BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Strategi Perancangan yang bertujuan sebagai media informasi ini yaitu dengan menampilkan konsep desain visual yang menarik. Maka dipilihlah buku ilustrasi yang bertujuan untuk menambah pengetahuan target audiens tentang suatu kesenian Sampyong Majalengka. Dengan visual yang dibuat dengan pendekatan karakter remaja dan menyesuaikan dengan temanya.

III.1.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan dari perancangan media informasi kesenian tradisional Sampyong Memberi informasi terhadap masyarakat muda sehingga dapat mengenal dan mengetahui tentang kesenian Sampyong Majalengka, dengan demikian masyarakat bisa peduli dan lebih mengenal kesenian tradisional tersebut.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Dalam suatu penyampaian informasi, dibutuhkan suatu komunikasi yang mampu menyampaikan informasi tersebut mudah dimengerti oleh target audiens. Penyampaian informasi tersebut dapat berupa Bahasa visual maupun Bahasa verbal, yang dapat memberikan efek ketertarikan dan rasa ingin tahu target audiens terhadap komunikasi yang disajikan.

Pendekatan komunikasi yang digunakan tentang kesenian Sampyong Majalengka adalah media buku ilustrasi yang berisikan mengenai informasi tentang sejarah, pertunjukan, aturan permainan dan alat musik yang dipakai. Dengan adanya buku ilustrasi ini dapat memudahkan masyarakat untuk menerima informasi tentang kesenian Sampyong Majalengka.

- Pendekatan Visual

  Pendekatan visual yang akan digunakan adalah gambar ilustrasi pada umumnya, namun menggunakan gaya gambar pribadi dan tentunya gaya gambar yang disesuaikan untuk kalangan remaja sehingga tujuan untuk untuk menginformasikan dapat terealisasikan.

- 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

Pesan yang ingin disampaikan pada media informasi melalui buku ilustrasi ini adalah untuk memberikan informasi yang menjelaskan tentang sejarah dan mengenal lebih pada kesenian Sampyong Majalengka, menjelaskan busana yang dipakai dan alat musik yang digunakan dalam kesenian Sampyong Majalengka.

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 15 – 22 tahun yang tinggal diperkotaan.

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

   - **Geografis**

     Masyarakat yang berada di wilayah Indonesia khususnya wilayah perkotaan.

- **Psikografis**

  Dari psikografis buku ilustrasi tentang kesenian sampyong ditujukan kepada remaja yang menyukai kesenian tradisional dan buku bacaan yang bergambar seperti buku ilustrasi.

2. *Consumer Insight*

Untuk media buku ilustrasi tentang kesnian Sampyong Majalengka, target audiens yang dicari adalah masyarakat khususnya Remaja – dewasa, laki-laki dan perempuan usia 16-22 tahun, untuk remaja yang bersekolah tingkat 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.

Waktu	**Aktivitas Remaja**	**Tempat**	***Point Of Contact***
05.00-07.00	Bangun tidur, mandi, pilih baju, sarapan	Kamar tidur, ruang makan	Kasur, bantal, selimut, lemari baju, jam, meja makan
07.00-07.30	Menuju sekolah, kampus	Jalan,	Jalan, kendaraan, orang, jembatan penyebrangan
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, sejadah

14.00-16.00	Ibadah, kursus, kumpul dengan teman	Mesjid, jalan, cafe, kampus,sekolah, rumah teman	Kendaraan, orang, alat tulis, alat makan, handpone, meja,kursi
16.00-21.00	Olahraga, bermain, berkumpul dengan orang tua, pulang, mandi, makan, ibadah, tidur	Lapangan,taman, jalan, rumah, mushola, kamar tidur,ruangan keluarga	Sepatu olahraga, bola handphone, kendaraan, orang, alat mandi, alat makan, sajadah, tempat tidur

Tabel III.1 *Consumer Journey*

Sumber: Data pribadi (2016)

III.1.6 Strategi Kreatif

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 : Keunikan Sampyong kesenian tradisional Majalengka

