BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Target Sasaran

Target sasaran ini sangat diperlukan dalam perancancangan konsep media informasi yang membahas tentang *underground*, khususnya genre *hardcore*, berikut target sasaran pembuatan media informasi ini, diantaranya:

Demografis

- Pria dan Wanita
- Usia 20-30 tahun

  Dikarenakan jenis musik ini dimainkan dengan hentakan yang keras dan usia tersebut sangat tepat untuk menikmati musik tersebut, kemudian pada usia tersebut masih penuh dengan rasa ingin tau mengenai hal-hal baru yang ditemuinya.
- Pengamat dan penikmat musik
- Pemain Musik

Geografis

- Seluruh masyarakat Indonesia, terutama masyarakat Bandung yang menyukai musik bergenre *hardcore*, pengamat musik serta penyelenggara *event.*

Psikografis:

- Masyarakat dengan gaya hidup yang membutuhkan hiburan, informasi dan menyukai musik khususnya musik *hardcore*.
- Berpandangan *independent.*
- Masyarakat luas yang ingin mengetahui tentang *underground* dan musik *hardcore*

III.2 Perancangan

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan Komunikasi dari katalog band *indie* Bandung bergenre *hardcore*, antara lain :

- Menginformasikan band-band *indie* Bandung yang memiliki genre *hardcore* melalui media cetak kreatif.
- Menginformasikan tentang musik bergenre *hardcore* di kota Bandung seperti sejarah dan perkembangannya.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

a. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yang akan dilakukan agar tujuan dari media informasi yang ingin disampaikan tepat pada sasaran maka akan dilakukan perancangan dengan menggunakan bahasa Indonesia non formal, dikarenakan target sasaran adalah khalayak umum sehingga bahasa yang di gunakan bisa dapat dipahami dengan baik serta tidak kaku dalam pembahasan materinya

b. Pendekatan Visual

Pendekatan visual dilakukan dengan cara menerapkan visual yang sesuai dengan target sasaran yaitu dewasa, gaya visual yang diterapkan mengutamakan ciri khas musik genre *hardcore* seperti warna dasar hitam dipadukan dengan warna terang seperti merah, biru dan putih, berikut dengan foto serta tata letak *layout* berbagai sisi namun tepat sasaran dan dapat dengan mudah di mengerti.

III.2.3 Strategi Kreatif

Perancangan media informasi agar mencapai tujuan harus memiliki konsep visual yang menarik, maka dalam pembuatan media informasi ini akan mendesain buku yang berbeda dari yang sudah pernah ada dilihat dari segi desain, layout, mudah di bawa dan menarik, memberikan kesan yang ramai dan dapat mewakili *ilsutrasi* dari musik *hardcore* itu sendiri.

III.2.4 Strategi Promosi

Agar media informasi ini dapat diketahui oleh masyarakat, maka diperlukan adanya kegiatan promosi, beberapa kegiatan promosi yang dapat dilakukan antara lain :

- Membuat iklan di media cetak.
- Memberitahu adanya buku yang menginformasikan tentang genre *hardcore* dengan menggunakan media-media sosial internet seperti Facebook, Myspace, dan Twitter.
- Bekerja sama dengan komunitas-komunitas musik sebagai sarana promosi.
- Bekerja sama dengan *event organizer* untuk ikut serta berpromosi.
- Bekerja sama dengan outlet-outlet, distro, atau toko buku sebagai sarana promosi.

Tabel III.1 Strategi Promosi

	Juli 2013	Agustus 2013	September 2013	Oktober 2013	Desember 2013
Iklan Koran	✓	✓	✓	✓	✓
Poster	✓	✓	✓		
Fans Page/sosial media	✓	✓	✓	✓	✓
Stiker	✓		✓		

X-Banner	✓				
Gantungan Kunci	✓	✓	✓	✓	✓

III.2.5 Materi Pesan

Tujuan pembuatan buku ini adalah untuk menyampaikan informasi perkembangan serta sejarah musik *hardcore* di kota Bandung beserta profil band indie *hardcore* Bandung,.

III.2.6 Strategi Media

- Media Utama

- Buku

Buku merupakan media penyampaian informasi yang sangat fleksibel karena mudah dibawa, tidak memerlukan media lain untuk membacanya, tahan lama.

