BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan merupakan perencanaan untuk mencapai tujuan tertentu dalam menciptakan suatu media. Strategi yang akan dibuat dalam perancangan media interaktif dalam menginformasikan fungsi dan nilai-nilai yang terkandung dalam kujang, digunakan agar informasi yang disampaikan dapat dipahami dan dimengerti oleh penerima informasi.

3.1. 1 Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi adalah suatu perancangan dan manajemen komunikasi untuk mencapai tujuan tertentu dalam praktik operasionalnya.

Dalam perancangan media, strategi komunikasi yang digunakan bersifat informatif, dengan cara persuasif dan komunikatif. Hal ini bertujuan agar penyampaian informasi dan visualisasi yang ditampilkan dapat dipahami oleh pengguna (*user*) dengan baik dan dimengerti. Strategi dalam media ini juga didasari oleh pendekatan terhadap karakteristik Kujang, dikomunikasikan dengan menarik secara visualisasi.

3.1. 2 Tujuan Komunikasi

Tujuan Komunikasi yang disampaikan dalam media ini, bertujuan memberikan informasi fungsi dan nilai-nilai yang terkandung dalam kujang, sehingga audiens dapat mengetahui keberadaan dan keadaan kujang saat ini.

3.1. 3 Materi Informasi

Mengacu pada fokus masalah dan tujuan dari perancangan media informasi ini, maka dirumuskan materi atau isi informasi yang akan disampaikan dalam media interaktif ini adalah:

1. Kujang berdasarkan fungsi

Seperti yang telah dijelaskan pada bab dua, kujang memiliki fungsi yang berbeda beda. Dalam isi informasi yang akan disampaikan, fungsi yang akan dibahas adalah:

a. Kujang Pusaka

Informasi yang akan disampaikan adalah kujang yang digunakan sebagai kujang pusaka, yang terdiri dari:

1. Standar apa saja yang bisa membuat kujang tersebut menjadi sebagai kujang pusaka.
2. Manfaat apa saja yang dapat diperoleh dari kujang tersebut.

b. Kujang Pakarang

Isi informasi yang akan disampaikan adalah:

1. Standar apa saja yang bisa membuat kujang tersebut menjadi sebagai kujang pakarang.
2. Memberikan gambaran mengenai kebenaran informasi yang beredar di masyarakat menyebutkan bahwa kujang pakarang merupakan kujang yang digunakan sebagai alat untuk berperang.

c. Kujang Pamangkas

Isi informasi yang akan dibahas meliputi kegiatan apa saja yang menggunakan kujang sebagai alat dalam kegiatan pertanian.

d. Kujang Pangarak

Informasi yang akan disampaikan adalah mengenai upacara kenegaraan apa saja yang menggunakan kujang tersebut.

e. Kujang Sajen

Kujang sajen dikenal masyarakat digunakan sebagai alat upacara adat dan ritual keagamaan. Oleh sebab itu informasi yang akan disampaikan adalah upacara adat dan ritual keagamaan seperti apa yang menggunakan kujang sebagai alat upacara.

2. Nilai-nilai yang terkandung dalam Kujang

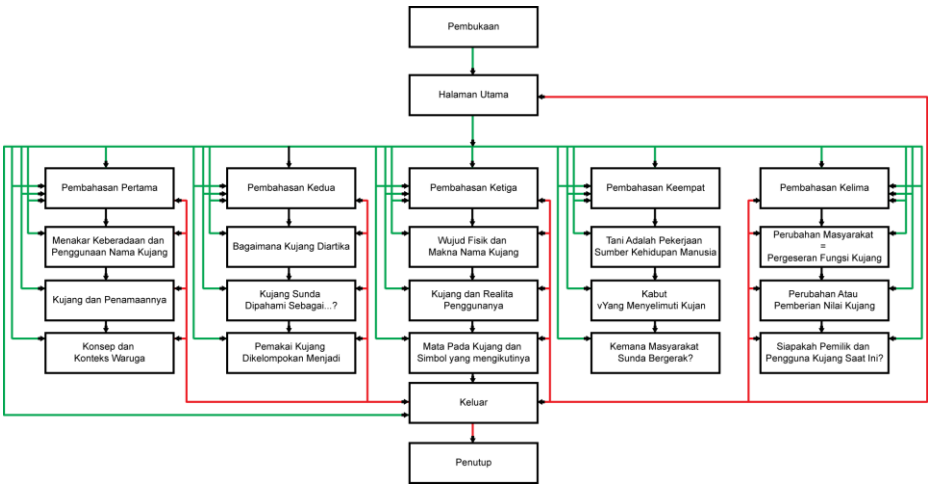
Kujang merupakan benda budaya yang memiliki nilai tertentu, hal ini dapat dilihat dari wujud kujang yang berbeda dengan wujud senjata tradisional tradisional lainnya. Oleh karena itu informasi kujang yang akan dibahas mengenai nilai yang terkandung dalam kujang dibagi menjadi beberapa jenis kujang seperti kujang Ciung, kujang Jago, kujang Bango, kujang Bangkong, kujang Badak, kujang Naga dan kujang Wayang, informasi tersebut meliputi:

1. Konsep kemanusiaan yang terwujud melalui kujang.
2. Filosofi ketuhanan yang dijadikan dasar tuntunan hidup

3.1. 4 Pendekatan Gaya Bahasa

Pendekatan gaya bahasa atau majas yang digunakan dalam memaparkan materi informasi CD Interaktif memanfaatkan kekayaan bahasa seperti, majas penegasan dan majas perbandingan hal ini dimaksudkan untuk memperoleh efek-efek tertentu serta menjadikan pesan lebih berbobot serta dapat menarik perhatian penerima.

3.1. 5 Pendekatan Navigasi



Gambar 3.1 Sistem Navigasi CD Interaktif

Sumber: Dokumen Pribadi

3.1. 6 Target Audiens

Berdasarkan pengguna dan peminat kujang yang berpotensi dalam mencari informasi mengenai kujang, maka target audiens yang dituju adalah:

1. Demografis
   - Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
   - Usia : 19 tahun – 45 tahun
   - Pekerjaan : Mahasiswa, pengajar, pegawai swasta dan pegawai negeri
   - Pendidikan : SMA dan Perguruan Tinggi
   - Status Ekonomi : Kalangan menengah dan menengah atas

- Secara khusus adalah komunitas dan peminat kujang. Merupakan anggota masyarakat yang memiliki ketertarikan mengenai keberadaan kujang pada masa sekarang

2. Geografis:

   Masyarakat yang berada di kota maupun kabupaten Bandung

3. Psikografis:

   - Rasa ingin tahu yang tinggi, terutama pada materi-materi tertentu, dalam hal ini adalah kujang
   - Menyukai hal-hal yang baru. Dalam hal ini adalah kujang sebagai warisan budaya. Kujangnya sendiri bukanlah objek baru, tetapi mendalami pengetahuannya menjadi sesuatu yang baru
   - Peka terhadap informasi. Segala bentuk informasi menjadi suatu pengetahuan yang ingin digali terus-menerus

3.2 Strategi Kreatif

Dalam proses pembuatan CD interaktif mengenai informasi fungsi dan nilai-nilai yang terkandung dalam kujang, strategi kreatifnya adalah penggunaan animasi yang merupakan interpretasi atas informasi yang ada pada materi kujang. Disini materi dibuat dengan gaya bahasa yang ringan dengan harapan agar informasi tersebut mudah diserap. Untuk mengetahui gambaran atas informasinya didampingi dengan animasi.

