

PERANCANGAN DESAIN STARTER KIT “AMAN DAN SEHAT DI SEKOLAH” DI SDN TULUSREJO 2

Nuril Kusuma Wardani¹, Aninditya Daniar², Restu Ismoyo Aji³

¹Program Studi Animasi, Fakultas Satra,
Universitas Negeri Malang, Jawa Timur

^{2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Jl. Rungkut Madya No.1, Gn. Anyar, Kec. Gn. Anyar, Surabaya, Indonesia

¹nuril.kusumawardani.fs@um.ac.id; ²aninditya.daniar.dkv@upnjatim.ac.id; ³restu.ismoyo.dkv@upnjatim.ac.id

ABSTRACT

At present school children, especially elementary school children, have started to carry out schools offline so that the need for information and education regarding health protocols is urgently needed in the elementary school environment. The design of the "Safe and Healthy at school" Starter Kit at SDN Tulusrejo 2 requires communication media regarding education on the importance of maintaining health after the Covid-19 pandemic. Seeing the problems above, an alternative media is needed that is useful for introducing the importance of maintaining cleanliness in the school environment to students especially children aged 6-12 years. The design model used in the design of posters and stickers uses a procedural design model. The design starts from looking for problems in the school environment, followed by concluding goals, then collecting data that has been analyzed and presented in a production concept. The poster and sticker designs are presented using 2D digital painting illustrations, typography that contains explanatory stories on the poster and sticker illustrations. The target audience for this poster and sticker design media is elementary school students, especially those aged 6-12 years. The posters and stickers produced have product specifications with A3 paper size of 80 gram Artpaper type, totaling 2 colorfull posters with lamination, while stickers totaling 4 designs which are distributed around the school area.

Keywords: Poster, Sticker, Design, Health

ABSTRAK

Saat ini anak sekolah terutama anak SD sudah mulai melaksanakan sekolah secara offline sehingga kebutuhan akan informasi dan edikasi mengenai protokol kesehatan sangat dibutuhkan di lingkungan SD. Perancangan desain Starter Kit “Aman dan Sehat disekolah” di SDN Tulusrejo 2 memerlukan adanya media komunikasi mengenai edukasi pentingnya menjaga kesehatan pasca pandemic covid 19. Melihat permasalahan di atas, dibutuhkan sebuah media alternative yang berguna untuk memperkenalkan akan pentingnya menjaga kebersihan dilingkungan sekolah kepada siswa khususnya anak-anak berusia 6-12 tahun. Model perancangan yang digunakan dalam perancangan poster dan stiker ini menggunakan model perancangan prosedural. Perancangan dimulai dari mencari permasalahan di dalam lingkungan sekolah, dilanjutkan dengan menyimpulkan tujuan, lalu pengumpulan data yang telah dianalisa dan disajikan dalam konsep produksi. Desain poster dan stiker yang disajikan dengan menggunakan ilustrasi digital painting 2D, typografi yang berisi cerita penjelasan pada ilustrasi poster dan stiker tersebut. Untuk target audiens dari media desain poster dan stiker ini adalah untuk siswa sekolah dasar, khususnya di umur 6-12 tahun. Poster dan stiker yang dihasilkan ini memiliki spesifikasi produk dengan ukuran kertas A3 jenis Artpaper 80 gram, berjumlah 2 poster colourfull dengan laminasi, sedangkan stiker berjumlah 4 desain yang disebarakan disekitar area sekolah.

Kata Kunci: Poster, Stiker, Desain, Kesehatan

1. PENDAHULUAN

Kemajuan perkembangan dalam ilmu pengetahuan mengenai kesehatan pada anak-anak usia dini kini mulai pudar. Dengan perkembangan media informasi tidak kongkrit semakin beredar dengan adanya internet, pelajaran mengenai kebersihan dan kesehatan untuk anak-anak sekarang diperlukan terlebih lagi dengan keadaan saat ini yang belum selesai dengan covid 19. Media ilustrasi merupakan

