BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

Perancangan situs ini mengambil konsep buku dongeng, dimana didalam buku tersebut terdapat ilustrasi yang berhubungan dengan dongeng, seperti hutan rimba, binatang hutan dan pohon-pohon. Di pinggirannya terdapat ikon-ikon dalam situs layaknya penanda dalam buku, dan ikon yang digunakan yaitu binatang, baik binatang liar atau binatang peliharaan. Ini untuk menguatkan konsep buku dongeng dalam tampilan situs ini. jadi pengunjung yang membuka situs ini disuguhkan tampilan visual yang menarik, seperti seolah-olah membaca buku dongeng sambil berkomunikasi dengan anggota lain, dan bahkan disediakan portal untuk akses dongeng diseluruh dunia. Sebagai latar suara digunakan suara musik dari “Enya-Epona” musik instrumental tanpa vokal. Penggunaan musik ini supaya pengguna tidak jenuh membuka situs ini.

Keunggulan situs yang dibuat yaitu dari tampilan visual, dimana visualisasi dirancang dengan konsep buku, dan program-program situs ini, dimana pengguna tidak hanya membuka tetapi dapat berpartisipasi dan mendapatkan hadiah kenang-kenangan dari situs ini. Dengan penggunaan ranah tertentu seperti memasukkan kata Indonesia, ini akan menguatkan kesan fabel dari Indonesia.

3.2 Pendekatan Komunikasi

Untuk menginformasikan gagasan, emosi, keterampilan dibutuhkan suatu bentuk komunikasi yang mampu menyampaikan informasi atau pesan yang dapat dengan mudah dimengerti oleh target audiens. Pada dasarnya komunikasi merupakan penyampaian pesan atau informasi yang dilakukan oleh seseorang kepada orang lain.

Dalam pendekatan komunikasi media situs sebagai informasi dongeng binatang (fabel) untuk masyarakat ini, digunakan komunikasi yang bersifat informal dan persuasif. Agar informasi yang akan disampaikan dapat menambah dan menerangkan pengetahuan akan dongeng binatang (fabel) di Indonesia kepada target audiens.

3.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dalam konsep perancangan situs dongeng binatang (fabel) Indonesia, agar pesan yang ingin di sampaikan kepada target audiens dapat diterima, dimegerti dan mudah dipahami serta memiliki kesan tertarik (*interest*) dan kesan rasa percaya (*conviction*) dengan situs yang diakses tersebut.

Dengan adanya komunikasi ini, diharapkan target audiens turut berperan aktif dan mau memanfaatkan dongeng binatang (fabel) dalam kehidupan sehari-hari. Secara tidak langsung diharapkan dapat menuntun perilaku orang tua dalam melakukan pola asuh yang baik melalui dongeng binatang (fabel), dari hasil media yang digunakan di situs ini.

3.2.2 Pesan Utama Komunikasi

Alasan utama orang tua tidak menggunakan dongeng binatang (fabel) sebagai media mendidik anak, karena alasan sibuk bekerja dan tidak ada waktu untuk membacakan dongeng binatang (fabel), dan kurang banyak media informasi yang dapat diandalkan sebagai panduan dalam berdongeng tersebut. Padahal dongeng binatang (fabel) dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun, bahkan sambil bekerja. Hal ini mudah dilakukan, karena dengan harapan orang tua dapat lebih berperan aktif berkomunikasi dengan anak.

Dengan demikian, disela-sela kesibukan orang tua bekerja, dongeng binatang (fabel) tetap bisa dilakukan demi kebaikan menanamkan nilai-nilai moral anak dan kreatifitas imajinasi anak.

Dengan menggunakan visual yang menarik, serta untuk menarik perhatian target audiens, dan merangsang keinginan target audiens untuk mengetahui lebih jauh akan dongeng binatang (fabel) Indonesia.

Jadi, demi tujuan tersebut adanya situs ini supaya mendorong orang tua mengetahui bahwa ada media yang dapat diakses di internet secara lengkap mengenai dongeng binatang (fabel) Indonesia, karena di situs ini sudah tersedia, dan mendorong masyarakat untuk menggunakan media ini di internet, karena banyak kelebihan yang didapatkan masyarakat, seperti isi situs yang lengkap. Terdapat komunikasi dua arah dengan orang lain untuk saling berbagi (*sharing*), termasuk portal dongeng di seluruh dunia. Selain itu akses

internet yang cukup murah sehingga dapat dijangkau masyarakat semua golongan.

3.2.3 Materi Pesan di Dalam Situs

Penyampaian materi pesan dalam perancangan situs ini adalah situs dongeng binatang (fabel) diantaranya beranda (*Home*), Tentang Kami, Fabel, Fabel Indonesia, Forum (komentar) dan Kontak.

