BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1. Konsep Dasar Perancangan

5.1.1 Tema/Penggayaan Grafis

Keinginan untuk menerapkan Tema Olahraga pada media digital interaktif pengenalan futsal menjadi dasar perancangan, dengan penerapan tema ini diharapkan media ini berkarakter dan lebih memiliki ciri khas yang dapat dikenali orang dengan mudah.

5.1.2 Moodboard

Dalam perancangannya nanti, penulis memiliki acuan perancangan dalam bentuk moodboard yang nantinya akan dieksplorasi dan diselaraskan dengan tema yang diambil

http://digilib.mercubuana.ac.id/

5.1.3 Media

Media digital interaktif ini akan menggunakan CD (*Compact Disk*) karena diantara media yang lain CD mempunyai kelebihan. Diantaranya terproteksi dari virus yang merusak data-data media interaktif dibanding dengan menggunakan media flash disk. Dan juga karena akan mempunyai kemasan yang menutupinya yang didesain sesuai dengan tema memberikan nilai lebih dibandingkan yang lainnya. Jika menggunakan media ini biasa disebut CD Interaktif

5.1.3 Metode Eksplorasi Grafis

Dalam perancangan media digital interaktif futsal ada beberapa metode eksplorasi yang akan digunakan, yang pertama stilisasi atau penyederhanaan bentuk dari sport style yang akan diselaraskan dengan kebutuhan media interaktif. Kemudian yang kedua teknik transformasi, teknik ini akan mencoba memindahkan suatu objek Sport Style yang sekiranya cocok untuk perancangan media digital Interaktif futsal ini. Dan yang ketiga adalah teknik deformasi, dengan teknik ini Sport style yang sesuai dengan konsep perancangan akan di ambil ciri khasnya saja untuk mewakili.

