

## BAB IV Strategi Kreatif

### IV. 1 Konsep Media utama

#### IV.1.1 Initial Konsep

##### Permasalahan yang dihadapi

1. Menurut data riset yang telah dianalisa, ditemukan adanya resiko cedera serius yang tinggi pada orang yang melakukan olahraga fitness/ weight training terutama pada khalayak pemula.
2. Penyebab adanya resiko cedera serius tersebut disebabkan oleh kurangnya inisiatif untuk mempelajari teknik olahraga fitness/ weight training pada orang yang masih tergolong pemula pada olahraga tersebut.
3. Kurangnya inisiatif tersebut menyebabkan tidak efektifnya media yang telah ada saat ini dalam hal teknik olahraga fitness/ weight training.
4. Kurangnya inisiatif untuk mempelajari teknik olahraga fitness/ weight training tersebut didasari oleh minat orang berolahraga yang disebabkan oleh trend hidup sehat yang ada, sehingga orang hanya berolahraga karena mengikuti orang lain/ trend.

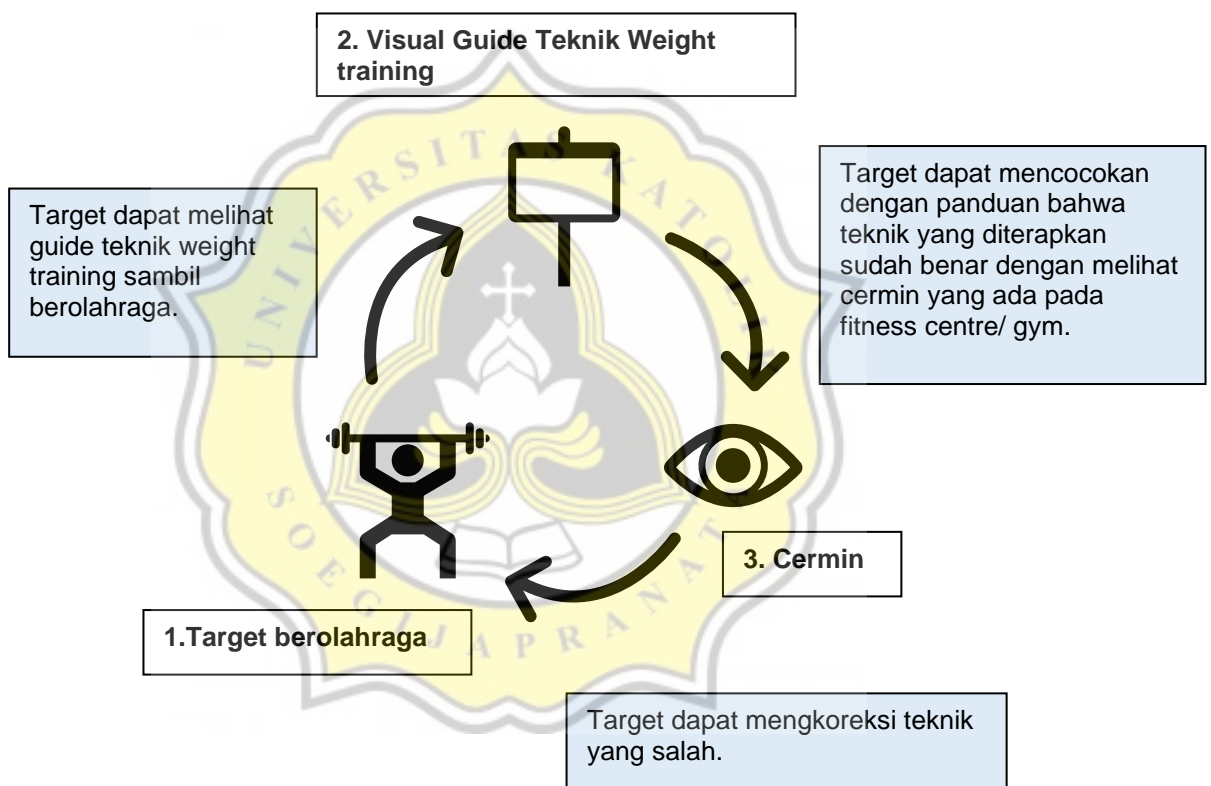
##### Solusi Media

Dalam permasalahan yang ada penyebab filosofis masalah adalah trend hidup sehat yang mendasari minimnya inisiatif orang untuk mempelajari teknik olahraga yang benar. Merubah motivasi atau merubah trend yang telah ada dinilai terlalu berat dan kurang efektif oleh penulis untuk diselesaikan sebagai sebuah tugas kuliah. Maka dari itu penulis akan fokus dalam mengatasi masalah berupa ketidak efektifan media yang telah ada dalam mengkomunikasikan teknik olahraga fitness/ weight training yang merupakan penyebab praktis dari permasalahan yang ada.

Caranya adalah dengan menggunakan sebuah media yang tidak biasa dalam tujuan menghasilkan sebuah desain komunikasi yang tepat guna dan efektif untuk mengatasi masalah yang ada. Media tersebut adalah roll up banner.

Berikut merupakan beberapa poin pemikiran yang mendasari pemilihan media rollup banner sebagai media utama:

1. Media dapat diaplikasikan dengan efektif pada tempat target berolahraga. Hal ini penting karena teknik weight training merupakan ilmu yang harus dipelajari secara praktek untuk dimengerti.
2. Target selalu mengalami kontak dengan media saat berolahraga. Tujuan utama dari hal tersebut adalah untuk mengatasi masalah minimnya inisiatif target dalam mencari informasi mengenai teknik olahraga fitness/ weight training.
3. Dapat menampilkan konten informasi dengan efektif dan praktis. Yaitu dengan menampilkan konten verbal visual dengan dimensi yang cukup besar sehingga efektif dengan kebutuhan situasi dimana target harus dapat melihat dan mengerti konten yang ada sambil melakukan aktivitas olahraga.



**Gambar IV.1.1 Workflow**

4. Sinergis dengan workflow olahraga yang ada pada sebuah fitness centre
5. Media bersifat ekonomis dan tidak mudah rusak. Hal ini penting karena lokasi fitness centre dipenuhi oleh berbagai peralatan yang berisiko merusak peralatan yang bersifat ringkih.
6. Portable, layout fitness centre didesain agar selalu dapat disesuaikan dengan kebutuhan yang ada, artinya adalah setiap peralatan yang ada harus dapat dipindah pindah sesuai dengan situasi yang dibutuhkan. Sehingga media utama yang digunakan juga harus dapat dipindah pindah sesuai dengan kebutuhan.

## IV.1.2 Konsep Visual

Berikut adalah konsep yang mendasari desain visual pada perancangan ini. Konsep yang digunakan bersifat saling mendukung dengan konsep utama perancangan.

