BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Strategi adalah cara yang di tetapkan untuk mencapai sebuah tujuan. Sedangkan perancangan adalah suatu aktivitas pembuatan usulan-usulan yang merubah sesuatu yang telah ada menjadi sesuatu yang lebih baik. Dari pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa strategi perancangan adalah cara yang ditetapkan untuk membuat sesuatu yang lebih baik untuk mencapai tujuan.



Gambar III.1 Stiker Dinding

(Sumber http://devie21.blogspot.com/2012/10/hiasan-dinding-unik.html 30 april 2014)

Perancangan media Stiker dinding dan media pendukung bertujuan untuk mengenalkan anak remaja terhadap pentingnya perilaku hemat energi untuk dilakukan dalam kehidupan sehari - hari. Sehingga hal ini juga kedepanya dapat merubah perilaku anak remaja menjadi lebih baik.

III.2 Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi dalam pembuatan konsep perancangan kampanye penerapan perilaku hemat energi listrik ini, digunakan agar pesan yang ingin disampaikan ke *audien* dapat dimengerti dan diterima dengan baik. Bentuk penyampaian pesan yang digunakan adalah menyadarkan *audien* akan penting diterapkanya perilaku hemat energi serta dampak yang akan ditimbulkan apabila tidak menerapkan perilaku hemat energi listrik melalui pendekatan komunikasi yang baik.

III.3 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang akan dibuat dalam bentuk stiker dinding dibagi menjadi dua bagian yaitu melalui pendekatan verbal (bahasa) dan pendekatan visual (gambar).

1. Pendekatan Verbal (Bahasa)

Pendekatan verbal dalam perancangan ini menggunakan Bahasa Indonesia. Gaya bahasa yang akan digunakan yaitu bahasa sehari-hari yang tidak baku tetapi jelas dan mudah untuk dipahami oleh anak remaja. Hal ini bertujuan agar anak remaja tertarik dan dapat mengerti dengan mudah terhadap isi pesan yang disampaikan. Pesan yang akan disampaikan yaitu; " Dengan hemat energi listrik akan menjadikan bumi kita tetap indah ". Mengingat sumber - sumber energi listrik yang paling banyak digunakan sekarang ini berasal dari sumber energi konvensional yang dimana dalam proses penggunaanya dapat menimbulkan kerusakan alam apabila di lakukan secara terus menerus. Hutan merupakan paru - paru dunia yang dimana didalamnya terdiri dari pohon - pohon. Ketika hutan mulai rusak akibat dari pengambilan dan penggunaan sumber energi konvensional yang berlebihan, maka bumi pun akan rusak secara perlahan. Maka dari itu dengan penerapan perilaku hemat energi pada remaja diharapkan dapat mengurangi penggunan listrik yang berlebih sehingga penggunaan sumber energi konvensional dapat ditahan secara perlahan.

2. Pendekatan Visual (Gambar)

Pendekatan visual yang akan digunakan yaitu merupakan bentuk ilustrasi mengenai keindahan bumi, serta dampak-dampak yang akan terjadi apabila tidak melakukan hemat energi yang diaplikasikan dalam bentuk stiker dinding yang dipadukan dengan bahan yang dapat menyala dalam keadaan gelap pada objek yang sudah ditentukan. Gaya ilustrasi yang digunakan mengacu pada gaya ilustrasi kartun dan *pop art*. Gaya ilustrasi ini sangat menarik dan disukai oleh anak remaja.

III.4 Strategi Kreatif

Dalam menyampaikan pesan pada kampanye mengenai pentingnya hemat energi listrik ini dibutuhkan strategi kreatif yang dapat membuat *audien* tertarik dan terdorong untuk melakukan tindakan sesuai isi pesan yang terkandung. Strategi kreatif yang akan dilakukan adalah dengan membuat stiker dinding yang ditambahkan warna yang dapat menyala dalam gelap yang di kenal dengan istilah *glow in the dark.* Selain itu ada pula strategi kreatif lain yang dijadikan sebagai media pendukung pada kampanye ini. Seperti membuat sebuah pensil dengan bentuk pohon. Penghapus yang berbentuk daun. Serutan yang berbentuk barang - barang elektronik seperti televisi, lampu dan stik *game*.

