BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Pada dasarnya khalayak sasaran merupakan sekelompok sasaran maupun segmen pasar yang dituju secara khusus. Pride & Ferrel (1995) mengatakan bahwa segmentasi pasar adalah suatu proses membagi pasar ke dalam segmen-segmen pelanggan potensial dengan kesamaan karakteristik yang menunjukkan adanya kesamaan perilaku pembeli. Untuk target audiens Tugas Akhir ini, penulis telah mengklasifikasikan target audiens sebagai berikut:

III.1.1 Demografis

- Gender : Laki-laki dan Perempuan
- Usia : 13 -18 tahun
- Pekerjaan : Pelajar
- Pendidikan : SMP - SMA

III.1.2 Geografis

Wilayah Kota Bandung.

III.1.3 Psikografis

Menurut Seifert dan Hoffnung (1987) remaja didefinisikan sebagai tahap perkembangan transisi yang membawa individu dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Perkembangan pada remaja dipengaruhi oleh:

Perkembangan kognitif (kemampuan berpikir)

- Secara intelektual, remaja mulai dapat berpikir logis tentang gagasan abstrak.
- Berfungsinya kegiatan kognitif tingkat tinggi, yaitu membuat strategi, membuat keputusan serta memecahkan masalah.
- Sudah mampu membedakan yang konkrit dengan yang abstrak.

- Munculnya kemampuan nalar secara ilmiah, belajar menguji hipotesis.
- Mulai menyadari proses berpikir efisien dan belajar berintrospeksi.

Perkembangan sosial

- Aspek Fisik: dengan kehadiran teman sebaya, remaja dapat mengembangkan keterampilan-keterampilan fisiknya, seperti kegiatan-kegiatan kelompok yang sama-sama menyukai aktifitas fisik. Misalnya kelompok sepak bola, karate dan yang lainnya.
- Aspek Intelektual: remaja berkelompok dengan minat yang sama, seperti ajang diskusi atau kegiatan-kegiatan yang banyak melibatkan kemampuan intelektualnya.
- Aspek Emosi: remaja membuat kelompok untuk saling menyalurkan emosinya, misalnya nonton bareng, nyanyi bareng-bareng (membuat band) atau kegiatan lainnya yang bisa menyalurkan emosi mereka.
- Aspek Sosial: dengan kelompok, remaja merasa memiliki teman senasib, se ide, seperjuangan sehingga melalui kegiatan sosial yang mereka bentuk, remaja merasa dihargai oleh lingkungannya.
- Aspek Moral: remaja berkelompok untuk mengembangkan kemampuannya di bidang keagamaan.



Gambar III.1. Remaja Kota Bandung
Sumber: http://pikremaja.or.id/detailpost/pik-remaja-2016.jpg

III.1.4 *Consumer Insight*

Perancangan *consumer insight* perlu dilakukan agar mengetahui target audiens untuk mendekati secara perilaku atau kebiasaan. *Consumer insight* (seperti ditulis Amalia E. Maulana, 2009) adalah "Proses mencari tahu secara lebih mendalam dan *holistic*, tentang latar belakang perbuatan, pemikiran dan perilaku seorang konsumen yang berhubungan dengan produk dan komunikasi iklannya".

Perancangan informasi ini memilih remaja sebagai target audiens. Perkembangan sosial pada masa remaja merupakan puncak dari perkembangan sosial dari fase-fase perkembangan. Bahkan, terkadang, perkembangan sosial remaja lebih mementingkan kehidupan sosialnya di luar ikatan sosialnya dalam keluarga. Perkembangan sosial remaja pada fase ini merupakan titik balik pusat perhatian. Lingkungan sosialnya sebagai perhatian utama. Dalam kehidupan sehari-harinya, remaja memiliki perilaku sebagai berikut:

- Ketergantungan remaja kepada orangtua mulai berkurang dan lebih sering berkumpul dengan dengan temannya diluar rumah
- Kegiatan sosial remaja yang cenderung berinteraksi menggunakan permainan untuk lebih mengakrabkan suasana
- Remaja cenderung menyukai tantangan dalam interaksi sosial
- Remaja memiliki rasa keingintahuan yang tinggi terhadap sesuatu yang baru

III.1.5 *Consumer Journey*

Perencanaan *consumer journey* perlu dilakukan agar mengetahui tempat-tempat yang biasa dituju oleh target audiens pada kegiatan sehari-hari dengan tujuan untuk menjangkau setiap tempat yang memungkinkan untuk dikunjungi oleh target audiens. Menurut Italo Gani *consumer journey* adalah "Tahapan yang dilakukan oleh konsumen sebelum mencapai goal atau tujuan dari kampanye digital marketing".

Tabel III.1 Consumer Journey

No	Kegiatan	Tempat	Point of Contact
1	Bangun Tidur	Rumah, melalui media sosial	facebook, instagram, iklan majalah
2	Perjalanan ke Sekolah	Jalan, Lingkungan Sekitar Sekolah	Poster, Stiker
3	Sekolah	Majalah Dinding	Poster, Stiker
4	Istirahat	Kantin	Poster, Stiker,
5	Jam pulang sekolah	Sekitar lingkungan sekolah, warung, kafe	Flyer, Stiker, Poster, Gantungan Kunci
6	Pulang ke Rumah	Jalan, Lingkungan Sekitar Sekolah	Poster, Stiker
7	Libur - Rumah	Melalui media sosial	facebook, instagram
8	Libur - Car Free Day	Sekitar car free day	Poster, Stiker,
			X-Banner
9	Belanja	Distro, toko baju	Poster Gantungan Kunci, Flyer

Sumber: Dokumentasi Pribadi

III.1.6 Indikator Konsumen

Indikator konsumen menggambarkan secara umum tampilan fisik konsumen yang merupakan target audiens. Berikut adalah tampilan fisik sebagian besar remaja Sekolah Menengah Atas dikota Bandung.



Gambar III.2. Indikator Konsumen
Sumber: http://www.jurnalbandung.com/wp-content/uploads/2015/09/siswa-sma-bandung.jpg



Gambar III.3. Indikator Konsumen
Sumber: http://www.jurnalbandung.com/wp-content/uploads/2015/18/gedung-sate.jpg

III.2 Strategi Perancangan

Agar tujuan yang inginkan dapat tercapai perlu adanya strategi dan perencanaan agar proses komunikasi lebih terarah dan terorganisir Menurut Kerzner Perencanaan Strategis (*Strategic Planning*) adalah sebuah alat manajemen yang digunakan untuk mengelola kondisi saat ini untuk melakukan proyeksi kondisi pada masa depan, sehingga rencana strategis adalah sebuah petunjuk yang dapat digunakan organisasi dari kondisi saat ini untuk mereka bekerja beberapa tahun kedepan. Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi menurut Morris (1997) Merancang adalah merumuskan suatu konsep dan ide yang baru atau memodifikasi konsep dan ide yang sudah ada dengan metoda yang baru dalam usaha memenuhi kebutuhan manusia. Agar perancangan informasi mengenai perhiasan kaum menak Priangan menjadi lebih efektif dan terorganisir berikut tahapan dari perencanaan strategi perancangan informasi perhiasan kaum *menak* Priangan:

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memberikan informasi agar audiens mengetahui tentang jenis perhiasan kaum *menak* yang pernah digunakan dan menjadi simbolis akan sesuatu hal serta tokoh dari keluarga *menak* terkemuka Priangan sebagai pemimpin tradisional. Kaum *menak* priangan juga mengenakan perhiasan yang dibuat khusus untuk acara atau upacara tertentu, dan yang lainnya dibuat untuk para menak priangan yang digunakan oleh kaum *menak* secara turun temurun. Tetapi secara umum perhiasan merupakan benda yang digunakan untuk berhias dan mempercantik pemakainya serta sebagai perwujudan rasa estetika dalam bentuk visual.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang dilakukan adalah dengan cara komunikasi informatif secara historis, dengan memberikan gambaran umum tentang kaum menak Priangan beserta artefak perhiasannya, agar target audiens dapat mengapresiasi sejarah dan memiliki pengalaman berbeda pada saat bermain kartu.

