BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1. Target Audiens

Target audiens adalah pemilihan segmentasi audiens yang akan menjadi sasaran dalam sebuah kegiatan. Pemilihan audiens ditentukan melalui riset yang telah dilakukan. Didapatlah dua kelompok target audiens yaitu primer dan sekunder.

a. Target Primer
   - Demografi
     Usia : 12-18 tahun
     Jenis klamin : Laki-laki dan perempuan
     Pendidikan : SMP-SMA
     Pekerjaan : Pelajar
     Bahasa : Indonesia formal dan non-formal
   - Psikografi
     Kelas sosial : Ekonomi kelas menengah
     Gaya hidup : Senang bermain, berkumpul, senang menonton
   - Geografi
     Tempat : Kabupaten dan Kota Bandung

b. Target Sekunder
   - Demografi
     Usia : 9-20 tahun
     Jenis klamin : Laki-laki dan perempuan
     Pendidikan : SD - Mahasiswa
     Pekerjaan : Pelajar
     Bahasa : Indonesia formal dan non-formal
   - Psikografi
     Kelas sosial : Ekonomi kelas menengah
     Gaya hidup : Senang bermain, berkumpul, senang menonton
   - Geografi
     Tempat : Seluruh Indonesia

III.2. Strategi Perancangan

Strategi perancangan terdiri dari dua kata yaitu strategi dan perancangan. Strategi sendiri merupakan proses untuk menentukan arah yang akan dituju oleh perusahaan untuk mencapai suatu misi dan sebagai daya dorong yang membantu perusahaan dalam menentukan suatu produk, jasa dan pasar. (Morrisey 1995:45) Sedangkan perancangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk menganalisa, menilai, memperbaiki dan menyusun suatu sistem, baik fisik maupun non fisik yang optimum untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang ada. (Shafwandi, 2011)

Dari pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa strategi perancangan merupakan proses yang bertujuan untuk menganalisa, menilai, memperbaiki dan menyusun suatu sistem untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Adapun tujuan perancangan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

a. Mengenalkan sejarah perancangan lambang negara Indonesia yaitu Garuda Pancasila.
b. Mengingatkan kembali peristiwa peristiwa penting saat perjuangan usaha mewujudkan kemerdekaan oleh para pendahulu.
c. Mempermudah target audiens atau masyarakat diluar untuk menggali sejarah Indonesia.
d. Membangkitkan kembali gairah mempelajari sejarah Indonesia agar para target audiens menjadi bangsa yang besar karena menghormati sejarah.

III.2.1. Pendekatan Komunikasi

Strategi komunikasi yang akan dilakukan yaitu dengan menjabarkan secara historis proses perancangan Lambang Negara. Dimaksudkan agar target audiens gampang mencerna dan memahami sebuah alur sejarah. Target audiens diajak memahami sebuah kondisi sejarah dengan cara berbeda dan menarik dengan melalui pendekatan ilustrasi dan bahasa yang mudah difahami dan dimengerti oleh masyarakat khususnya para pelajar.

Pendekatan komunikasi dapat dilakukan dengan beberapa pendekatan yaitu pendekatan verbal dan pendekatan visual.

a. Pendekatan Verbal

Menurut Jalaluddin dalam bukunya Psikologi Komunikasi (1996) disebutkan, komunikasi yang efektif ditandai dengan adanya pengertian, dapat menimbulkan kesenangan, mempengaruhi sikap, meningkatkan hubungan sosial yang baik, dan pada akhirnya menimbulkan suatu tindakan (persuasif).

Melihat dari target audiens yang umumnya berada pada usia pelajar, bahasa yang digunakan cenderung bahasa Indonesia yang formal atau lebih dikenal dengan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan). Karena dengan mengusung materi sejarah bahasa sangat berpengaruh penting, agar materi yang akan disampaikan dapat dimengerti oleh semua lapisan masyarakat . Terlebih lagi dengan bahasa formal lebih mudah dimengerti, target audiens juga akan merasa untuk masuk kedalam forum diskusi yang dengan tidak terkesan kaku.

