

3. KONSEP PERANCANGAN

3.1. Sintesis

3.1.1. Tujuan Visualisasi

Tujuan visualisasi adalah menciptakan tampilan yang menarik mengenai alat transportasi umum di Indonesia baik yang beroperasi di darat, air dan udara. Disamping itu produk ini bertujuan untuk menciptakan metode belajar baru yang lebih menarik dan menyenangkan, yaitu melalui CD multimedia interaktif. Hasil yang ingin dicapai adalah terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan sehingga materi yang disampaikan dapat mudah diterima dan dimengerti oleh anak.

3.1.2. Strategi Visualisasi

Strategi yang digunakan adalah dengan memberikan sistem pembelajaran yang mudah dimengerti dan gambar-gambar yang dapat meningkatkan daya ingat anak-anak tingkat TK hingga awal sekolah dasar terhadap beraneka ragam alat transportasi umum yang ada di Indonesia.

3.1.3. Strategi Pemasaran

Sebagai langkah awal akan ditawarkan kepada pihak penerbit untuk dipasarkan ke masyarakat. Diutamakan penerbit yang biasa menerbitkan media belajar untuk anak-anak sehingga sudah berpengalaman dalam strategi dan jalur pemasaran produk sejenis. Produk yang akan dipasarkan di toko buku terkemuka di kota-kota besar yang memiliki fasilitas berupa komputer untuk menawarkan produk CD interaktif. Produk ini juga akan ditawarkan di lembaga-lembaga pengajar seperti taman kanak-kanak dan sekolah dasar. Bila produk ini mendapatkan respon yang cukup baik dari masyarakat maka tidak menutup kemungkinan untuk dibuat seri lanjutannya dengan topik yang berbeda.

3.2. Konsep Media

3.2.1. Tujuan Media

Media ini ditujukan untuk anak-anak usia 3-5 tahun atau masih dalam jenjang taman kanak-kanak yang berdomisili di Indonesia dan belum mengenal tentang berbagai macam alat transportasi umum di Indonesia. Selain itu *target audience* dari media ini adalah kalangan *middle upper* atau menengah ke atas yang sudah cukup mapan dalam hal ekonomi dan benar-benar memikirkan pendidikan terbaik untuk anak-anaknya sejak dini. Konsumen dari produk ini juga diwajibkan memiliki sebuah perangkat komputer yang memadai dan dilengkapi dengan sarana *output audio*.

3.2.2. Strategi Media

Peluncuran CD interaktif ini didukung oleh beberapa media promosi seperti poster yang akan dipasang di depan stan tempat produk ini dijual, selain itu ada pin, kaos, stiker, box CD, poster dan banner.