III.2.2.1 Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang disajikan dalam perancangan yang akan digunakan, terkait dengan tokoh, busana, latar belakang dan aksesoris sesuai dengan gaya yang digunakan oleh para kaum menak Priangan pada abad ke-18 dan juga memberikan gambaran secara historis yang mampu bercerita pada setiap ilustrasi yang ada pada pada desain kartu.

III.2.2.2 Pendekatan Verbal

Dalam penyampaian pesan informasi tentang kaum menak Priangan dan perhiasannya, Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia agar pesan yang disampaikan efektif dan mudah dimengerti. pemilihan kata-kata merupakan salah satu hal yang harus dipertimbangkan terkait dengan target audiens sebagai sasaran. Dalam hal ini penulis memilih tagline berupa:

- *"Temukan Rahasia Priangan"*.

Tagline dibuat berdasarkan pengalaman yang akan didapatkan oleh target audiens saat memainkannya, dan juga berdasarkan psikologi remaja yang mudah penasaran dengan hal yang dapat menggelitik imajinasi mereka.

III.2.3 Materi Pesan

Materi pesan yang ingin disampaikan dalam informasi ini berupa gambaran secara umum tentang jenis perhiasan dan tokoh kaum menak Priangan terkemuka sebagai bagian dari sejarah agar masyarakat dapat mengapresiasi sejarah dan juga budaya dan memberikan informasi tambahan tentang kaum menak Priangan.

III.2.4 Gaya Bahasa

Gaya Bahasa yang digunakan pada informasi menggunakan Bahasa Indonesia baku agar memberikan kesan formal, serta menghindari kosakata dan perbendaharaan kata yang asing agar lebih mudah dipahami oleh target audiens.

III.2.5 Strategi Kreatif

Perancangan informasi melalui redesign kartu remi tentang informasi yang dapat menambah wawasan tentang kaum menak Priangan dan perhiasan yang digunakan pada masa itu kartu remi berisi tentang jenis perhiasan sebagai simbolis akan suatu yang berhubungan dengan keadaan masyarakat Priangan. Perubahan terhadap simbol dan warna pada kartu remi di perlukan dalam upaya untuk mentrasfer budaya barat menjadi budaya Sunda Priangan agar mampu memberikan edukasi kepada target audiens tentang sesuatu yang mampu memberikan gambaran kaum *menak* Priangan secara umum. Tingkatan pada kartu remi ini sesuai dengan tingkat perhiasan yang digunakan pada tubuh mulai dari kepala sampai kaki, dengan ilustrasi yang diracang ulang melalui permainan kartu remi memungkinkan target audiens tidak hanya mendapatkan informasi dan edukasi saja tetapi bisa mendapatkan hiburan berupa permainan kartu.

- ***Copywriting***

  Untuk menghubungkan produk atau jasa dengan target audiens, diperlukan *copywriting* untuk lebih menarik perhatian target audiens. *Copy* (seperti dikutip Dewi, 2013) menurut Sandra Moirarty adalah teks dari suatu iklan atau kata-kata yang diucapkan orang dalam iklan. Jadi dapat diartikan, *copywriting* adalah proses atau cara untuk menciptakan teks iklan tersebut. Dalam perancangan informasi ini, penulis memilih kalimat ***"Temukan Rahasia Priangan".*** Tagline dibuat berdasarkan pengalaman yang akan didapatkan oleh target audiens saat ia memainkannya, dan juga berdasarkan psikologi remaja yang mudah penasaran dengan hal yang dapat menggelitik imajinasi khalayak sasaran.

- **Studi Visual**

  Studi visual pada ilustrasi mengadaptasi dari referensi visual yang sering dilihat oleh khalayak sasaran agar terkesan familiar dan lebih mudah diterima. Referensi visual yang digunakan mengadaptasi dari komik, konten *video game*, konten majalah *game* dan konten *artwok digital*. Hal ini pentingdilakukan sebagai langkah untuk memposisikan desain kepada remaja dengan segmentasi tertentu.

- **Visualisasi**

  Visual tokoh yang digunakan pada kartu remi ini berupa ilustrasi lukis digital atau *digital painting* yang mengacu pada gaya visual *digital artwork* dan visualisasi komik barat, gaya visual tersebut merupakan gaya visual yang familiar dengan remaja saat ini, karena referensi mereka yang didapatkan dari kartun amerika yang tayang di televisi, komik, dan juga *video game* yang sering mereka mainkan. Pose yang digunakan untuk pada tokoh ilustrasi merupakan hasil pengamatan *dramatic pose* pada komik dan juga fotografi model, agar dapat memberikan sisi emosional yang mampu mencerminkan kesan anggun dan bersahaja.

III.2.6 Strategi Media

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Media (seperti dikutip Syahrul, 2013) menurut Wilbur Schramm, 1973, media adalah “teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran”.

III.2.6.1 Media Utama

Media utama yang akan digunakan untuk menyampaikan informasi tentang perhiasan kaum menak Priangan adalah kartu remi. Berikut penjelasan mengenai kartu remi yang akan dibuat:

- **Sejarah**

  Sejarah permainan kartu diawali oleh permainan catur yang dimainkan oleh para gembala di Asia barat, ada pula yang berpendapat bahwa permainan kartu merupakan evolusi dari semacam upacara untuk berkomunikasi dengan para dewa. Kartu pertama di Eropa (Italia) disebut Kartu Tarot (tarrochi) atau tablet nasib karena bentuknya seperti tablet, dan digunakan antara lain untuk meramal nasib. Tarot tertua berasal dari tahun 1470 di Lombardy. Satu setnya terdiri dari 50 kartu, dibagi menjadi 5 kelompok masing-masing 10 kartu. Pada permukaannya terukir tema-tema alegori atau mitologi tentang berbagai aspek kehidupan seperti ilmu, seni, planet, dan sebagainya. Tarot terus berevolusi. Tarot Venetia jumlahnya 78 kartu, termasuk sebuah kartu namanya il matto (si pandir) yang diduga sebagai cikal-bakalnya joker modern. Dahulu permainan kartu terbatas hanya untuk kaum bangsawan dikarenakan belum adanya tehnik untuk mencetak jadi setiap kartu dilukis satu persatu oleh seniman. Setelah teknik cetak pada kayu ditemukan permainan kartu merambah ke masyarakat dengan cepat.

- **Peraturan**

  Remi merupakan versi Indonesia untuk game *Rummy*, namun beberpa hal tampil cukup beda dalam versi Indonesia, seperti contoh kombinasi yang dibuat oleh setiap pemain harus beraturan, tidak satu set. Kartu yang dikombinasikan harus terdiri dari kartu angka atau gambar tetapi tidak keduanya.

Remi biasanya dimainkan berdua, tiga, atau empat pemain sekaligus menggunakan 52 kartu tanpa kartu joker. Kebanyakan pemain remi akan berusaha untuk membuat kombinasi kartu yang terdiri dari urutan dan set. Urutan akan berisikan tiga atau lebih kartu dengan urutan angka dari (2-10) dengan jenis kartu yang sama, atau tiga kartu gambar K-Q-J dengan jenis yang sama, 10 tidak terhubung dengan Jack dengan tujuan untuk diurutkan, dan AS tidak termasuk, dan Q-K-A adalah urutan yang salah.

- **Persiapan**

  Kartu dikocok dan 7 kartu akan dibagikan kepada masing-masing pemain. Kartu yang tersisa diletakkan tertutup ditumpuk. Setiap pemain dapat membagi kaartu pertama dimana seharusnya kartu dibagikan oleh pemain yang kalah sebelumnya.

