BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

III.1.1.1 Target Audiens

A. Demografis

-Usia : 35 tahun keatas

-Jenis Kelamin : Pria dan wanita

-Status Ekonomi : Menengah dan atas

-Pendidikan : Tamatan SMA, D3 dan S1

-Pekerjaan : Universal

-Agama : Agama yang diakui di Indonesia.

B. Geografis

-Seluruh wilayah Indonesia

C. Psikografis

-Kebiasaan : Mencari jalan terbaik untuk anak

-Minat : Bersosialisasi dengan warga

-Karakter : Bertanggung jawab

-Gaya Hidup : Menjunjung tinggi nilai agama

-Cara Pandang : Mementingkan pendidikan anak

III.1.1.2 Pesan Utama (Materi Pesan)

Pesan utama yang diusung dalam rancangan *company profile* ini adalah bahwasanya PSBN Wyata Guna memiliki fasilitas, sarana dan prasarana yang lengkap untuk mendukung rehabilitasi tunanetra.

III.1.1.3 Tujuan Komunikasi

Dengan materi pesan yang telah dirancang sedemikian rupa dengan menyoroti interaksi pengurus panti terhadap klien tunanetra, maka akan didapat suatu nuansa pembelajaran yang dapat dimengerti oleh orang awam, khususnya *target audience* utama. Dengan begitu, diharapkan wawasan *target audience* terhadap PSBN Wyata Guna semakin bertambah.

III.1.1.4 Cara Penyampaian

Penyampaian informasi dilakukan dengan metode wawancara yang direkam dalam bentuk audio visual. Wawancara dilakukan secara langsung dengan pihak yang berwenang, baik itu guru komputer bicara, pengurus perpustakaan *braille*, guru pengajar, pengurus panti, dsb. Wawancara tersebut juga akan dijadikan sebagai narasi dan video aktivitas tunanetra ditampilkan sebagai unsur visual yang paling dominan.

III.1.2 Strategi Kreatif

Untuk memperlancar proses tujuan komunikasi, maka disusun strategi untuk mencapai target sasaran melalui beberapa tahapan-tahapan strategis, yakni:

1. Membuat sebuah peta interaktif PSBN Wyata Guna.
2. Mengisi peta interaktif dengan konten utama berupa media audio visual.

III.1.2.1 Pendekatan Verbal

Penyampaian komunikasi dalam *company profile* ini menggunakan bahasa nasional Indonesia. Bahasa baku ditekankan pada narasi dengan pihak panti asuhan, sedangkan bahasa tidak baku digunakan oleh tunanetra dalam berinteraksi dengan sesama tunanetra di panti asuhan.

III.1.2.2 Pendekatan Visual

Tampilan visual dalam *company profile* ini lebih menitikberatkan pada narasi yang kemudian diimbangi juga oleh elemen visual berupa kegiatan tunanetra yang ada di PSBN Wyata Guna. Teknik pengambilan gambar dilakukan dengan *multiple angle*, sehingga tidak terlihat monoton. Kebanyakan adegan direkam secara natural dan dialog disampaikan dengan mengambil tema-tema yang penting saja untuk disampaikan.

III.1.3 Strategi Media

Pendekatan yang dilakukan adalah dengan cara memperkuat penekanan makna pada media utama dengan bantuan dari media pendukung.

Media Utama

Media utama merupakan *company profile* PSBN Wyata Guna.

Media Pendukung

Media pendukung merupakan media tambahan bagi media utama agar menjadi rangsangan komunikan dalam memahami pentingnya rehabilitasi tunanetra.

Pemilihan Media Pendukung

Adapun media pendukung yang dipilih untuk *company profile* PSBN Wyata Guna adalah *infotainment map*, *X-banner*, *T-Shirt*, kalender, pin, gantungan kunci dan juga stiker. Media tersebut sangat membantu dalam mendukung ide pokok yang diusung oleh media utama.