Animasi sengaja dibuat tidak seluruhnya mengkuti teks yang ada, tetapi diantaranya adalah interpretasi atas kondisi tersebut.

3.2.1 Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang akan dirancang dalam konsep perancangan media interaktif adalah mengacu pada pementasan wayang kulit, dimana para tokoh wayang hanya terlihat bayangan hitamnya saja, konsep ini diangkat berdasarkan keadaan kujang yang masih seperti bayang-bayang, tidak sepenuhnya diketahui.



Gambar 3.2 Pementasan Wayang kulit

Sumber : http://4.bp.blogspot.com/-EcNTl2jHCfA/Tcip7_F15kI/AAAAAAAAABM/6o71kDBS4SE/s1600/DSCI5763.JPG(19/06/2011).

3.2.2 Konsep Musik Latar

Pada pemilihan musik latar, dipilih lagu pembuka dari film *Harry Potter And The Deathly Hallows,* pada CD ini juga diposisikan sebagai musik latar dari visualisasi pembuka (*opening*). Karena musik ini sangat sesuai dengan irama

visualisasi yang ditampilkan, sehingga menimbulkan suatu keadaan yang sesuai dengan cerita pada visualisasi tersebut.

Sedangkan untuk pemilihan musik latar pada bagian tampilan halaman utama dan isi materi, dipilih *Rajah Karuhun*. Karena inti dari isi musik ini adalah suatu bentuk penghormatan kepada leluhur untuk membuka kembali sejarah para leluhur masyarakat Sunda tradisional, sehingga musik latar tersebut sesuai dengan isi dari CD Interaktif ini.

Kedua latar musik ini diambil dari sumber terbuka yaitu *youtube.com*

3.3 Strategi Media

CD interaktif dan buku pop up merupakan kombinasi media yang saling melengkapi untuk pemberian informasi mengenai kujang. CD interaktif merupakan media yang dapat diolah isi materinya sehingga berbagai unsur suara maupun visualisasi dapat diolah secara maksimal, dan buku, terutama bila didesain secara khusus, selain merupakan media yang dapat bertahan dengan jangka waktu lama juga menarik untuk dijadikan acuan informasi.

3.3.1 Pemilihan Media

Untuk menyampaikan informasi kepada target audiens dan mencapai tujuan seperti yang diinginkan, maka perlu

mempertimbangkan media yang dapat digunakan. Maka dipilihlah media, seperti:

a Media Utama

Media utama adalah media yang dapat menjawab segala permasalahan yang telah difokuskan kepada target audiens dalam menyampaikan informasi. Agar penyampaiannya sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan, dan mudah dipahami maka ditentukan media sebagai berikut.

- CD Interaktif

  CD Interaktif merupakan jenis multimedia yang isinya mengkombinasikan teks, grafik, video, animasi dan suara, yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi, melalui media komputer atau perangkat elektronik lainnya. Media ini memungkinkan terjadi interaksi antara pengguna dengan media atau alat / piranti / perangkat yang dipakai, serta penggunanya memperoleh kebebasan dalam mengakses informasi.

- Buku pop up

  Sebagai media yang dapat dilihat dan dibaca langsung oleh pengguna.

b Media Promosi

Media promosi ini adalah media yang digunakan untuk mendorong terjadinya penjualan produk. Secara khusus media paket ini diberikan pada dinas, instansi, kedutaan atau konsulat negara-negara sahabat. Akan tetapi media paket ini tetap disebar luaskan pada masyarakat melalui penjualan di museum, toko buku, dan toko barang berharga di kota-kota besar. Dan, tentunya media yang dipilih tetap dekat dengan target audiens dan mudah dilihat oleh target audiens. Maka dipilihlah media sebagai berikut:

Media promosi, yaitu:

- Poster
- Pembatas buku
- Tas jinjing (*goody bag*)
- *Flag chain*
- Rak display
- Selain itu merchandise berupa bros berbentuk kujang

Alasannya adalah:

1. Tujuan dari pembuatan bros ini adalah, setelah masyarakat mengetahui informasi mengenai kujang, akan ada berbagai macam perasaan yang timbul dari setiap masyarakat, ada yang merasa biasa, kagum dan lain sebagainya. Sehingga meskipun masyarakat tidak memiliki kujang dalam ukuran

yang sebenarnya, bros ini dapat mewakili benda tersebut dan menjadi kebanggaan bagi pemakainya.

2. Khalayak yang menggunakan bros ini adalah, masyarakat yang tertarik akan kujang, sehingga masyarakat mewakili kujang yang sebenarnya dengan menggunakan bros ini sebagai simbol.

- Kotak penyimpanan bros

3.4 Strategi Distribusi

3.4.1 Pertimbangan Dasar Distribusi

Pendistribusian akan dilakukan melalui museum yang dikelola oleh pemerintah seperti Museum Sri Baduga, yang bekerjasama dengan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Barat. Disebarkan melalui museum kepada pengunjung yang membutuhkan informasi mengenai kujang. Selain itu CD interaktif ini didistibusikan melalui toko buku-toko buku untuk dijual kepada peminat mengenai informasi kujang.

3.4.2 Ilustrasi Harga

Berikut adalah rincian penjualaan CD interaktif disertai buku pop–up Mengenal Filosofi Kujang dengan CD-ROM Interaktif. Dalam pembelian satu paket, yaitu: CD Interaktif + buku pop-up adalah Rp 200.000,-, bros (pada saat waktu

promosi telah selesai) Rp 30.000,-. Dengan rincian diatas maka penjualan CD interaktif dalam satu paket di jual dengan harga Rp.230.000,-.

3.5 Konsep Visual

Konsep visual yang dipakai dalam perancangan multimedia interaktif dalam menginformasikan fungsi dan nilai-nilai yang terkandung pada kujang, terdiri dari beberapa penjelasan konsep, seperti mengenai format desain, perancangan tata letak (*layout*), ikon, tipografi, ilustrasi, dan juga warna.

3.5.1 Format Desain CD Interaktif

Berdasarkan identifikasi dan fokus masalah mengenai pemanfaatan media informasi yang kurang serta cara menginformasikan kujang sebagai wujud hasil seni budaya masyarakat Sunda berdasarkan fungsi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya kepada masyarakat Sunda saat ini, maka, media yang mampu membantu dalam menginformasikan informasi yang akan disampaikan sesuai dengan perkembangan teknologi informasi pada saat ini. Bentuk yang dikemas melalui format CD Interaktif.

