BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Strategi Perancangan

Menurut Stephanie K (yang dikutip Bernado Periangan 2011), strategi adalah suatu proses penentuan rencana para pemimpin puncak yang berfokus pada tujuan jangka panjang organisasi, disertai penyusunan suatu cara atau upaya bagaimana agar tujuan tersebut dapat tercapai.

Perancangan adalah penggambaran, perancangan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan.Jadi dapat disimpulkan bahwa strategi perancangan adalah cara perancangan yang disusun umtuk mencapai sasaran atau tujuan. Perancangan multimedia interaktif tradisi pesta tahunan merdang merdem suku Karo adalah sebagai media untuk mengingatkan kembali pesta tahunan zaman dahulu di kalangan anak-anak.

Dalam suatu perancangan diperlukan strategi yang dapat mendukung dan memenuhi tujuan perancangan tersebut. Proses untuk mencapai tujuan perancangan dimulai dari analisis objek dan permasalahan, menuliskan ide, membuat sketsa multimedia, pemilihan jenis huruf, serta bagaimana mengkombinasikan gerakan untuk di jadikan multimedia yang menarik dan menyenangkan.

III.1.1 Khalayak Sasaran

Demografis

- Jenis Kelamin : laki-laki dan wanita
- Usia : 8-12 tahun
- Pekerjaan : pelajar
- Pendidikan : SD
- Ekonomi : menengah

Geografis

Wilayah perkotaan di Sumatera dan Jawa.

Psikografis

Menurut Piaget (Ahmadi & Sholeh, 2005: 39) anak-anak dengan umur 8-12 tahun memiliki cara pikir atau psikologis seperti:

- Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari
- Mempunyai rasa ingin tahu yang besar, menyukai kegiatan kegiatan budaya tradisional, terlebih terhadap budaya sendiri.
- Anak pada usia ini mulai mengamati ciri dan sifat dari bermacam-macam benda.Bagian-bagian dari benda mulai diperhatikan, tetapi belum mampu mengaitkan dalam kerangka keseluruhan.

III.1.2 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi perancangan ini adalah mengenalkan kembali prosesi pesta tahunan zaman dahulu kepada anak-anak sehingga dapat mengenal dan melestarikan budaya di masa yang akan datang

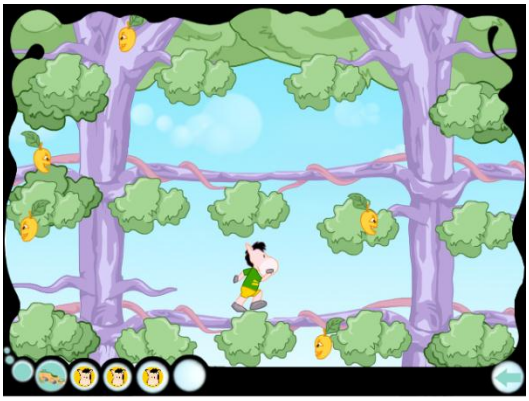
III.1.3 Pendekatan Komunikasi

Pada perancangan ini dibutuhkan pendekatan komunikasi yang tepat, agar pesan tersampikan dengan baik kepada anak-anak. Pendekatan komunikasi yang digunakan adalah melaui pendekatan komunikasi secara verbal dan visual.

- Pendekatan Visual

Pendekatan visual dibuat dalam konsep perancangan media interaktif, dimana pengguna dapat mengklik ikon atau tulisan untuk mengetahui isinya. Contohnya seperti ketika klik ikon start maka pengguna akan dibawa ke halaman penjelasan

arti dari pesta tahunan. Dengan menggambarkan ilustrasi yang simpel dan menarik dengan warna-warna terang, untuk mendapatkan perhatian dari target audience. Yang bertujuan untuk memahami makna dari pesan yang disampaikan sesuai dengan target yang akan dituju, maka pendekatan visual menggunakan gaya ilustrasi kartun vektor.



Gambar III.1 Gaya ilustrasi kartun

Sumber: CD interaktif petualangan ke pulau hodob

- Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yaitu ungkapan secara lisan dan tulisan yang digunakan dalam perancangan media ini. Maka bahasa yang digunakan yaitu bahasa Indonesia yang baik dan benar. Karena kelompok sasarannya terdiri dari anak-anak maka digunakan bahasa sehari-hari yang jelas namun tidak baku sehingga mudah dipahami.

