BAB III
STRATEGI PERANCANGAN
DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

III.1.1 Pendekatan Komuikasi

a. Strategi Komunikasi visual

Strategi komunikasi visual yang akan dirancang berdasarkan dari target audience yang telah dibahas sebelumnya para petani buah usia 35-45 tahun di wilayah Jawa Barat khususnya Desa Cihideung Kecamatan Parompong Kabupaten Bandung adalah dengan menyampaikan informasi tentang vegetatif buatan secara mencangkok. Informasi yang akan disampaikan secara visual yaitu mengetahui tahap-tahap cara menanam dengan reproduksi vegetatif buatan secara mencangkok, agar informasi yang diberikan mudah dimengerti. Dengan dibantu sebuah tokoh atau karakter yang mencerminkan karakteristik orang sunda, karakter yang di buat seorang lelaki dengan memakai pakaian lengkap tradisonal sunda seperti ikat kepala atau di sunda di kenal iket, kain baju, dan sarung. Adapun media pendukung penyuluhan baik berupa spanduk dan poster dengan melalui gaya ilustrasi yang tepat agar informasi yang disampaikan dapat dimengerti oleh target audience.

b. Strategi Komunikasi Verbal

Dalam pendekatan verbal digunakan Bahasa Indonesia yang formal namun tetap dalam beberapa disisipkan sebagai bahasa sehari-hari agar informasi yang disampaikan lebih mudah dimengerti, karena perananya sangat penting dalam memberikan informasi. Sebagian besar dengan komunikasi verbal ide-ide atau pemikiran lebih mudah disampaikan disini komunikan juga lebih mudah memahami pesan-pesan yang akan disampaikan. Juga terdapat tag line yang digunakan di dalam media informasi vegetatif buatan secara mencangkok adalah cara mudah untung banyak.

III.1.2 Strategi Kreatif

Membuat media penyuluhan dengan menggunakan cara membagi menjadi beberapa bagian-bagian dari cara vegetatif buatan agar mudah dipahami oleh target audience. Bagian pertama materi yang akan disampaiakan yaitu cara vegetatif buatan dengan mencangkok.

Pertama dalam menyampaiakan informasi diberitahukan peluang-peluang yang ada dalam dunia tanaman yang ada di indonesia agar meinimbulkan rasa optimisme dari petani lalu kedua memberikan informasi tahap-tahap dari menanam secara vegetatif buatan dengan mencangkok.

Tahap-tahap dari kegiatan mencangkok ini dibuat dengan menggunakan vidio agar informasi yang diberikan dapat mudah dimengerti. Diberikan pula tips-tips dari cara mencangkok, serta keuntungan dari vegetatif buatan.

III.1.3 Strategi Media

Media utama adalah media penyuluhan dalam format digital, didalamnya dilakukan dengan membuat tampilan yang lebih animasi agar membangun rasa ketertarikan dari informasi yang diberikan, tujuan dari penyuluhan ini mengubah sikap dan perilaku masyarakat pertanian agar mereka tahu dan mau menerapkan informasi anjuran yang dibawa dan disampaiakan oleh penyuluh.

