

BAB IV

STRATEGI KREATIF

4.1 Konsep Verbal

4.1.1 *Tone and Manner*

Di dalam perancangan ini penulis menggunakan konsep verbal yang bersifat *care* atau peduli dengan pembawaan kalimat yang santai seperti berbicara dengan sesama mahasiswa tetapi juga mengedukasi dengan cara mengingatkan lewat media utama yang berupa aplikasi, dan juga media pendukung yang sebagai sarana menginformasikan tentang *Computer Vision Syndrome* tersebut.

4.1.2 *Penggunaan Bahasa*

Penggunaan bahasa di dalam perancangan ini di sesuaikan dengan karakter target sasaran yaitu dari kalangan mahasiswa golongan SES B yang notabene adalah merupakan kalangan terpelajar sehingga penggunaan bahasa Inggris terdapat dalam beberapa kalimat yang terdapat di media utama dan juga media pendukung. Karena banyak mahasiswa yang menggunakan settingan aplikasi berbahasa Inggris dan mereka paham karena sudah terbiasa. Selain itu berdasarkan hasil angket target sasaran kalimat panjang formal yang berupa kalimat percakapan yang berisi informasi mereka memilih menggunakan Bahasa Indonesia agar mudah dipahami. Maka dari itu dalam perancangan ini akan digunakan dua bahasa yaitu bahasa Inggris dan juga bahasa Indonesia.

4.2 Konsep Visual

Dalam perancangan ini penulis menggunakan konsep visual yang dapat menimbulkan kesan rileks pada saat visual muncul pada layar. Sehingga mayoritas warna yang digunakan adalah warna yang mengandung unsur *relax* atau santai sesuai dengan tujuan utama dari perancangan ini selain warna *relax* warna-warna ini akan menggambarkan karakter dari seorang remaja yang merupakan target sasaran dari perancangan ini. Lalu gradasi warna digunakan karena memiliki karakteristik mencolok *eyecatching* dan mudah ditangkap oleh otak manusia dan juga mengandung unsur futuristik. Selain itu terdapat elemen estetika yaitu sebuah lingkaran yang mengandung unsur kenyamanan pada saat target melihatnya, kepedulian sesuai dengan *tone and manner* perancangan ini, dan futuristik.

4.2.1 Konsep Logo

4.2.1.1 Konsep Logogram



Gambar 4.1: Logogram

(Sumber:Data pribadi)

Pada logo perancangan ini penulis menggunakan logogram dan juga logotype. Logogram berbentuk sebuah mata yang menandakan bahwa perancangan ini membahas tentang indera penglihatan. Tanda seru yang terdapat di atas logo mata menandakan bahwa tanda untuk berhati-hati. Sehingga apabila disimpulkan logogram tersebut memiliki arti bahwa harus berhati- hati khususnya pada indera penglihatan. Tanda seru juga diibaratkan bulu mata.

4.2.1.2 Konsep Logotype



Gambar 4.2: Logotype

(Sumber: Data Pribadi)

Penggunaan logotype pada logo menggunakan jenis *font san Serif* huruf *Mont heavy*. Karakteristik dari jenis *font San Serif* adalah modern futuristik dan juga mudah dibaca jelas sesuai dengan kebutuhan target sasaran. Gaya futuristik Sesuai dengan trend desain 2020 yang disukai oleh target sasaran. Untuk penggunaan font pada judul berbeda dengan

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

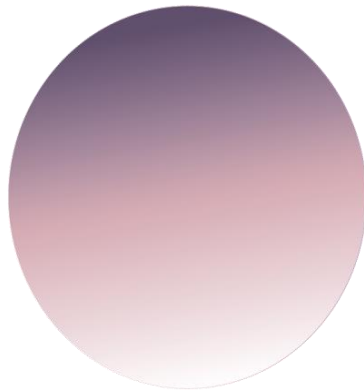
huruf yang digunakan untuk menuliskan *bodytext* yaitu menggunakan jenis huruf *Mont* tetapi yang *Extralight*. Penggunaan jenis huruf *Mont* ini akan ditempatkan pada aplikasi yang bukan judul atau sub judul selain itu juga akan ada di beberapa media pendukung lain seperti poster, *tent card*, iklan instagram, *feed* instagram, dan web.

