BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 STRATEGI PERANCANGAN

Strategi perancangan ini merupakan cara menyampaikan informasi atau pesan yang bersifat komunikatif agar para pengguna mudah memahami konten dari multimedia interaktif yang akan dirancang sesuai dengan *target audience*.

Berdasarkan apa yang telah dijelaskan pada solusi dan pembahasan masalah, ditemukan apa yang menjadi fokus permasalahan dalam perancangan multimedia interaktif tentang 4 sifat dasar manusia. Fokus utama dari perancangan ini ialah bagaimana menyampaikan informasi mengenai 4 sifat dasar manusia yang dapat membantu remaja dalam menentukan potensi diri dengan informatif dan kreatif sehingga seluruh informasi yang diberikan mudah dipahami dan diterapkan sehari-hari.

III.1.1 Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi yang digunakan, baik verbal maupun visual disesuaikan dengan *target audience*, yaitu remaja. Hal ini dilakukan agar informasi yang disampaikan tepat sasaran dan mudah dipahami oleh remaja.

- Pendekatan Verbal

  Dalam menyampaikan informasi tentang 4 sifat dasar manusia, bahasa yang digunakan ialah bahasa Indonesia. Hal ini dilakukan agar informasi dapat diterima dengan mudah. Gaya bahasa yang digunakan ialah gaya bahasa formal agar kualitas informasi yang diberikan dapat dimengerti dan dipercaya.

- Pendekatan Visual

  Pendekatan visual yang dilakukan ialah menggambarkan beberapa kata sifat kedalam bentuk visual. Gaya visual yang digunakan ialah gaya ilustrasi dengan konsep modern, minimalis namun penuh semangat remaja agar isi dari multimedia interaktif tidak terlalu formal. Pemakaian warna menggunakan warna warna yang mewakilkan semangat remaja.

III.1.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang digunakan adalah membuat sebuah media informasi berupa multimedia interaktif yang disesuaikan dengan *target audience* yaitu remaja. Dalam multimedia interaktif ini akan banyak ditemukan penggunaan warna warna cerah sesuai dengan *target audience* nya. Elemen visual dan navigasi yang digunakan untuk mendukung konten utama yang berisi informasi akan diberikan animasi yang atraktif agar menarik pengguna. Pemilihan jenis huruf sendiri menggunakan huruf berkait untuk informasi utama agar mudah dibaca oleh pengguna.

III.1.3 Strategi Media

Dalam merancang media informasi ini, dibutuhkan strategi penggunaan media yang tepat agar fokus dan tepat sasaran pada *target audience*.

- Media Utama

Media utama yang digunakan untuk memberikan informasi mengenai 4 sifat dasar manusia kepada *target audience* ialah multimedia interaktif. Multimedia interaktif dipilih karena melihat perkembangan teknologi yang terus berkembang. Multimedia interaktif juga dipilih karena dapat memberikan informasi sekaligus animasi yang membuatnya menjadi menyenangkan. Media utama ini dimaksudkan untuk menjadi bahan bacaan ringan bagi remaja yang bisa di akses di internet.

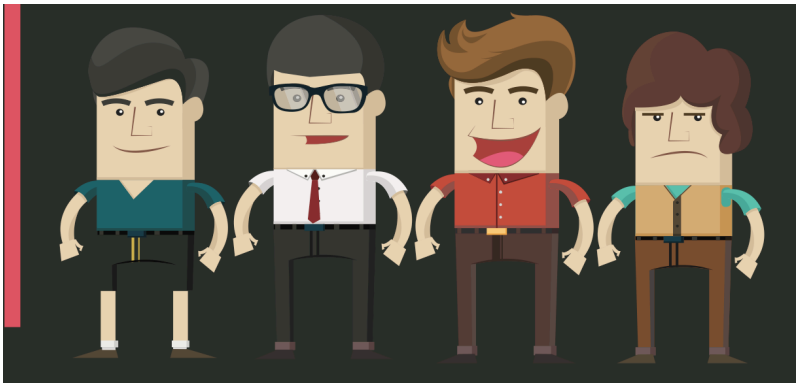
- Media Pendukung

Media pendukung digunakan untuk mendukung media utama agar semakin banyak menarik minat dari *target audience*.

