BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

3.1.1 Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi pada dasarnya merupakan suatu perancangan (planning) dan manajemen komunikasi untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai dalam sebuah media. Strategi komunikasi dalam pembuatan konsep perancangan *website* kartun Benny,karya dari Benny Rachmadi. Dengan memberikan gaya baru dan informasi interaktif kedalam media *website*.

Strategi komunikasi dalam pembuatan konsep perancangan media informasi karakter kartun Benny digunakan agar pesan yang ingin disampaikan ke khalayak dapat dimengerti dan diterima dengan baik. Strategi komunikasi yang dilakukan dalam media informasi mengenai karakter kartun Benny bersifat informatif, hanya memberikan informasi secara visual dengan menggunakan media *website* dan media pendukung yang dipilih.

Bahasa yang digunakan sederhana, singkat dan jelas. Penggunaan bahasa baku dan sederhana agar target khalayak akan lebih mudah mengerti dan memahaminya.

3.1.2 Tema Dasar Komunikasi

Penyampaian pesan yang akan disampaikan karakter Kartun Benny kepada khalayak luas adalah mengenai biografi dari kartunis Benny Rachmadi, dan menginformasikan karakter-karakter yang menjadi karya beliau.

- Tujuan Komunikasi
  - Memberitahukan informasi yang positif terhadap karakter KartunBenny dengan memberikan media informasi sebagai

pengetahuan dari karya-karya karakter kartun dari seorang Benny Rachmadi.

- Kembali mempopulerkan kartunis Indonesia serta menggali nilai-nilai moral yang terkandung di dalam karya-karya Benny Rachmadi

3.1.3 Strategi Kreatif

Agar media informasi yang diberikan mencapai tujuan yang diharapakan maka media yang dipilih harus tepat. Hal ini perlu dilakukan karena pentingnya informasi tersebut untuk masyarakat.

a. Strategi Verbal

Pendekatan verbal yaitu ungkapan secara lisan maupun visual yang digunakan dalam pembuatan media informasi yang meliputi pembuatan *tag line* visual yaitu :

- *Tag line*

Tag line yang digunakan dalam media informasi karakter kartun Benny ini adalah " Bukan Sekedar Cerita Dari Kartun Benny"

3.1.4 Strategi Media

Setelah merancang strategi komunikasi dan strategi kreatif hal selanjutnya yang harus dilakukan adalah merancang strategi media. Media merupakan alat penghubung, perantara, sasaran dan saluran komunikasi untuk menyampaian pesan kepada khalayak sasaran dengan perencanaan yang sistematika dan berharap mendapat tanggapan dari penerima pesan.

a. Media Utama

Media utama yang digunakan adalah media informasi berupa *website*. Media *website* merupakan media yang lebih efisien dan menarik untuk dijadikan media informasi untuk saat ini. Dengan memberikan konten-konten didalamnya berupa profil, yang menjelaskan biografi dari Benny

Rachmadi. Dan menambahkan konten karya-karya yang Benny Rachmadi kerjakan selama menjadi kartunis Indonesia. Harapannya dengan memberikan media informasi dalam bentuk *website*, karakter-karakter yang dibuat oleh kartunis Indonesia yaitu Benny Rachmadi dapat menjadikan wadah yang positif untuk mengenalkan lagi secara luas karya-karya yang dibuat Benny Rachmadi.

- Konten

  Konten yang terdapat di web Kartun Benny terdapat lima halaman yang terdri dari :

  - Halaman 1 (*Home*)

    Didalamnya merupakan bagian sarana informasi awal dari *website* Kartun Benny mengenai judul *website*, menu konten, dan beberapa aksen seperti logo dan lampu sorot sebagai penyanggah dari nama-nama konten yang ada didalam fitur *website* Kartun Benny.



Gambar IV.33 Web halaman 1(home)

- Halaman 2 (Tentang Karakter Kartun Benny)

  Halaman ini menginformasikan tentang tokoh karakter utama kartun Benny, yang isinya mengenai ciri fisik dari karakter kartun Benny, dan sifat dari karakter tersebut.