- **Cara Bermain**

  Bandar akan bermain pertama kali dan akan diikuti oleh pemainnya secara arah jarum jam. Biasanya game akan dimulai dengan mengambil kartu paling atas dari tumpukan, dan menambahkannya ke kartu yang ada ditangan, dan membuang satu kartu yang dimiliki dengan keadaan terbuka. Tumpukan kartu yang dibuang akan menumpuk sehingga nilai keseluruhan dapat dilihat. Jika pada giliran pemain memiliki dua kartu atau lebih ditangan dapat digabungkan dengan kelompok kartu yang dibuang untuk membentuk kombinasi kartu yang valid, dan daripada harus mengambil kartu dari tumpukan, pemain dapat menaruh kartu tersebut dihadapannya dalam keadaan terbuka dan dapat memilah kartu untuk membuatnya jadi kombinasi yang valid. Terakhir pemain dapat mengakhiri giliran dengan cara yang biasa yaitu dengan membuang satu kartu yang ada ditangan dalam keadaan terbuka pada tumpukan kartu yang dibuang.

Berikut adalah larangan yang berlaku ketika mengambil kartu dari tumpukan kartu yang dibuang:

- Pemain pertama harus mengambil kartu pertama dari tumpukan, karena tumpukan kartu yang dibuang masih kosong pada awal game.
- Pemain tidak dapat membuang kartu untuk membentuk satu set kartu yang setara kecuali kamu sudah memiliki kartu yang berurutan, entah itu ada di tangan atau diatas meja. Karena set kartu tidak akan valid sampai pemain membentuk kartu berurutan.
- Pemain harus memiliki kartu untuk dibuang untuk menyelesaikan giliran. Jika pemain hanya memiliki 2 kartu: 7,8 wajik ditangan dan kartu paling atas ditumpukan adalah 9 wajik, kamu tidak dapat mengambilnya untuk membentuk 7-8-9, karena kamu tidak akan memiliki kartu untuk dibuang.
- Patut diperhatikan pada game ini adalah tidak ada cara untuk menambah kombinasi kartu yang ada di meja. Contohnya adalah 4 tidak akan bisa ditambahkan ke urutan kartu 5-6-7. Itu hanya dapat digunakan pada set 4-4-4, atau di kartu waru dengan urutan 2-3-4.

Permainan akan berlanjut hingga pemain menghabiskan seluruh kartu yang ada ditumpuk kartu yang dibuang atau yang disediakan. Pemain yang diperlihatkan akan menampilkan kombinasi dan membuang kartu terakhir sebagai kartu penutup (*closing card*) dan permainan pun selesai. Pemain harus memiliki kartu penutup untuk dibuang untuk menyelesaikan, game ini tidak dilarang untuk menyelesaikan permainan dengan mengambil kartu dan membentuk seluruh kartu menjadi kombinasi yang terbaik. Permainan akan berakhir karena tumpukan kartu yang sudah habis. Bila tidak ada kartu yang tersisa di tumpukan dan saat giliran pemain akan mengambil kartu, permainan akan langsung berakhir dan seluruh pemain akan menghitung skor kartu yang ada ditangan.

- **Menghitung Skor**

  Ketika permainan berakhir, seluruh pemain menghitung skor kartu dengan kombinasi yang valid dengan nilai positif, dan nilai negatif untuk kartu yang tersisa di tangan masing-masing pemain. Berikut adalah nilai kartu:

  • 2- 10: 5 poin

  • J - K: 10 poin

  • A: 15 poin

III.2.6.2 Media Pendukung

Media pendukung adalah media lain yang digunakan untuk menunjang media utama. Media pendukung juga dapat dimanfaatkan untuk mempromosikan media utama. Berikut adalah media pendukung yang akan digunakan :

- **Poster**

  Poster (Seperti ditulis Dina Wulandari, 2013) adalah selembar kertas berukuran cukup besar yang dipasang pada dinding atau permukaan lain. Fungsi poster adalah untuk mempromosikan atau menginformasikan suatu pesan.

- ***Booklet***

  Booklet (seperti ditulis Kreasindo, 2016) adalah "buku kecil yang terutama digunakan untuk mewakili perusahaan dan rincian produk". *Booklet* kartu berisikan informasi secara lengkap tentang masing-masing kartu, baik kartu dari major arkana dan minor arkana, pada booklet juga terdapat sejarah dan simbol-simbol yang dipakai oleh kaum menak Priangan.

- ***Flyer***

  Flyer (seperti dikutip Kreasindo, 2016) juga disebut surat edaran atau leaflet, merupakan bentuk uklan kertas yang ditujukan untuk distribusi yang luas dan biasanya dipasang atau didistribusikan di tempat umum. Flyer berisikan informasi mengenai tahun terbit kartu, lokasi kartu ini bisa didapatkan, dan nama akun sosial media agar ketika target audiens ingin mengetahui informasi lebih lanjut tentang kartu ini. Flyer akan dicetak dengan ukuran A5(21 cm x 14,8 cm). Hal ini bertujuan agar mudah dibagikan kepada target audiens.

- **X Banner**

  X banner atau bisa juga disebut dengan *standing banner* (seperti ditulis Aryo Widiantoko, 2016) adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi, berbentuk banner dengan konstruksi penyangga berbentuk "X" sehingga banner bisa berdiri sendiri. berisikan informasi mengenai mandatory, lokasi untuk mendapatkan kartu ini, tagline, nama akun sosial media dan testimoni dari konsumen yang telah membeli permainan kartu remi ini.

- **Poster *Instagram***

  Poster *Instagram* dapat menjadi media informasi dan pengingat untuk menjangkau target audiens yang aktif dalam sosial media *Instagram*.

- **Poster *Facebook***

  Poster *Facebook* dapat menjadi media informasi dan pengingat untuk menjangkau target audiens yang aktif dalam sosial media *Facebook*.

- **Gantungan Kunci**

  Gantungan kunci dipilih sebagai media pengingat karena mudah dibawa dan dapat digunakan sebagai gantungan kunci motor bagi remaja yang memiliki motor atau sebagai gantungan kunci kamar.

- **Stiker**

  Stiker (seperti dikutip Gugun, 2012) adalah bahan yang dapat menempel sendiri atau dengan kata lain memiliki bahan perekat sehingga dapat ditempelkan di benda..

- **Kemasan Kartu**

  Kemasan (seperti dikutip Nashrullah Hasin, 2016) Menurut Kotler, 1995, pengemasan adalah kegiatan merancang dan memproduksi wadah atau bungkus sebagai sebuah produk. Kemasan kartu dibuat untuk melindungi kartu selama proses pendistribusian dan sebagai identitas produk untuk berkomunikasi kepada target audiens.

- **Iklan Majalah *Game***

  Iklan majalah *game* dapat menjangkau target audiens yang sering membeli majalah *game* atau telah berlangganan majalah khusus *game*.

III.2.7 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Dalam penyebaran media, dibutuhkan strategi dalam mendistribusikan agar kegiatan promosi mendapatkan hasil yang maksimal. Menurut Kotler (1997), distribusi adalah sekumpulan organisasi yang membuat sebuah proses kegiatan penyaluran suatu barang dan jasa sehingga siap untuk dipakai atau dikonsumsi oleh para konsumen (pembeli). Berikut waktu yang telah ditentukan untuk penyebaran media:

No	Lokasi Toko Buku	Febuari				Maret				April			
1	Gramedia												
2	Tisera												
3	Gunung Agung												

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tabel III.2. *Timeline* Penyebaran Media Utama

Jenis Media	Februari				Maret				April				Pemasangan Media
Poster Cetak													Jalan umum dekat dengan kawasan sekolah
Poster Insagram													pada akun yang membahas tentang sejarah, dan *design artwork*
Poster Facebook													
Majalah													Majalah game dan desain
Flyer													Toko buku dan mall, jalur *car free day*
Sticker													Kaca mobil, helm motor
X-banner													Toko buku dan mall
Gantungan Kunci													Kunci motor, kunci mobil, tas

Sumber: Dokumentasi Pribadi

III.2.8 *Mandatory*

Untuk menyampaikan informasi Perhiasan Kaum Menak Priangan diperlukan mandatory sebagai pihak yang menjadi penanggung jawab dalam media kartu. *Mandatory* yang akan menjadi pihak yang bertanggung jawab atas seluruh produksi kartu Perhiasan Kaum Menak Priangan ini adalah Garda Kencana dan lembaga yang bertanggung jawab atas aset visual adalah Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF).



