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 sejarah Prabu Siliwangi yaitu kurangnya media informasi yang mudah didapat oleh masyarakat, khususnya masyarakat Jawa Barat, yang menyebabkan kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai sejarah Prabu Siliwangi yang merupakan sejarah besar bagi masyarakat Jawa Barat. Sehingga dibutuhkan perancangan media interaktif mengenai sejarah Prabu Siliwangi sebagai sebuah media informasi yang bersifat murni dengan tujuan untuk menginformasikan segala hal berkenaan dengan sejarah Prabu Siliwangi sekaligus menanamkan rasa bangga akan sejarah yang dimiliki oleh masyarakat Sunda.

III.1.1 Tujuan Komunikasi

Keberhasilan sebuah media sebagai alat penyampaian informasi sangat dipengaruhi oleh komunikasi sebagai unsur penting didalamnya. Prinsip, tipe, model dan media komunikasi sangat berpengaruh pada penyampaian pesan ke target sasaran serta dapat diterima maksud dan tujuan perancangannya.

Tujuannya untuk memberikan informasi tentang peran Prabu Siliwangi dalam memimpin Kerajaan Pajajaran dan memberikan informasi tentang karya pemerintahan yang dihasilkan oleh Prabu Siliwangi yang dianggap sebagai raja Pajajaran terbesar.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi bersifat informasi murni. Hal ini bertujuan untuk menginformasikan segala hal berkenaan dengan sejarah Prabu Siliwangi merupakan fakta sejarah sekaligus memberi pengetahuan baru tentang sejarah yang dimiliki oleh masyarakat Sunda. Komunikasi yang dilakukan yaitu memberikan fakta-fakta sejarah yang berasal dari sumber-sumber sejarah seperti batu prasasti, naskah kuno, catatan asing maupun tulisan para ahli yang dapat menjabarkan secara historis sejarah Prabu Siliwangi dan karya-karya pemerintahannya.

Pendekatan yang digunakan baik verbal maupun visual disesuaikan dengan khalayak sasaran, seperti gaya visual, tipografi maupun bahasa yang digunakan disesuaikan dengan khalayak sasaran agar dapat diterima dan dipahami dengan baik.

Strategi yang dilakukan yaitu dengan menghadirkan informasi dari sumber tertulis ke dalam sebuah media interaktif agar informasi yang disampaikan lebih memberikan pengertian yang jelas, kesenangan dan memberikan pengaruh pada sikap audiens tentang peninggalan sejarah Kerajaan Pajajaran.

III.1.2.1 Pendekatan Visual

Untuk menambah ketertarikan bagi khalayak sasaran yang bertujuan untuk memahami makna dari isi pesan yang disampaikan sesuai dengan target yang akan dituju, sebagian besar visualisasinya bergaya *flat design* dengan memperlihatkan ilustrasi dan warna-warna yang menarik serta penggunaan media foto sebagai pembanding antara ilustrasi dengan kondisi sebenarnya.

Flat Design adalah pendekatan desain minimalis yang menekankan kegunaan, memiliki fitur yang jelas, ruang terbuka, tepi tajam, warna-warna cerah dan dua dimensi ilustrasi/datar. (Clum, 2014). Alasan penggunaan *flat design* ini adalah penggunaannya yang sedang diminati oleh masyarakat. Designer di era saat ini

pun lebih tertarik terhadap design yang minimalis dan modern yang memfokuskan pada isi dan konten.



Gambar III.1 Contoh penggunaan flat design
Sumber: http://hmva-ui.com/flat-design-dan-tren-desain-grafis-saat-ini/ [25 Juni 2015]

III.1.2.3 Pendekatan Verbal

Agar sesuai dengan pendekatan terhadap khalayak sasaran yaitu usia remaja SMA sampai kuliah yang kritis serta tingkat wawasasan dan intelektual remaja dengan pendidikan tersebut juga biasanya lebih luas, maka penggunaan gaya bahasa yang dipakai bersifat formal dan mudah dimengerti oleh khalayak.

