BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

III.1.1 Strategi Komunikasi

Perancangan media informasi mengenai Band Saffar dilakukan dengan media *website.* Penggunaan media *website* dibuat agar *audiens* dapat dengan mudah mengakses informasi tentang Band Saffar. Sehingga yang diharapkan tidak hanya masyarakat Bandung saja yang mengenal tentang Band Saffar dan masyarakat diluar Bandung pun dapat mengetahui tentang keberadaan dan konsep Musik Band Saffar melalui *website* Band Saffar.

III.1.2 Tujuan Komunikasi

Tujuan dari perancangan media Informasi ini ialah untuk menyampaikan informasi mengenai konsep musik Saffar Band sekaligus menjadi media promosi terhadap Band Saffar agar mendapat citra yang positif dari masyarakat.

III.1.3 Materi Pesan

Pesan yang ingin disampaikan oleh media informasi mengenai Saffar Band kepada *audiens* yaitu Saffar Band ialah salah satu Band Underground yang secara khusus mengedepankan konsep atau nilai-nilai Islami dalam bermusik di Genre Death Metal.

III.2 Pendekatan Komunikasi

III.2.1 Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yang dilakukan agar pesan atau tujuan dari komunikasi yang ingin disampaikan menjadi tepat sasaran maka akan dilakukan perancangan promosi website Saffar Band dengan menampilkan *tagline*, konten, menu, *header*, *footer* .

III.2.2 Pendekatan Visual

Strategi atau pendekatan visual yang dilakukan dengan perancangan yang dapat mewakili semua pesan utama secara singkat padat dan dapat dimengerti oleh target sasaran. Dengan *layout*, konten, menu, *header*, *footer* yang dirancang dengan gaya visual yang simpel. guna disesuaikan dengan target *audiens*. Serta penambahan ilustrasi yang dibuat dengan teknik *digital imaging*.

III.3 Strategi Kreatif

Dalam perancangan website Saffar Band yang lebih baik dan menarik maka menggunakan strategi kreatif dengan menampilkan merchandise dari Saffar Band serta menampilkan video-video dari Saffar Band agar konsumen lebih tertarik.

III.4 Strategi Media

III.4.1 Media Utama

Media utama yang akan digunakan dalam menginformasikan Saffar Band adalah *website*. *Website* sebagai halaman yang dapat menampilkan informasi melalui internet yang dapat diakses secara cepat dan secara luas oleh *audiens.* Media ini dipilih karena melihat kebanyakan *audiens* tidak terlepas dari internet sehingga praktis untuk digunakan, tahan lama, dapat dibaca berulang ulang, dapat diakses secara leluasa dan dapat diperbaharui sehingga pengguna tidak merasa bosan dalam menggunakan media *website* ini.

III.4.2 Media Pendukung:

1. *Web Banner*

   Sebuah media promosi digital dalam bentuk gambar yang nantinya akan dipasang pada sebuah halaman *website* dan mengandung pranala atau *link* yang akan menuntun *user* ke halaman *website* Band Saffar tersebut. *Webbanner* ini nantinya akan diletakan di *facebook*.

2. *X-Banner*

   Media yang digunakan sebagai informasi dari Band Saffar yang berfungsi agar mengajak orang yang melihat untuk mengunjungi *website* Band Saffar. Penempatannya bisa diletakan di depan Distro Metal dan pada saat Distro Metal *open booth* di acara musik *underground* dan kegiatan acara lainnya.

3. Poster

   Poster yang memberikan informasi kepada target *audiens* agar mengajak orang yang melihat untuk mengunjungi *website* Band Saffar. Media promosi ini biasa ditempel di kampus, sekolahan, studio musik, acara musik, dan disetiap sudut jalan di kota Bandung khususnya yang menjadi tempat banyaknya anak muda berkumpul.

4. Stiker

   Stiker atau gambar tempel merupakan media yang dapat diaplikasikan diberbagai tempat. Biaya yang dikeluarkan pun relatif murah dan terjangkau. Stiker dapat dibagikan kepada *audiens* secara cuma - cuma pada suatu *event* musik *undergorund* ataupun diberikan pada setiap pembelian produk Band Saffar.

