BAB III
Strategi Perancangan dan Konsep Visual

3.1 Strategi Perancangan

3.1.1 Strategi Komunikasi

Informasi yang akan di sampaikan kepada pelajar sekolah dasar yang ada di Bandung harus menarik dan komunikatif. Pelajar yang datang ke Observatorium Bosscha mendapatkan informasi sedikit, dikarenakan media penyampaian materi tentang Observatoriummasih dirasa kurang, ini dikarenakan konsep pembuatan Observatorium di bangun untuk penelitian bukan untuk sarana rekreasi.

Maka dari itu tujuan komunikasi adalah ikut memberikan sedikit pengetahuan akan informasi Bosscha terhadap pelajar sekolah menengah pertama yang ada di Bandung sehingga dapat menambah wawasan dan pengetahuan dengan adanya media yang dikemas secara interaktif ini.

3.1.2 Materi Komunikasi

Bedasarkan pemikiran dan tujuan perancangan komunikasi bagi informasi Observatorium Bosscha, maka dirumuskan materi informasi yang akan menjadi sumber inspirasi gagasan visual, materi komunikasi yang berupa informasi tersebut adalah:

1. Memberikan sedikit informasi mengenai Bangunan Observatorium Bosscha

2. Memberikan informasi bahwa media yang di buat dalam bentuk multimedia ini dapat berguna dan bermanfaat bagi siswa sekolah menengah pertama yang ada di Bandung.
3. Memberikan alternatif pilihan media teknologi, yang dampak nantinya bisa membuat minat sisa siswi smp dapat tumbuh menjadi generasi yang bermutu dan berkualitas.

3.1.3 Strategi Kreatif

Tampilan visual yang menarik dan mencolok pada kemasan membuat siswa smp bisa tergerak ingin mencari tahu apa yang ada dalm isi cd tersebut. sehingga siswa smp dapat informasi dan bertambah nilai ketertarikan untuk mempelajarinya serta mencari tahu terhadap bangunan Bosscha.

Hal tersebut menjadi suatu keharusan untuk menambahkan segi kreatif yang akan diaplikasikan kepada media yang akan diberikan terhadap pelajar sekolah menengah pertama, di ambil dengan salah satu nya memasukan unsur fotografi yang menarik seperti visual yang ringan tidak terlalu rumit secara detail dan yang di pakai dalam perancangan media ***Interaktif pengetahuan,dengan gaya vecotr dan Fotografi Sebagai Media Informasi Banguna Observatorium Bosscha.***

3.1.4 Strategi Media

Media yang digunakan dalam merancang suatu pembahasan seperti **Studi Kasus Bangunan bersejarah Dan Analisis Bentuk Bangunan Bosscha** berupa cd interaktif, seperti cd interaktif memberikan informasi yang dikemas dengan cara dan

bentuk media lain yang didalamnya membahas mulai dari sejrah dan fungsinya. Mengapa memilih dalam berbentuk cd interaktif, dikarenakan target sasaran yang di tuju adalah siswa smp yang berada di Bandung yang ingin mencoba media kemasan lain mengenai penyampaian materi dengan sarana komputer. Yang memang sebagian di antara nya membutuhkan informasi tersebut dengan di aplikasikanya ke dalam cd dan melalui bantuan media komputer agar dapat di jadikan salah satu sumber ilmu pengetahuan, yang sifatnya akan bertahan lama.

Dengan bentuk kemasan yang menarik diharapkan siswa tergerak untuk melihat isi dalam kemasan tersebut dan mendapatkan wawasan lebih untuk seusianya saat ini.
Pada usia sperti anak smp memang harus mememnuhi rasa ingin tahu mereka, melalui media ini bisa memberikan solusi pilihan teknologi mengenai cara penyampaian pelajaran terhadap siswa. Sehingga nantinya bisa dijadikan bahan ulasan di rumah ketika sepulangnya dari Observatorium Bosscha.

3.1.5 Pemilihan Media

Didasarkan pada permasalahan yang dihadapi, maka dalam pemilihan suatu media diharapkan dapat menjadi solusi dan menjawab permasalahan. Dan memberikan informasi akan penyelenggaraan dan manfaat bagi seluruh target audiens.
Media dipilih untuk menyampaikan pesan kepada target secara informatif agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan mudah.maka pemilihan media informasi ini haruslah efektif, efisien dan tepat sasaran. Berikut media yang akan di gunakan:

3.1.5.1 Tahap informasi (Media Utama)

- *Cd interaktif*

Media ini dipilih karena ingin memberikan altenatif sarana pembelajaran terhadap sis smp, dengan bentuk kemasan cd ini siswa akan dibagikan secara Cuma-Cuma sepulangnya kunjungan dari Bosscha.

