BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Pengertian strategi menurut Stephanie K (seperti dikutip dalam Bernado Periangan 2011). Strategi didefinisikan sebagai suatu proses penentuan rencana para pemimpin puncak yang berfokus pada tujuan jangka panjang organisasi, disertai penyusunan suatu cara atau upaya bagaimana agar tujuan tersebut dapat dicapai. Permasalahan yang ditemukan mengenai tata cara Ibadah Haji adalah kurangnya media informasi yang mudah untuk dipahami khususnya oleh anak-anak. Adapun pemilihan target audiens dari media interaktif tata cara Ibadah Haji dipandang dari segi demografis, psikografis, dan geografisnya adalah sebagai berikut:

a. Demografis
    - Usia : Anak-anak usia 8-13 tahun

      Aritoteles menyatakan anak usia 8 sampai dengan usia 13 merupakan fase perkembangan tahap ke 2, yaitu masa anak-anak atau fase masa sekolah. Dimana kegiatan anak mulai belajar di sekolah, belajar mengingat, mengembangkan fikiran dan perasaannya. Pada masa ini anak mulai tertarik pada hal-hal yang lebih interaktif untuk belajar.
    - Status sosial : Menengah-atas

      Target anak dengan status ekonomi sosial menengah-atas dipilih karena multimedia interaktif membutuhkan perangkat pendukung untuk menggunakannya, sedangkan perangkat pendukung tersebut memiliki harga beli yang tidak murah.
    - Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
    - Pendidikan : Sekolah Dasar

b. Psikografis

Ditinjau dari segi psikografis, multimedia interaktif Tata Cara Ibadah Haji ditujukan kepada anak-anak yang menyukai *gadget,* bisa menggunakan perangkat komputer, dan anak yang antusias dalam mempelajari Agama Islam.

c. Geografis

Pemilihan target audiens berdasarkan geografis ditujukan kepada anak-anak di wilayah kota Bandung.

d. Target sekunder

Target sekunder untuk media interaktif tata cara Ibadah Haji adalah para orang tua yang mempunyai anak kota-kota besar.

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi adalah suatu metode komunikasi yang bertujuan untuk memudahkan atau menyesuaikan cara berkomunikasi dengan *target audience.* Dalam perancangan media, strategi komunikasi yang digunakan bersifat interaktif, dengan cara persuasif dan komunikatif. Hal ini bertujuan agar penyampaian informasi dan visual, dapat diterima oleh audience dengan baik dan dimengerti. Strategi dalam media ini juga didasari oleh pendekatan terhadap karakteristik *target audience,* dikomunikasikan dengan menarik secara visual.

a. Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang akan dibuat dalam konsep perancangan multimedia interaktif tata cara Ibadah Haji untuk anak, bersifat memberikan pembelajaran kepada anak- anak dan pemahaman dengan menggunakan media interaktif, dimana anak dapat mengklik sebuah tulisan maka akan muncul berupa animasi yang mempraktekkan bagaimana cara melakukan ritual, doa-doa, dan lain-lain secara baik dan benar.

Melalui pendekatan bermain sambil belajar anak akan lebih tertarik dan mereka tidak sadar sedang belajar, diharapkan anak akan lebih mudah memahami materi tata cara Ibadah Haji yang akan disampaikan.

b. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yaitu ungkapan secara tulisan dan lisan yang digunakan dalam perancangan media interaktif tata cara Ibadah Haji bagi anak-anak menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Dalam perancangan ini akan dibuat dengan konsep model tutorial agar bisa mendapatkan respon dari target audiens.

III.1.2 Strategi Kreatif

Informasi yang akan disampaikan adalah ilmu pasti, pengguna akan memulai halaman awal dengan beberapa pilihan menu, salah satunya adalah penjelasan tentang langkah-langkah untuk memulai Ibadah Haji. Pada penjelasan ini pengguna akan dipandu oleh sebuah karakter anak kecil yang bejenis kelamin laki-laki yang memakai pakaian Ihram.

Aplikasi Multimedia Interaktif merupakan media yang mempunyai fitur audio, dan audio ini berfungsi untuk memperkenalkan pengucapan doa-doa dalam setiap ritual yang dilakukan selama Ibadah Haji kepada anak, sehingga anak bisa mengucapkan doa-doa dengan baik dan benar. Selain itu di dalam Aplikasi Multimedia Interaktif juga terdapat kuis yang dapat menguji kemampuan anak dalam mengingat bagaimana doa, ritual, dan cara beribadah Haji.

