BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

III.1.1 Segmentasi Target

Segmentasi dalam perancangan sebuah media informasi baru sangat diperlukan. Sebab bila tidak terdapat segmentasi dalam perancangan sebuah sangat membantu dalam penentuan gagasan visual dan pendekatan komunikasi suatu media. Segmentasi target untuk perancangan multimedia interaktif *online* "Membangun Jiwa Pemimpin dalam *lakon Semar Mbangun Kahyangan"* ini dibagi menjadi 3 yaitu:

A. Demografis

Usia : 18 – 22 tahun atau lebih
Profesi : Mahasiswa atau *fresh Graduate*
Status Ekonomi : Menegah keatas

Demografis target audien ditentukan seperti disebutkan diatas sebab, konten pesan moral yang terdapat pada *lakon Semar Mbangun Kahyangan* yang berbau kepemimpinan sangat dibutuhkan pada tingkatan tersebut. Dikarenakan pada tingkatan demografis tersebut, pemikiran individunya mulai kritis dan berani, seperti yang dijelaskan pada bab sebelumnya. Hal ini juga dibuktikan dengan fenomena-fenomena demonstrasi yang terjadi di negara ini, mayoritas dilakukan oleh inidividu pada tingkatan demografis tersebut.

B. Geografis

Bila disegmentasikan secara geografis, target audiens dari perancangan media ini adalah di daerah yang mayoritas penduduknya bersuku Jawa, yaitu di daerah perkotaan provinsi Jawa Timur dan Jawa Tengah. Sebab tempat asal cerita wayang kulit *lakon Semar Mbangun Kahyangan* adalah di daerah tersebut. Selain itu lakon ini juga dikenal serta dikembangkan di daerah itu. Namun kerena nantinya media ini berbentuk media *online*, tidak menutup kemungkinan

masyarakat nasional maupun internasional juga dapat menikmatinya kerena konten pesan moralnya yang bersifat universal.

C. Psikografis

Untuk psikografis dari target multimedia interaktif *online* "Membangun Jiwa Pemimpin dalam *lakon Semar Mbangun Kahyangan"* ini, adalah generasi muda pada tingkatan demografis yang telah disebutkan. yang memiliki rasa nasionalisme yang tinggi, mencintai budaya asli negaranya, mudah menerima masukan serta mengikuti perkembangan teknologi.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Perancangan multimedia interaktif *online* "Membangun Jiwa Pemimpin dalam *lakon Semar Mbangun Kahyangan*" menggunakan proses komunikasi secara sekunder. Dikatakan sekunder sebab untuk menyampaikan informasi tentang pesan moral yang terdapat didalamnya membutuhkan sebuah media dan tidak dapat secara langsung. Media ini dibutuhkan untuk memperluas ruang dan waktu, agar efektif dalam penyampaian informasinya. Adapun model pendekatan yang digunakan dalam multimedia interaktif online "Membangun Jiwa Pemimpin dalam *lakon Semar Mbangun Kahyangan*" ini adalah secara *visual* dan *verbal*. Seperti yang dituturkan Dr. Uka Tjandrasasmita (2006) "komunikasi merupakan perilaku interaksi dalam masyarakat yang dilakukan secara *verbal* dan *non verbal*. Komunikasi *verbal* dilakukan melalui bahasa atau tulisan, sedangkan komunikasi *non verbal* yang disadari, antara lain melalui isyarat atau tanda, misalnya mengigit jari, mengaggukkan kepala, menatap atau tersenyum, sedangkan yang bersifat tidak disadari contoh membetulkan kacamata, mengubah tempat duduk, dan lainnya".

A. Pendekatan Visual

Dalam perancangan media ini memiliki segmentasi target yang bisa dikatakan pemikirannya serta seleranya berbeda.beda, maka dari itu pendekatan visual yang digunakan dalam media ini tetap beracu pada aturan penggambaran wayang yang sesuai tauhid. Dimana proporsinya dari tokoh-tokoh cerita *lakon*

Semar Mbangun Kahyangan akan digambarkan penuh distorsi dan tidak boleh menyerupai manusia. Untuk teknik pengerjaanya adalah teknik *digital painting.* Teknik ini dipilih dengan pertimbangan, hanya teknik ini yang dapat membawa dua kesan yang berbeda dalam satu gambar, yaitu tradisional dan masa kini. Selain itu penggambaran visualnya tidak lagi datar dua dimensi seperti pagelaran wayang, melainkan tiga dimensi menggunakan sudut pandang perspektif satu titik lenyap. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar pengguna media ini dapat melihat latar tempat di dalam cerita.

B, Pendekatan Verbal

Bahasa yang digunakan dalam perancangan media ini menggunakan bahasa nasional, yaitu Bahasa Indonesia. Gaya bahasa yang digunakan juga bahasa resmi menurut EYD, sebab media ini nantinya dapat diakses secara *online* oleh seluruh masyarakat Indonesia yang memiliki jaringan internet. Agar semua orang di Indonesia dapat mengetahui pesan moral dari *lakon* ini, disamping itu juga menumbuhkan rasa nasionalisme serta kecintaan dengan budaya asli Indonesia.

