BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Tujuan Komunikasi

Arah komunikasi yang diharapkan adalah target komunikasi akan tersita perhatiannya dikarenakan ada ketertarikan untuk belajar dirumah dan disebabkan adanya media pembelajaran yang baru. Ketertarikan tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat belajar, menambah wawasan tentang gerakan Tepak Tilu dan memudahkan murid didik untuk menghafalkan gerakan.

III.2 Materi Komunikasi

Materi yang akan disampaikan yaitu:

1. Informasi tentang gerakan dasar.
2. Pengenalan Tepak Tilu serta ciri-cirinya.
3. Pembelajaran Tepak Tilu berupa video.
4. Pertanyaan sebagai soal juga untuk membantu mengingat materi yang telah diajarkan.

III.3 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan yang meningkatkan rasa keingintahuan serta menambahkan minat belajar.

III.3.1 Pendekatan Visual

Sesuai dengan karakteristik target audiens maka unsur desain yang dipilih adalah:

1. Menggunakan ikon berupa kartun badak yang menggunakan pakaian silat, diharapkan dapat mencerminkan citra yang ada dalam perguruan pencak silat Badak Putih.
2. Menggunakan warna yang disukai anak-anak dengan bentuk objek yang sudah disederhanakan. Warna-warna terang tetapi lembut dari segi kontras.

3. Menggambarkan suasana yang sebenarnya, seperti padepokan perguruan yang sebagian besar berada di lapangan terbuka atau di luar ruangan. Juga menambahkan objek-objek yang biasa ditemui di kota Bandung yaitu layang-layang, pohon bambu dan pohon kelapa.

III.3.1 Pendekatan Verbal

Bahasa yang digunakan untuk narasi adalah bahasa Indonesia namun berdialek sunda. Weijnen (seperti yang dikutip Rusdi Januari 2012) yang dikutip oleh Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa (1983), dialek adalah sistem kebahasaan yang dipergunakan oleh satu masyarakat untuk membedakan dari masyarakat lain yang bertetangga yang menggunakan sistem berlainan maupun erat hubungannya. Sedangkan jenis dialek yang digunakan untuk multimedia ini adalah dialek regional, yaitu dialek yang ciri-cirinya dibatasi oleh tempat. Sering juga disebut Dialek Area. Dialek ini biasanya berkembang di satu daerah tertentu, artinya orang di luar wilayah itu tidak akan paham dengan Dialek yang dimaksud. (Alangkah Kaya Dialek di Indonesia, 2012)

Bahasa yang digunakan untuk ikon dalam interaktif pembelajaran ini adalah bahasa Indonesia, juga menggunakan dialek sunda. Penggunaan bahasa Indonesia agar pesan yang tersampaikan pada target audiens, karena bahasa Indonesia lebih populer dikalangan remaja dibandingkan bahasa sunda. Sebagai identitas perguruan pencak silat Badak Putih yang bertempat di Bandung. Maka penambahan dialek yang dipaparkan oleh ikon tersebut berfungsi sebagai identitas. Suara untuk ikon tersebut adalah suara orang dewasa yang menyerupai anak-anak agar sesuai dengan karakter kartun yang lucu juga agar menarik bagi anak-anak.

