BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Stephanie K (seperti yang dikutip Bernado Periangan 2011) strategi adalah suatu proses penentuan recana para pemimpin puncak yan berfokus pada tujuan jangka panjang organisasi, disertai penyusunan suatu cara atau upaya bagaimana agar tujuan tersebut dapat tercapai. Perancangan multimedia interaktif "TALARI Aksara Sunda" adalah sebagai alternatif media dalan pembelajaran Aksara Sunda yang biasanya di ajarkan dalam media konvensional. Media ini dibuat bukan untuk menghapus atau menggantikan media konvensional yang sudah dilakukan seperti biasanya, melainkan lebih kepada untuk memberikan alternatif media yang lebih variatif sehingga audiens tidak merasa bosan dalam mempelajari Aksara Sunda.

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 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari multimedia Aksara Sunda ini, antara lain:

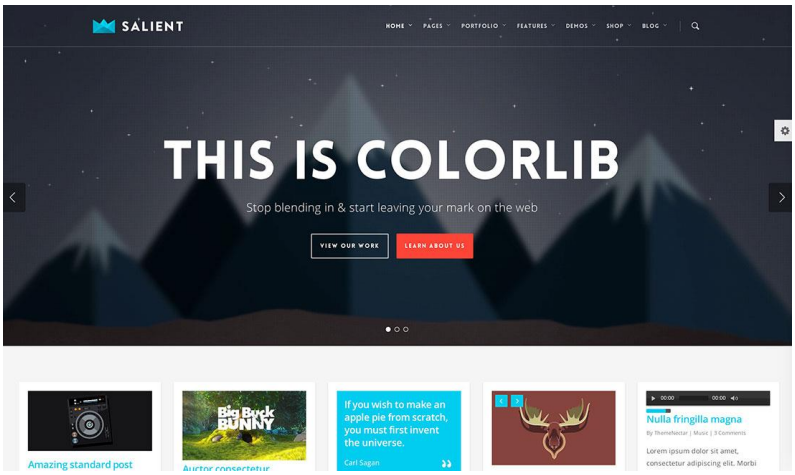
- Lebih memperkenalkan lagi Aksara Sunda
- Memberikan kemudahan dalam pembelajaran Aksara Sunda
- Memberikan alternatif media pembelajaran yang berbeda dalam mempelajari Aksara Sunda

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

1. Pendekatan Visual

   Pendekatan visual yang akan dibuat dalam perancangan ini menggunakan gaya/style seperti *flat design*, mengusung bentuk simple dengan membuang segala bentuk efek gradasi, bayangan, glossy dan lain-lain. Sehingga yang

tampil adalah bentuk flat simple dan perpaduan warna yang enak dilihat dan penggunaan yang mudah sehingga audiens atau pengguna tidak merasakan bosan dalam visual yang ditampilkan saat menggunakan multimedia ini.



Gambar III. 1 Contoh *flat design*
Sumber : colorib.com/flat-desing-wordpress-themes (27 September 2015)



Gambar III. 2 Contoh *Flat design*
Sumber: studio-culutre.com.au/flat-web-design-007 (27 September 2015)

2. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar yang disampaikan oleh karakter bernama dani, penggunaan bahasa Indonesia betujuan agar peancangan ini dapat juga di pergunakan oleh suku lain selain Sunda. Dalam perancangan ini dibuat konsep dengan model penjelasan agar bisa mendapatkan respon dari target audiens

III.1.3 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang dilakukan ialah menggunakan multimedia interaktif dengan nama TALARI Aksara Sunda, pemberian nama "TALARI" di ambil dari bahasa Sunda asli yang berarti tradisi, ini digunakan karena untuk mengembalikan tradisi tulis menulis menggunakan Aksara Sunda. Pengguna memulai halaman awal dengan beberapa pilihan menu salah satunya menu aksara yang didalamnya terdapat bagian-bagian dari Aksara Sunda yang akan dipandu oleh seorang karakter yang bernama Dani berjenis kelamin laki-laki yang memakai kemeja berwarna putih dan celana biru yang di ambil dari warna seragam SMP, ini dimaksudkan agar pengguna menjadi lebih terhubung dan penyampaian pesan lebih ekspresif serta lebih mengarahkan perhatian atau fokus pengguna.

