BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1. Strategi Perancangan

Pengertian strategi menurut Stephanie K (seperti dikutip dalam Husein Umar, *Strategic Management in Action*). Strategi didefinisikan sebagai 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 dicapai. Strategi perancangan yang akan dirancang menggangkat pembahasan mengenai informasi dan mitigasi tsunami guna membantu masyarakat untuk mengerti dan tahu menganai tsunami dan tatacara menyelamatkan diri dari tsunami khususnya untuk anak SD (Sekolah Dasar) kelas 4-6 atau anak-anak umur 10 s.d 12 tahun.

Strategi perancangan yang akan dibuat untuk memecahkan masalah tentang anak-anak yang kurang mengerti atau tidak mengerti tsunami adalah dikemas dalam bentuk yang menarik dan interaktif. Seperti dikatakan sebelumnya perancangan yang dilakukan bertujuan untuk media pembelajaran bagi SD (Sekolah Dasar) kelas 4-6 atau anak-anak umur 10 s.d 12 tahun, oleh karena itu media yang akan dirancang bertujuan untuk media pembelajaran di Sekolah Dasar (SD), sedangkan untuk target pemasarannya adalah orangtua, guru, Dinas Pendidikan dan lainnya.

III.1.1.Pendekatan Komunikasi

Keberhasilan sebuah media sebagai alat penyampaian informasi, sangat dipengaruhi oleh komunikasi sebagai unsur penting didalamnya. Prinsip, tipe, model dan media komunikasi sangat berpengaruh pada penyampaian pesan ke target sasaran serta dapat diterima maksud dan tujuan perancangan. Dalam perancangan media, strategi komunikasi yang digunakan bersifat interaktif yang dapat menghasilkan persuasif dengan penyampaian yang komunikatif. Hal ini agar upaya penyampaian informasi dan visual dapat diterima oleh komunikan (*audience*) dengan baik dan dimengerti sehingga berpengaruh positif dalam pencapaian tujuan perancangan. Strategi dalam media ini juga didasari oleh

pendekatan terhadap karakteristik target sasaran, dikomunikasikan dengan menarik secara visual.

Adapun tujuan yang ingin di capai pada perancangan ini adalah bersifat informatif, yaitu member kemudahan dalam belajar tsunami dan mitigasinya sehingga mudah dimengerti oleh komunikan dan ditambah dengan media pendukung, sehingga komunikan mengetahui informasi yang ada. Komunikatif, pesan yang disampaikan pada target *audience* memberi pemahaman mengenai pesan yang ingin disampaikan oleh komunikator. Sedangkan persuasif adalah pesan yang ingin disampaikan bersifat untuk mengajak dan mempengaruhi target *audience* untuk mengikuti maksud dari media informasi. Serta edukatif, pesan yang ingin disampaikan dapat menambah ilmu dan memberi pembelajaran pada komunikan tentang informasi menganai tsunami, ancaman dan bahaya tsunami berikut cara menyelamatkan diri dari tsunami

a. Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang akan dibuat dalam konsep perancangan media interaktif informasi dan mitigasi tsunami bersifat memberikan pembelajaran kepada anak-anak dan pemahaman dengan menggunakan media pembelajaran berupa multimedia interaktif dimana anak dapat mengklik icon atau tulisan untuk mengetahui isi *content*, seperti ketika *icon* mitigasi diklik maka *user* akan di bawa kehalaman mitigasi tsunami sehingga memudahkan anak dalam belajar. Gaya visual yang digunakan adalah ilustrasi katun. Dengan menggambarkan ilustrasi yang simpel dan menarik dengan warna-warna yan menyenangkan sehingga mendapatkan ketertarikan bagi target *audience* yang bertujuan untuk memahami makna dari isi pesan yang disampaikan sesuai dengan target yang akan dituju, maka visualisasinya bergaya ilustrasi kartun vektor.

b. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yaitu ungkapan secara tulisan dan lisan yang digunakan dalam perancangan media interaktif informasi dan mitigasi tsunami bagi anak-anak menggunakan gaya bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti oleh anak-anak.

