BAB III. PERANCANGAN

3.1 Strategi Perancangan

Menginformasikan gambaran dari masalah yang akan terjadi bilamana tidak memiliki keilmuan *survival* gunung tropis dan harus menjadi seorang *survivor*. Dengan memperkenalkan sesuatu yang mencekam dalam kesunyian hutan yang luas dalam jangka waktu yang tidak pasti, dalam ketidakpastian jalan keluar dan penyelamatan, suatu moment yang benar benar diluar zona nyaman masyarakat kota besar, yang terbiasa dengan suasana ramai kini harus benar-benar terjebak dalam kesunyian hutan tropis tanpa tempat berlindung dengan udara dingin dan hujan. Pendekatan visual atau alur cerita yang mengandung kesan putus asa.

Tentu kesan yang tidak biasa tersebut membuat nilai positif untuk media informasi *tropical jungle survival* tang mengambil latar di batas vegetasi hutan pinus dan hutan tropis ini, hal yang tidak biasa dari insight atau imajinasi segmen khalayak (masyarakat wisata) tentang pendakian yang seru akan kebersamaan dan panorama alam yang indah menjadi berbanding terbalik menjadi suatu yang mencekam, dan konflik psikologis individu maupun antar individu, hal itu justru membuat penasaran dan ingin segera menggunakan media informasi ini. Seperti dimana subjek penelitian rela meninggalkan kenyamanan dan rutinitas hidup perkotaan untuk sesuatu kegiatan yang baru yang menantang diri mereka untuk menaklukanya.

3.1.1 Tujuan komunikasi

Adapun tujuan komunikasi dari perancangan aplikasi multimedia ini adalah:

A. Agar para pendaki pemula khususnya pendaki non organisasi dapat mencari jalan keluar dan bertahan untuk tetap hidup selama dalam kondisi tersesat dengan peralatan yang terbatas.
B. Memberikan gambaran akan bahaya pendakian dan situasi *survival* tropis kepada pendaki pemula.
C. Agar menjadi pemicu mereka akan kesadaran untuk mempelajari atau menambah bekal keilmuan *survival* tropis dari sumber lain yang lebih mendalam,

3.1.2 Khalayak sasaran

3.1.2.1. Demografis

Usia : 17 – 27 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Perkerjaan : Pelajar, Mahasiswa, Wirausaha, Pegawai

Ekonomi : Menengah –Menengah Atas.

3.1.2.2. Geografis

Bertempat tinggal dikota-kota besar di seluruh Indonesia dengan banyak ditunjang fasilitas infrastruktur seperti kafe, *Coffeshoop* dan kuliner lainya.

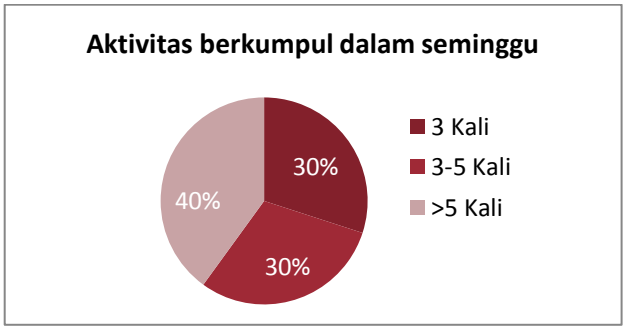
3.1.2.3. Psikografis

Secara psikologi dewasa awal memiliki sikap pragmatis yaitu lebih melihat pada sisi praktis dan manfaat dan remaja memiliki sikap yang mudah jenuh terhadap hal-hal yang berupa edukasi.

3.1.2.4. Journey

Tabel III.1 Data aktivitas berkumpul dalam sehari

Sumber: Data pribadi (2016)



Membuat media informasi teknik *survival* gunung tropis untuk masyarakat yang memiliki kepribadian senang bersenang-senang, menyukai tempat yang bagus untuk foto, menyukai desain visual. Secara khususnya untuk masyarakat wisata gunung tropis yang mudah terpengaruh dan gemar sharing pengalaman.

3.1.2.5. Analisis SWOT

Analisa ini digunakan untuk mencaritahu dan menimbang kekuatan, kelemahan, peluang, serta ancaman terhadap media utama ketika disebar dimasyarakat serta untuk memberikan efektifitas dalam penyampaian informasi.

Tabel III.2 Analisis SWOT media utama

Sumber: Data pribadi (2016)

Strength	*Weaknes*	*Oportunity*	*Treat*
Informasi yang bersifat "*how to*" / "*direction*" akan disampaikan secara grafis.	Tidak semua informasi dapat digambarkan secara grafis.	Pedekatan visual menekankan pada ilustrasi dan grafis daripada *teks*.	Multimedia interaktif berbasis *website*.
Memiliki alur cerita dan karakter pendukung yang membuat media lebih hidup.	Informasi langsung pada inti permasalahan dengan cerita yang pendek.	Dibentuk dan dikemas sesuai dengan apa yang segmen pasar senangi	Game *survival* dengan visual yang baik dan menarik.
Dilengkapi ilustrasi gambar, dan audio yang menghasilkan mood dan suasana pendakian dikemas secara multimedia.	Hanya dapat digunakan dengan fasilitas *gadget smartphone*	Tidak banyak media digital yang menbahas materi *survival* yang dikemas multimedia secara *offline*.	
Media digital berupa aplikasi yang dapat digunakan pada *smartphone* saat kumpul.	Terdapat banyak pesaing yang membahas *survival* dalam segmen media digital		
Konten *survival* disesuaikan dengan lingkungan Indonesia secara topologi, geografi dan psikologis pendaki.			

3.1.3 Strategi komunikasi

Sebenarnya sudah ada beberapa buku yang menyajikan materi *jungle survival* yang beredar di pasar Indonesia, namun kebanyakan dari materi *survival* yang bagus adalah buku keluaran asing yang menggunakan Bahasa Inggris banyak

istilah kata dalam buku yang tidak umum, ataupun buku bahasa Indonesia yang isinya tidak terlalu spesifik dibandingkan dengan buku asing.