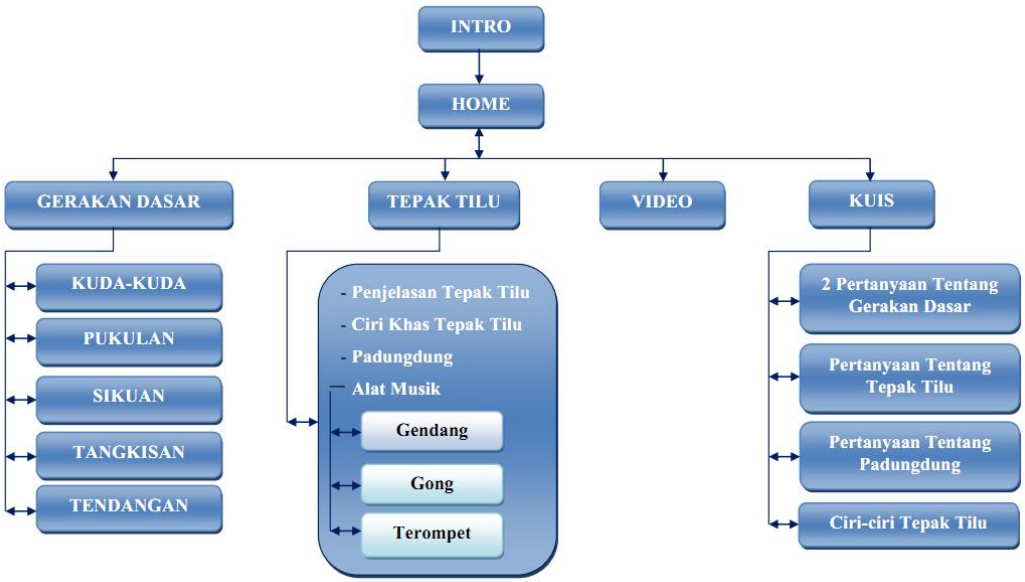
III.4 Strategi Kreatif

Strategi kreatif menggunakan ikon berupa badak sesuai citra perguruan, dengan warna-warna yang disukai anak-anak namun kecerahannya tidak mencolok. Ada gabungan media yang akan dilakukan yaitu antara tampilan karakter kartun ikon badak pesilat sebagai penyampai materi Tepak Tilu. Foto sebagai informasi tentang gerakan dasar. Video gerakan Tepak Tilu yang dilakukan oleh guru besar Badak Putih sebagai pembelajaran gerakan. Selain itu ada kuis agar murid didik mengingat materi yang telah disampaikan sebelumnya. Penyisipan video dalam CD Interaktif *offline* dirasa tepat karena tidak semua murid yang ada di perguruan silat Badak Putih adalah anak-anak atau remaja yang menyukai kartun, maka pengajaran gerakan melalui video diharapkan dapat menarik pula bagi remaja, selain itu video merupakan media yang paling tepat untuk menyampaikan detail gerakan karena segala detail gerakan dapat tersampaikan.

III.5 Konten Materi

1. Halaman antar muka berisi informasi-informasi seputar yang akan dipelajari peserta didik juga sebagai pintu masuk ke halaman utama.
2. Halaman selamat datang, berisi ucapan selamat datang dan perkenalan ikon. Pada halaman ini ada *button* untuk masuk ke halaman berikutnya yang terdiri dari:
    a. Materi pertama pemberian pengetahuan dasar mengenai gerakan-gerakan dasar dalam pencak silat.
    b. Materi kedua yaitu pengenalan Tepak Tilu serta aspek-aspek yang mendukung seperti musik, dll.
    c. Materi ketiga yaitu pembelajaran gerakan Tepak Tilu sebagai hafalan bagi peserta didik yaitu berupa video.
    d. Materi keempat yaitu latihan atau kuis, untuk memberikan umpan balik dari proses pembelajaran melalui media pembelajaran ini.
    e. Ucapan akhir dari ikon pada saat mengakhiri proses belajar.

III.6 Site Map



Button home secara visual berupa gong yang dipukul sebagai tanda masuk atau mulai. Di Indonesia gong merupakan tanda memulai sesuatu yang baru dapat dilihat dari berbagai pengesahan acara-acara atau pengesahan gedung baru dan lainnya yang biasa menggunakan gong.

Untuk *button* Gerakan dasar disembunyikan pada awan. Video disembunyikan pada batu bata, untuk *button* Tepak Tilu disembunyikan pada batu, dan untuk *button* kuis disembunyikan pada kentongan. Hal ini bertujuan untuk menambah daya tarik pengguna agar dapat mencari *button* tersebut yang memang sengaja dibedakan dari objek lainnya, selain itu adannya kotak informasi berupa layang-layang sebagai pemberi penjelasan apa saja yang harus dilalukan untuk mempermudah penggunaannya.

Dalam halaman gerakan dasar akan memaparkan gerakan-gerakan dasar yaitu kuda-kuda, pukulan, tendangan, tangkisan, serangan. Pemaparan tersebut berupa *slide* foto.