- *Copywriting*

  Copywriting merupakan rancangan dalam pembuatan iklan yang bersifat persuasif. *Copywriting* yang digunakan dalam perancangan ini adalah " TALARI Aksara Sunda – Belajar Aksara Sunda Menjadi Lebih Asik dan Menyenangkan"

III.1.4 Strategi Media

Strategi media yang dipilih berdasarkan kebutuhan media informasi yang akan dibuat berdasarkan permasalahan dari objek penelitian:

III.1.4.1 Media Utama

- CD Multimedia Interaktif

  Multimedia Interaktif menjadi media utama karena merupakan media yang tepat sebagai media penunjang dalam mempelajari Aksara Sunda. Melalui Multimedia Interaktif diharapkan audiens bisa lebih mempermudah dalam belajar Aksara Sunda.

  CD Interaktif adalah sebuah media yang dikemas dalam sebuah CD (*Compact Disk*) yang tujuannya adalah aplikasi interaktif didalamnya dan juga mempunyai beberapa menu yang dapat diklik untuk menampilkan suatu informasi tertentu.

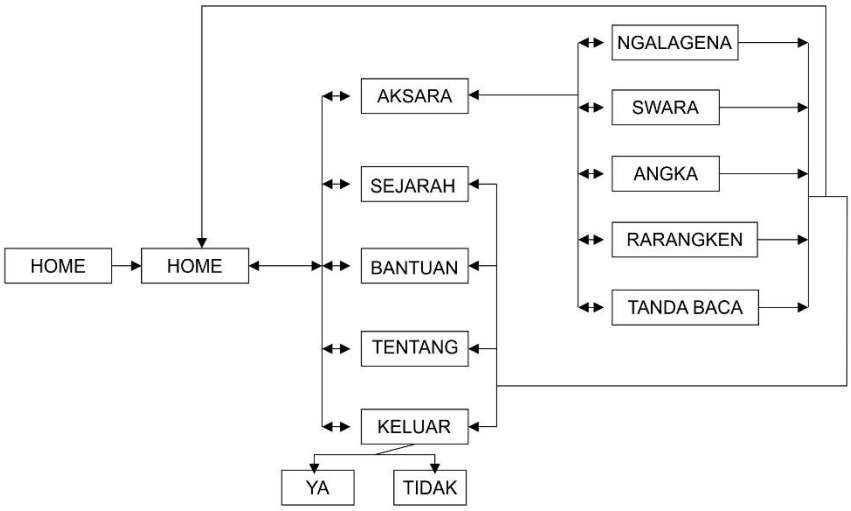
- Konten

  Konten yang terdapat didalam Multimedia Interaktif TALARI Aksara Sunda adalah

  - Bumper, menampilkan judul dari TALARI Aksara Sunda
  - Halaman utama, menampilkan *button-button* yang terdiri dari Aksara, Sejarah, Bantuan, Tentang, dan Keluar
  - Halaman Aksara, menampilkan animasi yang akan dipandu seorang karakter yang menuntun pada bagian-bagian dari Aksara Sunda, yaitu aksara *ngalagena*, aksara swara, *rarangken*, angka dan tanda baca.

    Di dalam halaman *ngalagena* terdapat huruf-huruf *ngalagena* dan di pandu juga oleh seorang karakter, di dalam halaman tersebut terdapat *button* yang berfungsi untuk menulis pada convas yang telas disediakan dan dapat juga di hapus. Konten ini terdapat juga di halaman aksara swara, *rarangken* dan angka.
  - Halaman Sejarah, menampilkan sejarah singkat tentang Aksara Sunda
  - Halaman Bantuan, menampilkan tombol-tombol yang terdapat dalam multimedia yang menjelaskan tentang fungsi dan cara penggunaanya
  - Halaman Tentang, menampilkan tentang data pembuat multimedia interaktif TALARI Aksara Sunda.
- Sistem Navigasi

  Sistem navigasi mempermudah pengguna untuk memilih dan mempegunakan isi yang ada didalam Multimedia Interaktif TALARI Aksara Sunda



Gambar III. 3 Sistem Navigasi Multimedia Interaktif TALARI Aksara Sunda
Sumber: Dokumen Pribadi