   Ditempatkan di toko baju dan music yang menjual merchandise Saffar.

5. *Flyer*

   Flyer sebagai media pendukung yang disebarkan kepada orang yang berjalan di sekitar keramaian dan dibagikan secara gratis atau dibagikan pada saat berlangsungnya *event* musik *underground*.

6. *T-shirt*

   T-shirt sebagai media pendukung yang selain di perjual belikan juga bisa digunakan oleh *crew* Saffar pada saat berada di distro Metal atau pada saat Saffar show.

   Ditempatkan di toko baju yang menjual merchandise Saffar.

7. Sosial Media

   Sebagai media pendukung berupa pranala atau *link* yang menginformasikan keberadaan *website* Saffar.

   Ditempatkan di Facebook

8. Pin

   Pin dapat dibagikan sebagai *gimmick* secara cuma-cuma untuk setiap pembelian produk Saffar.

   Ditempatkan di toko baju dan music yang menjual merchandise Saffar.

9. *Buletin*

   Buletin yang memberikan informasi kepada target *audiens* agar mengajak orang yang melihat untuk mengunjungi *website* Band Saffar. Ditempatkan di katalog menganai band.

III.5 Konsep Visual

Membuat *website* secara potrait memanjang ke bawah dengan teknik digital dan memasukan unsur islami yang dibuat mengikuti genre *death metal* di dalamnya.

III.5.1Format Desain

Desain yang dibuat menggunakan format desain *portrait* ,dinamis dengan komposisi yang teratur dengan maksud agar mudah dibaca dan jelas sehingga pesan dapat disampaikan dan diterima dengan baik oleh *audiens*. Format *website* yang digunakan menggunakan *html* dengan persentase 100% yang dimaksudkan supaya tetap terlihat *fit on size* jika dibuka dalam *browser* dan ukuran monitor apapun.

III.5.2 Tipografi

Arno Pro Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Abcdefghizklmnopqrstuvwqyz

1234567890

,./?;:’”{}[]~`!@#$%^&*()_-+= (SAFFAR)

Font jenis ini digunakan karena memperlihatkan ketajaman walaupun terlihat tipis, dan ini menggambarkan Saffar Band yang melakukan hal dalam bermusik yang bisa dilakukan siapa saja untuk sesuatu yang tajam dan besar (Menyebarkan nilai-nilai islam lewat lirik lagu).

III.5.3 Ilustrasi

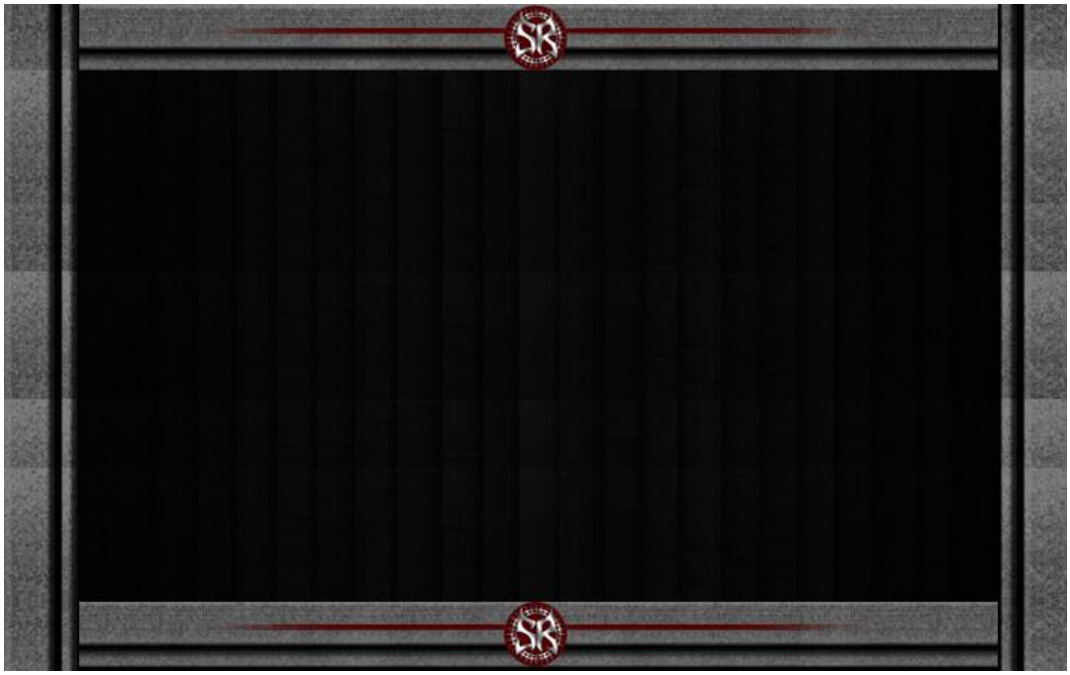
Menggunakan teknik Digital dengan memodifikasi beberapa gambar dan menggabungkan kedalam sebuah layout.



