BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1. Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi dalam pembuatan konsep perancangan media informasi mengenai tempat rehabilitasi Rumah Cemara ini digunakan agar pesan yang ingin disampaikan ke khalayak dapat dimengerti dan diterima dengan baik.

Stategi komunikasi yang dilakukan dalam media informasi mengenai tempat rehabilitasi Rumah Cemara bersifat informatif, hanya memberikan informasi secara visual dengan menggunakan media yang informatif dan media pendukung yang dipilih.

Bahasa yang digunakan sederhana, singkat dan jelas. Penggunaan bahasa baku dan sederhana agar target khalayak akan lebih mudah mengerti dan memahaminya.

3.1.1. Tema Dasar Komunikasi

Penyampaian pesan yang akan disampaikan Rumah Cemara kepada khalayak luas adalah mengenai keberadaan tempat rehabilitasi Rumah Cemara.

3.1.2. Materi Pesan

Dalam penyampaiannya, perancangan ini memerlukan materi yang akan disampaikan sebagai pesan dari media informasi. Adapun materi yang akan disampaikan adalah :

- Untuk mengetahui keberadaan tempat rehabilitasi Rumah Cemara.

- Untuk menginformasikan mengenai tempat rehabilitasi Rumah Cemara.

3.2. Strategi Kreatif

Agar media informasi yang diberikan mencapai tujuan yang diharapkan maka media yang dipilih harus tepat, Hal ini perlu dilakukan karena pentingnya informasi tersebut untuk masyarakat.

3.2.1. Strategi Verbal

Pendekatan verbal yaitu ungkapan secara lisan maupun visual yang digunakan dalam pembuatan media informasi yang meliputi : pembuatan *tag line* visual yaitu:

Tag line

Tag line yang digunakan dalam media informasi Rumah Cemara ini adalah "*Tempat Rehabilitasi Pengguna Napza dan ODHA*".

3.3. Strategi Media

Setelah merancang strategi komunikasi dan strategi kreatif hal selanjutnya yang harus dilakukan adalah merancang strategi media, karena dalam menyampaikan suatu pesan ke khalayak dibutuhkan sebuah media, pemilihan media ini bertujuan agar pesan yang disampaikan dapat mencapai sasaran atau khalayak.

3.3.1. Jenis Media

Adapun media yang dipilih antara lain :

Media utama

- Brosur

  Sebagai media utama yang digunakan untuk media informasi tempat rehabilitasi Rumah Cemara. disitu akan dijelaskan bagaimana visi misi, peta lokasi dan berbagai kegiatan yang ada di Rumah Cemara.

Media Pendukung

- Media poster

  Poster dipandang sebagai media efektif karena dapat di tempel dimana saja dan poster lebih bisa menjangkau target sasaran lebih banyak sehingga pesan dapat tersampaikan.

- X banner

  Pemakaian x banner mempermudah penyampaian informasi karena informasi tersebut bisa dilihat dengan jelas oleh sasaran.

- Spanduk

  Spanduk dalam penyampaian informasinya dapat mencakup banyak target sasaran karena spanduk ditempatkan di tempat keramaian.

- Pembatas jalan

  Mudah dilihat banyak orang karena ditempatkan dijalan raya.

- Penunjuk arah

  Penunjuk arah sebagai penunjuk apabila ada yang akan berkunjung ke Rumah Cemara.

- Billboard

  Mudah dilihat langsung oleh banyak orang karena bentuknya yang besar dan banyak dilalui orang – orang.

Media Gimmick (merchandise)

- Gelas/mug

  Gelas/mug karena dalam penyampaian informasinya media tersebut bisa langsung disampaikan pada sasaran karena dapat dipakai sehari-hari oleh masyarakat.

- Pin

  Pin mempermudah penyampaian informasi karena informasi tersebut bisa langsung disampaikan pada sasaran.

- T-shirt/Kaos

  T-shirt dalam penyampaian informasinya dapat mencakup banyak target sasaran karena dapat dilihat oleh masyarakat luas.