salah satu media gambaran pesan yang dapat menguraikan cerita dan pesan berupa gambar dan tulisan, yaitu bentuk grafis informasi yang memikat. Media komunikasi dapat menjelaskan makna yang terkandung didalam pesan ilustrasi terutama dalam tampilan visual merupakan pembelajaran yang efektif untuk anak-anak, khususnya pada tingkatan Sekolah Dasar dengan menggunakan ilustrasi dalam bentuk poster dan stiker. Teknik menggambar kartun yang digemari oleh anak-anak dapat mempermudah dalam memperkenalkan prosedur kebersihan kepada anak-anak sekarang, dengan gaya gambar yang tidak realistis atau terlihat seperti cerita animasi dengan karakter kartun anak Sekolah Dasar dapat menumbuhkan ketertarikan anak-anak untuk membacanya dikarenakan gaya gambar kartun terlihat lebih menarik, lucu dan tidak membosankan. Hal tersebut yang membuat prosedur kebersihan starter kid yang akan disampaikan dalam poster dan stiker ilustrasi ini menyediakan berbagai variasi data informasi dan visualisasi yang dibutuhkan untuk memberikan informasi mengenai isi "Aman dan Sehat disekolah" ini, sehingga dapat dipahami oleh para audiens terutama anak-anak sekolah dasar di SDN Tulusrejo 2.

1.1. Media

Media merupakan segala bentuk, saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan maupun informasi. Kata media berasal dari kata latin "medium", secara harfiah kata tersebut makna sebagai perantara sumber pesan (*a source*) dan penerima suatu pesan (*a receiver*). Jadi, dalam pengertian yang lain, media dapat berupa alat atau sarana yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan dari kontributor kepada audiens. Jenis-jenis media secara umum dapat dibagi menjadi 3 yaitu media visual, media audio dan gabungan dari keduanya yaitu media audio visual. Media visual merupakan media yang bisa dilihat oleh mata, dibaca dan dapat diraba. Berbagai jenis media ini sangat banyak dan mudah untuk didapatkan maupun dibuat sendiri. Contoh: media berbentuk gambar, ilustrasi, komik, stiker, poster, majalah, buku, majalah, miniatur, alat peraga dan sebagainya

1.2. Ilustrasi

Ilustrasi pada dasarnya merupakan terjemahan atau dapat berupa penyampaian dari sebuah teks. Ilustrasi dapat membantu mengkomunikasikan pesan yang ada dengan cepat, tepat dan juga tegas. Kemampuan ilustrasi yang lain adalah kekuatannya yang mampu membentuk nuansa penuh emosi dan membuat gagasan menjadi seakan akan nyata yang tersampaikan dalam bentuk ilustrasi. Ilustrasi poster dan stiker ini menggunakan gaya ilustrasi *Rough Sketch*. *Rough Sketch* merupakan gaya ilustrasi yang memiliki goresan kasar dengan arsiran yang tidak rapi. Garis-garis pada ilustrasi tersebut menyesuaikan bentuk objek yang ditonjolkan ini memiliki kesan *authentic*. Biasanya teknik ilustrasi tersebut digunakan sebagai sketsa awal dari sebuah ilustrasi dengan menggunakan warna dasar saja. Namun *rough sketch* pada ilustrasi poster dan stiker ini dibuat dengan warna pastel sebagai daya tarik isi poster dan stiker tersebut. Gaya pewarnaan yang digunakan dibuat kasar/*rough* namun tetap mewakili warna asli dari objek yang akan diilustrasikan. Beberapa ilustrator di dunia yang menggunakan teknik tersebut adalah Jared Mauralt dan Paula Bonet.

1.3. Konsep Perancangan

Konsep Visual pada pembuatan ilustrasi poster dan stiker adalah komunikasi melalui penglihatan. Komunikasi visual merupakan sebuah rangkaian proses penyampaian informasi kepada pihak lain dengan penggunaan media penggambaran yang hanya terbaca oleh indera penglihatan. Komunikasi visual yang digunakan ialah dengan mengombinasikan seni, lambang, tipografi, gambar, desain grafis, ilustrasi dan warna dalam penyampaiannya. Sedangkan Konsep Verbal pada perancangan desain ini didefinisikan sebagai suatu bentuk komunikasi lisan maupun tulisan, komunikasi dengan menggunakan simbol-simbol verbal. Simbol verbal bahasa dalam desain tersebut terdapat beberapa aturan-aturan yang ada pada setiap Bahasa penyampaiannya yaitu *fonologi*, *sintaksis*, *sematik* dan *pragmatis*.