- Story line

  Halaman 1

  Ilustrasi para pemain kesenian Sampyong

  Halaman 2

  Sejarah kesenian Sampyong Majalengka

  Halaman 3

  Ilustrasi para pemain alat musik

  Halaman 4

  Penjelasan awal mula pertunjukan kesenian sampyong

  Halaman 5

  Ilustrasi seorang malandang atau wasit

  Halaman 6

  Penjelasan seorang malandang

  Halaman 7

  Ilustrasi para pemain sampyong yang mulai memasuki lapangan pertunjukan

  Halaman 8

  Penjelasan para pemain sampyong yang mulai memasuki lapangan pertunjukan

  Halaman 9

  Ilustrasi peraturan seperti pemain sedang memukul kaki sang lawan pada bagian pinggang kebawah

  Halaman 10

  Ilustrasi para pemain yang sedang menikmati alunan musik

  Halaman 11

  Penjelasan para pemain yang sedang menikmati alunan musik

  Halaman 12

  ilustrasi kedua pemain dan malandang atau wasit

  Halaman 13

Penjelasan kedua pemain dan malandang atau wasit

Halaman 14

ilustrasi kesenian sampyong sedang memukul lawan

Halaman 15

Penjelasan dan ilustrasi peralatan dan cara memgang rotan

Halaman 16

Ilustrasi dan penjelasan alat music kempul

Halaman 17

Ilustrasi dan penjelasan alat musik gendang

Haaman 18

Ilustrasi dan penjelasan alat music terompet

- Sketsa



Gambar III.1 Karakter tampak depan pemain sampyong

Sumber : Dokumen pribadi





Gambar III.2 Sketsa isi buku

Sumber : pribadi

III.1.7 Strategi Media

- **Media Utama**

  Media utama yang akan digunakan dalam penyampaian pesan yang terkandung dalam kesenian Sampyong Majalengka ini adalah buku ilustrasi, buku dipilih karena belum ada buku yang menjelaskan secara khusus tentang kesenian Sampyong Majalengka, 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 Sampyong Majalengka. Media pendukung utama yang digunakan adalah x-banner sebagai media promosi utama untuk memperkenalkan buku ilustrasi kesenian Sampyong Majalengka

kepada audiens. Sedangkan untuk media promosi yang akan dikemas satu paket dalam buku ilustrasinya sebagai bonus adalah *sticker*, poster, gantungan kunci, pin dan t-shirt, khusus untuk t-shirt sepuluh orang pertama yang membeli buku akan mendapatkan bonus t-shirt. Dengan pendukung ini secara tidak langsung dapat mengenalkan kesenian Sampyong Majalengka karena fungsi dari media pendukung ini sebagai aksesoris yang bisa digunakan dalam beraktivitas sehari hari.

III.1.8 Strategi Distribusi

Strategi distribusi adalah perencanaan dalam menyebarkan atau menyalurkan suatu produk kepada target audiens. Buku ilustrasi tentang kesenian sampyong Majalengka ini akan ditawarkan kepada pihak penerbit yang mempunyai potensi untuk menerbitkan buku yang menceritakan tentang kebudayaan tradisional. Toko-toko seperti gramedia, perpustakaan dari tiap-tiap sekolah, dan dinas terkait tentang kebudayaan akan menjadi target utama pendistribusian buku ini.

III.2 Konsep Visual

Konsep visual dari perancangan media informasi tentang kesenian Sampyong Majalengka adalah menampilkan visual yang menggambarkan suasana pada saat acara berlangsung atau di suatu keramaian. 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 para masyarakat Majalengka. Sehingga dapat menjelaskan dan mempersentasikan kesenian 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 lebih mengenal kesenian daerah, serta dijelaskan juga busana, alat yang digunakan saat pertunjukan dan alat musik yang dipakai saat pertunjukan kesenian Sampyong Majalengka.



Gambar III. 3 format desain cover dan punggung buku

Sumber : data pribadi

Pada bagian cover menunjukan para pemain sampyong yang sedang berdiri dan pada bagian punggung buku terdapat judul di bagian tengah dan pada bagian atas memasukan logo penerbit dengan di perkecil agar punggung buku terlihat lebih menarik dan disukai.

III.2.2 *layout*

Pada bagian cover menggunakan tipografi yang besar dan dilengkapi dengan para pemain sampyong yang sedang berdiri pada bagian *background* menempatkan pada suatu tempat dengan ciri khas pepohonan dengan dilengkapi pada suatu acara dan keramaian. karena dengan tujuan masyarakat bisa tertarik dan memahami tentang buku ilustrasi tersebut.