Sehingga dapat merangsang daya pikir dan menanamkan sikap waspada terhadap bencana tsunami. Penentuan gaya bahasa seperti ini didapatkan dari data fase perkembangan remaja awal 10 s.d 12 tahun (ingin tahu, belajar).

III.1.2.Materi Pesan

Dalam informasi dan mitigasi tsunami berisi tentang informasi dasar mengenai tsunami dan mitigasinya, diantaranya adalah definisi tsunami, penyebab terjadinya tsunami, kejadian tsunami di Indonesia, sistem peringatan dini, persiapan sebelum terjadinya tsunami hingga penanggulangan setelah terjadi tsunami.

Informasi dasar bertujuan untuk menganalkan tsunami, bagaimana tsunami itu terjadi dengan visual dan juga teks sehingga *audience* bisa mengetahui dengan baik dan belajar dengan asik. Mitigasi bertujuan supaya *audience* lebih siap dalam menghadapi tsunami yang terjadi secara tiba-tiba.

III.1.3.Target Audience

Studi kepada target *audience* sangatlah perlu dalam memudahkan desaineruntuk memahami kebutuhan dan karakteristik masyarakat. Masyarakat disini lebih difokuskan kepada anak-anak. Berikut target *audience* yang akan dicapai dalam pembuatan:

1.	Demografis *Audience* :		
a.	Jenis Kelamin/*Gender*	:	Laki-laki dan perempuan
b.	Kelompok Umur	:	Anak-anak 10-12 tahun
c.	Kelompok pekerjaan	:	Siswa
d.	Kelompok Pendidikan	:	SD kelas 4 – 6

2.	Demografis target Pasar :		
a.	Jenis Kelamin/Gender	:	Laki-laki dan perempuan
b.	Umur	:	24-40 tahun (Orang Tua, Guru)
c.	Pendidikan	:	SMA dan Perguruan Tinggi
d.	Status Ekonomi Sosial	:	Kalangan menengah keatas

3. Psikografis Target *Audience* :

a. Kegemarann : Belajar, bermain, berinteraksi, selalu ingin tahu.

b. Kebiasaan : Berkumpul dengan teman sebaya, cepat, jenuh (ingin selalu mendapatkan sesuatu yang baru).

4. Psikologis target pasar :

a. Gaya hidup : Sosial, aktif dan peduli

b. Kepribadian : Bebas, luwes dan selalu semangat.

c. Manfaat : Memberikan pembelajaran kepada anak-anak dengan cara yang menyenangkan.

5. Geografis

Masyarakat modern yang berada di daerah pesisir indonesia yang rawan bencana tsunami.

III.1.4.Strategi Kreatif

Dalam sebuah perancangan, tentunya di perlukan ide atau gagasan yang cemerlang untuk mendapatkan hasil yang menarik, efektif dan efisien serta komunikatif dan mudah di terima oleh target sasaran.

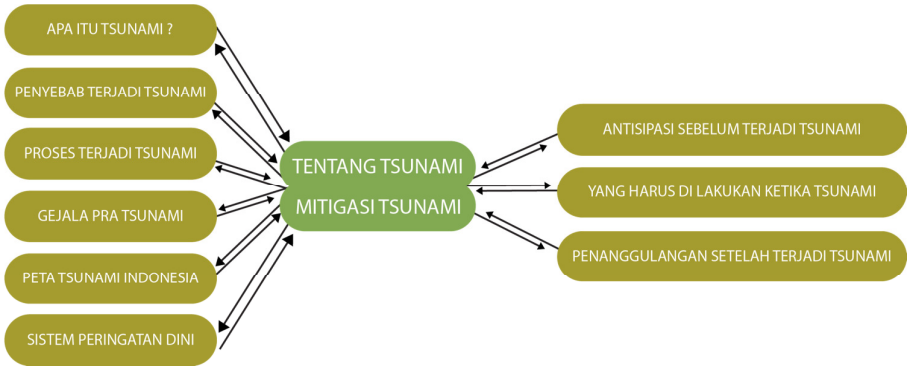
Strategi yang akan digunakan dalam perancangan media informasi ini adalah membuat media interaktif yang menggabungkan teks dengan gambar, dimana gambar dibuat dengan teknik vector dengan visual yang *simple* dan diberikan teks sebagai penjelasannya. Dengan ilustrasi dan keinteraktifan pada perancangan inilah yang menjadi penarik perhatian target *audience* untuk mengikuti informasi yang ingin disampaikan.

