

## BAB III

### STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

#### 3.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan adalah komponen visual penting dalam menciptakan media pembelajaran interaktif yang mendukung pemahaman tentang budaya Lampung bagi anak-anak secara efektif. Berdasarkan masalah yang dihadapi oleh siswa kelas 3 MIN 9 Bandar Lampung, di mana anak-anak merasa kurang antusias terhadap media pembelajaran yang hanya mengandalkan buku dan penyampaian materi, hal ini menyebabkan kesulitan dalam mengingat informasi yang telah diajarkan. Oleh karena itu, strategi yang diterapkan adalah merancang media pembelajaran interaktif mengenai budaya Lampung yang dapat meningkatkan minat belajar anak-anak, sehingga mereka lebih mudah mengingat materi dan mendapatkan informasi yang disampaikan dengan menggunakan metode *design thinking*.

Menurut Kelley and Brown dalam (Lazuardi & Sukoco, 2019), pendekatan design thinking adalah pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang diambil untuk mengintegrasikan kebutuhan orang – orang sebagai pengguna, kemungkinan teknologi, serta persyaratan untuk kesuksesan bisnis. *Design thinking* memiliki lima tahapan utama yaitu:

##### 1. *Emphasize* (Empati)

Memahami kebutuhan, pengalaman, dan tantangan yang dihadapi siswa dan guru dalam pembelajaran budaya lampung dengan melakukan wawancara, observasi langsung dan melakukan kuesioner.

##### 2. *Define* (Menentukan Masalah)

Menentukan bagaimana merancang media pembelajaran interaktif budaya lampung yang menarik, edukatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa SD

*3. Ideate (Ide)*

Melakukan pencarian ide yang dapat menjadi solusi dari masalah yang telah ditentukan.

*4. Prototype*

Mewujudkan ide awal atau solusi ke dalam bentuk nyata.

*5. Test*

Menguji efektivitas prototype kepada pengguna langsung, Dengan tujuan untuk mengetahui apakah solusi yang dibuat sesuai kebutuhan.

### **3.1.1 Khalayak Sasaran**

Khalayak sasaran adalah sekumpulan orang yang menjadi pusat perhatian dalam komunikasi atau kegiatan tertentu. Target ini harus jelas dan dapat diukur, sehingga informasi yang disampaikan dapat sampai kepada mereka dengan cara yang paling efektif. Berikut adalah segmentasi dari perancangan ini:

**1. Demografis**

Jenis Kelamin : Laki-Laki dan Perempuan

Umur : 8-9 Tahun

Pendidikan : Sekolah Dasar

**2. Geografis**

Secara geografis khayalak sasaran yang menjadi sasaran utamanya adalah anak-anak yang berada di MIN 9 Bandar Lampung yang beralamatkan di Jl. Tamin No. 36 Sukajawa, Kec. Tanjung Karang Barat, Kota Bandar Lampung, Lampung 35151.

**3. Psikografis**

Anak-anak cenderung lebih menyukai materi yang banyak memuat ilustrasi representatif dibandingkan teks yang hanya berisi kalimat-kalimat definitif dengan penyampaian yang monoton. Karena kebiasaan

anak-anak yang lebih cepat memahami informasi melalui gambar atau ilustrasi, media bergambar menjadi pilihan menarik yang layak direkomendasikan kepada teman-teman sebayanya. Oleh karena itu, ilustrasi menjadi elemen penting dalam karakteristik media pembelajaran bagi mereka.

### *3. Consumer Journey*

*Consumer journey* adalah rangkaian langkah yang dilalui oleh konsumen sebelum mencapai tujuannya. Dalam tahap ini, perlu dilakukan perencanaan yang cermat untuk menentukan metode penyampaian gagasan melalui media yang akan digunakan, sehingga dapat tercipta interaksi yang sesuai dengan pengguna yang ditargetkan. *Consumer journey* akan diterapkan melalui aplikasi media yang telah dirancang sebelumnya. Berdasarkan hasil dari *Consumer journey*, ditentukan bahwa media utama yang akan dikembangkan adalah media yang bersifat interaktif. Pemilihan media interaktif dilakukan karena dapat menyajikan variasi dan daya tarik interaksi yang lebih beragam dibandingkan dengan media cetak.

