

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

A. Identifikasi Data

Proses ataupun tahapan setelah mendapatkan data hasil wawancara dan observasi lapangan adalah mengolah data hasil wawancara dan observasi lapangan. Identifikasi data ini diperlukan agar dapat menentukan strategi kreatif yang sesuai dengan rumusan permasalahan. Pada tahapan ini, penulis telah melakukan wawancara dan observasi lapangan ke beberapa tempat yang ada di Kota Surakarta, yaitu lima Kelompok Bermain (KB) yang berbeda di Kota Surakarta dimana tiap-tiap kecamatannya terwakili oleh satu Kelompok Bermain. Berikut daftar Kelompok Bermain yang menjadi tempat penelitian :

1. Kelompok Bermain Surya Mentari
Alamat : Jalan Siwalan No.45 Kerten, Laweyan, Surakarta.
2. Kelompok Bermain Kids Land International School
Alamat : Jalan Muh. Yamin No. 169 Rt. 02 Rw. 03, Serengan, Surakarta.
3. Kelompok Bermain Marsudirini
Alamat : Jalan Sugiyopranoto No. 4 Kampung Baru, Pasar Kliwon, Surakarta.
4. Kelompok Bermain Kristen Pelita Nusantara Kasih
Alamat : Jalan Surya No. 54-56 Purwodiningratan, Jebres, Surakarta.
5. Kelompok Bermain Al Khoir
Alamat : Jalan Jawa No. 26 Timuran, Banjarsari, Surakarta.

Pemilihan kelima tempat Kelompok Bermain itu memiliki beberapa hal yang dipertimbangkan, diantaranya adalah lokasi tempat Kelompok Bermain berada, saran serta ulasan yang diberikan oleh orang tua siswa. Selain itu pemilihan juga didasarkan atas strata sosial para orang tua siswa yang rata-rata berada pada golongan menengah-atas. Golongan menengah-atas orang tua siswa memiliki kecenderungan yang lebih sadar dan lebih peduli terhadap pendidikan anaknya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi lapangan menghasilkan beberapa data yang tentunya dapat membantu dalam proses strategi kreatif pada perancangan ini, diantaranya adalah :

1. Pola pendekatan untuk mengenalkan huruf alfabet kepada anak usia balita harus menggunakan cara yang menyenangkan dan tidak monoton, yaitu dengan cara belajar sambil bermain yang tentunya memberikan efek kepada anak didik agar tidak mudah cepat bosan.
2. Pengenalan huruf alfabet kepada anak balita biasanya diawali dengan mengenalkan huruf *vocal* terlebih dahulu, yaitu huruf A,I,U,E,O. Kemudian setelah anak balita sudah mampu mengenali huruf *vocal* tersebut lalu anak balita dikenalkan semua huruf alfabet yang jumlahnya 26.
3. Usia anak balita yang duduk di TK A sampai dengan TK B biasanya sudah bisa membaca antara 2 – 3 kata.

4. Proses pembelajaran menggunakan alat bantu baik alat bantu elektronik maupun alat bantu konvensional dalam hal ini adalah media buku, pasir, *flash card* maupun *puzzle*. Media konvensional masih menjadi pilihan alat bantu dalam proses pengenalan huruf alfabet kepada anak usia dini, hal ini dimaksudkan agar anak usia balita tidak merasa asing dengan media konvensional, terutama dengan media buku.
5. Media pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran dan harus variatif, hal ini dimaksudkan agar anak usia dini tidak merasa cepat bosan sehingga proses pengenalan dan pembelajarannya tetap berjalan dengan cara yang menyenangkan.
6. Anak usia balita memiliki keterbatasan dalam hal tingkat daya tahan konsentrasi yang terbatas yaitu $\pm 10 - 20$ menit tentunya hal ini merupakan hal yang harus dipertimbangkan dalam merancang media buku yang diperuntukkan kepada mereka.
7. Faktor keluarga merupakan faktor utama pendukung yang dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan pendidikan si anak. Peran keluarga, terutama ibu dalam proses mendidik anak sangatlah berpengaruh besar karena anak usia dini mayoritas waktunya dihabiskan dengan keluarganya. Anak yang di dukung pendidikannya oleh keluarganya tentunya memiliki tingkat keberhasilan pendidikan yang tinggi.
8. Anak usia dini cenderung menyukai warna-warna yang cerah serta menyukai gambar-gambar yang menarik.