III.1.4 Strategi Distribusi

Media utama yang dikemas dalam bentuk audio visual ini akan disertakan bersama dengan formulir pendaftaran calon anak asuh. Dengan begitu, orangtua yang mendaftarkan anaknya ke PSBN Wyata Guna nanti bertambah wawasannya dengan menonton *company profile* tersebut.

III.2 Konsep Visual

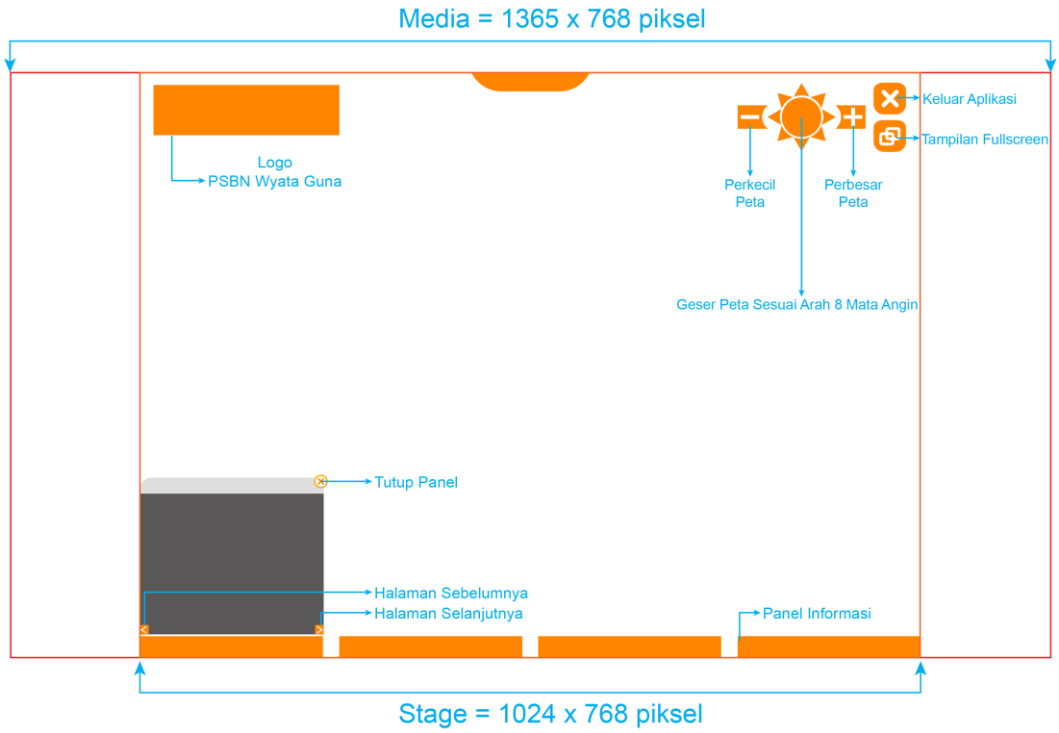
III.2.1 Format Desain

Media audio visual akan dijadikan sebagai konten utama dalam sebuah *infotainment map* yang dibuat hanya pada satu halaman sehingga setiap kali di klik pada area tertentu, maka akan muncul video yang sesuai dengan lokasi yang diklik oleh *target audience.*

Format desain yang dirancang, berukuran 1024 x 768 *pixel*. Ukuran tersebut adalah untuk *stage* utama agar tampil bagus di *monitor* yang memiliki *aspect ratio* 4:3. Namun, dalam pemilihan *background,* haruslah diberi ruang lebih agar ketika media ini disaksikan di *monitor* yang memiliki *aspect ratio* 16:9 bisa tampil *fullscreen* dan tidak menampilkan *pillar box* hitam di bagian kiri dan kanan. Resolusi *background* dirancang berukuran 1365 x 768 *pixel.*

III.2.2 Tata Letak (Layout)

Desain tata letak dibuat simetris dengan membagi dua bidang. Bidang tengah digunakan sebagai *point of interest* dengan menempatkan *infotainment map* yang dapat dinavigasikan. Konten audio visual diletakkan di bagian tengah *frame*. Logo PSBN Wyata Guna diletakkan di pojok kiri atas dan navigasi diletakkan di pojok kanan atas. Area bagian bawah didominasi oleh 4 kotak panel informasi yang nantinya akan berisi tulisan.