Ada beberapa format dalam pembuatan CD Interaktif ini, terutama yang berkaitan dengan ukuran resolusi pada layar yang

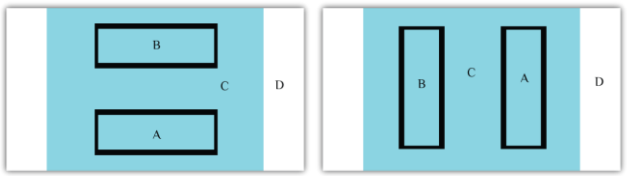
ditampilkan, diantaranya 640 x 480 pixel, 800 x 600 pixel, dan 1024 x 768 pixel. Pemilihan ukuran resolusi disesuaikan dengan kebutuhan.

Dalam perancangan kali ini, resolusi yang digunakan adalah menggunakan ukuran resolusi 1024x768 pixel, resolusi ini merupakan ukuran yang umum digunakan dalam pembuatan CD interaktif, selain itu kebanyakan masyarakat menggunakan monitor dengan ukuran layar lebar (*wide screen).*

3.5.2 Tata Letak (*Layout*)

Layout yang digunakan pada media CD Interaktif ini adalah Keseimbangan Simetris, yaitu mempunyai berat elemen-elemen yang sama yang ditempatkan pada kedua sisi secara vertikal maupun horisontal dalam sebuah tampilan. Keseimbangan ini memiliki kesan permanen, stabil, statis dan tenang. Metode ini merupakan strategi agar informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh pengguna dan kenyamanan dalam menggunakan CD interaktif ini. Ukuran resolusi pada layar yang ditampilkan adalah 1024 x 768 pixel, hal ini dimaksudkan agar pengguna yang menggunakan monitor CRT (Chatode Ray Tube) tidak berubah komposisi layoutnya, dan pengguna yang menggunakan tampilan monitor layar lebar (Widescreen) akan sesuai dengan yang menggunakan monitor CRT karena tampilan

latar belakang dirancang dengan ukuran lebar yaitu 1400 x 768 pixel.



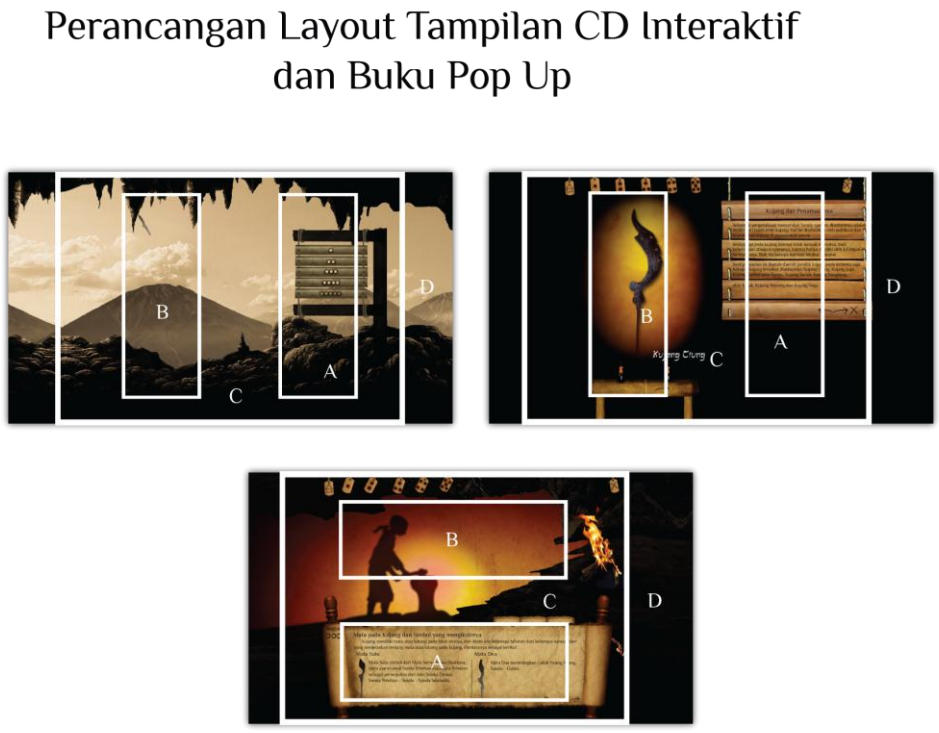
Layout Tampilan Visualisasi

Keterangan

A. Layout untuk tampilan teks informasi.
B. Layout untuk tampilan ilustrasi
C. Layout untuk tampilan latar belakang resolusi 1024 x 768
D. Layout untuk tampilan latar belakang resolusi layar lebar (Widescreen)