Isi dalam halaman Tepak Tilu yaitu pengertian Tepak Tilu, penjelasan tentang alat musik. Secara visual berupa vektor yang telah disederhanakan dari bentuk aslinya. Juga sedikit pemaparan tentang gerakan padungdung.

Pada halaman kuis berisi lima pertanyaan, dua pertanyaan mengenai gerakan dasar, dua pertanyaan mengenai Tepak Tilu dan satu pertanyaan mengenai gerakan padungdung. Isi kuis pada halaman tersebut hanya lima pertanyaan, hal ini hanya sebagai media pendukung yang berfungsi untuk mengingat ulang hal-hal yang sudah dijelaskan pada halaman sebelumnya.

III.7 Strategi Media

Menurut Latuheru (1998), Media pembelajaran merupakan hasil dari sebuah budaya yang secara jelas untuk proses belajar dan mengajar. Hal ini karena segala proses dari awal sampai selesainya proses tersebut harus mencerminkan pembelajaran itu sendiri, sebagai suatu usaha yang sadar dan disengaja, bertujuan jelas dan pelaksanaannya terkendali.

Adapun manfaat dari penggunaan media diantaranya yaitu: (1) mengarahkan atau menjaga perhatian dan konsentrasi siswa, (2) memperkuat daya ingat, (3) memperkecil keraguan, (4) memperjelas struktur dan sistematika, (5) meningkatkan relevansi arah pembicaraannya, (6) memperpendek waktu dan usaha belajar serta (7) bahan kajian lebih utuh dan tuntas.

Multimedia adalah penggunaan penyediaan informasi pada komputer yang menggunakan suara, grafika, animasi, dan teks. Multimedia Interaktif menambahkan elemen yang kelima yaitu interaktif bersifat saling melakukan aksi, antar hubungan, saling aktif.

CD Interaktif ini termasuk dalam jenis CD Interaktif pembelajaran yaitu program pembelajaran terdiri dari berbagai media yang disusun secara utuh, terintegrasi, dan mempunyai tujuan pembelajaran.

III.7.1 Media Utama

Media utama untuk pembelajaran Tepak Tilu di perguruan silat Badak Putih adalah CD Interaktif. CD Interaktif ini meliputi

pengenalan tentang gerakan dasar, Tepak Tilu, video sebagai alat bantu untuk menghafal, dan kuis.

III.7.2 Media Pendukung

1. *Canvas bag*

   Agar dapat digunakan peserta didik sebagai alat membawa baju silat saat latihan

2. Tempat minum plastik

   Tempat minum plastik biasa digunakan oleh anak-anak dan masih digunakan untuk saat ini, juga dikarenakan peserta didik yang akan merasa haus setelah berkeringat karena latihan, makan media ini dirasa sesuai.

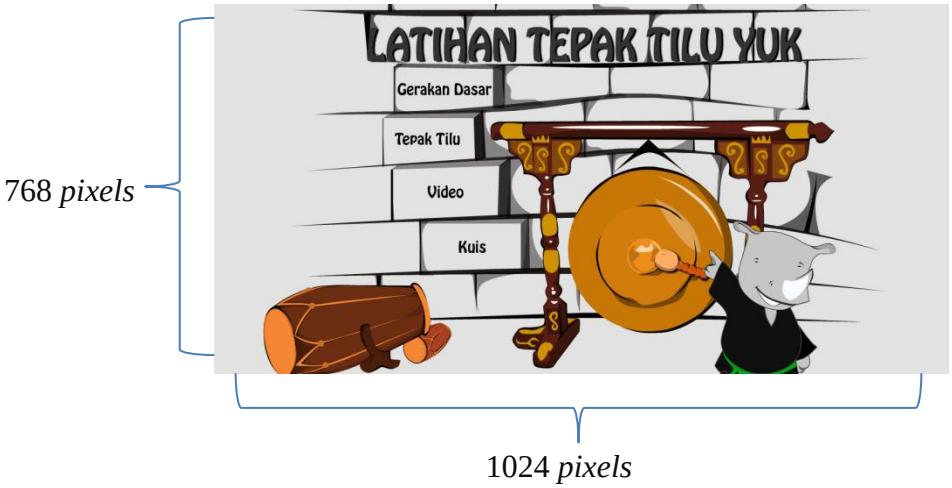
III.8 Konsep Visual

Elemen-elemen utama dalam program multimedia:

1. Teks sebagai tampilan layar yang mempertunjukkan kata-kata yang mungkin dibuat dengan berbagai *style* dan bentuk *font,* pengaturan warna serta pembubuhan beberapa penekanan agar memperoleh perhatian lebih dari yang lain. Menampilkan teks yang berwarna kontras akan diatur pada CD Interaktif ini.
2. *Image*, pemilihan karakter pesilat muda dengan gaya gambar kartun akan memberikan dampak baik bila dibandingkan dengan teks saja.
3. *Movie*, agar pembelajaran dapat tersampaikan dengan tepat,jelas dengan menghadirkan rekaman gambar hidup dari video.
4. Animasi dapat menggambarkan sesuatu menjadi menarik juga disukai kalangan remaja, dalam CD Interaktif ini, diberi sedikit animasi sebagai daya tarik agar tidak monoton,
5. *Sound*, meggunakan instrumen Tepak Tilu serta padungdung, selain pada saat pengajaran, suara dibutuhkan sebagai *backsound* pada saat game.
6. *Use control*, adalah kelengkapan atau fasilitas yang dipergunakan oleh *user* untuk mengendalikan program (Adi Kusrianto, 2006, h.25).

III.8.1 Format Desain

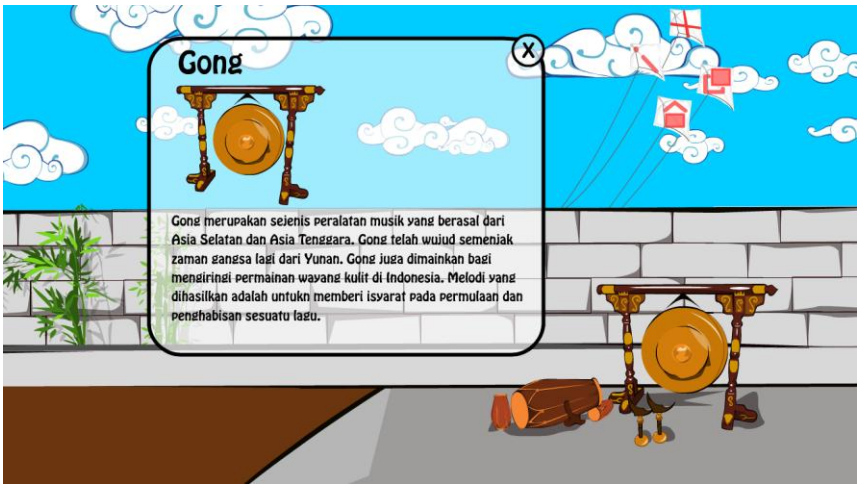
Ukuran 1024 x 768 *pixels* sesuai dengan monitor *wide screen* pada layar monitor.



Gambar III. 14. *Capture* format desain
Sumber : Pribadi

III.8.2 Tata Letak (*Layout*)

Jika suatu *layout* desain menampilkan elemen-elemen yang sama kuatnya, maka akhirnya tidak adanya materi di halaman itu yang menonjol. Oleh karena itu diperlukan suatu kontras sehingga akan diperoleh fokus yang ingin ditonjolkan (Adi Kusrianto, 2006, h.281). Dalam CD Interaktif ini *button* disembunyikan pada objek yang mempunyai warna atau mempunyai hal yang berbeda dengan objek yang sejenisnya. Guna menampilkan kontras untuk memperoleh fokus, maka beberapa warna elemen diredupkan sehingga elemen-elemen lainnya menjadi lebih fokus karena timbulnya kontras antara objek yang sebagai fokus utama serta elemen lain yang dibuat redup di sekelilingnya.



