

## BAB III

### KONSEP PERANCANGAN

#### A. Identifikasi Data

Setelah melakukan *observasi* untuk mendapatkan data dari survey lapangan, tahapan yang akan dilakukan adalah mengolah data hasil *observasi* tersebut. Identifikasi data dilakukan untuk menentukan strategi kreatif yang sesuai dengan rumusan permasalahan. Pengumpulan data *observasi* dilapangan dilakukan untuk mengetahui lebih mendalam cara untuk menyampaikan pesan kepada anak melalui media yang tak asing sekaligus menyenangkan bagi anak-anak usia sekolah dasar. Rata-rata anak usia sekolah dasar cenderung masih suka bermain dan mudah bosan bila diajarkan suatu hal yang baru dengan cara yang biasa.

Maka diperlukan cara dan media pembelajaran yang menarik serta menyenangkan bagi anak-anak. Melihat dari hal tersebut tentunya akan mempengaruhi strategi kreatif pada perancangan ini. Oleh karena itu hasil dari perancangan ini diharapkan akan sesuai dengan tujuan dari perancangan. Dasar dari perancangan ini adalah penyampaian pesan pendidikan dasar tentang P3K kepada anak melalui media komik yang komunikatif. Seperti yang sudah diketahui komik adalah bacaan yang paling di sukai oleh anak-anak.

Komik yang akan dirancang memiliki desain karakter yang menarik sehingga akan mempengaruhi anak untuk membacanya. Selain itu cara untuk menyampaikan pesan kepada anak juga dikombinasikan dengan cerita komedi dan

kehidupan sehari-hari agar anak-anak tidak cepat bosan. Pada perancangan komik ini akan berisikan pesan tentang pendidikan dasar P3K kepada anak, selain mendapatkan hiburan anak-anak juga akan mendapat keterampilan di bidang kesehatan terutama P3K.

Penulis melakukan wawancara kepada narasumber untuk mendapatkan informasi dengan hasil point dari wawancara sebagai berikut :

1. Pengenalan P3K sangat penting bagi seluruh lapisan masyarakat, terutama bagi anak-anak yang rentan terhadap terjadinya luka.
2. Rata-rata usia anak dapat dikenalkan dengan P3K adalah sejak mereka duduk di bangku taman kanak-kanan. Akan tetapi hanya sebatas pengenalan saja.
3. Pemberian materi P3K didalam lingkungan sekolah dibagi menjadi beberapa kriteria tingkatan yang disesuaikan dengan usia anak, yaitu tingkat Mula untuk Sekolah Dasar, Madya untuk SMP, Wira untuk SMK/SMA.
4. Cara untuk menarik perhatian dan minat anak-anak pun dapat dilakukan dengan berbagai cara agar anak tidak mudah bosan. Diantaranya adalah melakukan kegiatan social seperti permainan games yang bertemakan tentang P3K.
5. Pembekalan dan pengenalan P3K kepada anak sudah dapat dilakukan pada anak usia sekolah dasar atau tingkat PMR Mula, pada tingkatan ini, anak baru dibekali informasi dan dikenalkan tentang segala jenis luka serta penanganannya, baik luka luar maupun luka dalam. Akan tetapi pada tingkat ini masih perlu pengawasan dari orang dewasa seperti guru disekolah atau dari tenaga medis yang ada.

6. Pada tingkatan PMR mula, jenis luka yang dapat ditangani pun masih terbatas pada penanganan luka ringan seperti luka goresan atau tersayat, karena luka tersebut masih dapat terlihat secara kasat mata. Sedangkan untuk penanganan luka dalam serta luka serius dapat ditangani pada tahap tingkat selanjutnya.
7. Pengenalan informasi materi penanganan luka, dapat menggunakan berbagai media seperti buku, video interaktif serta praktek secara langsung.
8. Media pembelajaran yang digunakan haruslah lebih variatif agar anak tidak cepat merasa bosan serta kegiatan pembelajaranpun menjadi lebih menyenangkan.

