BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1. Strategi Perancangan

III.1.1. Tujuan Komunikasi

Dalam perancangan media informasi Objek Pariwisata Kabupaten Samosir ini, tujuan komunikasi sangatlah penting. Adapun tujuan dari media informasi ini adalah:

- Untuk membangun kesadaran masyarakat akan keberadaan objek-objek wisata di Kabupaten Samosir kepada wisatawan.

III.1.2. Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang digunakan adalah melalui pendekatan lingkungan alam sekitar. Dimana pemandangan alam dari objek-objek wisata di Kabupaten Samosir ditampilkan dirancang sedemikian rupa agar mampu mengkomunikasikan isi pesan.

III.1.2.1. Materi Pesan

Materi pesan yang daijabarkan dalam *ebook* ini adalah berupa informasi-informasi detail mengenai objek-objek wisata yang terdiri dari gambar objek serta keterangan-keterangan yang memperkuat penjabaran pesan.

- Visual

  Bahasa visual yang digunakan adalah dengan menggunakan teknik *digital imaging* dan fotografi yang dibuat dengan tidak kaku atau formal, agar menarik dan mudah untuk dipahami oleh audien.

Visual disini terdiri dari gambar hasil fotografi setiap objek wisata di Kabupaten Samosir yang akan mendominasi setiap lembar dari *e-book*, dimana gambar itu akan menjadi gambar yang diterangkan dari setiap pesan verbal yang disampaikan. Gambar fotografi juga berfungsi sebagai background pesan verbal di beberapa lembar *ebook* guna menguatkan pesan objek wisata tersebut ketika pesan disampaikan.

- Verbal

  Dalam menyampaikan pesan, bahasa yang digunakan yaitu bahasa Indonesia. Pesan yang disampaikan di rancang seinformatif mungkin dan sederhana agar lebih efektif dan mudah dimengerti. Semua data dirangkum menjadi informasi yang jelas agar mudah tersampaikan inti dan pesan, serta memperkuat, memberikan keterangan informasi dari visual yang ditampilkan. Menggunakan bahasa yang santai namun dapat mempengaruhi.

III.1.3. Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang dilakukan adalah dengan membuat media informasi mengenai objek-objek pariwisata di Kabupaten Samosir. Media yang digunakan oleh penulis terdiri dari berbagai macam media, yang bertujuan untuk memberikan informasi mengenai keberadaan objek wisata berikut penjelasaannya guna menambah pengetahuan kepada wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Samosir serta juga calon wisatawannya.

Penulis merancang media informasi yang mudah diakses oleh wisatawan terutama ketika melakukan perjalanan wisata, *ebook* adalah media informasi yang dapat diakses di situs resmi Dinas Pariwisata Kabupaten Samosir untuk memudahkan wisatawan mengakses setiap

tempat yang ingin mereka kunjungi. *Ebook* sendiri akan memberikan informasi mendetail mulai dari jarak tempuh setiap objek wisata, akomodasi apa saja yang diberikan oleh objek wisata yang dikunjungi serta keterangan-keterangan mendetail lainnya.

Ebook yang dirancang dengan pendekatan langsung pada suasana serta kekhasan yang ditawarkan ketika berwisata ke Kabupaten Samosir. Mulai dari *view* alam, bahasa penduduk setempat, kekhasan setiap bangunan, dan lain sebagainya akan memenuhi setiap lembaran *ebook*.

III.1.4. Strategi Media

Pendekatan yang dilakukan untuk proses penginformasian ini adalah dengan mengaplikasikannya pada media-media informasi. Adapun media yang akan digunakan diantaranya media utama dan media pendukung, pemilihan media berdasarkan permasalahan yang terjadi diharapakan dapat memberikan solusi yang tepat. Pemilihan media ini berfungsi untuk membatasi media yang akan digunakan dalam perancangan media informasi agar tidak terlalu luas dan mencapai efektifitas.