Gambar III.1 Tata Letak

Karya Pribadi

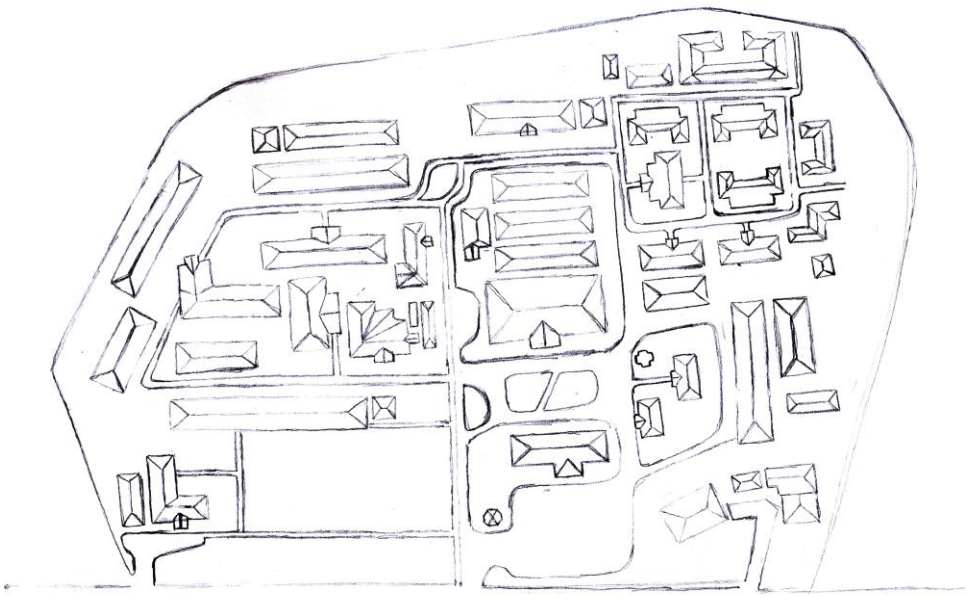
III.2.3 Storyboard

Untuk membuat tayangan audio visual yang menarik, telah dirancang 10 *storyboard* yang diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan untuk dapat menghasilkan karya sinematis yang tertata dengan baik. Sketsa *storyboard* dapat dilihat di lampiran.

III.2.4 Infotainment Map

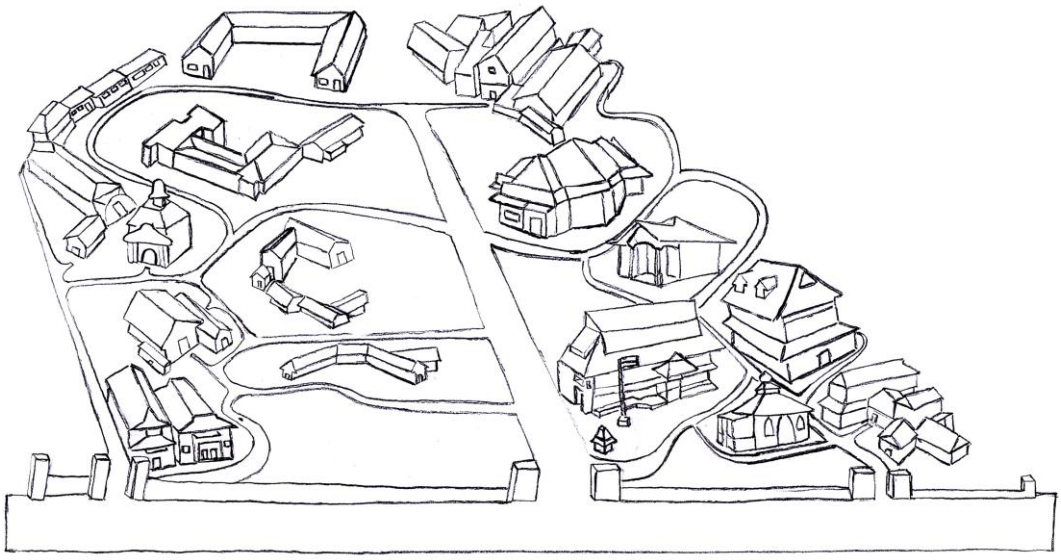
Dengan adanya *infotainment map* dalam perancangan *company profile* ini dimaksudkan untuk memandu *target audience* dalam mengeksplorasi konten video sesuai dengan keinginan mereka. Seandainya seorang *target audience* mengklik gambar bangunan mesjid, maka akan tampil video pengajian penyandang tunanetra di masjid *ummi maktum*. Seandainya mengklik bangunan kantin, maka akan tampil video penyandang tunanetra yang sedang makan bersama. Seandainya mengklik

