BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Dalam perancangan media cd multimedia interaktif mengenai sejarah desain yang ditujukan untuk mahasiswa tingkat pertama dalam program studi DKV maka diperlukannya beberapa strategi perancangan yang meliputi diantaranya adalah:

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang akan digunakan adalah pendekatan komunikasi *"Emotional"* atau pendekatan komunikasi berupa mempengaruhi pikiran dan perasaan dari target sasaran yang telah di teliti sebelumnya. Dengan pendekatan komunikasi ini mengharapkan agar mahasiswa dapat lebih tertarik untuk memahami pelajaran. Dengan tertariknya mahasiswa akan mata kuliah sejarah desain, maka mahasiswa dapat mengerti dan mengetahui sejarah desain baik secara umum maupun terperinci.

Pendekatan komunikasi tidak terlepas dari dua unsur pendekatan, diantaranya pendekatan visual dan pendekatan verbal.

- Visual

  Unsur visual yang digunakan tidak terlepas dari visual yang bergaya visual masa lampau. Berhubungan dengan target sasarannya adalah mahasiswa, maka unsur visual akan dipadukan dengan visual yang mengarah ke remajaan dengan ciri warna-warna cerah, tidak kaku, dan lain-lain. Agar mahasiswa tidak merasa jenuh.



Gambar III.1 contoh visual masa lampau

Sumber: http://fariable.blogspot.com/2011/01/malioboro-sebagai-gambaran-masa-lampau.html (14 mei 2012)



Gambar III.2 contoh gambar yang memvisualkan remaja

Sumber: http://tourworldinfo.blogspot.com/2012/01/kata-mutiara-kehidupan-remaja.html (14 mei 2012)

- Verbal

  Pendekatan verbal yang digunakan menggunakan bahasa Indonesia, sesuai dengan bahasa yang dipakai oleh target sasaran. Gaya bahasa yang digunakan adalah bahasa yang digunakan sehari-hari yang bernada simple, mudah dimengertin dan cermat.

III.1.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif adalah suatu cara yang menjelaskan pendekatan kreatif dalam penyampaian visual. Agar informasi mencapai tujuan yang di harapakan maka informasi yang dilakukan harus menarik dan informasi yang efektif.

Berdasarkan strategi komunikasi dibuatlah strategi kreatif dengan pembuatan multimedia interaktif yang menarik secara visual dan informasi yang efektif untuk mahasiswa, yang bertujuan agar media yang dibuat bisa mencapai target sasaran.

III.1.2.1 Pendekatan Kreatif

Dalam merancang multimedia interaktif ini, menggunakan visual bergaya masa lampau yang berhubungan dengan mata kuliah sejarah desain. Tetapi juga menggunakan gaya visual anak remaja yan menjadi target sasaran, kemuadian kedua gaya visual ini digabungkan dan disederhanakan dalam bentuk ilustrasi yang menarik dan cocok untuk mahasiswa.

Pendekatan visual yang digunakan:

1. Pembuatan gambar-gambar ilustrasi diambil dari elemen-elemen mata kuliah sejarah yang akan disampaikan kepada mahasiswa
2. Elemen-elemen visual yang mendukung ilustrasi utama adalah gaya visual anak remaja saat ini, agar mereka merasa tertarik dengan mata kuliah sejarah desain.

3. Pemilihan tipe huruf yang menunjang setiap konten isi agar penyampaian informasi yang ada dalam media bisa tercerna dengan baik.

III.1.3 Strategi Media

Dalam perancangan multimedia interaktif ini, dibutuhkan strategi media agar media yang akan diproduksi bisa lebih terperinci dan terfokus. Strategi media mencakup 2 bagian, media utama dan media pendukung.

1. Media Utama

   Media utama yang akan dirancang adalah multimedia interaktif sebagai media pembelajaran sejarah desain yang efektif agar informasi yang dsampaikan dapat dimengerti mahasiswa. Multimedia interaktif berupa CD yang dapat diproses di PC maupun Laptop.

