BAB III. STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan merupakan sebuah cara untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada target audiens agar target audiens dapat menangkap isi dari pesan atau informasi. Strategi perancangan yang akan dilakukan yaitu dengan cara memberikan informasi tentang Rastafari kepada target audiens yang berisi tentang sejarah, ajaran-ajaran dan tokoh-tokoh Rastafari, dengan cara dibuatnya buku bergambar melalui pendekatan ilustrasi yang sesuai agar mudah dipahami dan dimengerti oleh target audiens. Oleh karena itu, diperlukan sebuah komunikasi visual dengan konsep perancangan yang kuat sehingga mendapatkan reaksi positif dari target audiens.

III.1.1 Khalayak Sasaran Perancangan

- Demografis
  1. Kelamin : Laki dan Perempuan
  2. Usia : 17 – 25 tahun
  3. Status ekonomi sosial : Menengah
  4. Pendidikan : SMA - Perguruan tinggi.

- Geografis

  Target audiens pada perancangan ini adalah masyarakat yang tinggal di Indonesia, iklim tropis, keanekaragaman suku bangsa, agama, bahasa dan budaya.

- Psikografis

  Target audiens pada perancangan ini adalah masyarakat yang memiliki rasa keingintahuan yang besar, suka membaca buku dan tertarik mengenai hal-hal yang berbau subkultur.

- *Consumer Insight*

  Pengertian *Consumer Insight* menurut Maulana (seperti dikutip Saputra, 2013) yaitu proses mencari tahu secara lebih mendalam dan holistik, tentang latar belakang perbuatan, pemikiran dan perilaku seorang konsumen yang berhubungan dengan produk dan komunikasi iklan.

  Di Indonesia, Reggae hampir selalu diidentikkan dengan Rastafari. Padahal, Reggae dan Rastafari sesungguhnya adalah dua hal yang berbeda. Reggae adalah nama *genre* musik, sedangkan Rastafari adalah sebuah pilihan jalan hidup.

- *Consumer Journey*

  Untuk menentukan cara penyampaian ide yang sudah dibentuk kedalam media-media yang akan digunakan maka diperlukan perencanaan yang baik agar mendapatkan interaksi yang menjangkau sasaran dengan tepat maka diperlukan daftar aktifitas dari target audiens. *Consumer journey* inilah yang nantinya akan digunakan untuk aplikasi dari media yang telah dibentuk.

Tabel III.1 *Journey* Khalayak Sasaran Perancangan

No.	Waktu	Tempat	Kegiatan	*Point Of Contact*
1	Bangun Pagi	Kosan / Rumah	Minum kopi / teh	Buku, Ponsel
2	Berangkat kerja / kuliah	Jalan raya,	Mendengarkan musik	*X-Banner*, Poster
3	Kerja / Belajar	Kantor, Kelas	Bermain game, Sosial media	Poster, Ponsel
4	Istirahat	Kantin	Internet	Ponsel, Stiker
5	Pulang kerja / kuliah	Jalan raya	Membaca buku, Mendengarkan musik	Buku, *X-Banner*, Poster

III.1.2 Strategi Komunikasi

Untuk menyampaikan sebuah informasi dibutuhkan komunikasi yang baik sehingga informasi atau pesan-pesan yang akan disampaikan mudah dimengerti khususnya oleh target audiens.

Pendekatan komunikasi yang akan digunakan dalam menyampaikan informasi melalui media informasi ini terbagi menjadi 2, yaitu:

- Pendekatan Visual
    1. Pendekatan visual yang akan digunakan dalam buku ini adalah berupa ilustrasi atau gambar-gambar yang disertai dengan teks yang menjelaskan tentang Rastafari.

    2. Pendekatan visual dalam buku yang menggambarkan serta menjelaskan tentang Rastafari tersebut, disertai dengan gambar ilustrasi dengan tujuan agar target lebih mengetahui tentang Rastafari.

    3. Tampilan visual dari buku ini didukung oleh unsur-unsur visual seperti ilustrasi, menggunakan tipografi yang bernuansa tegas namun tetap berkesan santai, dan juga warna merah, kuning, hijau yang merupakan warna khas dari Rastafari. *Layout* dibuat sesantai mungkin sehingga pembaca buku tidak merasa terlalu serius seperti membaca buku-buku pada umumnya.