Gambar 3.3 Komposisi Tata Letak Vilsualisasi

Sumber: Dokumen Pribadi

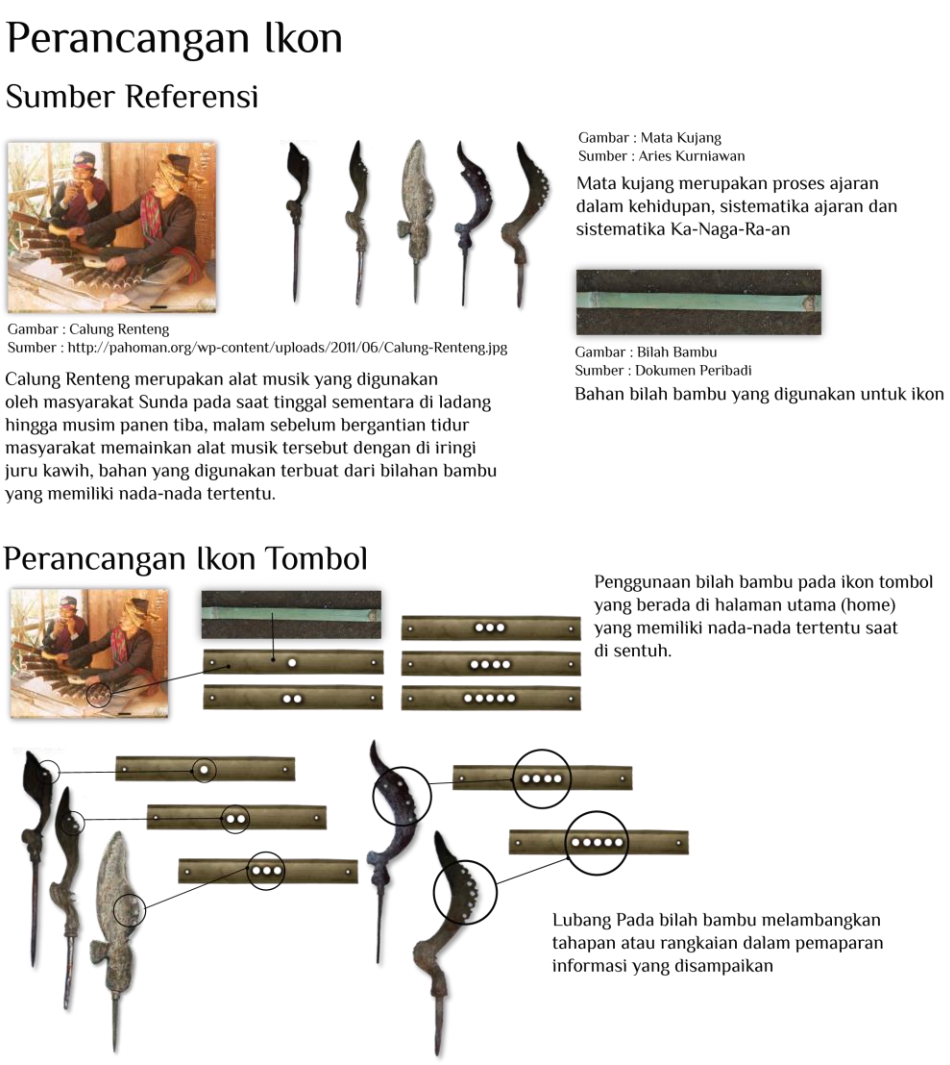


Gambar 3.4 Komposisi Tataletak Vilsualisasi Pada CD Interaktif

Sumber: Dokumen Pribadi

3.5.3 Ikon

Ikon pada CD interaktif ini mengacu pada unsur-unsur alam dan yang berhubungan dengan kujang itu sendiri.



Gambar 3.5 Ikon Tombol Halaman Utama

Sumber: Dokumen Pribadi

Perancangan Ikon

Sumber Referensi



Gambar : Saung Sawah
Sumber : Dokumen Peribadi

Saung (bahasa Sunda) merupakan tempat yang digunakan oleh petani ketika akan beristirahat setelah bekerja di ladang.



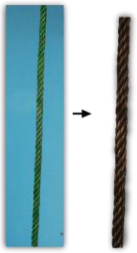
Gambar : Penyederhanaan Saung dan tanda silang yang ditoreh menggunakan senjata tajam
Sumber : Dokumen Peribadi

Penyederhanaan saung yang digunakan untuk ikon home dan selanjutnya akan di olah kembali menggunakan software adobe Photoshop dan Illustrator



Gambar : Lonceng Bambu
Sumber : http://www.reocities.com/zamrud17/CATALOGUE/WEBSITE/BO_6525_Bell_Bamboo_5Size.JPG

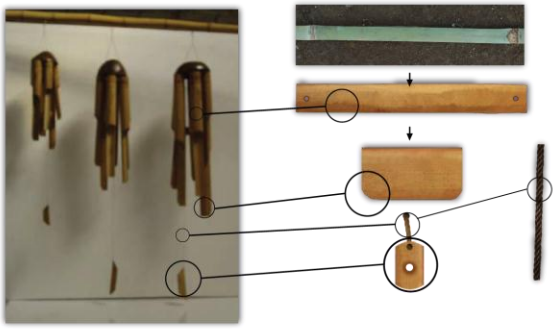
Bambu yang digunakan sebagai lonceng untuk hiasan rumah



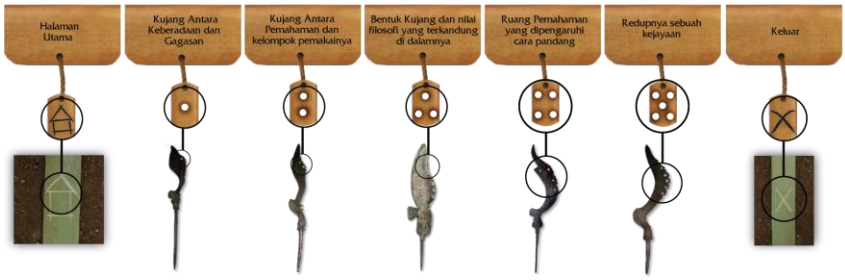
Gambar : Tali
Sumber : Dokumen Pribadi

Tali yang digunakan untuk lonceng bambu

Perancangan Ikon Tombol



Proses perancangan ikon dimulai dari gambar bilah bambu awal (gambar asli) kemudian di olah menyerupai lonceng bambu yang berwarna coklat (bambu tua), selanjutnya membentuk bagian ikon untuk teks penjelasan dari simbol ikon yang berada di bawahnya.



Konsep yang digunakan adalah, kujang merupakan sebuah benda tajam, tentu memiliki ujung yang runcing. Oleh karena itu, ikon halaman utama dan ikon keluar merupakan hasil dari ukiran kujang pada bilah bambu, sedangkan lubang dengan jumlah satu hingga lima merupakan simbol dari mata kujang yang terdapat pada kujang, sesuai dengan tahapan informasi yang diberikan. Ikon tersebut akan mengeluarkan bunyi saat di sentuh.

Gambar 3.6 Ikon Tombol

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3.7 Ikon tombol

Sumber: Dari berbagai sumber

3.5.4 Tipografi

Huruf yang baik mengarah pada keterbacaan, kemenarikan dan sesuai dengan tema pembahasan yang disajikan. Desain huruf tertentu dapat diadopsi dari kesan atau karakter objek. Pemilihan huruf diambil atas pertimbangan tema dan kesesuaian dengan karakter visualnya.

Jenis huruf yang digunakan untuk CD Interaktif memiliki beberapa tipe, diantaranya sebagai berikut:

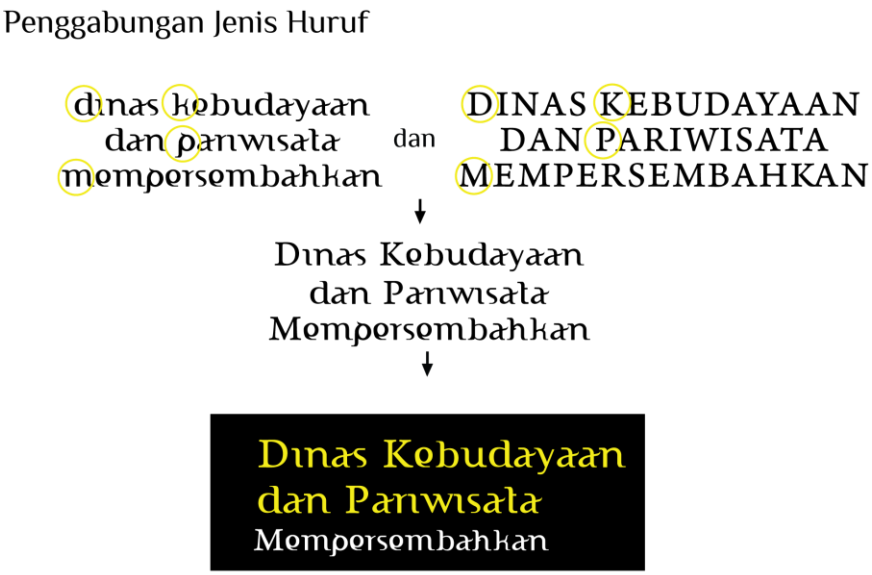
A. Jenis huruf yang digunakan untuk tampilan pembuka

Tipografi yang digunakan untuk tampilan pembuka menggunakan jenis huruf FTF Indonesiana Serif dan Arno Pro. FTF Indonesiana Serif memiliki karakter jenis huruf serif kecil, sedangkan jenis huruf Arno Pro memiliki jenis huruf serif besar sehingga dipadukan menjadi satu. Dengan dasar ide konsep penggabungan karakter tipografi Indonesia dengan karakter Arno Pro yang memiliki kesan tajam pada ujung atas dan bawah sesuai dengan karakter Kujang yang tajam. Sumber huruf diambil dari sumber terbuka yaitu dafont.com.



