BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1. Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi merupakan salah satu strategi yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada khalayak luas yang dirancang oleh desainer. Hal ini merupakan hal yang penting agar sebuah pesan dapat disampaikan kepada khalayak atau target audience dengan baik, diperlukan strategi komunikasi yang tepat agar pesan dapat di mengerti dan diterima dengan baik.

Dalam penyampaian strategi komunikasi agar pesan tersampaikan dengan baik dimana strategi ini bertujuan ingin mengenalkan khalayak terhadap sebuah kesenian teater kesenian tradisional ludruk Surabaya. Dalam penyampaian pesan digunakan komunikasi murni, hal ini digunakan untuk menyampaikan informasi sebenar – benarnya kepada masyarakat.

Bahasa yang digunakan dalam rancangan ini menggunakan Bahasa Indonesia populer. Penggunaaan Bahasa Indonesia populer dipilih dengan mempertimbangkan target audience hasil rancangan yang mayoritas adalah remaja.

3.2. Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi adalah memberikan informasi murni mengenai jenis – jenis ludruk dan elemen pembentuk pementasan ludruk kepada masyarakat.

3.3. Target Audience

Perancangan ini ditujukan bagi :

•Demografis

Usia : 15 – 19 Tahun

Pendidikan : SMU

Pekerjaan : Siswa

Agama : Semua Agama

Status Ekonomi : Menengah

Geografis

Jawa Timur umumnya

Surabaya Khususnya

•Psikografis

Kepribadian : Orang yang mempunyai pola pikir terbuka.

Gaya Hidup : Orang yang membutuhkan hiburan Dalam kegiatannya.

.

3.4. Strategi Kreatif

Untuk perancangan ini diperlukan strategi kreatif sehingga langkah – langkah yang diambil efektif untuk mengatasi pemasalahan yang ada.

Adapun strategi yang digunakan, adalah :

- Merancang buku sebagai media informasi, sehingga memudahkan untuk penyebarannya.
- Membatasi besar media menjadi 145 x 220 Milimeter, hal ini dilakukan untuk menekan biaya produksi.
- Menyertakan compact disc yang berisi rekaman pertunjukan ludruk.

Perancangan buku sebagai media informasi dilakukan berdasarkan pemikiran perlunya sebuah media yang mengenalkan pertunjukan ludruk terhadap masyarakat luas, media tersebut mudah didapatkan dan mudah untuk dibawa. al ini dilakukan agar kesenian ludruk Surabaya terasa dekat dengan masyaHrakat sehingga tidak lenyap.

Selain itu, apabila sebuah grup pertunjukan ludruk mengalami musim sepi tanggapan dan penonton, grup ludruk tersebut dapat bertindak sebagai sales untuk mendapatkan penghasilan tambahan hal ini dilakukan mengingat pemain ludruk di dalam suatu grup bisa berjumlah 30 – 60 orang, dan para anggota pertunjukan tersebut tidak memiliki perkerjaan tetap.

3.5. Strategi Media

Pendekatan yang dilakukan untuk perancangan buku sebagai media informasi kesenian teater tradisional ludruk Surabaya ini juga meliputi pembuatan media – media aplikasi yang digunakan dalam proses penyebarannya.

Aplikasi media dibagi menjadi

Aplikasi Media Utama

Aplikasi media utama adalah media yang berkaitan langsung dengan tujuan perancangan ini.

- Buku illustrasi bergambar dan atau foto.

Aplikasi Media Pendukung

Aplikasi media pendukung adalah, media yang berkaitan dengan media utama. Aplikasi media pendukung bertujuan untuk, memberikan pengenalan dan merangsang peningkatan penjualan media utama.

Adapun aplikasi media pendukung yang digunakan adalah :

- Poster
- *Hanging Mobile*
- Brosur
- *Standing Banner*
- Display rak buku

3.6. Konsep Visual

3.6.1. Konsep Visual Cover Buku

Studi Visual

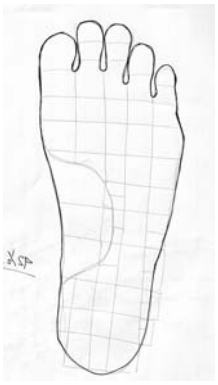
Konsep visual cover menggunakan illustrasi yang diambil dari penjabaran keadaan pementasan oleh James L Peacock pada saat penelitiannya dilakukan di periode 1962 – 1963. Peacock (2005) menjelaskan "….Taman hiburan rakyat, dimana gamelan diletakan di bagian depan panggung, sehingga menjadi pemisah antara panggung dan penonton. Anak-anak dan orang dewasa masuk ke tempat gamelan itu dan menyandarkan diri ke dinding panggung selama pertunjukan."



