BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Strategi Perancangan

Dalam pembuatan karya, diperlukan adanya strategi perancangan sebagai kerangka dasar. Strategi perancangan tersebut mengangkat pembahasan mengenai perancangan informasi teori evolusi Charles Darwin sebagai media penunjang pembelajaran siswa dalam proses belajar mengajar di kelas. Selain buku pelajaran, diperlukan adanya media tambahan yang dipakai untuk memberikan gambaran visualisasi yang tidak disampaikan di dalam buku pelajaran. Maka media yang tepat digunakan adalah media informasi yang memungkinkan siswa dapat berinteraksi langsung, agar siswa lebih aktif untuk mencari tahu sendiri informasi yang ingin diperoleh dan tentunya media tersebut juga harus memiliki gambaran visual yang menjelaskan tentang materi teori evolusi Charles Darwin agar dapat memudahkan siswa dalam mempelajarinya.

Dalam mewujudkan perancangan yang maksimal, diperlukan adanya perancangan melalui pendekatan komunikasi, materi pesan yang ingin disampaikan, gaya bahasa yang digunakan, khalayak sasaran yang tepat, bagaimana strategi kreatif ditampilkan, dan apa saja strategi media dan distributifnya.

III.1.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dalam perancangan ini adalah bersifat informatif, yaitu memberikan informasi yang akan memudahkan siswa dalam mempelajari bab evolusi khususnya teori evolusi Charles Darwin. Informasi ini diberikan kepada siswa bukan sekedar memberikan materi tambahan pada Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) saja, tetapi juga untuk mengangkat manfaat dan nilai-nilai yang ada di dalamnya, untuk dapat diaplikasikan di dalam kehidupan sehari-hari.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Komunikasi yang dilakukan kepada penerima pesan memerlukan pendekatan, agar pesan yang disampaikan sesuai dengan maksud dan tujuannya. Pendekatan tersebut berupa:

- Pendekatan Visual

Visual yang akan digunakan yaitu menyajikan gambar yang disesuaikan dengan materi teori evolusi. Maka visual yang akan ditampilkan yaitu berupa pemandangan alam seperti hutan, pepohonan, sungai, rumput, atau pemandangan alam lain yang akan disesuaikan sebagai penggunaan latarnya. Selain pemandangan alam, ditampilkan pula hewan-hewan yang berkaitan dengan teori evolusi.

- Pendekatan Verbal

Pendekatan yang akan diigunakan adalah dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baku sesuai dengan tatanan bahasa namun lebih disederhanakan. Karena materi ini mengambil langsung dari buku Darwin yang berjudul *The Origin of Species by Means of Natural Selection*, dan dari beberapa buku pelajaran IPA kelas XII (dua belas), maka dikhawatirkan kosakata yang ada di dalamnya belum mudah dimengerti oleh siswa, maka dilakukan penyederhanaan kosakata tanpa mengurangi kandungan makna yang ada di dalamnya.

III.1.3 Materi Pesan

Materi yang akan disampaikan pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

- Menjelaskan pengertian dari teori evolusi, serta menyertakan biografi Charles Darwin di dalamnya secara sekilas.
- Menjelaskan mekanisme terjadinya evolusi yaitu melalui tiga faktor yang saling berhubungan diantaranya adalah seleksi alam, adaptasi, dan variasi genetika, serta menyertakan contoh kasus evolusi yang terjadi pada makhluk hidup.
- Selain contoh, disampaikan juga manfaat dan nilai-nilai yang ada di dalam evolusi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, materi ini disampaikan untuk membantu siswa dalam proses belajar mengajar, yang bisa dipakai untuk menyikapi keberadaan teori evolusi yang dinilai kontroversial dengan mengajaknya berfikir kritis dan bijak.

III.1.4 Gaya Bahasa

Penggunaan gaya bahasa pada perancangan ini perlu ditentukan terlebih dahulu, agar pesan yang disampaikan dan pesan yang diterima memiliki kesatuan tanpa menimbulkan arti yang berbeda. Gaya bahasa yang digunakan terdiri atas bahasa verbal tulisan dengan menggunakan bahasa Indonesia yang lugas dan jelas.

III.1.5 Khalayak Sasaran Perancangan

Khalayak sasaran penginformasian teori evolusi Charles Darwin dapat diuraikan sebagai berikut:

- Demografis

  Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan.

  Usia : 16-18 tahun (Merupakan usia rata-rata siswa SMA kelas XII, dimana materi ini disampaikan)

  Pendidikan : Sekolah Menengah (SMA/MA)

  Tingkat Sosial : Menengah ke atas.
  (Cenderung memiliki media elektronik sebagai gaya hidupnya)

- Geografis

  Wilayah : Perkotaan.

  Kawasan : Pendidikan.

  Lokasi : Kota-kota besar di Indonesia.
  (Disesuaikan dengan tingkat sosialnya)

- *Consumer Insight*

  Habit : Belajar, bersosialisasi dengan teman dan keluarga.

  Attitude : Memiliki rasa ingin tahu terhadap sesuatu.

  Behaviour : Mulai mengeksplorasi terhadap sesuatu berdasarkan rasa keingintahuannya.

  Environment : Lingkungan keluarga dan pendidikan.

- Psikografis

  Gaya hidup : Sosial, aktif

  Seperti yang dikutip oleh Latifah, menurut Seifert (1987) bahwa pada usia remaja, merupakan masa pencapaian identitas diri. Remaja adalah seorang

idealis yang memandang dunianya seperti apa yang diinginkan. Mereka mulai memiliki kemampuan berfikir abstrak dan berkembang penggunaan alasan ilmiah. Mereka juga mulai memperhatikan prestasi dalam segala hal karena membuatnya memiliki nilai tambah untuk kedudukan sosialnya. Manfaat dari pembelajaran teori evolusi bila dihubungkan dengan kondisi psikografis tersebut yaitu, memberikan pembelajaran pada usia remaja untuk dapat berfikir kritis dan bertahan dalam persaingan (contoh disini adalah prestasi), sesuai dengan manfaat dari mengambil nilai yang ada di dalam teori evolusi.

