BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Strategi yang akan dirancang dalam pembuatan media informasi untuk membantu pengunjung dibandara dalam mengetahui lokasi bandara dengan membuat multimedia interaktif yang didalamnya menginformasikan tentang denah lokasi bandara. Perancangan dibuat berdasarkan segmentasi yang akan dituju yaitu pengunjung bandara khususnya bagi pengunjung yang bersifat awam atau seseorang yang baru pertama kali mengunjungi bandara, maka media penyampaiannya diharapkan akan sangat membantu bagi pengunjung yang akan memasuki bandara baik itu yang berkapasitas sebagai pengguna transportasi bandara atau yang hanya berkeperluan lain.

III.1.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi yang disampaikan dalam multimedia interaktif mengenai lokasi Bandara Husein Sastranegara bertujuan untuk membantu pengunjung mengetahui lokasi bandara dan membuat pengunjung lebih terhibur ketika menggunakan multimedia interaktif sebagai media informasi.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Perancangan multimedia interaktif ini menggunakan dua metode pendekatan, yaitu :

a. Pendekatan Visual

   Dalam perancangan media, Pendekatan visual bersifat interaktif, persuasif, dan komunikatif. Hal ini bertujuan agar penyampaian informasi dari visual dapat dipahami dan diterima dengan baik oleh pengguna dari multimedia interaktif itu sendiri. Dari penggambaran karakter yang ada dalam multimedia interaktif ini karakter orang-orang yang dibuat se-*simple* mungkin, karena pengambilan gambar tidak terlalu dekat. jadi, penggambaran orang-orang tidak memerlukan visualisasi karakter orang-

orang yang detail, agar dalam penggunaannya mudah dimengerti juga dapat memberikan kenyamanan.



Gambar III.1 Studi Karakter
Sumber:
http://www.koruldia.com/iriescope/portfolio/pixel/2006_3Diso_Kevin.png
(12 Juli 2015)

b. Pendekatan verbal

Pendekatan verbal pada media ini hanya untuk memperjelas dari nama lokasi saja. Karena pendekatan visual yang akan lebih mendominasi dari isi multimedia interaktif ini. Diharapkan dari visualisasi yang dibuat, pengguna sudah mampu mengartikan penjelasan dari visual yang disajikan. Dan pendekatan visual mempunyai peranan lebih dan kekuatan dimana keduanya akan bertugas sebagai persentator utama.

III.1.3 Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan dalam multimedia interaktif Bandara Husein Sastranegara berisikan tentang Lokasi-lokasi di Bandara, serta pengetahuan dasar mengenai tempat-tempat penting di bandara dan pengunjung mengetahui apa saja dan bagaimana menjalani sebagai calon penumpang. Tentu materi pesan ini akan membantu khususnya bagi pengunjung awam atau orang yang baru pertama kali ke bandara dan baru pertama kali menggunakan jasa transportasi udara.

III.1.4 Gaya Bahasa

Bahasa yang digunakan pada media itu sendiri harus menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan populer atau non formal, Agar para pengguna media informasi interaktif ini tidak merasa kesulitan ketika mencari tempat yang akan dicarinya. Dan dari pengaturan *layout* pun tidak dibuat membingungkan penggunanya.

III.1.5 Khalayak Sasaran Perancangan

a. *Consumer Insight*

Pada dasarnya metode ini adalah bagaimana desainer mampu membuat kedekatan emosi antara media dengan konsumen atau pengguna. Karena konsumen atau pengguna cenderung lebih menilai atau terpengaruh pada kemasan, jadi pada perancangan media nanti akan disertakan media Sign System pada sekitar alat elektronik yang digunakan untuk mengaplikasikan multimedia interaktif. *Sign System* ini bersifat untuk mengundang dan menarik pengguna agar menggunakan multimedia interaktif sebagai pemberitahu informasi lokasi bandara.

b. *Journey*

Yang akan dihasilkan dari perancangan media pada poin ini adalah selain mampu memberi pengetahuan kepada pengunjung tentang lokasi bandara melalui multimedia interaktif, media ini juga akan mampu membangun emosi kepuasan saat penggunaannya. Karena pengguna dapat terhibur dari tampilan visual dan secara emosi mereka dapat menjelajahi kawasan bandara karena multimedia interaktif bersifat memperkecil dari skala yang besar.

c. Indikator Konsumen

1. Segmentasi

Penentuan target sasaran sangat diperlukan dalam perancangan konsep media. Agar pendekatan kepada target sasaran dapat lebih terfokus dan efektif dalam penyampaian pesan.

