BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan terdiri dari dua kata yaitu strategi dan perancangan, dari dua kata tersebut memiliki arti masing – masing. Strategi adalah sebuah cara atau teknik yang telah ditetapkan untuk mencapai suatu tujuan tertentu, sedangkan perancangan adalah suatu kegiatan yang dilakukan berdasarkan hasil analisa dengan menggunakan imajinasi, fakta, sketsa yang dapat merubah sesuatu yang telah ada menjadi sesuatu yang lebih baik untuk mencapai tujuan.

Dengan menggunakan buku ilustrasi adalah strategi perancangannya, menggunakan teknik perancangan awal dengan membuat sketsa gambar yang simpel sehingga bisa dengan mudah dimengerti, setelah itu diberi sentuhan warna yang disesuaikan dengan cerita dalam buku tersebut. Kelebihan yang dimiliki oleh media ini adalah adanya ilustrasi untuk menunjukan gambaran objek yang akan di informasikan serta dilengkapi dengan penjelasan berupa teks sehingga bisa lebih mudah untuk dimengerti. Dengan perancangan buku ilustrasi tentang kesenian tradisional doger kontrak asal subang ini dapat memberi informasi terhadap audience yang dituju, maka dibutuhkan strategi perancangan yang terkonsep dengan baik.

III.1.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan dari perancangan media informasi kesenian tradisional doger kontrak sebagai berikut :

Memberi informasi terhadap masyarakat sehingga dapat mengenal dan mengetahui tentang kesenian tradisional doger kontrak, dengan demikian masyarakat bisa peduli terhadap kesenian tradisional tersebut.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang digunakan dalam perancangan media buku ilustrasi tentang kesenian tradisional doger kontrak adalah pendekatan secara visual. Ada beberapa pendekatan yang dilakukan untuk mendapatkan perhatian dari

masyarakat agar tertarik dengan buku ilustrasi tentang kesenian tradisional doger kontrak, antara lain :

- Dengan ada buku ilustrasi ini dapat memudahkan masyarakat untuk menerima informasi tentang kesenian tradisional doger kontrak.
- Infomasi ini dapat dimengerti dengan baik oleh masyarakat dengan membaca dan memahami isi dari buku ilustrasi kesenian tradisional doger kontrak yang mengenalkan sejarah, busana pertunjukan, dan alat musik yang dipakai dengan menggunakan ilustrasi serta dilengkapi dengan penjelasan berupa teks sehingga bisa dengan mudah dimengerti.
- Pendekatan Visual

  Pendekatan visual yang digunakan dalam buku ilustrasi ini berupa gambar, warna dan teks yang menginformasikan tentang sejarah, busana yang digunakan, dan jenis alat musik yang digunakan.

  Tampilan visual *layout* buku ilustrasi ini dilakukan pendekatan dengan gambar, ilustrasi suasana dan warna, agar dapat menampilkan kesan dan suasana yang diinformasikan dalam buku ilustrasi ini terasa, dengan desain yang tidak terlalu rumit agar dapat mempermudah pembaca dalam memahami buku ilustrasi tersebut.
- Pendekatan Verbal

  Penyampaian informasi dalam media buku ilustrasi ini dengan menggunakan bahasa Indonesia. Penggunaan Bahasa Indonesia digunakan sebagai penjelasan dan informasi agar materi pesan yang disampaikan cukup jelas dan mudah dimengerti oleh target sasaran sehingga komunikasi yang disampaikan lebih efektif dan pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

III.1.3 Materi Pesan

Menampilkan informasi yang menjelaskan tentang sejarah, perkembangan kesenian tradisional doger kontrak, menjelasan busana, alat musik yang digunakan dalam kesenian tradisional doger kontrak, menjelaskan pertunjukan serta makna dalam kesenian tradisional doger kontrak.

III.1.4 Gaya Bahasa

Menggunakan bahasa formal Indonesia agar terkesan lebih serius serta sesuai dengan target audiens.

III.1.5 Khalayak Sasaran Perancangan

1. ***Target Audience***

- **Demografis**

  Target audiens yang dituju adalah remaja berusia 12 – 22 tahun yang tinggal diperkotaan khusunya Subang.

  - Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan
  - Status ekonomi : Semua kalangan
  - Pendidikan : Sekolah menengah pertama hingga mahasiswa
  - Pekerjaan : Siswa dan siswi

- **Geografis**

  Masyarakat yang berada di wilayah Indonesia khususnya wilayah perkotaan. Lebih spesifik lagi adalah di Kabupaten Subang.