bangunan perpustakaan, maka akan tampil video mengenai kegiatan penyandang tunanetra yang sedang membaca buku di perpustakaan. Seandainya mengklik bangunan gedung data, maka akan tampil video kegiatan tunanetra yang sedang belajar komputer bicara. Begitu seterusnya.



Gambar III.2 Sketsa Rancangan Map Wyata Guna Bandung (tampak atas)

Karya Pribadi



Gambar III.3 Sketsa Rancangan Map Wyata Guna Bandung (tampak perspektif)

Karya Pribadi

III.2.5 Tipografi

Jenis huruf yang dipakai pada rancangan desain ada 2 jenis, yaitu: OCR A Std untuk *headline* dan Verdana untuk *body text*.

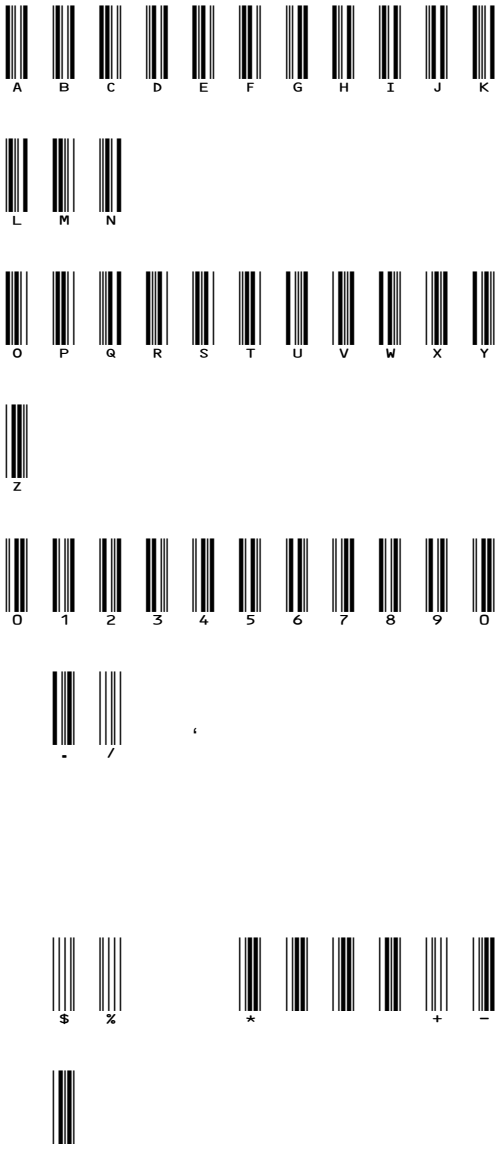
OCR A Std memiliki karakter huruf yang kaku namun masih tetap menarik karena ujung-ujungnya membentuk bulatan. Huruf ini memperkuat kesan bahwa PSBN Wyata Guna merupakan Unit Pelaksana Sosial (UPT) yang berada di bawah Kementrian Sosial RI, dimana segala kebijakan dan aturan dibuat secara formal, ketat dan kaku.