Gambar IV.34 Web halaman 2 (Tentang Karakter Kartun Benny)

- Halaman 3 (Tentang Benny Rachmadi)

  Konten ini menginformasikan biografi dari Benny Rachmadi sebagai ilustrator handal Indonesia. Disana menceritakan sebagian besar pengalaman yang sudah Benny Rachmadi jalani, seperti informasi tentang karya-karyanya yang terbaik.



Gambar IV.35 Web halaman 3 (Biografi Benny Rachmadi)

- Halaman 4 (Karakter Karya Benny Rachmadi)

  Dihalaman ini menginformasikan beberapa karakter yang dominan dibuat oleh Benny Rachmadi.



Gambar IV.36 Web halaman 4 (Karakter Kaya Benny Rachmadi)

- Halaman 5 (Informasi Kontak Personal)

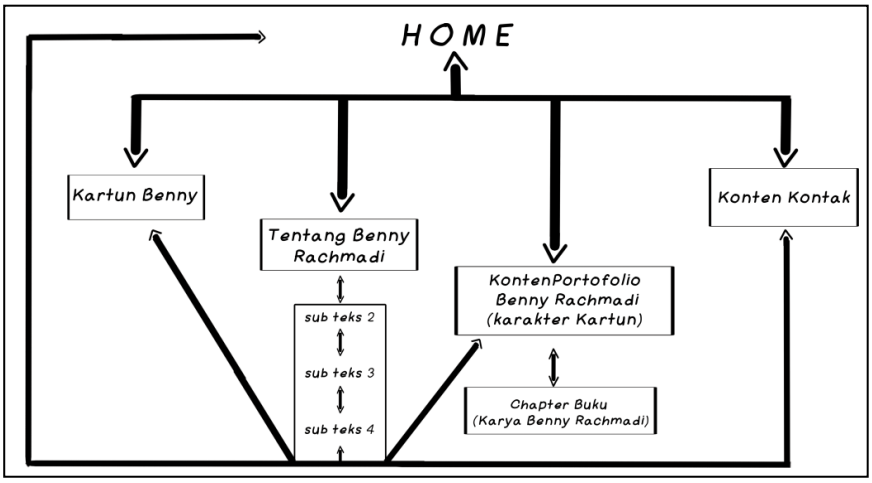
  Dihalaman lima ini merupakan halaman yang menginformasikan kontak personal, dan konten (*message*) pesan yang bisa dikirm langsung ke *email* Benny Rachmadi.



Gambar IV.37 Web halaman 5 (Kontak Personal)

- Sistem Navigasi

  Navigasi Web adalah bagian dari situs Web yang berguna untuk memandu pengunjung menjelajahi isi situs dan menghantarkan pengunjung pada isi yang ingin dicari. Dalam *website* kartun Benny ini, terdapat lima konten, beranda, tentang kartun Benny, tentang Benny Rachmadi, karya Benny Rachmadi, dan kontak. Navigasi yang dibuat memiliki fungsi yang bisa menuju kemana saja, artinya di semua konten terdapat tombol "menu" yang bila di klik terdapat beberapa nama konten seperti diatas. Sistem ini akan mempermudahkan bagi audien agar dalam menjelajahi konten-konten yang lainnya.



Gambar IV.38Sistem Navigasi *Website* Kartun Benny

b. Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan merupakan media tambahan untuk mendampingi media utama agar penyampaian dari media utama dapat diaplikasikan dengan media pendukung. Media pendukung yang digunakan adalah :

- Media Poster

  Poster dipandang sebagai media efektif karena dapat di tempel dimana saja dan poster lebih bisa menjangkau target sasaran lebih banyak sehingga pesan dapat tersampaikan,

- Stiker

  Media ini bertujuan untuk mengingatkan dalam bentuk verbal atau tulisan, yang bisa ditempel dibelakang kaca mobil, atau diberbagai tempat yang sering dikunjungi khalayak orang banyak, seperti sekolah, *mall,* jalan raya dan lain sebagainya.

