BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Strategi Perancangan

Perencanaan strategis merupakan tulang punggung manajemen strategis dimana perencanaan strategis lebih berhubungan dengan kegiatan-kegiatan operasional dan lebih condong untuk membahas masalah-masalah strategi daripada masalah-masalah operasional (Burhan : 1994).

Menginformasikan isi kandungan dan manfaat *peuyeum* dan menyalurkan informasi kepada segmen pasar dalam bentuk *Multimedia interaktif* dengan format aplikasi *flash* yang dapat digunakan pada *gadget* seperti *handphone, notebook, laptop* dan *pc*.

III.1.1 Khalayak sasaran

- Demografis

Usia : 17 – 20 tahun (Remaja)

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Pendidikan : SMA, Mahasiswa.

Ekonomi : Menengah – Menengah Atas.

- Geografis

Wilayah : Bandung Jawa barat

Infrastruktur : Toko - toko, *Mall*, dan tempat makan.

Internet : dapat diakeses di berbagai tempat

- Psikografis

Senang bersenang-senang

Mudah terpengaruh

Mudah bosan

Menyukai desain-desain minimalis

Senang bermain *game*

- *Insigh*
- Setiap orang ingin meembuat *peuyeum* namun tidak semua orang bias membuatnya.

- Bnayak orang yang ingin mengetahui kandungan dalam sebuah makanan namun tidak bnyak yang tahu.

-*Journey*

Tabel III.1 Analisis *journey*

Sumber: Data pribadi (2015)

WAKTU	AKTIFITAS	TEMPAT	Point of CONTACT
Pagi	**Pagi**	**Pagi**	
04.30-05.00	Bangun tidur,	Kamar	Perlengkapan tidur
05.00-05.15	Akses informasi	Kamar	*Handphone*, internet
05.15-06.00	Mandi, Sarapan	Kamar mandi, Ruang makan	Pakaian, Alat makan, TV
06.00-07.00	Perjalanan /Berkendara	Jalanan Kota	Musik, motor, radio, mobil
07.00-11.30	Sekolah, Kuliah, Kerja	Sekolah, Kampus, Kantor	Fleksibel
Siang	**Siang**	**Siang**	
11.30-13.00	Makan, Istirahat, Ngobrol	Kantin, Tempat makan	Pelengkapan makan, HP
13.00-16.00	Sekolah, Kuliah, Kerja	Sekolah, Kampus, Kantor	Fleksibel
Sore	**Sore**	**Sore**	
16.00-16.30	Perjalanan /Berkendara	Jalanan Kota	Ambient Adv,
16.30-19.00	Sharing, relax,	Kafe, temat ngumpul	Print adv, Internet, *Game*s
19.00-20.00	Perjalanan /Berkendara	Jalanan Kota	Ambient Adv,
Malam	**Malam**	**Malam**	
20.00-22.00	Tugas, PR, Pekerjaan	Rumah	*Gadget*, Data, ATK
22.00-23.30	Akses informasi	Ruang keluarga	TV, media sosial, Internet
23.30-04.30	Tidur	Kamar	Perlengkapan tidur,

III.1.2 Strategi komunikasi

A. Pendekatan *verbal*

Karena segmenya khusus untuk masyarakat Indonesia khususnya masyarakat dari Bandung Jawa barat maka bahasa komunikasi yang di gunakan adalah Bahasa Indonesia, agar informasi dapat diterima secara nasional. Dengan susunan kalimat yang tidak kaku dan dengan pemilihan kata yang umum agar dapat mudah ditangkap infromasinya oleh segmen remaja.

Dengan gaya komunikasi sehari-hari karena segmen pasar adalah kalangan menengah dan menengah keatas, dengan ruang lingkup masyarakat indonesia, media memfokuskan pada nilai kehidupan dalam keharmonisan keseharian sehingga gaya komunikasi harus ikut di sesuaikan untuk semua masyarakat. pemilihan gaya bahasa sehari-hari merupakan pilihan yang paling tepat.