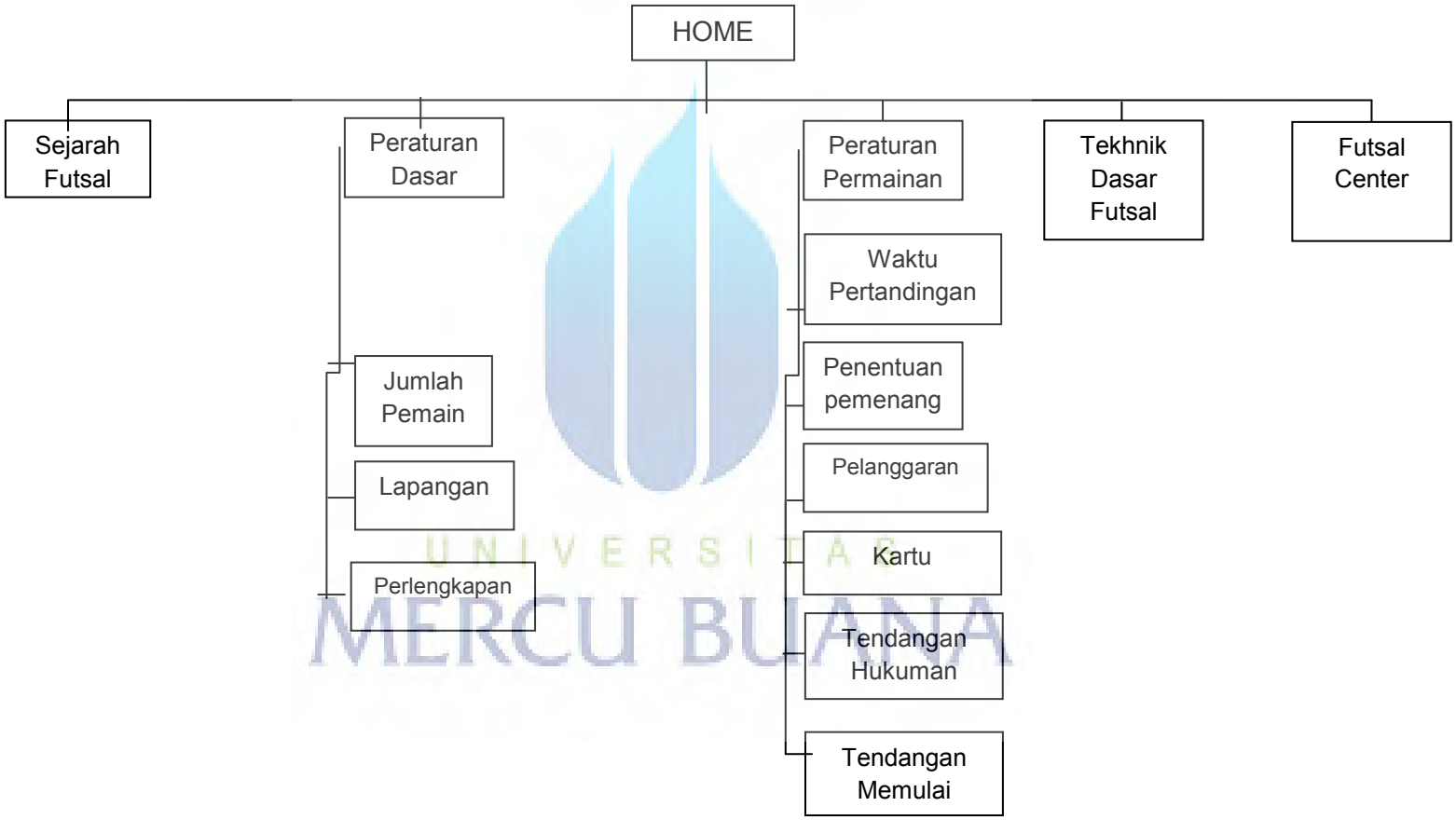
5.1.4 Desain Media Interaktif

a. Isi / Kontent

Media digital interaktif yang menggunakan CD ini akan diarahkan pada sisi informasinya, yakni sebagai media yang menginformasikan olahraga futsal. Untuk isi CD sendiri nanti akan diarahkan pada pengenalan futsal, informasi futsal secara lebih rinci dan juga tekhnik-tekhniknya.

http://digilib.mercubuana.ac.id/

b. Site Map Media Digital Interaktif



http://digilib.mercubuana.ac.id/

c. **Tampilan Visual**

Mengenai visualnya, akan diterapkan tema sport dengan mengambil unsur dari olahraga futsal itu sendiri yang nanti akan dieksplorasi hingga mempunyai ciri khas.

5.2. Rincian Konsep Perancangan

5.2.1 Community Level

Dalam perancangan konsep desian, penulis memiliki keinginan untuk menggunakan proses eksplorasi terhadap suatu objek yang dapat menjadi sebuah ciri khas atau karakter dari media Interaktif.

Keinginan untuk membuat tampilan yang memiliki karakter ini dikarenakan secara umum orang akan mudah untuk mengingat sesuatu yang beda dengan yang lain, ditambah lagi dengan muatan media yang menginformasikan futsal.

5.2.2 System Level

Objek yang akan dieksplorasi hanya pada visualisasi grafis saja, penggayaan yang dipakai nantinya akan difokuskan pada penciptaan karakter yang kuat dan tegas bagi CD sebagai salah satu media interaktif yang menginformasikan olahraga futsal. CD ini nanti akan disesuaikan dengan jenisnya juga sebagai media informasi yang bertujuan untuk menginformasikan dan menjelaskan tentang masalah yang diambil.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

5.2.3 Produk Level

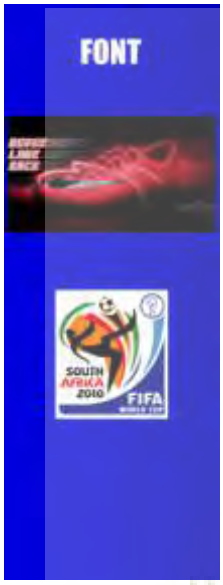
Ada beberapa metode eksplorasi yang bisa digunakan pada saat melakukan perancangan desain media digital Interaktif Futsal ini. Metode eksplorasi yang akan dipakai diantaranya adalah yang pertama stilisasi atau penyederhanaan bentuk dari sport style yang akan diselaraskan dengan kebutuhan dari media interaktif sendiri. Kemudian yang kedua teknik transformasi, teknik ini akan mencoba memindahkan suatu objek futsal yang sekiranya cocok untuk perancangan media interaktif dalam bentuk CD ini. Dan yang ketiga adalah teknik deformasi, dengan teknik ini sport style yang sesuai dengan konsep perancangan akan di ambil ciri khasnya saja untuk mewakili.

http://digilib.mercubuana.ac.id/

Objek-objek yang terkandung dalam penggayaan olahraga ini akan dibuat lebih menarik, selain untuk menambah nilai estetika di dalamnya juga membuat sebuah karakteristik tersendiri.

