BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III. 1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan adalah hal yang penting karena untuk mencapai sebuah tujuan perlu adanya sebuah strategi agar perancangan dapat tepat sasaran. Dalam perancangan. permasalahan yang telah diurai di BAB II, media perancangan ialah sebuah kampanye sosial kepada pawang topeng monyet untuk tidak melakukan pagelaran pertunjukan dipersimpangan jalan. Gagasan-gagasan yang dibangun harus dapat menerjemahkan fenomena yang terjadi dan mampu memberikan informasi yang tepat.

III. 1.1 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi diperlukan agar secara penyampaian gagasan serta informasi dalam sebuah kampanye dapat mudah dimengerti dan diterima oleh target audiens. Pendekatan komunikasi yang digunakan memiliki tujuan yang persuasi untuk membujuk, mempengaruhi, mengubah perilaku target audiens. Serta memberikan informasi apa yang menjadi hal negatif dari pertunjukan topeng monyet ini dengan bahasa verbal serta bahasa visual, diharapkan dapat memberikan pengaruh kepada target audiens.

- Visual

  Secara visual yang akan didesain dengan sebuah ilustrasi yang menampilkan pagelaran pertunjukan topeng monyet. Ilustrasi yang digunakan sendiri ialah dengan visual-visual gaya *flat desain* serta referensi karakter dari serial animasi *Adventure Time*. Selain visual yang digunakan adalah sebuah ilustrasi, ada juga *headline* dan *subheadline* yang berupa teks untuk melengkapi ilustrasi yang ditampilkan.

- Verbal

  Pendekatan yang digunakan secara verbal dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan juga persuasif karena target audiens dari kalangan masyarakat bawah. Adapun gagasan yang akan ditampilkan dalam kampanye tersebut, meliputi :

  1. Gagasan utama

     Ada 2 gagasan dalam perancangan kampanye ini, yakni :

     a. Gagasan pertama ialah memberikan himbauan ataupun larangan untuk tidak menggelar pertunjukan topeng monyet di persimpangan jalan. Serta sebuah informasi akan apa dampak negatif apabila menggelar pertunjukan di persimpangan jalan.

     b. Gagasan kedua ialah memberikan tempat ataupun ruang untuk menggelar pertunjukan topeng monyet ditempat tertentu yang tidak mengganggu ketertiban umum dan dapat menghibur masyarakat. Ruang untuk menggelar pertunjukan topeng monyet itu sendiri itu ialah sebuah *event* festival pertunjukan topeng monyet. Diharapkan *event* ini ialah sebagai pengganti tempat menggelar pertunjukan topeng monyet bagi para pelaku topeng monyet.

  2. Kata kunci

     Penggunaan kata kunci dalam perancangan kampanye ini adalah “Lampu Lalu Lintas dan Bermain Topeng Monyet”.

  3. Tagline

     Tagline yang digunakan ialah “ Kawasan Lampu Lalu Lintas bukan tempatnya bermain Topeng Monyet”dan “STOP, Pertunjukan Topeng Monyet dikawasan Lalu Lintas”.

III. 1.2 Strategi Kreatif

Untuk Mencapai suatu tujuan, maka dibutuhkan sebuah strategi, sehingga mendapat perhatian, menumbuhkan minat, keingintahuan sampai dengan tindakan nyata. Strategi kreatif yang digunakan dalam perancangan kampanye ini ialah sebuah *event,* dimana *event* ini sebagai ruang para pelaku topeng monyet untuk melakukan pertunjukan ditempat yang sesuai dan tidak mengganggu ketertiban umum. *Event* yang akan diadakan ialah sebuah festival pertunjukan topeng monyet yang dimana pawang monyet dituntut untuk mempunyai kreatifitas dalam menggelar pertunjukannya. Maka di akhir *event* akan ada sebuah *reward* (penghargaan atau hadiah) bagi penampilan yang terbaik. Adapun rangkaian *event* yang berlangsung, yakni :

a. Pra *Event*

   Sebelum *event* berlangsung, ada tahapan-tahapan yang harus dilalui dimana tahapan tersebut menjadi tujuan diadakannya sebuah perancangan ini, yakni memberikan sebuah himbauan serta informasi untuk para pelaku topeng monyet agar tidak menggelar pertunjukannya dipersimpangan jalan. Dalam tahap ini juga diberikan informasi mengenai *even*t yang akan berlangsung yang dimana *event* ini bertujuan untuk memberikan ruang menggelar pertunjukan topeng monyet yang tidak melanggar aturan dan merugikan berbagai hal. Serta bertujuan agar eksistensi pertunjukan topeng monyet terus ada.