Gambar 4.3: *Typeface*

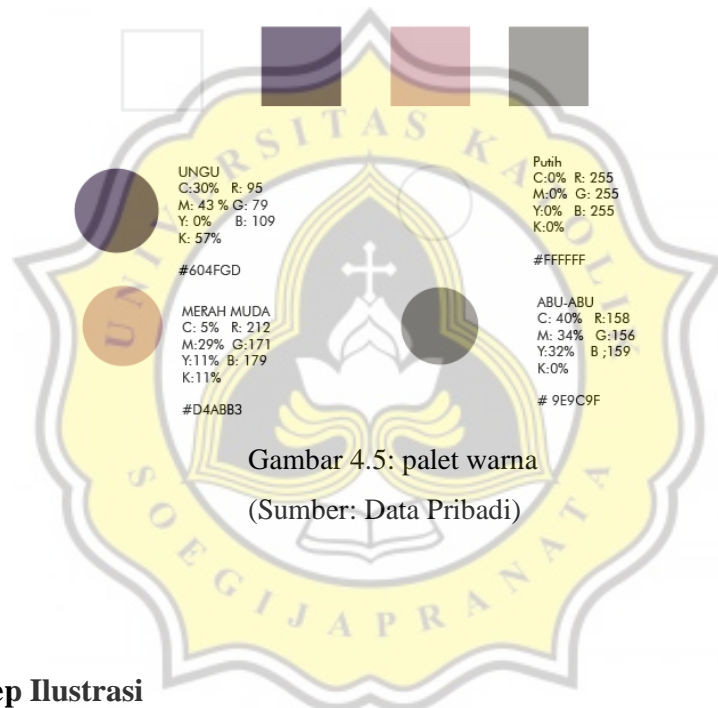
(Sumber: Data Pribadi)

4.2.2 Konsep Warna

Penggunaan warna yang dominan pada perancangan ini adalah warna gradasi. Gradasi warna tersebut meliputi ungu, merah muda, dan putih. Warna abu-abu digunakan secara terpisah dari gradasi warna tersebut. Karena merupakan warna yang tidak dominan. Warna-warna tersebut disesuaikan dengan unsur ketenangan dan juga karakteristik utama yaitu target sasaran yang merupakan remaja dan juga sifat dari media utama yang berupa aplikasi ini.



Gambar 4.4: Gradasi Warna Ungu - putih
(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 4.5: palet warna
(Sumber: Data Pribadi)

4.2.3 Konsep Ilustrasi

Penggunaan konsep ilustrasi pada perancangan ini menyesuaikan dengan karakteristik remaja dan juga karakteristik dari media utama yang dibuat. *Flat design* adalah ilustrasi yang digunakan dalam perancangan ini, *Flat design* memiliki karakter desain yang minimalis bentuk sederhana dari sebuah objek realis. Sehingga target sasaran mengenali gambar lebih mudah dan jelas. Terdapat 2 karakter yang menggunakan ilustrasi *flat design* yang mempresentasikan seorang mahasiswa dan juga mahasiswi. Karakter wanita bernama Sari dan karakter Pria bernama Setya. 2 karakter ini akan ditampilkan di media utama maupun media pendukung. Selain itu terdapat penambahan estetika elemen tambahan yaitu elemen bentuk lingkaran Penggunaan bentuk dalam perancangan *User Interface* ini

terdapat elemen bentuk lingkaran yang dapat diartikan sebuah pergerakan dan juga bentuk dari lingkaran yang membuat kesan nyaman , dan *care* sesuai dengan tone and manner dari perancangan ini.



Gambar 4.6: Flat Design Karakter Sari dan Setya

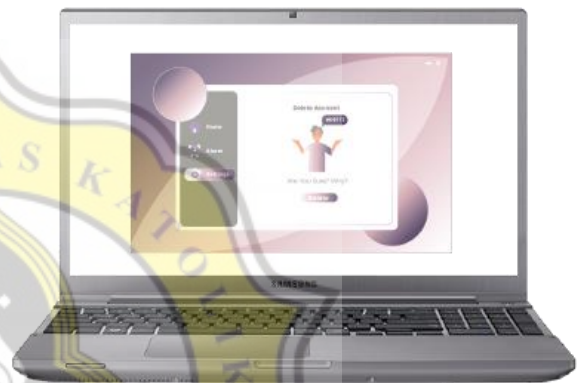
(Sumber: Data Pribadi)

