BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi dibagi menjadi dua bagian yaitu :

a. Dalam perancangan ini akan digunakan bahasa yang non-formal namun pada hal-hal tertentu seperti pada bahasan materi menggunakan bahasa yang formal. Dalam perancangan ini akan dibuat dengan konsep model tutorial agar bisa mendapatkan respon dari siswa.

b. Dalam perancangan ini akan digunakan visual yang tidak kaku agar menarik para siswa SMA. Penuh dengan gambar dan warna namun tidak lupa informasi teks yang membantu memberikan penjelasan.

III.1.2 Strategi Kreatif

Informasi yang akan disampaikan adalah ilmu pasti, Pengguna akan memulai halaman awal dengan beberapa pilihan menu, salah satunya adalah penjelasan materi protista. Pada penjelasan ini pengguna akan di temani oleh sejumlah karakter yang mewakili masing bagian dari organisme protista yaitu karakter yang mewakili organisme protista mirip jamur (Myxomycota dan Oomycota), karakter yang organisme mewakili protista mirip tumbuhan (Alga), dan karakter yang mewakili organisme protista mirip hewan (Protozoa)

III.1.3 Strategi Media

Selama ini media yang dipakai dalam kegiatan pembelajaran kurang memberikan gambaran yang utuh, sehingga kurang memberikan efektivitas tersampaikannya materi. Media yang digunakan dalam merancang pembahasan materi berupa aplikasi multimedia interaktif Kemasan pun dibuat sedemikian rupa agar menarik dan diharapkan siswa tergerak untuk melihat isi dalam kemasan tersebut dan mendapatkan wawasan lebih untuk seusianya saat ini. Selain itu dilengkapi oleh merchandise berupa kartu kwartet yang dapat membuat siswa lebih mengingat contoh dari masing-masing organisme dan dapat membuat aktivitas belajar lebih interaktif bersama siswa lainnya.

III.1.4 Strategi Distribusi

Aplikasi diberikan sebagai pendukung dari media buku teks (lembar kerja siswa). Buku teks masih menjadi media utama pembelajaran, namun pada saat kegiatan belajar ada materi yang membutuhkan interaktifitas dan penjelasan yang dinamis, aplikasi ini mengambil peranan untuk menjelaskan bagian bagian tersebut.

III.2 Konsep Visual

Visual yang terdapat dalam aplikasi ini akan dibuat dengan ilustrasi vektor. Organisme protista dibuat menjadi karakter-karakter yang menemani siswa pada saat penggunaan media aplikasi ini.

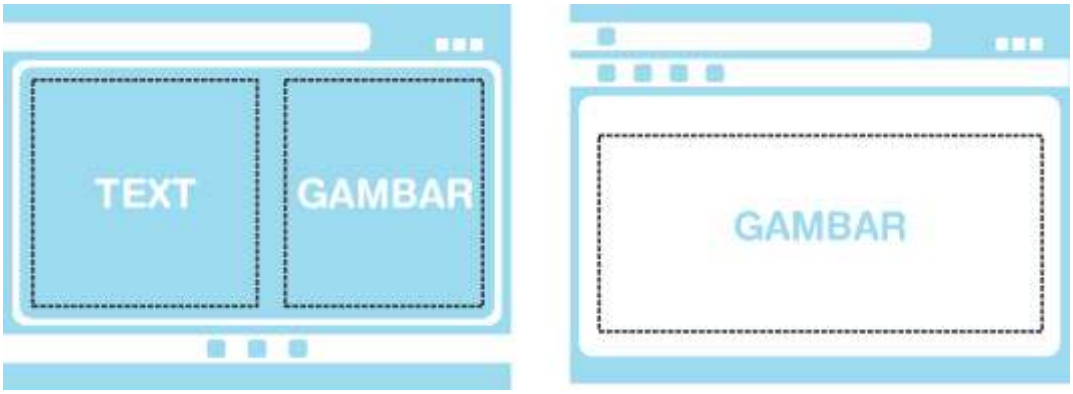
Judul aplikasi multimedia interaktif ini adalah Kingdom of Protista, karena protista sendiri merupakan salah satu jenis kingdom dari organisme selain hewan, tumbuhan, jamur, virus, dan bakteri.

