BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III. 1 Strategi Perancangan

Perancangan multimedia interaktif ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai seni tari Yapong kepada anak-anak.Informasi yang diberikan berupa informasi sejarah, gerakan, alat musik, dan pakaian yang di gunakan tujuannya untuk menambah wawasan anak-anak mengenai salah satu seni tari Indonesia.

Multimedia interaktif ini ditujukan kepada anak SD (Sekolah Dasar). Untuk menentukan kelompok sasaran,.

1. Kelompok Sasaran Primer

   Kelompok sasaran primer merupakan sasaran utama dalam pemasaran multimedia interaktif ini yang meliputi:

   - Demografis

     Secara demografis, kelompok sasaran primer meliputi kedua jenis kelamin, yaitu perempuan dan laki-laki dengan kategori umur berkisar dari rentan usia 6-10 tahun.
   - Geografis

     Secara geografis, multimedia interaktif ini ditujukan untuk wilayah yang terdapat banyak toko CD Interaktif dan distribusinya masih dalam jangkauan.
   - Psikografis

     Secara psikografis, multimedia interaktif ditujukan untuk anak-anak yang mempunyai ketertarikan dalam menari, senang bermain, memiliki imajinasi, dan kreatifitas yang tinggi.

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Tari Yapong adalah salah satu tarian Indonesia yang mempunyai makna dan sejarah yang patut dilestarikan.Masuknya budaya asing menjadi faktor, dimana tari-tarian Indonesia menjadi terlupakan sedikit demi sedikit sesuai dengan perkembangan jaman dan teknologi yang semakin pesat.Dalam hal ini

informasi perlu dilakukan sedini mungkin, dengan penyampaian informasi kepada anak usia 6-10 tahun. Pengetahuan yang diberikan berupa multimedia interaktif, yang memungkinkan anak dapat mempelajari dengan mudah seni tari Yapong dalam bentuk digital.

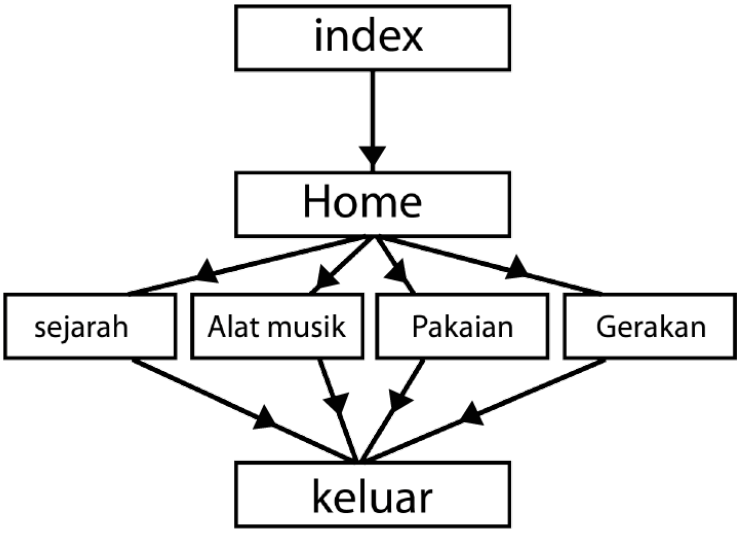
Strategi komunikasi yang akan dilakukan, yaitu:

1. Memperkenalkan metode pelajaran berupa wawasan dengan menggunakan CD Interaktif untuk anak - anak dalam mempelajari kebudayaan Betawi khususnya tari Yapong.
2. Menginformasikan kepada anak pada masa-masa sekolah dengan rentan usia 6-10 tahun dengan mudah, jelas dan menarik dalam segi visual maupun multimedia interaktif.
3. Memakai bahasa yang tidak kaku tetapi sopan terhadap anak-anak usia 6-10 tahun, dan menggunakan bahasa Indonesia yang jelas dan dapat dimengerti oleh anak-anak.