B. Pendekatan Visual

Pedekatan Visual yang dilakukan adalah menyandingkan informasi-informasi dengan nuansa ilustrasi yang lembut atau *pastel*, ilustrasi dengan nuansa lembut seperti ini memiliki daya tarik bagi remaja penikmat desain. Dengan menggunakan skema warna *pastel* maksud agar enak dilihat dan dibaca. Dengan ini diharapkan menjadi lebih nyaman dalam membaca dan melihat.

C. Pendekatan *Audio*

Pendekatan *Audio* mengguanakan background musik blues dan efek suara pendukung suasana, dengan ini mood dari pe*non*ton dan pembaca media lebih nyaman ketika me*non*ton dan membacanya

III.1.3 *Mandatory*

Asosiasi *Game* Indonesia (AGI) merupakan wadah komunikasi dan pengembangan industri *game* di Indonesia. AGI didirikan pada bulan Februari 2013 oleh 10 pendiri dari 5 perusahaan lokal yang mewakili bidang payment, developer, publisher dan animasi di Indonesia yaitu: PT. Lyto Datarindo Fortuna, PT. Megaxus Infotech, PT. Buana Media Teknologi, Agate Studio dan PT. Logika *Interaktif*. Perkembangan industri *game* di Indonesia yang cukup pesat akan memberikan dampak positive dan juga negative di masa yang akan datang. Dengan adanya AGI maka seluruh pengusaha industri *game* akan berkumpul untuk menata dan mengatasi masalah yang akan dihadapi bersama-sama serta meningkatkan pengembangan industri *game* dimasa depan.

III.1.4 Strategi kreatif

Melakukan penyampain informasi dengan memperkenalkan atau menginformasikan secara prespektif dari masalah yang akan terjadi bilamana tidak memiliki keilmuan mengenai *peuyeum*. Dengan memperkenalkan sesuatu yang menarik yang tidak membuat seorang pembaca bosan untuk melihatnya namun malah tertarik.

III.1.5 Strategi media

Media utama berupa aplikasi, yang bertujuan untuk menyampaikan informasi di zaman tekhnologi ini, agar media dapat dengan mudah berbaur dengan target masyarakat yang mengakses data melalui media berupa *gadget*.

Media aplikasi didukung dengan beberapa keilmuan desain lainya seperti perancangan sebagai berikut:

A. *Multimedia interaktif* . untuk menyampaikan keilmuan *peuyeum* dengan iteraksi dari penggunanya dengan maksud agar pengguna dapat tertarik dan fokus terhadap aplikasi, mutimedia *interaktif* secara *offline*. Agar pengguna tidak mencari data-data lain yang meluas secara *online* yang menyebabkan pengguna tidak fokus terhadap aplikasi.

Ilustrasi *digital*, untuk mempermudah dan menyederhanakan maksud dari materi-materi yang akan disampaikan, dengan memVisualisasikan konten ini dengan text yang panjang, agar lebih praktis dan tidak membuat jenuh pengguna aplikasi.

B. *Audio* Visual, dalam aplikasi tersebut akan didukung media *Audio* Visual untuk menyampaikan sebuah kesan atau agar terdorong, semangat, dan nyaman untuk dilihat dan di dengar.

III.1.6 Strategi distribusi

Tabel III.2 jadwal distribusi

Sumber : data pribadi (2016)

DISTRIBUSI	Agustus				September					Oktober				November					Desember					Januari			
	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4
Media Sosial																											
Poster																											
Video teaser																											
Baju																											
Apk																											
stiker																											

	Keluar*
	Pembaharuan*

*Keluar : rilis sebuah media baru setelah melalui proses pembaharuan.

*Pembaharuan : proses perbaikan dari media lama.