4.3 Visualisasi Desain

4.3.1 *User Interface* Desain Aplikasi “Beware Of Computer Vision Syndrome”









Gambar 4.7 : *User Interface* Aplikasi *Beware Of Computer Vision Syndrome*

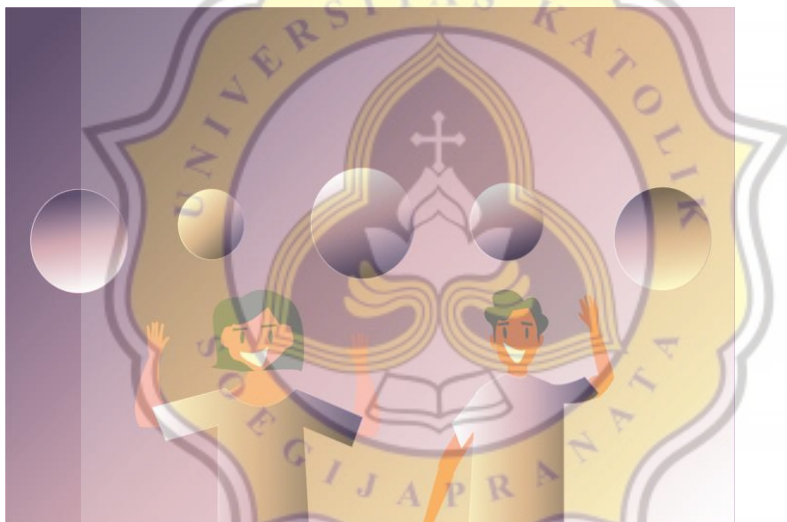
(Sumber: Data Pribadi)

4.3.2 Interface Video Pada Alarm Aplikasi



Gambar 4. 8 : Visual Video Alarm versi 1

(sumber : data pribadi)

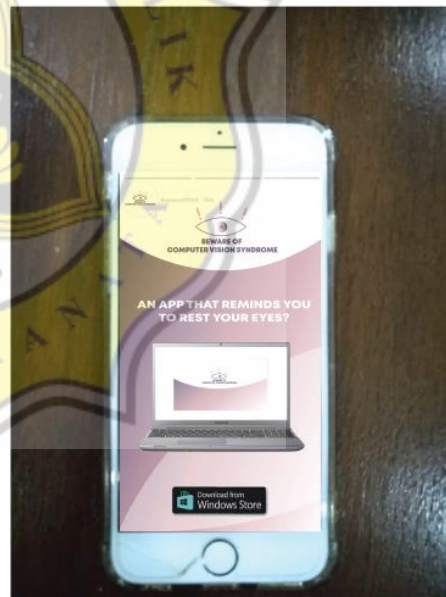
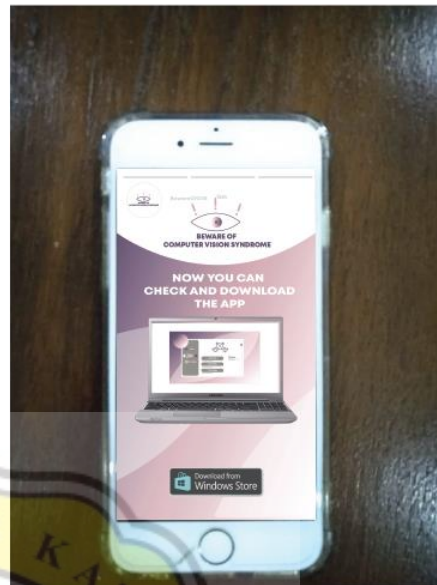
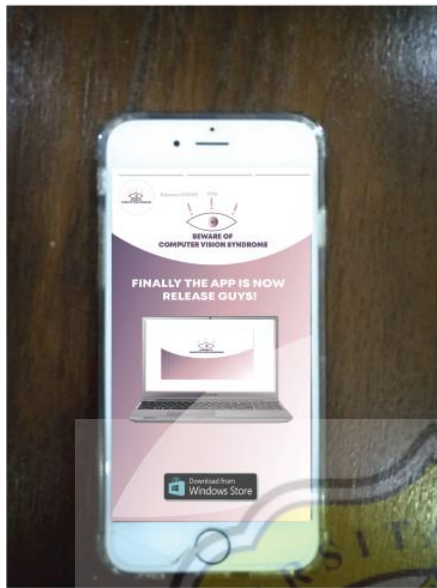