9. Pengenalan obyek, benda maupun huruf alfabet biasanya menggunakan bantuan berupa obyek atau benda nyata ataupun foto yang dekat dengan lingkungan anak. Hal ini dimaksudkan agar anak lebih cepat mengenal lingkungannya, selain itu anak usia dini lebih banyak belajar dan mengenal dari lingkungan sekitarnya.
10. Proses pengenalan obyek, benda maupun huruf alfabet lebih banyak dikaitkan dengan obyek yang berhubungan dengan sayuran, buah-buahan, bunga, binatang peliharaan dan binatang ternak. Hal itu dimaksudkan agar anak juga lebih cepat mengenal lingkungan sekitarnya, selain itu dengan mengenalkan anak usia dini dengan dunia flora dan fauna akan memupuk rasa cinta dan kasih sayang sesama makhluk hidup.

Identifikasi data wawancara dan observasi lapangan bertujuan untuk mengetahui lebih dalam mengenai cara mendidik anak, terutama mengenai pola pendekatan dalam mengenalkan pengetahuan baru kepada anak usia balita. Salah satu faktor yang mempengaruhi itu adalah anak usia balita sangat rentan bosan dalam mempelajari sesuatu. Fokus pada perancangan ini adalah untuk membuat ilustratif tipografi pada buku alfabet yang ditujukan kepada anak balita. Sebagaimana yang sudah banyak beredar, buku alfabet tetap menjadi pilihan bagi orang tua dalam mengenalkan dan mengajarkan huruf alfabet. Tentunya buku alfabet yang ditujukan kepada anak balita sesuai dengan karakteristik anak balita serta memiliki desain yang menarik dan mudah untuk dipelajari. Selain itu cara mengenalkan huruf kepada anak balita juga dikombinasikan dengan benda-benda yang ada di sekitar mereka dengan maksud agar anak balita semakin mudah untuk

mempelajarinya. Pada perancangan ini, huruf alfabet akan dikombinasikan dengan dunia flora dan fauna agar anak balita lebih mengenal ragam jenis kekayaan flora dan fauna yang ada di Indonesia.

B. Analisa Data

Berdasarkan hasil identifikasi data, maka perancangan ini terdapat beberapa data yang ditentukan yang dijadikan landasan pendukung perancangan ini, diantaranya adalah :

1. Segmentasi

Perancangan ilustratif tipografi untuk anak balita di kota Surakarta ini terbagi menjadi dua target market, yaitu target *market* yang diperuntukkan untuk anak balita. Yaitu anak balita yang terutama berumur di bawah 5 tahun serta diutamakan yang sudah bersekolah di PAUD. Hal ini bertujuan agar hasil output dari perancangan ini sesuai dengan keadaan pasar.

Target audience pada perancangan ini ditujukan kepada orang tua anak balita. Berikut pertimbangan dalam penentuan *target audience* :

a. Geografis

Mencakup wilayah di Kota Surakarta

b. Demografis

- 1) Umur : 25 – 35 Tahun.
- 2) Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan.
- 3) Pendidikan : SMA – Perguruan Tinggi
- 4) Kelas Sosial : Kalangan menengah ke atas.

