

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

Ketika membuat informasi menggunakan media, selalu diawali dengan sebuah konsep. Berdasarkan konsep maka tahap selanjutnya adalah merancang atau menyusun apa saja yang akan dilalui membuat sebuah media informasi. Tahapan yang diperlukan yaitu menentukan khalayak sasaran, merancang strategi seperti tujuan komunikasi dan pendekatan komunikasi kepada anggota PSHT dan masyarakat secara visual atau verbal, strategi kreatif, media pendukung, media utama, dan konsep visual. Hal tersebut agar dapat menyampaikan informasi kepada khalayak sasaran dengan baik.

III.1. Khalayak Sasaran

Menurut Nasrullah (2018), “khalayak mencakup persepsi seseorang itu sendiri”. tidak hanya dilihat dari segi jumlah atau angka saja, tetapi ada beberapa aspek seperti psikologi, sosial dan politik, yang semuanya berbeda, bahkan bersama-sama kelompok/komunitas dan bahkan keluarga yang sama”. Menentukan khalayak sasaran sangat penting agar informasi yang diberikan dapat dimengerti oleh khalayak sasaran.

- **Demografis**

Usia	: 17 – 25 Tahun
Jenis Kelamin	: Laki – Laki dan Perempuan
Pendidikan	: SMA - Universitas
Pekerjaan	: Semua kalangan pekerjaan

Khalayak sasaran yang dipilih yaitu usia 17 -25 karena usia tersebut kebanyakan anggota PSHT masih sangat aktif melatih. Mulai dari laki laki sampai perempuan sehingga untuk para anggota PSHT mengerti penerapan panca dasar dan untuk masyarakat bisa mengerti apa yang dipelajari dari pencak silat PSHT.

- **Geografis**

Menurut Agustin, N.K.Y. (2003), segmentasi geografis merupakan metode penentuan pembagian pasar berdasarkan unit geografis seperti negara, provinsi, wilayah dan kota. Pada perancangan ini letak geografis yang dipilih yaitu di Pulau Jawa.

- **Psikografis**

Menurut Hurlock (1986) mengatakan bahwa dewasa awal dimulai pada usia 18 tahun sampai kira-kira usia 30 tahun. Pada usia tersebut rasa emosi remaja masih belum teratur. Masih kurangnya rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri. Sehingga para remaja masih mempunyai kurangnya tanggung jawab dan kepedulian terhadap sekitar.

III.1.2. Consumer Insight

Consumer insight yaitu sebuah kemampuan produsen dalam mempelajari kebutuhan khalayak sasaran diharapkan produsen mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan serta konsisten antara khalayak sasaran dan produsen dalam pelayanan (Warni 2016). *Consumer insight* yang didapat dari umur 18 – 30 tahun yaitu khalayak lebih suka bermain *handphone* sehingga kesehariannya dipenuhi oleh asupan digital, sehingga media informasi berupa karya digital dapat memenuhi keinginan khalayak.

III.1.3. Consumer Journey

Data yang didapat dari kegiatan khalayak atau yang disebut *Consumer Journey*. Hal ini agar media informasi yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik kepada para audiens. Berikut adalah *Consumer Journey* yang didapat :

Tabel III.1 *Consumer Journey*
 Sumber : Dokumen pribadi (2023)

Waktu	Aktivitas	Tempat	Point Of Contact
04.30 – 06.30	Bangun pagi, Sholat, mandi,	Kosan, kamar, kamar mandi	<i>Handphone</i> , alat sholat, alat mandi
06.30 – 07.00	Santai, siap siap kuliah, Berangkat kuliah atau sekolah	Kosan, kendaraan, jalan	<i>Handphone</i> , motor, alat kuliah, alat sekolah
07.00 – 01.00	Proses belajar	Kampus, sekolahan	Alat kuliah, alat sekolah.
13.00 – 16.00	Pulang kuliah, pulang sekolah, nongkrong, santai	Tempat nongkrong, kosan, rumah teman, jalan	<i>Handphone</i> , rokok,
16.00 – 08.00	Istirahat	Kosan, rumah	Alat tidur, TV, <i>Handphone</i>
18.00 – 22.00	Sholat, makan, belajar, nugas kuliah/sekolah	Rumah, kosan, masjid	Alat sholat, alat makan, alat belajar, laptop, <i>Handphone</i>
22.00	Tidur	Kosan, kamar tidur	Alat tidur

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan diatas dapat disimpulkan barang yang sering dipakai yaitu *handphone*, laptop. Sedangkan tempat yang sering dijumpai yaitu kamar, kosan, jalanan dan lingkungan pendidikan.

III.2. Strategi Perancangan

Membuat media informasi mengenai panca dasar untuk menginformasikan penerapannya kepada anggota, dan memberikan informasi panca dasar terhadap masyarakat umum. Sehingga media informasi ini dapat dimengerti dan dapat diterapkan oleh para anggota PSHT dan juga bisa memberikan informasi panca dasar yang dimiliki PSHT terhadap masyarakat umum. Perancangan media informasi ini akan dibuat dengan semenarik mungkin sehingga membuat para audiens dapat menangkap apa yang disampaikan.