Penggunaan gaya bahasanya sama seperti yang diterapkan dalam buku-buku pelajaran atau buku-buku informasi umum yang menggunakan bahasa Indonesia formal. Sehingga dapat mudah diterima maksud dari penyampaian informasi yang berusaha disampaikan.

Diharapkan apabila komunikasi disampaikan dengan menggunakan bahasa Indonesia dapat dimengerti oleh berbagai kalangan masyarakat dan tetap menjaga keutuhan informasi yang coba disampaikan.

III.1.3 Materi Pesan

Materi utama yang akan disampaikan pada perancangan ini mengenai Prabu Siliwangi dan pencapaiannya dalam mendirikan Pakuan Pajajaran sebagai ibukota Kerajaan Sunda. Informasi ini tidak diketahui oleh masyarakat luas, karena bentuk artefaknya telah punah atau beralih fungsi. Hal ini diharapkan memberi kesadaran kepada masyarakat, khususnya masyarakat Jawa Barat bahwa kebudayaan Sunda memiliki pencapaian besar di masa lalu, yang karena perkembangan zaman tergantikan oleh produk terbaru masa sekarang.
Materi yang akan disampaikan pada perancangan ini meliputi:

- Profil serta fakta-fakta tentang Prabu Siliwangi sebagai raja Kerajaan Pajajaran
- Informasi tentang Pakuan Pajajaran
- Informasi serta fakta-fakta tentang Keraton Sri Bima Punta Narayana Madura Suradipati
- Informasi serta fakta-fakta tentang Prasasti Batutulis
- Informasi serta fakta-fakta tentang Lubuk Sipatahunan
- Informasi serta fakta-fakta tentang Bukit Badigul
- Informasi serta fakta-fakta tentang Talaga Sanghyang Rena Mahawijaya

III.1.4 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang digunakan adalah pengenalan informasi tentang karya pemerintahan yang telah dicapai oleh Prabu Siliwangi berbentuk multimedia interaktif. Dalam multimedia interaktif ini dari segi gaya visual maka akan ditemukan gaya visual yang minimalis, tipografi yang digunakan adalah tipografi yang sederhana sehingga mudah di baca dan tidak lelah untuk dibaca dan penggunaan media foto sebagai pendukung informasi yang diberikan.

Khalayak sasaran akan diberi pengetahuan berupa fakta-fakta menarik. Karena fakta-fakta yang menarik lebih mudah tersimpan di otak yang kemudian merangsang audiens untuk mengingat informasi utamanya.

Dalam perancangan ini dimasukan pula unsur musik kecapi suling untuk memperkuat kesan Sunda. Selain penggunaan ilustrasi menarik, unsur musik juga berfungsi sebagai pendukung penyampaian informasi agar khalayak tidak merasa jenuh ketika membaca informasi yang sedang dipaparkan. Selain ilustrasi dan musik, perancangan ini juga menggunakan media foto sebagai tambahan informasi di setiap materi yang disampaikan dan sebagai pembanding antara ilustrasi dengan kondisi sebenarnya.

III.1.4.1 Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif adalah penggunaan komputer untuk menampilkan informasi yang merupakan gabungan dari teks, grafik, audio dan video sehingga membuat pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi dengan komputer. (Hofstetter, 2001). Multimedia Interaktif dipakai sebagai sarana penyampaian informasi populer yang bersifat instant atau siap saji yang didalamnya terdapat berbagai gabungan tampilan yang terdiri dari:

- Teks
- Gambar
- Narasi suara
- Video
- Animasi 2D atau 3D
- Sound
- atau penggabungan keseluruhan komponen diatas

