BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Menurut hamel dan prahalad (seperti di kutip Husein, 2001) pengertian strategi adalah tindakan yang bersifat *incremental* (senantiasa meningkat) dan terus menerus, serta dilakukan berdasarkan sudut pandang tentang apa yang diharapkan oleh para pelangan di masa depan. Dengan demikian, strategi hampir dimulai dari apa yang terjadi dan bukan dimulai dari apa yang terjadi.

Dengan adanya permasalahan-permasalahan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, mengenai kurang populernya permainan tradisional dan lagu tradisional karya Sunan Giri. Maka dibutuhkan perancangan media informasi berupa buku illustrasi yang memberikan informasi tentang permainan dan lagu tradisional yang berisi tentang cara bermain manfaat dan makna dari permainan tradisional, dipilihnya buku illustrasi sebagai media untuk mengenalkan permainan tradisional dan lagu tradisional karena buku illustrasi dapat menyajikan informasi yang komunikatif dan tidak membosankan karena didalam buku ilustrasi ini disertai dengan illustrasi dihadirkan untuk menarik perhatian bahkan dapat mendorong minat untuk membaca teks verbal yang menyertainya.

III.2 Pendekatan Komunikasi

Dalam suatu penyampaian informasi dibutuhkan suatu komunikasi yang mampu menyampaikan informasi tersebut. Yang mudah dimengerti oleh target audiens. Penyampaianya komunikasi tersebut dapat berupa bahasa visual maupun bahasa verbal, yang dapat memberikan efek ketertarikan dan rasa ingin tahu target audiens terhadap komunikasi yang disajikan. Pendekatan komunikasi yang akan digunakan adalah mengenai permainan tradisional dan lagu tradisional karya Sunan Giri dengan cara, pembuatan buku informasi yang memberikan informasi tentang cara bermain, peraturan bermain, manfaat serta makna dari permainan tradisional dan lagu tradisional ciptaan Sunan Giri.

Tujuan komunikasi

Mengenalkan dan mempopulerkan kembali permainan dan lagu tradisional ciptaan Sunan Giri yang meliputi cara bermain makna manfaat dari permainan tersebut sehingga diharapkan anak anak dapat tertarik untuk memainkan kembali permainan tersebut.

Materi pesan

Materi yang akan disampaikan dalam media informasi yang berupa buku ini adalah.

- Sejarah singkat Sunan Giri
- Salah satu peningalan Sunan Giri seperti permainan tradisional *jethungan jamuran* dan lagu tradisional *lir ilir* dan *padang bulan*
- cara bermain dari permainan tradisional dan lagu tradisional
- makna dari permainan tradisional
- makna dari lagu tradisional
- manfaat dari permainan dan lagu tradisional

III.2.1 Pendekatan Visual

Pendekatan visual adalah faktor yang penting dalam mencapai daya tarik target audience maka penggambaran visual pada media informasi ini adalah akan mengacu atau mengadaptasi dari gaya pada lukisan damar kurung khas Gresik yang sudah menjadi ikon budaya kota Gresik. Damar kurung sendiri adalah lampion dari kertas yang sisi sisinya dipenuhi dengan lukisan. Lukisan ini memiliki desain yang unik, berkarakter polos, kekanak-anakan dan yang menceritakan tentang kehidupan sehari hari dan berhias warna warna terang kuning merah hijau. dengan pendekatan visual melalui lukisan damar kurung sehingga tujuan dari informasi yang akan disampaikan bisa diterima oleh anak dan juga memberikan ke khasan tentang Gresik buku informasi tersebut yang tujuanya agar audiens merasa dekat dengan buku informasi dan juga menumbuhkan kebangaan kepada daerahnya sendiri.



Gambar III.1 Contoh lukisan Damar kurung khas Gresik

Sumber: https://www.infogresik.info.com (25 Desember 2014).



Gambar III.2 Contoh damar kurung

Sumber: https://www.infogresik.info,com (25 Desember 2014).

III.2.2 Pendekatan Verbal

Pendekatan secara verbal yang digunakan adalah bahasa Indonesia karena target audiens merupakan anak anak Indonesia namun bahasa yang digunakan bukanlah bahasa formal atau baku, tetapi lebih kebahasa sehari hari yang mudah dipahami dan disampaikan secara menarik.