- Stiker

  Desain stiker yang digunakan berupa beberapa ilustrasi dengan masing masing dari sanguinis, koleris pneugmatis dan melankolis dibuat stikernya masing masing secara terpisah. Hal ini bertujuan ketika target audience telah mengetahui sifat mana dari salah satu diatas yang ada pada dirinya,

maka bisa menggunakan stiker dan menempelkan ditempat yang diinginkan.



gambar III.1 Contoh stiker

- Facebook

  Media ini menjadi tempat pengenalan dan pedistribusian media interaktif

- Twitter

  Media ini menjadi tempat pengenalan dan pedistribusian media interaktif

- Flyer

  Media ini dapat memberikan informasi dan ajakan kepada pembaca mengenai pentingnya 4 sifat dasar manusia dan mendukung media utama.



gambar III.2 Contoh Flyer

III.2 Konsep Visual

Konsep visual yang diambil ialah minimalis. Hal ini digunakan karena mengesankan modern dan cocok untuk target audience serta agar pengguna lebih fokus pada informasi yang diberikan.

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

Penggunaan tata letak pada media interaktif ini menggunakan konsep dan penelitian yang dilakukan oleh dr. Mario R. Garcia dan Pegie Stark yang mengatakan bahwa didaerah yang menggunakan bahasa latin umumnya manusia membaca dari sebelah kiri ke sebelah kanan, serta dari atas ke bawah. Selain itu gerak mata juga dipengaruhi oleh pembeda dalam suatu tata letak misalnya warna, ukuran*, style* dll. (surianto rustan 2010,76).

Pola pembacaan lain misalnya membaca mengikuti pola seperti huruf Z, T, L, I, dan C. Maka tata letak yang akan digunakan dalam perancangan multimedia interaktif ini ialah pola huruf Z dan L karena setiap halaman yang ada pada media, akan diisi oleh gambar visual dan teks yang saling berhubungan.

III.2.3 Tipografi

Perancangan multimedia interaktif ini menggunakan 2 jenis huruf yang memiliki kesan masing masing, antara lain:

- *Body text*

Museo merupakan jenis huruf yang digunakan pada bagian isi konten dari multimedia interaktif. Dengan huruf berkait dimaksudkan agar informasi lebih mudah diterima dan nyaman untuk dibaca.



gambar III.3 contoh *font* museo 300

- *headline text*

  headline text ini diterapkan pada judul, sub judul dll. *Headline tex*t menggunakan jenis *font* Museo 900.



gambar III.4 contoh *font* museo 900

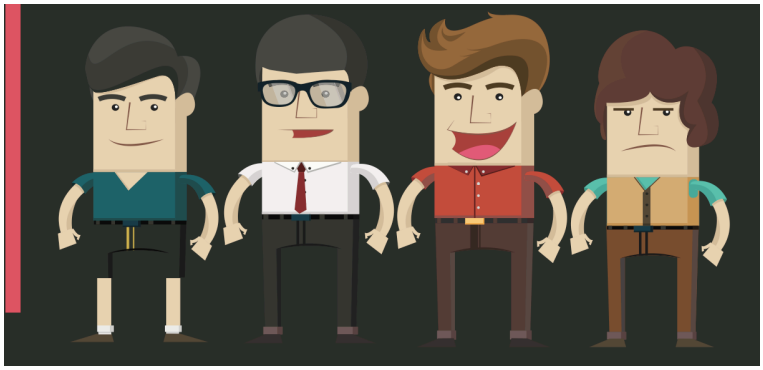
III.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi menjadi salah satu unsur pendukung yang penting pada multimedia interaktif mengenai 4 sifat dasar manusia karena dapat membantu dalam menyampaikan pesan pada pengguna melalui sebuah visual. Teknik ilustrasi yang digunakan ialah berupa *vektor*. Illustrasi karakter dan latar yang dibuat mengambil gambaran dari masing masing sifat dasar manusia yang telah disebutkan.