b. *Event*

   Didalam *event* akan ditampilkan berbagai pertunjukan topeng monyet yang ditunjukan oleh para pawang topeng monyet. Diharapkan dalam *event* para pawang topeng monyet dapat menampilkan kreatifitasnya ketika monyet dapat beratraksi. *Event* ini akan berlangsung di Kebun Binatang Bandung. Tempat ini dipilih karena Kebun Binatang adalah salah satu tempat yang ramai pengunjung.

c. Pasca *Event*

Setelah *event* ini berlangsung, penampilan pertunjukan topeng monyet terbaik akan diberikan hadiah. Hadiah diberikan untuk memotivasi para pawang topeng monyet lain untuk menampilkan kreatifitasnya dalam melakukan atraksi yang lebih menghibur.

III.1.2.1 Mekanisme Penyelenggaraan *Event*

1. Dasar penyelenggaraan *Event*

   Event yang diselenggarakan merupakan bagian dari rangkaian kampanye sosial yang dirancang untuk para pelaku topeng monyet. Tujuan dari *event* ini ialah memberikan tempat untuk para pelaku topeng monyet dalam menggelar pertunjukannya.

2. Nama *Event*

   Event ini bernama "Festival Pertunjukan Topeng Monyet".

3. Waktu dan Tempat

   - *Event* ini mulai diselenggarakan pada tanggal 23 Mei 2014 setiap hari jumat, sabtu dan minggu, dimulai pada pukul 09.00 WIB.

   - *Event* diselenggarakan di Kebun Binatang Bandung yang beralamat JL. Kebun Binatang No.6 Bandung. Kebun binatang dipilih sebagai tempat *event* ini berlangsung karena kebun binatang ialah salah satu tempat yang selalu ramai pengunjung. Pengunjung selain dapat melihat beranekaragam binatang yang ada, disuguhkan pula pertunjukan topeng monyet sebagai hiburan tambahan.

4. Bentuk Kegiatan

   Sebuah pertunjukan yang digelar untuk menghibur para pengunjung kebun binatang serta ajang para pawang topeng monyet dalam menampilkan kreatifitasnya beratraksi karena di akhir *event* akan ada hadiah bagi penampilan terbaik.

5. Tujuan

   Tujuan dari penyelenggaraan *event* ini, yakni :

   - Memberikan tempat untuk para pelaku topeng monyet dalam menggelar pertunjukannya.
   - Penyaluran kreatifitas para pawang topeng monyet dalam menampilkan atraksi.
   - Hiburan tambahan bagi para pengunjung kebun binatang.

6. Maksud

   Maksud dari penyelenggaraan *event* ini, yakni :

   - Sebagai sebuah solusi yang ditawarkan dari perancangan kampanye sosial, dimana para pelaku topeng monyet yang menggelar pertunjukan dipersimpangan jalan dapat berpindah ketempat yang telah disediakan dinas sosial yaitu sebuah *event* pertunjukan topeng monyet yang berlokasi di Kebun Binatang Bandung.
   - Agar pertunjukan topeng monyet menjadi salah satu pertunjukan yang menghibur bagi masyarakat.
   - Untuk menjaga tradisi dan eksistensi pertunjukan topeng monyet ini agar selalu ada.

7. Gambaran pelaksanaan *Event*

Event yang berlangsung akan melalui beberapa mekanisme, antara lain :

a. Mekanisme pendaftaran untuk mengikuti *Event*

1. Petugas Dinas Sosial kota Bandung mendatangi 10 titik persimpangan jalan yang menjadi pusat kegiatan pertunjukan topeng monyet di kota Bandung. Tindakan yang dilakukan, yakni :

- Mendata pawang topeng monyet.
- Memberikan informasi terkait kampanye yang sedang berlangsung.
- Memberikan anjuran untuk mengikuti *event* yang diselenggarakan.
- Pendaftaran *event* dilakukan pada saat petugas datang ke 10 titik persimpangan jalan atau dengan cara mendaftar ke Dinas Sosial kota Bandung yang beralamat JL. Sindang Sirna no. 40 Bandung.

