BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Perancangan ini ditujukan untuk memenuhi beberapa segmentasi masyarakat. Adapun segmentasi tersebut adalah sebagai berikut:

- Demografi

Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan.
Usia : 15 hingga 60 tahun.
Ekonomi : Masyarakat menengah ke atas.

- Psikografi
  - Masyarakat yang yang mengikuti dan tertarik mengenai hal hal yang berkaitan dengan sosial.
  - Masyarakat yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

- Geografi

Seluruh wilayah Indonesia.

III.2 Strategi Perancangan

Laporan hasil kegitan Panti Yatim Indonesia akan dibuat menjadi grafis informasi berbasis multimedia interaktif. Multimedia interaktif dipilih karena memiliki karakteristik yang dapat mempermudah pengguna, bukan justru merepotkan pengguna.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Perancangan ini adalah untuk mengkomunikasikan sebuah laporan hasil kegiatan Panti Yatim Indonesia. Dibuatnya laporan ini adalah sebagai bentuk transparansi atau sebagai bentuk pertanggung-jawaban kepada masyarakat umum khususnya kepada

para donatur Panti Yatim Indonesia agar mendapatkan kepercayaan yang tinggi dari masyarakat luas.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Strategi komunikasi yang akan digunakan adalah melalui pendekatan verbal, pendekatan *visual* dan pendekatan *audio*. Adapun konsep mengenai pendekatan verbal, pendekatan *visual* dan pendekatan *audio* adalah sebagai berikut:

- Pendekatan Verbal

  Pendekatan secara verbal akan merujuk pada bahasa Indonesia baku, hal tersebut disebabkan karena target utama yang dituju adalah kalangan menengah ke atas di negara Indonesia. Mengingat target utama adalah orang orang yang dianggap sudah dewasa, maka bahasa yang akan digunakan adalah bahasa Indonesia formal. Hal tersebut bertujuan agar audien dapat menerima informasi dengan baik.

- Pendekatan Visual

  Pendekatan *visual* dalam multimedia interaktif yang menggambarkan serta yang menjelaskan tentang hal hal yang berkaitan dengan informasi laporan hasil kegiatan Panti Yatim Indonesia berupa laporan aset yang dimiliki, juga program – program santunan anak yatim yang dapat berjalan dari hasil dana sumbangan yang berasal dari donatur. Multimedia interaktif ini akan didukung dengan menggunakan gaya *flat design*, karena penggunaan *flat design* ini akan membuat visual yang sederhana agar dapat mudah dipahami oleh audien. Desain dengan pendekatan minimalis yang menekankan kegunaan, dengan desain yang bersih tanpa ada *bevel*, bayangan, tekstur, berfokus pada tipografi, warna-warna cerah dan ilustrasi dua dimensi.

- Pendekatan *Audio*

  Media informasi akan didukung oleh audio berupa musik *instrumental* sederhana. Penggunaan *audio* bertujuan agar pengguna tidak cepat bosan. Jenis *audio* atau musik yang akan digunakan memiliki sifat santai.

III.2.3 Mandatory

Perancangan media laporan hasil kegiatan ini bekerja sama dengan beberapa pihak. Pihak-pihak tersebut mendukung perancangan media dari mulai informasi kegiatan, materi, buku penunjang dan lain-lain. Adapun pihak-pihak yang bekerjasama dalam perancangan media laporan hasil kegiatan ini adalah yayasan al-fajr dan Panti Yatim Indoneseia selaku pemberi mandatory dalam program – program laporan hasil kegiatan Panti Yatim Indonesia.

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang terdapat pada perancangan multimedia interaktif laporan hasil kegiatan ini, yaitu:

- Menginformasikan bahwa dana donatur yang masuk ke PYI di alokasikan dengan baik
- Menginformasikan bahwa PYI adalah lembaga yang amanah dan transparan

III.2.5 Gaya Bahasa

Pada perancangan ini menggunakan bahasa Indonesia yang formal, penggunaan bahasa Indonesia formal bertujuan agar pembaca atau audien dapat mudah memahami kandungan dari materi yang disampaikan.

