BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan yang tepat sangat dibutuhkan agar informasi yang diinginkan yang bisa tersampaikan dan mudah dipahami oleh *target audience*. Pada pembahasan yang telah dijelaskan terdapat fokus masalah yang dibicarakan yaitu media pendukung yang menunjang materi tentang moluska agar dapat tersampaikan. Untuk materi tentang moluska ini akan menggunakan media interaktif yang lebih tepatnya berupa multimedia interaktif yaitu *Flash* sehingga berbeda dari media sebelumnya yaitu media cetak berupa buku.

III.1.1 Khalayak Sasaran Perancangan

Masa SMA adalah masa ketika usia remaja mulai terbentuk dan berkembang, masa ketika timbul unsur baru yaitu kesadaran akan kepribadian dan kehidupan. Pada kelas 10 usia rata-rata remajanya adalah usia 16 tahun, usia ini termasuk dalam masa remaja pertengahan dalam "Batasan Usia Remaja". Dari hasil *survey* yang telah dilakukan di kota Bandung khususnya di Bandung Timur yaitu SMAN Negeri 24 materi tentang moluska untuk kelas 10 pelajaran tentang moluska masih ada sebagian siswa belum tahu.

III.1.1.1 Tinjauan Media Informasi

Pada saat ini informasi sudah bisa didapatkan dari media yang semakin berkembang, media memudahkan dalam mendapatkan data yang diperlukan dengan efektif sangat membantu sekali dalam penyampaian informasi dengan baik. Media berasal dari *medium* yang berarti perantara komunikasi, perantara yang menghubungkan antara pembuat dan penerima informasi. Sedangkan informasi yang berarti pengumpulan dan

penyusunan data yang bisa menjadi bentuk bermanfaat bagi penerimanya.

Berbicara tentang media informasi, media yang sangat berkembang sampai saat ini antara lain:

1. Media Cetak

   Media cetak merupakan media informasi yang sudah ada sejak lama, didalamnya terdapat informasi yang disampaikan secara tertulis sehingga bermanfaat bagi penerimanya. Media cetak bisa menyampaikan informasi yang sangat terperinci dan *detail*. Contoh media cetak yang ada dalam keseharian adalah majalah, surat kabar, buletin, buku pelajaran.

2. Media Elektronik

   Media elektronik adalah media yang menggunakan energi elektronik untuk menyampaikan pesan atau informasi, media ini tidak bersifat luas dan keseluruhan penyempaian pesannya pun sangat cepat tidak seperti media cetak. Contoh media elektronik anatara lain Televisi dan radio.

3. Media *Online* (Cybermedia)

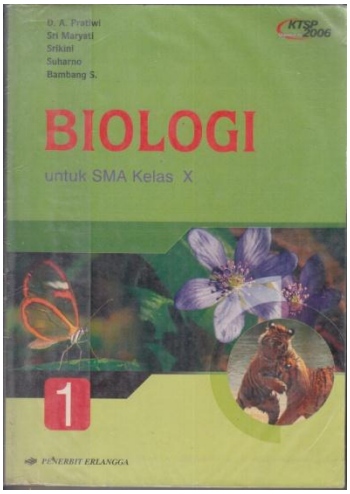
   Media online bisa juga disebut *Digital* media, media ini tersaji secara *online* dengan jaringan internet. Pengertian media *online* yaitu media yang menyajikan informasi secara secara online. Jenis media ini sekarang sudah berkembang bukan hanya menjadi sekedar media infomasi tetapi telah menjadi gaya hidup yang dibutuhkan. Contoh dari media *online* adalah Website, blog, media interaktif, dan media sosial.

