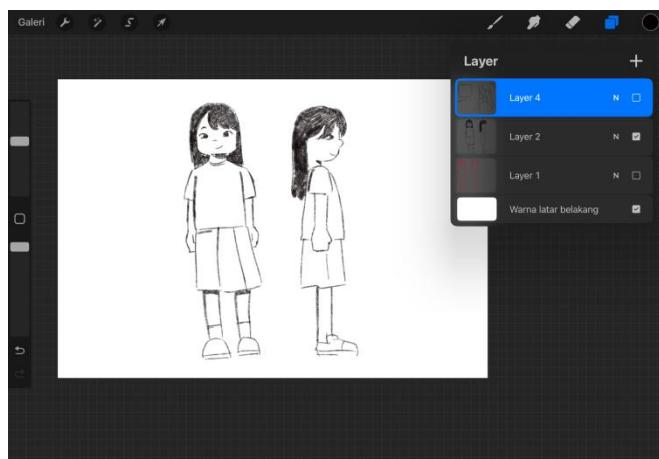
3.2.2 Sinopsis

Sali adalah sahabat tuli. Dalam setiap episode, Sali akan memperagakan berbagai kata dan frasa penting dalam BISINDO, seperti sapaan, angka, dan objek sehari-hari. Setiap gerakan BISINDO yang diajarkan dilengkapi dengan animasi yang menyenangkan dan warna-warni, sehingga membuat anak-anak lebih mudah untuk mengikuti dan menirunya. Selain itu, animasi ini juga mengajarkan nilai-nilai inklusivitas, empati, dan pentingnya berkomunikasi dengan semua orang tanpa terkecuali. Dengan suasana yang ceria, penuh tawa, dan pesan yang positif, animasi ini bertujuan untuk mengenalkan dunia BISINDO kepada anak-anak SD, sehingga mereka dapat memahami keberagaman dan menjalin komunikasi dengan lebih inklusif di kehidupan sehari-hari.

3.2.3 Deskripsi Karakter

Deskripsi karakter tokoh utama

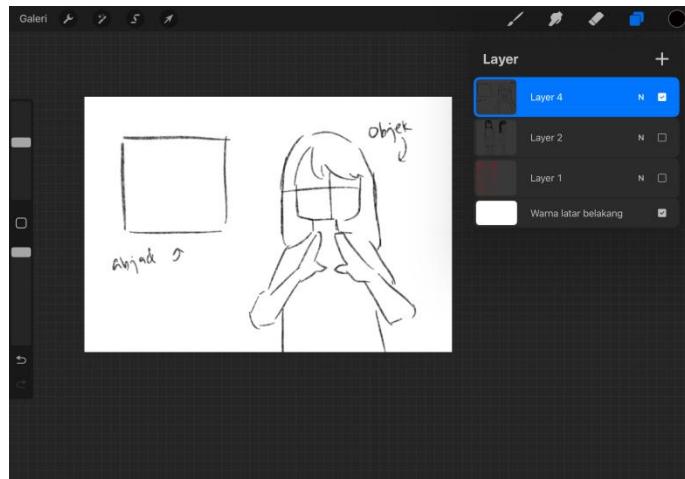
- a. Sali, Karakter utama pada animasi ini adalah Sali (dari kata Sahabat Tuli).
Sali dirancang sebagai anak SDLB dengan seragam sekolah dasar yang akan memperagakan isyarat BISINDO.



Gambar 3.2 Karakter
Sumber: Penulis, 2024

3.2.4 Layout dan tata letak

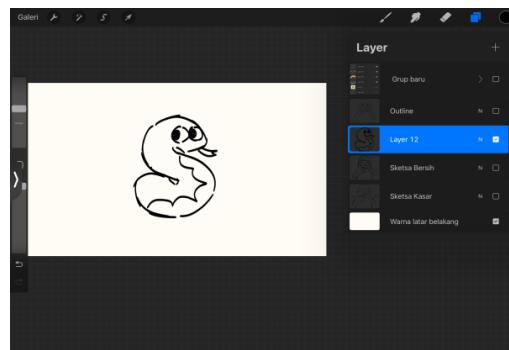
Layout merupakan tata letak Tata letak yang digunakan untuk mengatur konfigurasi dalam sebuah desain, seperti huruf teks, garis, bidang, gambar, bentuk dalam konteks tertentu (Susanto, 2011 : 237). Dengan tujuan menyampaikan informasi dan pesan secara efektif kepada audiens.



Gambar 3.3 Frame 1-3
Sumber: Penulis (2025)

3.2.5 Tipografi

Tipografi yang digunakan dalam perancangan buku ini adalah typeface yang lucu dan menarik agar dapat diterima oleh anak-anak usia sekolah dasar.



Gambar 3.4 Konsep Tipografi
Sumber: Penulis (2025)

3.2.6 Tone Warna

Tone warna yang dipilih adalah *tone* warna yang cerah dan *bold* dengan warna utama warna warna primer dan sekunder seperti merah, kuning, biru dan hijau. Selain untuk menarik perhatian, warna yang tegas ini dipilih agar kontras dengan karakter, sehingga gerakan tangan terlihat lebih menonjol.



Gambar 3.5 Color Pallete
(Sumber : Penulis, 2024)

Warna merah, oranye, kuning, hijau dan biru berperan sebagai warna latar belakang dan warna tipografi huruf Sedangkan warna krim dan hitam merupakan warna kulit dan rambut dari karakter Sali.