

BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

3.1.1 Khalayak Sasaran

Khalayak merupakan faktor yang menentukan keberhasilan media informasi yang sedang dirancang. Ukuran keberhasilan media informasi tersebut apabila pesan-pesan yang disampaikan melalui visual dan verbal yang di desain dapat diterima dengan baik dan dipahami dengan mudah oleh target audience, dalam arti pesan yang disampaikan visual tersebut sesuai dengan harapan.

Adapun segmentasi dari perancangan ini adalah:

1. Demografis

Jenis Kelamin : Pria dan Wanita.
Umur : 18 - 40 Tahun (Dewasa Awal).
Pekerjaan : Mahasiswa.
Strata ekonomi sosial : Menengah.

2. Geografis

Secara geografis khalayak sasaran yang menjadi sasaran pada perancangan ini adalah Civitas Akademika Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya yang bertempat di kota Bandar Lampung.

3. Psikografis

Seluruh Civitas Akademika Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya terutama mahasiswa baru, Karena masih banyak mahasiswa yang belum mengetahui ruang atau gedung perkuliahan dikarenakan informasi yang disampaikan masih rancu dan kurang informatif untuk menyampaikan pesan. Dibutuhkan media informasi

seperti *sign system* agar mempermudah mencari tempat yang ingin dituju dengan cepat akurat dan jelas.

4. *Customer Journey*

Customer journey adalah tahapan-tahapan yang dilakukan oleh penulis sebelum mencapai tujuan dari sebuah penciptaan karya desain. Dalam menentukan karya desain yang akan dibuat penulis melakukan observasi pada lokasi yang ingin direalisasikan sebuah media informasi *sign system* agar mendapatkan interaksi yang dapat dijangkau dengan cepat dan informatif oleh Civitas Akademika Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya terutama mahasiswa baru yang belum banyak mengetahui ruang atau gedung perkuliahan. *Customer journey* ini akan menentukan lokasi yang strategis untuk mengrealisasikan karya desain dalam perancangan penulis. Dari hasil *customer journey* yang didapatkan, maka perancangan *sign system* akan dibuat berdasarkan fungsi informasinya masing-masing seperti: *Identification Sign* (Tanda Pengenal), *Direction Sign* (Tanda Penunjuk arah) dan *Regulation Sign* (Tanda Peraturan).

5. *Customer Insight*

Customer Insight adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi dengan lengkap mengenai permasalahan media informasi yang masih rancu pada lingkungan kampus Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya. Dari hasil observasi dan teknik *design thinking* yang telah dilakukan, penulis sudah menentukan gambaran dan lokasi yang strategis untuk direalisasikan desain *sign system* yang akan dibuat pada lingkungan kampus Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.

3.1.2 Tujuan Komunikasi

Dalam proses penyampaian sebuah informasi dibutuhkan komunikasi yang baik dan mampu menyampaikan informasi atau pesan-pesan yang akan disampaikan dengan mudah dimengerti khususnya target audiens.

Komunikasi merupakan penyampaian pesan atau informasi dari komunikator kepada komunikan yang sedang berinteraksi secara langsung maupun lewat media visual maupun verbal yang berada di Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.

3.1.3 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang akan digunakan dalam menyampaikan informasi melalui media *sign system* ini terbagi menjadi 2, yaitu:

1. Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang akan digunakan pada perancangan media informasi *sign system* adalah menggunakan pendekatan budaya lokal yaitu Lampung dengan menggunakan identitas visual Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya sebagai gambaran untuk realisasi yang unik dan estetis .

2. Pendekatan Verbal

Pada pendekatan komunikasi verbal dalam perancangan *sign system* menggunakan penyampaian komunikasi dengan bahasa Indonesia. Hal itu ditujukan agar penyampaian komunikasi menjadi dapat dimengerti oleh semua pengunjung. Gaya bahasa yang digunakan adalah gaya bahasa informatif yang singkat dan jelas, bertujuan untuk memberikan pengaruh kepada pengunjung baik dari sikap maupun perilaku setelah mendapatkan informasi dari media *sign system*.

3.1.4 Strategi Kreatif

Strategi kreatif pada perancangan *sign system* ini adalah membuat tampilan visual yang unik dan estetis dengan informasi mengenai tata letak, penunjuk arah lingkungan kampus, serta larangan yang ada di lingkungan kampus Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya. Perancangan *Sign System* disesuaikan dengan kearifan budaya lokal Lampung seperti membuat siluet siger atau *pattern* tapis Lampung yang disederhanakan kembali dengan gaya visual yang menarik agar mempunyai daya tarik dalam menyampaikan informasi.

3.1.5 Strategi Media

Sign System digunakan sebagai penunjuk arah, letak lokasi, larangan serta anjuran. Perancangan *Sign System* disesuaikan dengan kearifan budaya lokal Lampung seperti membuat siluet siger atau *pattern* tapis Lampung agar informasi tersebut tersampaikan dengan baik kepada Civitas Akademika Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya dan mencapai tujuan seperti yang diinginkan.

