BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Pendekatan Komunikasi

Strategi perancangan yang akan dibuat untuk memecahkan masalah tentang pengembangan media untuk mengemas dongeng fabel ‘Rusa dan Anjing’ agar menarik, dan interaktif, yang bertujuan untuk pembelajaran nilai kehidupan bagi anak sekaligus pelestarian dongeng fabel ‘Rusa dan Anjing’. Seperti yang telah dikatakan sebelumya perancangan yang dilakukan bertujuan untuk pembelajaran bagi anak umur 3 - 6 tahun, maka dari itu anaklah disini yang akan dijadikan target audien dimana media yang dirancang bertujuan untuk media pembelajaran makna kehidupan bagi anak, sedangkan untuk target pemasarannya yaitu orang tua sebagai penyedia atau penanggung jawab kebutuhan anaknya, berikut keterangannya:

Geografis

Wilayah : Di seluruh kota besar di Indonesia, untuk target penyebaran pertama dilakukan di kota Bandung di karenakan salah satu kota besar di Indonesia, dengan tingkat populasi penduduk yang tinggi. Diharapkan menjadi cerminan untuk kota-kota lain di seluruh Indonesia.

Demografis Target audien

Target audien	: Laki – laki dan perempuan
Umur	: 3 – 12 tahun
Pendidikan anak	: Pra sekolah, taman kanak – kanak, sekolah dasar
Bahasa	: Indonesia
Status Sosial Ekonomi	: Kalangan menengah keatas

Demografis Target Pasar

Target audien	: Laki – laki dan perempuan
Umur	: 27 – 40 tahun (dewasa, orang tua anak)
Peandidikan anak	: SMA dan Perguruan Tinggi
Bahasa	: Indonesia
Status Sosial Ekonomi	: Kalangan menengah keatas

Pisikografis Target Pasar

Gaya hidup : sosial, aktif , peduli

Kepribadian : bebas, luwes, dan selalu semangat

Manfaat : Memberikan pembelajaran nilai kehidupan terhadap anak dengan cara yang menyenangkan.

Dalam perancangan media, strategi komunikasi yang digunakan bersifat interaktif, hal ini dilakukan supaya penyampaian informasi yang terkandung dalam dongeng fabel ‘Rusa dan Anjing’ diterima oleh target audien dengan baik dan dimengerti sehingga berpengaruh positif dalam pencapaian tujuan perancangan. Strategi dalam media ini juga didasari oleh pendekatan terhadap karakteristik target sasaran, dikomunikasikan dengan menarik secara visual.

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada perancangan ini adalah bersifat Informatif, memberi muatan pesan yang terkandung dalam dongeng fabel ‘Rusa dan Anjing’ agar jelas dan mudah dimengerti oleh target audien serta dibantu oleh penggunaan media pendukung agar target audien dapat mengentahui informasi yang terkandung.

Komunikatif, pesan yang disampaikan kepada target audien memberikan kesan dan pemahaman makna yang sama dengan makna pesan yang ingin disampaikan komunikator. Serta persuasif, pesan yang disampaikan bersifat untuk mempengaruhi dan mengajak target audien untuk mengikuti maksud dari media informasi ini. Dan juga edukatif, pesan yang disampaikan dapat menambah keilmuan dan memberi pembelajaran pada komunikan tentang muatan pesan yang terkandung dalam dongeng fabel ‘Rusa dan Anjing’.

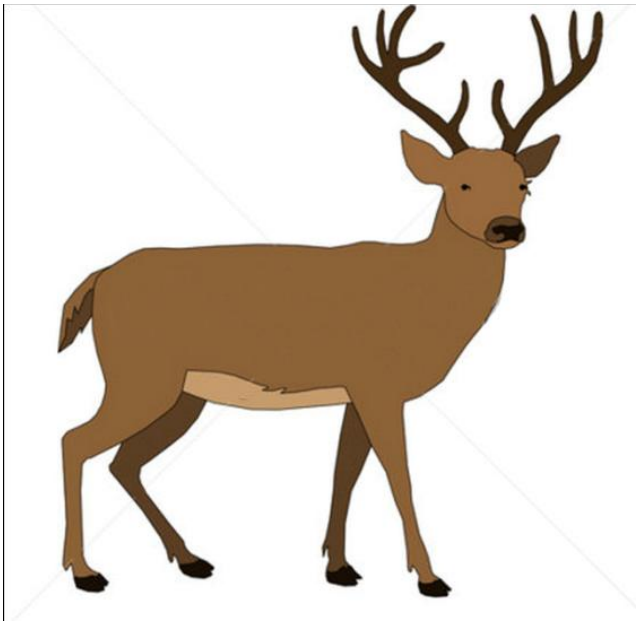
III.1.1 Pendekatan Verbal

Bentuk materi yang akan disampaikan pada media informasi ini adalah muatan pesan yang terkandung dalam dongeng fabel ‘Rusa dan Anjing’ agar dapat dipahami yang dikemas secara menarik dan menyenangkan dengan menambahkan unsur interaktif dengan ilustrasi yang dibuat semenarik mungkin.

Dengan bahasa non formal dan mudah dimengerti, dengan maksud menyampaikan muatan pesan yang terkandung dalam dongeng fabel ‘Rusa dan Anjing’ agar target audien dapat mengerti dan memahami maksudnya, serta mendidik dengan unsur yang menyenangkan.

III.1.1.1 Pendekatan Visual

Dengan penggambaran ilustrasi yang menarik dengan warna – warna yang cerah agar mendapatkan ketertarikan bagi target audien yang bertujuan untuk memahami makna dari isi pesan yang disampaikan. Sesuai dengan target yang akan dituju yaitu anak, maka visualisasi yang akan digunakan adalah bergaya kartun, karena telah diketahui secara umum bahwa gaya gambar kartun sangat disenangi oleh anak.



