

## **BAB III**

### **STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL**

#### **III.1 Khalayak sasaran**

Segmentasi dari khalayak sasaran yang dituju dalam perancangan media informasi kronologi Bandung Lautan Api ini meliputi beberapa faktor diantaranya adalah sebagai berikut :

##### **1. Faktor Demografis**

Khalayak sasaran yang dapat mengetahui informasi kronologi Bandung Lautan Api adalah remaja hingga dewasa awal dengan rentang usia 17 sampai 28 tahun. Dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan dengan status pendidikan sebagai pelajar, mahasiswa, hingga pekerja dengan kelas sosial menengah keatas.

- Target Primer

Masyarakat umum dari remaja hingga dewasa awal yang pada umumnya masing-masing memiliki dan memakai *Gadget* dalam kehidupan sehari-harinya, agar informasi tentang kronologi Bandung Lautan Api pun dapat lebih tersampaikan dengan baik.

- Target Sekunder

Semua golongan masyarakat baik remaja ataupun dewasa awal.

##### **2. Faktor Geografis**

Secara Geografis khalayak sasaran meliputi masyarakat Jawa Barat, khususnya yang berada dan bertempat tinggal di kota Bandung sebagai tempat terjadinya peristiwa sejarah Bandung Lautan Api.

##### **3. Faktor Psikografis**

Dilihat dari khalayak sasaran yaitu remaja hingga dewasa awal dengan rentang usia 17 – 28, maka secara psikografis akan disesuaikan dengan perkembangan psikologi usia dari khalayak sasaran. Maka kalangan yang dapat mengetahui kronologi Bandung Lautan Api adalah orang-orang yang senang mencari informasi, orang-

orang yang selalu mengapresiasi bahkan mengikuti berbagai bentuk inovasi yang menurutnya menarik, dan orang-orang yang selalu terbuka akan hal-hal baru.

## **III.2 Strategi Perancangan**

### **III.2.1 Pendekatan Komunikasi**

Pendekatan komunikasi yang dilakukan adalah dengan menginformasikan awal kronologi peristiwa Bandung Lautan Api hingga akhir, karena dengan menginformasikan kronologi peristiwa Bandung Lautan Api, khalayak sasaran akan dapat mengetahui pesan moral yang terdapat pada setiap kronologinya. Agar komunikasi tersampaikan dengan baik kepada khalayak sasaran, maka perlu diperhatikan beberapa aspek yang merupakan bagian dari bentuk komunikasi, yaitu pendekatan visual dan verbal.

#### **III.2.1.1 Pendekatan Visual**

Pendekatan visual yang dilakukan adalah dengan merancang sebuah ilustrasi yang jelas dari peristiwa Bandung Lautan Api dengan suasana yang sesuai dengan keadaan yang terjadi pada peristiwa tersebut. Maka dari itu diperlukan sebuah perancangan visual dengan suasana yang begitu mencekam, tegang, dan heroik.

#### **III.2.1.2 Pendekatan Verbal**

Pendekatan verbal yang digunakan adalah dengan menghadirkan narasi sebagai pencerita setiap kronologi yang terjadi, dan dialog langsung dari para pelaku yang ada dalam setiap kronologi peristiwa Bandung Lautan Api. Adapun bahasa yang digunakan adalah menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.

## **III.3 Strategi Kreatif**

Jika ditinjau dari berbagai pendekatan di atas, maka diperlukan sebuah strategi agar suasana dan pesan secara visual, verbal, dan komunikasi, dapat tersampaikan dengan baik kepada khalayak sasaran. Oleh karena itu strategi kreatif yang akan dilakukan adalah membuat ilustrasi bergerak dengan bentuk visual dan verbal yang mampu membawa khalayak sasaran merasa terlibat langsung kedalam setiap cerita yang disajikan. Dan dengan penyampaian komunikasi yang dilakukan secara

interaktif agar khalayak sasaran pun tidak hanya terlibat secara motorik namun juga terlibat secara fisik.

### **III.4 Strategi Media**

Berdasarkan data yang muncul dalam strategi kreatif di atas, diperlukan sebuah media yang mampu menjawab setiap opsi kemungkinan yang ada dan mampu menjadikan berbagai kemungkinan di atas dapat diwujudkan dalam bentuk nyata / fisik. Maka strategi media yang akan diterapkan adalah dengan menggunakan Multimedia Interaktif sebagai solusi terbaik.