Mengetahui target audience yang dituju adalah masyarakat dewasa awal yang gemar berwisata dan kurang suka dalam hal membaca dan menulis dan mudah bosan, tentulah informasi *survival* dalam bentuk buku bacaan bukan media yang tepat untuk segmen khalayak yang dituju. Berdasarkan analisa tersebut maka penyampaian materi akan dibuat dalam bentuk visual secara ilustrasi, teks dan informasi grafis yang dikemas dalam bentuk multimedia yang akan membuat target audience tertarik menerima informasi materi *survival* dan tidak bosan berinteraksi dengan medianya. Dengan melakukan proses desain seperti melakukan pendekatan unsur visual dan verbal, studi terhadap masyarakat wisata dewasa awal, dan analisa SWOT untuk melihat kekuatan dan kelemahan dari informasi yang dirancang.

3.1.3.1. Pendekatan verbal

Karena segmenya khusus untuk masyarakat Indonesia khususnya masyarakat dari Lombok, Bali, Jawa dan Sumatra (dilihat dari faktor kesamaan ekosistem hutan tropis) maka bahasa komunikasi yang digunakan adalah Bahasa Indonesia, agar informasi dapat diterima secara nasional. Dengan susunan kalimat yang tidak kaku dan dengan pemilihan kata yang umum agar dapat mudah ditangkap infromasinya oleh segmen dewasa awal.

Dengan gaya komunikasi sehari-hari karena segmen pasar adalah kalangan menengah dan menengah keatas, dengan ruang lingkup seluruh masyarakat Indonesia, media memfokuskan pada nilai kehidupan dalam keharmonisan keseharian sehingga gaya komunikasi harus ikut di sesuaikan untuk semua masyarakat.

3.1.3.2. Pendekatan Visual

Pedekatan visual yang dilakukan adalah menyandingkan informasi-informasi dengan nuansa ilustrasi *dark jungle*, ilustrasi dengan nuansa kelam seperti ini memiliki daya tarik keunikan tersendiri bagi dewasa awal penikmat desain.

Dengan menggunakan skema warna hitam dan putih dengan maksud menggambarkan sisi hitam (musibah) dari kegiatan pendakian, untuk pendaki yang hanya mengenal sisi putih (keindahan) suatu panorama alam dari kegiatan pendakian, hijaunya hutan dan birunya langit. Dengan ini diharapkan menjadi lebih serius dalam mempersiapkan diri.

3.1.3.3. Pendekatan Audio

Pendekatan audio hanya sebatas efek suara kegiatan pendakian dan musik instrumental pendukung suasana dengan ini suasana dan mood dari cerita akan lebih terasa, tanpa suara dialog antar karakter nya diharapakan pengguna media lebih terbawa susana dengan imajinasi sebagai karakter karakter tersebut.

3.1.4 Mandatory

Perancangan informasi pengenalan tropical jungle survival untuk pendaki pemula melalui aplikasi multimedia ini, bekerjasama dengan beberapa pihak-pihak terkait yaitu, BASARNAS (Badan SAR Nasional), dan kerjasama sebagai penjual barang dari pihak merek merek *outdor gear* di indonesia seperti Eiger, Consina, Kawani, Rei, The North Face.



Gambar III.1 Logo BASARNAS

Sumber: Data pribadi (Diakses Juni 2016)



Gambar III.2 *Tracing logo brand outdoor gear*

Sumber: Data pribadi (2016)

3.1.5 Strategi kreatif

Mengetahui target audience yang dituju adalah masyarakat dewasa awal yang gemar berwisata dan kurang suka dalam hal membaca dan menulis dan mudah bosan, tentulah informasi *survival* dalam bentuk buku bacaan bukan media yang tepat untuk segmen audiens yang dituju, dengan nuansa ilustrasi dark jungle, ilustrasi dengan nuansa kelam seperti ini memiliki daya tarik keunikan tersendiri bagi dewasa awal penikmat desain.

Penggunaan dalam media ini dibuat untuk menyalurkan informasi kebutuhan dasar seorang *survivor* yaitu, perlindungan tubuh, kebutuhan pokok, tempat tinggal, keamanan kepada segmen pasar dalam bentuk offline aplikasi multimedia dengan format aplikasi flash yang dapat digunakan pada smartphone.

3.1.5.1. Pendekatan Kreatif

Sebelum memasuki materi informasi *survival* gunung tropis, akan ada sebuah dokudrama ilustrasi cerita pendek tentang kegiatan pendakian yang dilakukan oleh sekelompok pemuda hingga harus berakhir dalam kondisi *survival*.

3.1.5.2. Rasionalisasi Visual

Pendekatan secara visual dengan menggunakan media flash yang menampilkan beberapa ilustrasi panorama gunung hutan tropis khas Indonesia yang disesuaikan dengan gaya ilustrasi game limbo yang banyak disukai dikalangan target *user* serta ilustrasi informasi grafis teknik *survival* gunung tropis. Terdapat serangkaian ilustrasi yang menceritakan sekelompok pendaki yang tersesat karena badai dan salah jalur pendakian.

3.1.6 Strategi media

3.1.6.1. Media utama

Media utama berupa aplikasi multimedia, Aplikasi multimedia adalah, aplikasi yang dirancang serta dibangun dengan menggabungkan elemen-elemen seperti : dokumen, suara, gambar, animasi serta video. Bertujuan untuk menyampaikan

informasi di zaman tekhnologi ini, agar media dapat dengan mudah berbaur dengan target masyarakat yang mengakses data melalui media berupa *gadget*.

Komunikasi multimedia berarti kemampuan untuk berkomunikasi menggunakan lebih dari satu cara. Terdapat enam elemen utama yang secara umum dipergunakan dalam program multimedia: (Kusrianto, 2007, h.28).