2. Geografis

Kota Bandung

3. Demografis

Jenis kelamin	: Pria / Wanita
Status	: Remaja-Dewasa dan Dewasa
Usia	: 20-30 Tahun
Ekonomi	: Menengah Ke Atas

4. Psikografis

Psikografis yang dituju adalah para calon penumpang pesawat yang merasa malu atau malas ketika harus bertanya kepada petugas yang ada dibandara.

III.1.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang dilakukan adalah dengan menampilkan visual yang menarik didalam media interaktif itu sendiri. Agar apa yang dilihat dan dipergunakan oleh para pengunjung bandara ini lebih mudah dicari dan terhibur terhadap visualnya dan informasi lokasi yang dicari pun mudah diingat.

III.1.7 Strategi Media

Strategi media adalah sebuah alat untuk menyampaikan isi pesan kepada target sasaran agar pesan yang ingin disampaikan mudah dimengerti. Pendekatan yang dilakukan adalah dengan cara mengemas informasi kedalam sebuah media utama ditambah media pendukung.

A. Media Utama

Media utama merupakan Multimedia interaktif dengan materi pesan informasi tentang denah lokasi Bandara Internasional Husein Sastranegara. karena media ini mampu menyampaikan pesan yang mengkombinasikan teks, suara, dan gambar melalui media komputer atau perangkat elektronik lainnya.

B. Media Pendukung

Media pendukung yang dimaksud adalah media tambahan berupa :

1. *Standee*

Standee digunakan sebagai identitas pada media dan memberikan ketertarikan pada target *audiens* untuk melihat dan membaca informasi, bahwa telah adanya multimedia interaktif *offline* di Bandara Internasional Husein Sastranegara. Media ini akan ditempatkan di lokasi pintu masuk bandara.

2. Stiker

Stiker Stiker merupakan media *reminder*, media ini dipilih karena bisa di tempatkan di mana saja.

3. Tisu

Tisu digunakan karena bisa dibawa kemana saja dan isinya yang berguna.

4. Kotak Tisu

Kotak tisu dipergunakan atau diletakan pada tempat-tempat yang strategis, seperti Toilet, Ruang Tunggu dan lain-lain. agar *audiens* mengetahui fasilitas informasi berbentuk multimedia interaktif yang ada di Bandara.

III.1.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Multimedia interaktif ini akan ditempatkan pada sebuah alat elektronik layar sentuh yang berukuran 32 inch yang ditempatkan di lingkungan Bandara. Alat ini mendukung media karena multimedia interaktif bersifat lebih cocok dengan media layar sentuh. Sehingga lebih memaksimalkan interaksi antara pengguna dengan aplikasinya.

III.2 Konsep Visual

Gaya perancangan desain yang dibuat berupa multimedia interaktif dengan tampilan dua dimensi dengan teknik visual *isometric* yang dirancang berdasarkan studi lapangan atau lokasi Bandara Hussein Sastranegara yang telah dilakukan. Konsep tampilan visual mengarah pada dimana pengguna multimedia interaktif ini dapat langsung melakukan pencarian terhadap apa yang dibutuhkan untuk mengetahui lokasi tertententu dalam bandara melalui apa yang dilihat oleh pengguna karena di dalam media ini terdapat elemen-elemen atau tampilan visual yang mempermudah pemahaman, diantaranya dengan pembuatan *vector* pesawat terbang yang mendekati detail. Selain itu, setiap bagian lokasi alat ataupun sarana disamakan sebagaimana mestinya dengan lokasi asli di bandara.

III.2.1 Format Desain

Format desain yang akan dibuat dalam perancangan multimedia interaktif ini adalah jenis file (.swf) berbentuk persegi panjang yang berukuran 1366 x 768 pixel dan akan ditampilkan *fullscreen* pada media *touch screen tv* yang tersedia di bandara. Multimedia interaktif yang berjudul “Perancangan Media Informasi Bandara Husein Sastranegara Melalui Multimedia Interaktif" dipilih karena merupakan sebuah kalimat ajakan untuk pengunjung agar merasa tertolong akan kebutuhan pemahaman lokasi dan membuat pengunjung tidak harus kesulitan ketika berada dilokasi bandara.

III.2.2 Tata letak / *Layout*

Konsep *layout* pada perancangan yang berupa multimedia interaktif ini mengacu pada beberapa patokan dasar yang dipakai dalam merancang sebuah layout, karena setiap halaman yang ada pada media, akan diisi oleh gambar visual dan teks yang saling berhubungan.



