

BAB IV

KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Perancangan

Konsep Perancangan adalah perencanaan metode penyampaian pesan dan perencanaan konsep-konsep dasar sebuah media promosi yang diangkat ke dalam bentuk komunikasi visual dan verbal yang efektif sehingga pesan tersebut dapat tersampaikan kepada target audience dengan optimal.

Sebelum merancang *website* Unreal Studio ada beberapa hal yang harus dipersiapkan, antara lain:

1. Pengumpulan dan pengolahan informasi atau data

Untuk memperoleh gambaran tentang situs yang akan dibangun, sebagai acuan dalam proses pembuatan *website*. Informasi tersebut dapat berupa profil seperti identitas, logo, tujuan, visi dan misi bidang yang digeluti, produk yang ditawarkan, dokumentasi foto serta data lain yang diperlukan yang merupakan gambaran yang mewakili perusahaan atau lembaga tersebut.

2. Persiapan program pendukung

Program pendukung merupakan syarat mutlak yang harus disiapkan untuk membuat suatu desain web. Dalam membuat rancangan *website* Unreal Studio ini, penulis menggunakan beberapa software dan situs web pendukung, antara lain:

a. Adobe Photoshop

Adobe Photoshop merupakan perangkat lunak favorit yang digunakan sebagai program pengolah gambar, pengeditan gambar maupun pembuatan desain melalui fitur-fitur yang dimilikinya.

b. Adobe Illustrator

Adobe Illustrator merupakan program editor grafis terkemuka sama halnya dengan Adobe Photoshop, namun jika Adobe Illustrator berfungsi sebagai perangkat lunak pengolah gambar yang berbasis vector.

c. Wix.com

Wix.com adalah sebuah platform pengembang web berbasis *cloud* yang memungkinkan penggunanya membuat situs web HTML5 hanya dengan cara seret dan tempel. Wix.com ini memudahkan pengguna yang awam dalam web maupun desain, karena sudah dimudahkan dengan program yang sudah ada. Hal tersebut membuat pengguna tak perlu merancang sebuah kode pemrograman website ataupun memikirkan desain yang rumit karena sudah dimudahkan oleh fitur-fiturnya.

3. Penentuan Konsep Halaman *Website* Unreal Studio

Tahap ini memberikan gambaran tentang rencana halaman-halaman yang akan dibangun (*site map*) melalui program yang telah dipersiapkan sebelumnya serta penentuan nama domain dari *website* Unreal Studio.

B. Konsep Kreatif

Citra dapat dibangun melalui strategi kreatif promosi, yaitu bagaimana pesan disampaikan dapat dipahami sebagai sesuatu yang dapat menarik perhatian dan membangkitkan ketertarikan khalayak (Marisson, 2007:265)

Strategi kreatif adalah bagaimana caranya kita menyampaikan pesan dan nilai yang terkandung dalam suatu brand melalui media komunikasi, agar tepat kepada khalayak sasaran, sehingga materi iklan yang terkandung atau isi pesan dalam promosi tersebut dapat dimengerti dan dipahami audience (Rhenald Kasali, 1995:77).

Diperlukan strategi kreatif dalam mempromosikan Unreal Studio melalui perancangan visual *website* yang menarik dengan rumusan tujuan:

1. Memperkenalkan Unreal Studio sebagai studio penyedia jasa ilustrasi yang berkualitas dan profesional.
2. Menarik perhatian calon pengunjung bahkan calon klien untuk mengunjungi *website* Unreal Studio.
3. Memilih media yang tepat, efisien dan efektif untuk memperkenalkan Unreal Studio kepada *target audience*.

Komunikasi pemasaran berkelanjutan dilakukan guna diharapkan terciptanya asosiasi yang kuat dan unik mengenai brand yang dikelola secara strategis melalui *unique selling reposition* (USP) dan *positioning* yaitu sebagai berikut:

1. *Unique Selling Proposition* (USP)

Unique Selling Proposition (USP) adalah kelebihan atau keunggulan dari suatu produk, dimana keunggulan suatu produk dapat menjadi pengikat dan

menjadi ciri khas dari produk yang ditawarkan USP tidak selalu sesuatu yang berbeda yang tidak dimiliki oleh produk lain, tetapi juga sesuatu yang sebenarnya dimiliki oleh semua produk sejenis namun tidak diolah dan ditonjolkan dengan baik. USP yang baik bisa juga menjadi positioning bagi suatu produk, karena USP biasanya cenderung unik dan paling tidak lain daripada yang lain, sehingga lebih kuat melekat di benak konsumen.

Unreal Studio sebagai studio yang menawarkan jasa pembuatan ilustrasi dengan keunikan gaya ilustrasi yang dimiliki dapat menjadi varian tersendiri dalam pasar yang membutuhkan ilustrasi yang bersifat personal maupun komersil. Sekaligus menjadi studio ilustrasi berkembang yang berada di wilayah Solo, namun sudah memiliki konsumen yang berasal dari lokal maupun global.

