BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

Dalam melakukan suatu pemecahan masalah, dibutuhkan suatu tahapan strategi dan konsep yang tepat agar solusi yang nantinya diciptakan dapat terealisasikan dengan baik. Strategi merupakan pendekatan secara keseluruhan yang berkaitan dengan pelaksanaan gagasan, perencanaan, dan eksekusi sebuah aktivitas dalam kurun waktu tertentu. Di dalam strategi yang baik terdapat koordinasi tim kerja, memiliki tema, mengidentifikasi faktor pendukung yang sesuai dengan prinsip-prinsip pelaksanaan gagasan secara rasional, efisien dalam pendanaan, dan memiliki taktik untuk mencapai tujuan secara efektif. Sedangkan konsep merupakan abstraksi suatu ide atau gambaran mental, yang dinyatakan dalam suatu kata atau simbol. Konsep dapat diartikan juga sebagai bagian dari pengetahuan dan pola pikir manusia yang dibangun dari berbagai macam karakteristik.

3.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan merupakan cara dalam menyampaikan sebuah solusi masalah kepada target yang dituju agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik dan tersampaikan dengan benar. Strategi perancangan yang akan dibuat adalah dengan menciptakan suatu pencitraan berupa sosialisasi melalui suatu media informasi yang dapat menciptakan suatu organisasi yang berkomitmen, terencana, terorganisasi, sistematis, terpimpin dan terkendali sesuai dengan visi misi komunitas untuk mencapai suatu keberhasilan dalam organisasi terutama dikalangan anggota JPMI Jabar dengan cara memunculkan nilai – nilai sosial yang ada sehingga dibenak para pengusaha, identitas pencitraan komunitas JPMI Jabar bukan hanya sebagai suatu pelengkap melainkan suatu prioritas utama mereka untuk mewakili jati diri JPMI Jabar yang kemudian mudah dikenal juga oleh masyarakat lain dan menarik perhatian masyarakat diluar komunitas untuk bergabung. Strategi perancangan yang akan dilakukan adalah dengan memunculkan konten utama dan konten pendukung pada media informasi didalam

aplikasi *android*. Konten utama meliputi media informasi yaitu berita terkini mengenai peluang bisnis yang ada (*news*), kemudian forum kegiatan yang ada di JPMI Jabar (*event*). Konten pendukung meliputi kontak, profil dan struktur mengenai JPMI Jabar. Visualisasi yang akan dibuat lebih memunculkan kesan dinamis dan elegan tanpa menghilangkan karakter dari komunitas itu sendiri.

Konten utama meliputi:

1. Sebagai media informasi:

- *News*
- *Who We Are*
- *Contact*
- *Download*

Konten pendukung meliputi:

2. Sebagai jalur komunikasi:

- *Discussion*

3. Sebagai penguatan citra brand:

- *News*
- *Event*

3.1.1 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang di lakukan adalah dengan memberikan jalur komunikasi yang lebih efektif dan dinamis agar kalangan anggota dapat saling memberikan informasi yang akurat dan cepat. Pendekatan komunikasi ini menggunakan pendekatan deskripsi yang menjabarkan tentang informasi, berita terkini, forum kegiatan yang ada di komunitas, dengan menitikberatkan pada target audiens yaitu orang – orang yang memiliki gaya hidup sosialita di jejaring sosial yang lebih fleksibel. Sehingga diharapkan dapat tersampaikan dan diterima dengan baik oleh kalangan anggota JPMI tanpa menghilangkan sisi profesionalitas.

a. Pendekatan Komunikasi Verbal

Pendekatan komunikasi verbal yang digunakan dalam perancangan ini adalah dengan menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa inggris namun tetap menggunakan pendekatan kata – kata yang sederhana, tidak rumit dan mudah dipahami bagi kalangan pengusaha agar pesan yang ingin disampaikan dapat dimengerti dan diterima dengan baik oleh kalangan anggota.