5) Agama : Semua Agama

c. Psikografis

Target audience pada perancangan ini adalah pasangan keluarga muda yang sadar akan pentingnya pendidikan kepada anaknya. Salah satunya adalah dengan mengenalkan dan mengajarkan huruf alfabet kepada anaknya.

d. Behaviour (tingkah laku)

Behaviour merupakan tingkah laku seseorang yang berpengaruh terhadap kepribadiannya, pada segmentasi ini adalah pasangan muda yang mendidik anak balitanya dengan mengenalkan dan mengajarkan huruf alfabet serta sekaligus juga mengenalkan keragaman flora dan fauna.

2. USP (Unique Selling Proposition)

Perancangan ilustratif tipografi pada buku alfabet untuk anak balita di Kota Surakarta ini dapat dijadikan alternatif baru dalam ranah buku alfabet. Khususnya tentang mengenalkan dan mengajarkan huruf alfabet yang di padukan dengan gambar ilustrasi kepada anak balita.

3. Positioning

Positioning pada perancangan ini adalah sebagai sarana bagi orang tua yang peduli dengan tumbuh kembang anak balitanya untuk mengajarkan dan mengenalkan huruf alfabet melalui buku alfabet yang dirancang dengan memadukan tipografi serta ilustrasi flora dan fauna. Perancangan buku alfabet ini menggunakan karakter gaya flat desain yaitu karakter desain yang memiliki ciri khas bentuk yang sederhana dan memiliki beragam warna yang tentunya

sesuai dengan karakter anak usia balita. Perancangan ini diharapkan mampu dijadikan media pembelajaran yang dapat menjawab kebutuhan orang tua anak balita, karena perancangan ini tidak hanya memuat konten yang mengajarkan huruf alfabet semata, tetapi juga mengenalkan ragam flora dan fauna.

C. Strategi Kreatif

1. Konsep Estetis

Hasil jadi dari perancangan ini berbentuk buku alfabet dengan konten di dalamnya terdapat ilustratif tipografi yang merupakan daya tarik utama bagi anak balita untuk mengenal dan belajar huruf alfabet. Karena itu perlu adanya konsep estetis dan strategi kreatif yang sesuai dengan *target audience* dan pokok permasalahannya. Berikut uraian mengenai konsep estetis yang di gunakan pada perancangan ini :

a. Visual

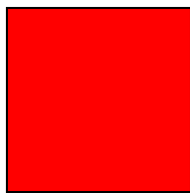
Berikut penjabaran dari beberapa unsur visual yang ada pada perancangan ini :

1) Layout

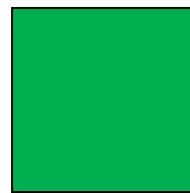
Pemilihan jenis layout desain yang menyebar ini dimaksudkan untuk memanfaatkan lebar ukuran kertas. Penggunaan layout jenis ini dimaksudkan agar anak tidak mudah bosan dengan unsur desain yang ada ditengah halaman saja, selain itu memberikan kesempatan anak dan orang tua saling berinteraksi dengan di letakkan elemen desain yang menyebar.

2) Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan ini mengacu pada hasil analisa data yang telah dilakukan serta enam warna yang disimpulkan oleh (Davido, 2016: 30-31). Berikut warna yang digunakan pada perancangan ini :