- **Psikografis**

  Dipilih remaja karena menurut Makmun (28,2003) pada usia tersebut tingkah laku dan pola hidup mereka masih belum konsisten untuk memilih apa yang terbaik dan menarik untuk dipelajari, kehidupan mereka masih bersifat keingintahuan dan mengenal.

  Blos menyatakan bahwa perkembangan hakikatnya adalah penyesuaian diri dalam rangka untuk mengatasi stress. Dalam penyesuaian diri menuju kedewasaan ada tiga tahap perkembangan remaja, yaitu:

  Remaja awal, 12 - 15 tahun pada tahap ini remaja masih terheran-heran dengan perubahan yang terjadi pada fisiknya serta dorongan yang menyertai perubahan fisik tersebut.cepat tertarik dengan lawan jenis, mudah terangsang secara erotis dan membuka pikiran-pikiran baru. Pada tahap ini juga remaja mengalami pengurangan kendali terhadap ego menyebabkan remaja sulit dimengerti dan sulit mengerti orang dewasa.

Remaja tengah, 15 - 18 tahun pada tahap ini remaja cenderung lebih membutuhkan teman. Ada kecenderungan mencintai diri sendiri, dengan menyukai teman-teman yang memiliki sifat yang sama dengan dirinya. Remaja pada fase ini sering mengalami kebingungan dalam menentukan sikapnya pada orang lain.

Remaja akhir, 18 - 22 tahun tahap ini adalah masa konsolidasi menuju masa dewasa dan ditandai dengan pencapaian lima hal, yaitu:

- minat yang makin mantap terhadap fungsi intelektual
- egonya mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang lain dan dalam pengalaman baru.
- Terbentuk identitas seksual yang tidak akan berubah lagi.
- Egosentrisme diganti dengan keseimbangan antara kepentingan diri dan orang lain.
- Tumbuh dinding yang memisahkan antara diri pribadinya dengan masyrakat.

2. *Consumer Insight*

Remaja – dewasa, laki-laki dan perempuan untuk remaja yang bersekolah tingkat sekolah menengah pertama hingga mahasiswa dengan status sosial semua kalangan bawah hingga atas.

3. *Consumer Journey*

Untuk menyampaikan ide yang telah dibentuk pada media-media yang akan digunakan, maka diperlukan perencanaan yang baik agar mendapatkan interaksi dan tersampaikan pada sasaran maka diperlukan daftar aktifitas dari target audiens.

Tabel III.1 *Consumer Journey*
Sumber: Dokumentasi pribadi (2016)

Waktu	**Aktivitas Remaja**	**Tempat**	***Point Of Contact***
05.00-07.00	Bangun tidur, mandi, pilih baju, sarapan	Kamar tidur	Kasur, bantal, guling, selimut, lemari baju, jam,
07.00-07.30	Menuju sekolah, kampus	Jalan,	Jalan, kendaraan, orang,
08.00-11.00	Belajar, diskusi,	Sekolah, kelas, taman, kantin	Meja, kursi, alat tulis, teman, guru, dosen
12.00-14.00	Pulang, istirahat, makan, ibadah,	Rumah, kamar	Makanan, minuman, kendaraan, orang tua
14.00-16.00	Ibadah, kursus, kumpul komumitas	Mesjid, jalan, cafe, kampus,sekolah	Kendaraan, orang, alat tulis, alat makan, handpone, meja,kursi
16.00-21.00	Olahraga, bermain, pulang, mandi, makan, ibadah, tidur	Lapangan,taman, jalan, rumah, musola, kamar tidur	Sepatu olahraga, bola handphone, kendaraan, orang, alat mandi, alat makan, sajadah, tempat tidur

III.1.6 Strategi Kreatif

Menurut Conny R Semiawan (2009: 44) strategi kreatif adalah cara memodifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru. Untuk mendapat

hasil tersebut maka harus dilakukan penetapan target audience, perencanaan media, perencanaan pesan dan perencanaan eksekusi. Agar informasi yang disampaikan mencapai tujuan, maka penyampaian informasi harus dilakukan secara efektif. Maksud dari informasi yang efektif adalah informasi yang disampaikan dalam bentuk pesan dalam isi buku harus menarik dan memiliki strategi visual yang berbeda tetapi mudah dimengerti, dengan pola seperti itu pembaca bisa memahami isi dari pesan yang disampaikan khususnya target sasaran yang dituju.