## **B. Segmentasi**

Perancangan komik P3K ini memiliki dua target market yang menjadi sasarannya, yaitu target *market* yang diperuntukkan bagi anak-anak serta target *audience* yang ditujukan pada orang tua dari anak. Hal ini diharapkan agar sesuai dengan tujuan dari perancangan yang direncanakan sebelumnya. Berikut pertimbangan dalam penentuan target market :

### 1. Target Market

Guna tercapainya proses perancangan buku komik tentang pendidikan dasar P3K, target ditentukan dengan berbagai pertimbangan sebagai berikut :

#### a. Aspek Geografis

Kota-kota Besar di Indonesia (khususnya Solo)

b. Aspek Demografis

Umur : 6-13 tahun  
Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan  
Ekonomi : Menengah ke Atas  
Pendidikan : Sekolah Dasar  
Agama : Semua Agama

c. Aspek Psikografis

Anak-anak yang senang beraktifitas dan bermain di lingkungan luar, tertarik dengan hal-hal baru, serta suka membaca komik yang berunsur cerita kehidupan sehari-hari atau bertema petualangan.

d. Aspek *Behavior*

Anak-anak yang suka membaca buku terutama komik serta memiliki rasa ingin tahu yang besar.

2. Target Audience

a. Aspek Demografis

Kota – kota besar di Indonesia

b. Aspek Geografis

Umur : 20 – 45 tahun  
Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan  
Ekonomi : Menengah  
Pendidikan : SMA – Perguruan Tinggi  
Agama : Semua Agama

c. Aspek Psikografis

- Orang tua yang memiliki perhatian terhadap kesehatan dan keselamatan anaknya.
- Orang tua yang cenderung mengajarkan kemandirian sejak dini kepada anaknya.

d. Aspek Behaviour

Orang tua yang lebih memilih media - media kreatif yang dapat menarik perhatian anaknya untuk membaca bacaan yang mengedukasi.

### **C. USP**

Komik ini mengemas tentang materi P3K melalui cerita kehidupan sehari-hari yang ditambahkan sedikit cerita humor agar tidak membosankan, selain sebagai media hiburan komik ini juga menjadi media edukatif yang mendidik. Pemilihan bahasa yang mudah dipahami, agar informasi mudah tersampaikan serta pemilihan bentuk visual yang disesuaikan dengan target market untuk menambah daya tarik.

### **D. Positioning**

Positioning dalam komik tentang Pertolongan Pertama pada Kecelakaan ini mengkomunikasikan secara visual dengan bentuk ilustrasi menggunakan karakter design kartun agar sesuai dan lebih mudah diterima oleh anak. Tujuan penggunaan gaya gambar tersebut untuk memberikan penjelasan serta mempermudah anak untuk memahami pesan utama yang ingin disampaikan.

## **E. Strategi Kreatif**

### **1. Konsep Estetis**


Hasil dari perancangan ini berupa buku komik yang memuat tentang penanganan dan pertolongan pertama pada korban kecelakaan dengan teknik ilustrasi *cartoon*. Diharapkan anak-anak akan tertarik untuk membaca dan mengerti tentang pendidikan dasar P3K secara mudah. Konsep estetis dan strategi kreatif sangat diperlukan untuk menyesuaikan rancangan dengan *target audiencenya*. Berikut konsep estetis yang digunakan dalam perancangan ini :

#### **a. Strategi Visual**

##### **1. Ilustrasi**

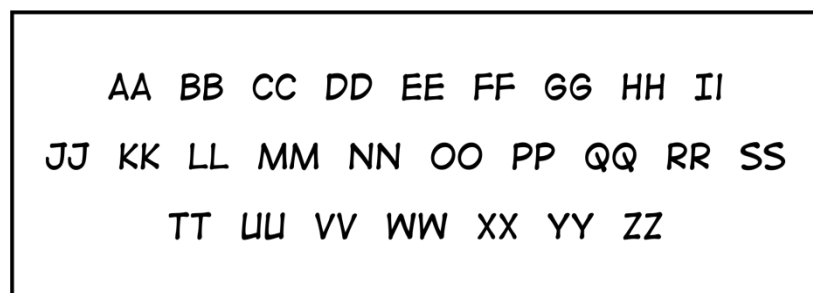
Di dalam komik peranan ilustrasi sangatlah penting dikarenakan gambar dalam komik merupakan komponen utama yang membentuknya. meskipun tanpa menggunakan teks, ilustrasi masih dapat menjelaskan makna yang dikandungnya. Ilustrasi yang digunakan merupakan karakter adik dan kakak yang tinggal bersama kakek dan sebuah robot peralatan P3K yang didesain menggunakan karakter *cartoon*. Tujuannya agar anak-anak tertarik untuk membacanya.