3.3.4 Struktur Materi di Dalam Situs

Ada beberapa materi yang dimuat dalam situs ini, yang dimasukkan dalam beberapa kelompok berdasarkan kategori tertentu, diantaranya:

Pertama, Beranda (*Home*), dihalaman pembuka ini terdapat kalimat pembuka (*introduction*) dan fasilitas log masuk (*log In*) untuk anggota yang akan mengakses situs ini, serta tampilan ikon situs untuk menuju halaman berikutnya.

Kedua, halaman Tentang Kami, disini berisi latar belakang tujuan pembuatan situs, profil situs serta mengenai situs secara menyeluruh.

Ketiga, halaman Fabel, halaman ini memberikan informasi mengenai fabel Indonesia, pengertian, sejarah, manfaat dan bahkan panduan mendongeng. Jadi dalam halaman ini lebih banyak keterangan mengenai dongeng binatang (fabel) Indonesia, masyarakat yang memerlukan materi ini dapat membaca disini, sehingga pengetahuan akan dongeng binatang (fabel) tidak hanya ceritanya saja, tetapi sejarahnya dari awal sampai sekarang.

Keempat, halaman Fabel Indonesia, disini khusus disediakan cerita-cerita dongeng binatang (fabel) Indonesia, baik cerita berupa teks dan maupun cerita bergambar. Dongeng binatang (fabel) yang berasal dari seluruh Indonesia disatukan dan dikumpulkan dalam halaman ini, untuk diakses oleh masyarakat sehingga jika memerlukan dongeng binatang (fabel) dapat langsung membuka situs ini dan dapat diunduh selama 24 jam.

Kelima, halaman Forum, halaman pelengkap dari isi situs ini, ada beberapa sub isi (*submenu*) yang ditampilkan dalam halaman ini, diantaranya registrasi anggota baru, komentar dan tautan (*links*). Fasilitas registrasi untuk pendaftaran anggota baru, fasilitas ini dimasukkan supaya masyarakat dapat ikut berperan aktif dalam situs ini. Dengan menjadi anggota maka masyarakat dapat menggunakan fasilitas yang disediakan, seperti memasukkan karya data cerita yang dibuat dan dikomentari anggota lain. Fasilitas komentar untuk tanya jawab baik oleh pengelola, anggota atau pengunjung biasa. Dan terakhir tautan untuk mencari situs lain yang masih berhubungan dengan dongeng. Sehingga dengan adanya fasilitas ini situs akan selalu berubah secara berkala dan mendorong masyarakat agar selalu mengaksesnya secara terus menerus (*continue*), dan situs menjadi tidak cepat dilupakan oleh masyarakat.

Terakhir, halaman Kontak, halaman ini merupakan halaman alamat pengelola, kontak dan pusat bantuan (*service center*) atau pesan dan saran yang menjadi masukan pengelola.

3.3 Strategi Kreatif

Setiap target audiens memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Penelitian pada responden dilakukan agar gambaran menyeluruh mengenai sikap dan tindakannya. Dengan begitu pesan yang dibutuhkan dapat terangkum dengan baik.

Media situs yang dibuat harus digunakan oleh masyarakat secara terus menerus, maka dibutuhkan sebuah strategi yang baik sebagai pengenalan, yaitu berupa program acara dengan menggunakan media yang dapat mendorong masyarakat membuka situs ini, yang pertama adalah sebuah media berupa buku gambar untuk anak dari produk situs ini. Buku gambar ini berfungsi sebagai alat perkenalan, dimana ketika target audiens membeli buku gambar ini, maka dalam buku tersebut terdapat kalimat pemberitahuan atau informasi supaya target audiens mengetahui situs ini. Dan memicu supaya membuka dan membaca isi dari situs, dimana didalamnya terdapat cerita yang dapat dibaca sebagai sumber ilustrasi.

Strateginya adalah ketika target audiens mengetahui program acara di situs ini, kemudian target audiens membuka situsnya dan diharuskan menjadi anggota, sesudah menjadi anggota, maka pengguna ditawarkan sebuah kegiatan untuk berpartisipasi menggunakan situs ini, dengan cara membuat gambar ilustrasi bebas di buku gambar yang sudah dibeli di toko buku dari produk situs ini. Dengan syarat sumber ceritanya dari situs ini, cerita dikirim melalui surel (surat elektronik) ke pengguna, kemudian pengguna membaca dan menggambar. Sesudah digambar pengguna dapat

mengirim hasil ilustrasinya ke situs ini dengan cara di unggah (*upload*), hasil karya terbaik kemudian ditampilkan di situs ini.