- Pendekatan Verbal
    1. Penyampaian informasi dalam media buku ini adalah dengan menggunakan Bahasa Indonesia. Penggunaan Bahasa Indonesia digunakan sebagai penjelasan dan digunakan untuk melengkapi visual pada buku agar materi pesan yang disampaikan cukup jelas dan mudah dimengerti oleh target audiens sehingga komunikasi yang disampaikan lebih efektif dan pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

2. Perancangan informasi ini akan dilakukan dengan pendekatan komunikasi yang bersifat faktual berdasarkan data dari sumber informasi tentang Rastafari. Semua informasi tersebut akan dirangkum menjadi informasi yang sederhana dengan menggunakan bahasa Indonesia. Hal tersebut akan mempermudah target audiens untuk mencerna informasi yang didapat.

III.1.2.1 Tujuan Komunikasi

Untuk menginformasikan dan menarik minat audiens untuk mengetahui sejarah, ajaran-ajaran dan tokoh-tokoh Rastafari baik secara visual maupun verbal. Target audiens diharapkan dapat memahami dan mengerti sehingga nantinya bisa menangkap pesan moral dari pandangan hidup Rastafari tersebut.

III.1.2.2 Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan dalam perancangan media informasi ini adalah bagaimana menampilkan sejarah, ajaran-ajaran dan tokoh-tokoh Rastafari secara jelas. Media informasi ini akan menginformasikan tentang sejarah, ajaran-ajaran dan tokoh-tokoh dari Rastafari. Bagaimana sejarah dari Rastafari, pengertian Rastafari, apa saja ajaran-ajaran Rastafari dan siapa saja tokoh-tokoh penting Rastafari.

III.1.2.3 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia. Penggunaan Bahasa Indonesia digunakan sebagai penjelasan dan digunakan untuk melengkapi visual pada buku agar materi pesan yang disampaikan cukup jelas dan mudah dimengerti oleh target audiens. Dengan tujuan untuk memberikan kesan positif kepada audiens baik dari sikap maupun perilaku setelah mendapatkan informasi dari buku yang menjelaskan tentang sejarah, ajaran-ajaran dan tokoh-tokoh Rastafari.

III.1.3 *Mandatory*

Perancangan media informasi buku ilustrasi Rastafari ini bekerja sama dengan beberapa pihak. Pihak-pihak tersebut mendukung perancangan ini. Pihak yang terkait dalam perancangan media informasi ini adalah Komunitas Reggae Bandung karena tema perancangan media informasi ini adalah Rastafari yang selalu diidentikan dengan Reggae serta perancangan media informasi ini berlokasi di Bandung.



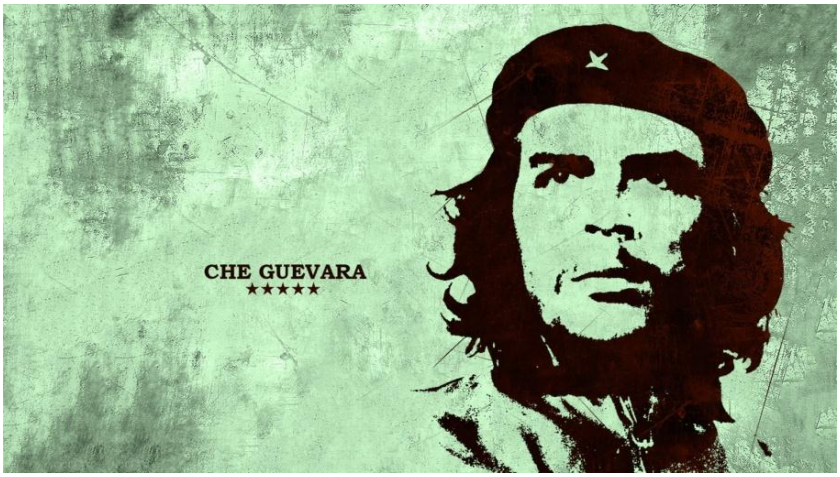
Gambar III.1 Logo Komunitas Reggae Bandung
Sumber gambar :
https://pbs.twimg.com/profile_images/608900315744587777/HRSDTavS.jpg
(Diakses pada 11/06/2016)

III.1.4 Strategi Kreatif

Perancangan media informasi ini dibuat dan dikemas dalam bentuk sebuah buku dengan diberi judul "Rastafari" dengan *tagline* "A Way of Life". Bahasan utama dalam media adalah menginformasikan tentang sejarah, ajaran-ajaran dan tokoh-tokoh Rastafari. Alasannya karena Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak sekali keanekaragaman suku, ras, agama, bahasa dan budaya. Masyarakat Indonesia mempunyai keingintahuan yang besar dan juga suka membaca buku. Selain itu, Rastafari penting untuk diketahui karena semangat Rastafari mampu membangkitkan kesadaran mengenai kemerdekaan dan memberikan motivasi perjuangan untuk mencapai apa yang dicita-citakan.