III.1.4 Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan dalam media informasi yang berupa multimedia interaktif ini adalah:

- Makna dan tujuan pesta tahunan.
- Sejarah singkat terjadinya pesta tahunan (menurut cerita masyarakat).
- Waktu pelaksanaan pesta tahunan.
- Pakaian adat yang digunakan oleh muda-mudi saat pesta tahunan.
- Alat musik yang digunakan pada saat acara tersebut.

III.I.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan dalam perancangan ini adalah gaya bahasa deskriptif. Gaya bahasa deskriptif yaitu bentuk tulisan maupun lisan yang berusaha memberikan perincian tentang sesuatu dimana penulis berusaha memindahkan kesan-kesan, hasil observasi dan pemanfaatannya kepada para pengguna. Selain itu penggunaan gaya deskriptif membuat pengguna seolah-olah melihat langsung peristiwa atau sesuatu yang dibicarakan.

III.1.6 Pemberi Mandat

Mandatory adalah istilah yang digunakan kepada lembaga yang menjadi landasan media informasi tersebut dipublikasikan. Biasanya lembaga negara untuk bidang sosial dan masyarakat, dan lembaga swasta untuk bidang informasi masalah umum.

Dalam hal media ini, bekerja sama dengan perusahaan karena pembahasan informasi lebih diutamakan kepada target audience umum yaitu anak-anak remaja suku Karo ataupu di luar suku Karo, yaitu PT Elex Media Komputindo yang merupakan salah satu perusahaan dalam kelompok Kompas Gramedia. PT Elex Media Komptindo dipilih karena perusahaan ini telah sukses mengeluarkan ratusan buku dan media lainnya

Gambar III.2 Logo ELEX MEDIA KOMPUTINDO

Sumber : elexmedia.id

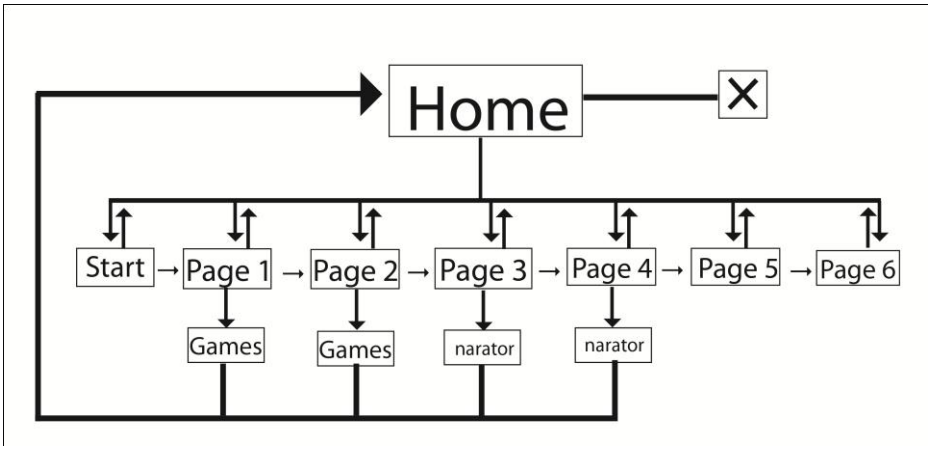
III.1.7 Strategi Kreatif

Strategi kreatif dalam penyampaian informasi ini adalah dengan menggunakan multimedia interaktif, dengan judul " Petualangan Butet & Tongat ke Pesta Tahunan *Merdang Merdem".* Judul tersebut dipilih agar lebih dekat dengan target audience (anak-anak). Pengguna akan memulai dari halaman pertama hingga halaman terakhir yang di pandu oleh dua orang karakter bernama Butet untuk si wanita dan Tongat untuk si laki-laki.

Butet dan Tongat adalah kakak beradik yang akan memandu pengguna, hal ini dimaksudkan agar pengguna menjadi lebih terhubung dan penyampaian pesan lebih expresif serta lebih mengarahkan perhatian atau fokus pengguna.

1. Sistem Navigasi

Dalam perancangan multimedia interaktif ini, terbagi menjadi tujuh halaman utama. Dimana setiap halaman akan menceritakan prosesi yang akan dilakukan selama pesta tahunan tersebut.Dikarenakan pesta tahunan tersebut berlangsung selama enam hari maka setiap halaman di anggap sebagai satu hari petualangan.



Gambar III.3 Sistem Navigasi
Sumber : Pribadi

III.1.8 Strategi Media

1. Media Utama

Media utama yang digunakan adalah CD interaktif yang berisikan prosesi pesta tahunan merdang merdem zaman dahulu. KOnten dalam CD ini terdiri

dari beberapa bagian, yaitu pengertian pesta tahunan, pakaian adat dan alat musik yang digunakan pada saat pesta tahunan.