Di beberapa bagian juga disisipkan dengan kata-kata yang bersifat kekinian, atau bahasa sehari-hari. Hal ini dimaksudkan agar audiens tidak terlalu bosan. Dengan membawa bahasa yang sehari-hari mereka gunakan, audiens tentu akan tertarik untuk mengikuti lebih jauh informasi yang disajikan.

b. Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang dipakai berupa gambar yang mendukung setiap peristiwa yang terjadi pada sejarahnya. Visual yang dipakai mempermudah sebuah alur cerita yang akan disampaikan. Target audiens adalah remaja dini usia 12 - 18 tahun. Audiens diusia ini lebih tertarik melakukan aktivitas yang memanfaatkan visual mereka, seperti menonton televisi, membaca komik, menonton pertunjukan seni. Sehingga multimedia menjadi media rekreasi yang menarik dapat perhatiannya.

Gaya gambar yang digunakan adalah gaya gambar sederhana, terkesan seperti goresan tangan atau sketsa. Ilustrasi hanya berupa garis yang disusun sedemikian rupa untuk menggambarkan sebuah objek. Misalnya objek mati seperti benda-benda maupun hidup seperti gambar figure manusia. Garis yang digunakan adalah garis lengkung yang meminimalisir sudut dan hanya berupa outline disetiap penggabaran sebuah objek. Hal ini ditujukan agar daya imajinasi pembaca saat menggambarkan percakapan yang dibaca tidak dibatasi oleh realita.



Gambar III.1. Whiteboard Explainer Video

Sumber: youtube video"Whiteboard Explainer Video by idris kadri"

III.2.2. Strategi Kreatif

Dalam merancang sebuah media informasi tentang sejarah perancangan lambang negara Indonesia, dibutuhkan strategi kreatif berupa video pembelajaan yang bertujuan membantu para pelajar dalam mengenal sejarah perancangan lambang negara Indonesia tersebut. Media informasi berupa video dipilih karena memiliki kelebihan yaitu dapat memberikan pesan yang lebih lengkap. Tampilan gambar juga dapat dibuat menarik, sehingga membuat target audiens yaitu pelajar menjadi lebih bersemangat dan lebih tertarik dalam proses belajar. Media informasi berupa video juga dinilai lebih efektif dan juga efisien dalam penggunaannya karena tidak praktis dan mudah dipahami.

Pemilihan target juga berpengeruh pada kuatnya kegiatan promosi. Target audiens yang berada di kalangan pelajar mudah untuk tertarik pada informasi dengan bentuk media yang baru. Misalnya dengan proses pembelajaran melalui menonton video, siswa akan mudah mengaplikasikannya dimanapun untuk mempelajarinya. Dengan cara yang inovatif, media yang menarik dan proses promosi yang baik , informasi yang akan disampaikan berupa sejarah akan gampang masuk difikiran mereka.

III.2.3. Srategi Media

Strategi media yang digunakan meliputi dua jenis media, diantaranya:

1. Media Utama

Pemilihan media utama yang menarik, akan menentukan sebesar apa sebuah media mempengaruhi target audiens untuk menggunakannya. Melihat target audiens yang masih berstatus pelajar, maka dipilihlah media audiovisual yang disebut *Explainer Video* yang berjenis *Whiteboard Explainer Videos.*

Dalam kasus ini, konten materinya sendiri berisi sejarah perancangan lambang negara Indonesia. Pendeskripsian dengan memakai kronologi atau runtutan peristiwa akan lebih mudah dipahami karena memecah sebuah kondisi berdasarkan waktu dan keadaan yang terjadi pada suatu waktu. *Explainer Video* ini mempunyai sebuah wadah yang bernama “KENALI INDONESIAMU”. Sebuah wadah yang nantinya akan membahas semua hal tentang Indonesia. Mulai dari sejarah, gaya hidup, kebudayaan dan lain-lain. Namun untuk saat ini fokus materinya akan membahas tentang sejarah Lambang Negara Indonesia.

Selain menjadi alat bantu pembelajaran di dalam kelas, media informasi ini juga bisa diakses melalui *online*. Jadi tidak hanya pelajar yang bisa mengakses media informasi ini namun juga semua orang di luar lingkungan sekolah.

2. Media Pendukung

Selain media utama, juga disediakan media pendukung untuk menunjang keberadaan media utama sebagai bagian dari proses promosi. Media pendukung berikut ini diambil berdasarkan *contact point* dari target audien. Diantaranya adalah:

1. ***CD Packaging***

   Media informasi ini akan dikemas dengan kemasan yang menarik, sehingga dalam penggunaannya pun dapat menarik perhatian target audiens. Didalamya juga terdapat sekilas tentang materi yang dibawakan.

