

BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan yang cermat merupakan elemen visual krusial dalam pengembangan media pembelajaran interaktif untuk memfasilitasi pemahaman materi tentang budaya Lampung oleh anak-anak secara optimal. Dilihat dari permasalahan pada siswa/siswi Kelas 5 SD Xaverius 1, dimana anak-anak merasa kurang tertarik dengan media pembelajaran yang hanya menggunakan buku, dan presentasi materi dan membuat sulit mengingat materi yang telah disampaikan. Maka strategi perancangan yang dilakukan adalah perancangan media pembelajaran interaktif budaya Lampung yang dapat menarik minat belajar siswa-siswi sehingga anak-anak dapat mudah mengingat materi dan mudah mendapatkan informasi yang disampaikan.

3.1.1 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran adalah kelompok individu yang menjadi fokus utama dalam komunikasi atau suatu kegiatan. Sasaran tersebut bersifat spesifik dan terukur, sehingga memungkinkan informasi yang disampaikan dapat mencapai objek yang dituju secara optimal. Adapun segmentasi dari perancangan ini adalah:

1. Demografis

Jenis Kelamin : Perempuan dan Laki-Laki

Umur : 10-11 tahun

Pendidikan : Sekolah Dasar

2. Geografis

Secara geografis khayalak sasaran yang menjadi sasaran utamanya adalah anak-anak yang berada di SD Xaverius 1 yang beralamatkan di Jl. Sultan Hasanudin No.25, Gn. MAS, Kec. Telukbetung Selatan, Kota Bandar Lampung.

3. Psikografis

Anak-anak lebih gemar melakukan literasi dengan bahan bacaan yang dominan menggunakan ilustrasi representatif

dibandingkan dengan kalimat-kalimat definnitif yang menjelaskan tentang pengertian suatu informasi secara monoton. Kebiasaan anak-anak yang lebih mudah memahami melalui gambar atau ilustrasi tersebut memberikan daya tarik kepada media bergambar untuk dapat direkomendasikan kepada teman sebayanya. Hal tersebut menjadikan ilustrasi sebagai faktor penting pada karakteristik media pembelajaran mereka.

3.1.2 Tujuan Komunikasi

Mengenalkan pengetahuan tentang budaya Lampung dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang dapat menarik minat belajar anak-anak kelas 5 di SD Xaverius 1. Harapannya siswa-siswi dapat mengingat dan mempertahankan informasi yang telah diberikan dengan mudah dan menarik.

3.1.3 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang akan dilakukan pada perancangan media pembelajaran interaktif budaya Lampung dengan cara memberikan khalayak sasaran pesan yang berupa informasi terkait tentang pakaian adat, makanan, senjata dan alat musik tradisional yang berasal dari lampung melalui ilustrasi atau gambar yang ditampilkan pada perancangan media pembelajaran.

1. Isi Pesan

Perancangan media pembelajaran interaktif memiliki isi pesan berupaa teks pengertian tarian adat, pakaian adat, makanan, senjata dan alat musik tradisional yang berasal dari daerah Lampung.

2. Bentuk Pesan

Pengertian tentang budaya Lampung yang disampaikan dalam bentuk teks dan bergambar, kebudayaan dari budaya daerah Lampung divisualisaikan dalam bentuk ilustrasi, kemudian mekanisme pergerakan tentang kesenian ditampilkan dalam bentuk animasi atau gambar bergerak.

3.1.4 Strategi Media

Strategi media sangat penting untuk menjangkau audiens secara lebih luas. Strategi ini akan memanfaatkan kombinasi media utama dan pendukung yang dirancang untuk menarik perhatian dan menyampaikan pesan dengan cara yang menarik dan informatif.

1. Media Utama

Media utama yang akan digunakan dalam Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Budaya Lampung untuk Pemahaman siswa SD Xaverius 1 di kelas 5 ini akan berbentuk file aplikasi yang dapat di install di perangkat seluler dan komputer. Kelebihan dari aplikasi seluler yaitu pengguna dapat berinteraksi dengan perangkat, menampilkan visualisasi yang menarik dan menambah pengetahuan dari materi yang disajikan dan dapat mudah diakses secara offline.