- *X-Banner*

  X-Banner difungsikan untuk menginforamsikan peluncuran *website* setelah sudah bisa di akses di *internet*. Dan media ini disimpan di depan *stand* penjualan buku Benny Rachmadi.

***Gimmick* (*merchandise*)**

Gimmick menurut kamus bahasa Inggris adalah tipu muslihat atau alat, tetapi menurut kamus istilah periklanan Indonesia *Gimmick* adalah usaha untuk menarik perhatian khalayak melalui objek atau cara yang dianggap sebagai hal baru dan luar biasa sehingga menimbulkan minat untuk membeli produk tersebut. Selain itu, *Gimmick* juga dibuat atas dasar sebagai media pengingat setelah menggunakan mediautama. Adapun *Gimmick* yang diberikan adalah:

- Pin

  Pin merupakan media pendukung dan dapat digunakan sebagai aksesoris untuk tas.

- Gelas / mug

  Gelas/mug karena dalam penyampaian informasinya media tersebut bisa langsung disampaikan pada sasaran karena dapat dipakai sehari-hari oleh audien.

- *T-shirt* / kaos

  T-shirt dalam penyampaian informasinya dapat mencakup banyak target sasaran karena dapat dilihat oleh masyarakat luas

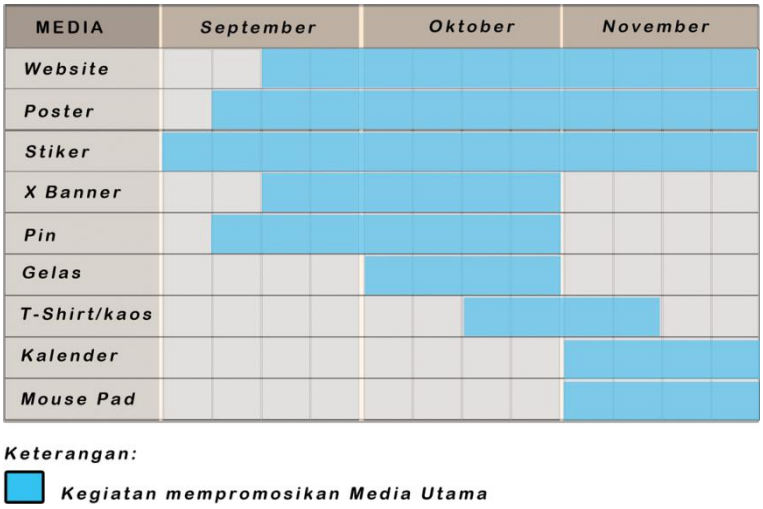
- Kalender

  Merupakan media yang efektif karena dapat digunakan dengan jangka waktu yang panjang

- Mouse pad

  Merupakan media yang dapat mengingatkan media utama secara efektif karena pemakaiannya selalu berada ditempat yang setiap hari dapat digunakan.

3.1.5 Jadwal Penyebaran Media



Media utama akan mulai dikenalkan kepada audien pertama memberikan promosi dengan mengeluarkan media pendukung berupa stiker dalam waktu dua minggu sebelum *website launching.* Lalu memberikan pin dan media pendukung poster, ini ditujukan untuk persiapan dalam menginformasikan secara informatif kepada audien secara serentak di daerah target audien, seperti sekolah-sekolah menengah atas, tempat bacaan seperti Gramedia, dan di tempat yang banyak mahasiswa suka bercengkrama. Cara

yang dilakukan dalam mengenalkan *website* ini yaitu dengan cara emosional, yang artinya memberikan audien penasaran dengan apa yang ada pada media informasi *website* kartun Benny.

Setelah media pendukung diberikan lalu dua minggu setelah itu, *website* mulai dikeluarkan dengan resmi. Lalu dalam jarak dua minggu kedepan, secara resmi *website* ini dipromosikan dengan memberikan media-media pendukung dan *gimmick* kepada audien dengan cara memberikan hadiah, seperti mug, kaos, poster.