Multimedia yang dipakai adalah dalam bentuk aplikasi *mobile* yang akan terinstal atau terpasang ke dalam *gadget smartphone*, karena *gadget* merupakan media yang sangat efektif untuk merangkul khalayak sasaran remaja hingga dewasa awal yang rata-rata setiap individunya sudah menganggap bahwa *gadget smartphone* merupakan sebuah barang yang penting untuk dimiliki sebagai media pencarian informasi.

#### **III.4.1 Multimedia Interaktif**

1. Turban, (seperti yang dikutip Dede Yahya, 2014) Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media *input* atau *output*. Media ini dapat berupa *audio* (suara, musik), animasi, *video*, teks, grafik dan gambar.
2. Robin dan Linda (seperti yang dikutip Dede Yahya, 2014) Multimedia adalah alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video.
3. Wahono (seperti yang dikutip Dede Yahya, 2014) Multimedia sebagai perpaduan antara teks, grafik, *sound*, animasi, dan *video* untuk menyampaikan pesan kepada publik.

#### **III.4.2 Definisi Multimedia**

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Multimedia Interaktif adalah sebuah medium yang dapat mengkombinasi paling sedikit dua

media *input* atau *output* dengan memadukan teks, grafik, animasi, *audio*, dan *video*, atau unsur lainnya.

### **III.4.3 Fungsi Multimedia**

Mc Know (seperti yang dikutip Diva Rahmanisa, 2013) menyatakan bahwa fungsi multimedia adalah :

- Mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya, dengan media pembelajaran yang sebelumnya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang sebelumnya teoritis menjadi fungsional praktis.
- Membangkitkan motivasi belajar.
- Memperjelas penyajian pesan dan informasi.
- Memberikan stimulasi belajar atau keinginan untuk mencari tahu .

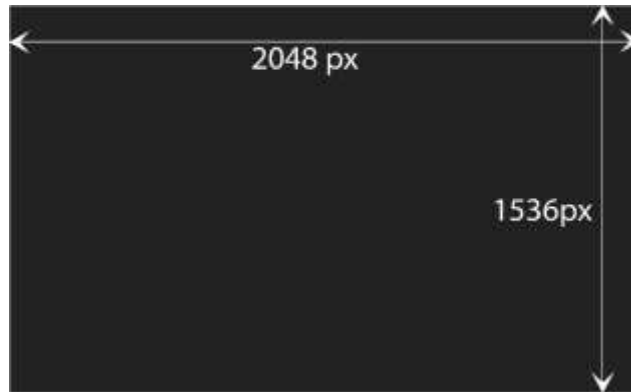
### **III.5 Strategi Distribusi**

Strategi distribusi yang dilakukan adalah membuat sebuah aplikasi *mobile storybook* tentang kronologi peristiwa Bandung Lautan Api dari awal hingga akhir yang nantinya audience harus mengunduh aplikasi tersebut di toko aplikasi yang dapat diakses melalui *gadgetnya* masing-masing. Aplikasi tersebut diberi harga sebesar Rp.5000. Transaksi pembelian aplikasi bisa melalui kartu kredit ataupun memakai pulsa *Handphone*. Namun khalayak sasaran harus mempunyai akun *Google Play* ataupun *App Store* terlebih dahulu untuk bisa melakukan transaksi.

### **III.6 Konsep Visual**

#### **III.6.1 Format Desain**

Ukuran pada perancangan yang dibuat adalah 2048 px x 1536 px (*Landscape*). Pemilihan ukuran dipilih berdasarkan ukuran standar pembuatan aplikasi *storybook*, dan merupakan ukuran yang ideal dan nyaman untuk sebuah tampilan mobile.



Gambar III.1 Format Ukuran Perancangan.