- Media Pendukung

- Poster

Merupakan salah satu media yang akan menjadi sarana promosi untuk memperkenalkan adanya katalog band-band indie Bandung yang memiliki genre *hardcore*.

- *Sticker*

Media promosi yang bisa ditempelkan pada benda-benda padat.

- X-Banner

Media ini biasanya diletakan di tempat-tempat yang berhubungan dengan anak muda seperti toko musik, *dsitribution outlet*, dan lainnya. Media ini sangat singkat dan jelas dengan diletakan di tempat strategis pemasaran.

- Pin

Sebagai media promo secara tidak langsung dan sebagai simbol identitas dan aksesoris.

- Gantungan kunci pembuka botol

Aksesoris pendukung dan simbol identitas.

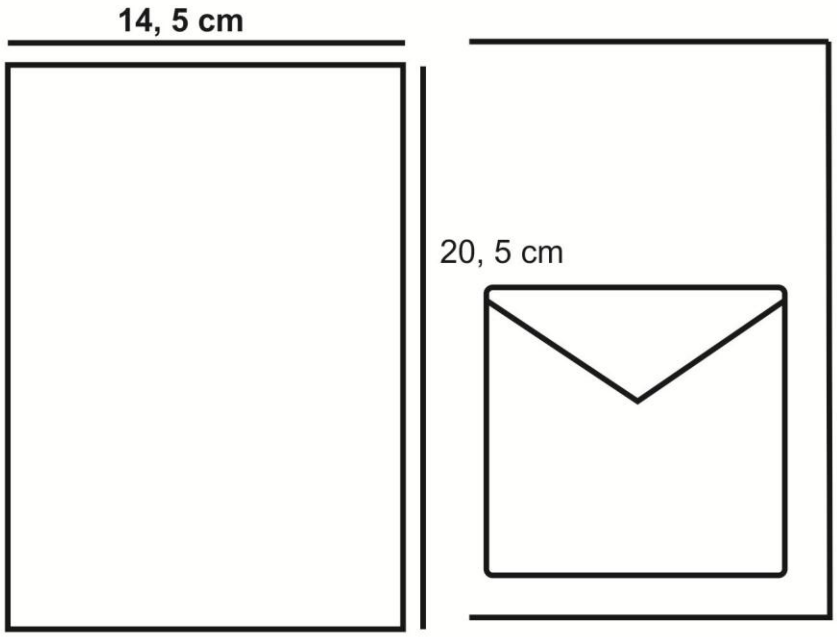
- Kaos

Media promo dan informasi yang bersifat *fashion*.

III.3 Konsep Visual

III.3.1 Format Desain

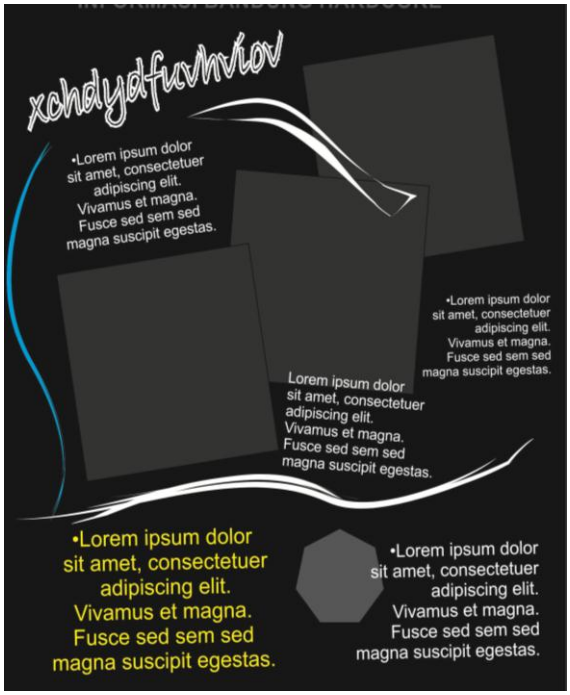
Desain buku berukuran 14,5 cm x 20,5 cm, di sertakan lembaran untuk menempatkan *Audio* CD sebagai bonus serta aksesoris bonus lainnya