III.2.1. Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi yaitu untuk memberikan penerapan panca dasar kepada para anggota PSHT untuk mengurangi kerusakan yang disebabkan oleh beberapa oknum PSHT. Sehingga dapat menerapkan panca dasar terutama kerohanian agar dapat menjadi manusia yang berbudi pekerti luhur.

III.2.2. Pendekatan Komunikasi

Agar informasi tersampaikan dengan baik salah satunya dengan pendekatan komunikasi. Pendekatan komunikasi sangat penting agar informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh khalayak. Menurut Gaspersz (2002) “Proses komunikasi primer adalah sebuah proses menyampaikan pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain menggunakan perasaan untuk medianya”. Berikut ini adalah pendekatan komunikasi yang digunakan untuk membuat media informasi panca dasar PSHT.

III.2.2.1. Pendekatan Verbal

Penyampaian media informasi ini menggunakan bahasa supaya dapat menyampaikan informasi dengan jelas dan mudah dimengerti para khalayak. Bahasa Indonesia digunakan karena di daerah Brebes ada yang menggunakan bahasa Sunda dan juga bahasa Jawa sehingga menggunakan bahasa Indonesia lebih efektif agar para audiens dapat lebih mengerti apa yang telah disampaikan.

III.2.2.2. Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang diperlihatkan yaitu penerapan panca dasar, dari mulai persaudaraan, beladiri, keolahragaan, kesenian dan kerohanian. Terdapat penjelasan mengenai panca dasar yang dibawakan oleh narasumber. Diambil dari sudut visual yang mendukung ketika latihan. Mengambil dari sudut gambar yang enak dilihat ketika sedang memperlihatkan arti panca dasar. Memberikan sedikit efek visual agar mempertegas film dokumenter. Menampilkan gerakan seni PSHT yang dilakukan secara bersama sama.



Gambar III.1 *Moodboard*
Sumber : Dokumen pribadi (2023)

III.2.3. Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan di media informasi ini adalah

- Penjelasan dan penerapan panca dasar kepada anggota PSHT, serta memberikan informasi kepada masyarakat umum tentang pembelajaran mengenai panca dasar.
- Mengdukasi para anggota PSHT agar tidak menyalahgunakan pencak silat PSHT.

III.2.3. Mandatory

Mandatory dapat berfungsi sebagai simbol ataupun logo yang berwenang dan mendukung untuk penyebaran sebuah informasi ataupun promosi. *Mandatory* dapat berupa lembaga ataupun perusahaan sehingga mempunyai kekuatan untuk mendukung dari media yang dibuat. *Mandatory* yang dipakai dalam media informasi ini adalah perguruan pencak silat PSHT itu sendiri.



Gambar III.2 Logo PSHT

Sumber: https://www.google.com/search?q=PSHT+LOGO&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwjrt47S4qT_AhX8jGMGHbn3AroQ_AUoAXoECAEQAw#imgrc=VvmUuur-p0mO9M
(Diakses pada 02/06/2023)

III.2.4. Gaya Bahasa

Untuk penyampaian didalam perancangan media informasi ini menggunakan gaya bahasa yang resmi agar tidak terjadi miskomunikasi yang disampaikan kepada khalayak. Namun ada beberapa kata atau sebuah istilah dari bahasa Jawa yang akan diimbuhkan ke dalamnya kata yang sering dipakai oleh anggota PSHT.

III.2.5. Strategi Kreatif

Strategi kreatif didalam perancangan ini yaitu memberikan informasi panca dasar yang mendalam agar anggota baru PSHT lebih mengerti tentang penerapannya dan juga tentang pengaplikasian panca dasar. Untuk memberikan dampak positif terhadap anggota PSHT sehingga adanya pengurangan jumlah kerusakan yang disebabkan oleh oknum PSHT. Perancangan media informasi ini menjelaskan serta mengaplikasikan penerapannya didalam kehidupan sehari hari. Maka dari itu untuk

perancangan strategi kreatif perancangan video dokumenter panca dasar sebagai berikut:

III.2.5.1. Pengambilan Gambar

Pengambilan gambar pada pembuatan film dokumenter ini yaitu sebagai berikut:

- Posisi pengambilan gambar
Posisi kamera yaitu dengan menghadap objek yang ada didalam frame. Menggunakan *angle* dari penonton dan kombinasi dari sudut pandang pesilat.
- Ukuran gambar
Untuk ukuran gambar pada pembuatan film dokumenter ini menggunakan resolusi 1080 x 1920. Menggunakan ukuran tersebut karena tidak akan pecah dan nyaman untuk ditonton.
- Pergerakan kamera
Pergerakan kamera yaitu dengan mengikuti objek yang sedang di sorot. Dan juga untuk menggambarkan situasi suasana dilokasi tersebut.

III.2.5.2 *Storyline*

Storyline adalah alur cerita yang akan dibuat pada sebuah karya film sehingga terarah dan jelas. Adanya *storyline* untuk membantu pembuatan *storyboard* sehingga dapat memudahkan penggambaran dalam pembuatan *storyboard* dan film.

Take 1 : *Opening.*

Pengambilan kamera : memperlihatkan anggota PSHT ketika sedang berlatih.

Take 2 : Penjelasan persaudaraan

Pengambilan kamera : memperlihatkan penjelasan persaudaraan oleh narasumber dan dilanjutkan memperlihatkan penerapan tentang persaudaraan.