3.1.6 Tempat Penyebaran Media

Media-media tersebut akan disebarkanditempat-tempat keramaian seperti mall, disekolah-sekolah SMA, di universitas dan ditempat nongkrong anak muda, karena menyesuaikan dengan target sasaran.

3.2 Konsep Visual

Konsep visual merupakan konsep yang menerjemahkan pesan yang ingin disampaikan ke dalam bahasa visual melalui media penghubung. Konsep visual sangatlah penting dalam perancangan media informasiini, karena pesan yang disampaikan akan terlihat jelas.

3.2.1 Format Desain

Format desain yang digunakan adalah *landscape* dan *portrait*.Untuk format – format tersebut disesuaikan dengan media – media yang dipilih dan sesuai untuk digunakan. Terutama dalam media utama desain konsisten dengan format *landscape.* Dan untuk format *portrait* digunakan dalam pembuatan media pendukung seperti poster, kalender dinding, dan lain-lain.

3.2.2 Tipografi

Adapun tipografi yang digunakan dalam media informasi ini yaitu huruf yang mempunyai karakter kuat, sederhana dannon formal.Huruf ini mempunyai tingkat keterbacaan yangbaik agar informasi yang disampaikan dapat terlihat jelas.

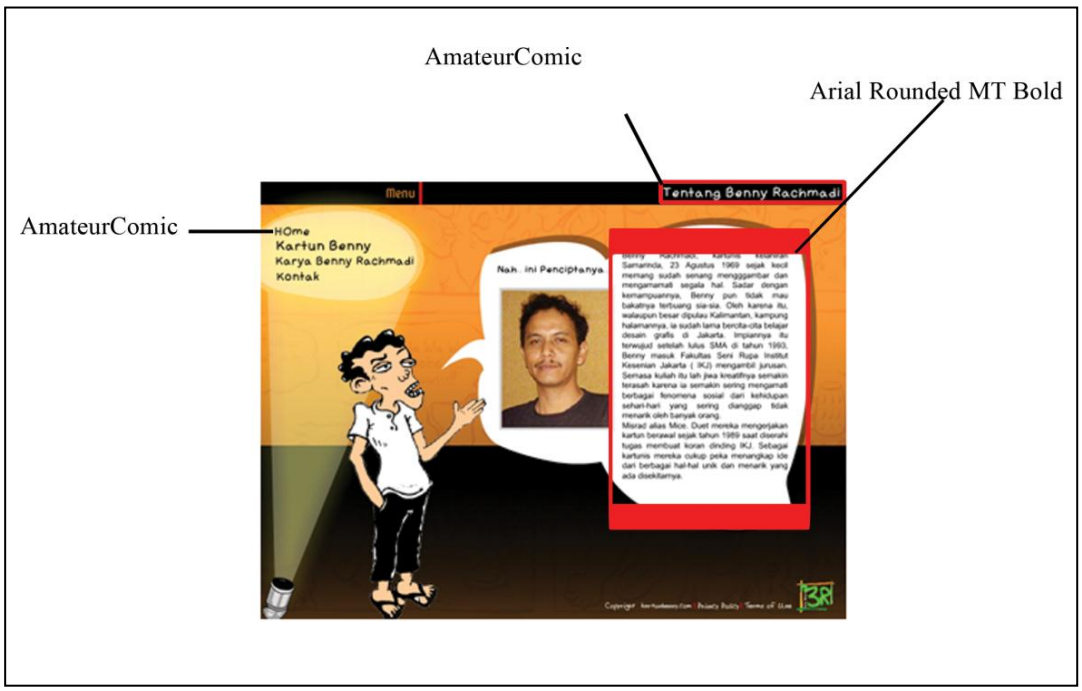
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ! @ # $ % ^ & * ( ) + \/

Huruf "*AmateurComic*" digunakan dalam pemakaian huruf untuk logo dan tagline, karena huruf "*AmateurComic*" merupakan huruf yang sesuai untuk karakter bacaan dalam setiap komik cetak.

