BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

- **Pendekatan Komunikasi**

Strategi komunikasi pada perancangan ini merupakan pembuatan rancangan media identitas internal pada Bloods Clothing yaitu kemasan. Perancangan identitas kemasan Bloods Clothing ini bertujuan untuk memberikan visualisasi yang jelas dan konsisten, serta pembuatan pengemasan produk seperti label, hang tag, dan kemasan.

Perancangan ini dikembangkan dengan cara menampilkan visualisasi dari perancangan ulang identitas Bloods Clothing pada media kemasan produk, yang bertujuan untuk memajukan citra yang kuat dan melekat di masyarakat/konsumen.

- **Pendekatan Visual**

Komunikasi visual disampaikan melalui desain identitas kemasan Bloods Clothing berupa kemasan produk, hang tag, dan label, yang akan dirancang ulang melalui sebuah desain yang dapat mewakili semua pesan utama secara singkat padat dan dapat dimengerti oleh target sasaran. Dengan menggunakan unsur visual grafis seperti logo dan elemen visual lainnya seperti garis, warna, supergrafis, dan tipografi agar desain terlihat lebih menarik dan digunakan sebagai gambaran pesan yang terbaca agar dapat mencirikan karakter dari Bloods Clothing sehingga pesan tersebut dapat terlihat selaras.

- **Pendekatan Verbal**

Pendekatan verbal yang akan dilakukan dalam perancangan media aplikasi identitas Bloods Clothing ini merancang ulang mengenai identitas visual kemasan produk dari Bloods Clothing melalui media aplikasi yang akan ditampilkan pada detail produk dari Bloods Clothing.

- **Analisa Visual**

Pada identitas visual dari Bloods Clothing secara keseluruhan tampak jelas, namun dari hasil penelitian ditemukan tidak konsistennya pengaplikasian visual pada media kemasan produk Bloods Clothing, yaitu kemasan, hang tag, label, dan keperluan kantor lainnya.

- **Tujuan Komunikasi Perancangan**

1. Memperkuat dan membangun konsistensi identitas Bloods Clothing agar dapat memperkuat citra perusahaan.
2. Menjadikan media informasi yang efektif mengenai identitas Bloods Clothing kepada masyarakat luas melalui aplikasi media visual.

- **Materi Pesan**

1. Bloods Clothing adalah perusahaan clothing yang telah cukup lama berdiri di kota Bandung
2. Memiliki pelanggan tersendiri yaitu dikalangan komunitas musik *hardcore*, *skateboard*, dan komunitas-komunitas anak muda lainnya.
3. Makalah ditujukan pada Perancangan sebuah media aplikasi identitas produk Bloods Clothing.
4. Visualisasi yang ditampilkan berupa *vector* dan gambar.
5. Informasi yang diterapkan berupa identitas perusahaan Bloods Clothing.

III.1.2 Strategi Kreatif

Untuk perancangan identitas visual Bloods Clothing diperlukan pemahaman pada permasalahan yang ada. Untuk bisa memecahkan masalah maka strategi yang digunakan antara lain :

- Menggunakan identitas visual Logo dan Tagline dari Bloods Clothing pada setiap media untuk membuat identitas visual tersebut konsisten.
- Menampilkan detil produk Bloods Clothing sebagai bentuk pencitraan pada jenis media tertentu.
- Tetap menampilkan ciri khas dari karakter Bloods Clothing yang kuat, tegas, namun sederhana.
- Informasi diterapkan seperti alamat website, sosial media, ukuran produk, jenis bahan, agar mudah diingat oleh konsumen.

III.1.3 Strategi Media

Aplikasi media yang akan digunakan diutamakan media yang lebih memperkenalkan identitas internal Bloods Clothing namun bertujuan untuk memperkuat dan membangun konsistensi dari identitas Bloods Clothing. Dan media tersebut berupa :

- Media Utama

  Berdasarkan pada permasalah yang diutarakan, maka media utama yang digunakan dalam perancangan aplikasi identitas Bloods Clothing adalah kemasan, hangtag dan label merek produk, dikarenakan media tersebut adalah suatu ciri khas dari suatu merek dari produk yang dimiliki oleh Bloods Clothing, serta media tersebut menampilkan lebih banyak informasi serta mempunyai area yang lebih luas. Dengan menampilkan detil produk dan menarik perhatian konsumen dengan desain yang sederhana namun memiliki citra yang kuat, serta sebagai identitas visual yang efektif, serta menjaga keaslian dari merek dagang Bloods Clothing.