Gambar 3.1. Panggung Taman Hiburan Rakyat 2010

Konsep visual pegelaran ludruk dipadukan dengan bentuk stilasi telapak kaki untuk memperjelas bahasan "panduan", bentuk stilasi kaki menggunakan bentuk dasar kotak untuk menampil kan kesan kaku yang sesuai dengan bahasan

pementasan ludruk mempunyai elemen pembentuk pementasan dan jenis-jenis ludruk yang didasari oleh elemen pembentuk pementasan yang ditampilkan.



Gambar 3.2. Telapak kaki

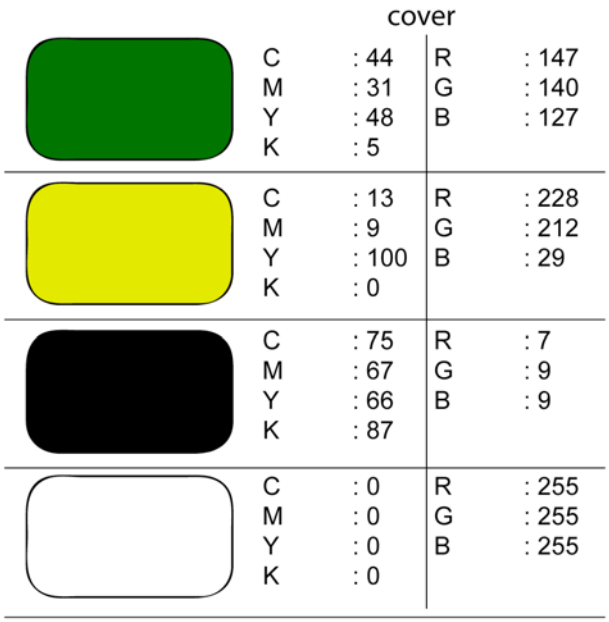
Konsep Cover

Dasar dari konsep cover adalah penampilan pertunjukan ludruk dalam frame berbentuk telapak kaki untuk menegaskan langkah. Cover tidak menampilkan unsure budaya khas Surabaya atau Jawa Timur sehingga tampil bersih dan mudah untuk dilihat dalam pendisplayan.



Gambar 3.3. Cover Buku

Warna



Gambar 3.4. Warna yang digunakan pada cover

3.6.2. Layout Buku

Bab I

Bab pertama dari isi buku, bab ini menceritakan sejarah kesenian teater tradisional ludruk, dimulai dari awal mula munculnya ludruk sampai dengan tahun 1930, yang ditandai dengan munculnya Tjak Gondo Durasim. Bab I ini menggunakan, *headlines* dengan teks berukuran besar serta menggunakan jarak antar baris yang lebih lebar. Bidang berwarna abu – abu tersebut diisi gambar atau foto yang tampil secara eklusif dan berperan sebagai ilustrasi atau sekedar dekorasi. Gaya layout ini dikenal juga sebagai *Style Aggressive* (Kusrianto, 2007, h.291).



Gambar 3.5. Layout Bab I

Bab II

Bab kedua, menjelaskan tentang Tjak Gondo Durasim, seorang pemimpin grup ludruk yang dianggap mengenalkan sebuah pertunjukan ludruk modern yang bertahan sampai sekarang. Pada bab kedua ini akan menggunakan *Style Prestigious*, bidang kosong yang cukup luas untuk menciptakan keluwesan dan fokus. Pemasangan Headline ditempatkan di halaman tersendiri. (Kusrianto, 2007, h.294).



Gambar 3.6. Layout Bab II

Bab III

Bab ketiga akan menjelaskan elemen pembentuk pertunjukan ludruk Surabaya, diantara lain adalah:

•Ngremo (Tari Remo).