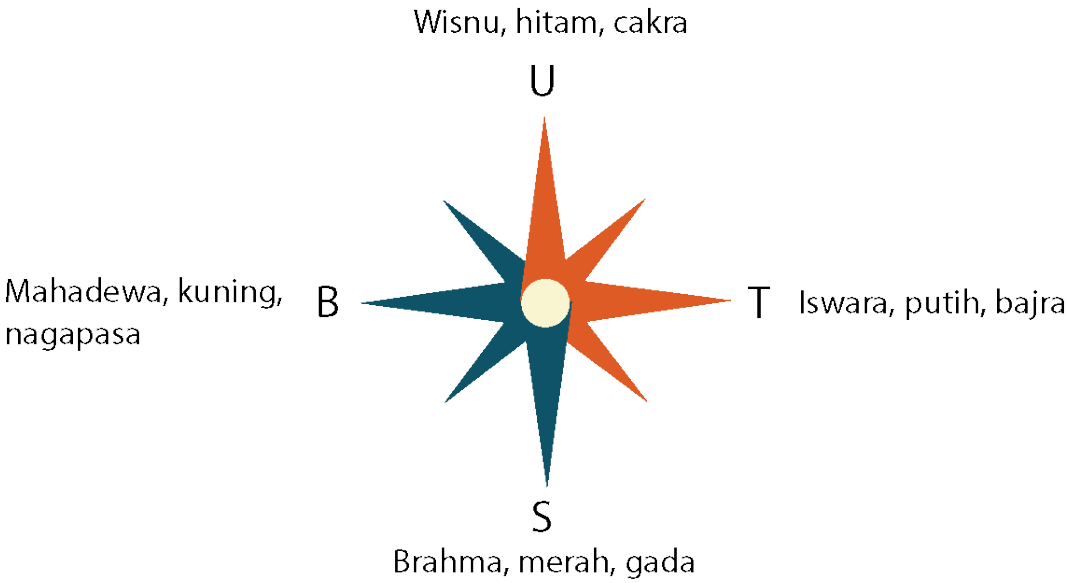
Gambar III.4. Logo Garda Kencana
Sumber: http://www.alfacart.com/82356-thickbox_default/garda-kencana-kartu-remi.jpg



Gambar III.5. Logo BEKRAF(Badan Ekonomi Kreatif Indonesia)
Sumber: https://pbs.twimg.com/media/CAHYqxLUUAERExQ.jpg

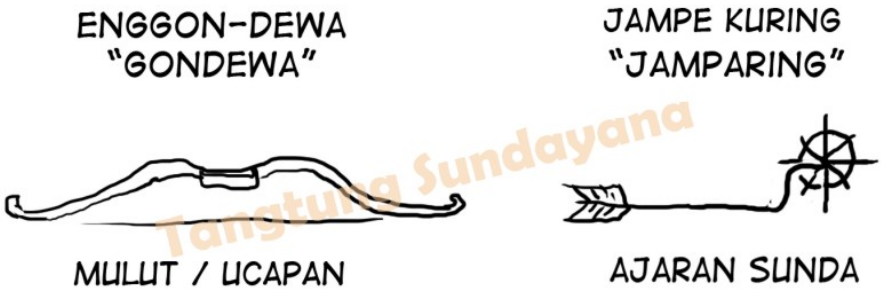
III.3 Konsep Visual

Konsep visual dibutuhkan sebagai landasan untuk merancang dan mengimplementasikan ide-ide visual yang akan digunakan dalam perancangan informasi agar dapat diolah dengan baik.



Gambar III.6. Arah Mata Angin Yang Dijaga Para Dewa
Sumber: Dokemtasi Pribadi

Konsep arah mata angin pada budaya sunda mengacu pada ajaran budaya hindu yang kental terhadap dewa-dewinya, hal merupakan adaptasi dari kebudayaan India yang sudah berada lama di Indonesia dan memiliki pengaruh yang kuat dari segi budaya dan juga aspek spiritual, pada setiap arah mata angin terdapat dewa-dewa yang menjaga. Anak panah cakra merupakan senjata milik dewa wisnu yang dengan anak panah yang memiliki roda cakra pada bagian ujungnya yang dikenal sebagai raja segala senjata. Dalam budaya sunda dikenal dengan nama "Jamparing Panah Cakra" yang ajarannya disebut dengan "Jamparing Asih" atau *ajian manah nu welas asih.* Makna busur dan anak panah cakra sendiri adalah ucapan yang keluar dari hati yang welas asih dapat menggerakan roda kehidupan yang bersinar.



Gambar III.7. Busur dan anak pahak cakra sebagai
filosofi ajaran sunda
Sumber: https://ncepborneo.files.wordpress.com
/2011/06/3-jamparing.jpg

Masyarakat Sunda mengenal konsep penggunaan warna yang memiliki makna perlambangan, diterapkan dengan persesuaian arah mata angin. Konsep tersebut kemudian dikenal dengan istilah "nu opat kalima pancer", Nu opat (yang empat) menunjukkan arah mata angin: utara, timur, selatan dan barat. Kalima pancer (kelima lulugu, pemimpin) menunjukkan pusat keempat arah mata angin, yaitu tengah. Nu opat kalima pancer ini melambangkan alam manusia, buana panca tengah (Suryana, 2001). Kaitan warna pada konsep arah mata angin juga memiliki sifat yang berbeda antara lain:

- Warna putih bersesuaian dengan arah timur, melambangkan sifat mencukupi. Pekerjaan yang sejalandengan sifat ini adalah bertani. Seorang petani memiliki pembawaan yang tenang, jujur, tanpa pamrih, bisa mencukupi diri sendiri.
- Warna merah yang bersesuaian dengan arah selatan, melambangkan sifat loba dan tamak. Loba dan tamak menjadi sifat dasar pada pedagang yang cenderung berusaha mendapat keuntungan demi kepentingan diri sendiri. Berbagai upaya mengalahkan saingan dagang kerap dilakukan untuk menggapai keuntungan

yang banyak dengan modal yang sesedikit mungkin. Warna merah menjadi ciri wajah tokoh-tokoh golek berwatak sombong, bengis, culas, dan watak buruk lainnya.

- Warna kuning yang bersesuaian dengan arah barat, melambangkan sifat suka pamer. Sebagian tokoh golek yang lagak, dengan sikap kepala tegak atau agak mendongkak, warna wajahnya mengandung warna dasar kekuning-kuningan (gading, hijau muda, atau merah kekuning-kuningan). Pada upacara-upacara tertentu di Bali, misalnya upacara mepandes (potong 24 gigi), warna kuning yang dominan digunakan untuk menghiasi bale tempat Dewi Ratih (Dewi Cinta). Oleh karena itu, warna kuning bagi masyarakat Bali merupakan lambang cinta.
- Warna hitam yang bersesuaian dengan arah utara, melambangkan sifat kaku. Pekerjaan yang sejalan dengan sifat ini adalah pembantu. Sifat kaku menggambarkan watak pengabdi yang patuh, kukuh. *Getih hideung* pada Bahasa sunda memiliki makna figuratif yaitu keberanian yang tidak memperdulikan apapun.