Elemen desain sangat penting pada prose perancangan media digital Interaktif ini sendiri, maka dari itu semua elemen akan di tekankan pada konsep perancangan awal yakni menggunakan penggayaan Olahraga yang tentunya berkaan dengan futsal. Untuk itu nantinya semua unsur visual dalam perancangan akan dieksplorasi ke dalam gaya-gaya olahraga.

5.2.4 Elemen Level



Untuk membantu pada saat perancangan maka penulis menyertakan moodboard sebagai acuan perancangan, berikut rincian moodboard perancangan media digital Interaktif pengenalan futsal

Dalam moodboard, tipografi yang digunakan bergaya sans serif karena bentuknya sederhana dan memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi.

Tipografi ini nantinya akan dieksplorasi kembali dan disesuaikan dengan tema. Penggunaan tipografi yang dieksplorasi hanya akan diterapkan pada konten-konten umum saja, sedangkan untuk isi materi akan menggunakan tipografi standar.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Beberapa gambaran komposis pada moodboard disamping akan menjadi acuan dalam pembuatan layout media digital interaktif. Walaupun referensi disamping adalah tampilan layout pada web, namun bentuk tampilan dari media Interaktif dan web tidaklah berbeda. Bentuk-bentuk ini nantinya akan dieksplorasi sesuai dengan kebutuhan dan dijadikan pedoman dalam pembuatan media digital Interaktif futsal.

http://digilib.mercubuana.ac.id/

Layout media interaktif ini nanti dibentuk sesuai tema dan juga memasukkan unsur-unsur yang terdapat dalam olahraga ini yang telah dieksplorasi tentunya. Penempatan-penempatan icon, button dan penjelasan ditaruh sedemikian rupa sehingga memiliki *workspace* yang memanjakan mata.

Dari moodboard yang didapat mungkin nantinya akan memasukan beberapa dari referensi-referensi tersebut. Contohnya referensi yang pertama terdapat banner yang berupa image lapangan sepak bola, nantinya akan diganti dengan lapangan futsal sesuai dengan permasalahan yang diangkat.

Penempatan-penempatan tombol button akan disesuaikan nantinya. Maksudnya, jika halaman tersebut merupakan home page maka tombol button utamanya berada di bawah banner, entah itu berada di sisi kiri, kanan maupun tengah tergantung dari komposisi yang ketika diletakkan diposisi tersebut tidak saling tumpang tindih dan menarik ketika diaplikasikan melalui software yang digunakan.

Ketika sebuah halaman mempunyai halaman selanjutnya, maka tombol button dari sub page-nya berada diposisi yang berlawanan dari menu utamanya.

Di dalam button tersebut nantinya akan muncul running text ketika *cursor* di arahkan ke button yang ingin di-klik yang berisi penjelasan singkat tentang apa saja yang berada di dalam halaman tersebut. Button yang digunakan dalam menu utama adalah yang mewakili dari menu-menu tersebut, misalkan menu sejarah akan menggunakan button yang mengambil ciri khas dari karakter sejarah dan lain-lain.

Dengan dimasukkannya juga unsur animasi yang sederhana dalam halaman tersebut membuat tampilan visualnya akan semakin menarik.

Dari moodboard yang dibuat, memunculkan beberapa warna yang nantinya warna-warna tersebut akan dijadikan acuan pemakaian warna pada saat perancangan media digital Interaktif. Warna-warna tersebut nantinya akan diarahkan pada penguatan karakter dari sport style itu sendiri.

Warna yang dipilih nantinya mengambil warna yang cerah, kontras ataupun bergradasi yang menimbulkan kesan semangat dan sport. Dari beberapa pilihan, penulis condong mengambil warna biru yang nantinya akan dieksplorasi. Biru diambil dari warna dasar dari lapangan futsal yang mayoritas

http://digilib.mercubuana.ac.id/

berwarna biru. Dikombinasikan dengan warna merah dan beberapa warna lainnya yang kemudian dieksplorasi sehingga membentuk sebuah tampilan visual khususnya warna yang memanjakan mata dan memberikan rasa nyaman serta nuansa yang ditampilkan terasa.

