BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan yang akan dibuat mengenai pengaruh dari dampak negatif game online bagi pelajar berdasarkan masalah adalah merancang sebuah media kampanye yang informatif mengenai dampak negatif yang terjadi pada penggunaan game online yang berlebihan.

3.2 Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi yang dilakukan dalam kampaye dampak negatif penggunaan game online yang berlebihan ini menggunakan pendekatan bahasa yang bersifat persuasif atau ajakan, edukatif, himbauan, maupun peringatan, dimana strategi komunikasi tersebut mengkampanyekan dan menginformasikan tentang dampak negatif penggunaan game online dengan mengunakan media-media yang informatif dan mudah di pahami.

Peranan orang tua sangat penting untuk penyampaian komunikasi kepada anak. Jati diri di dalam anak tidak terjadi sewaktu anak menginjak usia remaja, tetapi itu harus terjadi sewaktu anak mulai usia dini. Jadi orangtualah yang harus berperan aktif baik sebagai pemberitahu, sebagai pemberi tanggapan, sebagai cermin maupun sebagai pihak yang memberikan pengarahan pada anak.

3.2.1 Tujuan Komunikasi

Untuk Kampanye dampak negatif penggunaan game online yang berlebihan ini penulis bertujuan untuk memberikan informasi terhadap target audiens bahwa penggunaan game online yang berlebihan tidak baik bagi pelajar sekolah sehingga dapat mengatur waktu bermain game online dan belajar agar dapat meraih prestasi .

3.2.2 Tema Dasar

Tema dasar penyampaian pesan utama yang akan disampaikan informasi mengenai kampanye sosial bagi pelajar sekolah dengan gagasan utamanya adalah mengkampanyekan sekaligus memberi informasi mengenai dampak negatif penggunaan game online yang berlebihan, gagasan yang kedua adalah memberikan penjelasan mengenai bagaimana mengubah perilaku anak dalam bermain game online agar tidak berlebihan.

3.2.3 Pendekatan Bahasa

Penggunaan bahasa dalam proses pendekatan kepada para pelajar sangatlah penting. Bahasa dapat mempengaruhi sikap dan perilaku, karakteristik bahasa mempengaruhi proses pemikiran seorang pelajar. Karena bahasa-bahasa di dunia sangat berbeda-beda dalam hal karakteristik semantik (makna) dan strukturnya, sehingga orang yang menggunakan bahasa

yang berbeda juga akan berbeda dalam cara memandang dan berpikir.

Bahasa yang digunakan sederhana, singkat dan jelas. Penggunaan bahasa baku dan sederhana agar target audiens akan lebih mudah mengerti dan memahaminya. Untuk mencari *tag line* dalam perancangan media kampanye mengenai pengaruh dari dampak negatif penggunaan game online bagi pelajar, maka di pilih salah satu kesimpulan yang paling cocok untuk dijadikan sebuah *tag line* dalam media informasi, diantaranya yaitu " Raih Prestasi"

3.2.4 Materi Pesan

Mengacu pada dasar pemikiran dan tujuan dari perancangan komunikasi kampanye ini, maka dirumuskan materi kampanye yang akan menjadi sumber inspirasi gagasan visual kampanye dan isi pesannya, materi komunikasi tersebut:

1. Tentang informasi dampak negatif penggunaan game online yang berlebihan,
2. Mengajak anak untuk menggurangi/membatasi penggunaan game online.
3. Mengajak untuk melakukan hal yang lebih positif daripada game online

3.2.5 Positioning

Menempatkan pesan kampanye dalam pikiran target audiens luas khususnya pelajar di daerah Bandung merupakan suatu hal yang penting. Ini dikarenakan akan membawa sasaran mengikuti apa yang dinginkan dari program kampanye, yang pada akhirnya akan sampai pada pencapaian tujuan kampanye. Dalam kasus ini yang ingin ditekankan oleh penulis adalah target audiens dapat mengurangi penggunaan game online.