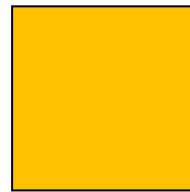
C: 0 M: 100 Y: 100 K: 0



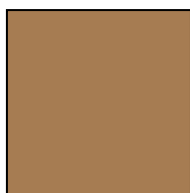
C: 81 M: 28 Y: 100 K: 16



C: 71 M: 13 Y: 0 K: 0



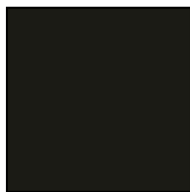
C: 13 M: 55 Y: 100 K: 3



C: 32 M: 49 Y: 74 K: 10



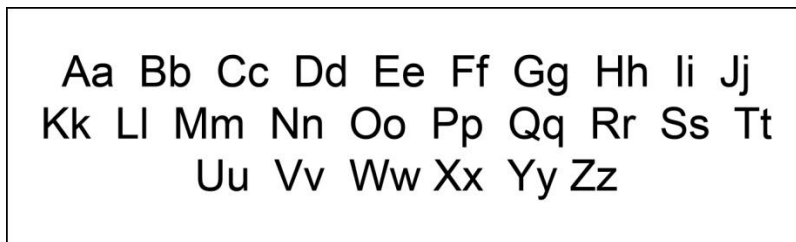
C: 51 M: 100 Y: 35 K: 62



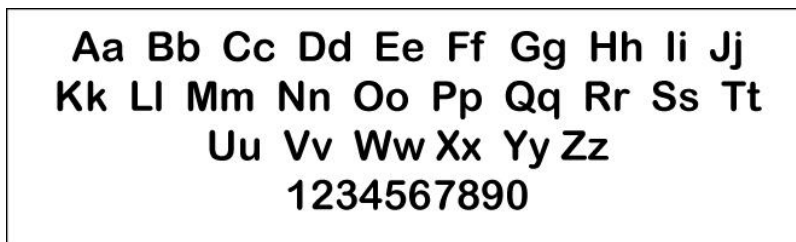
C: 75 M: 68 Y: 67 K: 9

3) Tipografi

Jenis *font* yang digunakan pada perancangan ini adalah *font* yang masuk kedalam kategori *sans serif*. Pertimbangan pemilihan jenis *font* tersebut adalah kesesuaian jenis *font sans serif* yang memiliki karakteristik yang mudah terbaca dan tidak terkesan kaku seperti pada jenis *font serif*. *Font Arial* digunakan sebagai tipografi yang di kombinasikan dengan ilustrasi flora dan fauna, sedangkan *font jenis Arial Rounded MT Bold* digunakan sebagai *body copy* yang memuat deskriptif singkat mengenai flora dan fauna.



Gambar 13. Font Arial (Riki Febriyanto, 2018)

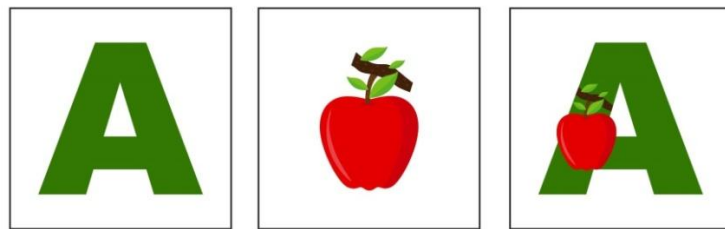


Gambar 14. Font Arial Rounded MT Bold (Riki Febriyanto, 2018)

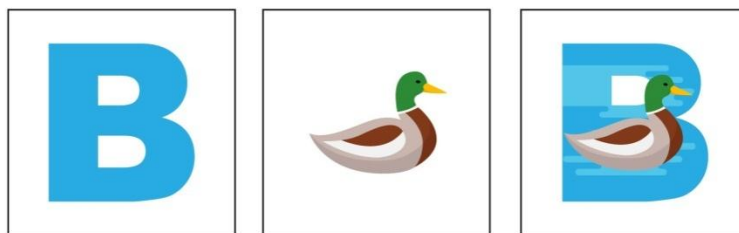
4) Ilustrasi

Penggunaan ilustrasi pada perancangan ini sangatlah vital perannya karena merupakan daya tarik utamanya. Ilustrasi yang akan digunakan yaitu ilustrasi berupa flora dan fauna yang dikombinasikan dengan huruf alfabet sehingga akan menghasilkan ilustratif tipografi yang diharapkan akan menjadi daya tarik anak untuk mengenal dan mempelajari huruf alfabet.