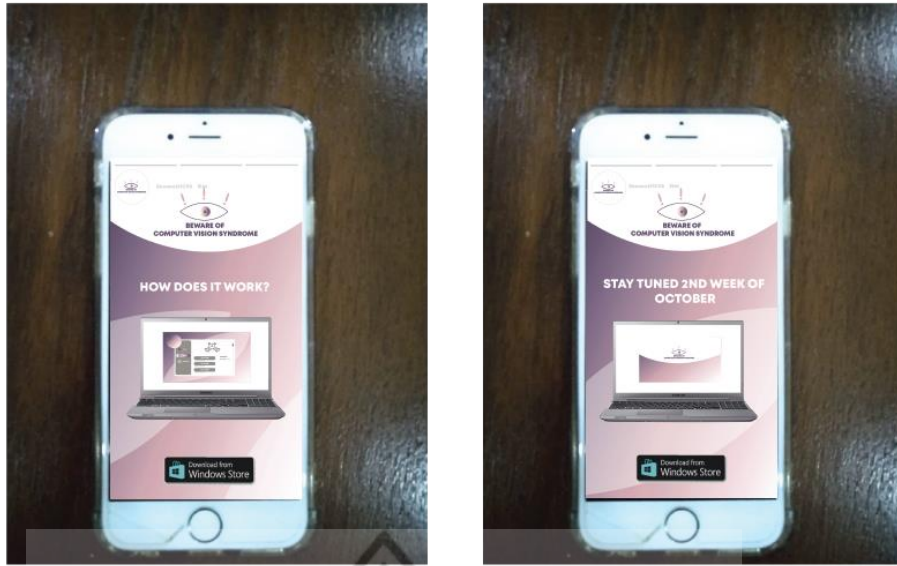
Gambar 4.9 : Visual Video Alarm Versi 2

(sumber: data pribadi)