III.1.6 Strategi Kreatif

Dalam pencapaian tujuan komunikasi yang ingin dilakukan diperlukan adanya strategi kreatif. Strategi kreatif diperlukan untuk membantu merancang media agar lebih efektif dan menarik dalam menyampaikan informasi. Ada pun perancangan tersebut adalah dengan membangkitkan suasana evolusi melalui pemandangan galapagos melalui ilustrasi. Materi pesan ini disajikan dengan cara seperti tanya jawab atau percakapan agar para pengguna media lebih terasa terlibat langsung, untuk memunculkan kesan keakraban. Selain beberapa strategi tersebut, ada pula strategi lain yang dipakai untuk merancang media, diantaranya:

1) *Copywriting*

Copywriting yang digunakan dalam perancangan ini yaitu dengan memberikan judul "Misteri Evolusi" karena arti misteri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002) adalah sesuatu yang masih belum jelas (masih menjadi teka-teki; masih belum terbuka rahasianya). Meski ilmu pengetahuan saat ini telah mengetahui mekanisme yang menyebabkan terjadinya evolusi salah satunya adalah variasi genetika yang terdiri dari mutasi, alur, dan penyimpangan gen, tetapi dibalik semua itu dan kenapa bisa terjadi adalah kekuatan dari Sang Maha Pencipta.

Seleksi alam yang merupakan salah satu mekanisme penyebab terjadinya evolusi, membutuhkan makhluk hidup untuk terjadinya proses tersebut. Tidak akan ada seleksi alam jika tidak ada makhluk hidup, dan tidak akan ada evolusi jika tidak ada seleksi alam, maka selain memberikan judul, diberikan pula sub-judul yaitu "Ada

makhluk hidup, ada evolusi" sebagai penjelasan dari pernyataan judul yang telah ditentukan.

2) Halaman

Materi akan disampaikan dalam bentuk narasi percakapan yang ada di tiap-tiap halaman. Agar materi yang disampaikan dapat sesuai dengan tema, serta teknisnya lebih terstruktur dan tidak mengacak, maka dilakukan pembagian halaman sebagai berikut:

- Halaman Beranda

  Memberikan kemudahan untuk memilih menu menuju halaman yang diinginkan dan pada halaman ini disajikan salah satu video tur ke Galapagos yang dapat diputar. Sehingga para pengguna media akan sedikit memiliki gambaran sedikitnya pemandangan alam di sana.

- Halaman Evolusi

  Menjelaskan definisi teori evolusi secara umum, dan macam-macamnya. Pada halaman ini juga berisi konten sejarah yang mengulas biografi Charles Darwin secara singkat dalam pelayarannya dengan kapal HMS *Beagle*, yang menjadi cikal bakal Darwin menulis buku tentang teori evolusi berjudul *The Origin of Specieas by Means of Natural Selection*

- Halaman Mekanisme

  Bagaimana evolusi terjadi akan dijelaskan di halaman ini. Pada halaman ini terdapat beberapa hal yang menjadi mekanisme evolusi. Biografi Charles Darwin tidak hanya ditampilkan pada satu halaman saja, melainkan pada tiap halaman dengan tujuan mengingatkan siapa ahli yang mengemukakan teori evolusi yang hingga saat ini masih dipelajari.

- Halaman Contoh

  Memberikan contoh kasus evolusi pada kasus burung Finch yang terjadi di kepulauan Galapagos dengan dibantu oleh tampilan gambar. Pemilihan burung Finch sebagai salah satu contoh yang ada yaitu berdasarkan materi yang ada pada buku pelajaran siswa, dan berfungsi untuk menambahkan informasi. Halaman ini secara tidak langsung adalah kelanjutan dari halaman kedua, namun diperlengkap dengan diberikan contoh.

- Halaman Kesimpulan

  Berisi kesimpulan mengenai materi evolusi dari setiap halaman. Pada halaman ini, siswa diajak untuk dapat berfikir kritis dan berdiskusi yang disajikan dalam kalimat pembuka. Pada halaman ini pun diberikan penjelasan kepada siswa nilai-nilai yang dapat diambil dari teori ini beserta manfaatnya yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

III.1.7 Strategi Media

Media utama yang digunakan sebagai strategi media adalah CD Interaktif yang menjadi media penunjang pada pembelajaran bab evolusi di materi kelas XII semester genap, dengan menggunakan alat bantu proyektor serta *laptop* yang akan ditampilkan dalam pembelajaran di kelas. Menurut Sudarma (2015) tujuan penyampaian materi menggunakan multimedia pada media pembelajaran dapat lebih mempermudah dan mengoptimalkan pemahaman belajar melalui sajian kata-kata baik lisan atau pun tulisan, dan gambar baik bergerak ataupun diam.

Dengan disampaikannya materi melalui objek multimedia, diharapkan siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan tanpa merasa lelah terhadap materi teori evolusi yang menjadi materi utama dalam CD Interakttif ini. Pemilihan media ini dikarenakan oleh kelebihan yang dimiliki menurut Maroebani (2008) yang dikutip oleh Yunanto (2016), kelebihan tersebut yaitu:

- Penggunanya dapat berinteraksi langsung dengan komputer, dan fitur yang ada di dalam CD
- Menambah pengetahuan melalui kemudahan konsep pelajaran yang disajikan oleh CD Interaktif.
- Lebih menarik jika dibandingkan dengan media konvensional seperti buku atau media dua dimensi lainnya, karena CD Interaktif memiliki sistem interaksi dengan pengguna melalui audio visual yang disajikan.

Selain CD Interaktif yang merupakan media utama, diperlukan juga media pendukung lain yang akan memaksimalkan keberadaan media utama dalam memperoleh perhatian dari target sasaran. Perancangan strategi media ini yaitu

lebih kepada bagaimana media utama yang nanti akan dijual atau dipajang di tempat penjualan mampu menarik perhatian khalayak dengan dibantu oleh keberadaan media pendukung. Selain mampu menarik perhatian, media pendukung juga membantu menjadi pengingat keberadaan media utama. Untuk lebih jelasnya, pembagian media tersebut dijelaskan melalui dua tahap berikut ini:

1) Tahap Informasi

Pada tahap ini diperlukan adanya suatu media yang mampu menarik perhatian khalayak agar keberadannya dapat terlihat dan sampai kepada target sasarannya. Pada tahap perhatian ini, medianya berupa:

- *X-Banner*

  Media ini digunakan sebagai penginformasian dalam bentuk promosi, yang akan dipajang dimana tempat penjualan di mana media utama berada. Fungsinya yaitu selain menarik perhatian juga memberikan informasi secara singkat kepada target.

- *Flag-chain*

  Sebuah produk yang menyerupai bendera biasanya digantung disuatu area pemasaran atau penjualan dengan menggunakan tali. Tujuannya adalah sama seperti poster yaitu menarik perhatian khalayak. Kegunaan lainnya adalah untuk memperindah *stand.*

- Poster

  Pada poster ini, selain menjadi tahap informasi, berfungsi juga sebagai tahap pengingat adanya keberadaan media utama yang akan ditempel di mading sekolah. Berisi gambar dan informasi singkat mengenai media utama dan fungsi media utama.