C. Materi Pesan

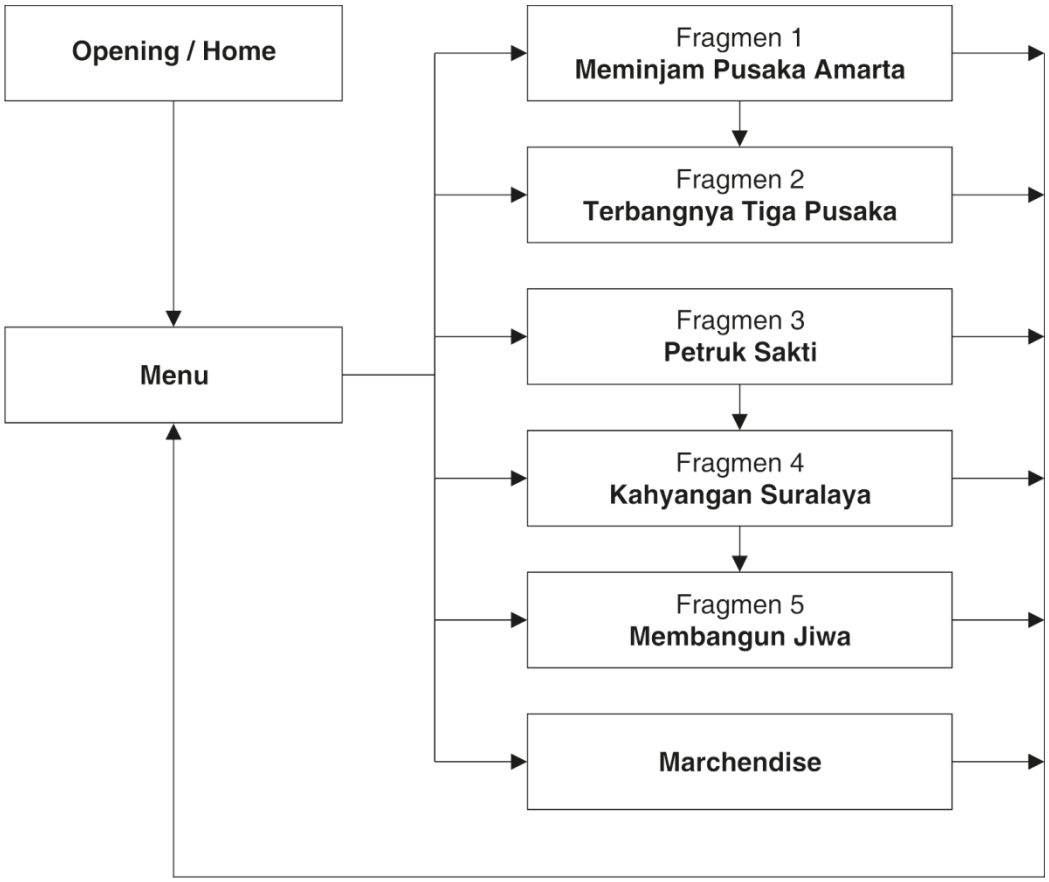
- Untuk menjadi pemimpin yang baik harus didasari dengan jiwa kepemimpinan yang dipupuk sejak dini.
- Pemimpin yang baik dan bijaksana selalu mendengarkan suara-suara orang disekitarnya, walaupun suara tersebut berasal dari orang yang derajatnya lebih rendah.
- Pemimpin yang baik mempunyai jiwa kesatriya, berani membela kebenaran di saat situasi disekitarnya salah.
- Pemimpin yang baik tidak mudah berprasangka buruk kepada orang lain, namun tetap selalu waspada dan mengantisipasi akan hal-hal buruk yang akan terjadi.

III.1.3 Strategi Kreatif

Agar perancangan multimedia interaktif *online* ini dapat menarik perhatian dari target yang sudah ditentukan, dibutuhkan strategi kreatif yang unik dan menarik. Akan tetapi harus tetap dapat menyampaikan pesan moralnya secara jelas dan efektif, serta tidak meninggalkan kesan khas pagelaran wayang. Atas pertimbangan itulah beberapa strategi kreatiif ini dimunculkan.

A. Navigasi

Navigasi dalam multimedia interaktif *online* "Membangun Jiwa Pemimpin dalam *lakon Semar Mbangun Kahyangan"* ini dirancang untuk memudahkan pengakses atau targetnya. Sebab nantinya cerita dari *lakon Semar Mbangun Kahyangan* akan dibagi menjadi beberapa fragmen sehingga mengoptimalkan penyerapan informasi dan pesan moralnya, serta efisien dalam proses pengunduhannya. Adapun navigasi yang dipakai terdapat pada gambar III.1.



Gambar III.1 Navigasi Multimedia Interaktif

B. *Ongoing Story*

Maksud dari strategi ini adalah, cerita dari *lakon Semar Mbangun Kahyangan* yang disajikan dalam multimedia ini tidak langsung selesai atau tamat, melainkan ceritanya akan berjalan dan disajikan secara bertahap. Untuk mengetahui informasi bila ada fragmen terbaru, akan dipublikasikan di akun twitter *official* yang telah dibuat khusus, sehinggga para penggemarnya bisa mengetahui informasi tersebut. Cerita ini dibuat bertahap agar pengguna dari multimedia ini berkali-kali mengunjungi *website* dan melihat *update* terbaru bail dari cerita, dan juga *merchandise*.

