

### **BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN**

Strategi perancangan dan konsep desain merupakan proses sebelum pembuatan media informasi atau karya yang akan dibuat, ada beberapa aspek didalam strategi perancangan itu sendiri yaitu, khalayak sasaran, strategi perancangan, tujuan komunikasi, pendekatan komunikasi, pendekatan visual, pendekatan verbal, *mandatory*, materi pesan, gaya bahasa, strategi kreatif hingga strategi media. Hal ini diperlukan agar informasi yang dibuat sesuai dengan khalayak itu sendiri. Selain itu perancangan juga bertujuan agar media informasi yang dibuat sesuai yang diinginkan dan mengacu pada permasalahan yang telah diteliti.

#### **III.1 Khalayak Sasaran**

Dalam menentukan keberhasilan dalam penyampaian informasi sesuai khalayak sasaran yang ingin dicapai, diperlukan khayalak sasaran agar penyampaian informasi tepat pada target khayalak yang diinginkan. Menurut Moriarty khalayak sasaran (seperti dikutip Bestia, 2009, h.21) adalah sekelompok orang-orang dimana pesan komunikasi/iklan ditujukan. Dalam menentukan keberhasilan menyampaikan informasi, khalayak sasaran perlu dilakukan untuk mencapai karakteristik serta kondisi sesuai dengan khalayak sasaran. Dalam hal ini khayalak sasaran terbagi menjadi tiga bagian yaitu:

- Demografis
  - Usia : 25 – 35 tahun
  - Jenis Kelamin : Pria
  - Status ekonomi : Menengah – menengah ke atas
  - Pendidikan : Kuliah - Pekerja
  - Pekerjaan : Siswa – Mahasiswa – Pekerja

Dalam perancangan video produk khalayak sasaran yang dituju yaitu rentan usia 25 – 35 tahun, yang dikatageorik remaja akhir dan dewasa awal karena diusia tersebut adalah usia dimana seseorang telah memiliki pemikiran, sikap dan finansial yang cukup juga pada usia tersebut seseorang telah bisa memilih suatu produk yang akan dibeli. Selain itu rata – rata pada usia tersebut seseorang telah terlibat dan aktif dalam suatu komunitas musik.`

- Geografis

Lokasi yang sesuai dengan khalayak sasaran pada perancangan tersebut, yaitu bertempat tinggal di daerah perkotaan.

- Wilayah : Bandung, Nasional
- Tempat : Urban

Perancang memilih Bandung dan Nasional sebagai lokasi geografis, karena selain dilihat dari produk *Nebulae Cymbals* yang berasal dari wilayah Bandung atau Cimahi, pemilihan kota Bandung juga merupakan salah satu kota kreatif dengan perkembangan musik yang pesat. Banyaknya komunitas drum dan musik serta *event – event* yang sering diadakan hampir setiap minggu membuat potensi produk *Nebulae Cymbals* dapat diinformasikan dengan maksimal.

- Psikografis

Menurut Yusuf, Syamsu (2015) rentang usia 25 – 35 tahun merupakan masa dewasa, selain itu sudah mempunyai emosi yang stabil dan pemikirannya matang (kritis). Dengan demikian pada usia tersebut diperlukan tampilan dan pendekatan visual yang menarik.

- ✓ *Consumer Insight*

*Consumer Insight* adalah suatu keinginan yang ada didalam seseorang. Pengguna atau calon pembeli simbal yang menginginkan simbal *proper* dengan harga yang terjangkau, dengan harapan agar pengguna atau calon pembeli mempunyai opsi baru dalam menentukan simbal yang akan dibeli.

- ✓ *Consumer Journey*

*Consumer Journey* adalah suatu kebiasaan yang sering dilakukan oleh seorang konsumen ketika ingin membeli sesuatu adalah mencari informasi tentang spesifikasi produk yang akan dibeli oleh konsumen. Untuk mempermudah dalam menemukan informasi terkait detail dan spesifikasi produk yang akan dibeli oleh konsumen.

Tabel III.1 *Consumer Journey*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi  
 (Dibuat pada 12/04/2019)

<b>Waktu</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Tempat</b>	<b>Point of Contact</b>
Pagi Hari (Jam 5:00)	Bangun Tidur	Kamar Tidur	<i>Handphone</i> , Poster, Media Sosial, Jam Dinding, Internet
Pagi Hari (Jam 6:00)	Mandi	Kamar Mandi	Peralatan Mandi
Pagi Hari (Jam 6:00)	Bersantai dan Sarapan	Ruang Tamu, Kamar Tidur	Komputer, Laptop, <i>Handphone</i> , Kalender, Poster, Kaset CD Musik, Internet, Stiker
Pagi Hari (Jam 6:00 – 9:00)	Perjalanan /Kampus/ Tempat Kerja	Jalan, Kampus, Tempat Kerja	Tas, Jaket, Poster, Banner, Stiker, Gantungan Kunci, Buku, Jam
Menjelang Siang (Jam 10:00 – 11:00)	Kampus/ Tempat Kerja	Kampus, Tempat Kerja	Media Sosial, Internet, Poster, Jam, Papan Pengumuman, <i>T-shirt</i> , Topi, Sepatu, Stiker
Siang Hari (Jam 11:00 – 13:00)	Istirahat	Rumah Makan, Kantin, Tempat Nongkrong, Tempat Kerja	Alat makan, Gelas, Poster, Sosial Media, Internet, Banner, <i>Flyer</i> , Stiker
Menjelang Sore dan Malam (Jam 13:00 – 19:00)	Kumpul, Nongkrong, Teman/Keluarga	Café, Warung, Studio, Acara Musik, Toko Musik	Poster, Mug, <i>Speaker</i> , <i>Flyer</i> , <i>Speaker</i> , Poster, Majalah, <i>Softcase/Hardcase</i> alat musik, Banner, Majalah, Ampli, <i>T- shirt</i> , Jaket, <i>Stick Drum</i> , Peralatan

