BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

Strategi perancangan dan konsep desain merupakan proses sebelum pembuatan media informasi atau karya yang akan dibuat. Hal ini diperlukan agar media informasi yang akan dibuat sesuai dengan khayalak sasaran. Strategi perancangan dan konsep desain meliputi banyak elemen secara terperinci bertujuan agar media informasi yang dibuat sesuai yang diinginkan mengacu pada permasalahan yang telah diteliti.

III.1 Khalayak Sasaran

Untuk menentukan keberhasilan dalam menyampaikan informasi sesuai target sasaran yang ingin dicapai, diperlukan khayalak sasaran agar penyampaian informasi tepat pada target yang diinginkan. Menurut Moriarty khalayak sasaran (seperti dikutip Bestia, 2009 : h.21) adalah sekelompok orang – orang dimana pesan komunikasi/iklan ditujukan. Dalam menentukan keberhasilan menyampaikan informasi, khayalak sasaran perlu dilakukan untuk mencapai karakteristik serta kondisi sesuai dengan khayalak sasaran. Khayalak sasaran terdapat tiga bagian diantaranya :

- Demografis

- Usia : 18 – 22 tahun
- Jenis kelamin : Pria
- Status ekonomi : Menengah
- Pendidikan : SMA – Kuliah
- Pekerjaan : Siswa – Mahasiswa – Pekerja Muda

Penulis memilih usia 18 hingga 22 tahun karena musik Metalcore jarang didengarkan dan dimainkan oleh dibawah rentang usia tersebut ataupun dijadikan hobi. Pada tahap rentang usia dari masa SMA hingga Pekerja Muda mayoritas pengetahuan musik termasuk Metalcore sudah cukup banyak, sehingga tidak terlalu merasa asing dengan aliran musik Metalcore.

- Geografis

  Lokasi yang sesuai dengan khalayak sasaran pada perancangan tersebut, yaitu bertempat tinggal di daerah perkotaan.

- Wilayah : Nasional.
- Tempat : Urban.

Pemilihan dengan skala Nasional dikarenakan penelitian dilakukan secara Nasional mengacu pada permasalahan yang telah dikumpulkan yang menjadi permasalahan bagi para gitaris pemula di Indonesia.

- Psikografis

  Dalam masa remaja menurut Monks dkk, 1989 (seperti dikutip Anggi Pranata, 2017 : h.2) remaja berada di antara anak dan orang dewasa, oleh karena itu remaja seringkali dikenal dengan fase "mencari jati diri" atau fase "topan dan badai".

- Emosional : Orang-orang yang menyukai musik Metalcore, *Heavy Metal*, dan aliran musik *Metal* lainnya.
- Kepribadian : Orang-orang yang menyukai alat musik petik senar dan menyukai alat musik elektrik.

1. Consumer Insight

Consumer Insight yaitu untuk mengetahui latar belakangan target sasaran yang akan dituju. Seperti menurut Maulana (2009, : h.25 – 26) *Consumer Insight* adalah cara mencari tahu latar belakang, pemikiran, dan perilaku seorang konsumen yang berhubungan dengan informasi produk ataupun komunikasi iklan yang akan disampaikan. Dalam masa remaja akhir, membutuhkan informasi yang bersifat mudah dicari dan dipelajari karena butuh yang serba praktis. Maka dari itu khayalak sasaran menginginkan teori tentang teknik pembelajaran gitar *rhythm* Metalcore yang praktis, agar khayalak sasaran dapat memainkan aliran Metalcore dengan segera dalam mempelajari dengan waktu yang singkat.

2. *Consumer Journey*

Consumer Journey sangat dibutuhkan untuk mengetahui khyalak sasaran lebih mendalam, seperti menurut Italo Gani (seperti dikutip Ryan, https://kompasiana.com, 2015) yaitu tahap-tahap yang dilakukan oleh para konsumen sebelum tercapainya tujuan dari digital marketing yang akan dilakukan. Lalu apabila menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Conscumer* yaitu

konsumen (pemakai produk, jasa, target pesan iklan) sedangkan *Journey* yaitu perjalanan. Maka *Consumer Journey* itu adalah perjalanan (aktifitas/kegiatan sehari-hari) konsumen.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *Consumer Journey* adalah kebiasaan seseorang dalam aktiftas kesehariannya, dengan mengetahui lebih mendalam kesehariannya dimulai dari bangun tidur sampai dengan tidur kembali. Bertujuan agar dapat menentukan media yang cocok digunakan dalam menyampaikan informasi sesuai dengan kebiasaan khayalak sasaran sehari-hari.

Tabel III.1 *Consumer Journey*
Sumber : Pribadi (2017)

Waktu	**Kegiatan**	**Tempat**	**Point of contact**
Pagi Hari (Jam 5:00)	Bangun pagi	Kamar Tidur	Jam dinding, *Handphone*, Stiker, Poster
Pagi Hari (Jam 6:00)	Mandi	Kamar Mandi	Peralatan mandi
Pagi Hari (Jam 6:00)	Bersantai dan sarapan	Ruang Tamu, Kamar Tidur	Komputer, Leptop, *Handphone*, Kalender, Poster, *Amplifier*, *Speaker*, *Strap* Gitar, Gitar, Kaset CD musik
Pagi Hari (Jam 6:00 – Jam 9:00)	Perjalanan ke sekolah / universitas / tempat kerja	Jalan, Sekolah, Kampus, Tempat Kerja	Kunci, Tas, Jaket, Poster, Banner, Helm, Sapu Tangan, Motor, Stiker
Menjelang Siang (Jam 10:00 – Jam 11:00)	Sekolah / Kampus / Tempat Kerja	Sekolah , Kampus	Alat tulis, Topi, *T-Shirt* (kampus), Sepatu, Papan Pengumuman, *Handphone*
Siang Hari (Jam 11:00 – Jam 13:00)	Istirahat	Kamar, Rumah, Warung, Halaman, Depan Sekolah / Kampus / Tempat	Bantal, Alat makan, Spanduk, Gelas, Poster, Banner, Flyer, Sosial Media

		Kerja	
Menjelang Sore dan Malam Hari (Jam 13:00 – Jam 19:00)	Kumpul Bareng Teman / Keluarga	Café, Mall, Warung, Studio, Acara Musik	Poster, Mug, *Speaker*, *Flyer*, Spanduk, Banner, Papan Pengumuman, Majalah, *T-Shirt*, Jaket, *Softcase* / *Hardcase* alat musik, *Strap* Gitar, Gitar, Peralatan studio musik
Sore dan Malam Hari (Jam 17:00 – Jam 19:00)	Pulang	Jalan, Gang, Rumah, Kamar Tidur	Poster, Stiker, Televisi, Komputer / Laptop, Sapu Tangan, Kaset CD musik, *Handphone*, Majalah, Gitar

Berdasarkan *Point of Contact* yang dianalisa dari *Consumer Journey*, dapat disimpulkan media-media yang tidak lepas dari setiap kegiatan khayalak sasaran yaitu sebagai berikut : jam dinding, *handphone*, poster, gitar, *speaker* dan *amplifier*, *pick* gitar, *strap* gitar, *softcase*, majalah, stiker, banner, tas, *t-shirt*, mug, kaset cd atau dvd, sosial media *Online*, topi, alat makan dan minum, alat tulis, *flyer*, kasur, komputer / laptop, helm, dan TV. Penyampaian informasi bagi khayalak sasaran dapat diaplikasikan menggunakan media tersebut.