2. ***Mini Banner***

   Media promosi ini akan diaplikasikan di dekat meja *display* di sekolah-sekolah SMP atau SMA tempat media informasi ini dipromosikan. Target audiens adalah anak-anak yang berada dalam lingkungan tersebut.

3. **Infografis Tokoh Sejarah**

   Dalam kegiatan belajar dibutuhkan juga media penunjang diluar media utama sebagai media pembelajaran tambahan. Media ini akan dipajang di kelas-kelas, berguna untuk memberi pengetahuan tentang seorang tokoh yang tentunya yang berhubungan dengan materi yang akan disampaikan. Dalam hal ini infografis dibuat dengan membahas tentang anggota panitia pembentukan lambang negara dan ide-ide yang mereka sarankan.

4. ***Sketchbook***

   Sketchbook dipilih karena target audiens adalah anak sekolah. Fungsinya tidak sebatas sebagai buku catatan namun juga media untuk menuangkan semua ide yang tidak terpatok dengan garis yang ada seperti *notebook*.

5. ***T-shirt***

   Media ini berguna sebagai alat promosi dan mercendise. Selain digunakan untuk *merchandise*, diharapkan target sekunder yang

melihat ini timbul juga minat untuk mencari tau lebih jauh tentang promosi tesebut.

6. **Mug**

   Digunakan untuku *merchandise* bagi target audiens saat diadakannya kegiatan promosi di sekolah-sekolah.

7. **Pembatas buku**

   Media ini akan dibagikan gratis. Selain berguna sebagai pembatas buku media pendukung ini juga berfungsi lain sebagai pengingat materi yang disampaikan.

8. **Pin**

   Media ini akan dibagikan gratis. Selain berguna sebagai pembatas buku media pendukung ini juga berfungsi lain sebagai pengingat materi yang disampaikan.

9. ***Sticker***

   Media ini akan diaplikasikan nantinya oleh target audien di cermin, pintu kamar, kulkas, meja belajar dan rak buku.

III.2.4. Strategi Distribusi

Media Informasi ini dapat dibagi yaitu *offline* dan *online*. Untuk pendistribusian *offline*, sistem distribusi akan bekerja sama dengan Kemendikbud. Media Pembelajaran ini akan didistribusikan sebagai media pembantu untuk kegiatan belajar mengajar di sekolah. Sedangkan untuk pendistribusian *online*, media informasi ini akan di-*upload* melalui situs *Youtube*. Pelajar ataupun masyarakat diluar lingkungan pelajar bisa mengaksesnya dengan mudah.

Media informasi *Explainer Video* ini bertujuan untuk memperkenalkan sejarah proses perancangan Lambang Negara Indonesia. Oleh karena itu media informasi ini akan didistribusikan di:

- SMP-SMA Kabupaten dan Kota di Bandung.
- Tempat-tempat pariwisata sejarah seperti Museum Konfrensi Asia-Afrika atau Museum Merdeka Bandung

III.3. Konsep Visual

III.3.1. Format Desain

Media utama yang berbentuk video yang berdursi selama 7 menit. Media ini berjudul *Explainer Video* " Mengenal Proses Perancangan Lambang Negara Indonesia". Mempunyai ukuran video *widescreen* 1280p x 720p dan ber-*framerate* 25*f/s.* Video ini berformat MPEG-4.

Judul yang dipilih adalah "Kenali Indonesiamu". Karena "Kenali Indonesiamu", adalah topik yang mencangkup materi yang ada. Judul ini dipakai menjadi identitas yang harus ada semua media. Judul ini dibuat menyerupai gari-garis sketsa tangan karena menyesuaikan dengan tema yang ada. Terdapat pita yang melambangkan agar wadah ini menjadi pemersatu dan penyelaras pemahaman kita akan sejarah negara kita yang harus kita lestarikan.



Gambar III.2. Judul

Sumber: pribadi

III.3.2. Tata Letak

Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

Setiap bagian struktur cerita dalam *scene*, memiliki tata letak yang berbeda-beda namun disesuaikan dengan struktur gaya visual yang ditetapkan. Tata letak yang digunakan untuk *Explainer Video* ini umumnya bersifat simetris dan terpusat ditengah bidang video. transisi yang digunakan juga transisi simetris atrinya objek yang keluar atau yang masuk bidang gambar bergerak kearah yang pasti misal kekanan, kiri, atas atau bawah. Semua bertujuan agar target audiens tetap fokus untuk melihat.