### IV.1.2.1 Tone and Manner



Menurut sebuah studi yang dilakukan pada tahun 2017 diketahui bahwa harmoni warna komplementer paling sering digunakan pada desain, Hal ini disebabkan karena efek kontras dan komplementer yang ada pada harmoni warna dyad menghasilkan elemen grafis yang efektif. (Lucius & Fuad, 2017)

Harmoni warna dyad memberikan efisiensi pada audiens dalam interpretasikan dan memahami grafis yang ada dan hal tersebut tidak ditemukan pada harmoni warna lainnya, hal tersebut dapat berfungsi secara maksimal apabila salah satu warna lebih dominan. Sementara warna lainya memiliki fungsi untuk menghasilkan kontras. Karena kedua warna terintegrasi maka kedua warna tersebut dapat dikombinasikan dengan selaras. Selain itu harmoni warna dyad bersifat menarik perhatian secara visual dengan tetap mempertahankan konsistensi pada desain yang menggunakan harmoni warna tersebut (Lucius & Fuad, 2017).

**Gambar IV.1.2 Visualisasi Media Utama**

Dengan didasari pada kesimpulan dari studi tersebut, penulis menggunakan harmoni warna dyad biru dan oranye sesuai dengan konsep dari konten yang dikomunikasikan demi meningkatkan kemudahan target untuk membaca dan mengintepretasikan konten yang dirancang sehubungan dengan konten media utama dimaksudkan untuk dibaca saat target melakukan aktivitas olahraga.



**Gambar IV.1.2.1 Harmoni Warna Dyad (Biru + Oranye).**

**Gambar IV.1.2.1 Media Utama**

Sumber: Dokumen Pribadi

Sumber: (Itten J, 1970, p.29-74)

#### Background



**Gambar IV.1.2.1 Background**

Orang berolahraga dengan sebuah pemikiran bahwa dia siap melakukan sebuah aktivitas berat dengan semangat dan sifat optimis. Aktivitas olahraga juga erat dengan konsep perkembangan yaitu dalam arti perkembangan fisik yang merupakan tujuan dari aktivitas olahraga tersebut.

Melalui pemilihan warna penulis bertujuan menghasilkan sebuah desain yang bersifat sinergis dengan pemikiran target. Yaitu dengan menggunakan campuran warna warna hangat yaitu merah-oranye-kuning. Pemilihan warna warna tersebut didasari pada teori warna oleh Widada (2012 : 14 – 15)

1. Merah, menunjukkan semangat dan keberanian,
2. Kuning, warna ini dapat menunjukkan kegembiraan, keceriaan dan optimisme
3. Oranye, dapat mengesankan kemajuan, semangat, energi dan perkembangan.

Konsep warna tersebut digunakan pada background sehingga dapat menjadi warna yang cukup dominan pada karya desain. Hal ini bertujuan untuk mengatur kesan utama yang didapat pada karya desain .

### Ilustrasi

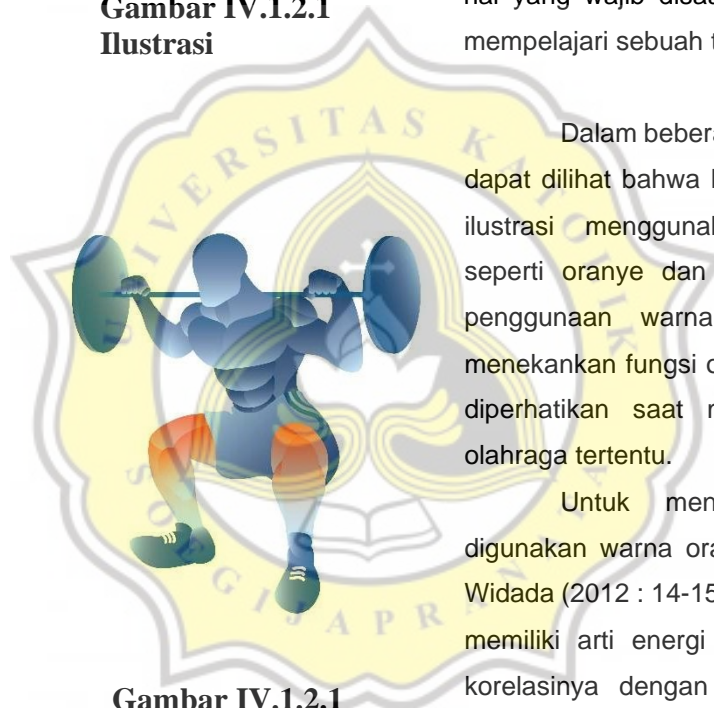


**Gambar IV.1.2.1**  
**Ilustrasi**

Menurut Widada (2012 : 14 – 15) Warna biru, mengutarakan kebenaran, ketenangan, keteguhan.

Warna biru dalam karya desain merepresentasikan aspek teknik olahraga yang diutarakan melalui ilustrasi.

Kebenaran berkolerasi dengan teknik olahraga yang benar, ketenangan memiliki arti bahwa dalam tujuan mempraktekan teknik yang benar seseorang harus tenang dalam eksekusinya, Keteguhan merupakan hal yang wajib disaat seseorang sedang mempelajari sebuah teknik olahraga.



**Gambar IV.1.2.1**  
**Ilustrasi**

Dalam beberapa ilustrasi yang ada dapat dilihat bahwa beberapa bagian dari ilustrasi menggunakan warna hangat seperti oranye dan merah. Tujuan dari penggunaan warna ini adalah untuk menekankan fungsi otot mana yang harus diperhatikan saat menggunakan teknik olahraga tertentu.

Untuk mengutarakan hal ini digunakan warna oranye-merah. Menurut Widada (2012 : 14-15) warna oranye dapat memiliki arti energi dan perkembangan, korelasinya dengan penempatan warna pada ilustrasi adalah untuk menandai bagian otot mana yang harus difokuskan energinya disaat mempraktekan teknik tertentu, Hal ini juga menunjukkan bagian otot mana yang akan berkembang dengan latihan yang mana.

## Elemen Visual Pendukung

Hal ini meliputi headline, tanda hati-hati dan panah serta elemen-elemen lainnya yang sifatnya untuk menjelaskan lebih lanjut mengenai konten visual yang ditampilkan.



**Gambar IV.1.2.1 Elemen Visual Pendukung**

mempertahankan kejelasan dan keefektifannya secara kesatuan sebagai bagian dari karya desain. Selain warna putih juga dapat dilihat warna biru pada headline, hal ini bersifat sebagai komplemen dari warna biru pada ilustrasi.

### IV.1.2.2 Elemen Visual

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai berbagai elemen visual yang membentuk karya desain terutama fungsi dan konsep yang melatarbelakangi desain elemen visual tersebut.

#### IV.1.2.2.1 Elemen visual pendukung



**Gambar IV.1.2.2.1 Elemen Visual Pendukung Banner**

Seperti namanya yaitu elemen visual pendukung, konsep warna dari elemen tersebut adalah bersifat kontras pada elemen desain utama seperti ilustrasi dan tipografi yang ada, sehingga pemilihan warna pada elemen visual pendukung menggunakan warna netral yaitu putih sehingga dapat berkomplementer dengan warna lain yang bersifat lebih dominan dengan tetap

#### **Banner**

Memiliki tujuan utama yaitu memberikan stoping power pada headline. Dengan demikian maka akan mempermudah pembaca untuk memilah elemen visual dengan lebih mudah dan maka dari itu mempermudahnya untuk dimengerti.