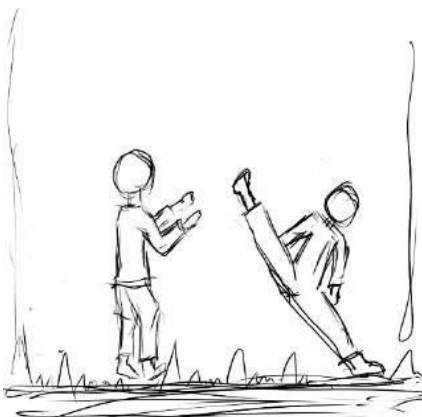

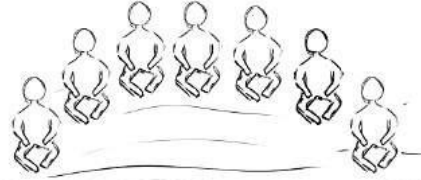
- Take 3* : Penjelasan mengenai olahraga didalam PSHT.
Pengambilan kamera : memperlihatkan penjelasan olahraga oleh narasumber dan dilanjutkan memperlihatkan penerapan tentang olahraga didalam PSHT
- Take 4* : Penjelasan mengenai beladiri.
Pengambilan kamera: memperlihatkan penjelasan beladiri oleh narasumber dan dilanjutkan memperlihatkan penerapan tentang beladiri didalam PSHT.
- Take 5* : Penjelasan mengenai kesenian.
Pengambilan kamera: memperlihatkan penjelasan kesenian oleh narasumber dan dilanjutkan memperlihatkan penerapan tentang beladiri didalam PSHT.
- Take 6* : Penjelasan mengenai kerohanian.
Pengambilan kamera: memperlihatkan penjelasan kerohanian oleh narasumber dan dilanjutkan memperlihatkan penerapan tentang beladiri didalam PSHT.
- Take 7* : Menjelaskan permasalahan kerusuhan yang disebabkan oknum PSHT.
Pengambilan kamera : Memperlihatkan narasumber menjelaskan tentang kerusuhan yang terjadi oleh oknum PSHT.
- Take 8* : Penutupan
Pengambilan kamera : Memperlihatkan para anggota PSHT sedang melakukan gerakan pembukaan PSHT.

III.2.5.3. Storyboard

Storyboard yaitu sketsa alur cerita dari *storyline*. untuk pengambilan gambar yang tepat agar sesuai dengan alur cerita yang ingin disampaikan kepada khalayak sasaran.

Tabel III. 2 *Storyboard*
Sumber : Dokumen pribadi (2023)

Latar	Penjelasan
	Pembukaan dengan memperlihatkan tempat latihan .
	Penjelasan yang akan dibawakan oleh narasumber mengenai panca dasar
	Para pesilat sedang berkumpul untuk persiapan latihan.

	<p>Pesilat sedang berlatih dan memperlihatkan beberapa gerakan</p>
	<p>Pesilat sedang memperlihatkan kesenian yang dimiliki PSHT</p>
	<p>Memperlihatkan pesilat sedang duduk SH dan diberikan materi kerohanian oleh pelatih.</p>

III.2.6. Strategi Media

a. Media Utama

Media utama dalam perancangan ini yaitu berupa video dokumenter. “Video dokumenter yaitu salah satu bentuk produk audio visual yang bercerita mengenai fenomena sehari-hari. Fenomena ini patut menjadi sebuah perenungan bagi audiens. Isi dari dokumenter bisa berupa masalah sosial, perjuangan hidup dan dapat memberikan inspirasi untuk para penonton. gambaran peristiwa yang pernah terjadi dan berkaitan dimasa sekarang” (Brata 2007). Video dokumenter akan dibuat semenarik mungkin sehingga membuat para audiens merasa nyaman saat menonton dan mengerti apa yang disampaikan. Menjadikan video dokumenter sebagai media utama karena untuk membuat daya tarik kepada para anggota PSHT selain itu dapat menyampaikan pesan dengan jelas dan juga dapat memberikan informasi serta penerapannya. Menggunakan video dokumenter sebagai penyampaian informasi kepada khalayak karena mudah dimengerti, penyampaian dapat angat jelas terpaparkan, dan juga ada visual video yang memberikan penerapan panca dasar.

b. Media Pendukung

Media pendukung sebagai penguat dari media utama, media pendukung adalah media yang disesuaikan kepada khalayak sasaran dan objek pada media utama. Berikut ini adalah media pendukung yang akan dibuat :

- *Poster Artwork*
Poster adalah hasil gabungan yang kuat antara desain yang dipilih, penggunaan warna yang cocok, pesan yang terkandung di dalamnya, dan tujuan untuk menarik perhatian penonton yang melihatnya (Pratiwi 2019). Media poster *artwork* untuk memberikan informasi kepada khalayak mengenai panca dasar.
- *Poster Promosi*
Poster promosi yang bertujuan untuk mempromosikan media utama yaitu video dokumenter, dengan menggunakan *QR Code* dan juga link agar dapat mengakses video dokumenter tersebut.