2. Media Pendukung

Media pendukung digunakan untuk *launching* CD interaktif ini terbagi dalam 2 media secara garis besar, media tersebut adalah:

a. Media persuasif

Media persuasif adalah media yang bersifat ajakan, media ini digunakan untuk promosi dalam acara *launching* itu sendiri, adapun media tersebut adalah :

- Poster : berisi tentang informasi acara *launching* CD interaktif yang akan diselenggarakan. Poster ini bisa ditempatkan di mading sekolah sekolah dasar dan mensosialisikan acara tersebut agar guru-guru sekolah dapat menginformasikannya pada orang tua siswa. Selain di sekolah poster juga bisa ditempatkan di tempat-tempat umum seperti di tempat-tempat makan, halte bus, toilet umum dan sebagainya.
- X-banner: media ini berisikan informasi *launching* produk yang sedang diselenggarakan. Dan di tempatkan di area stand.
- Flyer : media ini berisikan informasi waktu *launching* di selenggarakan dan akan di sebar di berbagai tempat-tempat umum khususnya tempat yang banyak dilalui orang-orang.
- Stand : stand ini berguna untuk tempat penjualan CD.

b. Media pengingat (*Gimmick)*

Media pengingat adalah media yang bertujuan mengingatkan kembali akan informasi tersebut. Beberapa *merchandise* akan didapatkan dalam satu paket dengan CD interaktif ini, kecuali mug, T-shirt, dan kalender. Media tersebut hanya didapatkan pada saat pembelian CD interaktif di acara *launching* tersebut. Adapun media-media tersebut adalah

- Mug : mug ini akan didapatkan atau satu paket dengan CD setiap pembelian saat acara *launching*.
- T-shirt : T-shirt dapat digunakan sebagai media promosi sekaligus media pengingat. T-shit ini di dapatkan satu paket dengan CD setiap pembelian saat acara *launching*

- Totebag : Totebag ini akan menjadi wadah dari paket (CD, Mug, Note, T-shirt) yang di beli saat acara *launching*.
- Pin : pin ini akan di dapat satu paket dengan CD dan berlaku walaupun di luar acara *launching*.
- Gantungan kunci : gantungan kunci ini akan di dapat satu paket dengan CD dan berlaku walaupun di luar acara *launching*.
- Sticker : sticker ini akan di dapat satu paket dengan CD dan berlaku walaupun di luar acara *launching*.

III.1.9 Strategi Distribusi

Proses pendistribusiannya akan dilakukan sepanjang tahun, utamanya saat liburan sekolah, yang bertujuan utuk menambah angka penjualan. Pendistribusiannya dilakukan ditoko buku besar yang ada di Indonesia khususnya kota Medan.

Awal pendistribusian adalah bulan juli karena pada bulan ini merupakan libur panjang kenaikan kelas dan dengan demikian diperkirakan akan meningkatkan angka penjualan. Namun beberapa minggu sebelumnya sudah disebarkan media-media pendukung seperti poster dan flyer untuk menarik perhatian dan meningkatkan ketertarikan akan acara *launcing* yang akan dilakukan.

Media ini akan dikemas kedalam CD yang didalamnya sudah termasuk sticker,pin dan gantunan kunci yang akan dijual dengan harga Rp. 50.000. Berikut adalah tabel jadwal pendistribusian media :

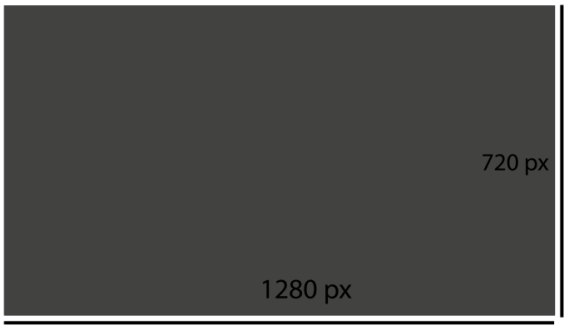
NO.	MEDIA	Juni 2017				Juli 2017				Agustus 2017			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Poster												
2.	flyer												
3.	mini x-banner												
4.	CD interaktif												
5.	gantungan kunci												
6.	pin												
7.	sticker												
8.	note												
9.	t-shirt												
10.	mug												