Karakter	Ciri Karakter	Alasan
 <p>Siga</p>	Anak berusia 10 tahun yang suka membantu temannya yang terluka	Karakter ini terinspirasi dari seorang anak yang bernama “Siga”. Pemilihan warna pada karakter terinspirasi dari warna logo PMR madya yaitu biru. Selain itu warna tersebut juga mewakili sifat karakter.
 <p>Viona</p>	Adik kandung siga yang berusia 6 tahun.	Karakter viona terinspirasi dari seorang anak yang bernama Diona. Pemilihan warna karakter mengacu pada makna sifat dari warna yang cenderung lebih feminim serta ceria.
 <p>Profesor Henry</p>	Kakek kandung siga dan viona yang berusia 65 tahun. Selain sebagai tokoh orang tua dalam komik ini. Professor juga berperan sebagai ilmuwan yang membuat robot alpha.	Karakter kakek terinspirasi dari pendiri P3K pertama, yaitu Henry Dunant. Warna karakter kakek terinspirasi dari warna warna yang memiliki arti sifat yang menggambarkan sosok yang dewasa serta berwibawa.
 <p>Alpha</p>	Robot buatan professor Henry.	Karakter ini terinspirasi dari kotak P3K serta salah satu karakter film animasi Big Hero 6 yaitu baymax.
 <p>Sherlyn</p>	Teman sekelas dan bermain viona yang berusia 6 tahun.	Karakter ini terinspirasi dari seorang anak yang bernama sherli. Pemilihan warna menggambarkan sifat dari karakter yang tenang, kalem dan pandai.
 <p>Farid</p>	Farid adalah teman bermain siga yang berusia 10 tahun.	Karakter farid hanya sebagai karakter pendukung. Pemilihan warna pada karakter menggambarkan sifat dari karakter ini.

 <p>Robby</p>	<p>Robby adalah teman bermain siga dan farid yang berusia 10 tahun.</p>	<p>Karakter robbly adalah karakter pendukung tambahan yang memiliki sifat polos. Pemilihan warna karakter menggambarkan sifat dari karakter ini.</p>
--	---	--

## 2. Tipografi

Penggunaan font dalam komik ini terdapat 2 jenis yang berbeda, diantaranya adalah font *DigitalStrip BB* untuk *caption* dan balon kata, dimana font tersebut memiliki karakter yang lebih fleksibel dan menarik, bentuknya tidak kaku namun tetap mudah dan jelas untuk di baca. Selain itu penggunaan font *Badaboom BB* yang memiliki karakter tegas dan kuat, sangat cocok di gunakan untuk memberi efek kesan suara dan yang lainnya. Hal tersebut sangat cocok karena target dari komik ini adalah anak anak.



Gambar 20 : font DigitalStrip BB





Gambar 21 : font Badaboom BB

### 3. Warna

Warna yang digunakan pada karakter adalah warna-warna *soft* dan cerah untuk menggambarkan dunia anak yang ceria. Pada karakter Siga menggunakan warna biru muda dan putih. Warna yang digunakan untuk karakter Viona adalah warna Pink dan krem. Sedangkan untuk karakter profesor menggunakan warna putih untuk jas, warna kuning cerah untuk baju, dan biru tua untuk celana. Warna yang digunakan pada alpha adalah dominasi warna merah. Karakter sherlyn menggunakan warna mint, krem dan soft pink. Karakter farid menggunakan warna hijau dan krem, dan karakter robby menggunakan warna biru tua dan abu abu. Contoh warna yang digunakan pada komik ini adalah sebagai berikut :



Gambar 22 : Palet Warna

#### 4. Panel

Panel yang digunakan dalam komik tentang Pertolongan pertama pada Kecelakaan ini adalah bentuk panel terbuka dan panel tertutup. Penggunaan panel tersebut dimaksudkan untuk memberi tampilan yang bervariasi dan tidak terkesan monoton. Pemilihan jenis panel tersebut adalah untuk menarik perhatian karena anak-anak lebih suka melihat gambar dari pada membaca banyak teks. Gambar yang terlihat jelas juga membuat anak-anak lebih mudah paham isi dari pesan yang disampaikan pada komik tersebut.