- **Kaos**
Kaos adalah jenis pakaian yang dibuat dari bahan ringan dan nyaman seperti katun atau serat sintetis. Kaos umumnya memiliki lengan pendek dan kerah bulat atau kerah V, meskipun ada juga variasi dengan lengan panjang atau bentuk kerah lainnya. Kaos digunakan sebagai media pendukung karena kaos dapat menggunakan desain ilustrasi panca dasar.
- **Feed Instagram**
Feed instagram merupakan salah satu bentuk media pendukung yang akan dibuat karena media sosial instagram banyak digunakan oleh khalayak. Akan diisi dengan informasi mengenai panca dasar.
- **Reels Instagram**
Reels Instagram yaitu fitur dari Instagram yang menampilkan berupa video singkat. *Reels* Instagram ini akan dipakai menggunakan beberapa potongan dari media utama, sehingga memberikan promosi untuk melihat media utama.
- **X Banner**
X Banner merupakan banner yang menggunakan tiang menjadi penopangnya sehingga bisa berdiri tegak. *X Banner* yang digunakan yaitu *x banner* yang berukuran 160 x 60 cm. menggunakan desain ilustrasi dan berisikan panca 5 dasar.
- **Totebag**
Totebag merupakan salah satu tas yang dapat dijinjing dengan ukuran tertentu. *Totebag* dipilih karena sering dipakai untuk mengisi barang barang keperluan pribadi dan sering dibawa ke tempat latihan silat. Menggunakan ilustrasi dan bertuliskan panca dasar di bagian depannya.

- Kalender duduk

Kalender duduk merupakan kalender yang mempunyai ukuran yang tidak sama seperti kalender dinding dan biasanya ditempatkan pada meja atau yang lainnya. Kalender ini dipilih karena dapat berisi desain dan informasi mengenai panca dasar.

III.2.7. Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Pendistribuisian meliputi video dokumenter, poster *artwork*, poster promosi, kaos, *reels* Instagram, *feed* Instagram, *x banner*, *totebag* dan juga kalender. Adapun skema distribusi pada video dokumenter panca dasar sebagai berikut :

Tabel III.3 Distribusi waktu
Sumber : Dokumen pribadi (2023)

NO	Media	Agustus 2023				September 2023				Oktober 2023			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	Minggu ke												
1	Video Dokumenter			■	■	■	■	■	■	■			
2	Poster <i>Artwork</i>						■	■	■	■	■		
3	Poster Promosi	■	■	■	■								
4	Kaos			■	■	■	■	■					
5	<i>Reels</i> Instagram						■	■	■	■	■	■	
6	<i>Feed</i> Instagram						■	■	■	■	■	■	
7	<i>X Banner</i>							■	■	■	■		
8	<i>Totebag</i>			■	■	■	■						
9	Kalender						■	■	■	■	■		

Tabel III.4 Penyebaran media
Sumber : Dokumen pribadi

No	Media	Tempat Distribusi	Cara distribusi
1	Video dokumenter	Youtube	Melalui Youtube
2	Poster <i>artwok</i>	Instagram, <i>event</i> kejuaraan	Dibagi gratis

3	Poster promosi	Instagram	Ditempel dan di post lewat instagram
4	Kaos	<i>Event</i> kejuaraan, pengesahan warga	Dijual
5	<i>Reels</i> Instagram	Instagram	<i>Share</i> melalui Instagram PSHT
6	<i>Feed</i> Instagram	Instagram	Share melalui Instagram PSHT
7	<i>Totebag</i>	<i>Event</i> kejuaraan, pengesahan warga	Dijual
8	Kalender Duduk	<i>Event</i> kejuaraan, pengesahan warga	Dijual
9	<i>X banner</i>	<i>Event</i> kejuaraan, pengesahan warga	Dipajang saat ada <i>event</i>

III.3. Konsep Visual

Konsep visual video dokumenter ini akan menggunakan tata suara, musik dan juga menggunakan tipografi agar penyampaian isi dalam film dokumenter tersampaikan dengan baik dan mudah dimengerti.

III.3.1. Format Desain

III.3.1.1. Media Utama

Media utama dalam pembuatan video dokumenter ini yaitu menggunakan format MP4 dengan menggunakan resolusi 1920 x 1080 px. Para khalayak nyaman dengan menggunakan resolusi tersebut. Video dokumenter ini akan diunggah melalui Youtube .

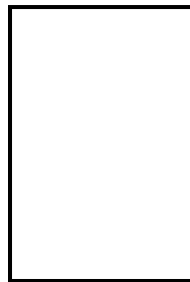


Gambar III.3 Ukuran Video dokumenter
Sumber : Dokumen pribadi

III.1.2. Media pendukung

1. Poster *Artwork*

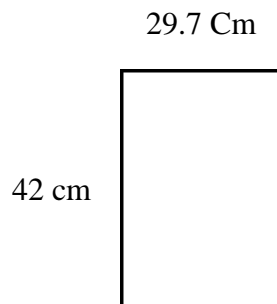
Poster *artwork* pada media pendukung ini akan berisikan informasi mengenai panca dasar untuk memberikan informasi kepada khalayak. Poster akan disebarakan pada *event* kerjuaraan ataupun pengesahan warga baru PSHT. Poster ini akan menggunakan ukuran A3 yang akan dicetak 29.7 x 42 Cm..



