BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan dan Konsep Visual

3.1.1 Strategi Perancangan

Agar dapat memberikan sepak bola adalah hiburan, agar bisa mengurangi tawuran atar suporter hingga memakan korban.

3.1.2 Tujuan Komunikasi

- Agar dapat merubah emosional para suporter
- Dapat mengurangi tawuran atau perkelahian
- Bisa membuat suporter berperilaku baik

3.1.3 Pesan Utama

Sepakbola Adalah Hiburan

Yang di magsud dengan Sepak Bola adalah hiburan yaitu agar memberikan sebuah penilaian terhadap suporter Sepak Bola Agar dapat merubah emosional Suporter dengan memberikan pesan Sepak Bola adalah sebuah hiburan, agar bisa mengantisipasi perkelahian dan menimbulkan korban.

3.1.3 Materi Pesan

- Sepak bola adalah hiburan
- Sepak bola bukan ajang perkelahian
- Sepak bola adalah tontonan

Materi pesan yang disampaikan adalah informasi yang berupa media cetak yang di fungsikan sebagai penyampaian penilaian Sepak Bola adalah hiburan terhadap audiens.

3.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang dilakukan adalah membuat kampaye yang bisa merubah sudut pandang seporter, lawan menjadi sodara atau kawan, sehingga tidak lagi menimbulkan kekerasan atau tauran.

3.2.1 Pendekatan Kreatif

Membuat para suporter menilai Sepak Bola itu adalah hiburan, dan merubah sikapnya menjadi positif agar tawuran tidak lagi terjadi.

3.2.2 Visual

Pendekatan visual atau cara penyampaian pesan kampanye kepada target sasaran ini akan menggunakan bahasa visual yang mudah di mengerti dengan teks yang mudah dibaca dan dipahami disesuaikan dengan target sasaran kampanye

- **Ilustrasi**

  Teknik ilustrasi yang dapat mudah dipahami dan nilai estetika yang dapat berkaitan satu sama dengan yang lain agar pesan dari ilustrasi dapat diterima dengan baik
- **Warna**

  Warna yang di gunakan dominan warna yang memiliki kesana warna yang disesuikan dengan para pemain tim masing-masing agar lebih menarik terhadap target audiens dan memberikan kesan yang tidak monoton.
- **Tipografi**

  Kesan tipografi yang digunakan adalah dinamis, nilai terbaca yang baik, sederhana dan tidak kaku.
- **Lay Out**

  Menggunakan susunan yang sederhana dengan mempertimbangkan kenyamanan yang dapat berkaitan satu sama lainnya agar pesan dari ilustrasi dan informasi dapat dipahami dengan baik

3.3 Strategi Media

Strategi yang digunakan dalam penyampaian media informasi menggunakan media-media cetak yang bertujuan untuk memberikan informasi agar tidak terjadi kekerasan atau tauran yang berakibat memakan korban atau kematian.

3.3.1 Pemilihan Media

Berdasarkan adanya masalah yang dihadapi maka dalam pemilihan suatu media ini diharapkan mampu menjadi solusi dan menjawab permasalahan. Pemilihan media akan dioptimalkan sesuai kebutuhan para suporter.

3.3.2 Media Utama

- *Billboard*

  Media yang dibutuhkan oleh para *audience* untuk lebih mudah membaca informasi tentang aman dan nyaman adalah satu tujuan saat pertandingan di mulai dan seusai pertandingan berlansung.

3.3.3 Media Pendukung

- Stiker
- Poster
- Gantungan Kunci
- Kaos
- Pin
- Adboard

3.4 Konsep Visual

3.4.1 Gaya dan Kesan

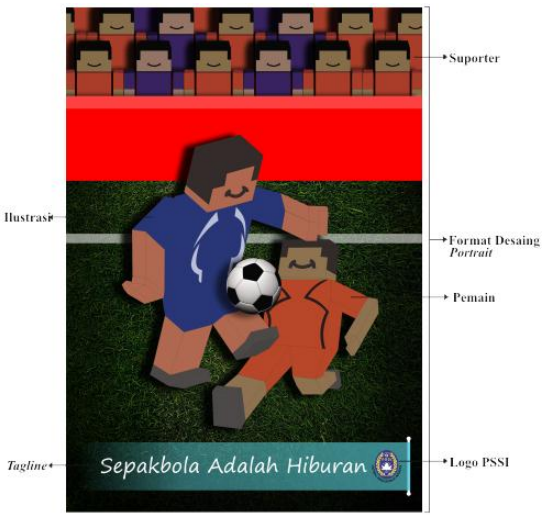
Gaya dan kesan yang ditampilkan dalam perancangan kampanye ini adalah teknik ilustrasi, *layout* yang dibuat semenarik mungkin sehingga menonjolkan gambar yang sederhana, dinamis dan penuh ppertandingan sepak bola. sehingga gaya dan kesan tersebut tepat untuk Suporter. Secara umum gaya dan kesan ilustrasi yang ditampilkan dalam setiap media kampanye ini memberikan kesan pertandingan, agar dapat menimbulkan keakraban dan hiburan.