Verdana biasa digunakan pada tampilan *display* karena memiliki *readibilitas* (tingkat keterbacaan) yang tinggi. Verdana masih jelas terbaca pada ukuran 8pt, dimana huruf-huruf lain sudah mulai terlihat samar.



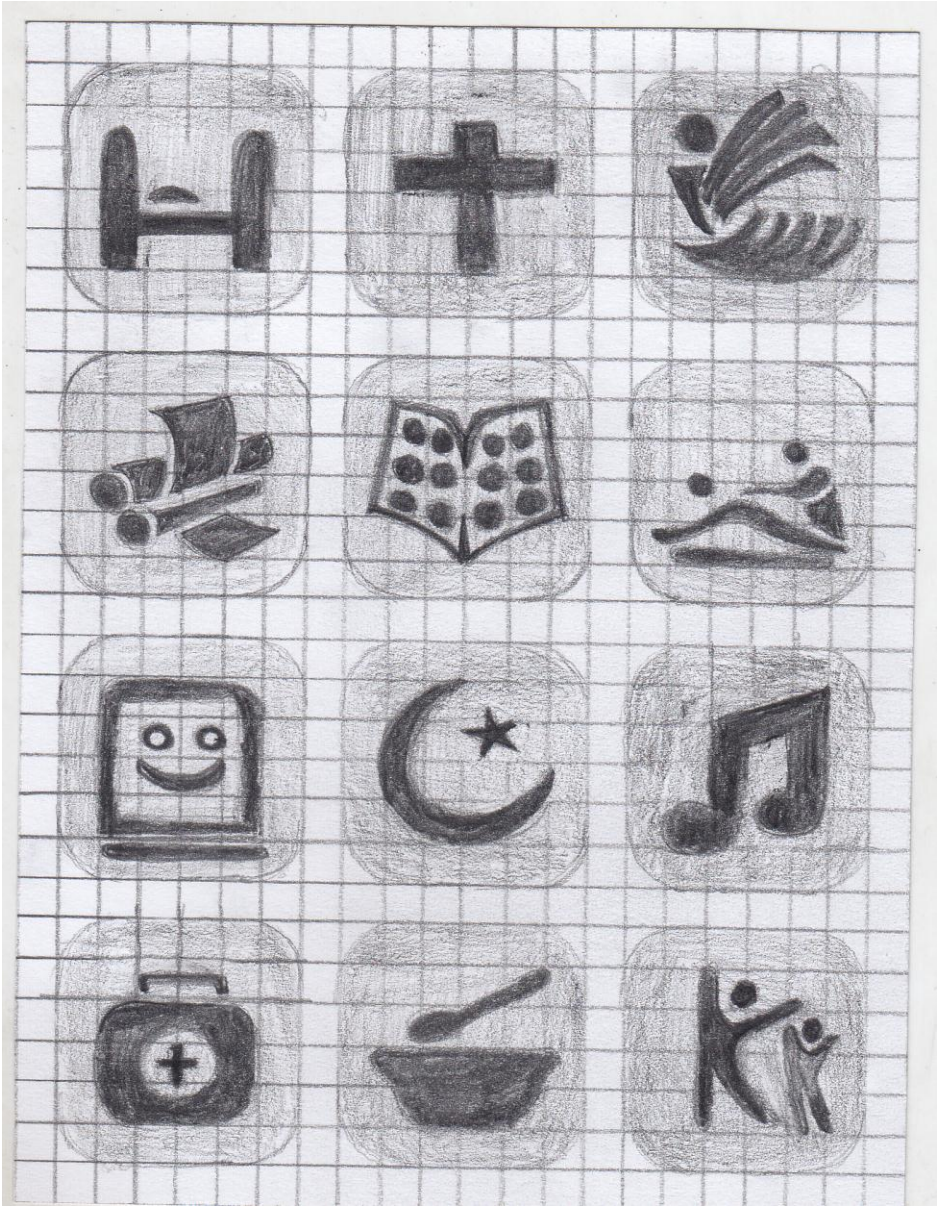
Verdana

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
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
, . / ; ` [ ] < > : { } | @
$ % ^ & * ( ) _ + - \ =



