BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1. Strategi Perancangan

Strategi didefinisikan sebagai suatu proses penentuan rencana yang berfokus pada tujuan jangka panjang, disertai penyusunan suatu cara atau upaya bagaimana agar tujuan tersebut dapat dicapai. Permasalahan yang ditemukan mengenai permainan tradisional sondah/engklek yaitu kurangnya media informasi yang mudah dipahami oleh anak-anak khususnya di Indonesia, yang menyebabkan kurangnya pengetahuan anak-anak mengenai permainan tradisional sondah/engklek yang merupakan permainan tradisional di Indonesia. Sehingga dibutuhkan perancangan multimedia interaktif mengenai permainan tradisional sondah/engklek sebagai sebuah multimedia interaktif yang bersifat persuasif dengan tujuan untuk menginformasikan segala hal berkenaan dengan permainan tradisional sondah/engklek sekaligus menanamkan kecintaan akan permainan tradisional sondah/engklek. Yang pada akhirnya bertujuan agar anak dapat menjadi pembawa pesan bagi lingkungan sekitarnya untuk mengingatkan pentingnya menjaga dan melestarikan budaya permainan tradisional sondah/engklek.

Adapun pemilihan target audiens dari permainan tradisional sondah/engklek dipandang dari segi demografis, psikografis, geografis dan target sekundernya adalah sebagai berikut:

a. Demografis
   - Usia : anak-anak usia 8-12 tahun
   - Status sosial : menengah atas (AB)
   - Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

b. Psikografis
   - Anak-anak yang menyukai permainan.
   - Anak-anak yang belum mengetahui tentang permainan tradisional sondah/engklek.

- Anak-anak yang menyukai permainan yang menggunakan tenaga atau anak-anak yang ingin mencoba bermain permainan tradisional.

c. Geografis

Pemilihan target *audience* berdasarkan geografis ditujukan kepada anak-anak di wilayah Jawa Barat khususnya di Bandung dan Sekitarnya.

d. Target sekunder

Target sekunder untuk multimedia interaktif permainan tradisional sondah/engklek ini adalah anak-anak menengah bawah (CD) di wilayah kota bandung jawa barat yang gemar bermain dan tertarik dengan berbagai macam permainan yang dikenalkan permainan tradisional sondah/engklek ini melalui buku tutorial.

III.1.1. Pendekatan Komunikasi

Secara umum komunikasi berarti penyampaian pesan atau informasi pernyataan yang dilakukan oleh komunikator kepada orang lain dalam hubungan sosial. Tujuan dalam berkomunikasi untuk membangun kepercayaan dengan melakukan pendekatan. Strategi komunikasi merupakan suatu perencanaan untuk mencapai tujuan tertentu. Istilah komunikasi berasal dari bahasa latin yaitu komunikations yang bersumber dari kata kommunis yang berarti “sama”, sama disini berarti sama makna komunikasi yang efektif biasanya dapat menimbulkan pengaruh pada sikap hubungan yang makin baik adanya tindakan.

Media komunikasi visual, merupakan media yang tepat dan efektif dalam menyampaikan sebuah informasi. Keberhasilan sebuah media sebagai alat penyampaian informasi sangat dipengaruhi oleh komunikasi sebagai unsur penting didalamnya. Dalam media ini terdapat suatu bentuk komunikasi yang berfungsi untuk memberi informasi sehingga *audience* terpengaruh hingga melakukan tindakan pendekatan.

Dalam perancangan panduan informasi untuk permainan tradisional Sondah/engklek ini strategi yang digunakan adalah sesuatu yang

berhubungan erat dengan media-media penyampai pesan dan khususnya yang berhubungan dengan dunia pengetahuan anak.