III.2.6 Strategi Kreatif

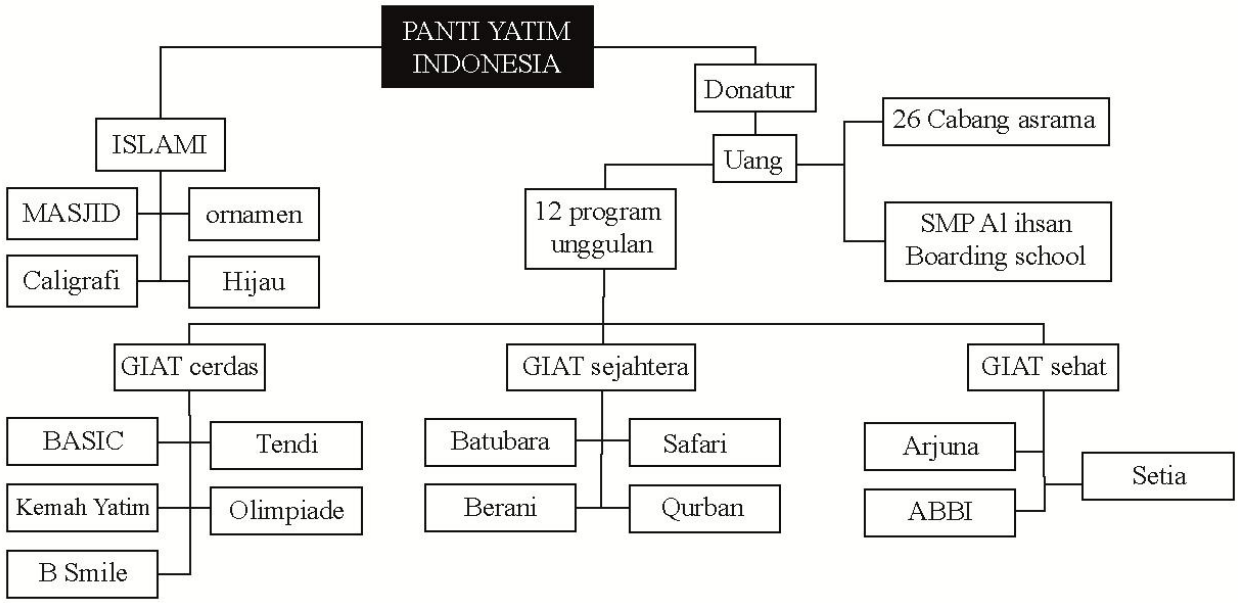
Untuk merancang media informasi yang berbeda dan menarik diperlukan strategi kreatif yang baik. Adapun strategi kreatif yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

- *Copywriting*

Copywriting akan digunakan untuk menentukan nama dari media informasi, *headline*, *subheadline* dan *body text*. Untuk *copywriting* nama media informasi akan bersumber dari *key word* yang telah ditentukan yaitu "Sedekahlah dijalan yang benar".