III.3.1 Proses Interpretasi Simbol

Proses Interpretasi simbol merupakan proses transfer budaya dan mengubah simbol-simbol yang digunakan pada kartu remi barat menjadi simbol yang berkaitan dengan budaya sunda Priangan melalui kesamaan sifat yang dimiliki pada budaya Priangan serta sifat komponen arcana minor pada kartu Tarot. Sifat pada arcana minor kartu Tarot selalu mamiliki sisi positif dan negatif pada implementasi kartu. Simbol yang digunakan Antara lain:

- *Sword/Spades*/Keris/Hitam (simbol keberanian)

  Keris merupakan salah satu simbolis orang yang keberanian dan memiliki kesaktian, sebagai senjata perannya memberikan rasa aman kepada

penggunanya dari ancaman orang lain. Filosofi keris memiliki *luk* yang berbeda memilikli arti tersendiri, ketajaman pada keris merepresentasikan pemikiran yang tajam dari orang tersebut. Sifat positif yang ditampilkan berupa keberanian, rasa aman, harapan dan perdamaian.

- *Cups/Heart*/Cincin/Kuning (simbol cinta)

  Pada kebanyakan budaya terutama di tanah Priangan, cincin digunakan sebagai mahar yang harus diberikan kepada mempelai sebagai simbolis akan keseriusan dalam menjalin hubungan dan untuk memberitahukan kepada khalayak bahwa wanita yang mengenakan cincin pada jari manis sudah menjadi istri seseorang sehingga akan membuat mereka berhati hati dalam berbicara dan bersikap. Sisi religious yang ditunjukan adalah bahwa ikatan yang dibuat merupakan langkah untuk menyatukan jiwa dan raga sebagai perwujudan untuk menyempurnakan keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan yang maha Esa. Pada upacara-upacara tertentu di Bali, misalnya upacara mepandes (potong 24 gigi), warna kuning yang dominan digunakan untuk menghiasi bale tempat Dewi Ratih (Dewi Cinta), oleh karena itu, warna kuning bagi masyarakat Bali merupakan lambang cinta. Sifat positif yang ditampilkan berkaitan dengan cinta, ikatan, keseriusan, emosi, perasaan, kondisi sosial seseorang, dan religius.

- *Wand/Club*/Mahkota/Putih (simbol agrikultura)

  Mahkota binokasih merupakan mahkota yang dibuat oleh Sanghyang Bunisora Suradipati yang dibuat untuk pelantikan raja Galuh yang bernama Prabu Niskala Wastu kencana pada tahun 1317 namun pada periode selanjutnya replika Mahkota ini tetap dipakai pada upacara Mapag Sri, yaitu sebuah perayaan untuk menyambut datangnya panen. Panen pada masyarakat sunda memiliki arti yang sangat besar bukan hanya sebatas rasa lega karena memiliki cadangan akan makanan namun juga sebagai representasi akan pertumbuhan dan kekuatan secara spiritual. Sifat positif yang ditampilkan seperti yang

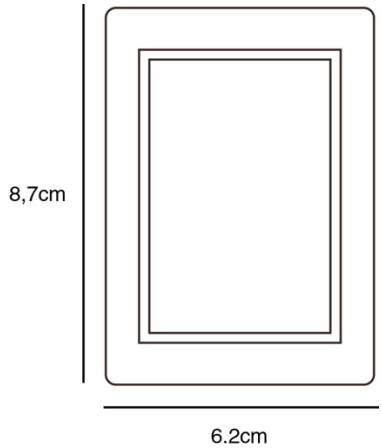
dimiliki oleh para petani memiliki pembawaan yang tenang, jujur, tanpa pamrih, bisa mencukupi diri sendiri serta kreatif, integritas dan hubungan yang positif.

- *Pentacle/Diamond*/Gelang/Merah (simbol finansial/perdagangan)

  Gelang emas bisa direpresentasikan sebagai emas yang berperan menjadi alat transaksi pada masa itu, emas juga merupakan simbol kejayaan dan mejadi tolak ukur derajat seseorang. Emas berkaitan dengan unsur bumi sebagai penghasil makanan, perlindungan dan pakaian yang merupakan kebutuhan pokok manusia. Sifat positifnya antara lain Kemurahan hati, finansial stabil, kesuksesan dan ketrampilan.

III.3.2 Format Desain

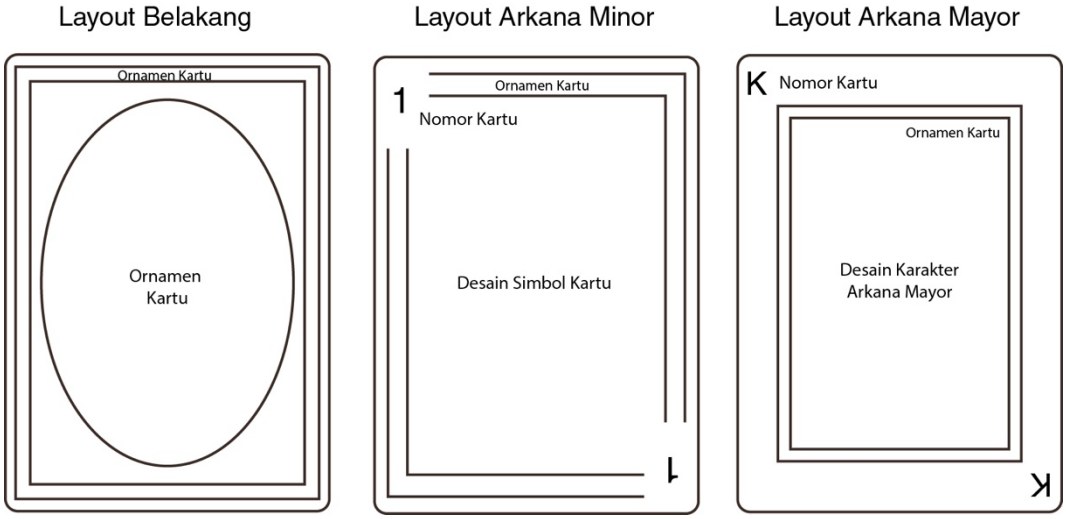
Format desain kartu remi dibuat dengan ukuran 6,2cm x 8,7cm, ukuran tersebut merupakan ukuran internasional yang digunakan untuk permainan *poker*, sedangkan untuk permainan *bridge* ukuran kartu sedikit lebih besar dan lebar. Kartu ini akan dicetak pada kertas *Art Paper* 260 gram agar kartu tidak mudah berubah bentuk ketika dimainkan atau dipegang.



Gambar III.8. Format Desain
Sumber: Dokumentasi Pribadi

III.3.3 Tata Letak (*layout*)

Penyusunan tata letak (*layout*) diperlukan untuk menentukan komponen-komponen yang akan ditampilkan dalam sebuah format. Layout adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. (Surianto Rustan, 2008). Untuk perancangan kartu remi adalah sebagai berikut :



Gambar III.9. *Layout* Kartu
Sumber : Dokumentasi Pribadi

III.3.4 Tipografi (Huruf)

Untuk penulisan informasi berupa huruf dan angka perlu digunakan jenis huruf yang sesuai dengan tema desain atau ilustrasi agar dapat meningkatkan kesan yang ingin dicapai pada setiap desain. Seperti yang dikutip oleh Sudiana (2001) Tipografi dapat memiliki arti luas, yang meliputi penataan dan pola halaman, atau cetakan atau dalam arti yang lebih sempit hanya mencakup pemilihan, pengaturan, dan berbagai hal yang berkaitan dengan pengaturan jalur pengaturan huruf (set), tidak termasuk ilustrasi dan elemen lainnya, bukan surat di halaman dicetak. Jenis font yang digunakan adalah:

- **Kujng Ciung Basri**



Gambar III.10 Font Kujang Ciung Basri
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Jenis *font* Kujang Ciung basri adalah *font* yang memiliki ciri khas Kujang pada setiap sudut huruf dan angka pada tulisan. Jenis font ini yang digunakan pada tagline dan angka pada desain kartu.

- **Helvetica**



Gambar III.10 Font Helvetica
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Sedangkan pada teks yang bertuliskan “PLAYING CARD” font yang digunakan adalah “*Helvetica (Regular)”* agar informasi pada media lebih mudah ditangkap oleh target audiens.