3.1.5.2 Tahap persuasif (Media Penunjang Promosi)

-*Bentuk packaging*

-Display packaging

3.1.5.3 Tahap pengingat

Gimmick merupakan media alternatif yang kreatif digunakan untuk mempertegas media informasi ini. Tujuan pemberian gimmick ini adalah pemberian atau hadiah yang berfungsi sebagai buah tangan. Gimmick yang di gunakan antara lain:

- *Stiker*

Stiker juga amat ampuh sebagai media promosi,di karenakan fungsi nya dapat di alih kan pada bentuk media ambient.

3.2.4 Strategi Pendistribusian

Dengan diberikan sebagai buah tangan kepada setiap individu menjadi salah satu alternatif pilihan untuk strategi pendistribusian saat ini.

3.2 Konsep Visual CD Interaktif

aplikasi yang diisi secara bentuk vektor serta bentuk multimedia interaktif secara e - magz yang pada dasarnya seperti halnya ketika kita baca buku dalam bentuk sebenarnya namun ini dikemas secara format elektronik yang disispkan beberapa fitur yang tidak ada dalam proses pembacaan buku dalam bentuk hardcover.

Format pengaplikasian berupa CD yang akan dimasukkan ke komputer sehingga pelajar sekolah menengah pertama dapat berinteraksi dan mengambil informasi yang dia inginkan dengan pemandu orang tua atau orang dewasa yang berada di sekitar siswa.

Bentuk visual serta dikemas secara menarik agar siswa tertarik untuk mengoprasikan program yang disajikan.

3.2.1 Format Desain

Dengan ukuran format seperti buku dalam bentuk sebenarnya mempermudah sistem navigasi cara

pengoprasian multimedia interaktif ini dan memberikan pembelajaran media baru kepada siswa SMP.



3.2.1.1 Gambar Tampilan Cover

3.2.2 Fotografi

Teknik Fotografi diguakan agar mengensankan hal yang lebih nyata dengan unsur dokumentasi.



3.2.2.1 Gambar Dokumentasi Fotografi

3.3.3 Lay out

Perancangan tata letak atau lay out yang ditampilkan vector Observatorium Bosscha. Semua elemen ini disusun sedemikian rupa sehingga akan menghasikan suatu kesatuan komposisi yang baik dan nyaman untuk dilihat. Lay out yang di pakai dalam media ini adalah *costom* disesuaikan dengan kebutuhan dari media yang akan digunakan.



3.3.3.1 Model Lay out

3.3.4 Tipografi

Tipografi yang di pilih adalah jenis tipografi *century gothic dan Arial* jenis huruf ini yang digunakan karena mempunyai karakter yang kuat namun simpel.

Jenis huruf yang digunakan merupakan jenis huruf yang memiliki karakter bentuk yang tegas agar mudah di baca oleh siswa dan siswi sehingga betah untuk lama-lama dikomputer.



Gambar 3.3.4.1 Tifografi dan penempatan nya

Century Gothic :

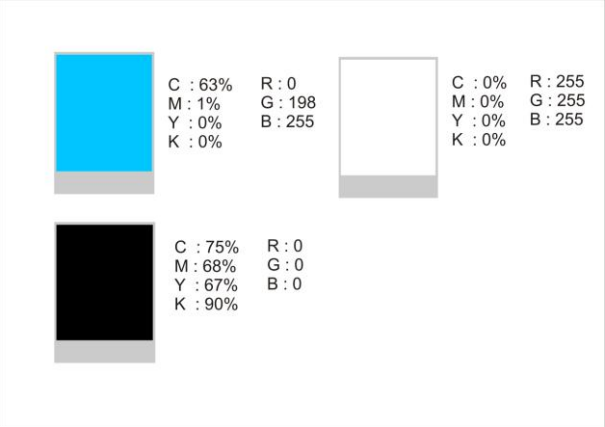
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijkl mnopqrstuvwxyz**1234567890!@#$%^&*()**

Arial:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijkl mnopqrstuvxyz**1234567890!@#$%^&*()**

3.3.5 Studi Warna

Warna merupakan unsur visual yang dapat mempengaruhi seseorang yang melihatnya, serta menambahkan kesan terhadap desain yang dipakai Warna merupakan unsur visual yang dapat mempengaruhi orang melihanya serta menambahkan kesan terhadap desain yang dipakai. Warna yang digunakan biru muda, putih, hitam.



Gambar 3.3.5.1 Pemilihan Warna

Warna biru muda mewakilkan warna langit ketika cerah dan fungsi Bosscha sendiri sebagai tempat peneropongan yang menyusuri sudut langit pada malam maupun siang.

Warna putih sebagai sarana penyampaian ilmu Bosccha tidak memilih siapa saja segmentasi semua kalangan boleh datang belajar mengenai bintang dengan mengenyampingkan bahwa Bosscha sebenarnya bukan tempat wisata namun bisa dikunjungi olah masyarakat umum.

Warna hitam berkaitan dengan salah satu aktifitas yang dilakukan Bosscha ialah melakukan peneropongan saat malam hari.