BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi adalah bagaimana cara menyampaikan solusi masalah kepada target audience agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik.

3.1.1 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi dibagi menjadi dua bagian yaitu :

- Pendekatan Verbal

  Dalam perancangan ini akan digunakan bahasa yang tidak formal. Bahasa sehari–hari yang mudah dimengerti oleh anak–anak usia 9–12 tahun. Dalam perancangan ini akan dibuat dengan konsep “Petualangan di Museum Sri Baduga.” Layout yang bernuansa lingkungan sekitar. Agar target audiens mudah memahami karena sudah terbiasa melihat lingkungan sekitar.

- Pendekatan Visual

  Dalam perancangan ini akan digunakan visual yang tidak kaku sesuai dengan perilaku anak–anak yang aktif dan penuh dengan rasa penasaran. Penuh dengan gambar dan warna. Agar anak–anak tidak merasa bosan. Karena anak–anak mempunyai imajinasi yang tinggi, maka pendekatan visual seperti ini cocok untuk anak-anak.

3.1.2 Strategi Kreatif

Informasi yang akan disampaikan adalah ilmu historika. Pengguna akan diarahkan masuk ke beranda kemudian pengguna dapat memilih informasi yang telah tersedia di dalam cd interaktif. Kemudian setelah memilih salah satu informasi, pengguna dapat

kembali ke beranda atau mengikuti kuis yang telah disediakan. Jika pengguna memilih kuis, pengguna harus menyelesaikan kuis agar dapat kembali ke beranda.

3.1.3 Strategi Media

Media adalah pendukung, perantara dan sarana serta saluran alat komunikasi untuk penyampaian pesan kepada targer *audience*. Untuk menyampaikan informasi dalam perancangan ini akan digunakan media interaktif. Karena media interaktif mengandung audio dan visual yang dapat menimbulkan interaksi dengan pengguna secara langsung. Cara seperti itu adalah cara yang menyenangkan untuk pembelajaran khususnya pelajar sekolah dasar yang mempunyai imaginasi yang tinggi.

3.1.4 Strategi Distribusi

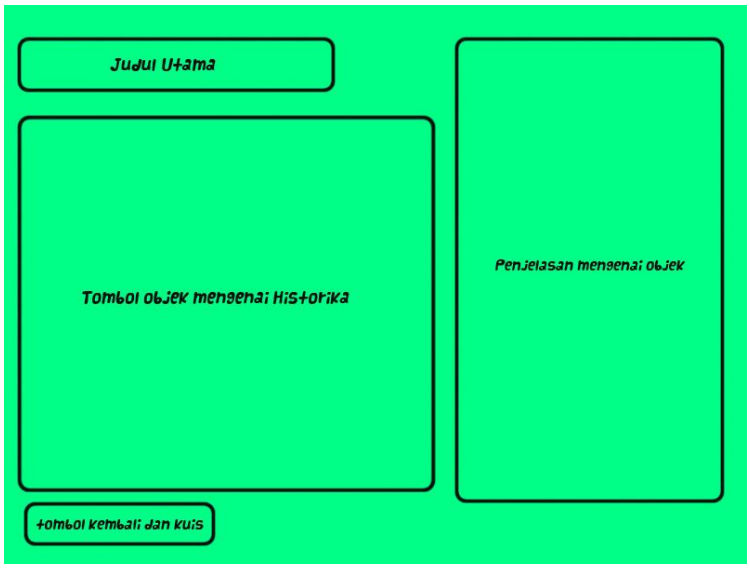
Pendistribusian media ini akan langsung dilakukan di Museum Sri Baduga. Dengan cara mengadakan program paket study tour. Paket study tour bisa didapatkan dengan cara kolektif oleh guru atau juga didapatkan langsung di tempat pembelian karcis masuk Museum Sri Baduga. Satu paket study tour terdapat 1 tiket masuk, 1 cd interaktif Museum Sri Baduga, dan 3 buah *gimmic*, seperti note book, pin dan pensil. Dengan harga perpaketnya Rp. 50.000,- .

3.2 Konsep Visual

Konsep visual adalah penggayaan penyampaian pesan melalui visual agar informasi yang ingin disampaikan mudah diterima dengan penggayaan yang sesuai dengan karakteristik *audience*.