- Teks, dasar dari semua aplikasi sebagai tampilan layar yang mempertunjukan kata kata yang mungkin dibuat dengan berbagai style dan bentuk font, pengaturan warna, serta pembubuhan beberapa penekanan agar memperoleh perhatian lebih dari yang lain.
- *Image*, gambar *vector* maupun *bitmap*, melihat gambar dari suatu objek memiliki dampak yang lebih baik bila dibandingkan dengan hanya membaca teks saja.
- *Movie*, dapat menyertakan presentasi yang mampu memberikan gambaran yang lebih jelas dan ril dengan menghadirkan rekaman gambar hidup dari video.
- Animasi, dengan gambar bergerak dapat menjelaskan sesuatu secara lebih akurat jika dibandingkan dengan informasi secara *movie*, animasi memungkinkan dipahaminya dan diulang-ulang sebuah gambar lebih jelas.
- *Sound*, suara yang disertakan dalam sebuah presentasi digunakan pada bagian strategis dari program untuk turut memberikan penekanan perhatian dalam suatu hal.
- *User control*, kelengkapan atau fasilitas yang dipergunakan oleh *user* untuk mengendalikan program.

Media aplikasi ini didukung dengan beberapa keilmuan desain lainya seperti perancangan sebagai berikut:

- Multimedia interaktif, untuk menyampaikan keilmuan *survival* dengan interaksi dari penggunanya dengan maksud agar pengguna dapat tertarik dan fokus terhadap aplikasi, mutimedia interaktif secara *offline*. Agar pengguna tidak mencari data-data lain yang meluas secara *online* yang menyebabkan pengguna tidak fokus terhadap aplikasi.

- Ilustrasi digital, untuk mempermudah dan menyederhanakan maksud dari materi-materi yang akan disampaikan, dengan memvisualisasikan konten ini dengan teks yang panjang, agar lebih praktis dan tidak membuat jenuh pengguna aplikasi.
- Audio Visual, dalam aplikasi tersebut akan didukung media audio visual untuk menyampaikan (*intro*) pengenalan contoh dari masalah pendakian, dengan cara memvisualisasikan alur cerita sekaligus memperdengarkan isi pesan atau informasi kepada pengguna.

3.1.6.2. Media Pendukung

- Kotak kemasan

  Packaging/kemasan, diartikan secara umum adalah bagian terluar yang membungkus suatu produk dengan tujuan untuk melindungi produk dari cuaca, guncangan dan benturan-benturan, terhadap benda lain. Setiap bentuk barang benda yang membungkus suatu benda di dalamnya dapat disebut dengan packaging/kemasan sejauh hal tersebut memang melindungi isinya. Untuk menampilkan *image* dan pandangan terhadap suatu isi produk, maka packaging biasanya dibentuk atau di desain sedemikian rupa, sehingga pesan yang akan disampaikan akan dapat ditangkap oleh pemakai produk dengan baik.
- *Survival kit*

  Survival Kit adalah peralatan dan perlengkapan yang digunukan dalam keadaan *Survival* atau dalam keadaan bertahan hidup di alam bebas.
- Kartu Remi

  Kartu permainan (bahasa Inggris: *playing cards*), atau lebih dikenal dengan kartu remi, adalah sekumpulan kartu seukuran tangan yang digunakan untuk permainan kartu. Kartu ini sering juga digunakan untuk hal-hal lain, seperti sulap, enkripsi, permainan papan, dan pembuatan rumah kartu. Kata “remi” itu sendiri sebenarnya adalah nama salah satu permainan kartu.

3.1.6.1. Media Promosi

- Instagram

  Disusun dari dua kata, yaitu “Insta” dan “Gram”. Arti dari kata pertama diambil dari istilah “Instan” atau serba cepat/mudah. Namun dalam sejarah penggunaan kamera foto, istilah “Instan” merupakan sebutan lain dari kamera Polaroid. Yaitu jenis kamera yang bisa langsung mencetak foto beberapa saat setelah membidik objek. Sedangkan kata “Gram” diambil dari “Telegram” yang maknanya dikaitkan sebagai media pengirim informasi yang sangat cepat.

- Poster

  Poster adalah media publikasi yang terdiri atas tulisan, gambar ataupun kombinasi antar keduanya dengan tujuan memberikan informasi kepada khalayak ramai. Media Poster ditempatkan pada lokasi-lokasi strategis seperti pos-pos pendakian, toko alat-alat pendakian, sekertariat sekertarian pecinta alam. kampus-kampus dan sekolah dan sekitaran tempat makan. Kelebihan dari media ini adalah target audiens dapat mengatur tempo dalam membaca dan media poster dapat di tinjau ulang.

- *Video Teaser*

  Teaser dalam bahasa Indonesia berarti 'penggoda'. Teaser memang dirilis dengan tujuan untuk menggoda atau membuat orang bertanya-tanya atau penasaran atas sebuah cerita. Dengan durasi lebih kurang 1 menit, *teaser* lebih memuat cuplikan-cuplikan adegan dalam sebuah produk dan minim keterangan tentang produk tersebut. *Teaser* juga dirilis sebelum produk dan dibuat untuk promosi awal mengenalkan sebuah produk yang akan dipublikasikan dengan tujuan untuk bahan perbincangan masyarakat.

- *Official website*

  Secara makna sebuah *website* adalah sekumpulan halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. *Website* merupakan sebuah komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara animasi sehingga menjadi media informasi yang menarik untuk dikunjungi oleh orang lain.

- Konten *Playstore*

  Play Store adalah toko resmi dari Google untuk terminal Android, di mana ia mendistribusikan film, musik, dan semua aplikasi. Play Store sebelumnya dikenal sebagai *Android Market*, adalah toko aplikasi resmi untuk *smartphone* Android dan tablet. sehingga untuk menjual aplikasi melalui *Google play store* pasti akan membutuhkan keperluan desain untuk kebutuhan disana, seperti, banner dan cuplikan tampilan, keterangan aplikasi.