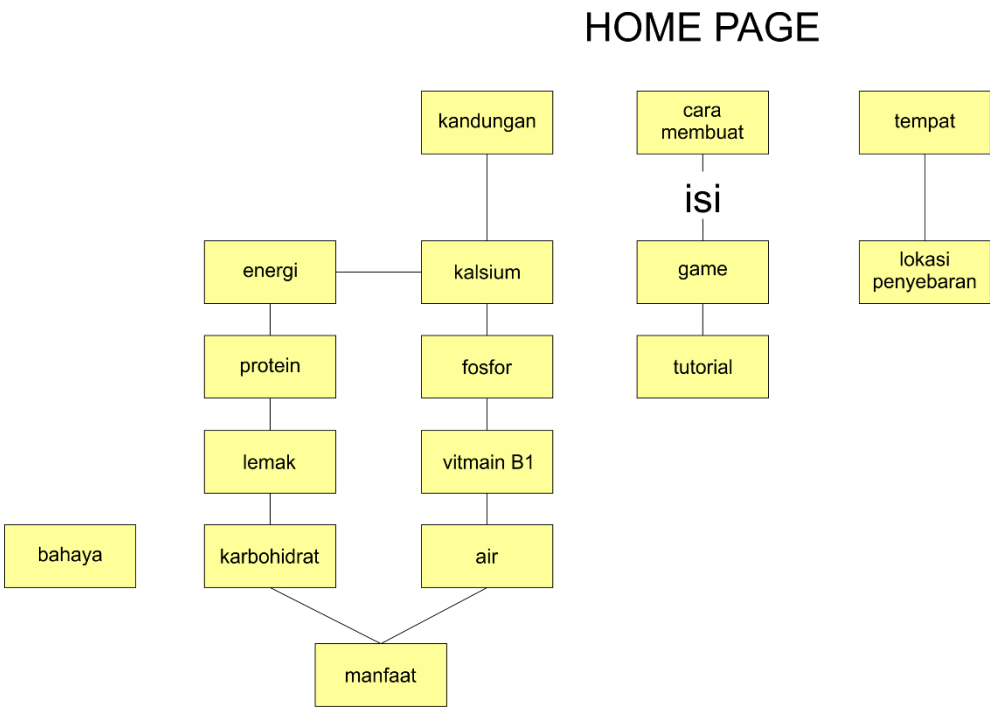
Aplikasi *interaktif* akan di sebar dalam sosmed dan bisa di download di *gadget* masing masing, dengan mengunjungi situsnya.

III.2 konsep desain

III.2.1 Format desain

Format dalam perancangan media ini disesuaikan dengan tampilan pada *handphone* dan laptop dengan penyesuaian sesuai kebutuhan untuk menempatkan isi atau konten yang terdapat dalam media *interaktif*. Format akhir dari media *interaktif* adalah aplikasi (.apk) desain menggunakan mode orientasi landscape beresolusi 1280 pixel x 720 pixel *fullscreen* pada layar *smartphone* dan juga menggunakan format tampilan dinamis agar dapat menyesuaikan tampilan fullscreen pada layar monitor komputer dan laptop.

A. *Site map*



Gambar III.1 *Site map* media *interaktif*

Sumber:Data pribadi (2016)

B. Karakter

Karakter merupakan representasi dari target audien yang digambarkan secara ilustrasi dan menggambarkan asal dari mana karakter tersebut, seperti ikat kepala yang biasa di pakai oleh walikota bandung dan batik dari Indonesia.



Gambar III.2 karakter

Sumber : data pribadi (2016)

III.2.2 Tata letak

Tata letak atau sering juga disebut layout adalah elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep dan pesan yang akan disampaikan. Di setiap halaman memiliki latar yang berbeda sesuai dengan informasi yang disampaikan.

Dalam media utama ini tampilan dibagi menjadi 4 bagian, dimulai dari bagian tampilan awal yaitu "*home page*" dalam *home page* ada menu "kandungan","cara membuat", dan "tempat". Gambar dan konsep tata letak adalah sebagi berikut :

A. *Home page*

Dalam *home page* ada sebuah panggung yang seolah olah menampilkan atau memperkenalkan *peuyeum* tersebut, dan seorang karakter yang menunjukan asal dari makanan tersebut.