b. Pendekatan Komunikasi Visual

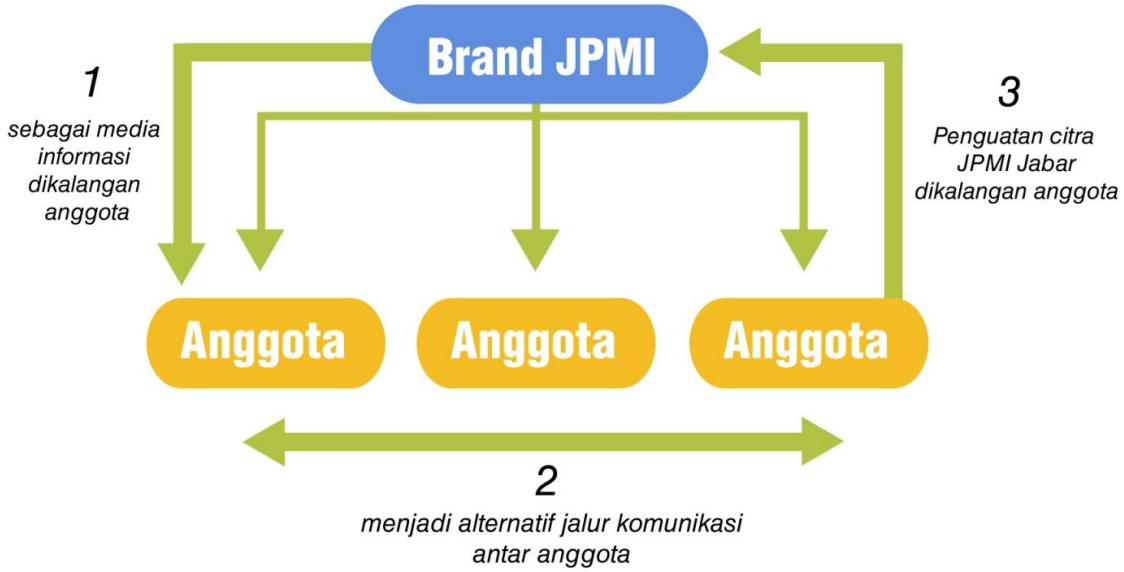
Pendekatan komunikasi visual yang digunakan dalam perancangan ini adalah dengan menggunakan prinsip *"form follow function".* Hal ini berkaitan dengan psikologis pengusaha sukses yang memiliki rasa bangga mempunyai *gadget* terkini dan secara komunikasi ingin melakukan semua usahanya secara cepat, tepat dan berkualitas. Terinspirasi dari gaya desain yang mengikuti perkembangan aplikasi – aplikasi yang sudah ada, kesan yang diciptakan dari sisi visual adalah dinamis dan elegan sesuai karakter pengusaha pada umumnya.

Proses pengerjaan dilakukan dengan digitalisasi (*vector*) karena termasuk dalam lingkup multimedia interaktif. Perancangan visual ini mayoritas akan dipenuhi oleh ikon-ikon beserta teks sebagai elemen pendukung informasi mengenai profil JPMI Jabar, forum mengenai kegiatan apa saja yang akan dan telah dilakukan, serta berita – berita terkini .yang dibutuhkan oleh para anggota apabila tidak sempat mengikuti perkembangan dan kegiatan yang ada di komunitas yang ditampilkan dengan sistem navigasi yang akurat.

3.1.2 Strategi Kreatif

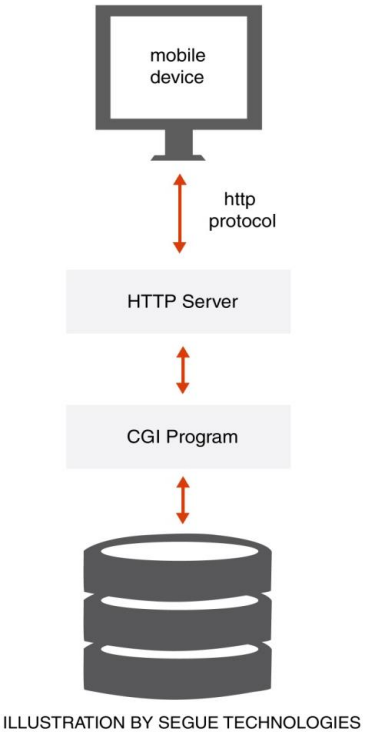
Dalam mencapai suatu strategi kreatif, strategi awal yang harus diperhatikan adalah dengan menguatkan *brand* pada JPMI Jabar kepada kalangan anggota melalui media aplikasi ke medium *personal* berupa telepon selular yang bersifat interaktif sehingga menjadi multimedia komunikasi *online* antar anggota yang mudah, dan cepat serta bertujuan untuk mempersatukan visi misi JPMI menjadi sebuah komunitas yang solid dan fleksibel dalam manajemen internalnya. Sehingga terjadilah interaksi secara langsung dengan media tersebut dengan pertimbangan waktu yang mereka miliki terbatas.