2. Media Pendukung

Media pendukung merupakan suatu media tambahan atau media pengenalan yang dibuat untuk memperkenalkan hasil perancangan agar lebih menarik dan diminati oleh anak-anak yang ingin belajar. Media pendukung pada perancangan Media Interaktif ini adalah poster, mini standee akrilik, bookmarks dan sticker.

3.1.6 Strategi Distribusi

Strategi distribusi menggunakan media utama dan media pendukung dengan memberikan kepada SD Xaverius 1 untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengenal budaya Lampung.

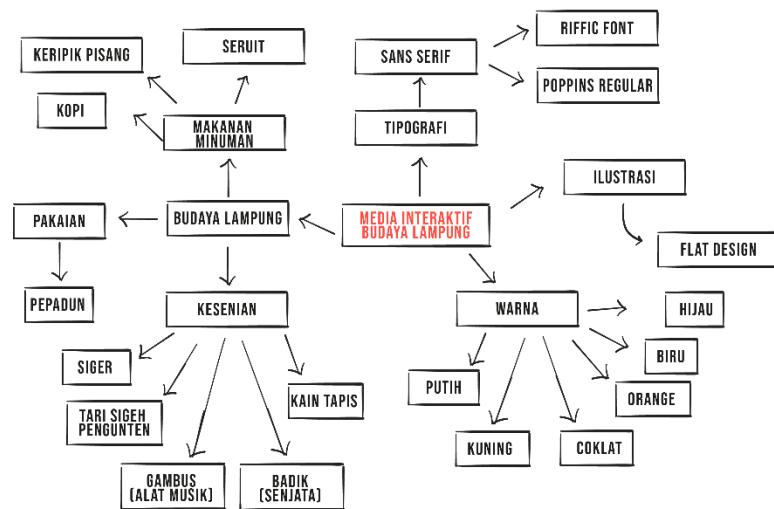
3.2 Konsep Visual

Konsep visual adalah dasar perancangan yang bertujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi secara efektif melalui penggunaan elemen-elemen visual pada media utama maupun media pendukung. Perancangan yang terintegrasi ini diharapkan mampu mencapai tujuan

komunikasi yang telah ditetapkan, serta memastikan bahwa pesan dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh audiens sasaran. Beberapa bagian yang termasuk dalam konsep ini antara lain:

1. *Mind Mapping*

Mind mapping atau pemetaan pikiran adalah suatu metode pencatatan kreatif yang melibatkan pembuatan catatan dan menghubungkan ide-ide untuk memvisualisasikan konsep sebuah desain secara lebih terperinci.



Gambar 3.1 Mind Mapping
(Dokumentasi pribadi, 2025)

2. *Moodboard*

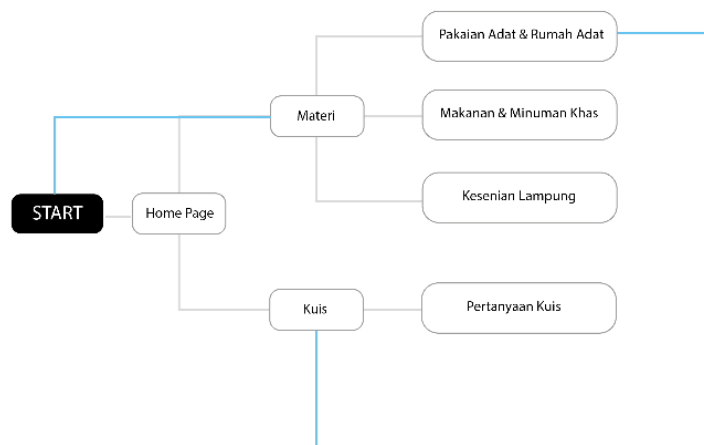
Moodboard merupakan referensi visual yang digunakan dalam pengembangan karya desain komunikasi visual. Moodboard merupakan susunan elemen visual seperti gambar, warna, teks yang dikumpulkan untuk mewakili konsep visual dari suatu proyek desain. Moodboard berfungsi sebagai perancangan untuk menggambarkan dan menyatukan visi estetika yang ingin dicapai, sesuai dengan konsep yang telah dirancang sebelumnya. Berikut ini adalah referensi konsep visual untuk perancangan media interaktif yang akan dikembangkan :