C. Teknik Penceritaan

Karena cerita wayang *lakon Semar Mbangun Kahyangan* ini cukup panjang dan terbagi menjadi beberapa fragmen, maka akan dibutuhkan beberapa sudut pandang komunikasi verbal. Sudut pandang penceritaan akan dibagi menjadi 4 yaitu:

- Sinopsis, yang akan diletakkan pada halaman menu Multimedia Interaktif *lakon Semar Mbangun Kahyangan*, digunakan sebagai *review* jalan cerita pada tiap fragmen.
- Narator, berfungsi untuk menjelaskan secara deskriptif keadaan, tempat dan waktu yang terjadi pada tiap fragmen
- Dialog, percakapan setiap tokoh akan menggunakan gaya *chatting* seperti yang terdapat pada media sosial pada zaman sekarang
- Kesimpulan, diletakkan pada bagian akhir tiap fragmen *lakon Semar Mbangun Kahyangan* pada multimedia interaktif ini. berisikan inti serta pesan moral yang terkandung dalam cerita.

Pada setiap tampilan juga akan diberi *backsound* yang berbeda-beda sesuai dengan keadaan yang terjadi pada cerita. *Backsound* ini berjenis *gending-gending* Jawa yang juga berfungsi untuk memperkuat kesan budaya wayang kulit.

D. Interaktif

Dalam multimedia *online* "Membangun Jiwa Pemimpin dalam *lakon Semar Mbangun Kahyangan"* dibuat semenarik mungkin, dengan cara menambahkan unsur-unsur interaktif. Dimana pengguna atau target dari media ini dapat merasakan sensasi ikut berinteraksi sebagai tokoh dalam cerita.

III.I.4 Strategi Media

Keberhasilan penyampaian pesan moral dalam cerita wayang *lakon Semar Mbangun Kahyangan* ditentukan dari pemilihan media yang tepat. Pada zaman sekarang yang segala informasi dapat diakses secara *online,* memberikan keuntungan dalam memeperluas ruang dan waktu untuk menyampaikan cerita wayang dalam *lakon* ini beserta pesan moralnya. Sehingga dapat dipilih beberapa media yang tepat dan efektif untuk menyampaikan ceritanya. Media terpilih diklasifikasikan menjadi 2, yaitu:

A. Media Utama

Media utama disini adalah media yang berfungsi untuk menyampaikan cerita serta pesan moral *lakon Semar Mbangun Kahyangan* secara efektif. Media tersebut adalah multimedia interaktif *online* "Membangun Jiwa Pemimpin dalam *lakon Semar Mbangun Kahyangan"*. Multimedia interaktif ini dapat diakses setiap waktu dan setiap saat secara online, dengan membuka *website* www.mbangunkahyangan.com.

B. Media Pendukung

Setepat apapun dalam memilih media utama, hasilnya tidak dapat optimal jika tidak diperkenalkan terlebih dahulu kepada masyarakat pengguna atau target dari perancangan media ini. Maka dari itu dibutuhkan media pendukung yang multifungsi, sebagai media promosi, media pengenal, serta media pengingat. Berikut ini beberapa media pendukung yang dipilih, karena dinilai efektif.

- Akun Twitter

  Untuk media promosi dan perkenalan utama, akan dibuatkan akun twitter khusus dengan nama "Mbangun Kahyangan". Di akun tersebut akan dioperasikan oleh admin khusus, yang akan mempublikasiakan *quote-quote* atau kata-kata mengandung pesan moral tentang falsafah hidup yang dapat menginspirasi dan tentunya terdapat dalam *lakon* wayang kulit khususnya *lakon Semar Mbangun Kahyangan.* Akun twitter tersebut juga dijadikan media promosi *merchandise* serta media publikasi tentang *update* fragmen terbaru dari Multimedia ini.

- *T-Shirt*

  Media ini digunakan sebagai media pengingat keberadaan *website* yang menampilkan multimedia interaktif *online* "Membangun Jiwa Pemimpin dalam *lakon Semar Mbangun Kahyangan".* Bahan serta desain dari *t-shirt* ini dibuat dengan kualitas terbaik, agar penggemar sekaligus target dari peracangan multimedia interaktif ini tertarik untuk membelinya. Harga yang ditawarkan tentu dengan harga yang terjangkau. Untuk pemasarannya melalui akun twitter dan website.

- *Skin Protector Notebook*

  Mengingat target dari media ini adalah mahasiswa yang selalu mengikuti perkembangan zaman dan teknologi, maka *Skin Protector* adalah pilihan media pendukung yang sangat tepat. Dengan *Skin Protector* para pembeli dan penggemar dari multimedia interaktif online *lakon Semar Mbangun Kahyangan* akan tampil gaya. Dengan memanfaatkan hal tersebut media pendukung ini dapat dijadikan sebagai media pengingat.

