BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

Menurut John Burch dan Gary Grudnitski yang telah terjemahkan oleh Jogiyanto (2005:196) menyebutkan bahwa: “desain sistem dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah dari satu kesatuan yang utuh dan berfungsi”. Definisi perancangan menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005:51) menjelaskan bahwa: “perancangan adalah kemampuan untuk membuat beberapa alternatif pemecahan masalah”.

Sebagai landasan dalam merancang media informasi tentang *kawih kaulinan barudak* Sunda, diperlukan suatu strategi perancangan agar karya yang dihasilkan benar-benar karya yang sudah matang. Untuk itu langkah-langkah strategi perancangan yang akan diambil meliputi:

3.1.1 Pendekatan Komunikasi

Menurut Hovland, Janis & Kelley (seperti yang dikutip Zubair, 2006), komunikasi adalah suatu proses melalui mana seseorang (komunikator) menyampaikan stimulus (biasanya dalam bentuk kata-kata) dengan tujuan mengubah atau membentuk perilaku orang-orang lainnya (khalayak). Oleh karena itu, penulis memaparkan informasi sebagai berikut:

3.1.1.1 Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan adalah sebagai berikut:

- *Kawih kaulinan barudak* Sunda dapat menjadi media social dan belajar bagi anak-anak.
- Mengenalkan gerakan-gerakan pada saat menyanyikan *kawih kaulinan barudak*.

- Lirik-lirik *kawih kaulinan barudak* Sunda bersifat humoris.
- Menyenangkannya bernyanyi serta memperagakan gerakan pada saat bernyanyi *kawih kaulinan barudak*.

3.1.1.2 Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yang dilakukan agar pesan atau tujuan yang ingin disampaikan tepat pada sasaran maka akan dilakukan perancangan media informasi dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh target sasaran. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia dan bahasa Sunda, dan Gaya bahasa yang digunakan adalah gaya bahasa yang mudah dimengerti dan biasa digunakan oleh anak sehari-hari.

3.1.1.3 Pendekatan Visual

Strategi pendekatan visual yang dilakukan pada media informasi ini adalah dengan menyajikan gambar-gambar sekelompok anak yang sedang bernyanyi dan memperagakan *kawih kaulinan barudak* Sunda menggunakan baju sehari-hari. Visual anak-anak akan terfokus pada segmentasi status sosial ekonominya yaitu menengah ke atas.



Gambar 3.1 Anak-anak 1

Sumber:

http://nimadesriandani.wordpress.com/2012/09/30/menemani-anak-bermain-skateboard-tentang-keberanian-dan-resikonya/

diunggah 23 April 2014, 20:30 WIB



Gambar 3.2 Anak-anak 2

Sumber: http://shaharee.blogspot.com/2006/07/liburan-seminggu.html

diunggah 23 April 2014, 20:20 WIB



Gambar 3.3 Anak-anak 3

Sumber: http://shaharee.blogspot.com/2006/07/liburan-seminggu.html

diunggah 23 April 2014, 20:50 WIB

Untuk visualisasi latar, akan disesuaikan dengan pendekatan visual anak-anak seperti di atas, yaitu pada lingkungan mereka yaitu kawasan perumahan yang dijadikan lahan bermain mereka.



Gambar 3.4 Kawasan Perumahan 1

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.5 Kawasan Perumahan 2

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Sesuai dengan target yang akan dituju yaitu anak-anak, maka visualisasi yang akan digunakan adalah bergaya kartun, karena telah diketahui secara umum bahwa gaya gambar kartun sangat disenangi oleh anak.