Warna font yang digunakan nantinya akan kontras dengan warna background sehingga terlihat nyata penjelasan-penjelasan yang disampaikan

Panduan ornament ataupun motif pada moodboard disamping secara garisa besar akan akan menjadi rujukan dalam perancangan CD Interaktif. Namun akan dilakukan proses eksplorasi terlebih dahulu dengan menggunakan metode-metode eksplorasi untuk menentukan ornament apa yang nantinya akan dipakai pada saat mendesain.

Misalnya, dari moodboard yang didapat terdapat ornamen garis. Ketika nanti dimasukan ke dalam tampilan visualnya, akan dieksplorasi ke bentuk yang lebih dinamis dan diberikan sebuah efek warna sehingga visual yang dihasilkan mempunyai karakter dan nilai lebih

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/

LAPORAN MEDIA PERANCANGAN TUGAS AKHIR

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/

KONSEP DASAR PERANCANGAN

Konsep dasar perancangan ini adalah membuat sebuah digital interaktif yang menginformasikan segala sesuatu tentang futsal. Dalam konsep ini tidak jauh beda dengan konsep sebelumnya. Dalam digital interaktif ini lebih ditekankan pada unsur informasinya, maka unsur-unsur visual disederhanakan agar informasi yang didalamnya menjadi lebih jelas.

Isi yang disajikan berupa informasi tentang sebuah futsal center dalam digital interaktif ini dipilih futsal center "My Futsal". Informasi mengenai Futsal center ini nantinya akan disesuaikan dengan tempat dimana digital interaktif ini didistribusikan. Karena digital interaktif ini nantinya akan diberikan ketika ada seseorang yang ingin berlatih di futsal center tersebut. Selain itu, informasi mengenai futsal juga tersaji dalam digital interaktif ini.

Maka dirancanglah sebuah digital interaktif yang sederhana "Digital Interaktif Futsal" sehingga kelak dengan adanya digital interaktif ini memudahkan orang untuk mengetahui tentang futsal.

TARGET AUDIENCE

Dalam Digital interaktif ini target audience yang ingin dicapai adalah orang-orang yang ingin menggeluti futsal secara serius. Secara rincinya akan dijabarkan sebagai berikut :

- Demografi
  - Usia 17 – 25 Tahun
  - Status Ekonomi Sosial : menengah ke atas
  - Pekerjaan : Pelajar, Mahasiswa

- Geografi
  - Daerah Perkotaan

- Psikografi
  - Orang – orang yang menyukai futsal

UNIVERSITAS MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/

PROSES PRODUKSI

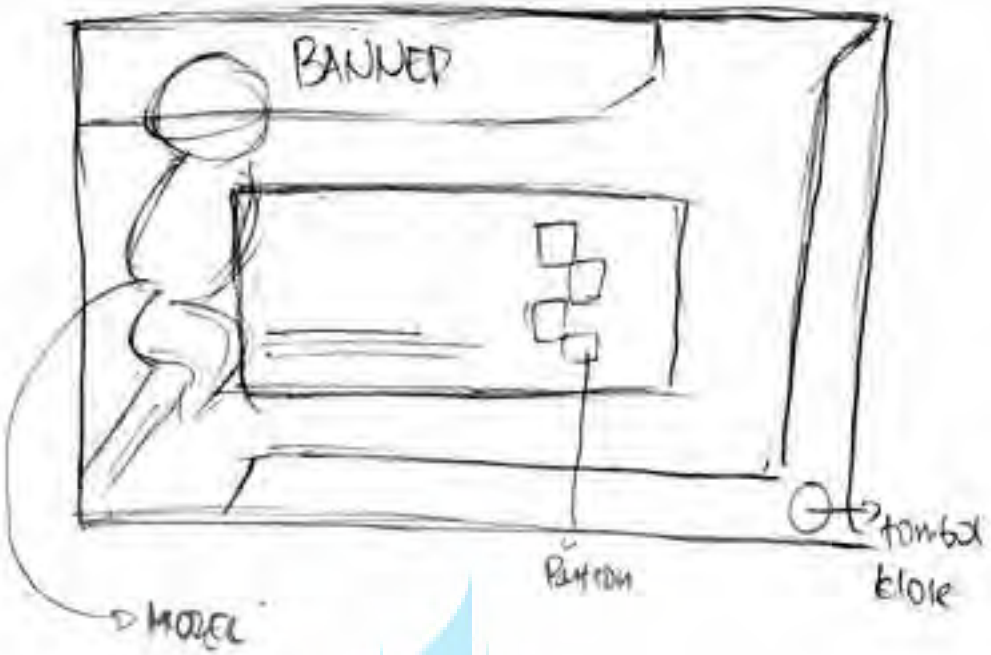
- **Pra Produksi**
  a. Merancang layout mulai dari sketsa hingga mencari objek yang sesuai
  b. Software yang digunakan
  c. Mengumpulkan data
- **Produksi**
  a. Sketsa desain
  b. Membuat Layout
  c. Membuat button
- **Pasca Produksi**
  a. Membuat Label CD dan Packaging
  b. Membuat media pendukung