			Studio, Internet, <i>Bass Drum Head</i>
Malam Hari (Jam 19:00-21:00)	Rumah/Pulang	Jalan, Komplek, Rumah, Kamar Tidur	Poster, Stiker, Televisi, Majalah, <i>Handphone</i> , Internet, Stick Drum, Kaset, <i>Speaker</i> , Laptop/Komputer

Berdasarkan *point of contact* yang dianalisa dari *consumer journey*, diatas maka dapat disimpulkan tempat dan media ataupun benda yang tidak lepas dari setiap kegiatan khalayak sasaran atau yang sering dijumpai oleh masyarakat pengguna simbal atau calon pembeli, yaitu sebagai berikut: jam dinding, *handphone*, internet, poster, stick drum, *speaker*, laptop dan komputer, stiker, alat tulis, mug, CD atau DVD, *amplifier*, drum, majalah, *banner* dan lain-lain. Benda dan tempat tersebut bisa dijadikan sebagai penyampaian informasi bagi khalayak sasaran dan dapat diaplikasikan melalui media tersebut.

### III.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan terdiri dari dua suku kata yaitu “strategi” dan “perancangan” dari kedua kata tersebut masing-masing mempunyai pengertian yang berbeda. Strategi sendiri adalah metode atau rencana yang direncanakan dengan sebaik mungkin atau cara yang ditetapkan untuk mencapai tujuan. Perancangan sendiri adalah suatu aktivitas pembuatan sesuatu yang merubah sesuatu yang telah ada menjadi sesuatu yang lebih baik.

Dalam strategi perancangan *Nebulae Cymbals* seri Keris Pasopati memerlukan beberapa metode diantaranya, menentukan cara penyampaian informasi yang ingin disampaikan tentang detail dari produk *Nebulae Cymbals* seri Keris Pasopati dengan efektif, selain itu menentukan gaya visual yang menarik yang didukung oleh pengambilan sudut gambar dan penggunaan tipografi yang cocok untuk kalangan remaja akhir sampai dewasa awal, serta menjelaskan secara detail dari mulai

spesifikasi, material, karakteristik suara, harga, *sustain*, hingga daya tahan dari Nebulae Cymbals seri Keris Pasopati.

### III.2.1 Tujuan Komunikasi

Komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi atau ide antara individu ataupun kelompok. Pada umumnya komunikasi dilakukan secara lisan ataupun non lisan yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. Dalam perancangan ini bertujuan untuk memberikan informasi terkait objek Nebulae Cymbals seri Keris Pasopati dari mulai karakteristik suara, material yang digunakan, ukuran ataupun *sustain*. Dengan harapan produk Nebulae Cymbals seri Keris Pasopati dapat diinformasikan secara mendalam dan maksimal dari setiap *item* seperti Hi-hat, Crash dan Ride.



Gambar III.1 Contoh Video *Sound sample* Stagg Sense 19" Crash Ride  
Sumber: <https://www.instagram.com/p/BphUjuVFN3I/>  
(Diakses pada: 16/04/2019)

### III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi dalam perancangan ini meliputi pendekatan verbal dan pendekatan non verbal (visual). Pendekatan tersebut diharapkan dapat memberikan efek ketertarikan terhadap khalayak sasaran dalam memahami pesan yang

disampaikan, dalam penyampaian komunikasi yang berupa verbal dan non verbal (visual) sendiri disajikan dalam bentuk konten media.

- Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal merupakan sebuah bentuk komunikasi yang disampaikan berupa tulisan yang memiliki peranan penting dalam sebuah media komunikasi. Komunikasi verbal atau lisan menurut Kursianto (2017) adalah “menggunakan pengucapan maupun bunyi-bunyian serta telinga (pendengaran) sebagai sensasi dengar, diantaranya yaitu Bahasa Lisan, contoh: Bahasa daerah, Bahasa Indonesia, Bahasa porkem dan Bahasa gaul.” (h.4) Pendekatan verbal juga sangatlah penting sebagai penarik perhatian dari konsumen selain dari segi informasi, dalam hal ini pendekatan verbal umumnya juga berkaitan dengan khalayak sasaran dalam penyesuaian gaya pada saat penyampaian informasi.

Dalam perancangan ini menggunakan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, namun didominasi dengan Bahasa Indonesia karena sebagai Bahasa utama yang digunakan dalam menginformasikan, juga karena Bahasa Indonesia akan lebih mudah dimengerti oleh khalayak sasaran. Sedangkan untuk Bahasa Inggris digunakan dalam penamaan sebuah benda atau istilah, seperti *Bright*, *Crash*, *Dark*, *Dry*, *Trashy*, dan lain sebagainya.

- Pendekatan Visual

Pendekatan visual adalah proses penyampaian pesan kepada khalayak sasaran dengan tidak menggunakan kata-kata tetapi melalui media non verbal (visual). Pendekatan visual yang digunakan dalam perancangan ini adalah audio visual, karena penyampaian pesan tentang bagaimana karakteristik dan suara dari setiap item yang ada pada seri Nebulae Cymbals seri Keris Pasopati. Dalam pengambilan gambar yang lebih menekankan pada detail dari foto dari informasi yang ingin disampaikan juga pada setiap *scene* bagian *sound sample* dari setiap seri dan ukuran yang dijelaskan akan ditambah tipografi dan logo *headphone* untuk merekomendasikan khalayak sasaran untuk memakai *earphone* agar

suara dari seri Keris Pasopati dapat terdengar dengan maksimal. Selain itu menambahkan gambar detail untuk memperjelas informasi yang disampaikan.



