BAB III
STRATEGI PERANCANGAN
III. STRATEGI DAN KONSEP PERANCANGAN

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan merupakan penyampaian pesan secara informatif dan komunikatif, sehingga dapat diterima oleh *target audience.*

Sesuai dengan *target audience* yaitu Pria dewasa 26 – 35 tahun yang memasuki usia menikah dan telah menikah maka perancangan media utama yang di buat berbentuk multimedia interaktif yang berisi pengetahuan tentang sperma, dan media pendukung seperti brosur, *sticker,* poster, *flyer*, *fan page* facebook, dan twitter. Tujuan adalah pesan yang disampaikan mudah diterima target *audience.*

III.1.2 Strategi Komunikasi

Strategi yang digunakan baik verbal maupun visual disesuaikan dengan *target audience***,** seperti gaya visual, Typografi maupun bahasa yang digunakan disesuaikan dengan *target audience* agar dapat diterima dan dipahami dengan baik.

- **Pendekatan Verbal**

  dalam penyampaian informasi tentang menjaga dan merawat kualitas sperma maka bahasa yang digunakan menggunakan bahasa Indonesia, hal ini dimaksudkan agar pesan yang disampaikan dapat mudah dipahami oleh *target audience.*gaya bahasa yang digunakan adalah gaya bahasa sehari hari yang biasa di gunakan, sehingga pesan yang disampaikan tidak rancu dan tidak terlalu formal agar para pembaca tidak merasa bosan.

- **Pendekatan Visual**

  Pendekatan visual yang diterapkan adalah gaya ilustrasi, menerapkan bahasa ilmiah dan gambar ilmiah menjadi bentuk visual yang menarik,konsep yang digunakan yaitu *flat design* kedalam bentuk multimedia, warna yang

digunakan menggunakan warna warna cerah sesuai dengan sifat remaja yang penuh semangat.

III.1.3 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang digunakan adalah pengenalan informasi tentang menjaga dan merawat kualitas sperma berbentuk multimedia interaktif, dalam interaktif ini dari segi gaya visual maka akan ditemukan gaya visual yang modern dan minimalis, typografi yang digunakan adalah typografi yang sederhana dan elegan sehingga mudah di baca dan tidak lelah untuk dibaca.

III.1.4 Strategi Media

Dalam merancang media informasi agar diterima dan tepat sasaran maka pemilihan media menjadi prioritas utama untuk keberhasilan penyampaian pesan terhadap *target audience.* Adapun media yang digunakan adalah :

- Media Utama

Media utama yang digunakan untuk penyampaian informasi tentang menjaga dan merawat kualitas sperma adalah multimedia interaktif yang berisikan pengetahuan dasar untuk menjaga dan merawat dan menjaga kualitas sperma.

- Media Pendukung

Media pendukung digunakan untuk mendukung media utama agar semakin pesan dapat diterima dengan bak oleh *target audience* antara lain :

- Stiker

Stiker yang dibuat menggunakan gaya ilustrasi yang disesuaikandengan tema yang diangkat seperti membuat icon icon atau pesan yang terkandung dalam stiker tersebut.

- Web banner

Media ini ditempatkan pada situs situs yang sering di akses oleh *target audience.*

- Brosur

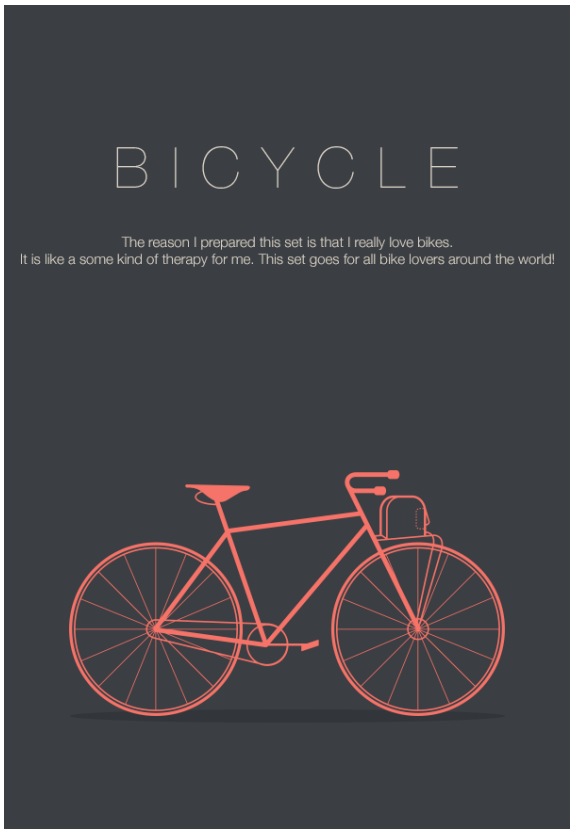
Media ini dapat memberikan banyak informasi mengenai pentingnya merawat dan menjaga kualitas sperma.