III.1.1.2 Tinjauan Multimedia

Pada zaman sekarang banyak media yang bisa menjadi pilihan untuk menyampaikan informasi agar bisa diterima oleh penerima pesan atau *target audience*. Selain faktor *target audience*, faktor lingkungan juga bisa menjadi alasan pemilihan media yang akan dibuat untuk menyampaikan informasi yang diinginkan. Dengan berkembangnya teknologi saat ini sarana di sekolah-sekolah khususnya di sekolah menengah atas sudah didukung dengan media elektronik yang juga mendukung materi pelajaran agar bisa tersampaikan dengan alternatif media lain selain media yang sudah ada sebelumnya. Dengan pendukung media elektronik contohnya komputer dapat memberikan kemudahan bagi guru untuk bisa menyampaikan materi pelajaran.

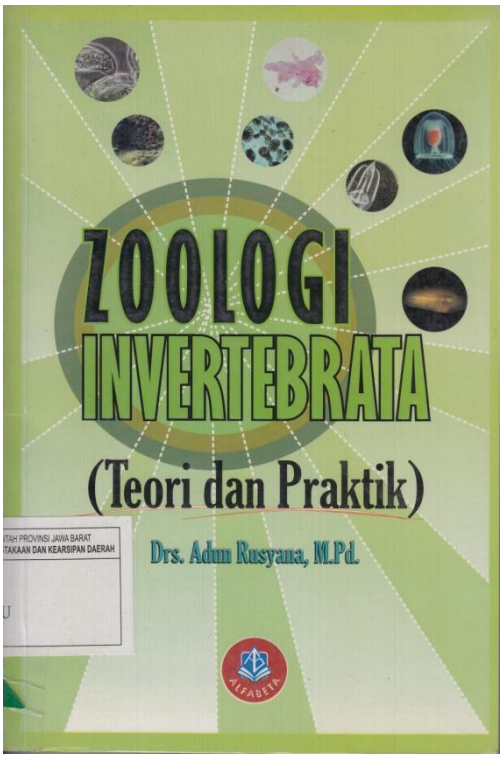
III.1.1.3 Media Yang Menjelaskan Tentang Moluska

Dilihat dari survey media yang banyak digunakan untuk menyampaikan materi tentang moluska kebanyakan adalah media cetak berupa buku, contohnya media yang digunakan untuk siswa kelas 10 adalah buku paket dan LKS, sedangkan untuk umum materi moluska tidak jauh beda yaitu berupa buku teatapi meterinya lebih mendalam tentang moluska.

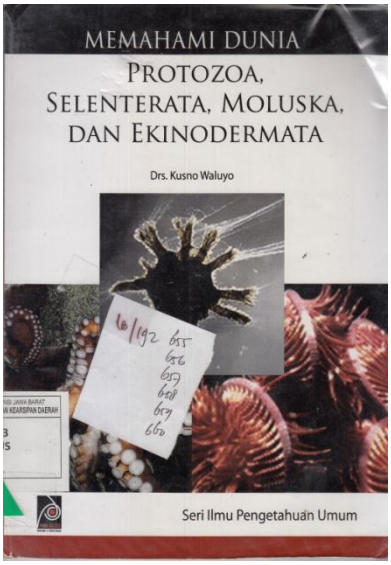


Gambar III.1 Buku paket biologi SMA kelas 10

Sumber : Foto pribadi dari buku ‘’Biologi untuk SMA Kelas X’’ D.A Pratiwi terbitan ERLANGGA tahun 2007 (16 Januari 2015)



Gambar III.2 Buku umum yang memuat penjelajasan tentang moluska
Sumber : Foto pribadi dari buku “ *Zoologi Invertebrata* (Teori dan Praktik) “ Drs. Adun Rusyana, M.pd. terbitan ALFABETA tahun 2011 (16 Januari 2015)



Gambar III.3 Buku umum yang memuat penjelajasan tentang moluska

Sumber : Foto pribadi dari buku " Memahami Dunia *Protozoa*, Selenterata, Moluska, dan Ekinodermata" Drs. Kusno Waluyo terbitan PURI DELCO tahun 2010 (16 Januari 2015)

III.1.2 Target Audience

1. **Segmentasi Demografis**
   - Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
   - Usia : 15 – 17 tahun
   - Pekerjaan: Pelajar
   - Status sosial ekonomi : Semua lapisan masyarakat
2. **Segmentasi Geografis**

   Pelajar kelas 10 di SMAN Bandung Timur tidak sepenuhnya berasal dari daerah Bandung Timur tetapi ada juga berasal dari daerah Bandung lainnya.
3. **Segmentasi Psikologis**

   Pada usia pelajar kelas 10 yang rata-rata berusia 16 tahun mereka termasuk dalam usia remaja pertengahan dalam Batasan Usia Remaja, masa ketika unsur baru yaitu kesadaran akan kepribadian dan kehidupan.