Gambar III.1 Referensi Visual

Sumber : http:// www.shutterstock.com (09 April 2013)

III.1.2 Strategi Kreatif

Dalam melakukan sebuah perancangan tentunya dituntut untuk melahirkan sebuah ide cemerlang agar hasil yang didapat menjadi efektif dan efisien serta ketersampaiannya informasi secara tepat terhadap target audien. Tema yang diusung dalam perancangan media informasi ini adalah menyampaikan dongeng fabel ‘Rusa dan Anjing’ yang bersifat interaktif dengan karakter yang dibuat secara menarik yang bertujuan untuk mudah dipahami oleh anak – anak, dengan ilustrasi dan keinteraktifanya itulah yang menjadi modal utama untuk menjadikan perancangan ini menjadi hal yang menjadi penarik perhatian target audien untuk mengikuti informasi yang disampakan, informasi yang disampaikan kepada target audien disini adalah sesuai dengan muatan pesan yang terkandung dalam cerita fabel Rusa dan Anjing yaitu:

- Janganlah mudah percaya sepenuhnya dengan kata-kata dari mulut manis seseorang.
- Janganlah cepat terbujuk untuk melakukan perbuatan tidak baik karena dapat mendatangkan dosa dan merugikan diri sendiri dan orang lain.
- Mengkhianati teman adalah suatu perbuatan yang tercela.
- Perbuatan yang salah dapat menimbulkan menghilangnya rasa damai dalam diri.

III.1.2.1 Alasan Pemilihan Tema

Tema yang diusung disini adalah untuk menarik anak – anak dengan ilustrasi yang disuguhkan dengan warna – warna yang cerah serta dengan musik yang menyenangkan agar mendapatkan ketertarikan untuk mengikuti informasi yang disampaikan yang didalamnya terkandung makna pembelajaran tentang nilai kehidupan, yang seterusnya bisa dipahami oleh anak. Dengan kata lain ialah mendidik dengan cara menyenangkan.

III.1.2.2 Pendekatan Kreatif

Dalam perancangan media ini, upaya penyampaian materi pengetahuan dan pendidikan dilakukan dengan yang mengacu pada minat dan kemampuan target sasaran. Pendekatan kreatif ini adalah:

- Menggunakan visualisasi yang menggabungkan animasi dan ilustrasi yang diadaptasi dari tokoh – tokoh yang diceritakan, dan elemen-elemen lainnya yang terdapat dalam dongeng fabel ‘Rusa dan Anjing’.
- Penggunaan huruf dengan tingkat keterbacaan yang baik.
- Penggunaan musik yang bernada gembira.

III.1.3 Strategi Media

Media adalah alat pendukung, perantara dan sarana serta sebagai penyaluran komunikasi untuk proses penyampaian pesan kepada target audien. Didasari dengan perencanaan untuk mendapatkan tanggapan dari target audien. Dalam penyampaian informasi kepada target audien dan tetap terstruktur pada tujuan perancangan maka perlunya media yang tepat agar informasi yang terkandung dapat tersampaikan dan diterima dengan baik. Komuikasi melalui media yang dikemas dengan baik agar menciptakan sesuatu yang mengasyikan dalam konteks media pendidikan.

III.1.3.1 Pengertian Multimedia

Multimedia adalah kombinasi dari teks, seni, suara, animasi dan video yang dikirim kepada anda oleh komputer atau sarana elektronik atau digital dimanipulasi lainnya. (Suyanto, 2004)

Pada dasarnya multimedia terdiri dari beberapa elemen seperti teks, suara, animasi dan video yang saling mendukung untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi oleh karena itulah kenapa multimedia dipilih disini karena didalamnya mengandung hal – hal yang dapat menyampaikan informasi secara maksimal menarik dan menyenangkan.

Menurut (Suyanto, 2004) adapun jenis multimedia terbagi menjadi tiga jenis yaitu:

- Multimedia Interaktif

  Dimana pengguna dapat mengontrol apa dan kapan sebuah informasi yang terdapat didalamnya untuk ditampilkan atau disampaikan ke penggunanya.

- Multimedia Hiperaktif

  Multimedia jenis ini memiliki struktur dari masing –masing elemen yang saling terkait dengan pengguna sehingga dapat mengarahkannya. Selain itu mempunyai banyak tautan (link) yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.

- Multimedia Linier

  Pada multimedia linier pengguna hanya dapat menonton dan menikmati produk multimedia tersebut dan disajikan dari awal hingga akhir. Multimedia linier ini bersifat satu arah sehingga tidak dapat memilih sebagian informasi saja.

III.1.3.2 Multimedia Interaktif

Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya multimedia interaktif yaitu gabungan dari beberapa unsur seperti teks, gambar, animasi dan video yang dapat dikontrol oleh penggunanya. Disini pengguna dapat memilih informasi mana yang akan dipilih.

Ciri-ciri multimedia ini adalah:

- Penyajiannya bersifat informatif, dan lebih menarik karena menampilkan digital portfolio, homepage, CD interaktif, dan dapat juga beralurkan cerita atau mini game.
- Bisa langsung berhubungan dengan pengguna, sehingga target audien, dapat langsung berinteraksi dengan media yang dirancang, tidak bersifat membosankan, lebih hidup dengan tampilan dan suara yang telah dipadukan.

Atas dasar inilah perancangan penyampaian fabel Rusa dan Anjing dibuat dengan menggunakan media interaktif sebagai media utama.