III.3 Strategi Kreatif

Strategi kreatif dalam pembuatan buku ini yaitu akan menjadi dua sisi. Disinilah strategi kreatif dari buku informas ini jadi buku ini bisa dibaca dari dua sisi bisa dibaca dari depan atau dibaca dari belakang. Buku ini dibuat dengan dua sisi karena dalam buku informasi akan menginformasi dari dua permainan ciptaan Sunan giri yaitu *jethungan* dan *jamuran* karena dibuku informasi ini dua permainan tidak disusun secara berurutan melainkan disusun terpisah disisi yang berbeda namun kesatuan itu akan terasa karenaa kedua permainan tersebut ciptaan dari Sunan Giri. Sisi pertama mengambil sebanyak 14 sedangkan sisi kedua yaitu 11 halaman total halaman sendiri yaitu 25 halaman sisi satu akan menceritakan sejarah singkat Sunan Giri, informasi permainan *jethungan* dari mulai cara bermain *manfaat* serta makna. Sedangkan sisi kedua menceritakan tentang lagu tradisional dan juga permainan *jamuran* dari mulai cara bermain, manfaat, dan makna dari permainan tersebut. Ke unikan buku informasi dua sisi ini menjadi kekuatan untuk membuantnya menjadi mudah di ingat.

III.4 Strategi Media

Pendekatan yang akan dilakukan untuk perancangan buku sebagai media informasi adalah

Media Utama

Media utama yang akan digunakan adalah berupa media informasi yang akan dijadikan 2 bagian yang pertama adalah buku informasi tentang Sunan Giri dan yang kedua adalah buku informasi tentang permainan dan lagu tradisional makna manfaat dan cara bermain dari permainan tradisional ciptaan Sunan Giri. buku ini juga memiliki konsep yang berbeda seperti yang di atas yang sudah dijelaskan.

Media Pendukung

Media pendukung merupakan media pelengkap atau tambahan bagi media utama untuk membantu menginformasikan, agar menjadi rangsangan target audiens untuk membaca buku informasi mengenai permainan dan lagu tradisional ciptaan Sunan Giri. Media pendukung ini menyampaikan bentuk dan illustrasi dari konsep media utama .

Damar kurung

Damar kurung yaitu sejenis lampion yang merupakan ikon budaya khas Gresik dimana disetiap sisinya dihiasi dengan seni lukisan yang menceritakan tentang kehidupan sehari hari. Tujuan dari dibuatnya damar kurung yaitu salah satu media pendukung untuk menarik perhatian pengunjung untuk mendatangi stand penjualan ketika ada acara-acara tentang kebudayaan di Gresik atau pesta rakyat. Yang dimana dari sisi sisi damar kurung ini akan mengillustrasikan dari permainan dan lagu tradisional ciptaan Sunan Giri dan juga damar kurung ini akan dibuat beda dari damar kurung yang sudah ada, sehingga diharapkan damar kurung ini bisa menarik perhatian audiens untuk mengunjungi stand penjualan dan memberikan kesan ke khasan tentang Gresik .

Brosur

Media ini merupakan media yang luas dalam penyebaranya walaupun lebih ke individu namun brosur ini bisa memberikan informasi tentang produk yang akan dikenalkan

Poster A3

Poster disertakan sebagai media pemberi informasi yang bersifat mengajak pada target audiens baik itu untuk primer maupun sekunder.

Mini X baner

Media dapat memberikan informasi dan lebih jelas bersifat mengajak.dan x baner ini juga mampu menarik perhatian target audiens karena ukuran x baner cukup besar.

Baju

Baju ini juga di gunakan untuk event saat promosi dan juga sebagai merchandise atau hadiah dari pembelian buku informasi dan di belakang atas baju akan ada tulisan tentang pesan untuk tidak malu memainkan permainan tradisional

Gantungan kunci

Media ini dipilih Karena bisa ditempatkan dimana saja yang target audiens sukai

Stiker

Stiker dibuat karena sifatnya individu dan stiker dikenal sangat praktis dan efektif, dapat ditempelkan dimana saja sehingga memperluas jangkauan dari pesan yang

ingin disampaikan stiker ini bertujuan agar target lebih mudah untuk mengingat motif dari batik banten.