III.1.4.2 Media Pendukung

- *Snakebook*

  Ialah sebuah buku lipat sederhana berukuran kecil yang memaparkan bagian-bagian Aksara Sunda. buku ini bisa di gunakan dengan cepat dan dapat dimasukan kedalam saku karena ukurannya yang kecil sehingga bisa dibawa kemana-mana

- Buku panduan

  Buku panduan sebagai bagian dari multimedia interaktif yang berisi tentang cara penggunaan dan fungsi dari *icon-icon* yang terdapat didalam multimedia interaktif

- *X-banner*

  X-banner sebagai media promosi yang akan ditempatkan di tempat yang strategis di sekolah. *X-banner* juga sebagai media promosi portable karena bisa dipindah tempatkan sesuai kebutuhan

- Poster

  Poster merupakan media yang efektif untuk menarik perhatian audiens, poster ini bisa ditempatkan mading-mading sekolah

- Poster Aksara

  Poster Aksara sebagai media pengingat disaat audiens berada dirumah poster ini berisi aksara-aksara sunda dan dapat ditempatkan dikamar audiens
- Pin

  Pin sebagai merchendise dalam mempromosikan multimedia interaktif Aksara Sunda
- Stiker

  Stiker berukuran sedang sebagai media promosi yang bisa ditempelkan dimana mana sehingga bisa juga dilihat dimanapun
- *Packaging box*

  Packaging box merupakan tempat dalam paket pembelajaran Aksara Sunda di dalam *box* ini terdapat cd interaktif, buku panduan, *snakebook*, pin, poster, stiker

III.1.5 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Dalam perancangan ini informasi harus sampai kepada targetaudiens, maka diperlukan strategi dalam mendistribusikan multimedia pembelajaran Aksara Sunda. Adapun yang menjadi bagian dari strategi distribusi media yaitu distribusi media berdasarkan lokasi penyebaran dan distribusi media berdasarkan waktu penyebarannya

Tabel III. 1 Distribusi media berdasarkan lokasi penyebaran

Sumber: Dokumen Pribadi (2016)

No	Media	Lokasi Penyebaran
1	CD Interaktif	Sekolah
5	Pin	Sekolah
3	Poster	Sekolah
4	Poster Aksara	Sekolah
2	*Snakebook*	Sekolah
6	Stiker	Sekolah
7	*X-banner*	Sekolah

Tabel III. 2 Distribusi media berdasarkan waktu penyebaran

Sumber: Dokumen Pribadi (2016)

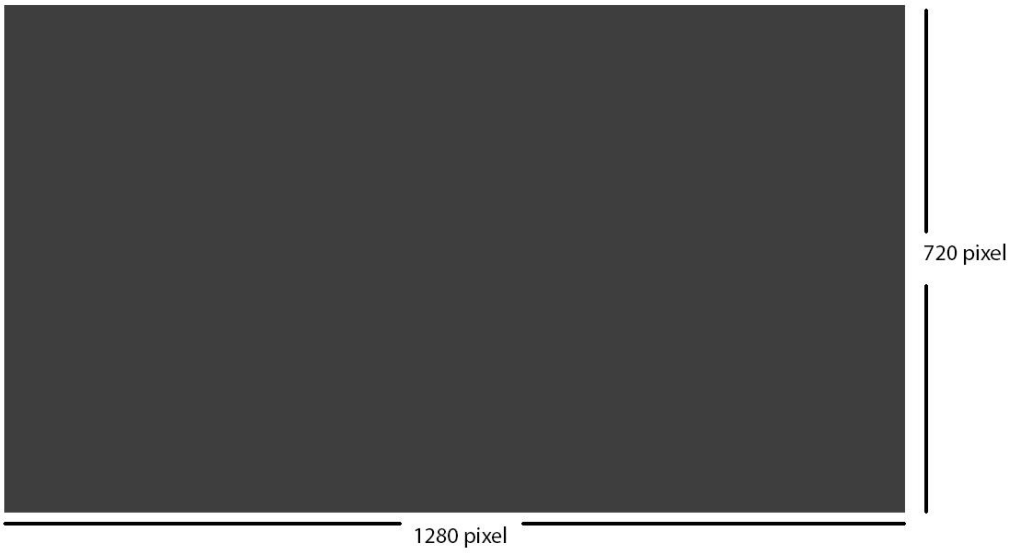
No	Media	Bulan/2016											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	CD Interaktif												
2	Pin												
3	Poster												
4	Poster Aksara												
5	*Snakebook*												
6	Stiker												
7	*X-banner*												