Strategi komunikasi yang digunakan pada kata dan kalimat dalam panduan informasi permainan tradisional sondah/engklek adalah dengan menggunakan bahasa Indonesia yang mudah di pahami oleh anak, teks yang sederhana sehingga mudah dipahami, dan layout pada flash menggunakan warna yang beragam serta desain yang dibuat agar cocok dengan segmentasinya yaitu anak – anak serta agar tidak bosan melihatnya.

a. Strategi Komunikasi Visual

Strategi visual yang akan dirancang berdasarkan dari target *audience* yang telah dibahas sebelumnya yaitu anak-anak usia 8-12 tahun di wilayah Jawa Barat adalah dengan menyampaikan melalui gaya ilustrasi kartun.

b. Strategi Komunikasi Verbal

Dalam pendekatan verbal digunakan bahasa Indonesia yang formal namun dalam beberapa bagian disisipkan bahasa sehari-hari agar cerita lebih menarik, penggunaan dua bahasa ini dapat menambah perbendaharaan kosakata bagi anak-anak sebagai target utama multimedia interaktif ini.

c. Tujuan Komunikasi Perancangan

Tujuan perancangan multimedia interaktif ini adalah untuk digunakan sebagai sarana panduan informasi serta sebagai sarana untuk melestarikan dan memperkenalkan kembali permainan tradisional sondah/engklek kepada anak-anak dengan cara yang mengajak melalui multimedia interaktif dan mengaplikasikannya dengan petak atau alas bermain yang telah.

d. Tema Dasar Perancangan

Tema dasar perancangan diambil dari permainan tradisional itu sendiri yaitu Sondah/engklek yang akan diangkat sebagai tema perancangan panduan informasi yang berbasis multimedia interaktif.

e. Pesan Utama

Pesan utama adalah inti dari pengkomunikasian materi pesan dalam perancangan multimedia interaktif sebagai media informasi. Dengan pesan utama yang telah ditentukan, perancangan multimedia interaktif ini dapat mengkomunikasikan pesan dengan lebih efektif dan fokus. Pesan utama yang disampaikan dalam media informasi ini yaitu "Mengenal Permainan Tradisional Sondah/engklek"

f. Materi Pesan

Materi pesan yang ingin disampaikan adalah berupa informasi yang dapat memberi pengetahuan kepada anak tentang permainan tradisional sondah/englek melalui penggunaan ilustrasi *flash* dalam media interaktif disertai dengan teks yang berkaitan. Sehingga mendukung serta memudahkan dalam penyampaian pesan media informasi kepada anak.

III.1.2. Strategi Kreatif

Panduan informasi permainan tradisional sondah/engklek ini, menggunakan konsep multimedia interaktif animasi *flash*, sehingga dapat mudah dilihat dan dimengerti oleh anak-anak. Animasi yang dibuat berupa karakter-karakter anak-anak perkotaan yang sedang memainkan permainan tradisional sondah/engklek dengan memberikan penguraian tentang sondah/engklek serta dengan menambahkan video petunjuk untuk bermain sondah engklek yang dimainkan oleh anak-anak. Konsep ini bertujuan untuk menyampaikan informasi yang akan menarik minat anak-anak agar dapat langsung dimainkan oleh anak-anak.

Strategi kreatif atau cara penyampaian pesan multimedia interaktif ini kepada anak-anak dengan menggunakan elemen-elemen visual yang sesuai pada multimedia interaktif ini, yaitu dengan memilih tipografi, ilustrasi, warna dan elemen visual lainnya yang sangat menggambarkan segmentasi dari *target audience* yaitu anak usia 8-12 tahun, serta agar penyampain media informasi tersebut membuat *target audience* mudah dimengerti.

III.1.3. Strategi Media

Media adalah alat penghubung, perantara dan sarana serta saluran alat komunikasi untuk memperkenalkan dan mempromosikan pesan kepada target sasaran. Dengan perencanaan sitematik dan mendapatkan tanggapan dari penerima pesan. Setiap media mempunyai kelebihan dan keterbatasan yang sangat berbeda, dari aspek efektif dan efesiensinya waktu, ruang dan biaya yang dianggarkan. Dalam penyampaian informasi kepada target sasaran dan tetap berorientasi pada tujuan perancangan, maka diperlukan media yang sesuai agar informasi dapat sampai dan dipahami dengan baik.

III.1.3.1. Pemilihan Media

Pemilihan media berfungsi untuk membatasi media yang akan digunakan dalam perancangan menginformasikan permainan tradisional sondah/engklek agar tidak terlalu luas dengan pertimbangan disesuaikan dengan target yang dituju.