Berikut adalah struktur strategi yang akan dilakukan:



Gambar III.1 Struktur Strategi pemecahan masalah
Sumber : Dokumen Pribadi

Berikut adalah proses pendistribusian dari *mobile device* ke *database*:



Gambar III.2 *Web Access Diagram*
Sumber : http://www.seguetech.com/blog/2013/05/01/client-side-server-side-code-difference (25 Mei 2013)

Berdasarkan diagram diatas ini dapat disimpulkan bahwa pengguna (*user*) akan mengakses aplikasi melalui komputer atau *smartphone* yang kemudian akan diolah oleh protokol http dan permintaan tersebut akan diolah oleh cgi program untuk mengambil data yang ada didalam *database*.

3.1.3 Strategi Media

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari "Medium" yang secara harfiah berarti "Perantara" atau "Pengantar" yaitu perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Heinich et.al., 2002; Ibrahim, 1997; Ibrahim et.al., 2001). Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan isi pesan berupa alat komunikasi sehingga dapat memperoleh pengetahuan dan informasi. Untuk menyampaikan isi pesan kepada khalayak sasaran dan mencapai tujuan seperti yang diinginkan, haruslah mempertimbangkan media komunikasi yang tepat.

1. Media Utama

Aplikasi *android* merupakan salah satu media yang mencakup antara medium *personal* berupa *smartphone* dan aplikasi secara *online.* Strategi media yang akan dilakukan dalam perancangan ini adalah dengan membuat suatu penghubung jalur komunikasi antar anggota JPMI Jabar melalui sebuah media aplikasi *android.*



Gambar III.3 *Android*
Sumber : http://www.google.co.id/imgres?q=samsung+galaxy+s+advance (24 mei 2013)

Android yang akan menjadi media utama dalam pembuatan aplikasi *android* JPMI Jabar ini adalah *smartphone android* yang memiliki spesifikasi minimum berupa *OS Android* 2.2*, Processor* ARM dengan kapasitas RAM 128 Mb. Dipilih media tersebut dikarenakan kemudahannya untuk memperoleh informasi dalam waktu yang efisien dan lebih bersifat *personal*. Dengan aplikasi *android* ini pun dapat menampung informasi – informasi mengenai JPMI Jabar semaksimal mungkin dengan pembaharuan berupa berita terkini selain itu juga dengan pertimbangan lain akan kemudahan yang diperoleh yaitu dari bentuknya yang praktis, mudah dibawa kemana – mana, ringan, elegan, *portable* dan lebih bersifat *personal* sehingga sangat cocok dipakai dan diaplikasikan kepada anggota JPMI Jabar yang mayoritasnya adalah para pengusaha yang memiliki kesibukan baik didalam maupun diluar komunitas dimana sebagian besar kegiatan dan gaya hidup mereka berhubungan sangat dekat dengan teknologi dan telepon selular berbasis *smartphone* salah satunya sehingga dengan adanya media ini anggota JPMI Jabar dapat menjalin suatu komunikasi yang cepat dan lancar, baik dari antar anggota maupun dari pihak JPMI ke anggota.