III.2 Strategi Perancangan

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dalam strategi perancangan dibutuhkan media yang mudah didapatkan untuk dipelajari, dimengerti serta mudah diakses agar lebih informatif. Media informasi tersebut dibuat berupa pelajaran (tutorial) yang ringkas dan praktis, pemilihan media informasi yang praktis bertujuan untuk mempercepat pemahaman kepada pemula agar tidak kebingungan materi apa saja yang harus dipelajari dan dikuasai. Maka dari itu

media informasi yang disampaikan harus memberikan konten secara informatif dengan penjelasan yang lebih sederhana tetapi lengkap agar lebih mudah dipahami, mengingat media informasi yang sudah ada sulit dimengerti dan minimnya informasi yang disediakan.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dalam media informasi ini yaitu memberikan informasi mengenai materi dasar gitar Metalcore yang akan selalu dipakai disetiap lagunya bagi pemula yang baru mengenal aliran Metalcore. Mengacu pada latar belakang masalah minimnya pengetahuan secara bahan materi yang dibutuhkan bagi para pemula yang akan bermain gitar beraliran Metalcore serta konten yang disampaikan sulit dipahami karena kebanyakan berbahasa asing. Oleh karena itu media informasi tersebut berfokus pada teknik dasar yang akan dibutuhkan dalam memainkan lagu Metalcore. Maka tujuan komunikasi dalam media informasi ini yaitu :

- Bagi gitaris pemula dapat mengetahui dasar yang dibutuhkan untuk dapat bermain gitar Metalcore. Dengan mengetahui dasar terlebih dahulu pemula tidak kesulitan untuk melanjutkan ke tahap menjadi gitaris profesional.
- Menjadi bahan referensi untuk dapat memainkan suatu lagu, karena dalam lagu-lagu Metalcore pada umumnya teknik yang dipakai akan disampaikan di media informasi ini.
- Dalam mengimprovisasi ataupun dalam membuat sebuah aransemen gitar Metalcore pemula tidak terlalu kesulitan, dan membuat aransemen gitar Metalcore pemula lebih terarah karena musikalitas yang dimainkan menjadi lebih teknikal.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Proses pendekatan komunikasi yang akan dilakukan dalam hal strategi perancangan media, menggunakan cara verbal dan non verbal dimana cara non verbal berupa visual akan mendominasi dalam menyampaikan informasi lalu diikuti cara verbal untuk memperjelas informasi yang disampaikan. Dengan

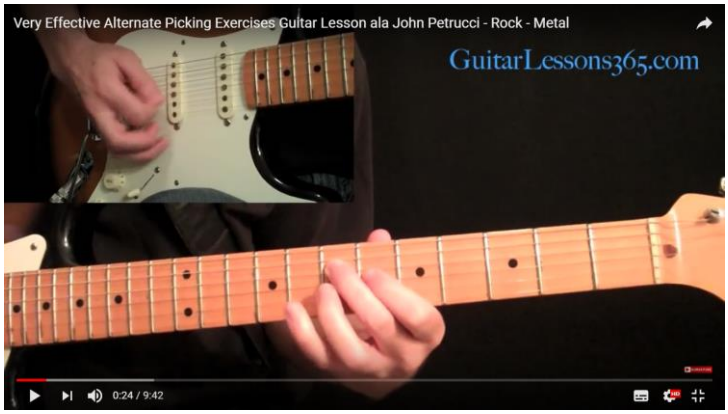
menggunakan cara non verbal bertujuan agar informasi yang disampaikan mudah dipahami oleh khayalak sasaran, cara verbal menggunakan gaya bahasa anak remaja sehari-hari agar sesuai dengan cara berkomunikasi kesehariannya agar pesan yang disampaikan diharapkan sesuai dengan yang diinginkan. Seperti menurut Arni Muhammad prinsip dasar komunikasi (seperti dikutip Solihat, 2014 : h.36) saat proses komunikasi akan terdapat elemen-elemen komunikasi secara keseluruhan dan proses tersebut secara berkesinambungan. Pada proses komunikasi bisa dikatakan berhasil jika penerima terjadi perubahan pesan, dimana pesan yang disampaikan sesuai diharapkan pengirim pesan.

III.2.2.1 Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang dilakukan berbentuk seperti *vlog / video blogging. Video blogging* merupakan cara seseorang dalam menampilkan kegiatan kesehariannya dalam sebuah video dan membagikannya di jejaring sosial Internet seperti Youtube. Seperti menurut Price (www.lifewire.com, 2017) *Video logging* adalah saat seseorang membuat sebuah video lalu membagikannya di Internet dengan tujuan mendapatkan tanggapan dari para penontonnya. Lalu menurut Maslanka (http://motionsource.com, 2017) Sebuah *vlog* awalnya hanya berawal dari nama blog dimana media yang digunakan adalah video, orang menggunakan kamera untuk merekam diri mereka sendiri lalu menulis/berbicara "*blog*" untuk membahas topik apapun atau hanya sekedar menceritakan keseharian mereka lalu direkam menggunakan kamera dan mengirimnya secara *Online*.

Pendekatan visual seperti *video blogging* bertujuan agar bagi para pemula merasa tidak terlalu formal saat mempelajari teknik yang disampaikan dan kesan yang didapat bersifat *sharring* (berbagi). Jenis video yang ditampilkan berupa video tutorial menggunakan pendekatan seperti *vlog* dimana konten lebih mengutamakan serta fokus pada inti yang disampaikan maka dari itu akan lebih banyak pengambilan gambar dilakukan pada *close up* gitar. Penambahan keterangan tambahan untuk memperjelas berupa foto, dan tipografi. Nuansa yang akan dibuat untuk menciptakan kesan yaitu dengan cara mendekorasi pada ruang

studio seperti poster atau foto dari gitaris ternama Metalcore, penggunaan warna solid pada latar belakangnya.



