BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

3.1.1 Segmentasi Target

Segmentasi dalam perancangan sebuah media informasi baru sangat diperlukan. Sebab bila tidak terdapat segmentasi dalam perancangan sebuah media informasi yang sangat membantu dalam penentuan gagasan *visual* dan pendekatan komunikasi suatu media. Segmentasi target untuk perancangan media informasi proses pembuatan wayang suket ini dibagi menjadi 3 yaitu:

A. Demografis

Usia : 10-15 tahun lebih

Profesi : pelajar

Status Ekonomi : menengah

Demografis target audien ditentukan seperti disebutkan diatas sebab, pada tingkatan demografis tersebut, pemikiran individunya sangat ingin tahu dan selalu tertarik dengan hal permainan atau jenis pertunjukan.

B. Psikografis

Untuk psikografis dari target media informasi proses pembuatan wayang suket ini, adalah anak-anak pada tingkatan demografis yang telah disebutkan. yang memiliki rasa keingintahuan dan ketertarikan pada pembuatan wayang yang dapat mereka buat serta memainkannya, serta mudah menerima masukan.

C. Geografis

Bila disegmentasikan secara geografis, target audiens dari perancangan media ini adalah di daerah yang mayoritas penduduknya bersuku Jawa, yaitu di daerah perkotaan di Bandung.

3.1.2 Pendekatan Komunikasi

Perancangan media informasi proses pembuatan wayang suket menggunakan proses komunikasi secara sekunder dan premier. Dikatakan sekunder sebab untuk menyampaikan informasi tentang proses pembuatannya 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 media informasi proses pembuatan wayang suket ini adalah secara *visual* dan *verbal*.

Seperti yang dikutip dari Galih (2013:35).Dr. Uka Tjandrasasmita (2006) menjelaskan "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 informasi ini memiliki segmentasi target yang bisa dikatakan secara individu memiliki daya ketertarikan akan sesuatu hal yang baru, maka dari itu pendekatan *visual* yang digunakan mengacu pada media yang menarik dengan tetap mempertahankan dari material yang digunakan yang alami. Dengan dibuat tampilan dari bentuk anatomi tangan

yang dapat memudahkan target untuk mencontohkan gerakan-gerakan dalam membuat wayang suketnya tersebut.

B. Pendekatan Verbal

Bahasa yang digunakan dalam perancangan media ini menggunakan bahasa nasional, yaitu Bahasa Indonesia. Gaya bahasa yang digunakan juga bahasa sehari hari, tidak formal namun tidak juga gaya bahasa yang formal, sebab media ini nantinya akan diberikan sebagai media pembelajaran yang menarik dan dimengerti oleh anak-anak, disamping itu juga menumbuhkan rasa nasionalisme serta kecintaan dengan budaya asli Indonesia.

3.1.3 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang akan disampaikan dalam media informasi proses pembuatan wayang suket ini akan dikemas secara menarik dan tidak melupakan kekhasan dari asal wayang suketnya tersebut yang berupa material yang digunakan. Dikarenakan segmentasi target terhadap anak-anak dalam media ini akan menyampaikan tahapan-tahapan berupa gambar anatomi tangan yang membentuk proses pembuatan wayang suketnya, proses pembuatan wayang suket. Proses pembuatan wayang suket akan disampaikan secara detail dari tahap satu ke tahap yang lain agar target dapat mengikuti dengan mudah.

3.1.4 Strategi Media

Pemilihan media adalah berdasarkan dengan kebutuhan target audien. Adapun media yang digunakan terbagi menjadi dua, yaitu media utama dan media pendukung.