Gambar 3.8 Jenis Huruf Yang Digunakan Pada Tampilan Pembuka

Sumber: Dafont.com (13/05/2011)



Warna kuning melambangkan matahari yang menjadi karakter masyarakat Sunda sebagai sumber kehidupan, putih melambangkan jiwa masyarakat Sunda yang harus selalu tentram dan damai.



Gambar 3.9 Proses Penggabungan Huruf

Sumber: Dokumen Pribadi

B. Jenis huruf yang digunakan untuk tampilan Judul

Tipografi yang digunakan untuk tampilan judul pada CD Interaktif menggunakan gabungan jenis huruf Sangkuriang (sumber: dafont.com) yang memiliki karakter tulisan Sunda, dan digabungkan dengan bagian-bagian dari kujang, seperti tadah (penahan) dan badan kujang. Sehingga, muncul karakter tajam.



Gambar 3.10 Proses Penggabungan Huruf Sangkuriang Dengan Kujang

Sumber: Dokumen Pribadi

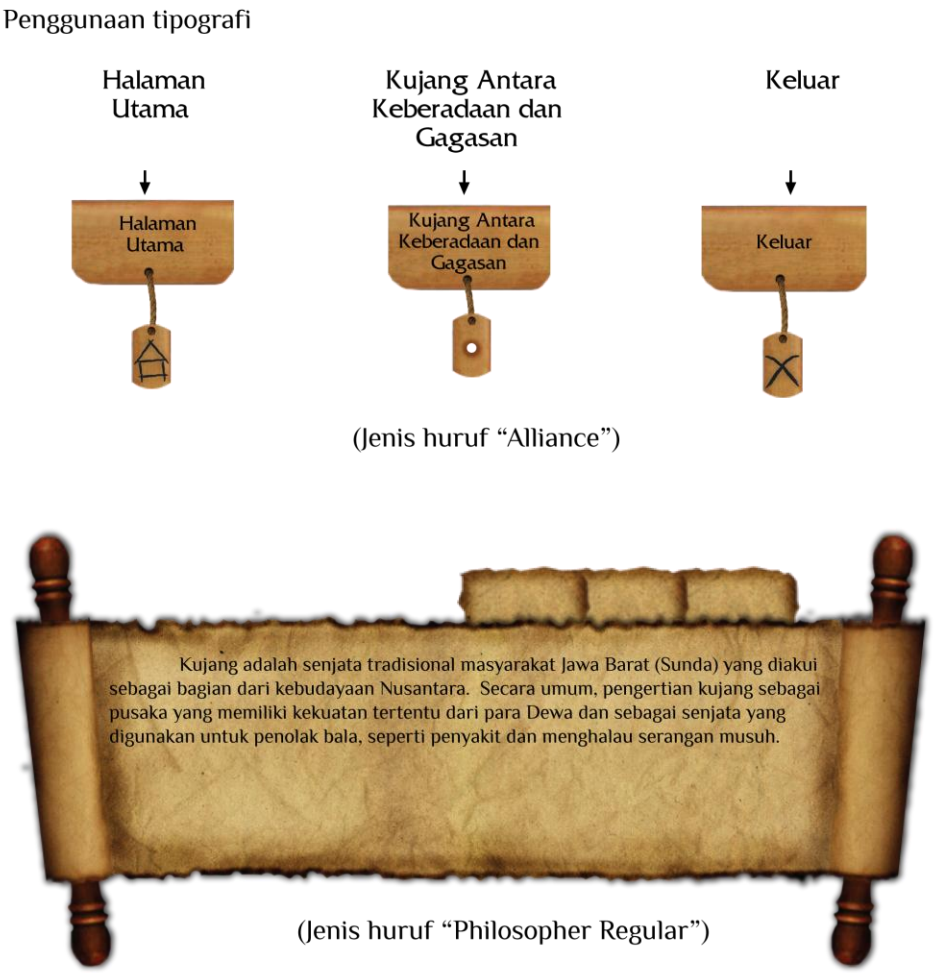
C. Jenis huruf yang digunakan untuk keterangan ikon dan isi informasi

Tipografi untuk keterangan ikon menggunakan jenis huruf “Alliance”, jenis huruf ini memiliki karakter tebal, kuat dan tajam sesuai dengan karakter kujang. Sedangkan jenis huruf yang diguna untuk isi informasi menggunakan jenis huruf “Philosopher Regular”. Jenis huruf ini memiliki karakter yang bentuknya menyerupai tulisan tangan manusia.



Gambar 3.11 Jenis Huruf Yang Digunakan Untuk Keterangan Ikon dan Isi Informasi

Sumber: Dafont.com (13/05/2011)



Gambar 3.12 Penempatan Tipografi

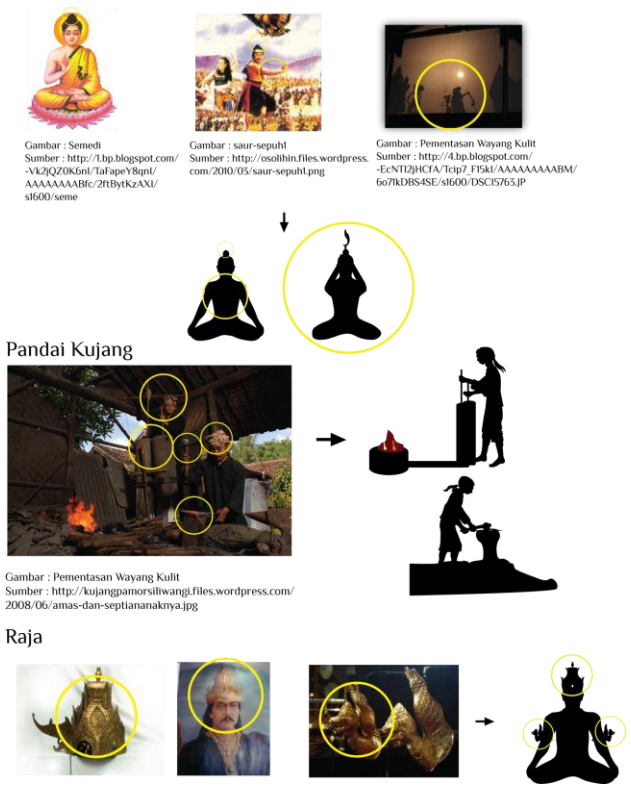
Sumber: Data Pribadi

3.5.5 Ilustrasi

Gambar ilustrasi yang ditampilkan menggunakan teknik *Vektor* dan *Digital Image*. Teknik ini bertujuan agar visualisasi dapat mewakili informasi yang disampaikan sesuai dengan konsep yang diangkat.