### *5. Consumer Insight*

*Consumer insight* adalah langkah untuk menemukan informasi tentang cara konsumen memanfaatkan produk atau layanan dalam sebuah media. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan, ditemukan bahwa para siswa di MIN 9 Bandar Lampung umumnya hanya familiar dengan media pembelajaran yang berupa buku bacaan, media fisik, serta media presentasi.

#### **3.1.2 Tujuan Komunikasi**

Memperkenalkan pengetahuan mengenai budaya Lampung melalui media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk menarik minat belajar siswa kelas 3 di MIN 9 Bandar Lampung. Dengan bertujuan agar para siswa dapat dengan mudah mengingat serta mempertahankan informasi yang telah disampaikan.

### **3.1.3 Strategi Kreatif**

Strategi kreatif dalam perancangan media pembelajaran interaktif budaya Lampung dilakukan dengan menyampaikan informasi kepada khalayak sasaran mengenai adat istiadat, pakaian adat, makanan khas, senjata tradisional, dan alat musik daerah melalui penyajian ilustrasi atau gambar yang ditampilkan dalam media pembelajaran.

#### **1. Isi Pesan**

Media pembelajaran interaktif yang dirancang memuat konten berupa teks dan gambar yang menampilkan elemen-elemen budaya Lampung, seperti pakaian adat, makanan khas, rumah adat, serta hewan khas lampung.

#### **2. Bentuk Pesan**

Penjelasan mengenai budaya Lampung disajikan dalam bentuk teks dan gambar, di mana unsur-unsur kebudayaan daerah Lampung divisualisasikan melalui ilustrasi. Sementara itu, mekanisme gerakan ditampilkan dalam bentuk animasi atau gambar bergerak.

### **3.1.4 Strategi Media**

#### **1. Media Utama**

Media utama dalam Perancangan Multimedia Interaktif Budaya Lampung sebagai upaya pelestarian budaya Indonesia untuk anak sekolah dasar berbentuk file aplikasi yang dapat diinstal pada perangkat seluler maupun komputer. Aplikasi ini memiliki keunggulan, antara lain memungkinkan interaksi pengguna dengan perangkat, menyajikan audio yang menarik, memperkaya pengetahuan melalui materi yang disampaikan, serta dapat diakses secara offline dengan mudah.

#### **2. Media Pendukung**

Media pendukung adalah media tambahan yang berfungsi sebagai sarana pengenalan untuk menarik minat, khususnya anak-anak yang ingin belajar. Dalam perancangan Media Interaktif ini, media

pendukung yang digunakan meliputi poster, x-banner, serta merchandise seperti standee dan stiker.

### 3.2. Konsep Visual

#### 3.2.1 Konsep Kreatif

Konsep kreatif merupakan landasan dalam proses perancangan yang bertujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi secara jelas dan tepat melalui pemanfaatan elemen-elemen visual, baik pada media utama maupun media pendukung. Dengan pendekatan perancangan yang terkoordinasi, diharapkan komunikasi yang diinginkan dapat tercapai secara efektif, serta pesan yang disampaikan dapat diterima dan dimengerti dengan baik oleh target audiens. Beberapa komponen yang termasuk dalam konsep ini mencakup:

##### 1. *Mind Mapping*

*Mind mapping* atau pemetaan pikiran adalah metode pencatatan yang bersifat kreatif, yang berfungsi untuk mengatur dan menghubungkan berbagai ide guna memvisualisasikan sebuah konsep dengan lebih mendalam dan terstruktur.