CD Interaktif disebar di bulan Juni – Juli karena pada bulan tersebut merupakan tahun ajaran baru karena Multimedia Interaktif ini diberikan pada siswa baru dan siswa pada saat daftar ulang

III.2 Konsep Visual

III.2.1 Format Desain

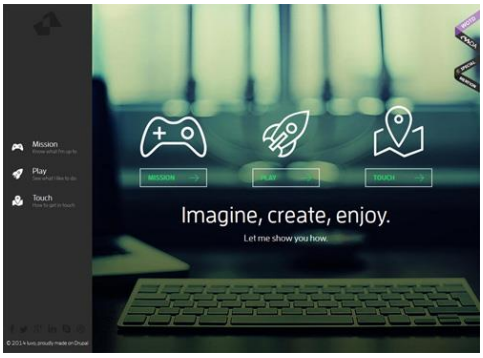
Desain perancangan multimedia pembelajaran Aksara Sunda berbentuk Multimedia Interaktif dengan ukuran layar HDTV dengan resolusi 1280 x 720 *pixel*, yang secara otomatis muncul ketika Multimedia Interaktif dimasukan kedalam perangkat komputer. pemilihan format tersebut dipakai untuk mengesankan tampilan yang luas dan leluasa bagi penggunanya dan disesuaikan dengan target audiens yaitu anak-anak dimana dibutuhkan format yang jelas dan besar. Pemilihan format tersebut juga dikarenakan telah banyak dipakai oleh pembuat Multimedia Interaktif maupun *Website.*



Gambar III. 4 elemen dasar ukuran pada layar
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)

III.2.2 Tata Letak atau *Layout*

Tata letak atau *layout* yang digunakan pada multimedia interaktif ini yaitu dengan mengikuti letak letak dasar *website* yang terdiri dari adanya *button-button* dan background yang menyesuaikan dengan kebutuhan.



Gambar III. 5 Referensi *Layout* Halaman awal
Sumber: http://www.justcreative.com/www-tuvo-si1 (27 November 2015)



Gambar III. 6 Referensi letak *Button*

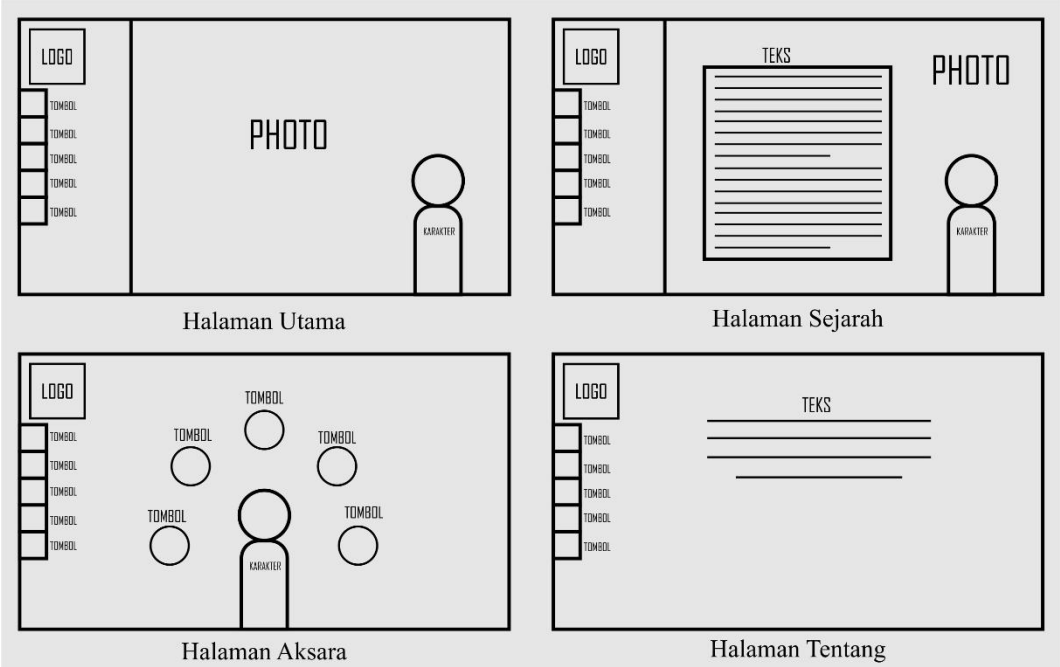
Sumber: http:///www.wix.com/blog/file/2014/07/how-to-incorporate-flat-design (27 November 2015)