2. METODE PENELITIAN

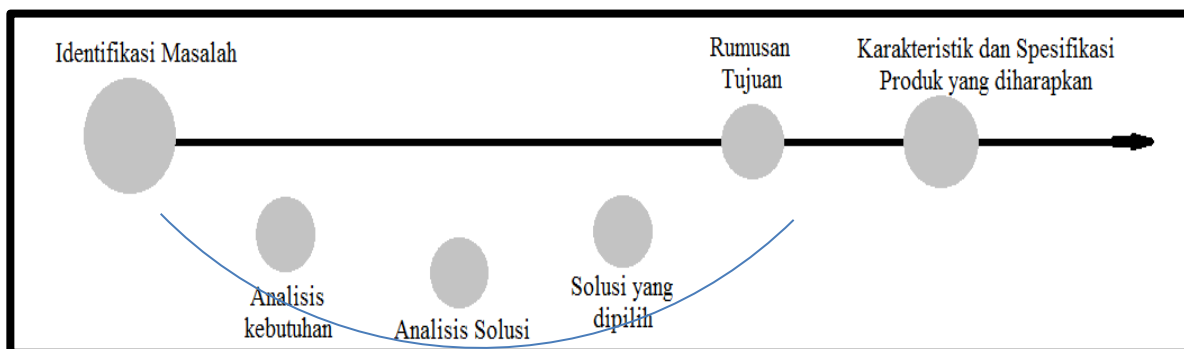
Dalam perancangan desain Starter Kit “Aman dan Sehat disekolah” di SDN Tulusrejo 2 sebagai pengenalan sejarah ini, perancang menggunakan metode perancangan prosedural yang dilakukan dengan langkah-langkah yang sistematis, terstruktur, logis dan berurutan untuk menghasilkan sebuah rancangan yang berasal dari masalah yang bersifat sosial dan dinamis. Model perancangan prosedural yang dipilih menggunakan bentuk model perancangan 4D. Model perancangan 4D merupakan rangkaian proses kegiatan penelitian dan pengembangan yang terdiri dari 4 tahapan bagian: *Define*, *Data*, *Design* dan *Disseminate*.



Sumber: Pranata (2009:35)
Gambar 1.1 Model Perancangan 4D

2.1. Prosedur Perancangan

Prosedur perancangan berisi urutan proses perancangan desain poster dan stiker dimulai dari latar belakang masalah perancangan hingga desain final. Bentuk prosedur perancangan yang ada dapat dimodifikasi atau dapat langsung diterapkan. Dalam perancangan ini menggunakan model perancangan 4D yang akan dipaparkan sebagai berikut:



Sumber: Pranata, 2009:39
Gambar 3.1 Proses *Define*

2.2 Define

Define merupakan tahap awal dalam proses perancangan perancangan desain Starter Kit “Aman dan Sehat disekolah” di SDN Tulusrejo 2. Tahap ini merupakan tahapan yang mengidentifikasi masalah yang ada di sekolah dasar tersebut yaitu belum adanya media komunikasi mengenai kebersihan lingkungan di pasca pandemi covid 19. Analisis kebutuhan ini mengidentifikasi kebutuhan dari subjek sasaran anak-anak yang diperlukan sesuai dengan masalah yang terjadi. Permasalahan yang ada di lapangan membutuhkan media komunikasi untuk mengkomunikasikan informasi dengan cara kreatif untuk memecahkan masalah tersebut. Dari identifikasi masalah didapatkan beberapa alternatif solusi yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan media komunikasi yang gampang dilihat oleh siswa. Setelah mendapatkan alternative yang diinginkan, maka solusi yang dipilih adalah berupa poster dan stiker.

