BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

3.1.1 Target *Audience*

Menentukan segmentasi ditujukan agar pembuatan kartu Tarot menjadi tepat dan sesuai yang diharapkan. Penentuan *target audience* meliputi 3 bagian yaitu demografis, geografis, dan psikografis, yaitu sebagai berikut:

3.1.1.1 Demografis

Melihat Perkembangan remaja merupakan masa transisi dimana dihadapi dengan emosi yang baru, perubahan kondisi lingkungan dan perubahan pisikis hal ini membuat meningkatnya rasa ingin tahu pada kalangan remaja. Perubahan ini menjadikan remaja merupakan fase dimana rentan dan tidak stabil dalam kejiwaan remaja, tentunya ini mempengaruhi pola pikir. Hal inilah yang menjadi alasan dan landasan untuk menentukan remaja sebagai target kartu Sriwijaya Tarot.

Namun dalam penentuan demografis pada pembuatan kartu Tarot ini tidaklah semata mata membatasi minat dari para pencinta Tarot sendiri, hal ini dilakukan hanya sebagai pandangan secara konseptual.

3.1.1.2 Psikografis

Dalam keadaan dan kondisi perkembangan remaja terbagi menjadi 3 masa yaitu masa awal (12-15 tahun), masa pertengahan (15-18 tahun) dan masa akhir remaja (18-21) tahun, penjelasanya sebagai berikut:

Masa awal 12-15 tahun

- Secara fisik mengalami perubahan.
- Hasrat ingin mengetahui meningkat.
- Adanya perubahan fisik menimbulkan tidak ingin dianggap anak-anak.
- Belum bisa meninggalkan pola kehidupan kekanak-kanakan.

- Mudah bimbang.

Masa pertengahan (15-18)

- Mulai mempunyai gagasan-gagasan dan pemikiran.
- Dalam pencarian jati diri.
- Kepercayaan diri meningkat seiring wawasan meningkat.
- Mulai mengenal tanggung jawab.

Masa akhir remaja (18-21)

- Mulai memaknai kehidupan.
- Munculnya kemampuan nalar secara ilmiah dan menguji hipotesis.
- Mulai menyadari proses berpikir efisien dan belajar intropeksi.
- Wawasan berpikir semakin meluas
- Mengkaji tujuan dan keputusan untuk menjadi model manusia yang ideal

Berdasarkan pembagian keadaan perubahan pada fase remaja maka demografis target usia yang ditentukan memulai dari masa pertengahan karena masa pertengahan sampai ke masa akhir remaja menuju dewasa telah mulai mempunyai pemikiran akan gagasan dan menyadari kondisi yang akan dihadapi di masa depan.

3.1.1.3 Geografis

Target tempat jangkauan dalam produsi kartu Tarot dilakukan di kota-kota besar selain memiliki jalur disribusi yang luas masyarakat di kota besar lebih memungkinkan mengunakan dan mengenal media Tarot.

3.1.2 Pendekatan Komunikasi

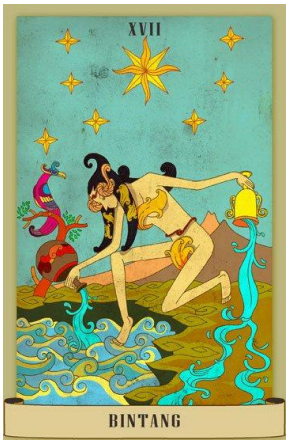
Pendekatan komunikasi yang dilakukan yaitu melalui media Tarot, dimana media kartu Tarot akan disisipkan kebudayaan lokal yaitu kerajaan Sriwijaya, sehingga Kartu Tarot yang akan dibuat dengan mengusung unsur budaya kerajaan Sriwijaya dapat menjadi ragam dalam perkembangan Tarot

dan dapat mengenalkan budaya lokal, yang bernuansa budaya kerajaan Sriwijaya.

3.1.2.1 Pendekatan Visual

Mengingat target merupakan kalangan remaja dewasa yang berada pada masa pertualangan dalam perjalanan mencari jati diri untuk menjadi manusia yang ideal, tentunya keadaan remaja dihadapi dengan pemahaman dan misteri kehidupan yang berbenturan dengan pemahaman emosional yang baru ditemui. Maka berdasarkan target *audience* dan pendekatan komunikasi dalam pembuatan kartu Tarot akan memasukan unsur-unsur visualilasi budaya yang terdapat pada zaman kerajaan Sriwijaya, sehingga kartu Tarot akan berkesan kuno untuk menguatkan usur identitas nuansa zaman sejarah kerajaan Sriwijaya dan untuk membangkitkan kesan spiritual dari kartu Tarot itu sendiri.