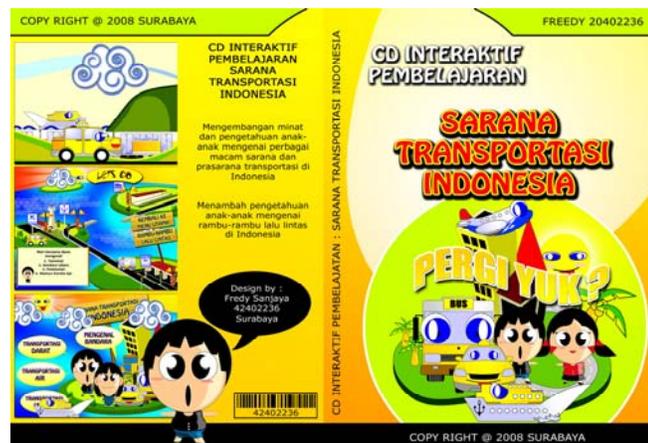
Gambar 3.1. Pin



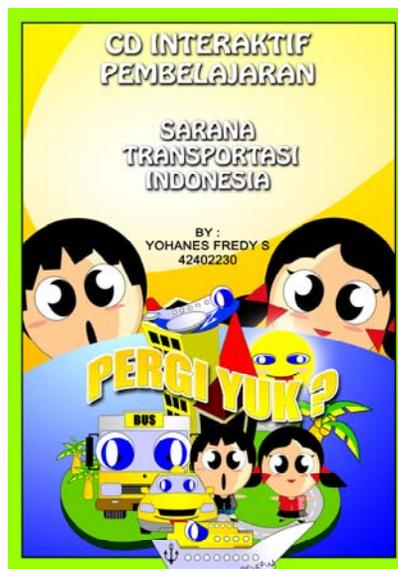
Gambar 3.2. Kaos



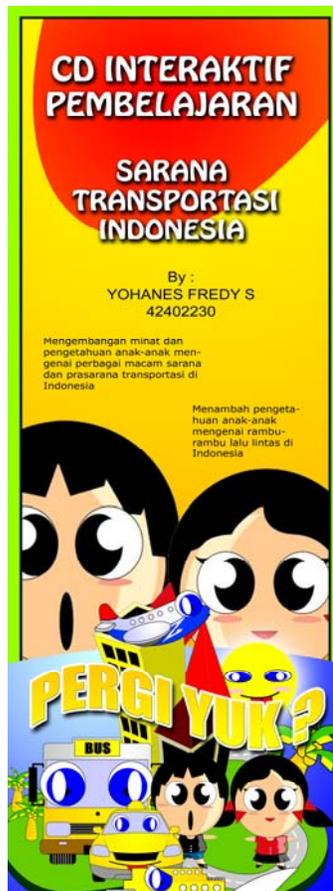
Gambar 3.3. Stiker



Gambar 3.4. Kotak CD



Gambar 3.5. Poster



Gambar 3.6. Banner

3.2.3. Program Media

Distribusi akan dilakukan melalui perusahaan penerbit yang sudah berpengalaman dalam menangani media yang berhubungan dengan produk anak-anak dan aplikasi komputer. *Launching* produk pertama akan dilakukan pada bulan Juli, bertepatan dengan liburan anak-anak dan awal ajaran baru. Pada saat itu banyak para orang tua mendampingi putra dan putrinya mengunjungi toko-toko buku dan sekolah-sekolah berkualitas dimana tempat tersebut dapat didirikan stan untuk menjual produk. Pada saat itu akan disebarakan brosur dan merchandise sebagai media promosi awal (pin, kaos dan pembatas buku). Promosi juga dilakukan pada awal masuk sekolah sekitar awal Februari dengan mendirikan stan di taman kanak-kanak dan membagikan brosur dan merchandise pada orang tua murid yang biasa berkumpul untuk mengantar atau menjemput anak-anak mereka. Selain itu promosi dapat dilakukan dengan membuka stan di tempat yang ramai

pengunjung seperti toko buku, pusat perbelanjaan dan mall. Untuk mall, lokasi stan dan pembagian brosur serta merchandise dapat dilakukan di pusat bermain anak-anak atau lokasi yang banyak menjual produk untuk anak sehingga lokasi tersebut banyak dipadati oleh anak-anak dan orang tua mereka.

3.3. Konsep Kreatif

3.3.1. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dari pembuatan CD interaktif ini adalah untuk memperkenalkan anak-anak dengan alat transportasi umum sejak dini. Dengan memberikan sedikit pengetahuan dan foto-foto dari berbagai jenis alat transportasi umum Indonesia diharapkan dapat membantu mereka untuk mengenali alat-alat transportasi umum di sekitar mereka.

3.3.2. Strategi Kreatif

3.3.2.1. Isi Pesan

CD interaktif ini menyampaikan materi pelajaran mengenai pengenalan sarana transportasi berikut keterangan singkatnya disertai pula penjelasan mengenai rambu-rambu lalu lintas.

3.3.2.2. Bentuk Pesan

Bentuk penyampaian pesan dalam CD interaktif ini adalah melalui audio dan visual berupa animasi bergambar, foto dan audio singkat untuk pelafalan nama dan pembacaan keterangannya. Agar terlihat menarik bagi anak-anak, perancangan CD interaktif ini menggunakan gambar-gambar kartun yang lucu agar mereka merasa seperti sedang bermain ketika mengakses informasi dalam CD interaktif ini.

Warna-warna yang dipakai adalah warna-warna cerah dan memiliki kontras yang tinggi agar menarik perhatian anak-anak. Untuk tipografinya dipilih bentuk huruf yang luwes dan santai serta berkesan kartun sehingga mudah dibaca oleh anak-anak. Agar lebih menarik maka dalam CD interaktif ini menggunakan tombol-tombol berupa gambar ikon yang sederhana dan mudah dimengerti.