III.3.5 Proses Desain

Proses desain pada ilustrasi kartu remi arkana mayor mengalami beberapa tahapan, sebagai upaya strategi kreatif dalam memberikan pesan yang ingin disampakan kepada khalayak sasaran. Proses ini penting dilakukan untuk memberikan gambaran tentang bagaimana mentransfer budaya Priangan yang terkait dengan tokoh dan elemen visual lainnya menjadi sebuah desain yang mampu memberikan *chemistry* kepada khalayak sasaran dengan melakukan pendekatan pada referensi visual remaja saat ini.



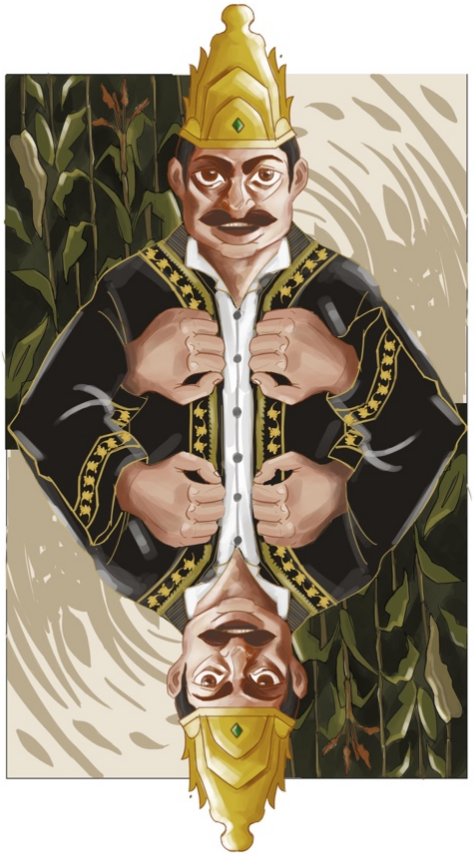
Gambar 3.10 Proses Desain
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Referensi acuan untuk membuat karya desain mempertimbangkan pengalaman dan referensi visual yang dimiliki oleh para remaja yang didapatkan dari membaca komik, membaca majalah *game*, menonton kartun dan bermain *video game,* hal ini dilakukan untuk memposisikan produk kepada remaja dengan segmentasi tertentu. Ilustrasi tokoh pada karya desain dibuat realistis agar menyerupai tokoh aslinya sehingga mampu menampilkan gambaran nyata tentang ilustrasi tokoh *menak* Priangan.

III.3.6 Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari kata latin illustrare yang berarti menerangi atau memurnikan. Dalam kamus *The American Heritage of The English Language*, illustrate mempunyai arti memperjelas atau memberi kejelasan melalui contoh, analogi atau perbandingan, mendekorasi. Menurut museum ilustrasi nasional di Rhode Island, USA, ilustrasi adalah penggabungan ekspresi personal dengan representasi visual untuk menyampaikan sebuah ide atau gagasan.

III.3.6.1 Ilustrasi Tokoh



Gambar III.11. Ilustrasi Tokoh Bupati Tasikmalaya R.A.A Wiratanuningrat
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Ilustrasi yang digunakan pada tokoh menggunakan gaya ilustrasi *digital painting* seperti pada artwork digital dan ilustrasi komik. Ilustrasi pada tokoh mengalami sedikit distorsi dalam pembuatannya untuk memberikan kesan anggun dan bersahaja. Pada ilustrasi tokoh tersebut mengacu kepada gambar dan ciri-ciri fisik yang dimiliki oleh R.A.A Wiratanuningrat seperti bertubuh besar dan gemuk memiliki kumis tebal, kantung mata yang tebal dan sedikit menghitam dan sorot mata yang tajam. Ilustrasi tokoh dibuat dengan menggunakan *style* yang lebih realistis tidak seperti *style* kartun pada komik, tapi pada pewarnaan mengikuti contoh warna yang biasa digunakan pada *artwork* digital dan komik barat. Gestur pada ilustrasi tokoh menggambarkan watak dari tokoh tersebut terlihat dari raut wajah yang tegas tapi tetap berusaha meunjukan senyuman dan gestur tangan yang seperti sedang merapihkankan jas seakan bersiap untuk sesuatu. Hal ini mengisyaratkan bahwa tokoh merupakan seorang yang berwibawa, memiliki sikap tegas tetapi juga penyayang karena murah senyum dan seorang yang bertanggung jawab dengan dedakasinya sebagai pemimpin daerah dan kepala rumah tangga yang baik. Pada latar belakang desain terlihat gambar padi dan jagung yang merupakan makna dari simbol padi dan mahkota binokasih sebagai simbol agrikultura.



Gambar III.12. Ilustrasi Tokoh Bupati Sumedang Pangeran Suriaatmaja
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Ilustrasi tokoh diatas merupakan ilustrasi dari Pangeran Suriaatmaja sebagai Bupati Sumedang, gestur pada tokoh seakan bercerita tentang apa yang dilakukan atau dialami oleh sang tokoh, pada raut wajahnya terlihat bahwa tokoh menatap tajam kepada sesuatu dan gestur tubuh yang berusaha memegang keris seakan keris tersebut ingin direbut. Pandangan yang ditujukan oleh Pangeran Suriatmaja merupakan pandangan terhadap masa depan dan beliau terlihat takut tetapi juga bersemangat, sedangkan keris melambangkan intelektualitas dan

lambang kebudayaan dan takut sewaktu-waktu akan direbut dari tempat yang seharusnya.



Gambar III.13. Ilustrasi Tokoh Bupati Bandung R.A.A Wirantakusumah
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Ilustrasi diatas merupakan ilustrasi dari R.A.A Wirantakusumah sebagai Bupati Bandung, gestur yang telihat pada tokoh diatas menggambarkan sosok pemimpin yang baik dan penyayang, terlihat raut wajah yang terkesan bersahabat tanpa ada sedikitkpun kerutan pada ekspresi wajahnya, gestur tubuh yang terlihat santai tetapi berwibawa menandakan kualitas diri yang baik dari seorang pemimpin daerah.



Gambar III.14. Ilustrasi Tokoh Cianjur Raden Prawiraredja
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Ilustrasi diatas merupakan ilustrasi tokoh Raden Prawiraredja sebagai Bupati Cianjur, gestur pada tokoh diatas menggambarkan bahwa belia adalah sosok yang tegas dan bertanggung jawab, raut wajah dan pandangan tokoh seakan sedang memikirkan sesuatu terkait dengan kepemimpinannya, gestur tangan yang terletak pada dagunya seakan mempertegas bahwa beliau memang sedang berpikir, posisi duduknya yang santai menandakan beliau seorang pemimpin yang optimis dan bijaksana.

III.3.6.2 Ilustrasi Simbol Kartu As

- **Mahkota dan Padi**



Gambar III.15. Ilustrasi Kartu As Padi
Sumber : Dokumentasi Pribadi

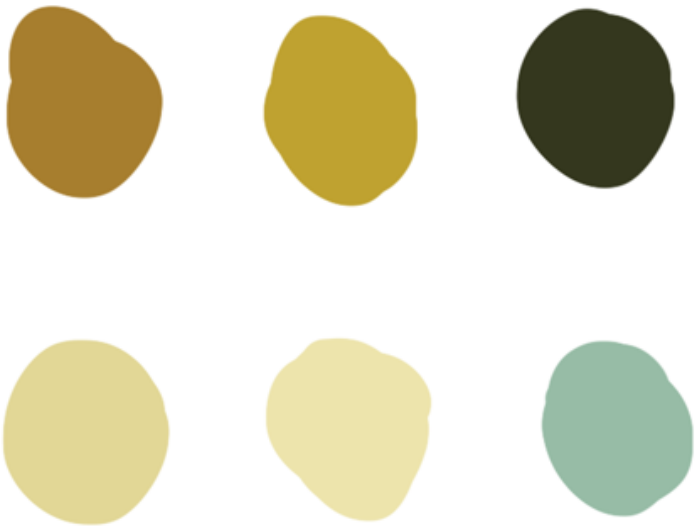
- **Konsep Bentuk**

  Konsep bentuk pada desain tersebut merupakan gabungan antara mahkota dan padi yang merupakan hasil interpretasi simbol dan fungsi mahkota berdasarkan aspek sosial. Mahkota melambangkan kepemimpinan tertinggi yang dimiliki seorang raja dan ratu untuk memimpin daerah, bentuk pada mahkota diatas memiliki tiga sudut yang

melambangkan Raja, Ratu dan Patih pada sistem pemerintahan tradsional, tumbuhan padi dan jagung yang berada pada kiri dan kanan merupakan kebutuhan pokok yang dikonsumsi masyarakat dan harus diperhatikan dengan baik oleh pemerintah sebagai fokus utama masalah pangan. Padi yang terlihat menguning dan sudah dipetik menandakan musim panen yang tengah berlangsung, panen bagi masyarakat tradisional merupakan kebahagian dan disambut dengan suka cita oleh masyarakat dan merupakan kebahagian begi pemimpin karena telah melaksanakan tugasnya dengan baik.