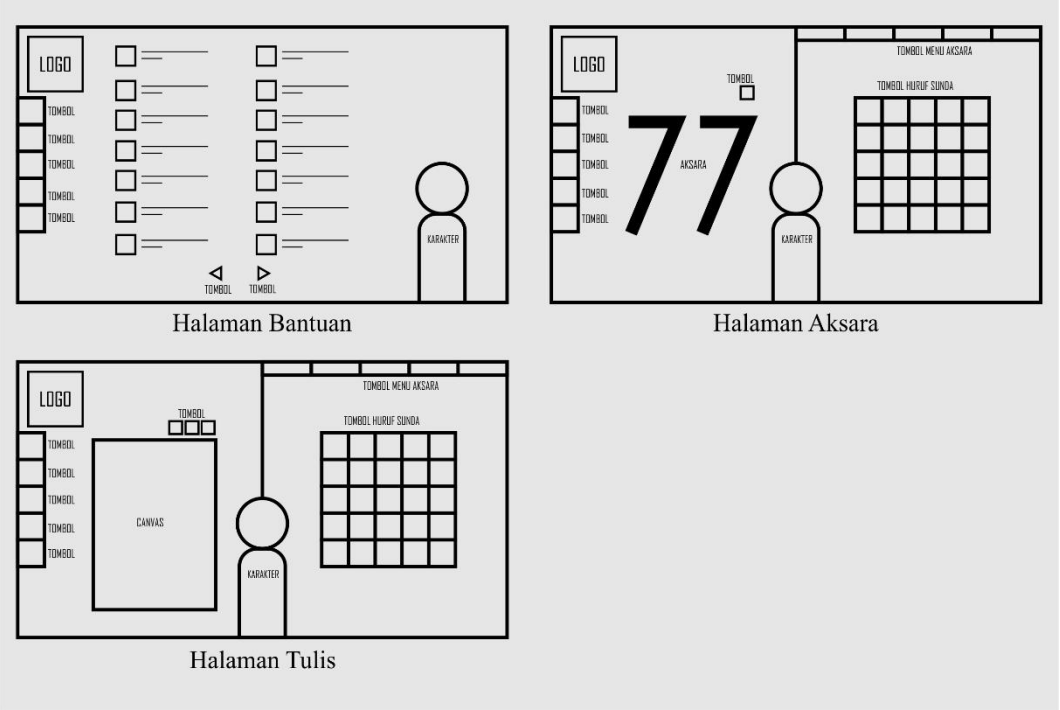


Gambar III. 7 Refersi *Layout*

Sumber: http://www.google.com/gambar/flat/design/*layout* (27 November 2015)

Berikut adalah tata letak atau layout dari media utama yang telah dibuat dalam bentuk digital





Gambar III. 8 Tata Letak atau Layout Media
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)

III.2.3 Huruf atau Tipografi

Huruf atau Tipografi yang digunakan pada perancangan multimedia interaktif ini menggunakan huruf sans serif atau tidak berkaki, sehingga agar huruf tersebut memberikan kesan yang *simple*, elegan dan *modern*, huruf yang digunakan yaitu Agency FB reguler dan ukuran huruf tersebut disesuaikan dengan kebutuhan *layout*.

Agency FB Reguler
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
A b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
, . / ; ' [ ] < > ? : " { } ! @ # $ % ^ & * ( ) _ + - =

BAYER MODERN ALTCAPS
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
A B C D E F G H İ J K L M N O P Q R S t U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
, . / ; ’ [ ] < > ? : ” { } ! @ # $ % ^ & * ( ) _ + - =
ARFMOOCHIKNCHEEZ
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

III.2.5 Ilustrasi

Ilustrasi berguna untuk menjelaskan isi dari media tersebut. Ilustrasi juga sebagai pesan yang mewakili tulisan. Sebagai gambaran dari ilustrasi yang diusung dalam multimedia ini adalah sebagai berikut

III.2.5.1 Logo

Di dalam Multimedia TALARI Aksara Sunda menggunakan logo untuk menguatkan perancangan multimedia ini, berikut adalah tentang penjelasn logo tersebut



Gambar III. 9 Logo TALARI
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)

Logo ini menggunakan *font* Arfmoochiknchеez dengan tambahan ornamen kujang, ini untuk memperkuat kesan dari budaya sunda tersebut karena kujang merupakan

benda tradisional yang identik dengan masyarakat sunda, dan diberikan bayangan untuk memperkuat gaya visual yang digunakan yaitu *flat design*, dan warna yang digunakan menggunakan warna coklat.



