BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Kelompok Sasaran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka ditentukan tujuan perancangan ini adalah informasi non-persuasi sebagai solusi untuk menyampaikan informasi mengenai Gamelan Degung kepada target. Pemilihan media interaktif pengenalan Gamelan Degung bertujuan supaya informasi dapat disampaikan dengan lebih informatif, menarik, dan mudah dipahami oleh target. Kelebihan media interaktif adalah adanya interaksi yang dilakukan oleh penerima pesan, gerak animasi serta informasi audio juga membantu informasi yang disampaikan semakin jelas.

Target utama dalam dibuatnya media informasi ini terbagi menjadi dua yaitu target primer dan sekunder. Target sekunder yaitu seluruh kalangan masyarakat tanpa dibatasi apapun. Sehingga informasi itu sendiri dapat dikonsumsi oleh siapapun yang memang membutuhkan atau menginginkannya. Sedangkan berikut ini merupakan target audien secara primer, dengan sasaran dan tujuan yang jelas diharapkan informasi pengenalan Gamelan Degung mampu tersampaikan dengan baik.

- Demografis
  - Gender : Laki-laki dan perempuan
  - Usia : 12 tahun – 15 tahun
  - Pekerjaan : Pelajar
  - Pendidikan : SMP
  - Status ekonomi : Menengah sampai menengah ke atas

- Geografis

  Peninjauan secara geografis media interaktif pengenalan gamelan degung ini akan di sampaikan dan ditujukan kepada siswa SMP di kota Cimahi dan sekitarnya. Pencakupan pemilihan wilayah kota Cimahi dipilih karena penelitian dilakuan di beberapa sekolah di kota Cimahi.

- Psikologis

  Pelajar remaja yang dinamis, dan memiliki cara berfikir yang baik sehingga dapat mengolah informasi dan mengambil keputusan. Serta untuk mereka yang memiliki minat terhadap kesenian Gamelan Degung dan membutuhkan informasi guna menunjang kegiatan berkesenian mereka di sekolah.

Bentuk perancangan yang akan dibangun dalam media informasi pengenalan Gamelan Degung ini meliputi target audience yang telah diuraikan tersebut. Dengan harapan perancangan ini dapat mengenai sasaran yang tepat, maka diperlukan strategi pendekatan secara komunikasi, kreatif dan media.

III.2 Strategi Perancangan

Perencanaan Strategis (Strategic Planning) adalah sebuah alat manajemen yang digunakan untuk mengelola kondisi saat ini untuk melakukan proyeksi kondisi pada masa depan, sehingga rencana strategis adalah sebuah petunjuk yang dapat digunakan organisasi dari kondisi saat ini untuk mereka bekerja menuju 5 sampai 10 tahun ke depan. (Kerzner , 2001),

Strategi perancangan merupakan suatu proses yang dilakukan bertujuan untuk menentukan arahan atau strategi, Hal tersebut dilakukan untuk memudahkan dalam proses pembuatan berbagai macam keputusan yang akan diambil kelak. Penetuan target juga berguna supaya penyampaian informasi dari media yang telah dirancang dapat tepat sasaran.

Dilihat dari permasalahan yang telah ditemukan yaitu kurangnya pengetahuan siswa tentang Gamelan Degung, maka pemberian informasi untuk menambah pengetahuan siswa menjadi penting dalam upaya mengatasi permasalahan tersebut. Konsep informasi yang hendak ditawarkan adalah informasi mengenai Gamelan Degung yang dikemas secara digital. Hal tersebut berdasarkan kepada kebiasaan para siswa pada masa ini yang akrab dengan teknologi.

III.2.1 Pendekatan Komunikasi

Pada proses strategi perancangan tahap awal yang dijalankan yaitu pendekatan komunikasi hal tersebut berguna supaya informasi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh *target audience.* Karena dalam lingkup kesenian tradisional termasuk Gamelan Degung cukup banyak istilah-istilah yang akan ditemui. Sehingga strategi komunikasi yang ringan dan juga mudah dimengerti diperlukan untuk memudahkan pembaca dalam memahami informasi yang disampaikan.

Dalam pendekatan komunikasi ini akan terdapat dua poin utama yang akan diuraikan untuk membuat strategi perancangan menjadi lebih jelas maksud dan tujuannya. Berikut adalah dua poin utama dari pendekatan komunikasi yang dimaksudkan:

- Pendekatan Visual

  Mengacu kepada target primer yakni pelajar yang hidup di jaman modern juga familiar dengan dunia teknologi, juga senang bermain. pendekatan visual yang akan ditampilkan adalah tampilan visual yang dapat mewakili kehidupan remaja yang dinamis, yaitu dengan menampilkan visual dua dimensi yang sederhana dan penuh warna seperti film kartun yang sudah biasa dilihat sehari-hari. Diharapkan dengan tampilan tersebut materi yang disajikan menjadi lebih mudah diterima oleh penggunanya.

