BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP KAMPANYE PROGRAM GENERASI BERENCANA

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan pada dasarnya merupakan suatu manajemen komunikasi untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai dalam sebuah bentuk media.Penulis akanmembuat solusi dari permasalaha GENRE.dengan membuat sebuah perancangan kampanye. Pembuatan konsep perancangan kampanye yang ingin disampaikan ke khalayak sasaran diharapkan dapat dimengerti dan dilaksanakan dengan baik.

III.1.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dalam sosialisasi Program GENRE adalah mengurangi prilaku negatif remaja. Pembuatan perancangan media sosialisasi diharapkan penyampaian pesan dapat disampaikan pada khalayak sasaran. Pesan yang komunikatif dan penggunaan bahasa serta visual yang dapat dimengerti, menarik dan efektif disesuaikan dengan media yang dipergunakan sebagai media sosialisasi.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Untuk pendekatan komunikasi pada masalah program GENRE menggunakan pendekatan gaya hidup yang merupakan pola hidup sesorang yang dinyatakan dalam kegiatan dan minatnya. Gaya hidup remaja yang mengikuti perkembangan teknologi. Dilihat dari sisi psikografis dan ketertarikan remaja dalam kehidupan sehari-harinya bersinggungan dengan tekonologi modern dan media sosial.

Pendekatan Verbal

Sifat Komunikasi yang ditujukan kepada khalayak sasaran dengan pendekatan gaya hidup (teknologi) ini harus bersifat mengajak dengan memeberikan apresiasi pada bakatnya atau talenta yang dimiliki remaja. karena remaja

membutuhkanpengakuan akan jati diri dalam pergaulan sosialnya maka dari itu. Apresiasi kepada bakat remaja menjadi sebuah pengakuan kepada bakatnya.

Gaya komunikasi yang akan disampaikan pada permasalahan ini sebagai penunjang pendekatan gaya hidup modern dan sifat komunikasi yang mengajak. Salah satunya adalah gaya komunikasi yang hiberbola, yang berfokus pada aremaja dan berhubungan dengan gaya hidup mereka.Kata kunci untuk komunikasi ini adalah Gaya hidup moderen, remaja, kesehatan dan bahagia.Pesan yang harus disampaikan dalam mengatasi masalah pengenalan program GENRE (Generasi Berencana) adalah mengajak khalayak sasaran untuk mengikuti program genre dan meningkatkan bakat menjadi remaja yang sehat, untuk meningkatkan kualitas masyrakat di masa depan.

Pendekatan Visual

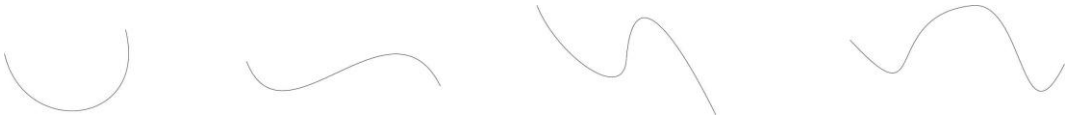


Gambar III.1 *Referensi gambar ceria dan bahagia*

Sumber : Dokumen Pribadi (2015)

Citra yang timbul dari program genre yang lebih mendekatkan kearah gaya hidup, sesuai dengan karakter remaja yang cenderung lebih suka bermain adalah menyenangkan yang berwarna dan ceria.

Garis dapat dilihat dari visual yang menampilkan rasa menyenangkan, ceria dan dinamis, dapat dilihat dari visual mimik muka (garis dari mimik muka).



Gambar III.2*Referensi garis*
Sumber : Dokumen Pribadi (2015)

III.1.3 Materi Pesan

Dalam setiap sosialisasi mengandung pesan-pesan yang bersifat mengajak agar penerima pesan memiliki ketertarikan. Materi pesan yang disampaikan dalam tugas akhir ini menyangkut beberap hal diantaranya

- Informasi sekilas mengenai Program GENRE
- Informasi keseluruhan tentang pentingnya kesehatan di usia remaja.

III.1.4 Sasaran Perancangan

Consumer Insight

Habbit :

-*weekday* : bermain/nongkrong di cafe,ruma teman dan taman (16.00-21.00 WIB)

-*weekend* : Sekolah, kegiatan eskul, bermain

Attitude :

Prilaku remaja yang energik dan aktif.

Psikografis:

Pandangan hidup abstrak, mudah terpengaruh oleh teman sebaya.

Environment :

Lokasi masyarakat yang berkelompok, kelas menengah.

