BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

3.1.1 Pendekatan Komunikasi (pendekatan visual dan verbal)

Media informasi, merupakan media yang tepat dan efektif dalam menyampaikan sebuah informasi. Keberhasilan sebuah media sebagai alat penyampaian informasi sangat dipengaruhi oleh komunikasi sebagai unsur penting didalamnya. Dalam media ini terdapat suatu bentuk komunikasi yang berfungsi untuk serta memberi informasi sehingga *audience* terpengaruh hingga melakukan tindakan.

3.1.2 Strategi Kreatif

Headline merupakan sebuah kalimat yang dijadikan judul utama dalam menjelaskan maksud dan isi dalam media informasi yang akan disampaikan.

Adapun kalimat *Headline* yang digunakan dalam media informasi ini adalah, “Positif You”.

3.1.3 Strategi Media

Didasari dari pengertiannya media merupakan sarana yang digunakan untuk memproduksi, mereproduksi, mendistribusikan, atau menyebarkan dan menyampaikan informasi. Strategi media yang digunakan akan dibuat semenarik mungkin dan mempunyai kesan kreatif supaya dapat menarik *audience* sekaligus terdapat estetika yang menarik.

- Gagasan Visual

  Gagasan visual yang dibentuk berdasarkan tema dan materi informasi yang disampaikan. Bentuk visual yang akan disampaikan berupa informasi yang dilengkapi dengan ilustrasi menarik yang sesuai dengan tema dan informasi yang akan disampaikan.

- Strategi Visual

  Agar informasi tentang tema dan materi yang akan disampaikan dapat diterima khalayak secara tepat, maka diperlukan proses pengolahan ide sekaligus strategi kreatif yang menarik dan komunikatif. Materi yang

disampaikan dalam bentuk teks tulisan diharapkan dapat lebih dipahami dengan dibantu dengan ilustrasi visual yang menarik.

Akan dibuat jenis ilustrasi yang pada dasarnya familiar dan terkesan bersifat fleksibel, yaitu berupa ilustrasi vektor yang berupa kartun, dikarenakan objek dominan *audience* kalangan remaja, dan pada umumnya ilustrasi berupa kartun mudah diterima masyarakat.

- Karakter Visual

  Pendekatan kreatif yang digunakan untuk menciptakan karakter visual akan disesuaikan dengan target yang dituju. Maka dihasilkan karakter visual sederhana namun menarik, yang mencerminkan tema dan materi yang dibahas.

- Pemilihan Media

  Merupakan batasan media yang digunakan untuk perancangan informasi yang sesuai dengan tema dan target yang dituju. Maka penggunaan media dipilih secara tepat dan efektif.

3.1.4 Media Utama

Yang menjadi media utama dalam menyampaikan informasi tentang pencegahan perilaku geng motor terhadap remaja adalah buku lipat. Buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungmya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut halaman. Disesuaikan dengan target *audience* yaitu remaja, maka untuk mempermudah proses penyampaian pesan adalah dengan cara membuat media informasi yang praktis, berupa beberapa halaman buku hanya saja sistematika yang dibuat mirip seperti brosur, yaitu dilipat. Dengan sistematika pola pelipatan *Double Parallel.*

- Buku

  Buku ini berisi informasi mengenai remaja dan bentuk penyimpangan yang ada pada remaja. Informasi ini berisi tentang pengetahuan mengenai remaja, dan penyimpangan yang sedang marak terjadi dikalangan remaja. Didalamnya terdapat tema suatu gerakan yang

mengusung remaja untuk terus berprestasi, dan diharapkan tidak terjerumus ke dalam berbagai macam bentuk penyimpangan.

3.1.5 Konsep Visual

3.1.5.1 Format Desain



Gambar III.6 Media Buku Lipat (Depan)

Sumber : Dokumentasi Pribadi



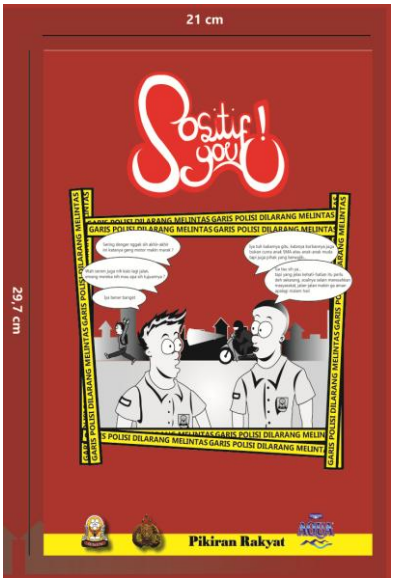
Gambar III.7 Media Buku Lipat (Belakang)

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Teknik pembuatan layout yang digunakan adalah dengan membuat beberapa sketsa, setalah didapat layout yang tepat terutama untuk proses penyampaian pesan berupa informasi, maka dilakukan proses digitalisasi menggunakan Software Adobe Illustrator. Maka dibuatlah beberapa layout berupa vektor dilengkapi dengan isi dari buku tersebut.