1. Copywriting

"TUNAMI BISA DIHINDARI" dipilih sebagai *tagline* pada perancangan in karena masih banyak masyarakat pesisir di Indonesia yang menganggap bahwa tsunami adalah takdir dan cenderung berpasrah, padahal dengan pengetahuan dan

kemampuan memahami tentang tsunami, tsunami itu bisa di hindari dan korban bisa di minimalisir.

2. Sistem Navigasi



Gambar 3.1 Gambar sistem navigasi

III.1.5.Strategi Media

Media adalah pendukung, perantara dan sarana serta saluran alat komunikasi untuk penyampaian pesan kepada target sasaran. Dengan perencanaan dan harapan mendapatkan tanggapan dari penerima pesan. Dalam penyampaian informasi kepada target sasaran dan tetap berorientasi pada tujuan perancangan maka diperlukan media yang sesuai agar informasi dapat sampai dan dicerna dengan baik. Komunikasi melalui media pengetahuan yang mengasikan dalam konteks media pendidikan.

III.1.5.1. Pemilihan Media

Pemilihan media berfungsi untuk membatasi media yang akan digunakan dalam menginformasikan tsunami dan mitigasinya agar tidak terlalu meluas dan menjaga efektifitas terhadap tema dan target *audience* yang dituju. Media dapat dibedakan menjadi dua, yaitu media utama dan media pendukung.

A. Media Utama

Media utama untuk menyampaikan informasi dan mitigasi tsunami ini adalah berupa multimedia interaktif, yaitu gambar vetor 2D dengan desain yang simpel

dan didalamnya terdapat icon-icon yang bisa diklik untuk menuju halaman tertentu. Informasi yang disuguhkan dalam media utama ini memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi, sehingga mudah di cerna oleh target *audience*.

B. Media Pendukung

Media pendukung ini bersifat menunjang, melengkapi atau mempertegas media utama agar penyampaiannya mudah di terima oleh target *audience*.

Adapun media pendukung tersebut adalah sebagai berikut :

1. Poster

Digunakan sebagai media promosi agar media informasi tentang informasi dan mitigasi tsunami dapat diketahui oleh target *audience*. Poster sudah sering digunakan sebagai media promosi. Dengan demikian, poster dinilai tepat untuk mempromosikan informasi tersebut. Poster di tempatkan di tokoh buku yang di distribusikan dengan jangka waktu selama 3 bulan.

2. Kaos

Salah satu media yang efektif dalam menyampaikan informasi yang akan disampaikan karena kaos digunakan sebagai pakaian dalam kegiatan sehari-hari. Kaos merupakan salah satu paket dari buku ini, jika membeli paket 2 maka pembeli akan mendapatkan kaos tersebut. Kaos memiliki jangka waktu sebulan, lewat dari jangka waktu kaos tidak dijual lagi.

3. Pin

Merupakan suatu benda yang sering direkatkan pada suatu benda seperti tas atau baju, pin sangat berguna untuk menyampaikan informasi dan promosi karena pin dapat dilihat orang dimanapun, pin juga salah satu paket dari CD informasi dan mitigasi tsunami.

4. Stiker

Merupakan *gimmick* ketika membeli CD informasi dan mitigasi tsunami, sekaligus media pengingat dan promosi kepada orang yang melihatnya. Stiker sama dengan pin, yang juga termasuk dalam 1 paket buku dan tidak ada jangka waktu untuk stiker.

5. X-Banner

X-banner adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi, berbentuk banner dengan konstruksi penyangga berbentuk "X" sehingga banner bisa berdiri sendiri. X-Banner dapat ditempatkan dimanapun tanpa bergantung tempat. Sama dengan halnya poster, X- Banner juga akan ditempatkan di tokoh buku yang didistribusikan dengan jangka waktu dua bulan.