- *Mind Mapping*

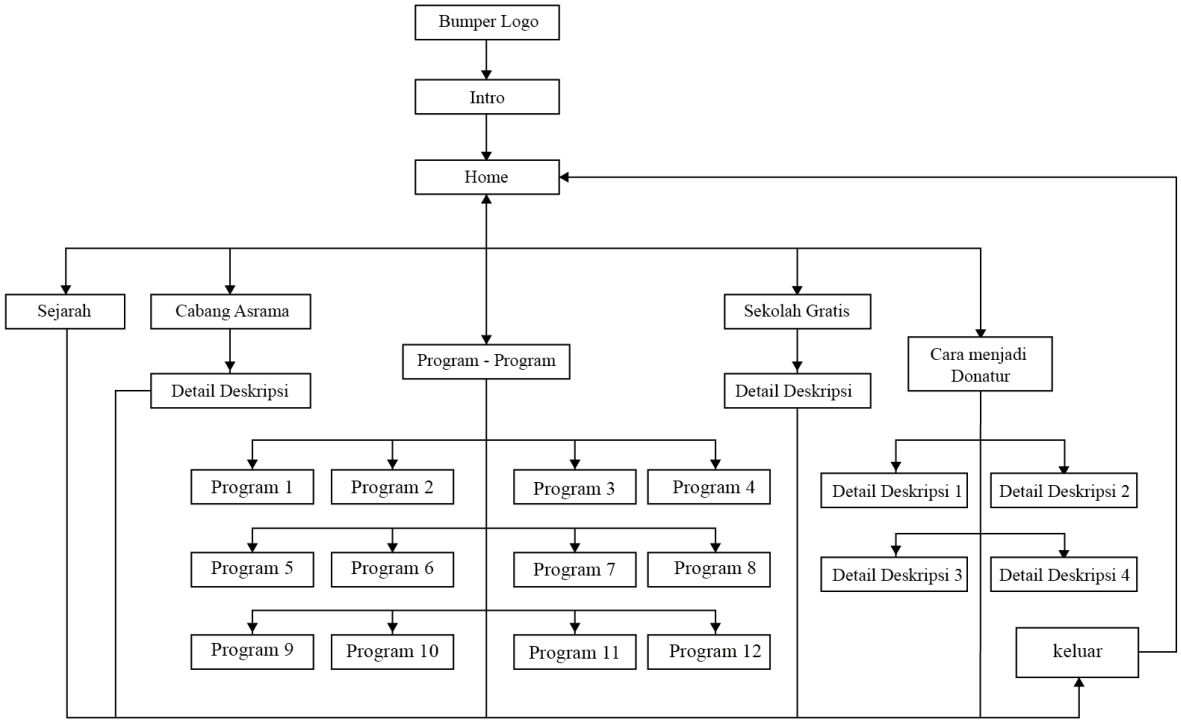
Tony Buzan (2008:4), "*Mind maping* adalah cara mengembangkan kegiatan berpikir ke segala arah, menangkap berbagai pikiran dalam berbagai sudut. *Mind maping* mengembangkan cara berpikir *divergen* dan berpikir kreatif. *Mind mapping* yang sering kita sebut dengan peta konsep adalah alat berpikir organisasional yang sangat hebat yang juga merupakan cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi itu ketika dibutuhkan". Berikut *mind mapping* yang telah dibuat :



Bagan III.1 *Mind Mapping*
Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

- *Site Map*

Site map digunakan untuk menentukan alur navigasi sebuah media. *Site map* akan memandu pengguna untuk membuka konten yang ada dalam media informasi dari awal hingga akhir.



Bagan III.2 *Site Map* media informasi
Sumber : Dokumen pribadi (2017)

Site map atau navigasi merupakan alur cerita dari sebuah media. Pada media informasi ini, *site map* berawal dari *intro* menuju *home*, lalu pengguna dapat secara bebas untuk memilih halaman mana yang akan diakses terlebih dahulu.

III.2.7 Strategi Media

Strategi media merupakan alat untuk menyampaikan pesan kepada target audien, agar pesan yang akan disampaikan dapat diterima dengan mudah. Strategi media digunakan untuk menentukan media yang akan di aplikasikan kepada rancangan, baik itu berupa media utama maupun media pendukung. Adapun konsep mengenai media tersebut adalah sebagai berikut:

- **Media Utama**

Media utama yang digunakan adalah multimedia interaktif *online*, karena media ini mampu menyampaikan pesan yang mengkombinasikan teks, suara, dan gambar

melalui media komputer atau perangkat elektronik lainnya, di media ini akan terjadi interaksi antara alat yang akan digunakan dengan pengguna.

- **Media Pendukung**

Media pendukung merupakan kumpulan beberapa media yang dirancang untuk memberikan informasi keberadaan media utama. Adapun media pendukung yang akan dipilih adalah sebagai berikut:

- *X Banner*

Laporan hasil kegiatan ini harus dipromosikan kepada masyarakat luas. Promosi bertujuan agar target audien mengetahui informasi terkait Panti Yatim Indonesia. Beberapa promosi bisa dilakukan dengan membuat sebuah *event* atau seminar. Untuk sehari hari media ini bisa di tempatkan di setiap asrama dan kantor Panti Yatim Indonesia.

- Brosur

Brosur adalah publikasi singkat yang terdiri beberapa halaman halaman yang berisi keterangan singkat yang berisi tentang organisasi atau perusahaan untuk diketahui umum. Brosur ini bisa di distribusikan kepada donatur yang datang ke kantor pelayanan, dan juga bisa dibagikan saat ada kegiatan/ event.