III.1.3.3 Pertimbangan Dasar Penyebaran Media

Selain dari media yang harus dibuat dengan baik dan terkonsep secara matang, perlunya pengetahuan terhadap penyebarannyapun sangat berperan penting agar media dapat sampai kepada target audien dengan lebih efektif. Maka media disebarkan dengan strategi berkerjasama dengan DEPDIKNAS untuk target audien pelajar, toko-toko buku penyebaran secara umum dan lembaga-lembaga yang berkepentingan lainnya. Selain media utama yang telah diterangkan diatas, perlunya media – media pendukung juga sangat berpengaruh terhadap penyebaran media. Maka dari itu media yang dirancang disini terbagi dua yaitu media utama dan media pendukung:

1. Media Utama CD Interaktif

Media CD interaktif ini berisikan animasi yang bersifat interaktif yang didalamnya terdapat dongeng fabel ‘Rusa dan Anjing’ yang bertujuan untuk menanamkan sejak dini nilai kehidupan bagi anak, serta ikut melestarikan dongeng fabel yang ada di Indonesia. Tujuan mengapa dipilihnya CD interaktif, karena media interaktif disini memiliki banyak keunggulan seperti memiliki unsur teks, suara, gambar, dan gerak yang sangat mendukung untuk membantu proses penyampaian informasi.

2. Media Pendukung

Media pendukung disini dimaksudkan untuk lebih mempromosikan dan mempertegas keberadaan, dan pengenalan kepada masyarakat tentang media informasi yang sedang disebarkan. Adapun media pendukungnya ialah sebagai berikut:

- **Stiker**

  Untuk memperkenalkan secara massal lewat pembagian secara gratis dari setiap pembelian CD interaktif, dimana audien yang telah memiliki dapat menunjukan identitas kepemilikan CD interaktif kepada khalayak.

- **Jam**

  Sekaligus media pembelajaran kepada anak agar mengenal waktu sejak dini bertujuan untuk meningkatkan kedisiplinan dalam menjalani kehidupan.
- **Pin**

  Pin mempermudah penyampaian informasi karena informasi tersebut bisa langsung disampaikan pada sasaran dan sekaligus sebagai identitas sebagai anak.
- **Pensil**

  Media inipun bertujuan untuk memicu ketertarikan anak untuk mulai belajar menulis dan menggambar.
- **Buku mewarnai**

  Yang didalamnya berisikan ilustrasi yang tertera dalam CD interaktif, untuk memicu daya ingat dan kreativitas anak setelah mengikuti informasi yang disajikan dalam CD interaktif
- **X –banner**

  Digunakan untuk mempertegas keberadaan CD interaktif pada area komersil, yang diletakan ditempat dimana instansi menyebarluaskannya.

III.1.4 Strategi Distribusi

Strategi distribusi untuk media informasi ini akan dilakukan dengan cara bertahap, yaitu diprioritaskan disebar di taman kanak-kanak yang memiliki fasilitas lab komputer. Pada bulan Juni masa uji coba dipraktekkan langsung oleh para siswa – siswi Sekolah Dasar yang dirujuk, masa uji coba dilakukan selama 1 minggu dan mulai diproduksi secara masal untuk dilakukan pada sesi selanjutnya yaitu penyebaran pada pihak komersil.

Semua media akan diluncurkan secara serempak pada bulan Juli sampai September 2013. Selain itu dengan peluncuran media-media pendukung dapat membantu menyampaikan kepada konsumen bahwa adanya peluncuran media CD interaktif. Dalam strategi distribusi, media didistribusikan di wilayah perkotaan se-Indonesia. Melalui instansi pendidikan yang terkait dan untuk penyebaran

secara umum melalui toko-toko buku dan lembaga-lembaga yang berkepentingan lainnya.

III.1.4.1 Pertimbangan Dasar Distribusi

Atas dasar pertimbangan distribusi dengan pihak dan instansi yang terkait, maka kebijakan penyebaran diserahkan kembali pada pihak terkait, Demi kelancaran dan efektifitas penyebaran pada masyarakat selaku target audien agar tersampaikannya media dengan tepat.

Untuk harga CD interaktif ini sendiri dibandrol dengan harga Rp. 60.000, perhitungan disesuaikan dengan besar biyaya produksi dan laba yang telah ditentukan.

III.2 Konsep Visual

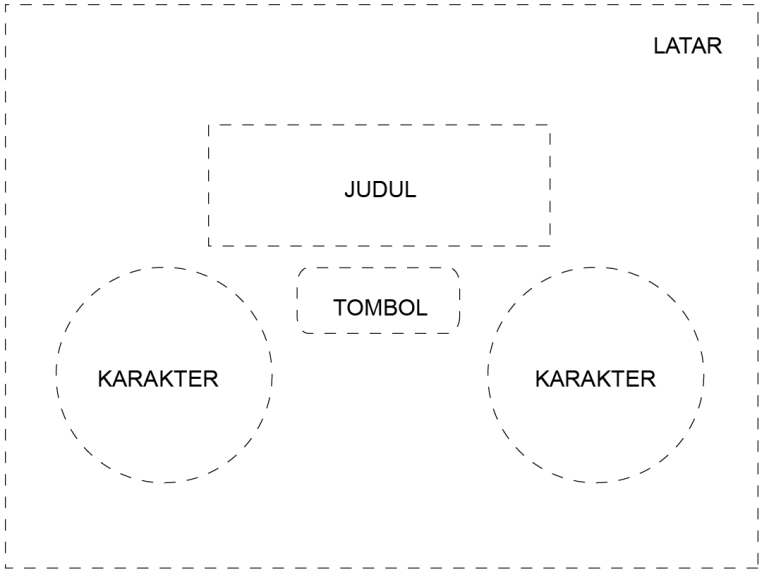
Konsep visual yang dirancang dalam dalam media ini adalah menggunakan gaya ilustrasi kartun, dengan warna – warna yang cerah yang sangat cocok untuk disampaikan kepada anak, sehingga menimbulkan ketertarikan yang berlanjut sebagai poin awal untuk penyampaian pesan yang terkandung dalam cerita fabel yang dimuat.