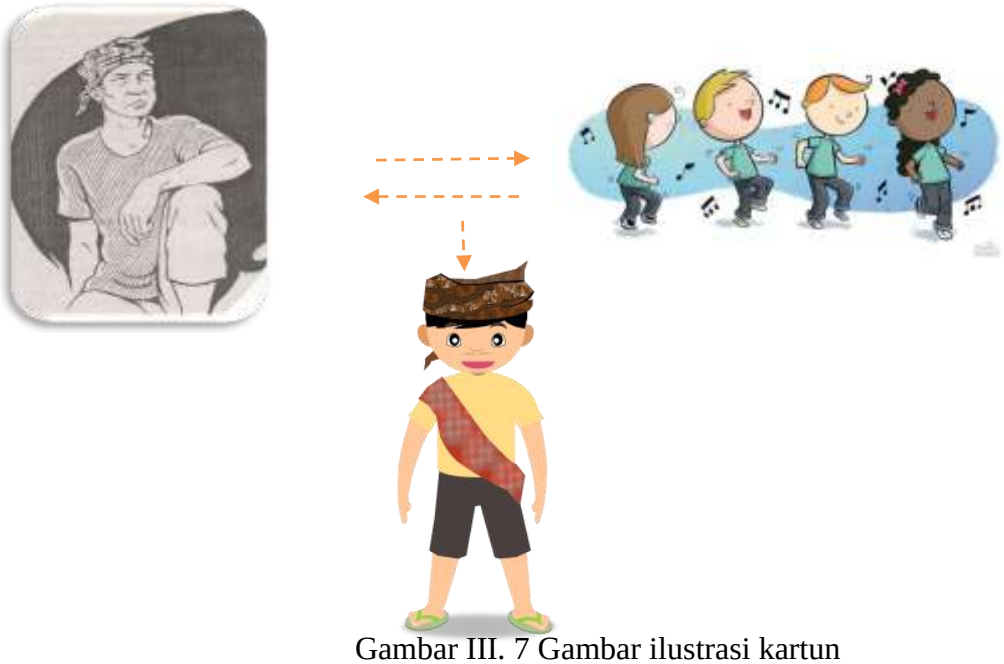
Dalam memberikan tahap-tahap dari mencangkok dilakukan dengan video untuk mencapai tujuan informasi yang disampaikan secara optimal, karena sangat membantu tenaga dari penyuluh dalam mencapai efektifitas pemberian informasi-informasi khususnnya pada informasi yang bersifat praktek dan lebih nyata agar peserta penyuluhan dapat melihat gambar sekaligus mendengarkan apa yang dibahas dalam video tersebut.

Media pendukung yaitu berupa poster yang berisi tahap-tahap dari vegetatif buatan secara mencangkok, spanduk agar menarik perhatian karena bisa dipasang di tempat yang terpusat agar dapat menginformasikan pesan yang ingin disampaikan, dan *x -banner* ditempatkan didepan ruangan saat penyuluhan dengan ukuran 60 x 160 cm agar mata target *audience* langsung tertuju pada *banner*.

III.2 Konsep Visual

III.2.1 Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan adalah dengan gaya kartun *(cartoon),* Kartun adalah penggambaran tentang sesuatu secara sederhana, atau dengan cara yang dilebih-lebihkan (Marianto dalam Indarto, 1999, h.11). Dengan menambahkan ilustrasi pada setiap pembuatan media diharapkan agar informasi yang diberikan lebih mudah dipahami



Gambar III. 7 Gambar ilustrasi kartun

Sumber : http:// bbsdlp.litbang.deptan.go.id/en/index.php (22 April 2012)

Mengubah gaya ilustrasi menjadi kartun agar pada saat diberikan informasi lebih mudah diserap. Dilihat dari target audiens yang memiliki hidup sederhana dan gemar bercanda. Membuat *layout* iformasi dengan ilustrasi akan menjadi lebih menarik dalam penyajiannya. Dengan adanya ilustrasi terbantu dalam memahami setiap informasi yang diberikan. Karakter yang mencerminkan karakteristik orang sunda, karakter yang di buat seorang lelaki dengan memakai pakaian lengkap tradisonal sunda seperti ikat kepala atau di sunda di kenal iket, kain baju, dan sarung.

III.2.2 Tipografi

Tipografi mempunyai peranan penting untuk mendukung suatu *layout*, maka disini penulis menggunakan *font* yang mudah terbaca dan dilihat. Sesuai dengan kebutuhan yang akan digunakan agar informasi yang diberikan terlihat jelas dan mudah dipahami.