III.2.6 Studi Ikon

Ikon dirancang dengan menggunakan sistem *grid* dengan prinsip keseimbangan. Keseimbangan formal (simetris) dipakai untuk menata letak elemen-elemen grafis ikon agar terkesan rapi dan formal.



Gambar III.4 Sketsa Ikon

Karya Pribadi

Ikon yang digunakan dalam menu interaktif mewakili atribut dari bangunan PSBN Wyata Guna. Sesuatu hal yang khas dari bangunan itu

dimunculkan dalam bentuk ikon. Desain yang digunakan terinspirasi dari hasil temuan yang ada di lapangan.

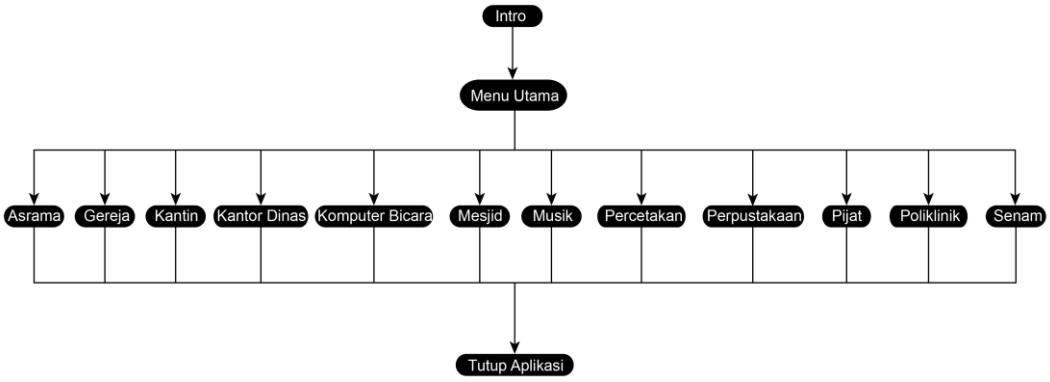


Gambar III.5 Inspirasi Perancangan Ikon

Karya Pribadi

III.2.7 Navigasi

Dalam perancangan sistem navigasi, mesti diperhatikan tingkat kesulitan menjelajahi konten. Oleh karena itu, dipilihlah sistem navigasi yang amat sederhana agar pengguna tidak mengalami kesulitan dalam menavigasikan menu yang ada. Didahului oleh sebuah intro kemudian langsung masuk ke menu. Didalam menu, pengguna langsung dapat mengakses semua konten yang ada.



Gambar III.6 Sistem Navigasi

Karya Pribadi

III.2.8 Warna

Kusrianto (2007, hal.47) menyatakan bahwa secara visual, warna memiliki kekuatan yang mampu mempengaruhi citra orang yang melihat.

Warna	**Respons psikologis yang mampu ditimbulkan**
Orange	Energi, keseimbangan, kehangatan
Putih	Kemurnian, suci, bersih
Kuning	Optimis, harapan, filosofi
Cokelat	Dapat dipercaya, nyaman, bertahan
Abu-abu	Intelek, futuristik
Hitam	Kekuatan, keanggunan

Pallet warna yang dipilih pada desain ikon dan bangunan menggunakan warna-warna harmonis agar lebih teduh di mata seperti kuning dan orange yang sama-sama berkarakter hangat.

Sementara *pallet* warna yang digunakan pada panel informasi adalah warna kontras agar *body text* bisa terbaca dengan baik.



Gambar III.7 Pallet Warna Desain

Karya Pribadi