

BAB IV

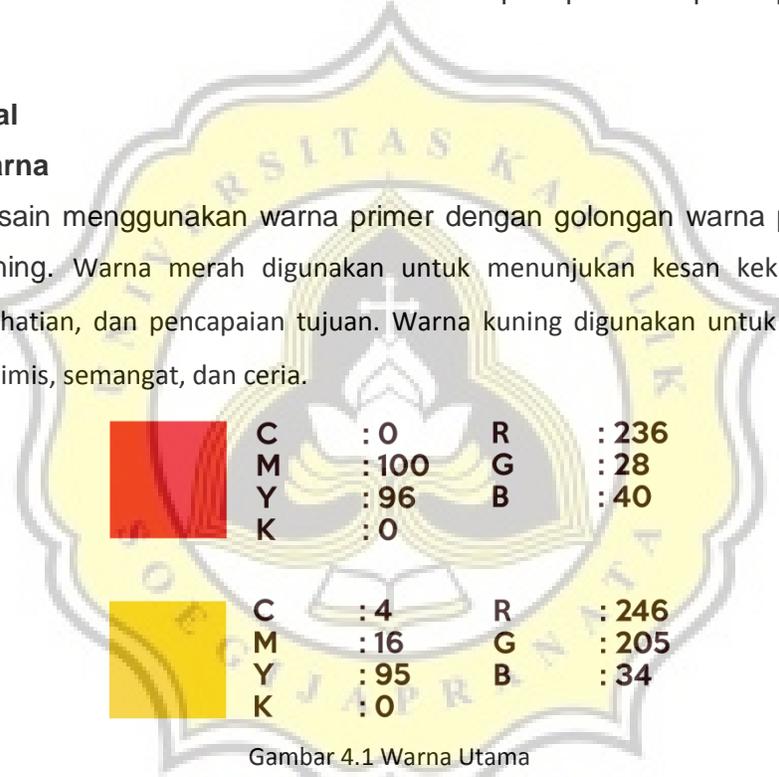
STRATEGI KREATIF

Perancangan kampanye dan desain yang bersifat persuasif ditujukan kepada segmentasi remaja usia 15 – 22 tahun di kota Semarang. Kampanye dibuat dengan menerapkan nilai – nilai kepedulian khususnya terhadap penyandang disabilitas di fasilitas umum. Melalui desain yang bersifat interaktif diharapkan dapat menarik minat remaja terhadap dunia disabilitas dan memberikan kesadaran terhadap kepedulian pada pribadi masing – masing remaja.

4.1 Konsep Visual

4.1.1 Warna

Desain menggunakan warna primer dengan golongan warna panas merah dan kuning. Warna merah digunakan untuk menunjukkan kesan kekuatan, keberanian, perhatian, dan pencapaian tujuan. Warna kuning digunakan untuk menunjukkan sifat optimis, semangat, dan ceria.



C	: 0	R	: 236
M	: 100	G	: 28
Y	: 96	B	: 40
K	: 0		
C	: 4	R	: 246
M	: 16	G	: 205
Y	: 95	B	: 34
K	: 0		

Gambar 4.1 Warna Utama

4.1.2 *Typography*

Jenis Huruf yang digunakan adalah san serif dimana memberikan kesan modern, segar namun tetap tegas. Jenis huruf cocok dengan kampanye yang ditargetkan bagi para remaja yang menyukai kesederhanaan dan tidak terlalu rumit. Jenis huruf yang digunakan adalah Keep Calm Medium, League Spartan Bold, dan Impact.

Keep Calm Medium

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstu
123456790 !@#\$%&*()

League Spartan Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstu
123456790 !@#\$%^&*()

Impact

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstu
123456790 !@#\$%^&*()

Gambar 4.2 Jenis Huruf

4.1.3 Bentuk

Penggunaan bentuk visual disesuaikan dengan konsep yang telah dipilih. Konsep berkaitan dengan remaja, kepedulian, penyandang disabilitas, dan fasilitas umum, oleh sebab itu bentuk yang ditampilkan berupa :

- Remaja : ditampilkan sosok pelajar yang sesuai dengan target sasaran usia 15 – 22 tahun yang pada umumnya masih berstatus pelajar sehingga membawa tas
- Kepedulian : menampilkan remaja yang mengalah dengan memberikan tempat duduk kepada penyandang disabilitas.
- Penyandang Disabilitas : menampilkan sosok lanjut usia
- Fasilitas Umum : menampilkan bentuk bis umum



Gambar 4.3 Referensi Visual

4.2 Konsep Verbal

4.2.1 Konsep Perancangan Logo

Berdasarkan dengan konsep yang telah dipilih judul kampanye “ peduli itu keren cuek itu cemen “ ingin menampilkan logo yang dapat memberikan kesan ceria, muda, dan menyenangkan sesuai dengan target sasaran remaja. Logo harus menggunakan warna dan visual yang menarik perhatian serta mudah dikenali.