Cartoonist

8 PT THE QUICK BROWN FOR JUMPS OVER THE LAZY DOG
10 PT THE QUICK BROWN FOR JUMPS OVER THE LAZY DOG
12 PT THE QUICK BROWN FOR JUMPS OVER THE LAZY DOG
14 PT THE QUICK BROWN FOR JUMPS OVER THE LAZY DOG
16 PT THE QUICK BROWN FOR JUMPS OVER THE LAZY DOG
18 PT THE QUICK BROWN FOR JUMPS OVER THE LAZY DOG
20 PT THE QUICK BROWN FOR JUMPS OVER THE LAZY DOG
22 PT THE QUICK BROWN FOR JUMPS OVER THE LAZY DOG
24 PT THE QUICK BROWN FOR JUMPS OVER THE LAZY DOG
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
! @ # $ % ^ & * ()

Contoh :



Gambar III. 8 Pemilihan huruf cartoonis

Cooper std black

8 PT THE QUICK BROWN FOR JUMPS OVER THE LAZY DOG
10 PT THE QUICK BROWN FOR JUMPS OVER THE LAZY DOG
12 PT THE QUICK BROWN FOR JUMPS OVER THE LAZY DOG
14 PT THE QUICK BROWN FOR JUMPS OVER THE LAZY DOG
16 PT THE QUICK BROWN FOR JUMPS OVER THE LAZY DOG
18 PT THE QUICK BROWN FOR JUMPS OVER THE LAZY DOG
20 PT THE QUICK BROWN FOR JUMPS OVER THE LAZY DOG
22 PT THE QUICK BROWN FOR JUMPS OVER THE LAZY DOG
24 PT THE QUICK BROWN FOR JUMPS OVER THE LAZY DOG
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
! @ # $ % ^ & * ()

Contoh :



Gambar III. 9 Pemilihan huruf cooper std black

Gill san MT

8 PT THE QUICK BROWN FOR JUMPS OVER THE LAZY DOG
10 PT THE QUICK BROWN FOR JUMPS OVER THE LAZY DOG
12 PT THE QUICK BROWN FOR JUMPS OVER THE LAZY DOG
14 PT THE QUICK BROWN FOR JUMPS OVER THE LAZY DOG
16 PT THE QUICK BROWN FOR JUMPS OVER THE LAZY DOG
18 PT THE QUICK BROWN FOR JUMPS OVER THE LAZY DOG
20 PT THE QUICK BROWN FOR JUMPS OVER THE LAZY DOG
22 PT THE QUICK BROWN FOR JUMPS OVER THE LAZY DOG
24 PT THE QUICK BROWN FOR JUMPS OVER THE LAZY DOG
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
! @ # $ % ^ & * ()

Contoh :



Gambar III. 10 Pemilihan gill san mt

III.2.3 Warna

Warna yang digunakan pun disesuaikan dengan tema yang dibuat yaitu yang berhubungan dengan tumbuhan. Menggunakan warna coklat karena berhubungan dengan warna batang kayu dan warna hijau tua mengambil dari dasar tumbuhan pada dasarnya , dan warna hijau selalu dikaitkan dengan warna alam yang menyegarkan karena warna hijau membangkitkan energi dan juga mampu memberi efek menenangkan, dan menyeimbankan emosi.Warna hijau juga mempuyai arti menyejukan, warna hijau ini elegan. Dan dapat menimbulkan rasa empati terhadap orang.