III.3.3. Tipografi

Jenis huruf sangat berpengaruh dalam penyampaian pesan, terlebih lagi mendukung tema yang dipakai. Dalam media utama jenis huruf yang dipakai terbagi dua yaitu *headline* dan *bodytext*. Untuk *headline* diperlukan jenis huruf yang jelas .

Villa

ABCDEFGHIJKLMBOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

CF Jack Story

ABCDEFGHIJKLMBOPQRSTUVWXYZ

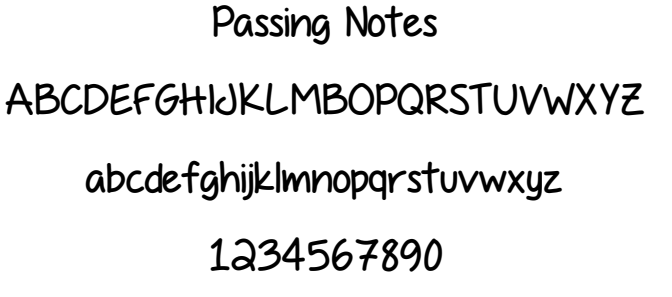
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Gambar III.3. Jenis Huruf *Headline*

Sumber: pribadi

Jenis huruf ini adalah *handwritten* atau tulisan tangan. Pemilihan jenis huruf ini berdasarkan tema yang sudah ditentukan, yaitu tulisan tangan. Untuk pemakaian *headline* digunakan huruf yang tegas dan bervolume. Dimaksudkan agar target audiens mengetahui bahwa itu adalah topik yang ingin dibahas.



Gambar III.4. Jenis Huruf *Bodytext*

Sumber: pribadi

Untuk *bodytext* menggunakan juga huruf berjenis *handwritten* atau tulisan tangan. Huruf ini dipilih karena terlihat nyaman untuk dibaca dan juga tidak terlalu tegas sehingga membuat target audiens usia pelajar nyaman saat membaca.

III.3.4. Ilustrasi

Menurut Baldinger (1986:120), ilustrasi adalah seni membuat gambar yang berfungsi untuk memperjelas dan menerangkan naskah. Sedangkan menurut Jan D. White (1982:110) ilustrasi adalah sebuah tanda yang tampak di atas kertas, yang mampu mengkomunikasikan permasalahan tanpa menggunakan kata. Ia dapat menggambarkan suasana, seseorang, dan bahkan objek tertentu agar dapat menarik penggambaran suasana yang dapat membawa pembacanya ke dalam cerita.

Ilustrasi merupakan bentuk visual dari teks atau ungkapan. Dengan menggambarkan suatu adegan dalam sebuah cerita, dapat menerangkan secara umum karakter atau keseluruhan isi cerita. Selain itu, ilustrasi berfungsi untuk menarik pembaca agar tertarik untuk membaca cerita. Sebuah ilustrasi yang dipaparkan dalam sebuah majalah berfungsi sebagai pendukung estetik dari sebuah cerita. Selain fungsi tersebut, ilustrasi juga dapat mewakili perwatakan cerita yang ditampilkan, ada korelasi antara visual dan latar belakang cerita.

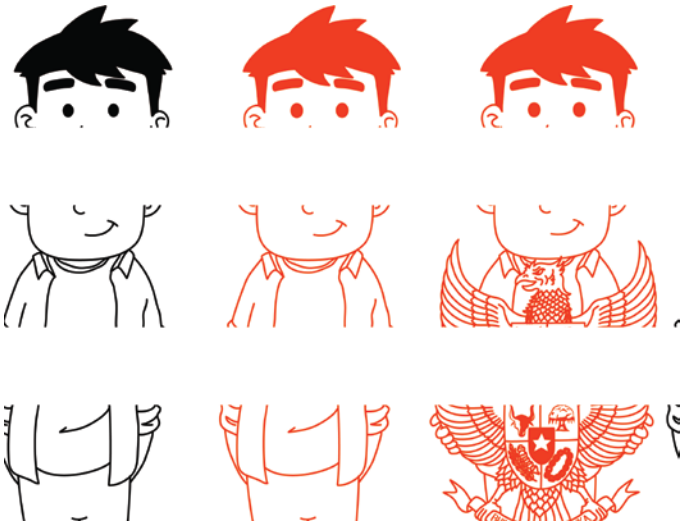
Dalam media pembelajaran ini menggunakan ilustrasi yang sederhana, pada penggambaran sebuah objek dilalukan penyederhanaan. Sehingga objek hanya berupa garis o*utline*, dan meminimalisir blok bidang menggunakan warna.