Konsep karakter gambar yang digunakan adalah mengacu pada bayangan wayang kulit, hal ini dimaksudkan karena berdasarkan konsep keadaan kujang pada masa silam yang tidak jelas akan kebenaran yang sesungguhya, semua masih berdasarkan bayangan dan perkiraan pemerhati kujang saat ini, sehingga masih belum dapat menampilkan wujud (kebenaran) yang sebenarnya.

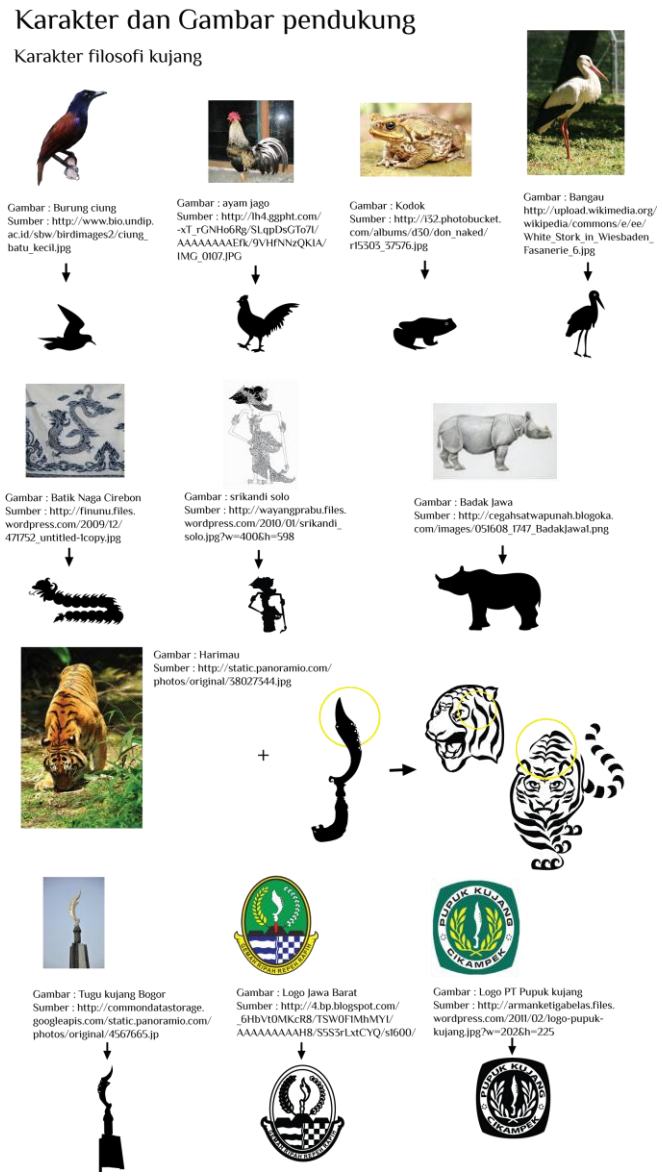
Ilustrasi pada gambar 3.13 Ilustrasi Karakter, merupakan ilustrasi dari pengguna dan pengrajin kujang, yaitu para pendekar, dan raja serta pandai kujang



Gambar 3.13 Ilustrasi Karakter

Sumber: Dari Berbagai Sumber

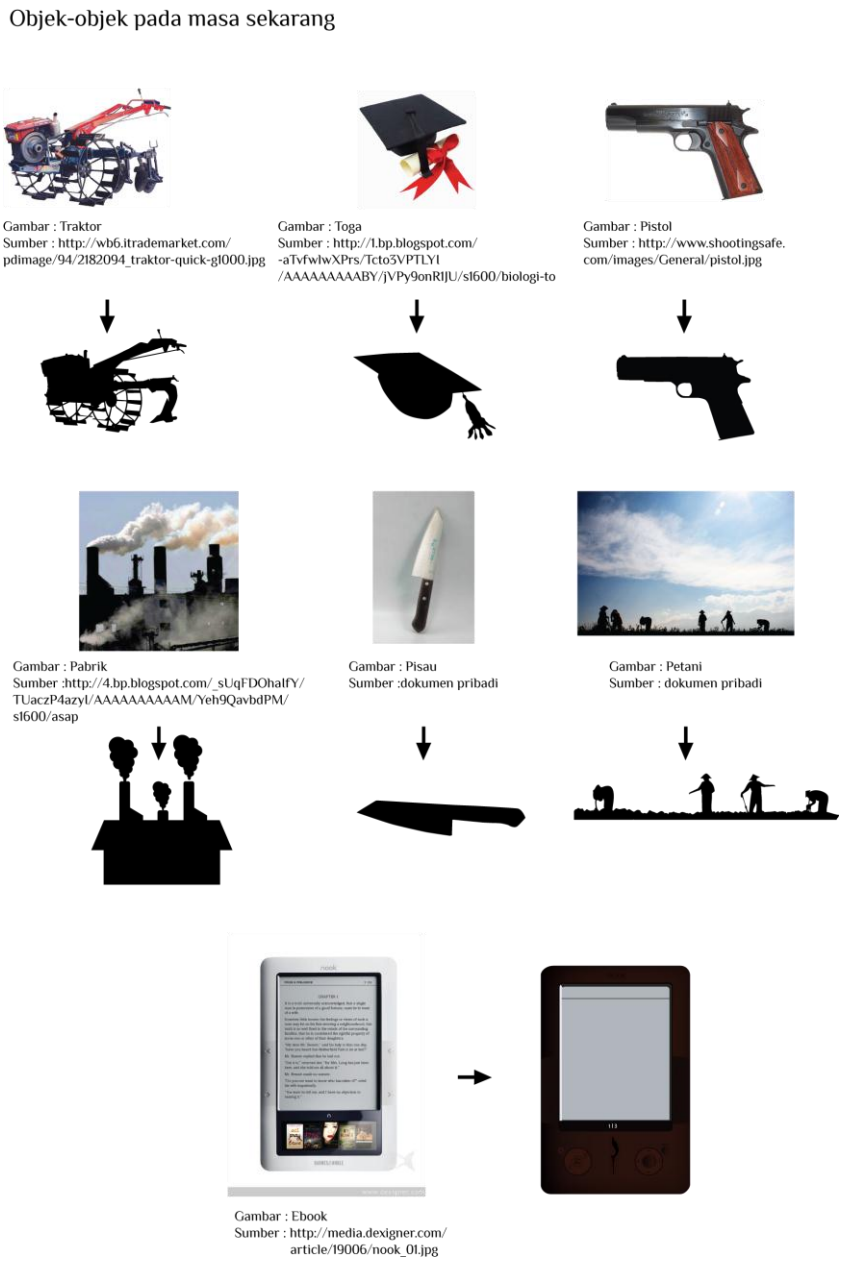
Ilustrasi pada gambar 3.14 Ilustrasi Karakter, merupakan ilustrasi dari karakter hewan yang merupakan filosofi dari setiap penamaan kujang, penggunaan bentuk kujang yang dijadikan sebagai simbol serta ilustrasi karakter harimau yang bentuk garisnya berdasarkan bentuk kujang.