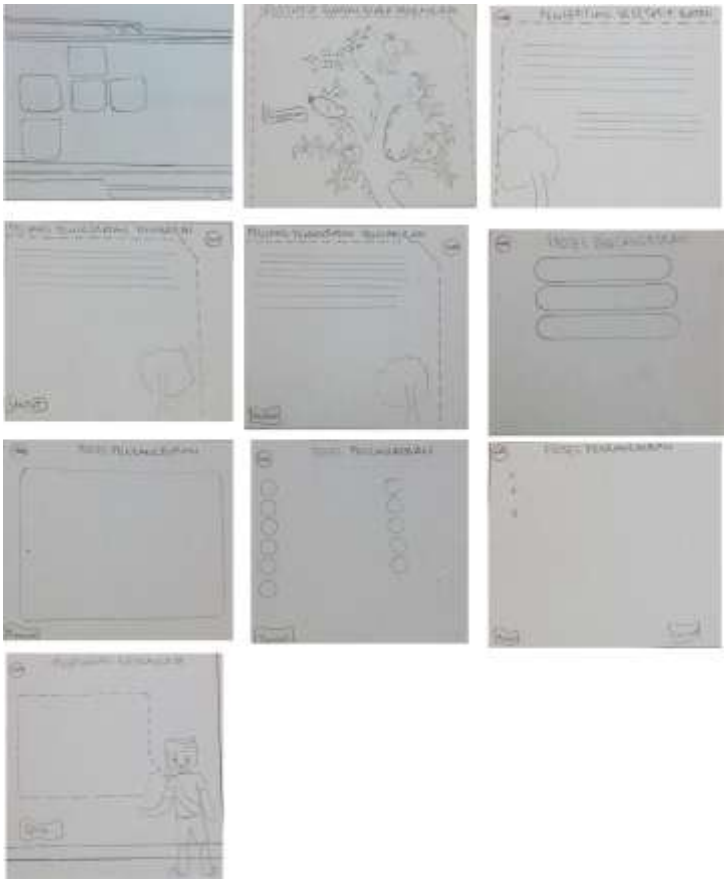
Orange memancarkan energi kehangatan dan mendorong rasa sosialisasi dan merangsang suatu kegiatan serta coklat merupakan warna netral yang natural hangat, dan menghadirkan kenyamanan dan *cream* menguatkan kesan pada setiap tempat yang digunakan, juga memiliki efek ketenangan bagi penyeimbang warna-warna.



Gambar III. 11 Warna

III.2.4 *Layout*

Dalam sebuah proses perancangan *layout* dibuat sederhana dan nyaman adalah tujuan dari setiap halaman, karena tujuan *layout* disini yang utamanya adalah memberikan pesan-pesan informasi. Di tiap halamannya judul di letakan di tengah agar terlihat jelas ini berlaku di setiap halaman yang dibuat. Hal utama yang penting dalam membuat *layout* ini yaitu memberikan pesan-pesan informasi dengan jelas jadi dalam setiap halaman dibuat rapi untuk menghindari target *audience* bingung dengan informasi yang akan diberikan. Didalam *layout* menggunakan gambar-gambar pendukung untuk memudahkan memberikan informasi, gambar yang dibuat yaitu gambar yang berhubungan dengan tema yaitu tentang tanaman buah, sehingga akhirnya didapatkan gambar sketsa yang dibuat.



Gambar III. 12 Sketsa *layout*

III.2.5 Format Desain

Format desain yang dipakai adalah *landscape* dan *portrait*, untuk format-format tersebut disesuaikan dengan media-media yang dipilih dan sesuai untuk digunakan.

Landscape



Potrait



Gambar III. 13 Format desain

BAB IV

MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Dalam proses perancangan media penyuluhan vegetatif buatan secara mencangkok yang dibuat dalam format digital yaitu multi media interaktif yang memberikan informasi tentang tahap-tahap cara mencangkok dilakukan dengan video untuk mencapai tujuan informasi yang diberikan secara optimal dalam video didampingi pula dengan instrumental suling sunda. Isi informasi yang diberikan mengenai hal-hal yang menyangkut tentang mencangkok, dijelaskan pula keuntungan dan peluang peningkatan penghasilan dari cara mencangkok.

IV.1.1 Metode Pembuatan

Dalam mengerjakan pembuatan cd interaktif menggunakan beberapa metode diantaranya :