1. Aplikasi Media Utama
    - *Ebook*

      Media ini dipilih sebagai media utama karena ebook merupakan sarana pengetahuan yang dalam penggunaannya berisi akan informasi-informasi yang dapat dipertanggung jawabkan. Selain itu *Point of contact* yang selalu ada bersama dengan wisatawan kebanyakan adalah barang elektronik seperti komputer dan ponsel. Maka dirancanglah *ebook* yang dapat di akses di melalui internet.

      Rancangan desain yang disajikan dalam media ini yakni modern dan ceria namun tidak meninggalkan kekhasan dari budaya lokal Samosir.

2. Aplikasi Media Pendukung

Aplikasi media pendukung adalah aplikasi pada media *gimmick*.

- Brosur

  Media ini memberikan pesan yang lebih lugas dan jelas dengan mengutamakan informasi mengenai objek-objek wisata di Kabupaten Samosir sehingga sasaran dapat langsung mengerti pesan yang di sampaikan.

- Iklan *Online*

  Media ini adalah salah satu media informasi yang paling cepat dapat diakses oleh target audien yang kebanyakan aktif di jejaring sosial dan situs-situs populer lainnya seperti *facebook, twitter* dan agen-agen travel. Iklan *online* adalah upaya pemasaran online dengan menampilkan sebuah situs web pada hasil pencarian *search engine*. Iklan *online* juga biasa digambarkan sebagai kegiatan memasang iklan untuk menawarkan produk atau jasa lewat dunia maya, yang tujuan adalah untuk meraih keuntungan serta menarik perhatian.

- Halaman Situs

  Halaman situs ini adalah halaman utama untuk mendownload *ebook.*

- *X-Banner*

  X-banner adalah salah satu media yang menarik perhatian orang ketika berkunjung ke suatu tempat.

- Kalender

  Media *gimmick* ini adalah salah satu media pendukung yang dapat mendemonstrasikan objek-objek wisata Samosir.

III.1.5. Strategi Distribusi

Penyebaran media merupakan hal yang sangat penting untuk memastikan media yang dirancang dapat berjalan dengan efektif dan tersampaikan dengan tepat kepada target audien. Peluncuran *ebook* ini sendiri akan di mulai di bulan November, sebulan sebelum musim liburan yaitu di bulan Desember-Januari.

1. Ebook

Ebook dapat di akses di situs resmi Dinas Pariwisata Kabupaten Samosir. Dalam penyebaran informasi mengenai keberadaan *ebook* ini maka akan disosialisasikan melalui media-media sosial resmi milik Dinas Pariwisata seperti *facebook* dan *twitter* dan situs-situs agen travel dan situs pariwisata lainnya.

2. Brosur, *X-banner* dan Kalender

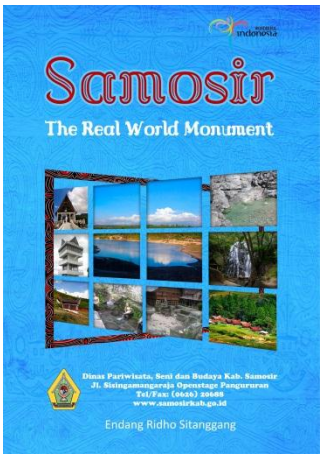
   Brosur, *x-banner* dan kalender ditaruh di agen-agen travel.

3. Iklan *Online* dan Halaman Situs

   Iklan *online* akan didistribusikan di jejaring-jejaring sosial seperti *facebook* dan *twitter*, juga di situs-situs travel dan situs pariwisata lainnya. Halaman situs adalah halaman situs untuk *website* resmi Dinas Pariwisata Kabupaten Samosir, yaitu www.samosir.go.id.