Gambar 3.6 Ilustrasi anak-anak

Sumber: http://bacawajah.blogspot.com/2012/03/kesalahan-yang-dilakukan-orang-tua.html

diunggah 23 April 2014, 21:30 WIB

3.1.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif adalah ide yang dikeluarkan untuk menunjang perancangan yang telah direncanakan, dan strategi kreatif dibutuhkan dalam merancang media informasi ini agar menjadikannya media yang efektif. Dalam merancang media informasi tentang *kawih kaulinan barudak* Sunda ini, informasi mengenai hal tersebut akan dikemas dengan menyajikan illustrasi, lirik, dan video musik.

Strategi perancangan illustrasi digunakan untuk menggambarkan anak-anak yang sedang menyanyikan dan memperagakan gerakan pada *kawih kaulinan barudak*, disertakan juga narasi penjelasan tentang *kawih kaulinan barudak* Sunda yang pada saat illustrasi tersebut muncul. Untuk mengajarkan cara bernyanyi *kawih kaulinan barudak* serta gerakannya media informasi in akan menyajikan video-video yang diperagakan oleh sekelompok anak-anak. Video yang memperlihatkan sekelompok anak bernyanyi, dan memperagakan gerakan *kawih kaulinan* disertai juga lirik pada saat video itu dimainkan.

Illustrasi yang ditampilkan pada media informasi ini akan menggunakan teknik *vector*. Desain *vector* yaitu menggunakan perhitungan matematis dalam menentukan dan menampilkan obyek-obyek penyusun sebuah desain yang meliputi berbagai parameter penyusun suatu obyek, seperti posisi koordinat, tebal tipisnya garis luar (*outline*), warna isi (*fill*) obyek (Hasto Suprayogo, 2009). Oleh karenanya, desain *vector* lebih banyak digunakan untuk membuat desain-desain yang menekankan pada soliditas bentuk dan warna, serta fleksibilitas ukuran seperti kartun, logo dan sebagainya

3.1.3 Strategi Media

Kata media berasal dari bahasa Latin medius yang secara harfiah berarti ”tengah”, ”perantara” atau ”pengantar”. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2000).

Dalam perancangan media informasi ini, dibutuhkan strategi media agar media yang akan diproduksi bisa lebih terperinci dan terfokus. Strategi media mencakup 2 bagian, media utama dan media pendukung.

1. Media Utama

   Media utama yang akan dirancang adalah multimedia interaktif sebagai media pengenalan *kakawihan barudak* Sunda agar informasi yang disampaikan lebih menarik minat anak-anak untuk mempelajari dan mengenal kakawihan barudak. Terpilihnya multimedia interaktif sebagai media utama dikarenakan multimedia interaktif disini memiliki banyak keunggulan seperti memiliki unsur teks, suara, gambar, dan gerak yang sangat mendukung untuk

membantu proses penyampaian informasi dibandingkan dengan buku yang tidak mempunyai unsur interaktif.

2. Media Pendukung

   Media pendukung yang akan digunakan berfungsi untuk mendampingi dan mempromosikan media utama. Media pendukung yang akan digunakan diantaranya:

   - Poster

     Poster dapat menjadi media pendukung dalam mempromosikan dan menginformasikan tentang media interaktif *kakawihan barudak* Sunda. Poster adalah media konvensional yang sering dijumpai dan merupakan media yang bersinggungan langsung dengan target audiens. Poster ini akan ditempatkan toko buku tersebut sebagai sarana promosi.
   - *X-banner*

     Digunakan untuk mempertegas keberadaan multimedia interaktif pada tempat multimedia interaktif ini disebarluaskan, dan digunakan sebagai *sign* penjualan multimedia interaktif tersebut.
   - *Flagchain*

     Digunakan sebagai *sign* area penjualan multimedia interaktif di toko-toko buku.
   - *T-shirt*

     Dipergunakan oleh target audiens yang juga dapat menjadi pengingat media utama.
   - Gantungan kunci

     Dipergunakan oleh target audiens yang juga dapat menjadi pengingat media utama.
   - Pin

     Dipergunakan oleh target audiens yang juga dapat menjadi pengingat media utama.