2) Tahap Pengingat

Setelah target sasaran terpikat dan memutuskan untuk membeli produk media utama yang telah di dpajang, tidak lupa juga disertakan media pendukung yang berfungsi menjadi pengingat keberadaan media utama. Beberapa media tersebut diantaranya:

- Buku Catatan

  Media ini merupakan alat bantu konsumen untuk mencatat hal-hal yang penting dan dibutuhkan di dalam keseharian. Buku catatan ini tidak diberikan secara

gratis melainkan termasuk ke dalam paket pembelian CD. Dimana paket pembelian CD berisi: *paper bag*, jadwal pelajaran, *sticker*, dan buku catatan

- *Sticker*

  Keunggulan sticker salah satunya yaitu dapat di tempel dimana saja. Karena itulah, *sticker* digunakan sebagai media pengingat karena keberadaannya yang dimana saja dan dapat dilihat siapa saja. Sticker yang akan dirancang terdapat dua macam, yaitu satu yang diberikan secara gratis, dan satu lagi yang diberikan ketika melakukan paket pembelian CD.

- Jadwal Pelajaran

  Jadwal pelajaran merupakan media pengingat yang dapat di tempel di kelas atau pun kamar. Selain mampu mengingatkan kehadiran media utama, Jadwal pelajaran memiliki keunggulan sebagai pencatat dan pengingat jadwal pelajaran juga bagi siswa.

- Jadwal Harian

  Jadwal Harian diberikan secara gratis kepada 10 pembeli pertama yang membeli paket pembelian. Jadwal harian digunakan sebagai pengingat rincian kegiatan penting harian bagi yang menggunakannya.

- *Paper bag*

  Paper bag selain berfungsi sebagai wadah, juga berfungsi sebagai media pengingat berikut promosi ketika sedang dijinjing.

- Pulpen

  Pulpen merupakan media pengingat yang bisa dipakai dalam kegiatan tulis menulis. Pulpen akan diberikan secara gratis hanya kepada 10 orang pembeli pertama. Baik pembelian tanpa paket, maupun pembelian dengan paket.

3) Tahap Membagikan *(Sharing)*

Membagikan disini berarti memberikan ruang bagi para konsumen untuk menuangkan isi hati pengalamannya dengan produk. Para konsumen telah diberikan sarana yaitu media sosial, yang dapat dipergunakan sebaik-baiknya untuk menyampaikan kepuasan, kritik, saran maupun rekomendasi kepada orang lain melalui media sosial. Keberadaan media sosial ini juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana untuk mempertahankan keberadannya, atau tahap pencarian konsumen

terhadap media ini. Media yang akan dipergunakan adalah Instagram dan Twitter dengan akunnya @MisteriEvolusi. Serta *Hashtag*-nya #Diskusi_ME.

III.1.8 Stratergi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Untuk memudahkan penyebaran, CD Interaktif ini akan disebar di SMA Negeri dan SMA Swasta di kota-kota besar di Indonesia. Selain di sekolah, penyebaran pun dilakukan di toko buku Gramedia. Penyebaran CD yang dilakukan di tiap sekolah adalah gratis kepada kepala sekolah atau guru. Sedangkan jika siswa ingin membelinya maka CD dapat ditemukan di *stand* yang berada di sekolah masing-masing. Terdapat dua jenis pembelian, siswa bisa memilih apakah ingin membeli CD Interaktif saja, atau membeli satu paket pembelian CD dengan harga yang berbeda. Adapun waktu penyebaran yang dilakukan yaitu di gambarkan melalui tabel berikut:

Tabel II.1 Tabel Distribusi Penyebaran Media
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Media		Bulan											
		Oktober				November				Desember			
Media Utama													
CD Interaktif													
Media Pendukung													
1	*X-Banner*												
2	*Flag-chain*												
3	Poster												
Media Pengingat													
1	Jadwal Pelajaran												
2	Jadwal Harian												
3	Buku Catatan												
4	*Sticker*												
5	*Paper bag*												
6	Pulpen												
Media *Sharing*													
1	Media Sosial												

III.2 Konsep Visual

Visual pada perancangan ini akan menggunakan gaya ilustrasi vektor yang dipadukan dengan ilustrasi foto. Menurut Rustan (2009) kekuatan terbesar dari fotografi pada media yaitu sebagai bukti yang dapat menunjukkan kredibilitas atau kemampuan agar memberi kesan 'dapat dipercaya'. Foto dihadirkan untuk memberikan gambaran bentuk asli hewan yang berkaitan dengan teori evolusi, sehingga siswa dapat mengetahui setiap detail bentuknya. Selain foto hewan, akan ditampilkan pula foto kepulauan Galapagos yang menjadi tempat Darwin melakukan penelitian. Foto kepulauan Galapagos yang akan ditampilkan merupakan foto dengan kondisi alam yang terjadi saat ini, karena tujuan yang ditampilkan adalah hanya memberikan gambaran tempat bagaimana atau seperti apakah kepulauan Galapagos.

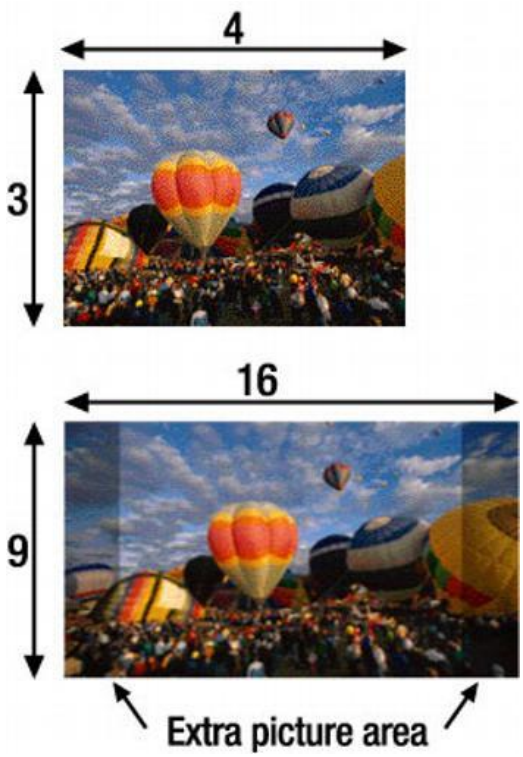
Sedangkan selain foto, konsep visual yang akan ditampilkan adalah dengan menggunakan ilustrasi kartun yang telah mengalami penyederhanaan bentuk tanpa mengurangi ciri khas dari bentuk aslinya. Ilustrasi kartun bisa ditampilkan dalam bentuk gambar yang lebih menarik dan bisa juga ditampilkan dalam bentuk visual yang dapat bergerak atau animasi. Jika hanya menggunakan foto saja, maka gambar yang akan ditampilkan hanya diam, dan tidak dapat menampilkan gestur yang berbeda-beda. Lain halnya dengan ilustrasi kartun yang bisa dibuat bergerak atau bercerita dengan tampilan gestur yang berbeda.