2.3 Data

Pranata (2009) menjelaskan bahwa pengembangan suatu produk, poster dan stiker tersebut dilandasi oleh data teoritis dan juga dengan data yang diperoleh dilapangan. Data teoritis yang digunakan terdiri atas kajian beberapa teori-teori tentang pembuatan produk dan pengembangan desain yang dibuat serta yang relevan isinya. Data lapangan tersebut dikumpulkan melalui kegiatan investigasi langsung saat pertamakali terjun dilapangan mengenai penempatan produk dilapangan dan karakteristik yang dibutuhkan. Kedua tipe data tersebut dianalisisintesisikan untuk menghasilkan konsep bagi pembuatan poster dan stiker.

2.4 Design

Design merupakan proses perancangan draft/sketsa kasar dari poster dan stiker yang akan dirancang sesuai dengan konsep yang telah ditentukan saat pengumpulan data. Tahapan ini akan berfokus pada kegiatan merancang desain produk hingga menjadi *prototype* yang akan digunakan dilapangan.

2.5 Disseminate

Disseminate adalah tahap akhir dari model perancangan 4D yang telah dikerjakan. pada tahap ini dilakukan penyebaran penempatan media poster dan stiker yang dihasilkan diletakkan dilapangan. Tahapan ini adalah tahapan dimana pengenalan kebersihan pasca pandemi yang dirancang dengan penggunaan media poster dan stiker yang menjelaskan tentang pentingnya kebersihan di lingkungan sekolah. Pada tahap ini juga dilakukan penulisan jurnal, di mana dalam jurnal tersebut dijabarkan proses perancangan media poster dan stiker dari awal sampai akhir yang menjadi solusi dari sebuah masalah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Starter Kit “Aman dan Sehat disekolah” di SDN Tulusrejo 2 dibuat berdasarkan permintaan dari kepala sekolah sendiri, oleh karena itu bahasa yang ada dalam pembuatan poster dan stiker ilustrasi mempunyai peran yang sangat penting untuk menyampaikan informasi tersebut. Dengan demikian, informasi yang ingin disampaikan harus menggunakan bahasa yang tepat dan mudah dipahami oleh target audiens. Produk yang akan dirancang adalah poster dan stiker . Dengan menggunakan bahasa yang tepat dalam menyampaikan pesan akan dapat menerangkan kegunaan Desain Starter Kit “Aman dan Sehat disekolah” berbentuk poster dan stiker untuk menyampaikan informasi, ungkapan, dan larangan dapat dimengerti oleh audiens. Dengan adanya ilustrasi tersebut dapat mewakili informasi yang akan disampaikan, audiens akan dapat merekam atau memahami pesan visual yang disediakan dalam poster dan stiker Starter Kit “Aman dan Sehat disekolah” tersebut.



Sumber: Pribadi

Gambar 2.1 Poster Starter Kit “Aman dan Sehat di sekolah”

Poster dengan material Art Paper – ukuran A3 ini bertema poster adalah mencuci tangan dengan benar. Di aplikasikan di dekat tempat cuci tangan dan kran air (tempat wudhu), agar siswa dapat teredukasi dan dapat mencuci tangan dengan benar, demi menjaga protokol kesehatan, sedangkan poster selanjutnya dengan tema poster adalah ajakan untuk memakai masker saat ke sekolah diaplikasikan dikoridor sekolah.



Sumber: Pribadi

Gambar 2.2 Stiker Starter Kit “Aman dan Sehat di sekolah”

Sticker dengan material Bontax. Ukuran sticker 1 diameter 15 cm dan lainnya berukuran diameter 10 cm dengan tema sticker yang digunakan adalah protokol tentang kesehatan. Stiker ini diaplikasikan pada tempat-tempat yang rawan terjadi kerumunan, seperti stiker “antri” untuk ditempatkan seperti depan wastafel, katin sekolah, dan di kursi-kursi yang perlu ada jarak *social distencing* antar siswa.



Sumber: Pribadi
Gambar 2.4 penyerahan poster dan stiker di Sekolah Dasar

Desain Starter Kit “Aman dan Sehat disekolah” di SDN Tulusrejo 2 dibuat berdasarkan permintaan dari kepala sekolah sendiri, oleh karena itu tema tentang pentingnya menjaga kebersihan di sekolah dasar yang ada dalam poster dan stiker ini mempunyai peran yang sangat penting untuk menyampaikan informasi tersebut. Dengan demikian, informasi yang ingin disampaikan harus menggunakan bahasa yang tepat dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.