III.1.6.Strategi Distribusi

Produksi dan pendistribusian akan bekerja sama dengan pihak BMKG, PNPB dan toko buku. Proses pendistribusiannya akan dilakukan sepanjang tahun utamanya pada saat liburan sekolah. Hal tersebut bertujuan untuk menambah angka penjualan. Pendistribusiannya dilakukan di toko-toko buku besar yang ada di Indonesia. Awal pendistribusian adalah bulan Juli karena pada bulan ini merupakan libur panjang kenaikan kelas dan Idul Fitri. Dengan demikian awal pendistribusian pada bulan ini dapat menambah angka penjualan.

Multimedia interaktif informasi dan mitigasi tsunami dikemas kedalam CD didalamnya sudah termasuk, pin dan kaos diprediksi akan dijual dengan harga Rp 60.000, jika hanya membeli CDnya saja Rp.40.000 Desember. Poster dan X-Banner tersebut digunakan sebagai media untuk promosi.

Pada pengaplikasiannya multimedia interaktif ini akan diajarkan disekolah dimasukan kedalam mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). Ini bertujuan supaya informasi dan pembelajaran tentang tsunami dianggap formal dan dipelajari dengan serius.

III.2. Konsep Visual

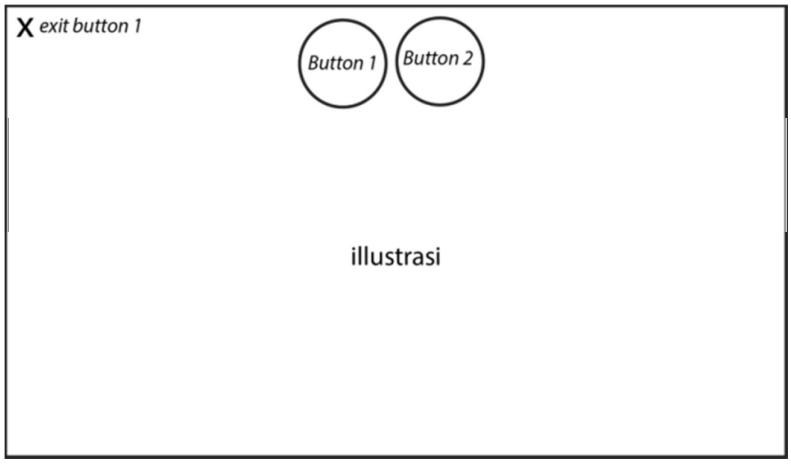
III.2.1. Format Desain

Format desain yang digunakan adalah ukuran *high definition* 1280px x 720px ini bertujuan agar gambar yang di tampilkan terlihat baik, spesifikasi RAM komputer minimal 512Mb, pengunaaan mouse atau keyboard. Gambar yang digunakan dalam multimedia interaktif ini berbentuk ilustrasi digital. Dalam pengerjaannya menggunakan *Adobe Illustrator CS6* dan *Adobe Flash CS6* karena apliakasi tersebut mempunyai *tools* yang kumplit dan bisa antar produk adobe bisa saling sinkron sehingga mudah untuk meng*exsport* ataupun meng*import* hasil kerja sesama produk adobe.

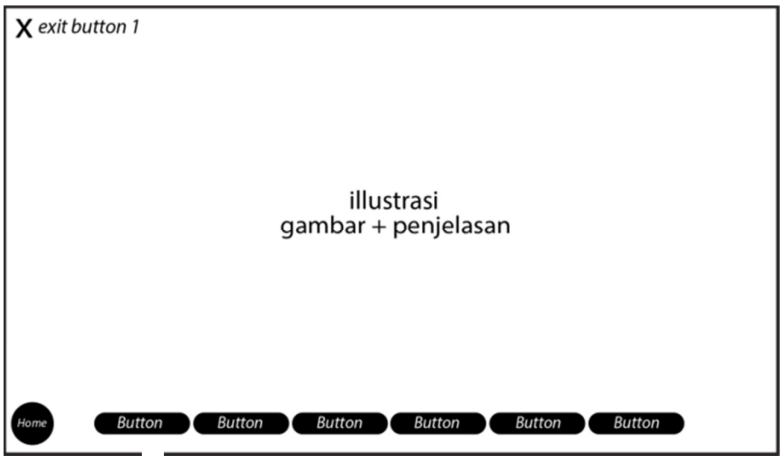
III.2.2. Tata Letak (*layout)*

Tata letak yang akan digunakan pada perancangan multimedia interaktif informasi dan mitigasi tsunami ini sama seperti miltimedia interaktif lainnya dengan ilustrasi digital 2D yang memadukan teks dan gambar secara tepat dan tidak menghilangkan sisi informasinya.