- *Mouse Pad*

  Media yang bernama *mouse pad* ini, pada dasarnya berfungsi sebagai alas *mouse*, agar salah satu perangkat keras komputer tersebut awet dan dapat digunakan dengan nyaman. Namun karena ukurannya yang cukup besar sehingga dapat dijadikan media untuk menampilkan sebuah gambar yang menarik. Hal ini bisa dimanfaatkan sebagai media pengingat, dengan cara menampilkan *visual* yang menarik tentang multimedia interaktif *online* "Membangun Jiwa Pemimpin dalam *lakon Semar Mbangun Kahyangan".*

Media ini akan dipasarkan melalui akun twitter dan *website,* tentunya dengan harga yang sangat terjangkau. Bisa juga dijual dengan paket khusus bersama *t-shirt,* dengan harga khusus.

- *Sticker*

  Walaupun media ini tergolong media yang sederhana, namun efektifitas dari *sticker* cukup tinggi. *Seticker* dapat menjadi media multi fungsi, karena dapat ditempelkan dimana saja. Berfungsi sebagai media promosi, pengenalan dan pengingat keberadaan *website* yang menampilkan multimedia interaktif *online* "Membangun Jiwa Pemimpin dalam *lakon Semar Mbangun Kahyangan"*. Penyebaran dari *sticker* ini, dapat dibagikan secara gratis, juga dapat diberikan sebagai bonus untuk penggemar yang membeli *t-shirt.*

III.1.5 Strategi Distribusi

Kemajuan teknologi dan informasi semakin memudahkan setiap individu dalam berinteraksi, dimana segala hal bisa diakses secara *online.* Mulai dari bersosialisasi, berbisnis, juga berbagi informasi dapat dilakukan semua di jejaring social. Hal ini dapat dimanfaaatkan dalam pendistribusian media utama maupun media pendukung perancangan multimedia interaktif *online* "Membangun Jiwa Pemimpin dalam *lakon Semar Mbangun Kahyangan".* Multimedia interaktif ini akan dibuatkan *website* khusus yang nama domainnya mudah diingat, yaitu www.mbangunkahyangan.com. Untuk tahap promosi dan perkenalannya, akan memanfaatkan salah satu jejaring sosial yang penggunanya seluruh orang di dunia, yaitu twitter. *Merchandise* yang merupakan media pendukung akan dipasarkan melalui *official website* dan akun twitter multimedia interaktif *online* "Membangun Jiwa Pemimpin dalam *lakon Semar Mbangun Kahyangan".*

III.2 Konsep Visual

Penjelasan tentang segala aspek *visual* yang ditampilkan pada multimedia interaktif *online* "Membangun Jiwa Pemimpin dalam *lakon Semar Mbangun Kahyangan",* akan dijelaskan seluruhnya dalam konsep visual. Mengingat

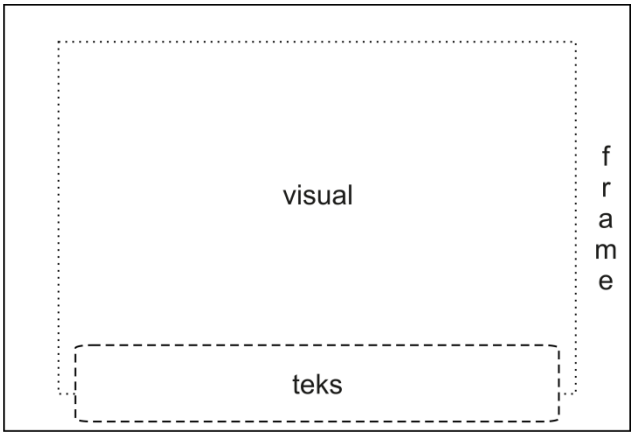
segmentasi target dari perancangan ini adalah individu yang berstatus sebagai mahasiswa, maka dibutuhkan pertimbangan yang matang agar media ini menarik. Konsep visual dari perancangan ini adalah mengabungkan unsur visual wayang kulit yang tradisional, digabungkan dengan gaya visual dari media komunikasi yang banyak digunakan pada zaman sekarang. Sehingga dapat mengoptimalkan penyampaian pesan dan kesan yang terdapat pada cerita wayang *lakon Semar Mbangun Kahyangan*, namun tidak ketinggalan zaman. Tentunya pertimbangan konsep visual tersebut didasari dari studi target audiens dan juga studi referensi yang telah diolah.