Dalam membuat media aplikasi *android* ini dapat dibagi 2 jenis fungsi pada konten aplikasi yaitu:

1. Fungsi Utama

   Berdasarkan hasil survei dan wawancara dari kalangan anggota JPMI Jabar dapat disimpulkan bahwa fungsi utama yang paling dibutuhkan dengan terciptanya media ini adalah sebagai media informasi melalui pembuatan forum kegiatan,berita terkini mengenai hal – hal yang berkaitan dengan peluang bisnis untuk kepentingan para pengusaha tentunya.

2. Fungsi pendukung

   Beberapa fungsi pendukung dari terciptanya aplikasi ini adalah sebagai jalur komunikasi *online* antar anggota dan penguatan citra yaitu dengan mengoptimalkan eksistensi *brand* JPMI Jabar kepada kalangan anggota sehingga ketika melihat aplikasi ini dapat menarik perhatian kalangan anggota maupun klien untuk bergabung sehingga membuat *brand* JPMI Jabar semakin eksis dan dikenal.

2. Media pendukung

Media yang diciptakan untuk mempromosikan produk aplikasi sehingga dapat membuat media utama diperkenalkan kepada masyarakat khususnya anggota JPMI Jabar atau secara umum calon pengusaha diluar komunitas. Media yang dipakai ini bersifat *digital* dan *online*, merujuk pada penggunaan media utama dimana terdapat aplikasi – aplikasi lain yang secara *personal* mampu memperlihatkan sesuai dengan fungsi aplikasi tersebut.

a. Video *Trailer*

Media audio visual yang mampu mempresentasikan video yang berisi informasi untuk mengenalkan aplikasi JPMI Jabar tentang penggunaan dari segi tampilan (*user interface*), kegunaan, dan proses dalam menjalankan aplikasi (*user experience*).



Gambar III.4 Video *Trailer*

b. Desain Kemasan (*Merchandise*)



Gambar III.5 Kemasan *Merchandise*

c. Poster



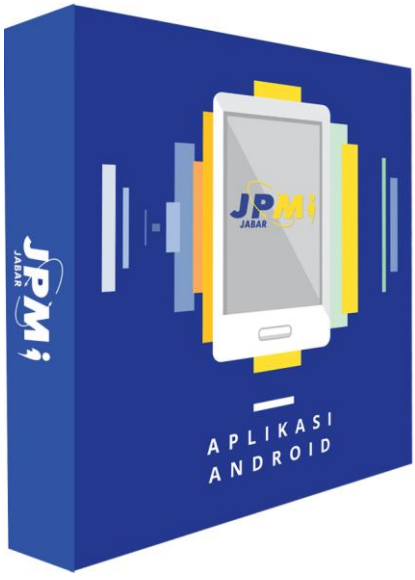
Gambar III.6 Poster

d. Mini X Banner

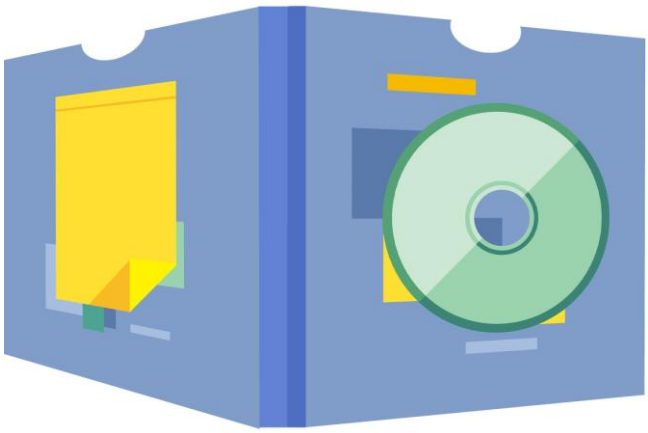


Gambar III.7 Mini X Banner

e. Desain Kemasan (*Gimmick*)



Gambar III.8 Kemasan Luar



Gambar III.9 Kemasan Dalam

f. Buku Panduan Penggunaan Aplikasi *Android* JPMI Jabar

Dibuku panduan akan dipaparkan mengenai penggunaan aplikasi dari tampilan *(user interface*), kegunaan dari setiap *icon* yang ada di aplikasi, dan proses dalam menjalankan aplikasi (*user experience*).