III.2.1 Format Desain

Format desain yang akan dibuat berupa tampilan interaktif yang membagi aplikasi menjadi tiga bagian utama, yaitu wilayah protista mirip jamur (mycota), protista mirip tumbuhan (alga), dan protista mirip hewan (protozoa).

III.2.2 Tata Letak

Perancangan tata letak atau *layout* yang akan ditampilkan disusun sedemikian rupa sehingga akan menghasikan suatu kesatuan komposisi yang berkesan fun namun tetap rapih agar informasi yang yang diberikan tetap tersampaikan.



Gambar III.1 *Layout* Aplikasi

III.2.3 Tipografi

Tipografi yang dipilih adalah jenis huruf Helvetica dan HelveticaRounded LT Bold . Jenis huruf ini yang digunakan karena mempunyai karakter yang kuat namun simpel. Jenis huruf yang digunakan merupakan jenis huruf yang memiliki karakter bentuk yang tegas agar mudah di baca oleh siswa dan siswi sehingga betah untuk lama-lama dikomputer.



Gambar III.2 Contoh Huruf

III.2.4 Ilustrasi

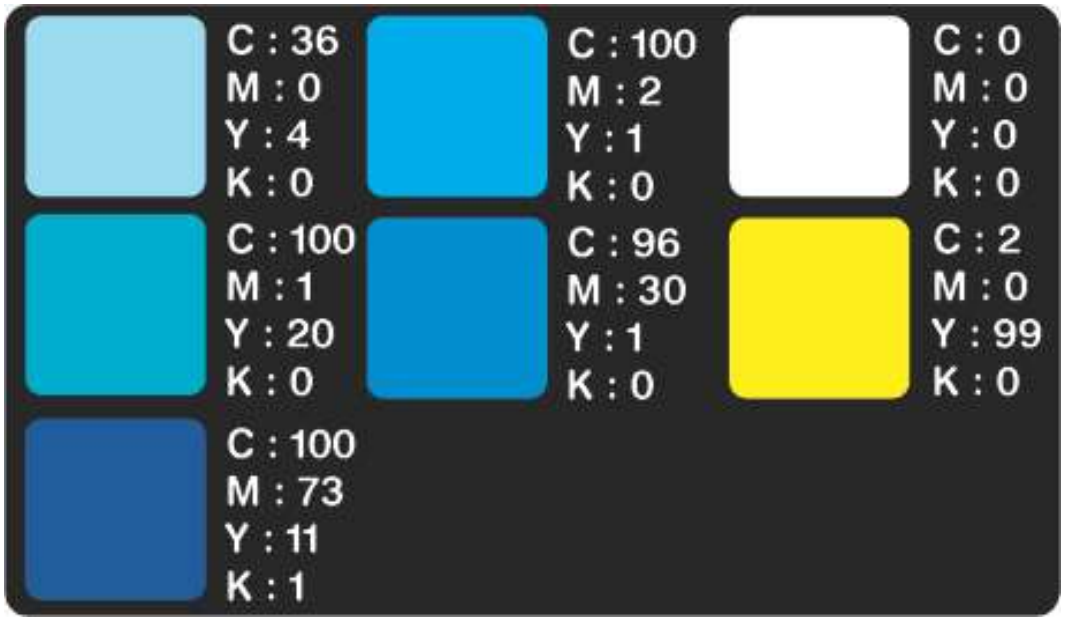
Penggayaan illustrasi yang akan dibuat adalah gaya illustrasi vektor, illustrasi vektor akan menjadi daya tarik bagi siswa dan menambah minat untuk mencoba aplikasi multimedia ini.



Gambar III.3 Contoh Illustrasi

III.2.5 Warna

Konsep warna yang akan digunakan aplikasi ini adalah warna yang bervariatif sesuai dengan jenis warna yang ada pada salah satu jenis protista. Protista mirip tumbuhan ada terbagi berdasarkan pigmennya, maka dari itu variasi warna dipilih sebagai tema warna pada aplikasi ini.



Gambar III.4 Skala Warna