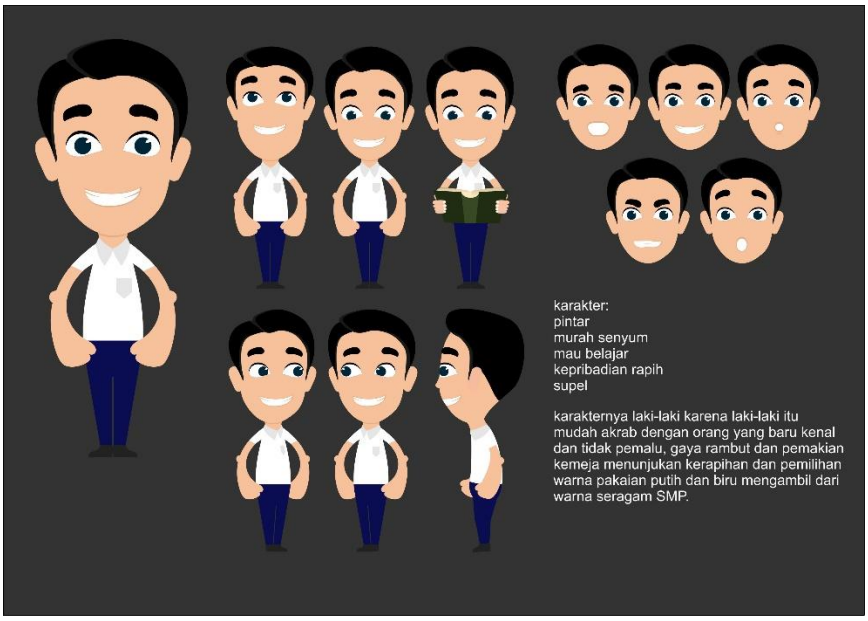
Gambar III. 10 Detail pembuatan Logo
Sumber: Dukumen Pribadi (2016)

III.2.5.2 Karakter

Pada Multimedia TALARI Aksara Sunda juga akan di pandu oleh satu karakter yang akan memandu dalam pembelajaran Aksara Sunda, seorang karakter yang bernama Dani berjenis kelamin laki-laki yang memakai kemeja berwarna putih dan celana biru yang di ambil dari warna seragam SMP, ini dimaksudkan agar pengguna menjadi lebih terhubung dan penyampaian pesan lebih ekspresif serta lebih mengarahkan perhatian atau fokus pengguna.



Gambar III. 11 Refernsi Siswa SMP
Sumber: http:// http://www.smpn2teluknaga.sch.id/wp-content/uploads/2015/04/IMG-20130930-02608.jpg
(11 Januari 2016)



Gambar III. 12 Karakter dalam Multimedia TALARI Aksara Sunda
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)

Karakter:

- Pintar
- Murah senyum
- Mau belajar
- Berkepribadian rapih
- Supel

Karakternya berjenis kelamin laki-laki, karena anak laki-laki dinilai lebih mudah akrab dengan teman baru sehingga dianggap lebih bisa menyampaikan pesan dengan pengguna multimedia interaktif TALARI Aksara Sunda. Gaya rambut dan pemakaian kemeja menunjukan kerapihan dari karakter dan pemilihan warna pakaian putih dan biru mengambil dari warna segaram SMP untuk memperkuat target audiens yaitu siswa SMP.