- Botol minum anak

  Dipergunakan oleh target audiens yang juga dapat menjadi pengingat media utama.
- Mug

  Dipergunakan oleh target audiens yang juga dapat menjadi pengingat media utama.
- Stiker

  Dipergunakan oleh target audiens yang juga dapat menjadi pengingat media utama.

3.1.4 Strategi Distribusi

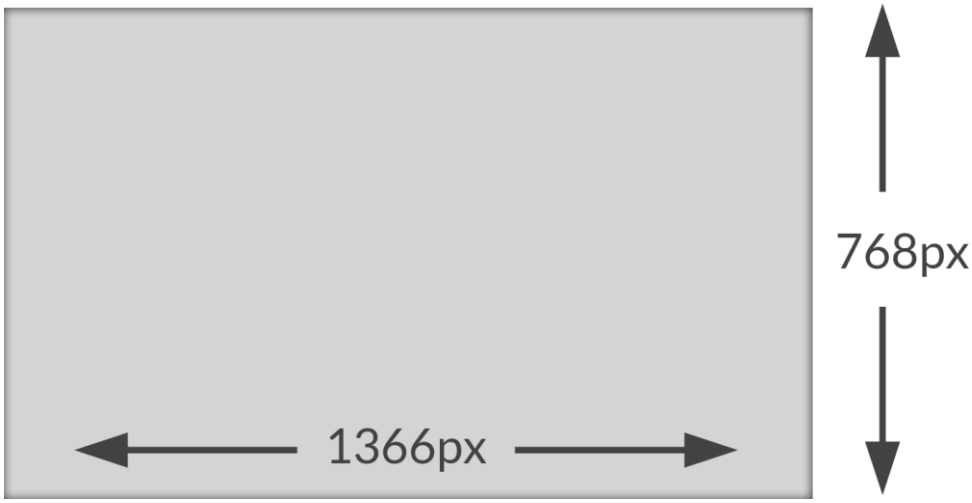
Strategi distribusi untuk media informasi ini akan dilakukan dengan cara bertahap, yaitu diprioritaskan disebar di wilayah kota Bandung dan sekitarnya, melalui instansi pendidikan yang terkait dan untuk penyebaran secara umum melalui toko-toko buku (seperti Gramedia).

3.2 Konsep Visual

Untuk menghasilkan atau visual media informasi yang baik maka dibutuhkan konsep visual yang matang untuk menghindari kesalahan dalam penyampaian pesan tentang kakawihan barudak Sunda, yaitu sebagai berikut:

3.2.1 Format Desain

Dalam perancangan media informasi berupa multimedia interaktif tentang Sunda yang bersegmentasi pada anak-anak SD, disajikan dengan teknik ilustrasi. Format desain multimedia interaktif dirancang dengan ukuran 1366x768 pixel dan akan dimasukkan dalam bentuk CD. Jenis file adalah *.exe* yang diperuntukan komputer dengan OS windows.