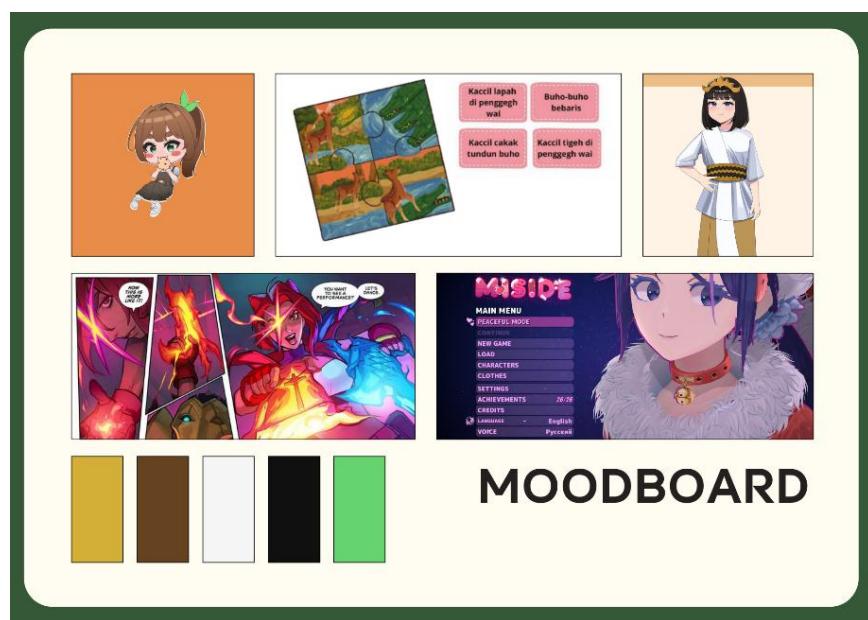


Gambar 3.1 Mindmapping

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

## 2. Moodboard

*Moodboard* adalah suatu bentuk referensi visual yang digunakan dalam proses perancangan karya desain komunikasi visual. *Moodboard* merupakan kumpulan elemen visual yang terdiri dari gambar, warna, teks, dan komponen desain lainnya, yang disatukan untuk merepresentasikan konsep visual dari suatu proyek desain. *Moodboard* berfungsi dalam proses 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 dibuat:

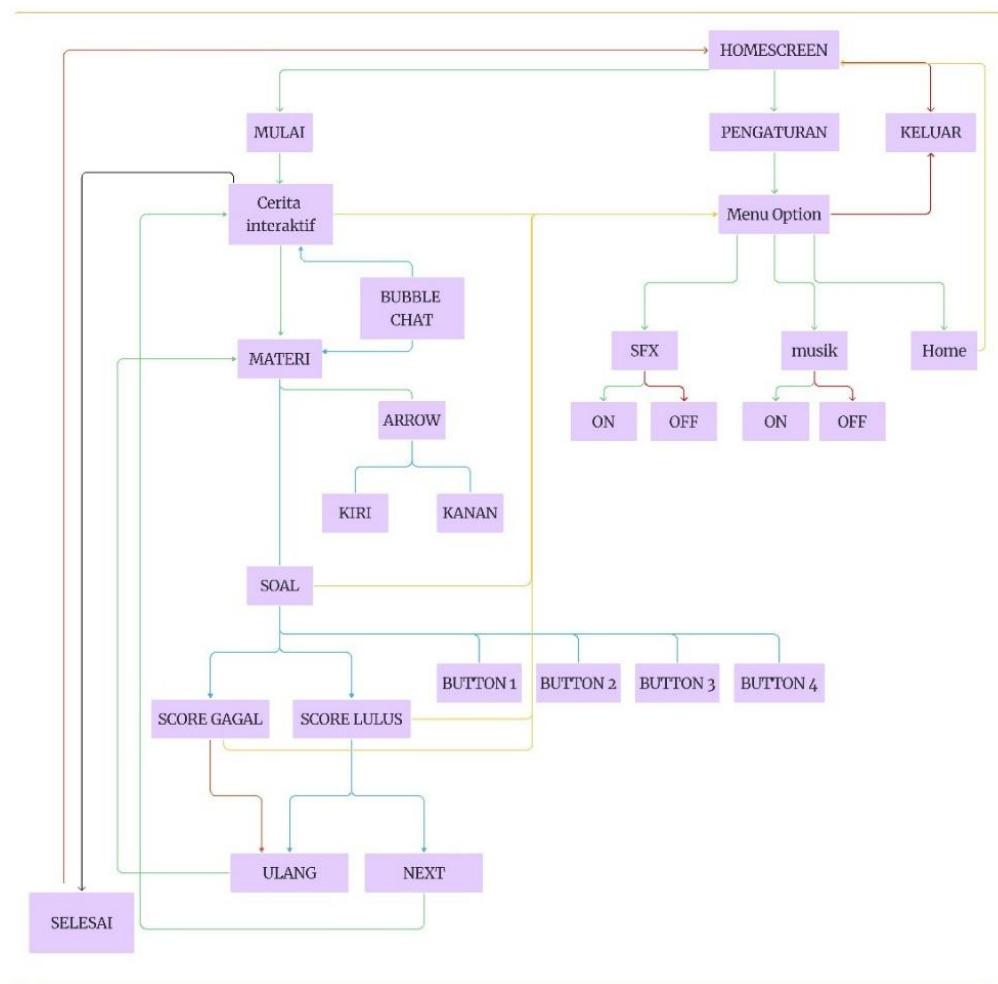


*Gambar 3.2 Moodboard*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)

### 3.2.2 Konsep Interaktif

Representasi visual dari perjalanan pengguna (*user journey*) saat mereka berinteraksi dengan suatu produk, layanan, atau aplikasi. *User flow* menggambarkan langkah-langkah atau alur yang diambil pengguna dari awal hingga mencapai tujuan tertentu.



**Gambar 3.3 Konsep Interaktif**

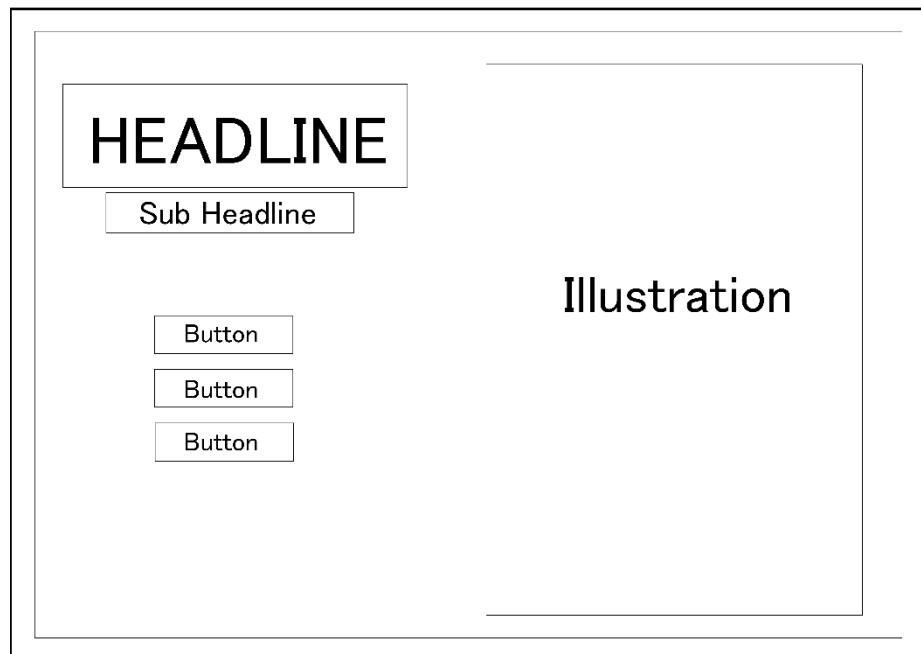
(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)

### 3.2.3 Format Halaman

Perancangan ini memiliki total 13 halaman yang berisi 1 halaman homescreen, 3 halaman cerita interaktif, 3 halaman materi, 3 halaman soal, dan 3 halaman skor akhir. Media ini akan dirancang dalam orientasi landscape dengan resolusi 1280 x 720 piksel. Dengan menggunakan *software medibang paint pro* yang digunakan dalam proses digitalisasi gambar atau ilustrasi dan *software adobe animate* yang digunakan dalam proses animasi serta menghasilkan *output* aplikasi untuk *smartphone*.

