BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1. Strategi Komunikasi

Pada dasarnya komunikasi merupakan penyampaian pesan atau informasi dari komunikator kepada komunikan dalam hubungan sosial. Strategi komunikasi merupakan salah satu yang diperlukan dalam sebuah perancangan untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat dengan tepat.

Komunikasi manusia adalah proses yang melibatkan individu-individu dalam suatu hubungan, kelompok, organisasi dan masyarakat yang merespon dan menciptakan pesan untuk beradaptasi dengan lingkungan satu sama lain (Ruben & Steward, 1998:16).

Strategi komonikasi yang digunakan ialah, mengajak masyarakat agar mau mengenal lebih dekat dari keberadaan monumen di ruang publik Kota Jakarta.

3.1.1. Tujuan Informasi

penyampaian informasi ini, bertujuan untuk memberikan nilai edukasi kepada masyarakat pada umumnya, mengenai monumen dan patung di ruang publik Kota Jakarta. Selain hal tersebut tujuan

dari informasi ini ingin lebih mengajak generasi muda untuk mau mengenal sejarah warisan bangsa. Agar dapat melakukan suatu hal positif, yang mengarah kelestarian dan kepedulian terhadap monumen dan patung tersebut.

3.1.2. Pesan Informasi

Pesan dari informasi ini ialah menyuguhkan informasi kepada agar mau mengenal lebih dekat dari keberadaan monumen dan patung di ruang publik Kota Jakarta.

3.2. Strategi Kreatif

Agar penyampaian informasi ini dapat menarik maka harus dilakukan dengan efektif dan optimal. Dengan artian efektif membuat rancangan desain dan optimal dalam memanfaatkan media.

Penyampaian informasi lebih menekankan unsur sejarah yang terkandung dalam monumen dan patung tersebut dan juga melihatnya sebagai sebuah karya seni nasional. Strategi yang akan digunakan ialah dengan menanamkan sebuah ingatan kepada masyarakat berupa kata-kata yang bersifat mengajak, seperti "*mari kenali karya seni berupa monumen dan patung di ruang publik kota Jakarta*" dan lebih menekankan "*mari kenali*".

Selain itu juga menampilkan visualisasi yang menarik perhatian masyarakat.

3.3. Strategi Media

Dalam menetapkan media untuk penyampaian informasi ini harus dilihat dari kebutuhan dan manfaat media tersebut. Karena pada penyampaian informasi ini lebih mengutamakan individu atau perorangan, maka pemilihan media juga harus benar-benar disesuikan dengan hal tersebut, agar media yang dibuat dapat berperan dengan optimal.

3.3.1. Jenis Media

Media utama untuk penyampaian informasi ini ialah buku, alasan pemilihan buku sebagai media utama karena disesuaikan dengan perilaku penerima atau khalayak sasaran informasi ini, yaitu generasi muda atau lebih spesifik mahasiswa/mahasiswi.

Selain buku sebagai media utamanya ada beberapa media penunjang dalam penyampaian informasi ini, yaitu berupa *booklet*, poster, *x-banner*, dan juga beberapa *merchandise*.

3.3.2. Distribusi media

Dalam penyebaran media utama yaitu buku akan dilakukan di toko-toko buku, dan juga dibeberapa perpustakaan universitas di

Kota Jakarta khusus untuk mahasiswa. Selain itu juga buku ini akan disebarkan keseluruh wilayah Indonesia

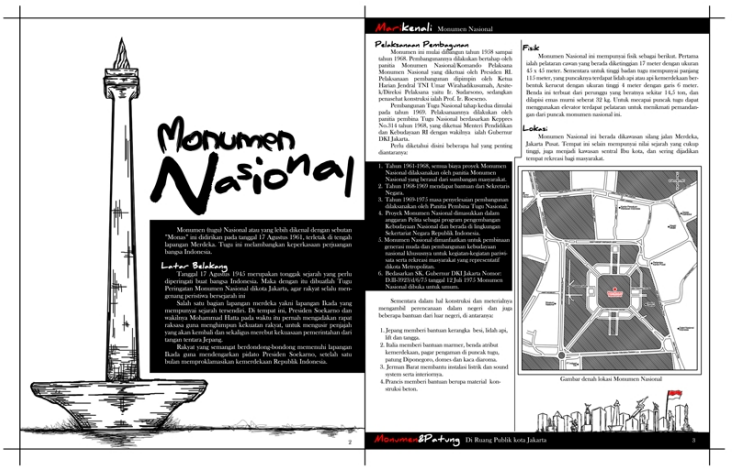
Sementara media lainnya seperti *booklet* dan poster akan disebarkan di tempat-tempat keramaian seperti universitas dan area umum, sebelum buku tersebut didistribusikan. Dan untuk media *x-banner* akan ditempatkan dimana buku tersebut dijual.

3.4. Konsep Visual

Konsep visual yang akan ditampilkan pada perancangan desain ini, lebih mengarah dengan gaya yang minimalis. Karena lebih mengutamakan penyampaian informasi berupa teks dan visual dari monumen dan patung tersebut.

