BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1.1. Tujuan Komunikasi

Tujuan dari komunikasi ini adalah tercapainya penyampaian dengan baik akan sebuah informasi tentang Cerita Rakyat Roro Jonggrang secara menyeluruh dengan media yang lebih modern dan lebih informatif.

III.1.2. Pendekatan Komunikasi

Strategi komunikasi merupakan konsep yang dirancang dan tertata untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan. Strategi yang digunakan dalam menyampaikan Informasi pada Cerita Rakyat Roro Jonggrang adalah Informatif yaitu cara menyampaikan suatu rancangan komunikasi yang bersifat Menginformasikan suatu object terhadap Masyarakat. Strategi Informatif disampaikan dengan memaparkan Tokoh-tokoh dan cerita lengkap serta Makna yang terkandung pada cerita tersebut.

III.1.3. Pesan Utama Komunikasi

Pesan utama yang akan disampaikan adalah memberikan informasi kepada masyarakat tentang Cerita Rakyat Roro Jonggrang beserta makna cerita dan Mitos yang terkandung dalam cerita tersebut.

III.1.4. Target Perancangan

Dalam sebuah proses komunikasi, terdapat beberapa aspek yang dapat mempengaruhi tersampaikan atau tidaknya pesan yang akan dikomunikasikan. Salah satu faktornya adalah target sasaran yang tepat. Oleh sebab itu, Informasi yang akan disampaikan pada penelitian ini ditargetkan kepada masyarakat antaralain:

- Demografis

Masyarakat Kota Bandung berjenis kelamin laki-laki dan perempuan yang gemar membaca dan masih menempuh jenjang pendidikan. Dengan kelompok umur 10-15 Tahun. Mempunyai status ekomomi sebagai golongan menengah kebawah.

- Psikologis

Psikologis merupakan suatu kondisi kejiwaan masyarakat yang jika dikaitkan dengan Penelitian ini adalah masyarakat yang memiliki motivasi Keingintahuan yang tinggi. Serta memiliki ketertarikan akan suatu hal yang yang telah terjadi atau bersifat sejarah pada suatu daerah.

- Geografis

Kawasan penduduk daerah perkotaan. Dan terdapat berbagai media informasi komersial ataupun non komersial yang dapat menjadi sumber informasi baik berbentuk tulisan ataupun gambar.

III.1.5. Strategi Kreatif

Agar semua informasi yang ingin disampaikan kepada masyarakat dapat tersampaikan dengan baik dan tepat sasaran, oleh karena itu strategi pertama adalah menyesuaikan serta menghubungkan ketertarikan masyarakat terhadap media informasi yang akan digunakan. Antaralain menerapkan gaya visual yang sederhana dan mudah dicerna, menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh masyarakat, dan membuat sarana komunikasi baik di media cetak maupun media elektronik, seperti poster, situs khusus tentang Informasi Cerita Rakyat Roro Jonggrang, dengan demikian seluruh informasi yang disampaikan dapat dengan mudah dicerna oleh masyarakat

III.1.6. Strategi Media

Dilihat dari permasalahan yang dihadapi, maka dalam pemilihan suatu media diharapkan dapat menjadi solusi agar pesan yang disampaikan dapat dicerna dengan baik dan benar. Strategi media yang akan digunakan dalam Penelitian Cerita Rakyat Roro Jonggrang ini terbagi menjadi dua jenis media yaitu Media utama dan Media pendukung.

III.1.6.1. Media Utama

Media utama dalam informasi Roro Jonggrang ini merupakan tolak ukur berhasil atau tidaknya proses penyampaian seluruh informasi yang akan disampaikan kepada masyarakat. Dilihat dari konten yang disampaikan akan cukup beragam, maka media utama yang dirancang adalah sebuah video yang berisikan cerita

tentang pengenalan tokoh tokoh beserta cerita serta mitos yang terkandung pada cerita tersebut.

