BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1. Strategi Perancangan

Strategi perancangan yang akan dilakukan disimpulkan dari beberapa pemecahan masalah dari bahaya minuman beralkohol pada remaja setingkat SMA di wilayah Jakarta yaitu membuat media informasi tentang bahaya minuman beralkohol.

3.2. Strategi Komunikasi

Berdasarkan data penelitian yang telah dianalisa, maka dalam perancangan akan dilakukan pendekatan komunikasi dengan mengungkapkan fakta-fakta yang terjadi disertai dengan solusi yang harus dilakukan. Fakta yang diperoleh dari data-data yang ada membuktikan bahwa minuman beralkohol menimbulkan berbagai macam akibat buruk bagi kesehatan tubuh.

Strategi komunikasi yang akan dilakukan yaitu : Membuat sasaran melihat dan mengerti pesan yang disampaikan melalui media informasi dengan cara menggunakan gaya bahasa yang tepat juga visual yang menarik, berbeda namun bersifat faktual (mengacu pada fakta-fakta yang ada dan terjadi) juga dapat dimengerti sasaran, dan menyebarkan informasi ini ditempat yang tepat.

3.2.1. Tujuan Komunikasi

Dalam pembuatan perancangan informasi sebagai media informasi bahaya minuman beralkohol pada remaja setingkat SMA di wilayah Jakarta, tujuan komunikasi sangatlah penting agar media informasi yang disampaikan dapat tepat sasaran, adapun tujuan dari komunikasi adalah selain memberikan informasi dan pengertian tentang pentingnya kesehatan dan ancaman dari minuman beralkohol, juga diharapkan dapat mengajak masyarakat juga mengetahui bahwa minuman beralkohol adalah salah satu ancaman dan pembunuh sehingga diharapkan tumbuh kesadaran pada setiap individu.

3.2.2. Tema Dasar Komunikasi

Dalam penyampaian pesan utama yang akan disampaikan kepada objek sasaran adalah “ Informasi tentang bahaya minuman beralkohol bagi para remaja setingkat siswa SMA di wilayah Jakarta ”.

3.2.3. Materi Pesan

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

1. Dampak minuman beralkohol.
2. Alkohol tiket loe mati.
3. Penyakit-penyakit akibat alkohol yang berujung pada kematian.

3.3. Strategi Kreatif

Agar informasi yang disampaikan mencapai tujuan yang diharapkan, maka informasi haruslah dilakukan secara efektif. Maksud dari informasi yang efektif adalah informasi yang isi pesan, bentuk pesan, dan strategi visualnya yang berbeda namun menarik, dengan pola seperti itu diharapkan agar informasi yang disampaikan dapat menarik perhatian orang-orang khususnya objek sasaran yang dituju.

3.4. Strategi Media

Setelah selesai merancang strategi komunikasi dan strategi kreatif setelah itu yang harus dilakukan adalah merancang strategi media informasi yang baik, karena dalam menyampaikan suatu pesan kepada khalayak dibutuhkan sebuah media, pemilihan media ini bertujuan agar pesan yang dapat diterima dengan baik oleh objek sasaran yang ditujunya.

3.4.1. Pemilihan Media

Didasarkan pada permasalahnya, maka dalam pemilihan suatu media harus benar-benar tepat dan cermat agar dapat menjadi solusi dan menjawab permasalahan, berikut ini pemilihan media :

- Media Utama

1. Poster

   Poster adalah media yang cukup efektif untuk menarik perhatian remaja selain karena biayanya yang cukup rendah poster juga dapat ditempatkan dimana saja sehingga cakupannya luas.

- Media Pendukung

2. Brosur

   Alasan pemilihan brosur untuk media informasi adalah karena brosur sangatlah memungkinkan untuk menyampaikan informasi yang lebih banyak, biayanya pun cukup rendah, dapat dibagikan langsung kepada objek sasaran yang dituju sehingga informasinya tepat sasaran dan efektif.

3. Papan informasi

   Papan informasi sangat berguna untuk mengingatkan para siswa untuk tidak mengkonsumsi minuman berlakohol, papan informasi ini dapat ditempatkan di tembok sekolah atau tempat-tempat strategis yang lain.

4. Flyer

   Flyer adalah satu halaman *pamphlet,* media ini biayanya cukup murah dan cukup efektif karena dapat menyampaikan secara langsung kepada target sasaran, dan mudah dibawa kemana-mana sehingga dapat dibaca berulang-ulang.

5. Iklan Majalah

   Iklan Majalah adalah sebuah iklan yang ditempatkan pada halaman majalah, dengan tujuan agar target sasaran dapat melihat informasi ini

sambil membaca sebuah majalah yang dipilih sesuai dengan usia remaja.