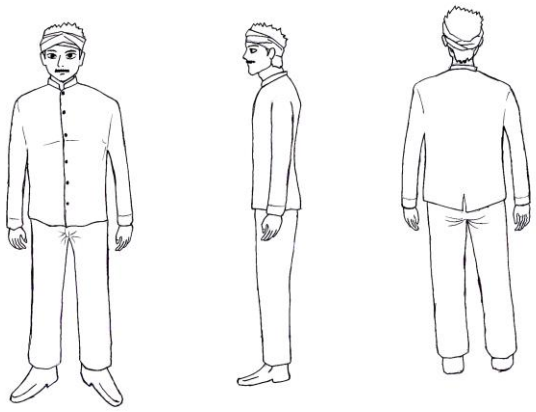
- *Copywriting*

  Headline : Kesenian tradisional doger kontrak asal subang

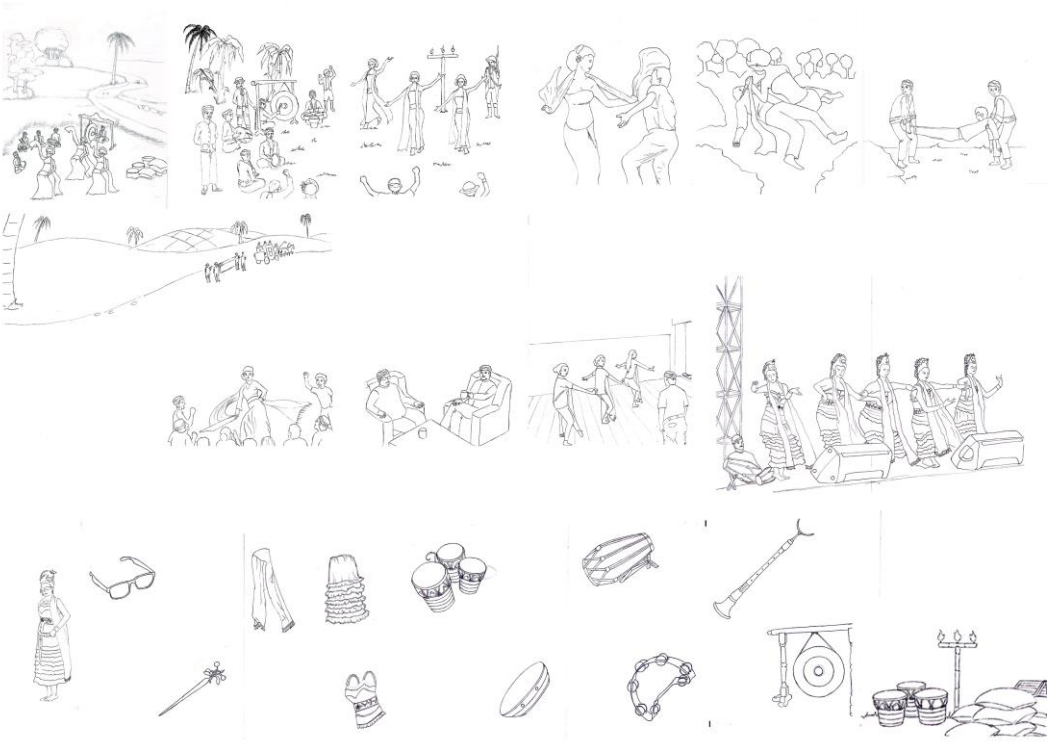
- *Storyline*

  Halaman 1 : Sejarah
  Halaman 2 : Ilustrasi pagelaran doger saat masa panen
  Halaman 3-4 : Ilustrasi kelompok doger ngamen diperkebunan
  Halaman 5 : Ilustrasi ronggeng menarik perhatian sekutu penjajah
  Halaman 6 : Ilustrasi ronggeng menikam sekutu penjajah
  Halaman 7 : Kelompok doger menghilangkan jejak penikaman
  Halaman 8 : Alasan ronggeng menikap sekutu penjajah
  Halaman 9-10 : Ilustrasi penyebab doger jarang ditampilkan
  Halaman 11 : Rekonstruksi Kesenian Doger
  Halaman 12 : Ilustrasi hasil rekonstruksi kesenian doger
  Halaman 13-14 : Ilustrasi hasil rekonstruksi kesenian doger
  Halaman 15 : Busana
  Halaman 16 : Tusuk konde dan kaca mata
  Halaman 17 : Apok, sampur, dan rok
  Halaman 18 : Alat musik
  Halaman 19 : Genjring dan belentuk ngapung
  Halaman 20 : Kecrek dan kendang
  Halaman 21 : Torompet dan gong
  Halaman 22 : Ilustrasi makna doger kontrak
  Halaman 23 : Karakter ronggeng
  Halaman 24 : Karakter perekonstruksi, lurah kongsi, dan penjajah.