KONSEP VISUAL

- **SKETSA**

  Konsep layout digital interaktif ini dibuat sederhana, tidak statis sehingga tidak bosan untuk dilihat. Dilengkapi dengan objek-objek pendukung yang berhubungan dengan futsal itu sendiri. Komposi tata letak objek dan yang lainnya tidak lah baku. Seperti garis tepi yang tegas namun tidak baku. Bentuk banner atas tidak statis seperti biasanya yang cenderung hanya berbentuk kotak. Sehingga terlihat dari komposisi ini berbeda dari yang lainnya yang menjadi nilai lebih dari lainnya.

http://digilib.mercubuana.ac.id/



Dalam sketsa layout utama ini, model pemain terdapat di sebelah kiri, dengan banner berada diatas. Sedangkan button terdapat di dalam kotak.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/

Dalam sketsa ini, sama seperti sebelumnya model pemain terdapat di sebelah kiri, dengan banner berada diatas. Namun sedikit perubahan karena button yg sebelumnya kotak diganti menjadi symbol my futsal.

Dalam sketsa ini layout utama ini, model pemain dipindah ke sebelah kanan, dengan banner berada diatas. Posisi button juga mengalami perubahan, mengikuti model pemain.

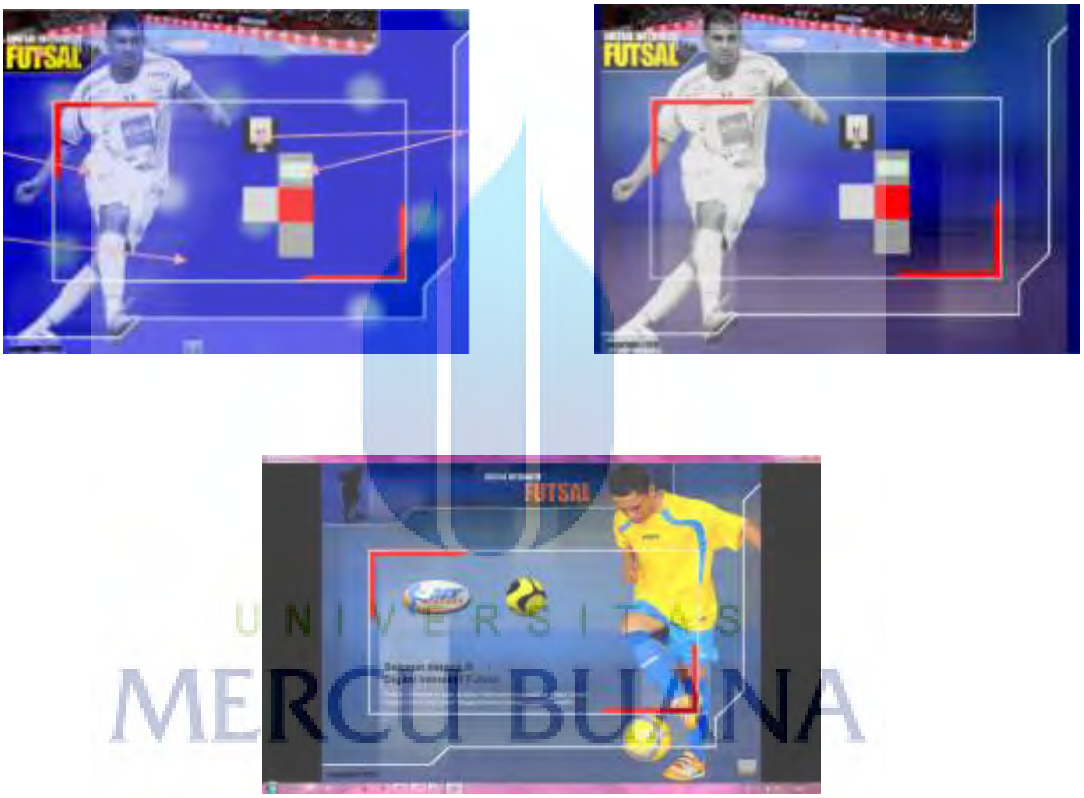
UNIVERSITAS MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/