Jika dilihat dari segi fungsi, maka video ini merupakan video yang berisikan atau mempunyai konten sebuah informasi yang cukup banyak. Seperti pengenalan tokoh tokoh beserta illustrasinya, dan juga isi dari cerita Roro Jonggrang yang dikemas secara sederhana sehingga mudah untuk dicerna. Dengan media Video, maka informasi yang disampaikan dapat lebih informatif dengan animasi dan illustrasi yang sesuai dengan konsep yang diterapkan.

III.1.6.2. Media Pendukung

Media pendukung adalah media yang menunjang terhadap Media utama agar isi dari informasi yang disampaikan dapat jauh lebih mudah untuk dipahami. Adapun media pendukung yang digunakan antara lain:

- Poster

Poster merupakan salah satu media yang ampuh dalam menyampaikan informasi terhadap masyarakat luas. Posisinya yang mudah ditemui serta bentuknya yang dapat *flexible* disimpan diberbagai tempat menjadikan media ini salah satu media Informasi yang ampuh.

- Kaos

Media kaos berfungsi sebagai media pendukung yang dapat menjadi reminder untuk masyarakat. Media ini dapat digunakan setiap hari karena merupakan media yang dapat bertahan cukup lama dan berfungsi sebagai reminder.

- *Sticker*

Sticker dapat menjadi salahsatu media pendukung yang menarik. Masyarakat dapat dengan leluasa menempel media informasi ini diberbagai tempat yang strategis dan berfungsi sebagai reminder.

- Gantungan kunci

Gantungan kunci dapat digunakan sebagai cendramata atau asesoris untuk sebuah event. Media ini juga bersifat reminder untuk masyarakatnya.

- Mini Banner

Mini Banner adalah banner yang berukuran lebih kecil . Dapat ditempatkan bersebelahan dengan meja, pintu masuk, ataupun titik pusat Media informasi.

- Mug

Mug adalah media pendukung yang berfungsi sebagai Reminder atas proses kampanye ini. Mug diperunt

ukan sebagai Souvenir yang dapat dibeli pada saat event ini berlangsung.

- *Display* Miniatur

Miniatur yang dibuat merupakan candi-candi yang disusun menarik dengan sentuhan modern. Berfungsi untuk menarik perhatian di titik informasi yang telah di tentukan.

- Media Utama

Media utama yang dipilih adalah film animasi mengenai informasi dan cerita rakyat Roro Jonggrang di kalangan remaja yang menampilkan cuplikan kisah tentang cerita rakyat Roro Jonggrang.

III.2. Konsep Visual

Konsep visual pada proses pemberian informasi tentang cerita rakyat Roro Jonggrang ini merupakan rancangan menyeluruh dari media utama maupun media pendukung yang akan dipublikasikan kepada khalayak sasaran. Untuk merealisasikan informasinya, maka sebagian besar dari isi Informasi rancangan ini di realisasikan dengan Animasi yang dikolaborasikan dengan Illustrasi dan penggunaan huruf yang mudah untuk dibaca serta tata letak yang ringan sehingga informasi yang disampaikan dapat dengan mudah dicerna oleh masyarakat.

III.2.1. Format Desain

Format desain yang digunakan bersifat asimetris, dimana letak dari unsur-unsur visual yang digunakan pada setiap medianya berbeda-beda. Baik dalam penggunaan *headline* ataupun teks yang letaknya akan disesuaikan pada setiap media yang akan digunakan. Sedangkan untuk orientasinya adalah portrait dimana format desain yang dipakai mempunyai ukuran yang lebih panjang pada satu

sisinya. Bentuk *portrait* ini mempunyai nilai estetika untuk menarik perhatian jika dibandingkan orientasi bujur sangkar yang ke 4 sisinya sama.

