

## BAB IV STRATEGI KREATIF

### IV.1 Konsep Visual





#### IV.1.1 Konsep Logo



Gambar IV.1 Logo Ear Limit

Konsep dari logo 'Ear Limit' adalah gabungan dari logogram dan logotype. Logogram keseluruhan membentuk sebuah telinga, dengan memasukkan unsur Rumus 60/60 pada bagian yang berwarna merah dan unsur volume yang dkecilkan pada bagian berwarna kuning. Logotype bertuliskan 'Ear Limit' dengan warna merah pada 'Ear' untuk menunjukkan adanya peringatan bahaya pada telinga, agar mengikuti Rumus 60/60. Warna kuning pada 'Limit' untuk menggambarkan batasan volume, sesuai dengan logogram volume yang dkecilkan.

#### IV.1.2 Konsep Warna

	C: 17% M: 98% Y: 100% K: 7%
	R: 193 G: 37 B: 37
	C12525
	C: 1% M: 25% Y: 100% K: 0%
	R: 254 G: 193 B: 6
	FEC106
	C: 98% M: 79% Y: 39% K: 30%
	R: 23 G: 57 B: 91
	17395B
	C: 0% M: 0% Y: 0% K: 0%
	R: 255 G: 255 B: 255
	FFFFFF

Gambar IV.2 Color Palette

Warna-warna yang digunakan dalam perancangan ini adalah warna merah dan kuning untuk melambangkan adanya bahaya atau peringatan. Kuning juga untuk membawakan kesan yang fun dan friendly. Warna biru selain digunakan untuk melambangkan teknologi, digunakan untuk menambah keharmonisan dan kesatuan warna serta memberi ketenangan. Warna putih digunakan untuk kesan yang minimalis dan simpel.

#### IV.1.3 Konsep Typography

Perancangan ini menggunakan dua jenis font yaitu Gotham untuk *title* dan Roboto untuk *bodytext*. Kedua font tersebut merupakan font sans serif dan salah satu font yang biasa digunakan dalam membuat aplikasi pada telepon genggam.

##### Gotham

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

##### Roboto

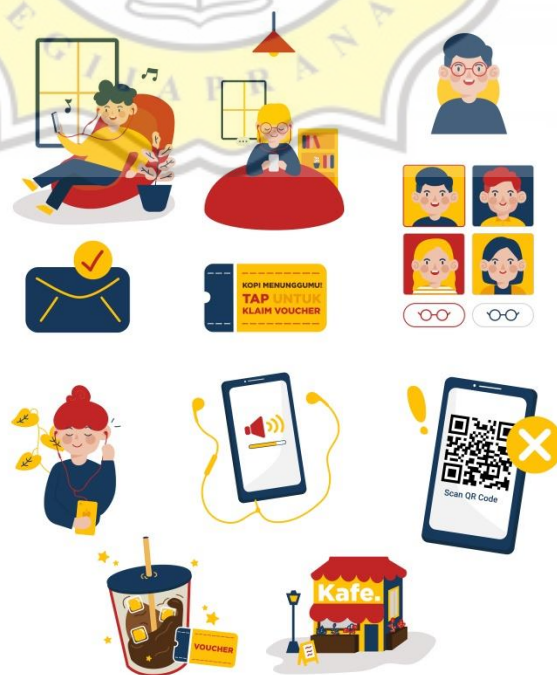
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Penggunaan kedua font sans serif tersebut bertujuan untuk memberikan kesan yang minimalis, tegas tetapi tetap santai.

#### IV.1.4 Konsep Ilustrasi



Gambar IV.3 Ilustrasi Vektor

Ilustrasi yang digunakan dalam perancangan ini adalah ilustrasi vektor, dimana ilustrasi vektor *flat* tersebut menjadi salah satu trend dalam tahun 2020 dan juga disukai oleh target dari perancangan. Beberapa objek dalam ilustrasi tersebut adalah ilustrasi remaja baik laki-laki dan perempuan, earphone, telepon genggam, segelas kopi, voucher, e-mail, dan kafe.

## IV.2 Visualisasi Desain

### IV.2.1 User Interface Desain



Gambar IV.4 Desain Interface Aplikasi

Aplikasi menjadi media utama dalam perancangan media komunikasi visual ini. Ear Limit adalah sebuah aplikasi yang dapat membantu mengurangi kebiasaan remaja dalam memakai earphone secara berlebihan dimana memakai earphone selama berjam-jam dengan volume yang keras. Secara visual memanfaatkan kesan yang minimalis namun juga *fun*, terlihat dari ilustrasi yang digunakan serta pilihan warna. Aplikasi didesain dengan sederhana untuk lebih mudah dipahami dan digunakan. Beberapa fitur yang ada di dalam aplikasi yaitu *health bar* untuk mengukur seberapa lama pengguna memakai *earphone*, pengingat setiap 15 menit dan peringatan ketika volume lebih dari 60%, fitur mendapatkan poin dan voucher, dan untuk mengganti avatar.

#### IV.2.2 Instagram



Gambar IV.5 Instagram Feed



Gambar IV.6 Instagram Story

Instagram menjadi salah satu media pendukung berupa media promosi untuk mempromosikan aplikasi Ear Limit. Konten ditunjukkan dalam Instagram feed dan promosi juga dilakukan melalui Instagram story. Instagram feed berisi tentang adanya bahaya memakai earphone secara berlebihan, penjelasan Rumus 60/60 juga penjelasan mengenai aplikasi Ear Limit. Selain itu, konten promosi seperti di dalam salah satu feed dan Instagram story mengajak remaja untuk mendownload aplikasi Ear Limit.

#### IV.2.3 Merchandise



Gambar IV.7 Earphone Holder

Terkait dengan perancangan yang membahas tentang *earphone*, ada pun *merchandise* dalam perancangan ini yaitu *earphone holder* berbahan *rubber band* yang dapat dibawa kemana-mana. Remaja dapat memanfaatkan *earphone holder* ini untuk menyimpan *earphonanya* dengan rapi juga mudah untuk dibawa.

Bentuk dari *earphone holder* ini menyerupai telinga dengan bagian sisi-sisi sampingnya terdapat logo Ear Limit. Pada bagian luar juga terdapat tempat untuk meletakkan *earphone*, menyerupai *earphone* yang sedang dipakai.

#### IV.2.4 Iklan Youtube



Gambar IV.8 Desain Iklan Youtube

Media pendukung lainnya adalah iklan Youtube sebagai media promosi aplikasi Ear Limit. Iklan hanya berdurasi 5 detik agar tidak dapat di skip dan juga remaja tidak jenuh melihatnya. Isi dari iklan tersebut mengajak para remaja untuk mengurangi kebiasaan memakai *earphone* secara berlebihan dengan mendownload aplikasi Ear Limit. Ilustrasi yang dipakai menggambarkan remaja yang sedang memakai *earphone*. Selain itu, terdapat logo aplikasi dan juga Instagram Ear Limit.

#### IV.2.5 Poster



Gambar IV.7 Poster A5

Poster yang digunakan sebagai media pendukung adalah poster yang diletakkan di dekat kasir kafe untuk menandakan bisa dilakukannya *scan QR Code* di kafe tersebut untuk menukar voucher yang telah didapatkan. Poster berukuran A5 dengan adanya ilustrasi minuman kopi dan juga Instagram Ear Limit.