4.3.3 Iklan *Instagram*

4.3.3.1 Story Iklan *Instagram* Saat rilis dan sebelum rilis

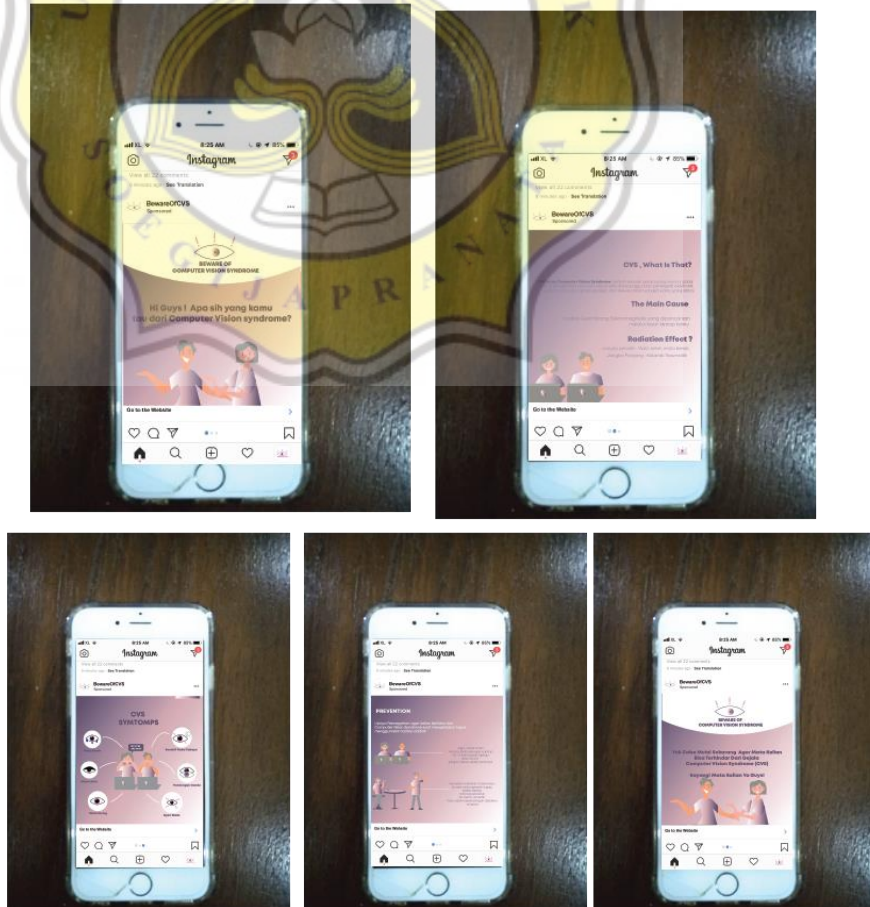


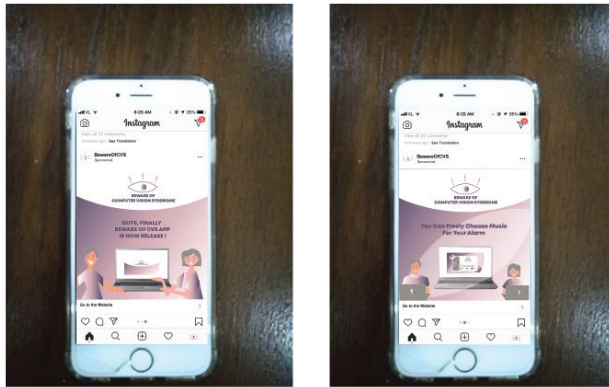


Gambar 4.10: iklan *story* instagram

(Sumber: Data Pribadi)

4.3.3.2 Iklan Instagram Cariousel Advertisment saat Rilis dan sebelum rilis

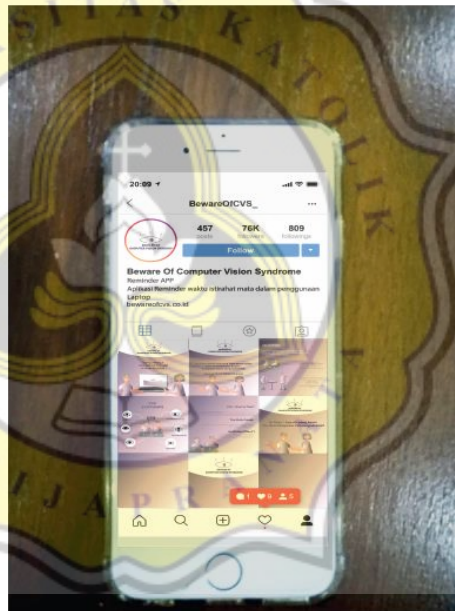




Gambar 4.11: Iklan instagram info berbentuk *Carousel*

(Sumber: Data Pribadi)

4.3.3.3 Akun Instagram

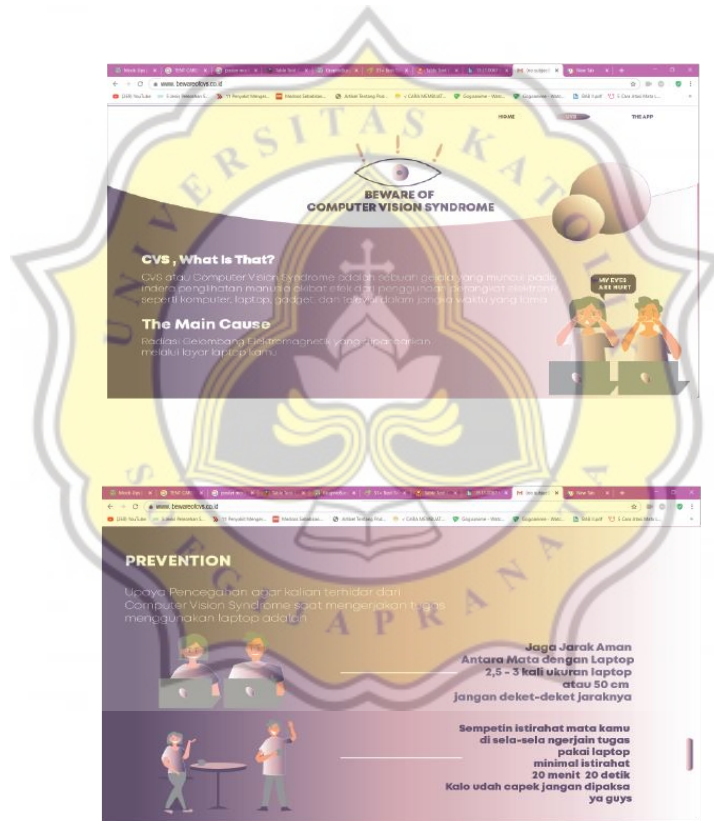


Gambar 4.12: Akun Instagram

(Sumber: Data Pribadi)