Gambar III. 13 Referensi Ilustrasi

Sumber: http://www.psdkeys.com_Creative/flat/design (27 November 2015)

III.2.5.3 Sketsa Layout

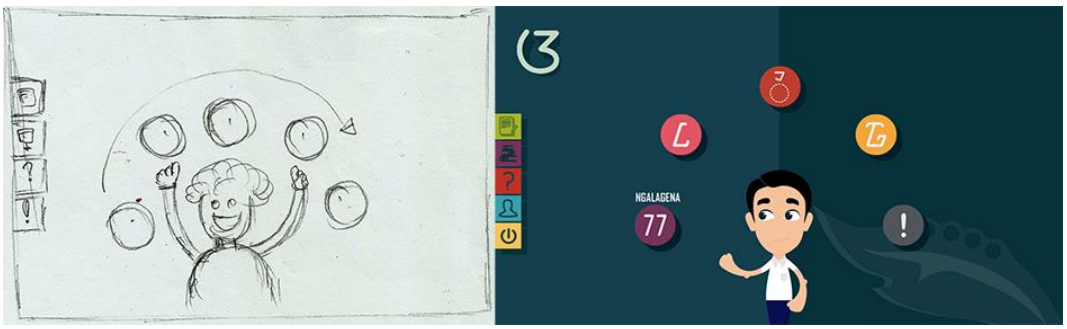
Berikut adalah perubahan dari sketsa halaman dan hasil jadi halaman yang akan dibuat multimedia intefaktif



Gambar III. 14 Halaman Utama
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)

Halaman utama merupakan halaman pertama yang akan ditampilkan setelah intro pada Multimedia TALARI Aksara Sunda ini, terdapat beberapa tombol di halaman ini, yaitu

- Tombol home, jika di klik tombol ini akan menuju ke halaman awal, biasanya tombol ini digunakan setelah masuk ke halaman lainnya.
- Tombol aksara tombol sejarah, jika di klik tombol ini akan menuju halaman sejarah yang berisi tentang sejarah dari Aksara Sunda
- Tombol bantuan, jika diklik tombol ini akan menuju ke halaman bantuan yang berisi tentang penjelasan dari tombol-tombol yang ada dan cara penggunaannya.
- Tombol tentang, jika di klik tombol ini akan menuju ke halaman tentang yang berisi tentang pembuat dari multimedia ini.
- Dan tombol keluar, tombol ini digunakan jika pengguna akan keluar atau menyudahi pembelajaran dari multimedia ini.



Gambar III. 15 Halaman Aksara
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)

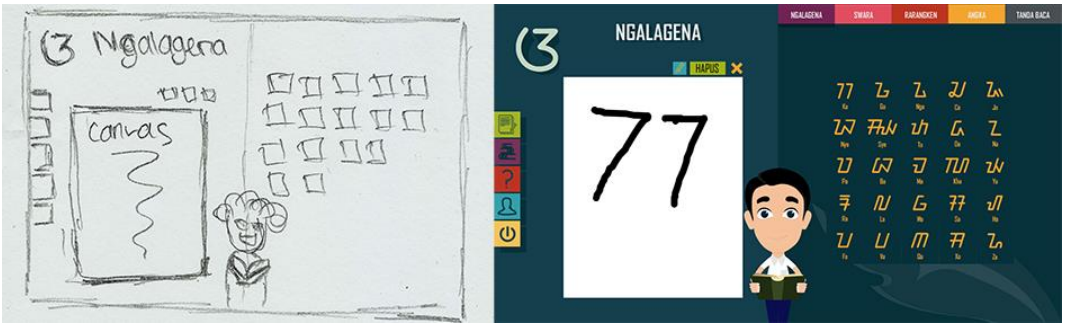
Halaman aksara lanjutan dari tombol aksara, pada saat masuk kehalaman ini terdapat animasi singkat yang memunculkan tombol-tombol menu aksara dan tangan dari karakter yang bergerak. Tombol tombolnya adalah:

- Tombol Aksara Ngalagena, jika di klik tombol ini akan menuju ke halaman yang berisi dari Aksara Ngalagena
- Tombol Aksara Swara, jika di klik tombol ini akan menuju ke halaman yang berisi dari Aksara Swara
- Tombol Rarangken, jika di klik tombol ini akan menuju ke halaman yang berisi dari Rarangken
- Tombol Angka, jika di klik tombol ini akan menuju ke halaman yang berisi dari Angka
- Tombol Tanda baca, jika di klik tombol ini akan menuju ke halaman yang berisi dari Tanda baca



Gambar III. 16 Halaman Aksara Ngalagena
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)

Halaman Ngalagena ini lanjutan dari halaman setelah meng-klik tombol ngalagena, disini terdapat pilihan-pilihan aksara yang akan dilihat, jika di salah satunya di kllik makan akan muncul aksara tersebut di sebelah kiri layar dan secara langsung karakter akan menyebutkan nama dari aksara tersebut, di halaman ini juga terdapat tombol tulis yang berguna untuk latihan menulis Aksara Sunda. ini berlaku juga untuk halaman Swara, halaman Rarangken, dan halaman Angka.