- Membuat *layout*





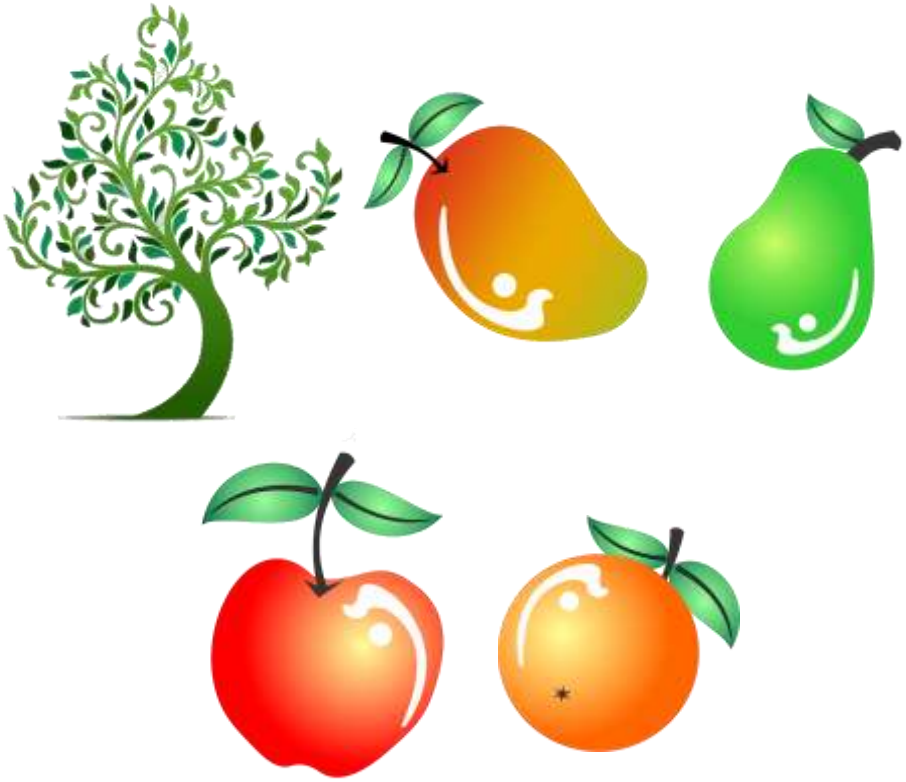
Gambar IV. 14 Gambar *layout*

- Membuat Karakter



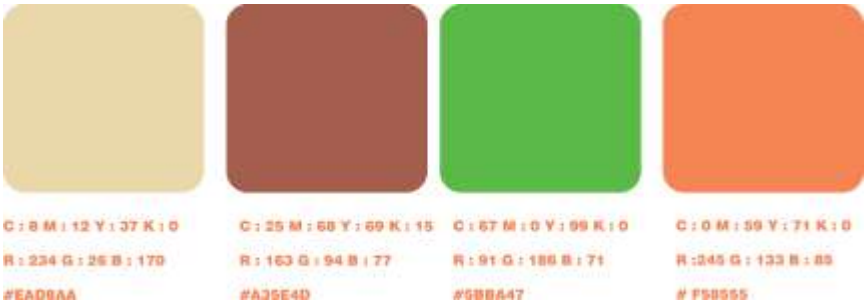
Gambar IV. 15 Gambar sketsa karakter

- Pengumpulan Data dan Gambar



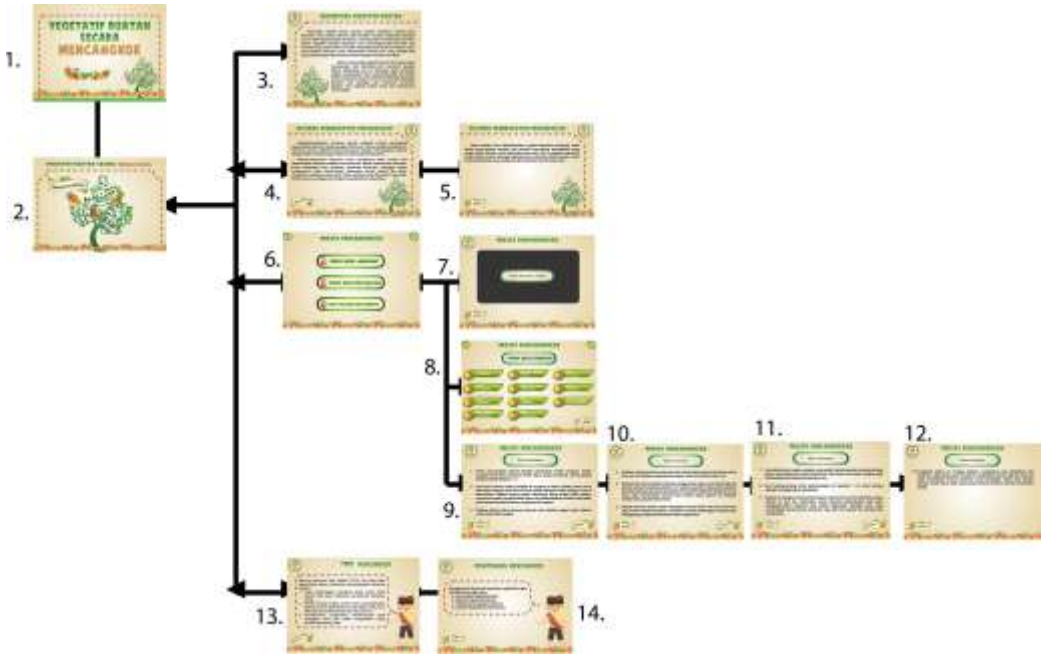
Gambar IV. 16 *Image* pendukung

- Pemilihan Warna



Gambar IV. 17 Warna

- Pembuatan Sistem Navigasi



Gambar IV. 18 Sistem navigasi

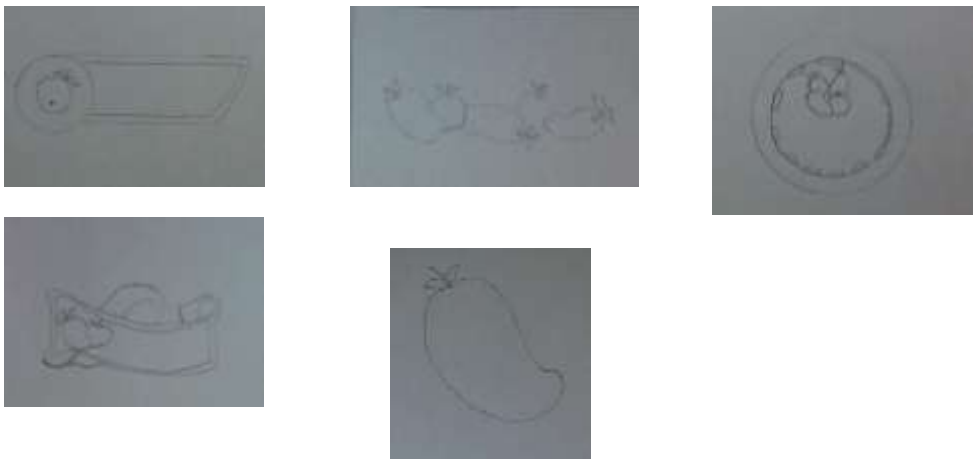
Termasuk bagian penting dalam pembuatan aplikasi multimedia, untuk memandu pengguna menggunakan cd ini dalam, cd ini terdapat beberapa konten yaitu, *oppening*, *home*, pengertian dari vegetatif buatan, peluang peningkatan penghasilan, proses pencangkokan, tips serta keuntungan

Keterangan :

1. Halaman Awal atau *opening*
2. Halaman *Home*
3. Halaman pengertian Vegetatif Buatan secara mencangkok
4. Halaman peluang peningkatan bisnis
5. Sub 1 dari halaman peluang peningkatan bisnis
6. Halaman video proses pencangkokan
7. Sub 1 dari halaman video proses pencangkokkan
8. Sub 2 dari halaman video proses pencangkokan