4.2.2 Logogram

Bentuk Logogram yang digunakan adalah bentuk bus yang mewakili fasilitas umum yang di dalamnya terdapat aktifitas seorang remaja yang rela berdiri dan memberikan bangkunya kepada penyandang disabilitas yang diwakili dengan lanjut usia. Remaja digambarkan membawa tas sekolah dan lanjut usia digambarkan dari bentuk tubuh yang membungkuk dan membawa tongkat.

4.2.3 Logotype

Logotype menggunakan jenis huruf Keep Calm Medium, League Spartan Bold, dan Impact yang sudah dijelaskan sebelumnya pada konsep visual. Penambahan bentuk yang menyerupai trapesium sebagai background *logotype* bertujuan untuk mempertegas arti “ Peduli itu Keren ” dan “ Cuek itu Cemen “ .

4.2.4 Peletakkan Logo

Logo akan diletakkan dengan media terkait untuk memperkuat identitas kampanye seperti pada media cetak, media online, merchandise, badan bus serta bangku bus.

4.2.5 Media Utama Promosi

Media utama promosi menggunakan media offline seperti poster, xbanner, baliho, game interaktif di sekolah dan shelter bis, merchandise yang didukung media online sebagai media sekunder.

4.3 Visualisasi Desain

4.3.1 Logo

a) Logo Berwarna



Gambar 4.4 Logo Berwarna

b) Logo Hitam Putih



Gambar 4.5 Hitam Putih

4.3.2 Tahap Awaranness dan Interest

4.3.2.1 Poster



Gambar 4.6 Poster Series

4.3.2.2 Desain Badan Bus



Gambar 4.7 Desain Badan Bis

4.3.2.3 Desain Bangku Bis



Gambar 4.8 Desain Bangku Bis

4.3.3 Tahap Search

4.3.3.1 Desain Kotak Permainan



Gambar 4.9 Desain Kotak Permainan

4.3.3.2 Desain Permainan



Gambar 4.10 Desain Permainan

4.3.3.3 Desain Booth Stand



Gambar 4.11 Desain Standbooth

4.3.3.4 Desain Tiket Hadiah



Gambar 4.12 Desain Tiket Hadiah

4.3.4 Tahap Action

4.3.4.1 Desain Event Pertama



Gambar 4.13 Desain Media Promosi Event Pertama

4.3.4.2 Desain Event Kedua



Gambar 4.14 Desain Media Promosi Event Kedua

4.3.4.3 Desain Event Ketiga



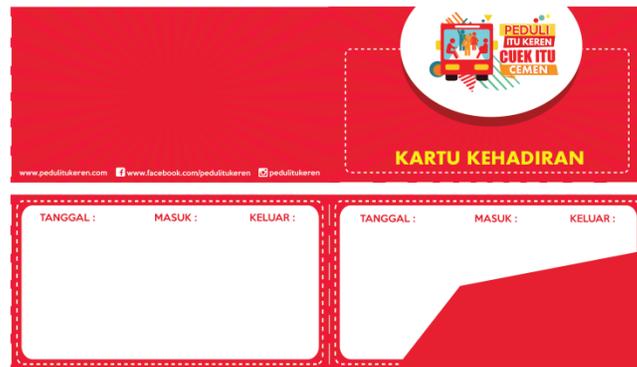
Gambar 4.15 Desain Media Promosi Event Ketiga

4.3.4.4 Desain Event Keempat



Gambar 4.16 Desain Media Promosi Event Keempat

4.3.4.5 Desain Kartu Kehadiran



Gambar 4.17 Desain Kartu Kehadiran

4.3.4.6 Desain Photobooth dan Atribut



Gambar 4.18 Desain Photobooth

4.3.4.7 Desain Kartu Hadiah



Gambar 4.19 Desain Kartu Hadiah

4.3.4.8 Desain Perlengkapan Panitia



Gambar 4.20 Desain Perlengkapan Panitia

4.3.4.9 Desain Sign System



Gambar 4.21 Desain Sign System



Gambar 4.22 Desain Sign System Stiker Kaki



Gambar 4.23 Desain *Sign System Handle Grip*

4.3.5 Tahap Share



Gambar 4.24 Desain Merchandise

4.3.6 Media Sosial



Gambar 4.25 Desain Media Sosial