3.3 Strategi Kreatif

Agar informasi mencapai tujuan yang diharapkan, maka kampanye yang dilakukan harus efektif dan informasi yang efektif adalah informasi yang kreatif yakni informasi tersebut perlu memberikan wawasan kepada target audiens dan pesan yang akan di sampaikan harus tepat dan dapat di terima dengan baik. Hal ini perlu dilakukan karena jika informasi yang dilakukan kurang efektif maka kampanye yang sampaikan dikhawatirkan tidak dapat dicerna atau dipahami oleh pelajar. Strategi kreatif yang dibuat adalah dengan membuat media kampanye dengan melakukan pendekatan secara ajakan dan mengingatkan. Karena dengan pesan yang berisikan ajakan dan mengingatkan adalah sifatnya untuk menumbuhkan kesadaran dari dalam hati mereka supaya tidak bermain game online berlebihan yang mengarahkan anak untuk bisa mengatur waktu dengan melakukan

kegiatan yang lebih positif dengan memberi testimoni dari orang yang berprestasi.

3.3.1 Pendekatan Kreatif

Dengan cara menerapkan landasan Strategi kreatif AIDA, atau:

Attention / Perhatian yaitu dengan memberikan perhatian kepada masyarakat supaya dapat mengambil persepsi dari kampanye tentang dampak *game online* berlebihan dengan pesan pada tagline “Raih Prestasi”

Interest / Tertarik yaitu ada ketertarikan dari target audiens pada kampanye dampak *game online* berlebihan dengan menampilkan gambar orang berprestasi pada visual.

Decision / Keputusan yaitu supaya target audiens dapat memutuskan sesuatu atau mengerti apa yang akan didapat/manfaat dari kampanye Dampak Game Online Berlebihan dengan memberi testimoni dari orang berprestasi.

Action / Aksi yaitu supaya target sasaran dapat beraksi atau melakukan kegiatan positif atau belajar sesuai tujuan dari kampanye dampak game online berlebihan yaitu mengurangi penggunaan game online dengan melakukan kegiatan positif seperti bermain catur.

Pendekatan yang akan dilakukan yaitu dengan pendekatan menggunakan media komunikasi sebagai media penyampaian pesan pada pelajar.

3.3.2 Strategi Verbal

Pendekatan verbal yaitu ungkapan secara lisan maupun visual yang digunakan dalam mengkampanyekan dampak negatif penggunaan game online yang berlebihan meliputi pembuatan *tag line* visual dan pencarian gagasan visual, yaitu:

1. Pembuatan Tag Line Visual

Konsep pendekatan kreatif dalam pembuatan *tag line* visual yaitu dengan melalui atau mempelajari beberapa permasalahan, maka di ambilah *tag line* yang dipakai dalam media sesuai dengan permasalahan yang di dapat “Raih Prestasi”.

2. Gagasan Visual

Gagasan visual berawal dari pemahaman *tag line* visual dan pesan yang ingin disampaikan kepada pelajar, berawal dari pesan apa yang harus disampaikan, ditemukan beberapa gagasan visual, yaitu :

1. Menampilkan sosok orang yang berprestasi yang sedang memegang medali dan piagam

2. Dengan background papan tulis dan ilustrasi cartun yang memakai topi toga yang menyimbolkan prestasi.
3. Foto Pelajar yang tidur didepan komputer
4. Visual catur
5. Seseorang yang ketakutan yang akan ditembak dengan pistol.

3.4 Strategi Media

Media adalah alat penghubung, perantara dan sasaran serta saluran alat komunikasi untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat secara umum dengan perencanaan dan sistematik serta berharap mendapatkan tanggapan dari penerima pesan, dan tentunya di butuhkan tanggapan atau respon yang baik dari target audiens.

Di butuhkan perancangan media kampanye yang memudahkan masyarakat untuk mendapatkannya atau media yang memang mudah dijangkau oleh masyarakat, bentuk dari sebuah media informasi harus efektif, mudah dijangkau dan sesuai dengan kebiasaan dan kegiatan target audiens, lalu jadwal penyebaran media kampanye harus tepat waktu sesuai dengan kebutuhan.

3.4.1 Pemilihan Media

Bedasarkan pada permasalahan yang menjadi pemikiran penulis, maka dalam pemilihan suatu media diharapkan dapat

menjadi solusi dan menjawab permasalahan. Berikut ini pemilihan media:

Media Utama

- Poster

  Sebagai media utama pengadaan kampanye akan ditempatkan sekolah - sekolah yang dapat menjangkau target audiens.

Media Pendukung

- *Desktop Wallpaper*

  Media ini digunakan sebagai pengingat pada saat bermain komputer dengan memakai *Wallpaper* ini.