III.2. Konsep Visual

Konsep visual diadaptasi dari ke khasan penduduk asli Kabupaten Samosir yaitu suku batak, dimana mereka memiliki suatu ukiran khas yang biasa disebut *gorga*. *Gorga* tersebut biasa terdapat di setiap rumah adat batak atau bangunan-bangunan apa saja yang terdapat di seluruh Kabupaten Samosir. Keberadaan adaptasi dari *gorga* yang terkesan klasik tersebut di rancang sesuai dengan selera audien, maka akan dikemas dalam konsep modern tanpa kehilangan seni budayanya. *Gorga* akan menjadi elemen background yang menghiasi setiap lembaran *ebook.*





Gambar III.1 Konsep Visual Karya

Elemen jendela bermotif gorga menjadi elemen utama dalam perancangan *ebook* ini. Biasanya penduduk Samosir memiliki waktu untuk berkumpul bersama keluarga di sore hari, dimana biasanya mereka duduk-duduk bersama di dalam rumah dan biasanya duduk di samping jendela sambil menikmati angin sore. Pada saat itulah orang tua sering berbagi cerita kepada anak-anaknya, salah satunya yang paling menarik perhatian adalah ketika berbagi mengenai Samosir yang memiliki sejuta cerita yang telah dibangun menjadi kawasan objek-objek wisata.

Dari cerita-cerita yang didengar dari dalam rumah itu maka anak-anak cenderung akan menengok keluar jendela melihat keadaan alam Samosir, dan

setelah itu maka muncullah hasrat untuk mengunjungi objek-objek wisata tersebut.

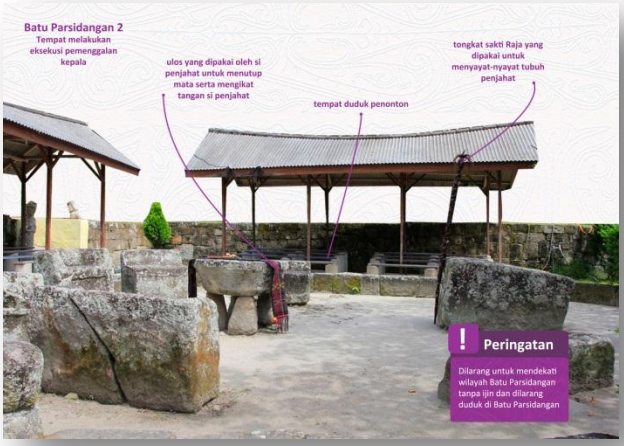
Detail objek pada lembaran *ebook* akan dipertegas dengan garis-garis penunjuk untuk diberi keterangan lebih spesifik mengenai objek.

III.2.1. Format Desain

Format desain yang dipakai dalam media informasi ini adalah bentuk *portrait*. Ini dikarenakan *ebook* dengan format portrait akan lebih memudahkan mendapat titik fokus informasi yang disampaikan. Namun dalam penyajiannya konten gambar lebih banyak dibuat *landscape* untuk lebih memudahkan dalam penginformasian detail gambar.

Format perancangan ebook berbentuk portrait dengan ukuran 148 x 210 mm dengan resolusi 300 pixel. Dengan beberapa halaman menggunkan *spreads*.