Ini adalah sketsa yang di dalamnya berisikan teks dan image yang merupakan informasi dari futsal itu sendiri. Bila terdapat image maka layoutnya seperti ini, namun jika tidak maka hanya tinggal menghapusbagian imagenya saja.

- **Layout Digital**

  Setelah proses di atas maka terbentuklah sebuah layout yg sesuai dengan konsep di atas. Di bawah in terdapat beberapa desain yg dibuat :



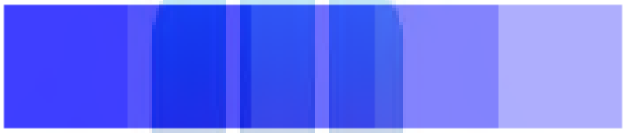
Layout Utama

http://digilib.mercubuana.ac.id/

Layout Isi

- **WARNA**

  Konsep warna yang akan digunakan pada tampilan digital interaktif adalah dominan biru. Warna biru itu berasal dari warna dasar lapangan futsal berstandar internasional yang mayoritas menggunakan warna biru. Warna biru tersebut berasal dari rubber yaitu bahan dasar dari lapangan futsal itu sendiri.



- **TIPOGRAFI**

  tipografi yang digunakan adalah yg sederhana dan mempunyai tingkat keterbacaan yang tinggi. Font-font yang digunakan adalah :

  ARIAL

  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

  IMPACT

  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

- **BUTTON**

  Button Utama di Digital Interaktif ini ada dua yaitu Logo dari My Futsal yang kemudian dijadikan button untuk informasi tentang futsal center itu sendiri. Lalu

UNIVERSITAS MERCU BUANA
http://digilib.mercubuana.ac.id/

Image bola futsal yang dijadikan button yang berisikan tentang segala sesuatu tentang futsal itu sendiri. Isi di dalam button tersebut juga terdapat button yang menunjukan secara rinci tentang informasi di dalamnya. Button tersebut kotak dengan sudut yang tidak tajam dan di salah satu sisinya berbentuk tangan dan kaki.