Gambar III.2 Meinl Cymbals katalog 2019

Sumber:

[https://meinlcymbals.com/fileadmin/cymbals/Downloads/Meinl\\_Catalog\\_2019](https://meinlcymbals.com/fileadmin/cymbals/Downloads/Meinl_Catalog_2019)  
(Diakses pada: 16 Mei 2019)

### III.2.3 Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan adalah media informasi yang dapat memberikan pengetahuan kepada khalayak sasaran khususnya pengguna alat musik simbal, mulai dari ukuran, jenis, bahan, harga hingga karakteristik suara yang dihasilkan dari setiap *item* Nebulae Cymbals seri Keris Pasopati. Dengan tujuan dapat memudahkan dalam penyampaian pesan media informasi dari setiap item Nebulae Cymbals kepada khalayak sasaran.

### III.2.4 Gaya Bahasa

Dalam penggunaan kata dalam gaya bahasa yang digunakan dalam perancangan media informasi ini adalah dengan gaya bahasa penegasan, selain karena harus menjelaskan secara detail setiap elemen yang ada pada simbal juga memaparkan spesifikasi dari setiap *item* mulai dari *sustain*, karakteristik suara, jenis, material,

ukuran, fungsi dan harga dengan menggunakan bahasa Indonesia juga dipadukan dengan beberapa bahasa Inggris agar informasi dapat tersampaikan dengan baik dan terperinci.

### **III.2.5 Strategi Kreatif**

Strategi kreatif dalam menyampaikan informasi yaitu mendemonstrasikan langsung setiap produk dari setiap *item* Nebulae Cymbals seri Keris Pasopati, sehingga khalayak sasaran itu langsung dapat merasakan tanpa harus mencoba secara langsung produk.

Untuk menyampaikan informasi perlu strategi kreatif diantaranya:

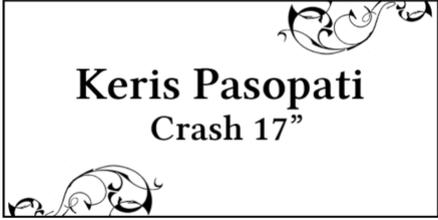
#### **a. *Storyline***

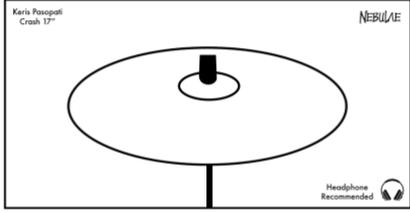
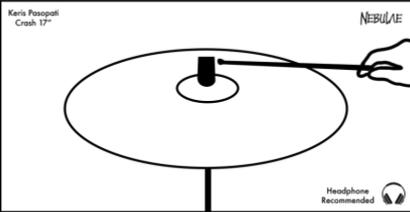
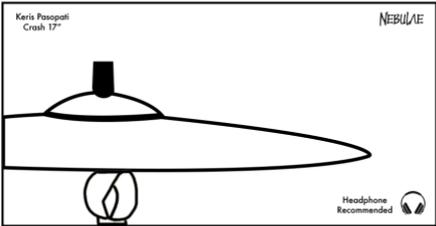
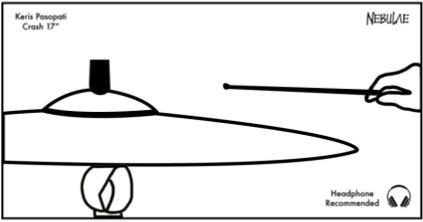
*Storyline* adalah deskripsi detail dari plot atau alur cerita dalam sebuah video, dalam perancangan video demonstrasi produk Nebulae Cymbals seri Keris Pasopati yang berdurasi 1 menit 36 detik, visual yang akan dimunculkan berupa semua item simbal dari seri Keris Pasopati yang menempel pada *stand* dan dipukul oleh satu buah stik drum pada permukaan *Edge*, *Bow* dan *Bell* dengan posisi kamera menggunakan dua *angle* yaitu *medium close up* dan *high angle*. Untuk video solo drum sendiri berdurasi 2 menit dengan penggunaan beberapa item diantaranya Hi-hat 14” Crash 20” Ride 20” dan Hole Trash 17” visual yang dimunculkan berupa keseleluruhan *drumset* dengan menggunakan *medium angel* yang difokuskan pada audio dan detail suara dari setiap item simbal seri Keris Pasopati

#### **b. *Storyboard***

Setelah pemaparan *storyline* maka perancangan dilanjut dengan pembuatan *storyboard*, *storyboard* sendiri adalah penyusunan grafik atau ilustrasi yang ditampilkan secara berurutan yang dikembangkan kedalam sketsa visual. Berikut *storyboard* dalam perancangan video produk:

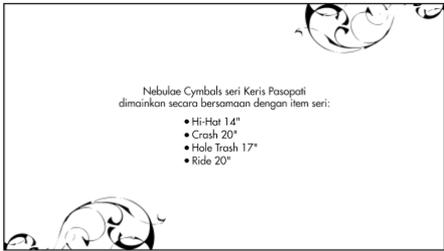
Tabel III.2 *Storyboard Sound Sample*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi  
 (Diakses pada 23/05/2019)