- Media Pendukung

  Media pendukung merupakan suatu media tambahan yang dibuat oleh untuk menampilkan informasi dari identitas internal lainnya dari Bloods Clothing agar lebih mempertegas citra perusahaan sehingga dikenal luas oleh masyarakat, maka media pendukungnya meliputi :

  A. Media Perlengkapan Perusahaan

     Media ini berfungsi sebagai media pendukung dalam perlengkapan kerja yang dibutuhkan oleh karyawan, untuk memudahkan keperluan usaha dari Bloods Clothing, agar meningkatkan citra tersendiri disetiap media tersebut, dan juga untuk menambah atribut dari identitas internal Bloods Clothing. Dan media tersebut diantaranya:

     - Surat
     - Kop Surat
     - Kartu Nama
     - Amplop
     - ID Card
     - Seragam Kerja
     - Stempel

  B. Media *Indoor*

     Salah satu media yang umumnya diaplikasikan didalam ruangan dan media yang berfungsi sebagai media penyampaian informasi dari sebuah idetitas visual Bloods Clothing, dengan dibuat dengan konsep sederhana dan memiliki pesan khusus yang akan disampaikan. Dan media tersebut adalah:

     - Poster

       Media ini berfungsi sebagai media penyampaian informasi tentang informasi dari Bloods Clothing, selain itu fungsi poster bisa juga sebagai daya tarik dari suatu merek Bloods Clothing.

C. Media *Outdoor*

Media yang secara umum diartikan adalah media yang diaplikasikan diluar ruangan, serta berfungsi untuk menginformasikan tentang informasi dari Bloods Clothing, Dan media tersebut adalah:

- Papan Nama

  Sebuah media untuk menginformasikan tentang keberadaan toko dari Bloods Clothing, dan papan nama ini di desain menyesuaikan dengan identitas visual yang diterapkan pada media yang akan dirancang.

D. Visual Multimedia

Visual multimedia adalah media visual yang berbentuk digital, fungsi dari visual multimedia ini sendiri adalah sebagai identitas visual mengenai perusahaan yang berupa:

- Desain *Website*

E. Media Distribusi

Salah satu media berfungsi sebagai media distribusi stok barang dari gudang menuju toko dari Bloods Clothing. Dan media tersebut adalah:

- Mobil Box

F. Media *Gimmick*

Media *gimmick* adalah salah satu jenis media lainnya untuk menampilkan informasi terkait dari Bloods Clothing, dan media tersebut meliputi:

- Stiker

  Media stiker ini berfungsi sebagai *souvenir* yang unik dan menarik, selain itu media stiker ini cukup efektif dalam mengembangkan identitas visual dari Bloods Clothing bagi konsumen, karena dengan media stiker dapat meningkatkan citra yang positif.

III.1.4 Strategi Distribusi

Bulan / Media	September	Oktober	November	Desember
Kemasan				
Hang Tag				
Label				
Surat				
Kop Surat				
Amplop				
ID Card				
Seragam Kerja				
Stempel				
Poster				
Papan Nama				
Mobil Box				
Stiker				

Tabel III.1 Tabel Strategi Distribusi

Kemasan, hang tag, dan label diluncurkan serentak pada bulan september dikarenakan sangat dibutuhkannya media tersebut untung menunjang identitas visual dari Bloods Clothing, sementara itu seragam kerja, dan mobil box diluncurkan pada bulan yang sama bertujuan untuk menginformasikan untuk khusus pegawai akan mulai diberikan seragam khusus agar berbeda dengan konsumen. Sementara itu kebutuhan untuk alat tulis kantor dan lainnya, seperti surat, kop surat, amplop, id card, dan stempel diluncurkan pada bulan oktober hingga desember dikarenakan media tersebut mulai dibutuhkan untuk keperluan internal kantor Bloods Clothing. Dan untuk papan nama akan diluncurkan dibulan yang sama agar menginformasikan tentang keberadaan identitas visual yang baru dari Bloods Clothing. Dan terakhir, media stiker diluncurkan pada bulan november dikarenakan agar menarik minat konsumen lainnya dibulan tersebut.

III.2 Konsep Visual

Konsep visual pada perancangan aplikasi identitas visual Bloods Clothing ini akan melalui beberapa tahap dari mulai format desain, *layout* kemasan, pemilihan tipografi, hingga pemilihan warna yang digunakan. Semua hal tersebut akan dijelaskan sebagai berikut ini :

III.2.1 Format Desain

Desain yang akan dibuat menggunakan format desain menggunakan elemen visual dari ikon petir yang diadaptasi dari logo Bloods Clothing dan komposisi yang teratur membuat pola dengan bentuk tersebut agar memiliki ciri khas serta menambah nilai dari visualisasi yang dibuat dan penempatan tata letak yang mudah dibaca dan jelas agar dapat disampaikan dan diterima dengan baik oleh konsumen.

Elemen visual dalam media ini berupa bentuk, logo perusahaan, tipografi, dan *pattern* supergrafis serta penambahan teks untuk sub judul, informasi mengenai Bloods Clothing.



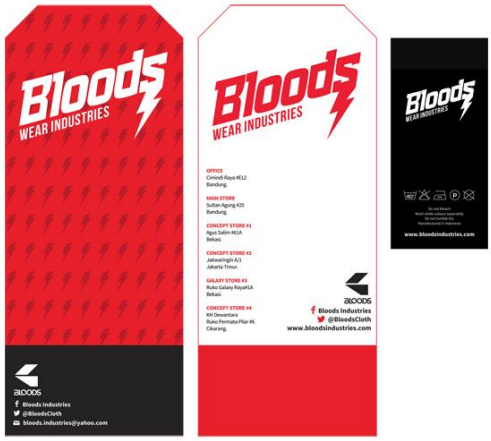
Gambar III.1 Tampilan Kemasan, Hangtag, dan Label

III.2.2 *Layout* Kemasan, Hangtag dan Label

Layout yang digunakan pada setiap media disesuaikan bentuknya dengan media yang lainnya yang digunakan, dimana secara keseluruhan dapat membentuk sebuah keserasian yaitu susunan berbagai macam bentuk, keseragaman warna, dan tipografi yang disusun secara konsisten dan selaras. Sehingga menjadi sebuah komposisi dari visualisasi yang menarik, dan memiliki kesan tersendiri.