Gambar III.4 *Layout* Buku ilustrasi kesenian sampyong

Sumber: Data pribadi (2016)



Gambar III.4 *Layout* Buku ilustrasi kesenian Sampyong

Sumber: Data pribadi (2016)

III.2.3 Huruf

- Tipografi

ATVICE

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567894+|,.?:"}

Font atvice digunakan dalam penulisan judul karena font memiliki bentuk yang mudah dilihat dan sangat cocok dengan ilustrasi pada bagian cover

Axis

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567891!@#$%^&*()_+|,.?:"!

Font axis digunakan dalam setiap sub judul buku ilustrasi yang dirancang, font ini digunakan karena cocok dipakai dalam sub judul buku ilustrasi ini.

covington

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567891{!@#$%^&*()_+|,.?:"}

Font covington digunakan dalam penjelasan setiap halaman yang ada dalam buku ilustrasi kesenian Sampyong Majalengka, font ini digunakan karena memiliki bentuk huruf yang jelas sehingga dapat mudah dimengerti oleh pembaca.

III.2.4 Ilustrasi

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 pada saat keramain atau dalam suatu acara. Teknik pewarnaan digital digunakan supaya bisa menimbulkan kesan.



Gambar II. 5 ilustrasi para pemain sedang mengikuti alunan musik

Sumber : Data pribadi



Gambar II. 6 ilustrasi seseorang sedang memukul lawan

Sumber : Data pribadi



Gambar II. 7 ilustrasi seorang malandang yang sedang memberikan arahan

Sumber : Data pribadi



Gambar III.8 ilustrasi para pemain sampyong memasuki lapangan pertunjukan

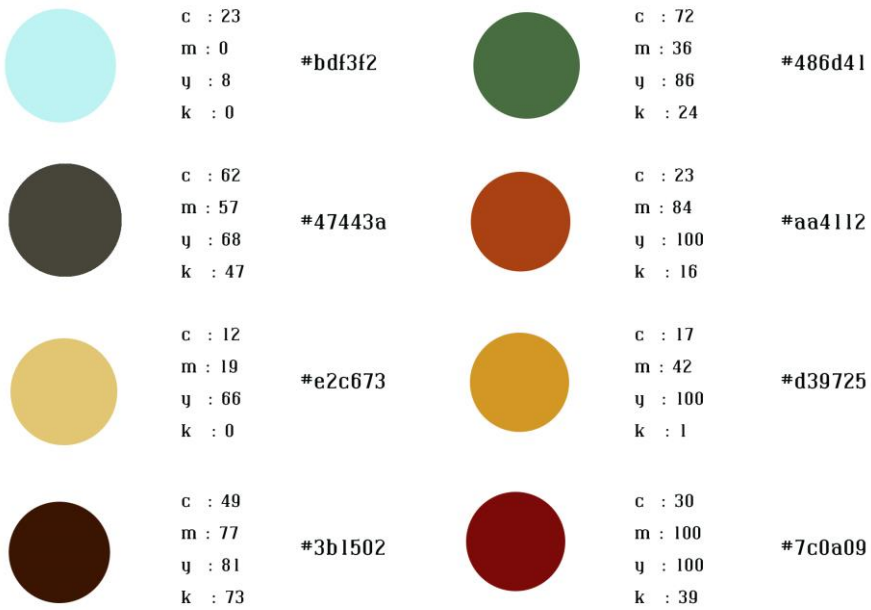
Sumber : Data pribadi



Gambar III. 9 ilustrasi para pemain alat musik yang sedang dimainkan

Sumber : Data pribadi

III.2.5 Warna



Gambar III. 10 warna

Sumber : Dokumentasi pribadi

Warna yang digunakan untuk buku ilustrasi kesenian Sampyong Majalengka diambil dari warna-warna terang pada bagian background dan pada bagian ilustrasi karakter memliki warna yang sedikit gelap karena menyatukan dengan busana aslinnya. Pada bagian alat musik dan peralatnnya mempunyai warna sedikit gelap dan dengan warna warna tua.