III.2.1 Format Desain

Gaya gambar yang akan digunakan dalam CD interaktif ini mengusung pada ilustrasi yang menggunakan vektor, dengan gaya kartun yang sejatinya banyak disukai oleh anak. Target memposisikan pada target usia sekolah mulai dari pra sekolah tingkat TK hingga Sekolah Dasar, dengan mengangkat tokoh – tokoh yang berperan dalam dongeng fabel ‘Rusa dan Anjing’ yang dikemas secara lucu, bertujuan untuk menambah daya tarik bagi target audien yang dituju.

III.2.2 Tata Letak

Halaman Layout adalah halaman dimana tata letak huruf yang digunakan, animasi yang disuguhkan, serta segala sesuatu konten yang terdapat dalam CD interaktif yang tertata sehingga terlihat menarik dan enak dipandang, berikut salah satu layout utama dalam CD interaktif.



Gambar III.2 Tata Letak Multimedia interaktif

CD interaktif ini memiliki resolusi 800x600 pixel (*fullscreen*), pemilihan resolusi disesuaikan dengan kebutuhan pembuatan CD interaktif.

III.2.3 Huruf

Huruf yang digunakan dalam media informasi ini yaitu huruf yang mempunyai karakter kuat dan sederhana. Huruf ini mempunyai tingkat keterbacaan yang baik agar informasi yang disampaikan dapat terlihat jelas. Adapun jenis huruf yang digunakan adalah:

- Niagara Engraved

  Huruf ini digunakan karena mempunyai kesan yang unik, sederhana sehingga huruf ini di gunakan sebagai judul atau logo, dan konten pada tombol.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

- Monotype Corsiva

  Huruf ini digunakan sebagai pengantar kalimat dalam setiap adegan yang disajikan, untuk menerangkan alur cerita, alasan penggunaan huruf ini ialah karena tingkat keterbacaannya yang tinggi dan bentuknya sesuai dengan latar yang ditampilkan dalam multimedia interaktif:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

III.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi berguna untuk menjelaskan isi dari media informasi tersebut. Ilustrasi juga sebagai pesan yang mewakili tulisan. Sebagai gambaran dari illustrasi yang diusung dalam CD interaktif ini adalah sebagai berikut:



Gambar III.3 *Animals vector*

Sumber :www.graphic4share.com

III.2.4.1Karakter

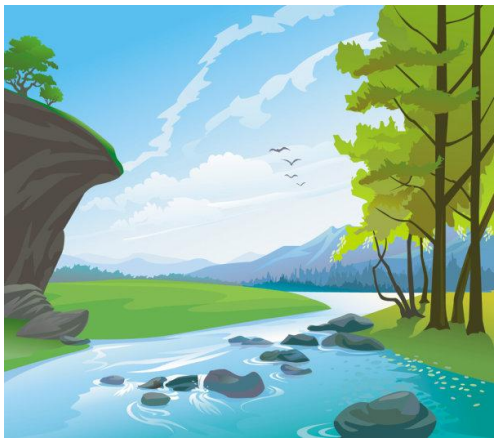
Karakter yang diangkat dalam CD interaktif ini adalah karakter dari dongeng fabel ‘Rusa dan Anjing’ dengan menggunakan teknik *vector* dengan mengusung gaya kartun dengan menggunakan warna – warna yang cerah karena untuk menyesuaikan dengan target audien yaitu anak – anak, dimana diketahui bahwa anak memang menyenangi kartun. Berikut adalah karakter utama yang diangkat dalam CD interaktif:

Referensi	Hasil Akhir
 Sumber: http:// Alamendah's Blog alamendah.wordpress.com (09 april 2013)	 Rusa jantan
 Sumber : http:// Alamendah's Blog alamendah.wordpress.com (09 april 2013)	 Rusa betina
 Sumber : http:// www.whitelaketwp.com (09 april 2013)	 Anjing

Tabel III.1 Ilustrasi

III.2.4.2Latar

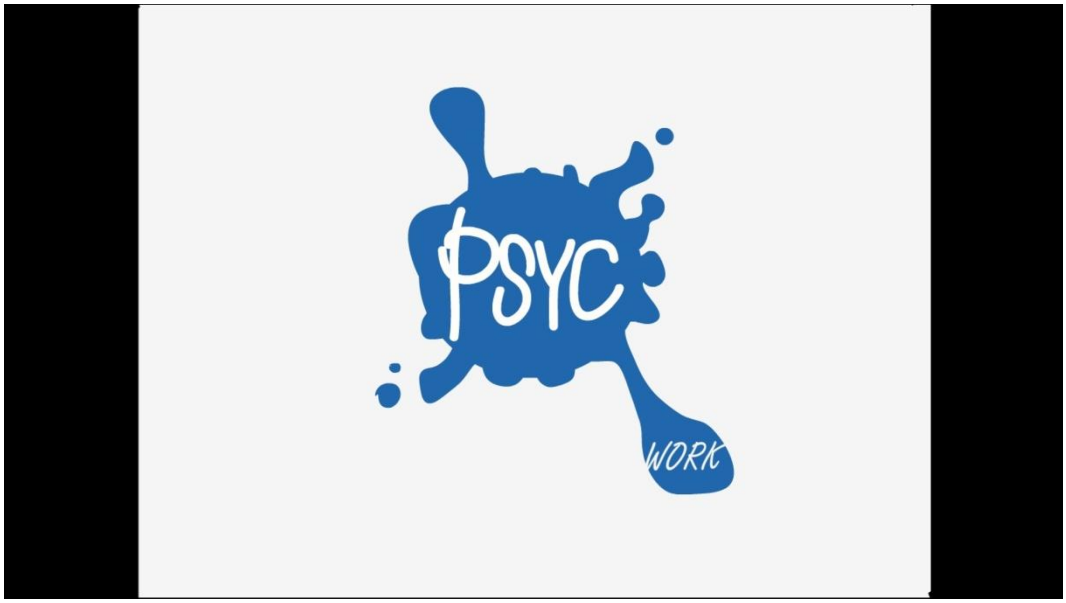
Selain karakter dalam tampilan CD interaktif ini juga terdapat latar yang mengillustrasikan tempat dan keadaan sekitar sesuai dengan cerita yang disampaikan berikut adalah salah satu latar yang ditampilkan pada CD interaktif:

Referensi	Hasil Akhir
 Sumber : http:// www.fordesigner.com (09 april 2013)	 Latar *Home*

Tabel III.2 Ilustrasi

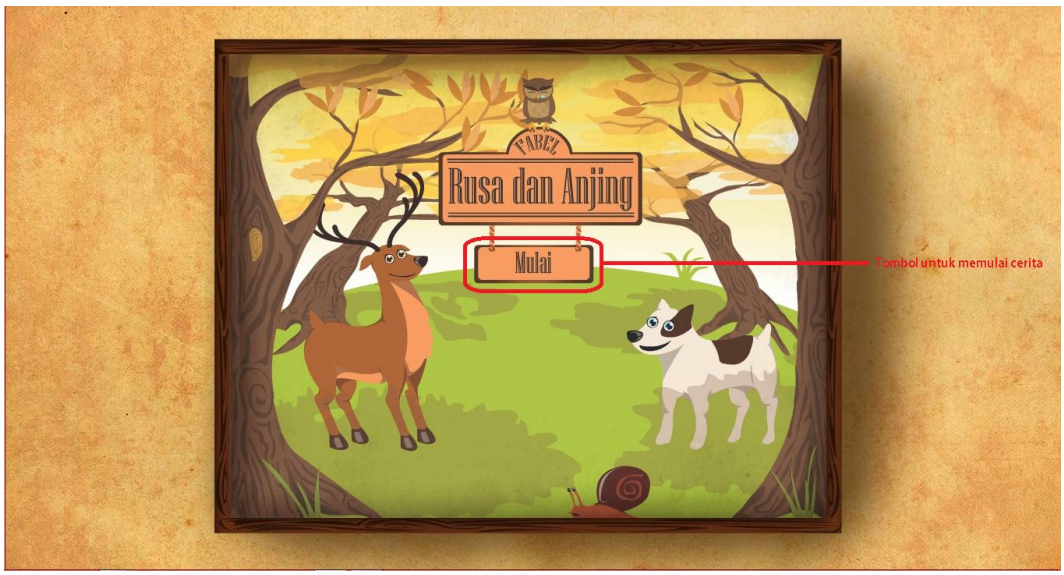
III.2.4.3 Tampilan Akhir

Karakter yang telah dibuat serta latar yang telah disesuaikan dengan keadaan yang diceritakan selanjutnya ditata sehingga mengillustrasikan cerita agar dapat dimengerti dengan mudah berikut adalah gabungan antara karakter dan latar yang telah ditata sebagai illustrasi dari cerita, juga tampilan akhir dari CD interaktif:



Gambar III.4 *Opening*

Pertama target audien akan disuguhkan bagian *opening* dimana dalam halaman *opening* ini terdapat logo pihak terkait dalam pembuatan multimedia interaktif fabel Rusa dan Anjing.



Gambar III.5 *Home*

Selanjutnya secara otomatis pada bagian *opening* masuk pada bagian *home*, dalam bagian *home* sendiri terdapat judul, karakter, tombol mulai, dan objek pendukung.

Dalam bagian *home* objek yang terdapat didalamnya dapat bergerak jika kursor diarahkankan, objek tersebut dapat bergerak dengan tehnik *mouse over*.



Gambar III.6 Kelahiran Rusa dan Anjing

Melalui tombol yang berada pada bagian *home*, audien dapat mengakses untuk mulai pada bagian cerita, sesuai dengan pembagian cerita yang telah dilakukan. Bagian cerita pertama ialah kelahiran Rusa dan Anjing, disini ditampilkan karakter Rusa dan Anjing kecil sedang berbaring, dengan latar yang berbeda, menunjukan bahwa mereka berada ditempat yang berbeda, dalam bagian ini juga terdapat pergerakan objek jika kursor diarahkan pada karakter, selain itu pada halaman ini dan seterusnya audien dapat mengakses pada halaman sebelum dan selanjutnya melalui dua tombol yang tertera pada ujung kiri bawah, serta tombol untuk mengakses pada halaman *home* pada ujung kanan atas dan tombol keluar pada ujung kiri atas.

Dalam halaman ini dan juga seterusnya, terdapat teks yang berada dibagian bawah illustrasi tersebut dimaksudkan sebagai pengantar cerita untuk selanjutnya dibaca oleh audien huruf yang digunakan adalah Monotype Corsiva.



Gambar III.7 Pertemuan Rusa dan Anjing

Dalam adegan kedua sesuai dengan pembagian cerita Rusa dan Anjing bertemu saat mereka bermain disekitar padang rumput, digambarkan dengan dua karakter yang saling berhadapan yaitu Rusa dan Anjing, dengan latar padang rumput dan tambahan objek batang pohon, dalam adegan inipun terdapat pergerakan transisi sebelum mereka saling berpapasan.



Gambar III.8 Rusa dan Anjing Bermain

Dalam adegan ini terdapat dua karakter yaitu rusa dan Anjing dengan animasi layaknya sedang berlari, juga pergerakan latar rumput sehingga mendapat kesan hembusan angin dipadang rumput saat kedua karakter berlari.