Gambar dalam buku ini akan dibuat dengan ilustrasi agar lebih mudah dalam memahami informasi yang akan disampaikan. Ilustrasi dalam media informasi ini menggunakan gaya visual stencil art karena gaya visual stencil art sangat sesuai dengan tema buku yaitu Rastafari, yang merupakan sebuah bentuk revolusi dan

menjadi sebuah subkultur di Jamaika. Selain itu, gaya visual stencil art juga sering digunakan untuk menyampaikan atau menggambarkan pesan perjuangan terhadap kehidupan, kritik-kritik sosial maupun pertikaian politik.



Gambar III.2 Stencil Art Che Guevara
Sumber gambar : http://www.mrwallpaper.com/wallpapers/che-guevara-1600x900.jpg
(Diakses pada 11/06/2016)

III.1.5 Strategi Media

Media adalah salah satu hal terpenting dalam penyampaian sebuah informasi, yaitu sebagai alat penghubung untuk menyampaikan pesan kepada target audiens. Maka diperlukan media yang sesuai agar informasi mudah dipahami dengan baik. Media yang akan digunakan dalam perancangan media informasi ini berupa media primer dan media sekunder. Media primer adalah media utama yang berisi informasi yang lengkap untuk disampaikan, dan media sekunder adalah media pelengkap yang menunjang dari media utama.

- **Media Utama**

Media Utama yang akan digunakan dalam menyampaikan informasi tentang Rastafari ini adalah dengan media informasi berbentuk buku ilustrasi. Karena buku merupakan media cetak yang memiliki daya tarik dan dapat menampung banyak informasi. Media buku bisa menginformasikan secara jelas sesuatu yang harus diingat secara terus menerus seperti sejarah ataupun kebudayaan.

Disamping itu, buku tetap dibutuhkan hingga saat ini dan lebih terpercaya sehingga bisa dijadikan pedoman untuk mengetahui informasi yang lebih informatif. Maka dipilihlah buku ilustrasi sebagai media utama karena lebih memperlihatkan visual sehingga lebih disukai target audiens.

- **Media Pendukung**

Media pendukung merupakan media pelengkap atau tambahan bagi media utama untuk membantu menginformasikan agar menjadi rangsangan target audiens untuk membeli atau memiliki buku Rastafari ini. Media promosi utama yang akan digunakan adalah poster sebagai media promosi yang bertujuan untuk memperkenalkan dan menarik minat para target audiens. Selain poster ada beberapa media promosi lainnya yang akan dikemas sebagai bonus dalam pembelian buku.

- Poster

  Poster merupakan media informasi yang dapat menampung banyak informasi yang singkat dan cepat dipahami. Poster ini diperlukan untuk mempromosikan media buku karena poster ini sangat mudah untuk disebarkan dan efektif untuk ditempatkan dimana saja. Sehingga dengan mudah dapat dilihat oleh orang banyak.

- *X-Banner*

  X-Banner kini menjadi pajangan yang sering dilihat diberbagai tempat, media ini sangat cocok untuk menjadi sebuah media promosi. Media ini sangat dinamis untuk dipindahkan sesuai keinginan. Karena sifatnya bisa dipindah, maka material promosi ini akan diletakan ditempat yang pas dan kelihatan oleh para audiens seperti di pintu masuk.

- Pembatas buku

  Pembatas buku diberikan sebagai *gimmick* yang dapat dipakai oleh pembaca buku sekaligus pengingat membaca buku.

- Pin

  Pin diberikan sebagai *gimmick,* pemilihan pin ini dikarenakan mudah untuk dibawa kemana saja sehingga menjadi media pengingat yang baik. Serta bisa ditempelkan di jaket dan tas dan secara tidak langsung menjadi media promosi berjalan.