Halaman *Layout* adalah halaman dimana tata letak huruf yang digunakan, ilustrasi yang digunakan, serta segala konten yang terdapat dalam multimedia interaktif tertata dengan bik sehingga terlihat menarik dan enak dipandang, berikut salah satu layout utama dalam multimedia interaktif.



Gambar 3.2 *Layout home* atau halaman awal



Gambar 3.3 *Layout* halaman isi

III.2.3.Tipografi

Pemilihan *font* atau jenis huruf yang digunakan akan sangat berpengaruh dalam membuat suatu karya. Dalam pembuatan media informasi dan mitigasi tsunami yang berjudul "Informasi dan Mitigasi Tsunami" adalah huruf yang digunakan dalam media informasi ini yaitu huruf yang mempunyai karakter kuat dan sederhana dan *playful*. Huruf ini mempunyai tingkat keterbacaan yang baik agar informasi yang disampaikan dapat terlihat jelas. Adapun jenis huruf yang digunakan adalah:

1. A bit sketchy

A bit sketchy mempunyai karakter *playful* yang kuat, sangat menggambarkan anak-anak sebagai target *audience*. Font ini digunakan untuk penulisan judul dan sub judul

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

2. Myriad Pro

Font ini memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi meskipun ditulis dengan ukuran yang kecil. Penggunaan font ini adalah sebagi font tulisan dalam penjelasan materi yang ada pada media interaktif.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

123456789,.!@#$%^&*()

III.2.4. Ilustrasi

Ilustrasi berguna untuk menjelaskan isi dari media informasi tersebut. Ilustrasi juga sebagai pesan yang mewakili tulisan. illustrasi yang diusung dalam multimedia interaktif ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3.4 Karakter anak laki-laki

Keterangan : karakter anak laki-laki ini menggambarkan anak yang ingin belajar dengan membawa buku, memakai pakaian sehari-hari supaya menimbulkan kesan santai. Ilustrasinya mengunakan gaya kartun 2dimensi supaya sinkron dengan ilustrasi lainnya yang terdapat didalam multimedia interaktif ini.



Gambar 3.5 Ilustrasi laut dengan gelombang pasang

Gambar ombak yang sedang menggulung-gulung dengan *background* awan dan langit cerah dengan dengan ilustrasi yang sederhana namun menarik, ini dimaksudkan supaya gambar mudah dimengerti.



Gambar 3.6 ilustrasi ombak

Ilustrasi di dominasi dengan warna biru mengikuti warna air laut. Gambar-gambar objek dibuat simpel supaya gambar lebih mudah dipahami.

Multimedia Interaktif

- Antarmuka halaman utama atau *home*



Gambar 3.7 Antarmuka halaman *home*

Keterangan : pada halaman utama ini terdapat dua tombol navigasi dibagian atas tombol tentang tsunami dan mitigasi tsunami, dua pilihan tombol ini akan memudahkan *user* dalam memilih materi pembelajaran. Illustrasi anak sedang membawa buku menggambarkan ajakan kepada target *audience* untuk mempelajari materi-materi yang terdapat dalam multimedia interaktif informasi dan mitigasi tsunami.