Media dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

a. Media Utama

   Multimedia interaktif ilustrasi 2 dimensi yang diolah menggunakan beberapa *software* yang mendukung untuk melakukan perancangan multimedia interaktif ini dan dengan menggunakan ilustrasi untuk pendekatan kepada anak-anaknya.

b. Media Pendukung

   Media pendukung ini bersifat menunjang, melengkapi atau mempertegas media utama agar penyampaiannya mudah di terima oleh target *audience* yaitu anak-anak.

   Adapun media pendukung tersebut adalah berupa:

   - Buku Petunjuk

     Buku ini sebagai media pendukung dari multimedia interaktif, yang bertujuan jika anak masih belum bisa mengoperasikan multimedia interaktif, maka buku ini dijadikan sebagai *option*.

- Alas Bermain

  Alas bermain yaitu matras sondah/engklek yang digunakan untuk memainkan sondah/engklek di dalam dan diluar ruangan
- Tas (tempat menyimpan alas bermain)

  Tas ini merupakan tas untuk menyimpan petak atau alas bermain sondah/engklek agar alas bermainnya tetap rapih dan tidak rusak.
- Kojo

  Kojo adalah sebuah alat (*token*) yang digunakan dalam bermain sondah/engklek yang telah tambahkan desain ilustrasi agar menarik minat anak-anak.
- Cover CD

  Yang berfungsi sebagai alat pelindung CD yang dibuat semenarik mungkin untuk menambah daya tarik dan minat anak
- Pin

  Pin bisa menjadi media pendukung karena pin banyak disukai dan mudah untuk tempatkan pada media seperti baju, tas dan lainnya.
- Stiker

  Stiker merupakan media yang mudah ditemukan serta mudah untuk di tenpatkan sehingga stiker bisa mejadi pengantar pesan yang baik.

III.1.4. Strategi Distribusi

Media informasi ini dapat di distribusikan oleh Dinas Pendidikan (DIKNAS) Dinas Pariwisata dan Budaya (DISPARBUD) kota Bandung melalui sekolah-sekolah sebagai sarana prasarana permainan tradisional sondah/engklek yang dibuat untuk anak-anak sekolah dasar agar dapat dimainkan pada saat lenggang atau ketika istirahat serta agar lebih tercapai *target audience*-nya.

III.2. Konsep Visual

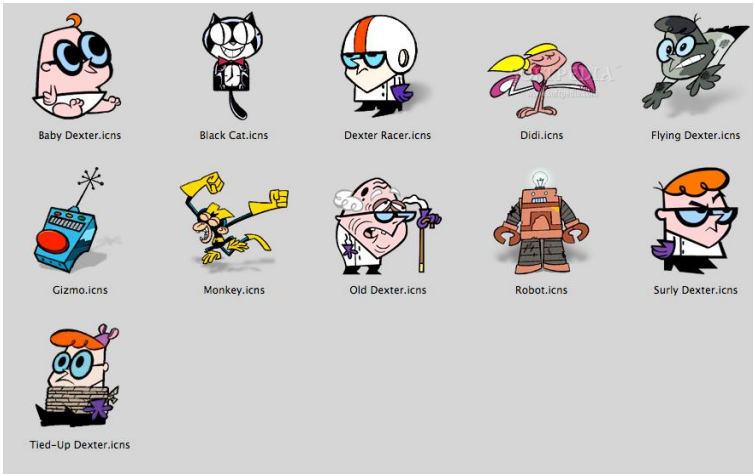
Konsep visual dalam pembuatan multimedia interaktif ini menggunakan elemen-elemen visual yang sangat menggambarkan segmentasi dari *target audience* yaitu umur 8-12 tahun dan dengan elemen-elemen visual seperti tipografi agar penyampain media informasi tersebut tidak membosankan dan menarik perhatian *target audience* serta mudah dimengerti.