Sebagai ucapan terima kasih, situs memberikan benda kenang-kenangan (*merchandise*) yang menarik sebagai hadiah kepada pengguna yang telah berpartisipasi. Setiap kali pengguna mengirim karyanya, maka akan terus mendapatkan hadiah yang lebih menarik lagi. Dengan begitu lama kelamaan pengguna merasa senang dan mau berbagi cerita disekitar lingkungan pengguna atau orang lain yang dikenal, kemudian orang lain mengetahui dan dapat mengikuti kegiatan ini seperti diatas, sehingga aktivitas di situs ini terus berjalan dan dapat membantu menggerakkan target audiens supaya tetap kreatif.

Kegiatan menggambar ilustrasi sendiri dapat dilakukan oleh anak-anak dengan dipandu oleh orang tua, atau orang tua dapat membacakan dongeng tersebut, kemudian anak dapat berimajinasi yang dituangkan dalam buku gambar ini. Untuk tema-tema ilustrasi tertentu seperti tema kebersamaan, jika orang tua mengirimkan karya dengan tema kebersamaan kemungkinan besar hadiah yang diperoleh yang berhubungan dengan kebersamaan. Misalnya sebuah celemek, dimana terdapat celemek ibu dan celemek anak. Sehingga celemek tersebut dapat mempererat kebersamaan ibu dan anak ketika mendongeng yang dapat dilakukan sambil memasak bersama anak di dapur.

3.4 Strategi Media

Penggunaan bentuk media tentunya untuk mempublikasikan suatu informasi, biasanya tergantung pada tujuan informasi itu sendiri. Agar pesan yang akan disampaikan dapat diterima oleh target audiens, yaitu konsumen atau masyarakat dibutuhkan sarana yang terdiri dari bauran kreatif, dengan menentukan media yang efektif guna tercapai informasi tersebut.

Media terbagi menjadi 2 macam di antaranya:

- Media lini atas (*Above The Line Media*) yang terdiri dari iklan-iklan yang dimuat dari media cetak (koran, majalah, tabloid), media elektronik (radio, tv, dan internet), media luar ruang (papan reklame dan angkutan).
- Media lini bawah (*Below The Line Media*) yang terdiri dari seluruh media selain media lini atas seperti pameran, kalender / tanda mata.

3.4.1 Pemilihan Media Utama

Media yang digunakan adalah media internet yaitu situs, alasan menggunakan situs, pengguna internet di Indonesia terus berkembang dari waktu-ke waktu dan sangat berpotensial, dan situs memiliki jangkauan yang sangat luas tanpa ada batas jarak dan waktu, serta dapat diakses dimanapun dan kapanpun dengan mudah. Selain itu ditambah mulai meratanya fasilitas internet di daerah-daerah, serta perkembangan alat komunikasi telepon genggam yang mampu mengakses secara bebas (*mobile*) dimanapun dan kapanpun.

Harga akses internet yang murah mampu dijangkau semua kalangan masyarakat, memberikan peluang internet menjadi pilihan utama untuk mendapatkan informasi secara terus menerus (*realtime*)

dalam 24 jam. Dan informasi di internet selalu berubah terus-menerus, dan tanpa batas sehingga dapat diakses di seluruh dunia. Dengan adanya fasilitas jejaring sosial (*sosial network*) dan fasilitas rumpi (*chatting*), membuat masyarakat dapat dengan mudah berkomunikasi.

Untuk itu maka media internet khususnya situs, karena lebih mudah diakses masyarakat, murah, berbagi informasi baru dengan anggota masyarakat lain untuk menambah pengetahuan akan dongeng binatang (fabel) Indonesia.

3.4.2 Pemilihan Media Pendukung

- Media Pendukung

  Buku Gambar, Pembatas Buku, Stiker, Gelas, Kalender, Buku Saku, Mouse Pad.

- Benda Kenangan (*Merchandise*)

  Benda kenangan *(mercandise*) dipublikasikan untuk dijadikan sebagai tanda mata bagi masyarakat yang mengakses situs ini. Seperti jika menang lomba, maka benda kenangan (*merchandise*) sama dengan *gimmick*.