2. Media Pendukung

   Media pendukung yang akan digunakan berfungsi untuk mendampingi dan memperkuat media utama. Media pendukung yang akan digunakan diantaranya:

   a. Display

      Konsep display dan kemasan di kemas dengan menarik sehingga membuat orang bertanya dan bergerak untuk mencari tahu apa yang ada dalam kemasan tersebut. Penggunaan kemasan penting karena sebelum kita melihat isi konten yang ada didalam, mahasiswa harus tertarik dulu dengan display yang kita desain.

b. Gimmick/Merchandise

Stiker juga amat ampuh sebagai media promosi, dikarenakan fungsinya dapat dialihkan pada bentuk media promosi (*ambient)*.

III.2 Konsep Visual

Dalam perancangan media audio visual yang ada, tampilan visual pada media audio visual didasari berdasarkan beberapa konsep visual, diantaranya:

III.2.1 Format Desain

Dalam perancangan media informasi berupa multimedia interaktif tentang sejarah desain yang bersegmentasi pada mahasiswa tingkat pertama, format desain yang sebagai berikut:

1. Media Utama

   Multimedia interaktif dirancang dengan ukuran 1024x768 pixel dan akan dimasukkan dalam bentuk CD, yang dapat mempermudah menjalankan program tersebut.



Gambar III.3 contoh CD yang digunakan

http://earth911.com/recycling/electronics/cds-and-dvds/ (15 mei 2012)

2. Media Pendukung

Stiker akan diproduksi dengan ukuran 15x5 cm, dengan ukuran yang tidak teralu kecil dan terlalu besar, mahasiswa dapat menempelnya pada binder, buku, motor, dan lain-lain.



Gambar III.4 contoh media stiker

Sumber: http://debriadiharset.wordpress.com/ (15 mei 2012)

III.2.2 Tata Letak

Tata letak atau *layout* yang digunakan meliputi semua unsure desain gambar, teks, ilustrasi, elemen visual dan sebagainya. Dengan *layout* yang menarik dapat menarik minat mahasiswa untuk memahami pesan atau informasi yang disampaikan.

Layout yang akan digunakan dalam media informasi ini adalah dengan menonjolkan peletakan visualisai. Hal ini dimaksud agar ketika mahasiswa melihat media tersebut dapat langsung terfokus pada visual yang ditampilkan kemudian tertarik untuk membaca dan memahami setiap informasi di dalam media tersebut.

III.2.3 Tipografi

Perancangan multimedia interaktif ini akan menggunakan beberapa huruf atau *font*, diantaranya adalah

- Chlorinar

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 x x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . ? ' ( )



Gambar III.5 Judul Multimedia Interaktif

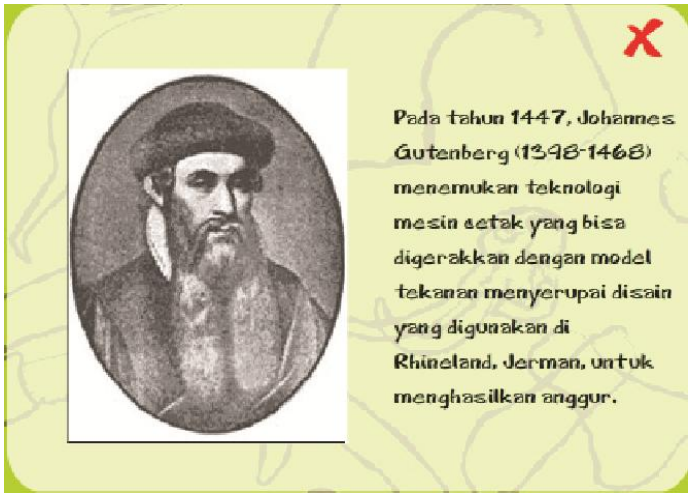
Huruf ini digunakan pada judul cd multimedia interaktif yang dirancang, huruf ini juga digunakan pada kemasan dan *display* cd multimedia interaktif. Huruf ini memiliki bentuk yang unik, berbentuk seperti batu dan kesan batu yang ditampilkan mewakili kesan masa lampau khususnya pada zaman purba.