Desain visual pada banner terdiri dari bentuk geometris bersudut tajam dan berarah diagonal, hal ini mengesankan kecepatan

dan dinamisme, kedua hal tersebut bertujuan untuk menunjukkan efek sporty pada desain karya secara keseluruhan.

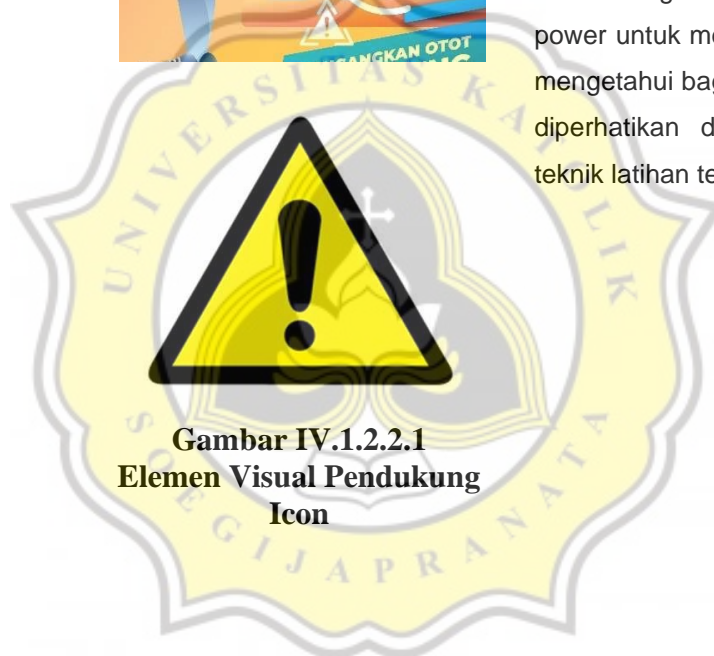
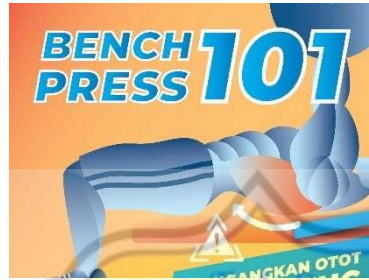


**Gambar IV.1.2.2.1 Elemen Visual Pendukung Garis**

Selain bidang utama yang berwarna biru, juga terdapat komponen sekunder dari banner yaitu bidang trapezium berwarna putih dengan pola berulang. Seperti yang dikatakan oleh (Sobur.A, 2003), bahwa tanda sebagai icon memiliki tujuan untuk mengkomunikasikan sebuah objek dimana sebuah objek diwakili melalui sebuah visual yang memiliki kemiripan dengan objek tersebut. Pola berulang tersebut berfungsi sebagai icon yang memiliki arti yang sama dengan 'police line' atau 'palang kereta api', yaitu untuk memikat perhatian orang dan menyampaikan pesan berupa terdapat sesuatu yang harus diperhatikan untuk menghindari bahaya. Yang pada kasus ini bahaya merupakan resiko cedera olahraga.

Pada elemen visual ini juga menggunakan arah diagonal sama seperti elemen visual sebelumnya. Selain dengan tujuan kesatuan, dengan menggunakan arah diagonal juga untuk memperhalus aspek bahaya yang ada sekaligus memperkuat kesan sporty melalui efek cepat dan dinamis yang dicapai melalui sudut diagonal elemen visual

## Icon



**Gambar IV.1.2.2.1**  
**Elemen Visual Pendukung**  
**Icon**

Icon diatas memiliki konsep sebagai tanda seru yang bertujuan untuk memikat perhatian pembaca mengenai bagian tubuh mana yang harus diperhatikan pada teknik olahraga tertentu

Menurut [labelsource.co.uk](http://labelsource.co.uk) Icon segitiga dengan tanda seru digunakan untuk menandai berbagai macam bahaya dalam tempat kerja atau dimanapun.

Pada konteks perancangan icon ini digunakan sebagai stoping power untuk memudahkan pembaca mengetahui bagian mana yang perlu diperhatikan disaat mempraktekan teknik latihan tertentu.



### Garis Pembantu



**Gambar IV.1.2.2.1**  
**Elemen Visual Garis**  
**Pembantu**

Pada karya desain juga ditemukan garis garis pembantu. Tujuan adanya garis garis tersebut adalah untuk mempermudah mengkomunikasikan pesan yang akan menjadi tidak efektif apabila dikomunikasikan melalui jalur verbal.

Dengan menggunakan garis garis pembantu desainer dapat dengan mudah mengkomunikasikan pesan seperti bagian tubuh mana yang harus berposisi tegak lurus dan bagian tubuh mana yang harus bersudut tertentu.

Garis garis pembantu tersebut memiliki warna yang sejalan dengan icon segitiga bertanda seru karena keduanya memiliki tujuan yang saling berkomplementer yaitu menunjukkan bagian mana yang harus diperhatikan pada teknik olahraga tertentu.

## IV.1.2 .2 .2 Typography

### Font

# Montserrat Black

#### Números / Numbers

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>

#### Alfabeto Minúsculo/Lowercase

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

#### Alfabeto Maiúsculo/Upercase

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

**Gambar IV.1.2.2.2 Typography Monserrat Black**

Font Montserrat Black dipilih karena ketebalan dan ketegasanya. Pada karya desain unsur verbal yang ada berfungsi sebagai stopping power untuk memudahkan pembaca untuk mengidentifikasi hierarki dalam membaca konten yang ada, sehingga sangat penting apabila font yang digunakan sebagai judul dan subjudul mampu mengimbangi bahkan terkesan lebih dominan dari unsur visual lainnya seperti ilustrasi dan elemen visual pendukung lainnya yang bersifat cukup mencolok.



**Gambar IV.1.2.2.2  
Typography Sebagai Elemen  
Desain**

Dengan konsep sama dengan unsur visual pendukung. Typography juga memiliki sudut diagonal untuk mengesankan kecepatan dan kedinamisan dalam konsep sporty yang menjadi konsep dominan pada karya desain ini.

Desain typography pada judul memiliki elemen border untuk meningkatkan kejelasan dalam keterbacaan.

## Warna



**Gambar IV.1.2.2.2 Warna Typography**

Warna pada typography didominasi dengan warna putih untuk kontras, kejelasan dan kemudahan dalam membaca. Warna putih juga selaras dengan warna putih pada elemen pendukung pada karya desain. Tujuannya adalah untuk menghasilkan komposisi elemen visual yang tidak bertabrakan dengan warna mencolok pada background dan ilustrasi tetapi tetap kontras dan mudah dibaca.