Gambar III.4 Ukuran Poster *Artwork*
Sumber : Dokumen pribadi (2023)

2. Poster Promosi

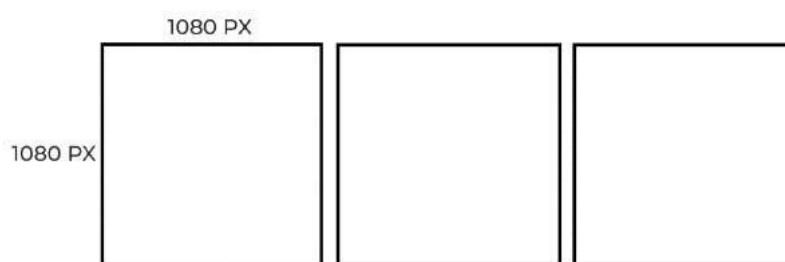
Poster promosi pada media pendukung ini akan mempromosikan media utama yang berupa video dokumenter. Isi dari poster promosi ini yaitu desain ilustrasi pesilat dan juga akan diisi berupa QR untuk mengakses video utama dan juga akan diisi barcode yang langsung mengalihkan ke media utama. Poster promosi ini akan dicetak dan juga akan dijadikan *Reel* Instagram sama seperti poster *artwork*. Menggunakan ukuran A3 29.7 x 42 Cm.



Gambar III.5 Ukuran Poster Promosi
Sumber : Dokumen pribadi (2023)

3. *Feed* Instagram

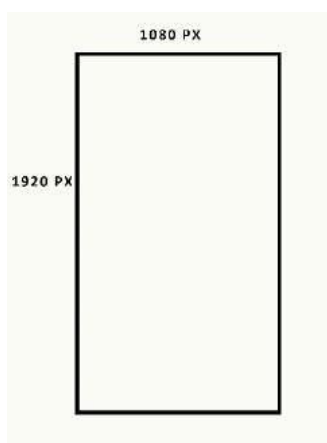
Feed Instagram pada media pendukung ini akan diisi konten mengenai penjelasan tentang panca dasar. *Feed* Instagram akan ada 6 desain yang berukuran 1080 x 1080 px. *Feed* Instagram dipilih karena mudah untuk khalayak mencari informasi dan juga banyak khalayak yang mempunyai Instagram.



Gambar III.6 Format *Feed* Instagram
Sumber : Dokumen pribadi (2023)

4. *Reels* Instagram

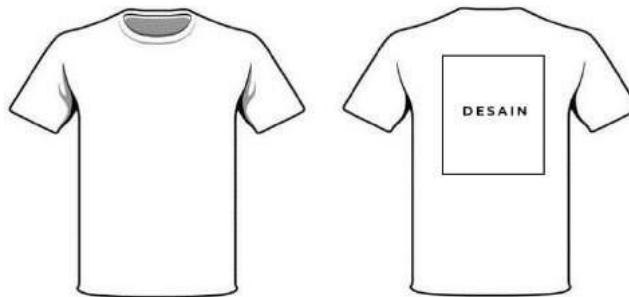
Reels Instagram akan diisi berupa potongan video dokumenter dari media utama, dan akan diberi beberapa tambahan seperti teks sehingga mempunyai kesan untuk mempromosikan media utamanya. Untuk ukuran *Reels* Instagram 1080 x 1920px. *Reels* Instagram dipilih karena untuk *Reels* Instagram sendiri dapat meluas ke seluruh khalayak.



Gambar III.7 Format *Reels* Instagram
Sumber : Dokumen pribadi (2023)

5. Kaos

Kaos yang akan digunakan yaitu dengan bahan combed 24s dan dicetak dengan menggunakan ilustrasi dibagian belakangnya dengan bertuliskan panca dasar. Kaos ini akan dijual kepada khalayak ketika ada *event* kejuaraan ataupun pengesahan warga PSHT baru. Ilustrasi yang dibuat dengan menggunakan ukuran A4 berada pada belakang kaos.



Gambar III.8 Format Kaos
Sumber : Dokumen pribadi (2023)

6. Totebag

Totebag sebagai media pendukung yang akan menggunakan ukuran 30x40cm, menggunakan desain berupa ilustrasi ukuran A4 yang berisi panca dasar. *Totebag* dipilih karena dapat digunakan para khalayak untuk membawa barang pribadi ketika ingin berlatih pencak silat.

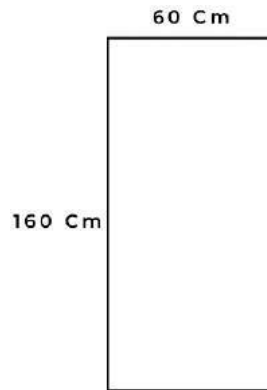


Gambar III.9 Format *Totebag*
Sumber : Dokumen pribadi (2023)

7. X Banner

X Banner digunakan karena dapat menarik perhatian khalayak ketika dipajang di *event* kejuaraan ataupun di pengesahan warga baru. *X banner* yang digunakan

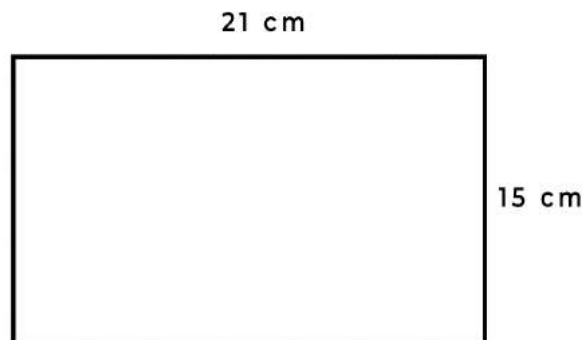
berukuran 60x160 cm. Supaya menarik khalyak *x banner* akan didesain semenarik mungkin dan juga akan ada barcode sebagai sarana untuk mengalihkan ke media utama.