- Buku Catatan

Buku catatan merupakan barang yang cukup penting, digunakan untuk mencatat hal hal kecil hingga hal yang sangat penting. Buku catatan akan dimanfaatkan sebagai media pendukung untuk mengingatkan audien kepada Panti Yatim Indonesia.

- Poster

Salah satu media promosi ialah poster. Dengan demikian poster akan dijadikan sebagai media pendukung untuk melakukan promosi. Poster yang akan disebar terbagi menjadi dua jenis, yaitu poster cetak dan poster *digital*. Poster cetak akan

dipasang di tempat yang sering dilalui anak SD, salah satunya di mading sekolah. Poster *digital* akan dipasang di dunia maya seperti *website, facebook* dan media sosial yang lain.

- Kalender

Kelender merupakan media yang biasa dilihat sehari hari dan media ini bisa disimpan dimana saja. Media ini sangat cocok sebagai media pengingat atau media reminder.

- Mug

Mug merupakan media *merchandise* yang sering digunakan sehari hari oleh target audien, dengan melihat pesan yang ada pada mug maka target audien akan selalu ingat Panti Yatim Indonesia.

- *Sticker*

Sticker merupakan media *reminder*, media ini dipilih karena bisa ditempatkan dimana saja, tidak memakan banyak tempat, dan tidak membutuhkan biaya yang cukup besar.

- Gantungan Kunci

Dalam menjalankan kegiatan sehari hari target audien selalu menggunakan kendaraan pribadi yang menunjang kegiatannya, baik itu menggunakan sepeda motor atau mobil. Gantungan kunci ini bisa menjadi media *reminder* karena akan selalu dibawa oleh audien kemana saja.

- Jam Dinding

Jam dinding digunakan menjadi media pengingat, jam dinding adalah barang yang sangat vital karena fungsinya sebagai penunjuk waktu, dan audien pun akan sering melihat jam dinding hal ini dapat membuat audien selalu mengingat Panti Yatim Indonesia.

- *Digital Banner*

Pada masa modern seperti sekarang banyak masyarakat menggunakan *internet* untuk mencari infromasi. Internet menyajikan informasi dalam sebuah media yang disebut *website*. *Website* biasanya berisikan dengan teks, gambar, *audio* dan *video*. Gambar pada *website* bisa dijadikan *digital banner* untuk mempromosikan laporan hasil kegiatan Panti Yatim Indonesia. Dengan demikian maka akan dibuat sebuah desain *digital banner* yang akan dipasang pada *website* dan sosial media.

III.2.8 Strategi Distribusi

Untuk menyampaikan pesan kepada target audien dibutuhkan strategi distribusi yang baikAdapun strategi distribusi yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel III.1 Strategi Distribusi
Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

No	Media	Juli	Agustus	September	Oktober	November	Desember
1	X Banner						
2	Brosur						
3	Poster						
4	Digital Banner						
5	Kalender						
6	MUG						
7	Sticker						
8	Gantungan Kunci						
9	Jam Dinding						
10	Buku Catatan						
11	Media nteraktif						

III.3 Konsep *Visual*

Konsep *visual* merupakan perancangan penggayaan yang bertujuan untuk menyampaikan pesan melalui *visual*, agar informasi yang akan disampaikan mudah diterima dan dapat memperkuat kemampuan komunikasi dari pesan yang akan disampaikan kepada target audien. Adapun diantaranya bagian dari konsep ialah sebagai berikut :

III.3.1 Citra

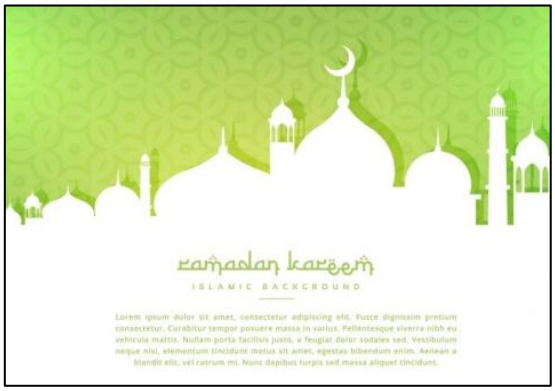
Frank Jefkins (2003) menyatakan "citra adalah kesan, gambaran, atau impresi yang tepat (sesuai dengan kenyataan) atas sosok keberadaan berbagai kebijakan personil personil atau jasa-jasa dari suatu organisasi atau perusaahaan". Adapun citra yang yang akan disampaikan kepada audien adalah Panti Yatim Indonesia sebagai lembaga yang religius / islami.

