Bab IV Perancangan

Bab ini berisi berisi tahap perancangan dan hasilnya yang meliputi konsep komunikasi, konsep media, dan konsep kreatifnya beserta visualisasinya.

Bab V Penutup

Bab terakhir ini meliputi kesimpulan dan saran, yang berlandaskan pada hasil perancangan.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kampanye

Dalam buku Manajemen kampanye, halaman 7 Rogers dan Storey (1987) mendefinisikan kampanye sebagai serangkaian Tindakan komunikasi komunitas yang terencana dengan tujuan menciptakan efek tertentu pada sejumlah besar khalayak yang dilakukan secara berkelanjutan pada kurun waktu tertentu. Kampanye pada dasarnya adalah penyampaian pesan-pesan dari pengirim kepada khalayak. Pesan-pesan tersebut dapat menggunakan berbagai media mulai dari, media cetak poster hingga media digital. Apa pun bentuknya, pesan-pesan harus menggunakan simbol baik verbal maupun nonverbal yang diharapkan bisa menarik respon khalayak.

Untuk berbagai jenis kampanye yang tidak sama sekali masuk ke dalam kategori kampanye politik atau kampanye produk dapat dimasukkan ke dalam kampanye perubahan sosial.

2.1 Perancangan

Menurut ahli Mulyani (2017: 80) pengertian perancangan sendiri adalah *system* penentuan proses dan data yang diperlukan oleh hal baru. Tujuan dari perancangan sendiri yaitu untuk memenuhi kebutuhan pemakai dan memberikan gambaran yang sangat jelas dan lengkap. Menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin dalam bukunya yang berjudul Analisis & Desain Sistem Informasi (2005: 39), menyebutkan bahwa : ”Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesign sistem

baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik.

2.3 Media

Menurut Laughey, 2007; McQuail, 2003, secara sederhana, istilah media bisa dijelaskan sebagai alat komunikasi sebagaimana definisi yang selama ini diketahui. Adakalanya pengertian ini lebih mendekati terhadap sifatnya yang massa karena banyak berbagai teori yang telah muncul dalam komunikasi massa. Namun semua definisi atau pengertian yang ada tersebut memiliki kesamaan bahwa ketika kata "media" disebutkan, yang keluar bersamaan dengan itu adalah sarana yang disertai dengan teknologinya. Media memiliki berbagai jenis, yaitu koran, poster merepresentasikan sebagai media cetak, sementara radio dan juga televisi mereka termasuk ke dalam media audio dan visual representasi dari media elektronik, dan terakhir internet sendiri masuk ke dalam media *online* atau sering disebut media dalam jaringan.

Terlepas dari semua cara pandang tentang "media", menurut (Meyrowitz, 1999; Moores, 2005; Williams, 2003) dari bentuk dan teknologi, media bisa dipahami dengan melihat dari proses komunikasi itu sendiri.

Membagi media dalam segala kriteria yang tertentu akan memudahkan semuanya dalam melihatnya. Namun pembagian tersebut hanya menempatkan media sekedar alat perantara dalam proses distribusi pesan. Sementara itu padahal, di balik itu semua media memiliki kekuatan yang juga ikut serta berkontribusi menciptakan budaya dan makna. Kesadaraan ini membawa cara pandang orang-orang untuk melihat bahwa media tidak lagi membawa konten semata, tetapi juga membawa konteks di

dalamnya. Dapat disimpulkan bahwa media sendiri adalah proses komunikasi antar manusia yang juga memiliki kelebihan untuk menciptakan makna dan budaya.

2.4 Sayur

Sayur memiliki kalori yang rendah dan merupakan sumber serat dan mikronutrien seperti vitamin dan mineral. dalam Riskesdas 2013, dianjurkan mengonsumsi sayur minimal 5 porsi/hari, namun sangat disayangkan untuk proporsi kurang makan sayur di Indonesia sangat tinggi, yakni 93.6%. Sepuluh pesan pedoman gizi seimbang di Indonesia juga menganjurkan untuk banyak makan sayur dan cukup buah-buahan. (Jurnal Gizi dan Pangan, Juli 2014, 9(2): 133—138)

2.5 5 Sayuran Penting Untuk Perkembangan Anak

Sudah tidak asing lagi bagi telinga ketika mendengar anak-anak tidak menyukai sayur dan dibenarkan juga oleh ahli gizi bahwa untuk konsumsi sayur pada anak sangat rendah. Padahal dalam masa usia 4-6 tahun atau masa *golden age* sangat dianjurkan mengonsumsi sayuran untuk pendukung pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam *website Hellosehat.com* sayuran yang sangat dianjurkan atau penting dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak diantaranya adalah wortel, brokoli, jamur, jagung manis dan juga bayam.

2.6 Brokoli

Brokoli merupakan jenis sayuran yang masuk ke dalam suku kubis-kubisan, brokoli berasal dari daerah Laut Tengah dan ketika masa Yunani kuno sudah dibudidayakan. Kemudian brokoli masuk ke Indonesia belum lama atau sekitar 1970-an dan kini cukup dikenal sebagai bahan pangan. Setangkai brokoli yang berukuran

medium akan memberikan kontribusi dalam vitamin C setara dengan 220 persen AKG (Angka Kecukupan Gizi) dan vitamin A 15 persen AKG.

2.7 Perkembangan Psikologi Anak

Dalam buku Psikologi Perkembangan Anak dan remaja pada halaman 51, "menurut Pijou banyak ahli psikologi anak mengatakan bahwa tahun-tahun pra sekolah, sekitar 2-5 tahun, adalah salah satu tahapan yang penting. Tahapan yang paling penting dalam seluruh tahapan perkembangan dan analisis tradisional. Tahapan tersebut juga berkesimpulan yang sama. Periode itu adalah periode ketika diletakkan dasar struktur perilaku yang kompleks yang dibentuk di dalam kehidupan seorang anak".

