

BAB IV STRATEGI KREATIF

4.1 Konsep Visual

Konsep Visual

Konsep Logo
Penggabungan dari 3 plastik sekali pakai yang sering digunakan dan menjadi sampah. botol plastik ini memberikan konsep yang kuat dan dinamis, penempatan diatas agar tetap menyerupai bentuk asli botol.

Dan kombinasi dari kantong plastik yang ditempatkan pada posisi dibawah botol agar tetap mempertahankan bentuk utuh dari botol tersebut. bentuk plastik sendiri mempunyai lengkungan dibawah yang menandakan bahwasannya setelah digunakan. Dan bagian garis kaku diatas untuk menegaskan bahwa plastik adalah sampah yang merusak lingkungan.

Yang ada diatas adalah icon diatas kedua botol dan plastik adalah sedotan. sedotan digambarkan perspektif kecil yang menunjukkan hal yang kecil namun memberikan dampak yang besar pada lingkungan. disini digambarkan posisi sedotan mengarah kekanan yang berarti pulang.

Ini adalah fokus sebenarnya pada konsep logo ini, uang kertas yang digambarkan dengan menyerupai uang sesungguhnya adalah guna untuk menjelaskan keseluruhan logo tersebut.

Konsep Cerita Logo
Dari kita kembali ke kita, ketika kita mager adalah menjadi kebiasaan buruk maka darisitu datanglah inspirasi sampah plastik kita bisa menjadi tambahan pendapatan.

Konsep Logo Type
LITHOS PRO/REGULER/
1234567890
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Font yang tegas, simple, dinamis dan mempunyai garis lekukan dan garis kaku yang mampu menggambarkan bentuk dari visual logo

Konsep Warna
Warna pastel terdiri dari hijau merah dan kuning perpaduan yang memberikan nuansa cerah, dinamis, simple dan gaya hidup anak muda. Keseimbangan warna dari hijau, merah dan kuning adalah warna yang selaras dan enak di pandang.



SAMPAH KITA

Gambar 4.1 Visual Logo

4.1.1. Pewarnaan Logo

C.: 44% M: 75% Y:91% K: 63%

R: 75% G: 38% B:15%

Menurut hasil riset yang sudah dilakukan, warna yang terpilih adalah warna pastel yang terdiri dari hijau tua, muda, merah tua, muda dan kuning tua, muda. Warna Hijau: Mengartikan alam, kebersihan, dinamis.

4.1.2 Tipografi Logo

**THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE
LAZY DOG**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Gambar 4.2 Gambar Tipografi Logo

Font yang digunakan untuk logo adalah font Copperplate Gothic Bold. Font ini memiliki karakter huruf yang tegas sehingga cocok jikadi aplikasikan kepada logo yang berkesan klasik.

4.2. Konsep Verbal

Konsep dasar interface ini guna untuk opsi lanjutan sebagai bahan aplikasi yang berlatar belakang dari kasus mahasiswa yang mager, bingung mencari tambahan uang.

4.2.1 Konsep Dasar

Konsep dasar interface ini guna untuk opsi lanjutan sebagai bahan aplikasi yang berlatar belakang dari kasus mahasiswa yang mager, bingung mencari tambahan uang.

4.2.2 Tujuan Utama Desain Interface

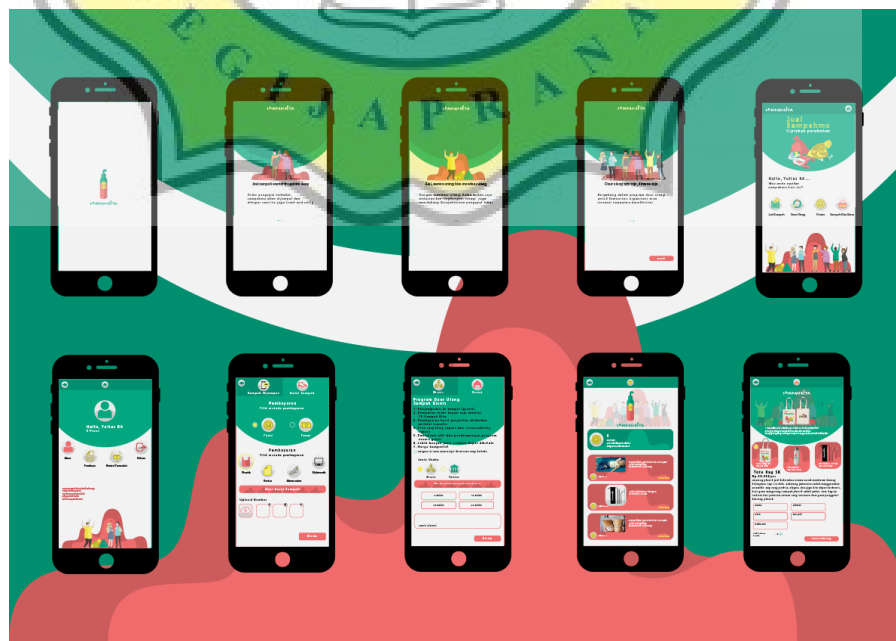
Tujuan utama adalah agar mahasiswa mampu menerima informasi dan hal baru yang bias mendukung kelestarian alam dan bias merubah gaya hidup menggunakan plastic sekali pakai.

4.2.3 Konsep Nama interface(aplikasi)

Sampah Kita adalah dari kita kembali ke kita, yang menandakan bahwa plastik yang telah digunakan dan tidak terurai dalam jangka waktu yang Panjang makan akan membengkak dilaut dan akan termakan oleh ikan dan kembali lagi ke meja makan kita.

4.3 Visualisai Desain

4.3.1 Tahap Kognisi dan Afeksi

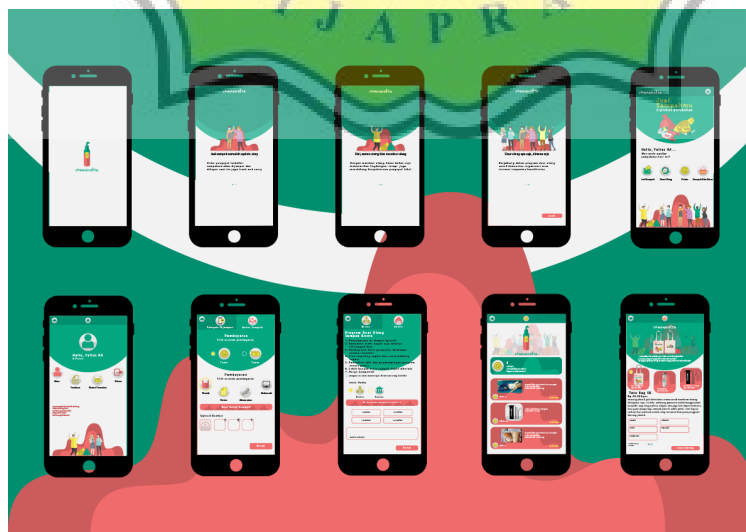


Gambar 4.3.1 Poster Tahap kognisi



Gambar 4.3.2 Tahap afeksi melalui media sosial (instagram)

4.3.2 Tahap Interface



Gambar 4.3.2.1 Desain Tahapan interface

4.3.3 Merchandise





Gambar 4.3.1 Merchandise