- Sampul Buku

  Sesuai dengan kegiatan target yaitu pelajar yang tak lepas dari buku tulis,dibuatlah sampul buku dengan visual ajakan yg akan selalu dilihat pada waktu belajar.

- Majalah

  Media ini digunakan sebagai pengingat pada pada saat target membeli majalah yang berhubungan dengan game online.

- *Sign Room*

  Dengan menampilkan visual yang selalu mengingatkan dan mengajak target yang dipasang diatas pintu atau di pepan pintu tiap ruangan

- *Flyer*

  Dapat memberikan informasi tentang dampak buruk bermain game online yang berlebihan. Media flyer dipilih karena sangat efektif untuk dibagikan secara masal karena ukuranya yang lebih kecil dibandikan dengan media poster.

- *Mousepad*

  Media ini digunakan sebagai pengingat pada saat bermain komputer dengan memakai alas mouse yang digunakan.

- *Mini X-Banner*

  Media ini digunakan sebagai media pengingat pada saat berada di perpustakaan sekolah yang ditempatkan di atas meja sekretariat perpustakaan sekolah.

- *Bookcase Sign*

  Bookcase Sign adalah tanda atau keterangan yang terdapat pada rak buku di toko buku. Media ini digunakan karena sesuai dengan audien yang selalu ke toko buku untuk mencari buku yang diinginkan.

- Media Alternatif dan Gimmick

  Media ini digunakan karena biayanya lebih rendah serta media ini langsung ke target audiens. Serta untuk

penempatan media ini akan ditempatkan di sekolah. Diaplikasikan melalui media-media yang memiliki kegunaan seperti pembatas buku, stiker, t-shirt dan mug.

Media *Online*

- Iklan Web (*Web Banner*)

  Pemasangan media ini dikarenakan target yang selalu bermain dalam dunia internet. Dengan begini dapat mengingatkan target audien saat membuka internet pada web yang telah dipasang iklan web ini.

- *Pages Facebook*

  Facebook adalah salah satu media online yang digunakan dalam kampanye ini sebagai ajakan dan pengingat dari kampanye ini.

3.4.2 Jadwal Penyebaran Media

Jadwal penyebaran media di sebar dalam kurung waktu selama 8 bulan dari bulan Agustus hingga Maret 2012. Penyebaran media di tidak di sebarkan secara bersama-sama dengan media yang lainya, sesuai dengan konsep tiap media.

Jadwal Penyebaran Media																	Penempatan Media
Tahap Pertama	**Agustus**				**September**				**Oktober**				**November**				Persuasif
Poster																	Mading Sekolah
Majalah																	Majalah Game
Sampul Buku																	Sekolah
Web Banner																	Internet
Sign Room																	Sekolah
Facebook																	Internet
Tahap Kedua	**Desember**				**Januari**				**Februari**				**Maret**				Reminding
Poster																	Sekolah
Wallpaper Destkop																	Komputer Sekolah
Web Banner																	Internet
Majalah																	Majalah Game & pendidikan
Flyer																	Sekolah
Mouse Pad																	Sekolah
Bookcase Sign																	Sekolah
Mini X Banner																	Perpustakaan
Souvenir																	Sekolah

Tabel 3.1 *Penyebaran Media*

3.5 Konsep Visual Kampanye

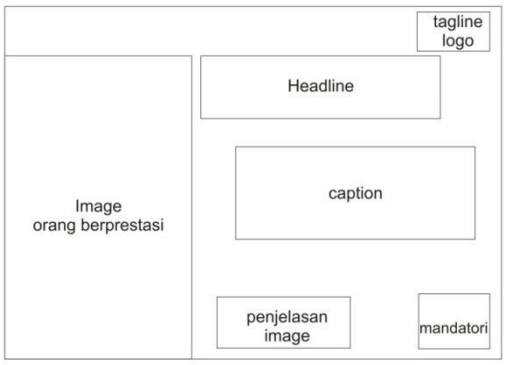
Pemilihan objek visual pada perancangan media kampanye dampak negatif penggunaan game online yang berlebihan adalah mengilustrasikan atau menggambarkan sosok orang yang berprestasi sehingga pelajar akan terpengaruh untuk menggikuti jejak orang pintar tersebut dengan cara meberi testimoni dari orang berprestasi itu. Hal ini dimaksudkan agar target audien bisa menggurangi/membatasi penggunaan game online.