3.4.3 Pertimbangan Dasar Penyebaran Media

3.4.3.1 Pertimbangan Dasar Penyebaran Media Utama

Situs yang dibuat sebagus apapun kalau orang tidak mengetahui keberadaannya tidak akan berguna. Untuk itu situs yang dibuat harus diketahui oleh semua orang agar dapat diketahui dan digunakan. Supaya hal itu dapat dilakukan harus dibuat pendekatan yang kreatif. Untuk

memudahkan pencarian situs ini, yang pertama yaitu memanfaatkan mesin pencari (*search engine)* karena dengan memanfaatkan mesin pencari akan memudahkan masyarakat menemukan situs ini cukup dengan “kata kunci”. Selanjutnya pemanfaatan jejaring sosial seperti *facebook*, Indonesia salah satu pengguna terbanyak jejaring sosial menandakan masyarakat sangat antusias menggunakan internet, karena dijejaring sosial semua orang dapat melakukan berbagai aktivitas internetnya.

Maka tidak ada salahnya bila situs ini menggunakan jejaring sosial untuk mengajak pengguna jejaring sosial membuka situs ini. Selain itu di jejaring sosial banyak komunitas-komunitas, baik komunitas yang berhubungan dengan dongeng atau tidak, supaya dapat mengetahui situs ini. Selain itu penyebaran situs menggunakan tautan ke berbagai komunitas - komunitas milik masyarakat di internet seperti situs dan *blog*.

3.4.3.2 Pertimbangan Dasar Penyebaran Media Pendukung

Media pendukung atau *Gimmick* dan benda kenangan merupakan pengaplikasian dari pada logo FABEL INDONESIA.COM dan *tagline.*

Dan pembatas buku disebarkan bersamaan dengan buku gambar dongeng yang bekerja sama dengan situs ini. Diaplikasikan melalui media-media konvensional dan

dibagikan secara gratis di situs dengan sistem kirim menggunakan jasa pengiriman.

3.5 Strategi Distribusi

Strategi distribusi dilakukan supaya pada saat melakukan kegiatan promosi berjalan dengan mudah dan berada pada jalur yang tepat dan benar, sehingga penyampaian pesan dapat di terima oleh masyarakat. Selain itu untuk media cetak strategi distribusi mengikuti strategi media cetak yang digunakan tersebut, seperti kapan majalah terbit dan kapan buku di jual di toko buku.

3.5.1 Pertimbangan Dasar Distribusi

Distribusi dilakukan selama 3 bulan yaitu mulai dari bulan Juni dan berakhir pada bulan Agustus, pertimbangan ini atas dasar karena pada bulan ini anak sekolah libur panjang dan anak banyak menghabiskan waktunya di rumah, sehingga untuk itu kesempatan orang tua berkomunikasi dengan anak lebih banyak. Dalam rangka promosi penyebaran media diawali dengan pembagian buku gambar secara gratis, jika target audiens merespon dan ikut berpartisipasi maka distribusi akan diteruskan namun bukan lagi gratis tetapi dijual, setelah itu penyebaran benda kenangan supaya antusias masyarakat tetap menggunakan situs ini.

3.5.2 Jalur Distribusi

Jalur pendistribusian dilakukan hanya di sekitar Kota Bandung yang bekerja sama dengan toko-toko buku dan picupacu sebagai

sponsor, karena lembaga ini yang lebih banyak berhubungan dengan orang tua untuk membeli buku.

3.6 Konsep Visual

Konsep visual merupakan suatu konsep yang berawal dari bahasa verbal yang diolah menjadi bahasa visual, di dalam konsep terdapat beberapa unsur, seperti kreativitas, estetika, efisiensi, komunikatif dan lain-lain agar dapat diterima oleh khalayak sasaran. Dalam mengolah objek visual dibutuhkan kompoposi format desain, *layout*, tipografi, ilustrasi dan warna agar muncul visual yang kuat dan pesan yang disampaikan mudah diterima oleh target audiens.

Rata-rata buku dongeng binatang (fabel) yang dibuat memiliki latar belakang berupa hutan, dengan variasi tumbuhan dan bunga, dengan karakter hewan yang sedang beraktivitas didalam hutan tersebut, ini merupakan penyesuaian dengan karakter hewan hidup yaitu di hutan. Maka dari itu dalam perancangan media informasi dongeng binatang (fabel) ini, konsep visual yang dibuat menampilkan gambar hutan sebagai latar belakang, dimana dalam hutan tersebut banyak tumbuhan hutan, air terjun, bunga. Termasuk binatang-binatang yang terdapat di hutan yang saling berkeliaran. Dengan karakter visual yang berbeda dan khas, dengan konsep visual yang dibuat mengikuti gaya visual dalam buku-buku dongeng, sehingga akan menguatkan kesan tentang dongeng binatang (fabel).

Selain itu peletakan ikon di pinggir ditempat pegangan kertas, seperti kertas dalam binder. Ini akan menguatkan konsep yang dibuat seperti buku. Selain itu didalam buku tersebut terdapat kotak-kotak untuk meletakkan teks, supaya ketika teks dimasukkan tidak berbenturan dengan ilustrasi.