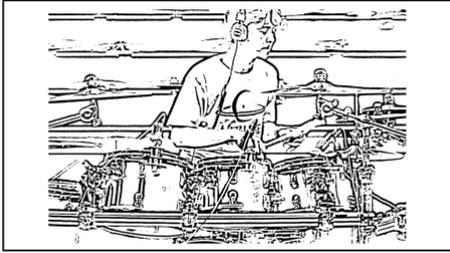
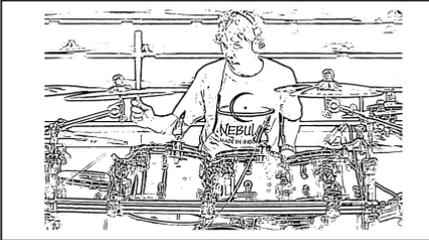
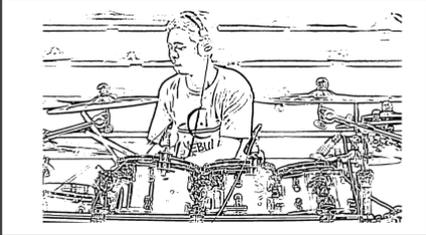
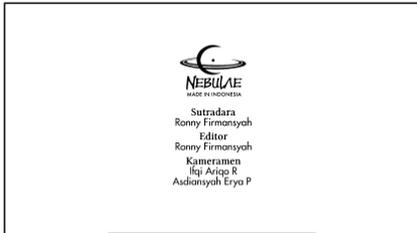
Scene	Gambar	Keterangan
Satu	 <p>The image shows the logo for 'NEBULAE presents'. The word 'NEBULAE' is written in a large, bold, black, hand-drawn style font. Below it, the word 'presents' is written in a smaller, lowercase, black, sans-serif font. The entire logo is centered within a rectangular frame.</p>	Bumper Utama, Nebulae Present
Dua	 <p>The image contains a text block with decorative flourishes. The text reads: 'Nebulae Cymbals seri Keris Pasopati merupakan salah satu seri dari delapan seri simbal Nebulae yang telah dibuat, seri Keris Pasopati juga telah memiliki kualitas dan standar simbal profesional dengan penggunaan material B20.' The text is centered and surrounded by ornate, black, scroll-like decorative elements in the corners.</p>	Penjelasan tentang Nebulae Cymbals seri Keris Pasopati secara umum
Tiga	 <p>The image shows the product title 'Keris Pasopati Crash 17'''. The text is centered and surrounded by ornate, black, scroll-like decorative elements in the corners.</p>	Judul Produk
Empat	 <p>The image contains a text block with the heading 'SPESIFIKASI' in bold. Below the heading, the following specifications are listed: 'Crash 17'' : 1400-1450 gram', 'Karakteristik : Sound dark, trash, dry', 'Susutan : Medium sustain', 'Tampilan : dual finishing natural dan brilliant', 'Genre : Heavy Metal, Hardcore, Pop, Fusion', and 'Harga : Rp. 1.050.000,-'. The text is centered within a rectangular frame.</p>	Spesifikasi Produk

<p>Lima</p>	 <p>Keris Pasopati Crash 17"</p> <p>NEBULAE</p> <p>Headphone Recommended</p>	<p>Sample Produk dengan pengambilan <i>High Angel</i></p>
<p>Enam</p>	 <p>Keris Pasopati Crash 17"</p> <p>NEBULAE</p> <p>Headphone Recommended</p>	<p>Simbal dipukul kepermukaan simbal menggunakan stik drum</p>
<p>Tujuh</p>	 <p>Keris Pasopati Crash 17"</p> <p>NEBULAE</p> <p>Headphone Recommended</p>	<p>Tampilan <i>angle</i> simbal <i>medium close up</i></p>
<p>Delapan</p>	 <p>Keris Pasopati Crash 17"</p> <p>NEBULAE</p> <p>Headphone Recommended</p>	<p>Simbal yang dipukul pada bell dengan <i>angle medium close up</i></p>

Sembilan		Credit title, dan <i>Mandatory</i>
----------	---	---------------------------------------

Tabel III.3 *Storyboard Solo Drum*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi  
(Dibuat pada 23/05/2019)

Satu		Bumper Utama, Nebulae Present
Dua		Penjelasan tentang Nebulae Cymbals seri Keris Pasopati secara umum
Tiga		Item seri simbol yang Dipakai saat solo drum

Empat		Bermain drum dengan ketukan dan <i>beat basic</i>
Lima		Memukul dengan <i>beat</i> dan tempo yang berbeda
Enam		Memukul keseluruhan Simbal yang dipakai
Tujuh		<i>Credit title</i> , dan <i>Mandatory</i>

### III.2.6 Strategi Media

Media adalah hal yang penting sebagai alat dalam menyampaikan pesan kepada khalayak sasaran, dalam hal ini pemilihan media juga bertujuan untuk menciptakan solusi serta strategi media yang digunakan sesuai dan mudah dipahami oleh khalayak sasaran dengan baik. Dalam perancangan ini media utama yang dipilih berupa media informasi melalui video demonstrasi produk dari setiap *item* seri Keris Pasopati. Selain itu juga di tambah media-media pendukung seperti booklet,

poster digital, poster cetak kaos, stiker, *softcase snare*, *Bass Drum Head* media sosial dan banyak lagi. Dengan tujuan media utama sebagai sarana untuk menyajikan informasi lengkap yang telah dirancang, sedangkan media pendukung adalah sebagai pelengkap untuk menunjang dan memberi tahu informasi media utama.

### **III.2.6.1 Media Utama**

Menurut (Azhar, 2011, hal.49) video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara yang sesuai. Media utama dalam perancangan ini merupakan, media informasi berupa video produk dari keseluruhan item yang ada pada *Nebulae Cymbals* seri *Keris Pasopati* dari mulai *hi-hat* yang berdiameter 14 *inch*, *crash* dari 16 *inch* sampai 21 *inch* dan *ride* dari 20 *inch* sampai 21 *inch*. Lalu video akan diunggah di situs seperti Youtube dan beberapa media pendukung lainnya.