Gambar III.1 Contoh Visual *Close Up*
Sumber : https://www.youtube.com/watch?v=rU6f7Vzieh4
(Diakses pada 14/5/2017)



Gambar III.2 Contoh Visual *Medium Shot*
Sumber : https://www.youtube.com/watch?v=6VApk-vvhp8 (Diakses pada 14/5/2017)

III.2.2.2 Pendekatan Verbal

Penyampaian informasi dan berkomunikasi secara verbal merupakan komunikasi yang menggunakan kata – kata, bisa berupa tertulis ataupun lisan. Dalam menyampaikan pesan kepada khayalak sasaran, menggunakan kata – kata yang mudah dipahami untuk memudahkan dalam memahami pesan. Menggunakan bahasa Indonesia dengan campuran istilah-istilah di musik yang berbahasa Inggris. Maka dari itu komunikasi verbal yang digunakan dengan menggunakan kalimat tidak baku, hal ini bertujuan agar informasi yang disampaikan mudah dimengerti.

III.2.3 *Mandatory*

Mandatory merupakan pihak yang menyelenggarakan dan berwenang dalam memproduksi video tutorial *rhythm* gitar Metalcore. Dalam hal ini Behringer selaku produsen *Audio Equipment* (Perlengkapan Audio), Marshall produsen *amplifier* dan *sound*, D'Addario produsen senar gitar, dan Ibanez produsen gitar adalah sebagai *mandatory* yang terkait dalam proses perancangan dan pemuatan media informasi ini.



Gambar III.3 Logo Behringer
Sumber : http://media.music-group.com/media/sys_master/images/h52/he4/8825977372702.jpg
(Diakses pada 14/5/2017)

Behringer merupakan pabrikan atau produsen perlengkapan Audio seperti *amplifier, sound system,* dan masih banyak lagi. Keterlibatan Behringer dalam media informasi ini yaitu sebagai penyedia efek-efek gitar yang digunakan oleh Narasumber.



Gambar III.4 Logo Marshall
Sumber : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/69/Marshall_logo.svg
(Diakses pada 14/5/2017)

Marshall kebanyakan memproduksi *amplifier,* dan *speaker* khusus untuk gitar. Marshall dalam media informasi ini tentu sebagai penyedia *amplifier* dan *sound* yang digunakan oleh Narasumber.



Gambar III.5 Logo D'Addrio
Sumber : http://www.daddario.com/upload/logo_daddario_4color_on_white.eps
(Diakses pada 14/5/2017)

D'addario merupakan salah satu dari perusahaan senar gitar yang sering digunakan oleh para gitaris profesional. D'addario disini berperan untuk melengkapi alat yang dibutuhkan oleh Narasumber yaitu berupa senar D'addario.



Gambar III.6 Logo Ibanez
Sumber : http://www.daddario.com/upload/logo_daddario_4color_on_white.eps
(Diakses pada 14/5/2017)

Ibanez merupakan produsen gitar yang sangat populer dikalangan gitaris profesional dan pemula/awam. Ibanez berperan sebagai salah satu penyedia gitar untuk menunjang kebutuhan Narasumber menyampaikan media informasi.

III.2.4 Materi Pesan

Dalam merancang media informasi, akan terdapat konten materi yang akan disampaikan kepada khayalak sasaran. Konten tersebut berisi :

1. Rekomendasi alat (gitar, efek, *amplifier*)
2. Persiapan yang dibutuhkan seperti *Tuning Drop D.*
3. Teori tentang teknik – teknik dasar gitar elektrik seperti *Picking, Vibrato, Hammer On – Pull Off, String Bending,* dan *Artifical Harmonics.*
4. Teknik yang akan sering digunakan di Metalcore seperti *Palm Muting, Power Chord, Left Hand Muting, Harmonisasi Dua Nada, Breakdowns* beserta contoh dari lagu.
5. Ulasan teori tentang pembahasan nada – nada berupa *scale* atau skala akord pada gitar dan skala akord apa saja yang sering dipakai di lagu Metalcore.

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa dan penyampaian dalam konten media yang digunakan menggunakan penyampaian bahasa tidak formal. Pemilihan gaya bahasa disesuaikan dengan gaya bahasa Narasumber sehari-hari dalam berbahasa Indonesia agar lebih mudah dalam menyampaikan pesan diselipkan beberapa kata atau istilah gitar dari Bahasa Inggris, ini mengacu pada gaya bahasa media informasi tutorial lain yang telah ada.

III.2.6 Strategi Kreatif

Perancangan media informasi ini bertujuan agar pemula dapat mengetahui teknik dasar apa saja yang perlu dipelajari dan diketahui dalam bermain gitar beraliran Metalcore. Untuk mengedukasi bagi para pemula konten yang disampaikan harus lebih sederhana dan informatif agar pesan yang disampaikan mudah dipahami serta dipelajari. Media yang dipilih merupakan media informasi yang dapat memudahkan para penerima informasi, karena di media informasi yang akan dibuat akan berinteraksi secara langsung menggunakan lisan oleh Narasumber asal kota Bandung yang sudah berpengalaman dalam bermain gitar dan terutama di aliran Metalcore. Berikut beberapa strategi kreatif lainnya :

1. Dekorasi ruangan yang akan digunakan bernuansa studio musik pada umumnya.
2. Pemilihan warna latar menggunakan warna solid agar para penonton bisa fokus terhadap narasumber.
3. Terdapat unsur grafis berupa foto, simbol, serta teks untuk memberikan penjelasan yang lebih detail.
4. Pemilihan font menggunakan font bertipe sans-serif agar keterbacaan lebih mudah dan tidak terlalu terkesan formal.
5. Pengambilan gambar dominan *close-up* pada tangan kanan dan kiri saat Narasumber memainkan gitar agar para pemula berfokus pada konten yang akan disampaikan.

Dengan menggunakan strategi kreatif tersebut bertujuan agar konten yang akan disampaikan oleh Narasumber dapat dimengerti oleh para pemula.

III.2.7 Strategi Media

Berdasarkan pokok permasalahan yang dihadapi, dalam hal ini pemilihan media bertujuan untuk menciptakan solusi serta menjawab permasalahan diatas. Maka media yang digunakan yaitu media informasi video pembelajaran (tutorial). Kelebihan dalam memilih media informasi berupa video karena informasi yang akan disampaikan menjadi relatif menyingkat waktu sehingga para pemula bisa cepat memainkan gitar Metalcore. Seperti menurut Kustandi (2013: h.64) video merupakan suatu alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, serta relatif dapat menyingkat dan memperlambat waktu.

Dalam strategi media terdapat media utama dan media pendukung. Media utama sebagai sarana untuk menyajikan informasi lengkap yang telah dirancang, sedangkan media pendukung sebagai elemen untuk mengingat dan memberi tahu informasi media utama.