Gambar III.2 Tampilan Tata *layout*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2015)

III.2.3 Huruf

Pada perancangan multimedia interaktif ini, jenis huruf yang digunakan adalah jenis huruf yang memiliki kesan tegas, jelas namun bersahabat karena agar mudah dimengerti oleh pengguna media ini. Jenis huruf yang dipakai pada keseluruhan tampilan adalah *Myriad Pro* karena hurufnya jelas dan memudahkan untuk membaca.

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

Gambar III.3 Jenis Huruf *Myriad Pro*

III.2.4 Ilustrasi

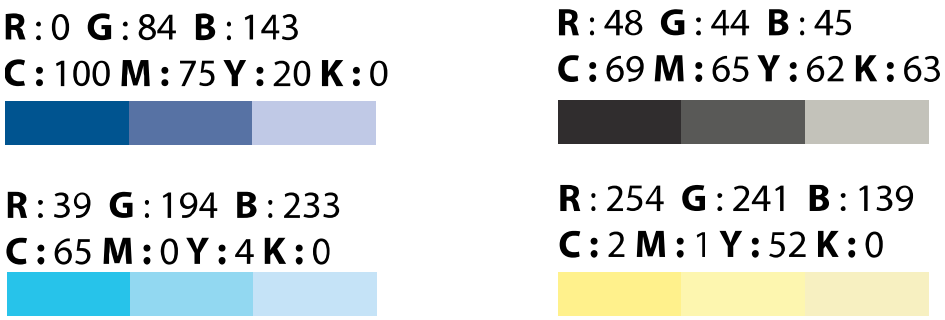
Ilustrasi adalah unsur atau bagian yang paling penting dalam perancangan multimedia interaktif ini, karena visual akan banyak lebih membantu berperan untuk penyerapan pemahaman bagi pengguna yang ingin mencari lokasi. Ilustrasi yang dipilih adalah karakter dengan gambar *vector* yang unik dan tidak kaku diharapkan pengguna merasa dimanjakan matanya ketika sedang menggunakannya.



Gambar III.4 Visual Lantai Dasar
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2015)

III.2.5 Warna

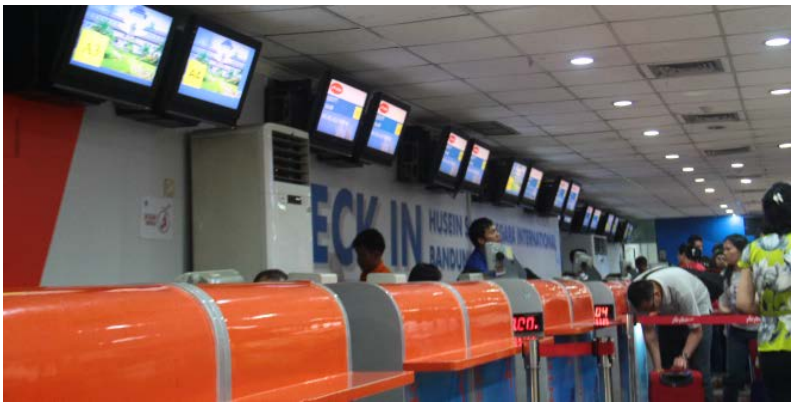
Pewarnaan yang digunakan pada multimedia interaktif ini adalah warna yang diambil dari warna logo perusahaan penerbangan bandara itu sendiri (PT. Angkasa Pura II) Karena memiliki warna yang meranik dan memiliki ciri khas, serta warnanya terkesan *soft* dan tidak kaku. Untuk penggunaan warna memakai RGB karena media yang digunakan akan menjadi media digital. Warnanya pun disesuaikan dengan tema yang diambil, maka memakai warna warni atau *full color*. Sesuai dengan yang akan dibuat maka warna yang akan digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar III.5 Warna yang digunakan
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2015)

III.2.6 Studi Lokasi

Dalam pembuatan multimedia interaktif ini menggunakan lokasi-lokasi yang merupakan sering dikunjungi oleh pengunjung bandara pada setiap aktifitas sehari-harinya di bandara. Teknis pembuatan dilakukan melalui penyederhanaan bentuk dari bentuk aslinya serta melakukan penambahan/pengurangan objek bertujuan agar ilustrasi yang dibuat diharapkan lebih mudah dipahami dengan pengkomposisian objek yang baik.



Gambar III.6 *Counter Ticketing* Bandara Internasional Husein Sastranegara
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2015)



Gambar III.7 *Counter Ticketing*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2015)