Gambar III.1 Konsep Dasar Desain Buku

III.3.2 Tata letak *(layout)*

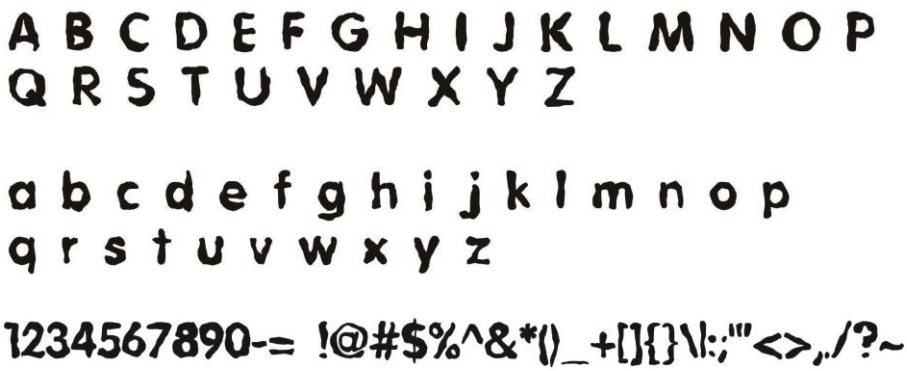
Tata letak desain akan menggunakan pencampuran desain *agresif, young* dan *feminin* yaitu tata letak layout tidak akan konstan, beragam penempatan dan sisi, baik *headline, body text*, elemen gambar, paragraf dan elemen pendukung lainnya, sehingga akhir desainnya nanti mampu menarik perhatian dan informasi dapat tersampaikan dengan baik.



Gambar III.2 Contoh Konsep Dasar *Layout*

III.3.3 Tipografi

Jenis huruf untuk *body text* menggunakan *font* Melted Moment dikarenakan bentuk serta karakternya sesuai dengan materi yang akan dibahas yaitu aliran musik *underground*, musik *hardcore*.



Gambar III.3 *Font* Melted Moment

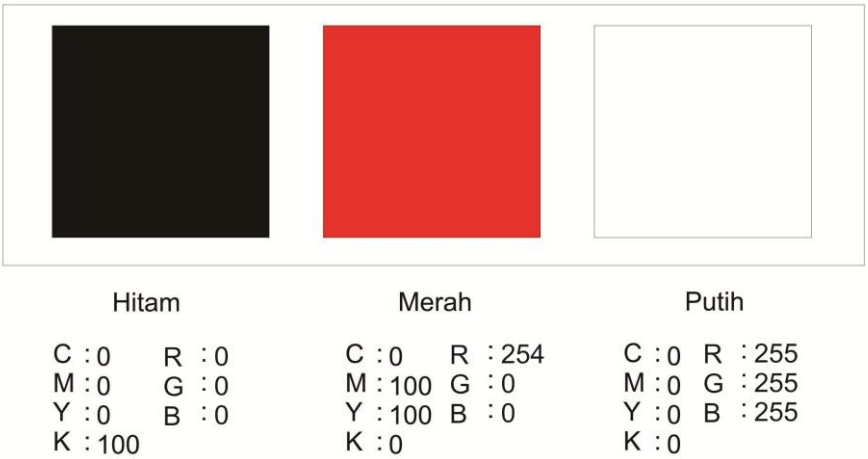
Untuk sampul, jenis *font* yang akan digunakan menggunakan *Font* Bandung *Underground* dikarenakan tekstur dan bentuk mencirikan karakter musik *hardcore* itu sendiri.



Gambar III.4 *Font* Bandung Underground

III.3.4 Warna

Warna dasar menggunakan warna dasar warna hitam, merah dan putih, pemilihan warna hitam identik dengan musik *hardcore* dan merah digunakan sebagai unsur penegas, berani atau bersemangat.



Warna CMYK adalah warna yang digunakan untuk warna dalam proses pencetakan sedangkan warna RGB digunakan untuk tampilan dalam sebuah layar monitor dan media digital.

III.3.5 Ilustrasi

Ilustrasi digunakan untuk memperjelas dan mempertegas dari pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah promosi. Ilustrasi yang digunakan berupa kumpulan foto-foto atau gambar yang bertemakan *underground hardcore*, band atau kegiatan konser-konser musik, untuk latar belakang maupun latar depan digabungkan dengan teknik komputer menggunakan *software-software* editing gambar.