Gambar III.5. Ilustrasi

Sumber: pribadi

Dalam video ini juga dilakukan studi untuk memunculkan sebuah figur narrator, yang diberi nama Garu. Narator tesebut diciptakan untuk membantu melengkapi proses penyampaikan pesan yang sudah tersirat melalui visual didalam video.



Gambar III.6. Garu

Sumber: pribadi

Nama : Garu Danendra Aryasuta

TTL : 1juni 1998

Umur : 16 tahun (anak SMA)

Watak : - Santai
- Terbuka
- Semangat yang berapi2 ketika mendengar kata sejarah
- Selalu ingin tahu dan belajar
- Suka dengan sejarah
- Tertarik dengan semua hal yang berkaitan dengan Indonesia

Fisik : - Wajah persegi
- Alis tebal

Kostum : - Kaos putih lengan pendek
- Kemeja di gulung setengah lengan
- Celana jeans panjang
- Sepatu kets bertali

III.3.5. Warna

Warna merupakan elemen penting dalam semua lingkup disiplin seni rupa, bahkan secara umum warna merupakan bagian penting dari segala aspek kehidupan manusia. Hal tersebut dapat kita lihat dari semua benda yang dipakai oleh manusia, semua peralatan, pakaian, bahkan alam disekeliling kita merupakan benda yang berwarna.

Dan pada tahun 1858, Albert Munsell menyelidiki warna dengan standar warna untuk aspek fisik dan psikis. Dari situ ia menemukan bahwa wana mempunyai beberapa peran, yaitu:

a. Warna sebagi elemen estetika:
b. Warna sebagai representasi dari alam
c. Warna sebagai alat/sarana/media komunikasi

Dalam *Explainer Video* ini warna yang digunakan untuk ilustrasi pada objek gambar adalah satu warna yaitu warna merah. Tujuan dari penggunaan satu jenis warna agar mempunyai *continuity* dan kesesuaian dengan media dan tema yang ada.

# ED4023 R=238 G=63 B=35
C=0% M=90% Y=100% K=0%

Penggunaan warna merah ditujukan agar audiens tertarik dengan hanya sekali lihat. Dengan itu audiens akan tertarik untuk mengetahui lebih jauh tentang media informasi ini. Untuk *background* pada *Explainer Video* digunakan warna *monokrom* yang bertekstur seperti area tulis disebuah papantulis. Selain itu juga pemilihan warna berkaitan dengan materi yang mengandung unsur ke-Indonesiaan. Maka dari itu dipilihlah dua warna, merah dan putih sebagai representasi dari warna bendera Indonesia.

III.3.6. Animasi

Ada 3 bentuk animasi yang ada didalam *Explainer Video* ini diantaranya yaitu;

a ***Drawing***

Animasi yang berupa pergerakan tangan yang selaras dengan tulisan tangan seiring munculnya objek- objek. Sehingga munculnya objek-objek terkesan seperti sketsa tangan.



Gambar III.7. Drawing

Sumber: pribadi

b *Animated*

Animasi yang dibuat dengan memainkan ukuran dan *opacity*. Sehingga objek yang keluar terkesan muncul seketika.

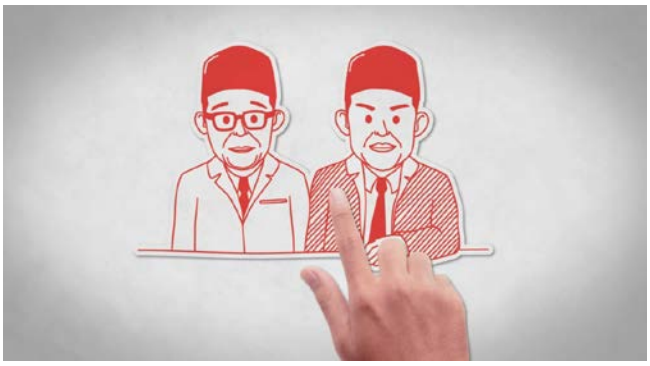


Gambar III.8. Animasi

Sumber: pribadi

c *Dragging*

Animasi yang berupa pergeseran seolah-olah sebuah objek digeser dari luar bidang gambar ke tengah bidang gambar.



Gambar III.9. Dragging

Sumber: pribadi