Untuk mendapatkan kesan kuno akan menggunakan warna-warna alami, seperti warna penuan, penguningan, pengeringan dan kecoklatan seakan termakan zaman.



Gambar III.1 Conto pendekatan visual

Sumber : http://www.facebook.com/pages/Asosiasi-Tarot-Nusantara-Indonesia.

(19 Desember 2012)

3.1.2.2 Pendekatan Verbal

Pendekatan bahasa yang digunakan dalam Tarot yaitu, mengingat kartu Tarot ini diperuntukkan untuk Indonesia dan sebagai pengusung budaya lokal maka akan mengunakan bahasa persatuan, meski Tarot merupakan budaya barat dan meski setip penamaan terhadap setiap kartu menggunakan bahasa Inggris tetapi tetap akan mengunakan bahasa Indonesia karena mengingat diperuntukkan bagi remaja di Indonesia.

Sedangkan untuk slogan berdasarkan fungsi Tarot dan kebudayaan lokal yang diusung maka slogan yang digunakan "Sriwijaya Tarot Mediasi Temukan Jiwa".

3.1.3 Strategi Kreatif

Seiring perkembangan kartu Tarot di Indionesia bahwa fungsi Tarot dapat digunakan sebagai media komunikasi terhadap psikologi melalui alam bawah sadar, dengan memperhatikan hal ini menjadi landasan dalam pembuatan Tarot bertemakan kebudayaan lokal. Dimana budaya lokal yang diusung dalam merangkai media kartu Tarot merupakan strategi kreatif untuk menggunakan keragaman budaya lokal yang ada di Indonesia menjadi hal yang baru dan bermanfaat bagi remaja sehingga dapat sejalan antara manfaat Tarot dan budaya, diantara itu pun hadirnya perancangan ini membuat ragam yang berbeda terhadap perkembangan kartu Tarot yang telah ada.

Dari segi pengemasan kartu Tarot yang bertemakan kerajaan Sriwijaya akan dikemas bersama kotak peti yang didalamnya terdapat kartu Tarot, hal ini dimaksudkan, kartu Tarot ini sebagai peninggalan berharga dari kerajaan Sriwijaya, yang seakan akan memunculkan kesan peninggalan luarbiasa sebagai alat yang mampu menghadirkan pencerahan terhadap refleksi dalam memaknai kejiwaan untuk menghadapi perjalanan kehidupan.

3.1.3.1 Tujuan Kreatif

- Diharapkan kartu Tarot Sriwijaya dapat menarik dan bermanfaat bagi khalayak khususnya remaja.

- Meningkatnya rasa ketertarikan terhadap budaya lokal khusunya kerajaan Sriwijaya.
- Sebagai ragam seni budaya lokal di Indonesia.

3.1.4 Strategi Media

Setelah merancang strategi komunikasi, menentukan target dan mebuat strategi kreatif maka langkah selanjutnya yaitu merancang strategi media agar dapat mencapai solusi terhadap sasaran yang dituju dan tercapai dengan baik.

1- Media utama
   - Kartu Tarot

     Dipilih menjadi media utama karena kartu Tarot mempunyai daya fungsi sebagai media jembatan komunikasi terhadap alam bawah dan kartu Tarot pula selalu membawa unsur budaya didalamnya.
   - Kotak kemasan

     Di dalam pebuatan kemasan berupa kotak terbuat dari kayu sebagai tempat penyimpanan kartu Tarot sedangkan bagian bawah atau belakang dari kotak kemasan tersebut bertuliskan penyampaian kegunaan dari kartu Tarot.
   - Lembaran kata kunci Tarot

     Lembaran kata kunci Tarot saat posisi didalam kotak akan digulung diikat tali, hal ini berisikan penjelasan kata kunci dari masing masing gambar, kertas ini akan dibuat seperti surat seakan-akan peninggalan dari zaman kerajaan Sriwijaya sebagai alat untuk memandu menjalani kehidupan melalui Tarot.

2- Media pendukung
   - Poster

     merupakan media efektif karena dapat diletakkan di tempat-tempat strategis, mudah menyesuaikan tempat peletakan dan dapat digunakan pula sebagai media hadiah.

- Stiker

  Merupakan media yang akan digunakan di tempat penjualan (tokoh buku), stiker ini akan dibuat berbentuk telapak kaki yang bertuliskan ‘’Sriwijaya Tarot Mediasi Temukan Jiwa’’ stiker ini akan memandu kea arah tempat peletakan pada kartu Tarot.

3.2 Konsep Visual

Konsep visualisasi yang digunakan dalam perancangan Tarot Sriwijaya yaitu dengan memasukan unsur-unsur budaya yang ada pada zaman kerajaan Sriwijaya sehingga kartu Tarot yang disajikan berkesan kuno dan bernuansa kerajaan Sriwijaya.