2. Setelah mendata para pawang topeng monyet akan mendapatkan informasi jadwal pertunjukan melalui telepon.
3. Catatan, para pawang topeng monyet yang belum mendapatkan jadwal pentas dianjurkan untuk menggelar petunjukan ditempat lain kecuali persimpangan jalan.

b. Mekanisme *Event*

1. *Event* dilakukan setiap hari jumat, sabtu dan minggu, dimulai pada pukul 09.00 Wib
2. *Event* berlangsung di arena pentas Kebun Binatang Bandung.

3. Pertunjukan topeng monyet berlangsung setiap 2 Jam sekali.
4. Pawang monyet dituntut untuk menampilkan kreatifitasnya dalam beratraksi.
5. Para pengunjung dapat memberikan uang saweran pada pertunjukan topeng monyet.
6. Setiap diakhir *event* akan diberikan *reward* atau hadiah bagi penampilan terbaik.
7. Para pawang topeng monyet akan mendapatkan upah setiap menggelar pertunjukan di *event* tersebut.

III. 1.3 Strategi Media

Dalam perancangan ini harus ada sebuah media untuk menyampaikan informasi ataupun pesan pada target audiens. Lalu dalam strategi media ini, harus ada sebuah identitas kampanye seperti logo untuk selalu mengingatkan akan adanya kampanye ini. Untuk menunjang keberhasilan kampanye ini, maka dibuat beberapa media yang digunakan untuk menerjemahkan apa yang ingin disampaikan, antara lain :

III.1.3.1 Media Utama

- *Booklet*

  Booklet menjadi media utama dalam perancangan ini. Didalam *booklet* ini terdapat himbauan serta informasi tentang aturan yang berlaku dimana pertunjukan topeng monyet tidak boleh digelar dipersimpangan jalan. Didalam *booklet* ini juga dijelaskan adanya *event* yang akan berlangsung. *Booklet* ini dibagikan secara gratis kepada target audiens.

III.1.3.2 Media Pendukung

- Poster dan *Flyer*

  Poster dan *Flyer* menjadi media pendukung dalam kampanye ini. Poster merupakan media informasi yang mudah untuk dipahami oleh berbagai kalangan masyarakat, serta dalam penyebarannya sangat fleksibel dan cepat menyebar luas kepada masyarakat. Fungsi dari *flyer* hampir sama dengan poster, dengan ukuran yang kecil mampu memberikan informasi seputar kampanye pada masyarakat.

- Stiker

  Stiker menjadi media pendukung kampanye untuk mengingatkan adanya kampanye yang sedang berlangsung.

- Spanduk

  Spanduk menjadi media pendukung dalam kampanye. Spanduk diharapkan dapat menjadi media informasi untuk untuk target audiens. Spanduk sendiri pada umumnya ditempatkan di tempat-tempat tertentu dimana target audiens melakukan kegiatan.

- Kaos/T-shirt

  T-shirt sendiri dapat menjadi media pendukung untuk mengingatkan akan adanya kampanye ini.

III. 1. 4 Strategi Distribusi

Pendistribusian kampanye dilakukan agar media kampanye dapat terjangkau oleh target audiens, sehingga informasi dapat tersampaikan. Adapun cara untuk mendistribusikan informasi kampanye dengan cara mempublikasikan media-media kampanye dititik-titik tertentu di Kota Bandung dimana pertunjukan topeng monyet ini berlangsung. Ada 10 titik di Kota Bandung, yakni :

1. Lampu lalu lintas Dago Cikapayang
2. Lampu lalu lintas Sukajadi
3. Lampu lalu lintas dekat Balubur
4. Lampu lalu lintas Kiaracondong
5. Lampu lalu lintas Cihampelas
6. Lampu lalu lintas Sudirman
7. Lampu lalu lintas Tegalega
8. Lampu lalu lintas Laswi
9. Lampu lalu lintas Riau
10. Lampu lalu lintas Gatot Subroto

Dalam mendistribusikan kampanye menggunakan pendekatan-pendekatan yang baik dan membimbing, agar tercipta rasa nyaman bagi target audiens, sehingga target audiens akan dapat dengan mudah dalam menangkap informasi yang disampaikan lewat kampanye ini. Pendistribusian kampanye dilakukan dengan cara mendekati langsung target audiens lalu media di distribusikan pada target audiens.

Kampanye ini akan berlangsung selama satu tahun dengan target keberhasilan yang diharapkan dapat merubah perilaku para pelaku topeng monyet dalam menggelar pertunjukannya, serta mampu mengkoordinir para pelaku topeng monyet untuk berpindah tempat dari persimpangan jalan ke tempat yang telah disediakan oleh dinas sosial kota Bandung yaitu *Event* Festival Topeng Monyet yang digelar di Kebun Binatang Bandung. Apabila kampanye ini dianggap kurang berhasil maka kedepannya akan ada pembaharuan konsep untuk meningkatkan keberhasilan kampanye yang dilakukan selanjutnya.