BAB IV
TEKNIS PRODUKSI MEDIA

IV.1 Media Utama

Media utama yang dipilih untuk menyampaikan informasi adalah buku ensiklopedia bergambar, ensiklopedia adalah buku yang berisi keterangan ringkas dan tepat tentang berbagai ilmu pengetahuan yang disusun menurut informasi yang didapat dan dapat dipertanggung jawabkan. Buku ini dirancang dengan ukuran 14,5 cm x 20,5 cm *portrait*. Perancangan buku dengan ukuran tersebut dimaksudkan agar mudah dibawa dan menggunakan sampul berjenis *hard cover*, pemilihan *soft cover* pada sampul buku agar terlihat *ekslusife* dan *elegant*.

IV.2 Teknis Pembuatan Buku

Proses pembuatan buku dilakukan secara bertahap dengan urutan membuat alur serta materi penulisan, ringkasan, kemudian pengolahan secara digital. Adapun urutan proses pembuatannya secara rinci dijelaskan sebagai berikut :

IV.2.1 Pembuatan Alur dan Materi Penulisan

Alur dan materi penulisan berdasarkan hasil pengumpulan informasi yang telah diteliti sebelumnya.

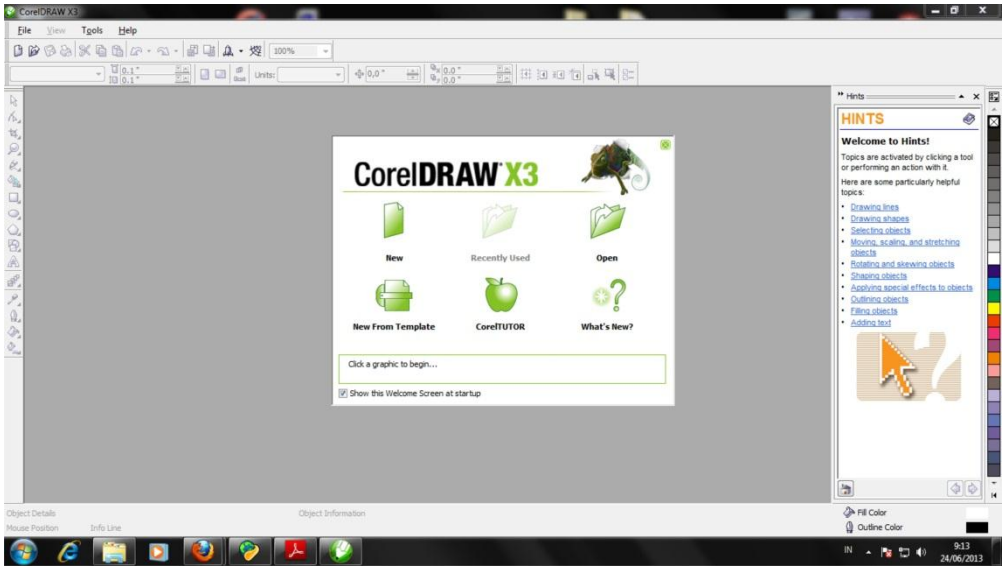
IV.2.1 Pembuatan Ringkasan dan Pengumpulan Gambar

Ringkasan adalah materi yang penting dan jelas berdasarkan hasil pengumpulan informasi materi penulisan, kemudian menguumpulkan gambar dari berbagai media seperti internet dan dokumen pribadi.

IV.2.2 Pembuatan Sketsa dan Teknis

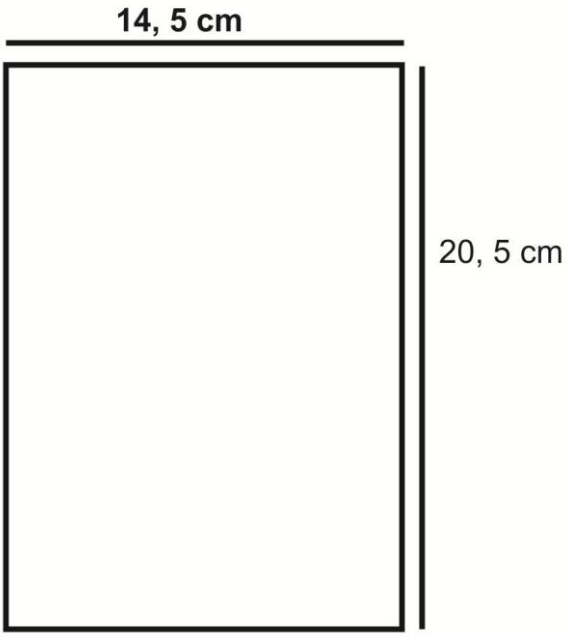
Setelah *draft* materi sudah dibuat, maka langkah terakhir adalah membuat perancangan layout halaman materi di setiap lembarnya. Proses ini