- Antarmuka halaman apa itu tsunami

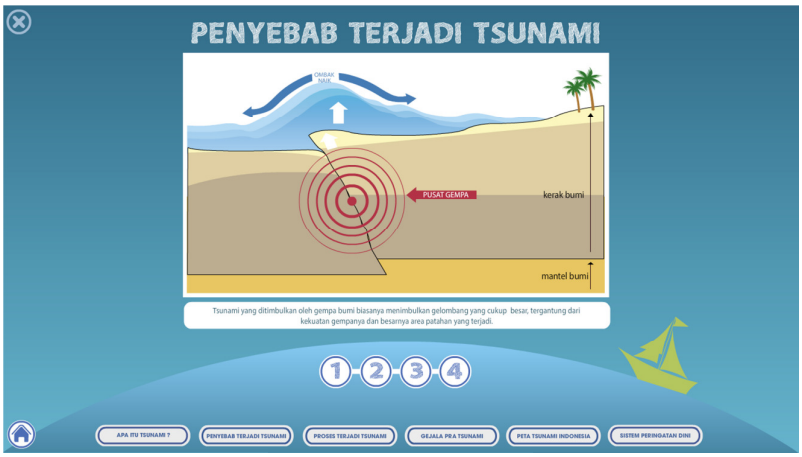


Gambar 3.8 Antar muka halaman apa itu tsunami

Keterangan : halaman ini menjelaskan tentang pengertian tsunami, tulisan mengenai tsunami akan muncul apabila gambar anak-anak perempuan diklik.

Illustrasinya menggambarkan pantai dan ombak yang seolah sedangterjadi tsunami. Dibagian bawah terdapat enam tombol navigasi, yang akan mengarahkan user kehalaman sesuai tulisan di tombol tersebut. Keenam tombol itu terdapat pada seluruh halaman yang menjelaskan tentang tsunami.

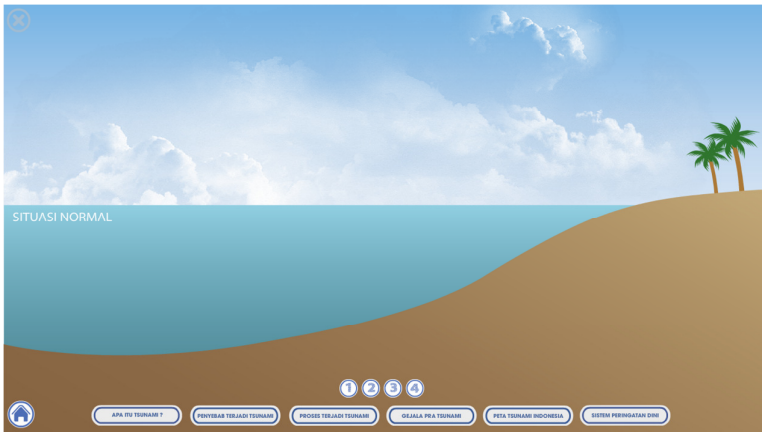
- Antarmuka halaman penyebab terjadi tsunami



Gambar 3.9 Antarmuka halaman penyebab terjadi tsunami

Keterangan : berisi tentang empat faktor penyabab tsunami, *user* perlu klik tombol angka 1-4 untuk mengetahui apasaja faktor yang menyebabkan tsunami. Keempat penyebab tsunami di ilustrasikan dengan gambar yang menarik, simpel dan mudah dipahami serta disertakan pula teks sebagai penjelasannya

- Antarmuka halaman proses terjadi tsunami



Gambar 3.10 Antarmuka halaman proses terjadi tsunami

Keterangan : halaman ini menjelaskan proses terjadinya tsunami akibat gempa yang bersumber di bawah laut. Halaman ini diharapkan memberikan penjelasan kepada *user* tentang proses terjadinya tsunami dari mulai terjadinya gempa hingga air laut sampai didaratan.

- Antarmuka halaman gejala yang sebelum datang tsunami.



Gambar 3.11 Antarmuka halaman gejala sebelum datang tsunami

Keterangan : pada halaman ini materi hanya dijelaskan dengan teks namun tetap diberi *background fullcolor* dengan ilustrasi ombak sehingga tetap memberi kesan yang menarik.

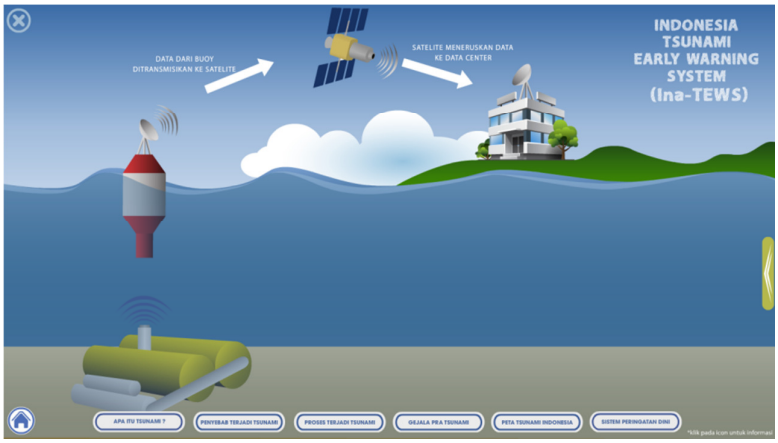
- Antarmuka halaman kejadian tsunami di Indonesia