Gambar III.10 Format *X Banner*
Sumber : Dokumen pribadi (2023)

8. Kalender Duduk

Kalender duduk dipilih karena para khalayak sering melihat tanggal ataupun bulan sehingga kalender ini dipilih diharapkan dapat mengingatkan para khalayak kepada isi dari panca dasar. Kalender ini akan diisi dengan penjelasan panca dasar. Kalender menggunakan ukuran 15x21 cm.

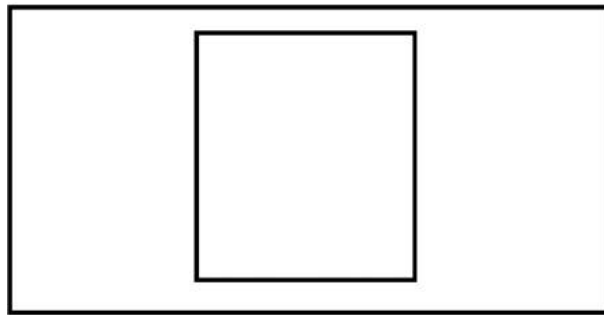


Gambar III.11 Format Kalender
Sumber : Dokumen pribadi (2023)

III.3.3.2. Tata Letak

1. Media Utama

Tujuan dari tata letak *layout* yaitu penyajian elemen teks dan gambar secara komunikatif untuk memudahkan pembaca mendapatkan informasi disampaikan (Lukmanul 2012). Menggunakan hampir *full frame* sehingga menambah efek sinematik dengan ukuran 1280x720px agar khalayak merasa nyaman saat menonton video dokumenter ini. Untuk narrator akan berada diposisi Tengah, sama seperti dengan judul film yang ada di posisi tengah.

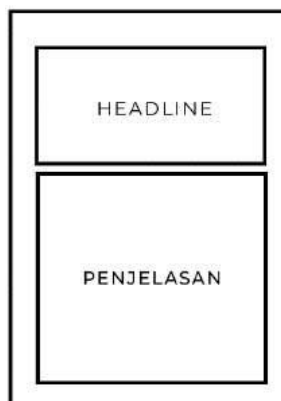


Gambar III.12 *Layout Video*
Sumber : Dokumen Pribadi (2023)

2. Media Pendukung

1. Poster *Artwork*

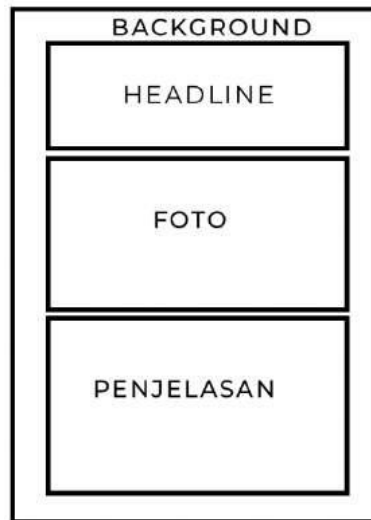
Poster *Artwork* dengan ukuran A3 akan diisi dengan ilustrasi dan tulisan penjelasan mengenai panca dasar. Lebih menonjolkan panca dasar agar khalayak mengerti apa yang disampaikan dalam poster *artwork* ini.



Gambar III.13 *Layout Poster Artwork*
Sumber : Dokumen Pribadi (2023)

2. Poster Promosi

Poster promosi yang dibuat akan berisi *headline* dan juga *QR Code* untuk mengakses ke halaman media utama yang berupa video dokumenter. Diatas ada *headline* lalu untuk bagian *layer* belakang diisi dengan *background* foto. Dibagian tengah terdapat foto pesilat dan dibawahnya ada kode *QR*.

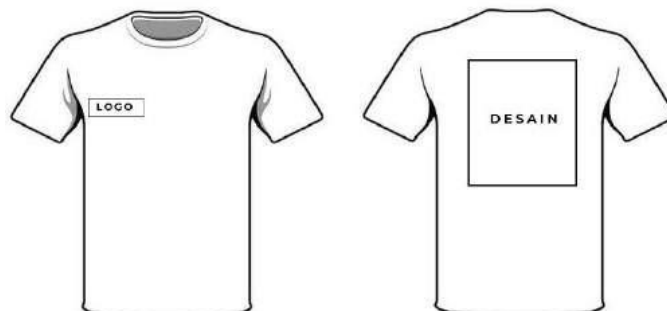


Gambar III.14 *Layout* Poster Promosi
Sumber : Dokumen Pribadi (2023)

3.