3.2.1 Format Desain

Format desain pada kartu Tarot Sriwijaya akan ditampilkan secara potret, karena secara vusial vokus pada objek karakter dan dari segi penggunaan kartu Tarot memang lebih efektif ketika mengocok atau mengacak kartu. Sedangkan untuk ukurannya tinggi 12 cm, lebar 7 cm, dan bahan yang digunakan *art paper* 160 gram.

3.2.2 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan bagian unsur terpenting dalam Tarot karena Tarot merupakan media yang terdiri dari gambar mengandung pola gambaran kehidupan dimana nuansa budaya dapat tercermin dari ilustrasi. Berikut adalah yang digunakan dalam pembuatan ilustrasi pada kartu Tarot Sriwijaya:

- Tehnik ilustrasi mengunakan manual dan digital painting
- Mengunakan gaya gambar ilustrasi yang diadopsi dari gaya gestur patung Buddha.
- Adanya tekstur guratan dan pemudaran melalui *brush photoshop.*

  Objek dari 22 arcana mayor yang dimulai dari 0 si dungu dan diakhiri 21 kartu bumi;

- **Si Dungu (*The Fool*) O**

  Simbol : Polos dan keluguan

  Archetypes : Anak kecil

- **Sang Pesulap (*The Magician*) I**

  Simbol : Ketrampilan dan kemampuan

  Archetype : Pesulap
- **Pendeta Wanita (*The High Priestess*) II**

  Simbol : Intuisi

  Archetypes : Sosok wanita
- **Sang Ratu (*The Empress*) III**

  Simbol : Alam dan kesuburan

  Archetypes : Sosok ibu
- **Sang Raja (*The Emperor*) IV**

  Simbol : Otoritas dan kekuasaan

  Archetypes : Sosok ayah
- **Sang Pecinta (*The Lovers*) V**

  Simbol : Kasih sayang dan persatuan dari perbedaan

  Archetypes : Pria dan wanita
- **Ahli Tafsir Agama (*The Hierophant*) VI**

  Simbol : Bimbingan atau guru

  Archetypes : Orang tua bijaksana
- **Kereta Perang (*The Chariot*) VII**

  Simbol : Kerja keras dan kemenangan

  Archetypes : Pejuang atau prajurit
- **Kekuatan (*Strength*) VIII**

  Simbol : Penentuan

  Archetypes : Ketahanan
- **Sang Pertapa (*The Hermit*) IX**

  Simbol : Hikmah

  Archetypes : Orang tua bijaksana lainnya
- **Roda Keberuntungan (*Wheel of Fortune*) X**

  Simbol : Perubahan dan pergerakan dan perputaran

  Archetypes : Takdir

- **Keadilan (*Justice*) XI**

  Simbol : Keseimbangan dan keadilan

  Archetypes : Keadilan tanpa memihak
- **Lelaki yang Digantung (*The Hanged Man*) XII**

  Simbol : Diperlukan pengorbanan

  Archetypes : Pengorbanan
- **Kematian (*Death*) XIII**

  Simbol : Perubahan dan transisi

  Archetypes : Lahir kembali
- **Kesederhanaan (*Temperance*) XIV**

  Simbol : Moderasi

  Archetypes : Persatuan dari perbedaan
- **Setan (*The Devil*) XV**

  Simbol : Menjadi terperangkap

  Archetypes : Penipu dan kelicikan
- **Menara Runtuh (*The Falling Tower*) XVI**

  Simbol : Perubahan yang tidak diinginkan

  Archetypes : Kekacauan
- **Bintang (*The Star*) XVII**

  Simbol : Harapan dan semangat

  Archetypes : Bintang
- **Bulan (*The Moon*) XVIII**

  Simbol : Emosi

  Archetypes : Hubungan mimpi
- **Matahari (*The Sun*) XIX**

  Simbol : Pencapaian

  Archetypes : Matahari
- **Pengadilan Akhir (*Judgement*) XX**

  Simbol : Penyelesaian

  Archetypes : Evaluasi dan pahala

- **Bumi (*The World*) XXI**

  Simbol : Pemenuhan

  Archetypes : Kepuasan dan keutuhan

3.2.2.1 Studi Karakter Ilustrasi Tarot



Gambar III.2 patung Buddha

Sumber : www.buddhamuseum.com (03 Juli 2013)



Gambar III.3 studi karakter

Sumber : Data pribadi (2013)



Gambar III.4 studi karakter

Sumber : Data pribadi (2013)



Gambar III.5 sketsa kasar si dungu

Sumber : Data pribadi (2013)



Gambar III.6 sketsa kasar sang pesulap

Sumber : Data pribadi (2013)