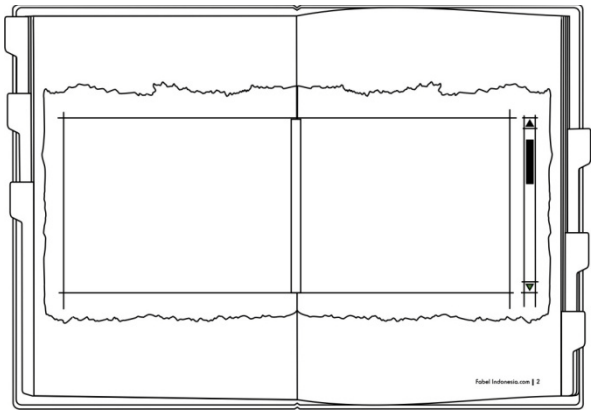
Gambar III.1 Tampilan Beranda (*Home*) dan Halaman selanjutnya

3.6.1 Format Desain

Format desain yang digunakan adalah bentuk melebar (*Landscape*), format desain memanjang akan terlihat lebih luas dan visualisasi yang ditampilkan terkesan luas dan lebar. Selain itu menyesuaikan dengan bentuk monitor komputer dan supaya tidak banyak melihat kebawah, sehingga pengunjung akan fokus ketika membaca dan tidak membuat cepat lelah karena *situs* tersebut tidak banyak bergerak.

Dan media utama ini dibuat menggunakan resolusi dalam bentuk *pixels* yaitu 1024 X 768 *pixels*, pertimbangan itu dibuat untuk menyesuaikan resolusi monitor komputer di Indonesia. Karena rata-

rata produk monitor di Indonesia secara umum dibuat menggunakan resolusi tersebut. Sehingga ketika media ini dibuka di monitor lain tidak banyak mengalami perubahan, dan ikut menyesuaikan resolusi monitor tersebut.



Gambar III.2 Format Media Situs

3.6.2 Tipografi

Tipografi adalah salah satu sarana untuk menterjemahkan kata-kata yang terucap ke halaman yang dapat dibaca (Wijaya, 1999, h.1). Konsep utama penggunaan huruf media informasi ini, mengambil karakter huruf dalam dongeng binatang (fabel), karena temanya adalah dongeng binatang (fabel).

Pada perancagan media informasi dongeng binatang (fabel) ini digunakan jenis tipografi MisterEarl BT (serif) sebagai jenis huruf utama. Pemilihan huruf tersebut mengarah pada tingkat keterbacaan dan ketertarikan yang baik, selain itu bentuk tipografi juga menggambarkan karakter dari pesan yang disampaikan, yaitu tipografi

Ini paling mendekati gaya huruf yang terdapat di buku-buku dongeng, dimana hurufnya cenderung tebal dan tanpa kait.

MisterEarl BT

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

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Dan

HoratioDMed

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

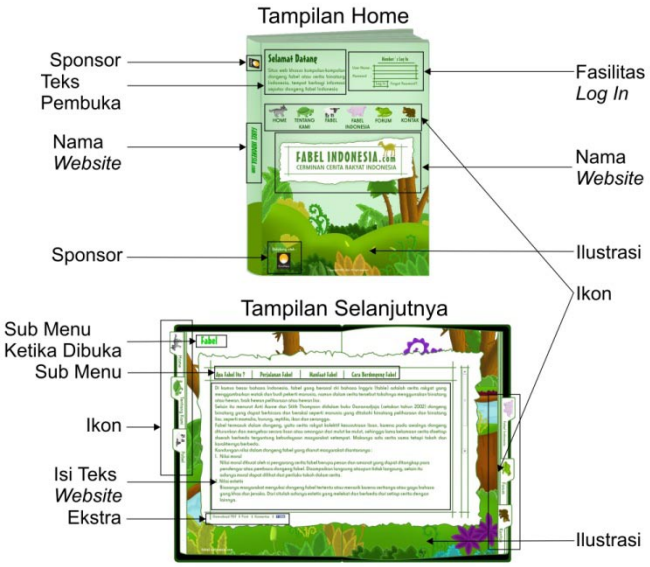
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Penggunaan *HoratioDMed* (serif) sebagai *body text* dan informasi umum yang ditampilkan, alasan menggunakan font ini karena jenis ini mudah dibaca, non formal, modern, sederhana dan ceria. Sesuai dengan karakter visual yang ingin ditampilkan.

3.6.3 *Layout*

Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik, juga disebut manajemen bentuk dan bidang.

Tujuan utama adalah menampilkan elemen gambar dan teks situs agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disampaikan / disajikan.