- Topi

  Dalam penyampaian informasinya dapat mencakup banyak target sasaran karena dapat dilihat oleh masyarakat luas.

- Stiker

  Stiker memudahkan dalam penyampaian informasi karena dapat di tempel dimana saja.

- Gantungan kunci

  Gantungan kunci memudahkan dalam penyampaian informasi, selain itu dapat mengingatkan masyarakat mengenai Rumah Cemara.

- Jam dinding

  Jam dinding merupakan media yang efektif karena dapat digunakan dengan jangka waktu yang panjang.

- Payung

  merupakan media yang efektif karena dapat digunakan dengan jangka waktu yang panjang.

- Kalender

  merupakan media yang efektif karena dapat digunakan dengan jangka waktu yang panjang.

3.3.2. Jadwal Penyebaran Media

Jadwal penyebaran media dilakukan selama 3 bulan. Penyebaran dilaksanakan pada awal bulan Oktober 2010 dan berakhir pada bulan Desember 2010 karena pada bulan

Desember bertepatan dengan memperingati hari AIDS sedunia.

Media	Oktober				November				Desember			
Brosur												
Poster												
X banner												
Pembatas jalan												
Billboard												
Spanduk												
Penunjuk arah												
Kalender												
Gimmick												

Tabel 3.1 Jadwal Penyebaran Media

3.3.3. Tempat Penyebaran Media

Media – media tersebut akan disebarkan di tempat – tempat keramaian seperti di mall, di sekolah – sekolah SMA, di universitas dan tempat nongkrong anak muda, karena menyesuaikan dengan target sasaran.

3.4. Konsep Visual

Konsep visual merupakan konsep yang menerjemahkan pesan yang ingin disampaikan ke dalam bahasa visual melalui media penghubung. Konsep visual sangatlah penting dalam perancangan media informasi ini, karena pesan yang disampaikan akan terlihat jelas.

3.4.1. Format Desain

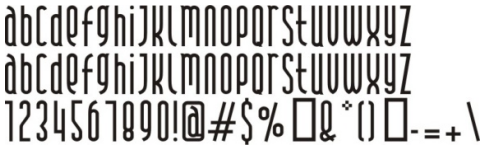
Format desain yang dikunakan adalah landscape dan portrait. Untuk format – format tersebut disesuaikan dengan media – media yang dipilih.

3.4.2. Tipografi

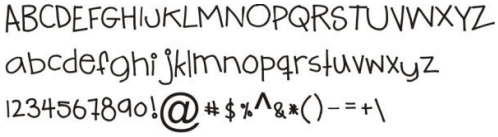
Adapun tipografi yang digunakan dalam media informasi ini yaitu huruf yang mempunyai karakter kuat, sederhana dan non formal. Huruf ini mempunyai tingkat keterbacaan yang baik agar informasi yang disampaikan dapat terlihat jelas.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!@#$%^&*()_-=+\

Huruf arial digunakan untuk isi dan alamat agar tingkat keterbacaannya lebih jelas.



Huruf andover digunakan untuk tulisan “RUMAH CEMARA” agar menyesuaikan dengan huruf yang ada pada logo Rumah Cemara.



Huruf teenage angst digunakan untuk tagline “Tempat Rehabilitasi Pengguna NAPZA dan ODHA” menyesuaikan

dengan Target sasaran, karena setelah melakukan observasi huruf tersebut lebih menyerupai pada tulisan tangan .

3.4.3. Ilustrasi

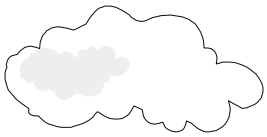
Adapun ilustrasi yang digunakan dalam media informasi Rumah Cemara ini adalah :



Rumah sebagai gambaran dari Kata rumah pada Rumah Cemara, serta menggambarkan kekeluargaan dan kehangatan.