III.1.3 Strategi Media

Setelah merancang strategi komunikasi dan strategi kreatif, hal selanjutnya yang harus dilakukan adalah merancang strategi media. Media merupakan alat penghubung, perantara, sasaran dan saluran komunikasi untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat sasaran dengan perencanaan yang sistematika.

a. Media Utama

Media yang digunakan dalam merancang pembahasan materi berupa CD Interaktif. Dengan memberikan konten-konten di dalamnya seperti animasi yang mempraktekkan langkah-langkah Ibadah Haji, doa-doa, gambar tempat-tempat yang wajib dikunjungi selama Ibadah Haji hingga selesai melaksanakan Ibadah Haji.

CD Interaktif adalah sebuah media yang dikemas dalam sebuah CD (*Compact Disk*) yang tujuannya adalah aplikasi interaktif didalamnya dan juga mempunyai beberapa menu yang dapat diklik untuk menampilkan suatu informasi tertentu.

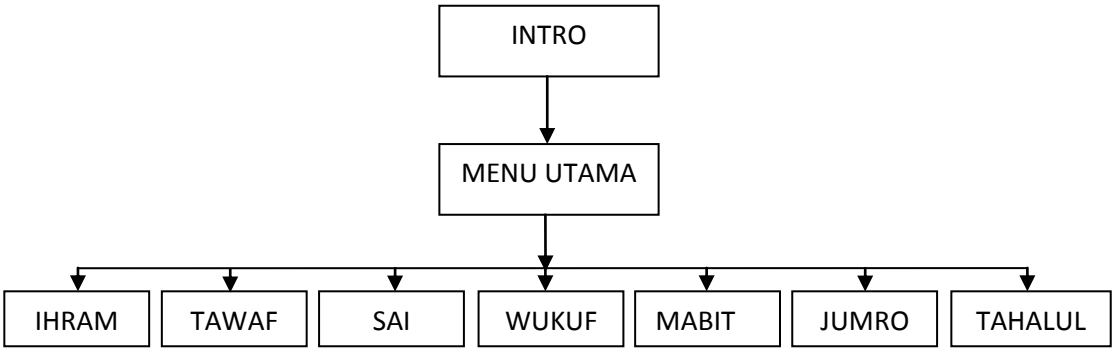
- Konten

  Konten yang terdapat dalam CD Interaktif Tata Cara Ibadah Haji adalah:

  - Intro, yang menampilkan tulisan sambutan.
  - Halaman utama, yang menampilkan sebuah animasi anak kecil yang menyambut dan memerintah untuk memilih tombol yang ada.
  - Halaman tata cara beribadah haji, seperti Ihram, Tawaf, Sai, Wukuf, Mabit, Lontar Jumroh, dan Tahallul yang berisi tentang semua tata cara Ibadah Haji dari awal sampai akhir, yang didukung dengan animasi yang menerangkan lebih detail.

- Sistem Navigasi

  Sistem navigasi mempermudah pengguna untuk memilih dan menjelajahi isi yang ada di dalam CD Interaktif. Di dalam CD Interaktif Tata Cara Ibadah Haji, ada tiga konten yaitu intro, halaman utama, dan halaman animasi tata cara Ibadah Haji.



Gambar III. 1 Sistem Navigasi CD Interaktif Tata Cara Ibadah Haji

Sumber: Dokumen Pribadi

b. Media Pendukung

Media pendukung yang diguanakan merupakan media tambahan untuk mendampingi media utama agar penyampaian dari media utama dapat diaplikasikan dengan medai pendukung. Media pendukung yang dipilih untuk CD Interaktif Tata Cara Ibadah Haji berupa:

1. Kalender Hijriyah dan Masehi (kalender duduk berukuran A5)
   Sebagai pengingat tanggal-tanggal Islam, terutama tanggal pelaksanaan Ibadah Haji.
2. *Sticker*
   Sticker ini bisa ditempelkan di perangkat pendukung CD Interaktif.
3. Pin
   Sebagai Bonus pembelian CD Interaktif
4. Poster
   Media untuk mempublikasikan CD Interaktif
5. Mug
6. Gantungan Kunci

III.1.4 Strategi Distribusi

Penditribusian CD Interaktif Tata Cara Ibadah Haji melalui toko buku dan sekolah-sekoalh Islam di Jawa Barat. Bekerja sama dengan toko buku ataupun penerbit sehingga media dapat disebar luaskan. Proses pendistribusiannya akan dilakukan selama 3 bulan dilakukan di sekitar kota Bandung.