Gambar III.3 *Layout* Situs

3.6.4 Ilustrasi

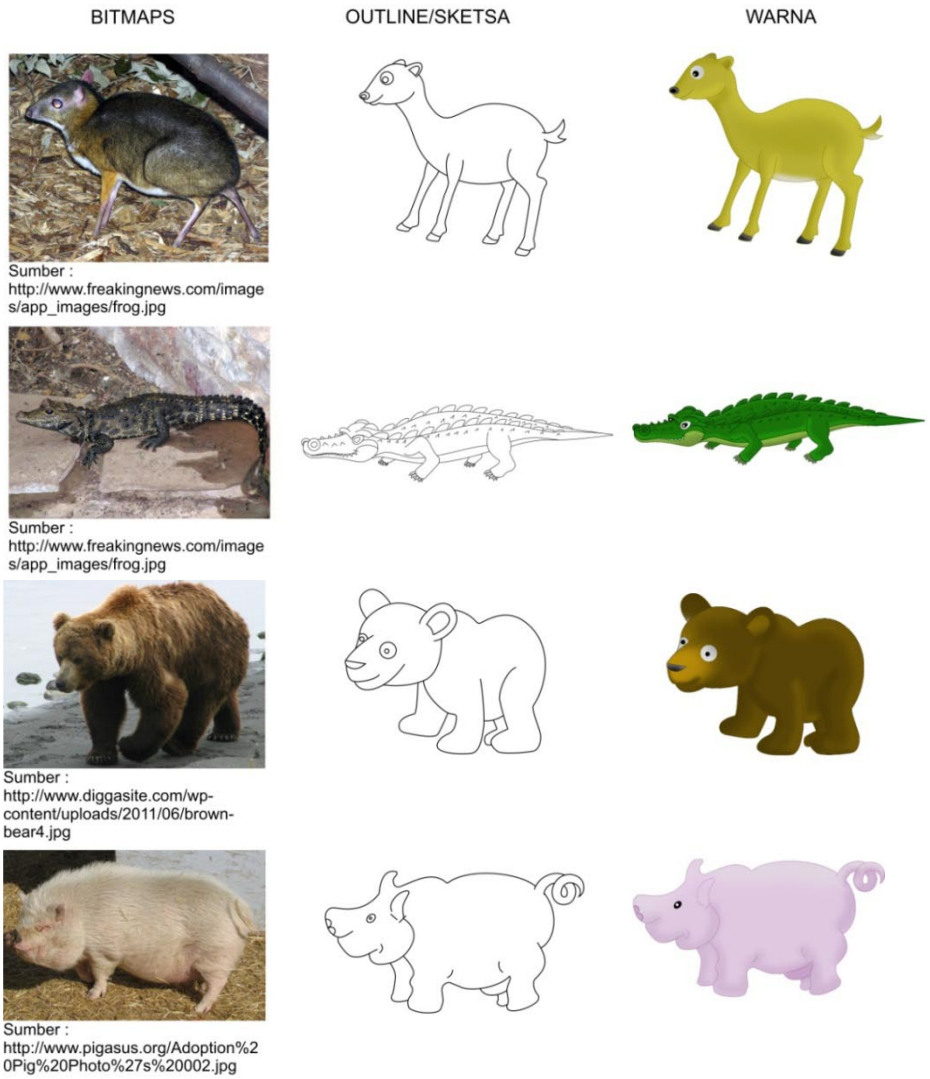
Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual (Kusrianto, 2007, h. 140).