III.3.2 Format Desain

Format desain yang akan digunakan adalah menggunakan format kertas *landscape* dan menggunakan bidang kertas yang berukuran lebar 1280 *pixel* x tinggi 720 *pixel*, dan resolusi akan menggunakan 72 *pixel / inch*, karena media ini akan dioperasikan pada komputer / laptop.

III.3.3 Tata letak

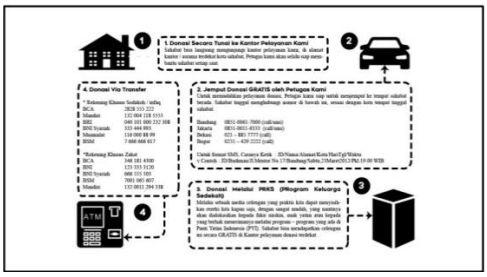
Untuk mendukung penyampaian informasi dengan baik, diperlukan pengaturan tata letak. Tata letak digunakan untuk mengatur tampilan pada suatu media supaya materi atau pesan tersusun secara sistematis. Surianto Rustan (2009) "*Layout* adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung kosep atau pesan yang dibawanya". Adapun tata letak yang dibuat adalah sebagai berikut:



Gambar III.1 Referensi Tata Letak
Sumber : https://www.freepik.com/free-photos-vectors/islamic
(diakses pada 10/06/2017)

Gambar referensi tata letak dianggap sesuai dengan citra yang ingin ditunjukan yaitu Panti Yatim Indonesia sebagai lembaga yang islami, dengan latar masjid menjadi ciri yang sangat khas tempat beribadah bagi umat muslim.





Gambar III.2 Halaman Media Utama
Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

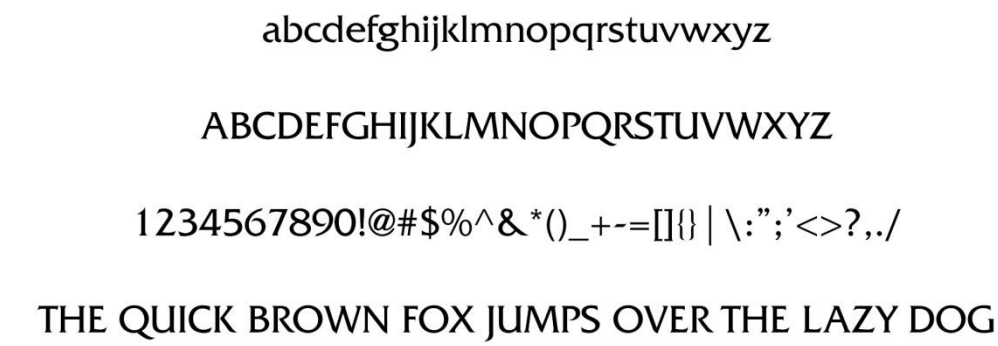
III.3.4 Tipografi

Dalam buku "Tipografi Dalam Desain Grafis", Danton Sihombing mengemukakan bahwa Tipografi merupakan representasi *visual* dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti *visual* yang pokok dan efektif (Sihombing, 2001: 58)

Media pelaporan berisikan materi yang terdiri dari gambar dan tulisan atau huruf. Huruf akan mempresenatsikan beberapa sifat. Sifat huruf akan dipasang di *headline* dan *body text* pada media ini. Adapun jenis huruf yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

- Friz Quadrata Std

Friz Quadrata Std akan dipasang di *headline* dan *body text.* Huruf ini dipilih karena karena memiliki karakter yang mirip dengan huruf kaligrafi, huruf ini memiliki bidang yang tumpul / melengkung dan bidang yang lancip. Adapun bentuk huruf Friz Quadrata Std adalah sebagai berikut:



Gambar III.3 *Font* friz quadrata
Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

- Ampera

Ampera ini termasuk jenis huruf *caligraphy*, dimana *caligraphy* adalah salah satu seni yang khas dengan islam . Adapun bentuk huruf ampera adalah sebagai berikut:



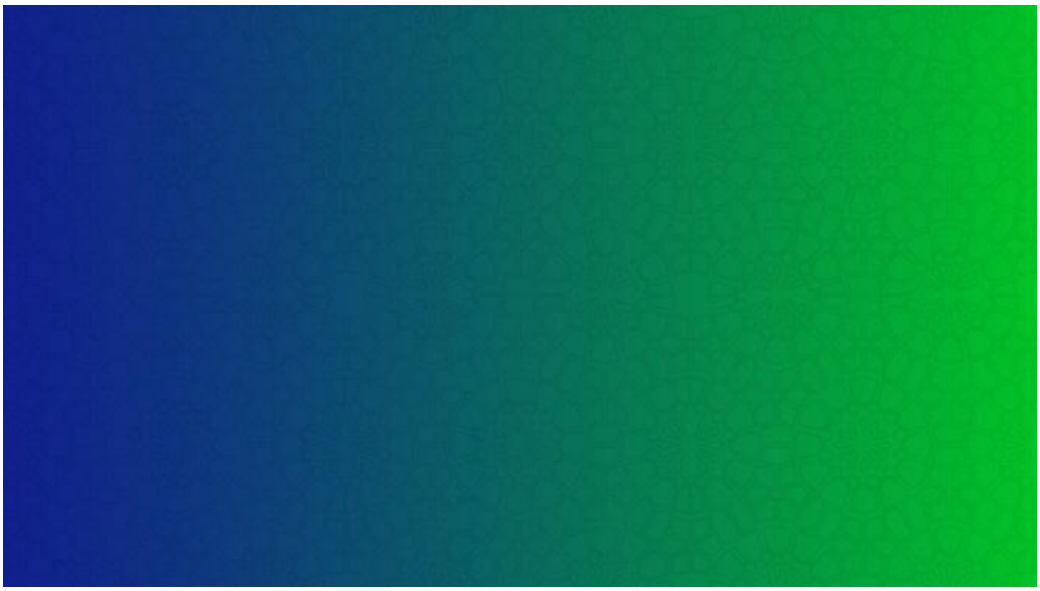
Gambar III.4 *Font* ampera
Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

III.3.5 Ilustrasi

Gaya visual yang akan digunakan adalah gaya visual *flat design.* Gaya visual *flat design* merupakan gaya visual yang bersifat sederhana yang akan diaplikasikan pada media interaktif. Penggunaan gaya *flat design* bertujuan agar audien lebih nyaman untuk melihat laporan dari awal hingga akhir. Adapun ilustrasi yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

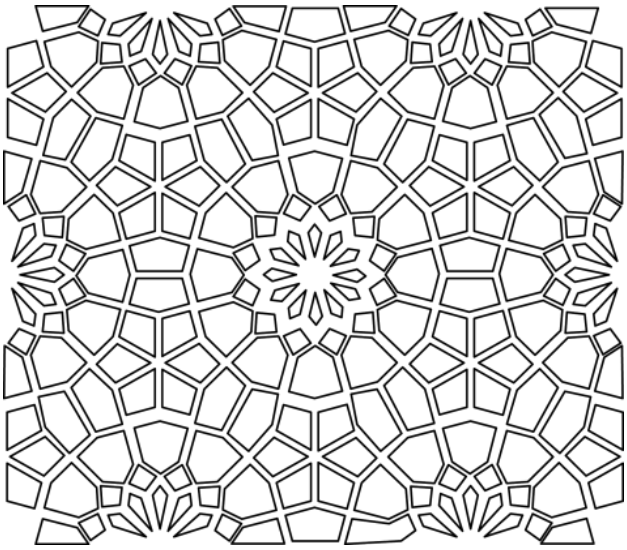
- Latar

Aminudin (seperti yang dikutip katapengertian.com, 2015) yang dimaksud dengan setting atau latar adalah latar peristiwa dalam karya fiksi baik berupa tempat, waktu, maupun peristiwa, serta meiliki fungsi fisikal dan fungsi psikologis. Latar atau *background* pada aplikasi bisa digunakan untuk membuat sebuah objek menjadi lebih terlihat atau lebih kontras. *Background* atau latar juga bisa digunakan untuk menginformasikan sesuatu, mendukung pesan dari sebuah objek, dan memberikan kesan harmonis, seram, cerian dan lain-lain. Adapun *background* yang akan dibuat adalah sebagai berikut:



Gambar III.5 Latar media
Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

Background yang dibuat menampilkan 2 warna yang berbeda yaitu warna biru dan hijau dengan bergradasi, hal ini bertujuan untuk menunjukan identitas serta citra perusahaan.