III.1.4.2 Multimedia Interaktif Hybrid

Multimedia interaktif model hybrid adalah gabungan dari dua atau lebih model multimedia. Contohnya gabungan multimedia interaktif model socratic, inquiry dan informational. Multimedia interaktif model socratic adalah model yang berisi percakapan atau dialog antara pengguna dengan komputer. Multimedia interaktif model inquiry adalah suatu sistem pangkalan data yang dapat dikonsultasikan oleh pengguna atau user, dimana pangkalan data tersebut berisi data yang dapat memperkaya pengetahuan pengguna. Sedangkan multimedia interaktif model informational adalah model yang menyajikan informasi dalam bentuk daftar atau tabel. Informasional menuntut interaksi yang sedikit dari pemakai. Salah satu contohnya adalah CD interaktif. (Hannafin & Peck, 1998)

III.1.4.3 CD Interaktif

CD interaktif adalah program interaktif yang dibuat untuk menyampaikan informasi penting dimana user dapat menavigasikan program tersebut. CD

interaktif biasanya dibuat dengan program Adobe Flash, Adobe Director, dan Swishmax. dan CD interaktif mempunya extension .EXE. (Zulfikar, 2011)

Kelebihan dari CD Interaktif adalah:

- Penggunanya bisa berinteraksi dengan komputer
- Menambah pengetahuan atau materi pelajaran yang disajikan dalam CD Interaktif
- Tampilan audio visual yang menarik

III.1.5 Strategi Media

Dalam merancang media informasi agar diterima dan tepat sasaran maka pemilihan media menjadi prioritas utama untuk keberhasilan penyampaian pesan terhadap khalayak sasaran. Adapun media yang digunakan adalah:

- Media Utama

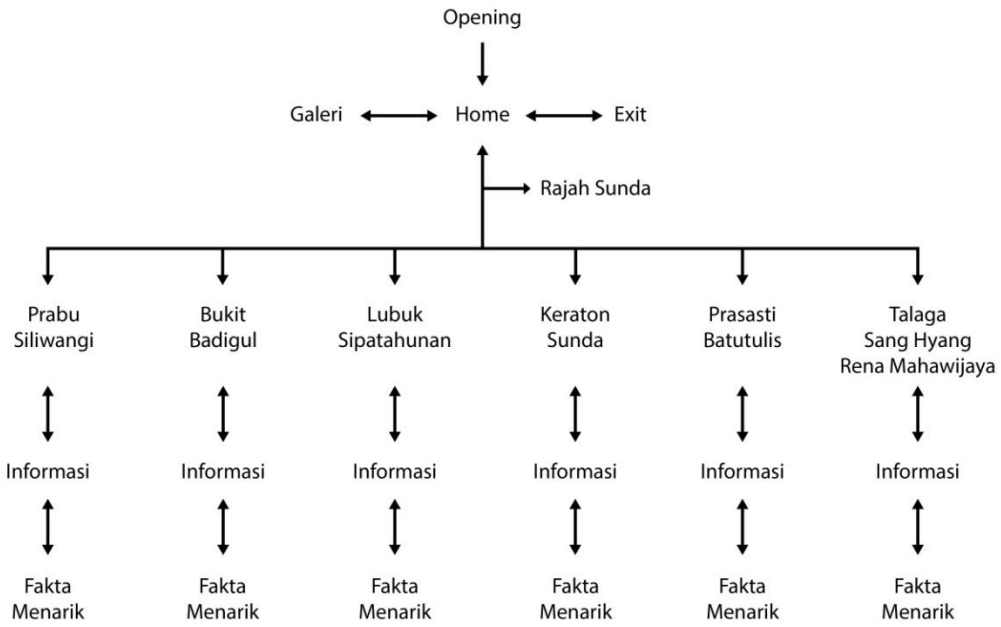
Media utama yang digunakan untuk penyampaian informasi tentang sejarah Prabu Siliwangi adalah CD interaktif yang berisikan informasi tentang karya pemerintahan yang telah dicapai Prabu Siliwangi selama menjadi raja di Kerajaan Pajajaran.