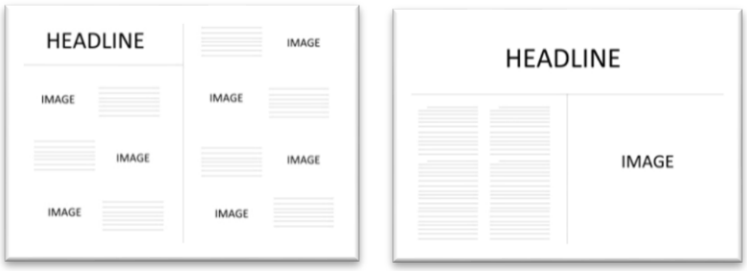


Gambar III.2 Format Desain

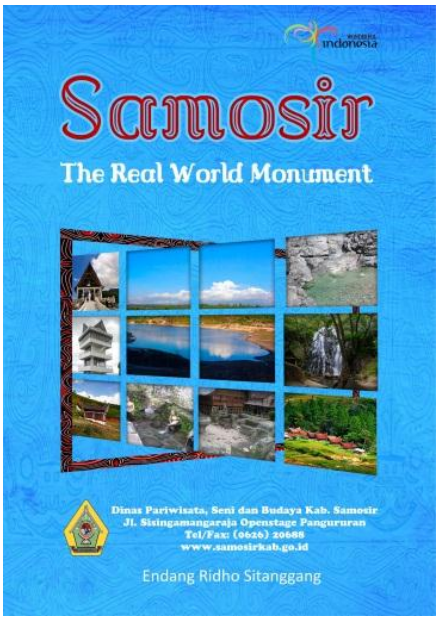
III.2.2. Tata Letak (*Layout*)

Komposisi elemen desain dalam media informasi ini akan menjadi kesatuan yang memberi kesan *fleksible* dan mudah dimengerti, sehingga dapat membuat wisatawan senang membacanya. *Gorga* sendiri akan menjadi *background* bagi *ebook* yang dapat memberikan suasana artistik yang kental dengan keadaan Kabupaten Samosir ketika melihat *ebook* tersebut. Objek-objek gambar diletakkan lebih dominan untuk lebih menarik titik fokus.





Gambar III.2 Sketsa Layout









Gambar III.3 Layout Hasil Akhir

III.2.3. Tiporafi

Gorga

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstu

0123456789

!@#$%^&*()_-+=~{}[]:"<>?;',./

Tipografi ini digunakan sebagai nama judul ebook. Tipografi ini digunakan untuk memberi kesan yang yang kental dengan suasana di Kabupaten Samosir, *fleksible* dan tidak kaku. Tipografi ini sendiri diadaptasi dari ukiran khas Batak (gorga).

Calibri

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

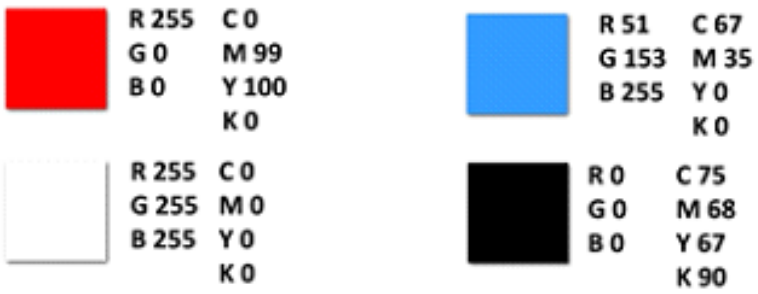
abcdefghijklmnopqrstu

0123456789

!@#$%^&*()_+=-{}[]:”<>?;’,./

Tipografi ini digunakan sebagai isi informasi. Tipografi ini digunakan karena tulisan yang dihasilkan lebih mudah dibaca dan sama sekali tidak kaku, sehingga pembaca akan lebih mudah memahami setiap informasi yang disuguhkan dengan lebih cepat ditangkap, dan ketika membaca tidak menjadi sulit dan jenuh.

III.2.4. Warna



Keempat warna utama ini di ambil dari 3 warna khas suku Batak (suku asli Kabupaten Samosir) yaitu merah, putih, dan hitam. Sedangkan warna biru muda diambil dari pemandangan alam Samosir yaitu warna biru diambil dari warna air yang mengelilingi Samosir yaitu Danau Toba. Warna dalam ebook ini juga memakai warna-warna pendukung lainnya, yaitu warna-warna cerah yang mengesankan keceriaan dan kesenangan. Keempat warna ini biasa di jumpai pada kain khas suku batak (ulos), ornamen-ornamen rumah adat batak, atau

bangunan serta benda-benda khas suku batak. Warna yang kuat dan dominan menunjukkan ketegasan dan kekentalan adat istiadat suku batak dalam perancangan media. Warna-warna ini adalah empat warna yang mendominasi perancangan media utama serta media pendukung dan *gimmick*.