III.5 Strategi Distribusi

Strategi Pendistribuan sendiri yaitu melalui kerja sama dengan penerbit buku mizan dengan komunitas budaya di kota Gresik .hal penting dalam pendistributian ini yaitu bekerjasama dengan komunitas yang memiliki kepentingan yang sama seperti melestrikan dan mengembangkan budaya kota tersebut. Sebagai contoh yaitu melakukan kerjasama kepada komunitas pecinta sejarah dan budaya di Gresik. manfaat dari pendistibutian melalui komunitas itu sendiri yaitu mendapatkan pelangan baru berdasarkan kesamaan dan kepentingan yang sama. Dengan adanya pelangan yang memiliki kepentingan yang sama tentu tujuan dari pendistribusian ini akan sesuai sasaran contohnya akan masuk kesangar-sangar seni dan budaya ke sekolah sekolahan dan juga ke acara acara yang bertemakan budaya atau bertemakan kota Gresik, sehingga pendistribusian ini akan menambah laju pertumbuhan pelangan. sehingga dengan adanya kerjasama komunitas yang memiliki tujuan yang sama sehingga harapkan akan mempercepat pendistributian.

III.6 Konsep Visual

Dalam sebuah media informasi yang menarik dan informatif. Konsep visual menjadi yang sangat penting konsep visual dalam buku informasi tentang makna dan manfaat permainan dan lagu tradisional ciptaan Sunan Giri. Dalam konsep visual akan mengillustrasikan permainan tradisional dan lagu tradisional dari Cara bermain makna serta manfaatnya dengan mengacu pada gaya lukisan damar kurung. studi visual yang dilakukan adalah mengunakan foto anak-anak bermain *jethungan* dan *jamuran* dan juga gaya lukisan damar kurung sebagai refrensinya tetapi tetap dengan gaya pribadi perwarnaan sendiri mengacu pada perwarnaan



Gambar III.3 Bahan studi visual

Sumber : sonzblog-corps.blogspot.com (27 Desember 2014)

damar kurung yaitu full color namun ada warna warna yang dari warna pesisir. Salah satu contoh konsep visual buku informasi dolanan ala joko samudro,



Gambar III.4 Bahan studi visual

Sumber : Data Pribadi

III.7 Format Desain

Media informasi yang berbentuk buku informasi ini akan dibuat dengan ukuran 19 cm x 24 cm dengan format portrait dan berisi kurang lebih 25 halaman. Ukuran

yang sangat luas untuk ukuran seorang anak. Dengan bentuk buku yang lebih berbentuk panjang membuat anak nyaman dalam membaca dan melihat visual

III.8 Tata letak (Layout)

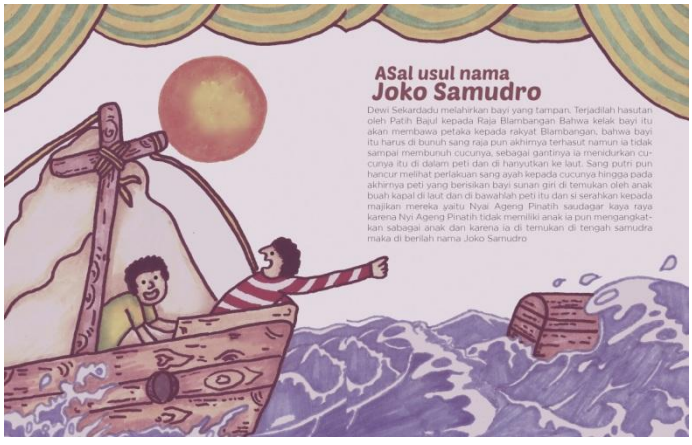
Tata letak bertujuan agar elemen visual dan verbal menjadi komunikatif, yang akan membuat target audiens lebih mudah dan nyaman dalam membacanya format layout buku informasi Dolanan Ala Joko Samudro lebih menonjolkan visual atau illustrasinya sebagi pusat perhatianya.

Adapun format cara membaca dan tata letak illustrasi dalam bukunya seperti gambar di bawah ini.