Kemudian dalam jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol.5 *issue* 1 pada tahun 2021, menurut Piaget dalam Sumantri anak usia dini berada pada masa lima tahun pertama yang disebut *The Golden Age*. Masa ini merupakan masa emas perkembangan anak (Nurdin & Anhusadar, 2020). Maka dari itu dibutuhkan gizi yang cukup dan konsumsi makanan yang membantu perkembangan anak.

2.8 Desain Komunikasi Visual

Menurutnya Adi Kusrianto (2007), definisi desain komunikasi visual adalah suatu disiplin ilmu yang memang bertujuan untuk mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif, tentunya melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual tersebut dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi bab dan layout (tata letak atau perwajahan). Dengan demikian, gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan.

2.9 Warna

Dalam buku Adi Kusrianto pengantar dkv hal:46, warna sendiri merupakan pelengkap gambar, dan bukan itu saja warna juga dapat mewakili suasana kejiwaan penggunanya dalam berkomunikasi. Warna juga unsur yang sangat tajam untuk membantu menyentuh kepekaan dalam penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya berbagai ekspresi begitu pun pengertian warna dalam seni rupa, mewakili ekspresi seperti rasa haru, sedih, gembira, *mood* atau semangat.

Gambar 2.2. *Color Whelee*

Sumber: Web Kelas Desain Judul: Harmonisasi Warna Dalam Desain Grafis

2.9.1 Fungsi Warna

Warna juga memiliki banyak fungsi dalam suatu desain, berikut fungsi warna dalam desain grafis:

a. Fungsi Warna dalam Desain Grafis

- Fungsi Struktural: Warna bisa membedakan antara informasi satu dengan yang lainnya. Supaya pesan yang telah dicetak bisa tersampaikan pada pembaca,

karena pembaca mudah mencerna informasi dengan mudah yaitu melalui warna.

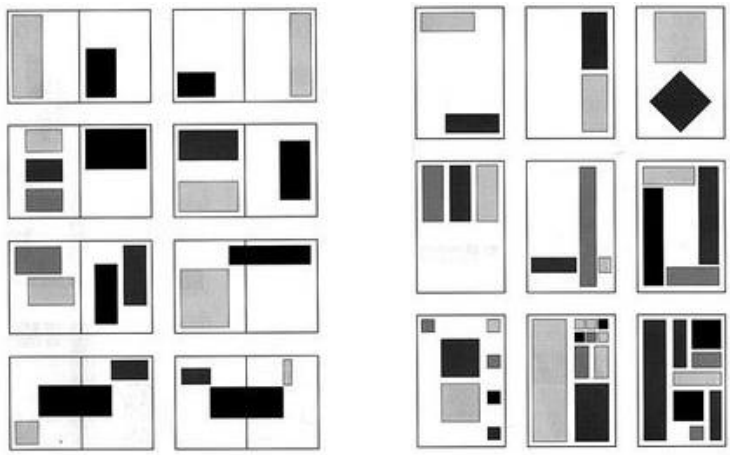
- Fungsi Isyarat dan Komunikasi : Warna yang sering terlihat di lalu lintas yaitu lampu lalu lintas, sebagai sarana untuk memberikan isyarat dan komunikasi. Melalui sarana inilah sebuah perintah bisa tersampaikan menggunakan warna.
- Fungsi Alamiah: Warna bisa menciptakan sifat objek secara nyata.
- Fungsi Psikologis: Warna juga berperan dalam dunia psikologi menurut penelitian warna ternyata bisa disandingkan dengan kejiwaan manusia.
- Fungsi Identitas: Warna juga memiliki peran penting untuk mempermudah seseorang membedakan suatu kelompok maupun komunitas dan perusahaan dengan warna, atau bisa disebut dengan mengenali identitas.
- Fungsi Pembentuk Objek: Warna juga memiliki fungsi ganda tidak hanya dari aspek keindahan saja namun warna pun berperan untuk membentuk diferensiasi dengan objek lainnya.

2.10 Ilustrasi

Ilustrasi dalam buku Adi Kusrianto hal:140, adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atau suatu maksud dan tujuan secara visual. Secara perkembangannya ilustrasi tidak hanya untuk menjelaskan suatu visual atau sarana pendukung cerita, namun ilustrasi juga berguna untuk menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid dan lain-lain. Ilustrasi sendiri memiliki bentuk bermacam-macam. seperti karta seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan *image* bitmap hingga karya foto.

2.11 Tata Letak

Adalah penyusunan dari sebuah elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam bidang tertentu sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Kemudian tujuan utama *layout* sendiri adalah menampilkan elemen gambar dan teks supaya menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan dan ditampilkan. (Wulung Galing. Surabaya. 2013. Hal: 14)



Gambar 2.2.Tata Letak

Sumber: *Quicklearngraphicdesign.blogspot* Judul: *Layout Design*

Layout memiliki prinsip yang harus digunakan ketika mengaplikasikannya, prinsip-prinsip *layout* sebagai berikut:

- Kesederhanaan: prinsip ini berhubungan dengan kemampuan daya tangkap rata-rata manusia dalam menerima informasi
- *Sequence*: adalah urutan, yang membuat bagian-bagian dan mengurutkan dari yang harus dibaca dari pertama sampai dengan yang dibaca dari belakang.
- *Emphasis*: adalah penekanan, menekankan suatu urutan tertentu sesuai dengan *sequence* yang diinginkan.