BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perencanaan merupakan suatu proses penentuan rencana yang disertai penyusunan suatu cara atau upaya bagaimana agar tujuan tersebut dapat dicapai. Strategi perancangan yang akan dilakukan yaitu dengan menggunakan media digital mengenai informasi tentang jenis-jenis aliran musik punk kepada masyarakat umum dan komunitas punk. yang berisi tentang sejarah punk, dan jenis-jenis aliran musik punk. melalui media informasi media digital, yang didalamnya terdapat unsur audio visual, photografi, illustrasi dan tipografi supaya mudah dipahami dan dimengerti oleh masyarakat dan komunitas punk itu sendiri.

III.1.1 Khalayak sasaran

Dengan mengetahui target audiens yaitu masyarakat umum dan komunitas punk yang berarti mempermudah strategi komunikasi yang akan digunakan dengan mempelajari karakteristik, sifat dan kebiasaan audiens. Berikut ini penggolongan target audiens, antara lain:

- Demografis, remaja dengan rentang usia antara17 tahun hingga 25 tahun, dengan jenis kelamin laki –laki dan perempuanserta jenis pekerjaan dan pendapatan menengahkebawah.
- Geografis, daerah yang mempunyai komunitas punk dan penyuka musik.
- Psikografis, personal dan kelompok yang tertarik untuk mengetahui informasi terhadap jenis-jenis aliran musik punk.

III.1.2 Strategi Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang digunakan dalam perancangan media informasi jenis-jenis aliran musik punk, ada beberapa pendekatan yang dilakukan untuk mendapatkan perhatian dari masyarakat agar tertarik kepada media informasi ini, antara lain:

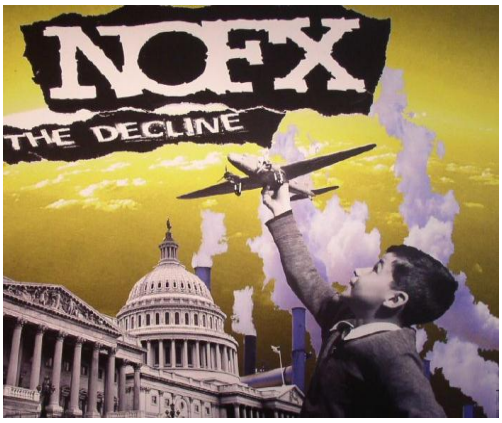
- Dengan media informasi ini masyarakat khususnya komunitas punk lebih mengerti tentang musik punk dan menjadi referensi musik bagi orang yang ingin membuat sebuah band punk.
- Hal ini dapat tercapai dengan membaca isi dari konten media informasi yang menjelaskan tentang sejarah dan biografi band punk, disertai dengan contoh-contoh video klip, dan musik band itu sendiri.

Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang akan digunakan dalam media informasi ini adalah berupa audio visual, gambar dengan gaya visual *stencil art* seperti *cover* album Sex Pistols dan Nofx yang sangat kental dengan nuansa punk dan disertai dengan tipografi yang berbeda-beda sesuai dengan tema musik punk dan tombol-tombol navigasi, agar audiens bisa berinteraksi dengan media dengan cara mengklik tombol yang diinginkan.



Gambar III.1 *walpaper* sex pistols
Sumber: http://images.google.de/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fabdulradzakdotcom.files.wordpress.com (diakses pada 14 mei 2016)



Gambar III.2 *cover album* nofx

Sumber: http://theculturemag.com/wp-content/uploads/2015/09/NOFX.jpg (diakses pada 14 mei 2016)

Pendekatan Verbal

Penyampaian informasi dalam media informasi ini adalah dengan menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. 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 *Mandatory*

Media informasi ini ditujukan kepada komunitas musik *underground* di kota bandung yang bernama BROTHER TILL DIE karena komunitas ini mempunyai kegiatan yang banyak yaitu menggelar konser musik *underground*, membuat *magazine*/majalah. Komunitas "brother till die" mencakup semua aliran musik *underground* salah satunya adalah punk media informasi bertujuan untuk menginformasikan sejarah dan jenis musik punk khususnya kelompok atau komunitas punk.

III.1.4 Strategi kreatif

strategi kreatif yang akan dirancang dalam media informasi ini adalah dengan menampilkan ilustrasi berupa foto dan gambar yang menyangkut tentang musik punk sebagai isi dari media digital ini.

Layout dibuat *simple* tidak kaku agar khalayak sasaran tidak terlalu serius saat melihat ataupun membaca media tersebut.