3.3.2.3. Strategi Visual

Teknik yang digunakan untuk perancangan CD interaktif ini adalah gabungan antara teknik manual dan grafis komputer. Sebagian besar dibuat dengan menggunakan visual grafis komputer, namun awalnya beberapa elemen dibuat secara manual terlebih dahulu (berupa sketsa kasar) sebelum diproses lebih lanjut menggunakan komputer. Medium penyimpanan yang dipakai berupa *Compact Disc* (CD) berkapasitas standart 650 MB. *Software* yang digunakan dalam proses pembuatan CD interaktif ini adalah Macromedia Flash MX untuk proses interaktif dan animasi, sedangkan untuk *still image* dan pewarnaan digunakan *Macromedia Freehand MX* dan *Adobe Photoshop 7.0*.

3.3.3. Program Kreatif

3.3.3.1. Tema Pokok Perancangan

Tema pokok perancangan adalah pengenalan dan pembelajaran berbagai alat transportasi umum di Indonesia yang ditujukan untuk anak-anak usia 3-5 tahun. Materi yang diberikan meliputi alat transportasi umum yang beroperasi di darat, air dan udara, rambu-rambu lalu lintas, dan bandara-bandara transportasi umum.

3.3.3.2. Pedoman Bentuk Kreatif

Pesan *verbal* disampaikan menggunakan bahasa Indonesia yang singkat dan jelas agar dapat dimengerti dan mudah ditirukan oleh anak-anak.

Pesan *visual* disampaikan lewat animasi sederhana berbentuk kartun-kartun lucu dan *slide* foto dari masing-masing alat transportasi.

3.4. Pemilihan *Visual*, Warna, Audio, *Font* pada Tampilan CD Interaktif

3.4.1. Pemilihan Visual Karakter dan Objek Tampilan CD Interaktif

Pada visual karakter dan objek dalam tampilan CD interaktif ini, penulis menggunakan visual yang mudah dipahami dan sesuai dengan kriteria tema yang diambil yaitu “Lingkungan Sekitar” yaitu *visual* yang menggambarkan suasana sekitar kita yaitu rumah, jalan, laut, kota, pulau.

Tampilan *visual* yang digunakan yaitu tampilan visual yang *simple*, lucu dan tegas goresannya namun tetap pada bentuk riilnya. Hal ini agar dapat dimengerti dan tidak membuat anak bosan pada saat *visual* ditampilkan berkali-kali. Untuk karakter, penulis menggunakan karakter seorang anak laki-laki yang menggunakan pakaian santai, kulit sawo matang, rambut rapi sehingga dapat memberikan suatu ilustrasi bahwa karakter tersebut memiliki jiwa sportif dan mencerminkan anak Indonesia. Karakter ini berperan sebagai logo sekaligus maskot sebagai sosok yang mendampingi *audience* dalam menyimak CD interaktif ini. Karakter ini digambarkan dengan gaya yang *simple* dan *minimalis*, sehingga dapat lebih mudah dimengerti oleh anak-anak saat melihatnya. Untuk objek lain seperti benda-benda seperti *visual* penjelas digambarkan dengan *visual* kartun yang *simple* dan lucu untuk menarik perhatian anak saat melihatnya.

3.4.2. Pemilihan Warna pada Tampilan CD Interaktif

Warna yang digunakan pada tampilan CD interaktif ini yaitu warna yang sesuai dengan tema yang diangkat yaitu dominan warna-warna pastel. Warna-warna tersebut dipilih untuk lebih menghadirkan kesan menarik minat anak-anak.

3.4.3. Pemilihan *Audio* pada Tampilan CD Interaktif

Audio yang digunakan dalam CD interaktif ini disesuaikan dengan target *audiencenya* yaitu anak-anak sehingga berkesan lucu dan ceria.

Daftar audio yang digunakan :

Scene	Audio	Sumber
Menu awal	Tanpa audio	
Opening	Around the world	Kid song vol 1
Menu utama	Be Happy	Kid song vol 2
Button	Floop 1	Sound collection vol 1
	Sn. Brush	Sound collection vol 1
Darat	Be happy	Kid song vol 2
Delman	Be happy	Kid song vol 2
Becak	Be happy	Kid song vol 2
Bus	Be happy	Kid song vol 2
Taxi	Be happy	Kid song vol 2
Microlet	Be happy	Kid song vol 2
Angguna	Be happy	Kid song vol 2