3.4.2 Format Desain

Format desain menonjolkan permainan Sepak Bola dengan visual teknik ilustrasi yang mudah di pahami. Format disesuaikan dengan kebutuhan media dan visual serta pesan dengan proporsi yang di sesuaikan dengan karakter pemain Sepak Bola.

3.4.3 Lay Out

Pengembangan tata letak disetiap media bervariasi agar tidak jenuh dan dinamis. *Layout* dibuat dengan memadukan berbagai macam unsur grafis yang meliputi warna, bentuk, ilustrasi dan tipografi menjadi satu kesatuan. Lay out berkesan santai, dan permainan agar mudah dipahami sesuai dengan tema kampanye.



Gambar 2. Contoh komsep visusal

3.4.4 Tipografi

Tipografi yang digunakan pada setiap media disesuaikan dengan karakter dan suasana yang akan dibangun, yaitu bersahabat, pertandingan sebagai hiburan, selain disesuaikan dengan karakter, juga mempertimbangkan dari segi keterbacaan sehingga mudah dipahami. Jenis huruf *Segoe Print* memberikan kesan lentur, elastis dan tidak kaku untuk digunakan, keterbacaan yang baik untuk pengaplikasian.



Font yang di gunakan jenis huruf *Segoe Print*

abcdefghijklmn

opqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMN

OPQRSTUVWXYZ

Gambar 3. Contoh *Font Segoe Print*

3.4.5 Ilustrasi

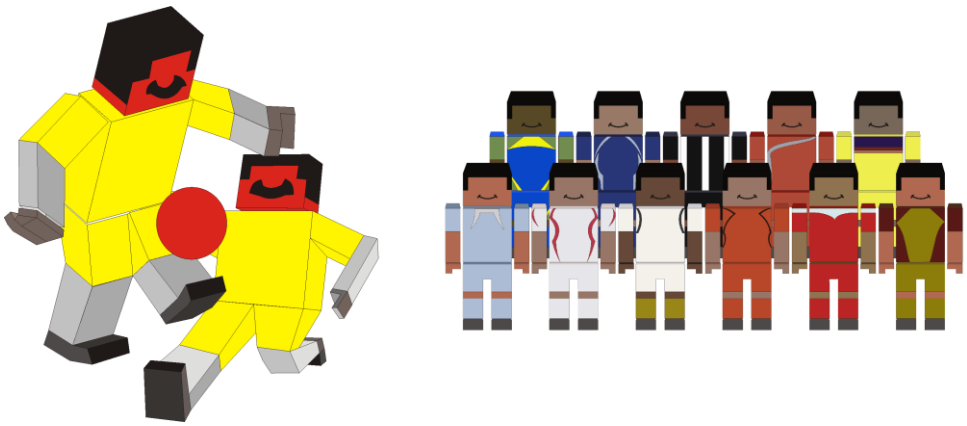
Ilustrasi yang digunakan yaitu berupa vektor yang berupa teknik yang akan disesuaikan dengan tema tersebut, yaitu teknik ilustrasi. Tampilan visual akan di buat lebih menarik dan menimbulkan kesan pertandingan dan hiburan, keceriaan dan edukasi yang ditujukan kepada suporter

- Referensi



Gambar 4. Referensi

- Sketsa

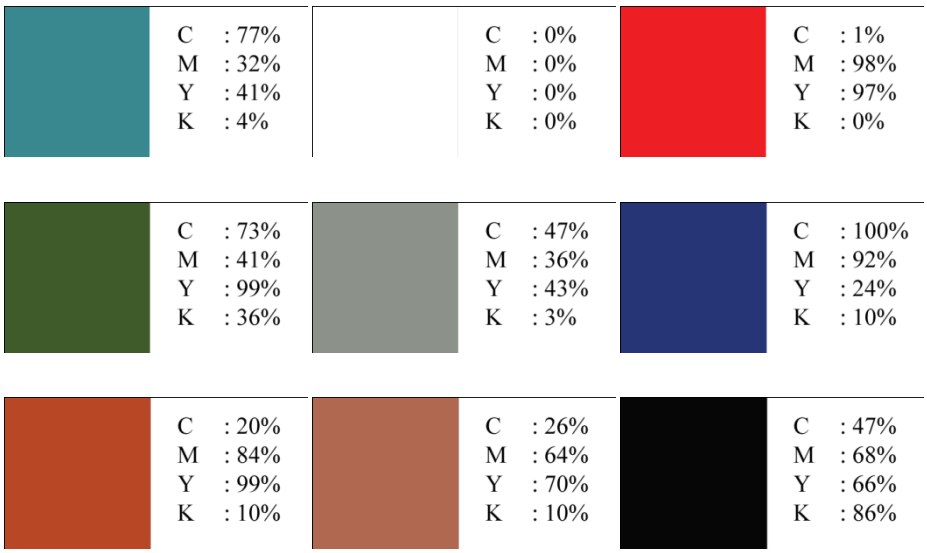


Gambar 5. Ilustrasi visual kampanye

3.4.6 Warna

Warna yang digunakan sebagai dominan di kampanye ini adalah memiliki kesan dinamis agar menarik perhatian, penggunaan warna yang sesuai dengan karakter yang disesuaikan dengan pemain Sepak bola.





Gambar 6. Warna-warna yang dominan di gunakan