Consumer Journey

Remaja: Nurhuda Novrizal (Pelajar SMA)

Tabel III.1 *consumer journey*

Sumber : Dokumen Pribadi (2015)

No	Pukul	
1	05.30	pagi bangun tidur Matikan alarm, lihat handphone, turun dari tempat tidur, memakai sandal lalu , menuju kamar tidur..
2	06.30	menuju kamar untuk memakai sergam setalah rapih, dilanjutkan dengan makan/sarapan. Selesai makan selanjutnya cium tangan kepada orang tua. lalu berjalan menulusri pemukiman untuk menuju jalan dan mencari angkot menuju sekolah.
3	09.00	waktunya istirahat, pergi ke kantin untuk jajan, duduk-duduk dimeja kantin sambil ngobrol-ngobrol dengan teman sambil makan snack dan minum *soft drink.*
4	13.30	Pulang sekolah menggunakan angkot menuju kerumah Sesampainya dirumah buka sepatu dan menuju lemari es untuk minum minuman dingin, cuci muka , ganti baju seragam, nonton,tiduran,mengerjakan tugas
5	15.30	Beribadah, main keluar atau *browsing internet*.
6	19.00	Istirahat, kumpul keluarga atau mengerjakan pr.
7	20.00	*Browsing, chatting* bersama teman, tiduran
8	22.00	tidur

III.1.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif dalam media kampanye Program GENRE, disampaikan dalam bentuk aplikasi *smartphone* yang dijadikan sebagai media utama, dikemas dengan menggabungkan informasi dan artikel tentang kesehatan remaja. Maka dari itu penyampaian kampanye ini harus dilakukan dengan seefektif dan sekreatif

mungkin, dengan tujuan informasi yang diberikam mampu diterima remaja sebagai khalayak sasaran dengan baik.

- ***Tagline* : "Remaja Sehat, Remaja bahagia"**

  Remaja sehat remaja bahagia tagline ini yang menggambarkan tujuan dari program GENRE yaitu menjadi remaja yang berprilaku sehat dan menjadi remaja yang bahagia dimasa depan.

III.1.7 Strategi Media

Media adalah peralatan atau kegiatan yang menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan seseorang memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan sikap. Wujud media bisa tertulis maupun lisan, manual, elektrik atau elektronik, dan sebagainya. Media komunikasi sangat mempengaruhi efektivitas suatu komunikasi. (Schram, 1977).

Dilihat dari permasalahan yang dihadapi, maka dalam pemilihan suatu media diharapkan dapat menjadi solusi untuk menjawab permasalahan. Strategi media yang akan dipakai untuk melakukan Kampanye Sosial Generasi Berencana (GENRE) Di Kota Bandung, yaitu Media Komunikasi sebagai media utama dengan menggunakan *aplication mobile*. Media tambahan lainnya juga dapat membantu sebagai media pendukung. Media pendukung berguna untuk membantu keefektifan media utama agar penyampaian pesan dapat tersampaikan dengan baik kepada khalayak sasaran.

- **Media utama aplikasi mobile**

Pengertian Aplikasi mobile Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan sesuatu pada suatu sistem komputer. Sedangkan Mobile dapat diartikan sebagai perpindahan yang mudah dari suatu tempat ke tempat yang lain, misalnya telepon mobile berarti terminal telepon yang dapat berpindah dengan mudah dari suatu tempat tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi. Kesimpulan dari pengertian diatas adalah sebuah aplikasi mobile merupakan aplikasi yang dapat digunakan walaupun pengguna berpindah dari suatu tempat ke tempat yang lain tanpa terjadi pemutusan atau

terputusnya komunikasi. Aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat tanpa kabel (*nirkabel)* seperti pager, telepon seluler (handphone) dan PDA.

Untuk pemilihan media dalam penyampaian baik pesan maupun informasi, pemilihan *aplication mobile* ini akan menjadi media utama karena dilihat dari kebiasaan remaja yang saat ini menyukai memiliki *gadget atau smart phone yang canggih*. *Aplication mobile* merupakan media yang diharapkan dapat digunakan oleh sasaran utama program GENRE yaitu remaja.

Alasan remaja harus menggunakan *aplication mobile* ini adalah untuk menyampaikan pesan dari kampanye bisa tersampaikan kepada masyarakat luas dan khususnya remaja sebagai sasaran utama program ini. Nama aplikasi kampanye ini adalah GENRE APP. Isi dari *aplication mobile* Kampanye ini yaitu:

- Konten

  Halaman *Home* Halaman *home* atau halaman awala adalah halaman pembuka yang menampilak *posting* dari setiap halaman.

