BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Target Audien

Target utama dari dibuatnya media informasi ini terbagi menjadi target audien secara primer dan sekunder. Target sekunder itu sendiri adalah seluruh kalangan masyarakat yang tidak ditentukan apa itu gendre, pekerjaan, pendidikan maupun status ekonominya, juga berapapun usianya. Sehingga informasi itu sendiri mampu dikonsumsi oleh seluruh masyarakatnya yang memang membutuhkan atau menginginkannya. Sedangkan berikut merupakan target audien secara primer, dengan sasaran atau tujuan mampu memberikan informasi yang baik dan benar mengenai pesawat CN 235.

- Demografis
  - Gender : Laki-laki dan perempuan
  - Usia : 16 tahun – 22 tahun
  - Pekerjaan : Pelajar dan mahasiswa/i
  - Pendidikan : SMA sampai perguruan tinggi
  - Status Ekonomi : Menengah sampai menengah atas
- Geografis

  Masyarakat Indonesia yang memiliki dayatarik atau keingintahuan lebih mengenai dunia penerbangan.
- Psikografis

  Masyarakat yang berkeingintahuan tinggi terutama mengenai penerbangan atau pesawat terbang, sehingga sering mencari informasi-informasi yang menarik guna menambah pengetahuannya. Juga para kolektor di bidang pesawat terbang.

III.2 Strategi Perancangan

Bentuk perancangan yang akan dibangun dalam perancangan media informasi pesawat CN 235 meliputi target audien seperti yang sudah diuraikan sebelumnya. Sehingga perancangan ini diharapkan mampu mengenai target dengan tepat, oleh karena itu diperlukanlah strategi pendekatan secara komunikasi, kreatif dan media.

III.2.1 Pendekatan Komunikasi

Tahap awal dari sebuah strategi perancangan yaitu pendekatan komunikasi, sehingga informasi yang diberikan menjadi tepat sasaran juga dapat diterima dengan baik oleh peminatnya. Terutama mengenai pesawat terbang, karena dalam dunia penerbangan cukup banyak istilah-istilah yang akan ditemui, oleh sebab itu diperlukanlah strategi komunikasi yang rinangan, mudah dimengerti dan jelas sehingga memudahkan pembaca untuk memahami isi dari informasi yang dibaca. Sekalipun menggunakan istilah penerbangan semestinya disertai penjelasan singkat arti dari istilah tersebut.

Ada dua poin utama dari pendekatan komunikasi yang perlu di uraikan, agar strategi perancangan menjadi lebih jelas dan mengerucut ke akhirnya. Dengan demikian mampu memudahkan dalam perancangan media informasi ini. Berikut 2 poin utama dari pendekatan komunikasi:

- Pendekatan Visual

  Karena mengikuti dari tema yang bersangkutan dengan teknologi, pendekatan secara visual yang akan di tampilkan adalah kesan yang tegas dan elegant. Referensi yang di gunakan yaitu seperti tampilan website 4.0 yang banyak menggunakan fotografi yang menarik di padukan dengan penempatan tipografi yang baik. Sesuai dengan target yang di harapkan yakni seluruh kalangan masyarakat indonesia sehingga diharapkan menjadi sesuatu yang menarik bagi seluruh kalangan usia.

- Pendekatan Verbal

  Pendekatan secara verbal atau bahasa menggunakan bahasa Indonesia yang formal, karena disesuaikan dengan target geografisnya yaitu masyarakat Indonesia. Sehingga menjadikan suatu kenyamanan dan kemudahan bagi pembaca untuk memahami isi dari informasi yang akan diberikan. Juga di tambahkan sedikit bahasa Inggris dasar yang mudah dimengerti dan menjadikan informasi yang ada lebih elegan.

III.2.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang akan digunakan untuk media informasi ini dengan membuat sebuah media interaktif, yang didesain dengan menarik. Media interaktif diambil karena memiliki banyak kelebihan seperti audio visual juga memiliki interaksi lebih terhadap audien, sehingga membuat audien nyaman berlama-lama mengoperasikannya. Di dalam media interaktif tersebut berisikan profil mengenai pesawat CN 235 juga menambahkan sejarah dan penjelasan mengenai perusahaan yang penerbangan Indonesia yakni PT. Dirgantara Indonesia.

III.2.3 Strategi Media

Media adalah alat atau sarana komunikasi seperti, koran,majalah, poster dan lainnya yang terletak di antara dua belah pihak seperti orang dengan orang ata orang dengan golongan dan sebagainya. Sehingga berguna sebagai perantara atau penghubung diantaranya. Seperti itulah arti dari media menurut kamus besar bahasa Indonesia. Agar penyampaian menjadi lebih baik maka di gunakanlah media utama yang di bantu oleh adanya media pendukung.

- Media utama

  Untuk media utama yang akan digunakan yaitu sebuah media interaktif, agar dapat menjadi daya tarik lebih bagi pencari informasinya. Tidak seperti media informasi yang dinamis, yang hanya dibaca saja. Namun dapat menciptakan interaksi lebih antara pembaca dan media tersebut.

- Media pendukung

  Media pendukung merupakan media tambahan untuk mendampingai media utama. Bahkan dengan adanya media pendukung dapat menjadikan media utama lebih menarik bagi peminatnya. Berikut merupakan media utama yang akan digunakan;

  - Kemasan dan label CD, dugunakan agar kemasan terlihat menarik dan rapih.
  - Baju / kaos, seragam yang digunakan oleh SPG / penjaga *display*.
  - Stiker, soufenir untuk mengundang daya tarik lebih.
  - Pin, di gunakan juga oleh SPG / penjaga dan sebagai soufenir.