Gambar III.5 Bahan studi visual

Sumber : Data Pribadi



Gambar III.5 Bahan studi visual

Sumber : Data Pribadi

Pada Gambar III.3 penempatan ilustrasi dalam 1 halaman saja sedangkan pada gambar III.4 penempatan ilustrasi digabung menjadi 2 halaman cara membaca buku ilustrasi mengikuti kebiasaan orang Indonesia yang cenderung membaca dari kiri ke kanan**.**

III.9 Tipografi

Huruf yang di gunakan adalah jenis huruf yang biasa digunakan untuk anak anak, jenis huruf yang terlihat santai. Tidak tegas dan juga nyaman saat membaca cerita. Berikut adalah jenis jenis font yang di gunakan.

Judul

Font yang digunakan pada judul adalah font ” KomikaAxis” jenis font ini cocok untuk dijadikan judul karena ukuranya yang tebal dan juga mencolok namun tetap terlihat nyaman karena jenis huruf yang tidak tegas

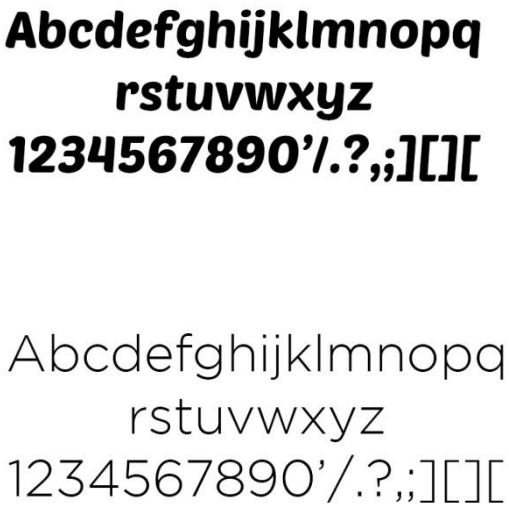


Gambar III.6 Pengapilkasi font KomikaAxis Pada judul

Sumber :Data Pribadi

Isi teks

Pada bagian isi font yang digunakan adalah “ gotham dan poetsen oneFont Gotham sendiri jenis font yang memiliki karakter untuk sebuah cerita dan cocok untuk anak anak sedangkan untuk bodytext sendiri mengunakan Poetsen one jenis font yang tebal cocok dengan visual yang di gunakan



Gambar III.7 font poetsen one dan font gotham

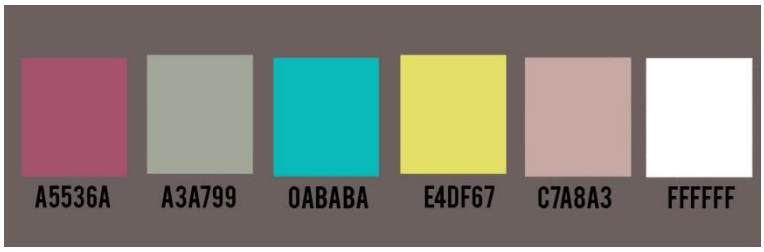
Sumber : Data Pribadi

III.10 Ilustrasi

Illustrasi yang digunakan pada buku informasi adalah gaya gaya seperti lukisan damar kurung lukisan ini memiliki desain yang unik, berkarakter polos, kekanak-anakan dan yang menceritakan tentang kehidupan sehari hari dengan perwarnaan full color namun ada warna warna tertentu yang sering ditonjolkan yaitu warna warna pesisiran. Illustrasi yang digunakan ini bertujuan membuat nyaman target audiens dan juga meningkatkan kebanggan target audiens terhadap kebudayaan dikotanya.

III.11 Warna

Karena target audiens anak anak maka warna dalam buku informasi tentang Dolanan Ala Joko Samudro ini memilih warna warna yang lembut karena warna warna lembut tidak lelah Warna diambil dari warna pesisiran , yang di ambil dari motif pesisiran atau warna-warna dari daerah pesisir karena Gresik sendiri letak kotanya berada di pesisir pantai utara jawa yang sehingga kesan dari kota Gresik sendiri dapat terlihat yaitu warna merah hijau biru kuning sedangkan warna coklat dan putih sendiri di ambil karena Gresik sendiri merupakan kota religius maka warna putih sendiri diambil karena warna kemurnian



Gambar III.9 Warna pesisir

Sumber : Data Pribadi