3.1.7 Strategi distribusi

Tabel III.3 Perancangan jadwal distribusi

Sumber: Data pribadi (2016)

DISTRIBUSI	Agustus				September					Oktober				November					Desember					Januari			
	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4
Produksi media																											
Instagram																											
Website																											
Poster *survival*																											
Video teaser Apk																											
Kerjasama																											
Sosialisasi media PP,KPA																											
Launching Apk																											
Survival Bag (S.Kit & S.Card)																											

Upload Data Aktivitas

Pengembangan Acara

Media utama berupa Aplikasi multimedia ini akan diperjual belikan dalam bentuk aplikasi (.apk) yang dapat di download di Playstore untuk digunakan pada *gadget smartphone*. Media pendukung, *survival box*, *survival kit* dan Kartu remi *suvival* dapat dibeli dari pihak (kerjasama) toko-toko *outdoor* di kota-kota besar, atau dapat dipesan langsung dari pusat melalui *website* remsi *tropical jungle survival*

3.2 Konsep Desain

3.2.1. Format desain

Format dalam perancangan multimedia ini disesuaikan dengan tampilan pada *smartphone* android dengan penyesuaian sesuai kebutuhan untuk menempatkan isi atau konten yang terdapat dalam multimedia. Format akhir dari aplikasi multimedia adalah aplikasi Android Application Package (.apk) Format desain menggunakan mode orientasi *landscape* beresolusi 1280 pixel x 720 pixel *fullscreen* pada layar *smartphone*.

3.2.1.1. *Mind maping*



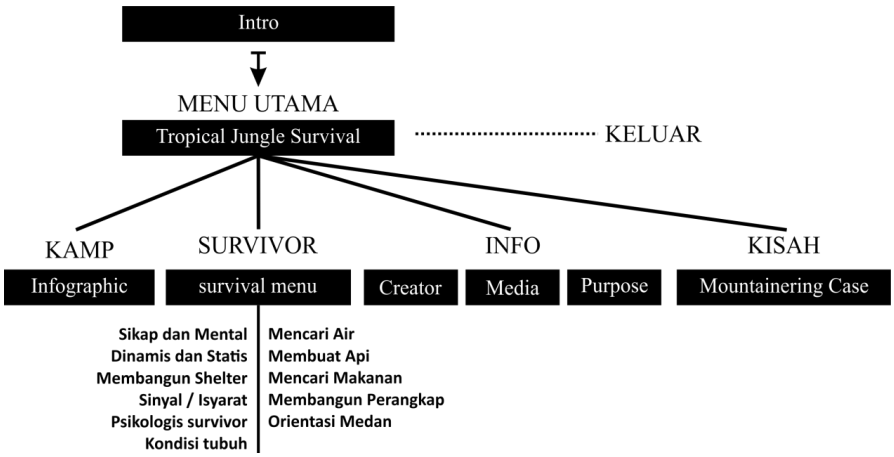
Gambar III.3 *Mind maping*

Sumber: Data pribadi (2016)

3.2.1.2. *Sitemap*

Tabel III.4 *Site map* aplikasi multimedia flash

Sumber:Data pribadi (2016)



3.2.1.3. *User interface*

Ada sebelas macam tampilan antarmuka atau interface pada aplikasi multimedia ini yakni tombol-tombol untuk memilih pilihan agar memudahkan pengguna.



Gambar III.4 Konsep tombol *menu survivor*

Sumber: Data pribadi (2016)

3.2.1.4. *line*

Naufa El Hakim (2013) menyebutkan bahwa sebuah cerita biasanya mempunyai 5 elemen utama yaitu karakter, seting, plot, konflik dan resolution. Kelima unsur ini yang menentukan jalan cerita dalm sebuah teks naratif. *line* merupakan sebuah naskah cerita dalam bentuk teks. Merancang naskah merupakan spesifikasi lengkap dari teks dan narasi dalam aplikasi multimedia. Dalam merancang naskah, analis menetapkan dialog dan urutan elemen-elemen secara rinci. Berikut *line* dengan dengan infromasi karakter, seting, plot, konflik dan resolution.

Tabel III.5 *Storyline* kisah

Sumber: Data pribadi (2016)

No	Alur Cerita	Latar&Waktu	Pemain	Audio
	Cerita pembuka			
1	Sekelompok remaja sedang di sebuah kafe kopi untuk bersantai setelah beraktifitas seharian, mereka menghabiskan senja hingga malam dengan mengobrol, makanan ringan, dengan *gadget*nya masing-masing.	Kafe –sore hari pukul 15.15	Jali Arman Mawar ELS	
2	Saat asik dengan *gadget*nya jali menemukan foto-foto kegiatan pendakian dengan pemandangan yang indah yang di anggapnya menarik dan keren. Merekapun memutuskan untuk pergi.	Kafe –sore hari pukul 18.50	Jali Arman Mawar ELS	
3	Dua hari kemudian mereka berkumpul di kafe yang sama. Jali dan arman sudah berada disana lebih dahulu disusul mawar yang datang terlambat.	Kafe –Pagi hari pukul 08.50	Jali Arman ELS	

4	Dialog	Kafe –Pagi hari pukul 08.058	Mawar ELS	
5	Merekapun berangkat menggunakan kendaraan pribadi menuju pos pendakian.	Mobil – Pagi hari pukul 09.10		
6	Siang hari mereka sampai di pos pendakian, dan memutuskan langsung berangkat mendaki tanpa pemanasan dan persiapan fisik terlebih dahulu	Pos pendakian – Siang hari pukul 12.20	Jali Arman Mawar ELS	
7	Tiga orang remaja sedang melakukan pendakian melewati padang savana di awal perjalanan dengan penuh semangat, keceriaan, kebersamaan.	Padang savana – Siang hari pukul 14.00	Jali Arman Mawar ELS	Langkah, ngobrol, tawa, angin, instrumen ceria.
8	Mereka mulai kelelahan dan berkeringat dalam perjalanya. membuka perbekalan air dan meminumnya.	Padang savana – Siang hari Pukul 14.50	Jali Arman-view Mawar	Nafas, angin, langkah, air, botol, tegukan.
9	Tiba-tiba awan mendung datang mendekat disusul dengan gemuruh petir. Arman menunjuk arah vegetasi hutan.	*Landscape* padang savana – Sore hari Pukul 15.15	Jali - view Arman Mawar	Angin kencang, burung, gemuruh petir
10	Angin kencang datang menerpa padang savana. Mereka mempercepat langkah bahkan berlari menuju hutan untuk mencari perlindungan.	Vegetasi Savana dan hutan – Sore hari Pukul 15.40	Jali - view Arman Mawar	Langkah, nafasterengah, semak-semak,
11	Setelah berlarian dengan terburu-buru masuk hutan akhirnya mereka menemukan tempat yang pas untuk membangun tenda.	Hutan tropis dominasi pinus – Sore hari Pukul 16.05	Arman MS	Binatang, angin kencang, Instumen tegang
12	Akhirnya memutuskan untuk camp disitu sebelum badai dan gelap tiba.	Hutan tropis dominasi pinus – Sore hari Pukul 17.09	Jali, Arman Mawar TS	Pepohonan, angin badai, kain, tenda, petir, sleting
	Masuk Masalah			
13	Mereka berteduh di dalam tenda yang bertumpu pada pepohonan agar tidak terbawa hujan angin. Hujan badai menyelimuti seluruh hutan.	Hutan tropis dominasi pinus – Sore hari Pukul 18.18	Tenda LA	Badai, petir, desir ranting, kayu patah, Instumen tegang
14	Suasana mencekam didalam tenda. Dengan cahaya senter	Hutan tropis – Malam hari Pukul 19.31	Jali - view Arman Mawar	Hujan, badai, Desir tenda, Instumen tegang
15	Ranting dan batang pohon patah berjatuhan,	Hutan tropis	Tenda	Badai, petir, kayu