6. Spanduk

   Spanduk adalah media yang cukup efektif karena bentuknya yang besar juga penempatannya yang ada diatas (digantung), namun isi dan materi dari spanduk harus lebih singkat, padat dan jelas karena orang hanya beberapa detik saja melihatnya.

- Merchandise

  Media ini sangat efektif sebagai pengingat serta pendukung ambient media juga mampu menarik perhatian dan berdaya guna.

  Merchandise yang digunakan antara lain :

7. Bukaan botol

   Bukaan botol merupakan media yang dipilih agar pesan yang disampaikan tepat sasaran atau langsung kepada pengkonsumsi minuman beralkohol.

8. Mouse Pad

   Mouse pad dipilih sebagai media pengingat dan dapat berguna bagi para siswa setingkat SMA sebagai alas mouse.

9. Pembatas Buku

   Pembatas buku dipilih sebagai media pengingat dan dapat berguna bagi para siswa SMA sebagai pembatas buku pelajaran atau buku lainnya.

10. Mini Brosur

    Mini brosur berisikan informasi singkat tentang bahaya minuman beralkohol. Mini brosur ini akan dimasukan kedalam bungkus rokok.

11. Tas Kain

Tas Kain adalah media yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari sehingga sangat berguna sebagai media pengingat. Tas kain berisikan Mini brosur, sticker, Pin dan Penggaris yang nantinya akan dibagikan satu paket.

12. Penggaris

    Penggaris merupakan media pengingat yang dapat berguna bagi para siswa SMA. Penggaris ini akan dimasukan kedalam Tas kain.

13. Baju (Kaos / T-Shirt)

    Baju akan di berikan kepada para remaja setingkat SMA di sekolah-sekolah sebagai wujud partisipasi dalam penyampaian informasi dan dapat digunakan sehari-hari sehingga menjadi media pengingat baik untuk diri sendiri maupun orang lainnya.

14. Sticker

    Dapat dibagi-bagikan langsung kepada objek sasaran yang dituju, pada saat sticker dipakai dan ditempel dapat memberikan informasi pada yang melihatnya dan sangat efektif. Sticker ini akan dimasukan kedalam Tas kain.

15. Pin

    Dipilih karena dapat dibagi-bagikan langsung kepada objek sasaran yang dituju, pada saat pin dipakai dapat memberikan informasi pada yang melihatnya dan sangat efektif. Pin ini akan dimasukan kedalam Tas kain.

16. Buku Catatan

    Media ini dipilih karena dapat dibagi-bagikan langsung kepada objek sasaran yang dituju, dan dapat digunakan sebagai buku catatan yang dapat berguna dan efektif sebagai pengingat bahaya minuman beralkohol.