### IV.1.2.2.3 Ilustrasi

#### Kesan Familiar Ilustrasi Vector



**Gambar IV.1.2.2.3 Kesan Familiar Ilustrasi**

Menurut riset yang telah dilakukan mengenai target audiens dengan range umur 17-25 tahun yang tergolong pada kategori 'young adults. Ditemukan bahwa dengan semakin sering khalayak tersebut terekspose dengan teknologi maka semakin tinggi afinitas mereka dengan gaya desain yang paling sering digunakan pada media itu pada beberapa tahun terakhir, yaitu gaya desain vector.

Gaya desain vector digunakan pada karya desain ini dengan tujuan agar target audiens merasa akrab dan nyaman pada konten yang akan dikomunikasikan. Sehingga meskipun media yang digunakan tergolong non konvensional penggunaannya, target audiens tidak akan merasa kaku dan bingung akan konten yang akan dikomunikasikan.

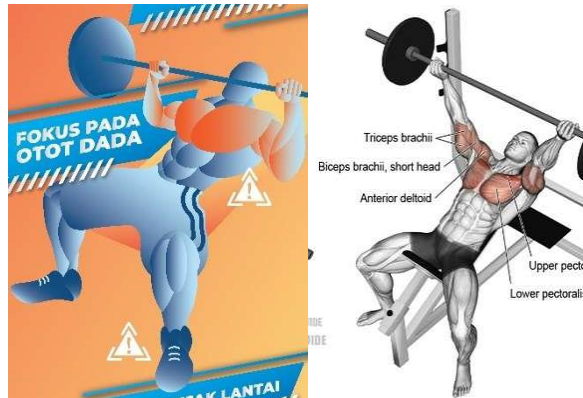
### Ilustrasi Yang Mudah Dipahami Saat Beraktivitas Olahraga



**Gambar IV.1.2.2.3 Penyederhanaan Menggunakan Ilustrasi**

Dalam konteks perancangan ini, konten pada media dimaksudkan untuk tetap dapat dilihat dan dimengerti meskipun target sedang melakukan aktivitas olahraga. Untuk mengakomodasi hal tersebut digunakan ilustrasi vector dengan tujuan menyederhanakan visual yang akan dilihat target sehingga lebih sederhana dibanding visual yang realistis dan maka dari itu lebih mudah untuk dipahami ketika target sedang melakukan aktivitas olahraga yang tentunya membagi konsentrasi dan kemampuannya untuk memahami konten informasi.

## Fungsi Ilustrasi Vector Pada Dasain (Pemisahan Warna)



**Gambar IV.1.2.2.3 Otot Yang Digunakan**

Penggunaan ilustrasi sebagai elemen visual daripada fotografi bertujuan untuk mempermudah dalam menunjukan dan menekankan otot mana yang digunakan pada teknik tertentu, hal ini ditunjukan melalui pembagian warna pada ilustrasi. Karakteristik ilustrasi vector yang menggunakan garis dan pemisahan warna yang jelas sangat cocok dalam menginstruksikan otot mana yang harus digunakan pada teknik tertentu pada konten karya desain.

### Ilustrasi Vs Foto, Sebuah Masalah Persepsi



**Gambar IV.1.2.2.3 Persepsi Ilustrasi Dan Fotografi**

Ilustrasi secara etimologi berasal dari bahasa Yunani "Illustrare" yang memiliki arti menerangkan atau menerangkan. Menurut Rohidi (1984:87) berkaitan dengan konteks seni rupa, ilustrasi memiliki arti menerangkan dan menjelaskan suatu informasi dengan lebih optimal dan efektif dibandingkan dengan jalur lainnya.

Menurut Bull (2010:5) secara harafiah fotografi memiliki arti menggambar atau menulis dengan cahaya, pengertian ini diambil dari dua istilah Yunani yaitu photo/phos (cahaya) dan graphy/graphe (tulisan/ gambar)

Dari kedua pengertian diatas penulis menyimpulkan, bahwa dalam tujuan menjelaskan informasi konten weight training seoptimal mungkin maka sebaiknya digunakan metode ilustrasi daripada fotografi.

Hal ini didasari dengan pemikiran dasar bahwa ilustrasi diciptakan dengan sengaja untuk menjelaskan suatu informasi, sementara fotografi merupakan sebuah cara untuk menggambar dengan menggunakan cahaya. Hal tersebut menyebabkan perbedaan pada persepsi target saat melihat sebuah visual fotografi atau ilustrasi.



**Gambar IV.1.2.2.3 Ilustrasi dan fotografi**

Disaat target melihat sebuah foto akan orang yang sedang berolahraga target akan menimbang dalam persepinya mengenai postur tubuh dan komposisi otot dari subjek yang ada dalam fotografi tersebut. Pada konteks ini perbedaan postur dan komposisi otot akan menjadi masalah karena setiap orang pasti memiliki postur tubuh dan komposisi otot yang berbeda. Hal ini akan menciptakan kebingungan disaat target akan melihat, meniru dan mempraktekan teknik yang ada pada konten. Hal ini disebabkan karena target membandingkan dirinya kepada subjek ada, karena media yang digunakan adalah fotografi, dimana subjek yang digunakan merupakan seorang manusia/ individu seperti target sehingga perbandingan tersebut menjadi tidak terelakan

Hal yang sama tidak akan ditemukan apabila menggunakan ilustrasi. Seperti yang telah dibahas diatas, ilustrasi memiliki konsep untuk menjelaskan/ menerangkan. Demikian juga dengan persepsi orang saat melihat sebuah ilustrasi. Dengan menggunakan ilustrasi

maka target tidak akan fokus kepada membandingkan postur tubuhnya dengan yang ada secara visual pada konten informasi media yang dirancang. Target akan secara otomatis berpersepsi bahwa ilustrasi yang ada hanya diciptakan dengan tujuan untuk menjelaskan konten yang ada pada media perancangan. Kebingungan yang ditemui disaat menggunakan media fotografi tidak akan ditemui disaat menggunakan media ilustrasi karena yang terdapat pada visual ilustrasi bukanlah seorang individu/ person melainkan sebuah gambar.

#### **Anonimitas Teknik Olahraga**



**Gambar IV.1.2.2.3 Anonimitas**

Berbeda dengan fotografi yang tentunya menunjukkan seseorang didalam visualnya, ilustrasi dapat didesain agar bersifat anonym. Aspek anonimitas penting dalam konteks menjelaskan teknik olahraga karena desainer ingin menekankan bahwa siapapun dengan postur atau komposisi otot apapun dapat mempraktekan dan memahami teknik olahraga yang benar untuk menghindari cedera dan meningkatkan kualitas aktivitas olahraga yang dilakukan.

Aspek anonimitas juga ditekankan untuk membenarkan persepsi bahwa postur dan komposisi tubuh merupakan bawaan lahir dan merupakan sesuatu yang tidak bias/ sulit untuk diubah. Persepsi ini sering ditemukan pada target yang tentunya merupakan pemula dalam konteks olahraga fitness/ weight training.