- **Konsep Warna**

  Warna pada desain diatas didominasi oleh warna emas dan *kayas* (seperti warna gading) yang biasa dijumpai pada material yang mewah, hal ini melambangkan para menak yang terhormat dan berkarisma sebagai seorang pemimpin.



Gambar III.16. Palet Warna Kartu As Padi
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- **Keris dan Belah Ketupat**



Gambar III.17. Ilustrasi Kartu As Belah Ketupat
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- **Konsep Bentuk**

  Konsep bentuk pada desain tersebut merupakan gabungan antara simbol belah ketupat dan perhiasan kaum menak berupa Keris Ki Dukun, pada kebudayaan Jawad an Sunda peran keris sudah mengalami pergeseran makna dan fungsi, senjata jenis belati ini berupah menjadi sebuah simbol akan kebudayaan dan khususnya untuk kaum menak merupakan lambang kebangsawanan dan tingkat intelektualitas yang tinggi, perlakuan yang diberikan kepada keris sangat berbeda dari perhiasan yang lain, hal itu

dikarenakan banyak keris pada zaman tersebut yang memiliki tuah atau kesaktian yang mampu melindungi pemiliknya dari ancaman kejahatan yang ditujukan kedapanya dan mampu membuat pemiliknya sangat bijaksana, kesaktian keris pada zaman tersebut bukan merupakan hal yang tabu dan diketahui oleh banyak orang. Keris besar yang terletak ditengah menggambarkan keris ki dukun sebagai keris yang diunggulkan dan lebih sakti dari ratusan keris lain yang ada sebelah kiri desain. Asap yang mengepul merupakan asap dari kemenyan yang biasa digunakan untuk ritual perawatan keris agar kesaktian yang tersimpan pada keris tersebut tidak memudar, sedangkan belah ketupat melambangkan tanah atau alam manusia.

- **Konsep Warna**

  Ritual merupakan adalah hal umum pada zaman dahulu sebagai tradisi dari kebudayaan masyarakat tradisional, ritual dapat diartikan dengan menggabungkan alam manusia dana lam ghaib menjadi satu, alam ghaib diasosiasikan dengan warna ungu dan hitam yang merupakan warna gelap yang sangan suram dan menakutkan, warna putih pada asap merupakan pemandu apabila seseorang melihat kealam ghaib dan sebagai penyeimbang warna pada desain agar tidak terlalu suram.



Gambar III.18. Palet Warna Kartu As
Belah Ketupat
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- **Cincin dan Kembang Kantil**



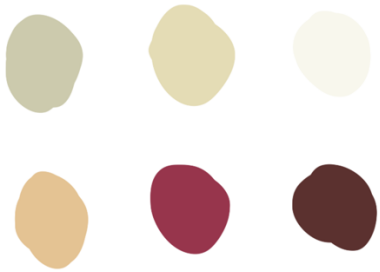
Gambar III.19. Ilustrasi Kartu As
Kembang Kantil
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- **Konsep Bentuk**

  Bentuk tersebut merupakan penggabungan dari perhiasan dan simbol yang berbentuk seperti bunga yang sedang mekar dengan perhiasan emas sebagai intinya. Hal ini menggambarkan pencerahan kejiwaan seseorang dengan segala aspek positif yang terpancar ke semua penjuru mata angin melalui sikap dan perbuatan dan perhiasan emas sebagai inti melambangkan kualitas dan keteguhan hati seseorang.

- **Konsep Warna**

  Warna putih melambangkan kesucian, kesederhanaan dan aspek positif lainnya dan warna emas melambangkan kualitas yang sangat tinggi dari suatu benda.



Gambar III.20. Palet Warna Kartu As Kembang Kantil
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- **Koin dan Gelang kaki**



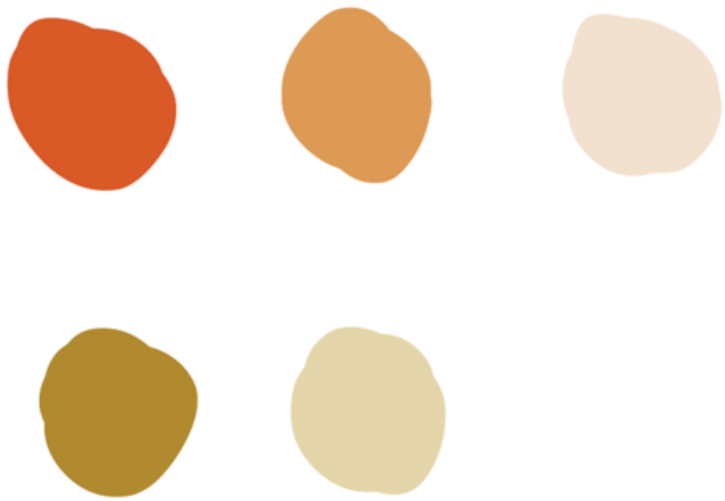
Gambar III.21. Ilustrasi Kartu As Koin
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- **Konsep Bentuk**

  Konsep bentuk diatas merupakan penggabungan dari simbol koin dan gelang emas yang terbentuk seperti sebuah planet yaitu saturnus, saturnus yang dimaksud disini hanya penggambaran dari dunia atau bumi. Hal ini menggambarkan bahwa ditengah kekuasaan feodal dan kolonial perekonomian merupakan salah satu kekuatan terbesar untuk lepas dari hal tersebut dan bahkan dapat menggerakan dunia selain kekuasaan bangsawan dan senjata Kompeni.

- **Konsep Warna**

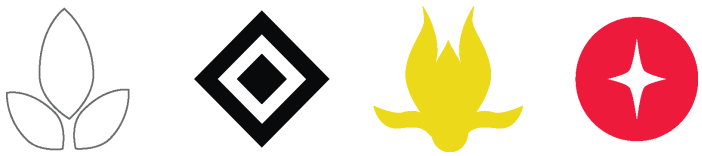
  Warna merah dan emas merupakan warna yang paling dominan pada desain tersebut, pada tokoh pewayangan warna merah menggambarkan watak culas dan serakah yang dimiliki para pedagang, hal ini berkaitan dengan perekonomian dunia yang akan dikusai oleh para pedagang dan pengusaha.



Gambar III.22. Palet Warna Kartu As Koin
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- **Simbol pada Kartu**

  Simbol-simbol yang digunakan pada elemen kartu merupakan hasil interpretasi dari perhiasan yang digunakan oleh kaum menak priangan dan warna yang digunakan oleh filosofi pewayangan.



Gambar III.23. Simbol Kartu Arkana Minor
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- **Simbol Padi**

  Simbol padi merupakan interpretasi dari mahkota binokasih yang digunakan oleh masyarakat sukapura sebagai atribut wajib yang digunakan oleh raja ratu dan patih pada upacara mapag sri atau upacara menyambut datangnya panen.