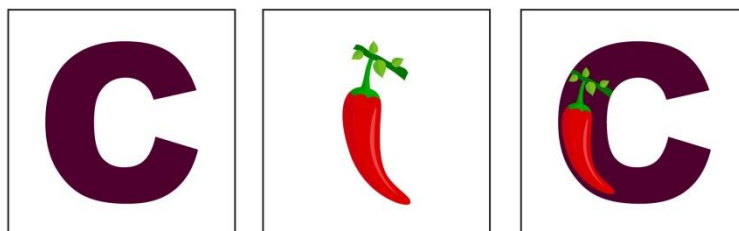
Berikut adalah beberapa contoh aplikasi ilustrasi terhadap typografi :



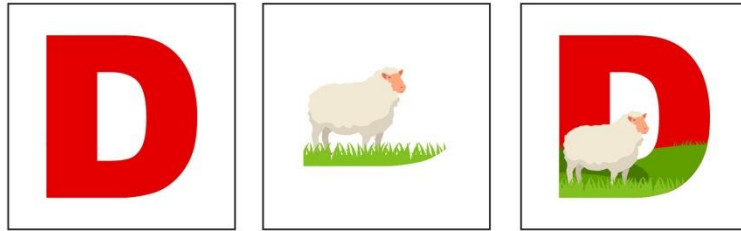
Gambar 15. Ilustratif Tipografi Huruf A (Riki Febriyanto : 2018)



Gambar 16. Ilustratif Tipografi Huruf B (Riki Febriyanto : 2018)



Gambar 17. Ilustratif Tipografi Huruf C (Riki Febriyanto : 2018)



Gambar 18. Ilustratif Tipografi Huruf D (Riki Febriyanto : 2018)



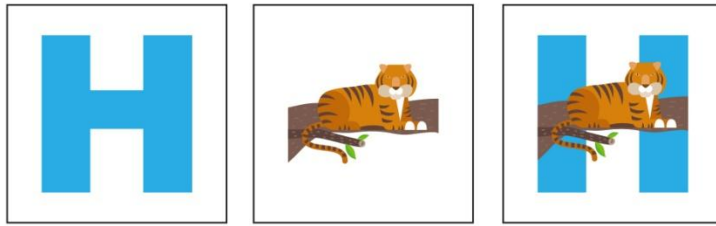
Gambar 19. Ilustratif Tipografi Huruf E (Riki Febriyanto : 2018)



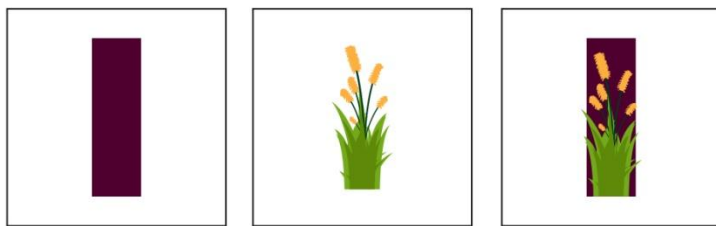
Gambar 20. Ilustratif Tipografi Huruf F (Riki Febriyanto : 2018)



Gambar 21. Ilustratif Tipografi Huruf G (Riki Febriyanto : 2018)



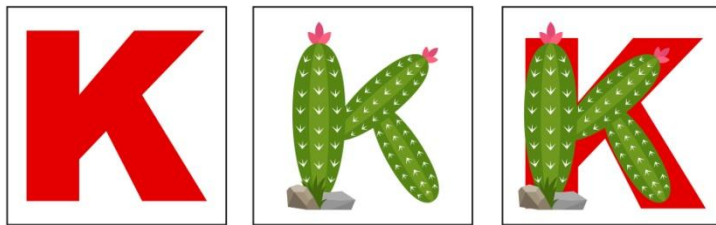
Gambar 22. Ilustratif Tipografi Huruf H (Riki Febriyanto : 2018)