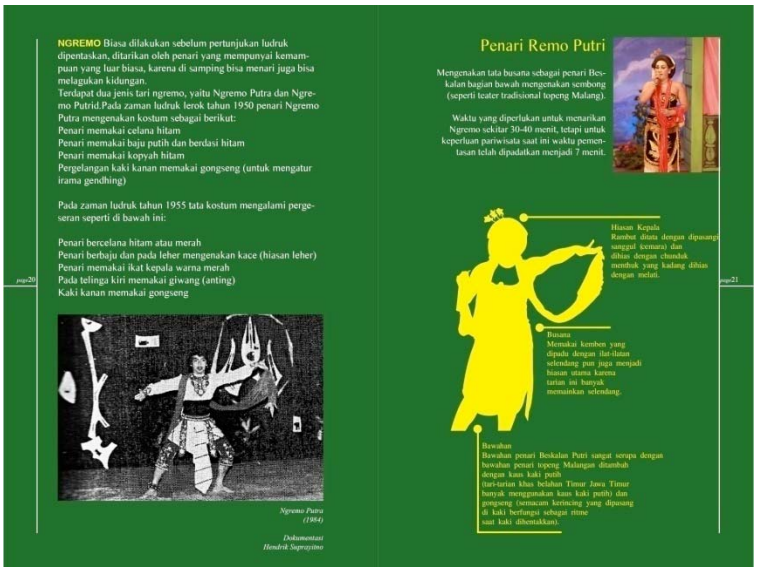
•Dagelan

•Selingan

•Cerita

Selain menjelaskan elemen pembentuk. Bab ketiga ini juga menunjukan jenis ludruk, kostum, dan alat musik gamelan yang digunakan.

Bab ketiga ini menggunakan *Style Youthfull*. Style ini memiliki kesan lucu , main-main, serta menyenangkan. Pada style tersebut digunakan unsur gambar serta pilihan font yang mendukung. (Kusrianto, 2007, h.293).



Gambar 3.7. Layout Bab III

3.6.3. Arah Baca

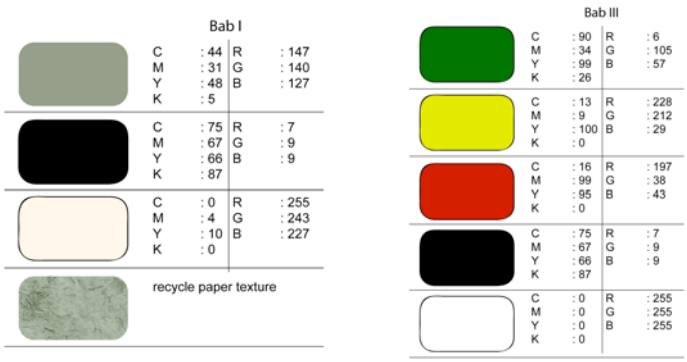
Dengan menggunakan arah baca pada umumnya, yaitu dari kiri ke kanan, selain itu juga memberikan *sequence* atau gerak mata, dimana *sequence* yang digunakan adalah “N” terbalik dan “I”.



Gambar 3.8. Arah Baca

3.6.4. Warna

Warna yang digunakan dalam sebagian besar buku adalah



Gambar 3.9. Warna dalam buku

Warna warna ini digunakan pada beberapa bagian buku,dimana untuk mewarnai teks headline, subhead, bodytext, quotes, dan catatan kaki.

3.6.5. Tipografi

Headline

Headlines berfungsi mengantarkan pandangan mata pembaca menuju teks pada artikel yang disajikan (Kusrianto, 2007, h.210). Dikarenakan headlines berguna untuk menarik perhatian , headline memerlukan ukuran yang cukup besar apabila dibandingkan teks lainnya, yaitu dengan font Arial Rounded MT Bold, dengan besar 30 pt. Font ini dipilih karena memiliki tingkat keterbacaan yang jelas dan tidak dekoratif.



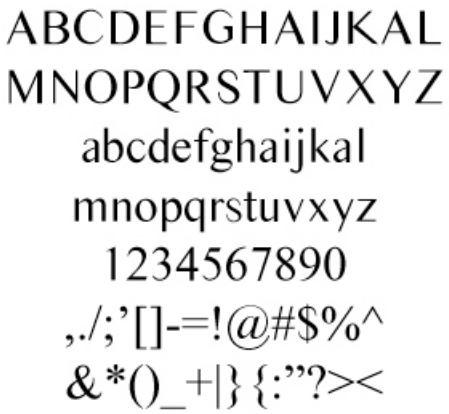
Gambar 3.10. Font Arial Rounded MT Bold,
font untuk headline

Subhead

Subhead dibuat untuk menandai bagian yang lebih detail dari suatu topik yang lebih rendah. (Kusrianto, 2007, h.213). Jenis font yang digunakan adalah Arial Rounded MT Bold dengan besar font 18 pt.