III.1.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang ditampilkan pada multimedia interaktif ini ialahbermain dengan konsep perpetualangan dalam hal mencari informasi tentang tari Yapong . Unsur – unsur seperti tampilan, ikon, dan *voice* yang di gunakan akan bernuansa alam sehingga anak - anak dapat bermain sekaligus belajar dengan cara yang menyenangkan, sedangkan teks berupa penjelasan tentang tari Yapong. Karakter yang digunakan adalah anak-anak yang sedang berpakaian seragam sekolah menjadi objek utama dalam multimedia interaktif ini sehingga anak-anak akan merasa terlibat ketika mengaplikasikan multimedia interaktif ini.

III.1.3 Sistem navigasi



Gambar 3.1: gambar navigasi

III.1.5 Story Board

Slide	penjelasan visual	VO	gambar visual
Slide 1	Introduction Animasi pertualangan mengenal budaya Tari yapong	Berpetualangan yuk seri pertualangan mengenal budaya tari indonesia	
Slide 2	muncul dela dan peta kota jakarta	ini adalah peta kota jakarta disana terdapat petunjuk untuk kita memulai pertualangan kita yuk kita pilih petunjuknya	
Slide 3	muncul dela dan teman dela yang ingin menjelaskan tentang sejarah tari yapong	menjelaskan mengenai sejarah tari yapong	
Slide 4	muncul dela dan teman dela yang ingin menjelaskan tentang alat musik	menjelaskan mengenai alat musik yang di gunakan pada tari yapong	
Slide 5	muncul dela dan teman dela yang ingin menjelaskan tentang pakaian tari Yapong	menjelaskan mengenai pakaian yang di gunakan penari tari yapong	
Slide 6	muncul dela dan teman dela untuk mengetahui gerakan tari yapong		
Slide 6	muncul dela untuk bermain bersama		

Gambar 3.2: *Story Board*

III.1.6 Strategi Media

Pemilihan media adalah berdasarkan dengan kebutuhan target audiens. Adapun media yang digunakan terbagi menjadi dua, yaitu media utama dan media pendukung.

III.1.6.1 Media Utama

Media utama yang digunakan adalah multimedia interaktif yang berupa CD Interaktifyang berisi konten- konten tentang tari Yapong seperti sejarah terciptanya, gerakannya, alat musik dan pakaian yang digunakan.Isi dari konten tersebut disesuaikan dengan tema setiap kontennya, untuk konten gerakan isinya adalah video mengenai anak anak yang mementasakan tari Yapong sehingga anak – anak juga bisa mengenal sekaligus ikut mencontohkan gerakan dari tari Yapong tersebut.Oleh karena itu diharapkan dapat membantu terciptanya regenerasi yang berkualitas, serta dapat meningkatkan minat terhadap tari Yapong dikalangan masyarakat khususnya anak - anak yang berada di kota Jakarta.

III.1.6.2 Media Pendukung

Sesuai fungsinya, media pendukung adalah media yang mendukung tersampaikannya informasi pada media utama. Adapun media pendukung yang digunakan antara lain:

- Poster

  Poster berfungsi sebagai media promosi.Poster yang akan dibuat berukuran A3 dan dicetak di atas *art paper* 210 gram. Poster akan diletakkan di dekat toko-toko buku dan di tempat penjualan CD Interaktif dengan tujuan dapat memancing rasa penasaran pada diri anak - anak untuk memasuki toko - toko buku dan tempat penjualan CD Interaktif.

- Cover dvd

  coverdengan tampilan yang menarik akan membuat anak melihat dan ingin memiliknya.

- xbanner

  berfungsi sama dengan poster sebagai media promosi di toko toko buku atau di mini market.