Gambar III.10 *User Manual Book*

g. Ad Banner



Gambar III.11 *Ad Banner*

h. Notebook



Gambar III.12 *Notebook*

i. Pulpen



Gambar III.13 Pulpen

j. Stiker



Gambar III.14 Stiker

3.1.4 Strategi Distribusi

Media utama berupa aplikasi *android* yang dirancang oleh penulis di asumsikan kepada pihak JPMI Jabar berupa 1 paket merchandise berupa CD instal aplikasi, *user manual book*, *notebook,* dan pulpen.

Sedangkan untuk kebutuhan promosi, media berupa video *trailer* akan ditayangkan pada saat *event* berlangsung kemudian akan diunggah di youtube dan di situs resmi JPMI Jabar. Kemudian *Mini X Banner* dan Poster akan ditempatkan di kantor seminar JPMI Jabar dimana akan di launchingkan bertepatan dengan *event* yang akan diadakan oleh JPMI jabar yaitu pada tanggal 23 september 2013.

MEDIA	Tahapan							
	Agustus				September			
	1	2	3	4	1	2	3	4
1 Set media utama (Cd Instal Aplikasi *Android* + *user manual book* + *notebook* + pulpen)								
Video *Trailer*								
Poster *Coming Soon*								
Mini X Banner								
Kemasan *Gimmick*								
Ad Banner								
Stiker								

Tabel III.1 Tahapan Strategi Distribusi

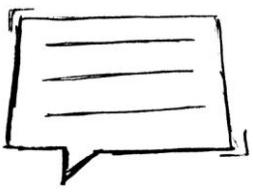
Sumber: Dokumen Pribadi

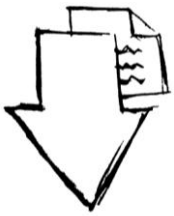
3.2 Konsep Visual

Konsep visual yang akan ditampilkan dalam media informasi JPMI Jabar ini adalah dengan memadukan kesan elegan, konsisten, dan bersifat semiformal dimana dalam perancangan media informasi ini mengutamakan kemudahan dalam tampilan sistem navigasi atau tata letak dan keefektifan ketika membuka aplikasi sehingga tampilan dan pesan yang akan disampaikan dapat dengan mudah dimengerti dan dipahami oleh anggota JPMI Jabar.

a. Studi Ikon

Ikon menggunakan konsep Metro *Style* yaitu memfokuskan pada tampilan minimalis namun terlihat futuristik & modern yang didasarkan dari objek – objek nyata atau inovasi dari ikon yang sudah ada dan merujuk pada kemudahan pengguna dalam melihat tampilan yang berukuran kecil pada *android*. Secara teknis ikon digambarkan tampak depan dalam bidang sudut siku - siku dengan detail positif - negatif.

1.	 sumber : dokumen pribadi		***News*** 
2	 sumber :risauku.blogspot		***Who We Are*** 
3.	 Sumber :Dell		***Discussion*** 

4.	 +  Sumber : dokumen pribadi		***Contact*** 
5.	 Sumber : www.trc-canada.com		***Download*** 

1. ***News***

   Berisi tentang berita - berita terkini mengenai perkembangan dan peluang bisnis, *event* dan usaha.

2. ***Who We Are***

   Mendeskripsikan tentang profil, visi dan misi, mekanisme lembaga dan struktur organisasi JPMI Jabar.

3. ***Discussion***

   Kumpulan percakapan untuk mengomentari berita - berita terkini maupun *event* terbaru yang akan diadakan oleh pihak JPMI Jawa Barat yang berupa informasi dari sudut pandang pengguna.

4. ***Contact***

   Daftar informasi JPMI Jawa Barat yang bisa dihubungi / diakses.