9. Sub 3 dai halaman video proses pencangkokan
10. Sub 1 dari sub halaman video sesi tulisan
11. Sub 2 dari sub halaman video sesi tulisan

12. Sub 3 dari sub halaman video sesi tulisan
13. Halaman tips dari mencangkok
14. Halaman keuntungan dari mencangkok

- Sketsa Ikon



Gambar IV. 19 Pembuatan sketsa ikon

- Pembuatan Ikon



Gambar IV. 20 Pembuatan ikon

IV1.2 KONSEP

Konsep yang digunakan dalam proses perancangan sebuah desain adalah pengumpulan semua data yang dibutuhkan dalam proses mendesain cd interaktifi ini. Setelah semua data yang dibutuhkan terkumpul, baru lah kita memulai proses mendesain, dengan cara mengolah data menggunakan *Software* Adobe Photoshop, Adobe Flas, Adobe Ilustrator dan Adobe Primer yang telah ditentukan. Pada perancangan desain cd interaktif untuk petani buah memiliki konsep nuansa yang bertemakan tumbuhan buah memunculkan bentuk-bentuk yang berhubungan dengan nuansa tumbuhan buah disesuaikan dengan apa yang akan di jelaskan pada cd interaktif, serta diperkuat dengan warna yang dipilih yang menandai tema yang digunakan.