Kaos

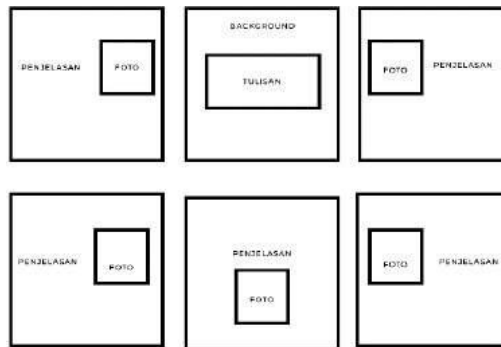
Kaos akan diisi dengan ilustrasi dan tulisan panca dasar dibagian belakang kaos. Posisi di tengah tengah kaos, untuk bagian depan terdapat logo PSHT yang berupa hati bersinar.



Gambar III.15 *Layout* Kaos
Sumber : Dokumen pribadi (2023)

4. *Feed* Instagram

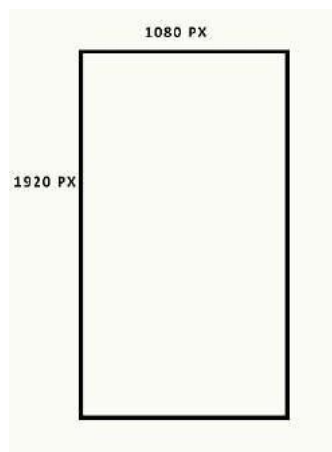
Feed Instagram akan ada 6 halaman, semua menjelaskan tentang panca dasar dan juga penerapannya, akan menonjolkan foto dan penjelasannya. Penjelasan panca dasar akan menjadi pusat perhatiannya. Akan ada 6 desain dengan foto yang berkaitan didalamnya, untuk *headline* diposting tengah selebihnya penjelasan mengenai panca dasar.



Gambar III.16 *Layout Feed* Instagram
Sumber : Dokumen pribadi (2023)

6. *Reels* Instagram

Reels Instagram yang berisi potongan dari video dokumenter tidak memenuhi semua layar karena ukuran *reels* untuk Instagram dan video dokumenter yang diunggah di Youtube berbeda. Untuk video yang diunggah di *reels* mempunyai ruang karena terdapat ukuran yang berbeda.



Gambar III.17 *Layout Reels* Instagram
Sumber : Dokumen pribadi (2023)

7. X Banner

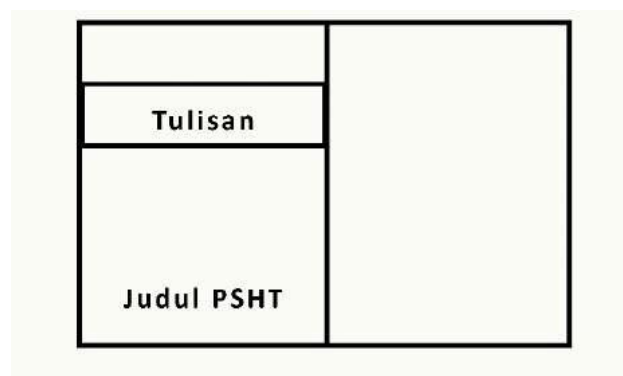
X Banner yang akan diisi dengan penjelasan mengenai panca dasar dan juga akan ada ilustrasi foto tetapi lebih difokuskan terhadap penjelasannya, sehingga khalayak dapat menangkap informasi dengan jelas. Diatas ada *headline* dan dibawahnya ada foto kemudian ada kode QR agar dapat di akses oleh khalayak kemudia aka nada penjelasan.



Gambar III.18 *Layout X Banner*
Sumber : Dokumen pribadi

8. Kalender duduk

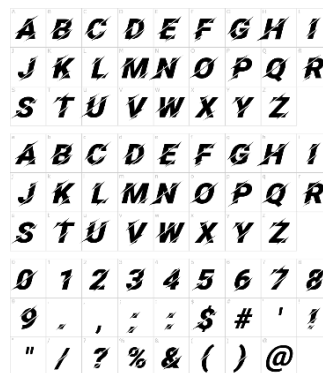
Kalender duduk yang berukuran 21x15 cm yang akan diisi disebelah kiri dengan foto ataupun ilustrasi, dan juga penjelasan dari panca dasar. Selebihnya akan diisi dengan tanggal, bulan dan tahun.



Gambar III.19 *Layout Kalender*
Sumber : Dokumen pribadi (2023)

III.3.3.3. Tipografi

Tipografi yaitu salah satu teknik penataan huruf yang disusun menjadi komposisi yang tepat dan menarik sehingga mempermudah orang yang melihat atau membacanya. Menggunakan tipografi yang sederhana namun tegas dan elegan agar terlihat menarik saat dipadukan dengan video. Dalam perancangan ini menggunakan *font* Facon yang termasuk kedalam *scprit* desainer dari *font* ini adalah Alejo Bergmann *Font* ini dapat didownload secara gratis dan *free* lisensi yang dapat digunakan untuk komersial. *Font* ini dipakai karena mempunyai bentuk yang tebal dan tegas sehingga memudahkan khalayak membacanya.