	beberpa pohon tua yang tumbang dan beberapa batang pohon jatuh tepat diatas tenda.	– Malam hari Pukul 20.27	BE	patah, benturn, teriakan,
16	Tenda sobek dan bocor, merekapun panik, sebagian keluar membenarkan tnda dan sebagian menyelamatkan barang dari air hujan yang membanjiri dalam tenda.	Hutan tropis – Malam hari Pukul 21.02		Suara air, badai, teriak, langkah tergesah, properti.
17	Akhirnya badai berhenti, mereka menggigil karena pakaian mereka basah dan suhu udara hutan yang dingin.	Hutan tropis – Malam hari Pukul 21.44	Jali Arman Mawar	Menggigil, angin senyap, instrumen sedih
18	Karena peralatan camp yang rusak dan elektronik yang tidak berfungsi, mereka tidak berani untuk melanjutkan pendakian.	Hutan tropis – Malam hari Pukul 21.55	Mawar Tenda MS	properti, owl, desir angin, listrik, tombol. Instrumen mistis
19	Arman mengambil sikap dengan memutuskan membawa kedua temanya kembali ke pos pendakian.	Hutan tropis – Malam hari Pukul 22.11	Arman CU	Langkah, nafas
20	Suasana hutan yang berbeda karena banyak pohon dan tumbuhan yang rusak dan tumbang karena badai. Dan yang ada di dalam pikiran mereka hanyalah “PULANG”	Hutan tropis – Malam hari Pukul 22.22	Jali Arman Mawar TS	Isntumen sedih, riuh daun dan ranting, nafas, properti.
21	Bukanya keluar hutan mereka malah berputar masuk kedalam hutan dengan hanya membawa sebagian perlengkapan. Peralatan camp ditinggalkan.	Hutan tropis – Tengah malam Pukul 23.37	Jali Arman Mawar FS	Langkah, owl, desir angin, ranting, serangga. Instrumen mistis
	Klimaks			
22	Malam itu merekapun semakin tersesat dan menjdi malam yang panjang bagi mereka. ekspresi takut, tertekan dan lemas.	Hutan tropis – Tengah malam Pukul 00.07	Jali Arman-view Mawar	Langkah, owl, desir angin, ranting, serangga. Instrumen mistis
23	*Landscape* suatu tempat digunung ditengah hutan tropis. [tabel informasi sisa peralatan dan berbekalan] “dengan perkiraan akan mati dalam waktu 3 hari” Teks “sekarang kalian menjadi *survivor*”	Hutan tropis – Tengah malam Pukul 01.00	Hutan tropis ELS	Instrumen putus asa. Jeritan.
	Anti klimaks			
24	*Landscape* siluet langit-langit pepohonan hutan dengan background bulan sabit. [tombol *jungle survival*] Teks “inginselamat? Pelajari materi berikut!”	Hutan tropis – Tengah malam Pukul 01.10	Hutan tropis EL	Instumen tantangan.

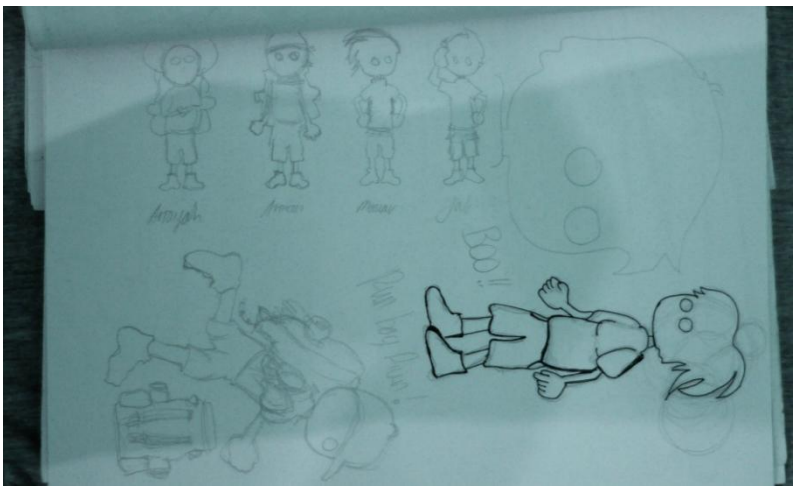
3.2.1.5. Karakter

Tabel III.4 Deskripsi karakter

Sumber: Data pribadi (2016)

No	Peran	Identitas	Keterangan
1	Arrayah N Giri	Laki-laki – 26tahun Anggota Pencinta alam, Kuat, Cermat, Cekatan	Aktif dalam komunitas olahraga ekstrim
2	Joey Arman	Laki-laki – 23 tahun Mahasiswa Jurnalis, Kepemimpinan, Ambisius, Tengil	Aktif berorganisasi Aktif dalam komunitas
3	Mawar	Perempuan – 21 tahun Mahasiswi DKV	Menyukai fotografi dan traveling
4	Gin Gin Jali	Laki-laki – 20 tahun Mahasiswa IT, Fokus, rasa ingin tahu tinggi, Jarang olahraga	Menyukai *gadget* dan *games*, *film*, *network*, tertarik pada hal kekinian

Karakter merupakan respresentasi dari target audien yang digambarkan secara ilustrasi dengan gaya seperti ilustrasi pada karakter limbo.