- Stiker

  Stiker adalah media yang sangat mudah untuk diaplikasikan dan dekat dengan masyarakat, stiker ini akan dibagikan kepada perorangan agar mereka bisa ikut untuk mempromosikan buku ini dengan cara menempelkan stiker ditempat yang mereka inginkan. Stiker juga bisa menjadi media pengantar pesan yang baik, juga tahan dalam jangka waktu yang cukup panjang.

- *T-Shirt*

  T-Shirt dalam penyampaian informasinya dapat mencangkup banyak target sasaran karena merupakan media yang bisa dipakai kemana saja dan bisa sangat efektif menjadi suatu media promosi berjalan.

- Gantungan Kunci

  Selain alat yang dapat berfungsi gantungan kunci bisa dijadikan sebagai media informasi karena media ini mudah untuk dibawa, maka dipilihlah media gantungan kunci ini.

III.1. Strategi Distribusi

Strategi distribusi merupakan rencana dalam menyebarkan atau menyalurkan produk kepada target audiens. Dalam perancangan ini, produk tersebut adalah buku ilustrasi tentang sejarah, ajaran-ajaran dan tokoh-tokoh Rastafari. Pada awalnya media promosi akan disebar ke toko buku, toko *merchandise* musik, acara-acara musik dan komunitas, serta distro dan juga ke tempat-tempat dimana suatu komunitas berkumpul. Hal ini dilakukan untuk menarik animo target audiens terhadap buku ini. Setelah buku selesai diproduksi selanjutnya akan dipublikasikan ke toko buku didaerah kota Bandung beserta media pendukung

lainnya. Selain toko buku, alasan dipilihnya distribusi promosi ke toko *merchandise* musik, acara-acara musik dan komunitas, serta distro membuat promosi lebih mudah tertuju pada target audiens yang memang tertarik dengan hal-hal yang berbau *indie* dan subkultur.

Tabel III.2 Distribusi Media

Media	September	Oktober	November	Desember	Januari
Poster					
X-banner					
Buku					
Pembatas buku					
Pin					
Stiker					
Gantungan kunci					
T-Shirt					

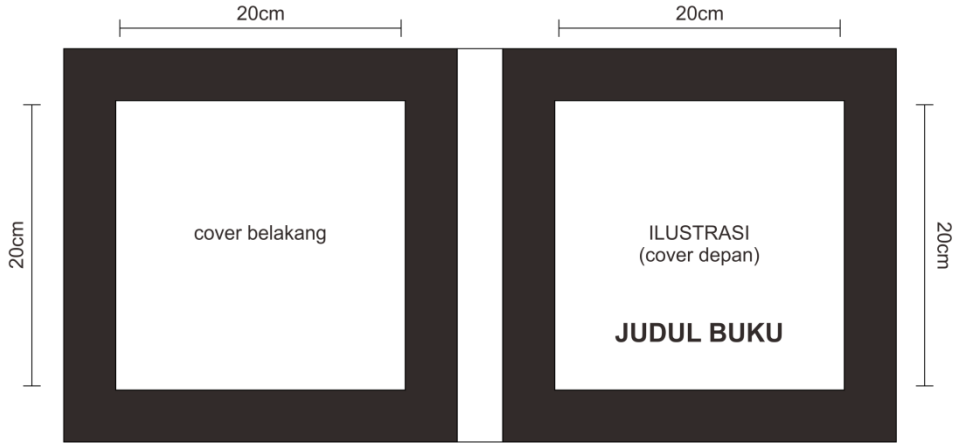
III.2 Konsep Visual

Buku ini terdapat beberapa ilustrasi gambar yang memberikan daya tarik dalam membaca buku Rastafari ini. Memiliki banyak visual ilustrasi sehingga buku ini terlihat menarik dan mudah dimengerti. Gaya visual yang diambil dalam buku ilustrasi ini adalah stencil art dengan ilustrasi yang menggambarkan tentang sejarah, ajaran-ajaran dan tokoh-tokoh Rastafari. Selain itu, buku ilustrasi ini juga didukung dengan pendekatan warna, penggunaan huruf pada buku dan tata letak yang disesuaikan dengan Rastafari itu sendiri yang dibuat lebih menarik dan mudah dipahami.