Dalam hal ini digunakan teori media untuk perancangan yang menggunakan media utama dan pendukung. Media utama adalah media yang menjadi fokus dalam perancangan sedangkan media pendukung merupakan media yang bersifat melengkapi atau menunjang media utama.

1) Media Utama

Yang terpenting dalam *sign system* pada desain komunikasi visual adalah fungsi dari tanda dalam menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima, adanya interaksi antara prngunjung dengan media yang di sampaikan, yang dimediasi oleh media tertentu. *Sign System* dibagi menjadi tiga yaitu :

- a. Tanda Pengenal (*Identification*) *Sign System* ini sebagai tanda untuk menunjukkan suatu identitas, seperti: ruang perkuliahan, toilet, kantin, masjid, dan lain-lainnya.
- b. Tanda Petunjuk Arah (*Direction*) *Sign System* ini dibutuhkan agar dapat mengarahkan seluruh civitas akademika Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya ketempat yang akan dituju.
- c. Tanda Larangan dan Peringatan (*Regulation*) *Sign System* ini untuk menginformasikan kepada civitas akademika Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya apa saja yang dilarang didalam lingkungan kampus tersebut.

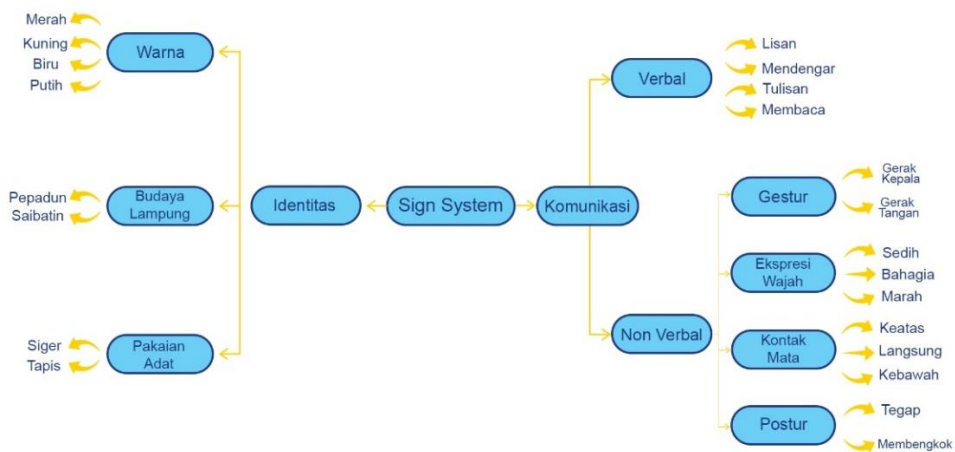
2) Media Pendukung

Untuk menunjang media utama yang berupa *sign system*, dibutuhkan media pendukung untuk melengkapi informasi yang disampaikan seperti *Infotainmentmap*, *Infografis* dan *X-Banner*.

3.2 Konsep Visual

Sebuah konsep visual adalah merupakan kumpulan suatu perancangan yang dibuat agar penyampaian pesan baik informasi pada media utama maupun pendukung dapat tersampaikan melalui visual, sehingga tujuan yang dirancang akan tercapai dan pesan pun dapat diterima dengan baik oleh khalayak sasaran. Adapun diantaranya bagian konsep yang meliputi :

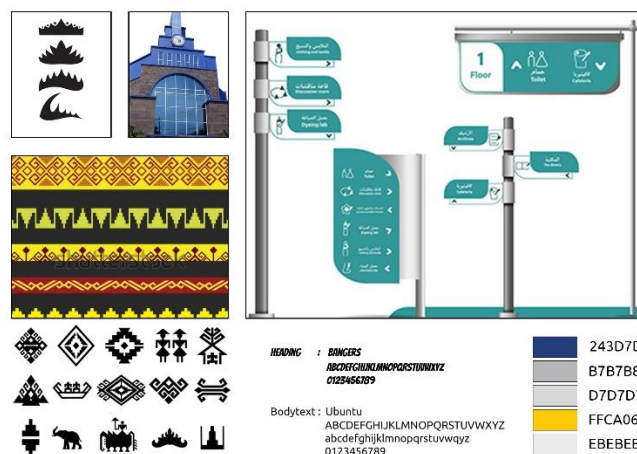
3.2.1 Mindmapping



Gambar 3.1. Kerangka Mindmapping.

Sumber: Dokumen Pribadi (2024).

3.2.2 Moodboard



Gambar 3.2. Desain Moodboard.

Sumber: Dokumen Pribadi (2024).