III.5 Strategi Media

Perkembangan media pada saat ini sudah sangat pesat. Hal ini memudahkan orang untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Pada strategi media akan dibagi menjadi 2 media, yaitu :

1. Media Utama

Media utama yang akan digunakan adalah stiker dinding. Stiker dinding ini dibuat dengan menggunakan 2 bahan yaitu bahan PVC dan bahan *glow in the*

dark. Visual dari stiker dinding ini adalah sebuah pohon besar yang berada di tanah yang hijau. Pohon ini terlihat sehat dengan daun yang lebat. Tetapi itu hanya untuk bagian tengah pohon ke bawah. sedangkan untuk bagian tengah pohon keatas terlihat kurus kering dan tidak memiliki daun. Hanya pada ujung dahan pohon tersebut terdapat buah dan bunga yang digambarkan sebagai barang elektronik seperti televisi, lampu, stik *game*, dan telepon genggam. Isi pesan yang terkandung ialah ketika barang - barang elektronik tersebut digunakan secara berlebihan, maka itu sama saja artinya dengan merusak alam secara perlahan. Pada visual pohon juga ditambahkan daun dan kelopak bunga dengan bahan *glow in the dark* yang ditempatkan pada batang - batang pohon yang kering. Ketika lampu ruangan dimatikan maka daun dan kelopak bunga tersebut akan menyala sehingga pohon yang tadinya terlihat setengah lebat dan setengah kering akan terlihat hidup secara utuh.

Media ini akan ditempatkan di dinding ruangan rumah terutama kamar *audien*. Pemilihan penyampaian pesan melalui media stiker dinding dirasa sangat tepat. Karena media ini selalu dapat dilihat oleh *audien* setiap waktu tepatnya ketika akan tidur. Selain itu untuk penggunaanya media stiker dinding tidak memerlukan energi listrik. Dengan di tempatkanya stiker dinding hemat energi pada dinding ruangan kamar *audien*, dengan visual yang disesuaikan dan ditambah warna yang dapat menyala dalam gelap diharakan *audien* akan menyukai dan dapat mengerti mengenai isi pesan yang terkandung dari stiker dinding tersebut. Untuk *audien* yang tidak mengerti akan isi pesan yang terkandung, buku informasi berperan untuk membantu memberikan informasi bagi *audien* yang kurang mengerti akan isi pesan yang disampaikan.

2. Media Pendukung

Pada media ini menghadirkan media-media tambahan yang mendukung agar penyampaian informasi dapat diterima dengan baik oleh anak-anak. Media pendukung yang dibuat, yaitu :

a. Flayer

Flayer dibuat sebagai media tambahan untuk menjelaskan mengenai isi pesan yang terkandung dalam stiker dinding.

b. Buku informasi

Buku informasi ini berisi mengenai peranan listrik dalam kehidupan, pentingnya penerapan perilaku hemat energi listrik, dampak yang akan ditimbulkan apabila tidak melakukan hemat energi listrik dan penjelasan tentang isi pesan yang terkandung pada stiker dinding dan media pendukung yang lain. Buku ini dibuat untuk memudahkan *audien* dalam mengartikan pesan yang terkandung. Selain itu, pada buku ini terdapat tata cara dalam mengaplikasikan stiker dinding tersebut.

c. Poster

Poster berfungsi sebagai media untuk mengenalkan stiker dinding kepada masyarakat.

d. Pensil, Serutan dan Penghapus

Pensil, serutan dan penghapus ini dibuat dengan konsep hemat energi yang dapat digunakan oleh *audien*. Pensil adalah penggambaran sebatang pohon. Serutan adalah penggambaran alat elektronik seperti televisi, lampu, dan stik *game.* Penghapus adalah penggambaran sebuah daun. Isi pesan yang terkandung adalah ketika *audien* terus menggunakan serutan yang digambarkan sebagai barang elektronik untuk meruncingkan pensil yang merupakan gambaran sebatang pohon, lama kelamaan pensil tersebut akan habis apabila terus diserut. Artinya pohon akan habis apabila selalu menggunakan barang elektronik secara berlebihan dan dilakukan terus menerus dalam kehidupan sehari - hari. Sedangkan untuk penghapus yang merupakan penggambaran sebuah daun akan habis untuk menghapus coretan yang dihasilkan oleh pensil yang dimana bahan dari isi pensil tersebut terbuat dari batu bara. Artinya dengan penggunaan batu bara yang terus menerus sebagai sumber energi listrik akan berdampak pada rusaknya alam.

e. Stiker

Stiker dibuat sebagai bonus atau *merchandise*.