3.1.5.2 Tata Letak

Teknik gambar yang digunakan adalah illustrasi, yang dibuat menjadi vektor melalui proses digitalisasi dalam Software Adobe Illustrator. Dengan ukuran kertas A4 panjang 21 cm dan lebar 29,7 cm.



Gambar III.8 Layout Background

Sumber : Dokumentasi Pribadi

3.1.5.3 Tipografi

Tipografi yang digunakan menggunakan huruf *Ebrima* dan *Showcard Gothic*, untuk huruf *Ebrima* digunakan untuk bodytext yang dominan dipakai sedangkan *Showcard Gothic* digunakan hanya beberapa saja pada beberapa media. Mengapa memilih jenis huruf ini dikarenakan huruf-huruf ini ringan untuk dilihat oleh mata pembaca sehingga memudahkan proses pembacaan, dan *Showcard Gothic* dipakai beberapa saja untuk mempercantik penampilan pada media.



Gambar III.9 Font yang digunakan pada media

Sumber : Dokumentasi Pribadi

3.1.5.4 Illustrasi

Illustrasi dibuat untuk menyempurnakan media yang akan dibuat menjadi lebih unik dengan sketsa tangan dan melalui proses digitalisasi menggunakan software Adobe Illustrator sehingga diperoleh illustrasi yang menarik untuk memenuhi layout buku.



Gambar III.10 Logo "Positif You" Sketsa

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar III.11 Logo "Positif You" dengan proses digital

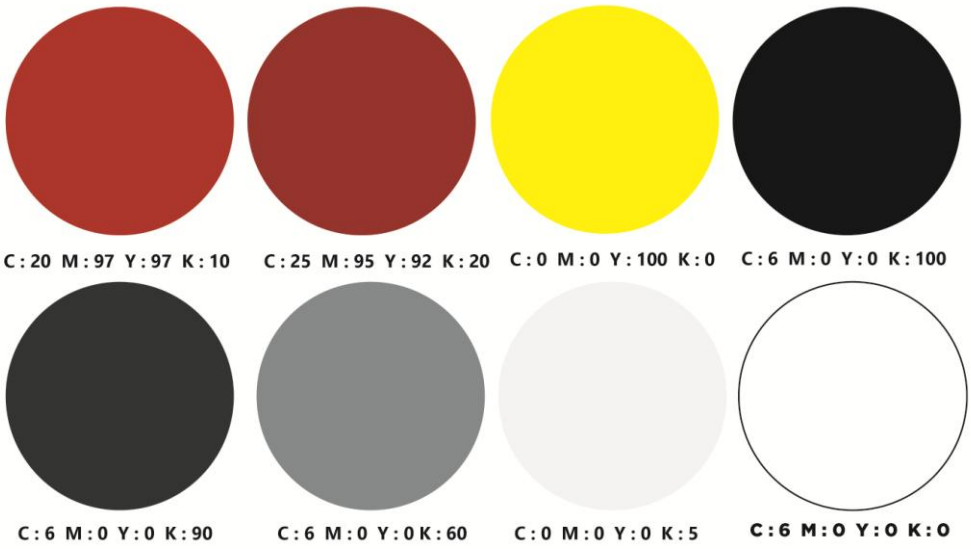
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar III.12 Illustrasi Komik Strip

Sumber : Dokumentasi Pribadi

3.1.5.5 Warna



Gambar III.13 Warna untuk layout

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Warna yang digunakan dalam layout buku ini mempunyai kesan warna gelap dan agak sedikit redup disesuaikan dengan tema gerakan yang bersangkutan yaitu gerakan yang mengusung kewaspadaan akan pengaruh geng motor terutama untuk pelajar. Disesuaikan dengan tata Layout supaya memudahkan proses pembagian informasi.

Pada umumnya menggunakan warna-warna seperti gambar diatas, keseluruhan warna tersebut merupakan warna dominan yang sering dipakai dalam pembuatan layout.