- Pendekatan Verbal

  Pendekatan verbal menggunakan bahasa Indonesia yang tidak baku namun tetap baik dan jelas supaya dapat memberikan kenyamanan dan kemudahan kepada pembaca. Meski begitu terdapat bahasa Sunda untuk memperkenalkan istilah yang digunakan dalam Gamelan Degung juga sebagai penguat identitas.

III.2.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang akan digunakan pada media informasi ini adalah dengan membuat sebuah media interaktif yang mudah digunakan. Media interaktif dipilih karena memiliki banyak kelebihan selain dapat menyampaikan informasi visual media ini juga dapat menyampaikan informasi audio. Kelebihan lain juga dengan adanya interaksi yang dapat dilakukan pengguna sehingga selain dapat menjadi media informasi media ini juga dapat menjadi sarana berlatih memainkan Gamelan Degung.

Dalam media interaktif tersebut selain dapat mengakses informasi pengenalan instrumen Gamelan Degung secara visual maupun audio pengguna juga dapat berlatih memaikan beberapa instrumen Gamelan Degung dengan mudah dan menyenangkan. Mengacu kepada target audience yang senang bermain *games* juga menonton kartun, maka gaya visual, tipografi dan ilustrasinya disesuaikan dengan kebiasaan mereka tersebut tanpa mengurangi identitas khas Gamelan Degung itu sendiri.

III.2.3 Strategi Media

Media secara harfiah berarti pengantar atau perantara yaitu yang menjembatani komunikasi antara pengirim dan penerima pesan. Menurut Purnamawati dan Eldarni media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi

proses belajar. Supaya dalam penyampaian informasi menjadi lebih baik maka digunakanlah media utama juga dibantu oleh media pendukung yang dapat memberi nilai lebih.

- Media Utama

  Media utama yang akan digunakan adalah media interaktif *offline* yang dikemas kedalam CD agar dapat menyampaikan informasi audio maupun visual. Sehingga mampu menjadi sarana pembelajaran bagi siswa maupun pengajar didalam proses belajar.

- Media Pendukung

  Media pendukung adalah media tambahan yang digunakan untuk mendukung media utama. Juga berguna untuk memberikan nilai lebih yang dapat menjadikan media utama lebih menarik. Media pendukung yang akan digunakan diantaranya sebagai berikut:

  a. Kemasan dan label CD, untuk mengemas konten fisik supaya terlihat menarik dan rapih.
  b. Media sosial Facebook dan Twitter sebagai media yang dapat menyampaikan informasi mengenai media utama yang dapat diakses melalui internet.
  c. Stiker, sebagai media pendukung yang dapat diaplikasikan di berbagai tempat.
  d. Poster, media pendukung untuk memberikan informasi mengenai media utama yang dapat ditempatkan di tempat tertentu.
  e. X-banner, digunakan sebagai tanda untuk memberitahu bahwa media interaktif tersedia ditempat tersebut.

III.2.4 Strategi Distribusi

Pada strategi pendistribusian media interaktif pengenalan gamelan degung ini dilakukan dengan proses yang bertahap. Yaitu melalui dinas pendidikan terkait yang selanjutnya akan disebarluaskan ke sekolah-sekolah SMP di daerah Jawa Barat khusunya di kota Cimahi dan sekitarnya sehingga akhirnya sampai kepada siswa sebgai target yang dituju. Jadwal distribusi mengikuti kalender pendidikan SMP yaitu bertepatan dengan kegiatan ajaran baru setelah libur semester.

Tabel III.1 Strategi distribusi

Media	Juli				Agustus				September				Oktober			
CD interaktif																
Kemasan CD																
Media Sosial																
Poster																
Stiker																
X-banner																

III.3 Konsep Visual

Untuk menghasilkan sebuah visual yang baik sebuah perancangan harus berlandaskan konsep visual yang matang. Hal tersebut dilakukan untuk menghilangkan kesalahan komunikasi dalam pesan visual yang hendak disampaikan. Dalam perancangan media interaktif ini secara umum konsep visual yang hendak dibangun adalah visual yang sederhana namun tetap menarik juga dapat mewakili kehidupan remaja yang dinamis. Dengan menampilkan visual dua dimensi yang sederhana dan penuh warna seperti film kartun maupun *game* yang sudah biasa dilihat sehari-hari diharapkan dapat mempermudah penerimaan informasi juga memperkuat ingatan akan informasi tersebut.