Kereta Api	Be happy	Kid song vol 2
Air	Be happy	Kid song vol 2
Ferry	Be happy	Kid song vol 2
Sampan	Be happy	Kid song vol 2
Rakit	Be happy	Kid song vol 2
Songkang	Be happy	Kid song vol 2
Udara	Be happy	Kid song vol 2
Pesawat	Be happy	Kid song vol 2
Helikopter	Be happy	Kid song vol 2
Pengenalan Bandara	Be happy	Kid song vol 2
Terminal	Be happy	Kid song vol 2
Bandara	Be happy	Kid song vol 2
Pelabuhan	Be happy	Kid song vol 2
Stasiun	Be happy	Kid song vol 2
Rambu-rambu	Be happy	Kid song vol 2
Stop, dll	Be happy	Kid song vol 2

3.4.4. Pemilihan *Font* pada Tampilan CD Interaktif

Font pada tampilan CD interaktif ini menggunakan dua jenis font yaitu Hmo std, Verdana dipilih karena sifat lekukan garisnya yang bersifat santai, kanak-kanak dan kartun sehingga cocok dengan anak-anak. Sedangkan Verdana dipilih karena tulisan Verdana paling *compatible* di setiap computer manapun.

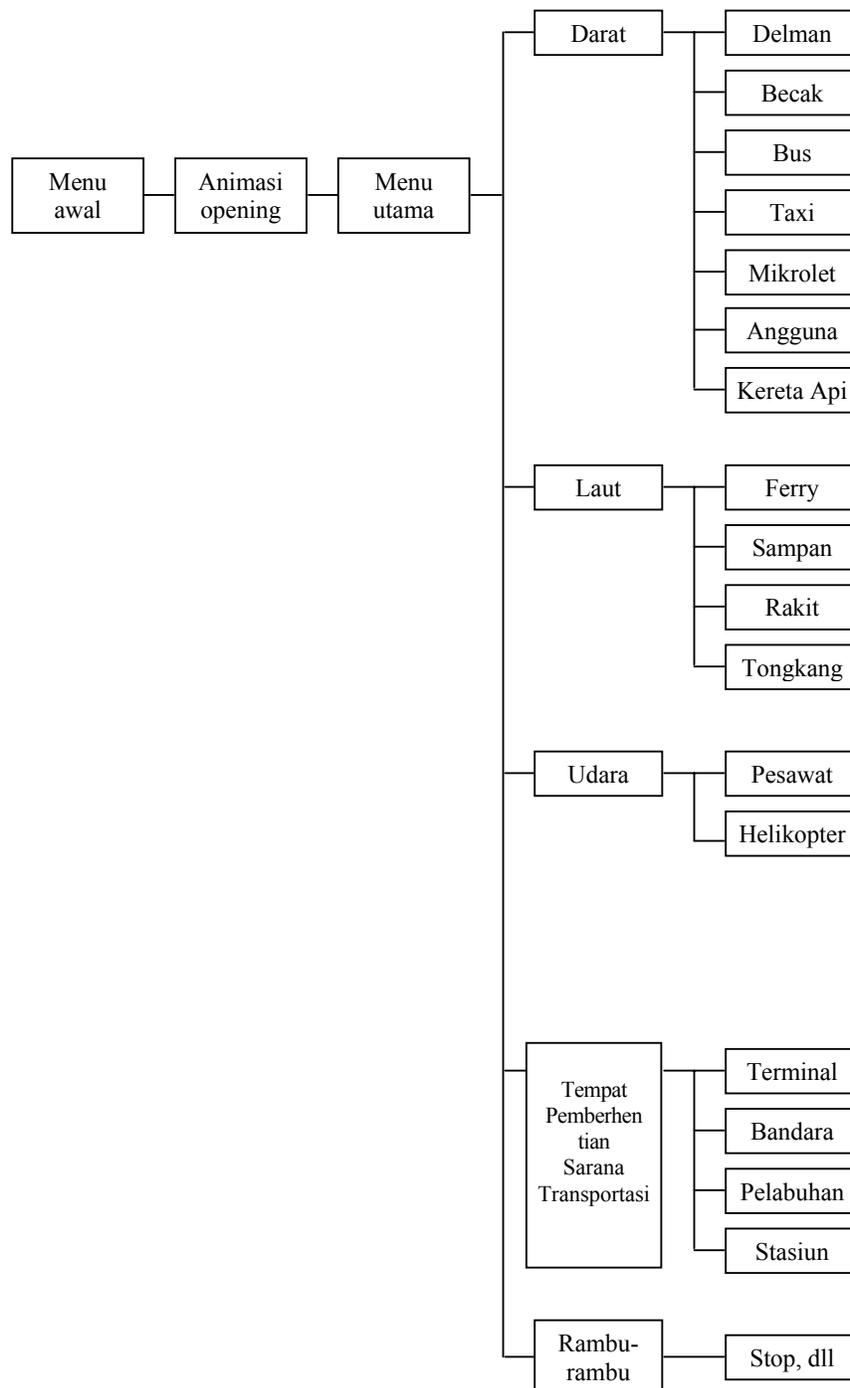
3.5. Pemilihan *Layout*

Pemilihan *layout* pada perancangan ini yaitu *layout* yang menggambarkan situasi lokasi kendaraan umum. Pendekatan ini dapat dicapai dengan penggunaan warna :

- untuk transportasi darat didominasi warna coklat, kuning
- untuk transportasi air didominasi warna biru
- untuk transportasi udara didominasi warna putih dan biru

Penempatan image pada bagian kanan bawah character di kiri atas, keterangan teks di kiri bawah dan seterusnya.

3.6. Susunan dan Isi Perancangan CD Interaktif



Gambar 3.7. Susunan dan Isi Perancangan CD Interaktif

3.7. Biaya Kreatif

Biaya produksi dibuat dengan perhitungan sebagai berikut :

Waktu pengerjaan : 3 bulan

Perincian Biaya Produksi :

1 orang (creator) x @ Rp. 20.000,-/jam

1 hari kerja (13.00 - 21.00 WIB) adalah 8 jam sehari

$$8 \times \text{Rp. } 20.000,- = \text{Rp. } 160.000,-$$

1 minggu (5 hari kerja) = 5 x Rp. 160.000,- = Rp. 800.000,-