III.6 KonsepVisual

1. Gaya Visual

Gaya visual (gambar) akan disesuaikan dengan *target audience* yaitu anak remaja yang sebagian besar menyukai visual yang lucu dan menarik. Karakter yang digunakan merupakan penggabungan tokoh kartun *Spongebob* dengan *pop art*. Hal ini dilakukan agar visual tidak terlihat membosankan.



Gambar III.2 Kartun Spongebob

(Sumber: http://www.fanaru.com5Mei 2014)



Gambar III.3 *Pop Art*

(Sumber : http://www.shutterstock.com 25 agustus 2014)

2. Gaya Narasi

Stiker dinding yang akan dibuat menceritakan tentang dampak-dampak yang akan ditimbulkan apabila tidak melakukan hemat energi. seperti rusaknya alam akibat pengambilan dan penggunaan sumber energi konvensional yang berlebihan.

3. Format Desain

Gambar yang akan dicetak didesain dengan format vektor. Begitupun untuk stiker dinding dengan bahan *glow in the dark* didesain dalam bentuk garis sebagai acuan pemotongan. Stiker dinding dibuat dengan menggunakan dua bahan yang berbeda. Bahan yang akan digunakan yaitu bahan stiker PVC dan bahan *glow in the dark*. Bahan PVC digunakan untuk stiker biasa dan bahan *glow in the dark* digunakan untuk stiker yang dapat menyala dalam gelap. Pada pembuatan stiker dinding ini dibuat dengan cara di cetak pada ukuran 150x100cm. Format ini untuk diaplikasikan pada dinding ruangan kamar *audien*.



Gambar III.4 Stiker bahan PVC

(Sumber: http://ecx.images-amazon.com 5 Mei 2014)

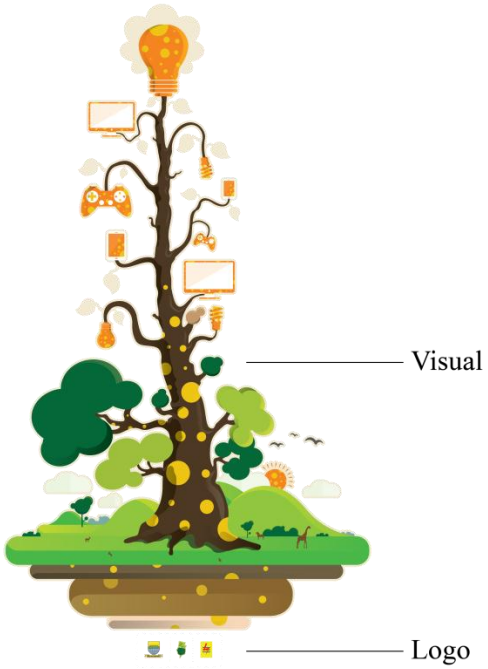


Gambar III.5 Stiker bahan *glow in the dark*

(Sumber: http://www.dezignwithaz.com5 Mei 2014)

4. Tata Letak

Tata letak yang digunakan pada media utama yaitu *potrait.* Untuk penempatan logo kampanye, logo PLN dan logo pemerintah kota Bandung ditempatkan dibagian dibawah. sedangkan untuk visual utama ditempatkan dibagian atas logo.



Gambar III.6 Tata letak stiker dinding

(Dokumentasi pribadi)

III.7 Huruf

Jenis huruf yang digunakan pada perancangan kampanye ini adalah:

1. KBAStitchInTime

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890,.?!:;&()

Jenis huruf ini digunakan untuk *headline* dan judul pada poster, flayer, stiker dan buku informasi.

2. KG True Colors

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890,.?!:;&()

Jenis huruf ini digunakan untuk *sub headline* dan judul pada poster, flayer, dan buku informasi.

3. Helvetica LT Std

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890,.?!:;&()

Jenis huruf ini digunakan untuk *body copy* pada poster dan buku informasi.

III.8 Ilustrasi

Ilustrasi adalah seni gambar yang dipakai untuk memberi penjelasan atas suatu tujuan atau maksud tertentu secara visual (Kusrianto,2007:140). Ilustrasi berguna untuk menjelaskan isi pesan dari stiker dinding tersebut.