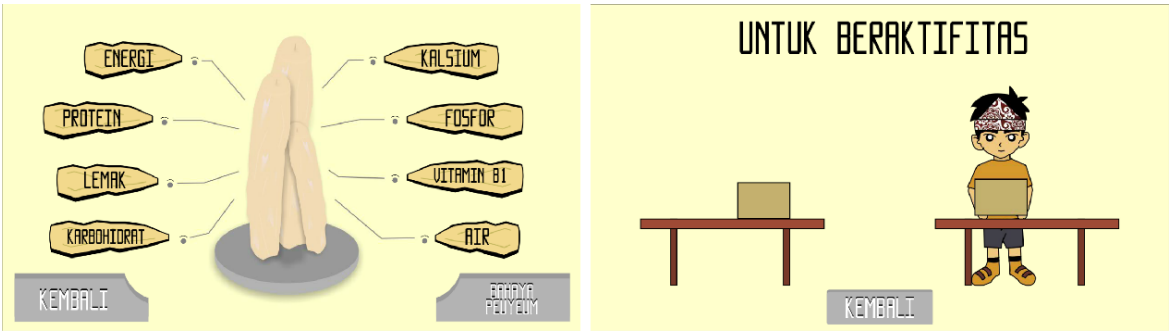


Gambar III.3 *home page*

Sumber : data pribadi (2016)

B. Menu kandungan

Dalam menu tersebut terdapat isi kandungan dari *peuyeum* dan manfaat yang di perlihatkan dengan gambar bergerak agar tidak terlalu bosan.

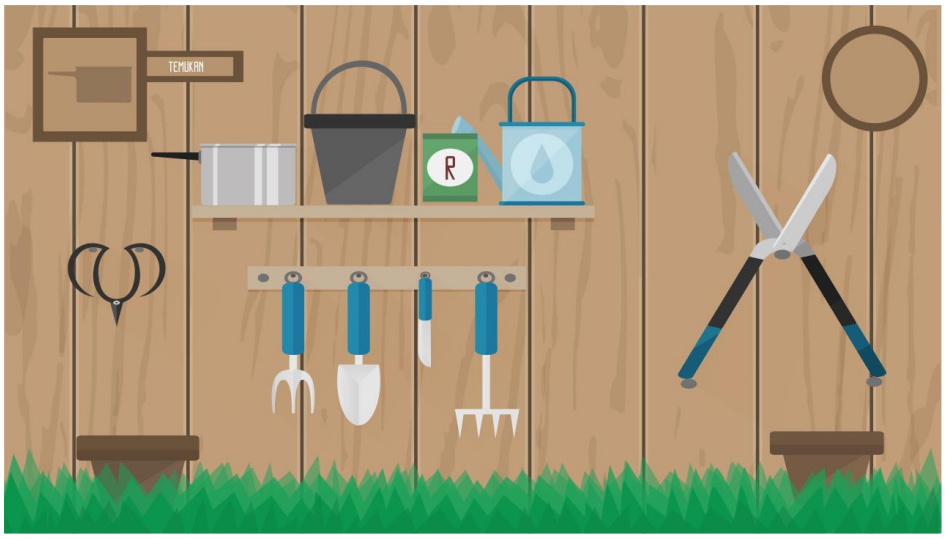


Gambar III.4 menu kandungan

Sumber : data pribadi (2016)

C. Menu cara membuat

Dalam menu ini terdapat *game* sederhana yang terinspirasi dari *game criminal case*, dimana harus mencari sebuah benda yang di samarkan dengan waktu yang singkat, yang mana benda tersebut adalah bahan untuk membuat *peuyeum*.



Gambar III.5 menu cara membuat

Sumber : data pribadi (2016)

D. Menu tempat

Dalam menu ini terdapat beberapa nama tempat yang menjual *peuyeum*, dan terdapat animasi mobil bergerak menuju lokasi ketika menekan salah satu tempat.