Adapun jadwal pendistribusiannya sebagai berikut:

Tabel III. 1 Jadwal Penyebaran

Sumber: Dokumentasi Pribadi

MEDIA	JADWAL PENYEBARAN											
	JULI				AGUSUTUS				SEPTEMBER			
CD INTERAKTIF												
PIN												
KALENDER												
STICKER												
POSTER												

CD Interaktif disebar antara bulan Agustus-September karena pada bulan tersebut biasanya Ibadah haji dilaksanakan, sehingga para orang tua terbawa suasana Ibadah Haji.

III.2 Konsep Visual

Konsep visual yang akan digunakan dalam merancang media interaktif tata cara Ibadah Haji untuk anak, terdiri dari beberapa konsep mengenai format desain, tata letak, huruf, ilustrasi dan juga warna yang akan digunakan.

III.2.1 Format Desain

Ada beberapa pilihan mengenai format desain yang berkaitan dengan resolusi diantaranya 640 x 480 pixel, 800 x 600 pixel, dan 1024 x 768 pixel, pemilihan resolusi tersebut disesuaikan dengan kebutuhan. Dalam pembuatan Multimedia Interaktif ini, penulis memilih format desain dengan ukuran atau resolusi 1024 x 768 pixel, pada dasarnya pemilihan format tersebut dipakai untuk mengesankan tampilan yang luas dan leluasa bagi penggunanya dan disesuaikan dengan target *audience* yaitu anak-anak dimana dibutuhkan format yang jelas dan besar. Pemilihan format tersebut juga dikarenakan telah banyak dipakai oleh pembuat Multimedia Interaktif maupun *Website.*

III.2.2 Tata Letak *(Layout)*

Perancangan tata letak atau layout yang akan ditampilkan disusun sedemikian rupa sehingga akan menghasikan suatu kesatuan komposisi yang berkesan namun tetap rapih agar informasi yang yang diberikan tetap tersampaikan.



Gambar III. 2 *Layout* CD Interaktif

Sumber: Dokumen Pribadi

III.2.3 Tipografi

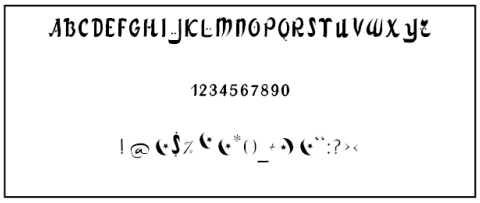
Tipografi yang dipilih adalah jenis huruf *ArabDances* Jenis huruf ini yang digunakan karena mempunyai kesan huruf arab.



Gambar III. 3 Font "*ArabDances*" dan pengaplikasiannya pada judul

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Jenis huruf yang digunakan merupakan jenis huruf yang memiliki karakter bentuk yang tegas agar mudah di baca oleh siswa dan siswi sehingga betah untuk lama-lama dikomputer.



Gambar III.4 Huruf *ArabDances*

Sumber: Dokumen Pribadi

III.2.4 Ilustrasi

Penggayaan illustrasi yang akan dibuat adalah gaya illustrasi vektor, illustrasi vektor akan menjadi daya tarik bagi anak dan menambah minat untuk mencoba aplikasi multimedia ini.

- Studi Karakter

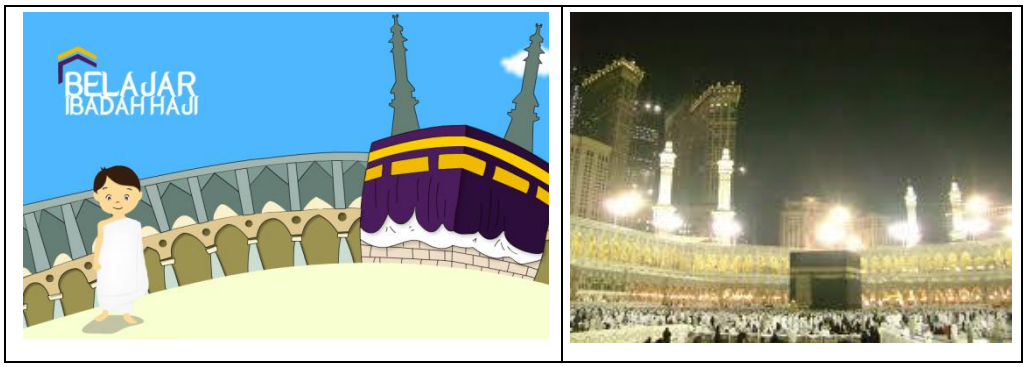
  Pada CD Interaktif Tata Cara Ibadah Haji ada satu karakter yang akan memandu dalam pembelajaran tata cara Ibadah Haji.