Pencitraan Unreal Studio melalui *positioning* dan *Unique Selling Proposition (USP)* secara garis besar diaplikasikan ke dalam strategi konsep perancangan promosi yang dapat diartikan sebagai upaya-upaya suatu produk untuk mengetahui calon konsumen agar mau melakukan pembelian ditempat (*immediately stimulating purchase*) (Kasali, 1995 : 10). Di dalam promosi tersebut terjadi proses penyajian pesan-pesan yang ditunjukkan untuk membantu penjualan ataupun jasa.

2. Positioning

Positioning adalah tindakan yang dilakukan marketer untuk membuat citra produk dari hal-hal yang ditawarkan kepada pasarnya supaya memperoleh posisi yang jelas dan mengandung arti dalam benak sasaran konsumennya. Artinya seorang pengusaha harus mampu menempatkan perusahaannya dalam persaingan sejenis agar mendapat tempat dalam pandangan khalayak sasaran. Personalitas

bagi suatu produk adalah penting apabila banyak produk-produk lain yang sejenis di pasaran (Didih Suryadi, 2006:25).

Positioning dari Unreal Studio yaitu sebagai studio penyedia jasa ilustrasi yang menawarkan berbagai layanan yang berkaitan dengan pembuatan ilustrasi. *Positioning* dari Unreal Studio dapat dibangun melalui strategi komunikasi dalam media-media pendukung promosi dan dalam situs web Unreal Studio sendiri.

Adapun tujuan strategi kreatif dalam promosi adalah untuk mempengaruhi sikap dan perilaku *audience*. Daya tariknya boleh jadi tidak langsung dan tindakan yang dikehendaki tidak harus segera tampak.

C. Standar Visual

1. Ilustrasi

Ilustrasi adalah penggambaran visual yang menyertai teks atau bodycopy yang bersifat menjelaskan isi bodycopy tersebut secara garis besar. Dalam penyampaian pesan secara tekstual, pesan secara garis besar tersebut biasanya termuat dalam headline.

Sebuah rancangan ilustrasi yang tepat dapat berfungsi lebih efektif dibandingkan dengan penyampaian gagasan secara verbal. Pada *website* Unreal Studio ini, ilustrasi yang digunakan sebagai pendukung informasi tersebut berupa karya portofolio yang telah dibuat oleh Unreal Studio serta elemen-elemen lainnya seperti ikon atau simbol-simbol navigasi.

2. Logo

Logo adalah bentuk simbol visual dari suatu perusahaan, produk, tempat, servis dan lain sebagainya yang dilihat oleh setiap orang, yang di dalamnya

terkandung unsur warna, garis, bentuk, dan elemen desain lainnya, yang sengaja dibuat untuk memberikan suatu arti tertentu terhadap objek yang diwakilkan. Logo yang akan penulis gunakan adalah berupa *logotype* dengan menggunakan semiotika visual yang berhubungan dengan komunitas-komunitas yang dituju.

3. Tipografi

Tipografi atau *typography* menurut Roy Brewer (1971) dapat memiliki pengertian luas yang meliputi penataan dan pola halaman, atau setiap barang cetak. Atau dalam pengertian lebih sempit hanya meliputi pemilihan, penataan dan berbagai hal bertalian pengaturan baris-baris susun huruf (*typeset*), tidak termasuk ilustrasi dan unsur-unsur lain bukan susun huruf pada halaman cetak. Desain huruf tertentu dapat menciptakan gaya (*style*) dan karakter atau menjadi karakteristik subjek yang diiklankan. Maka pemilihan jenis huruf sangatlah berpengaruh kedepannya untuk proses promosi. Jenis huruf pada proses promosi disini memiliki pengertian sebagai jenis huruf yang akan digunakan pada desain *website* ini maupun media pendukungnya.

Pemilihan penggunaan tipe huruf dalam desain *website* disesuaikan dengan gaya desain yang akan diciptakan dan beberapa pertimbangan seperti standarisasi tipe huruf pada *website*. Secara detil jenis huruf yang akan digunakan dalam desain *website* ini adalah sebagai berikut:

1) Futura

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx Yy Zz

2) Avenir

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu




Vv Ww Xx Yy Zz

4. Warna

Warna memiliki posisi yang sangat penting dalam sebuah karya desain, karena fungsinya sebagai salah satu penyampai pesan dalam karya desain tersebut. Peran warna adalah mempengaruhi dan merangsang mata manusia sehingga menimbulkan gelombang elektromagnetik yang dapat membangkitkan emosi target yang dituju. Secara psikologis, warna juga dapat menciptakan kesan yang spesifik dan asosiasi tertentu terhadap suatu produk (Marcele Lapow Toor, 1994:186).

Untuk menampilkan kesan profesional, eksklusif, serta elegan sesuai dengan konsep dari *website* Unreal Studio ini diperlukan kesesuaian antara ilustrasi, tipografi, serta warna yang digunakan. Untuk menampilkan kesan-kesan tersebut, penulis menggunakan warna *grayscale*.