Button My Futsal

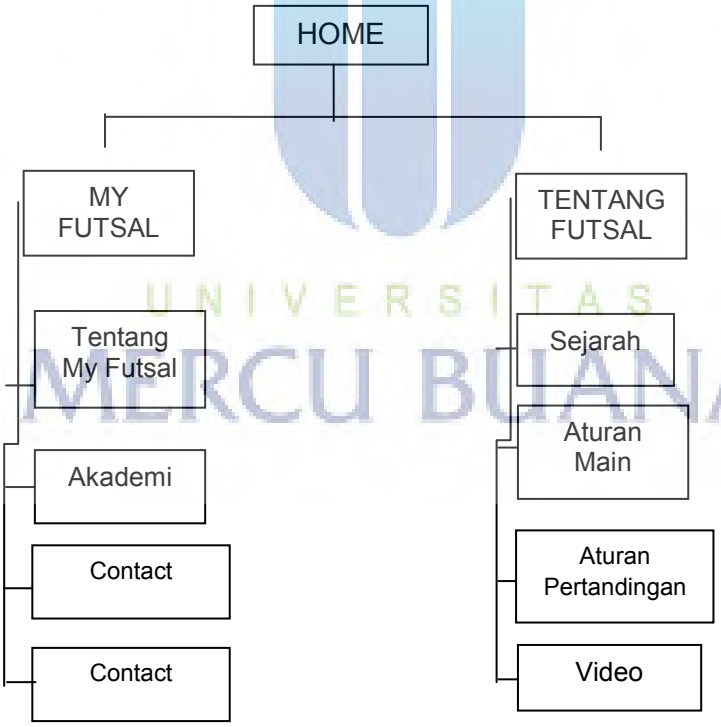
Button Tentang Futsal

Button Sub-Menu

Button Close

Button Next

- **SITE MAP**



Dari beberapa desain layout yg dibuat maka dipilihlah desain no. 3 dikarenakan desain no. 3 itu tata letaknya lebih rapih, unsur warna birunya juga dapat mewakili

http://digilib.mercubuana.ac.id/

warna dari futsal itu sendiri. Banner diatas yg awalnya berupa lapangan dganti menjadi sebuah teks animasi. Pemilihan pemainnya juga menjadi nilai lebih membuat desain ini lebih menarik dan memanjakan mata

- **MENU**

Opening

Dalam halaman pembuka ini terdapat animasi-animasi yang mengawali digital interaktif ini. Berisikan teks-teks yang bergerak yang bertulisan digital interaktif futsal.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Menu Utama

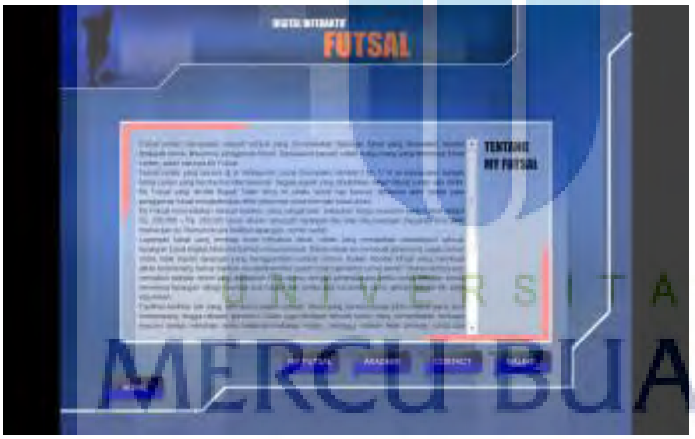
Di dalam halaman utama ini, terdiri dari Banner yang berada di posisi atas, ada menu-menu utama dalam bentuk button dan berupa image pemain futsal

http://digilib.mercubuana.ac.id/

Sub-Menu

Berisikan segala informasi yang terkait dengan menu yang dipilih dalam halaman utama. Tampilan visualnya tidak jauh beda dengan halaman utama hanya menghilangkan image pemain futsal dan button utama

Beberapa tampilan sub menu dalam digital interaktif :



Sub Menu “Tentang My Futsal”

Sub Menu “Galeri”

http://digilib.mercubuana.ac.id/

Sub Menu “Contact”

Sub Menu “Ukuran Lapangan”

Sub Menu “Pelanggaran”

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

- **SOUND**

  Unuk menciptakan suasana di dalam sebuah digital interaktif maka dibutuhkanlah sebuah back sound. Dalam digital interaktif ini, backsound yang digunakan bertype *beat* sehingga menciptakan suasana yang semangat dalam interaktif ini

http://digilib.mercubuana.ac.id/

KONSEP MEDIA

Media yang digunakan untuk digital interaktif ini adalah sebuah CD. Selain CD, dibuat jugalah media pendukung yang efektif dan yang sesuai :

- Compact Disc

  Kapasitas 700 Mb

- Packaging CD

Kertas Art Carton, ukuran 13 x 12,5 cm

- Standing Banner

Ukuran 160 x 60 cm dengan bahan flexi

- Shopping Bag

UNIVERSITAS MERCU BUANA
http://digilib.mercubuana.ac.id/

Art Carton, ukuran 15,5 x 14 x 5,5 cm

- Sticker

  Ukuran 9 x 4 cm

- Pin

  5,8 x 5,8 cm

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/