A. Media Utama

Media utama yang digunakan adalah buku. Buku merupakan informasi yang disampaikan melalui kumpulan-kumpulan teks (Haziah ans 2013:3). Buku panduan yang berisi konten- konten tentang wayang suket seperti sejarah terciptanya, manfaat membuat wayang suket, proses pembuatan. Isi dari konten tersebut disesuaikan dengan tema setiap kontennya, untuk konten gerakan isinya adalah gambar mengenai proses pembuatan wayang suket, sehingga anak – anak juga bisa mencontohkan proses pembuatan wayang suket tersebut. Oleh karena itu diharapkan dapat membantu terciptanya regenerasi yang berkualitas, serta dapat meningkatkan minat terhadap wayang suket dikalangan masyarakat khususnya anak – anak dan dapat melatih motorik halus pada anak.

B. Media Pendukung

Sesuai fungsinya, media pendukung adalah media yang mendukung tersampaikannya informasi pada media utama. Adapun media pendukung yang digunakan antara lain:

1. Poster

   Poster berfungsi sebagai media promosi. Poster akan diletakkan di dekat toko-toko buku dan di tempat penjualan buku-buku dengan tujuan dapat memancing rasa penasaran pada diri anak - anak untuk memasuki toko - toko buku.

2. X-banner

   Berfungsi sama dengan poster sebagai media promosi di toko toko buku.

3. Stiker

   Walaupun stiker ini tergolong media yang sederhana, namun efektifitas dari stiker cukup tinggi. Stiker dapat menjadi media multi fungsi, karena dapat ditempelkan dimana saja. Berfungsi sebagai media promosi.

4. Mug

   Mug dapat digunakan sebagai tempat air minum untuk menemani dalam proses pembuatan wayang suketnya.

5. Pin

   Sebagai *merchandise* agar menarik perhatian anak-anak untuk memiliki buku tutorial tersebut.

6. Kaos

   Sebagai *merchandise* agar menarik perhatian anak-anak untuk memiliki buku tutorial tersebut.

7. Gantungan Kunci

   Sebagai *merchandise* agar menarik perhatian anak-anak untuk memiliki buku tutorial tersebut.

8. Pembatas Buku

   Sebagai *merchandise* agar menarik perhatian anak-anak untuk memiliki buku panduan tersebut.

3.1.5 Strategi Distribusi

Untuk promosi dan perkenalannya akan memanfaatkan adanya ketersedian toko buku dan memperkenalkan di sekolah-sekolah, serta memanfaatkan jejaring sosial sebagai media promosi dan mengenalkan buku

yang berjudul “KREASI MEMBUAT WAYANG SUKET“. Sebagai bentuk perkenalan pun dapat dilakukakun dengan mengadakan *workshop* atau pameran wayang suket, yang dapat menarik perhatian anak untuk dapat membuat wayang suket secara bersamaan dan membeli buku panduan untuk dapat dicoba sendiri dirumah masing-masing.

3.2 Konsep Visual

Penjelasan tentang segala aspek *visual* yang ditampilkan pada perancangan media informasi proses pembuatan wayang suket ini akan dijelaskan seluruhnya dalam konsep *visual*. Mengingat segmentasi target dari perancangan ini adalah individu yang berstatus sebagai pelajar, maka dibutuhkan pertimbangan yang matang agar media ini menarik. Konsep *visual* dari perancangan ini adalah menggabungkan unsur *visual* wayang suket, serta penjelasan cara membuat wayang suket, sehingga dapat memudahkan untuk dapat di contoh, namun tidak ketinggalan zaman. Tentunya pertimbangan konsep *visual* tersebut didasari dari studi target audien dan juga studi referensi yang telah diolah.