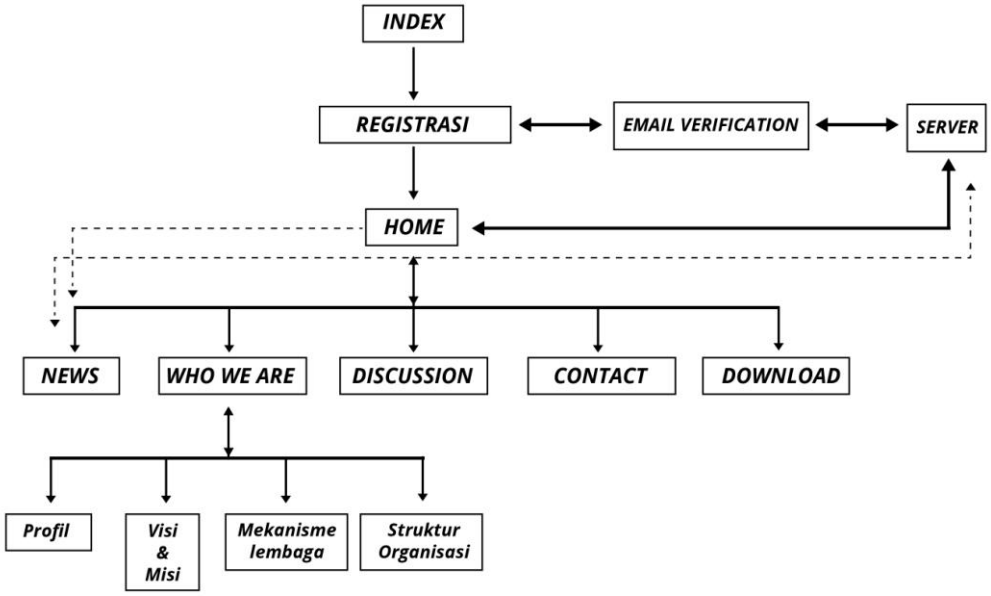
5. ***Download***

   Tempat mengunduh data - data yang diperlukan.

3.2.1 Format Desain

Format desain yang dirancang dalam pembuatan aplikasi *android* untuk komunitas JPMI Jabar adalah dengan menggunakan resolusi 480 x 800 *pixel*. Pemilihan resolusi tersebut merupakan resolusi yang menurut penulis paling tepat karena disesuaikan dengan ukuran *smartphone* yang tersedia. Formatnya berupa *portrait* (disesuaikan dengan ukuran *android*).

Berikut adalah sistem navigasi aplikasi *android* JPMI Jabar:



Gambar III.15 Sistem Navigasi

3.2.3 Tata Letak (*Layout*)

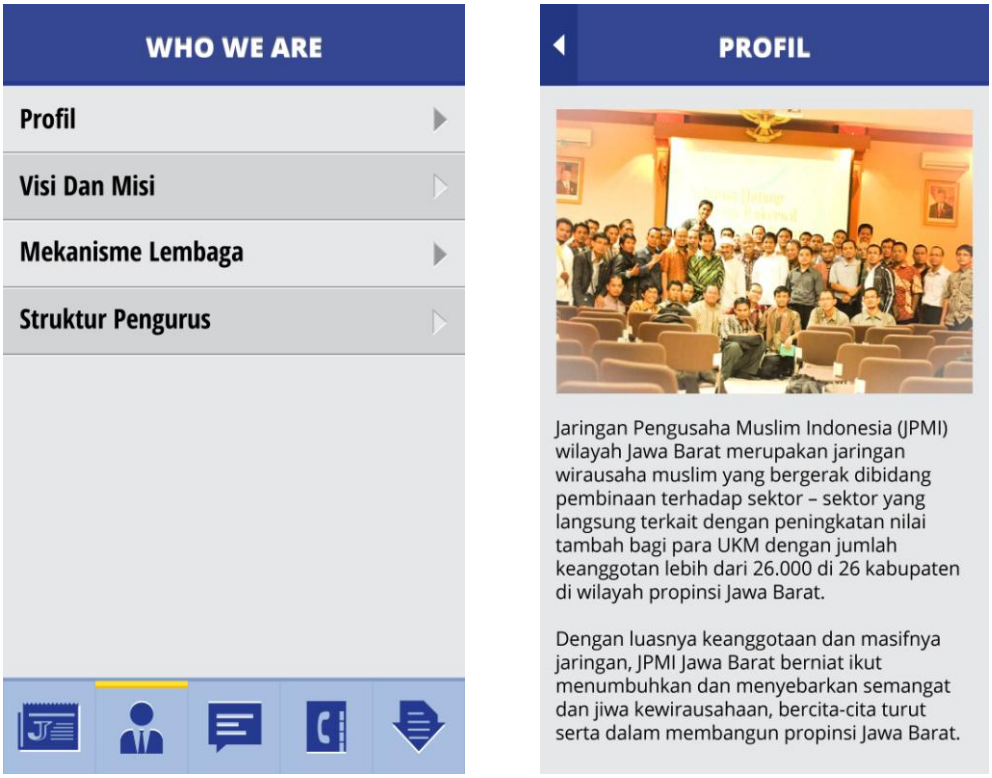
Unsur-unsur grafis yang dipakai dalam media aplikasi ini adalah, menggunakan konsep minimalis, elegan dengan mengutamakan keteraturan dan kerapihan dengan mengatur penempatan berbagai unsur komposisi, seperti teks, logo, garis, warna, bidang, gambar, ikon dan sebagainya dimana disesuaikan dengan kebutuhan dan ukuran *android* pada umumnya.