III.2.2. Layout

Dilihat dari target Masyarakatnya adalah masyarakat kalangan menengah dengan segmentasi demografis yang merupakan warga dengan usia 10-15 tahun. Maka perancangan konsep visual pada Pemberian Informasi tentang Cerita Rakyat ini cenderung menggunakan tata letak yang sederhana, tegas, dan mudah untuk dicerna. Dengan konsep perancangan yang sederhana, diharapkan masyarakat dapat mengolah informasi didalamnya dengan cepat dan tepat.

Adapun hal-hal yang diperhatikan dalam tata letak perancangan konsep media kampanye ini adalah sebagai berikut:

- Proporsi (*Proportion*)

Proporsi disini menjelaskan kesesuaian antara ukuran halaman dengan konten didalamnya baik tulisan ataupun gambar.

- Kesatuan

Kesatuan adalah terhubungnya elemen-elemen desain yang berbeda dan mempunyai karakter tersendiri, menjadi sebuah kesatuan baru yang menghasilkan fungsi baru yang utuh

- Kontras

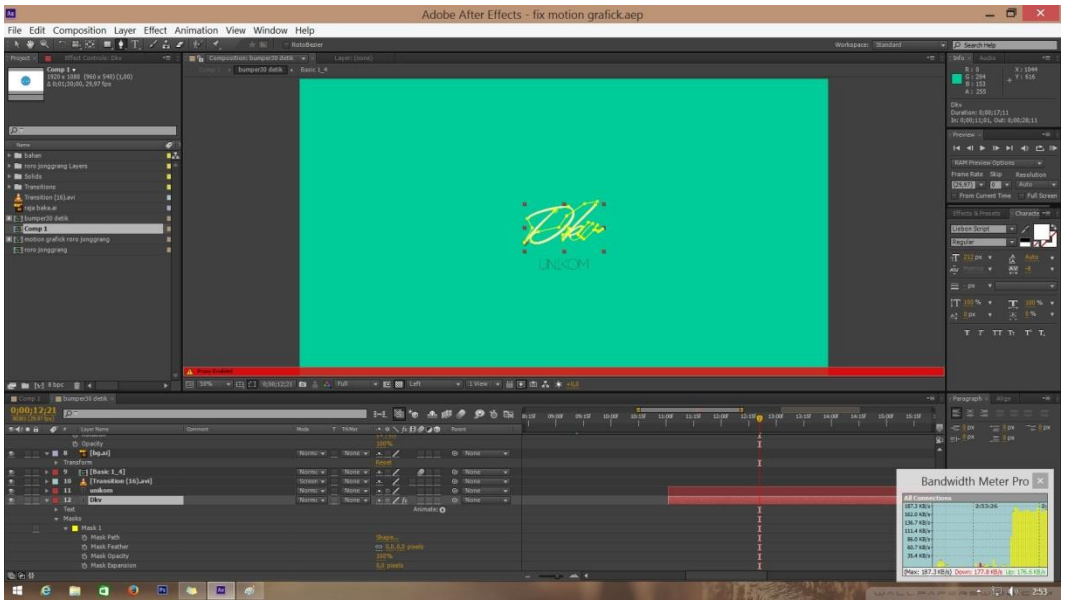
Kontar adalah menonjolkan suatu fokus objek dalam sebuah media sehingga objek tersebut menjadi fokus perhatian dalam sebuah media utuh.

- Keseimbangan

Keseimbangan dalam tata letak sebuah media terletak pada penempatan elemen-elemen yang terdapat dalam media tersebut. Seperti *header, body text,* foto, dan *footer*. Selain elemen-elemen tersebut, keseimbangan juga terjadi dalam pemberian ukuran pada masing-masing elemen dalam sebuah media.