III.1.3 Strategi Komunikasi

Komunikasi penting untuk menentukan informasi bisa tersampaikan dengan baik pada *target audience*, seperti pada

pembahasan sebelumnya *target audience* nya adalah siswa kelas 10 yang berusia rata-rata 16 tahun. Jadi komunikasi yang dibuat harus menyesuaikan agar materi yang diberikan dibuku pelajaran yang sudah ada tetapi dibuat lebih singkat dan padat agar mudah dipahami.

a. Pendekatan Verbal

Dalam menyampaikan materi tentang moluska bahasa yang digunakan tentu saja bahasa Indonesia yang disesuaikan dengan bahasa pada media yang sudah ada sebelumnya seperti buku paket dan LKS, untuk penjelasan materi dibuat lebih singkat dan padat dengan mengambil *point* penting yang dijadikan beberapa paragraf tanpa menghilangkan pengetian materi secara keseluruhan dan menggunakan bahasa Indonesia merupakan bahasa yang umum digunakan dalam buku pelajaran sekolah.

b. Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang digunakan yaitu dengan menggambarkan moluska dan materinya dengan membuat *vector* satu warna yang disesuaikan dengan usia pada *target audience*, itu juga sudah meliputi tentang warna dan pemilihan *font* yang sesuai, sehingga media interaktif yang dimaksud bisa tersampaikan dengan efektif.

III.1.4 Strategi Kreatif

Strategi kreatif untuk menyampaikan informasi materi tentang moluska yaitu dengan membuat media informasi yang berupa multimedia interaktif yang disesuaikan dengan *target audience*. Dalam multimedia interaktif mengguanakan warna lebih mengarah pada penggayaan remaja di usia 16 tahun yaitu warna kontras dan disesuaikan dengan warna gelap untuk lebih menyeimbangkan tetapi tidak meimbulkan kesan berlebihan. Menggunakan *icon flat design* satu warna yang akan lebih *simple* dibandingkan dengan ilustrasi pada buku

pelajaran sebelumnya. Materi yang disampaikan lebih dikemas sederhana dibandingkan pada media yang ada sebelumnya tanpa mengurangi informasi yang akan disampaikan.

III.1.5 Strategi Media

Penggunaan media yang tepat dalam merancang media informasi sangat penting agar media bisa efektif pada *target audience*.

1. Media Utama

   Media utama yang di gunakan adalah media informasi yang berupa multimedia interaktif yang akan mendukung dari media yang sudah ada sebelumnya yaitu buku paket dan LKS. Dengan multimedia interaktif bisa membuat materi moluska bisa terlihat berbeda dan menimbulkan kesan baru. Multimedia interaktif dipilih karena dengan melihat sarana di sekolah yang sudah ditunjang dengan media elektronik seperti komputer dan proyektor sehingga memudahkan multimedia interaktif digunakan untuk mendukung materi tentang moluska.

2. Media Pendukung

   Media pendukung yang akan digunakan adalah berbentuk media cetak berupa *flyer* dan stiker dengan materi moluska yang sama pada media utama sehingga materi yang dijelaskan bisa tersampaikan lebih efektif.