  Halaman ArtikelDidalamnya merupakan bagian informasi berupa kumpulan-kumpulan beberapa artikel yang membahas tentang *life style* remaja dan materi program GENRE.

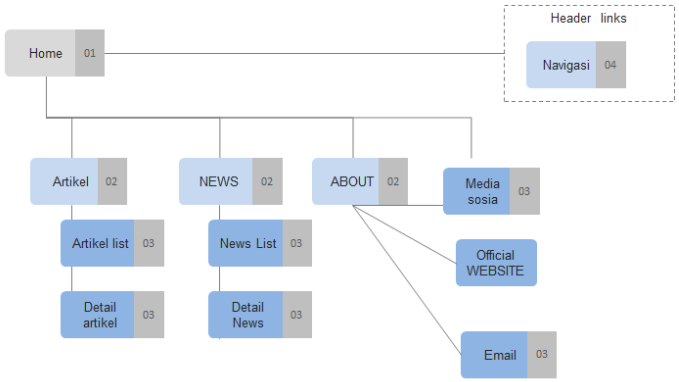
  Halaman *News* Didalamnya merupakan berita tentang program genre.

  Halaman *About* adalah berisi tentang link media sosial program GENRE dan informasi versi aplikasi program genre.

- Sistem navigasi

  Sitem navigasi atau panduan bagian dari situs aplikasi yang berguna untuk memandu penguna dan mengantarkan pengguna pada isi yang ingin dicari. Dalam aplikasi program generasi remaja, terdapat 4 news yaitu, home, artikel, news dan about. Navigasi memiliki fungsi untuk pengguna yang bisa menuju kemana saja, artinya di semua halaman terdapat semua link atau

tombol yang bisa membawa kesetiap halaman. Sistem ini akan mempermudah pengguna menjelajahi disetiap halaman.



Gambar III.3 Site map

Sumber : Dokumen Pribadi (2015)

Media pendukung yang dipilih untuk menyampaikan pesan terhadap khalayak sasaran secara informatif dan persuasif, yang bertujuan untuk memudahkan penyampaian pesan kepada khalayak sasaran.

- Media Utama
  1. *Aplikasi Smartphone*
- Media Pendukung
  1. *Website*
  2. X-banner
- *Merchandise*
  1. *Note book*
  2. Pembatas Buku
  3. Tempat Minum
  4. Kaos
  5. Mug
  6. Pulpen
  7. Tempat Pensil

8. Penggaris
9. Penghapus
10. Stiker
11. Pin

III.1.8 Strategi Distribusi

Penyampaianprogram GENREagar pesan tersampaikan kepada khalayak sasarandengan jelas dan dipahami maka diperlukan strategi distribusinya dilakukan dalam waktu empat bulan untuk menginformasikan kembali program GENRE di kampus dan sekolah yang ada di kota Bandung. Waktu penyebaran Kampanye dilakukan dalam kurun waktu selama empat bulan dimana dilakukan dalam tiga tahap*atention, Informasi*, remainding.

Tabel III.2 Strategi Penyebaran Media

Sumber: Dokumen Pribadi

MEDIA	DISTRIBUSI	TAHAPAN
Aplication mobile	Download melalui *playstore*	Tahap informasi
Website	Disebarakan di media social	Tahap informasi
x-banner	Di pajang di kampus ketika melakukan seminar	Tahap attention
Social media	Internet	Tahap informasi
Kaos & pin	Di bagikan di kampus atau sekolah di Bandung	Tahap reminding
Tote bag, *note book*, pulpen, penggaris& pembatas buku.	Di bagikan di kampus atau sekolah di Bandung	Tahap reminding

III.2 Konsep Visual

Pada perancangan kampanye sosial ini memperlihatkan tampilan *aplikasi mobile* Tentang program GENRE (Generasi Berencana) serta materi tentang tips-tips seputar kesehatan dan berita terkini tentang program GENRE. Penggunan format desain, identitas/ logo, tata letak, huruf yang efektif dan pemilihan warna yang sesuai dengan konsep *aplikasi* GENREakan membuat audiens mudah mengerti dengan kampanye ini. Konsep dalam perancangan media ini menggunakan tampilan mudah dipahami dengan mengutamakan tampilan tata letak sehingga mempermudah target atau user untumendapatkan informasi kampanye GENRE.

III.2.1 Format Desain

Format desain yang digunakan yakni dalam bentuk *portrait* dan*landscape* disesuaikan dengan media yang akan dipergunakan agarlebih efektif dan terlihat menarik.