3.2.1 Tata Letak

Tata letak atau sering juga disebut *layout* adalah tataletak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang akan disampaikan. Dalam perancangan ini dibuat layout yang dinamis namun tertata rapih. Disetiap halaman memiliki latar yang berbeda sesuai dengan informasi yang disampaikan. Namun memiliki tombol dengan pembagian letak yang sama. Ukuran dalam perancangan ini adalah 800 x 700 pixel dengan resolusi 72 pixel per inchi. Dengan ukuran ini semua komputer dapat membuka tampilan cd interaktif.



Gambar 3.1 Tata Letak

3.2.2 Huruf

Huruf yang akan digunakan adalah *font* yang tidak kaku. Sesuai dengan karakteristik anak–anak berumur 9 s.d 12 tahun.

- Pada judul akan digunakan font “Sniglet”
  Font ini tidak bersudut berkesan lembut dan lucu cocok untuk anak-anak. Terlihat seperti gelembung-gelembung yang disukai anak.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U P W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

- Pada teks akan digunakan font “vanilla”

  font ini berkesan seperti coretan-coretan sehingga cocok dengan karakter anak - anak.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U P W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u p w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

3.2.3 Karakter

Karakter yang akan digunakan adalah gaya gambar “chibi”. Chibi adalah jenis ilustrasi dari jepang. Ciri–ciri chibi yaitu *proporsi* tubuh yang tidak proposional, misalnya bagian kepala yang lebih besar dari badan. Karakter yang cocok untuk anak–anak. Dalam perancangan ini akan dibuat 2 karakter laki–laki dan perempuan. Karakter perempuan bernama Sri dan karakter laki–laki bernama Badu.



Gambar 3.2 Referensi Chibi
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- Karakter Perempuan

  Karakter Perempuan bernama Sri diambil dari nama Museum Sri Baduga. Sri menggunakan seragam sekolah dasar agar mencerminkan anak sekolah dasar yang sedang berkunjung di Museum Sri Baduga. Sri mewakili target *audience* perempuan.



Gambar : 3.3 Referensi karakter



Gambar : 3.4 Sketsa karakter Sri



Gambar : 3.5 Studi karakter Sri

- Karakter Laki–laki

  Karakter laki-laki bernama Badu. Nama Badu diambil dari nama Museum Sri Baduga. Badu mengenakan pakaian seragam sekolah dasar agar mencerminkan murid sekolah dasar yang sedang mengunjungi Museum Sri Baduga. Badu mewakili target audience laki-laki.



Gambar 3.6 Referensi karakter Badu



Gambar 3.7 Sketsa karakter Badu



Gambar 3.8 karakter Badu

3.2.4 Ilustrasi Latar

Ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi *cartoon*. Disesuaikan dengan karakter anak–anak yang menyukai gambar–gambar dan mempunyai daya imajinasi yang tinggi. Jawa Barat kaya akan keindahan pe-gunungan dan bukit-bukit. tempat yang sejuk dan asri, untuk itu Perbukitan di-pilih sebagai Latar.



Gambar 3.9 Referensi Studi latar



Gambar 3.10 Studi latar

3.2.5 Warna

Warna yang akan digunakan adalah warna–warna yang ceria yang sesuai dengan karakteristik anak. Mode warna dalam perancangan ini adalah mode warna RGB. Karena warna utuk tampilan layar lebih baik menggunakan warna RGB dimana warna–warna RGB muncul berdasarkan cahaya.


R : 255 G : 0 B : 0


R : 5 G : 255 B : 0


R : 255 G : 144 B : 0


R : 21 G : 186 B : 255

R : 234 G : 255 B : 0

3.2.6 Latar Musik

Dalam perancangan ini akan menggunakan instrumen Manuk Dadali sebagai latar musik. Manuk Dadali merupakan lagu daerah Sunda dimana lagu ini seringkali muncul pada pelajaran mulok bahasa sunda sebagai lagu wajib daerah. Dengan tempo yang ceria yang dapat menambah semangat dan lirik yang mendukung rasa kecintaan kepada kebudayaan sendiri. Manuk Dadali diciptakan oleh Sambas Mangundikarta.