Gambar 3.2 MoodBoard
(Youtube, 2025)

3.2.1 Konsep Interaktif

Konsep interaktif dalam media pembelajaran ini merujuk pada pendekatan yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengenai budaya Lampung. Media ini memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi melalui berbagai fitur dan aktivitas digital. Alur navigasi dalam media pembelajaran ini dirancang secara sederhana dan interaktif agar mudah digunakan oleh siswa. Tampilan awal dimulai dari menu *Start* yang akan mengarahkan pengguna menuju *Home Page*. Pada halaman utama, tersedia dua pilihan menu utama, yaitu Materi dan Kuis. Menu Materi berisi tiga submateri yang terdiri dari Pakaian Adat & Rumah Adat, Makanan & Minuman Khas, serta Kesenian Lampung, yang masing-masing menyajikan informasi secara lebih terperinci mengenai kebudayaan Lampung. Sementara itu, menu Kuis berisi kumpulan pertanyaan kuis yang berfungsi untuk mengukur pemahaman siswa setelah mempelajari materi yang disajikan. Selain itu, setiap bagian dalam aplikasi terhubung dengan *Home Page*, sehingga pengguna dapat dengan mudah berpindah dari satu menu ke menu lainnya. Konsep navigasi ini tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, sistematis, dan menyenangkan.



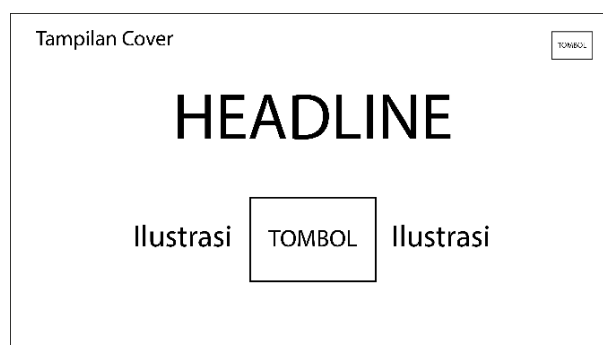
Gambar 3.3 Konsep Interaktif
(Dokumentasi pribadi, 2025)

3.2.2 Format Desain

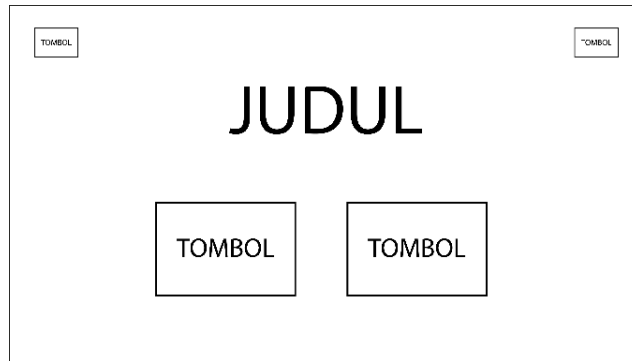
Desain yang akan dibuat menggunakan komposisi keseimbangan konten di center, proporsi warna kontras dengan maksud agar mudah dibaca dan terlihat jelas, sehingga informasi yang akan disampaikan dapat tersampaikan dengan baik dengan menggunakan ilustrasi yang menarik agar meningkatkan minat belajar anak-anak. Perancangan media ini akan menggunakan rasio landscape dengan resolusi 1280px x 720px dengan hasil output aplikasi dismartphone.

3.2.3 Tata Letak

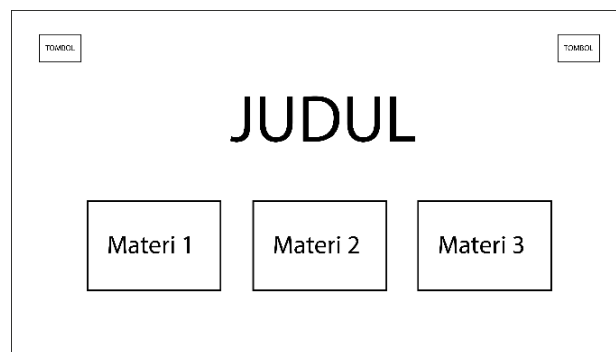
Perancangan ini mengadopsi tata letak yang menggabungkan beragam elemen visual, termasuk ilustrasi, gambar, dan teks, sebagaimana diilustrasikan pada gambar layout terlampir.