**Gambar IV.1.2.2.4 Gradasi**



**Gambar IV.1.2.2.5 Overlapping**

### **Dimensi Melalui Gradasi**

Dalam mengilustrasikan teknik olahraga yang menyangkut gerak dan posisi tubuh secara 3 dimensi maka penting untuk memberikan aspek 3 dimensi tersebut dalam ilustrasinya. Hal ini dicapai melalui efek gradasi pada pewarnaan ilustrasi.

Selain itu juga terdapat aspek 3 dimensi dalam elemen visual pendukung dari desain yang dibuat berupa layout yang bersifat *overlapping*. Hal ini memiliki tujuan untuk memberikan sebuakeseimbangan pada sebuah desain yang banyak bergantung pada elemen 2 dimensi

#### IV.1.2.2.4 Layout

##### Mengutamakan Visual



Gambar IV.1.2.2.4 Layout

Teknik olahraga weight training/ fitness paling efektif dan optimal apabila dijelaskan secara visual karena terdiri dari berbagai posisi dan bentuk tubuh yang harus dipahami. Maka berdasarkan pemikiran diats desainer mengutamakan aspek visual pada konten yang dirancang.

Salah satu caranya adalah dengan memanfaatkan layout media yang mengutamakan aspek visual dari konten yang dirancang. Ilustrasi menempati porsi visual yang paling tinggi, hal ini mempermudah target target untuk tetap memahami konten visual disaat konsentrasinya terbagi saat melakukan aktivitas olahraga.

##### Konsep Hierarki



Gambar IV.1.2.2.4 Hierarki

Menurut Faraday (2000), hierarki dipengaruhi oleh dua hal yaitu ukuran dan kebiasaan baca. Pada desain perancangan ini hierarki diawali dengan headline yang berdasarkan teori kebiasaan baca dimana target sasaran terbiasa mulai membaca dari headline yang sengaja dibuat mencolok lewat ukuran dan dimensinya yang ada terutama pada desain yang berat pada aspek visual.

Setelah membaca headline target akan diarahkan untuk melihat dan memahami ilustrasi yang ada, target diarahkan melalui penempatan ilustrasi yang dekat dengan headline dan didukung dengan penempatan icon yang ada untuk membantu memfokuskan perhatian target secara visual

### IV.1.3 Konsep Verbal



Aspek verbal yang ada bersifat sebagai komplementer yaitu menjelaskan hal yang kurang efektif apabila dijelaskan melalui jalur visual. Berdasarkan hal tersebut konsep verbal yang digunakan berjenis kata kata singkat yang mudah dimengerti dan bersifat instruksional.

Unsur verbal yang ada harus dapat dimengerti secara singkat dan mudah karena harus mengakomodasi situasi dimana target sedang melakukan aktivitas olahraga.

**Gambar IV.1.2.2.4 Konsep Verbal**



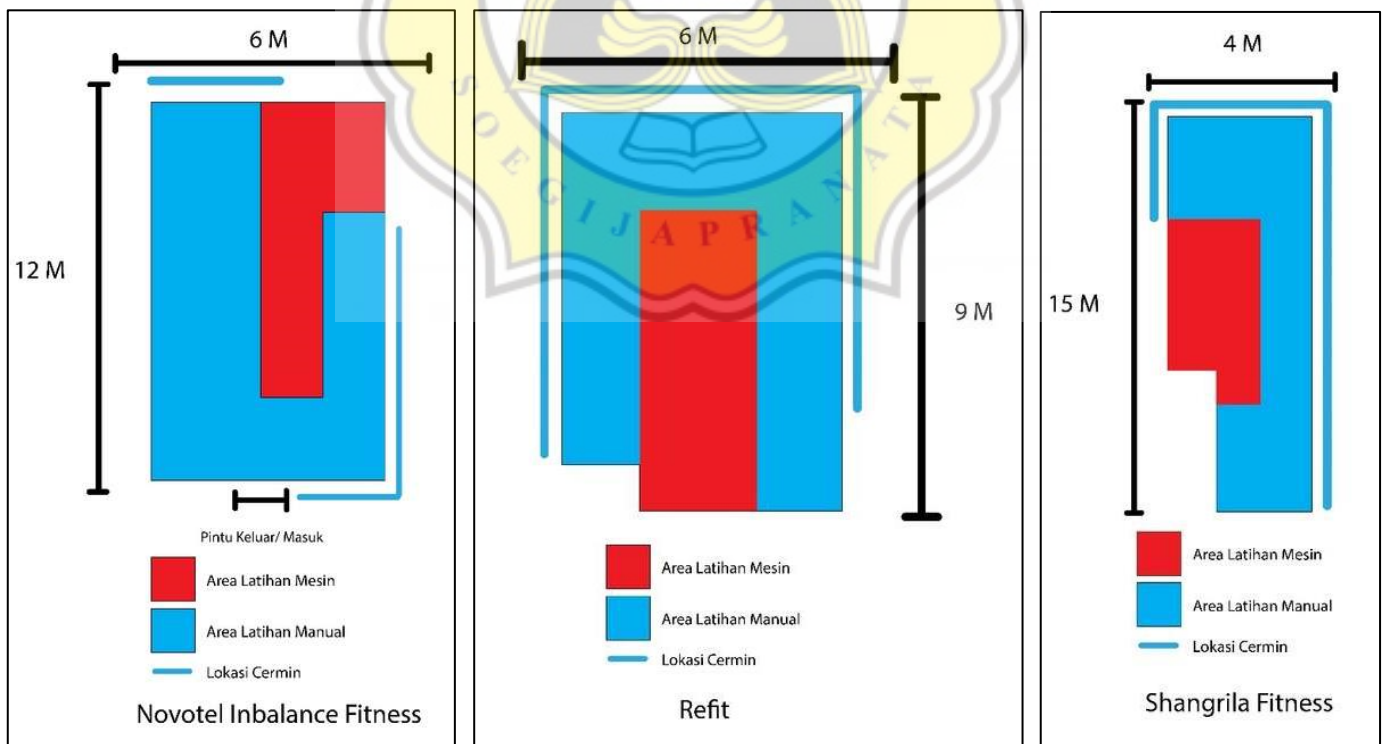
## IV. 2 Konsep Penempatan Media

### Layout Fitness Centre

Dalam merancang penempatan media utama yang akan diaplikasikan pada lokasi gym/ fitness centre maka desainer harus memahami terlebih dahulu layout fitness centre tersebut.