## b. Strategi Verbal

Selain unsur visual, perancangan ini juga akan menggunakan unsur verbal sebagai pendukung dari strategi visual. Berikut unsur verbal yang digunakan :

### 1. *Headline*

*Headline* digunakan sebagai judul pada suatu paparan, selain itu juga berperan sebagai daya tarik pembaca untuk membaca lebih jauh mengenai isi dari paparan yang ditulis. *Headline* pada perancangan ini dibuat dengan tujuan untuk menarik minat *target audience*.

*Headline* : SIGA

### 2. *Sub-Headline*

*SubHeadlin* digunakan untuk memperjelas maksud dari *Headline* yang telah dipaparkan, tujuannya adalah memperkuat *Headline*.

Biasanya berada dalam isi atau bodytext.

*SubHeadline* : Sigap dan Tanggap

## 2. Konsep Teknis

- a. Awal pembuatan komik dimulai dengan menentukan tema cerita yang diangkat. Kemudian pemilihan karakter serta membuat bentuk ilustrasi dari karakter tersebut.
- b. Setelah pembuatan karakter selesai, kemudian masuk ke tahap *script* atau naskah cerita yang diangkat untuk membantu proses perancangan komik serta menentukan alur cerita sehingga dapat digunakan dalam menentukan urutan panel atau frame. Naskah sendiri juga membantu untuk mengembangkan pengkayaan gambar.
- c. Proses selanjutnya adalah pembuatan *storyboard* yang mengacu pada *script* yang telah di buat. *Storyboard* sendiri fungsinya sangat penting didalam komik, karena selain sebagai acuan untuk proses berikutnya juga sebagai penerjemah *script* menjadi gambar atau *sketsa* awal rancangan.
- d. Ketika *storyboard* selesai langkah selanjutnya adalah masuk kedalam proses menggambar sketsa rancangan dengan pensil. Pada tahap ini *storyboard* yang masih berupa gambar kasar dirubah menjadi gambar sketsa yang lebih jelas agar gambar lebih mudah dipahami.
- e. Setelah sketsa menggunakan pensil selesai, kemudian mulai masuk ke tahap *inking* atau mempertegas *outline* pada komik dengan menggunakan tinta atau drawing pen. Pada tahap ini gambar komik sudah mulai terlihat, tapi masih berupa gambar *outline* hitam putih.
- f. Barulah pada tahap ini komik sudah mulai masuk ke tahap *digital* dengan cara di *scan* lalu *outline* dibentuk ulang menjadi bentuk *vector*.

- g. Langkah berikutnya setelah *outline vector* selesai masuk ke tahap *coloring*. Pada tahap ini adalah bagian yang sangat penting karena pemilihan warna yang disesuaikan dengan anak-anak sehingga warna yang di pilih adalah warna-warna yang *soft* sehingga nyaman untuk di lihat.
- h. Langkah yang paling akhir dalam pembuatan komik ini adalah *lettering* atau menambahkan balon kata dan narasi, serta pemberian efek suara agar pesan yang ingin di sampaikan dapat diterima oleh pembaca. Serta efek dari suara yang di timbulkan dari gerakan gambar dapat di pahami.

Pengerjaan pada perancangan ini menggunakan beberapa alat dan software. Beberapa peralatan yang digunakan adalah sebagai berikut :

- a. *Processor* Intel(R) Core(TM) i3-2365M CPU @ 1.40GHz 1.40 GHz
- b. *Memory* DDR2 2GB
- c. Resolusi Layar 1366 x 768

Selain itu penggunaan alat-alat lain yang menunjang dalam perancangan ini adalah sebagai berikut :

- a. Kertas untuk menggambar
- b. Pensil dan penghapus
- c. Drawing Pen
- d. Penggaris
- e. Scanner

Dan beberapa software yang digunakan untuk mengerjakan proses perancangan ini, diantaranya adalah :

- a. CorelDRAW X7
- b. Adobe Illustrator CS6

### **3. Media Plan**

Pemilihan media yang digunakan untuk menunjang branding dari perancangan ini adalah :

- a. *Tas Pouch*
- b. *Gantungan Kunci*
- c. *Poster*
- d. *X-Banner*
- e. *Sticker*