Gambar 3.14 Ilustrasi Karakter

Sumber: Dari Berbagai Sumber

Ilustrasi pada gambar 3.15 Ilustrasi Karakter, merupakan ilustrasi dari objek-objek serta kegiatan yang dikenal oleh masyarakat Sunda saat ini, yang telah menggantikan fungsi serta kegiatan yang terdapat pada kujang.



Gambar 3.15 Ilustrasi Karakter

Sumber: Dari Berbagai Sumber

Ilustrasi pada gambar 3.16 Ilustrasi Visualisasi CD Interaktif, merupakan ilustrasi dari setiap bagian pembabakan yang ada pada CD Interaktif. Ilustrasi pada setiap bagian pembabakan berbeda-beda, hal ini dimaksudkan untuk menyesuaikan isi dari informasi yang disampaikan, visualisasi merupakan garis besar dari isi informasi tersebut.

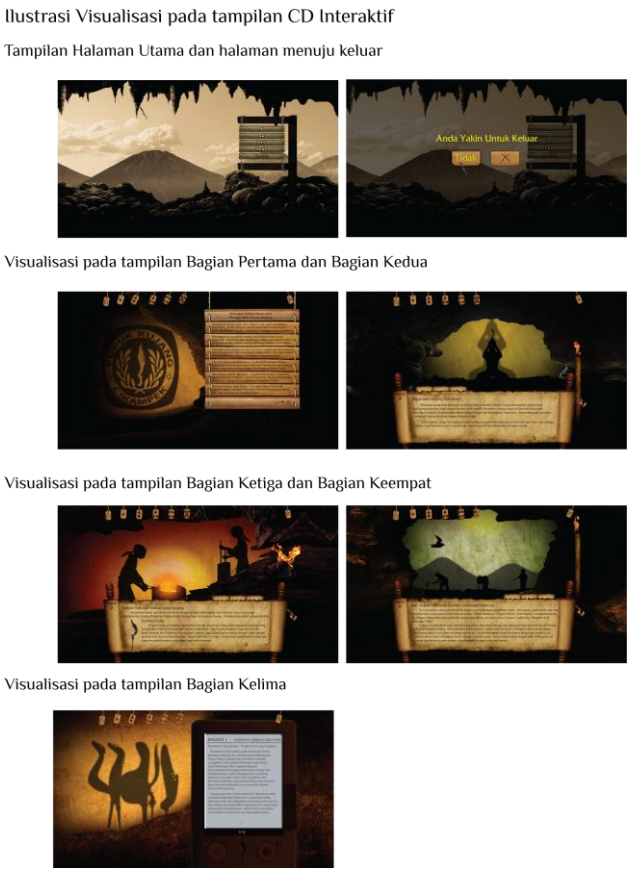
1. Konsep Visualisasi Halaman Utama dan Halaman Menuju Keluar

Pada halaman utama memiliki konsep visualisasi seolah-olah pengguna (*user*) berada di dalam goa dan melihat pegunungan yang begitu luas dan besar. Konsep ini mengacu kepada karakter sejarah kujang pada saat ini, masyarakat ingin mengetahui sejarah dan nilai-nilai yang terkandung dalam kujang yang begitu luas, akan tetapi masyarakat terhalang oleh berbagai kendala yang dihadapi untuk mencapai semua itu dan ini merupakan awal dari masyarakat melihat kujang (wujud dan bentuk kujang yang ada pada saat ini) untuk mencapai segala informasi yang terdapat pada kujang.

2. Konsep Visualisasi Halaman Bagian Pertama Hingga Kelima

Pada halaman bagian pertama hingga kelima, memiliki kesamaan sudut pandang seperti yang terdapat pada halaman

utama yaitu pengguna (*user*) seolah-olah berada dalam goa, akan tetapi visualisasi animasi yang dimunculkan adalah dalam bentuk bayangan (*siluet*) seperti halnya pementasan wayang kulit. Konsep ini diangkat berdasarkan bentuk keadaan informasi kujang saat ini, masyarakat hanya mengetahui sedikit dan kurangnya kejelasan akan informasi mengenai kujang, sehingga masyarakat hanya dapat membayangkan kujang sesuai dengan pemaham masing-masing tanpa mendapatkan kejelasan yang seutuhnya.

