BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi perancangan

Strategi perancangan terdiri dari dua kata yaitu strategi dan perancangan, yang masing-masing kata mempunyai pengertian tersendiri. Strategi adalah cara yang ditetapkan untuk mencapai sebuah tujuan. Sedangkan perancangan adalah suatu aktivitas pembuatan usulan-usulan yang merubah sesuatu yang telah ada menjadi sesuatu yang lebih baik. Dari pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa strategi perancangan adalah cara yang ditetapkan untuk membuat sesuatu yang lebih baik untuk mencapai tujuan.

Besarnya antusias remaja Kota Bandung terhadap olahraga sepakbola menjadi modal utama sekaligus pekerjaan berat bagi pembina sepakbola di Kota Bandung. Pembinaan terhadap pesepakbola muda adalah salah satu upaya dari pembenahan persepakbolaan di Kota Bandung. Pembinaan terhadap pesepakbola muda dapat dilakukan dengan berbagai macam hal, misalkan dengan pelatihan fisik dan tekhnik didalam lapangan ataupun pembelajaran di luar lapangan berupa motivasi, pembinaan mental, pembelajaran tentang loyalitas, dan pembelajaran lainnya.

Permasalahan yang terjadi terkait dengan pesepakbola Ajat Sudrajat khususnya ketika menjadi pesepakbola profesional salah satunya adalah sedikitnya rekam jejak berupa media alternatif yang sesuai dengan kondisi pesepakbola muda saat ini yang berguna untuk memberikan edukasi, pemahaman, motivasi, dan teknik dalam bermain sepakbola. Berikut ini merupakan tahap-tahap strategi perancangan dalam pembuatan biografi pesepakbola Ajat Sudrajat.

III.1.1 Tujuan komunikasi

Adapun tujuan komunikasi dari perancangan biografi pesepakbola Ajat Sudrajat adalah:

- Sebagai media alternatif dari rekam jejak pesepakbola Ajat Sudrajat sebagai pesepakbola legenda Jawa Barat.

- Agar para penggemar dan khususnya pesepakbola muda Bandung dapat mengenali sosok idola pesepakbola Ajat Sudrajat sehingga menjadi panduan serta media pembelajaran khususnya di luar lapangan.

III.1.2 Pendekatan komunikasi

Komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain. Inti dari pendekatan komunikasi adalah menyampaikan pesan dengan baik dan efektif, selain itu pesan juga harus menginformasikan kekhususan yang tidak ada dalam media serupa lain dan pada akhirnya pesan harus bisa dipercaya. Pengaruh pesan tidak hanya tergantung pada apa yang diutarakannya saja, melainkan juga bagaimana cara mengutarakannya.

Pada dasarnya Ajat Sudrajat adalah pesepakbola Bandung yang melegenda dibenak penggemar sepakbola dan pesepakbola muda Bandung hingga saat ini. Prestasi dan loyalitas Ajat Sudrajat sebagai pesepakbola profesional dapat menjadi panduan dan juga media pembelajaran bagi pesepakbola muda khususnya di Kota Bandung saat ini. Hal tersebut tidak di dukung dengan adanya suatu media yang jelas mengenai rekam jejak prestasi dan loyalitas Ajat Sudrajat ketika bermain sepakbola.

Maka dari itu media biografi yang mencangkup rekam jejak prestasi dan loyalitas Ajat Sudrajat ketika bermain sepakbola yang sesuai dengan kondisi target audiens saat ini akan diterima dan secara tidak langsung akan menjadi media pembelajaran mengenai prestasi, loyalitas, dan pemahaman tekhnik dalam bermain sepakbola.

a. Pendekatan komunikasi visual

Animasi ini secara visual menggambarkan biografi pesepakbola Ajat Sudrajat ketika bermain sepakbola saat itu. Biografi pesepakbola Ajat Sudrajat menggunakan pendekatan visual berupa gambar vektor yang mudah dicerna oleh remaja awal, warna-warna yang sesuai dengan pesepakbola Ajat Sudrajat, dan karakter Ajat Sudrajat yang kuat didalamnya sehingga biografi Ajat Sudrajat dapat memberikan pembelajaran dan motivasi mengenai prestasi dan loyalitas

dalam bermain sepakbola. Gaya penyajiannya berbentuk animasi *motion graphic* yang sesuai dengan kondisi target audiens.

b. Pendekatan komunikasi verbal

Pendekatan verbal yaitu pendekatan yang dilakukan secara tertulis atau lisan. Pendekatan verbal yang digunakan yaitu diambil dari testimoni (pengakuan/kesaksian) dari pesepakbola muda Kota Bandung. Pendekatan verbal tersebut disesuaikan dengan kondisi target audiens.