Cemara sebagai gambaran dari Kata cemara pada Rumah Cemara, yang menggambarkan segar dan kokoh.



Awan menggambarkan suasana yang bersih dan tulus.



Rumput untuk memperkuat kesan segar, hijau dan sehat.



Bukit hijau untuk memperkuat kesan segar, hijau dan sehat.



Rumah sebagai gambaran dari Kata cemara pada Rumah Cemara yang dibuat lebih sederhana, yang menggambarkan segar dan kokoh.



Matahari yang bersinar terang sebagai gambaran untuk menerangi menuju jalan yang benar .

3.4.4. Warna

Warna dalam perancangan media informasi ini sangat berguna dan berfungsi menarik perhatian khalayak, Adapun warna-warna yang digunakan dalam pembuatan media informasi Rumah Cemara ini adalah :

- **Putih**
  warna putih digunakan untuk menciptakan suatu kesan yang tulus dan bersih.

- **Hijau**
  Merupakan warna yang banyak digunakan karena warna ini merupakan pengembangan dari warna pada Logo Rumah Cemara, selain itu warna ini memiliki kesan alami, segar, kekeluargaan dan warna religius.

- **Kuning**
  Warna yang bisa mewakili kesan kehangatan, semangat dan keseimbangan.

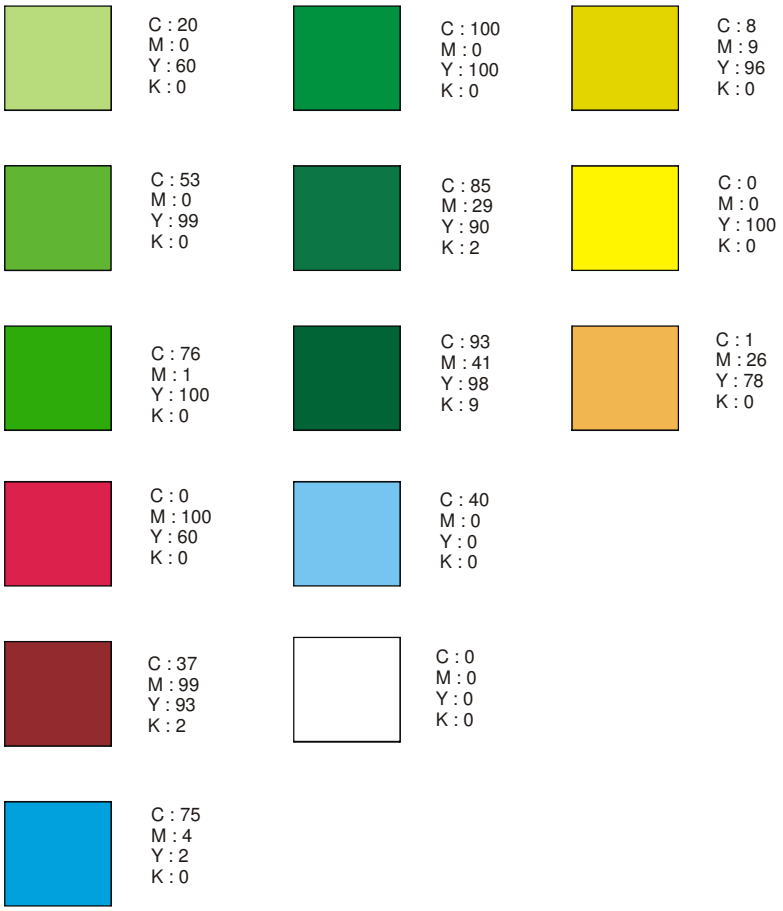
- **Merah**

Mewakili kesan kekuatan dan kesungguh-sungguhan dan warna merah juga sebagai menjadi warna pokok pandangan mata.

- **Biru**

  Warna yang bisa mewakili kesan keta'atan, kemakmuran dan taqwa.

  Berikut merupakan contoh warna yang digunakan :



Gambar 3.1 Warna Yang Digunakan