BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1. Strategi Perancangan

Strategi perancangan yang akan dibuat dalam multimedia interaktif ini adalah berupa langkah – langkah penggunaan peralatan arung jeram yang aman dan nyaman, pembelajaran tentang teknik dasar mendayung, penyelatan diri saat terjatuh dari perahu atau terbawa hayut, dan pengenalan tentang kelas – kelas sungai yang dapat diarungi khusus nya bagi para pemula dalam hal rekreasi.

Pada dasarnya strategi perancangan ini bertujuan untuk mempermudah pengenalan dasar – dara olahraga arung jeram kepada para pemula khususnya dalam hal rekreasi. Sehingga informasi yang disampaikan melalui multimedia interktif ini dapat bermanfaat dan dijadikan panduan dasar dalam arung jeram atau *rafting* dalam hal rekreasi.

Tujuan perancangan dalam pembuatan media interaktif ini untuk memberikan informasi pada para penggemar ataupun peminat olahraga arung jeram, dalam perancangan media interaktif ini berisi tentang penjelasan olahraga arung jeram secara singkat, lokasi olahraga arung jeram, teknik dasar mendayung, dan kelas – kelas sungai yang dapat diarungi.

Dalam pengguan media interaktif ini sangat mudah, pengguna dapat mengaksesnya melalui komputer yang dilengkapi dengan CD.

Proses pembuatan media interaktif ini menggunakan teknik manual dan digital, yang dikemas kedalam bentuk majalah digital yang disimpan dalam CD. Tujuannya agar dapat membantu melestarikan lingkungan dalam hal penghijauan, dikarenakan dalam pembuatan medi cetak berapa puluh ataupun berapa ratus pohon yang harus ditebang untuk pembuatan kertas.

Oleh karena itu tujuan dalam perancangan media interaktif ini adalah memberikan informasi kepada para peminat maupun penggemar olahraga arung jeram serta turut juga ikut melestarikan lingkungan.

3.1.1. Strategi Komunikasi

Strategi yang digunakan dalam menyampaikan informasi kegiatan olahraga arung jeram ini adalah komunikasi secara langsung dan jelas kepada khalayak yang dituju (Target Audience). Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Dalam perancangan multimedia strategi yang digunakan bersifat interaktif, dengan cara persuasif dan komukatif. Hal ini bertujuan agar penyampaian informasi dapat diterima dengan baik, dipahami, dan dimengerti.

Strategi dalam media ini juga didasari pendekatan terhadap karakteristik target sasaran dan dikomunikasikan dengan visual yang menarik sehingga dapat menarik antusias khalayak yang dituju.

3.1.1.1. Tujuan Komunikasi

Tujuan dari pembuatan multimedia interktif bagi para pemula olahraga arung jeram khususnya rekreasi adalah :

- Memberikan pengetahuan dasar tentang apa itu arung jeram dalam segi rekreasi.
- Menyampaikan informasi tentang penjelasan singkat dari olahraga arung jeram, lokasi tempat pengarungan, peralatan olahraga arung jeram, dan kelas – kelas sungai yang dapaat diarungi.

3.1.1.2. Materi Pesan

Materi pesan yang menjadi inti dari informasi yang disampaikan adalah :

- Bagaimana menggunakan peralatan olahraga arung jeram dengan baik, nyaman, dan aman.
- Bagaimana cara mengendalikan perahu pada saat dijeram dengan menggunakan teknik dasar mendayung.

- Mengenal kelas – kelas sungai yang dapat diarungi bagi para pemula khususnya dalam hal rekreasi.

Materi yang disampaikanpun dibuat semenarik mungkin dengan penggambaran bergaya kartun dan bertemakan *adventure*, agar para pemula olahraga arung jeram ini seakan – akan ikut berarung jeram dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam dunia virtual melalui multimedia interaktif ini. Informasi – informasi yang akan ditempatkan diantaranya :

- *Tempat wisata.*
- *Toko souvenir.*
- *Agen provider atau Agen travel.*

3.1.2. Strategi Kreatif

Proses tahapan dalam strategi kreatif perancangan media interaktif arung jeram ini adalah memunculkan segala informasi yang mudah dipahami dari sisi informasi, keterbacaan, dan desain yang menarik dalam sisi penggambaran kartun yang menampilkan teknis *vector* serta memasukan unsur petualangan dari sisi gambar, ilustrasi, dan suara pendukung ke dalam bentuk majalah digital, yang dapat diakses dengan mudah menggunakan CD.