Studi visual yang diambil dari beberapa contoh gaya visual tokoh karakter kartun yang kemudian di aplikasikan kedalam multimedia interaktif ini



Gambar III.1 Gambar tokoh karakter kartun Mr.Bean

Sumber: http://cartoonnetworkwatch.blogspot.com/2013/02/mr-bean-animated-series-royal-makeover.html



Gambar III.2 Gambar tokoh karakter kartun Dexter Laboratory

Sumber: http://mac.softpedia.com/progScreenshots/Dexter-s-Laboratory-icons-Screenshot-61938.html

III.2.1. Format desain

Format desain panduan informasi ini adalah dengan perancangan multimedia interaktif berupa multimedia interaktif ilustrasi 2 dimensi dengan menggunakan setting resolusi pengerjaan media 1024x768 pixel pada adobe flashnya. Pemilihan format desain ini untuk memudahkan anak-anak agar terpengaruh dan tertarik pada permainan tradisional engklek tersebut.

Multimedia interaktif ini menggunakan konsep ilustrasi yang menggambarkan terdapat beberapa karakter. Selain itu visual dari *layout background* diarahkan pada suasana yang asri dan nampak tenang.

Menggunakan media CD interaktif offline yang di rancang dan dikemas dalam sebuah kemasan agar anak-anak tertarik serta dengan menggunakan *output .exe* agar ketika dimasukan pada CD/DVD ROM dapat langsung terbaca.

III.2.2. Tata Letak (*Layout*)

Layout atau tata letak yang meliputi penempatan semua unsur desain gambar (ilustrasi, teks, elemen visual dan sebagainya. Layout merupakan jalur untuk mendapatkan perhatian anak-anak yang menggunakannya dan mengikatnya supaya benar-benar dilihat dan dipahami pesan-pesan yang disampaikan.

Layout yang digunakan dalam setiap multimedia interaktif ini tentang cara bermain sondah/engklek ini adalah peletakan visualisasi yang lebih ditonjolkan. Hal ini dimaksudkan agar ketika target sasarannya melihat media tersebut dapat langsung fokus pada visual kemudian tertarik untuk memahami setiap informasi didalam media tersebut.

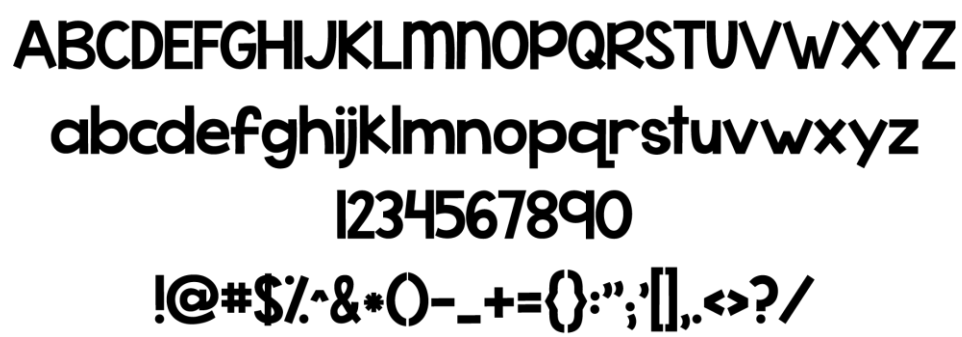
III.2.3. Tipografi

Pemilihan huruf yang baik harus mengarah pada tingkat keterbacaan yang tinggi, Pemilihan font pada multimedia interaktif ini disesuaikan dengan tema dan konsep multimedia interaktif, maka untuk perancangan multimedia

interaktif permainan tradisional dipilih jenis-jenis *font* yang memiliki karakter kuat dan memiliki kesan bermain atau anak-anak di dalamnya seperti berikut ini:

a) Judul Multimedia

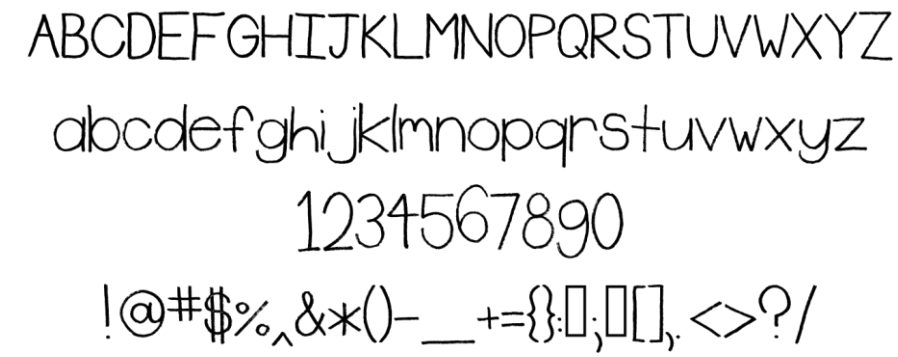
Font yang digunakan pada bagian judul multimedia interaktif ini adalah *font* "KG What the Teacher Wants". Adapun pemilihan *font* ini dikarenakan jenis *font* ini memiliki karakter yang anak-anak. Selain itu *font* ini sangat cocok digunakan karena tingkat keterbacaan *font* serta dapat diaplikasikan dengan illustrasi untuk mempertegas karakter pada judul multimedia interaktifnya.



Gambar III.3 *Font* "*KG What the Teacher Wants*" pada judul

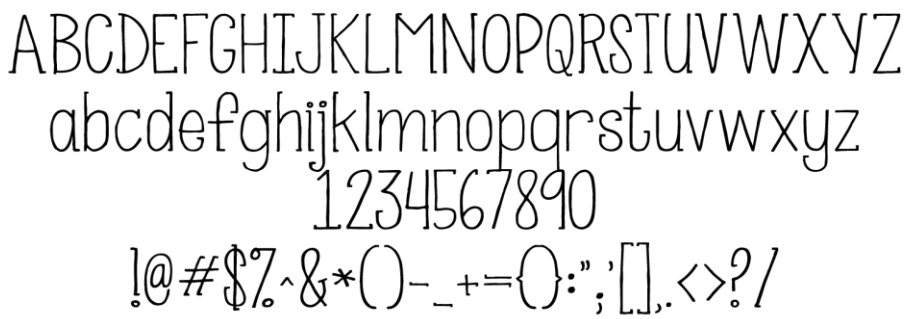
b) Isi teks

Font yang digunakan pada bagian isi teks pada halaman adalah *font* "*Rudiment*". *Font* ini dipilih karena merupakan *font* yang cukup sesuai dengan segmentasi dari *audience*.



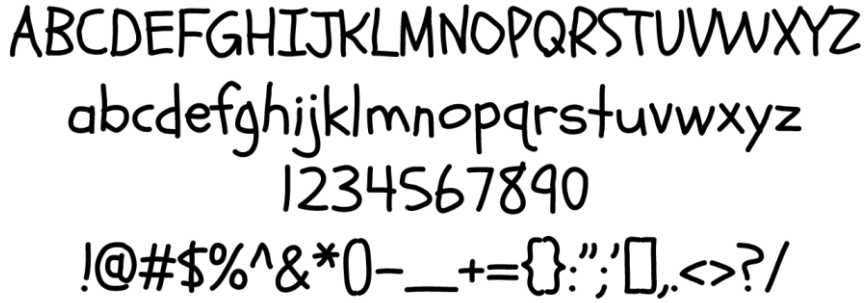
Gambar III.4 *Font* "*Rudiment*" pada teks

Font lain yang digunakan sebagai bagian dari isi teks adalah *font "KG Somebody That I Used to Know"* sebagai pilihan *font* lainnya.



Gambar III.5 *Font "KG Somebody That I Used to Know*" pada teks

Adapun *font* pendukung lainnya pada teks yang akan digunakan yaitu *font "School bell"* yang bentuk fontnya menyerupai dari target *audience* tersebut yaitu anak-anak.



Gambar III.6 *Font* "*Schoolbell*" pada teks

III.2.4. Ilustrasi

Ilustrasi atau Gaya visual yang digunakan pada multimedia interaktif ini adalah dengan menggunakan gaya gambar *Cartoon style* atau gaya gambar lucu. Seperti dikutip Wira Mahardika Putra Menurut Michael (2011), dalam komik terdapat empat klasifikasi atau aliran gaya gambar utama, diantaranya: *Cartoon style, semi realism style, realism style, dan fine art style,* beliau mencontohkan Doraemon, Donald Duck, Mickey Mouse dan Asterix sebagai bagian dari klasifikasi gaya gambar *cartoon style*. gaya illustrasi ini dipilih karena dekat dengan kehidupan anak-anak dan kebanyakan kartun memang diperuntukan untuk anak-anak.