- Pesepakbola muda Kota Bandung

  Berdasarkan pendapat dari pesepakbola muda Kota Bandung mengenai pesepakbola Ajat Sudrajat :

  "Ajat Sudrajat adalah idola bagi sepakbola Bandung"
- Penggemar sepakbola Bandung

  Seorang penggemar sepakbola Bandung mengemukakan pendapat mengenai Ajat Sudrajat yaitu :

  "Ia mah dewa". Dapat disimpulkan bahwa Ajat Sudrajat adalah salah satu pesepakbola legenda bagi penggemar sepakbola Bandung.

III.1.3 Materi pesan

Biografi pesepakbola Ajat Sudrajat khususnya loyalitasnya ketika bermain sepakbola dituangkan dalam media animasi *motion graphic* agar menjadi media pembelajaran mengenai prestasi dan loyalitas dalam bermain sepakbola yang efektif bagi target audiens yaitu penggemar dan pesepakbola muda Jawa Barat yang menjadikan Ajat Sudrajat sebagai sosok idola sekaligus legenda pesepakbola Jawa Barat.

III.1.4 Gaya bahasa

Secara verbal banyak informasi tentang pesepakbola Ajat Sudrajat dari segi prestasi dan loyalitasnya yang dapat menjadi media pembelajaran bagi pesepakbola muda menggunakan bahasa Indonesia yang disesuaikan dengan bahasa remaja awal Kota Bandung atau dipahami oleh remaja awal di semua daerah Indonesia. Di kemas dengan gaya Bahasa yang ringan, bahasa Indonesia

yang lugas, dengan maksud memperkenalkan, memberi pembelajaran, dan motivasi sehingga target audiens lebih memahami tentang pesepakbola Ajat Sudrajat

III.1.5 Sasaran perancangan

Adapun khalayak sasaran perancangan dari media biografi pesepakbola Ajat Sudrajat di tinjau dari segi *consumer insight, consumer journey*, dan indikator konsumen adalah sebagai berikut:

- ***Consumer insight***

  Consumer Insight adalah proses mencari tahu secara lebih mendalam dan holistik, tentang latar belakang perbuatan, pemikiran dan perilaku seorang konsumen yang berhubungan dengan produk dan komunikasi iklan. *(Amalia E. Maulana, 2009)*

  Untuk target audiens animasi *motion graphic* pesepakbola Ajat Sudrajat adalah remaja awal yang mengidolakan sosok pesepakbola Bandung. Audiens yang dituju adalah remaja awal perkotaan yang mulai tertarik untuk mempelajari sepakbola.

  Berikut *insight* dari targer audiens:

  - Penggemar sepakbola Bandung.
  - Remaja awal yang mengikuti pembinaan sepakbola dalam sebuah sekolah sepakbola.
  - Mengetahui Ajat Sudrajat sebagai pesepakbola legenda Jawa Barat.

  Dengan target audiens yang menyukai kegiatan tolahraga sepakbola dan insight dari target yaitu seseorang yang terobsesi menjadi pesepakbola profesional, maka animasi biografi mengenai prestasi dan loyalitas pesepakbola Ajat Sudrajat secara langsung akan diterima target audiens dan secara tidak langsung akan menjadi media pembelajaran dan motivasi mengenai sepakbola.

- ***Consumer journey***

  Untuk menentukan cara penyampaian ide yang sudah dibentuk kedalam media-media yang akan digunakan maka diperlukan perencanaan yang baik agar mendapatkan interaksi yang menjangkau sasaran dengan tepat, maka diperlukan daftar aktifitas dari target audiens. *Consumer journey* inilah yang nantinya akan digunakan untuk aplikasi dari media yang telah dibentuk.

Kegiatan	Tempat
Bangun tidur pukul enam pagi, sarapan lalu pergi ke sekolah untuk belajar pendidikan formal.	Rumah
Siang hari sepulang sekolah, beristirahat dan bersiap untuk pergi bermain sepakbola.	Sekolah
Sore hari bermain sepakbola di sebuah sekolah sepakbola.	Lapangan sepakbola
Malam hari nonton acara tv olahraga, mengoprasikan *smartphone,* dan mencari referensi mengenai sepakbola di internet seperti *youtube, website,* dan sebagainya.	Rumah

Tabel III.1 *Consumer journey* target audiens

Sumber : Data pribadi (2015)

III.1.6 Strategi kreatif

Dari berbagai jenis film animasi dan media pembelajaran saat ini serta target audiens yang di tuju maka strategi kreatif yang akan di pakai adalah animasi *motion graphic* biografi Ajat Sudrajat ketika bermain sepakbola. Animasi *motion graphic* sendiri terdiri dari gambar, suara, dan gerakan sederhana dari sebagian objek yang dibutuhkan sehingga dapat lebih dimengerti oleh target audiens.