III.2.1 Format Desain

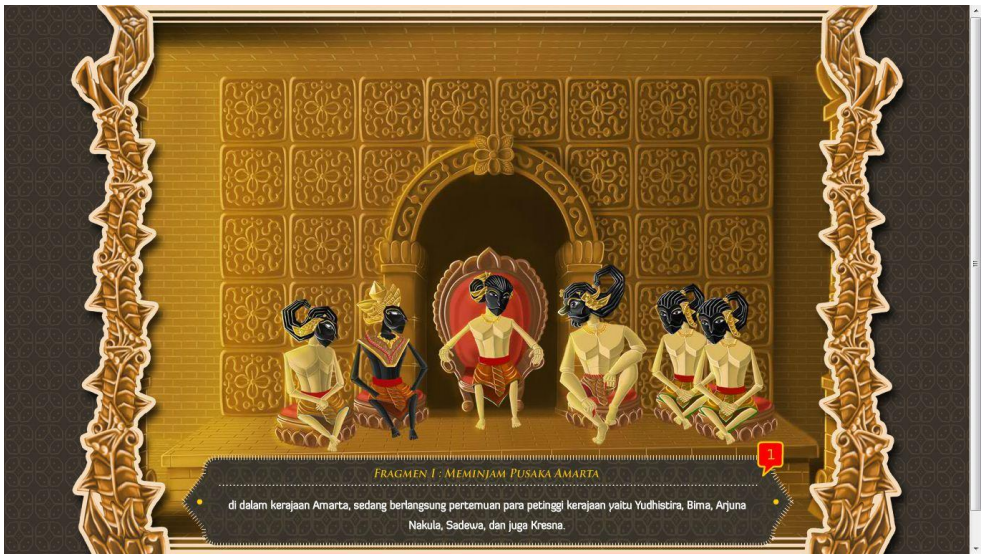
Karena media ini akan dipublikasikan secara *online* dan dapat diakses oleh seluruh orang di dunia, maka ukuran tampilannya harus disesuaikan dengan spesifikasi universal komputer, agar semua orang yang mengaksesnya dapat menikmati dan mendapatkan pesan moral dari *lakon Semar Mbangun Kahyangan* secara optimal. Menurut hasil penelitian, mayoritas target dari perancangan ini telah menggunakan layar monitor berjenis *LCD* dengan resolusi minimal 1024x768. Maka dari format ukuran dari media ini adalah 1024x768 dengan resolusi 72 dpi. Adapun format file yang digunakan adalah format SWF, yang pada akhirnya diubah jenis filenya agar kompatibel dengan media online yaitu format HTML, dan format warnanya adalah RGB

III.2.2 Tata Letak *(Layout)*

Tata letak dalam sebuah tampilan visual sangat penting, karena tata letak suatu tampilan dapat mempengaruhi tingkat kejenuhan pengguna dari sebuah media yang menampilkan banyak visual. Tata letak pada multimedia interaktif *online* "Membangun Jiwa Pemimpin dalam *lakon Semar Mbangun Kahyangan",* akan menggabungkan gaya simpel dan tradisional. Kedua gaya tersebut dipilih untuk mengutamakan kemudahan pengguna atau target dari media ini, terutama dalam kemudahan navigasi.



Gambar III.2 Sketsa *Layout*



Gambar III.3 *Layout* Jadi

III.2.3 Tipografi

Salah satu aspek dalam visual yang tidak kalah penting dalam perancangan multimedia interaktif *online* "Membangun Jiwa Pemimpin dalam *lakon Semar Mbangun Kahyangan"* ini adalah tipografi. Tipografi sangat penting karena dalam media ini menggunakan pendekatan komunikasi *verbal*, dimana pendekatan tersebut mengutamakan tingkat keterbacaan suatu tulisan. Tetapi tantangan sebenarnya dari pemilihan tipografi adalah, penggunaan jenis huruf yang tepat agar tidak menghilangkan bahkan dapat membantu kesan *visual* yang akan dimunculkan.

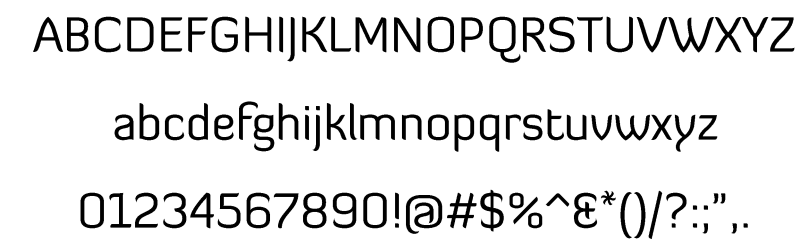
- A Jowss



Gambar III.4 Font A Jowss

Font ini didesain khusus untuk dijadikan sebagai judul utama pada multimedia interaktif *online* "Membangun Jiwa Pemimpin dalam *lakon Semar Mbangun Kahyangan"*. Walaupun font ini berjenis *sanserif*, namun font ini memiliki kesan dekoratif yang diadaptasi dari *Aksara Jawa*, sehingga dapat memperkuat kesan tradisoanal Jawa pada media interaktif ini.