- Poster

Poster yang dibuat menggunakan manipulasi seperti membuat gaya yang hiperbola didalam poster ini terdapat pesan yang mengandung untuk berhenti merokok karena merokok merupakan faktor utama yang merusak kesehatan sperma.

III.2 Konsep Visual

Konsep visual yang digunakan adalah konsep visual dengan gaya visual *flat design* konsep ini dipilih karena gaya yang ditampilkan akan lebih modern dan minimalis sesuai dengan *target audience*. yang sering menggunakan *gadget*, *smartphone* maka sering ditemukan gaya visual *flatdesign*, adapun referensi yang ditampilkan adalah :



Gambar III.1 referensi gaya visual *flatdesign*

Sumber : http://www.behance.net/gallery/15381597/Bicycle-Icon-Set

III.2.1 Format desain

Media interaktif yang akan dirancang menggunakan format desain landscape dengan resolusi monitor minimal 1024x800 yang dapat di akses dari komputer pribadi maupun komputer jinjing.

III.2.2 Tata Letak

Tata letak atau *Layout* menurut Hendi Hendratman (2014) adalah usaha untuk menyusun, menata atau memadukan unsur-unsur komunikasi grafis (teks, gambar, table, dll) menjadi media komunikasi visual yang komunikatif, estetik dan menarik. Sehingga, tersaji dalam kesatuan yang mudah diterima pemirsa (*audience*).

Tata letak atau *Layout* yang akan digunakanakan terkesan lebih *simple* sehingga font dan ilustrasi yang ditampilkan akan terlihat lebih menarik dan lebih mudah untuk dipahami.

Adapun referensi *Layout* yang akan di gunakan adalah

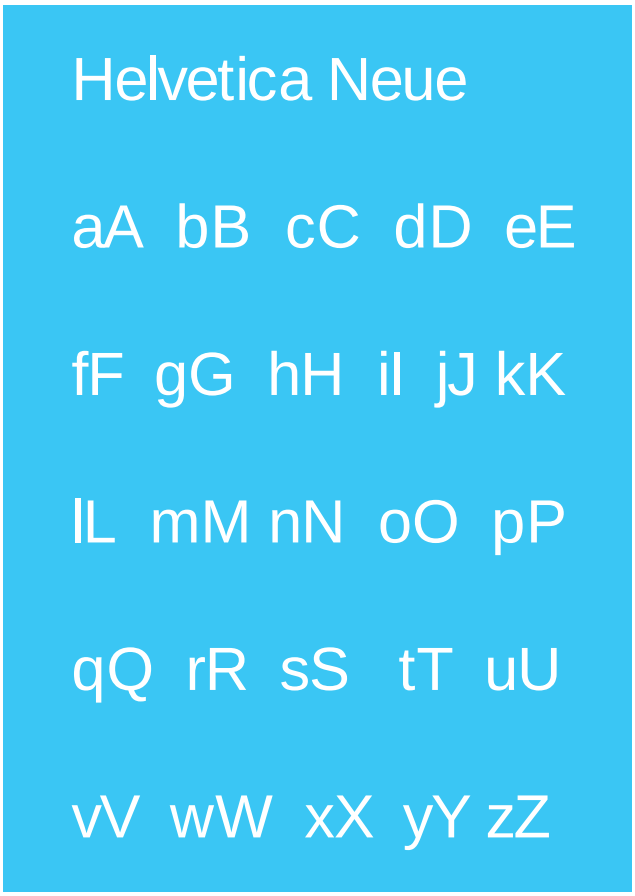


Gambar III.2 Referensi *Layout*

Sumber:http://graphicriver.net/item/education-flat-web-elements-with-icons-/6940793

III.2.3 Typografi

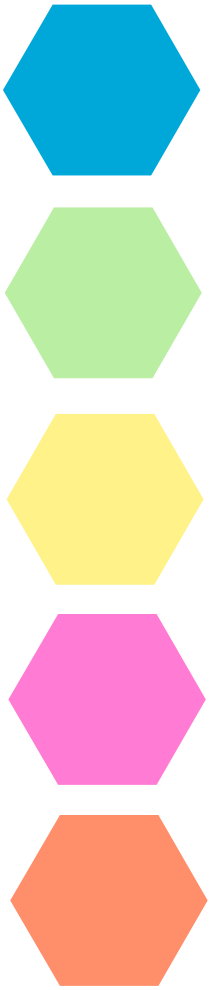
Dalam perancangan multimedia interaktif ini huruf yang di pilih menggunakan huruf *Helvetica neue.*



Gambar III.3 contoh typografi yang akan digunakan

III.2.4 Warna

Menurut Hendi Hendratman (2014) dalam psikologi warna, warna yang cerah akan memunculkan suasana hati/emosi seperti ceria, gairah, senang, semangat sesuai dengan emosi target audience kaum muda.Warna yang digunakan pada perancangan nmultimedia interaktif ini menggunakan warna warna yang cerah adapun contoh warna yang akan diterapkan adalah



Gambar III.4 contoh warna yang akan digunakan