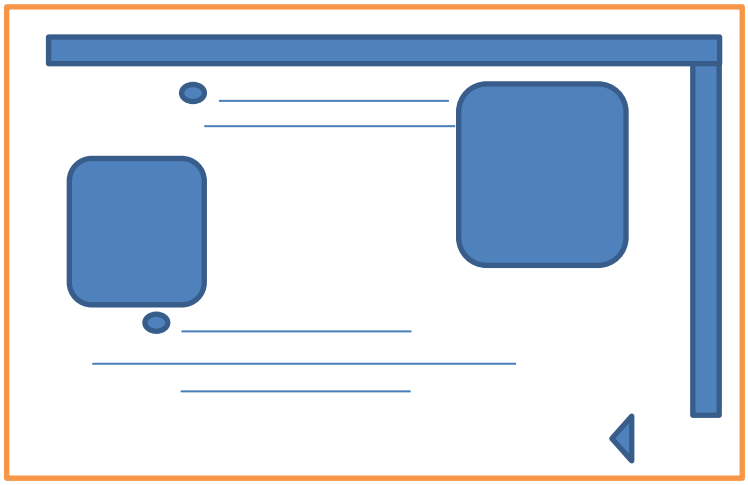
3.2.1 Format Desain

Proses perancangan buku panduan diawali dengan membuat konsep pada isi dan informasi yang akan disampaikan melalui buku. Yang didesain secara menarik dalam bentuk bujur sangkar yang berukuran 20cm x 20cm ini bermaksudkan untuk memudahkan target audien dalam membawa buku kemana saja.

3.2.2 Tata Letak

Pada dasarnya *layout* dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan dibawahnya, Surianto (2008:1).

Layout atau tata letak yang meliputi penempatan semua unsurdesain gambar (ilustrasi), teks, elemen visual dan sebagainya. *Layout* yang menarik merupakan jalur untuk mendapatkan perhatianpembaca dan mengikatnya supaya benar-benar dilihat, dibaca, dan dipahami pesan-pesan apa yang disampaikan. *Layout* yang digunakan dalam setiap media informasi tentang proses pembuatan wayang suket ini adalah peletakan visualisasi yang lebih ditonjolkan. Hal ini dimaksudkan agar ketika target sasarannya melihat media tersebut dapat langsung menirukan tahapan-tahapan dalam membuat wayang suket dengan efektif kemudian tertarik untuk tetap mempertahankan kesenian dan permainan tradisional tersebut. Berikut gambar tata letak pada isi konten yang menggunakan tata letak secara asimetris. Surianto (2008:82) *Layout asimetris* merupakan tata letak yang tidak beraturan namun tetap dinamis dan tidak kaku.



Gambar 3.1

Layout isi konten

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.2

Layout isi konten

Sumber : Dokumentasi Pribadi

3.2.3 Tipografi

Huruf merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar membangun sebuah kata atau kalimat, Danto (2011:190)

Salah satu aspek dalam *visual* yang tidak kalah penting dalam perancangan media informasi proses pembuatan wayang suketini 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. Janda Closer to Free

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

01234567890!@#$%^&*()/?:;” ,.

Gambar 3.3

Gambar *Font Janda closer to free*

Font ini untuk dijadikan sebagai judul utama pada media informasi proses pembuatan wayang suket. Walaupun *font* ini berjenis *sanserif*, namun terkesan cocok untuk anak-anak.

B. Diavlo Book

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

01234567890!@#$%^&*()/?:;”,.

Gambar 3.4

Gambar *Font Diavlo Book*

Karena keunikan bentuknya yang mengesankan klasik Jawa, serta tingkat keterbacaannya yang cukup baik. *Font* ini dipilih sebagai *font* teks dalam media informasi proses pembuatan wayang suket.