Gambar III.9 Rusa Meninggalkan Anjing

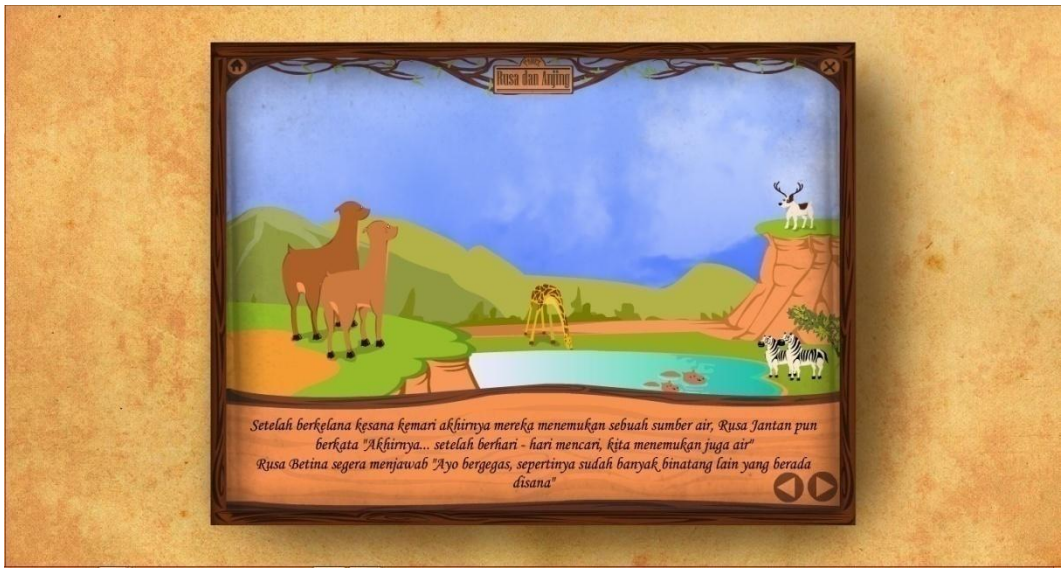
Dalam adegan ini terdapat karakter anjing yang sedang menangis karena sedih ditinggalkan oleh Rusa akibat padang rumput yang mulai mongering, disini terdapat pergerakan transisi dan kucuran air mata pada Anjing, dengan latar disore hari sehingga digambarkan langit berwarna oranye serta warna daun pada pohon berwarna kekuning-kuningan untuk mendapat kesan musim kemarau.

Selain itu terdapat siluet sekelompok Rusa yang bergerak pergi meninggalkan padang rumput, dimaksudakan sebagai gambaran informasi yang disampaikan bahwa Rusa pergi meninggalkan Anjing.



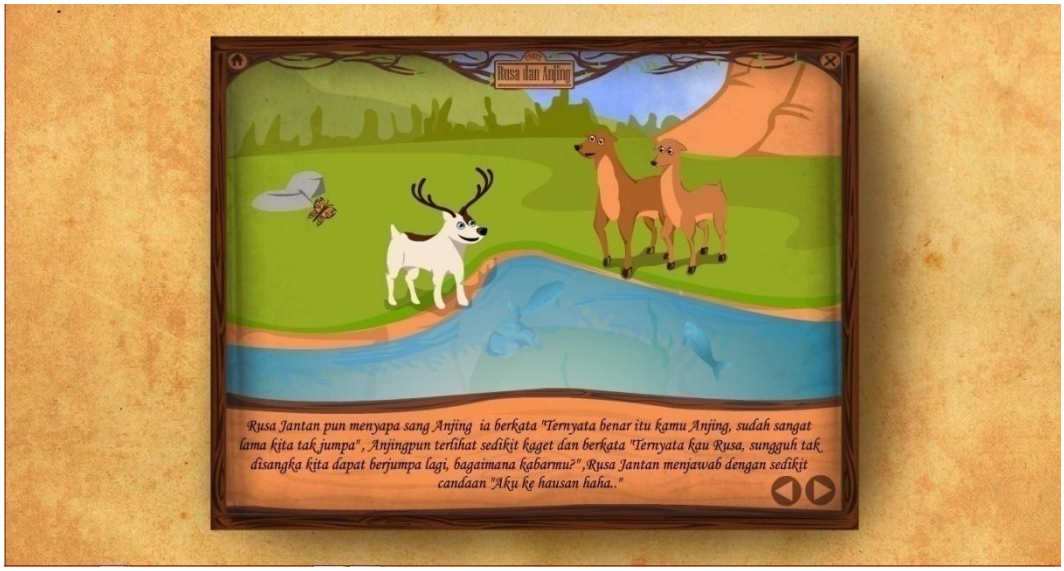
Gambar III.10 Kembalinya Rusa

Pada adegan ini diceritakan Rusa sedang melakukan perjalanan untuk mencari air dikarenakan musim panas yang berkepanjangan sehingga latar yang digambarkan tandus dan kekeringan, pada adegan ini Rusa telah tumbuh dewasa dan memiliki pasangannya yaitu Rusa betina.