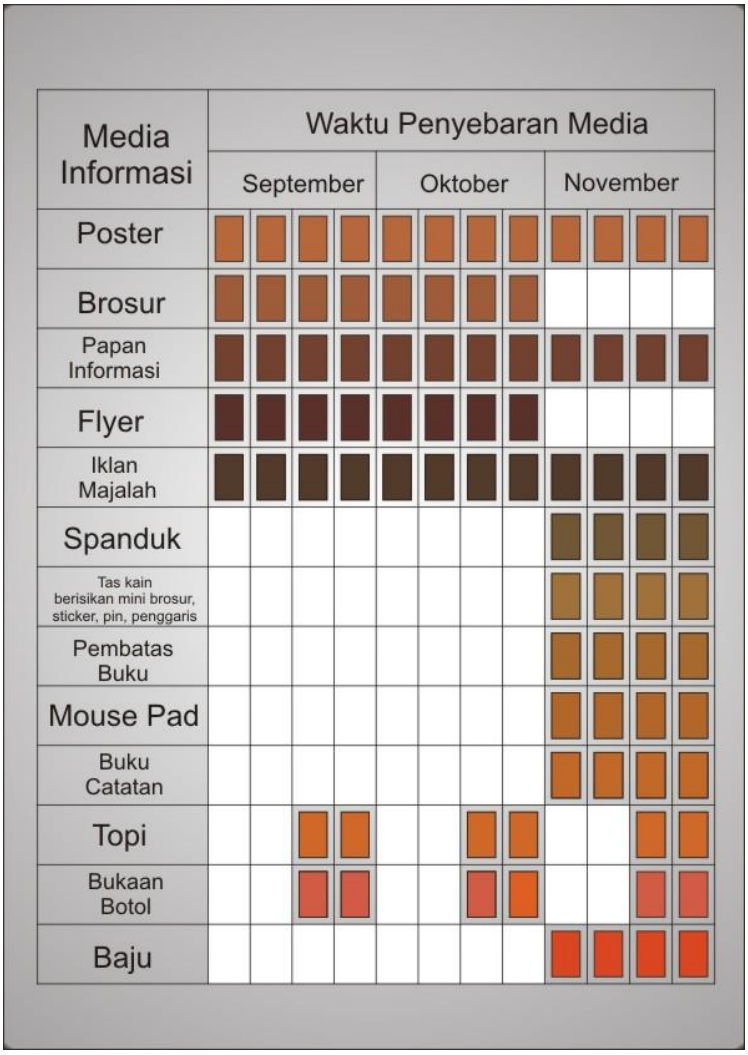
17. Topi

    Topi akan di berikan kepada para remaja sebagai wujud partisipasi dalam penyampaian informasi dan dapat digunakan sehari-hari

sehingga menjadi media pengingat baik untuk diri sendiri maupun orang lainnya.

3.5. Strategi Distribusi

Strategi distribusi adalah suatu cara yang menjelaskan pertimbangan dasar distribusi dan jalur distribusi. Dalam strategi distribusi pada perancangan media informasi ini dibuat struktur gambar untuk waktu pendistribusian media yang dibuat. Media-media yang telah disiapkan akan disebarkan ke sekolah- sekolah tingkat Menengah Atas (SMA) dan juga tempat kumpul / nongkrong (café) remaja di wilayah Jakarta, disebar mulai dari awal bulan September dan berakhir pada bulan November yang bertepatan dengan **Hari Kesehatan Nasional,** pada tanggal 12 November.



Gambar 3. 1 Jadwal pendistribusian media

3.6. Konsep Visual

Konsep visual yang ditampilkan dalam media informasi ini memanfaatkan teknik penyampaian dengan teknik fotografi dan digital imaging sebagai kekuatan visual dan dibantu oleh *bodycopy* dan *headline.* Bentuk dan pesan secara visual menggunakan image yang dekat dengan kehidupan remaja setingkat siswa SMA yang mengkonsumsi minuman beralkohol, image tersebut lalu diolah sedemikian rupa dengan teknik digital imaging agar pesan yang ingin disampaikan yaitu bahaya minuman beralkohol dapat mudah dimengerti dan menarik perhatian.

3.6.1. Kesan Visual

Kesan visual yang ditampilkan dalam perancangan media informasi bahaya minuman beralkohol pada remaja setingkat siswa SMA di wilayah Jakarta ini memperlihatkan visual yang dramatis dan pengasosiasian (disamakan /perumpamaan). Oleh karena itu, warna yang ditampilkan dalam visualnya adalah warna hitam, abu-abu, putih dan coklat agar mempertegas visual dan image tentang bahaya minuman beralkohol.

3.6.2. Format Desain

Format desain yang digunakan dalam media informasi ini dibuat sederhana dengan menonjolkan image sebagai inti pesan melalui visual dan didukung dengan pesan yang disampaikan dengan tulisan dengan tujuan memperjelas dan mempertegas image yang ditampilkan. Berikut formatnya :

1. Format Desain dengan Potrait
    - 3 Poster
    - Brosur
    - Buku Catatan
    - 4 Flyer
    - Papan Informasi
    - Studi Warna
    - Studi Tipografi
    - Pola Distribusi
    - Kerangka Berfikir

2. Format Desain dengan Landscape
    - Poster
    - Baju
    - Bukaan Botol
    - Iklan Majalah

- Mini brosur
- Pembatas Buku
- Mouse Pad
- 2 Spanduk
- 4 Sticker
- 3 Pin
- Penggaris
- Topi
- Tas kain
- Studi Botol

3.6.3. Layout

Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen visual yaitu gambar dan teks agar menjadi lebih komunikatif sehingga memudahkan pembaca dalam menerima informasi yang disajikan. Dalam setiap media layout yang disusun selalu mengacu pada konsep awal yaitu penempatan unsur-unsur grafis yang disusun sedemikian rupa untuk mendapat kesan yang menarik juga informatif.

Untuk mendapatkan kesan tersebut, maka dibuat variasi yang berupa pemberian unsur grafis. Selain itu, diberi perbedaan ukuran juga warna huruf yang digunakan untuk memberikan penekanan dalam kata yang dianggap penting dalam informasi tersebut.

3.6.4. Tipografi

Pada dasarnya huruf memiliki energi yang dapat mengaktifkan gerak mata, energi ini dapat dimanfaatkan secara positif apabila dalam penggunaannya senantiasa diperhatikan segi estetika, kenyamanan keterbacaan, serta interaksi huruf terhadap ruang dan elemen-elemen visual yang ada disekitarnya.