III.2.1 Format Desain

Format desain yang digunakan pada perancangan informasi tentang Rastafari ini berukuran 20 cm x 20 cm, dengan ukuran yang tidak terlalu besar karena pertimbangan efisiensi, unik, dan dirasa paling pas untuk ukuran buku yang berisi

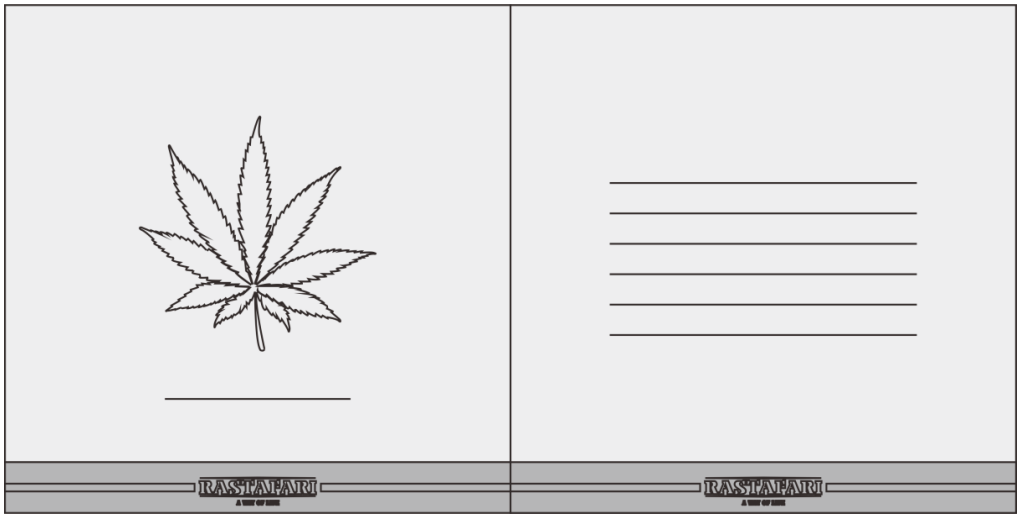
ilustrasi. Isi dalam buku ini adalah sejarah Rastafari secara singkat, ajaran-ajaran yang ada di Rastafari dan beberapa tokoh-tokoh penting Rastafari.



Gambar III.3 Format Desain
(Data pribadi 2016)

III.2.2 Tata Letak (*layout*)

Layout adalah usaha untuk menyusun dan menata unsur-unsur komunikasi grafis (teks, gambar, dan lain-lain) menjadi sebuah media komunikasi visual yang komunikatif dan menarik sehingga tersaji dalam satu kesatuan yang mudah diterima target audiens. (Hendratman, 2014, h.197). *Layout* yang menarik merupakan jalur untuk mendapatkan perhatian pembaca dan mengikatnya supaya benar-benar dilihat, dibaca, dan dipahami pesan-pesan apa yang disampaikan. *Layout* yang diterapkan pada buku ini memiliki keseimbangan antara visual dan teks. Sebuah gambar dan tata letak teks yang berada di tengah sebagai fokus perhatian sekaligus mempermudah dalam hal keterbacaan. Sementara untuk arah baca, digunakan metode dari kiri ke kanan supaya pembaca tidak kesulitan dalam menangkap informasi atau gambaran visual yang terdapat pada buku.



Gambar III.4 *Layout* Desain
(Data pribadi 2016)

III.2.3 Huruf

Tata huruf (tipografi) adalah ilmu yang mempelajari tentang penempatan, penataan huruf untuk mendapat kesan tertentu. Penataan huruf dalam rangkaian sebuah kata atau kalimat tidak hanya dapat memberikan suatu makna yang mengacu kepada suatu objek ataupun gagasan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menimbulkan suatu citra ataupun kesan visual. (Sihombing, 2001, h.2).

Pemilihan huruf yang baik harus mengarah pada tingkat keterbacaan yang tinggi dan menarik, selain itu bentuk tipografi juga harus menggambarkan karakter dari pesan yang disampaikan. Desain huruf tertentu dapat menciptakan kesan atau karakteristik sebuah objek. Huruf yang digunakan pada buku ilustrasi ini adalah "Stencil Export" dan "Stone Hinge".

Huruf "Stencil Export" digunakan pada bagian judul, *tagline* dan bab karena huruf ini menggambarkan kesan sejarah dan budaya masa lalu.