3.1.2.1. Suara Pendukung

Suara pendukung dalam perancangan media informasi ini, lebih spesifik dengan latar suara yang bertema petualangan dengan genre musik rock. Diharapkan dengan menggunakan latar suara bertema petualangan para pengguna media interaktif ini tidak jenuh dalam menggunakan media interaktif ini, dan serasa inigin

berpetualang ataupun terjun langsung untuk merasakan adrenalin dan tantangan dari olahraga arung jeram ini.

3.1.2.2. Pendekatan Visual

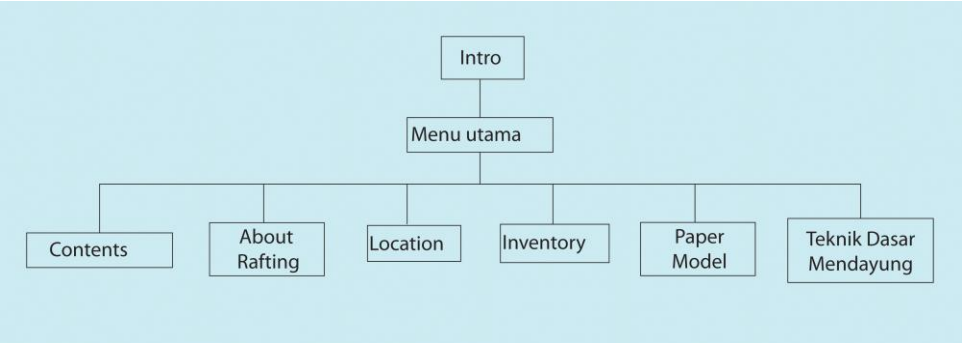
Media informasi berupa media interaktif ini mempunyai segmentasi yang spesifik, dalam hal informasi yang disampaikan jelas kepada khalayak yang hobi atau ingin melakukan pengarungan arung jeram.

Untuk mendapat segmen yang dituju maka dilakukan pendekatan visual dalam perancangan media informasi ini, pendekatan yang dilakukan adalah menyandingkan informasi-informasi penting dengan ilustrasi bergaya kartun dengan teknis vektor yang menerapkan tema *adventure*. Diharapkan gaya ilustrasi ini dapat menarik perhatian para target audience.

Tidak hanya dalam ilustrasi vektor dalam penyampaian media informasi ini, tetapi menggunakan icon – icon yang ilustrasinya menggunakan vektor. Agar mempermudah para pengguna untuk mencari informasi di media interaktif ini dengan menggunakan icon-icon yang tertera pada menu tampilan awal media interaktif.

3.1.2.3. Pendekatan Navigasi

Didalam suatu perancangan multimedia interaktif, kemudahan navigasi dalam penggunaan sangatlah penting agar user dapat dengan mudah dan tidak mendapat kesulitan dalam pemakaian. Berikut skema system navigasi olahraga arung jeram bagi pemula :



Gambar 3.1.2.3 Navigasi Media Interaktif.

3.1.3. Strategi Media

Media yang digunakan dalam merancang suatu pembahasan olahraga arung jeram atau rafting seperti multimedia interaktif, seperti media interaktif memberikan informasi yang dikemas secara menarik dalam penggambaran yang bergaya kartun. Bentuk media lain yang didalamnya membahas mulai dari peralatan yang harus digunakan, penyelamatan diri (*Self Rescue*), teknik dasar mendayung dan pengenalan kelas – kelas sungai.

Dengan bentuk kemasan yang menarik diharapkan target audience yang dituju tergerak untuk melihat isi dalam kemasan tersebut dan mendapatkan wawasan lebih untuk pengenalan olahraga arung jeram.

3.1.4. Pemilihan Media

Dalam perancangan media informasi pemilihan media dapat menjadi solusi dan menjawab permasalahan, dan memberikan informasi akan penyelenggaraan dan manfaat bagi seluruh target audiens.

Media dipilih untuk menyampaikan pesan kepada target audience secara informatif agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan mudah. Maka pemilihan media informasi ini haruslah efektif, efisien dan tepat sasaran. Berikut media yang akan di gunakan :

3.1.4.1. Media Utama

- *Cd interaktif*

Media ini dipilih karena ingin memberikan altenatif sarana pengetahuan bagi para peminat ataupun penggemar olahraga arung jeram untuk mendapatkan informasi mendasar tentang olahraga ini.

3.1.4.2. Media Penunjang

Media penunjang adalah media yang sangat berkaitan dengan media utama yang akan dibuat, seperti bentuk *packaging* yang menagacu pada bentuk perahu arung jeram.