Cerita animasi ini menggunakan cerita rekam jejak pesepakbola Ajat Sudrajat ketika bermain sepakbola, dengan prestasi, loyalitasnya dan anugrah gelar yang di dapat oleh Ajat dalam bentuk gambar simbol sehingga dengan mudah dapat di terima oleh target audiens.

Selain itu, akan dimunculkan karakter tokoh yang menarik yang di ambil dari struktur wajah pesepakbola Ajat Sudrajat dan beberapa karakter hasil reduksi

gambar. Selain itu dari segi kostum pakaian di ambil dari pakaian tim sepakbola Ajat Sudrajat pada saat itu sehingga karakter yang di tampilkan akan lebih kuat.

III.1.7 Strategi media

Strategi media utama yang akan digunakan dalam biografi pesepakbola Ajat Sudrajat yaitu berupa animasi *motion graphic* dengan isi rekam jejak prestasi dan loyalitas Ajat Sudrajat selama bermain sepakbola. Selain itu, terdapat media pendukung untuk mencapai tujuan seperti poster, buku saku, stiker, kalender, mini banner, dan iklan youtube untuk mengingatkan audiens agar mengetahui biografi pesepakbola Ajat Sudrajat.

Terdapat tiga tahapan komunikasi yang akan dilakukan yaitu informatif, eduktif, dan reminding. Tahapan informatif bertujuan untuk memberikan informasi kepada target audiens mengenai prestasi dan loyalitas Ajat Sudrajat dalam sepakbola. Pada tahapan ini target audiens diharapkan untuk mengetahui bahwa Ajat Sudrajat pesepakbola profesional hasil binaan Kota Bandung. Tahapan edukatif bertujuan memberi pengetahuan tentang rekam jejak prestasi dan loyalitas Ajat Sudrajat dalam sepakbola hingga menjadi pesepakbola profesional. Tahapan reminding (mengingatkan) bertujuan agar target audiens dapat selalu mengingat bahwa ada pesepakbola profesional binaan Kota Bandung yang berprestasi dan memiliki loyalitas yang cukup besar bagi sepakbola Bandung dengan menonton animasi *motion graphic* ini.

III.1.7 Strategi distribusi dan waktu penyebaran

Media utama berupa animasi *motion graphic* ini bekerja sama dengan salah satu tim sepakbola Kota Bandung yaitu PERSIB dan outlet The Original Viking Fanshop. Keping CD, stiker, serta poster *motion graphic* ini akan didistribusikan sebagai produk pendamping dari *merchandise* PERSIB berupa *t-shirt*.

Penyebaran mini banner dilakukan melalui The Original Viking Fanshop. Mini banner tersebut akan di pajang di *outlet* The Original Viking Fanshop yang berada

di Jalan Riau No.199 Bandung. Mini banner yang tersebar dalam tahap distribusi ini berisi gambar karakter tokoh, judul animasi, dan tagline dari animasi *motion graphic* tersebut. Tujuannya yaitu untuk membuat orang penasaran dengan banner yang dilihatnya.

Animasi *motion graphic* ini akan *launching* pada tanggal 14 Maret 2016 bertepatan dengan hari jadi PERSIB ke-83. *Motion graphic* ini akan ditayangkan di *website* resmi PERSIB yaitu persib.co.id dan *website* theoriginalvikingfanshop.com yang merupakan *website* The Original Viking Fanshop. Untuk mengingatkan target audiens maka video iklan dari motion graphic dapat di akses di youtube.

VIDEO MOTION GRAPHIC	Launching pada tanggal 14 Maret 2016 menjadi produk pendamping *merchandise*
BUKU SAKU	Didistribusikan bersama CD
STIKER	Didistribusikan bersama CD
KALENDER	Didistribusikan bersama CD untuk 20 pembeli pertama
MINI BANNER	Dipajang di store Original Viking Fanshop selama 2 bulan
POSTER	Ditempel di sekolah-sekolah sepakbola dan sarana-sarana bermain sepakbola
IKLAN YOUTUBE	Di unggah di website persib.co.id dan theoriginalvikingfanshop.com

Tabel III.2 Distribusi biografi Ajat Sudrajat

Sumber : data pribadi

III.2 Konsep visual

Dalam pembuatan biografi pesepakbola Ajat Sudrajat dibutuhkan hal-hal yang tepat untuk mengoptimalisasi pembentukan karakter Ajat Sudrajat sendiri. Konsep visual dari perancangan biografi ini terdiri dari beberapa hal antara lain:

III.2.1 Format desain

Format desain dari *motion graphic* ini akan menyesuaikan dengan format umum yang digunakan dalam animasi *motion graphic.* Format yang digunakan yaitu standar dengan 1280x720 pixel dengan perbandingan aspek rasio yaitu 5:3. Aspek rasio merupakan perbandingan lebar dengan tingggi dari sebuah pixel dalam sebuah gambar. Sedangkan format kemasan dari animasi *motion graphic* biografi ini berbentuk CD. Judul yang akan di buat dalam *motion graphic* biografi ini adalah "Ajat Sudrajat". Judul ini di pilih agar target audiens penasaran dengan siapa itu Ajat Sudrajat dank arena Ajat Sudrajat adalah tokoh utama dalam *motion graphic* ini.

Gaya visual yang akan digunakan dalam konsep perancangan ini adalah dengan menampilkan sisi sepakbola Bandung di era Ajat Sudrajat sebagai bintang sepakbola saat itu melalui animasi dengan warna dan karakter yang kuat.

Animasi yang di buat dengan menggunakan gaya *motion graphic* menceritakan rekam jejak Ajat Sudrajat sejak lahir, perjalanan Ajat Sudrajat bersama sepakbola Bandung, dan hingga akhir Ajat Sudrajat pensiun menjadi pemain sepakbola.

III.2.2 Tata letak (*layout*)

Tata letak dalam desain merupakan penataan, penyusunan, atau pemaduan elemen-elemen atau unsur komunikasi grafis (gambar, huruf, table, dan lain-lain) menjadi komunikasi visual yang komunikatif, estetik, dan menarik. Diperlukan pertimbangan agar informasi menjadi efektif. Tujuan dari tata letak sendiri yaitu menampilkan elemen gambar dan huruf agar menjadi komunikatif.

Dalam perancangan biografi Ajat Sudrajat ini, *layout* menggunakan gaya yang *simple* (sederhana). Dengan tata letak yang *simple* target audiens dapat dengan mudah menerima informasi yang disampaikan. Selain itu *layout* menggunakan gaya latar belakang warna tanpa gradasi dan simetris. Hal ini juga dapat memudahkan target audiens menerima informasi yang disajikan.

III.2.3 Huruf

Jenis huruf yang akan di pakai dalam media utama dan media pendukung lainnya adalah jenis huruf sanserif dengan nama huruf Shruti.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789.,?!@#&*

Jenis huruf ini memiliki tingkat keterbacaan yang cukup tinggi dalam ukuran yang cukup kecil dalam layar digital. Jenis huruf ini juga memiliki karakter yang tegas, dan lebih efektif untuk menyampaikan pesan dalam animasi *motion graphic*.

III.2.4 Ilustrasi

Gaya ilusrasi yang digunakan dalam perancangan biografi Ajat Sudrajat berupa gambar vektor dengan menggunakan warna-warna yang solid, selain itu dilihat dari karakter remaja awal yang lebih suka mewarnai dengan warna-warna tanpa gradasi, sehingga dapat di ambil gaya ilustrasi berupa vektor yang sederhana.

III.2.4.1 Studi karakter

Karakter yang ada dalam *motion graphic* ini adalah karakter Ajat Sudrajat sejak lahir hingga pensiun menjadi pemain sepakbola. Karakter Ajat Sudrajat sebagai pesepakbola yang memiliki loyalitas terhadap sepakbola Kota Bandung.

III.2.4.2 Studi lokasi

Lokasi yang di ambil sebagai latar belakang dari *motion graphic* ini adalah lapangan sepakbola dan tribun stadion sepakbola yang dipenuhi penonton.

III.2.4.3 Studi properti

Untuk mendukung animasi *motion graphic* ini, maka didalamnya terdapat properti yang sifatnya menguatkan pesan dari biografi Ajat Sudrajat. Properti yang digunakan adalah seragam tim sepakbola Ajat Sudrajat saat itu.

III.2.5 Warna

Warna yang digunakan dalam animasi *motion graphic* ini menggunakan warna pastel yang lembut tanpa gradasi untuk meringankan target audiens dalam melihat informasi yang ada dalam animasi ini. Warna yang digunakan dalam keseluruhan media adalah warna biru, hijau, dan coklat. Hal ini disesuaikan dengan cerita yang diangkat dari Ajat Sudrajat yang merupakan pemain sepakbola Kota Bandung, di mana warna biru adalah simbol warna sepakbola Bandung dan hijau dominan warna lapangan sepakbola. Sedangkan warna coklat mencerminkan kedekatan dari pesepakbola Ajat Sudrajat dengan penggemarnya.