Untuk mendapatkan perancangan konsep visual yang maksimal perlu diperhatikan juga bagaimana format desain yang akan dibuat berdasarkan perancangan media utamanya, tata letak, huruf, perancangan ilustrasi, warna dan lain sebagainya.

III.2.1 Format Desain

Format desain CD Interaktif dirancang dengan ukuran yang mengikuti ukuran standar monitor tabung (CRT) atau monitor LCD yaitu 1024 x 768. Pemilihan ukuran ini di dasarkan kepada penggunaan yang fleksibel. Format ini bisa digunakan pada LCD yang beresolusi lebar yang memiliki perbandingan 16:9 atau sering disebut *wide screen*, dan bisa juga digunakan pada layar monitor dengan

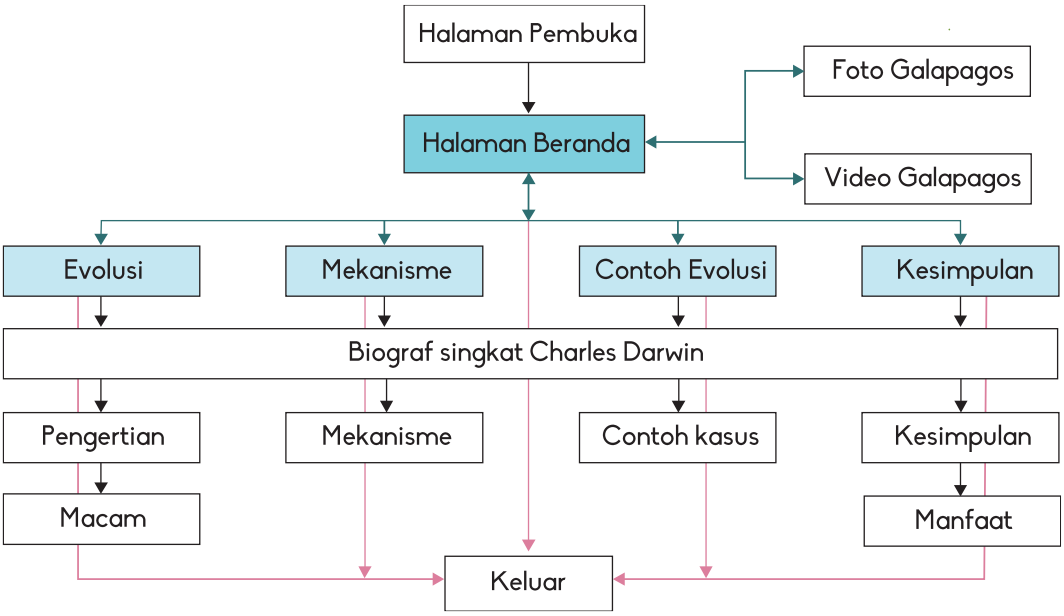
perbandingan 4:3. Tetapi, meski dalam pembuatan format ini dengan menggunakan ukuran 1024 x 768, perlu diperhatikan pula sisi kanan dan kiri yang berada di luar area. Karena jika ditampilkan di layar yang *wide screen*, ada kemungkinan sisi-sisinya akan tetap terlihat. Berikut adalah gambaran perbedaan resolusi layar 4:3 dengan layar 16:9, gambar pertama adalah format layar yang akan digunakan pada perancangan ini:



Gambar III.1 Perbandingan layar
Sumber: http://www.truvumonitors.com/articlesreference/43vs169aspectratio.html (Diakses pada 22 May 2016)

III.2.1.2 Sistem Navigasi

Sistem navigasi pada perancangan ini berguna untuk memberikan kemudahan dalam menentukan jumlah halaman dan alur pada halaman yang akan diterapkan pada CD Interaktif. Dalam perancangan CD Interaktif teori evolusi Charles Darwin ini, di dalamnya terbagi menjadi empat halaman yang masing-masing mewakili ulasan materi yang ingin disampaikan. Masing-masing halaman tidak saling berhubungan, melainkan harus kembali melalui halaman beranda terlebih dahulu baru bisa terhubung ke halaman lain. Untuk lebih jelasnya bagaimana pembagian halaman tersebut, lihat pada gambar dibawah ini:



Gambar III.2 Sistem Navigasi
Sumber : Dokumentasi Pribadi

III.2.2 Tata Letak

Pengaturan tata letak pada perancangan ini perlu memperhatikan beberapa pertimbangan yang dijabarkan oleh Rustan (2009) sebagai berikut:

1) *Sequence*/ urutan

   Menentukan prioritas mana yang harus dibaca pertama dan mana yang harus dibaca terakhir. Penentuan diperlukan agar informasi yang ditampilkan tidak sama kuat, untuk menghindari kesulitan para pembaca dalam menangkap pesan.

2) *Emphasis*/ penekanan

   Cara menentukan penekanan pada sebuah tata letak yaitu sebagai berikut:

- Memberikan ukuran yang lebih besar pada elemen tertentu dibandingkan dengan elemen lain pada satu halaman.
- Menentukan warna yang kontras, yang membedakan antara latar dan warna elemen lainnya
- Peletakan yang strategis atau yang mudah menarik perhatian.
- Menggunakan style atau benduk yang berbeda dengan sekitarnya.

Selain itu, antara informasi pertama, kedua, ketiga dan seterusnya tidak boleh memiliki penekanan yang sama.

3) *Balance*/ keseimbangan

   Balance menentukan pembagian berat yang merata pada satu bidang layout. Bukan berarti seluruh bidang layout harus dipenuhi, tetapi lebih kepada memberikan kesan seimbang. Keseimbangan ada dua macam, yaitu: keseimbangan yang simetris dan keseimbangan yang tidak simetris.