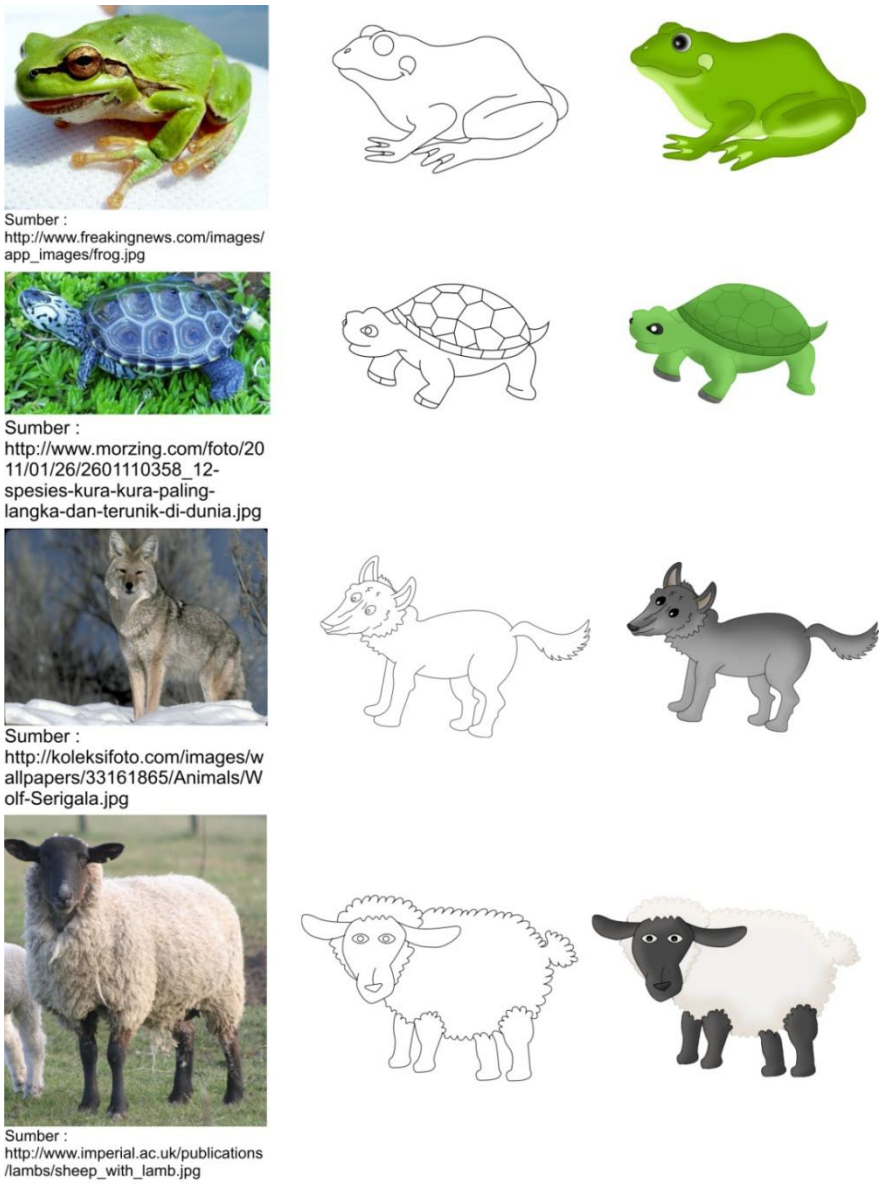
Dalam perancangan media situs ini menggunakan ilustrasi yaitu: Karakter Hewan, Tumbuhan, Buku, Kertas. Ilustrasi karakter tersebut digunakan sesuai dengan dengan dongeng binatang (fabel) yaitu berupa gambar hutan beserta binatang seperti dalam cerita dongeng binatang (fabel), dengan penggayaan gambar kartun yang

imajinatif khas anak-anak, karena segmen yang dituju orang tua dan anak-anak, ilustrasi tersebut seperti :

a. Karakter Hewan

Hewan-hewan yang dimasukkan sebagai ilustrasi dalam situs adalah beberapa hewan yang ada didalam dongeng binatang (fabel), seperti ; Kancil, Buaya, Kura-kura. Dan beberapa hewan yang dianggap sebagai hewan peliharaan dan yang lainnya hewan liar.





Sumber :
http://www.freakingnews.com/images/app_images/frog.jpg

Sumber :
http://www.morzing.com/foto/2011/01/26/2601110358_12-spesies-kura-kura-paling-langka-dan-terunik-di-dunia.jpg

Sumber :
http://koleksifoto.com/images/wallpapers/33161865/Animals/Wolf-Serigala.jpg

Sumber :
http://www.imperial.ac.uk/publications/lambs/sheep_with_lamb.jpg

Gambar III.4 Karakter Hewan

b. Karakter Tumbuhan

Karakter tumbuhan yang dibuat mengikuti gaya pada buku dongeng anak-anak. Buku tersebut berjudul 36 Dongeng Pilihan Kak Andi, alasan menggunakan gaya tersebut karena gambarnya khas dan imajinatif.

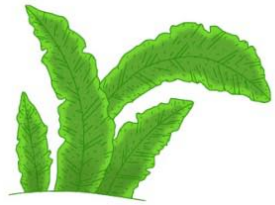
BITMAPS

OUTLINE/SKETSA

WARNA





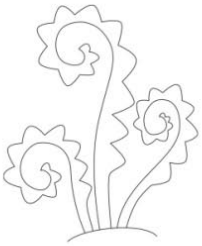












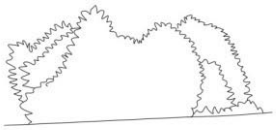
















Sumber : Andi Yudha

Gambar III.5 Karakter Tumbuhan

c. Ilustrasi Buku

Karena situs ini menggunakan konsep buku, maka ilustrasi mengikuti bentuk buku yang sesungguhnya.