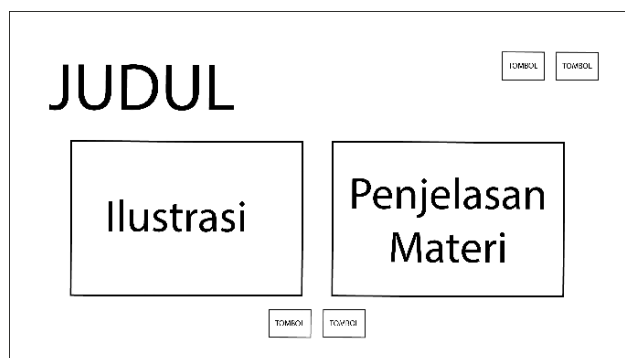
Gambar 3.4 Tampilan Cover
(Dokumentasi pribadi, 2025)



Gambar 3.5 Tampilan Menu
(Dokumentasi pribadi, 2025)



Gambar 3.6 Tampilan Menu Materi
(Dokumentasi pribadi, 2025)



Gambar 3.7 Tampilan Isi Materi
(Dokumentasi pribadi, 2025)

3.2.4 Gaya Visual

Perancangan ini menggunakan gaya visual *flat design* dengan menggunakan software yang penulis kuasi, berikut referensi dari ilustrasi yang akan dibuat :



Gambar 3.8 Refrensi Gaya Visual
(Pinterest, 2025)

3.2.5 Tipografi

Penggunaan tipografi dipilih menyesuaikan dengan tema, oleh karena itu pemilihan font berpengaruh terhadap keselarasan desain. Font yang dipilih adalah Riffic sebagai headline. Menurut Rustan (2011:78) sans serif cocok untuk anak-anak yang baru belajar membaca. Para guru berpendapat bahwa huruf yang simple seperti sans serif bentuknya lebih mudah dikenal anak-anak. Poppins Regular sebagai body text.

RIFFIC FONT
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 3.9 Font Riffic
(google, 2025)

Poppins Regular
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 3.10 Poppins Regular Font
(google, 2025)

3.2.6 Warna

Warna adalah salah satu elemen desain yang berperan penting dalam mempengaruhi penyampaian pesan. Pemilihan warna dalam konsep ini disesuaikan dengan kesan yang ingin ditonjolkan serta target audiens yang dituju. Dalam proses perancangan media interaktif ini, media digital digunakan dengan sistem pewarnaan RGB. RGB sendiri merupakan singkatan dari tiga komponen warna, yaitu Red (merah), Green (hijau), dan Blue (biru).

1. Warna Hijau

Penggunaan warna hijau sebagai warna untuk memberikan warna sesuai dengan warna pohon dalam ilustrasi dan juga sebagai warna headline.



2. Warna Biru

Warna biru digunakan untuk memberikan kesan warna langit sesuai dengan ilustrasi langit.



3. Warna Coklat

Warna coklat digunakan sebagai warna batang pohon pada ilustrasi pepohonan untuk latar belakang media interaktif.



4. Warna Kuning

Warna Kuning menyimbolkan dari warna siger dan menjadi warna ciri khas Provinsi Lampung, digunakan dalam desain sebagai warna ornament pada siger.



5. Warna Orange

Warna Orange menyimbolkan kepercayaan diri dan petualangan, warna orange umumnya warna yang tegas dan menjadi pusat perhatian pada khalayak.



6. Warna Putih

Penggunaan warna putih diterapkan sebagai warna netral dan juga digunakan sebagai outline stroke pada teks.



7. Warna Lain-lain

Warna lain-lain digunakan menyesuaikan warna dari masing-masing ilustrasi seperti warna merah, biru tua dan lain-lain.