Gambar III.5 Huruf Stencil Export
(Data pribadi 2016)

Huruf “Stone Hinge” digunakan pada bagian isi karena huruf ini dianggap pilihan sempurna karena memberi kesan kebebasan.



Gambar III.6 Huruf Stone Hinge
(Data pribadi 2016)

III.2.4 Warna

Warna adalah salah satu komponen desain yang bisa menimbulkan sebuah sugesti, persepsi psikologis, dan suasana tertentu. (Hendratman, 2014, h.81). Meski warna tampak sederhana, namun ada banyak metode dan proses untuk membentuk sebuah keindahan desain. Pemilihan warna harus sesuai dengan konsep dan pesan yang ingin disampaikan. Dalam perancangan media buku informasi ini warna utama yang di gunakan adalah merah, kuning emas dan hijau.

Warna merah, kuning emas dan hijau adalah lambang gerakan Rastafari dan kesetiaan kaum Rastafari terhadap Haile Selassie, Ethopia, dan Afrika. Menurut kaum Rastafari warna merah melambangkan darah para martir, warna kuning emas melambangkan kekayaan dan kemakmuran, dan warna hijau melambangkan tumbuh-tumbuhan di Afrika.



Gambar III.7 Warna
(Data pribadi 2016)

III.2.5 Ilustrasi

Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. (Kusrianto, 2007, h.140). Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna.

Fungsi khusus ilustrasi antara lain:

1. Memberikan bayangan setiap karakter di dalam cerita.
2. Memberikan bayangan bentuk alat-alat yang digunakan di dalam tulisan ilmiah.
3. Memberikan bayangan langkah kerja.
4. Mengkomunikasikan cerita.
5. Menghubungkan tulisan dengan kreativitas dan individualitas manusia.
6. Memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan.

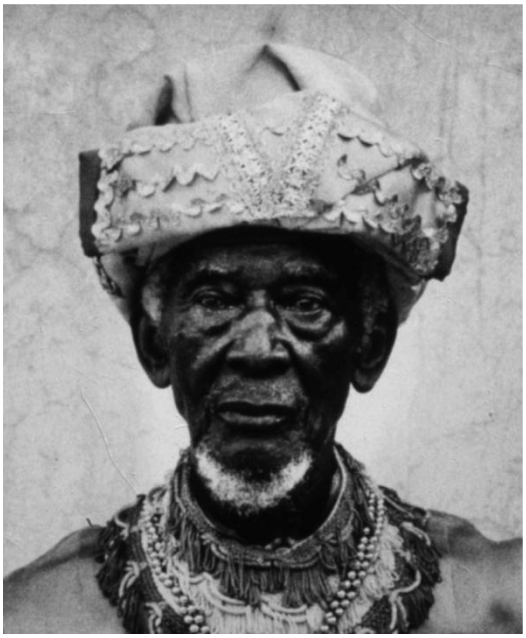
Ilustrasi dalam media informasi ini menggunakan gaya visual stencil art. Teknik stencil art menggunakan *template* untuk menggambar atau melukiskan sebuah desain. Bahan yang bisa digunakan sebagai *template* untuk teknik stencil art sangat banyak. Salah satu bahan yang sering digunakan adalah kertas, plat, seng, besi, dan lain-lain. Keuntungan dalam menggunakan teknik ini adalah *template* dapat dipakai berulang-ulang sehingga menghasilkan gambar yang sama.

Banyak motivasi serta latar belakang pembuatan stencil art, salah satunya adalah metode yang mudah untuk menyampaikan pesan kritik sosial, politik, sejarah dan subkultur. Pada perancangan media informasi ini menggunakan gaya visual stencil art karena gaya visual stencil art sangat sesuai dengan tema buku yaitu Rastafari, yang merupakan sebuah bentuk revolusi dan menjadi sebuah subkultur di Jamaika. Selain itu, gaya visual stencil art juga sering digunakan untuk menyampaikan atau menggambarkan pesan perjuangan terhadap kehidupan, kritik-kritik sosial maupun pertikaian politik.



Gambar III.8 Contoh Stencil Art
Sumber gambar : https://digiesigit.files.wordpress.com/2013/03/untuk-munir-stencil-art-on-wall-di-gunung-kidul-di-gunung-kidul21.jpg?w=733
(Diakses pada 11/06/2016)






Gambar III.9 Hasil Ilustrasi Stencil Art
(Data pribadi 2016)