Gambar III.7 sketsa kasar pendeta wanita

Sumber : Data pribadi (2013)



Gambar III.8 sketsa kasar sang ratu

Sumber : Data pribadi (2013)

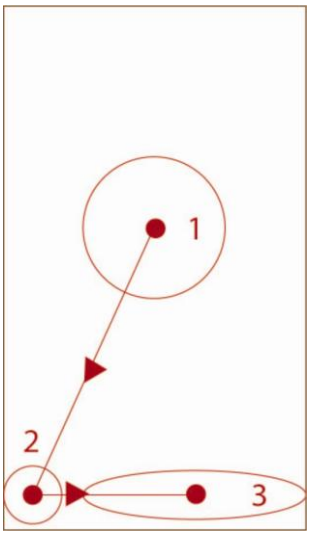


Gambar III.9 gambar jadi pada si dungu

Sumber : Data pribadi (2013)

3.2.3 Tataletak / Layout

tata letak / *layout* menggunakan media gambar, bagian pertama dengan arah baca z satu pada gambar, dua pada angka dan tiga pada nama.



Gambar III.10 arah baca

Sumber : Data pribadi (2013)

3.2.4 Tipografi

Tipografi merupakan bagian salah satu penting untuk menguatkan unsur penekanan nuansa yang ada pada kartu Tarot Sriwijaya. Untuk tipografi pada kartu Tarot Sriwijaya mengunakan huruf yang bergaya huruf Palawa mengingat data sebelunya bahwa kerajaan Sriwijaya pertama mengunakan aksara Palawa sehingga dengan adanya pemgambilan gaya garis dan lengkung dari aksara Palawa namun masih tetap terbaca. Pembuatan font ini hanya sebatas huruf karena tidak begitu dibutuhkan karena mengingat angka pada kartu Tarot yang digunakan merupakan simbol tetap yang selalu menggunakan angka Romawi.



Gambar III. 11 studi font bergaya aksara Palawa

Sumber : Data pribadi (2013)

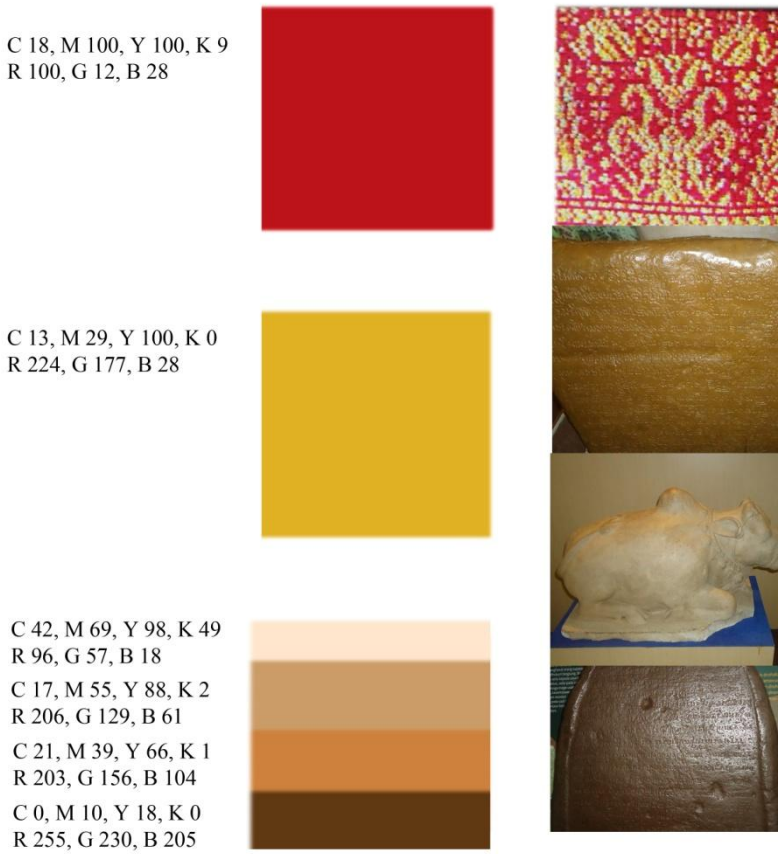


Gambar III. 12 font bergaya aksara Palawa

Sumber : Data pribadi (2013)

3.2.5 Warna

Penggunaan warna dominan yang akan digunakan yaitu mengingat konsep visual merupakan warna kesan kuno dan berdasarkan warna-warna pada peninggalan kebudayaan kerajaan Sriwijaya maka pengambilan warna yaitu warna merah, kuning emas dan warna coklat.



Gambar III.13 warna dari kebudayaan

Sumber : Data pribadi (2013)