BAB III

STRATEGI PERANCANGAN dan KONSEP VISUAL

3.1 Target Sasaran atau Segmentasi

Segmentasi dari informasi ini adalah mahasiswa. Sasaran penyampaian informasi ini adalah untuk mengembangkan film-film animasi di Indonesia.

- Demografis
  - Gender : Laki-laki dan perempuan.
  - Usia : 18 sampai 25 tahun.
  - Pekerjaan : Mahasiswa.
  - Pendidikan :Perguruan Tinggi
  - Status Ekonomi Sosial :Menengah keatas.
  - Perilaku :Yaitu mahasiswa yang memiliki kreativitas yang tinggi.

- Geografis

  Masyarakat remaja yang berada di Bandung dan yang ingin belajar tentang sejarah dan teknis pembuatan film animasi *stop motion.*

- Psikografis

  Remaja baik laki-laki ataupun perempuan yang menyukai dan yang ingin belajar tentang sejarah dan teknis pembuatan animasi *stop motion.*

3.2 Hasil Analisis

Dari hasil analisis data yang di kumpulkan menggunakan *qoesioner* ke mahasiswa di beberapa perguruan tinggi Bandung adalah 11 mahasiswa tahu sejarah *stop motion* dan teknik pembuatan *stop motion*, 13 mahasiswa tidak tahu sejarah *stop motion* tetapi tahu teknik pembuatan animasi *stop motion*, 26 mahasiswa tidak tahu sejarah dan teknik pembuatan animasi stop motion. Hasil analisis membuktikan bahwa *stop motion* di kalangan mahasiswa rendah, hal ini

karena kurangnya media informasi mengenai sejarah dan teknik pembuatan film animasi *stop motion.*

3.3 Strategi Perancangan

Permasalahan yang ditemukan penulis pada tidak berminatnya mahasiswa terhadap *stop motion* adalah kurangnya informasi sehingga tingkat pengetahuan pada kalangan mahasiswa dkv terhadap *stop motion* adalah rendah dan juga kurang diminati oleh kalangan mahasiswa sehingga jarang yang tahu bagaimana teknis pembuatan film *stop motion*. Dalam perancangan media informasi *stop motion*, perlu adanya strategi perancangan yang tepat agar pesan yang disampaikan kepada target penerima dapat diterima dengan baik dan efektif.

Bentuk media yang digunakan pada media informasi ini adalah *e-book*, kerena media ini cukup sederhana dan efisien sehingga memudahkan pembaca untuk memahami isi dari *e-book* tersebut. Media tersebut berisi cerita singkat dari sejarah *stop motion* dan Teknis pembuatan film animasi *stop motion*. Adapun tahap-tahap dari strategi perancangan yang perlu dilakukan meliputi :

3.3.1 Pendekatan Komunikasi

Strategi komunikasi merupakan tahap perencanaan untuk menciptakan sebuah pendekatan komunikasi dari sebuah informasi agar informasi tersebut tepat sasaran dan dapat diterima dengan baik oleh penerimanya. Dalam hal merancang media informasi tentang *stop motion*, maka diperlukan suatu strategi komunikasi yang ringan, mudah dimengerti, dan jelas.

Strategi komunikasi pada media informasi ini adalah menyampaikan suatu cerita singkat dari *stop motion* dan Teknis pembuatan film animasi *stop motion* dengan penyampaian kata-kata yang mudah dipahami .

3.3.1.1 Pendekatan Secara Visual

Strategi pendekatan visual menggunakan desain dan *layout* yang sederhana. Penggunaan *e-book* ini bertujuan agar menyajikan suatu buku yang berbeda dari buku tutorial pada umumnya dan menjadikan salah satu daya tarik untuk mahasiswa saat membaca buku tutorial ini karena buku ini di desain sesederhana mungkin. Pendekatan visual ini dilakukan karena target sasarannya adalah mahasiswa usia 18 tahun sampai 25 tahun menyukai gaya visual yang sederhana.