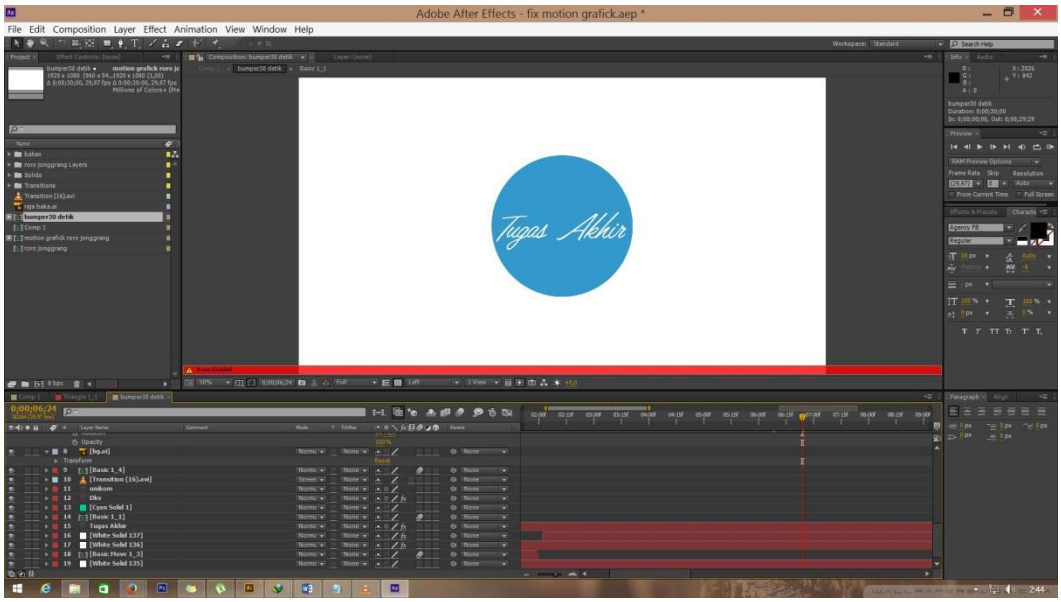
- Irama (*rhythm)*

Irama merupakan sebuah makna dari kata pengulangan. Dalam sebuah tata letak, ritme sangat diperhatikan agar terjadinya kesinambungan antara halaman, media, dan kesan yang terlihat dalam bentuk utuh



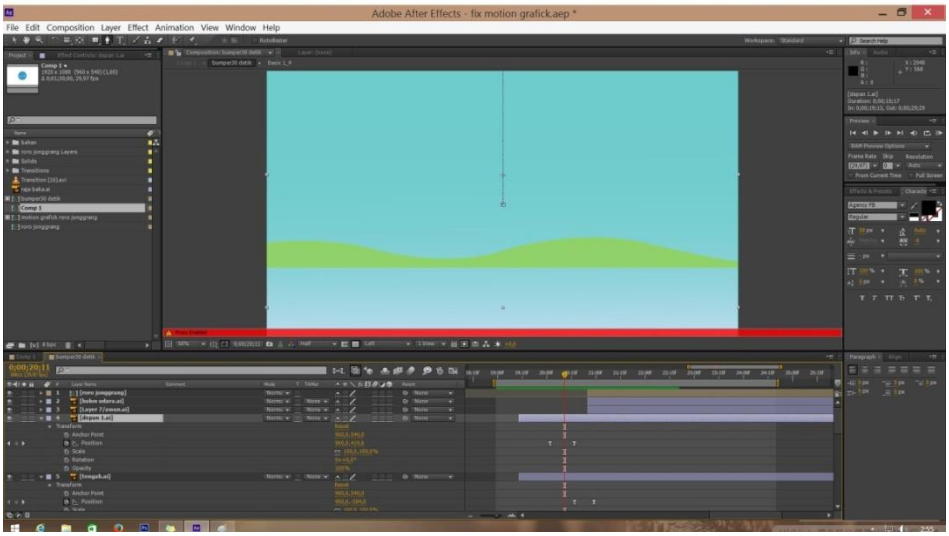
Gambar 3.1. Layout Video

Sumber : Dokumen pribadi (2015)



Gambar 3.2. Layout "Bumper" Video"