Kampanye dimulai dari bulan September 2013 sampai dengan Agustus 2014. Dalam rentang waktu satu tahun tersebut, pendistribusian media kampanye dilakukan secara bertahap.

Bulan	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agu
Booklet												
Poster												
Stiker												
Spanduk												
Event												

Gambar III.1.4.1 Tabel Pendistribusian

III. 2 Konsep Visual

Ada beberapa macam konsep visual yang digunakan dalam kampanye ini. Konsep visual yang pertama berupa ilustrasi pagelaran topeng monyet, yang menggunakan gaya visual dengan referensi flat desain. Flat desain dipilih agar visual yang ditampilkan secara sederhana, sehingga diharapkan target audiens bisa dengan mudah memahami apa yang disampaikan. Jenis flat desain ini digunakan untuk media utama *booklet* dan poster himbauan.



Gambar III.2.1 Visualisasi Pagelaran topeng monyet di persimpangan jalan

Konsep visual yang kedua menggunakan referensi dari serial kartun *Adventure Time*. Visual ini menggambarkan kecerian dalam pertunjukan topeng monyet. Konsep visual ini digunakan untuk sosialisasi informasi akan adanya *event* pertunjukan topeng monyet.



Gambar III.2.2 Referensi Visual Serial Kartun *Adventure Time*

Sumber : *http://illikeswhatilikes.wordpress.com/2013/09/29/list-o-the-week-top-20-episodes-of-adventure-time/* (Diakses 10 Mei 2013)



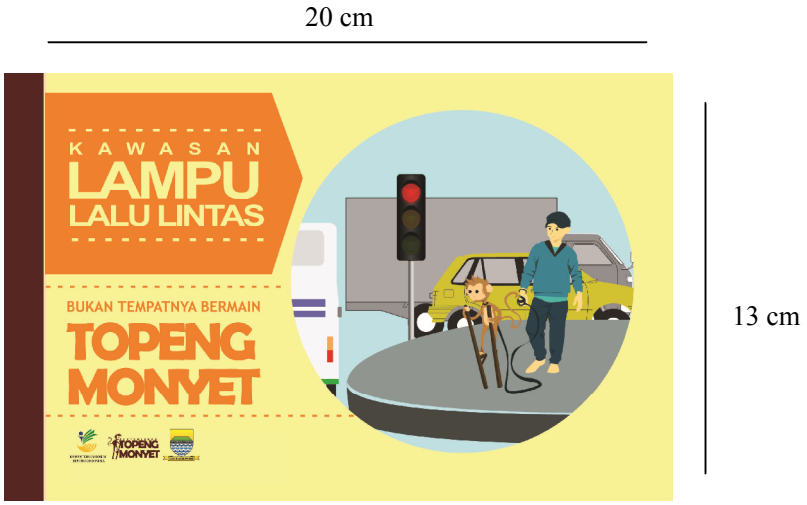
Gambar III.2.3 Visualisasi pertunjukan topeng monyet pada *event*

III. 2.1 Format Desain

Berikut format yang akan digunakan dalam pembuatan konten kampanye dalam berbagai media, antara lain :

1. *Booklet*

Booklet menggunakan kertas jenis *artpaper* 210 gram, dengan ukuran (20 cm x 13 cm).



Gambar III.2.1.1 Format *Booklet*

2. Poster

Dalam perancangan kampanye ini ada beberapa jenis poster, antara lain :

a. Poster Himbauan untuk tidak menggelar pertunjukan topeng monyet di persimpangan jalan. Poster ini dibuat dalam format kertas A2 (42 cm x 59,4 cm) dengan menggunakan jenis kertas *artpaper* 210 gram.

42 cm



59,4 cm

Gambar III.2.1.2 Format poster Himbauan



Gambar III.2.1.3 Format poster Himbauan 2

b. Poster *Event* yang digunakan untuk mempublikasikan *event* yang akan berlangsung. Poster ini dibuat dalam format kertas A3 (29,7 cm x 42 cm) dengan menggunakan jenis kertas *artpaper* 210 gram.