3.3.1.2 Pendekatan Secara Verbal

Strategi pendekatan verbal yaitu dengan menggunakan bahasa Indonesia yang mudah dimengerti dan dipahami oleh mahasiswa. Sehingga mahasiswa mudah untuk memahami dan cepat mengerti isi dari tutorial *e-book* ini.

3.3.2 Strategi Kreatif

Dalam merancang media informasi berbentuk *e-book* tentang sejarah dan teknis pembuatan film animasi *stop motion* ini dibuat beberapa strategi kreatif untuk menunjang perancangan, diantaranya adalah:

- **Pembuatan Judul**

  Pembuatan judul merupakan hal yang sangat penting karena judul tersebut merupakan penggambaran pesan yang akan disampaikan sesuai tema yang sudah direncanakan. Judul yang akan dibuat untuk *e-book* tutorial ini adalah "Sejarah Dan Teknis Pembuatan Film Animasi *Stop Motion*".

- **Pembuatan Visual**

  Melalui analisis dari masyarakat umum khususnya mahasiswa berumur 18 tahun sampai dengan 25 tahun maka didapatlah gaya visual yang sederhana, karena mereka menyukai visual-visual yang sederhana dan tidak berlebihan.

3.3.3 Strategi Media

Strategi yang digunakan dalam perancangan media informasi *stop motion* adalah membuat media-media yang bertujuan menyampaikan pesan atau informasi yang berhubungan dengan media informasi ini

3.3.3.1 Media Utama

Didasarkan pada permasalahannya, maka dalam pemilihan suatu media harus benar-benar tepat dan cermat agar dapat menjadi solusi dan menjawab permasalahan. Media utama yang akan digunakan adalah *e-book*, sebuah buku elektronik yang dapat di akses menggunakan komputer. Media ini memudahkan pembaca untuk membaca tanpa membawa buku secara fisik, akan tetapi hanya menyimpan file *e-book* berupa pdf yang bisa di akses di gadget, laptop dan PC.

Media utama *e-book* ini di kemas menggunakan CD, sehingga pembaca mudah untuk menyimpan file *e-book* ini di gedgetnya masing-masing.

3.1.2.1 Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan merupakan media tambahan untuk mendampingi media utama. Media-media pendukung ini yaitu media-media yang efektif untuk menyampaikan informasi dari media utama.

- Iklan sosial media

  Media ini berfungsi sebagai media promosi untuk memasarkan *e-book* bergambar yang dijadikan sebagai media utama. Iklan social media ini di publikasikan pada saat *e-book* ini di pasarkan.

- Stiker

  Media ini berfungsi sebagai media promosi untuk memasarkan e-book bergambar yang dijadikan sebagai media utama berupa sticker yang ada di dalam kemasan

e-book tutorial yang telah di kemas. Dengan ukuran 3 cm x 17.53 cm.