Gambar III.1 Slider

Sumber : Dokumentasi Pribadi (3 juni 2014)

Gambar orang yang akan menancapkan bendera dan sebuah audio mixer menggambarkan konsep musik Saffar yang berjuang atau berjihad melalui music dengan tambahan warna orange dan kuning yang menggabarkan matahari yang dimaksudkan agar kita berjuang setiap hari seperti matahari yang selalu terbit setiap hari.



Gambar III.2 Body

Sumber : Dokumentasi Pribadi (4 juni 2014)

Sisi kiri kanan dibuat tidak rata atau seperti bergelombang dan dibuat dengan memasukan tekstur batu menggambarkan sebuah perjalanan yang tidak selalu mulus dan mengacu pada arti saffar sendiri yaitu perjalanan, dan atas dan bawah dibuat secara merata menggambarkan hasil yang baik dimaksudkan agar kita bersemangat bejuang untuk mendapatkan hasil yang baik. Sementara kotak-kotak yang tersusun rapih di tengah atau background menggambarkan sebuah kebaikan-kebaikan yang terbungkus yang mesti kita ambil lewat sebuah perjuangan.



Gambar III.3 Navigasi

Sumber : Dokumentasi Pribadi (5 juni 2014)

Dibuat dengan tekstur batu dan berwarna lebih gelap agar terlihat keras seperti musik *death metal*.



Gambar III.4 bingkai

Sumber : Dokumentasi Pribadi (6 juni 2014)

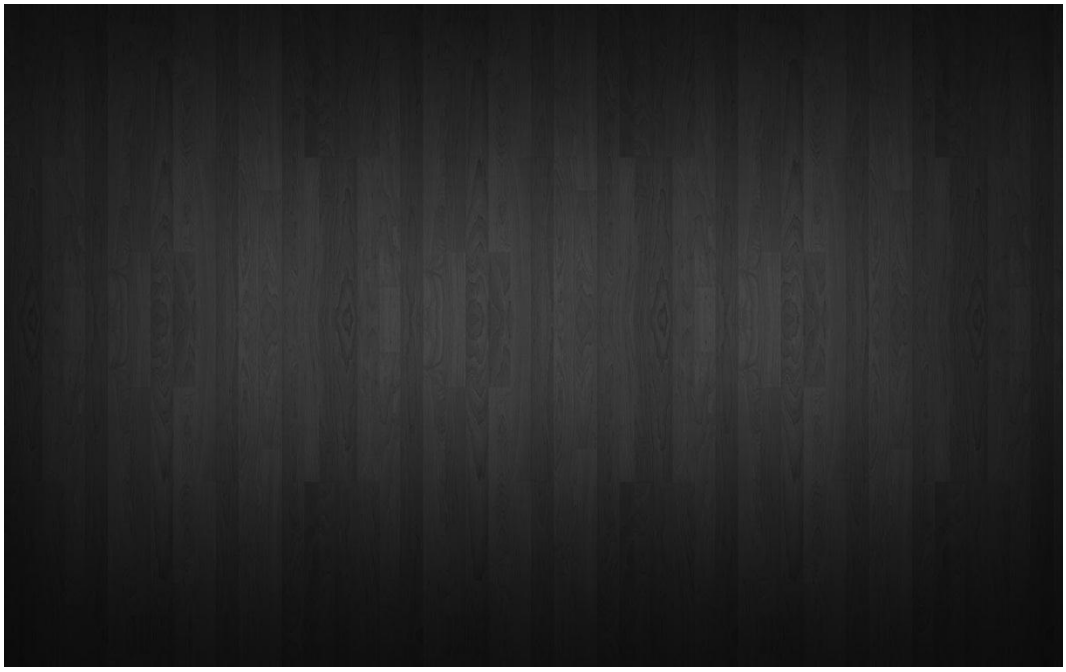
Seperti Bingkai foto atau buku yang dibuat secara lebih kasar agar terlihat death metal dimaksudkan untuk membungkus konten-konten atau konsep musik saffar yang bernuansa Islam yang mengambil genre *death metal*.