Gambar III.2.1.4 Format poster Sosialisasi *Event* untuk target audiens



Gambar III.2.1.5 Format poster Sosialisasi *Event* untuk masyarakat

3. Stiker

Visual yang digunakan untuk stiker adalah visual dari ilustrasi yang digunakan dalam poster. Stiker ini mempunyai ukuran ber-diameter 7 cm dengan menggunakan stiker berjenis *Sticker Printing*.



Gambar III.2.1.6 Desain Stiker 1

10 cm



6 cm

Gambar III.2.1.7 Desain Stiker 2

4. Flyer

Flyer menggunakan kertas jenis *artpaper* 210 gram, dengan ukuran kertas A5 (14,8 cm x 21 cm).

14,8 cm



21 cm

Gambar III.2.1.8 Format desain *Flyer*

5. Spanduk

Spanduk menjadi media pendukung dengan (360 cm x 90 cm).

360 cm



90 cm

Gambar III.2.1.9 Spanduk

6. Kaos/T-shirt



Gambar III.2.1.10 Desain T-shirt

7. *Booth event*.

Dalam pagelaran *event* pertunjukan topeng monyet, diperlukan sebuah *booth/stand* untuk pertunjukan. *Booth* di rancang untuk pertunjukan dengan ukuran Lebar 4 m dan tinggi 4 meter.



Gambar III.2.1.11 Rancangan *Booth*

III. 2.2 Tipografi

Jenis Tipografi yang digunakan antara lain :

1. **ARIAL**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

123456789~!@#$%^&*()_+{}:"?><,.

Jenis tipografi ini digunakan karena memiliki ketegasan agar target audiens bisa melihat informasi yang disampaikan. Tipografi ini untuk keperluan *headline* serta *subheadline* dalam poster.

2. Berlin Sans FB Demi Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

123456789~!#$%^&*()_+|}{":?></

Jenis tipografi ini digunakan untuk keperluan *headline*, agar menarik perhatian target audiens.

3. Trebuchet MS

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
~!@#$%^&*()_+|}{":?><,./;'[]1234567890

Jenis tipografi ini digunakan untuk menuliskan konten informasi agar informasi yang disampaikan dapat terbaca dengan jelas.

4. Creativeblock BB

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

!@#$%&*()_+|?/><.,:';}{][1234567890

Jenis tipografi ini digunakan untuk keperluan *headline* pada poster *event*, agar menarik perhatian target audiens.

III. 2. 3 Ilustrasi

Dalam perancangan kampanye ini terdapat ilustrasi sebagai penarik perhatian untuk target audiens. Ilustrasi yang akan ditampilkan dalam kampanye ini ialah sebuah pertunjukan topeng monyet yang sedang digelar di persimpangan jalan. Teknisnya dalam pembuatan ilustrasi ini pertama-tama membuat gambar ilustrasi secara manual pada sebuah kertas, lalu di *scan* dan ditransfer pada komputer. Setelah itu mulai sebuah proses digitalisasi dimana teknik *tracing* digunakan. *Software* yang digunakan untuk mendigitalisasi ilustrasi ini ialah *Adobe Illustrator*.

1. Karakteristik Tokoh

Tokoh yang digunakan dalam kampanye ini ialah visualisasi pawang dengan monyetnya sedang menggelar pertunjukan. Karakter yang digunakan ada beberapa macam dibedakan atas dasar kegunaan karakter dalam berbagai media untuk keperluan perancangan.

Referensi	Sketsa	Digital	Hasil Akhir
			

Gambar III.2.3.1 Studi karakter pada media *booklet*



Gambar III.2.3.2 Karakter pada media pendukung untuk keperluan *event*



Gambar III.2.3.3 Karakter pada media pendukung untuk keperluan *event*

2. Elemen Visual

Ada beberapa elemen visual yang akan ditampilkan dalam perancangan kampanye ini, antara lain :

- *Headline*



Gambar III.2.3.4 *Headline Booklet* dan Poster Himbauan



Gambar III.2.3.5 *Headline* Poster Himbauan 2



Gambar III.2.3.6 *Headline* Poster *Event*

Headline yang digunakan dalam poster 1 menggunakan tipografi jenis *Berlin Sans FB Demi Bold*, *Arial, CreativeBlock BB* dan *Trebuchet MS*, sedangkan jenis tipografi dalam poster 2 adalah *Arial*. Warna *headline* dibuat mencolok agar dapat menarik perhatian masyarakat.