Gambar III. 5 Karakter dalam media

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Adapun hasil penggabungan karakter dengan salah satu lokasi dilaksanakannya Ibadah Haji berikut ini:



Gambar III. 6 Penggabungan Karakter dengan lokasi

Sumber : Dokumentasi Pribadi

- Studi Halaman

  Pada CD Interaktif Tata Cara Ibadah Haji terdapat beberapa halaman yang ditampilkan yaitu:

a. Halaman Menu Utama

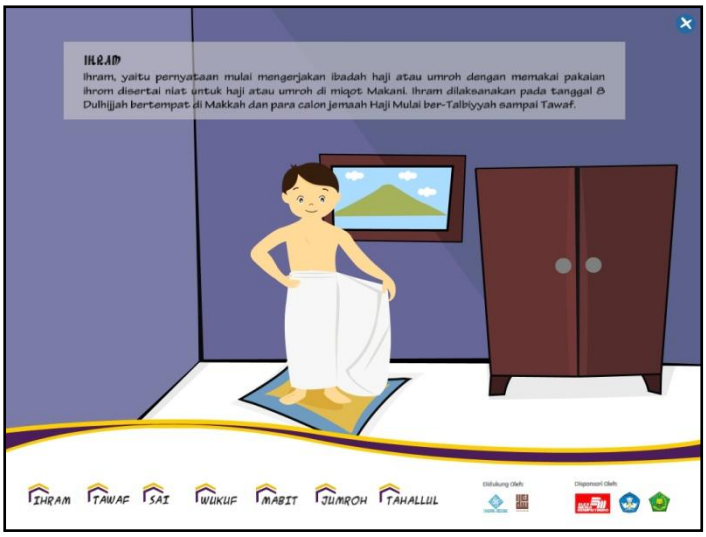


Gambar III.7 Halaman Menu Utama

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada halaman ini terdapat seorang anak kecil yang memandu pengguna dalam menggunakan CD Interaktif Tata Cara Ibadah Haji. Dengan menampilkan *background* Kabah yang terkesesan melengkung dimaksudkan supaya menarik perhatian bagi anak-anak. Terdapat tombol-tombol yang terletak dibawah dan dibatasi oleh garis lengkung yang dimaksudkan untuk memudahkan pengguna dalam memilih menu-menu Tata Cara Ibadah Haji.

b. Halaman Ihram

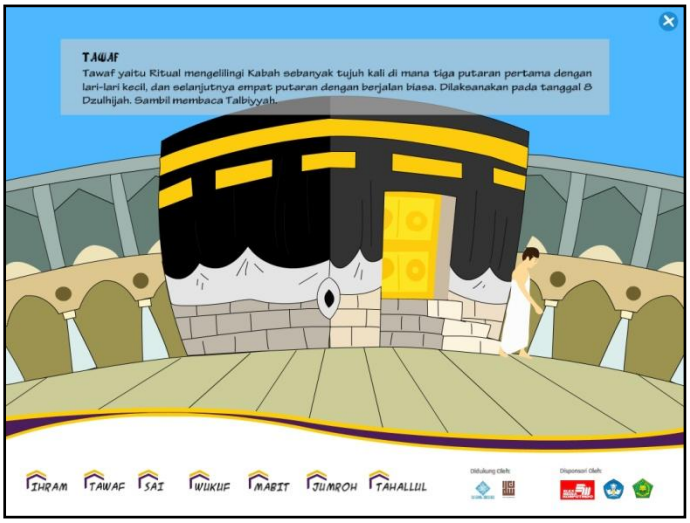


Gambar III.8 Halaman Ihram

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Di dalam halaman Ihram menampilkan animasi seorang anak kecil yang sedang mempraktekkan memkai pakaian Ihram dimaksudkan untuk memudahkan para penggunanya. Selain itu terdapat *background* yang menampilkan keadaan di dalam kamar mengisyaratkan bahwa memakai pakaian Ihram boleh dilaksanakan dimana saja asalkan suci dan bersih.

c. Halaman Tawaf



Gambar III.9 Halaman Tawaf

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Adanya animasi seseorang yang mengelilingi Kabah supaya anak mudah memahami tentang Tawaf. Selain itu dibantu dengan teks di setiap halaman agar materi yang disampaikan semakin jelas dan mudah dipahami.

d. Halaman Sa'i



Gambar III.10 Halaman Sai

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Di dalam halaman Sai, terdapat animasi seseorang yang berjalan. semakin lama objek tersebut ukurannya semakin kecil, mengisyaratkan bahwa objek tersebut berjalan jauh sesuai dengan *background* yang ditampilkan. Setelah itu objek tersebut kembali membesar dan terlihat mendekat.