### **III.2.6.2 Media Pendukung**

Media pendukung adalah media yang digunakan untuk menunjang atau melengkapi media utama. Media pendukung juga berfungsi untuk mengarahkan menuju media utama seperti memasukan *QR code* yang bisa dipindai melalui kamera *smartphone* yang langsung menuju *link* ke media utama yang akan diunggah di media sosial Youtube, selain itu media pendukung juga dapat dimanfaatkan untuk mempromosikan media utama. Berikut adalah media pendukung yang akan digunakan:

#### 1. *Booklet*

*Booklet* merupakan sebuah media cetak berupa buku yang berfungsi memberikan informasi yang akan disampaikan oleh pembuat, *booklet* dalam perancangan ini menjadi media pendukung yang sangat penting, selain memberikan informasi secara spesifik mulai dari harga, material, ukuran, fungsi, *sustain* hingga daya tahan simbal. *Booklet* juga berfungsi sebagai media perantara menuju ke media utama.

## 2. *Poster Artwork*

*Poster Artwork* adalah sebuah hiasan atau sarana penyampaian informasi yang biasanya berisi teks dan gambar. Menurut Wantoro (2012) “poster adalah salah satu media informasi dan persuasi yang banyak digunakan untuk pesan-pesan melalui bahasa visual dan tekstualnya” (h.58) Dalam perancangan ini poster *artwork* akan ditambah *QR Code* didalam elemen poster yang berfungsi untuk mengarahkan menuju *link* video yang diunggah di Youtube, poster juga dipergunakan karena sifatnya jelas, sederhana, dan menarik perhatian. Poster yang digunakan memiliki dua format yaitu poster digital dan poster cetak. Pemilihan poster sebagai media pendukung karena efektif dalam penyampain pesan kepada khalayak.

## 3. *X-banner*

*X-banner* merupakan bentuk media informasi cetak yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang akan disampaikan, *x-banner* pada umumnya memiliki bentuk vertikal atau portait dan terdapat tiang berbentuk silang untuk penyangga ‘X’ agar tetap berdiri dan stabil. Pemilihan *x-banner* dalam dilakukan karena dapat disimpan pada sudut ruangan dan juga dapat dipajang di area toko-toko seperti alat musik ataupun studio musik.

## 4. *Softcase Simbal*

*Softcase* simbal merupakan tempat untuk menyimpan simbal yang juga berguna agar pada *drummer* dapat lebih mudah membawa simbal kemanapun. pemilihan *softcase* simbal sebagai media pendukung merupakan salah satu cara untuk menginformasikan Nebulae Cymbals seri Keris Pasopati, karena *softcase* merupakan barang yang paling sering dipakai terutama bagi *drummer* yang sering tampil pada acara musik ataupun saat akan berlatih di studio musik.

## 5. *Bass Drum Head*

*Bass Drum head* atau kulit drum yang merupakan membran yang direntangkan didepan tampilan *bass drum* yang dipukul menggunakan pedal. Selain itu *bass*

*drum head* berfungsi untuk menahan atau memfilter suara dari *kick* pedal. Pemilihan bass drum head karena *bass drum head* merupakan elemen dari drum yang paling menonjol dan juga mempunyai posisi paling terlihat didalam sebuah *drumset* yang dapat diaplikasikan di studio-studio musik.

#### 6. *T-shirt*

*T-shirt* adalah jenis pakaian yang sering digunakan oleh para *drummer*, *t-shirt* juga merupakan pakaian sederhana ringan untuk tubuh bagian atas dan dapat dijadikan media pendukung agar khalayak sasaran dapat mengingat.

#### 7. Stiker

Stiker adalah media informasi visual berupa lembaran kecil atau besar dengan menggunakan bahan kertas atau plastik yang bisa ditempel hampir diseluruh tempat seperti ditempat umum, helm, dinding, motor dan banyak lagi. Stiker juga efektif sebagai media pengantar pesan yang baik dan tahan dalam jangka waktu yang lama.

#### 8. Konten Media (Youtube, Facebook, Instagram)

Media digital saat ini juga sangat berkontribusi terhadap perkembangan informasi, sehingga penempatan mengenai video demonstrasi produk seluruh item yang ada pada seri Keris Pasopati yang juga diunggah dalam situs Youtube, Instagram, Facebook dapat dengan mudah diakses dan mudah dilihat.

### **III.2.7 Strategi Distribusi**

Strategi distribusi merupakan penyampaian pesan kepada khalayak sasaran untuk mengatur waktu dan tempat dalam hal pendistribusian media. Dalam pendistribusian media dilakukan secara *offline* dan *online*, pendistribusian *offline* disediakan di toko alat musik, studio musik, ataupun *event-event* musik sedangkan untuk *online* disediakan menggunakan sarana media sosial seperti Youtube dan Instagram juga didistribusikan melalui akun grup Indonesia Drummer. Waktu perancangan yang digunakan untuk pendistribusian yaitu dari bulan Agustus sampai Desember, karena pada bulan-bulan tersebut memiliki beberapa hari besar

seperti 17 agustus, sumpah pemuda dan juga pada saat akhir tahun biasanya terdapat banyak *event-event* musik yang diselenggarakan khususnya di kota Bandung.