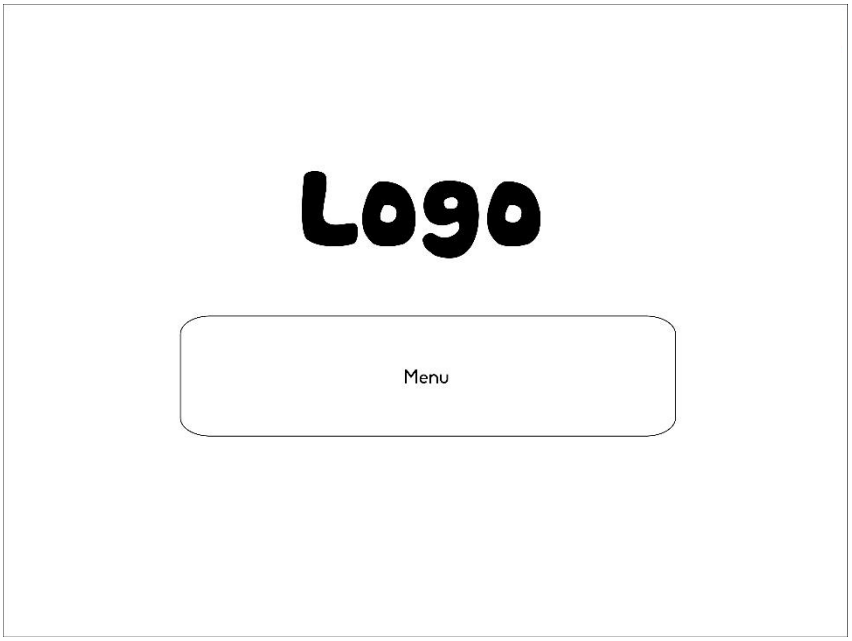
4) *Unity*/ kesatuan

   Semua elemen harus saling berkaitan dan disusun secara tepat. Elemen bisa berupa teks, gambar, warna, ukuran, posisi, style dan lainnya.

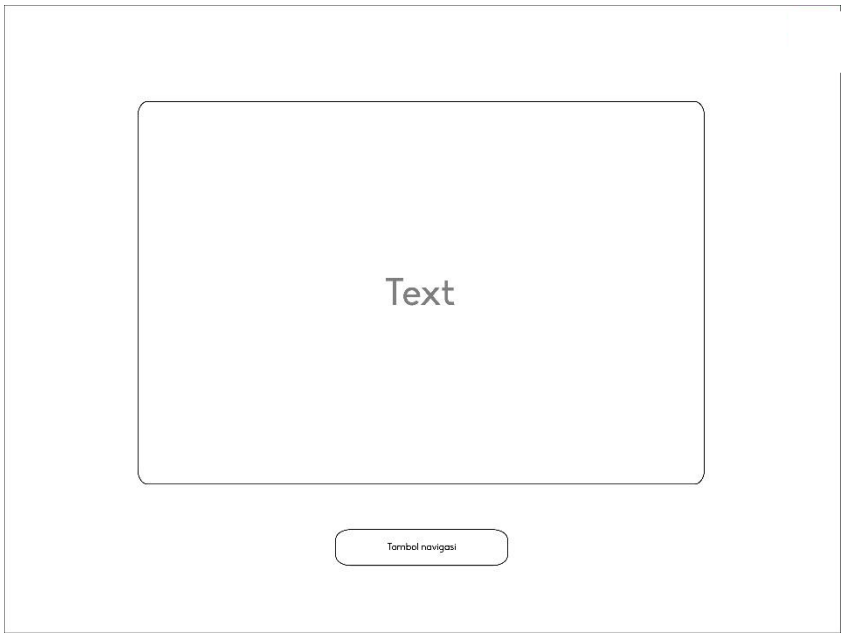
Dari beberapa pertimbangan diatas, *sequence* yang akan digunakan pada perancangan ini yaitu *sequence* model I, yaitu dengan urutan membaca dari atas ke bawah. Model I ini juga memiliki keseimbangan yang simetris. Selain itu jika ditinjau dari *emphasis*, memiliki penekanan yang lebih teratur yaitu judul diberikan dipaling atas sebagai urutan pertama membaca, diikuti sub-judul dan selanjutnya. Berikut adalah sketsa tata letak yang akan dibuat:



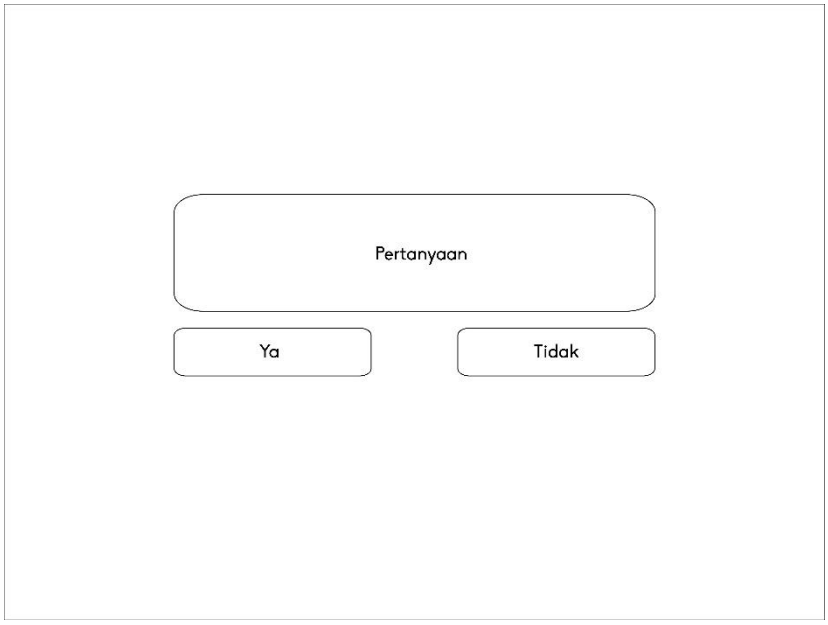
Gambar III.3 Halaman pembuka
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar III.4 Halaman beranda
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar III.5 Halaman Materi
Sumer: Dokumentasi Pribadi



Gambar III.6 Halaman Keluar
Sumber: Dokumentasi Pribadi

III.2.3 Huruf

Tipografi sebagai huruf merupakan tanda baca sebagai alat cara berkomunikasi. Dalam perancangan huruf yang baik, pesan yang akan disampaikan berupa tulisan akan diterima dengan baik oleh target audien. (Cahyadi, 2015, h.21). Pemilihan huruf yang tepat diperlukan untuk membangun kesan dan tema yang ingin ditampilkan. Selain menentukan jenis huruf, keterbacaan huruf juga perlu diperhatikan agar pesan yang disampaikan dapat langsung diterima dengan baik tanpa kesulitan untuk dibaca. Huruf yang digunakan dalam perancangan ini yaitu huruf yang memiliki karakter santai, alam atau cantik. Ada pun jenis huruf yang digunakan adalah:

- *Cookies*

  Huruf ini dipakai untuk judul atau *headline* karena huruf ini memiliki karakter santai. Huruf ini memiliki keterbacaan yang baik, sehingga huruf ini tidak sulit saat dibaca dan tidak menimbulkan kelelahan saat mengejanya. Selain itu, huruf ini juga memiliki ketebalan yang cukup untuk digunakan sebagai judul atau sebagai huruf pengiring pada setiap fitur CD interaktif.