III.2.7.1 Media Utama

Dalam pemilihan media utama, media informasi berupa video tutorial sebagai bahan pembelajaran bagi para pemula. Video tutorial bisa disebut juga dengan video pembelajaran, dimana dalam konten video terdapat Narasumber yang mengajarkan kepada para audiens. Selain itu dengan menggunakan media video tutorial akan sangat terbantu untuk memahami apa yang sedang dipelajari. Seperti menurut Riyana (2007 : h.2) Media video pembelajaran merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, konsep, teori, ataupun materi melalui media video yang terdapat audio dan visual agar membantu dalam memahami materi yang dipelajari.

Pengertian video menurut Hanson (1987 : h.23) video merupakan suatu bentuk komunikasi visual yang unik, faktor historis, dan teknik yang mempengaruhinya. Untuk pengertian tutorial menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pertama tutorial merupakan bimbingan terhadap mahasiswa atau sekelompok kecil mahasiswa oleh pengajar (tutor), kedua pengajaran tambahan yang dilakukan oleh

pengajar (tutor). Jadi dapat disimpulkan oleh penulis pengertian video tutorial itu adalah salah satu metode pembelajaran atau mengajarkan suatu (materi, teori, konsep, cara) yang diajarkan oleh pengajar (tutor) atau (Narasumber) melalui media video yang didalamnya terdapat audio dan visual untuk memudahkan pemahaman.

Video tutorial tersebut ditambahkan beberapa elemen lain seperti foto dan teks untuk mempermudah pengguna dalam memahami pesan yang disampaikan oleh Narasumber. Video berdurasi 24 menit 28 detik ini, yang pendistribusiannya lewat *Online* yang tersedia di Youtube, *Offline* tersedia berbentuk kaset DVD.

1. *Copywrtting*

   Headline : Teknik Dasar *Rhythm* Gitar Metalcore

   Tags : Gitar Metalcore, Dasar Gitar Metalcore, *Rhythm* Metalcore

2. *Storyline*
   1. Pembukaan video cuplikan narasumber bermain gitar
   2. Pembukaan penjelasan daftar teknik yang akan dibahas
   3. Narasumber menjelaskan persiapan dan rekomendasi alat-alat
   4. Narasumber menjelaskan teknik *picking* dan stem nada drop D
   5. Narasumber menjelaskan dasar *power chord*
   6. Narasumber menjelaskan *palm muting*
   7. Narasumber menjelaskan *string bending*
   8. Narasumber menjelaskan *artifical harmonics*
   9. Narasumber menjelaskan *vibrato*
   10. Narasumber menjelaskan *hammer on – pull off's*
   11. Narasumber menjelaskan *left hand muting*
   12. Narasumber menjelaskan *string skipping*
   13. Narasumber menjelaskan dasar *scales* dan *riffs*
   14. Narasumber menjelaskan dasar harmonisasi dua gitar
   15. Narasumber menjelaskan dasar *breakdown*

Tabel III.2 *Storyline*
Sumber : Dok. Pribadi (2017)

Scene	Naskah / Deskripsi	Materi	Audio	Durasi
Opening Video Bermain gitar			Backing Track Music	50 detik
Pembukaan	Pembukaan oleh Narasumber			23 detik
Persiapan	- Pembahasan gitar yang akan digunakan - Pembahasan efek yang akan digunakan - Pembahasan ampli dan sound yang digunakan	(Alat-alat)		30 detik
Teknik pertama	- Tutorial tentang cara picking-picking - Stem Drop D, dan C	- Downstroke-Upstroke (Alternate Picking) - Tremolo Picking - Basic Sweep Picking (arpeggios) - Stem gitar		2 menit 2 detik
Teknik kedua	- Tutorial cara power chord	- Power Chord		1 menit 7 detik
Teknik ketiga	- Tutorial cara Palm Muting	- Muting mayhem (Palm Muting)		1 menit 20 detik
Teknik keempat	- Tutorial cara Left Hand Muting	- Tutorial cara Left Hand Muting		59 detik
Teknik kelima	- Tutorial cara Hammer On dan Pull Off's	- Tutorial cara Hammer On dan Pull Off's		1 menit 38 detik
Teknik keenam	- Tutorial cara String Bending	- Tutorial cara String Bending		2 menit 5 detik
Teknik ketujuh	- Tutorial cara Vibrato Articulations	- Vibrato Articulations		1 menit 30 detik
Teknik delapan	- Tutorial cara Artifical Harmonics (Pick Harmonics)Tutorial	- Artifical Harmonics (Pick Harmonics)		1 menit 41 detik
Teknik kesembilan	- Tutorial cara String Skipping	- String Skipping		1 menit 48 detik
Teknik kesepuluh	- Tutorial cara Riffs dari scales	- Riffs (Basic Scale, Scale yang digunakan)		8 menit 20 detik
Teknik kesebelas	- Tutorial cara harmonisasi dua gitar		Backing Track	4 menit 13 detik

			Music	
Teknik keduabelas	- Tutorial cara Breakdown	- Breakdown	Backing Track Music	1 menit 44 detik
Penutupan	Penutupan oleh Narasumber			16 detik
Demo Solo Gitar	*Credit Title*			3 menit 41 detik

III.2.7.2 Media Pendukung

a. Media informasi :

- Poster A3

  Poster merupakan suatu media informasi yang berisi teks dan gambar pada sebuah lembar kertas. Pemilihan poster karena informasi yang disampaikan akan dapat menarik perhatian dengan cara ditempelkan di studio-studio musik dan di tempat penjualan alat-alat musik terutama di kota Bandung.

- *X-Banner*

  X-Banner digunakan untuk menyampaikan informasi yang akan disampaikan. Pemilihan *X-Banner* dilakukan karena dapat disimpan pada sudut ruangan ataupun depan etalase toko, selain itu ukurannya relatif kecil. Penyangga ‘X’ pada *X-Banner* bertujuan agar media tersebut berdiri dengan stabil. Media ini dapat dipajang di area toko-toko alat musik dan studio musik.

- Konten Gambar dan Video Instagram

  Aplikasi Instagram merupakan sarana bagi para masyarakat dunia untuk melihat aktifitas seseorang di berbagai negara, dengan penggunaan yang mudah bagi para pengguna disamping itu mempunyai fitur yang dapat menampilkan konten foto dan video. Begitu pun dengan musisi dunia terutama gitaris tentunya sebagian besar menggunakan aplikasi Instagram. Dengan jangkauan yang luas, sarana ini dapat dimanfaatkan untuk membagikan informasi seputar tentang gitar *rhythm* Metalcore.