Sumber: Pribadi
Gambar 2.3 penempatan poster dan stiker di Sekolah Dasar

Dari proses perancangan poster dan stiker ini diharapkan akan muncul *awareness* siswa sekolah dasar tersebut sebagai target perancangannya. Berdasarkan hal tersebut, tujuan yang diharapkan dalam perancangan ini adalah sebagai media yang memberikan informasi mengenai pentingnya menjaga Kesehatan dilingkungan sekolah serta memberikan stimulus kepada audiens untuk mempersuasi target

perancangan poster dan stiker ini untuk melakukan suatu tindakan dengan kata lain menerapkan ketertipian akan menjaga kebersihan dilingkungan sekolah dasar tersebut.

4. PENUTUP

Perancangan desain Starter Kit “Aman dan Sehat disekolah” di SDN Tulusrejo 2 untuk target audiens anak-anak SD bertujuan agar para pembaca poster dan stiker memahami prosedur kebersihan starter kid yang akan disampaikan dalam poster dan stiker ilustrasi ini menyediakan berbagai variasi data informasi dan visualisasi yang dibutuhkan untuk memberikan informasi mengenai isi ”Aman dan Sehat disekolah” ini, sehingga dapat dipahami oleh para audiens terutama anak-anak sekolah dasar di SDN Tulusrejo 2. Manfaat desain poster dan stiker tersebut adalah sebagai gambaran tata cara menjaga kebersihan dan larangan yang diperbolehkan didalam area sekolah. Saran yang dapat diperoleh adalah memperkaya pengetahuan akan pentingnya menjaga kebersihan di area sekolah terlebih lagi setelah pasca Covid 19.

Ucapan Terimakasih

Puji dan syukur panjatkan pada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan jurnal berjudul “Perancangan Desain Starter Kit “Aman Dan Sehat Di Sekolah” Di SDN Tulusrejo 2” ini. Perancangan ini tentunya tidak akan tersusun tanpa bantuan dan bimbingan dari kedua belah pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan rasa terimakasih sebesar-besarnya kepada pihak yang bersangkutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amy E. Atntson. 1988. *Graphic Design Basics*, Orlando: Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Ayuswantana, A. C., & Rizkiantono, R. E. (2014). "Perancangan web-komik wanorosingo sebagai media alternatif pengenalan wayang cek-dong untuk generasi muda". *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 3(1), F1-F6.
- Drewniany B.L & Jewler A. Jerome. 2008. *Creative Strategy in Advertising*. United States of America: Thomson Wadsworth.
- Fenner, Bevis; Stephen Hill. (2010). *Media and Cultural Theory*. Ventus Publishing ApS. Diunduh dari <http://bookboon.com/en/mediaand-cultural-theory-ebook>
- Fogelstrom, Elise. 2013. *Investigation of Shape and Colours as Elements of Characters Design*. UPPSALA Universitas.
- Kemenkes, R. (2020). *Pedoman Pencegahan dan Pengendalian Coronavirus Disease (COVID-19) (D. J. P. dan P. Penyakit (Ed.))*.
- Kusmianti, Artini.1999. *Teori dasar Desain Komunikasi Visual*". Jakarta: Djamban
- Kress, G. & van Leeuwen. T. 2006. *Reading Images: the Grammar of Visual Design* (second ed), London and New York: Routledge
- Notoatmodjo, S. 2012. *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Pranata, Moeljadi. 2004. *Portofolio: Model Penilaian Desain Berbasiskan Konstruktivitas*. Nirmana vol.6, No.1, Januari 2004 63-81
- Rebecca Langford, et all. (2014). *The WHO Health Promoting School framework for improving the health and well-being of students and their academic achievemen*. *Cochrane*, 4. <https://doi.org/https://doi.org/10.1002/14651858.CD008958.pub2>.
- Zomer, TP, et al. *A hand hygiene intervention to decrease infections among children attending day care centers: design of a cluster randomized controlled trial*. *BMC Infectious Diseases* 2013; 13: 259.