Bodytext

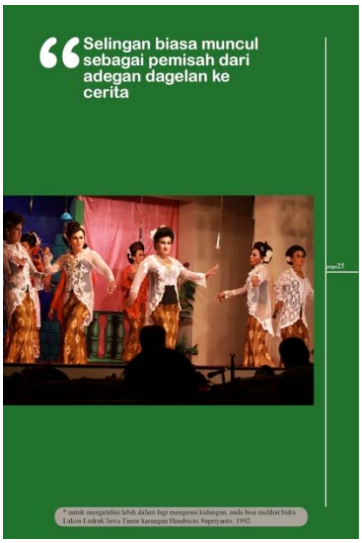
Bodytext atau isi naskah artikel dalam sebuah buku merupakan bagian yang paling banyak mengandung berita akan bacaan dalam sebuah topik dan menjadi bagian utama dari membaca sebuah buku. Font yang dipilih untuk digunakan dalam isi naskah adalah ”Times Sans Serif” dengan ukuran 11 pt.



Gambar 3.11. Font Times Sans Serif

Quates

Quotes merupakan panduan bagi pembaca yang berfungsi untuk menjabarkan sebuah pokok pikiran yang terkait dengan salah satu artikel. Dan dengan menggunakan tanda kutip yang besar, untuk memberikan fungsi estetis serta penekanan.



Gambar 3.12. Penempatan Quates

Catatan kaki (Footnote)

Alfiansyah (2009) menjelaskan bahwa “catatan kaki adalah keterangan yang dicantumkan pada margin bawah pada halaman buku.” (www.sentra-edukasi.com). Catatan kaki digunakan untuk menambahkan rujukan uraian didalam naskah pokok. Jenis font yang digunakan adalah Times New Roman dengan besar font 8 pt, pemilihan Times New Roman dikarenakan tingkat keterbacaan yang tinggi dalam point kecil.



Gambar 3.13. Font Times New Roman,
font untuk catatan kaki

3.6.6. Elemen Visual

Elemen visual merupakan unsur – unsur yang tersusun menjadi suatu kesatuan sehingga menimbulkan persepsi yang merangsang, memberi sugesti, dan memperkaya imajinasi orang yang melihatnya. (Kusrianto, 2007, h.29).

Garis

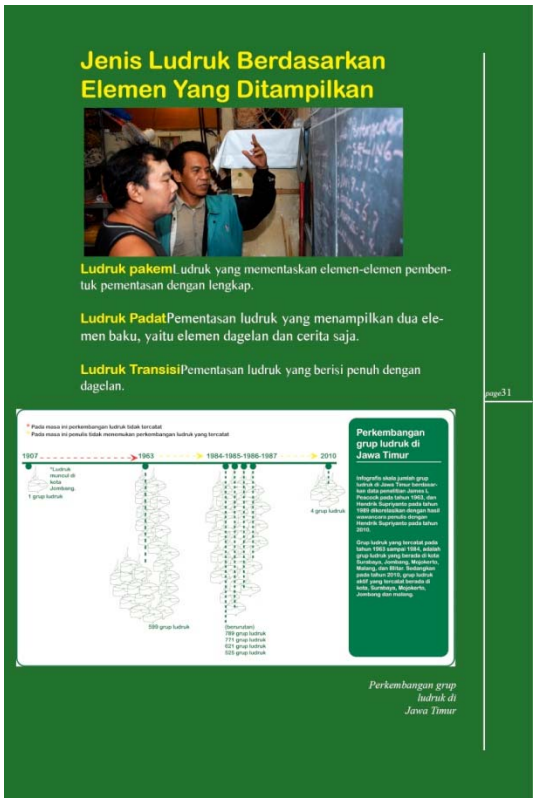
Garis dianggap sebagai unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek, garis juga menjadi batas limit suatu bidang atau warna. (kusrianto, 2007, h.30).

Bidang

Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. (kusrianto, 2007, h.30). dalam buku ini bidang dimanfaatkan sebagai latar belakang headlines, subhead, dan catatan kaki.

Info Grafis

Infografis adalah merupakan salah satu elemen visual yang digunakan dalam buku, dimana artikel yang ditulis dengan teks akan membuat orang menjadi cepat lelah, untuk itu disiasati dengan penggunaan infografis. Infografis berisikan data penelitian maupun riset yang ditampilkan dalam bentuk illustrasi berikut keterangan dengan teks.



Gambar 3.14. Penempatan infografis