- Konten Video YouTube

  Youtube merupakan sarana untuk berbagi unggahan video dari berbagai tempat dan waktu. YouTube awal mula hanya dapat diakses lewat *website* akan tetapi seiring berkembangnya teknologi tersedia juga aplikasi di berbagai *Platform*. Sarana ini merupakan sarana yang paling cocok untuk menampilkan konten video gitar metalcore, karena pengakses sarana ini sangat banyak setiap harinya.

b. *Gimmick* :

  Gimmick merupakan salah satu cara untuk menarik minat para konsumen agar ingin membeli suatu produk atau jasa, *Gimmick* juga dipakai sebagai penyampaian pesan yang efektif. Menurut Oxford Dictionaries, *Gimmick* yaitu cara yang dimaksud untuk menarik perhatian, publisitas, dan perdagangan. Lalu jika menurut Basu (www.smallbusiness.chron.com, 2017) *Gimmick* merupakan strategi pemasaran yang dirancang untuk menarik para pelanggan. Jadi dapat disimpulkan bahwa *Gimmick* adalah salah satu cara dan strategi untuk menarik perhatian para khayalak sasaran agar tertarik terhadap produk atau jasa yang ditawarkan. Berikut ini *Gimmick* yang dibuat sebagai media pendukung pada media informasi ini :

- *Pick* Gitar

  Pick gitar merupakan alat untuk memetik senar gitar elektrik, penggunaan *pick* bagi para gitaris elektrik sangat diperlukan karena mempengaruhi cara seseorang dalam bermain gitar. Media ini bisa didapatkan secara gratis dengan syarat membeli produk D'Addario, yaitu senar gitar D'Addario tipe EXL110 *Nickel Wound* dengan ukuran yang tersedia (0,9 dan 0,10).

- *Handband*

  Handband merupakan aksesoris penampilan bagi para gitaris, selain itu juga *Handband* berguna untuk mengelap keringat saat konser ataupun latihan di studio musik. *Handband* bisa didapatkan secara gratis, dengan cara membeli

produk D'Addario, yaitu senar gitar D'Addario tipe EXL110 *Nickel Wound* dengan ukuran yang tersedia (0,9 dan 0,10).

- *Strap* Gitar

  Pemilihan *Strap* gitar merupakan penerapan yang cocok digunakan, karena *strap* gitar cukup sering dipakai oleh gitaris. *Strap* gitar didapatkan gratis dengan syarat membeli produk dari Behringer, yaitu efek gitar berjenis V-Tone.

- *Softcase* Gitar

  Softcase gitar merupakan tas yang dapat membungkus gitar, berguna agar para gitaris lebih mudah membawa gitar kemanapun. *Softcase* gitar didapatkan gratis dengan syarat membeli produk dari Ibanez, yaitu gitar Ibanez Gio berseri GRG 7221.

- *T-Shirt*

  T-Shirt merupakan penampilan utama yang sering digunakan oleh para gitaris, begitu juga gitaris Metalcore. *T-Shirt* didapatkan secara gratis dengan cara membeli produk dari Marhsall, yaitu *amplifier* Marshall DSL40C yang tersedia di toko-toko alat musik.

c. *Merchandise* :

   Merchandise bisa disebut juga barang dagangan seperti dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia. Merchandise biasanya disesuaikan dengan usaha, produk, atau jasa yang ditawarkan seperti menurut Sopiah dan Syihabudhin (2008 : h.141) *Merchandising* yaitu barang-barang dagangan yang dibuat sesuai dengan bisnis atau usaha (produk, jasa), selain itu disediakan dan disesuaikan berdasarkan jumlah, waktu, dan harga. Jadi dapat disimpulkan bahwa *Merchandise* merupakan cara atau kegiatan membuat barang dagangan sesuai dengan usaha yang sedang dijalani. Berikut ini *Merchandise* yang dipilih sebagai media pendukung pada media informasi ini :

- *Strap* Gitar

  Strap gitar merupakan salah satu bagian dari gitar elektrik yang sering dipakai, terutama bagi para gitaris yang akan tampil di acara musik ataupun saaat di studio musik. Selain itu gitaris saat berdiri sambil bermain gitar tentu akan kesulitan dibanding menggunakan gitar akustik. *Strap* tersedia penjualannya lewat *Online,* dan toko-toko alat musik.

- *Softcase* Gitar

  Softcase gitar berguna bagi para gitaris agar membawa gitar lebih praktis, selain itu *Softcase* menghindari gitar dari goresan benda-benda lain. *Softcase* merupakan barang yang paling sering dipakai terutama bagi para gitaris yang sering tampil pada acara musik ataupun saat akan bermain di studio musik. *Softcase* sama seperti *Strap,* tersedia penjualannya lewat *Online* dan toko-toko alat musik.

- Senar Gitar

  Senar gitar merupakan bagian penting di alat musik gitar, pengaruh senar gitar terhadap permainan dan jenis lagu yang akan dimainkan mempengaruhi. Selain itu Senar gitar mempengaruhi seorang gitaris dalam hal kenyamanan saat memainkan gitarnya. Senar gitar dapat dibeli di toko-toko alat musik.

- *T-Shirt*

  T-Shirt merupakan pakaian yang sangat sering dipakai oleh para gitaris Metalcore, selain itu pakaian ini bersifat fleksibel yang bisa digunakan sehari-hari oleh para gitaris ataupun saat akan ke studio musik. *T-Shirt* dapat dibeli secara *Online* atau di toko alat musik.

- *Handband*

  Handband merupakan alat utamanya sebagai pengelap keringat sebagaimana atlit, akan tetapi di kalangan musisi ataupun gitaris sering digunakan selain untuk mengelap keringat berguna juga untuk aksesoris penampilan. *Handband* bisa didapatkan dengan cara dibeli di toko-toko alat musik.

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media.

Strategi distribusi merupakan salah satu cara untuk mengatur waktu dan tempat dalam hal pendistribusian media. Pendistribusian media dilakukan secara *Offline* dan *Online*, dimana pendistribusian *Offline* disediakan di (toko alat musik, studio musik), sedangkan *Online* disediakan menggunakan sarana seperti Instagram dan YouTube.