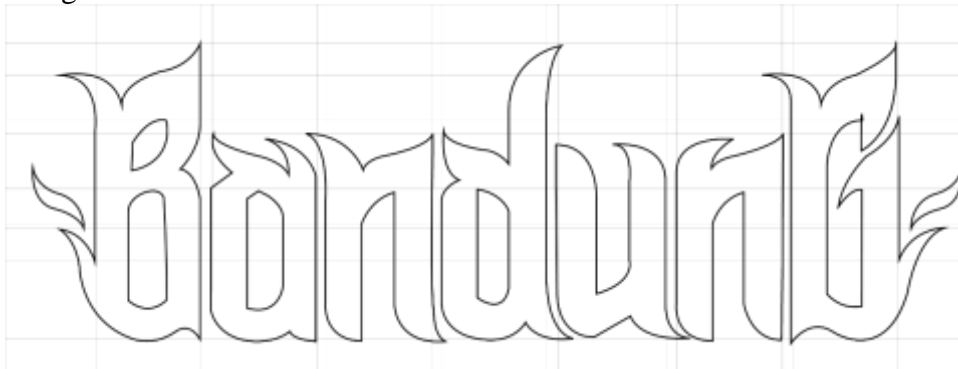
Sumber : Data Pribadi (2015)

### III.6.2 Tata Letak (*Layout*)

Pada *layout* berisi beberapa elemen yang dicantumkan yaitu ilustrasi, *text*, dan tombol. Ilustrasi sebagai objek utama dalam perancangan ini diletakkan sama besarnya dengan format ukuran perancangan. *Text* sebagai elemen pembantu visual diletakkan di bagian bawah layar agar audiens lebih nyaman untuk membacanya. Dan tombol sebagai elemen interaktif yang harus melibatkan audiens untuk mencoba menyentuhnya, karena media yang digunakan adalah *gadget* yang mudah dibawa ataupun melibatkan tangan audiens, maka peletakan tombol diletakkan di dua sisi kiri dan kanan dan mudah terjangkau oleh jari-jari khalayak sasaran ketika memegang atau menggenggam media.

### III.6.3 Tipografi

Tipografi dalam perancangan ini menggunakan *Headline* yang dibuat secara *custom* oleh penulis, dan menggunakan font Helvetica sebagai *Body Text* yang digunakan sebagai *text narasi cerita*.



Gambar III.2 Headline

# Helvetica

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**1234567890**

Gambar III.3 *Font Helvetica*

## III.6.4 Ilustrasi

Jenis Ilustrasi yang digunakan adalah Komikal dengan pendekatan visual seperti ilustrasi pada komik produksi Marvel dengan permainan sudut pandang dan gestur tubuh manusia yang statis namun mewakili sebuah adegan cerita, menjadi terlihat seolah hidup. Untuk menambah kesan dramatis perspective yang dipakai adalah dengan menggunakan kemiringan disetiap gambar.



Gambar III.3 Referensi Ilustrasi

Sumber : <http://comicsforever.tumblr.com/post/10514351567/the-avengers-artwork-by-gabriel-hardman-and> (2010)

### III.6.5 Warna

Purnama (2011) menjelaskan “Warna adalah elemen penting dalam pengembangan multimedia pembelajaran. Pemilihan warna dalam pengembangan multimedia pembelajaran merupakan hal penting yang turut menentukan kelayakan sebuah program paket multimedia. Penggunaan warna yang sesuai dalam multimedia pembelajaran dapat membangkitkan motivasi, perasaan, perhatian, dan kesediaan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, pemahaman yang baik dalam pemilihan warna sangat diperlukan bagi para pengembangan multimedia pembelajaran, termasuk multimedia pembelajaran.

Pewarnaan terhadap unsur-unsur multimedia harus memperhatikan keserasian/keselarasan (harmoni) warna. Unsur-unsur multimedia antara lain: teks, gambar, latar belakang (*background*), dan symbol-simbol. Pewarnaan yang baik terhadap unsur-unsur tersebut dapat memberikan kesan yang kuat dan mempermudah mengingat bagi siswa terhadap materi-materi yang terkandung dalam multimedia pembelajaran”.

Warna yang digunakan dalam perancangan ini adalah warna-warna bernuansa sendu, tegang, heroik, yang identik dengan suasana masalalu namun di beberapa bagian prolog warna yang digunakan adalah warna-warna cerah yang menggambarkan modern atau masa kini. Format yang digunakan untuk media *digital* adalah RGB, dan untuk keperluan media teknis cetak digunakan format warna CMYK.



Gambar III.4 Penggunaan Tone Warna