- **Simbol Belah Ketupat**

  Simbol belah ketupat merupakan penyederhanaa dari motif batik *parang sontak*, motif pada batik tersebut melambangkan keberanian, kekuasan, dan intelejen sebagai mana makna keris pada bangsawan.

- **Simbol Kembang Kantil**

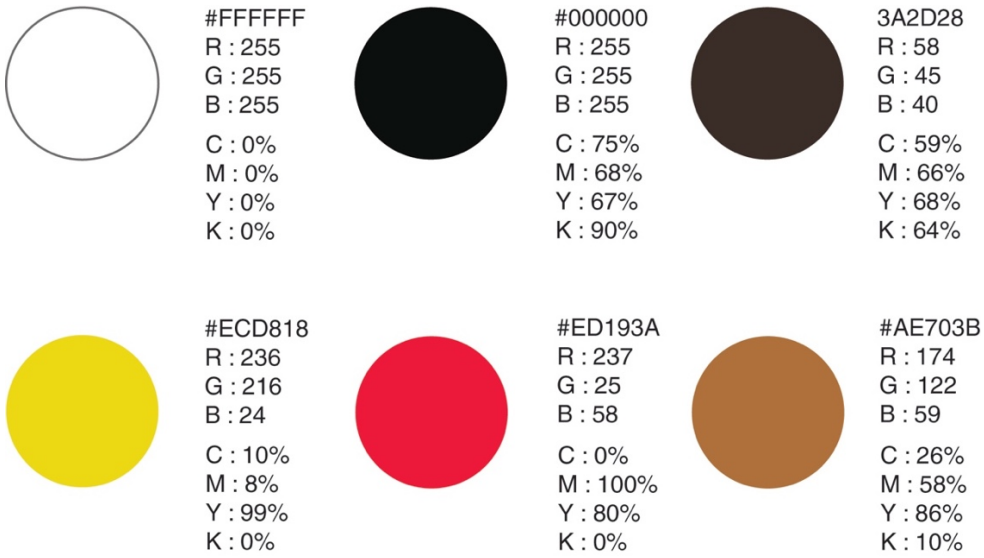
  Menurut Sabda (2010) Bunga kanthil berarti pula, adanya tali rasa, atau tansah kumanthil-kanthil, yang bermakna pula kasih sayang yang mendalam tiada terputus.

- **Simbol Koin**

  Koin merupakan representasi dari warna merah yang pada pewayangan memiliki sifat tamak atau rakus yang dimiliki oleh para pedangang dan pengusaha, symbol ini bermakna perekonomian yang mampu menggerakan dunia selain kekuasaan para raja dan bangsawan.

III.3.7 Warna

Warna adalah elemen yang cukup penting untuk membedakan identitas produk dengan produk lain. Warna (seperti dikutip Wirawan Nugroho, 2011) menurut Linschoten warna-warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna itu mempengaruhi kelakuan, memegang peranan penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya kita akan bermacam-macam benda.Dari pemahaman diatas dapat dijelaskan bahwa warna, selain hanya dapat dilihat dengan mata ternyata mampu mempengaruhi perilaku seseorang, mempengaruhi penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya seseorang pada suatu benda Warna dominan yang akan digunakan pada perancangan informasi ini adalah sebagai berikut.



Gambar III.24. Warna yang Digunakan
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- **Coklat**

  Warna coklat merupakan warna yang dominan di gunakan pada desain kartu. Warna berlatar belakang coklat atau lebih tepatnya *coklat kopi* pada warna yang dikenal oleh budaya Sunda yang memiliki makna bahwa kopi merupakan komiditi ekspor terbesar yang bisa diekspor oleh pemerintah priangan. Pendapatan kaum *menak* Priangan yang semakin lama semakin dikurangi oleh pihak Belanda, pada tahun 1871 Belanda memberlakukan aturan baru didaerah Priangan yang bernama *Preanger Reorganisatie* (Reorganisasi Priangan) yang membuat semua tugas Bupati diambil alih oleh para afdeeling dan kekuasaan memerintah beralih ke tangan residen, Bupati tidak memiliki tugas yang berarti dan hanya dijadikan status figur semata, Bupati pun tidak memiliki hak gaji dan tunjangan yang selama ini mereka terima, namun sebagai penguasa daerah Bupati masih mendapatkan komisi setiap kali menyerahkan hasil kopi. Bupati mendapatkan Komisi sebesar 1gulden per pikul (sekitar 62kg) dengan ketentuan tidak lebih dari 30.000 gulden untuk Bupati Cianjur, 82.000 gulden untuk Bupati bandung, 10.000 gulden untuk Bupati Limbangan, dan 6.000 gulden untuk Bupati Sukapura, pendapatan Bupati juga bertambah dari hasil sawah lungguh (kelungguhan) atau sawah carik yang luasnya ratusan bahkan ribuan bau. Hai ini membuktikan bahwa walaupun Bupati dipojokkan sebagai pegawai yang tidak memiliki kekuatan dalam system pemerintahan tetapi tetap memiliki fungsi penting sebagai pengatur produksi agraria dalam eksploitasi Kolonial.

- **Hitam**

  Warna hitam adalah warna yang akan memberi kesan suram, gelap dan menakutkan namun juga elegan. Menurut Suryana (2001) warna hitam yang bersesuaian dengan arah utara, melambangkan sifat kaku. Pekerjaan yang sejalan dengan sifat ini adalah pembantu. Warna hitam ini jarang digunakan untuk memulas wajah golek. Sifat kaku menggambarkan watak pengabdi yang

patuh, kukuh. Warna pancer bermacam-macam, yang melambangkan pucuk kepemimpinan. Seorang lulugu harus berwatak baik yang tergambar dalam aneka macam warna. Ketidakmampuan mengolah aneka warna ini akan menghasilkan warna campuran yang kotor. Warna campur baur ini tidak ditemukan dalam tokoh golek. Hanya ada warna campuran dua jenis warna yang menghasilka warna yang lebih muda atau lebih tua, yang menggambarkan watak gabungan.

- **Putih**

  Warna putih memberikan kesan kesucian, kesederhanaan dan tingkatan spiritualitas. Menurut Suryana (2001) Warna putih bersesuaian dengan arah timur, melambangkan sifat mencukupi. Pekerjaan yang sejalan dengan sifat ini adalah bertani. Seorang petani memiliki pembawaan yang tenang, jujur, tanpa pamrih, bisa mencukupi diri sendiri.

- **Kuning**

  Merujuk pada matahari, ingatan, imajinasi logis, energi sosial, kerjasama, kebahagiaan, kegembiraan. Menurut Suryana (2001) warna kuning yang bersesuaian dengan arah barat, pada tokoh pewayangan sifat ini melambangkan sifat suka pamer. Sebagian tokoh golek yang lagak, dengan sikap kepala tegak atau agak mendongkak, warna wajahnya mengandung warna dasar kekuning-kuningan (gading, hijau muda atau merah kekuning-kuningan). Warna kuning juga memiliki arti yang berbeda pada agama Hindu, pada upacara-upacara tertentu di Bali, misalnya upacara mepandes (potong 25 gigi), warna kuning yang dominan digunakan untuk menghiasi bale tempat Dewi Ratih (Dewi Cinta). Oleh karena itu, warna kuning bagi masyarakat Bali merupakan lambang cinta.

- **Merah**

  Warna merah melambangkan kesan energi, kekuatan, hasrat, dan keberanian. Menurut Suryana (2001) warna merah yang bersesuaian dengan arah selatan, melambangkan sifat loba dan tamak. Loba dan tamak menjadi sifat dasar pada pedagang yang cenderung berusaha mendapat keuntungan demi kepentingan diri sendiri. Berbagai upaya mengalahkan saingan dagang kerap dilakukan untuk menggapai keuntungan yang banyak dengan modal yang sesedikit mungkin. Warna merah menjadi ciri wajah tokoh-tokoh golek berwatak sombong, bengis, culas, dan watak buruk lainnya.