- Sketsa



Gambar III.1 Sketsa karakter
Sumber : Dokumentasi pribadi (2016)



Gambar III.2 Sketsa isi buku
Sumber : Dokumentasi pribadi (2016)

III.1.7 Strategi Media

- **Media Utama**

  Media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan danpengirim pesan kepada penerima pesan, sehingga dapat merangsang perasaan,perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa, sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan efektif dan efesien sesuai dengan yang diharapkan (Sadiman, 2002:6)

  Media utama yang akan digunakan dalam penyampaian pesan yang terkandung dalam kesenian tradisional doger kontrak ini adalah buku ilustrasi, buku dipilih karena belum ada buku yang menjelaskan secara khusus tentang kesenian tradisional doger kontrak, selain itu buku mudah untuk digunakan dan dapat dibawa kemana saja, media buku dapat dengan mudah ditemukan karena banyak toko buku hingga perpustakaan yang dapat dijumpai.

- **Media Pendukung**

  Media pendukung dapat membantu meningkatkan minat audiens untuk membeli buku ilustrasi tentang kesenian tradisional doger kontrak. Media pendukung utama yang digunakan adalah x-banner sebagai media promosi utama untuk memperkenalkan buku ilustrasi kesenian doger kontrak kepada audiens. Sedangkan untuk media promosi yang akan dikemas satu paket dalam buku ilustrasinya sebagai bonus adalah *sticker*, poster, gantungan kunci, dan t-shirt, khusus untuk t-shirt setiap pembelian buku pada saat *launching* akan mendapat paket murah buku, t-shirt dan gratis media pendukung lain. Dengan pendukung ini secara tidak langsung dapat mengenalkan kesenian doger kontrak karena fungsi dari media pendukung ini sebagai aksesoris yang bisa digunakan dalam beraktivitas sehari hari.

III.1.8 Strategi Distribusi

Strategi distribusi adalah perenrencana dalam menyebarkan atau menyalurkan suatu produk kepada target audiens. Buku ilustrasi tentang kesenian tradisional doger kontrak ini akan ditawarkan kepada pihak penerbit yang mempunyai

potensi untuk menerbitkan buku yang menceritakan tentang kebudayaan tradisional. Toko-toko seperti gramedia, graha media, toga mas, perpustakaan dari tiap-tiap sekolah, dan dinas terkait tentang kebudayaan akan menjadi target utama pendistribusian buku ini. Buku ilustrasi ini akan didistribusikan pada hari jadi Kabupaten Subang dalam acara tersebut berbagai macam kesenian tradisional Subang akan dipertunjukan termasuk doger kontrak. Berikut tabel distribusi buku ilustrasi kesenian tradisional doger kontrak.

Tabel : III.1 Distribusi
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)

No	Media	Maret				April			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Poster								
2	Sticker								
3	Flyer								
4	Gantungan kunci								
5	Pembatas buku								
6	T-Shirt								
7	Goodie bag								
8	X-banner								
9	Launching buku								

III.2 Konsep Visual

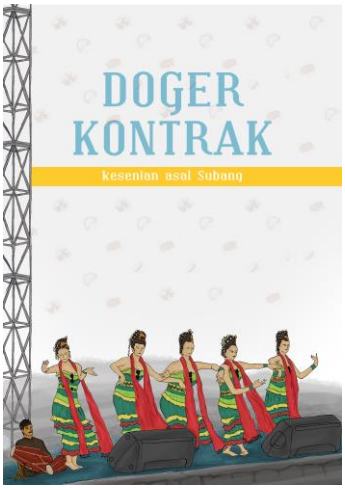
Konsep visual dari perancangan media informasi tentang kesenian tradisional doger kontrak adalah menampilkan visual yang menggambarkan suasana jaman dahulu hingga saat ini dengan menggunakan warna-warna yang mendukung dan tetap memperlihatkan kesan kehidupan masyarakat agraris pada saat itu. Penyampaian pesan secara informatif tanpa menggunakan ilustrasi dan layout yang disesuaikan dengan kehidupan masyarakat subang pada saat itu. Sehingga dapat menjelaskan dan mempersentasikan kebudayaan tersebut.

III.2.1 Format Desain

Aplikasi mengenai buku ilustrasi ini berukuran 14.8x21cm (A5), ukuran tersebut adalah ukuran yang sesuai dengan standar *pocket book*. Isi dari aplikasi ini adalah menjelaskan tentang sejarah dan perkembangan, serta dijelaskan juga busana dan alat musik yang dipakai saat pagelaran kesenian tradisional doger kontrak.