Gambar III. 15. *Capture layout*
Sumber : Pribadi

III.8.3 *Sound*/Suara

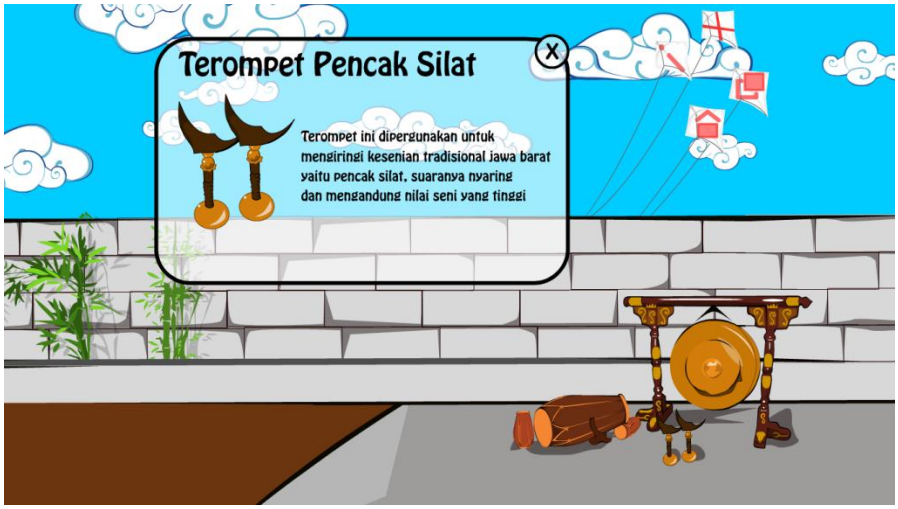
Sound atau suara dan musik yang digunakan dalam CD Interaktif ini menggunakan lagu Sabilulungan dengan instrumen gendang pencak agar terasa suasana silat musik tersebut juga berfungsi sebagai *backsound*. Namun pada saat halaman video gerakan Tepak Tilu menggunakan musik Tepak Tilu sebagai pengiring gerakan dengan musik Sabilulungan yang dihentikan sementara video tersebut dimulai. Pemilihan lagu Sabilulungan yang diciptakan oleh Koko Koswara (Mang Koko) dikarenakan pada setiap awal mula penyelenggaraan pertandingan pencak silat selalu diawali dengan musik Sabilulungan dengan tujuan untuk menambah semangat seperti semangat pada saat gotong royong. Pengisi suara lelaki dewasa berlogat sunda dan menyerupai suara anak-anak agar sesuai dengan visualisasi ikon yang berupa kartun dan target audiens yaitu anak-anak.

III.8.4 Tipografi

Dikarenakan media pembelajaran berupa CD Interaktif tentang gerakan Tepak Tilu yang cepat dan memakai musik, maka dibutuhkan pula huruf-huruf yang dapat dibaca dan dimengerti dengan cepat. Hobo STD dirasa tepat, selain mudah untuk cepat

dibaca, juga mempunyai bentuk yang dirasa sesuai dengan karakter silat yang kuat dengan berdiri kokoh namun tidak kaku sesuai dengan anak-anak. Untuk judul dan sub judul juga pemaparan, semua menggunakan font tersebut.

Pembelajaran Tepak Tilu
Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
!@#$%^&*()<>?:"{}



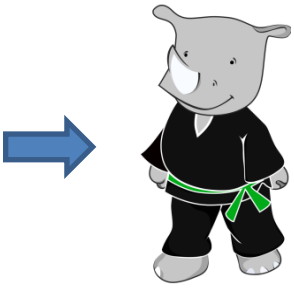
Gambar III. 16. *Capture* tipografi
Sumber : Pribadi

III.8.5 Ilustrasi

Menggunakan gambar badak berupa ikon yang memakai baju silat. Menggunakan gaya gambar kartun karena digemari remaja dan anak-anak. Transformasi badak dari bentuk asli ke bentuk kartun,



Gambar III. 17. Foto badak
Sumber :
http://www.seruu.com/kota/regional/artikel/terancam-punah-badak-jawa-justru-tambah-dua-keturunan-baru



Gambar III. 18. Ikon
Sumaber : Pribadi

Berikut adalah contoh gambar kartun badak sebagai referensi



Gambar III.19. Ilustrasi badak
Sumber :
http://www.istockphoto.com/stock-illustration-5037627-rhino-charge.php



Gambar III.20. Ilustrasi badak
Sumber :
http://www.istockphoto.com/stock-illustration-13703754-rhinoceros-cartoon.php

Marianto (seperti dikutip Ermawan, 2011, h.16) kartun adalah penggambaran sesuatu secara sederhana atau dengan cara yang dilebih-lebihkan. Ilustrasi pendukung yaitu padepokan yang biasa digunakan untuk berlatih silat dimunculkan sebagai identitas. Berikut adalah foto padepokan pencak silat Indonesia yang berada di Taman Mini Indonesia Indah. Foto ini menggambarkan suasana padepokan silat yang sebenarnya, lalu di sederhanakan dalam bentuk kartun sehingga menjadi gambar dibawah ini.