- *Subheadline*

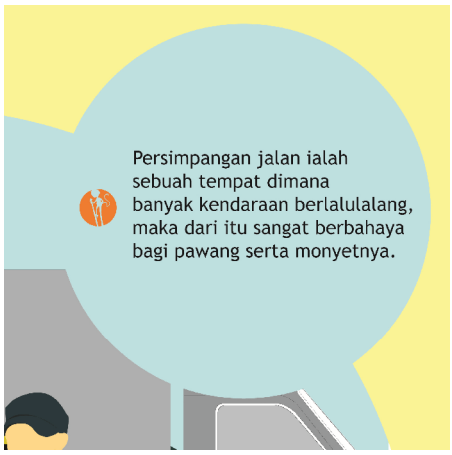
  Adapun headline yang digunakan untuk poster himbauan 2 menggunakan jenis tipografi *Arial*.



Gambar III.2.3.7 *Subheadline* Poster himbauan 2

- Konten Informasi

  Konten informasi menggunakan jenis huruf *Trebuchet MS*, dimaksudkan agar target audiens dapat memahami dengan mudah apa yang disampaikan.



Gambar III.2.3.8 Konten Informasi

- Logo

  Dalam kampanye, logo peranannya cukup penting untuk menunjukan identitas adanya sebuah kampanye. Logo ini selalu menjadi elemen visual yang akan hadir disetiap media-media yang digunakan untuk keperluan kampanye.

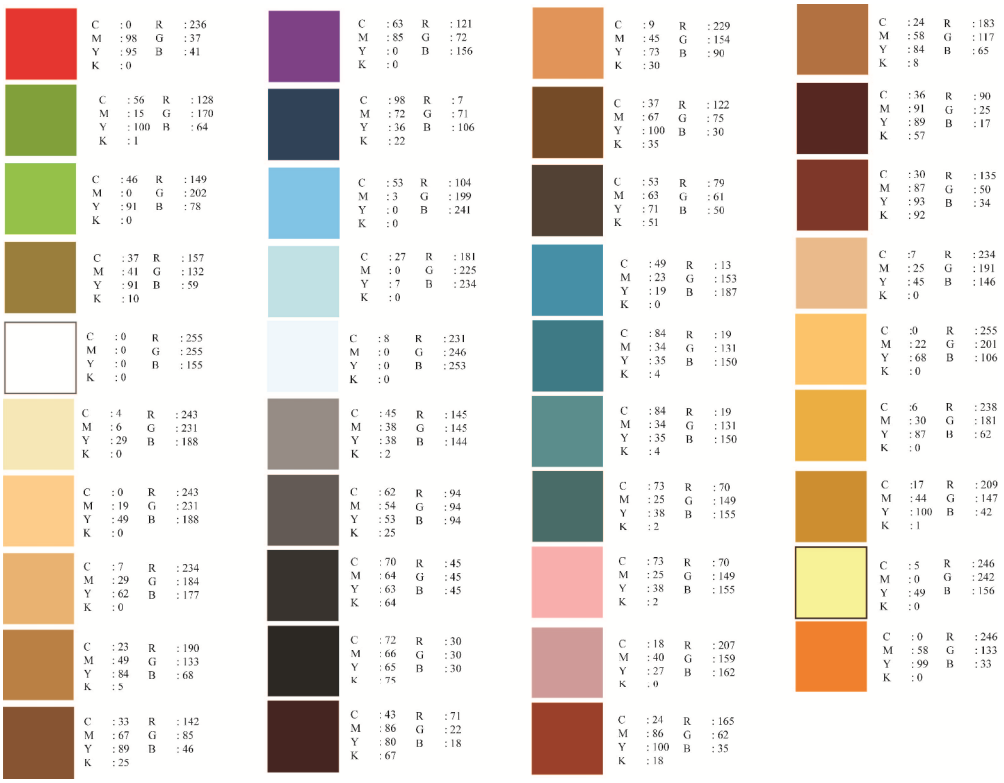


Gambar III.2.3.9 Logo

Logo kampanye ini dibuat dengan sebuah ilustrasi binatang yaitu monyet. Monyet dengan memakai enggrang menggambarkan sebuah pertunjukan topeng monyet. Dalam logo ini terdapat tulisan pertunjukan topeng monyet. Tulisan topeng monyet dibuat tebal dan besar, diharapkan agar logo ini dapat terbaca serta terlihat dengan jelas.

- Warna

  Warna yang akan digunakan dalam kampanye ini ialah, warna-warna cerah yang kontras dipengaruhi oleh gaya penggambaran serta dimaksudkan agar menarik perhatian target audiens.



Gambar III.2.3.10 Warna