Layout fitness centre/ gym dapat dengan mudah dibagi menjadi 2 jenis area, yaitu:

1. Area latihan manual, yaitu area latihan yang diperuntukan untuk jenis latihan yang menggunakan jenis perlengkapan manual seperti dumbbell dan barbell. Kebanyakan jenis latihan yang paling berat dan berbahaya termasuk kedalam latihan manual seperti benchpress, squat dan deadlift. Karena latihannya bersifat manual dan memiliki lebih banyak variasi Gerakan maka area ini dirancang sehingga lebih luas daripada area lain. Area ini juga dilengkapi oleh cermin yang diletakkan pada tembok.
2. Area latihan mesin, berbeda dengan latihan manual yang memiliki banyak variasi dan membutuhkan tempat yang luas. Area ini tidak membutuhkan tempat yang luas karena variasi gerakan yang dilakukan tergolong lebih sedikit dan tidak memakan banyak tempat.



**Gambar IV.2 Contoh Layout Fitness centre:**

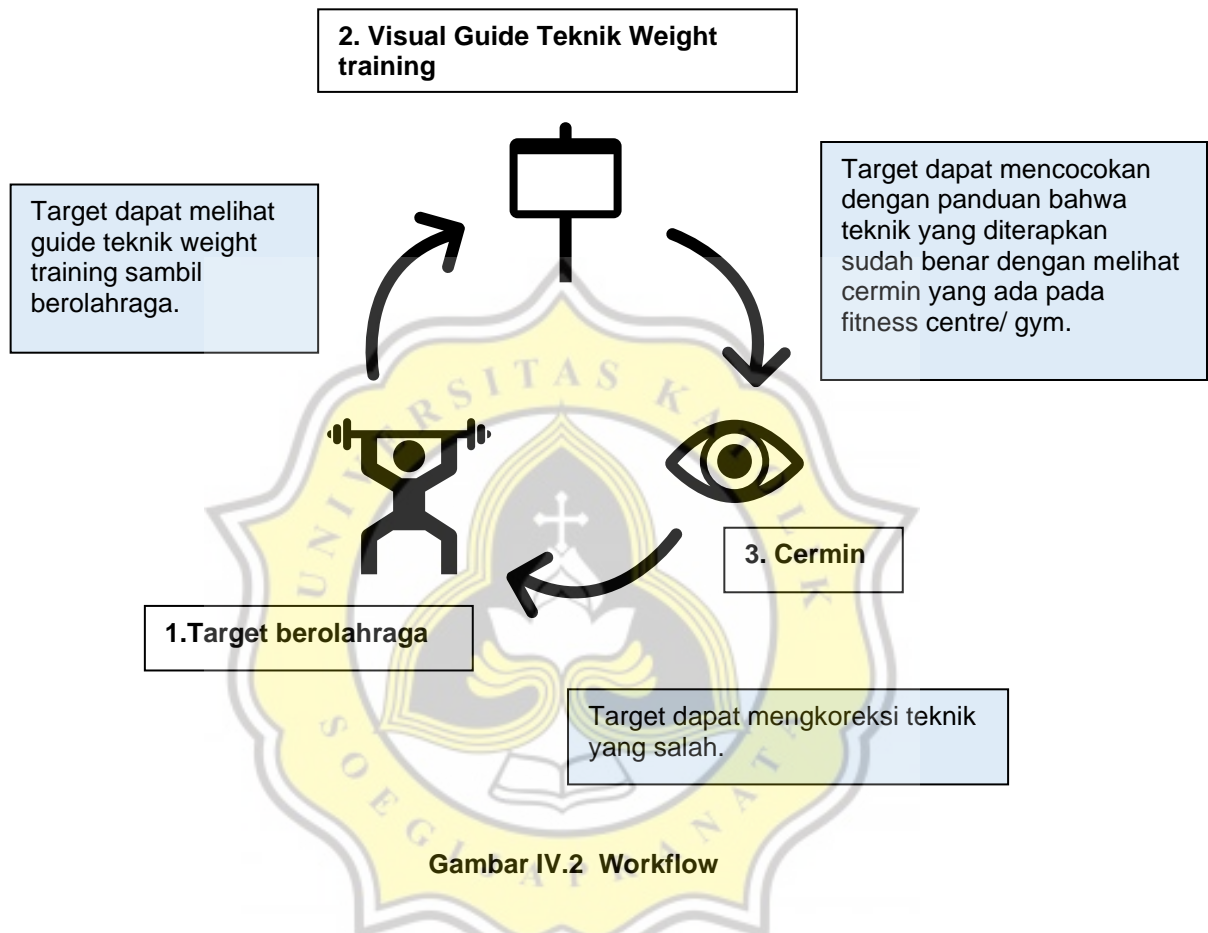
**Novotel Inbalance Fitness** Jl. Pemuda No.123, Sekayu, Kec. Semarang Tengah, Kota Semarang, Jawa Tengah 50132