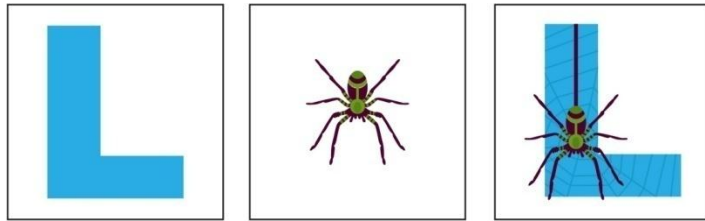
Gambar 23. Ilustratif Tipografi Huruf I (Riki Febriyanto : 2018)



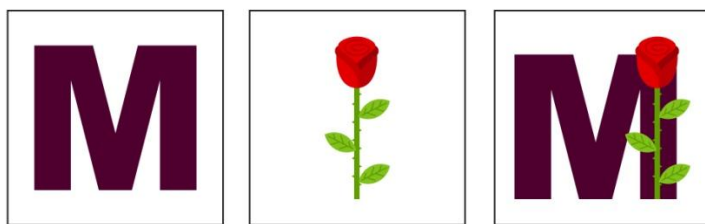
Gambar 24. Ilustratif Tipografi Huruf J (Riki Febriyanto : 2018)



Gambar 25. Ilustratif Tipografi Huruf K (Riki Febriyanto : 2018)



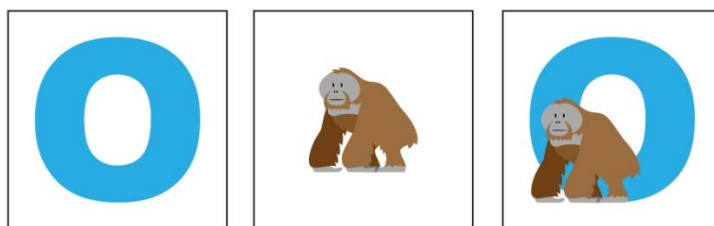
Gambar 26. Ilustratif Tipografi Huruf L (Riki Febriyanto : 2018)



Gambar 27. Ilustratif Tipografi Huruf M (Riki Febriyanto : 2018)



Gambar 28. Ilustratif Tipografi Huruf N (Riki Febriyanto : 2018)



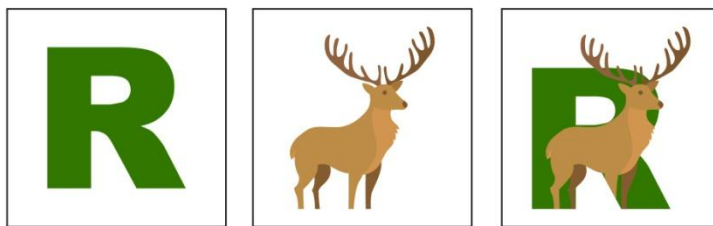
Gambar 29. Ilustratif Tipografi Huruf O (Riki Febriyanto : 2018)



Gambar 30. Ilustratif Tipografi Huruf P (Riki Febriyanto : 2018)



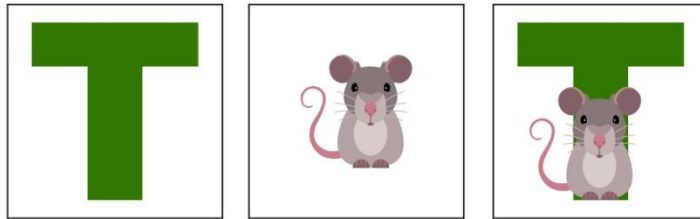
Gambar 31. Ilustratif Tipografi Huruf Q (Riki Febriyanto : 2018)



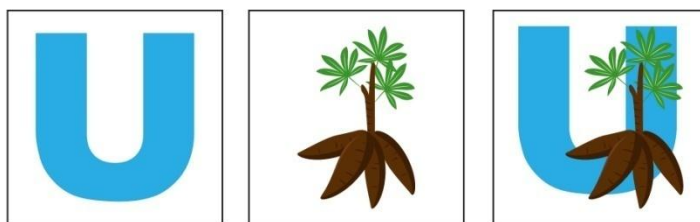
Gambar 32. Ilustratif Tipografi Huruf R (Riki Febriyanto : 2018)