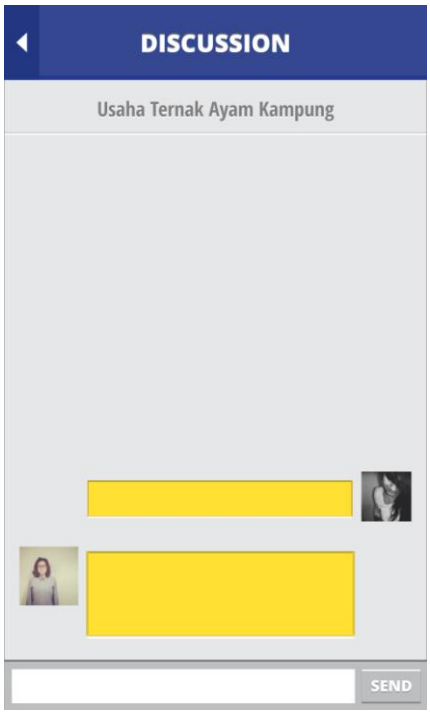
Gambar III.16 Halaman Registrasi



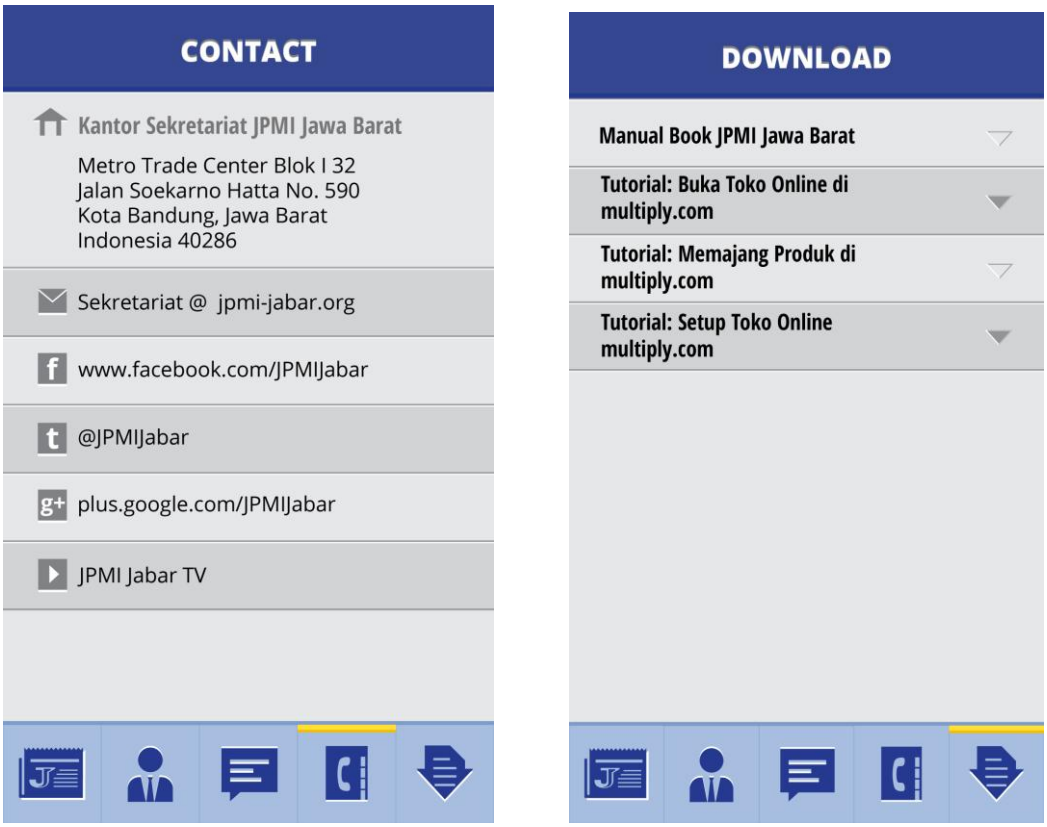
Gambar III.17 Halaman *News*



Gambar III.18 Halaman *Who We Are*



Gambar III.19 Halaman *Discussion*



Gambar III.20 Halaman *Contact & Download*

3.2.4 Tipografi

Menggunakan *font family* "*Open Sans*" yang memiliki tingkat keterbacaan yang baik untuk media *web* maupun aplikasi. Pada setiap *layout*, *font family Open Sans* dibedakan untuk menciptakan sebuah sistem yang masih berkesinambungan.

Tipografi yang digunakan pada judul adalah *Open Sans Condensed Bold*