Sumber : Dokumen pribadi (2015)



Gambar 3.3. Layout Konten Video

Sumber : Dokumen pribadi (2015)

III.2.3. Tipografi

Pemilihan jenis huruf adalah salah satu faktor penting dalam media Informasi. Untuk dapat menyampaikan pesan Informasi dengan baik, maka pemilihan furuf harus sesuai dengan target Masyarakat itu tersendiri. Sehingga isi dari pesan yang disampaikan dalam medianya dapat menciptakan kesan yang sesuai dengan konsep rancangannya. Adapun jenis huruf yang digunakan dalam media ini adalah:

Font untuk sub judul menggunakan huruf *LisbonScript*

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S

T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 - = @ # $ % ' & ' ( ) _ : " >

Gambar 3.4. Font untuk sub judul

Sumber : Dokumen pribadi (2015)

Font untuk judul menggunakan huruf *jogjakartype*



Gambar 3.4. Font untuk sub judul

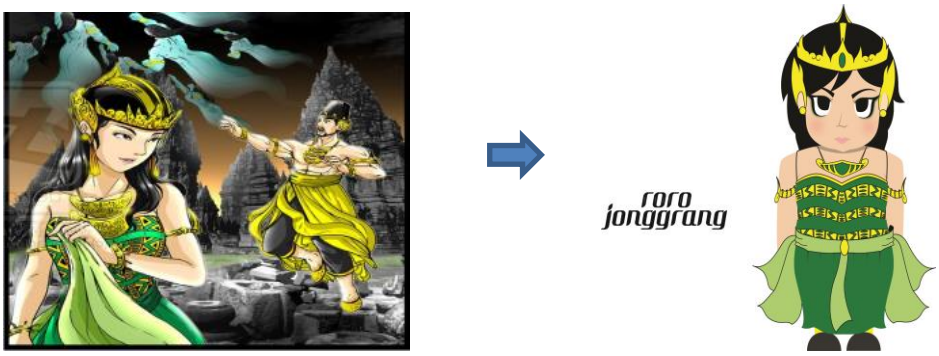
Sumber : Dokumen pribadi (2015)

III.2.4. Illustrasi

Ilustrasi adalah seni gambar yang dipakai untuk memberikan penjelasan atas suatu tujuan atau maksud tertentu secara visual (Kusrianto, 2007:140). Masih menurut Kusrianto (2007:154), illustrasi sangat dekat sekali kaitannya dengan komik, bedanya ilustrasi hanya berdiri dari beberapa gambar yang melukiskan isi dari suatu cerita. Dilihat dari fungsinya, illustrasi bersifat memperjelas dan mempertegas dari pesan yang ingin disampaikan dalam media.

Pada Informasi Cerita Rakyat Roro Jonggrang ini, ilustrasinya merupakan Stilasi pada karakter pada Tokoh Roro Jonggrang. atau penyederhaan bentuk dari sebuah Karakter pada isi cerita.. Hal ini dilakukan karena Hal ini berperan dalam penyampaian informasi tokoh-tokoh yang ada di cerita Roro Jonggrang dan dikemas lebih menarik. Selain Tokoh karakter, illustrasi yang digunakan dalam beberapa media informasi ini juga dikemas dengan gaya *cartoon* yang akan lebih menarik minat baca anak anak atau remaja.