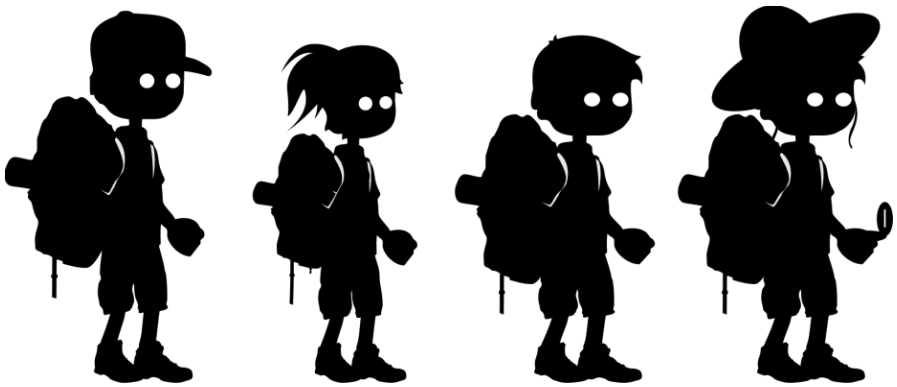
Gambar III.5 Studi karakter, Sketsa karakter

Sumber: Data pribadi (2016)



Gambar III.6 Studi karakter, pembuatan karakter Jali

Sumber: Data pribadi (2016)



Gambar III.7 Studi karakter 3 (Arman, Mawar, Jali, Arrayah)

Sumber: Data pribadi (2016)

3.2.2. Tata letak

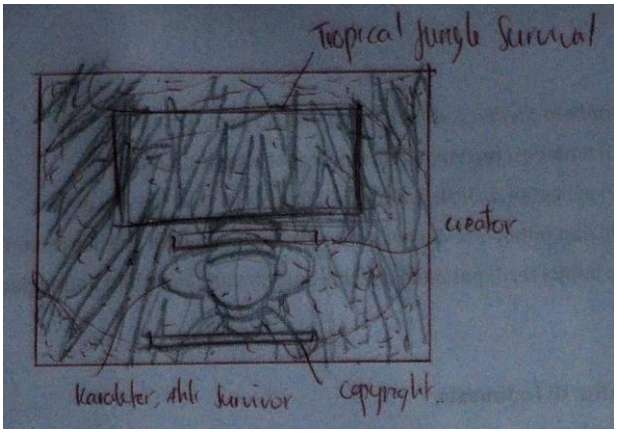
Tata letak atau sering juga disebut layout adalah elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep dan pesan yang akan disampaikan. Disetiap halaman memiliki latar yang berbeda sesuai dengan informasi yang disampaikan.

Dalam media utama ini tampilan dibagi menjadi 7 bagian, dimulai dari bagian tampilan awal yaitu "Pembukaan / *Intro*" kemudian akan berlanjut pada "*Mainpage* / Menu utama" dari sini pengguna diberika empat opsi pilihan yaitu "*Kamp*" yang berisi infografis cara membuat kebutuhan *survival*, *"Survivor"* berisi informasi *survival* apa saja yang wajib pendaki pemula ketahui, "Info" berisi halaman *creator*, media, tujuan dan informasi mengenai aplikasi, "Kisah"

penayangan alur cerita pendakian. Sketsa dan konsep tata letak adalah sebagi berikut:

3.2.2.1. *Intro* / Pembukaan

Tampilan utama dari aplikasi multimedia yang menampilkan nama aplikasi dan karakter seorang yang berani atau memiliki bekal kesiapan diri jikalau harus berada dalam kondisi *survival*.



Gambar III.8 *Intro*

Sumber: Data pribadi (2016)

3.2.2.2. *Mainpage* (*Menu* / halaman utama)

Warna putih berisikan teks mengenai pengertian *survival* dan warna abu tua adalah tombol menu utama.

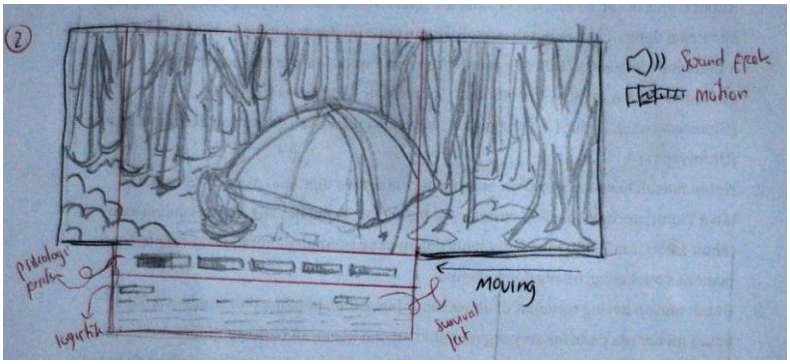


Gambar III.9 Menu utama

Sumber: Data pribadi (2016)

3.2.2.3. Kisah

Dalam bagian tampilan kisah ini menampilkan cerita tentang kegiatan pendakian yang dilakukan oleh sekelompok pemuda yang minim pengalaman, terdapat 24 halaman cerita yang mengacu pada *line* yang terdiri dari ilustrasi, teks, audio, *motion*/animasi (gambar bergerak).