Tabel III.3 Distribusi Tempat dan Waktu
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

Media	Tempat	Waktu											
		Tahun 2017											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Poster	Media *Online*, Studio Musik , Toko Alat Musik												
X-Banner	Acara Musik, Toko Alat Musik												
Konten Instagram	Media *Online*												
Konten YouTube	Media *Online*												
Pick Gitar	Media *Online*, Toko Alat Musik												
Strap Gitar	Media *Online*, Toko Alat Musik												

Softcase Gitar	Toko Alat Musik, Media *Online*												
Senar Gitar	Toko Alat Musik, Studio Musik												
T-Shirt	Toko Alat Musik, Studio Musik, *Online*												
Handband	Toko Alat Musik, Studio Musik												

Tabel III.4 Distribusi Cara Mendapatkan
Sumber: Dokumen Pribadi

Media	Distribusi
Poster	Poster (tempel) ditempel dibagian papan informasi di studio musik, dan poster (non-tempel) di toko alat-alat musik.
X-Banner	*X-Banner* disebarkan di acara musik, media *Online*, toko alat musik.
Konten Instagram	Instagram memberikan berita atau informasi seputar gitar Metalcore dan informasi tentang Metalcore selama satu kali dalam seminggu.
Konten YouTube	Pada YouTube akan membagikan unggahan-unggahan video seputar pembahasan gitar Metalcore.
Pick Gitar	*Pick* gitar dibagikan secara gratis kepada para gitaris yang telah membeli senar D'Addario tipe EXL110 *Nickel Wound* dengan ukuran (0,9-0,10).
Strap Gitar	*Strap* Gitar didapatkan secara gratis dengan syarat membeli efek gitar Behringer (V-Tone, Delay, dan Distortion). Dapat dibeli terpisah yang tersedia di toko alat musik dan Media *Online*.
Softcase Gitar	*Softcase* Gitar didapatkan secara gratis dengan syarat membeli gitar Ibanez Gio GRG 7221. Dapat dibeli terpisah yang tersedia di toko alat musik dan Media *Online*.

Senar Gitar	Senar Gitar D'Addario dapat dibeli di toko-toko alat musik.
T-Shirt	*T-Shirt* Gitar didapatkan secara gratis dengan syarat membeli *amplifier* Marshall. DSL40C. Dapat dibeli terpisah yang tersedia di toko alat musik dan Media *Online.*
Handband	*Handband* didapatkan secara gratis dengan syarat membeli senar D'Addario tipe EXL110 *Nickel Wound* ukuran (0,9 - 0,10). Dapat dibeli terpisah yang tersedia di toko alat musik.

Pada tabel diatas dapat disimpulkan, media utama berupa video tutorial didistribusikan tergantung pemesanan yang dibutuhkan. Setiap gitaris yang membeli produk tertentu dari (Marshall, Behringer, D'Addario, dan Ibanez) akan mendapatkan video tutorial berupa kaset DVD. Untuk yang tidak membeli produk tersebut, dapat ditonton secara gratis di *channel* YouTube (Gitar_Metalcore).

Untuk *Merchandise* berupa (*Strap* Gitar, *Softcase* Gitar dan *T*-Shirt) dapat dipesan melalui *Online* (Instagram) dan dibeli di toko-toko alat musik. Sedangkan untuk (Senar Gitar, dan *Handband*) hanya tersedia di toko-toko alat musik.

a. Tempat Penjualan *Merchandise*

Tabel III.5 Tempat Penjualan *Merchandise*
Sumber: Dokumen Pribadi

	Online	Toko Alat Musik
Strap Gitar		
Softcase		
T-Shirt		
Senar Gitar		
Handband		

III.3 Konsep Visual

Konsep Visual yang akan dipergunakan dalam perancangan media informasi ini yaitu :

- Referensi ide visual yang akan ditampilkan seperti video tutorial gitar pada umumnya yang sudah ada.

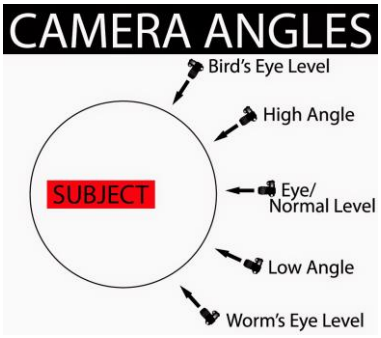
- Narasumber akan menjelaskan materi tutorial dengan berdasarkan referensi yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber
- Narasumber menjelaskan teknik-teknik menggunakan gaya bahasa yang mudah dipahami sesuai dengan khyalak sasaran
- Video yang akan ditampilkan ditambah beberapa elemen gambar untuk memudahkan Narasumber menjelaskan materi.

III.3.1 Format Video

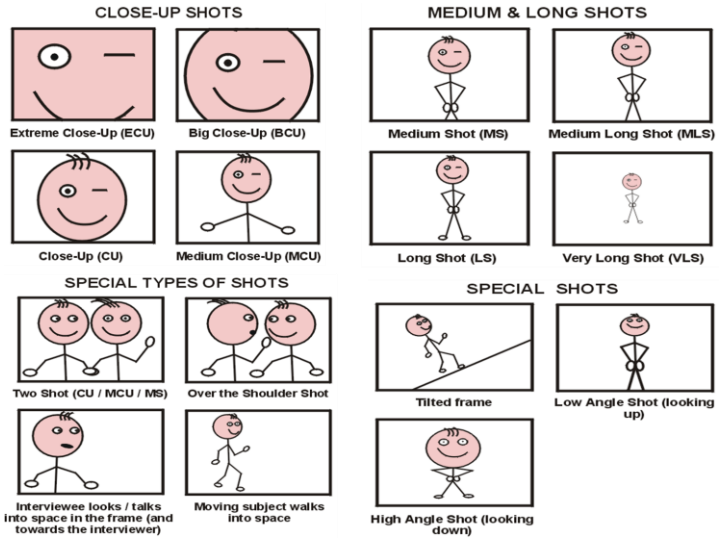
Dalam menentukan format video perlu dilakukan agar dapat diputar dengan mudah oleh para pengguna, maka dari itu format video yang akan dipakai yaitu berformat MPEG-4 atau MP4 (codec H.264) dengan ukuran HDTV Standar 1280 – 720 (720p) (30fps) dimasukan ke DVD, pemilihan DVD karena tempat penyimpanannya cukup fleksibel dan mempunyai kapasitas yang besar. Pemilihan format ini karena pada MP4 dapat diputar di media manapun dan lebih fleksibel, dengan ukuran resolusi 720p cukup bagi pemutar untuk melihat detail informasi yang disampaikan dan ukuran video tidak terlalu besar. Pemilihan format MP4 mengikuti aturan penerapan standar video yang diunggah ke YouTube.

III.3.2 Tata Letak (*Layout*)

Penggunaan Tata Letak yaitu bertujuan untuk menentukan, menyusun, dan menata elemen grafis seperti (gambar, teks, dan foto) agar komunikasi lebih jelas tersampaikan. Dalam menentukan *angle* pada video ini menggunakan *angle* normal atau *eye level* agar pengguna fokus pada materi yang disampaikan. Lalu untuk pengambilan gambar dilakukan menggunakan (*medium shot, close up,* dan *big close up*), pengambilan *shot* ini bertujuan agar tidak terlalu memecah konsentrasi yang melihat lalu pengguna lebih terfokus pada materi yang disampaikan agar mudah mengerti.