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
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ! @ # $ % ^ & * ( ) + \/

Huruf *Arial Rounded MT Bold* digunakan untuk isi konten agar tingkat keterbacaannya lebih jelas dan memberikan efek yang tidak terlalu personal.

Aplikasi media



3.2.3 Ilustrasi Elemen Visual

Adapun ilustrasi yang yang dipakai dalam media informasi dalam bentuk *website* kartun Benny yaitu:



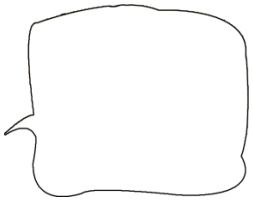
Logo ini merupakan salah satu media dalam bentuk visual yang menandakan sebuah identitas dari media informasi.Dalam logo tersebut terdapat beberapa komponen gambar huruf yang terdiri dari huruf “B” yang artinya Benny dan “R” untuk Rachmadi.Dan huruf “B” itu sendiri diambil dari bentuk visual hidung dari karakter kartun Benny.



Karakter Kartun Benny merupakan icon yang akan membawa audien untuk mengajak memilih konten atau bisa disebut juga sebagai petunjuk dari konten-konten yang terdapat dari media informasi berupa *website.*

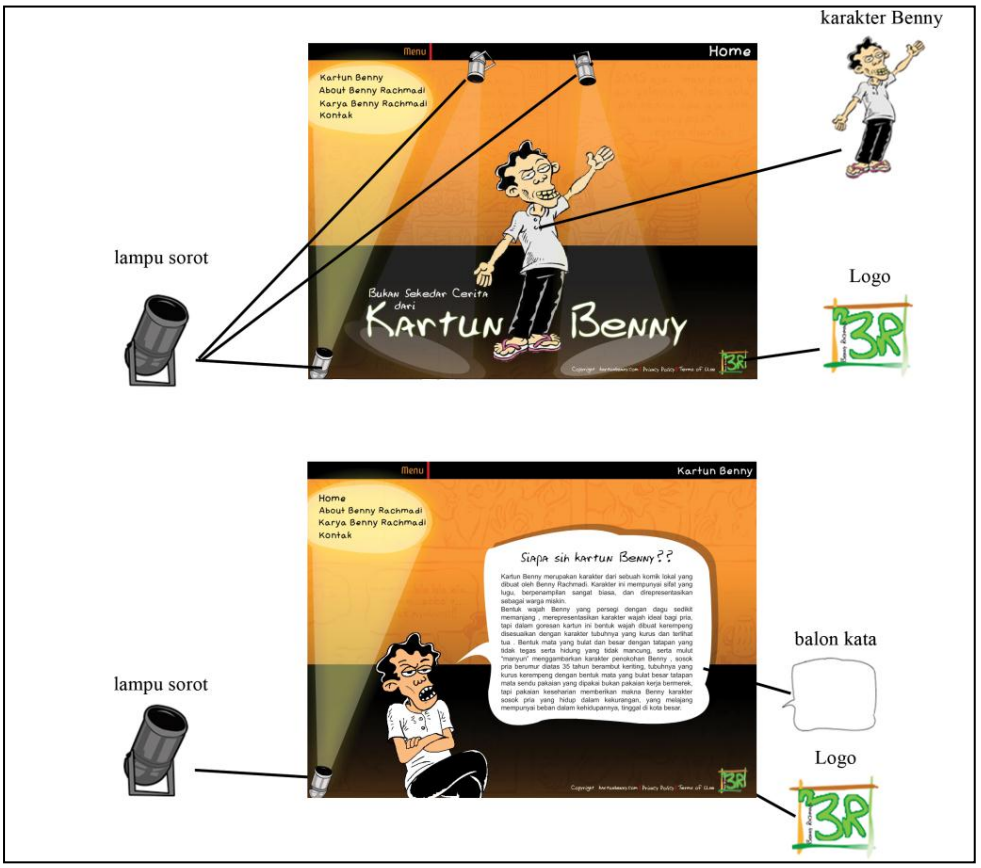


Lampu sorot panggung, merupakan visual ilustrasi yang difungsikan untuk memberikan penerangan dalam pemilihan konten-konten pada *website* Kartun Benny.