Aa Bb Cc Dd Ee Ef Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890
!@#$%^&*()_-:;?/.,
The Quick Brown Fox Jumps Over The Lazy Dog

- *Cinnamon Cake*

  Huruf ini digunakan karena memiliki karakter yang santai dan cantik. Bentuknya pun memiliki kesamaan dengan ranting kayu yang tidak rapi, yaitu ada bagian tebal dan tipis. Penggunaan huruf ini berfungsi sebagai sub-*headline* di setiap halaman.

  Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
  1234567890
  !@#$%^&*()_-:;?/.,
  The Quick Brown Fox Jumps Over The Lazy Dog

- *Biko*

  Huruf ini berjenis san serif, digunakan sebagai *body text* pada perancangan. Pemilihan ini berdasarkan pada tingkat keterbacaan yang cukup baik. Tidak menyulitkan dan mudah untuk dibaca. Selain itu, juga memiliki karakteristik yang cukup santai.

  Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
  1234567890
  !@#$%&'()_-:;?/.,
  The Quick Brown Fox Jumps Over The Lazy Dog

III.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi adalah seni membuat gambar yang fungsinya untuk memperjelas, memperindah, dan menerangkan sebuah naskah. Teknik yang digunakan dalam ilustrasi antara lain dengan tangan (*hand drawing*), fotografi, atau komputer. (Sudarma 2015, h.5). Ilustrasi yang ingin ditampilkan pada perancangan ini adalah

berupa suasana pemandangan alam, yang akan diwujudkan dengan teknis vektor bergaya kartun. Penjelasan mengenai konsep ilustrasi yang akan dirancang adalah sebagai berikut:

III.2.4.1 Ilustrasi Pemandangan Alam

Nuansa alam yang diberikan adalah mengambil salah satu pemandangan yang ada di Kepulauan Galapagos. Berikut adalah beberapa foto pemandangan yang ada di kepulauan Galapagos:



Gambar III.7 Pulau Bartolome
Sumber: https://aldebaran42.files.wordpress.com/2015/09/galapagos-islands.jpg
(Diakses pada 1 Juni 2016)



Gambar III.8 Pulau Santa Cruz
Sumber: https://thenanitesolution.files.wordpress.com/2015/08/galapagos-islands-5.jpg
(Diakses pada 28 Mei 2016)



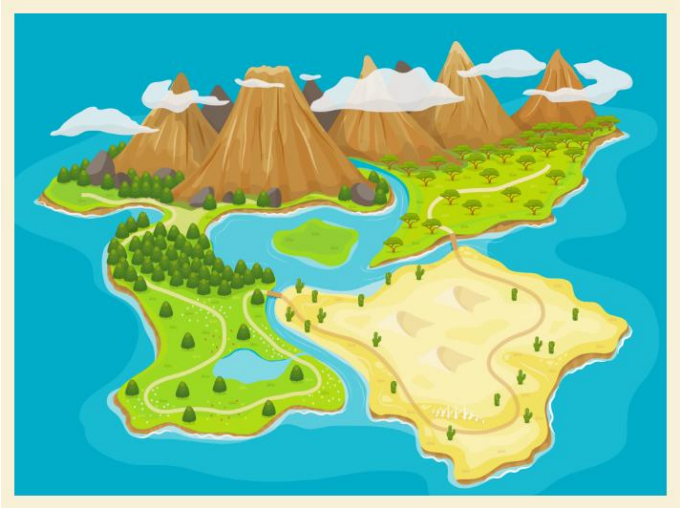
Gambar III.9 Salah satu sisi pulau di Galapagos
Sumber: http://beinginawe.com/wp-content/uploads/2013/06/Galapagos-Islands.jpg (Diakses pada 28 Mei 2016)



Gambar III.10 Volcano Caldera, Pulau Isabela
Sumber: https://c2.staticflickr.com/4/3835/14644751817_ac8a331525_b.jpg (Diakses pada 7 Juni 2016)

Tujuan utama dari menampilkan beberapa pemandangan dari Galapagos yaitu seolah-olah mengajak dan membawa para pengguna media untuk melakukan *tour* ke beberapa tempat di sana. Agar para pengguna media mendapatkan gambaran sekilas mengenai salah satu tempat bersejarah tersebut. Ada pun fungsi lainnya adalah memperlihatkan suasana alam yang sesuai dengan tema evolusi ini.

Beberapa pemandangan Galapagos tersebut akan diilustrasikan ke dalam bentuk ilustrasi kartun *vektor* seperti referensi berikut :



Gambar III.11 Referensi Visual
Sumber:
http://orig04.deviantart.net/193f/f/2013/307/4/3/omega_tactics___game_concept_art__map__by_zenzorith-d6sw46m.png
(Diakses pada 24 Mei 2016)

III.2.4.2 Ilustrasi Hewan

Ilustrasi hewan yang akan dibuat adalah dengan cara menyederhanakan bentuk aslinya tetapi masih tetap memiliki ciri khas bentuk asli dari hewan tersebut. Hewan dibuat dengan lebih lucu, sehingga suasana yang ditampilkan akan lebih santai dan ceria. Sehingga materi yang disampaikan tidak terlihat membosankan dengan dukungan visual yang ditampilkan. Beberapa hewan yang akan dijadikan contoh adalah kura-kura Galapagos yang memiliki tiga spesies yang berbeda, dan beberapa burung Finch yang dijadikan sebagai contoh pada halaman contoh kasus. Pemilihan dua hewan tersebut berdasarkan sejarahnya, yaitu hewan yang ditemukan Darwin saat mengunjungi kepulauan Galapagos. Selain karena sejarahnya burung Finch juga terdapat di dalam buku pelajaran pada bab evolusi. Berikut adalah beberapa foto hewan tersebut:

1) Kura-kura (*Chelonoidis nigra)*

   Meskipun sama-sama namanya adalah kura-kura, tetapi kura-kura di Galapagos memiliki spesies yang berbeda. Terdapat tiga spesies kura-kura yang paling

dikenal di Galapagos yaitu, *C. n. abingdonii*, *C. n. chathamensis*, dan *C. n. porteri*. Perbedaan tersebut dapat dilihat secara mudah dari bentuk tempurung dan kepalanya. Keunikan bentuk dari kura-kura ini yang menjadikannya sebagai hewan endemik di Galapagos.