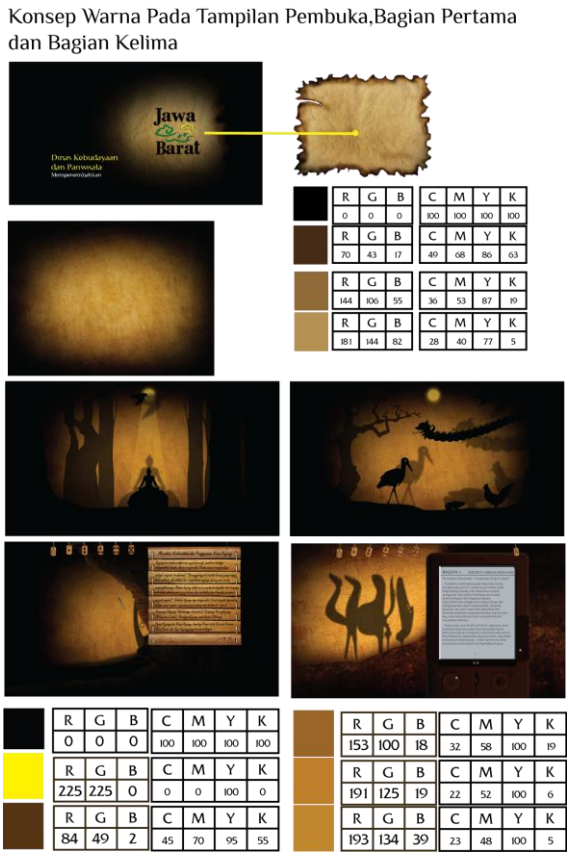


Gambar 3.16 Ilustrasi Visualisasi CD Interaktif

Sumber: Dokumen Pribadi

3.5.6 Warna

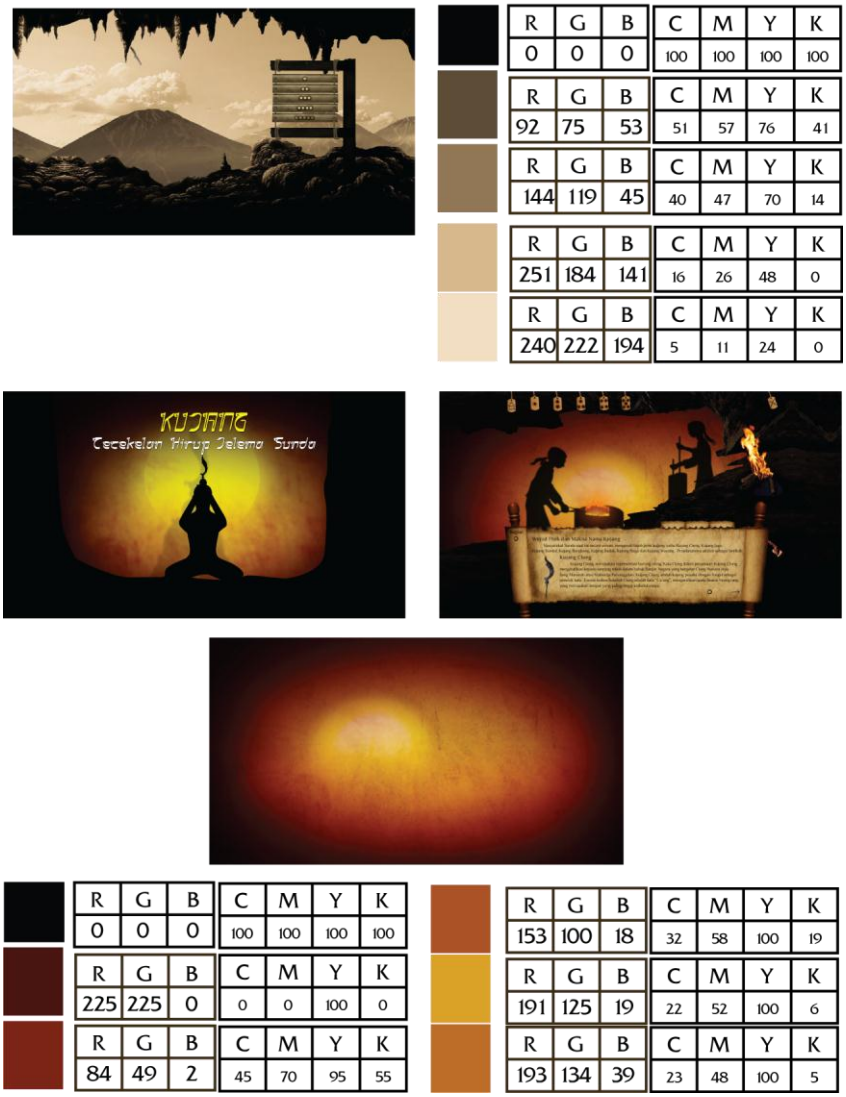
Warna yang digunakan terdiri dari hitam yang melambangkan bumi memiliki sifat mengerti, kekuatan. Putih melambangkan air yang memiliki sifat suci. Kuning melambangkan matahari matahari yang memiliki sifat energi, sumber kehidupan. Hijau melambangkan alam yang memiliki sifat ketenangan, keseimbangan. Coklat melambangkan tanah memiliki sifat natural, stabil. Warna-warna tersebut didasari dari konsep warna alam yang digunakan oleh masyarakat Sunda.



Gambar 3.17 Konsep Warna

Sumber: Dokumen Pribadi

Konsep Warna Pada Tampilan Pembuka, Halaman Utama, dan Bagian Ketiga

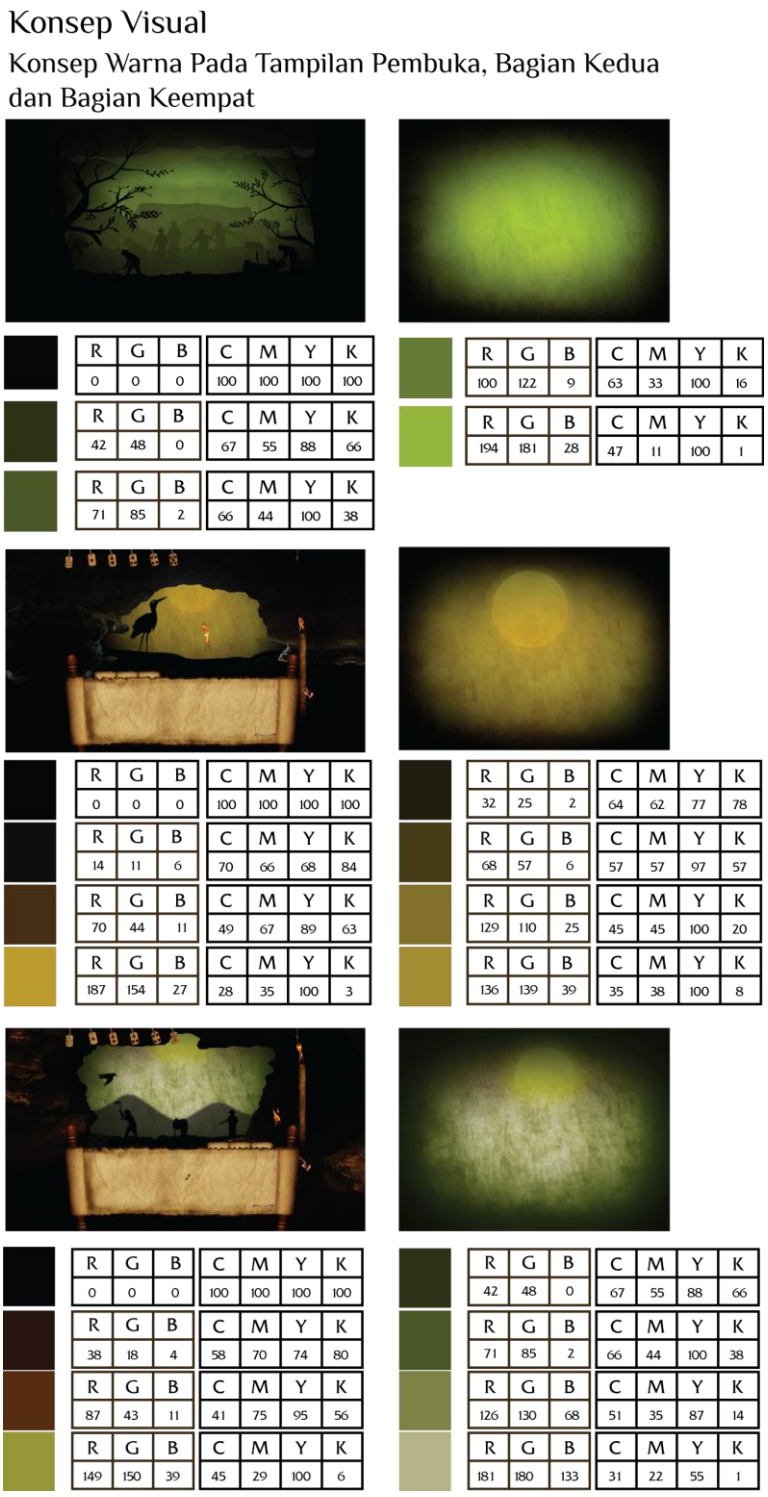


R	G	B	C	M	Y	K
0	0	0	100	100	100	100
92	75	53	51	57	76	41
144	119	45	40	47	70	14
251	184	141	16	26	48	0
240	222	194	5	11	24	0

R	G	B	C	M	Y	K
0	0	0	100	100	100	100
225	225	0	0	0	100	0
84	49	2	45	70	95	55
153	100	18	32	58	100	19
191	125	19	22	52	100	6
193	134	39	23	48	100	5

Gambar 3.18 Konsep Warna

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3.19 Konsep Warna

Sumber: Dokumen Pribadi