14.8 cm

21. cm



Gambar III.3 Format Desain
Sumber: Dokumentasi pribadi (2016)

III.2.2 *layout*

Menurut Lukmanul hakim layout dalam bahasa memiliki arti tata letak. *Layout* memiliki lima prinsip yaitu kesederhanaan, kontras, keseimbangan, keharmonisan, dan keselarasan. Ke lima prinsip tersebut menjadi pertimbangan dalam merancang buku ilustrasi tentang kesenian tradisional ini. Pada bagian cover menggunakan tipografi yang besar dan dilengkapi icon-icon seperti alat musik dan busana yang digunakan dalam doger kontrak. Dengan tujuan masyarakat bisa tertarik dan memahami tentang buku ilustrasi tersebut.



Gambar III.4 *Layout* Buku ilustrasi kesenian doger kontrak
Sumber: Dokumentasi pribadi (2016)



Gambar III.4 *Layout* Buku ilustrasi kesenian doger kontrak
Sumber: Dokumentasi pribadi (2016)

III.2.3 Huruf

- Tipografi

Covington
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
123456789{!@#$%^&*()_+|,.?:"}
The quick brown fox jumps over the lazy dog

Font covington digunakan dalam penulisan judul karena font memiliki bentuk tegas tetapi memiliki lengkungan, hal ini cocok dengan tarian doger kontrak yang gemulai tetapi tetap menegaskan identitas masyarakat Subang.

Helvetica LT CondensedBlack
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
123456789{!@#$%^&*()_+|,.?:"}

Font heveltica lt condensedblack digunakan dalam setiap sub judul buku ilustrasi yang dirancang, font ini digunakan karena memiliki kesan tegas cocok dipakai dalam sub judul buku ilustrasi ini.

Helvetica LT Light

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

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

Font heveltica lt light digunakan dalam penjelasan setiap halaman yang ada dalam buku ilustrasi kesenian tradisional doger kontrak, font ini digunakan karena memiliki bentuk huruf yang jelas sehingga dapat mudah dimengerti oleh pembaca.

III.2.4 Ilustrasi

Wojirsch berpendapat, ilustrasi merupakan gambaran pesan yang tak terbaca yang dapat menguraikan cerita, berupa gambar dan tulisan, yaitu bentuk grafis informasi yang memikat. Sehingga dapat menielaskan makna Yang terkandung didalam pesan tersembunyi (1995). Ilustrasi yang digunakan dalam perancangan buku ini dengan cara membuat sketsa manual, setelah itu diberi pewarnaan dengan menggunakan teknik digital menggunakan aplikasi photoshop. Teknik manual dilakukan karena agar lebih mudah menggambarkan suasana jaman dulu dikarenakan tidak ada sumber foto pada saat itu. Teknik pewarnaan digital digunakan supaya bisa menimbulkan kesan dan suasana saat jaman dulu hingga sekarang, dan teknik ini tidak membutuhkan waktu yang lama dalam proses pengerjaan.

Referensi



Gambar III.5 referensiSumber :

http://www.barryablett.co.uk/ (14 juni 2016)



Gambar III.7 Ilustrasi doger ngamen diperkebunan
Sumber : Dokumentasi pribadi (2016)



Gambar III.8 Ilustrasi rekonstruksi doger
Sumber : Dokumentasi pribadi (2016)



Gambar III.9 Ilustrasi pertunjukan doger kontrak
Sumber : Dokumentasi pribadi (2016)

III.2.5 Warna

- Warna

Teori Brewster pertama kali dinyatakan pada tahun 1831. Teori ini menyederhanakan warna-warna yang ada di alam menjadi 4 kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan warna netral. Kelompok warna ini sering disusun dalam lingkaran warna brewster. Lingkaran warna brewster menjelaskan teori komplementer, split komplementer, triad, dan tetrad.

Warna primer, merupakan warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru, dan kuning.

Warna sekunder, merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Misalnya warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning, hijau adalah campuran biru dan kuning, dan ungu adalah campuran merah dan biru.

Warna tersier, merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga.

Warna netral, warna netral merupakan hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Biasanya hasil campuran yang tepat akan menuju hitam.



RGB CMYK
209191117 2020650



RGB CMYK
55357 55678371



RGB CMYK
1054710 3679100



RGB CMYK
17220798 371800



RGB CMYK
25500 0991000

RGB CMYK
186234239 25070

RGB CMYK
238218174 612350

Warna yang digunakan untuk buku ilustrasi kesenian tradisional doger kontrak diambil dari warna-warna gelap yang menunjukan suasana jaman dahulu, dan mengunakan warna yang cerah dan terang menunjukan perubahan baru dalam kesenian tradisional doger menjadi doger kontrak.