Gambar III. 17 Halaman Untuk Menulis Aksara
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)

Halaman tulis, ini adalah halaman lanjutan setelah kita meng-klik tombol tulis, disini terdapat canvas sebagai media tulis untuk latihan menulis aksara, untuk menggunakannya klik di area kanvas lalu tahan dan geser untuk mouse untuk memulai menulis, untuk mengahapus tulisan tersedia tombol hapus yang terdapat di bagian atas kanvas, dan untuk menutup halaman kanvas tersedia juga tombol tutup untuk menutup halaman kanvas dan kembali ke halaman Aksara.



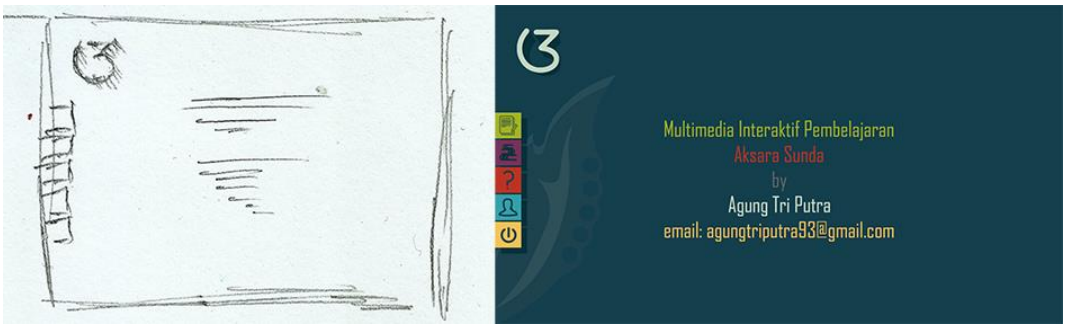
Gambar III. 18 Halaman Sejarah
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)

Halaman sejarah adalah halaman lanjutan ketika tombol sejarah di klik, disini terdapat paragraf yang berisi tentang sejarah singkat dari Aksara Sunda.



Gambar III. 19 Halaman Bantuan
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)

Halaman sejarah adalah halaman lanjutan ketika tombol bantuan di klik, disini terdapat 2 halaman yang menjelaskan tentang tombol-tombol dan cara penggunaannya.

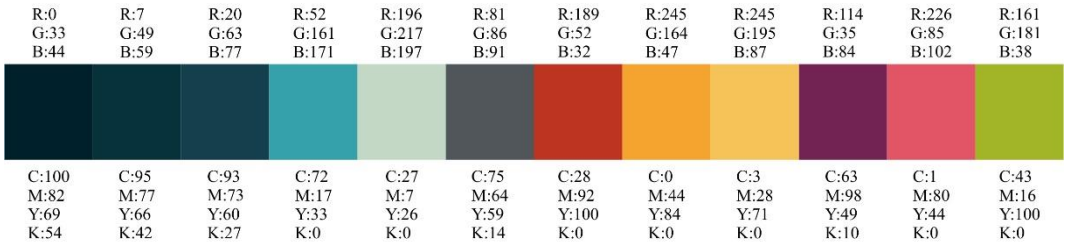


Gambar III. 20 Halaman Tentang
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)

Halaman sejarah adalah halaman lanjutan ketika tombol tntang di klik, disini terdapat nama dan kontak dari pembuat Multimedia Interaktif TALARI Aksara Sunda.

III.2.6 Warna

Warna yang akan diterapkan dalam Multimedia Interaktif TALARI Aksara Subda ini adalah dengan menggunakan warna-warna yang soft agar target audiens yang umumnya masih remaja, pengliatan pada matanya tidak terlalu berat, selain itu juga warna warna tersebut terlihat berbeda dan menarik perhatian untuk dilihat.



Gambar III. 21 Warna yang diterapkan pada media
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)