Gambar III.20 *Font* Facon
Sumber : Dokumen pribadi (2023)

Font yang kedua menggunakan *font* Montserrat yang termasuk kedalam *font sans serif* yang dirancang oleh Julieta Ulanovsky dapat didownload gratis dan *free* lisensi. Menggunakan *font* ini karena mempunyai bentuk yang elegan sehingga dapat menambah nilai tambah estetika dan menjadi daya tarik didalam media informasi ini. Memudahkan para khalayak untuk membacanya karena mempunyai bentuk yang jelas dan mudah dibaca.



Gambar III.21 *Font* Montserrat
Sumber : Dokumen pribadi (2023)

III.3.4. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan seni gambar yang digunakan untuk menggambarkan dan menjelaskan maksud atau tujuan secara visual. Selain sebagai penunjang cerita, ilustrasi juga memiliki peran dalam mengisi ruang kosong, seperti di majalah, film, atau koran (Kusrianto 2007). Ilustrasi yang akan dipakai pada media informasi ini adalah videografi, ilustrasi dan juga fotografi.

- Videografi

Videografi sendiri akan digunakan untuk media utama yang akan menjelaskan dan mempraktekan penerapan panca dasar. Videografi yang digunakan adalah video dokumenter. Dengan menggunakan pendekatan naratif mengacu pada jenis konten video yang dirancang untuk menyampaikan cerita, pesan, atau informasi melalui kombinasi visual, audio, dan struktur naratif.



Gambar III.22 Referensi Video Dokumenter
Sumber : Dokumen pribadi (2023)

- Ilustrasi

Pendekatan visualnya akan menggunakan ilustrasi yang biasa digunakan untuk ilustrasi desain kaos. Ilustrasi ini dipakai untuk beberapa media pendukung seperti kaos dan *totebag*. Menggunakan ilustrasi yang diambil dari logo PSHT yaitu terate yang berarti menyimbolkan tekad, ketahanan, dan kemampuan untuk beradaptasi.



Gambar III.23 Referensi bunga terate
Sumber : Dokumen pribadi (2023)

- **Fotografi**

Fotografi akan digunakan untuk beberapa media pendukung juga seperti poster promosi dan juga poster *artwork*. Akan menonjolkan visual seorang pesilat yang sedang melakukan gerakan silat. Hal ini ditujukan untuk menarik para khalayak.

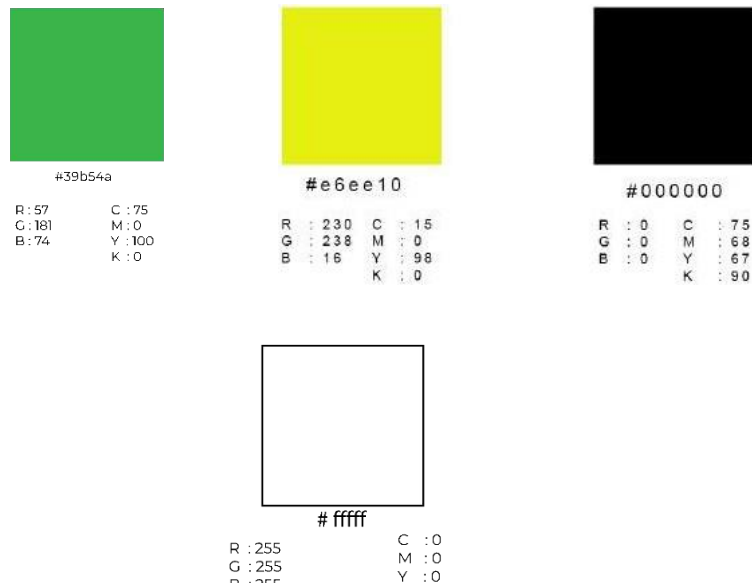


Gambar III.24 Referensi fotografi
Sumber : Dokumen pribadi (2023)

III.3.5. Warna

Warna merupakan salah satu unsur yang menciptakan keindahan dalam seni dan desain bersama elemen visual lainnya (Prawira 199). Warna menjadi elemen penting dalam pembuatan perancangan media informasi ini. Setiap warna mempunyai makna dan pesan yang terkandung di dalamnya. Hal yang sama berlaku untuk penggunaan warna dalam sebuah video, yang dapat menggambarkan

perasaan dan suasana yang unik bagi para penonton (Wantoro 2021). Warna yang akan dipakai didalam pembuatan perancangan ini adalah warna putih, hitam, kuning dan juga hijau. Warna putih yang mencerinkan sebuah kesucian, dan perjuangan. Warna kuning yang melambangkan arti kesetiaan dan yang terakhir adalah warna hitam dipakai karena warna ini nteral akan masuk keadalm warna apa saja. Warna hijau diambil dari nuansa media utama, yang dominan dengan dedaunan. Warna hijau itu sendiri mempunyai kaitanya dengan kesuburan, lingkungan dan juga alam.



Gambar III.25 Warna media
 Sumber : Dokumen pribadi (2023)

III.3.6. Audio

Menurut Nikko (2014), audio adalah suara atau bunyi yang dihasilkan oleh getaran suatu benda, agar dapat tertangkap oleh telinga manusia getaran tersebut harus kuat minimal 20 kali/detik. Audio yang digunakan yaitu instrument gamelan Jawa yang bernuansakan alam, sehingga para khalayak dapat menikmatinya dengan tenang