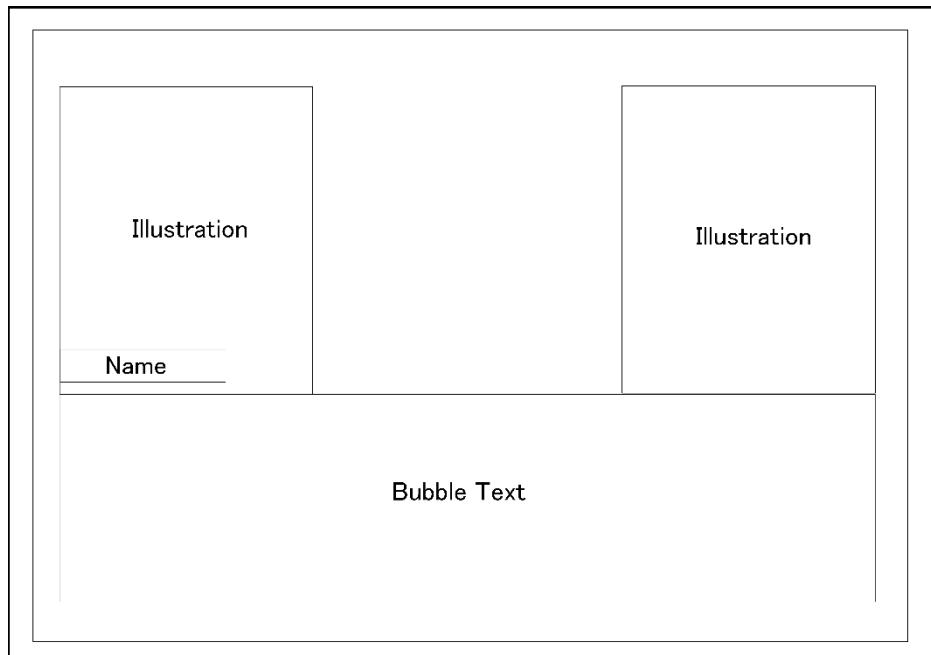
### 3.2.4 Tata Letak

Tata letak adalah mengatur pada suatu elemen agar komunikatif yang dapat mendukung konsep dan pesan sehingga dalam pengaturan menghasilkan struktur yang baik, karena dapat meningkatkan efektifitas keterbacaan. Tata letak atau layout yang digunakan pada perancangan multimedia interaktif budaya Lampung ini menggunakan tata letak Picture Windows Layout, yaitu tata letak yang menampilkan gambar yang lebih dominan besar atau full dibandingkan isi teks. Tujuan dari penggunaan layout seperti ini agar gambar yang dibuat menjadi pusat perhatian, dikarenakan anak-anak lebih menyukai gambar sehingga teks hanya menjadi pendukung sebagai keterangan informasi yang disampaikan. selain itu tata letak yang diterapkan menggunakan prinsip-prinsip seperti balance (keseimbangan), emphasis (tekanan), sequence (urutan pandangan), dan unity (kesatuan/serasi). Contoh tata letak dapat dilihat sebagai berikut:



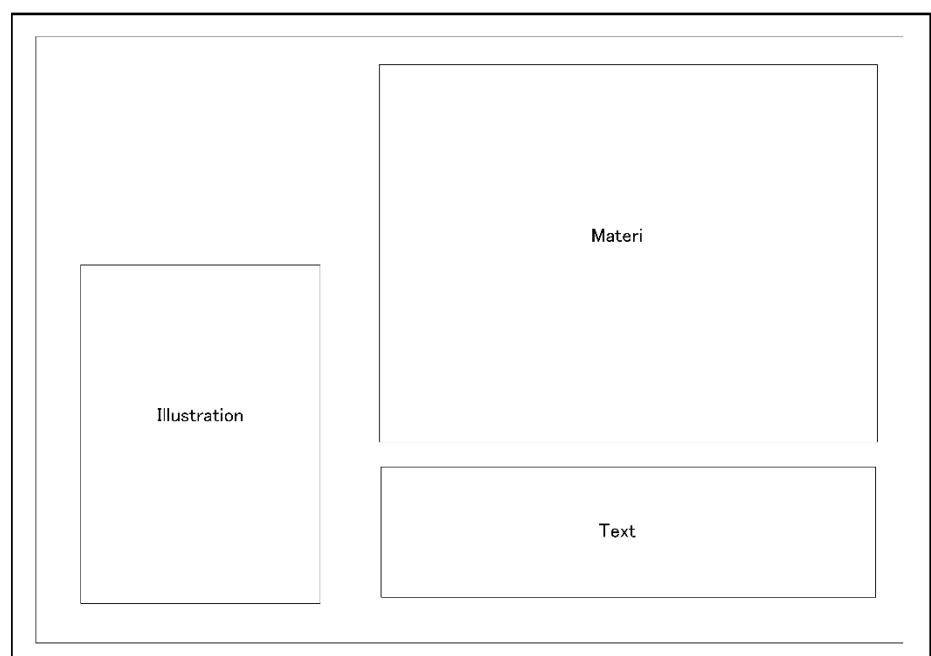
*Gambar 3.4 Halaman Utama*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)



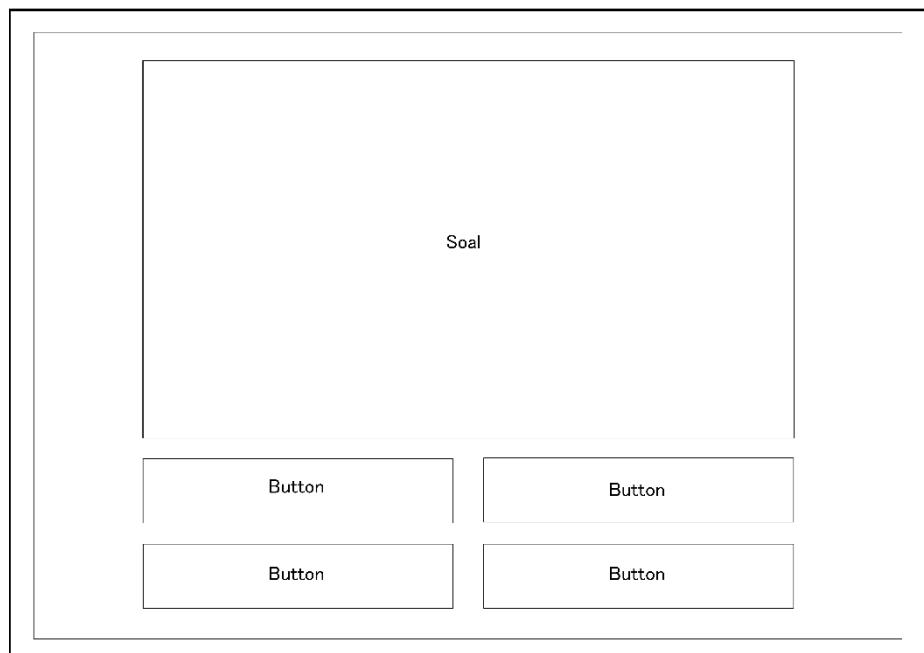
**Gambar 3.5 Halaman Cerita Interaktif**

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)