- Konten

Konten yang terdapat dalam CD interaktif Mengenal Sejarah Prabu Siliwangi adalah:

- Intro, menjelaskan secara singkat tentang Prabu Siliwangi
- Halaman utama, berupa peta yang menggambarkan lokasi Pakuan Pajajaran sebagai ibukota Kerajaan Sunda. Disertai dengan *icon-icon* karya pemerintahan Prabu Siliwangi lainnya yang merupakan sistem navigasi ke halaman berikutnya.
- Halaman karya pemerintahan Prabu Siliwangi, seperti Keraton Sri Bima Punta Narayana Madura Suradipati, Prasasti Batutulis, Lubuk Sipatahunan, Bukit Badigul, Talaga Sang Hyang Rena Mahawijaya yang didukung dengan animasi yang menerangkan tentan karya pemerintahan Prabu Siliwangi tersebut.

- Sistem Navigasi



Gambar III.2 Sistem Navigasi

Sumber: Dokumen Pribadi

- Media Pendukung

Media pendukung digunakan untuk mendukung media utama agar semakin pesan dapat diterima dengan baik oleh khalayak sasaran antara lain:

- Cover CD

Berfungsi sebagai alat pelindung CD yang dibuat semenarik mungkin untuk menambah daya tarik dan minat pembeli. Ditambah dengan sebuah manual book sebagai petunjuk pemakaian CD interaktif untuk konsumen.

- Stiker

Stiker dibuat sebagai media pendukung dengan menggunakan gaya ilustrasi yang disesuaikan dengan tema yang diangkat.

- Mini X-banner

Digunakan untuk mempertegas keberadaan multimedia interaktif pada tempat CD interaktif ini disebarluaskan, dan digunakan sebagai sign penjualan CD interaktif tersebut.

- Poster

Poster dapat menjadi media pendukung dalam mempromosikan dan menginformasikan tentang CD interaktif mengenal sejarah Prabu Siliwangi. Poster adalah media yang sering dijumpai dan merupakan media yang bersinggungan langsung dengan khalayak sasaran. Poster ini akan ditempatkan toko buku tersebut sebagai sarana promosi.

- Pin

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

- Gantungan Kunci

Gantungan kunci sebagai media pendukung berupa suvenir bagi para konsumen.

- T-shirt

Media ini berguna sebagai alat *merchandise*. Selain digunakan untuk *merchandise*, diharapkan khalayak sasaran yang melihat ini timbul juga minat untuk mencari tahu lebih lanjut tentang promosi CD interaktif tersebut.

III.1.6 Strategi Distribusi

Strategi distribusi untuk media informasi ini akan diprioritaskan disebar di wilayah Jawa Barat, melalui instansi pendidikan, perpustakaan daerah dan untuk penyebaran secara umum melalui toko-toko buku (seperti Gramedia).

Strategi distribusi untuk media informasi ini akan dilakukan dengan cara bertahap, yaitu diprioritaskan disebar di sekolah yang memiliki fasilitas lab komputer. Pada masa uji coba dipraktekkan langsung oleh para siswa – siswi Sekolah Menengah Atas yang dirujuk, masa uji coba dilakukan selama 1 minggu dan mulai diproduksi secara masal untuk dilakukan pada sesi selanjutnya yaitu penyebaran pada pihak komersil. Selain itu dengan peluncuran media-media pendukung dapat membantu menyampaikan kepada konsumen bahwa adanya peluncuran media CD interaktif.

III.2 Konsep Visual

Konsep visual yang digunakan adalah konsep visual dengan gaya visual flat design konsep ini dipilih karena gaya yang ditampilkan akan lebih modern dan minimalis sesuai dengan khalayak sasaran yang sering menggunakan gadget, smartphone maka sering ditemukan gaya visual flatdesign, adapun referensi yang ditampilkan adalah:



Gambar III.3 Referensi gaya visual flat design
Sumber: www.instagram.com/failuretalent [28 April 2015]

III.2.1 Format Design

Media interaktif yang akan dirancang menggunakan format desain landscape dengan resolusi monitor minimal 1024x768 yang dapat di akses dari komputer pribadi maupun komputer jinjing.