Gambar III.6 Ilustrasi Buku

d. Ilustrasi Latar (*Background*)

Setelah semua karakter dibuat, maka dibuat latar (*background*) dari situs tersebut. Latar dibuat dari penggabungan gambar tumbuhan dan hewan, sehigga menjadi sebuah latar yang menarik.



Gambar III.8 Ilustrasi Latar (*Background*)

Setelah semua selesai dibuat, maka langkah terakhir adalah penggabungan semua karakter menjadi layout situs. Dalam penyusunannya sesuai dengan konsep yang sudah dibuat, maka jadilah ilustrasi situs ini.



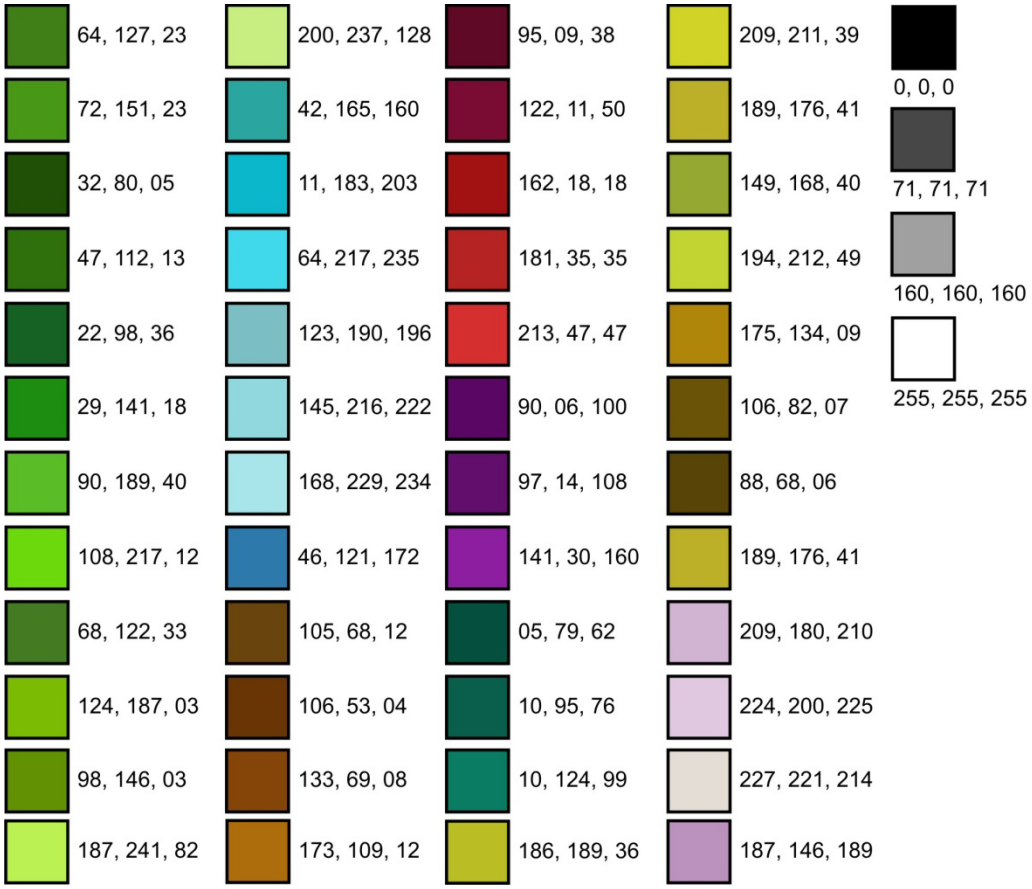
Gambar III.8 Hasil Akhir

3.6.5 Warna

Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan seseorang dalam berkomunikasi, warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan dalam peglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, mood atau semangat (Kusrianto, 2007, h.46).

Dengan mempertimbangkan keharmonisan warna-warna yang digunakan. Warna dominan yang terdapat di situs ini adalah hijau sesuai dengan konsep yaitu hutan, adapun secara konotatif melambangkan pertmbhan, pembaruan. Abu-abu dan putih sebagai warna netral, coklat sebagai warna tanah, dan hitam warna netral. Sedangkan warna-warna lain sebagai warna pendukung, sesuai warna khas karakter hewan dan tumbuhan yang dibuat dari hasil studi karakter. Dan jenis warna yang digunakan yaitu RGB, karena ditampilkan sebagai display layar monitor.

Adapun warna-warna yang digunakan dalam pembuatan media situs ini, adalah:



Gambar III.9 Skema Warna