Gambar III.1: Referensi kartun 1

Sumber gambar: http://images6.fanpop.com/image/photos/33200000/Spongebob-Patrick-spongebob-squarepants-33210739-1731-1068.jpg



Gambar III.2: Referensi kartun 2

Sumber gambar: http://www.animu.ru/gallery/crayon-shin-chan/1280x1024/animu.ru-crayon-shin-chan-(1280x1024)-wallpaper-001.jpg

III.3.1 Konsep Logo

Logo yang dibuat pada media intarktif ini adalah dari judul media itu sendiri yang diberi judul “Hai, Degung”. Kata “Hai” dipilih karena merupakan kata yang tidak formal dan biasa digunakan sehari-hari ketika berkenelan atau menyapa. Juga terdapat kata “Gamelan Degung” yang ditulis dalan aksara Sunda sebagai aksen yang dapat mempertegas identitas. Mengambil refrensi visual dari salah satu *game* dua dimensi yang berjudul Hohokum. Juga mengambil refrensi dari ukiran pada instrumen gamelan itu sendiri dan senjata kujang sebagai identitas khas.



Gambar III.3: Referensi *game*

Sumber gambar: http://i.ytimg.com/vi/SxubgaQn-q0/maxresdefault.jpg



Gambar III.4: Logo utama

Sumber gambar: Dokumentasi pribadi

III.3.2 Format Desain

Mengacu pada berkembangnya teknologi layar komputer dari monitor tabung yang kini telah berkembang menjadi layar datar *LCD* atau *LED.* Maka format desain media interaktif ini dirancang dengan ukuran HD 720p atau 1280x720 pixel dimana hasil akhirnya berbentuk CD dan dapat dioprasikan melalui komputer yang menggunakan OS Windows.



Gambar III.5: Format ukuran

Sumber gambar: Dokumentasi Pribadi

III.3.3 Tata Letak

Gavin Amborse & Paul Harris (seperti dikutip Anggraini & Nathalia,2013) *Layout* adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi lebih komunikatif dan dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan. Dalam membuat *layout* penerapan komposisi elemen-elemen mengacu kepada prinsip-prinsip *layout*. Dalam media interaktif ini *layout* mengacu kepada prinsip keseimbangan (*balance*) dan penekanan (*emphasis*).

Tata letak yang digunakan pada media interaktif ini dirancang dengan menggabungkan berbagai unsur grafis seperti warna, bentuk, dan ilustrasi dan tipografi yang komposisinya disesuaikan supaya terlihat sederhana namun tetap menarik. Pengaturan *layout* juga mengacu kepada prinsip keseimbangan dan kesatuan.

III.3.4 Tipografi

Bermula dari istilah Yunani yaitu *typos* dan *graphe* secara harfiah tipografi berarti "bentuk tulisan", kemudian dalam kata kerjanya disebut "pembentukan" atau "kreasi" huruf. Secara singkat dapat dijelaskan bahwa tipografi merupakan "kajian tentang fitur-fitur grafis dari lembar halaman." (Anggraini & Nathalia, 2013, h.51)

Pemilihan tipografi pada media interaktif ini mengacu kepada karakteristik kelompok sasaran, tingkat kemudahan mata mengenali suatu huruf, dan keterbacaan kata atau kalimat juga menjadi perhatian. Dalam hal ini jenis huruf *sans serif* dipilih karena lebih kasual dan dapat mewakili kesederhanaan, lugas, dan dinamis. Keluarga huruf *SS_Adec* dan keluarga huruf *Brie Light* dipilih untuk memenuhi kriteria tersebut.



Gambar III.6: Huruf
Sumber gambar: Dokumentasi Pribadi

III.3.6 Warna

Warna merupakan unsur yang penting dalam sebuah objek desain. Karena dengan pemilihan warna yang tepat identitas atau citra yang ingin disampaikan menjadi lebih jelas. Warna juga merupakan salah satu yang dapat menarik perhatian, memberikan emosi, dan membangun ingatan pada seseorang. (Anggraini & Nathalia, 2013, h.37)

Secara umum warna yang digunakan dalam media interaktif ini adalah warna-warna tersier yang disadur dari permen lolipop. Warna tersebut digunakan untuk mewakili kesan menyenangkan dan juga dinamis. Untuk warna latar menggunakan warna abu-abu sebagai warna yang netral dan dapat menonjolkan warna yang lain. Selain itu terdapat warna ungu sebagai aksen, warna ini dipilih karena dapat melambangkan kebangsawanan yang merupakan representasi dari sejarah Gamelan Degung sebagai sajian musik untuk kaum bangsawan.



Gambar III.7: Warna

Sumber gambar: Dokumentasi Pribadi