4.3.4 User Interface Website “Beware Of Computer Vision Syndrome”

4.3.4.1 User Interface Desktop





Gambar 4.13: *User Interface Web* pada *Desktop*
(Sumber: Data Pribadi)

4.3.4.2 *User Interface Website Smartphone*



Gambar 4.14: *User Interface Web* dalam *Smartphone*

(Sumber: Data Pribadi)

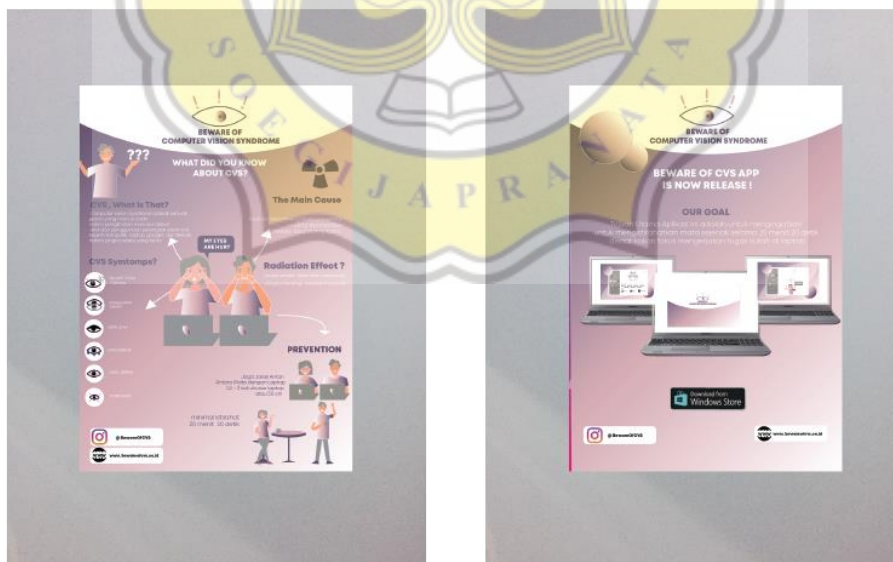
4.3.5 Tent Card



Gambar 4.15: Desain *Tent Card*

(Sumber: Data Pribadi)

4.3.6 Poster A3



Gambar 4.16: Desain Poster A3

(Sumber: Data Pribadi)

4.3.7 Merchandise

4.3.7.1 Bolpoin



Gambar 4.17 Desain Bolpoin

(Sumber: Data Pribadi)

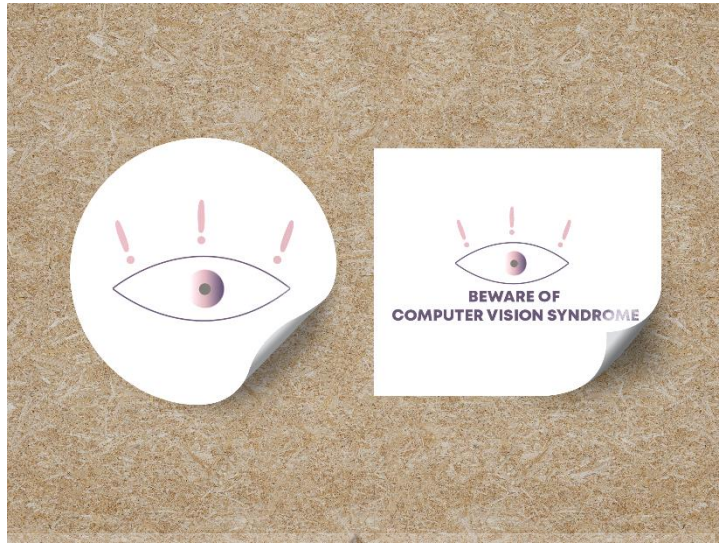
4.3.7.2 Notebook



Gambar 4.18: Desain Notebook

(Sumber: Data Pribadi)

4.3.7.3 Stiker



Gambar 4.19: Desain Stiker

(Sumber: Data Pribadi)