III.2.4.1 Ilustrasi Karakter

Ilustrasi yang diterapkan pada karakter mewakili masing masing sifat dasar, dengan contoh penggunaan pakaian dan model rambut. Penggunaan pakaian disesuaikan dengan deskripsi dari sifat dasar seperti phlegmatis yang santai, maka pakaian yang dipilih antara lain celana pendek, kaos polos, dan rambut pendek. Seperti Phlegmatis, maka sifat dasar lain menyesuaikan dengan deskripsinya masing masing seperti pada melankolis yang memiliki rambut panjang, memakai kaos yang dilapis oleh rompi sebagai pembeda agar mengarah ke seniman. Koleris

yang menggunakan kemeja dan dasi serta kacamata menyesuaikan dengan deskripsi dari sifat koleris yang pemimpin dan pekerja keras. Karakter terakhir ialah sanguinis memakai kemeja santai dan rambut kekinian serta senyum yang lebar karena sanguinis karakter yang menyenangkan. Penggunaan ilustrasi karakter pria dikarenakan pada dasarnya sifat dasar manusia berlaku bagi pria dan wanita, namun agar tidak terlalu banyak karakter maka diputuskan hanya membuat 4 karakter pria yang mewakili sifat dasarnya.



gambar 3.5 Contoh ilustrasi karakter

III.2.4.2 Ilustrasi Latar

Seperti ilustrasi karakter, ilustrasi pada latar juga berdasarkan pada deskripsi dari masing masing sifat. Seperti pegunungan pada melankolis yang mencerminkan melankolis yang suka dengan ketenangan dan jauh dari keramaian, pantai pada phlegmatis yang mencerminkan santai dan nyaman, siluet gedung perkantoran pada koleris sesuai pada deskripsi koleris yang pemimpin dan pekerja keras, dan ilusttasi perkotaan pada sanguinis mewakilkan sifat sanguinis yang kekinian dan menyenangkan.



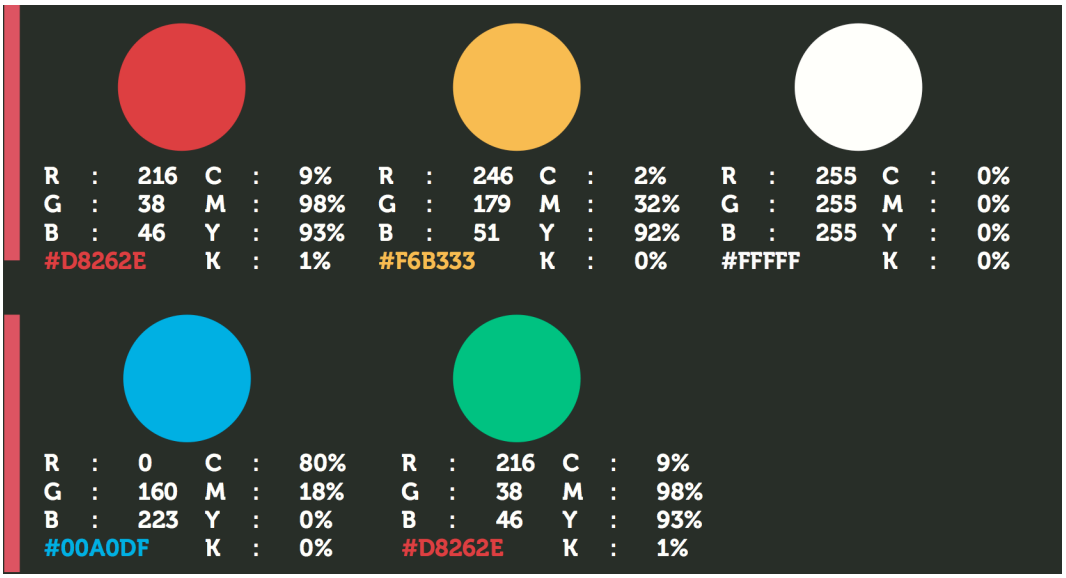
gambar III.6 Contoh ilustrasi Latar 1



gambar III.7 Contoh ilustrasi Latar 2

III.2.5 Warna

Warna yang digunakan pada multimedia interaktif ini menggambarkan / mewakili semangat dari para remaja dan warna dari sifat dasarnya itu sendiri. Warna utama yang digunakan pada media interaktif ini ialah warna merah, kuning, putih, hijau, dan biru.



gambar III.8 contoh warna yang dipilih