Gambar III.12 Saddleback (*C. n. abingdonii*)
Sumber:
http://news.nationalgeographic.com/content/dam/news/photos/000/612/61258.jpg
(Diakses pada 9 Juni 2016)



Gambar III.13 Intermediate (*C. n. chathamensis*)
Sumber:http://checklists.datazone.darwinfoundation.org/static/photos/species/display/img_7348.jpg
(Diakses pada 9 Juni 2016)



Gambar III.14 Domed (*C. n. porteri*)
Sumber: https://photos.smugmug.com/Offshore-Islands/Galapagos-Islands/i-8zfZkSN/0/S/GalapagosIslandsCritters-231-S.jpg
(Diakses pada 9 Juni 2016)

2) Burung Finch

Finch memiliki beragam jenis jika dilihat dari paruhnya. Beberapa diantaranya adalah burung Finch pemakan biji-bijian berukuran besar dan pemakan biji-bijian dari tanaman yang lebih kecil. Meskipun keduanya adalah pemakan biji-bijian, tetapi paruh burung tersebut memiliki bentuk yang berbeda. Kedua burung ini akan dijadikan contoh kasus bagaimana evolusi terjadi melalui proses seleksi alam. Berikut adalah beberapa gambar burung yang akan dijadikan sebagai ilustrasi:



Gambar III.15 Large ground Finch (Geospiza magnirostris)
Sumber: http://cdn1.arkive.org/media/66/660FAF5A-9980-453C-9D61-B2AFAE2B0436/Presentation.Large/Large-ground-Finch-feeding-on-cordia-fruit.jpg _(4229035966).jpg
(Diakses pada 16 juni 2016)



Gambar III.16 Large ground Finch (Geospiza magnirostris)
Sumber:
http://www.hbw.com/sites/default/files/styles/large_a/public/figures/hbw16/jpg/16_70_323_Geospiza_magnirostris_f.jpg
%A1pagos_medium_ground_Finch.jpg
(Diakses pada 16 Juni 2016)

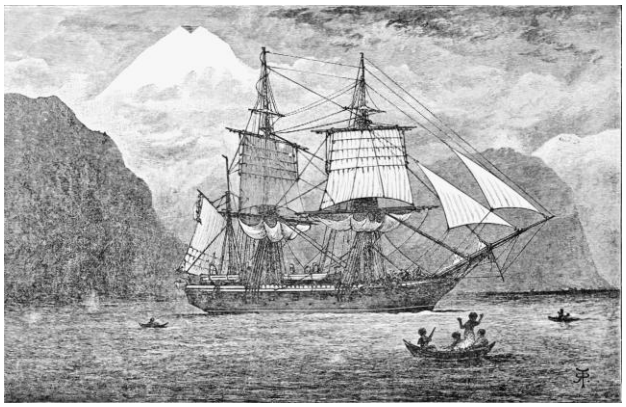


Gambar III.17 Medium ground Finch (*Geospiza fortis*)
http://www.hbw.com/sites/default/files/styles/large_a/public/figures/hbw16/jpg/16_70_324_Geospiza_fortis_m.jpg
(Diakses pada 16 Juni 2016)

Kedua hewan yang diangkat pada perancangan ilustrasi ini memiliki fungsi yang berbeda. Ilustrasi kura-kura akan dijadikan sebagai ikon utama pada perancangan ini. Sedangkan penggunaan ilustrasi burung akan digunakan selain pada contoh kasus evolusi, yaitu sebagai ilustrasi pendamping yang akan ditampilkan pada desain *headline.*

III.2.4.2 Ilustrasi Kapal HMS Beagle

Kapal HMS *Beagle* akan dijadikan ikon untuk keluar pada beberapa halaman. Kapal ini merupakan salah satu kapal bersejarah yang mengantar Darwin untuk berlayar dalam melakukan penelitiannya. Pengambilan kapal sebagai ikon untuk keluar ini adalah mengambil fungsi dari kapal yaitu berlayar. Namun berlayar yang dimaksud dalam perancangan ini adalah melakukan perjalanan keluar dari halaman. Berikut adalah Ilustrasi kapal HMS *Beagle* yang digunakan untuk berlayar oleh Darwin:



Gambar III.18 HMS *Beagle*
Sumber:
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/94/PSM_V57_D097_Hms_beagle_in_the_straits_of_magellan.png
(Diakses pada 1 Juni 2016)

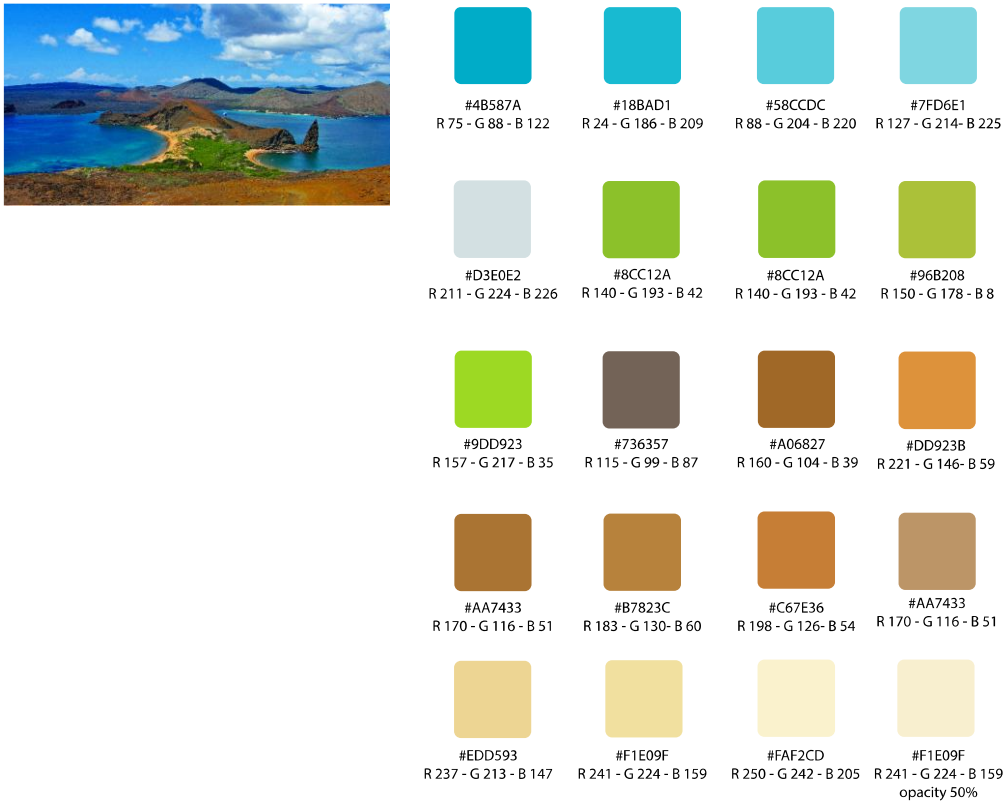


Gambar III.19 HMS *Beagle*
Sumber: https://www.naintrading.com/data/ships/0HMS-Beagle-L60-01.jpg
(Diakses pada 1 Juni 2016)