Gambar IV. 21 *Layout opening*

Halaman di atas ini merupakan halaman pembuka, didalam halaman pembuka terdapat judul vegetatif buatan secara mencangkok dan tedapat juga tombol *start* untuk masuk ke halaman selanjutnya.



Gambar IV.22 *Layout home*

Halaman diatas merupakan halaman *home* atau beranda, halaman ini terdapat 4 ikon buah, setiap ikonnya terdapat halaman tersendiri dan fungsinya. Didalam konten ini diterapkan gaya interaktif setiap kita memilih ikon.



Gambar IV. 23 *Layout* pengertian vegetatif buatan

Halaman diatas merupakan halaman yang menjelaskan tentang pengertian vegetatif buatan secara mencangkok. Halaman ini juga dapat kembali ke halaman *home* atau beranda.



Gambar IV.24 *Layout* peluang peningkatan penghasilan

Halaman diatas ini merupakan halaman tentang peluang peningkatan penghasilan dari kegiatan mencangkok, didalam halaman terdapat tombol *next* untuk meneruskan penjelasan selanjutnya dan terdapat tombol *home* untuk kembali ke beranda.



Gambar IV.25 *Layout* proses pencangkokan

Halaman diatas merupakan halaman tentang video proses pencangkokan didalamnya dibagi tiga bagian pertama video lengkap, kedua video perbagian, ke tiga dijelakan oleh tulisan didalamnya terdapat tombol untuk kembali ke beranda**.**



Gambar IV. 26 *Layout* video proses pencangkokan

Halaman diatas merupakan halaman video tentang proses pencangkokan sesi lengkap, didalam halaman ini terdapat tombol *back* untuk kembali ke halaman proses pencangkokan,dan halaman *home* untuk kembali ke beranda.



Gambar IV. 27 *Layout* video proses pencangkokan

Halaman diatas ini merupakan halaman video proses pencangkokan per bagian-bagian dari cara mencangkok, di dalam halaman ini terdapat tombol *home* untuk ke beranda,*back* untuk kembali ke halaman proses pencangkokan,dan *exit* untuk keluar



Gambar IV. 28 *Layout* proses pencangkokan sesi tulisan

Halaman diatas merupakan halaman tentang proses pencangkokan didalamnya diberitahukan tahap-tahap dari proses pencangkokan yang dipaparkan oleh tulisan. Didalam halaman ini terdapat tombol *next* untuk halaman selanjutnya, *home* untuk ke beranda, *exit* untuk keluar dan tanda panah untuk kembali pada halaman proses pencangkokan.



Gambar IV. 29 *Layout* tips mencangkok

Halaman diatas merupakan halaman tentang tips dari mencangkok yang dijelaskan oeh pakar mencangkok yaitu Rochiman dan Harjadi. Didalam halaman ini terdapat tombol *next* untuk halaman selanjutnya, *home* untuk ke beranda.



Gambar IV. 30 *Layout* keuntungan mencangkok

Halaman disamping merupakan halaman tips dan keuntungan yang menjelaskan informasi keuntungan serta tips dari mencangkok. Di halaman ini terdapat tombol *home* untuk ke beranda, *exit* untuk keluar dan *next* untuk ke halaman selanjutnya.

IV1.3 Media Pendukung

a. Poster

Poster adalah media pendukung untuk menginformasikan tentang keberadaan informasi vegetatif buatan secara mencangkok. Poster dibuat menjadi dua jenis yang pertama poster yang berisi informasi tentang vegetatif buatan yang kedua poster yang bersifat persuasi atau ajakan. Poster ini ditempel di tempat-tempat balai desa, ditempat warung-warung. Ukuran poster 29,7 x 42 dicetak dengan menggunakan bahan artpaper dan dilaminasi dove ,berukuran 210g dengan teknis cetak *offset*.