III.1.6 Strategi Distribusi

Multimedia interaktif ini diperuntukan untuk sekolah negeri di Bandung khususnya Bandung Timur dengan yang bertangung jawab atas materi ini adalah Dinas Pendidikan Kota Bandung dan yang bertanggung jawab atas produksi dan distribusi adalah IDLearn yaitu CV yang bergerak dalam bidang pendidikan yang membuat materi-materi pendidikan yang menggabungkan desain dengan

materi pelajaran IDLearn juga berkerjasama dengan Dinas Pendidikan untuk penyebaran distribusinya. Multimedia interaktif ini penyebarannya tidak untuk komersil atau tidak untuk dijual, karena multimedia interaktif ini hanya untuk ditujukan untuk sekolah negeri di Bandung Timur saja, dan untuk biaya produksi multimedia interaktif ini semuanya ditanggung oleh pemerintah karena yang mendapatkan materi pelajaran dengan multimedia interaktif ini hanya 4 sekolah negeri yang ada di Bandung Timur saja dan untuk biaya produksi media interaktif ini semua ditanggung oleh Dinas Pendidikan karena biaya dari produksi untuk media interaktif ini tidak membutuhkan banyak biaya yang dikeluarkan. Media interaktif ini untuk menunjang mata pelajaran materi biologi yang ditujukan kepada siswa kelas 10 dan dapat digunakan terus-menerus untuk angkatan kelas 10 berikutnya.

III.2 Konsep Visual

1. Format Desain

Desain perancangan Multimedia interaktif ini di tunjukan untuk siswa kelas 10 sebagai media pendukung dari media yang telah ada sebelumnya yaitu buku pelajaran. Multimedia interaktif ini berupa flash yang akan di gunakan di kelas dengan alat berupa *infocus* dan komputer atau laptop yang akan dijelaskan oleh guru kepada siswa.

Multimmedia interaktif ini didesain dengan konsep yang lebih *simple* dari segi visual dan materi tanpa menghilangkan atau merubah materi yang ada sebelumnya yang bertujuan tersampaikannya materi lebih efektf.

2. Layout

Konsep *layout* yang digunakan hampir serupa seperti pada *facebook* karena pada saat ini siswa kelas 10 sudah tidak asing lagi dengan media *online* yang sekarang sudah menjadi bagian gaya hidup untuk siswa kelas 10. *Layout* ini lebih menyesuaikan kebiasaan didaerah yang menggunakan bahasa latin umumnya manusia

membaca dari sebelah kiri ke sebelah kanan, serta dari atas ke bawah. Selain itu gerak mata juga dipengaruhi oleh pembeda dalam suatu tata letak misalnya warna, ukuran, *style*.(Rustan 2010,76).

lebih sederhana karena tidak banyak menggunakan ornamen dan hanya menggunakan satu warna objek yang dominan dengan hanya menggunakan 3 pilihan materi yang terletak dikanan atas dan logo di kiri atas yang berfungsi sebagai tombol untuk kembali ke halaman pertama.



Gambar III.4 *Layout* halaman pertama



Gambar III.5 *Layout* halaman kedua



Gambar III.6 Referensi *layout*
Sumber : Printscreen dari www.johnnycupcakes.com (14 Januari 2015)



Gambar III.7 Referensi layout
Sumber : Printscreen dari https://www.facebook.com/tyas.dkv5?fref=nf (14 Januari 2015)