III.2.5. Penokohan

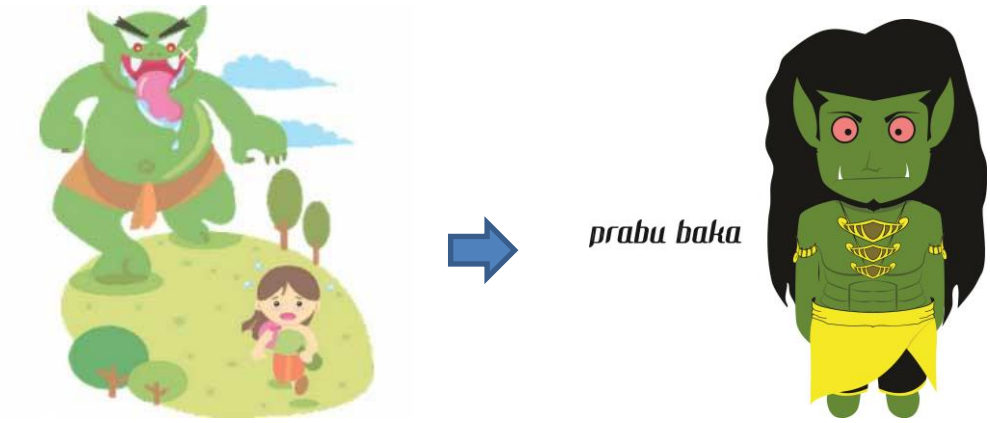


(a) (b)

Gambar 3.5. Ilustrasi putri Roro Jonggrang

Sumber : (a): https://beagoodspeaker.wordpress.com/tag/bandung-bondowoso/

(b): Dokumen Pribadi (2015)

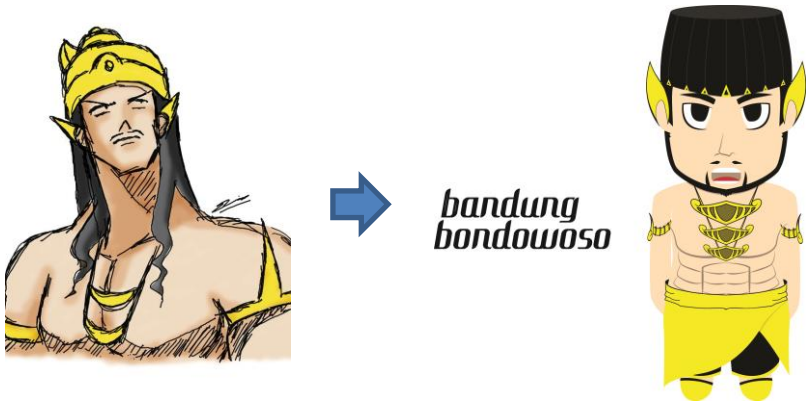


(a) (b)

Gambar 3.6. Ilustrasi Raja Baka

Sumber : (a) : http://artkimianto.blogspot.com/2012/02/ilustrasi-sejarah-dan-cerita-rakyat.html

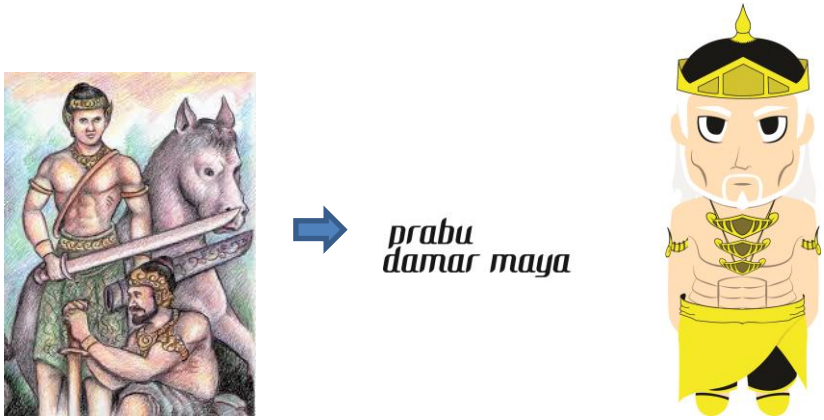
(b) Dokumen pribadi (2015)



(a) (b)

Gambar 3.7. Ilustrasi Bandung Bondowoso

Sumber : Dokumen pribadi (2015)



(a) (b)

Gambar 3.8. Ilustrasi Prabu Damar Maya

Sumber : Dokumen pribadi (2015)