Gambar III.6 menu tempat

Sumber : data pribadi (2016)

III.2.3 Huruf

Tipografi adalah suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakankesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Menurut (Kusrianto, 2010) “Tipografi adalah seni dan teknik dalam merancang maupun menata aksara dalam kaitannya untuk menyusun publikasi Visual, baik cetak maupun *non*-cetak”.*Font* adalah nama sebuah jenis huruf. *Font* memiliki gaya seperti miring, tebal, miringtebal.*Font* juga memiliki dua jenis, yaitu *Serif* dan *Sans Serif*.

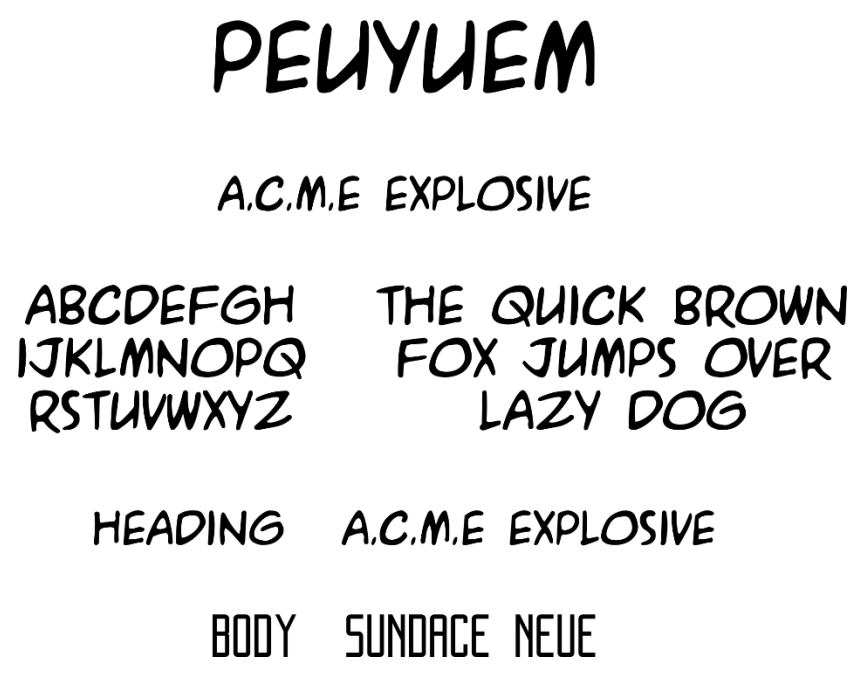
Serif jenis huruf yang memiliki garis-garis kecil yang berdiri *horizontal* padabadan huruf. Garis-garis kecil ini disebut *counterstroke* atau *Serif* Bracketed. Ciri-ciri utama jenis huruf *Serif* yaitu:

1. Kurva poros yang miring ke kiri.
2. Lengkungan *Serif*/*counterstroke*.
3. Ada kontras antara tebal dan tipis garis *Font*.
4. Ada palang/garis *horizontal* pada *Font*.

Sans Serif adalah jenis huruf yang memiliki garis-garis kecil dan bersifat solid. Jenis huruf *Sans Serif* lebih tegas, bersifat fungsional dan lebih modern. Ciri-ciri utama jenis huruf san *Serif* yaitu:

1. Garis melengkung berbentuk square/persegi.
2. Ada perbedaan kontras yang halus.
3. Bentuk mendekati penekanan kearah garis *vertical*

a.c.m.e explosive termasuk dalam jenis huruf *Sans Serif*.



Gambar III.7 *Font*

Sumber : data pribadi (2016)

III.2.4 Warna

(*Archie Paint* : *Brewster Color Theory*, 2012) menyebutkan bahwa

Teori Brewster adalah teori yang menyederhanakan warna yang ada dialam menjadi 4 kelompok warna. Keempat kelompok warna tersebut, yaitu: warna *primer*, *sekunder*, *tersier*, dan warna *netral*. Teori ini pertama kali dikemukakan pada tahun 1831.