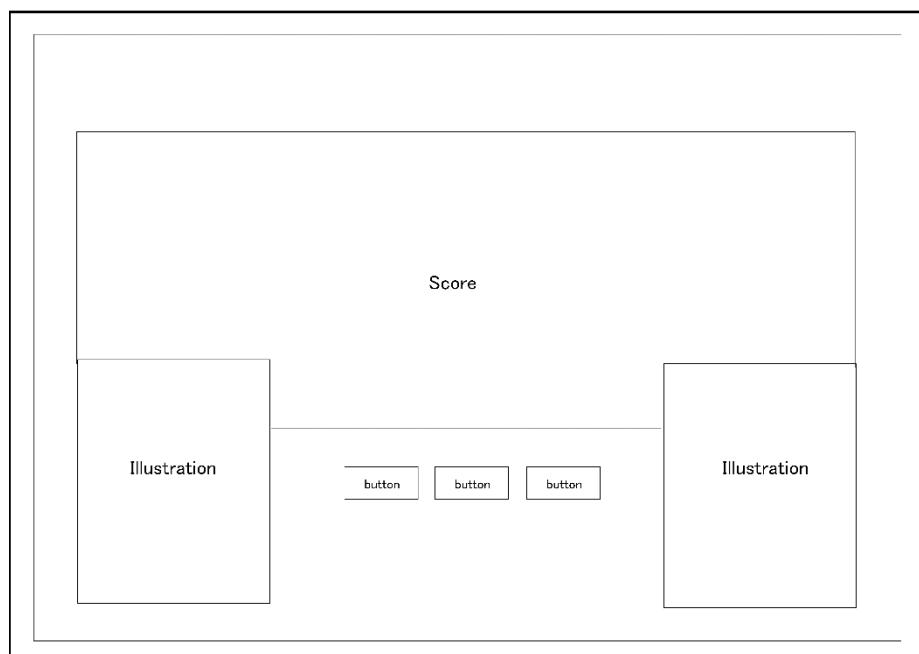
**Gambar 3.6 Halaman Materi**

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)



**Gambar 3.7 Halaman Soal**

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)



**Gambar 3.8 Halaman Skor Akhir**

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)

### 3.2.5 Gaya Visual

Perancangan ini menggunakan gaya visual *chibi* dan *anime* dengan menggunakan software yang penulis kuasai, berikut ilustrasi yang akan dibuat:



*Gambar 3.9 Gaya Visual Chibi dan Anime*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)

### 3.2.6 Tipografi

Penggunaan tipografi dipilih menyesuaikan dengan tema, oleh karena itu pemilihan font berpengaruh terhadap keselarasan desain. Font yang dipilih adalah Baloo sebagai headline dan Poppins Regular sebagai body text.

## Baloo Regular

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

*Gambar 3.10 Font Baloo Regular*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)

## Poppins Regular

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z  
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

*Gambar 3.11 Font Poppins Regular*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)

### 3.2.7 Warna

Warna merupakan salah satu unsur desain yang memiliki peranan penting dalam memengaruhi cara pesan disampaikan. Pemilihan warna dalam konsep ini disesuaikan dengan kesan yang ingin ditampilkan serta kelompok audiens yang menjadi sasaran. Dalam tahap perancangan media interaktif ini, media digital diterapkan dengan menggunakan sistem warna RGB. RGB adalah akronim dari tiga elemen warna, yaitu Merah (Red), Hijau (Green), dan Biru (Blue).

## COLOURS



*Gambar 3.12 Elemen Warna*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)

## 1. Warna Kuning Keemasan

Warna kuning keemasan merupakan warna utama dari perancangan ini, memberikan kesan hangat dan cerah. Warna ini sesuai dengan warna siger dan digunakan sebagai headline.

## 2. Warna Coklat

Warna coklat memberikan kesan hangat dan natural. Warna ini sesuai sebagai warna kayu, tanah, dan kain tapis.

## 3. Warna Hijau

Warna hijau memberikan kesan alami dan segar. Warna ini sesuai sebagai warna dedaunan atau ladang.

## 4. Warna Putih

Warna putih memberikan kesan kesederhanaan. Warna ini sesuai sebagai warna netral atau *white space*.

## 5. Warna Hitam

Warna hitam memberikan kesan kekuatan dan kepercayaan diri. Warna ini sesuai sebagai penegas atau kejelasan visual.

## 6. Warna Lainnya

Warna lainnya digunakan menyesuaikan warna dari masing-masing ilustrasi seperti *cream* merah, biru, dan lainnya.