Informasi tentang jenis-jenis musik punk dapat di aplikasikan melalui media audio visual yaitu video Klip band atau pun video konser band, dan contoh beberapa lagu dari band yang dipilih agar khalayak sasaran lebih mengetahui dan dapat mendengarkan jenis musik punk.

Ilustrasi dan tipografi menyesuaikan dengan tema musik punk itu sendiri setiap illustrasi dan tipografi berbeda-beda sesuai dengan tema musik yang diangkat.

Photografi di edit agar bernuansa tahun 70an yang berwarna hitam dan putih agar menunjukan bahwa punk lahir pada tahun 70an, dan menunjukan bahwa punk telah lama muncul.

Tombol navigasi dibuat dengan menarik dengan mengubah bentuk dari tombol navigasi yang berbeda yaitu dari bentuk besar ke bentuk yang kecil atau merubah warna pada saat kursor digerakan.
Tampilan visual dari media informasi ini didukung oleh unsur-unsur visual seperti audio visual, ilustrasi dan fotografi, menggunakan tipografi yang bernuansa. tegas, dan juga warna hitam, putih, dan merah agar menonjolkan sifat yang kuat dan berani, serta dapat menunjukkan sisi musik *underground*.

Media dapat diakses di internet karena media digital ini *online* jadi agar mempermudah audien untuk mengakses ataupun mencari tentang informasi mengenai jenis-jenis aliran musik punk.

III.1.5 Strategi Media

Media adalah salah satu hal terpenting dalam penyampaian sebuah informasi, yaitu sabagai alat penghubung untuk menyampaikan pesan kepada audien. Maka diperlukan media yang sesuai agar informasi mudah dipahami dengan baik. Media yang akan digunakan dalam perancangan media informasi ini berupa media primer dan media sekunder, media primer adalah media utama yang berisi informasi yang lengkap untuk disampaikan, dan media skunder adalah media pelengkap yang menunjang dari media utama.

Media Utama

- Media digital

Karena kemajuan teknologi yang begitu pesatnya yang dapat menjangkau semua kalangan dari masyarakat kelas atas sampai kelas bawah dan menjadi salah satu kebutuhan primer di zaman sekarang.

Menurut Everett M. Rogers (dalam Abrar, 2003:17-18) merangkumkan perkembangan media komunikasi ke dalam empat era. Pertama, era komunikasi tulisan, Kedua, era komunikasi cetak, Ketiga, era telekomunikasi, dan Keempat, era komunikasi interaktif. Media baru adalah media yang berkembang pada era komunikasi interaktif.

Secara umum manfaat media digital dapat dijadikan sebagai media promosi, tutorial (Panduan penggunaan alat), Hiburan Media informasi. Oleh karena itu media digital ini sangat cocok untuk target audien yaitu komunitas punk dan masyarakat karena audiens dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, dan konten dari media digital ini dapat mengaplikasikan media audio visual dan dapat diakses melalui internet untuk memudahkan audiens untuk mencarinya.

Media Pendukung

Media pendukung merupakan media pelengkap atau tambahan bagi media utama untuk membantu menginformasikan, agar menjadi rangsangan target audiens. Media promosi utama yang akan digunakan adalah *banner* media sosial, pin, sticker dan t-shirt, x-banner, *path*, *cover* cd sebagai media promosi yang bertujuan untuk memperkenalkan dan menarik minat pada target audien.

- **Media Sosial**

  Media sosial yang dipakai untuk menyampaikan informasi mengenai adanya multimedia interaktif ini adalah Facebook, Twitter.

- **Pin**

  Pin diberikan sebagai *gimmick*, pemilihan pin ini dikarenakan mudah untuk dibawa kemana saja sehingga menjadi media pengingat yang baik. Serta para komunitas punk sangat senang memakai atribut-atribut di jaket dan tas nya bisa sangat mudah menempelkan pin dan secara tidak langsung menjadi media promosi berjalan.

- **Stiker**

  Stiker adalah media yang sangat mudah untuk diaplikasikan dan dekat dengan masyarakat, stiker ini akan dibagikan kepada perorangan agar mereka bisa ikut untuk mempromosikan media informasi online ini dengan cara menempelkan stiker ditempat yang mereka inginkan. Stiker

juga bisa menjadi media pengantar pesan yang baik, dan menjadi media promosi yang sangat luas.

- ***T-shirt***

  T-shirt adalah sebuah media yang bisa dipakai kemana saja dan bisa sangat efektif menjadi suatu media promosi berjalan. *T-shirt* menjadi media promosi yang sangat luas.

- ***Path*/emblem**

  Pemilihan path/emblem ini dikarenakan menjadi ciri khas dari aksesoris punk yang sering diaplikasikan di jaket seorang punkers secara tidak langsung menjadi media promosi berjalan.