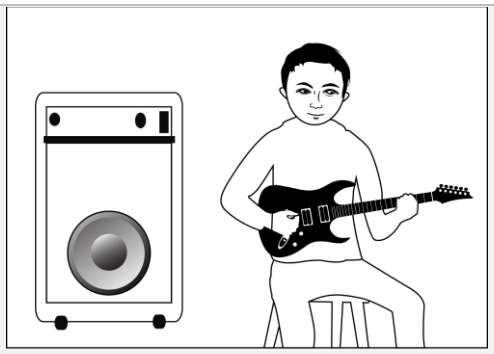
Gambar III.7 Kamera *Angle*
Sumber : http://2.bp.blogspot.com/-swXozASqn5U/VFaZJ0OwayI/AAAAAAAABR0/93xkd9A-c4U/s1600/Camera%2BAngles-01.jpg (Diakses pada 14/5/2017)

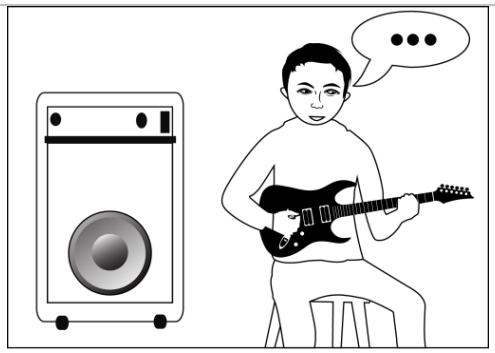
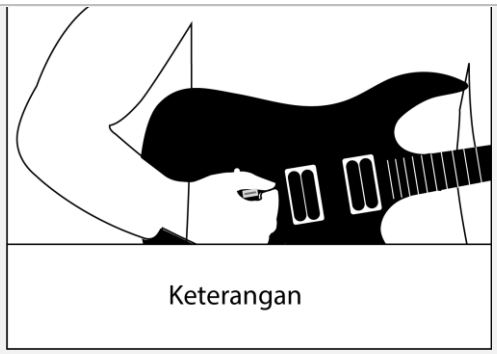
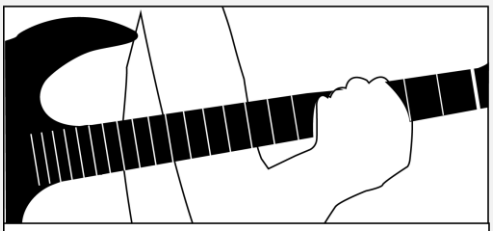
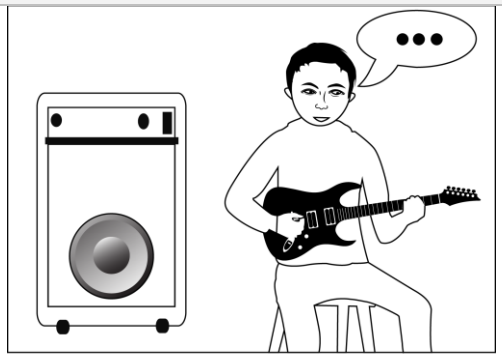


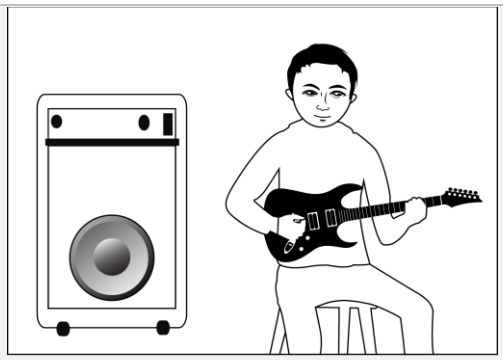
Gambar III.8 Kamera *Shot*
Sumber : https://mjmediastudies.files.wordpress.com/2012/11/camera-shots-and-angles.png (Diakses pada 14/5/2017)

a. Storyboard

Tabel III.6 *Storyboard*
Sumber: Dokumen Pribadi

Scene	Gambar	Keterangan
Opening Video		Bermain Gitar

Pembukaan		Pembukaan oleh Narasumber, Rekomendasi alat
Teknik	 Keterangan  Keterangan	Stem, *Picking, Power Chord, Palm Muting, Left Hand Muting, Hammer On – Pull Off, String Bending, Vibrato, Pick Harmonics, String Skipping, Riff (Scale),* Harmonisasi 2 Nada, *Breakdown*
Pentutupan		Penutupan oleh Narasumber

Ending (Demo)		Credit *Title*, Solo Gitar

III.3.3 Tipografi

Tipografi pada media informasi video diperlukan untuk memberikan pesan kepada para khayalak sasaran secara visual, dimana elemen tipografi membantu untuk memberikan keterangan serta membantu Narasumber untuk memberikan penjelasan. Seperti Menurut Sihombing (2001 : hal.58) Tipografi yaitu representasi visual, tipografi pun merupakan salah satu cara bentuk komunikasi melalui bentuk visual. Setiap jenis huruf mempunyai kesan tersendiri yang tentu berbeda dengan jenis huruf lainnya. Dalam hal pemilihan tipografi, penulis mencoba untuk memakai font yang sesuai dengan Metalcore itu sendiri seperti yang sering dipakai oleh band Metalcore dimana font yang telah diteliti oleh penulis mayoritas font-font yang memiliki ornamen atau biasa disebut dengan jenis font Dekoratif atau Miscellaneous (pengembangan jenis font yang sudah ada). Berikut ini contoh tipografi yang biasa dipakai dalam logo band Metalcore :



Gambar III.9 Logo Band Trivium
Sumber : https://seeklogo.com/images/T/trivium-band-logo-CD18E826D7-seeklogo.com.png (Diakses pada 14/5/2017)



Gambar III.10 Logo Band Trivium
Sumber : https://logo-png.com/logos/lamb-of-god-logo.png (Diakses pada 14/5/2017)

Pemilihan tipografi pun tidak lepas dari unsur (*legibility*) dan (*readability*). Berikut ini beberapa font yang dipilih :

a. Font *Headline* dan *SubHeadline*

Pemilihan font menggunakan berjenis Dekoratif dengan bentuk dasar Sans-Serif dijadikan *Headline* dan *SubHeadline* karena mempunyai (*legibility*) dan (*readability*) yang cukup serta ciri khas font yang sering dipakai di logo band Metalcore berupa dekoratif tetap ada.