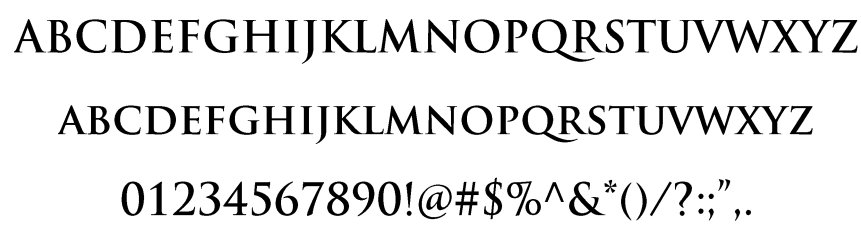
- Diavlo Book



Gambar III.5 Font Diavlo Book

Karena keunikan bentuknya yang mengesankan klasik Jawa, serta tingkat keterbacaannya yang cukup baik. Font ini dipilih sebagai font teks dalam multimedia interaktif *online* "Membangun Jiwa Pemimpin dalam *lakon Semar Mbangun Kahyangan"*

- Trajan Pro

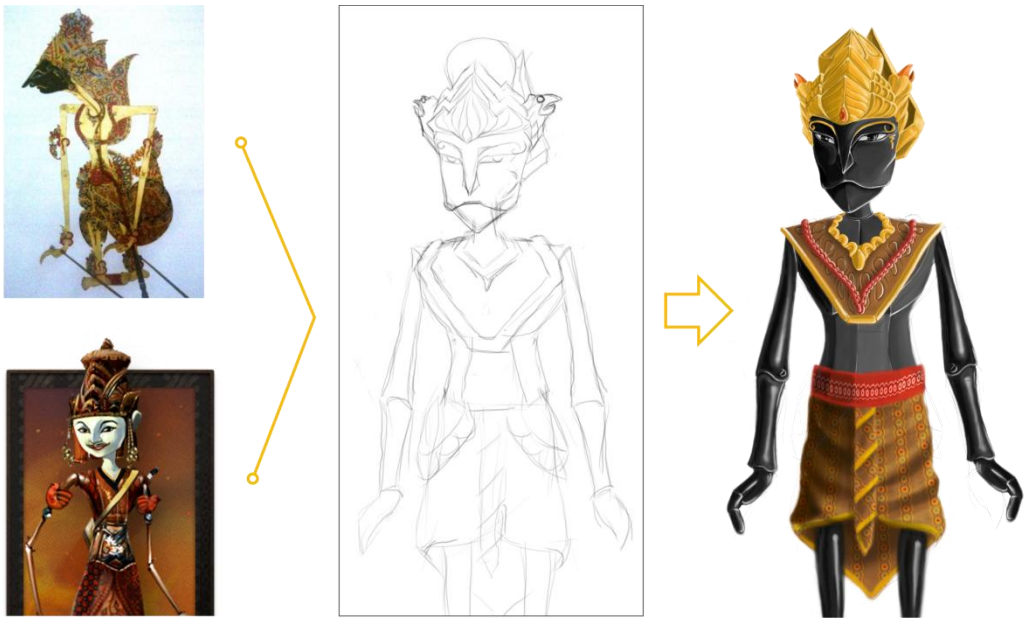


Gambar III.6 Font Trajan Pro

Tidak diragukan lagi, kesan yang ditimbulkan pada font Trajan Pro membuat pembacanya merasa berada di zaman kerajaan. Karena itulah font ini dipilih sebagai font pelengkap dalam perancangan multimedia interaktif *online* "Membangun Jiwa Pemimpin dalam *lakon Semar Mbangun Kahyangan"*

III.2.4 Ilustrasi

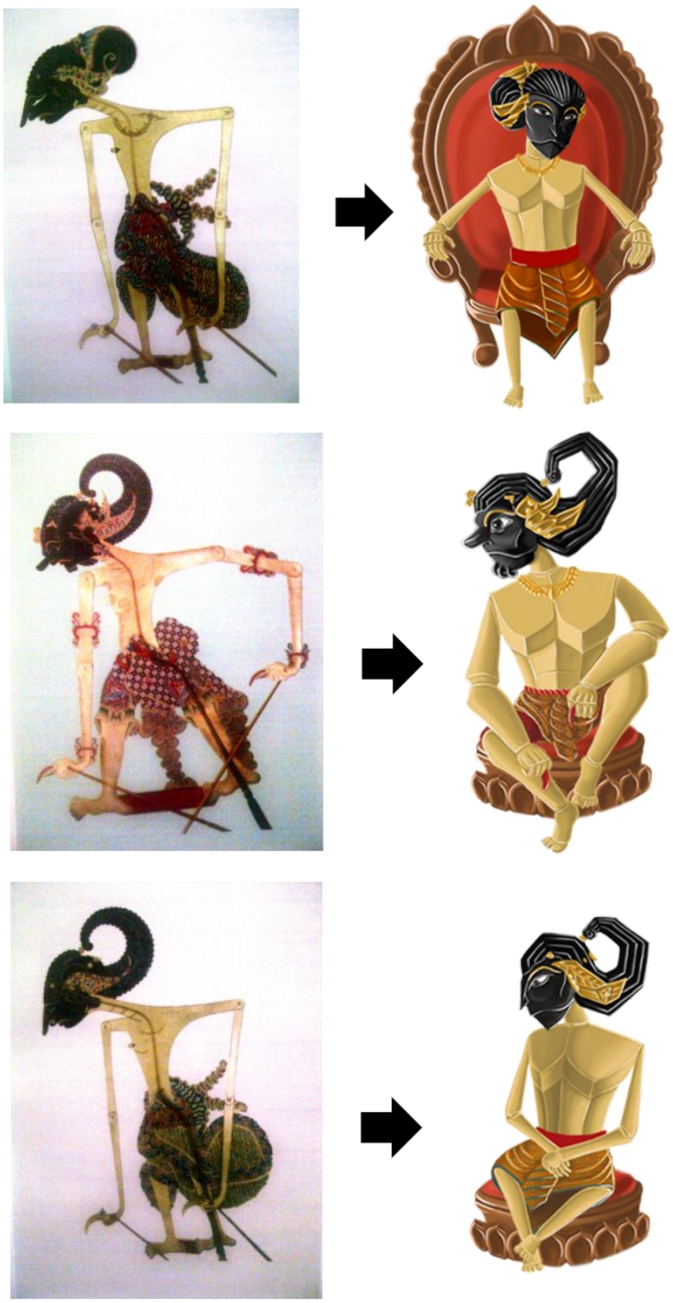
Teknik *digital painting* dipilih untuk penggambaran visual multimedia interaktif ini. Untuk gaya visual dari tokoh-tokoh cerita *lakon Semar Mbangun Kahyangan,* akan digambarkan sesuai aturan wayang, dimana proporsinya penuh distorsi dan tidak boleh menyerupai manusia. Sesuai salah satu ketetapan Sultan Demak Pertama yang berbunyi, "Bentuk wayang yang mirip arca-arca seperti manusia harus dideformasi karena diharamkan menurut Islam" R. Poedjosoebroto (1978). Atas pertimbangan tersebut maka diambilah dua sumber utama yang akan dijadikan studi visual, yaitu tokoh dalam wayang kulit dan media interaktif wiracrita Ramayana yang merupakan hasil eksperimen *Google Chrome.*