3.1.4.3. Tahap Pengingat

Gimmick merupakan media alternatif yang kreatif digunakan untuk mempertegas media informasi ini. Tujuan pemberian *gimmick* ini adalah pemberian atau hadiah yang berfungsi sebagai buah tangan. *Gimmick* yang di gunakan antara lain:

- *Stiker*
- *T- Shirt*
- *Poster*
- *Botol air minum*
- *Pin*
- *Paper model*
- *Gantungan kunci*

3.1.4.4. Tahap Pendistribusian

Dengan diberikan sebagai buah tangan kepada setiap individu pada saat melakukan paket wisata arung jeram di setiap *travel agent* ataupun *provider* wisata yang menyediakan jasa arung

jeram, menjadi salah satu alternatif pilihan untuk strategi pendistribusian saat ini.

3.2. Konsep Visual

aplikasi yang diisi secara bentuk vektor serta bentuk multimedia interaktif secara *e – magz* dan dinamis yang pada dasarnya seperti halnya ketika kita baca buku dan membuka website dalam bentuk sebenarnya namun ini dikemas secara format elektronik yang disispkan beberapa fitur yang tidak ada dalam proses pembacaan buku dalam bentuk *hardcover*. Tidak hanya itu saja aplikasi yang dibuat lebih dinamis yang memberikan kesan pada par penggunanya seakan masuk kedalam konsep cd interaktif ini.

Format pengaplikasian berupa CD yang akan dimasukkan ke komputer sehingga para target audience dapat berinteraksi dan mengambil informasi yang di inginkan. Bentuk visual yang dikemas secara menarik agar pengguna tertarik untuk mengoprasikan program yang disajikan.

3.2.1. Format Desain

Format desain yang disajikan berupa ilustrasi vektor yang bergaya kartun, yaitu sebagai berikut :

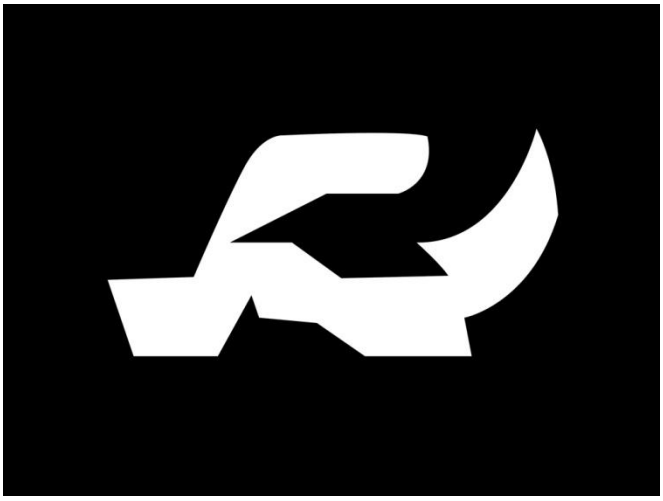
3.2.1.1. Logo Media Interaktif



Gambar 3.2.1.1. Logo Rafting.

3.2.1.2. Intro

Intro yang diguanakan adalah elemen logo dari media interaktif.



Gambar 3.2.1.2 Tampilan intro media interaktif.

3.2.1.3. Tampilan Menu Utama

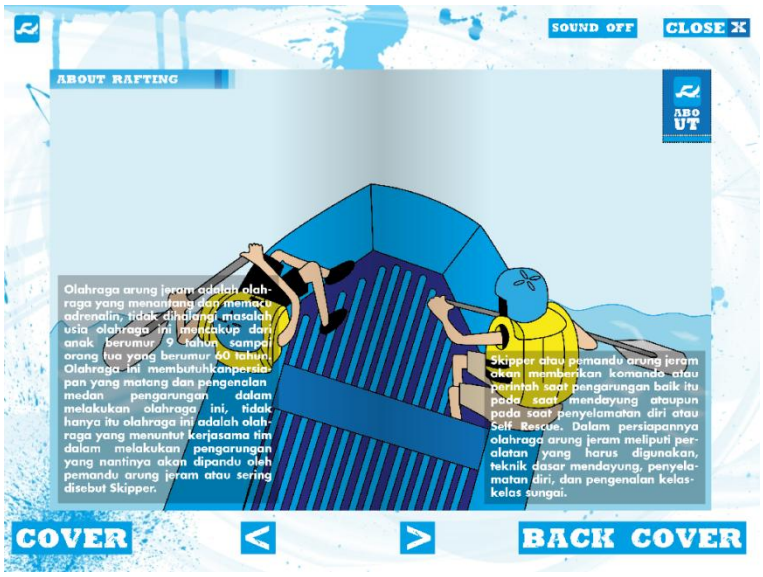
Tampilan menu utama yang ditampilkan berupa bentuk *e – magz* yang dikemas dalam ilustrasi bergaya kartun yang sederhana.