Gambar 3.7 Ukuran format desain

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.8 CD Interaktif

Sumber: http://www.nishashopp.com/2013_05_01_archive.html

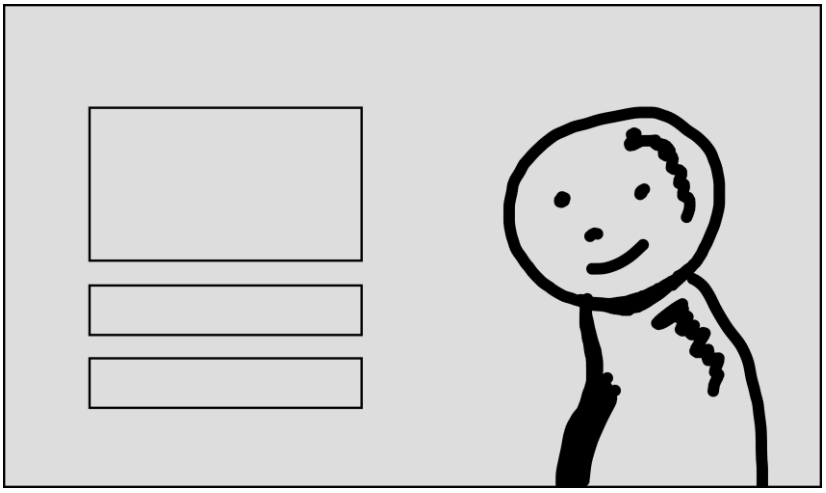
diunggah 23 April 2014, 22:30 WIB

3.2.2 Tata Letak (*Layout*)

Menurut http://moontoseven.wordpress.com *layout* adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Tujuan utama *layout* adalah

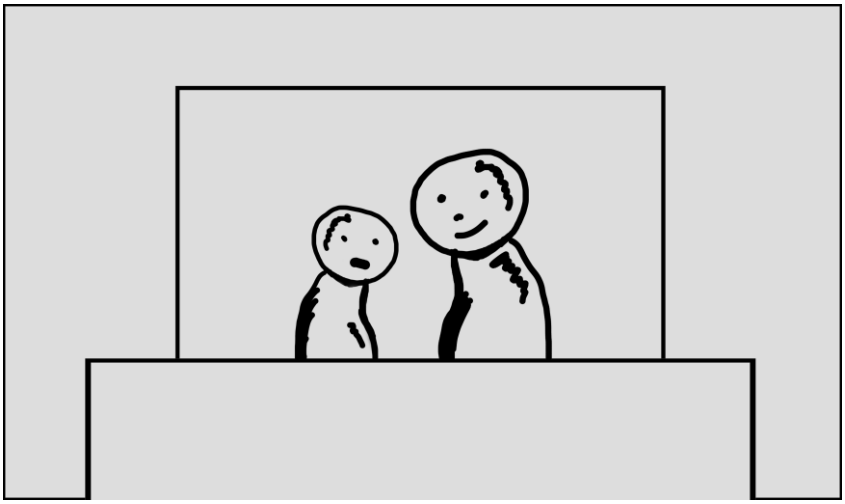
menampilkan elemen visual yaitu gambar dan teks agar menjadi lebih komunikatif sehingga memudahkan pembaca dalam menerima informasi yang disajikan. Dalam setiap media *layout* yang disusun selalu mengacu pada prinsip komposisi. Ada dua acuan yang penulis gunakan dalam komposisi ini yaitu *balance* dan *focus*.

Keseimbangan atau *balance* merupakan prinsip dalam komposisi yang menghindari berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur rupa (Adi Kusrianto, 2009:38). Berikut adalah tata letak dengan menggunakan prinsip *balance*:



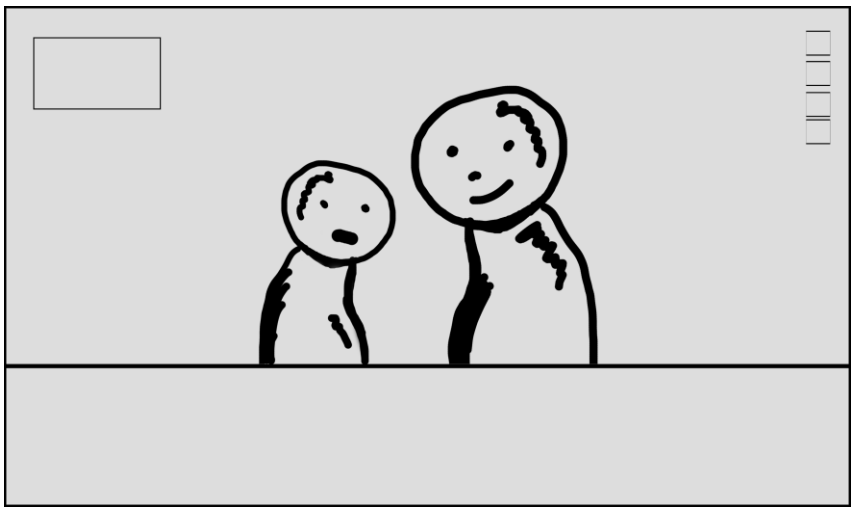
Gambar 3.9 Tata letak Prinsip Komposisi *Balance*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Focus atau pusat perhatian selalu diperlukan dalam suatu komposisi untuk menunjukkan bagian yang dianggap penting dan diharapkan menjadi perhatian utama (Adi Kusrianto, 2009:42). Berikut adalah tata letak dengan menggunakan prinsip komposisi *focus*:



Gambar 3.10 Tata letak Prinsip Komposisi *Focus* 1

Sumber: Dokumentasi Pribadi

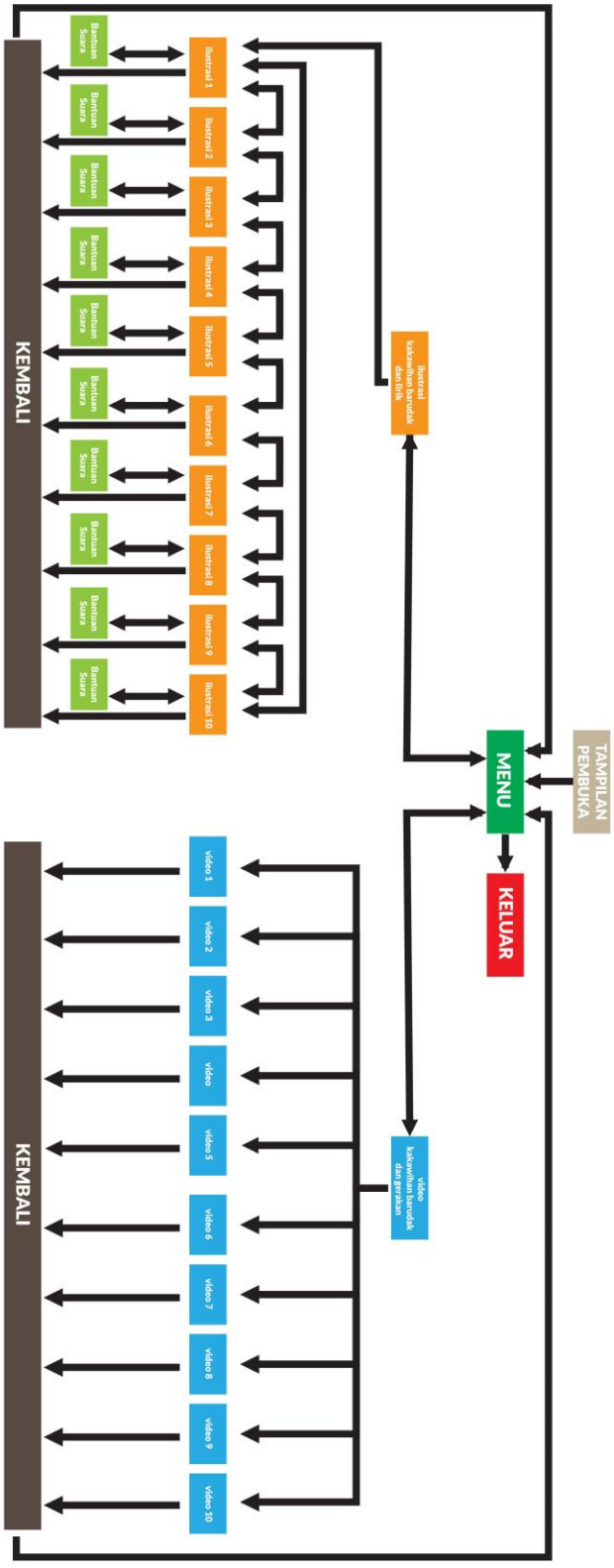


Gambar 3.11 Tata letak Prinsip Komposisi *Focus* 2

Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.2.3 Sistem Navigasi

Navigasi adalah bagian yang berguna untuk memandu pengunjung menjelajahi isi situs dan menghantarkan pengunjung pada isi yang mereka cari (Pupung, 2004). Untuk memudahkan perancangan pada multimedia interaktif ini diperlukan sebuah sistem navigasi untuk menuntun audiens, berikut sistem navigasi pada multimedia interaktif ini:



Gambar 3.12 Sistem Navigasi

Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.2.4 Tipografi

Tipografi Menurut Stanley Marrison “Tipografi dapat didefinisikan sebagai keterampilan mengatur bahan cetak secara baik dengan tujuan tertentu; seperti mengatur tulisan, membagi-bagi ruang/spasi, dan menata/menjaga huruf untuk membantu secara maksimal agar pembaca memahami teks. Tipografi merupakan cara hemat untuk benar-benar membuat bermanfaat dan hanya secara kebetulan mencapai hasil estetis, oleh karena menikmati pola-pola, jarang sekali menjadi tujuan utama” (Zainal Hakim, 2012).

Perancangan multimedia interaktif ini akan menggunakan beberapa huruf atau *font*. Untuk logo, navigasi dan judul akan menggunakan Grobold seperti dibawah ini:

GROBOLD
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Di gunakannya huruf ini karena jenis dan bentuk huruf nya yang terkesan bermain, santai tapi mempunyai kejelasan untuk dibaca dan tidak membosankan.

LATO
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Lato, huruf ini digunakan pada bagian tulisan penjelasan mengenai kawih. Di gunakannya huruf ini karena jenis hurufnya yang mempunyai tingkat keterbacaan yang baik.

3.2.5 Ilustrasi

Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual (Adi Kusrianto, 2009:140). Ilustrasi yang digunakan pada perancangan media interaktif adalah ilustrasi gaya kartun seperti karakter ilustrasi di bawah ini,



Gambar 3.13 Referensi karakter

Sumber: http://www.waltonklix.com/kids-cartoon/kids-cartoon2/

diunggah 23 April 2014, 23:00 WIB

Dipilihnya karakteristik penggambaran ilustrasi kartun ini , karena garis-garis yang sederhana dan dengan menggunakan warna – warna yang cerah juga penggambaran karakter yang bersifat humoris karena untuk menyesuaikan dengan target audiens yaitu anak – anak, dimana diketahui bahwa anak memang menyenangi kartun dan hal tersebut dapat menjadi daya tarik media interaktif ini.

3.2.6 Warna

Warna merupakan unsur visual yang berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis pigmennya (Adi

Kusrianto, 2009:31). Warna dapat mempengaruhi orang yang melihatnya karena warna memberikan suatu kesan tersendiri, maka dalam hal ini peranan warna juga sangat menentukan. Warna yang akan digunakan adalah warna-warna hangat (warm color).



Gambar 3.14 *Warm and Cool Color*

Sumber: http://www.nairaland.com/310694/understanding-coolwarm-neutral-skin-tones

diunggah 23 April 2014, 23:30 WIB

Maksud dari penggunaan warna hangat ini adalah untuk mendapatkan efek psikiologis bagi target audiens yaitu merasa nyaman akan kebersamaan, persahabatan, dan sosialisasi dengan lingkungan maupun orang lain. Format warna menggunakan format CMYK dan RGB, penggunaan format warna rgb karena media informasi ini yang disajikan dalam format *digital* dan penggunaan format CMYK agar kualitas cetak tidak berkurang sesuai dengan fungsinya. Berikut adalah warna-warna yang akan digunakan untuk media interaktif ini:



Gambar 3.15 Warna-warna yang digunakan

Sumber: Dokumentasi Pribadi