Berikut adalah contoh warna yang ada dalam aplikasi *peuyeum*, dengan menggunakan warna warna *pastel* (*akromatik*).

R:102 G:102 B:102	R:211 G:222 B:171	R:195 G:84 B:24	R:160 G:235 B:239
R:193 G:158 B:121	R:228 G:221 B:214	R:204 G:255 B:102	R:242 G:218 B:181
R:167 G:189 B:165	R:204 G:196 B:188	R:170 G:199 B:126	R:255 G:255 B:204

Gambar III.8 warna

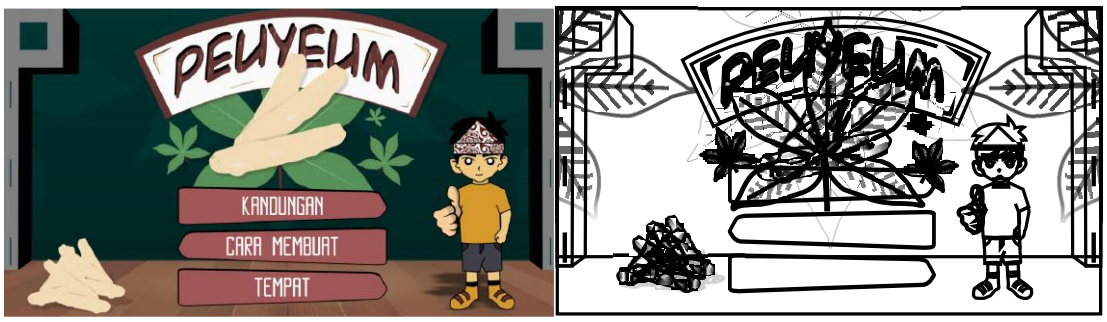
Sumber : data pribadi (2016)

III.2.5 Ilustrasi

Ilustrasi dapat dijadikan sebagai sarana penarik perhatian dan perangsang minat para pembaca atau audiens untuk memahami isi keseluruhan dari media tersebut. Fungsi ilustrasi dapat dikatakan pula sebagai penggambaran secara *grafis* dari suatu tulisan. Lalu ilustrasi mulai berkembang tidak hanya untuk pengiring teks saja namun ilustrasi memasuki bidang-bidang lainnya sehingga menjadi luas. (Muharrar, 2003, h.13). Dalam dunia desain *grafis* kita dapat membedakan 2 (dua) ranah besar ragam desain, yaitu desain berbasis *vector* (*vector based design*) dan desain berbasis *bitmap* (*bitmap based design*)

Pada media ini menggunakan ilustrasi berbasis *vector* karena resolusi lebih tinggi. Hasto Suprayogo "Desain berbasis *vector* menggunakan perhitungan matematis dalam menentukan dan menampilkan obyek-obyek penyusun sebuah desain. Perhitungan matematis ini ini meliputi berbagai parameter penyusun suatu obyek, seperti posisi koordinat, tebal tipisnya garis luar (*outline*), warna isi (*fill*) obyek dan berbagai parameter lain." Sehingga untuk melakukan pengeditan terdapat obyek desain berbasis *vector* sama artinya dengan mengedit parameter penyusunnya. Desain berbasis *vector* mempunyai keunggulan seperti, bisa mengubah bentuk, ukuran dan berbagai parameter lainnya secara bebas tanpa khawatir akan terjadi penurunan kualitas tampilan maupun

kualitas cetaknya, tampilan yang senantiasa tajam, jelas dan bagus pada obyek desain berbasis *vector*.



Gambar III.9 ilustrasi *vector*

Sumber : data pribadi (2016)

III.2.6 *Audio*

Sebuah media Visual akan lebih memiliki emosi terhadap pengguna media dengan didukung adanya elemen suara (*Audio*) didalamnya. Elemen ini akan memperkuat *mood* dan suasana pengguna media dalam interaksinya. Media ini didukung oleh musik ilustrasi instrumental dan efek-efek suara.