Gambar III.7 Studi Gaya Ilustrasi Kresna, kiri atas versi dalam wayang kulit, kiri bawah versi dalam media interaktif *HTML5* Ramayana, hasil eksperimen *Google Chrome*
Sumber: KRMH. H. Wirastodipuro (2006) dan www.ramaya.na (6 Mei 2013)

III.2.5 Karakter

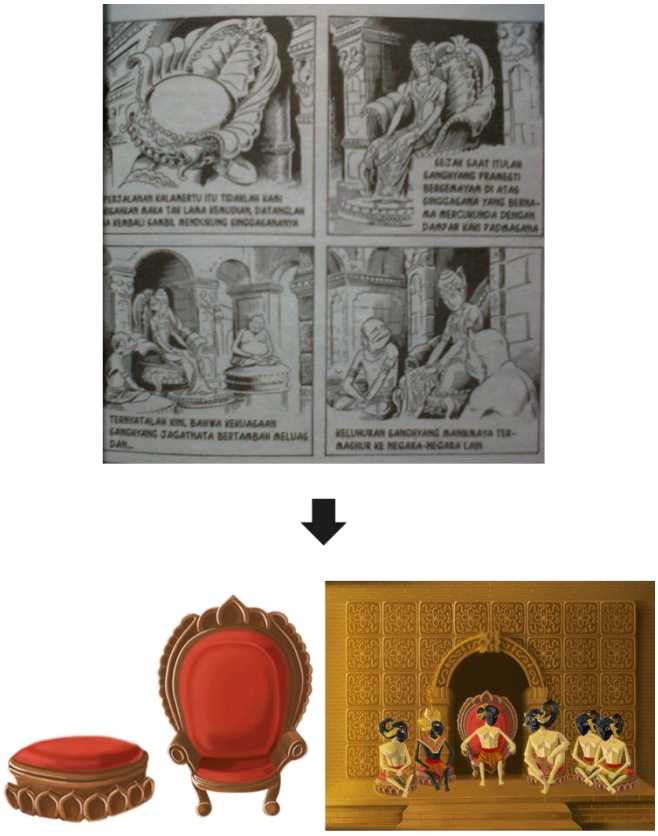
Pada dasarnya penggambaran postur tubuh dan bentuk muka pada wayang kulit hampir serupa satu sama lain, namun yang membedakan adalah perlengkapan yang dipakai tokoh, walaupun ada beberapa tokoh kusus yang berbeda penggambaran.



Gambar III.8 Studi karakter, kiri versi dalam wayang kulit dan kanan karakter jadi
Sumber: KRMH. H. Wirastodipuro (2006) dan pribadi.