Gambar III.2 *Layout* Kemasan



Gambar III.3 *Layout* Hangtag dan Label

Keterangan:

- Logo Perusahaan

  Logo merupakan elemen penting dalam suatu merek, tanpa logo merek seperti kehilangan identitasnya, maka dari itu perancangan aplikasi identitas Bloods Clothing ini mengutamakan aplikasi logo tersebut ke berbagai macam media yang akan diproduksi.

- *Tagline*

  Penambahan *tagline* dari Bloods Clothing, yaitu "Wear Industries" atau Perusahaan Pakaian.

- Informasi

  Informasi yang dicantumkan berupa alamat kantor perusahaan dan *outlet* pusat hingga cabang dikota lain, informasi tersebut sangat penting keberadaannya agar dapat menginformasikan dengan jelas tentang Bloods Clothing, dan juga adanya sosial media dan *website* yang tercantum pada semua media tersebut.

- Supergrafis

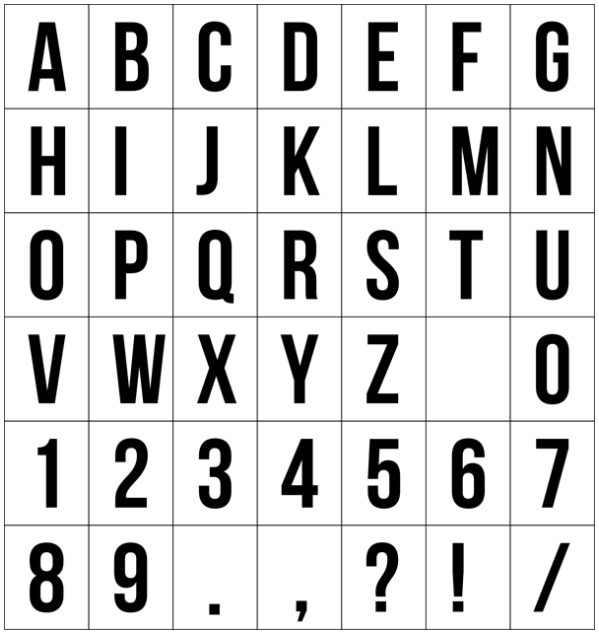
  Elemen visual bentuk supergrafis yang digagas pada perancangan ini adalah menggunakan ikon petir dari logo Bloods Clothing dan dibuat menjadi pola yang sejajar agar desain tersebut tidak terlihat kaku dan menarik untuk dipandang.

III.2.3 Tipografi

Pemilihan tipografi sangat mempengaruhi sebuah desain, dikarenakan dengan dipilihnya font yang cocok, akan menambah nilai tersendiri dari desain tersebut. Dan berikut ini adalah karakteristik dari font yang digunakan pada perancangan aplikasi identitas Bloods Clothing.

- Font Headline

BEBAS NEUE



Gambar III.4 *Font* 'Bebas Neue'
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penggunaan jenis font ini dikarenakan font ini termasuk kedalam kategori *Display Typeface* karena penggunaanya yang dikhususkan pada *headline*, judul, dan lainnya, karakteristiknyapun terlihat tegas dan dinamis.

- Font Body Text

Source Sans Pro

Aa	Bb	Cc	Dd	Ee	Ff	Gg
Hh	Ii	Jj	Kk	Ll	Mm	Nn
Oo	Pp	Qq	Rr	Ss	Tt	Uu
Vv	Ww	Xx	Yy	Zz		0
1	2	3	4	5	6	7
8	9	.	,	?	!	/

Gambar III.5 Font ‘Source Sans Pro’

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Menggunakan jenis *font Body Text Sans Serif* dikarenakan pengaplikasiannya pada text informasi, oleh karena itu pemilihan jenis font ini disesuaikan untuk tulisan pada media tertentu untuk mempermudah tingkat keterbacaannya.

III.2.4 Warna

Warna berfungsi sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dari sebuah karya desain. Dalam perencanaan identitas visual perusahaan warna mempunyai fungsi untuk memperkuat aspek identitas perusahaan.

Dan pada perancangan ini menggunakan komposisi dominan warna merah sehingga memiliki nilai postif yang kuat sedangkan penambahan warna putih adalah untuk menambahakan nilai simpel, dan elegan. dan sebagai warna alternatif lain warna hitam dipilih karena memadukan antara putih dan merah, sehingga warna-warna tersebut menjadi suatu ciri khas dari perancangan identitas Bloods Clothing.



Gambar III.6 Warna

Sumber: Dokumentasi Pribadi