III.3 Strategi Distrubsi

Media interaktif yang dibuat akan digunakan dan diperjual-belikan bersamaan dengan acara *air show* Bandung yang biasanya di selenggarakan bertepatan dengan hari jadi Kota Bandung yaitu tanggal 25 September 1810, dan acara tersebut di selenggarakan di Bandara Husein Sastra Negara. Sedangkan harga CD interaktif tersebut yaitu Rp 25.000 dan di setiap pembelian akan diberikan hadiah berupa stiker CN 235.

Untuk baju sebagai media pendukung, digunakan oleh penjaga tempat penjualan CD interaktif tersebut juga dapat diperjual-belikan dengan harga Rp 75.000, dan setiap pembelian baju diberikan hadiah berupa pin. Sehingga dengan mengeluarkan uang sebesar Rp 100.000 pengunjung dapat mendapatkan CD interaktif pesawat CN 235, Kaos, Stiker dan pin.

III.4 Konsep Visual

Secara umum, konsep visual yang akan ditampilkan dalam media informasi ini menggambarkan suatu kegagahan, keindahan dan kesederhanaan sesuai dengan sasaran dari strategi perancangannya. Untuk memaksimalkan gaya visual maka dibantu dengan adanya tata letak yang baik, menggunakan elemen tipografi yang sederhana namun jelas untuk dibaca, juga penambahan illustrasi dan fotografi yang disesuaikan dengan tema yang diambil.

III.4.1 Konsep Logo

Logo yang telah dibuat yaitu logo CN 235, logo ini dibuat menggunakan unsur tipografi dan ilustrasi yang digabungkan, menjadi sebuah logo yang sederhana namun menarik dan mudah dimengerti. Ilustrasi atau gambar yang digunakan yaitu gambar siluet dari pesawat CN 235 yang ditumpukan dan dipotong kepada tipografinya sehingga tipografi maupun gambarnya tetap terlihat jelas. Tipografi yang di gunakan yaitu Helvetica LT Black.



Gambar.III.1.Logo CN 235
Sumber: Pribadi

III.4.2 Tata Letak

Pengembangan tata letak di setiap halaman dari media interaktif yang akan di rancang haruslah bervariasi agar tidak menjadikan jenuh dan dinamis kepada pembaca. Tata letak sendiri dibuat dengan menggabungkan berbagai unsur grafis seperti warna, bentuk, illustrasi dan fotografi yang komposisinya di sesuaikan agar tetap terlihat rapih.



Gambar.III.2.Halaman Pembuka

Sumber: Pribadi



Gambar.III.3.Halaman Awal / *Home*

Sumber: Pribadi

III.4.3 Tipografi

Pemilihan tipografi yang baik haruslah mengarah pada tingkat keterbacaan, apalagi yang akan dibuat yakni sebuah media informasi, tentunya haruslah menjadi kemudahan bagi pembaca untuk dapat memahami

dari isi informasi yang diberikan.Seperti jenis huruf Helvetica rata-rata huruf tersebut terkesan sederhana namun tegas sehingga memudahkan untuk dibaca terutama untuk penempatan pada *body* teks.

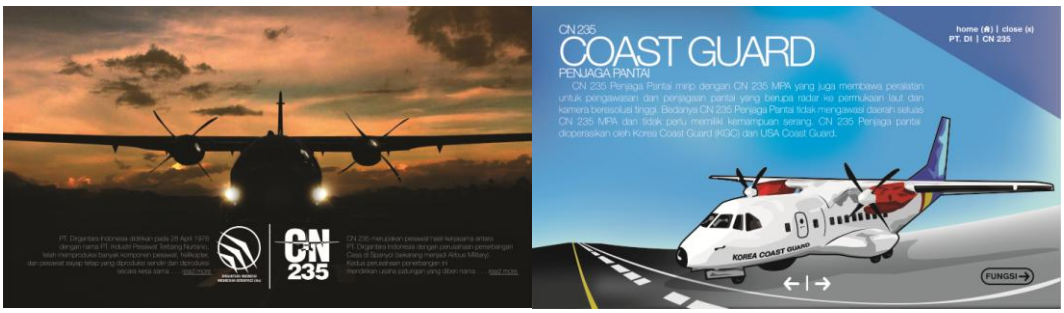


Gambar.III.4.Huruf

Sumber Pribadi

III.4.4 Ilustrasi dan Fotografi

Illustrasi dan fotografi digunakan dengan maksud membantu memudahkan pembaca untuk membaca situasi yang ada dalam perancangan pesawat CN 235. Tentu keduanya melewati proses komputerisasi agar terlihat lebih menarik dan rapih. Fotografi banyak digunakan sebagai gambar latar agar menjadikan suasana yang menarik bagi audien. Sedangkan illustrasi digunakan untuk membantu penempatan gambar yang tidak pas posisinya pada latar sehingga di buatlah ilustrasi yang sesuai dan pas dengan gambar latarnya.



Gambar.III.5.Ilustrasi dan Fotografi

Sumber Pribadi

III.4.5 Warna

Warna memiliki peran yang penting dalam sebuah visual karena mampu menciptakan suatu kesan sehingga dapat mempengaruhi pikiran dan emosi seseorang. Berikut merupakan warna yang dominan akan digunakan:



Gambar III.6.Warna

Sumber: Pribadi

Banyak warna yang digunakan dalam media interaktif ini karena gambar latar yang menggunakan fotografi dan digital imaging, namun yang sering di gunakan yaitu warna gradasi dari hitam ke kuning ke orange ke putih, seperti warna senja di sore hari, dan warna gradasi dari hitam ke biru ke putih warna ini akan dominan digunakan karena warna ini diambil dari warna langit yang cerah, sehingga menjadikan nuansa langit yang bersih dan segar.