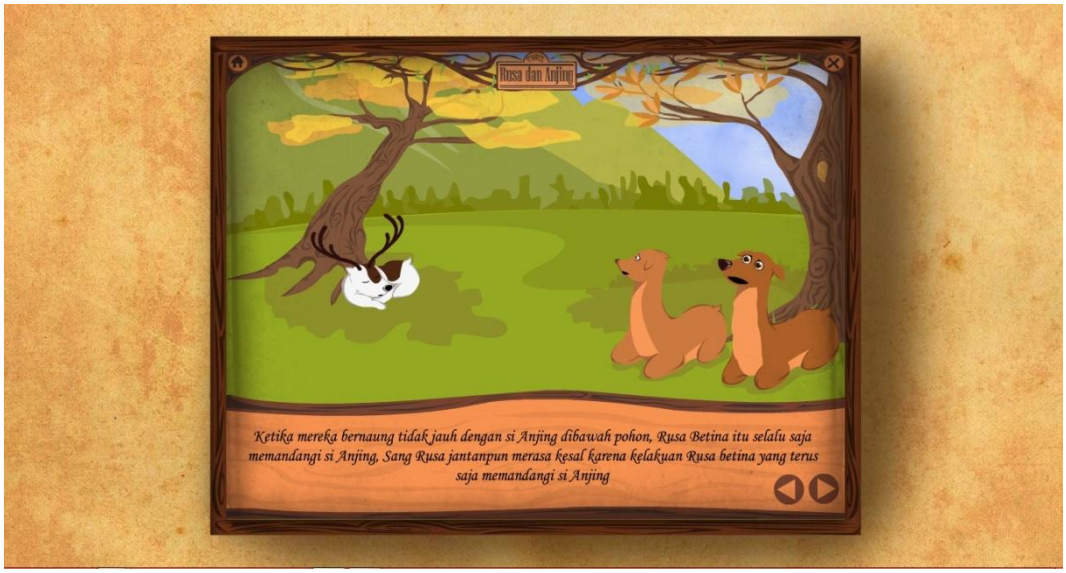
Gambar III.11 Kembalinya Rusa 2

Dalam adegan ini setelah melalui perjalanan panjang Rusa menemukan sumber air, disini terdapat beberapa objek pendukung sesuai yang diceritakan, seluruh objek terdapat disini dapat bergerak jika kursor diarahkan.



Gambar III.12 Rusa dan Pasanganya Bertemu Anjing

Pada adegan ini setelah pasangan Rusa menemukan kolam Rusa melihat sosok Anjing dari kejauhan dan merekapun bertemu untuk bertegur sapa, disini terdapat pergerakan transisi saat rusa berjalan menghampiri Anjing, dan Anjing yang sedang minum air dikolam.



Gambar III.13 Rusa dan Pasangannya Beristirahat

Pada adegan ini diceritakan Rusa dan pasangannya juga Anjing beristirahat dibawah pohon untuk berteduh dari panasnya matahari dan melepas lelah setelah berperjalanan jauh.



Gambar III.14 Transisi

Pada adegan transisi ini menggabarkan mimik rusa jantan yang memiliki siasat untuk menipu Anjing, dengan latar ungu dan hitam menggambarkan sosok jahat dan kecemasan yang ditimbulkannya.



Gambar III.15 Rusa Membujuk Anjing

Dalam adegan ini Rusa melancarkan siasatnya dengan membujuk anjing untuk berloba lari, pada gambar diatas diillustrasikan Rusa menghampiri Anjing yang sedang beristirahat.



Gambar III.16 Rusa dan Anjing Berlomba Lari 1

Dalam adegan ini Rusa jantan dan Anjing bersiap-siap untuk memulai perlombaan, dan diberi aba – aba oleh Rusa betina. Dengan latar disebuah padang rumput yang luas dan pemandangan pegunungan.



Gambar III.17 Transisi Saat Perlombaan

Pada adegan ini diillustrasikan Rusa dan Anjing sedang berlomba lari, perlombaan dipimpin oleh Rusa digambarkan dengan posisi Rusa yang berada didepan Anjing.



Gambar III.18 Rusa Meminjam Tanduk Anjing

Dalam adegan ini setelah perlombaan selesai Rusa mulai mensiasati Anjing dengan dalih Anjing berlari lamban karena mengenakan tanduk oleh karena itu rusa mengajak lomba lari lagi dengan meminjam tanduk Anjing supaya adil.



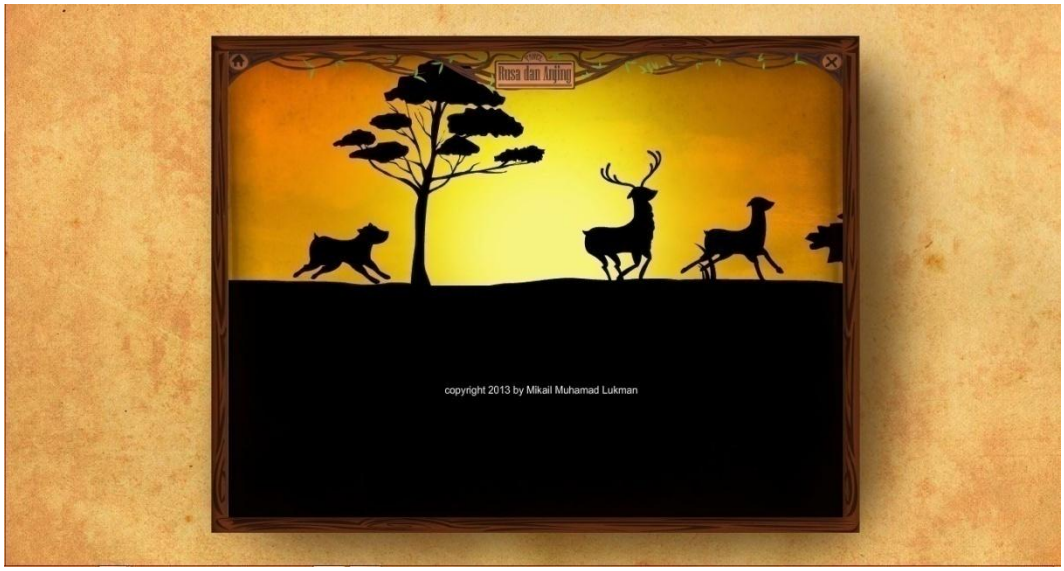
Gambar III.19 Transisi Rusa Meminjam Tanduk Anjing

Pada adegan ini setelah Rusa jantan berhasil membujuk Anjing untuk meminjamkan tanduknya, rusa jantan merasa bangga karena ia terlihat sangat gagah saat mengenakan tanduk Anjing, digambarkan dengan Rusa berdiri dengan dada membusung dengan latar bergaris dengan warna cerah.