Gambar 3.12 Antarmuka halaman peta kejadian tsunami di Indonesia

Keterangan : Terdapat peta indonesia dan *icon* tsunami yang menunjukan tempat-tempat di Indonesia yang pernah dilanda bencana tsunami. *User* hanya perlu mengarahkan *cursor* pada *icon* tsunami untuk membaca keterangannya mengenai kejadian tsunami sesuai tempatnya.

- Antarmuka halaman sistem peringatan dini



Gambar 3.13 Antarmuka halaman sistem peringatan dini

Keterangan : halaman ini menjelaskan bagaimana alat pendeteksi tsunami InaTEWS (*Indonesua Tsunami Early Warning System*) bekerja, untuk membaca keterangan alatnya *user* harus mengklik pada *icon* masing-masing gambar alatnya.

- Antarmuka halaman teori mitigasi bencan



Gambar 3.14 Antarmuka halaman teori mitigasi bencana

Keterangan : halaman ini hanya menjelaskan teori tentang mitigasi bencana. Dihalaman ini terdapat tiga tombol navigasi yang bisa diklik untuk masuk kehalaman yang akan dipelajari.

- Antarmuka halaman antisipasi sebelum terjadi tsunami



Gambar 3.15 Antarmuka halaman antisipasi sebelum terjadi tsunami

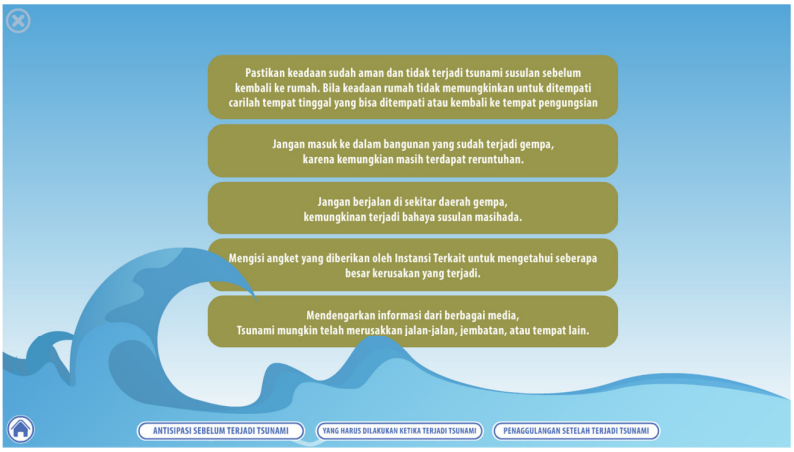
Keterangan : halaman ini mejelaskan tentang apa saja antisipasi awal untuk menghadapi tsunami, dengan antisipasi-antisipasi seperti ini diharapkan korban akibat tsunami bisa diminimalisir. Terdapat tiga sub-halaman didalamnya yang bisa di akses dengan mengklik tombol navigasi angka halaman.

- Antarmuka halaman yang harus dilakukan ketika terjadi tsunami



Gambar 3.16 Antarmuka halaman yang harus dilakukan ketika terjadi tsunami

- Antar muka halaman penanggulangan setelah terjadi tsunami



Gambar 3.17 Antar muka halaman penanggulangan setelah terjadi tsunami

III.2.5.Warna

Warna yang digunakan pada media informasi ini menggunakan warna warna segar, maksud dari penggunaan warna ini adalah untuk mendapatkan efek psikiologis bagi target *audience* yaitu merasa nyaman

R : 41 G : 104 B :148		R : 143 G : 223 B : 242		R : 253 G : 247 B : 208	
R : 246 G : 211 B :0		R : 76 G : 112 B : 53		R : 163 G : 163 B : 62	