**Refit** No. 1 Mal Ciputra A1 & B2, Jl. Simpang Lima, Pekunden, Kec. Semarang Tengah, Kota Semarang, Jawa Tengah 50134

**Shangrila Fitness** Jl. Citarum No.64-66, Mlatibaru, Kec. Semarang Tim., Kota Semarang, Jawa Tengah 50126

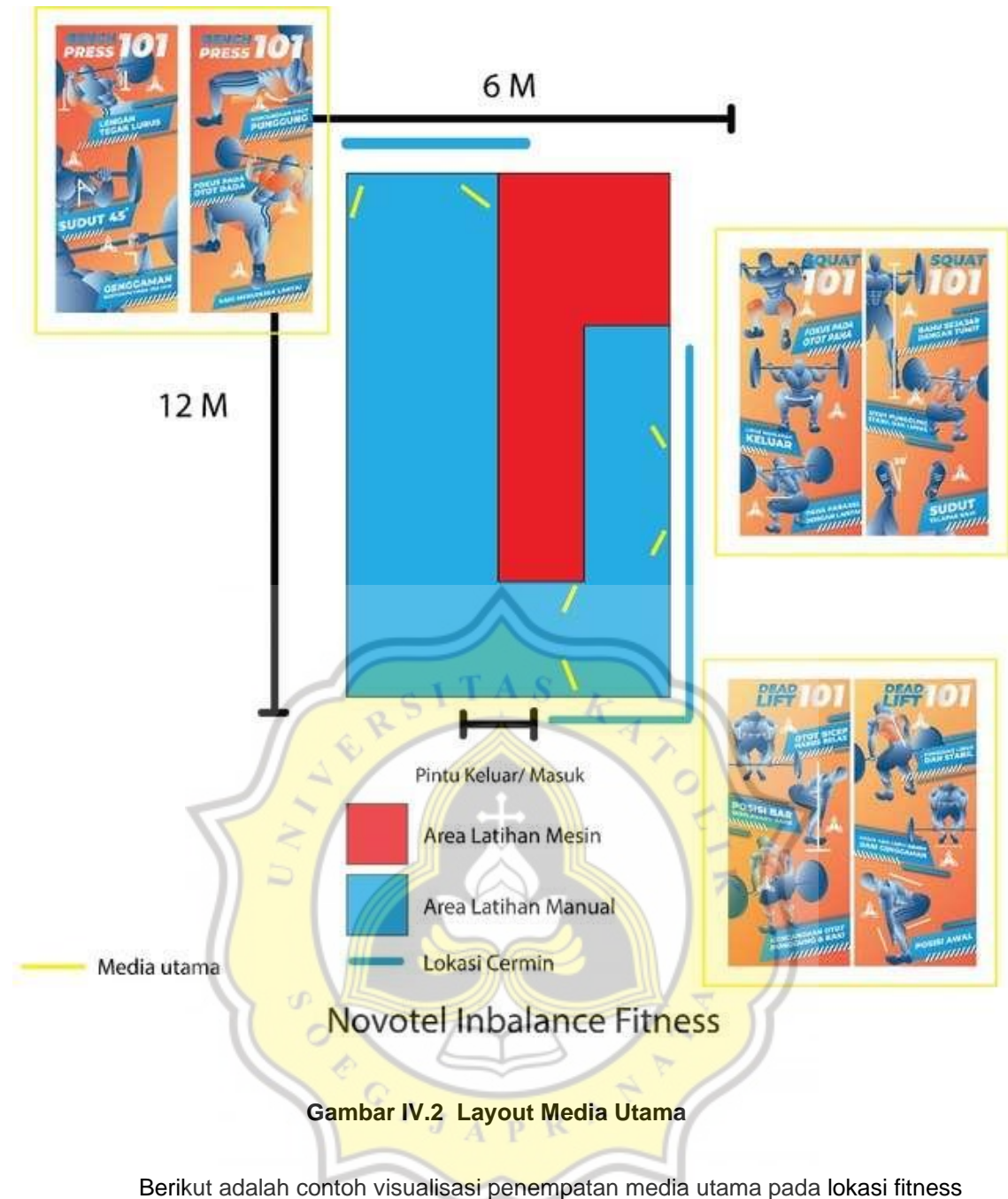
## Penempatan Media

Konten media utama yang dirancang membahas mengenai teknik olahraga fitness manual. Berdasarkan hal tersebut maka penempatan/ aplikasi media akan diletakan pada bagian area latihan manual pada sebuah fitness centre/ gym. Dengan menempatkan media utama pada area latihan manual yang memang didesain agar menjadi area yang cukup luas sehingga orang dapat secara leluasa berlatih secara manual maka media utama tidak akan menjadi penghalang orang yang sedang berolahraga.



Gambar IV.2 Workflow

Penempatan media utama pada area latihan manual juga bersinergi dengan lokasi cermin yang ada pada area latihan manual. Seperti yang dapat dilihat pada bagan diatas, penggunaan cermin bersifat kritis dalam konteks latihan manual.



**Gambar IV.2 Layout Media Utama**

Berikut adalah contoh visualisasi penempatan media utama pada lokasi fitness centre/ gym. Penempatan media utama memiliki prinsip yaitu:

1. Diletakan pada area latihan manual
2. Diletakan dengan memikirkan penggunaannya yang sinergis dengan cermin (target dapat melihat media dan cermin sekaligus).
3. Penempatannya dapat diubah sesuai situasi dan kebutuhan di lapangan.

### IV. 3 Konsep Media pendukung

#### Tank Top



**Gambar IV.3 Desain Tank Top**

Berkaitan dengan Asosiasi Pelatih Kebugaran Indonesia (APKI) yang menjadi salah satu pihak yang turut bekerja sama dan diuntungkan perihal perancangan ini. Media tank top didesain untuk digunakan oleh para personal trainer (PT) yang telah ditempatkan pada gym/ fitness centre yang berkaitan.

Tujuannya adalah untuk memudahkan target untuk mengidentifikasi personal trainer dan memperjelas kesediaan para personal trainer untuk menjawab dan menjelaskan segala pertanyaan yang ada terhadap konten mengenai teknik olahraga yang ada pada media utama.

Media pendukung ini tidak hanya membantu target tetapi bersifat symbiosis dengan peran personal trainer pada sebuah gym. Dengan adanya keperluan target dalam bertanya maka para personal trainer mendapat kesempatan untuk memperluas jaringan klien mereka. Konsep media pendukung dan media utama sengaja dirancang agar dapat bersinergi dengan situasi dan kondisi pada sebuah fitness centre.

Desain dari tank top merupakan desain yang sederhana dan bersifat casual atau semestinya pada desain sebuah tank top, yaitu sebuah desain yang simple. Hal ini disebabkan karena tujuan utama media pendukung ini hanyalah untuk memudahkan target untuk mengidentifikasi personal trainer sebagai seseorang yang mampu dan berkenan untuk memberikan penjelasan atas pertanyaan yang ada terhadap media utama apabila diperlukan.

## Protein Shaker



Gambar IV.3 Desain Protein Shaker

Media pendukung ini memiliki tujuan sebagai pengingat bagi target terhadap konten media utama meskipun target semisal telah berpindah tempat olahraga/ fitness centre/ gym.

Protein shaker ini merupakan sebuah merchandise yang didapatkan secara gratis oleh target disaat ia mendaftar membership pada fitness centre. Pada desain protein shaker terdapat sebuah QR code yang apabila di scan akan menunjukkan konten media utama melalui gadget yang dimiliki oleh target



Gambar IV.3 QR code

Media protein shaker dipilih dengan pertimbangan bahwa sebuah protein shaker merupakan sebuah benda yang selalu dibutuhkan target yang gemar berolahraga sehingga benda tersebut akan selalu dibawa oleh target apabila ia sedang berolahraga sehingga target akan selalu dapat mengakses konten yang ada pada media utama meskipun target telah berpindah keanggotaan fitness centre/ gym.

Desain visual yang ada pada protein shaker merupakan desain sederhana yang mencerminkan desain pada media utama. Desain sederhana ini memiliki konsep untuk menciptakan produk yang bersifat netral, simple dan elegan dari segi desain sehingga target tidak segan untuk menggunakannya pada aktivitas sehari hari.