Gambar III.20 Rusa dan Anjing Berlomba Lari 2

Setelah Rusa berhasil meminjam tanduk Anjing kemudian mereka kembali berlomba lari, Anjing berlari sekuat tenaga sedangkan Rusa lari berlawanan arah menjauh dari Anjing, rasa kekesalan anjingpun timbul dan berbalik mengejar Rusa.



Gambar III.21 Rusa Melarikan Diri

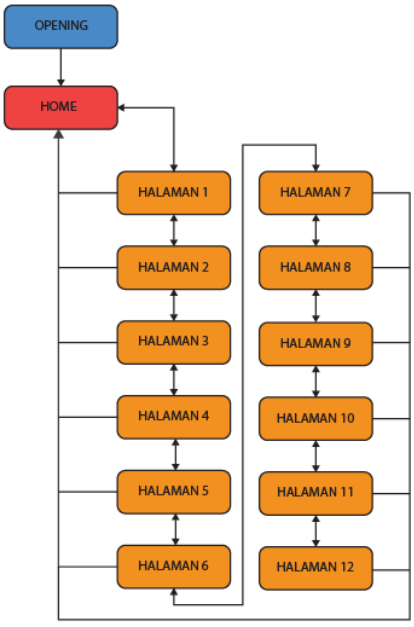
Pada adegan ini digambarkan dengan siluet senja saat Anjing mengejar Rusa yang melarikan diri dan sekaligus sebagai adegan penutup dari akhir cerita yang disampaikan.

III.2.5 Sistem Navigasi

Dalam perancangan multimedia interaktif fabel Rusa dan Anjing ini cerita yang disajikan dibagi menjadi beberapa bagian dengan kata lain dibuat peradegan, berikut adalah bagian atau adegan tersebut:

1. Kelahiran Rusa dan Anjing
2. Pertemuan pertama Rusa dan Anjing
3. Rusa dan Anjing bermain
4. Rusa meninggalkan Anjing
5. Kembalinya Rusa
6. Rusa dan pasangannya bertemu Anjing
7. Rusa dan pasangannya beristirahat
8. Rusa membujuk anjing
9. Rusa dan Anjing berlomba lari 1
10. Rusa meminjam tanduk Anjing
11. Rusa dan Anjing berlomba lari 2
12. Rusa melarikan diri

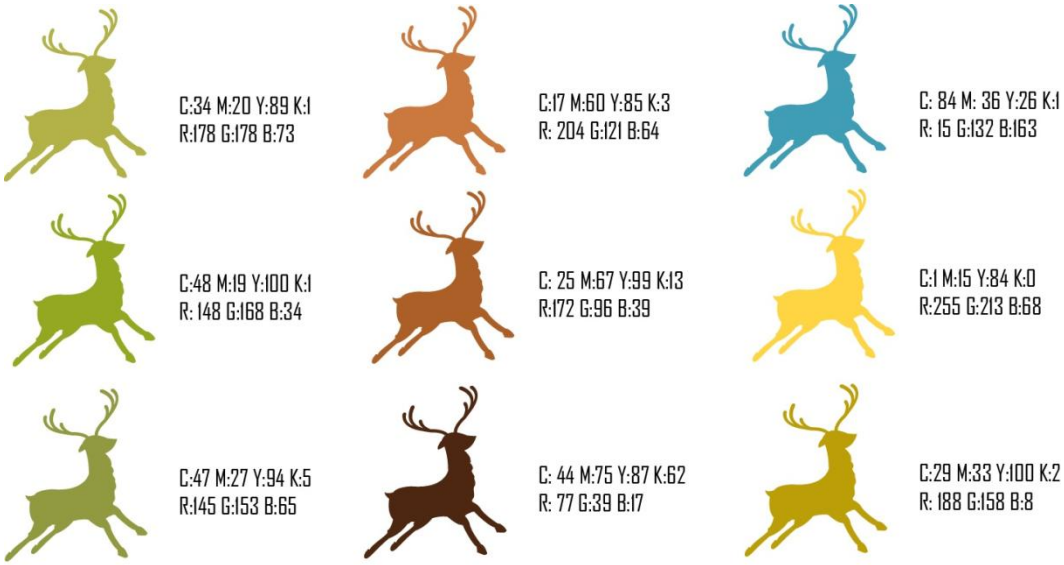
Dari hasil pembagian adegan diatas maka kemudian dirancanglah sistem navigasi sebagai petunjuk alur yang akan digunakan dalam multimedia interaktif fabel Rusa dan Anjing, berikut sistem navigasinya:



Gambar III.22 Sistem Navigasi

III.2.6 Warna

Warna yang digunakan pada media informasi ini menggunakan warna warm color (warna hangat), maksud dari penggunaan warna ini adalah untuk mendapatkan efek psikiologis bagi target audien yaitu merasa nyaman, dan hangat, selain itu karena dalam latar cerita disebutkan bahwa keadaannya sedang kemarau jadi warna yang tepat untuk menggambarkannya adalah warna – warna dari *warm color* (warna hangat). Disini terbagi menjadi dua peruntukan penggunaan yaitu kode warna CMYK untuk kebutuhan cetak sedangkan RGB untuk kebutuhan digital atau tampilan pada layar monitor. Adapun warna – warna yang digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar III.23 Warna