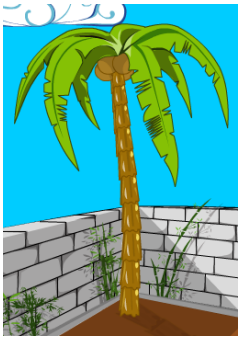
Gambar III.21. Foto *background*
Sumber :
http://www.tripadvisor.co.id/Hotel_Review-g294229-d1847758-Reviews-Padepokan_Pencak_Silat_Indonesia-Jakarta_Java.html



Gambar III.22. Ilustrasi *background*
Sumber : Pribadi



Gambar III.23. Foto pohon kelapa
Sumber :
http://wisatakita.com/album/7/150Wisata-Karimunjawa46?req=df&idf=46



Gambar III.24. Ilustrasi pohon kelapa
Sumber : Pribadi

Penambahan pohon kelapa pada halaman gerakan dasar merupakan objek yang membantu untuk menggambarkan suasana yang sebenarnya yang terlihat pada foto padepokan diatas.



Gambar III.25. Foto awan
Sumber :
http://vienasofi.wordpress.com/2008/10/05/awan-putih/



Gambar III.26. Sketsa awan
Sumber : Pribadi



Gambar III.27. Awan vektor
Sumber : Pribadi

Gambar awan diatas merupakan awan yang dipakai pada CD Interaktif ini. Gambar disederhanakan dari bentuk aslinya, juga menggunakan ketebalan *outline* yang berbeda-beda.

Button dalam halaman *home* ini disembunyikan dalam objek-objek sebagai berikut:



Gambar III.28. Foto awan
Sumber :
http://www.cloudazur.com/



Gambar III.29. Awan
Sumber : Pribadi



Gambar III.30. *Button* gerakan dasar
Sumber : Pribadi



Gambar III.31. Foto bata
Sumber :
http://karanganyar.olx.co.id/dijual-paving-murah-disolo-dijual-batako-murah-disolo-qualitas-mesin-iid-323693729



Gambar III.32. Bata
Sumber : Pribadi



Gambar III.33. *Button* video
Sumber : Pribadi



Gambar III.34. Foto kentongan
Sumber :
http://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Kentongan.jpg



Gambar III.35. Kentongan
Sumber : Pribadi



Gambar III.36. *Button* kuis
Sumber : Pribadi



Gambar III.37. Foto batu
Sumber :
http://www.geocities.ws/melayuantique/batukalimahallah.html



Gambar III.38. Batu
Sumber : Pribadi

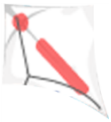


Gambar III.39. *Button* Tepak Tilu
Sumber : Pribadi

Ikon *button* yang disembunyikan pada objek-objek bertujuan agar ada interaksi dengan audiens. Namun untuk memberi kemudahan, diberikan ikon-ikon yang berfungsi sebagai informasi, berikut adalah beberapa ikon yang berfungsi sebagai alat bantu informasi.



Gambar III.40. Layang-layang
Sumber : http://tofikpram.blogspot.com/2009/11/layang-layang.html



Gambar III.41. Layang-layang
Sumber : Pribadi



Gambar III.42. *Button* informasi
Sumber : Pribadi

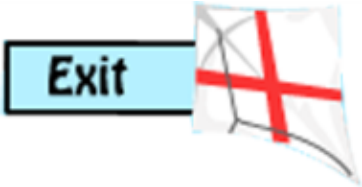
Layang-layang adalah mainan yang terbuat dari kertas berkerangka yang diterbangkan ke udara dengan memakai tali (benang) sebagai kendali. Dikarenakan layang-layang terbang dan bergerak-gerak maka dianggap tepat sebagai *button* dan bantuan informasi bagi audiens karena mudah ditemukan.