3.4.1. Studi *Layout*

Layout yang akan ditampilkan untuk informasi ini mengacu pada gaya desain minimalis, dengan tidak banyak menggunakan warna ataupun ornamen desain lainnya. Dibuat sedemikian rupa agar dapat memberikan kenyamanan pada saat membacanya.



Gambar III.21 Studi layout

3.4.2. Studi Tipografi

Dalam perancangan desain untuk informasi ini menggunakan tiga jenis huruf yang disesuaikan dengan penempatannya. Berikut jenis huruf yang digunakan.

Deniel Black
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstu
1234567890='';.,/?!@$^&

Baskerville Old Face
ABCDEFGHIJKLMN0PQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890='';.,/?!@$^&

PointBrush
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890&@..!?%<>/→$()*=+-::"

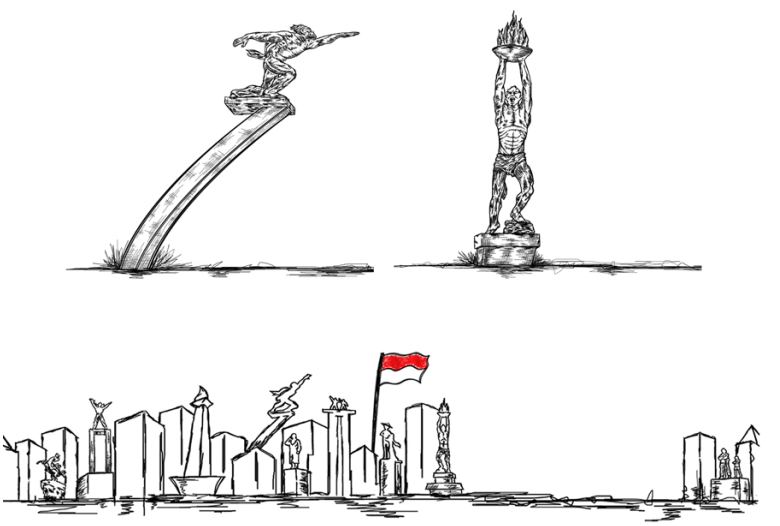
Gambar III.22 Studi tipografi

Jenis huruf *Daniel black* mempunyai ketebalan yang kuat sehingga tepat untuk ditampilkan sebagai *headline* pada sebuah media.

Jenis huruf yang kedua ialah *Baskerville old face* yang termasuk keluarga jenis huruf *Serif* yaitu huruf yang memiliki garis-garis kecil yang berdiri horizontal pada badan huruf, garis-garis kecil ini biasa disebut juga *counterstroke*. *Counterstroke* inilah yang membuat jenis huruf serif lebih mudah dibaca karena garis tersebut membantu menuntun mata pembaca melalui suatu garis teks. Sangat cocok digunakan untuk teks konten atau isi. Dan untuk jenis huruf *Point brush* dibuat sendiri dengan menggunakan program *Abode illustrator CS3*.

3.4.3. Studi Ilustrasi

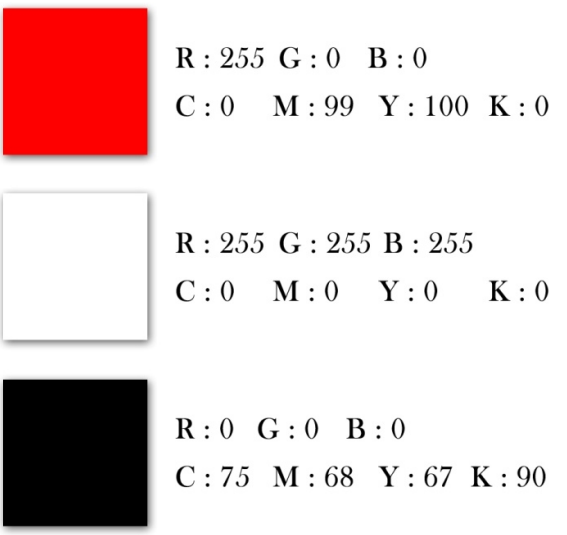
Untuk pemilihan ilustrasi menggunakan gaya sketsa realis, hal ini agar lebih memperlihatkan unsur ketegasan dari objek yang diambil dan tetap terlihat dengan jelas. Berikut visualisasi yang akan ditampilkan dalam informasi ini.



Gambar III.23 Studi Ilustrasi

3.4.4. Studi Warna

Warna yang digunakan untuk media informasi ini tidak banyak, hanya menggunakan variasi tiga warna yaitu, merah, putih, dan hitam. Alasanya penggunaan warna tersebut cukup sederhana, pertama warna merah dan putih diambil dari warna bendera Indonesia untuk menandakan tema nasionalisme dari informasi ini, sementara warna hitam lebih memonjolkan sisi kekuatan dan ketegasan dari objek yang diangkat.



Gambar III.24 Studi warna