Gambar III.5 Conten

Sumber : Dokumentasi Pribadi (7 juni 2014)

Gambar 1 menggambar sebuah peci yang dibuat secara lebih kasar agar terlihat *death metal* menggambarkan bahwa Saffar adalah sosok Band yang Islami dan gambar 2 welcome sebagai penegas atau keterangan.



Gambar III.6 Background

Sumber : Dokumentasi Pribadi (8 juni 2014)

Background dengan gambar serat kayu menggambarkan sebuah lantai yang biasa kita lihat di masjid dimana Masjid adalah tempat ibadah umat Islam yang menggambarkan konsep musik saffar yang bernuansa Islam.



Gambar III.7 Footer

Sumber : Dokumentasi Pribadi (9 juni 2014)

Seperti Bingkai foto atau buku yang dibuat secara lebih kasar agar terlihat *death metal* dimaksudkan untuk membungkus konten-konten atau konsep musik saffar yang mengambil genre *death metal.*

III.5.4 Warna

.Warna yang digunakan dominan adalah warna abu-abu yang menunjukan campuran antara hitam dan putih dengan maksud penjelasan bahwa warna hitam tak selamanya hitam dalam artian sesuatu yang jelek tak selamanya jelek, hal ini mengacu pada konsep musik Saffar yang mengadaptasi nilai-nilai Islam dalam bermusik dengan mengambil genre *death metal* yang mempunyai citra negatif di masyarakat.



Gambar III.8 Warna

Sumber : Dokumentasi Pribadi (10 juni 2014)

III.6 Khalayak Sasaran

Masyarakat terutama remaja. Dengan meliputi khalayak sasaran seperti :

III.6.1 Geografis

Masyarakat remaja yang berada di Bandung dan yang ingin mengetahui Saffar Band lebih lengkap.

III.6.2 Demografis

Yang dituju adalah masyarakat remaja yang berada di Bandung.

- Primary : Remaja umur 16 sampai 25 tahun. Di usia ini termasuk kedalam usia yang memiliki suatu usaha dalam mewujudkan keinginan dan memiliki rasa penasaran yang tinggi akan pengetahuan.
- Sekunder : Masyarakat umum yang ingin tahu dengan Saffar Band.

III.6.3 Psikografis

kriteria psikografis ini dikenal sebagai kriteria nilai-nilai dan gaya hidup (*Value and Life Style* / VALS).

Segmentasi yang sangat memandang penting kriteria psikografis ini mendasarkan pendapatnya pada beberapa asumsi sebagai berikut :

1. Konsumen dibeda-bedakan berdasarkan sifat-sifat kepribadian, tingkat sosial ekonomi, sikap dan motivasi.
2. Perilaku konsumsi yang dilakukan mencerminkan pandangan seseorang terhadap dirinya sendiri.
3. Kriteria-kriteria psikografis akan mempertajam segmentasi demografi.
4. Perilaku konsumsi tercermin dalam gaya hidup dan kepribadian pada tiga aspek : aktivitas, minat dan opini.

Dari pengertian diatas, Penulis memilih masyarakat yang mengikuti perkembangan musik *underground* khususnya *Saffar Band*.