Secara detil warna-warna yang digunakan dalam desain *website* ini adalah sebagai berikut:

	R: 38 G: 38 B: 38 C: 71% M: 65% Y: 64% K: 69%
	R: 59 G: 59 B: 59 C: 68% M: 62% Y: 61% K: 51%
	R: 216 G: 216 B: 216 C: 14% M: 11% Y: 11% K: 0%

D. Media Pendukung

Dalam perancangan *website* Unreal Studio membutuhkan beberapa media pendukung. Media pendukung yang dipilih berdasarkan pertimbangan dari media utama yaitu *website* dan *target audience*. Media pendukung ini diharapkan mampu memperkuat media utama yaitu *website* Unreal Studio. Oleh karena itu, dipilih media pendukung sebagai berikut:

1. Kartu Nama

Kartu nama sebagai salah satu elemen dari *Stationary set* yang merupakan media yang cukup efektif dalam mempromosikan perusahaan karena terdapat nama produk atau jasa, lengkap dengan alamat email dan *website* perusahaan.

2. Poster Karya

Media poster ini dipilih karena dianggap mampu menjangkau *target audience* secara offline. Poster karya dapat dijadikan sebagai hadiah dalam sebuah acara workshop yang akan diselenggarakan oleh Unreal Studio. Poster karya tersebut juga mampu dijadikan sebagai hiasan stan saat Unreal Studio menyewa booth dalam sebuah acara.

3. X-Banner

X-Banner ini dapat digunakan saat Unreal Studio membuka atau menyewa stan pada suatu acara guna promosi atau bahkan *live demo*. Hal ini dimaksudkan sebagai pengenalan Unreal Studio itu sendiri saat waktu diadakannya acara tersebut.

4. Media Sosial Facebook dan Instagram

Media sosial dianggap mampu menjangkau *target audience* yang kebanyakan menggunakan media sosial dalam kegiatan sehari-harinya, media

sosial yang dipilih adalah Facebook dan Instagram. Alasan utama menggunakan Facebook dan Instagram yaitu karena media sosial ini memiliki banyak pengguna aktif. Pemilihan media ini dimaksudkan agar target pengguna dapat selalu *update* dengan konten atau karya yang baru saja dipublikasikan.

5. Kaos

Kaos adalah media yang paling bagus karena dapat dijadikan media promosi berjalan. Kaos tersebut dapat digunakan oleh staff Unreal Studio maupun dapat dijadikan sebuah hadiah yang akan disediakan pada saat Unreal Studio menyewa sebuah stan di acara pameran.

6. Stiker

Stiker dipilih karena memiliki keunggulan, diantaranya daya tahan lama, mudah penyebarannya dan dapat ditempatkan dimanapun. Stiker dapat dibagikan secara acak ke pengunjung saat Unreal Studio menyewa stand di sebuah acara.

E. Prediksi Biaya

Penetapan anggaran promosi dan periklanan untuk suatu merek atau produk diperlukan agar tujuan promosi dan pemasaran yang diharapkan seperti laba, tingkat penjualan tertentu atau pangsa pasar dapat tercapai. (Rhenald Kasali, 1995:57)

Kegiatan promosi membutuhkan biaya yang tidak sedikit mengingat banyaknya item yang harus dibuat. Oleh karena itu, sebaiknya dipilih media yang tepat. Efisien dan efektif agar tujuan kegiatan promosi dan pemasaran yang dilakukan dapat berhasil sesuai harapan.

Berikut prediksi biaya yang diperlukan :

1. Media Utama

No	Jenis Media		Prediksi Biaya
1	Riset		Rp. 500.0000
2	Desain UI dan UX (Berdasarkan harga studio UI Salatiga)		Rp. 5.000.000,-
3	Programming dan Developping (Berdasarkan harga studio UI Salatiga)		Rp. 5.000.000,-
		Subtotal	Rp. 15.500.000,-

Tabel 4.1 : Prediksi Biaya Media Utama

2. Media Pendukung

No	Jenis Media	Produksi	Prediksi Biaya
1	Kartu Nama	1 Box	Rp. 40.000
2	Poster A3	100 lembar	Rp. 400.0000
3	X-Banner	50 buah	Rp. 2.500.000,-
4	Facebook dan Instagram Ads	1 bulan	Rp. 2.070.000,-
5	Kaos	30 buah	Rp. 1.500.000,-
6	Stiker	250 Buah	Rp. 750.000,-
		Subtotal	Rp. 7.260.000,-
		Total	Rp. 22.760.000,-

Tabel 4.2 : Prediksi Biaya Media Pendukung

Sumber :

a. Modern Printing Solo

Jl. Ki Hajar Dewantara, Jebres, Surakarta, Jawa Tengah 57126

b. AX8 Clothing

Kost Putra Trida, Ngoresan, Jebres, Surakarta, Jawa Tengah 57125