- **Format Desain**

  Format desain yang diprgunakan pada media utama poster adalah Lancape sesuai dari layout yang di pakai.

- **Layout**

  Layout adalah usaha untuk menyusun, menata atau memadukan unsur-unsur komunikasi grafis (text,gambar, table dan lain-lain) menjadi media komunikasi visual yang komunikatif,estetik dan menarik, dan layout yang di gunakan dalam perancangan kampanye ini sebagai berikut.



Gambar 3.1 Layout

- **Tipografi**

  Jenis huruf yang dipakai adalah Eraser karena font ini memiliki karakter seperti tulisan kapur yang ditulis di papan tulis. Sesuai target audien yaitu pelajar diharapkan dapat langsung bisa mengerti karena tulisan ini sudah tidak asing lagi, mereka selalu lihat saat belajar di sekolah.

  QWERTYUIOPASDFGHJKLZXCVBNM

  QWERTYUIOPASDFGHJKLZXCVBNM

  1234567890-=?.,

- **Ilustrasi Visual**

Ilustrasi digunakan untuk memperjelas dan mempertegas dari pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah kampanye, namun ilustrasi juga dapat dipakai sebagai daya tarik visual.

Ilustrasi yang digunakan merupakan olahan dari komputer menggunakan software Adobe Photoshop CS3 untuk menggabungkan background dengan foto. Berikut beberapa visualisasi yang dibuat dalam kampanye ini



Gambar 3.2 Visual 1 (media utama)

Dalam visualisasi reminding ini menggunakan gambar orang berprestasi yang memegang hasil dari prestasi yang diraih yang memberi testimoni ajakan untk mengatur waktu agar bisa seperti berprestasi seperti orang berprestasi ini. Visualisasi persuasif yang kedua hanya menggunakan simbol ilustrasi dari orang yang berprestasi. Background yang dipakai adalah papan tulis karena segmentasinya pelajar yang tak lepas dengan visual papan tulis ini.



Gambar 3.3 Visual 2

Dalam visualisasi remindingi ini menggunakan gambar orang yang ketakutan/kaget saat mau ditembak yang mengartikan kalau bermain game online berlebihan akan berdampak negatif pada pelajar. Visual ini menceritakan akan bahaya bila bermain game online yang berlebihan. Objek/ gambar orang yang dipakai adalah pelajar karena sesuai dengan target audien. Pistol, bidik dan peluru diambil dari simbol game online dari Point Blank.



Gambar 3.4 Visual 3

Dalam visualisasi reminding ini menggunakan gambar catur yang pada raja putih diberi medali yang disimbolkan sebagai simbol prestasi. Visualisasi ini juga menggunakan foto dari orang berprestasi di dunia catur sebagai bukti bahwa catur merupakan kegiatan yang memiliki nilai positif yang tinggi dari pada bermain game online. Visualisasi ini mengajak target pelajar untuk memilih kegiatan lain agar tidak bermain game online berlebihan.



Gambar 3.5 Visual 4

Dalam visualisasi reminding ini menggunakan gambar seorang pelajar yang tertidur di depan komputer karena bermain game online sampai larut malam. Ini merupakan bentuk hiperbola dari dampak negatif. Objek/ gambar orang yang dipakai adalah pelajar karena sesuai dengan target audiens. Komputer diberi gambar game online karena sedang bermain game online.

- **Identitas Logo Kampanye**



Gambar 3.6 Identitas Logo kampanye

Tagline yang dipakai adalah Raih Prestasi yang diartikan untuk mengajak target dapat berprestasi dengan mengurangi game online agar tidak berlebihan.

Visualisasi logo menggunakan ilustrasi monitor yang di dalamnya terdapat gambar topi toga dan gulungan kertas. Ilustrasi gambar monitor merupakan simbol dari media yang digunakan untuk bermain game online, sedangkan ilustrasi gambar topi toga dan gulungan kertas menyimbolkan prestasi.

Tipografi identitas logo menggunakan jenis font Eras Bold ITC yang berkesan kat dan semangat untuk meraih prestasi.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890 ~!@#$%^&*()_+”?><,./’