Gambar IV. 31 Poster informasi



Gambar IV. 32 Poster ajakan/persuasi

b. Sticker

Sticker digunakan sebagai salah satu dari media komunikasi, sticker mengkomunikasikan pesan-pesan dengan visual dan verbal dan juga sticker dibuat singkat, jelas, dan akurat Teknis produksi dari stiker adalah dengan menggunakan cetak separasi di atas kertas stiker dengan ukuran 42 cm x 29,7 cm (A3) jenis *sticker chromo 160 gr* agar warna pada stiker tahan lama, Ukuran stiker adalah 14 cm x 8,5 cm dengan menggunakan cetak *offset*.



Gambar IV. 33 Sticker

c. Spanduk

Dapat menarik perhatian karena ditempatkan atau dipasang di suatu tempat yang terpusat agar dapat menginformasikan pesan yang ingin disampaikan. Ukuran spanduk 3m x 0,8m dengan teknis print *front litgh.*



Gambar IV. 34 Spanduk

d. *X –Baner*

X-banner ini ditempatkan didepan ruangan saat penyuluhan dengan ukuran 160cm x 60cm agar mata target audience langsung tertuju pada *banner*. x-banner terbuat dari *bahan flexy Indoor*, dan dicetak secara cetak *offset*



Gambar IV. 35 *X-Banner*

e. *Mug*/Gelas

Media *Mug* dibuat dengan bahan keramik menggunakan teknis produksi Laser. Ukuran desain mug adalah 9cm bediameter 7,5cm, media ini digunakan pada saat target *audience* minum kopi.



Gambar IV. 36 *Mug*/gelas

f. Pin dan Gantungan Kunci

Pin digunakan pada saat acara penyuluhan berjalan, media ini akan diberikan secara gratis kepada target audience, dengan cara pendekatan emosional melalui tagline yang di buat "Cara mudah untung banyak" Ukuran pin diameternya 5,5cm dan ukuran gantugan diameternya 4,5cm dibuat dengan cetak *offset*.



Gambar IV. 37 Pin dan Gantungan Kunci

g. *T-Shirt*/ Kaos

T-shirt dibagikan saat sebelum acara penyuluhan berlangsung, jadi sewaktu penyuluhan berlangsung target audience memakai kaos, ini pendekatan secara emosional supaya target audience semangat mendengarkan informasi yang diberikan dan pesan yang ingin disampaikan di mengerti oleh target audience .Ukuran kaos di buat dengan empat ukiran yaitu s, m, l, dan xl.



Gambar IV. 38 *T-shirt/ Kaos*

h. Kalender

Media kalender dibuat dengan bahan Art papper 210g laminasi dove dengan teknis produksi cetak *offset*. Ukuran kalender yang diberikan pada target *audience* ini adalah A3.



Gambar IV. 39. Kalender

i. Handuk

Handuk diberikan pada saat acara penyuluhan selesai , media ini akan diberikan secara gratis kepada target audience, dengan cara pendekatan emosional. Media ini mempunyai fungsi untuk *target audience* sedang bekerja di kebun . Ukuran handuk 70 cm x 30 cm dengan teknis bordir.



Gambar IV. 40. Handuk

j. Topi

Topi diberikan pada saat acara penyuluhan selesai , media ini akan diberikan secara gratis kepada target *audience*. Media ini mempunyai fungsi untuk target audience tidak kepanasan saat sedang bekerja dan selalu mengingat informasi yang diberikan dan dibuat dengan teknis bordir.



Gambar IV. 41Topi

k. Buku/ *Notes*

Notes dipakai saat acara penyuluhan berlangsung, jadi sewaktu penyuluhan berlangsung target audience dapat mencatat informasi yang diberikan, dibuat dengan ukuan 21cm x 16cm.



Gambar IV.42 Buku / *Notes*