3.2.4 Warna

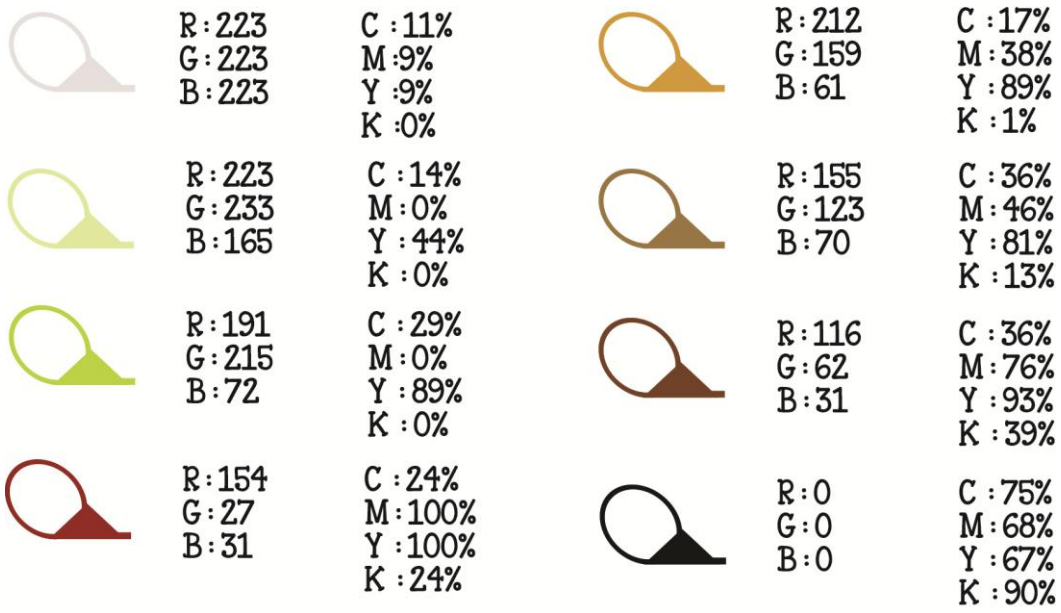
Seperti yang dikutip dari Galih (2012:48), menurut Albert H. Munsell, warna merupakan elemen penting dalam semua lingkup disiplin seni rupa. Bahkan secara umum warna merupakan bagian penting dari segala aspek

kehidupan. Warna ini dipilih untuk menyesuaikan ciri khaswarna kebudayaan Jawa serta ciri khas warna rumput dan tangan. Sedangkan warna pada teks disesuaikan agar mudah dibaca oleh anak.

Warna merupakan unsur desain yang mempengaruhi pesan. Pemilihan warna dalam konsep ini berdasarkan kepada kesan yang ingin disampaikan dan kepada siapa pesan ini ditujukan. Penulis memilih warna-warna dari wayang suket berdasarkan warna pada material yang digunkan dalam pembuatan wayang suket tersebut dengan diberikan nuansa kebudayaan itu sendiri untuk menguatkan isi setiap informasinya. Pemilihan warna-warna tersebut didasari oleh pertimbangan sebagai berikut:

1. Warna Coklat merupakan melambangkan sifat yang positif dan juga warna yang mencerminkan tradisi dan segala sesuatu yang berhubungan dengan kebudayaan.
2. Warna pada halaman didominasi oleh warna coklat beserta tingkatan warna yang lebih muda. Warna coklat merupakan warna yang mengesankan hal-hal yang berhubungan dengan tradisi, seperti halnya budaya Wayang Suket. Tingkatan warna coklat yang lebih kearah putih dimaksudkan untuk menyesuaikan dengan segmentasi dari media informasi ini yang merupakan anak-anak.
3. Warna Putih juga merupakan warna yang digunakan dalam halaman media informasi proses pembuatan wayang suket. Warna ini dipakai untuk memberikan kesan kepolosan anak-anak.
4. Warna Hitam merupakan warna yang memiliki intensitas warna yang tinggi, dipilih untuk warna pada judul agar dapat menimbulkan tingkat keterbacaan yang tinggi.
5. Hijau Tua, hijau muda digunakan sebagai warna untuk elemen *visual* yang diambil dari material yang digunakan dalam wayang suket. Warna-warna tersebut digunakan untuk menyeimbangkan dengan *layout* dan warna dari halaman media informasi tersebut.

6. Warna Merah digunakan untuk tulisan agar menarik perhatian untuk membaca serta memberi kesan menyenangkan.



Gambar 3.3

Gambar skema warna

Sumber : Pribadi