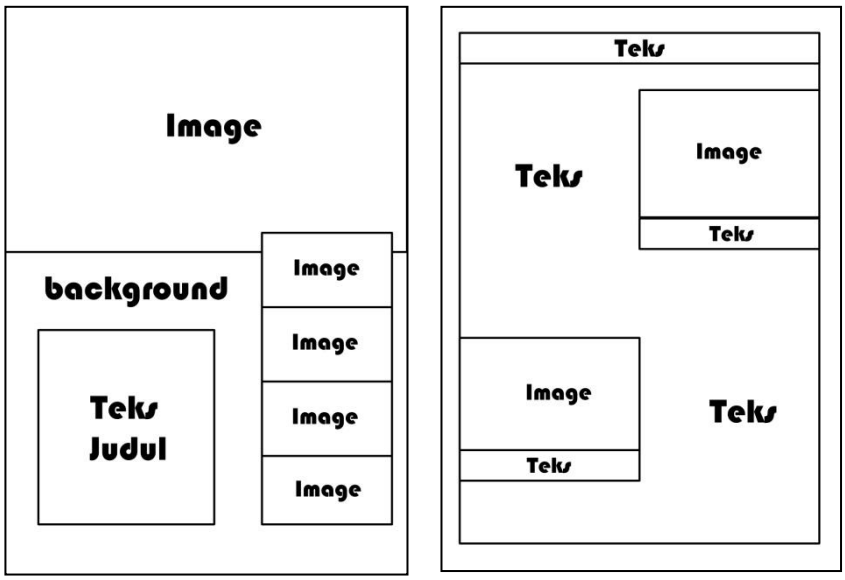
- X-Banner

  Media ini berfungsi sebagai untuk memasarkan *e-book* bergambar yang di jadikan sebagai media utama berupa x-banner yang di simpan di pintu masuk toko buku.

3.4 Konsep Visual

3.4.1 Layout

Desain layout dalam perancangan *e-book stop motion* ini A4 yaitu 21 cm x 29,7 cm. Layout sampul dari *e-book* ini didesain sesederhana mungkin, menggunakan *outline* pada judul *e-book* ini agar terlihat jelas dan beberapa gambar teknis pembuatan animasi *stop motion*. Sedangkan layout dari isi *e-book* ini menggunakan *background* putih, garis biru di atas dan di bawah.



Gambar 3.1 Contoh layout sampul dan isi *e-book*

3.4.2 Tipografi

Pemilihan huruf yang baik harus mengarah pada tingkat keterbacaan. Oleh karena itu penulis menggunakan huruf AvantGarde Bk BT. Huruf ini memiliki bentuk yang sederhana sehingga memudahkan pembaca untuk membaca.

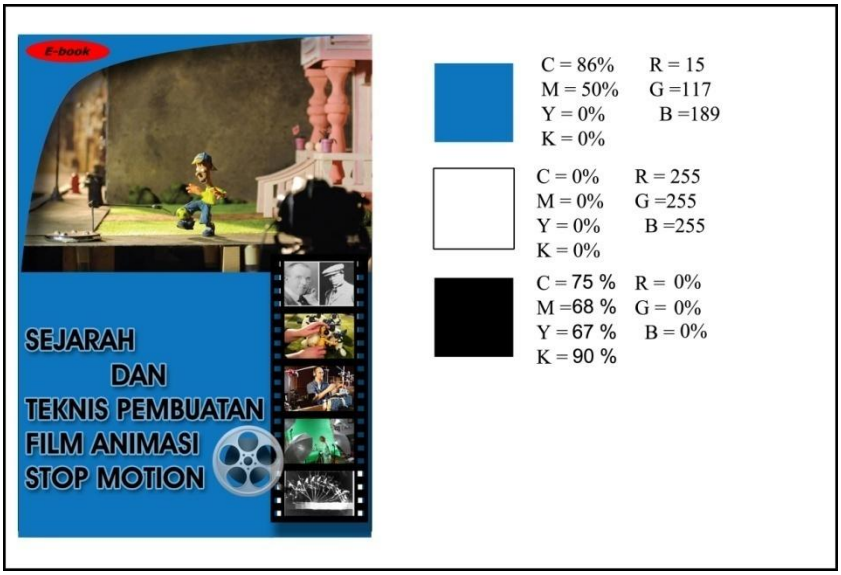


Gambar 3.2 Font AvantGarde Bk BT

3.4.3 Warna

Dengan mempertimbangkan kesesuaian dan keharmonisan warna, maka pada *display* digunakan warna-warna sebagai berikut :

- **Biru Langit :** digunakan untuk background sampul *e-book* dan visual yang ada pada isi *e-book*, karena warna biru terlihat *fresh* dan enak dilihat.
- **Hitam :** digunakan untuk warna font, karena warna hitam tingkat keterbacaannya lebih jelas.
- **Putih :** digunakan untuk *outline* pada judul *e-book*, karena warna putih ini memperjelas judul *e-book* yang menggunakan warna hitam



Gambar 3.3 Warna