- ***Cover* cd**

  Cover cd ini berisi konten media digital *offline* agar target audiens yang mempunyai laptop atau komputer dapat melihat isi konten mengenai jenis-jenis musik punk tanpa harus terhubung ke internet.

- **X-Banner**

  X-Banner akan ditempatkan di depan distro yang telah bekerjasama dengan *The Power Music Punk* yang banyak dilalui oleh target audien sehingga dapat dilihat oleh target audien dan sebagai informasi bagi audien yang ingin membeli merchandise dari *The Power Music Punk*.

III.1.6 Strategi Distribusi

Strategi distribusi merupakan rencana dalam menyebarkan atau menyalurkan produk kepada target sasaran. Dalam perancangan ini, produk tersebut adalah media informasi mengenai jenis-jenis musik punk. Pada awalnya media promosi akan disebar di media sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan *merchandise* diantaranya *t-shirt*, *sticker*, pin.

Tabel III.1 Tabel Distribusi
Sumber: data pribadi (2016)

No	Media	Januari	Febuari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus
1	**sosmed**	**Y**	**Y**	**Y**	**Y**	**Y**	**Y**	**Y**	**Y**
2	**emblem**	**-**	**Y**	**Y**	**Y**	**Y**	**Y**	**Y**	**Y**
3	**t-shirt**	**-**	**Y**	**Y**	**Y**	**Y**	**Y**	**Y**	**Y**
4	**pin**	**-**	**Y**	**Y**	**Y**	**Y**	**Y**	**Y**	**Y**
5	**stiker**	**-**	**Y**	**Y**	**Y**	**Y**	**Y**	**Y**	**Y**
6	**Cd**	**-**	**Y**	**Y**	**Y**	**Y**	**Y**	**Y**	**Y**
7	**x-banner**		**Y**	**Y**	**Y**	**Y**	**Y**	**Y**	**Y**

III.2 Konsep Desain

Konsep visual dalam perancangan media informasi ini berupa media digital agar audiens mudah mencari dan dapat berinteraksi dengan media yang disampaikan dengan konsep layout yang tidak terlihat kaku, illustrasi gabungan dari beberapa sketsa gambar dan photograpi dengan teknik illustrasi *bitmap* yang diedit agar menunjukan nuansa kental punk. Illustrasi yang tegas dan berani, dengan ditambah audio visual berupa video klip dan audio mp3.

III.2.1 Format Desain

Format ukuran desain dalam perancangan media informasi media digital ini berukuran 1008 x 714 px agar resolusi yang ditampilkan tidak pecah, format media ini adalah html agar bisa di akses melalui internet.

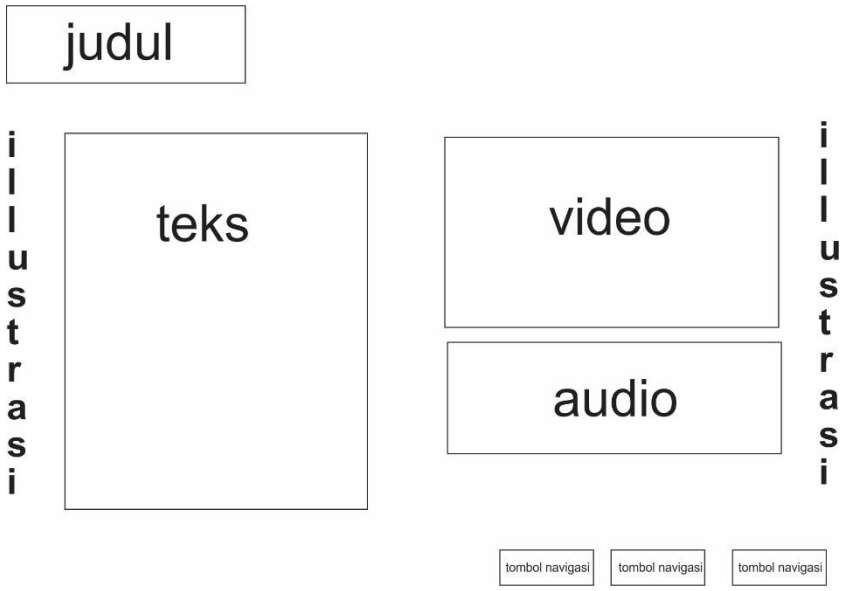
III.2.2 Tata Letak

Menurut satria (2012:1) *Layout* adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

Layout yang digunakan berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan, peletakan gambar/illustrasi dirancang dengan *layout* yang unik, video dan audio dibuat berdekatan agar mudah dijangkau dan alur baca teks disesuaikan dengan arah baca masyarakat Indonesia yaitu dari arah kiri ke kanan.