Balon kata adalah ilustrasi visual yang dibuat untuk menegeaskan sebuah informasi dalam animasi *website*.Balon kata memiliki berbagai jenis karakter dan mempunyai fungsi yang berbeda, dan terletak pada bentuk dan tekstur dari ilustrasi balaon kata tersebut.

Aplikasi media



3.2.4 Warna

Warna dalam perancangan media informasi ini sangatberguna dan berfungsi menarik perhatian khalayak, Adapunwarna-warna yang digunakan dalam pembuatan mediainformasi kartun Bennyadalah:

- Coklat

  warna coklat digunakan untuk menciptakan suatu kesan yang tulus dan jujur dalam memberikan sebuah informasi.

- Kuning

  Merupakan warna yang banyak digunakan karena warna ini merupakan kehangatan dalam konsep cerita yang benny rachmadi berikan kepada audiennya.

- Orange

  Merupakan kehangatan dalam memberikan sebuah peristiwa yang tidak mudah untuk dilupakan. Selain itu warna orange akan menambah energi baru dalam berkarya.

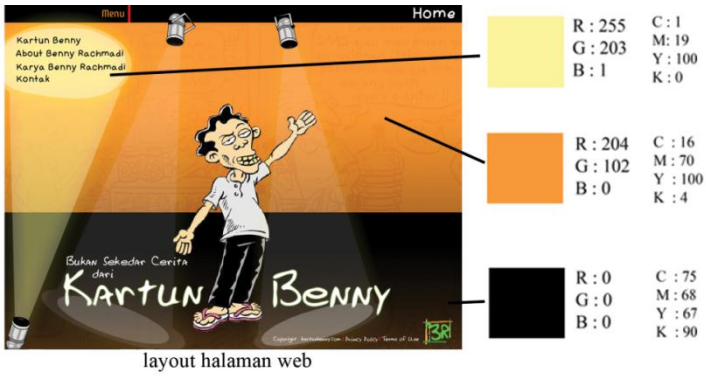
- Hitam

  Merupakan aksen yang memberikan warna tambahan untuk mendominasi warna lain, karena sifat warna hitam adalah netral dan bisa masuk kedalam warna apa saja.

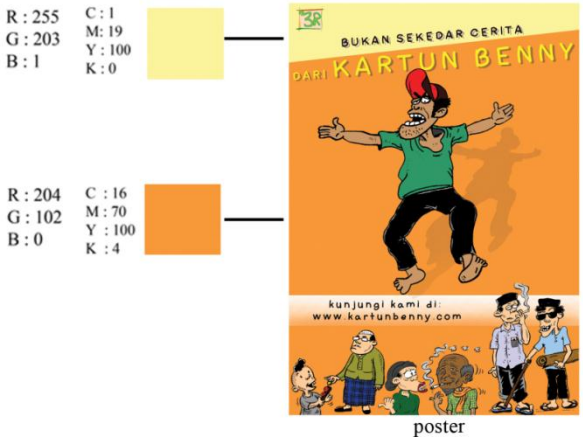
  Berikut adalah contoh warna yang digunakan:

	R : 204 G : 102 B : 0	C : 16 M : 70 Y : 100 K : 4		R : 255 G : 203 B : 1	C : 1 M: 19 Y : 100 K : 0
	R : 255 G : 153 B : 51	C : 0 M : 48 Y : 88 K : 0		R : 0 G : 0 B : 0	C : 75 M : 68 Y : 67 K : 90

Aplikasi media



layout halaman web



poster