Gambar III.10 Sketsa konsep

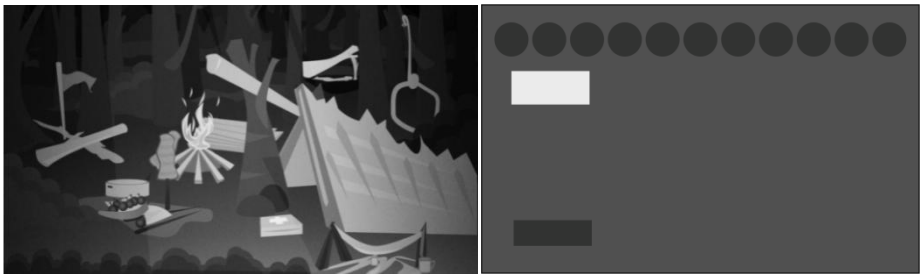
Sumber: Data pribadi (2016)

Bercerita dari awal rencana pendakian lalu kegiatan pendakian hingga berakhir dalam kondisi *survival* pada bagian ini akan menampilkan keadaan dari pada pendaki itu yang akan komunikasikan dalam bentuk kotak energi, keadaan pendaki akan dibagi kedalam lima bagian antaralain:

- *Stress bar*. Untuk menunjukan keadaan psikologi pendaki.
- *Stamina bar*. Untuk menunjukan daya tahan tubuh, hal ini dipengaruhi dari kurang atau cukupnya pendaki beristirahat dan tidur.
- *Hydration bar*. Menunjukan kebutuhan air / cairan tubuh para pendaki, dipengaruhi oleh perjalanan, panas, dan makanan.
- *Energy bar*. Untuk menujukan tenaga dari pendaki, semakin banyak energy semakin kuat tenaga pendaki untuk melakukan perjalanan, membawa beban dan melakukan kegiatan. Pendaki harus cukup memenuhi asupan energy dengan mengkonsumsi makanan.
- *Body heat bar*. Untuk menunjukan suhu tubuh pendaki, hal ini dipengaruhi oleh suhu udara, cuaca, pakaian, perlindungan dan sumber panas (contohnya perapian).

3.2.2.4. *Survivor menu*

Dilengkapi dengan ilustrasi kamp dan dilengkapi fitur *user interface* sebanyak 11 tombol pemilihan informasi *survival* seperti cara membuat api, membuat tempat berlindung, mencari air, mencari makanan dan membuat jerat.



Gambar III.11 *Survivor menu*

Sumber: Data pribadi (2016)

3.2.2.5. Kamp



Gambar III.12 *Skills direction*

Sumber: Data pribadi (2016)

3.2.2.6. *Survivor Information*



Gambar III.13 *Knowledge*

Sumber: Data pribadi (2016)

3.2.2.7. Info



Gambar III.14 *About*

Sumber: Data pribadi (2016)

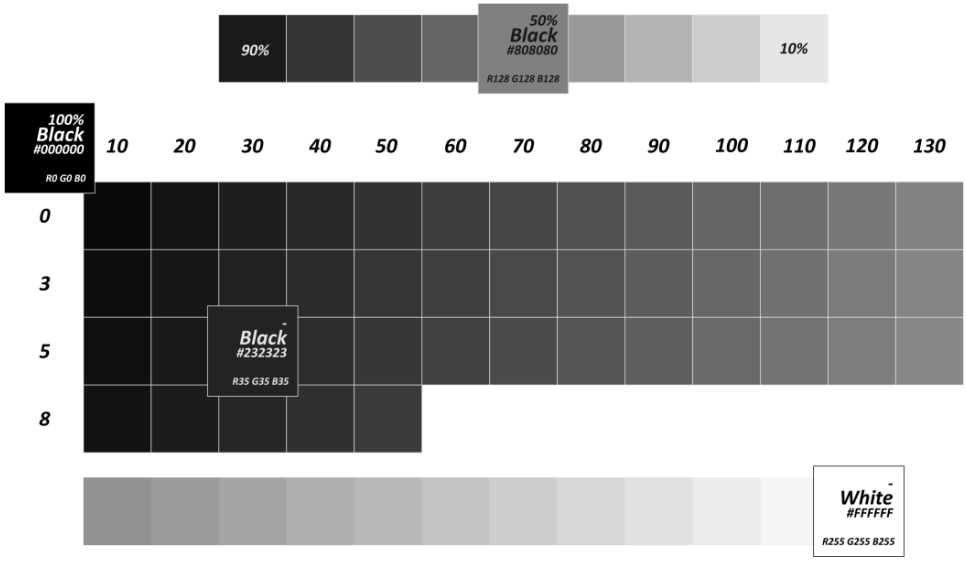
Pada konsep tata letak ini, warna putih adalah teks atau karakter (objek utama), warna hitam adalah gambar dan tombol dan warna abu-abu adalah ilustrasi.

3.2.3. Warna

Berikut adalah warna-warna yang digunakan dan pada pembuatan aplikasi multimedia *tropical jungle survival* dengan nuansa monokromatik. (*Archie Paint* : *Brewster Color Theory,* 2012) menyebutkan bahwa Teori Brewster adalah teori yang menyederhanakan warna yang ada dialam menjadi 4 kelompok warna. Keempat kelompok warna tersebut, yaitu: warna primer, sekunder, tersier, dan warna netral. Teori ini pertama kali dikemukakan pada tahun 1831.

Tabel III.5 Tone warna

Sumber: Data pribadi (2016)



Warna netral merupakan hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Biasanya hasil campuran yang tepat akan menuju hitam. Adapun respon psikologis yang mampu ditimbulkan oleh warna tersebut menurut Molly E Holzchlag dalam tulisanya *creating color scheme*, warna hitam memiliki arti kekuatan, misteri, ketakutan dan kemewahan, warna abu memiliki arti kesenduan dan merusak, warna putih memiliki arti kecermatan dan kematian.

Proses warna digitan menggunakan warna *additive color* (RGB) warna ini bersumber pada sinar, cahaya ata sinar putih difilter dengan komponen warna merah, hijau, biru (*red green blue*) ketiga warna ini selanjutnya akan menghasilkan spectrum warna yang dapat ditonton menggunakan monitor, TV CRT (*cathode ray tube*) dan LED (*liquid crystal display*). Karena sebab itu dipergunakan warna *additive color* (RGB) karena media yang dibuat akan ditampilkan dalam layar.