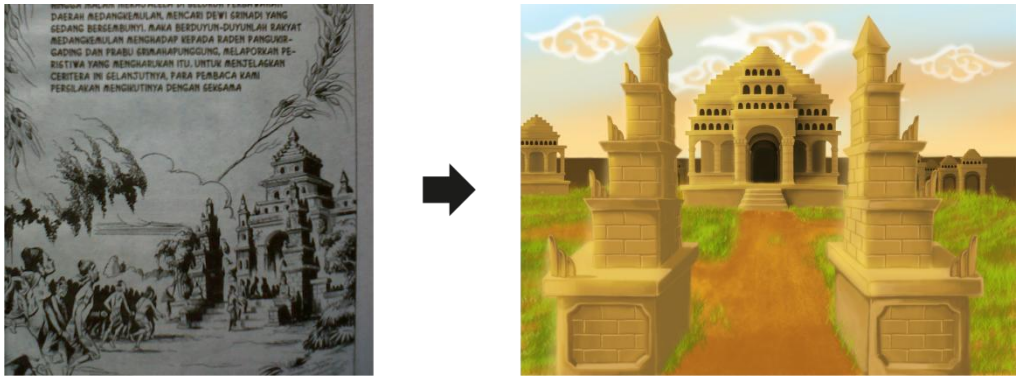
III.2.6 Properti dan Latar

Dikarenakan pada pagelaran wayang kulit tidak ada properti setting tempat dan properti, maka studi referensi diambil dari komik yang menceritakan tentang wayang, yaitu komik Wayang Purwa yang ilustrasinya digambar oleh Ardi Soma dan Komik Mahabharata yang ilustrasinya digambar oleh R.A. Kosasih. Untuk motif di latar belakang merupakan penyederhanaan dari batik Kawung Picis yang biasa digunakan dikalangan kerajaan. Filosofinya adalah melambangkan harapan agar manusia selalu ingat akan asal-usulnya, juga melambangkan empat penjuru (pemimpin harus dapat berperan sebagai pengendali kearah perbuatan baik). Juga melambangkan bahwa hati nurani sebagai pusat pengendali nafsu-nafsu yang ada pada diri manusia sehingga ada keseimbangan dalam perilaku kehidupan manusia.



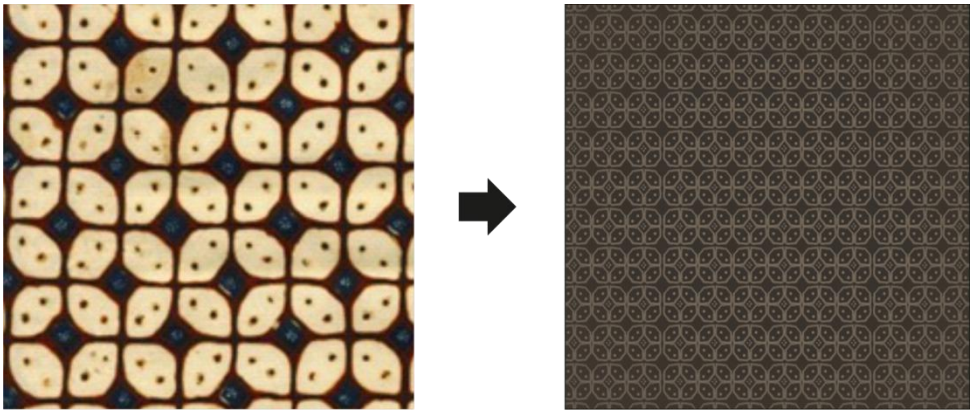
Gambar III.9 Studi properti, gambar hitam putih adalah versi komik Wayang Purwa, dan gambar warna adalah hasil jadi.

Sumber: Komik Wayang Purwa (2002) dan pribadi



Gambar III.10 Studi tempat, gambar hitam putih adalah versi komik Wayang Purwa, dan gambar warna adalah hasil jadi.

Sumber: Komik Wayang Purwa (2002) dan pribadi

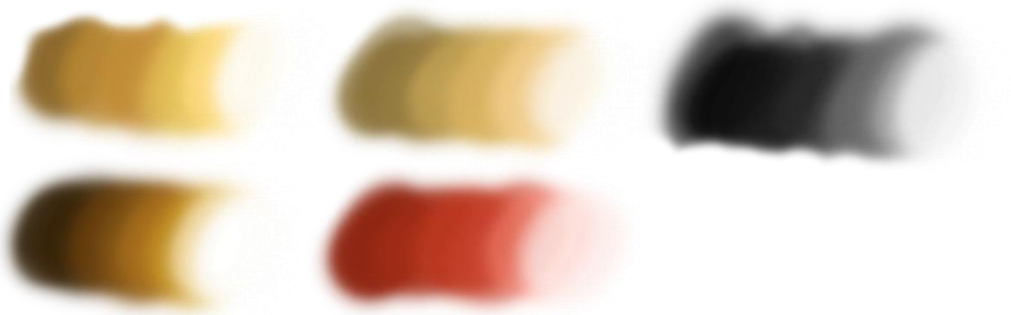


Gambar III.11 Studi *pattern*, Kiri foto motif batik Kawung Picis dan kanan latar belakang jadi.

Sumber: Komik Wayang Purwa (2002) dan pribadi

III.2.7 Warna

Warna adalah suatu bagian terpenting dari unsur visual, karena warna dapat mempengaruhi perasaan orang yang melihatnya. Pemilihan warna yang tepat akan membantu kesan yang akan ditimbulkan dalam suatu tampilan visual. Pewarnaan dalam perancangan multimedia interaktif *online* "Membangun Jiwa Pemimpin dalam *lakon Semar Mbangun Kahyangan"* memakai warna natural dengan komposisi warna monokromatik. Warna natural dipilih sebab dalam cerita wayang ini terdapat banyak seting tempat dan waktu yang berbeda-beda, selain itu perlengkapan serta aksesoris dari tokoh juga berbeda-beda.



Gambar III.12 Komposisi Warna Monokromatik

Sumber: Pribadi