- Cartoon

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 x x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . ? ' ( )



Gambar III.6 Tampilan multimedia menggunakan font Cartoon

Huruf cartoon digunakan pada penjelasan materi yang disampaikan pada multimedia interaktif ini, dipilih agar penjelasan yang disampaikan tidak kaku karena target sasaran adalah remaja khususnya mahasiswa.

- **Bauhaus 93**

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 x x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . . ? " ( )



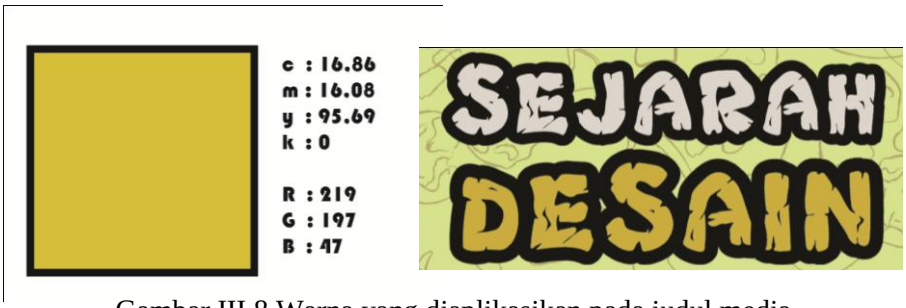
Gambar III.7 Tombol menu

Huruf ini digunakan pada tombol-tombol menu yang ditampilkan pada multimedia interaktif, dipilih karena bentuk dari huruf unik dan tidak terlalu kaku, tetapi terlihat tegas.

Alasan pemilihan *font* diatas karena, ketiga *font* tersebut dianggap dapat mewakili kesan masa lampau dan keremajaan yang menjadi target sasaran media informasi untuk mahasiswa.

III.2.4 Warna

Dalam perancangan media, warna merupakan unsure desain yang mempengaruhi pesan. Pemilihan warna berdasarkan kesan yang ingin disampaikan dan kepada siapa informasi ini ditujukan. Warna yang digunakan adalah warna berbasis RGB (*Red, Green, Blue)*. Pemilihan warna-warna tersebut didasari oleh pertimbangan sebagai berikut:



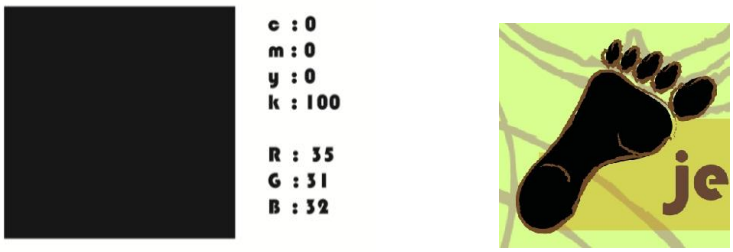
Gambar III.8 Warna yang diaplikasikan pada judul media



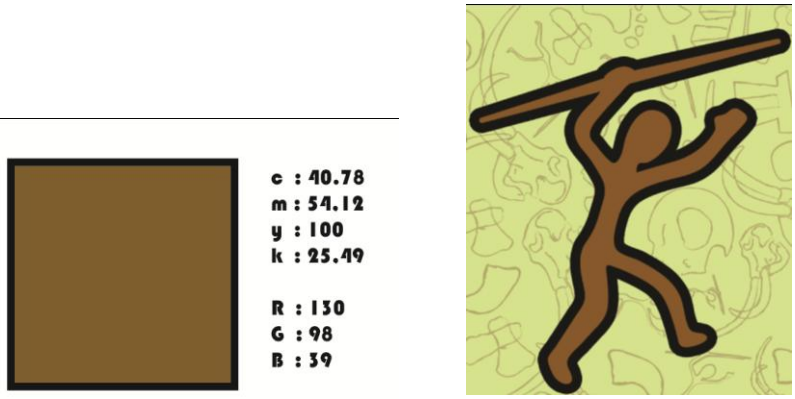
Gambar III.9 Warna yang diaplikasikan pada latar media



Gambar III.10 Warna yang diaplikasikan pada judul media



Gambar III.11 Warna yang diaplikasikan pada tombol menu



Gambar III.12 Warna yang diaplikasikan pada latar media