### 1. Tempat

Video akan disebar pada beberapa media seperti: Youtube dan Instagram, dalam penyebaran media pendukung seperti poster digital akan disebar melalui media sosial seperti Facebook, Instagram, Twitter. Sementara poster cetak akan disebar di toko-toko musik, studio musik dan *event-event* musik yang ada di kota Bandung. Untuk distribusi media pendukung difokuskan pada toko musik dan studio musik.

Tabel III.4 Tempat Distribusi  
Sumber: Sumber pribadi  
(Dibuat pada 22/05/2019)

No	Media	Tempat
1	Video <i>Sound Sample &amp; Solo Drum</i>	Youtube, Instagram
2	Poster Cetak	Toko Alat Musik, Studio Musik, <i>Event Musik</i>
3	Poster Digital	Instagram, Facebook
4	Booklet	Studio Musik, Toko Alat Musik, <i>Event Musik</i>
5	<i>X-Banner</i>	Studio Musik, Toko Alat Musik
6	Stiker	<i>Event Musik</i>
7	<i>T-shirt</i>	Toko Alat Musik
8	<i>Softcase Simbal</i>	Toko Alat Musik
9	<i>Bass Drum Head</i>	Toko Alat Musik

### 2. Waktu

Waktu yang digunakan untuk pendistribusian empat bulan yaitu dari bulan Agustus sampai Desember 2019, bulan tersebut dipilih karena pada bulan Agustus hingga Desember terdapat hari-hari besar seperti hari kemerdekaan Indonesia, sumpah pemuda selain itu terdapat banyak *event – event* musik yang sering diselenggarakan pada akhir tahun.

Tabel III.5 Waktu Distribusi  
 Sumber: Sumber Pribadi  
 (Dibuat pada 22/05/2019)

No	Media	Agustus 2019	September 2019	Oktober 2019	November 2019	Desember 2019
1	Video					
2	<i>Booklet</i>			-	-	
3	Poster (digital, cetak)			-	-	-
4	<i>X-banner</i>		-	-	-	-
5	<i>Softcase</i> simbal	-		-		-
6	<i>T-shirt</i>	-		-	-	-
7	Stiker	-				
8	Media <i>Online</i> (Youtube, Instagram, Facebook)			-	-	-
9	<i>Bass</i> <i>Drum</i> <i>Head</i>			-	-	-

### 3. Cara Distribusi

Media utama yang berbentuk video demonstrasi produk akan diunggah pada akun Youtube dan Instagram Nebulae Cymbals yang juga dibisa diakses melalui *QR Code* yang berada dihalaman *booklet*. Untuk *booklet* sendiri akan didistribusikan secara gratis distudio musik ataupun toko musik. Sedangkan pendistribusian media pendukung seperti poster akan disebar dan *display* diacara-acara festival, *gigs*, *event* dan juga studio-studio musik secara gratis. Pada *merchandise* seperti *t-shirt*, *softcase* simbal bisa didapatkan dengan syarat

membeli item produk dari Nebulae Cymbals khususnya seri Keris Pasopati dan untuk stiker akan dibagikan secara gratis, untuk *x-banner* akan didisplay ditoko-toko musik dan studio musik juga ditempatkan di *event-event* seperti Indonesia Drum Festival, Drumsday. Untuk pendistribusian *Bass Drum Head* akan dijual ditoko-toko musik.

Tabel III.6 Cara Distribusi  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi  
 (Diakses pada 15/05/2019)

Media	Distribusi
Video	Video demonstrasi produk didistribusikan atau diunggah melalui media Youtube dan Instagram dan dapat dilihat secara gratis.
<i>Booklet</i>	<i>Booklet</i> disebar dan simpan di studio musik dan toko-toko musik khususnya yang berada di kota Bandung secara gratis.
Poster Digital, Cetak	Poster digital akan diunggah melalui media seperti Instagram dan Facebook dan untuk poster cetak akan ditempel dibagian papan informasi distudio musik, dan poster (non-tempel) di toko alat-alat musik secara gratis.
<i>X-Banner</i>	<i>X-banner</i> akan disebar di toko alat musik dan studio musik dan dibagikan secara gratis.
<i>Softcase</i> simbal	<i>Softcase</i> simbal didapatkan secara gratis dengan syarat telah membeli item produk dari Nebulae Cymbals khususnya seri Keris Pasopati. Dapat dibeli terpisah yang tersedia di toko alat musik dan Media Online.
<i>Bass Drum Head</i>	<i>Bass Drum Head</i> dijual dan didistribusikan melalui toko alat musik di kota Bandung.
<i>T-shirt</i>	<i>T-shirt</i> dapat dibeli difestival ataupun toko alat musik dan studio musik atau bisa juga didapatkan secara gratis dengan syarat telah membeli produk dari Nebulae Cymbals.
Stiker	Stiker dibagikan secara gratis, di festival, <i>gigs</i> ataupun ketika membeli <i>stuff</i> .
Media Online Youtube, Instagram	Pada media <i>online</i> seperti Youtube dan Instagram media utama video dapat diakses secara gratis.

### III.2.8 Mandatory

*Mandatory* adalah lembaga yang menjadi landasan media informasi ini tersebar dan dipublikasikan. Biasanya dari lembaga swasta untuk perihal masalah informasi mengenai masalah umum atau juga lembaga negara untuk masalah sosial dan masyarakat. Dalam perancangan media informasi Nebulae Cymbals seri Keris Pasopati ini diperlukan *Mandatory* sebagai bagian yang akan menjadi penanggung jawab dalam pemroduksian video. *Mandatory* untuk perancangan ini sendiri adalah Nebulae Cymbals. *Mandatory* akan diaplikasikan atau dimunculkan diberbagai media utama dan pendukung diantaranya muncul pada saat *scene* pertama dan terakhir pada video demonstrasi produk, untuk media pendukung *mandatory* diaplikasikan pada poster digital dan cetak, *t-shirt*, *softcase* simbal, *x-banner* dan *bass drum head*.