Gambar III.4 *layout* 1
Sumber : dokumen pribadi (2016)



Gambar III.5 *layout* 2
Sumber : dokumen pribadi (2016)

III.2.3 Tipografi

Menurut Roy Brewer (1971) dalam buku "Pengantar Tipografi". "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 ". (Sudiana, 2001: 2). Jenis tipografi yang digunakan pada multimedia interaktif ini yaitu Font VTKS REFUSED, Top Secret, Rubber Stamp LAT, Impact, BlackCasper dan CBX-Armymen merupakan jenis-jenis font yang menggambarkan ideologi dan karakter dari punk yang kuat, tegas, berani serta tidak kaku dan berpatokan pada suatu keyakinan.



Gambar III.6 font 'BlackCasper'
Sumber: illustrasi pribadi (2016)



Gambar III.7 font 'CBX-Armymen'
Sumber: illustrasi pribadi (2016)



Gambar III.8 font ‘impact
Sumber: illustrasi pribadi (2016)



Gambar III.9 font ‘Rubber Stamp LAT’
Sumber: illustrasi pribadi (2016)

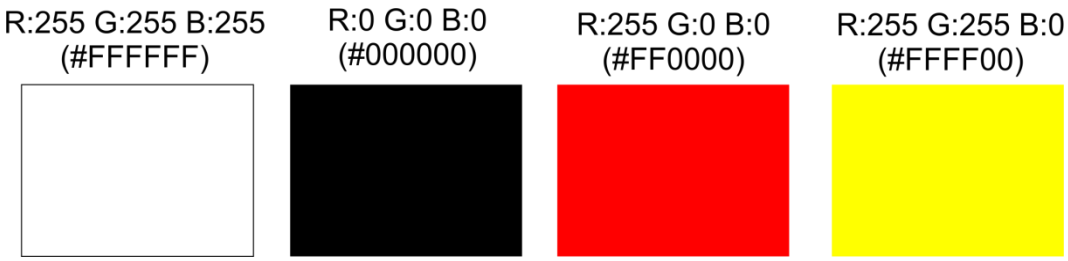


Gambar III.10 font ‘VTKS REFUSED’
Sumber: illustrasi pribadi (2016)

III.2.4 Warna

Teori Albert Munsell (1858), “Munsell menyelidiki warna dengan standar warna untuk aspek fisik dan psikis. Berbeda dengan Newton dan Brewster, Munsell mengatakan warna pokok terdiri dari merah, kuning, hijau, biru dan jingga. Sementara warna sekunder terdiri dari warna jingga, hijau muda, hijau tua, biru tua dan nila” (h.75). Warna merupakan unsur terpenting dalam sebuah desain, setiap warna memiliki kekuatan dan arti yang berbeda-beda warna juga mampu merangsang prilaku dan perasaan seseorang. Pemilihan warna harus sesuai dengan konsep dan pesan yang ingin disampaikan. Dalam perancangan media informasi multimedia interaktif online ini warna yang yang digunakan yaitu format RGB karena media yang digunakan

yaitu media dalam bentuk digital. warna utama yang di gunakan adalah hitam, merah dan putih untuk memperjelas kesan berani, kuat, underground dan mencerminkan jiwa punk.



Gambar III.11 warna
(Sumber: illustrasi pribadi 2016)

III.2.5 Illustrasi

Ilustrasi menurut Kusrianto, (2009 : 140) adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual**.** Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai *image bitmap* hingga karya foto.

Ilustrasi yang ditampilkan di media digital ini, kecenderungannya menggunakan elemen-elemen gambar *bitmap* yaitu foto yang diedit sedemikian rupa seperti *cover* album God Save The Queen dari band Sex Pistols yang menggabungkan foto ratu Inggris dengan penitik, sehingga menghasilkan ciri khas gaya ilustrasi punk yaitu *stencil art*. Karena disesuaikan dengan khalayak sasaran yaitu komunitas punk.



Gambar III.12 illustrasi
(Sumber: illustrasi pribadi 2016)

III.2.6 Audio

Dalam sebuah perancangan media digital ini, elemen musik digunakan sebagai bagian dari perancangan untuk fitur musik dalam media digital ini. Dalam hal ini dalam media informasi ini memakai *sample* musik dari beberapa band punk yang terkait dengan jenis-jenis aliran musik punk. Lagu – lagu yang diambil adalah sebagai contoh dari perwakilan media informasi jenis musik yang terkait.