3.2.4. Huruf

Dalam perancangan media ini, digunakan dua jenis huruf yang disesuaikan dengan penempatannya. Tidak dapat dipungkiri teks adalah bagian dari desain grafis yang sangat penting, dalam desain grafis definisi tipografi adalah suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak, kata menyusun disini meliputi merancang bentuk huruf hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat hingga memperoleh suatu efek tampilan yang dikehendaki.



Gambar III.15 Tipografi

Sumber: Data pribadi (2016)

Lazlo moholy berpendapat bahwa tipografi adalah alat komunikasi, oleh karena itu tipografi harus dapat berkomunikasi dalam bentuknya yang paling kuat, jelas *(clarity)* keterbacaan *(readability)* dan kenyamanan baca *(legability).* Kelompok huruf slab serif ditandai dengan bentuk huruf serif yang tebal, bahkan sangat tebal yang berfungsi tepat sebagai penarik perghatian, yaitu sebagai header. Rockwell merupakan salah satu huruf yang termasuk kedalam kelompok slab serif.

3.2.5. Ilustrasi

Sebuah karya ilustrasi dibuat sedemikian detail mendekati keadaan sebenarnnya. Karya-karya itu dikelompokan sebagai fine art seperti karya-karya lukis yang ada pada zaman itu. Ketika teknik fotografi belum begitu maju, orang yang hidup pada akhir abad 18 lebih suka memanfaatkan goresan pena ilustrasi untuk menggambarkan suatu pemandangan atau suasana. Teknik reproduksi dilakukan dengan Lithografi. Pada zaman modern, pencetakan bahkan dilakukan dengan pelat kertas dan proses cetaknya disebut offset. Pada awal era lithografi itulah ilustrasi mengalahkan fotografi dalam teknik pembuatan dan reproduksinya. (Kusrianto, 2007 : 144). Ilustrasi adalah seni gambar yang dipakai untuk memberi penjelasan atas suatu tujuan atau maksud tertentu secara visual (Kusrianto, 2009 : h.140).

Ilustrasi memiliki fungsi untuk menciptakan efek atau memperlihatkan suatu subyek dengan tujuan: (kusmiati, 1999, h.47)

A. Untuk menggambarkan suatu produk atau suatu ilusi yang belum pernah ada.
B. Menggambarkan kejadian atau peristiwa yang agak mustahil, misalnya gambar sebuah pohon yang memakai sepatu.
C. Mencoba menggambar ide abstrak, misalnya depresi.
D. Memperjelas komentar, biasanya komentar editorial, dapat berbentuk kartun atau karikatur.
E. Memperjelas suatu artikel untuk bidang medis atau teknik dengan gambar yang memperlihatkan bagaimana susunan otot atau cara kerja sebuah mesin.
F. Menggambar sesuatu secara rinci, misalnya ilustrasi untuk ilmu tumbuh-tumbuhan yang mengurai bagian tampak tumbuhan.

G. Membuat corak tertentu pada suatu tulisan yang menggambarkan masa atau zaman pada saat tulisan ini dibuat, misalnya masa "*Victorian*" digambarkan dengan bentuk yang lembut dan garis berornamen.

Ilustrasi dapat dijadikan sebagai sarana penarik perhatian dan perangsang minat para pembaca atau audiens untuk memahami isi keseluruhan dari media tersebut. Fungsi ilustrasi dapat dikatakan pula sebagai penggambaran secara grafis dari suatu tulisan. Lalu ilustrasi mulai berkembang tidak hanya untuk pengiring teks saja namun ilustrasi memasuki bidang-bidang lainnya sehingga menjadi luas. (Muharrar, 2003, h.13). Dalam dunia desain grafis membedakan 2 (dua) ranah besar ragam desain, yaitu desain berbasis *vector* (*vector based design*) dan desain berbasis *bitmap* (*bitmap based design*)



Gambar III.16 Studi visual 2, Tehnik ilustrasi
Sumber: Pinterest (2016)

Pada media utama ini visual akan dibuat dengan menggunakan *vector*, karena memiliki kelebihan dengan kebebasan resolusinya (*resolution independent*) dibanding dengan *bitmap*. Hasto Suprayogo "Desain berbasis *vector* menggunakan perhitungan matematis dalam menentukan dan menampilkan obyek-obyek penyusun sebuah desain. Perhitungan matematis ini ini meliputi berbagai parameter penyusun suatu obyek, seperti posisi koordinat, tebal tipisnya

garis luar (*outline*), warna isi (*fill*) obyek dan berbagai parameter lain.” Sehingga untuk melakukan pengeditan terdapat obyek desain berbasis *vector* sama artinya dengan mengedit parameter penyusunnya. Desain berbasis *vector* mempunyai keunggulan seperti, bisa mengubah bentuk, ukuran dan berbagai parameter lainnya secara bebas tanpa khawatir akan terjadi penurunan kualitas tampilan maupun kualitas cetaknya, tampilan yang senantiasa tajam, jelas dan bagus pada obyek desain berbasis *vector*.



Gambar III.17 Ilustrasi dengan konsep *dark jungle* & referensi hutan tropis indonesia
Sumber: Dokumentasi pribadi (2016)



Gambar III.18 Referensi gaya ilustrasi
Sumber: *Limbo games & limbo fan art* (2016)

Menggunakan ilustrasi dari video game *Limbo* sebagai referensi dikarenakan desain suasana yang terkesan misterius, kelam, sunyi dan dipenuhi kegelapan yang mendukung mood cerita yang mencekam dalam kesunyian hutan tropis.



Gambar III.19 *Limbo games*
Sumber: *Limbo games* (2016)



Gambar III.16 Ilustrasi monokromatik
Sumber: Data pribadi (2016)

3.2.6. Audio

Sebuah media visual akan lebih memiliki emosi terhadap pengguna media dengan didukung adanya elemen suara (*audio*) didalamnya. Elemen ini akan memperkuat *mood* dan suasana pengguna media dalam mengikuti alur cerita yang disajikan. Media ini didukung oleh musik ilustrasi instrumental dan efek-efek suara.