Gambar 33. Ilustratif Tipografi Huruf S (Riki Febriyanto : 2018)



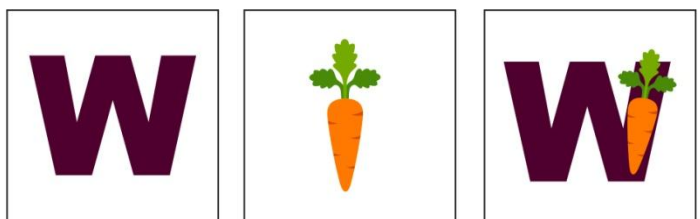
Gambar 34. Ilustratif Tipografi Huruf T (Riki Febriyanto : 2018)



Gambar 35. Ilustratif Tipografi Huruf U (Riki Febriyanto : 2018)



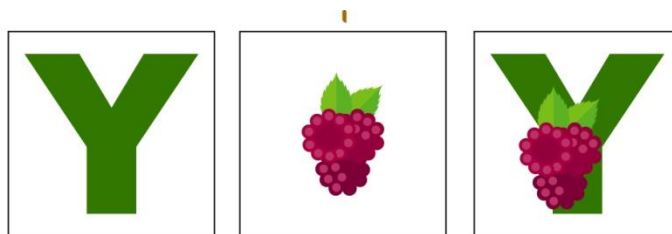
Gambar 36. Ilustratif Tipografi Huruf V (Riki Febriyanto : 2018)



Gambar 37. Ilustratif Tipografi Huruf W (Riki Febriyanto : 2018)



Gambar 38. Ilustratif Tipografi Huruf X (Riki Febriyanto : 2018)



Gambar 39. Ilustratif Tipografi Huruf Y (Riki Febriyanto : 2018)



Gambar 40. Ilustratif Tipografi Huruf Z (Riki Febriyanto : 2018)

b. Verbal

Perancangan ini menggunakan beberapa unsur verbal yang tujuannya untuk mendukung unsur visual pada perancangan ini, berikut adalah 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 : Flora Fauna Aksara

2) *Bodycopy*

Pada perancangan ini *Bodycopy* digunakan sebagai pendukung dari ilustrasi yang digunakan pada perancangan ini, tujuannya adalah untuk mendiskripsikan secara singkat mengenai flora ataupun fauna yang sedang dibahas, selain itu juga bertujuan untuk memperkuat konten isi dari perancangan ini.

2. Konsep Teknis

Berbagai peralatan yang digunakan dalam pengerjaan perancangan ini diantaranya adalah :

- a. *Processor AMD A8-6600K with Radeon™ HD Graphics*
3.90 Ghz
- b. *Memory DDR3 4GB*
- c. *Resolusi Layar 1366 x 768*

Selain itu, beberapa peralatan pendukung untuk mengerjakan perancangan ini adalah :

- a. *Kertas untuk menggambar*
- b. *Pensil dan penghapus*
- c. *Pen dan drawing pen*
- d. *Scanner*
- e. *Pen tablet*

Perancangan ini menggunakan beberapa *software* yang digunakan untuk menunjang proses pengerjaan ini, beberapa *software* yang digunakan adalah

a. Adobe Illustrator CS 6

Adalah *Software* grafis yang biasanya digunakan untuk *editing* sebuah gambar yang ber-format *vector*.

b. Adobe Photoshop CS 6

Adalah *Software* grafis yang biasanya digunakan untuk *editing* sebuah gambar yang ber-format *pixel*.

3. Media Promosi

Pemilihan media yang berguna untuk menunjang *branding* dari perancangan ini adalah :

a. Gantungan Kunci

b. Pensil Warna

c. Buku Gambar

d. Kotak Nasi

e. Poster

f. *Sticker*

g. *X-Banner*

h. Kaos