3 bulan (12 minggu) = 12 x Rp. 800.000,- = **Rp. 9.600.000,-**

Computer Time: dengan asumsi 1 jam @ Rp. 5.000,-

1 hari (8 jam) = Rp. 40.000,-

1 minggu (hari kerja) = Rp. 200.000,-

3 bulan (12 minggu) = **Rp. 2.400.000,-**

Intellectual Right (biaya untuk membeli *copyright* bila ingin memakai *images*, audio, video) :

Hak cipta untuk musik yang dijadikan *background sound* dalam CD

$$= \text{Rp. } 10.000.000,-$$

Total biaya produksi = **Rp. 22.000.000,-** +

Perkiraan *Production Cost* → *Publishing*

Publisher menutup 10% dari biaya produksi yang ditanggung *creator*:

$$10\% \text{ dari Rp. } 22.000.000,- = \text{Rp. } 2.200.000,-$$

Ongkos sekali produksi (1000 keping CD) :

CD kosong @ Rp. 3.000,- x 1.000 = Rp. 3.000.000,-

Stiker CD @ Rp. 1.000,- x 1.000 = Rp. 1.000.000,-

Packaging CD @ Rp. 30.000,- x 1.000 = Rp. 30.000.000,-

Total Biaya Produksi = **Rp. 34.000.000,-** +

Selanjutnya *creator* CD dapat 10% dari tiap keping penjualan CD

Harga jual per keping Rp. 35.000,- + PPn 10% = Rp. 38.500,-

Publisher dapat keuntungan dari hasil penjualan dikurangi *Production Cost* :

$$\begin{aligned} \text{Hasil Penjualan Rp. 38.500,- x 1.000} &= \text{Rp. 38.500.000,-} \\ \text{Production Cost} &= \underline{\text{Rp. 34.000.000,-}} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Keuntungan untuk 2 kali produksi} &= \text{Rp. 45.000.000,-} \\ \text{PPn 10\%} &= \underline{\text{Rp. 4.500.000,-}} \\ &= \mathbf{\text{Rp. 40.500.000,-}} \end{aligned}$$

Jadi yang didapat oleh *creator* CD adalah :

$$\begin{aligned} 10\% \text{ biaya produksi yang ditanggung } \textit{publisher} &= \text{Rp. 2.200.000,-} \\ 10\% \text{ keuntungan hasil penjualan CD sebesar} &= \underline{\text{Rp. 4.050.000,-}} + \\ &= \text{Rp. 6.250.000,-} \\ \text{Dikurangi PPh (pajak penghasilan) 21\%} &= \underline{\text{Rp. 3.334.800,-}} \\ &= \mathbf{\text{Rp. 2.915.200,-}} \end{aligned}$$