Gambar III.43. Ikon *exit*
Sumber : http://www.shutterstock.com/pic-18793720/stock-photo-red-navigation-exit-function-button.html



Gambar III.44. Layang-layang *exit*
Sumber : Pribadi



Gambar III.45. *Button exit*
Sumber : Pribadi

Button *exit* menggunakan simbol x sesuai dengan yang sering digunakan oleh berbagai media.



Gambar III.46. Ikon *fullscreen*
Sumber : http://codewall.blogspot.com/2011/12/force-browser-to-fullscreen-using.html



Gambar III.47. Layang-layang *fullscreen*
Sumber : Pribadi

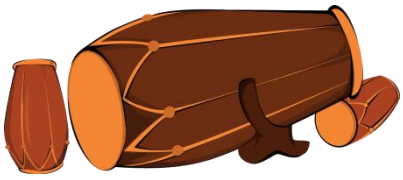


Gambar III.48. *Button fullscreen*
Sumber : Pribadi

Button fullscreen menggunakan visual berupa dua buah kotak, kotak pertama hanya *outline* dan kotak kedua *full colour*. Hal ini mempunyai arti bahwa kotak pertama menuju kotak kedua yaitu dari tampilan tidak penuh menjadi tampilan penuh atau *fullscreen*.



Gambar III.49. Foto gendang
Sumber : http://rahadianmf.blogspot.com/2012/04/indonesian-traditional-music.html



Gambar III.50. Ilustrasi gendang
Sumber : Pribadi



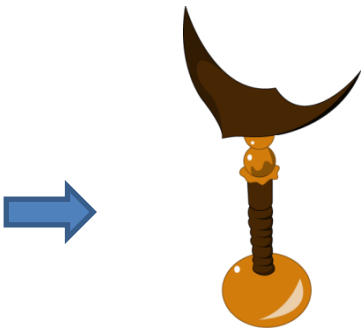
Gambar III.51. Foto gong
Sumber : http://poswayang.wordpress.com/2011/06/15/gamelan-mendunia-karena-humanis/gong/



Gambar III.52. Ilustrasi gong
Sumber : Pribadi



Gambar III.53. Foto terompet
Sumber :
http://silatbanten.multiply.com/journal/item/6



Gambar III.54. Ilustrasi terompet
Sumber : Pribadi



Gambar III.55. Ilustrasi bambu
Sumber :
http://www.flickr.com/photos/pketh/75778032/

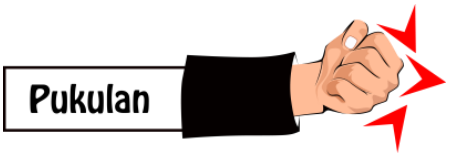


Gambar III.56. Ilustrasi bambu
Sumber : Pribadi

Ikon pada halaman gerakan dasar disembunyikan dibalik awan-awan. Informasi bahwa ikon itu disembunyikan dalam awan ada di button informasi. Berikut adalah ikon yang dipakai untuk masuk ke penjalasan yang berkaitan dengan ikon tersebut:



Gambar III.57. Ikon kuda-kuda
Sumber : Pribadi



Gambar III.58. Ikon pukulan
Sumber : Pribadi



Gambar III.59. Ikon sikuan
Sumber : Pribadi

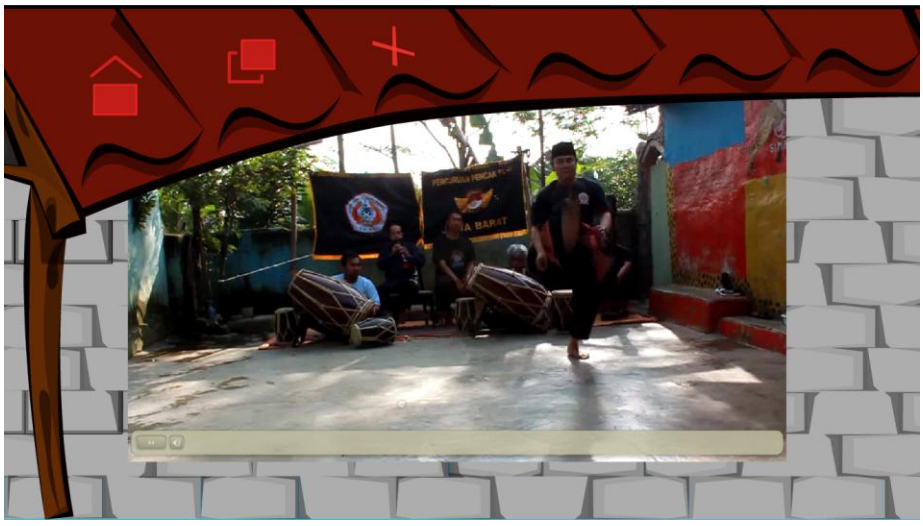


Gambar III.60. Ikon tangkisan
Sumber : Pribadi



Gambar III.61. Ikon tendangan
Sumber : Pribadi

Dalam CD Interaktif ini menyisipkan satu video Tepak Tilu sebagai hafalan gerakan. Video tersebut berdurasi dua menit lima belas detik dengan format .flv, berikut adalah *capture* video.

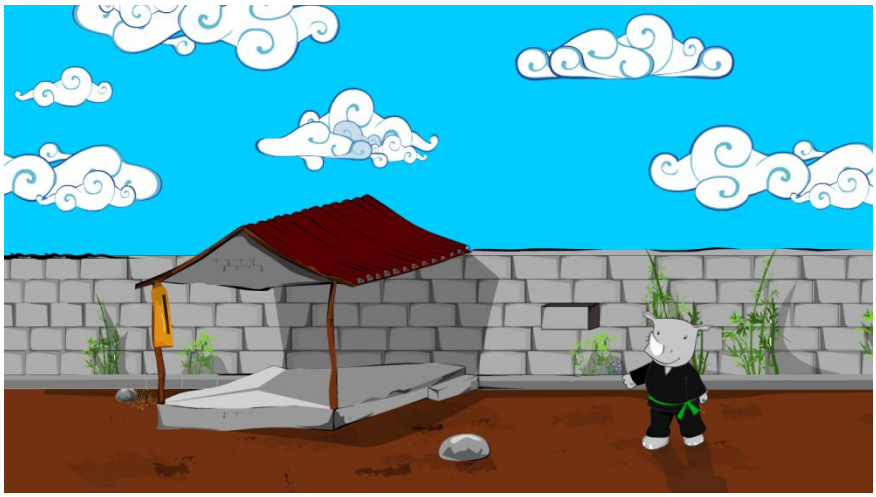


Gambar III.62. *Capture* video
Sumber : Pribadi

III.8.6 Warna

Warna merupakan salah satu unsur seni rupa, sehingga sesungguhnya tidak dapat berdiri sendiri untuk mencapai keindahan, karena masih dipengaruhi unsur lain. (Drs. Sadjiman Ebdi Sanyoto, 2009, h.38)

CD Interaktif ini menggunakan warna-warna cerah yang digemari remaja dan anak-anak, namun dengan tingkat kecerahan yang tidak mengganggu objek utamanya seperti foto-foto agar lebih fokus pada objek pembelajaran.



Gambar III.63. Gambar untuk warna
Sumber : Pribadi

	R : 0 G : 204 B : 255 # 00ccff	C : 63 M: 0 Y : 0 K : 0
	R : 101 G : 184 B : 209 # 6508d1	C : 57 M: 10 Y : 13 K : 0
	R : 36 G : 70 B : 147 # 244693	C : 98 M: 85 Y : 8 K : 1

	R : 244 G : 134 B : 52 # f48634	C : 1 M: 58 Y : 90 K : 0
	R : 226 G : 143 B : 22 # e28f16	C : 10 M: 50 Y :100 K : 1
	R : 114 G : 49 B : 17 # 723111	C : 34 M: 81 Y : 100 K : 43
	R : 46 G : 2 B : 2 # 560202	C : 39 M: 93 Y : 86 K : 62
	R : 124 G : 214 B : 33 # 7cd621	C : 54 M: 0 Y : 100 K : 0
	R : 66 G : 127 B : 24 # 427f18	C : 77 M: 28 Y : 100 K : 14