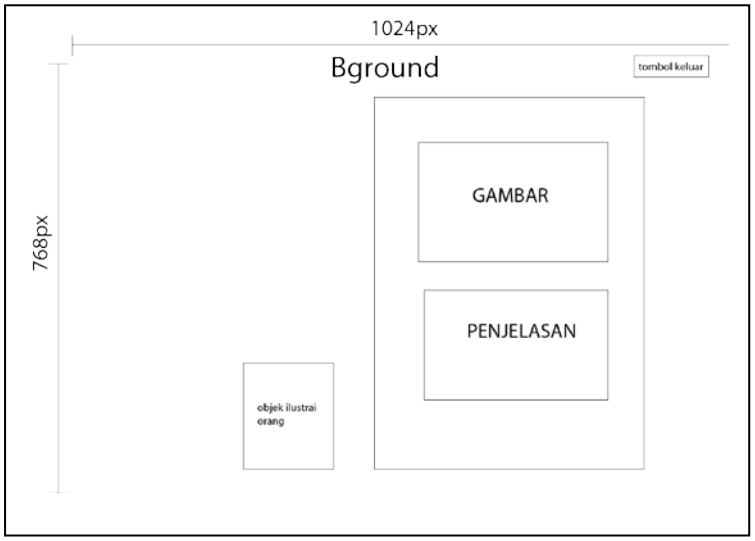
III.1.6.3 Media Distribusi

Media yang akan dipasarkan adalah berupa multimedia animasi CD Interktif. Distribusi yang dilakukan merupakan kerjasama dengan perusahaan animasi Indismart. Dengan promosi yang akan dilakukan ke berbagai tempat penjualan, yaitu di toko-toko buku juga di tempat *disc shop*. Dan tempat-tempat yang terjangkau oleh anak-anak dan orang tua sebagai target konsumen.

III.1.7 Konsep Visual

III.I.7.1 Format Layout

Menggunakan layar lcd dengan ukuran 1024x768px. merupakan ukuran standar lcd pada umunya dan mengguanakn ukuran resolusi tampilan 150 dpi sehingga tidak akan terjadi pecah gambar saat menjalankan cd interaktif ini.



gambar 3.3 : *Layout* tampian

III.I.7.2 Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan adalah gayailustarsi kartun dimana gaya tersebut menvisualsiasikan tokoh atau karakter dengan visual yang lucu yang membuat anak – anak akan mejadi tertarik berikut contoh gaya ilustrasi kartun





Gambar 3.4: Gaya ilustrai kartun

Sumber:http://google.com



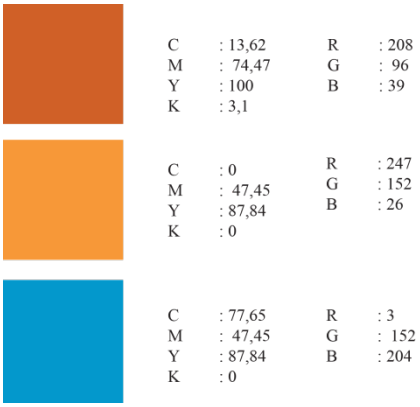
Gambar 3.5: Ilustrasi yang digunakan

III.I.7.3 Warna

Warna yang digunakan adalah warna RGB.Dengan menggunakan warna yang cerah dan bernuansa budaya betawi dengan berbagai macam kecenderungan warna visual yang muncul.



Gambar 3.6 : Contoh warna rumah betawi



Gambar 3.7: Warna yang digunakan

III.I.5.4 Tipografi

Font yang digunakan pada perancangan ini adalah font yang memberikan kesan bermain yang disesuaikan dengan target komunikasi. Font yang dipilih juga font yang jelas dan mudah dibaca oleh anak-anak seperti showcard gothic dan berlin sans.

Showcard gothic

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
! @ # $ % ^ & * ( )

Berlin sans tb

A B C D EF G H I J K L
a b c d e f g h i j k l
M NO P Q R S T U V W
m n o p q r s t u v w
X Y Z
x y z
1234567890 !@#$%^&*( )