3.2.3 Format Desain

Format desain yang digunakan dalam perancangan *Sign System* disesuaikan dengan kearifan budaya lokal Lampung seperti membuat *siluet siger* atau *pattern* tapis Lampung yang disederhanakan kembali dengan gaya visual yang menarik agar mempunyai daya tarik dalam menyampaikan informasi.



Gambar 3.3. Gambaran Format Desain.

Sumber: Pinterest.

3.2.4 Tata Letak

Media utama dibuat sedemikian menarik dan memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi serta memiliki keunikan tersendiri agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh civitas akademika Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya. Ukuran *sign* dan tinggi mahasiswa disesuaikan agar terlihat lebih estetik untuk dilihat. Berikut contoh realisasinya :



Gambar 3.4. Posisi Tata Letak Desain.

Sumber: Dokumen Pribadi (2023).

3.2.5 Tipografi

Huruf digunakan sebagai *heading* pada perancangan media informasi adalah huruf **BANGERS** karena pemilihan huruf untuk media informasi ini mengarah kepada keterbacaan sedangkan untuk *bodytext* menggunakan tipe huruf **Ubuntu** yang menggambarkan identitas visual dari instansi pendidikan yaitu Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya. Pemilihan jenis huruf ini karena faktor gaya desain *sign system* serta aspek keterbacaan (*readability*). Pertimbangan mempunyai kejelasan yang baik serta mudah terbaca dari jarak yang jauh menjadi alasan penulis memilih font jenis ini. (Widakdo et al., 2023)

Desain huruf tertentu dapat menciptakan kesan atau karakteristik sebuah objek dalam suatu desain. Oleh karena itu, huruf yang baik mengacu pada keterbacaan dan kemenarikan juga kesesuaian dengan tema yang diambil. Huruf tertentu dapat menciptakan kesan atau karakter dari subjek yang dituju. Berikut huruf yang digunakan penulis pada perancangan media informasi *Sign System* :

HEADING : BANGERS
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
0123456789

Bodytext : Ubuntu
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstu vwqyz
0123456789

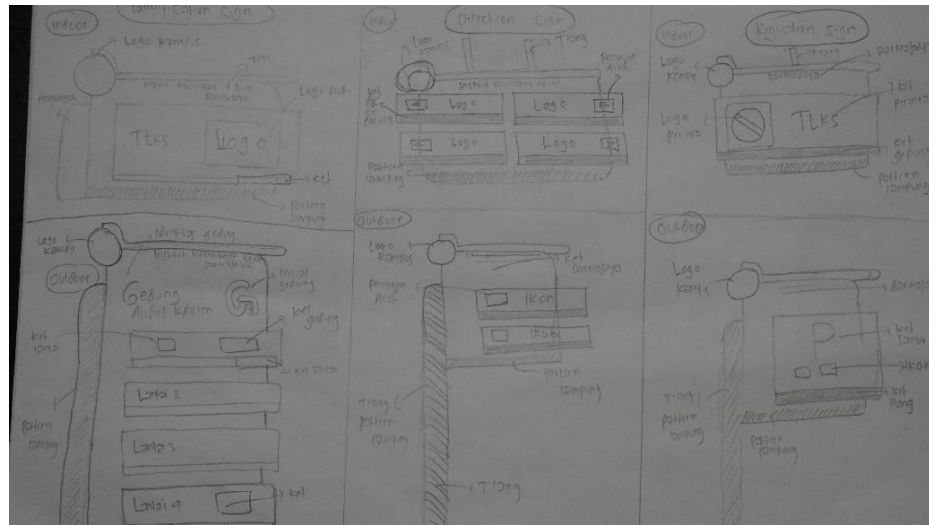
Gambar 3.5. Font *Bangers & Ubuntu*.

Sumber: Dokumen Pribadi (2024).

3.2.6 Gambar

Ilustrasi gambar yang digunakan dalam perancangan media informasi *sign system* adalah visual yang dibuat semenarik mungkin

dengan tujuan agar *audience* tertarik untuk melihat tampilan visual yang informatif dan estetis. Visual yang digunakan merupakan elemen pendukung agar perancangan *sign system* menjadi lebih estetis.





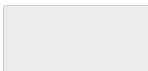


Gambar 3.6. Ilustrasi Sketsa.

Sumber: Dokumen Pribadi (2024).

3.2.7 Warna

Warna merupakan salah satu unsur desain yang mempengaruhi pesan dan warna merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi nilai estetika suatu desain. Pemilihan warna dalam konsep ini berdasarkan identitas visual instansi pendidikan yaitu Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.

	243D7D	C:100 M:89 Y:21 K:7
	B7B7B8	C:29 M:23 Y:23 K:0
	D7D7D7D	C:14 M:11 Y:11 K:0
	FFCA06	C:0 M:20 Y:100 K:0
	EBEBEB	C:7 M:5 Y:5 K:0

Gambar 3.7. Papan Warna.

Sumber: Dokumen Pribadi (2024).