dilakukan dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop CS 5 dan CorelDraw X3.



IV.2.3 Teknis Pengolahan digital

1. Membuat ukuran dasar halaman yaitu sebesar 14,5 cm x 20,5 cm



Dasar halaman sebesar 14 cm x 20 cm

2. Penyesuaian dan penempatan font agar sesuai dengan karakter materi yang akan disampaikan untuk di gunakan sebagai judul utama pada cover buku, font menggunakan Bandung *Hardcore*, judul utama Bandung *Hardcore* musik | *indie* | *underground*.



Rancangan penempatan font judul utama

3. Desain *layout* halaman tidak baku, berbeda-beda pada setiap halamanya sehingga timbul kesan yang tidak membosankan.

   Seperti contoh sebagai berikut :





Gambar IV.1 *Layout* halaman buku

IV.3 Media Pendukung

1. Poster

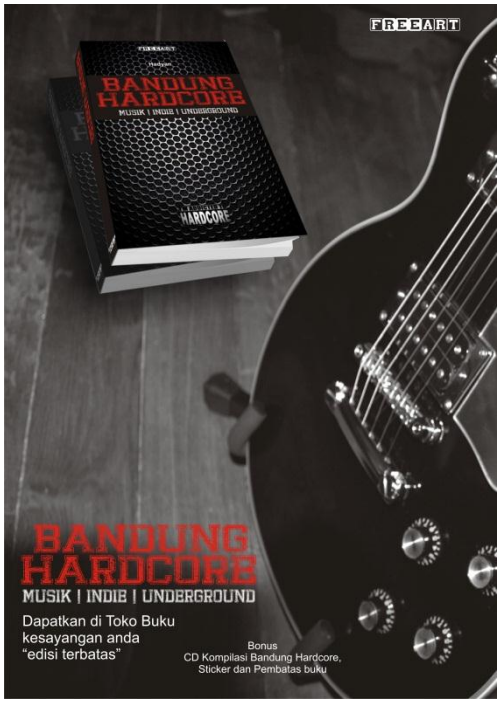
Poster adalah media promosi yang mudah di sebarkan penempatannya dengan ditempel pada dinding atau tempat-tempat strategis lainnya agar dapat lebih menjangkau target sasaran lebih banyak dan menarik perhatian orang sehingga pesan tersampaikan.

- Spesifikasi Poster

  Ukuran : A3 (29,7 cm x 42,0 cm)

  Jenis Kertas : Art Paper 210 gr

  Teknik : Digital Laser Print / cetak *offset*



Gambar IV.2 Tampilan Poster

2. X-Banner

Media ini berfungsi sama seperti poster tetapi biasanya diletakan di depan *outlet* dan tempat-tempat yang berhubungan dengan tempat penjualan media utama seperti toko buku, toko musik dan lainnya menggunakan kaki penyangga khusus. Media ini sangat singkat dan jelas dengan diletakan di tempat-tempat strategis pemasaran.

- Spesifikasi X-Banner

  Ukuran : 60 cm x 160 cm

  Jenis Kertas : Korcin

  Teknik : Digital Laser Print / cetak *offset*



Gambar IV.3 Tampilan X banner

3. Aksesoris

T-Shirt, aksesoris seperti *sticker*, gantungan kunci, pin, dan pembatas buku digunakan sebagi media promosi secara tidak langsung dan di gunakan sebagai simbol identitas.



Gambar IV.4 Tampilan *T-shirt*



Gambar IV.5 Tampilan Pin



Gambar IV.6 Tampilan Gantungan Kunci



Gambar IV.7 pembatas Buku dan sticker