Gambar 3.2.1.3 Tampilan Menu Utama Media Interaktif.

3.2.1.4. *Lay Out*

Lay out yang digunakan adalah bergaya majalah namun lebih interaktif, karena media yang digunakan adalah media digital yang dikomposisi dengan animasi yang sederhana membuat para pengguna media interktif agar tidak bosan membaca ataupun menggunakannya.



Gambar 3.2.1.4 *Lay Out* Dalam Media Interaktif.

3.2.1.5. Tipografi

Tipografi yang di pilih adalah jenis tipografi *Battlefield*, *Marvelouz DSG*, dan *Futura Md BT* jenis huruf ini yang digunakan karena mempunyai karakter yang kuat namun simpel.

Jenis huruf yang digunakan merupakan jenis huruf yang memiliki karakter bentuk yang tegas agar mudah di baca oleh para pengguna media interaktif ini.

Battlefield

ABCDEFGHIJKLMO
PQRSTUVWXYZ
1234567890
!/.,?()_-=+:;

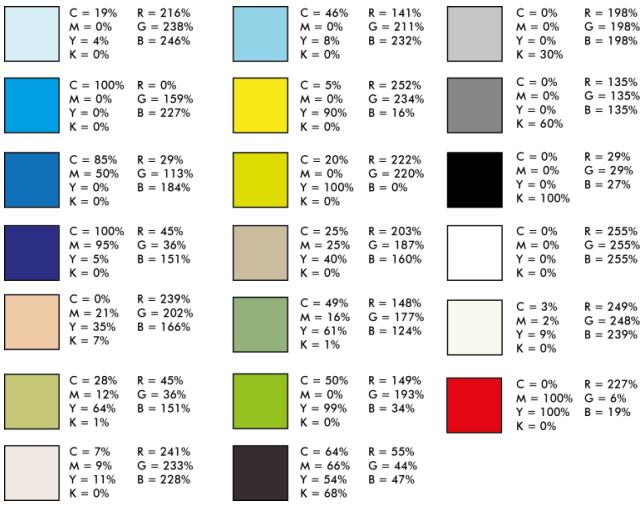
Marvelouz DSG

ABCDEFGHIJKLMO
PQRSTUVWXYZ
1234567890
!@#$%^&*()-_=+,.?/";:

Futura Md BT

ABCDEFGHIJKLMO
PQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmo
pqrstuvwxyz
1234567890
!@#$%^&*()-_=+,.?/";:

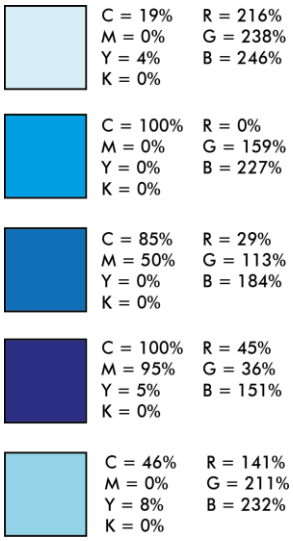
3.2.1.6. Studi Warna



Gambar 3.2.1.6 Pemilihan Warna.

Warna yang digunakan diambil dari warna alam, hal ini dimaksudkan agar mengesankan nuansa yang alami. Warna hitam dan putih digunakan sebagai warna dasar pemberian kesan kontras terhadap objek yang ditampilkan. Warna coklat dan coklat muda diambil dari warna tanah, warna coklat menggambarkan kegiatan arung jeram yang didominasi dengan

tanah. Warna biru dan biru muda menggambarkan warna langit dan warna air, warna langit merupakan simbol ketinggian yang melambangkan tingginya cita – cita, dan warna air melambangkan kesuburan dan kemakmuran. Warna hijau dan hijau muda diambil dari warna daun, warna ini menggambarkan sikap saling menghargai sesama manusia dan sikap peduli terhadap alam. Warna abu – abu daimbil dari warna batu dan besi melambangkan kekuatan, keras, dan kokoh.



Gambar 3.2.1.7. Warna dominan.

Warna keseluruhan dalam perancangan media interaktif ini adalah biru yang dianalogikan sebagai air dan langit, yang artinya penggapaian cita – cita yang tinggi, kehidupan, dan kemakmuran.