Ilustrasi yang digunakan dalam pembuatan stiker dinding ini menggunakan gaya ilustrasi kartun dan *pop art*. Dengan pendekatan ini, maka visual yang akan ditampilakan akan lebih diterima oleh *audien*, yang dalam hal ini adalah remaja SD - SMP usia (10 -21 tahun). Karakter tokoh kartun yang ditampilkan mengacu pada tokoh kartun spongebob dan *pop art* pada pembuatanya dibuat sederhana tetapi memberikan visual yang menarik sehingga mudah disukai oleh *audien*.

III.9 Warna

Warna adalah elemen yang sangat penting dalam semua lingkup seni rupa. Warna dapat dibilang bagian penting dari segala aspek kehidupan manusia. Pada visual (gambar) menggunakan warna komplementer atau yang disebut juga dengan warna kontras. Warna ini memiliki sifat hangat, ceria. selain itu juga akan ditambahkan warna yang dapat menyala dalam kondisi gelap pada objek yang sudah ditentukan. Hal ini dimaksudkan agar anak tidak merasa takut ketika lampu dimatikan bahkan *audien* menyukai dan merasa senang sehingga program hemat energi akan berjalan dengan baik.

Berikut merupakan warna - warna yang digunakan dalam pembuatan media.

c : 84% M : 34% Y : 97% K : 26%	c : 43% M : 7% Y : 99% K : 0%	c : 51% M : 63% Y : 81% K : 56%	c : 36% M : 44% Y : 88% K : 11%	c : 0% M : 58% Y : 99% K : 0%	c : 8% M : 20% Y : 100% K : 0%	c : 5% M : 4% Y : 17% K : 0%

III.10 Identitas Kampanye

Kampanye penerapan perilaku hemat energi listrik ini mempunyai identitas berupa logo. Bentuk dan visual logo merupakan sebuah penyederhanaan dari kepalan tangan yang memegang arus listrik. Maksudnya yaitu tegangan listrik yang kuat dapat dikontrol dengan keinginan yang kuat. Warna hijau menggambarkan suasana bumi yang segar dan sehat.



Gambar III.7 Identitas Kampanye

(Dokumentasi pribadi)

III.9 Strategi Distribusi

Kampanye penerapan perilaku hemat energi listrik melalui media stiker dinding ini dibuat dengan dibiayai oleh pemerintah dan disebarkan pada *target audien* secara cuma-cuma melalui sekolah -sekolah. Supaya kegiatan kampanye dapat berjalan efektif, maka harus dibuat sebuah strategi distribusi secara sistematis. Kampanye ini akan diselenggarakan selama 1 bulan pada bulan yang sudah ditentukan yaitu bulan Oktober. Hal ini dilakukan karena pada bulan ini terdapat tanggal hari listrik nasional yang jatuh pada tanggal 27. Berikut adalah tahapan yang akan dilakukan:

1. Tahap *awareness*

Tahap awal penyebaran yaitu tahap *awareness* atau tahap pemberian informasi dengan menyebarkan flayer dan poster dengan cara ditempel dibagian - bagian tertentu sekolah. Seperti mading, perpus, kantin dan lain lain. yang akan dilaksanakan pada tanggal 23 oktober yaitu lima hari sebelum tahap persuasi atau kegiatan puncak kampanye dilaksanakan.

2. Tahap Persuasi

Tahap ini adalah tahap kegiatan puncak kampanye. Tahap ini akan dilaksanakan pada tanggal 27 oktober yang disesuaikan dengan hari listrik nasional. Pada tahap persuasi ini akan diisi dengan pemberian informasi lebih mendalam dan lebih membujuk yang dilaksanakan dikelas - kelas. Selain itu juga pada tahap ini akan dilakukan pemberian stiker dinding dan media pendukung lainya kepada *target audien* yang dalam hal ini adalah remaja SD -SMP usia (10 - 21 tahun) secara langsung.

3. Tahap *Reminding*

Tahap terakhir yang dilakukan adalah tahap *reminder* atau pengingat. Tahap ini dilakukan lima hari setelah tahap persuasi dilaksanakan yaitu tanggal 31 oktober. Media kampanye yang didistribusikan berupa media pendukung seperti flayer, pensil, penghapus, serutan dan stiker.