3. Huruf (Tipografi)

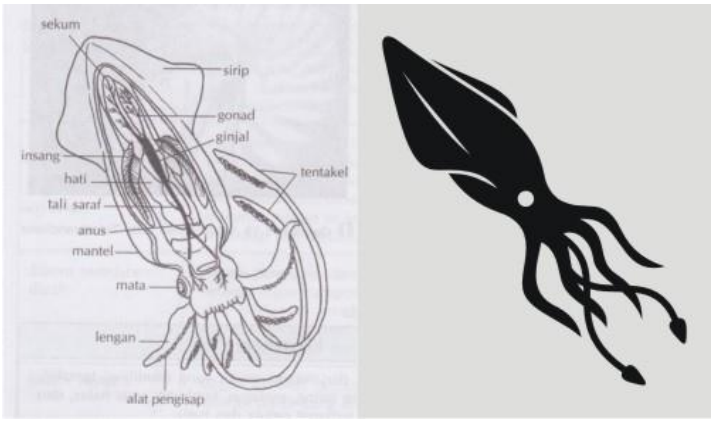
Tipografi yang dipilih adalah tipografi dengan penggayaan *lettering* dari *font* HARBELL yang didesain ulang kembali sehingga menjadi lebih berbeda, *font* HARBELL ini dipilih karena bentuknya yang mempunyai lengkungan-lengkungan yang mirip dengan ciri tubuh pada moluska yaitu lentur. Untuk judul utamanya yaitu "Kenali Moluska Lebih Dekat". *Font* tebal EVOGRIA dipilih untuk bagian nama jenis klasifikasi moluska agar lebih jelas, dan *body text* menggunakan *font* CALIBRI *bold*. Dari semua *font* yang dipilih sebenarnya memiliki satu persamaan yaitu semua *font* yang dipilih adalah *font* tebal, itu dimaksudkan agar lebih jelas terbaca pada *background* yang lebih terang dan semua *font* yang dipilih adalah *font* yang memiliki sudut yang tumpul yang mirip dengan sudut dari bagian butuh moluska yang kebanyakan berbentuk tumpul karena jenisnya yang lunak



Calibri
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvxyz

4. Ilustrasi

Ilustrasi yang dipilih untuk adalah jenis ilustrasi *flat* satu warna karena lebih sederhana menggambarkan jenis dari klasifikasi moluska itu sendiri dan tidak menggunakan illustrasi detail seperti pada buku penggayaan ini dipilih karena tujuan informasi ini hanya menginformasikan materi dasar tentang moluska sehingga bisa lebih memberi kesan mudah diingat.

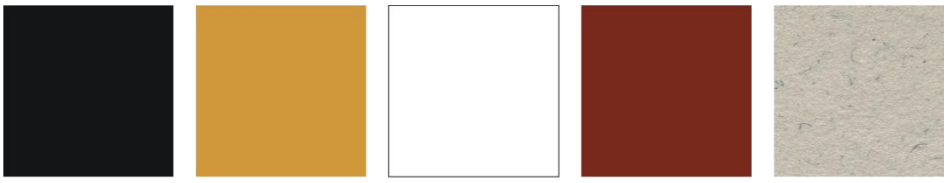


Gambar III.8 Ilustrasi pada buku pelajaran dan ilustrasi karya sendiri

Sumber : Buku ‘’Biologi untuk SMA Kelas X’’ D.A Pratiwi terbitan ERLANGGA tahun 2007 dan ilustrasi pribadi (14 Januari 2015)

5. Warna

Warna yang dipilih untuk konsep multimedia interaktif ini keseluruhannya menggunakan 6 warna yaitu hitam untuk objek *vector* moluska dan *body text*, hitam dipilih untuk menjadi warna dominan karena agar tidak menghilangkan kesan dari buku pelajaran sebelumnya yang menggunakan warna hitam sebagai warna utama dominan dari materi. Kuning kecokelatan digunakan ketika *option* materi diklik, warna ini dipilih berdasarkan unsur tanah atau lumpur karena ada sebagian dari moluska yang hidup ditanah atau lumpur. Warna putih digunakan ketika *option* materi belum diklik, warna putih dipilih berdasarkan warna dari mutiara yang dihasilkan oleh kerang. Warna merah tua dipilih untuk menandakan istilah asing agar lebih mudah untuk dibedakan. Warna abu dipilih menjadi warna latar dari *layout* agar warna objek utama lebih dominan.



R : 20	R : 209	R : 255	R : 209	R : 199
G : 21	G : 152	G : 255	G : 152	G : 190
B : 22	B : 59	B : 255	B : 59	B : 175
C : 84	C : 11	C : 0	C : 14	C : 15
M : 73	M : 38	M : 0	M : 94	M : 16
Y : 73	Y : 89	Y : 0	Y : 88	Y : 23
K : 91	K : 0	K : 0	K : 51	K : 0

Gambar III.10 Warna yang di gunakan untuk konsep visual materi tentang moluska