Tabel III.1 Jadwal distribusi

III.2 Konsep Visual

III.2.1 Format Desain

Desain perancangan Petualangan Butet dan Tongat ke Pesta Tahunan Merdang merdem tersebut berbentuk multimedia interaktif dengan ukuran layar 1280 x 780 pixel. Format tersebut dipilih karena tampilan tampak luas dan akan leluasa. Gambar yang digunakan dalam multimedia interaktif ini berbentuk ilustrasi digital. Dalam pengerjaannya menggunakan adobe Illustrator CS6, Adobe Flash CS6 dan Adobe Audition CS6, karena aplikasi tesebut mempunyai tools yang komplit dan sesama produk adobe bisa saling sinkron sehingga mempermudah untuk mengekport dan import hasil kerja.

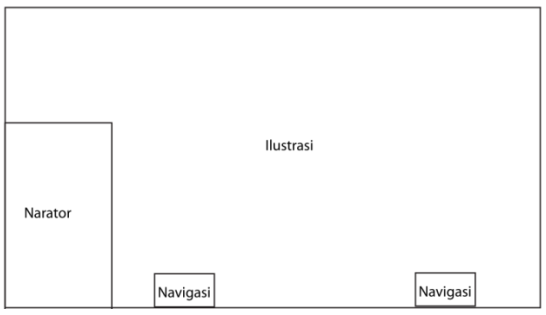


Gambar III.4 Format desain

Sumber : Pribadi

III.2.2 Tata Letak

Untuk menarik minat target auduence maka tampilan harus di desain sebaik mungkin mulai dari letak typografi, ilustrasi serta segala konten lainnya. Berikut salah satu layout utama dalam multimedia interaktif ini.



Gambar III.5 Tata Letak

Sumber: Pribadi



Gambar III.6 Halaman Isi

Sumber: Pribadi

III.2.3 Huruf

Pemilihan font atau jenis huruf yang digunakan sangat berpengaruh dalam perancangan suatu karya. Dalam pembuatan media informasi ini jenis huruf yang digunakan mempunyai karakter lucu, kuat dan playful. Huruf ini memiliki tingkat keterbacaan yang sangat baik sehingga informasi yang disampaikan dapat terlihat jelas, adapun jenis huruf yang digunakan adalah:

1. Brady Bunch Remastered

   Font ini digunakan untuk judul dan sub judul

   ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
   abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
   1234567890.,!#$%&*()

2. Myriad pro

   Penggunaak font ini adalah sebagai font tulisan dalam penjeasan materi yang ada pada media interaktif ini.

   ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
   abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
   1234567890.,!#$%&*()

III.2.4 Ilustrasi

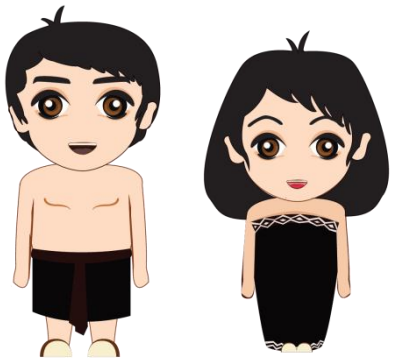
Ilustrasi berguna untuk menjelaskan isi dari media informasi tersebut. Ilustrasi juga sebagai pesan yang mewakili tulisan. Ilustrasi yang digunakan dalam media ini menggunakan kartun sederhana.



Gambar III.7 Contoh Gaya Ilustrasi
Sumber : CD Interaktif Anak Hodob

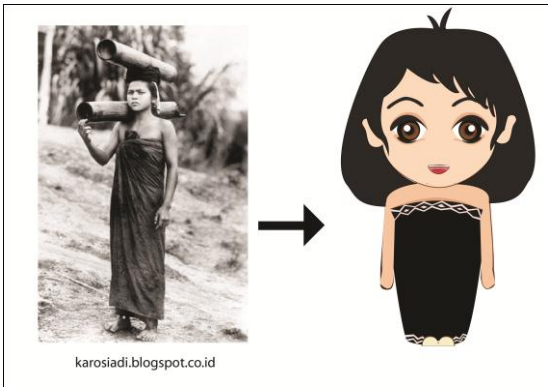
A.Karakter

Dalam perancangan media ini menggunakan tokoh/karakter sebagai narator untuk menuntun audiens saat menggunakan media ini,adapun tokoh tersebut:



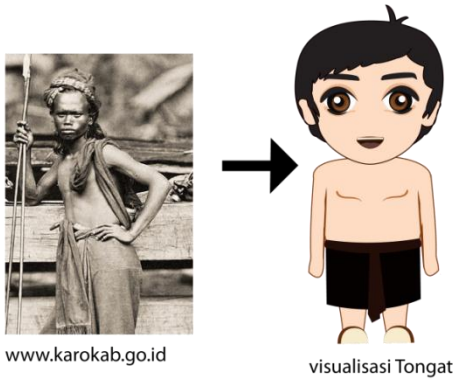
Gambar III.8 Ilustrasi karakter
Sumber : Pribadi

- Butet, adalah seorang gadis kecil yang suka berpetualang bersama dengan abangnya (Tongat).Butet merupakan gadis kecil dari suku Karo yang berkarakter periang.



Gambar III.9 Ilustrasi karakter Butet
Sumber : Pribadi

- Tongat, adalah anak laki-laki dari suku Karo yang suka berpetualang bersama dengan adiknya (Butet).Tongat adalah anak yang pemberani dan periang sama seperti adiknya

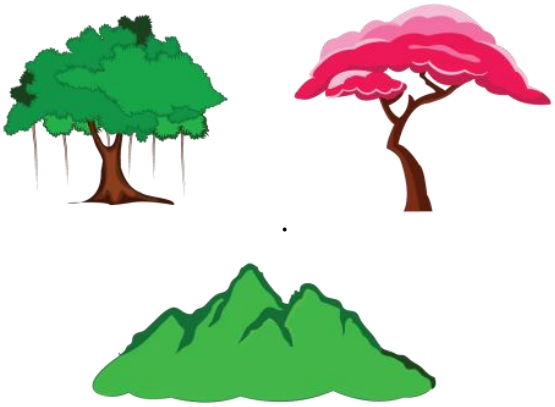


Gambar III.10 Ilustrasi karakter Tongat
Sumber : Pribadi

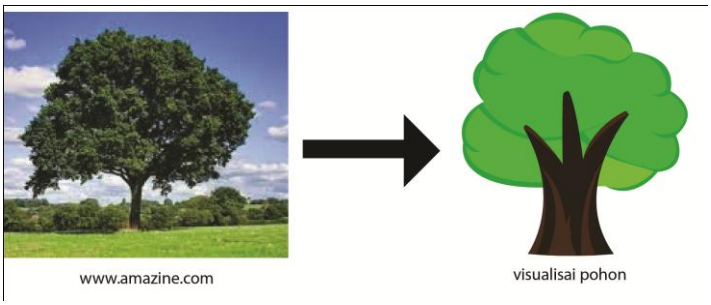
B.Elemen Visual



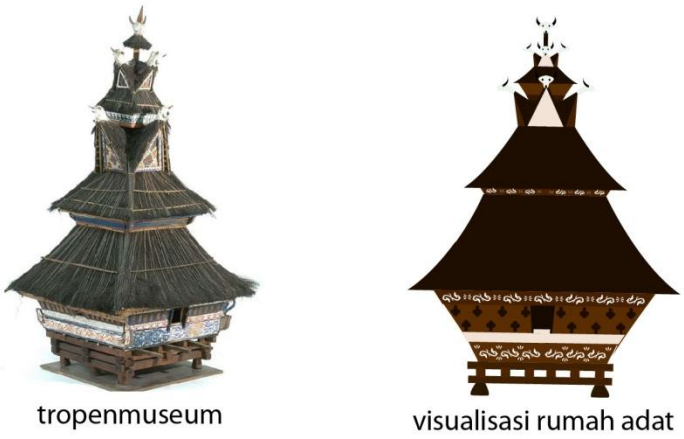
Gambar III.11 Elemen Visual
Sumber : Pribadi



Gambar III.12 Elemen Visual
Sumber : Pribadi



Gambar III.13 Visualisasi Pohon
Sumber : Pribadi



Gambar III.14 Visualisasi Rumah Adat
Sumber : Pribadi



Gambar III.15 Contoh Ilustrasai Latar
Sumber : Pribadi

- **Logo**

Logo yang digunakan pada multimedia interaktif "Petualangan Butet dan Tongat ke Pesta Tahunan Merdang Merdem".



Gambar III.16 Logo
Sumber : pribadi

III.2.5 Warna

Warna yang digunakan pada media informasi ini menggunakan warna-warna terang, warna tersebut dipilih berdasarkan karakter dari anak-anak remaja yang menyukai warna-warna terang dan penuh warna.



Gambar III.17 Warna
Sumber : pribadi