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Tipografi yang digunakan pada sub judul dan *bodytext* adalah *Open Sans*.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

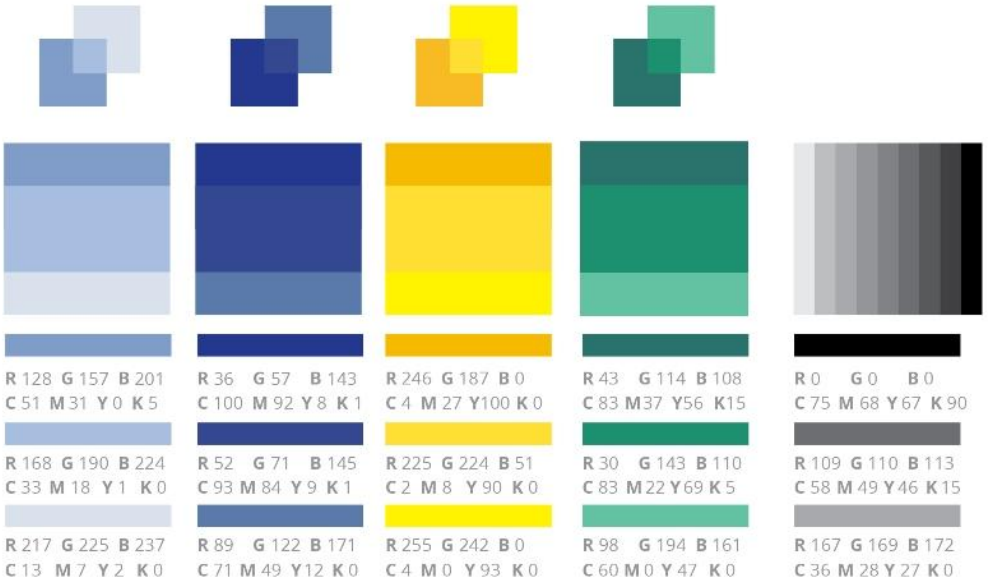
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Alasan dipilihnya *font* ini karena dari bentuknya mencerminkan ketegasan, *simple* namun elegan agar mudah dibaca oleh kalangan anggota JPMI Jabar yang nantinya juga akan diperjelas dengan ikon – ikon.

3.2.5 Warna

Warna yang akan digunakan adalah kuning, biru, hijau dan hitam disesuaikan dengan elemen visual & warna logo JPMI Jabar kemudian dimodifikasi dengan menambahkan turunan turunan warna yang sudah ada.



Gambar III.21 Warna