III.2.2 Logo

Logo adalah bagian terpenting dari rangkaian sistem identitas visual. Karena logo biasanya memiliki aspek unik dari segi bentuk yang membuatnya sangat mudah diidentifikasi oleh audiens



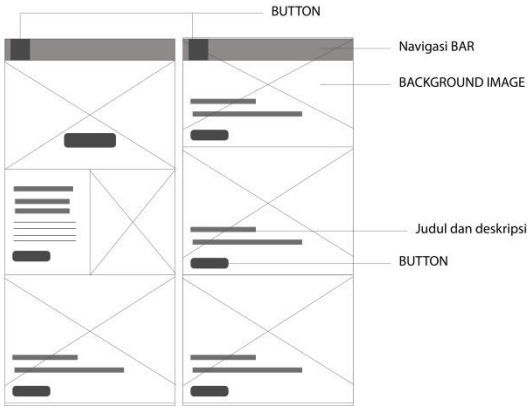
Gambar III.5 Logo GENRE
Sumber : documenr pribadi (2015)

Pengembangan konsep dasar logo generasi berencana (GENRE) diambil dari stilasi dari unsur utama yaitu remaja. Memiliki citra yang menyenangkan dan

dinamis. Logogram menggambarkan anak remaja yang ceria, bentuk dasar terbentuk dari huruf "G" yang disisipkan unsur remaja yang ceria didalamnya. Secara keseluruhan logo generasi berencana (GENRE) bercerita tentang remaja Indonesia yang ceria dan mampu menanamkan tujuan program GENRE yaitu menjadi remaja yang berperilaku hidup sehat dan berakhlak.

III.2.3 *Layout*

Tataletak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya (Surianto rustan, 2014). Dari definisi diatasa maka Tata letak atau *layout* sangat mendukung aplikasi sebagai media utama. Mengutamakan tata letak yang efektif untuk pengguna aplikasi untuk memudahkan agar setiap orang yang memakai GENRE APP tidak kesulitan ketika mengegunakan aplikasi. Pada gambar III.4 adalah tampilan *wireframe* aplikasi GENRE.



Gambar III.5 *wireframe layout* GENRE aplikasi

Sumber : Dokumen Pribadi (2015)

III.2.4 Tipografi

Tipografi dalam hal ini huruf yang tersusun dalam sebuah alfabet merupakan media penting komunikasi visual. Huruf menjadi sesuatu yang memiliki makna ganda, huruf dapat menjadi sesuatu yang dapat dilihat (bentuk/rupa huruf) dan dapat menjadi sesuatu yang dapat dibaca (kata/kalimat). Selain itu huruf memiliki makna yang tersurat (pesan atau gagasan) dan makna yang tersirat atau kesan. Selain itu pengaruh perkembangan teknologi digital yang sangat pesat pada masa kini membuat makna tipografi semakin meluas. Menurut Rustan (2011:16)

Tipografi yang dipilih untuk program Generasi Berencana (GENRE) adalah jenis huruf *sans serif. Sans serif* yang berarti tidak berkaki. Huruf jenis *Sans serif* sangat cocok dengan karakter anak-anak, karena jenis ini terlihat sederhana dan lebih dinamis.

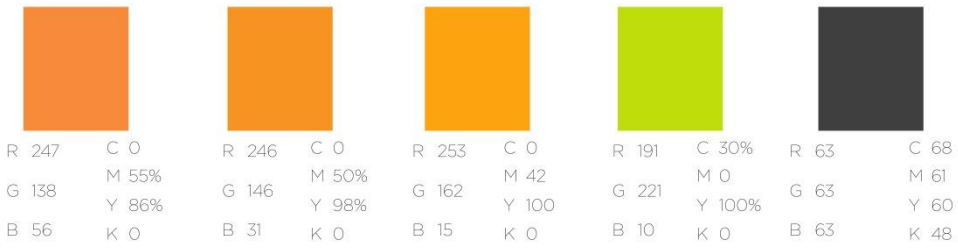


Gambar III.6 Huruf yang digunakan GENRE

Sumber : Dokumen pribadi

III.2.5 Warna

Warna yang digunakan adalah warna yang cerah yang sesuai dengan referensi indikator visual dan sesuai dengan citra ceria. Warna yang ditampilkan mempunyai nuansa riang, gembira, dan hangat..



Gambar III.7 Warna Primer yang digunakan GENRE

Sumber : Dokumen Pribadi (2015)