Ilustrasi yang digunakan dalam pembuatan animasi tentang permainan tradisional sondah/engklek ini menggunakan ilustrasi *digital* yang memunculkan ketertarikan bagi anak-anak. Dengan pendekatan ini, maka visual yang akan ditampilkan lebih diterima oleh anak-anak.

Studi ilustrasi pada media interaktif animasi tentang permainan tradisional sondah/engklek ini adalah berupa karakter pemain, yang mana tokoh yang dipilih sebagai karakter dalam animasi ini adalah karakter anak-anak perkotaan yang berpakaian modern.

a. Judul Headline

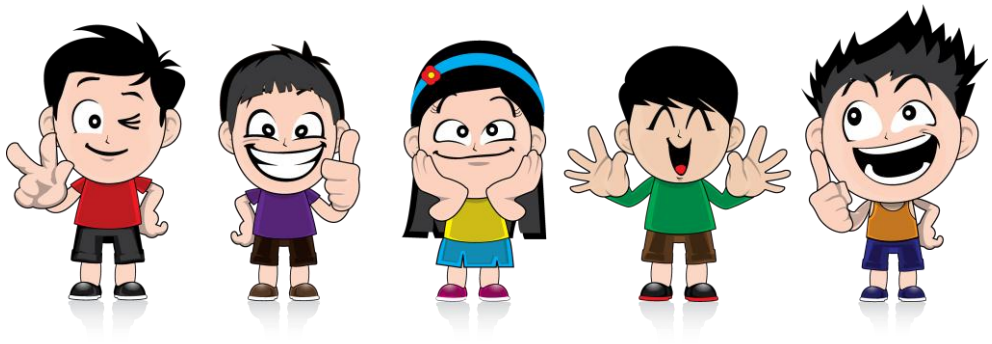
Judul dibuat dari warna-warna yang beragam agar muncul ketertarikan pada anak-anak dan warna-warna yang solid yang anak-anak ketahui.



Gambar III.6 Gambar judul multimedia interaktif

b. Karakter

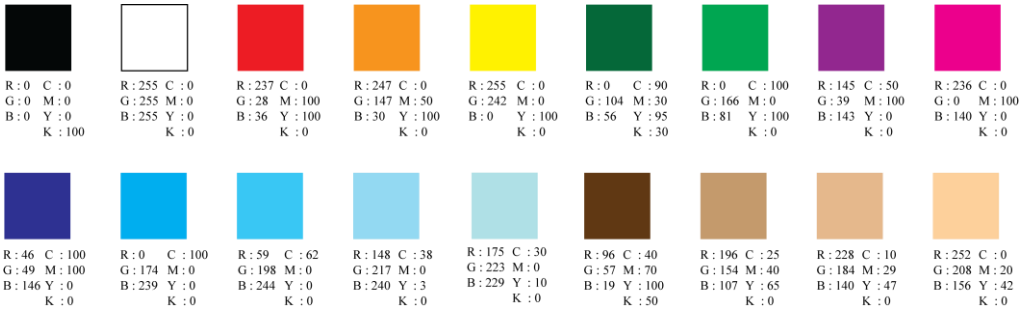
Dalam Multimedia interaktif ini terdapat beberapa karakter yang berperan sebagai yang mengenalkan permainan tradisional jawa barat ini, agar membuat anak-anak tertarik dan menjadi visual yang tepat untuk anak-anak.



Gambar III.7 Gambar tokoh karakter dalam multimedia interaktif

III.2.5. Warna

Warna merupakan unsur desain yang mempengaruhi pesan. Pemilihan warna dalam konsep ini berdasarkan kepada kesan yang ingin disampaikan dan kepada siapa pesan ini ditujukan. Penulis memilih warna-warna untuk setiap karakter itu sendiri untuk menguatkan isi setiap informasinya dan agar terlihat lebih menyenangkan. Pemilihan warna-warna yang cerah dan ceria serta warna-warna pendukung lainnya yang menggambarkan warna-warna untuk anak-anak.



Gambar III.8 Gambar warna yang digunakan pada multimedia interaktif