Oleh karena itu, huruf yang baik mengacu pada keterbacaan dan kemenarikan juga kesesuaian dengan tema yang diambil. Huruf tertentu dapat menciptakan kesan atau karakter dari subjek yang ditampilkan . Pemilihan huruf yang digunakan berdasar pada kesan visual yang ingin dicapai, huruf yang digunakan dalam media informasi ini adalah jenis huruf Anthology dan calibri.

- Anthology

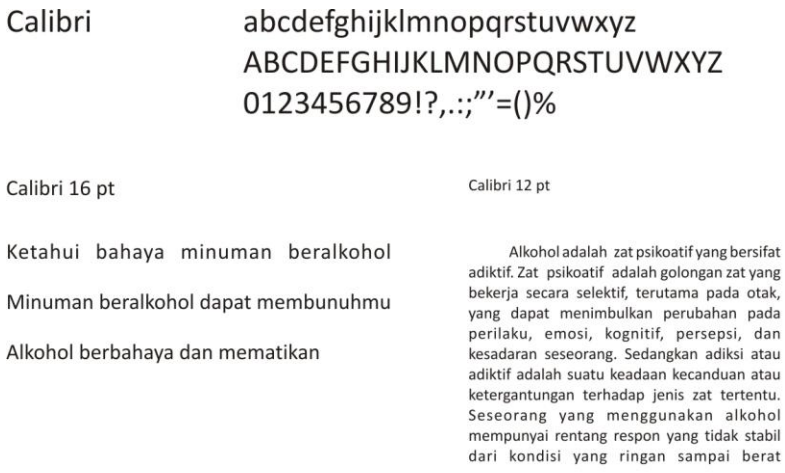
Anthology adalah jenis huruf yang tidak bertangkai, baik bagian atas maupun bawahnya. huruf ini tebal, lurus, kaku dan mempunyai tekstur. alasan digunakannya font ini adalah karena media yang dirancang adalah media informasi yang menuntut informasi yang jelas dan tegas maka tingkat keterbacaan pesan yang akan disampaikan harus baik. Maka dipilihlah jenis huruf anthology, karena jenis tulisan menggunakan jenis huruf ini mudah terbaca. Namun jenis huruf ini mempunyai kelemahan yaitu apabila ukuran huruf terlalu kecil maka tulisan teks akan sulit terbaca karena terlalu tebal.



- Calibri

Calibri adalah jenis huruf yang tidak bertangkai dan agak tebal, huruf ini digunakan untuk artikel-artikel yang ingin menampilkan tulisan yang tingkat keterbacaannya mudah. Oleh karena itu, jenis huruf ini

dipergunakan agar informasi yang akan disampaikan dapat tersampaikan dengan baik karena tingkat keterbacaannya.yang baik. Font Calibri ini digunakan pada media-media yang berukuran kecil yang menuntut tulisan berukuran kecil dan dapat terbaca.



3.6.5. Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar yang dapat berbentuk sketsa atau image atau foto. Ilustrasi yang digunakan pada perancangan media informasi ini adalah foto yang diambil dari kamera digital. Foto-foto yang dipakai dalam perancangan media informasi ini adalah :

1. Foto Remaja Setingkat SMA

   Alasan mengapa ada foto Remaja Setingkat SMA adalah karena media informasi ini mengangkat masalah minuman beralkohol pada Remaja Setingkat SMA.



Gambar 3. 2 Foto Remaja Setingkat SMA

2. Foto Botol Minuman keras

Alasan mengapa ada foto minuman beralkohol adalah agar saat target audiens melihat media informasi ini tanpa membaca informasi yang ada dalam media ini dapat langsung mengerti tentang masalah yang diangkat.



Gambar 3. 3 Foto Botol Minuman Keras

3. Foto Kaki Mayat .

Alasan mengapa ada foto ini adalah agar target audience melihat fakta yang terjadi akibat minuman beralkohol yang dikonsumsi secara

berlebihan agar mengingatkan konsumen tentang bahaya minuman beralkohol.



Gambar 3.4 Foto Kaki Mayat

3.6.6. Warna

Setiap warna memiliki karakteristik yang berbeda-beda, yang dimaksudkan karakteristik disini adalah sifat khas yang dimiliki dalam suatu warna. Sebagai bagian dari elemen tata rupa, warna memegang peran sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dari sebuah karya desain. Lebih lanjut dijelaskan oleh Henry Dreyfuss “warna digunakan dalam simbol-simbol grafis untuk mempertegas maksud dari simbol tersebut”. Pemilihan warna pada perancangan media informasi ini adalah :



Gambar 3. 5 Penjelasan Warna