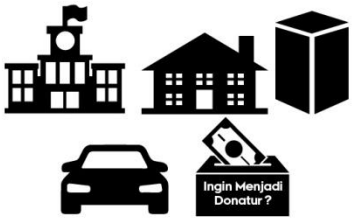


Gambar III.6 *Pattern* geometri
Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

Seni Islam kebanyakan menjauhi *figuratif* untuk menghindari obyek menjadi bahan penyembahan. Pola *geometri* Islam terlahir dari desain yang lebih sederhana dan digunakan oleh masa awal: Yunani Kuno, Romawi dan Sassaniyah. Desain geometri dalam seni Islam kerapkali dibentuk dari perpaduan pengulangan bentuk persegi dan lingkaran, yang saling menjalin dan meliputi. Menjadi bentuk pola yang rumit dan kompleks, termasuk sebuah luasnya ragam *mosaic*.

- Ikon

Ikon merupakan simbol penyederhanaan dari suatu bentuk tertentu. Dalam aplikasi ikon digunakan sebagai pelengkap menu. Menu yang disisipkan ikon akan lebih informatif dari pada menu yang hanya tulisan saja. Adapun ikon yang akan dirancang adalah sebagai berikut:

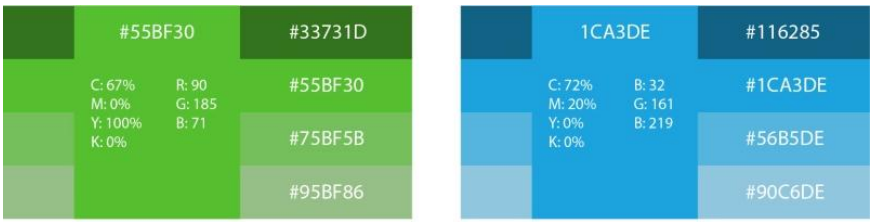


Gambar III.7 ikon
Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

Ikon yang dibuat merupakan penyederhanaan dari bentuk asli, dibuat sedemikian rupa agar terlihat lebih simple dan sederhana.

III.3.6 Warna

Darwis triadi (2014) menyatakan "Warna dapat menciptakan keselarasan dalam hidup. Dengan warna kita bisa menciptakan suasana teduh dan damai. Dengan warna pula kita dapat menciptakan keberingasan dan kekacauan." Adapun warna-warna yang akan digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar III.8 Skema Warna
Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

Warna yang dipilih adalah warna hijau dan biru, Kedua warna yang dipilih akan dibuat menjadi skema warna. Skema warna akan dimanfaatkan untuk membuat desain media interaktif.

Warna hijau dalam islam memiliki keistimewaan karena warna hijau adalah warna Syurga, warna yang disukai oleh Allah yang mencipta warna itu sendiri dan indah pula sehingga menghiasi Syurga. Seperti yang ditulis dalam Qs. Al – Ihsan ayat 21 yang mengatakan : "Mereka di dalam Syurga memakai pakaian HIJAU yang diperbuat dari sutera halus dan sutera tebal (yang bertekat), serta mereka dihiasi dengan gelang-gelang tangan dari perak dan mereka diberi minum oleh Tuhan mereka dengan sejenis minuman (yang lain) yang bersih suci."

Warna biru digunakan karena sudah menjadi identitas visual dari Panti Yatim Indonesia dan dipadukan dengan warna hijau untuk membua citra lembaga yang islami.

III.3.7 *Audio* Musik *Instrumental*

Sudjana dan Rivai (seperti yang dikutip pengertianku.net, 2014) Media *audio* untuk pengajaran adalah bahan yang mengandung pesan dalam bentuk *auditif* (pita suara atau piringan suara), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar. Media ini akan didukung oleh audio berupa nada instrumental sederhana. Penggunaan audio bertujuan agar pengguna tidak cepat bosan dalam membaca sacara *detail* laporan hasil kegiatan. Jenis *audio* atau musik yang akan digunakan memiliki sifat santai.