Gambar III.3 Logo Nebulae Cymbals

Sumber: <https://www.youtube.com/channel/UCQ0u1BFC32BWubg7vVbY4UQ>  
(Diakses pada 16/052019)

### III.3 Konsep Visual

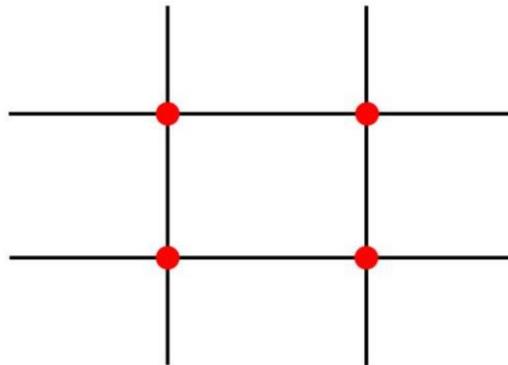
Konsep visual adalah awal dari sebuah ide yang didapat melalui sebuah proses pendekatan dan pendalaman materi. Konsep visual dalam perancangan video informasi ini adalah menampilkan sepuluh *item* Nebulae Cymbals seri Keris Pasopati mulai dari Hi-hat 14 *inch* Crash 16 *inch* sampai 21 *inch* Ride 21 *inch* dan Hole Trash 17” selain itu menambahkan penjelasan tentang Nebulae Cymbals seri Keris Pasopati secara singkat lalu spesifikasi dari setiap item produk dan yang terakhir *credit title* dan *mandatory*.

### III.3.1 Format Film

Format film berisikan definisi teknis mengenai pengambilan gambar pada perancangan video demonstrasi produk Nebulae Cymbals seri Keris Pasopati, Video dibuat dengan format NTSC DV 1280x720 Pixel dan Mp4, ukuran ini pilih karena dirasa cukup untuk diupload ke dalam media Youtube dan sangat baik jika video diputar melalui *handphone* atau *smartphone*.

### III.3.2 Tata Letak (*Layout*)

Tata letak atau *layout* merupakan upaya dalam menyajikan sebuah konten dengan menyusun, menata, memadukan elemen-elemen komunikasi grafis seperti teks, foto ataupun gambar sehingga lebih menarik bagi khalayak sasara. Selain berfungsi sebagai estetika, penggunaan tata letak berfungsi agar mempermudah keterbacaan informasi serta memberi kenyamanan terhadap khalayak. Hendratman (2008, h.25) Dalam video demonstrasi produk ini menggunakan dua *angel* pengambilan gambar menggunakan yaitu *high angle* dan *extreme close up* dengan tujuan agar detail dari permukaan tekstur dan kesuluran Nebulae Cymbals dapat terlihat dengan jelas. Dengan menggunakan komposisi *rules of thirds* yaitu menempatkan empat titik mata untuk mendapatkan *point of interest*.



Gambar III.4 *Rules of Thirds*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi  
(Dibuat pada 22/05/2019)

### III.3.3 Tipografi

Tipografi merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata ataupun merancang bentuk huruf, tipografi pada media informasi video juga diperlukan untuk memberikan pesan kepada khalayak sasaran secara visual. Menurut (Wantoro,

2017, h.82) Huruf adalah salah satu elemen grafis yang penting untuk melengkapi suatu rancangan desain yang dipresentasikan kepada khalayak luar. Untuk tipografi yang dipakai dalam perancangan ini menggunakan penggabungan antara jenis huruf serif untuk kebutuhan judul, sub judul dan untuk *bodytext* menggunakan sans-serif dengan tingkat keterbacaan yang jelas selain itu bertujuan agar informasi yang disampaikan dapat mudah terbaca dan tersampaikan dengan baik. Untuk huruf yang digunakan dalam pengaplikasian judul dan subjudul menggunakan huruf Linux Libertine yang dibuat oleh Philipp H. Poll dengan lisensi *General Public License*.

Penultimate  
The spirit is willing but the flesh is weak  
SCHADENFREUDE  
3964 Elm Street and 1370 Rt. 21  
The left hand does not know what the right hand is doing.

Gambar III.5 Linux Libertine Semi Bold  
Sumber: <http://fontpro.com/linux-libertine-font-6414>  
(Diakses pada 23/05/2019)

Futura Medium *font* dipilih untuk mengisi huruf konten atau *body text* karena mempunyai tingkat (*legibility*) dan (*readability*) yang tinggi. Futura Medium juga didesain oleh Paul Renner dengan lisensi *free for commercial use*.

THE QUICK BROWN FOX  
JUMPED OVER THE LAZY DOG.  
the quick brown fox jumped over  
the lazy dog. 0123456789

Gambar III.6 Futura Medium  
Sumber: <http://fontsgeek.com/fonts/Futura-Medium>  
(Diakses pada 23/05/2019)

### III.3.4 Warna

Warna termasuk salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual yang lain (Sulasmi, 1989, hal.4) Warna juga merupakan bagian elemen penting dalam sebuah desain bahkan bagi kehidupan manusia. Dalam pengaplikasian warna pada layar elektronik seperti *handphone* atau *smartphone* dan juga monitor menggunakan *Red – Green – Blue* atau disingkat RGB. Pemilihan warna dalam perancangan ini merupakan warna-warna dasar seperti hitam, putih dan warna yang diselaraskan dengan warna simbol itu sendiri yaitu emas dengan kecenderungan pastel. Warna-warna tersebut memiliki arti dan makna sebagai berikut:

- Hitam

Warna hitam memiliki makna kekuatan, kemewahan, kematian, misteri, ketakutan, keanggunan. Pemilihan warna hitam beralasan karena warna hitam mempunyai karakteristik yang sama dengan hasil suara yang dihasilkan dari *Nebulae Cymbals* seri Keris Pasopati yang memiliki karakter yang cocok untuk kebutuhan musik dari mulai Hardcore, Punk, Metal hingga Fusion. Warna hitam juga akan digunakan sebagai *background* dari media utama

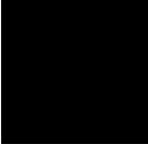
- Putih

Warna putih memiliki makna simbol kemurnian atau suci, bersih, kecermatan, *innocent*, steril, kematian. Pemilihan warna putih beralasan karena warna putih merupakan warna netral yang jika diselaraskan dengan warna lain akan saling berkesinambungan, warna putih akan dipakai pada keseluruhan teks pada media utama.

- Emas

Warna emas secara umum melambangkan energi, sehat, hangat dan inovasi. Pemilihan warna emas juga diselaraskan dengan warna asli dari simbol sendiri yang memakai material tembaga dan timah putih. Warna emas akan dipakai sebagai elemen grafis.

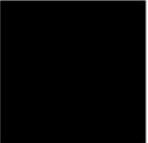
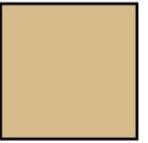
# RGB

		
#000000	#ffffff	#d7bb8b
R : 0	R : 0	R : 215
G : 0	G : 0	G : 187
B : 0	B : 0	B : 139

Gambar III.7 Modus Warna RGB  
Sumber: Dokumentasi Pribadi  
(Dibuat pada 23/05/2019)

Warna CMYK adalah warna yang berdasar pada pigmen atau zat warna yang umumnya dipakai untuk kebutuhan percetakan. CMYK digunakan untuk media pendukung yang dicetak seperti *booklet*, poster, stiker dan *t-shirt* dan media cetak yang lainnya.

# CMYK

		
#000000	#ffffff	#d7bb8b
C : 75	C : 0	C : 16
M : 68	M : 0	M : 24
Y : 67	Y : 0	Y : 50
K : 90	K : 0	K : 0

Gambar III.8 Modus Warna CMYK  
Sumber: Dokumentasi Pribadi  
(Dibuat pada 23/05/2019)

### III.3.5 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan elemen gambar yang memiliki sifat dan fungsi untuk memperjelas informasi atau pesan. Ilustrasi juga digunakan agar khalayak sasaran dapat dengan mudah mengingat materi yang akan disampaikan. Menurut (Kusrianto, 2007, h.140) ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Ilustrasi yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan foto, ikon dan elemen grafis seperti ornamen yang mewakili dari seri Keris Pasopati itu sendiri. Inilah beberapa elemen visual yang terdapat dalam perancangan tugas akhir ini:

- *Icon*



Gambar III.9 *Icon Headphone*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi  
(Dibuat pada 10/06/2019)

*Icon headphone* digunakan dalam video *sound sample* yang ditempatkan di bagian bawah video, dengan tujuan supaya target khalayak direkomendasikan untuk mendengarkan *sound sample* sambil menggunakan *headphone* agar suara terdengar jelas dan maksimal.

- Fotografi



Gambar III.10 Nebulae Cymbals seri Keris Pasopati Ride 21”  
Sumber: Dokumentasi Pribadi  
(Dibuat pada 02/06/2019)

Foto simbal diambil dengan teknik pengambilan gambar *bird eye close up* dengan pencayahaan menggunakan lima buah lampu yang dipasang tepat diatas permukaan simbal dengan tujuan agar permukaan simbal seperti warna *hammering* bisa terlihat dengan jelas dan *detail*.

- Elemen Grafis



Gambar III.12 Ornamen Keris  
Sumber: Dokumentasi Pribadi  
(Dibuat pada 10/06/2019)

Ornamen dibuat dengan menggunakan Adobe Illustrator dengan ide yang dikembangkan dari ukiran yang ada pada keseluruhan ornamen dan bentuk mulai dari keris dan gagang keris, ornamen yang telah dibuat akan diaplikasikan pada media utama dan pendukung sebagai elemen grafis. Inilah keris yang dijadikan referensi dalam pembuatan ornamen untuk perancangan ini.



Gambar III.13 Keris Pusaka Nogo Sosro Kinatah

Sumber: [www.tosanajisakti.com/produk.html?id=Keris\\_Pusaka\\_Nogo\\_Sosro\\_Kinatah](http://www.tosanajisakti.com/produk.html?id=Keris_Pusaka_Nogo_Sosro_Kinatah)  
(Diakses pada 05/07/2019)

### III.3.6 Audio

Proses perancangan audio yang baik akan memudahkan khalayak sasaran untuk mendengarkan *sound sample* dari setiap item produk Nebulae Cymbals seri Keris Pasopati dengan detail dan jelas, dengan audio yang baik juga akan memberikan kesan profesional. Strategi yang digunakan untuk audio pada proses *recording* dari setiap suara item simbal direkam oleh Zoom audio. Setelah proses *recording* selesai agar menghasilkan kualitas suara yang baik dan maksimal, dilanjutkan pada tahap proses editing menggunakan Adobe Primere untuk menambahkan efek *fade in* dan *fade out* pada bagian awal dan akhir audio dan untuk media utama audio memakai *cymbals sound effect* sebagai *sound* pada *bumper* saat awal media video *sound sample*, pemilihan *sound effect* simbal bertujuan agar suara saat awal video berkesinambungan dengan objek simbal yang diangkat.