III.2.2 Tata Letak

Tata letak atau *layout* menurut Hendi Hendratman (2014) adalah usaha untuk menyusun, menata atau memadukan unsur-unsur komunikasi grafis (teks, gambar, table, dan lain-lain) menjadi media komunikasi visual yang komunikatif, estetik dan menarik. Sehingga, tersaji dalam kesatuan yang mudah diterima pemirsa (audience).

Tata letak atau *layout* yang akan digunakan akan terkesan lebih sederhana sehingga font dan ilustrasi yang ditampilkan akan terlihat lebih menarik dan lebih mudah untuk dipahami.



Gambar III.4 Tata letak
Sumber: Dokumen Pribadi

III.2.3 Huruf

Pemilihan huruf yang baik harus mengarah pada tingkat keterbacaan yang tinggi. Pemilihan font pada media interaktif ini disesuaikan dengan tema dan konsep CD interaktif. Dalam perancangan CD interaktif ini huruf yang di pilih menggunakan huruf Caviar Dreams karena terlihat sederhana dan memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi.



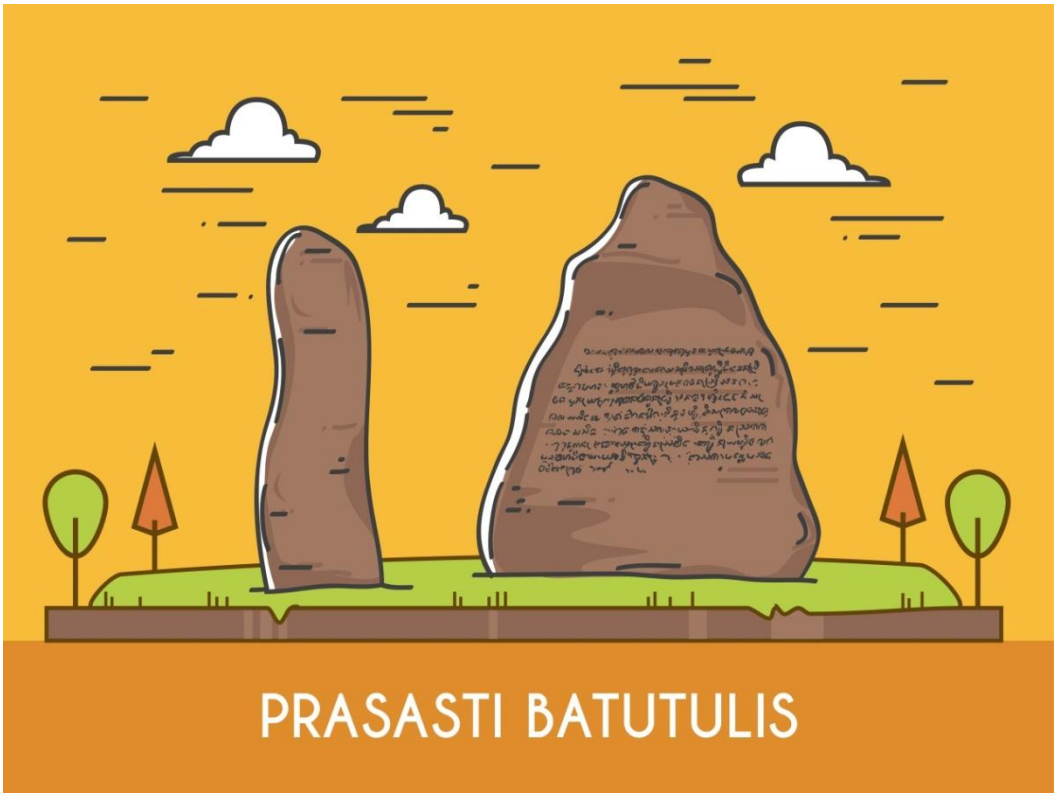
Gambar III.5 Contoh tipografi yang akan digunakan
Sumber: http://netdna.webdesignerdepot.com/uploads/thin_fonts/Caviar%20Dreams.jpg [28 April 2015]



Gambar III.6 Contoh penggunaan huruf Caviar Dreams pada media utama
Sumber: Dokumen Pribadi

III.2.4 Ilustrasi

Penggayaan illustrasi yang akan dibuat adalah gaya illustrasi *flat design*. Illustrasi *flat design* akan menjadi daya tarik bagi remaja karena sesuai dengan tren yang sedang terjadi saat ini juga menambah minat untuk mencoba aplikasi multimedia ini.