e. Halaman Wukuf

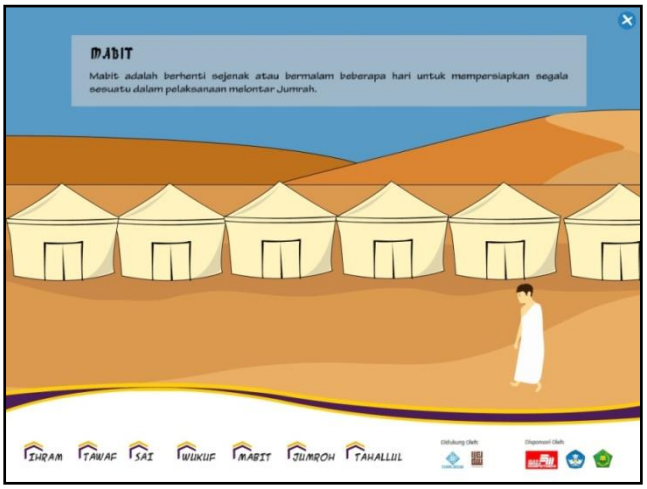


Gambar III.11 Halaman Wukuf

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Di Dalam halaman Wukuf menampilkan tempat yaitu padang Arofah. Selain itu adanya seseorang yang sedang wukuf atau berdiam diri dan berdoa di padang Arofah.

f. Halaman Mabit



Gambar III.12 Halaman Mabit

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Animasi di dalam halaman Mabit menunjukkan bahwa aktivitas dalam melakukan Mabit adalah bermalam. Tenda-tenda yang terdapat dalam halaman ini sesuai dengan tenda asli yang ada di Mina.

g. Halaman Jumroh

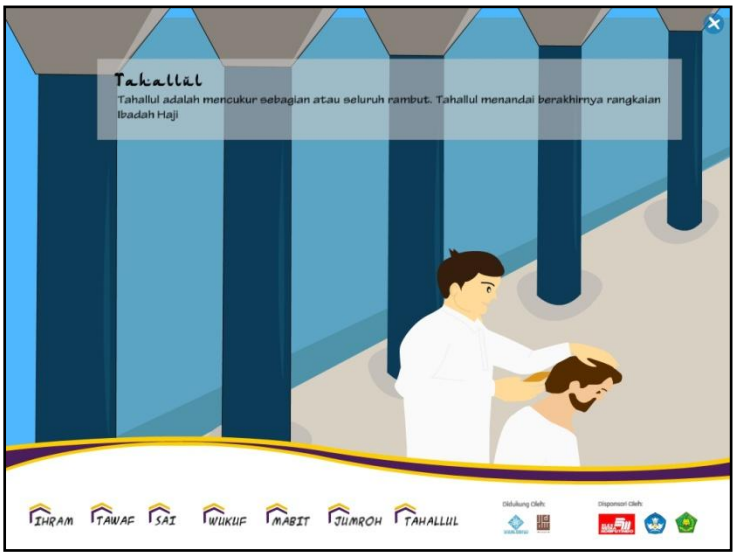


Gambar III.13 Halaman Jumroh

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Di dalam halaman Jumroh terdapat seseorang yang sedang melempar batu sebanyak tujuh kali yang dilemparkan ke arah tembok yang ada didepannya.

h. Halaman Tahallul



Gambar III.14 Halaman Tahallul

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada halaman Tahallul terdapat animasi bercukur. Selain itu menampilkan *background* tiang Masjid yang mengisyaratkan bahwa Tahallul dilaksanakan ditempat bersih dan suci.

III.2.5 Warna

Konsep warna yang akan digunakan aplikasi ini adalah warna yang bervariatif sesuai dengan keadaan sebenarnya. Warna utama yang digunakan adalah:

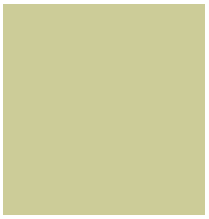
	R: 77	C: 57
	G: 184	M: 14
	B: 254	Y: 0
		K: 0

Warna ini biasa digunakan untuk warna langit.



R: 0 C: 75
G: 0 M: 68
B: 0 Y: 67
K: 90

Warna ini digunakan untuk warna Kabah dan sebagainya.



R: 204 C: 22
G: 204 M: 12
B: 152 Y: 47
K: 0

Warna ini digunakan untuk warna Pasir atau Gurun Pasir.