## Broschure



**Gambar IV.3 Desain Broschure**

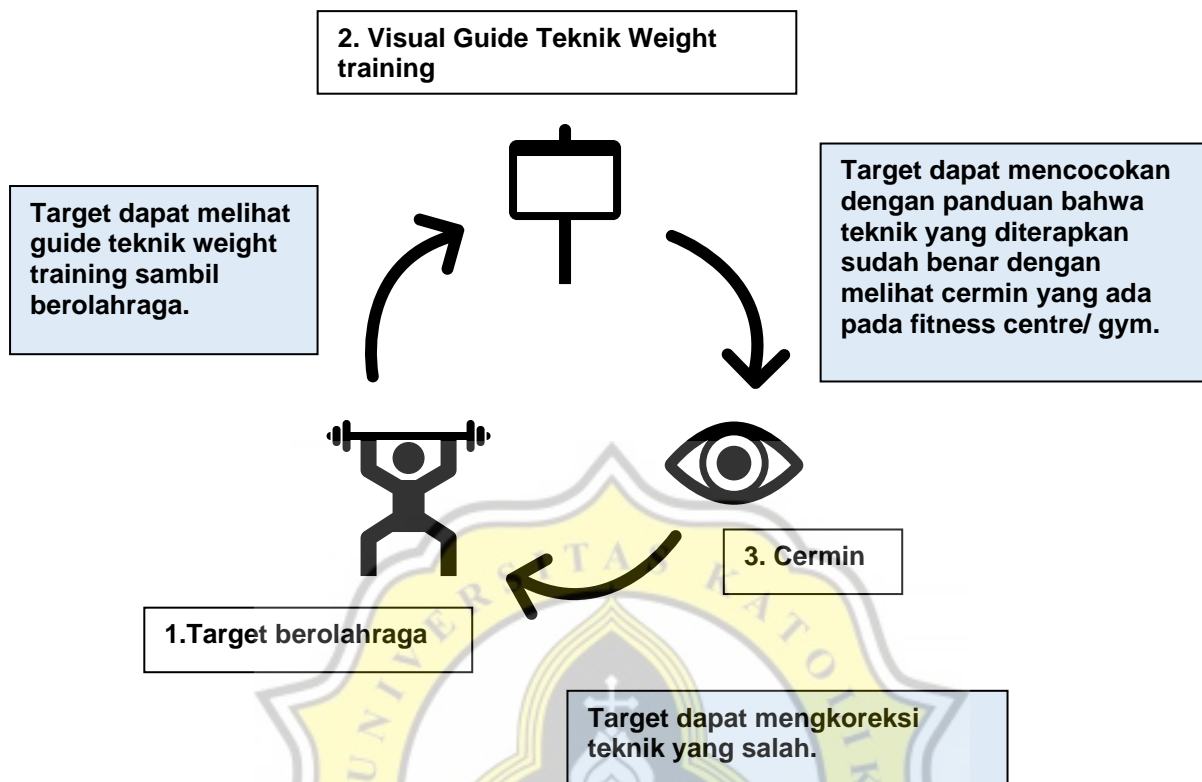
Broschure digunakan sebagai media pendukung untuk memuat informasi yang meskipun penting tetapi akan kurang ideal apabila diletakan pada media utama seperti informasi mengenai sumber informasi penulisan, petunjuk penggunaan media utama dan alasan perancangan. Broschure akan diletakan pada meja resepsi fitness centre dengan tujuan setelah target menggunakan media utama, target dapat mendapatkan penjelasan melalui broschure yang dapat dilihat dengan mudah pada meja resepsi fitness centre

Desain visual broschure menggunakan gaya desain yang sama dengan media utama dalam tujuan untuk memudahkan target dalam mengenali broschure tersebut. Konten yang ada dalam broschure adalah sebagai berikut:

1. Pentingnya teknik olahraga fitness/ gym yang menjadi konten pada media utama
2. Tips penggunaan dan fungsi media utama
3. Tips dan fungsi cermin yang ada pada fitness centre/ gym
4. Penjelasan mengenai merchandise protein shaker
5. Sumber konten visual media utama
6. Penjelasan mengenai personal trainer dan korelasinya dengan media utama
7. QR code yang memuat konten media utama.

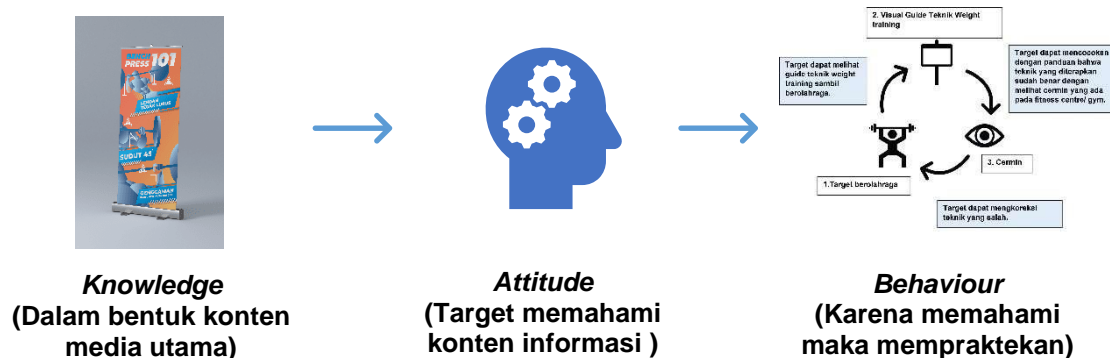
#### IV.4 Workflow

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai urutan pada media utama dari perancangan ini.



Gambar IV.4 Workflow Media Utama

Menurut model komunikasi Lasswell terdapat sebuah konsep yaitu segitiga kesuksesan yang terdiri dari *'knowledge, attitude, behavior'* (Hardjana, 2003). Konsep tersebut sejalan dengan konsep perancangan ini. Dengan adanya media utama mengenai teknik olahraga weight training maka target memiliki akses ke *knowledge*, dengan adanya *knowledge* target akan memiliki *attitude* baru terhadap situasi yang ada dalam arti target akan menyadari bahwa terdapat cara yang harus diikuti dalam konteks olahraga *fitness* dan *weight training*, Dengan adanya *attitude* baru tersebut target akan memiliki *behaviour* baru dalam bentuk usaha untuk mempraktekan dan memahami konten yang ada pada media utama.



Gambar IV.4 Workflow Perilaku Target

## IV.5 Evaluasi Perancangan

### Potensi

Seiring dengan berkembangnya dunia olahraga terutama dalam bentuk olahraga fitness dan gym maka akan terus ditemukan cara-cara dan teknik olahraga baru. Sehubungan dengan berkembangnya Indonesia secara ekonomi maka potensi perihal masalah kebugaran dan kesehatan berolahraga akan terus berkembang dan di masa yang akan datang akan terus dibutuhkan inovasi-inovasi baru dalam mengatasi masalah-masalah yang akan turut timbul terkait dengan perkembangan tersebut.

### Kekurangan

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan pada perancangan ini. Salah satunya adalah berupa keterbatasan dalam seberapa banyak jenis latihan yang dicakup oleh perancangan kali ini yang masih sangat terbatas karena keterbatasan tempat untuk mengaplikasikan media. Hal ini berakibat target masih memiliki resiko untuk mengalami cedera apabila melakukan latihan yang tidak dibahas pada perancangan ini.

Kekurangan lain adalah dalam bentuk konsep perancangan ini yang bersifat menyesuaikan dengan situasi dan kondisi pada fitness centre/ gym. Hal ini berarti kondisi dimana perancangan ini diaplikasikan tidaklah selalu efektif, hal ini tentunya akan berdampak pada keefektifan perancangan ini.

Selain itu permasalahan yang akan diatasi pada perancangan ini menjadi tidak lagi relevan terkait perkembangan *pandemic covid-19* yang menyebabkan mayoritas orang yang berolahraga di gym harus mengikuti karantina dan tidak dapat berolahraga. Hal ini secara tidak langsung menyelesaikan permasalahan perancangan ini yaitu tingginya resiko cedera saat berolahraga.