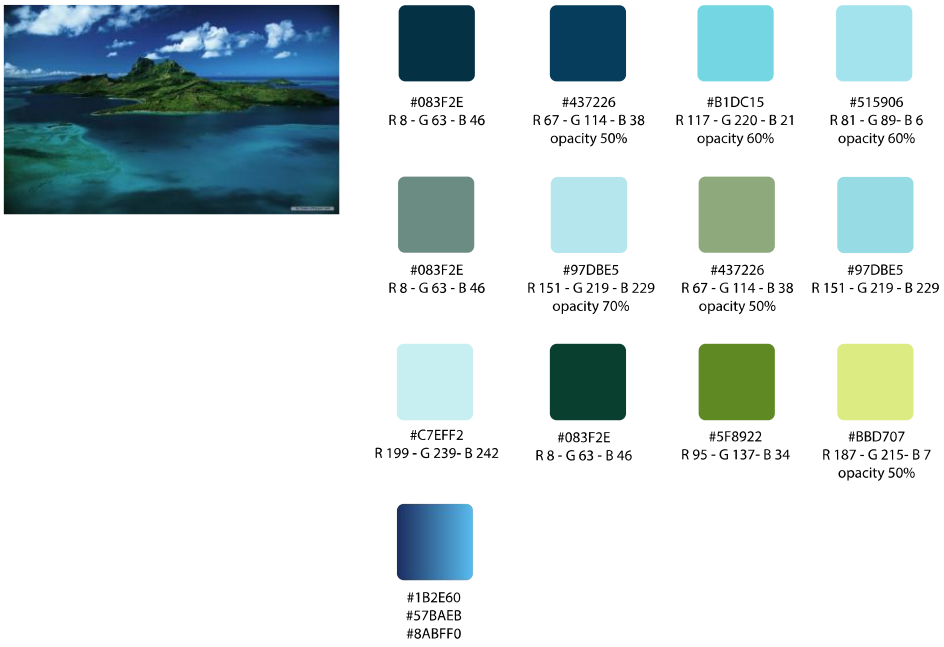
III.2.5 Warna

Warna memainkan peran sangat besar dalam pengambilan keputusan saat membeli barang. Pengambilan keputusan 90%-nya didasari oleh warna. Warna juga meningkatkan brand recognition sebanyak 80% menurut penelitian yang dilakukan oleh University of Loyola, Cicago, Amerika. Karena itu pemilihan warna yang tepat merupakan proses sangat penting dalam mendesain identitas. Untuk itu pemilihan warna membutuhkan riset dalam bidang psikologi, budaya, dan komunikasi (Rustan, 2009, h.72).

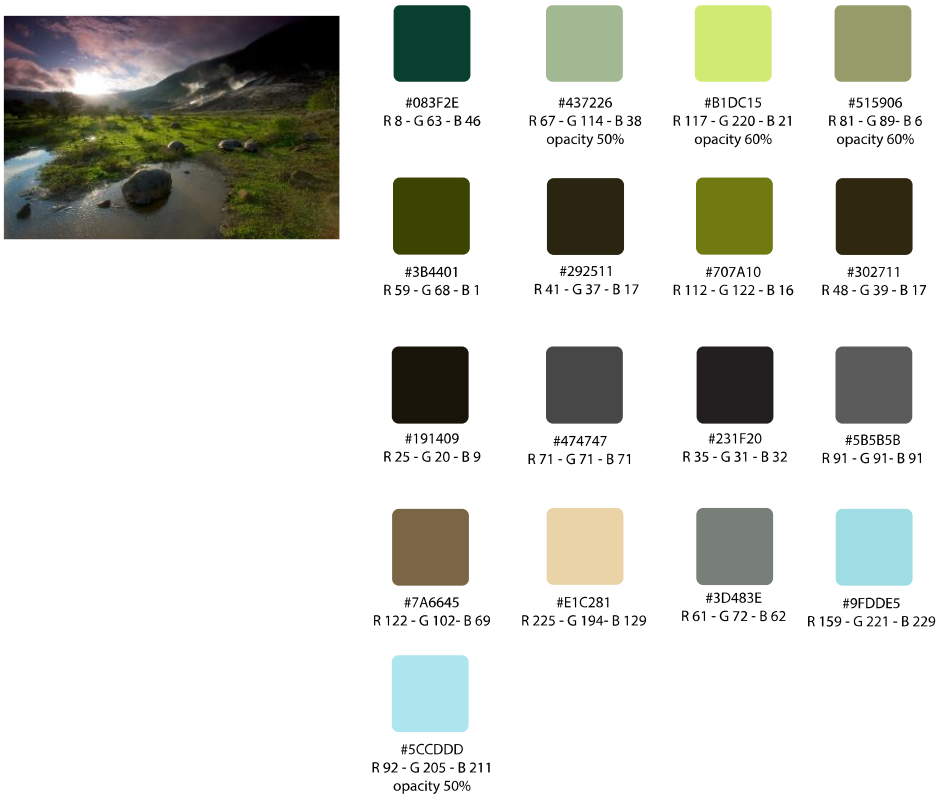
Untuk mengkomunikasikan kesan alam, cerah, dan kesegaran, maka dalam menentukan warna, dilakukan pengambilan warna asli pada alam di kepulauan Galapagos. Setelah mendapatkan warna tersebut, lalu dipilih warna yang mendekati dan memberikan kesan cerah. Berikut adalah warna-warna yang digunakan :



Gambar III.20 Warna untuk Pulau Bartolome
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar III.21 Warna untuk pemandangan salah satu sisi pulau di Galapagos
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar III.22 Warna untuk Pulau Santa Cruz
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar III.23 Warna untuk puncak gunung berapi Volcano Caldera, Pulau Isabela
Sumber: Dokumentasi Pribadi