Gambar III.11 The Frontman
Sumber : Dok. Pribadi

Font yang digunakan bernama The Frontman dibuat oleh LJDesignStudios, untuk akses *website* bisa dibuka di http://ljdesignstudios.es.tl/

b. Konten Video

Pada konten video menggunakan font berjenis Sans-serif juga agar keterbacaan lebih mudah. Pemilihan font Segoe UI mempunyai (*legibility*) dan (*readability*) yang sangat baik, tentu font ini cocok digunakan pada

berbagai media baik pada layar digital (monitor/tv/*handphone*) dan pada media cetak.

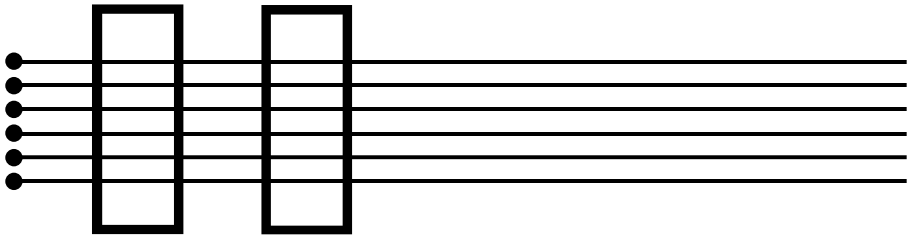


Gambar III.12 Segoe UI
Sumber : Dok. Pribadi

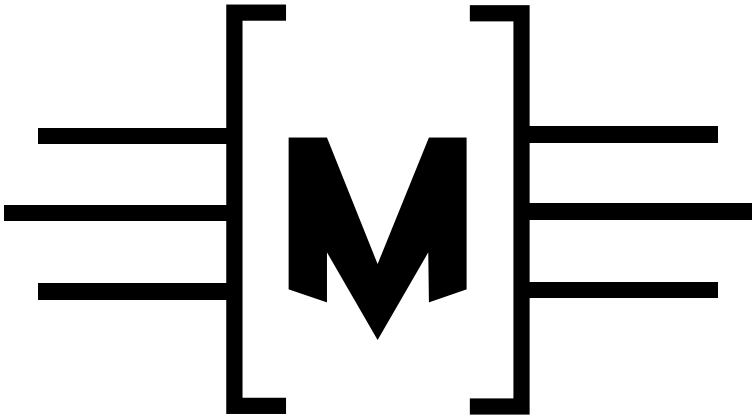
Font ini bernama Segoe UI yang dirancang oleh Steve Matteson dan dibuat oleh Microsoft Typography.

III.3.4 Elemen Visual

Perancangan elemen visual logo yang dibuat untuk identitas video tutorial ini diambil dari ciri khas gitar Metalcore itu sendiri, dimana pada gitar Metalcore identik dengan *pickup hambucker* atau *double coil*. Lalu ditambahkan elemen visual lain berupa huruf M (Metalcore) dan garis-garis yang menggambarkan senar gitar.

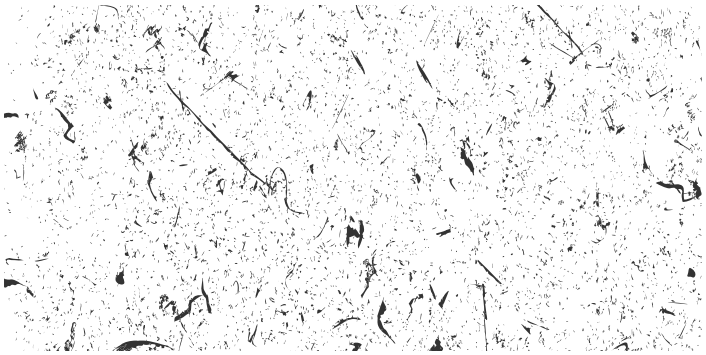


Gambar III.13 Bentuk Dasar Logo
Sumber : Dok. Pribadi



Gambar III.14 Logo Gitar Metalcore
Sumber : Dok. Pribadi

Elemen visual lain yang dipakai terutama pada media pendukung terdapat tekstur-tekstur menyesuaikan dengan Headline video.



Gambar III.15 Tekstur
Sumber : Dok. Pribadi

III.3.5 Warna

Pada umumnya warna pada layar elektronik seperti *handphone* ataupun monitor menggunakan RGB singkatan dari Red – Greeen – Blue. Pemilihan warna disamakan untuk layar elektronik dan media cetak agar warnanya seragam. Pemilihan warna (hitam, putih, dan abu-abu) untuk elemen-elemen grafis, untuk latar video yang akan dipakai menggunakan warna merah solid menyesuaikan dengan ruang studio yang disediakan. Menurut Kusrianto (2007 : hal.47) Respon psikologis yang ditimbulkan :

- Hitam.

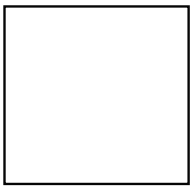
Pada warna hitam mempunyai makna yang berkesan kekuatan, kemewahan, kematian, misteri, dan ketakutan. Tentu warna ini sangat identik dengan aliran musik seperti Metalcore. Warna hitam akan digunakan dibagian latar video dan beberapa elemen grafis yang terapkan pada media-media pendukung.



R : 0% C : 75% K : 90%
G : 0% M : 68%
B : 0% Y : 67%

- Putih

Warna kuning secara psikologi menandakan atau mengarah pada suci (kemurnian), bersih, steril, dan kemarian. Pemilihan warna putih cocok digunakan pada keseluruhan teks pada konten media, agar para pembaca merasa jelas terhadap materi yang disampaikan.



R : 255% C : 0% K : 0%
G : 255% M : 0%
B : 255% Y : 0%

- Abu-abu

Warna abu merupakan warna yang netral diantara warna-warna lain, warna abu respon psikologis yang ditimbulkan yaitu (intelek, futuristik, modis, merusak). Selain itu karena dalam media informasi ini terdapat tiga *mandatory*, maka dipilihlah warna-warna netral salah satunya abu-abu.



R : 109% C : 58% K : 16%
G : 109% M : 19%
B : 109% Y : 19%

III.3.6 Audio

Proses perancangan audio yang baik akan memudahkan para pengguna untuk mendengarkan pesan secara jelas, dengan audio yang baik akan memberikan

kesan profesional. Strategi dalam permasalahan audio pada suara gitar diatasi dengan menggunakan bantuan *software* dari komputer dan didukung oleh *hardware* tambahan. Audio *Interface* berupa *soundcard* tambahan untuk menghasilkan suara yang baik dan bagus, lalu di proses menggunakan *software* (DAW singkatan *Digital Audio Workstation*). Pada proses pengambilan contoh lagu ataupun aransemen diedit menjadi *Backing Track* terlebih dahulu agar Narasumber mudah saat memberikan penjelasan.