Gambar III.7 Contoh pemakaian gaya ilustrasi *flat design* pada CD interaktif
Sumber: Dokumen Pribadi

III.2.4.1 Studi Karakter

Pada CD interaktif ini, karakter Prabu Siliwangi akan memandu dalam penyampaian informasi mengenai karya pemerintahan Prabu Siliwangi. Ilustrasi karakter Prabu Siliwangi mengambil referensi dari lukisan Prabu Siliwangi yang ada di Keraton Kasepuhan Cirebon. Bentuknya lebih disederhanakan agar sesuai dengan konsep illustrasi sebelumnya yang bergaya *flat design*.

Bentuk badannya dibuat menjadi kecil, dengan skala kepala lebih besar 1:2 dengan ukuran badannya. Pemilihan warna dan baju yang digunakan Prabu Siliwangi disesuaikan dengan referensi dari lukisan Prabu Siliwangi yang berada di Keraton Kasepuhan Cirebon.





(a) (b)

Gambar III.8 Studi karakter (a) Lukisan Prabu Siliwangi (b) Desain karakter Prabu Siliwangi
Sumber: (a) http://1.bp.blogspot.com/s1600/ceribon.jpg (b) Dokumen Pribadi

III. 2.4.2 Studi Halaman

Pada CD interaktif ini terdapat beberapa halaman yang akan ditampilkan, salah satunya yaitu Prasasti Batutulis. Bentuknya disederhanakan dengan tetap mengambil warna asli dari bentuk aslinya. Objeknya dibuat datar dan tidak dibuat terlalu jauh dengan objek sebenarnya. Serta penambahan latar awan dan pepohonan yang mengilustrasikan kondisi objek di masa Kerajaan Pajajaran



(a) (b)

Gambar III.9 Salah satu halaman yang akan ditampilkan. (a) Prasasti Batutulis. (b) Ilustrasi Prasasti Batutulis
Sumber: (a) https://harjo.files.wordpress.com/2011/09/batutulis.jpg (b) Dokumen Pribadi

III.2.5 Warna

Komposisi warna yang digunakan dalam perancangan CD interaktif ini menggunakan warna-warna yang mendekati warna aslinya sebagai pesan objektif yang ingin disampaikan kepada khalayak sasaran sebagai bahan pembelajaran. Berikut adalah warna-warna dominan yang diterapkan pada multimedia interaktif ini.

Coklat



Warna coklat menjadi warna dominan yang akan digunakan dalam multimedia interaktif ini. Warna ini dipilih karena cokelat merupakan melambangkan sifat yang positif dan juga warna yang mencerminkan tradisi dan segala sesuatu yang berhubungan dengan kebudayaan Nusantara.

Hijau



Hijau adalah warna alam. Warna ini melambangkan pertumbuhan, harmoni, kesegaran, dan kesuburan.

Kuning



Warna kuning melambangkan sosialisasi, penuh harapan dan percaya diri, membangkitkan semangat, vitalitas dan kreativitas. Dapat mengurangi perasaan tertekan dan memberikan nuansa dengan kesan yang dramatis. Warna ini akan digunakan secara dominan pada multimedia interaktif ini, baik pada ilustrasi maupun untuk efek cahaya atau filter untuk lebih memberikan nuansa senja.



Gambar III.10 Contoh pengaplikasian warna pada CD interaktif
Sumber: Dokumen Pribadi