

## **BAB III**

### **KONSEP DESAIN**

#### **A. Konsep Verbal**

Konsep Verbal merupakan proses kreatif yang dapat digunakan dalam pembuatan desain ilustrasi berupa pemaparan secara verbal rancangan desain yang akan dibuat. Konsep yang di komunikasikan menggunakan kata-kata atau tertulis yang dapat dipahami dengan mudah. Komunikasi verbal menempati porsi besar. Karena pada kenyataannya, ide-ide, pemikiran, atau keputusan, lebih mudah disampaikan secara verbal di bandingkan nonverbal. Dengan harapan, komunikasi (baik pendengar maupun pembaca bisa lebih mudah memahami pesan-pesan yang disampaikan (Putra, 2021).

Konsep yang akan di terapkan di dalam ilustrasi ini akan di buat tidak jauh dari warna, bentuk bangunan, suasana dan kegiatan di komunitas tersebut. Komunitas yang memiliki tempat dua buah bangunan limasan dan satu buah joglo sebagai tempat belajar mengajar. Di dalam tempat tersebut terdapat fasilitas untuk mendukung kegiatan di komunitas ini, seperti perpustakaan dan mainan tradisional yang disediakan untuk kegiatan belajar mengajar. Dalam konsep ini juga akan menampilkan suasana berkegiatan yang nyaman dengan tempat yang dikelilingi sawah dan pohon jati.

Dalam pembuatan ilustrasi ini akan dibagi menjadi 2 tema, yakni desain ilustrasi yang bertemakan pendidikan mencakup kegiatan membaca buku, les bahasa Inggris, les komputer serta workshop eco-print. Desain ilustrasi berikutnya bertemakan permainan yang mencakup kegiatan bermain mainan tradisional maupun non tradisional. Serta dengan menerapkan visual bangunan serta lingkungan di sekitar tempat tersebut. Tipografi yang dipakai untuk tulisan Jamblang Genthong beserta taglinenya yakni menggunakan font bernama Buka Bird, karena font tersebut memiliki karakter petualangan, flaksibel, kokoh dan penuh energi yang sesuai dengan komunitas ini. Pemilihan warna kaos akan menggunakan warna hitam bertujuan agar desain terlihat kontras antara warna desain dan latar kaos supaya pandangan tertuju pada desain ilustrasi.

## B. Konsep Visual

Konsep visual adalah awal dari sebuah ide yang di dapat melalui sebuah proses pendekatan dan pendalaman materi dari semua permasalahan. Maka dari itu, di Konsep Visual ini bertujuan untuk memperjelas dari konsep verbal yang telah dipaparkan sebelumnya. Ilustrasi kaos yang akan mengambil dari kegiatan yang dilakukan komunitas Jamblang Genthong kemudian di visualisasikan menjadi sebuah desain yang elegan. Untuk tema pendidikan akan memvisualisasikan kegiatan membaca buku, les bahasa Inggris, les komputer dan workshop eco-print.



*Gambar 6 Les Komputer*  
(sumber: Instagram Jamblang Genthong)



*Gambar 7 Perpustakaan Mini*  
(sumber: Instagram Jamblang Genthong)



*Gambar 8 Workshop Eco-print*  
(sumber: Instagram Jamblang Genthong)



*Gambar 9 Les Bahasa Inggris*  
(sumber: Instagram Jamblang Genthong)

Untuk tema permainan akan memvisualisasikan kegiatan bermain permainan tradisional maupun permainan non-tradisional. Permainan yang sering dilakukan ialah bermain egrang dari bambu dan bermain engklek, selain itu beberapa permainan yang pernah dibuat juga dijadikan sebagai referensi pembuatan desain ilustrasi seperti bermain gangsingan, dakon, pedang-pedangan, sepeda bambu dan bermain ketapel.



Gambar 10 Bermain Egrang  
(sumber: Instagram Jamblang Genthong)



Gambar 11 Bermain Engklek  
(sumber: Instagram Jamblang Genthong)



Gambar 12 Bermain Bakiak  
(sumber: Instagram Jamblang Genthong)



Gambar 13 Peserta Festival Yogyakarta  
(sumber: Instagram Jamblang Genthong)

Sedangkan untuk visual pendukung lainnya akan menampilkan suasana tempat berupa tanaman hias, pepohonan ataupun bangunan yang ada disana.

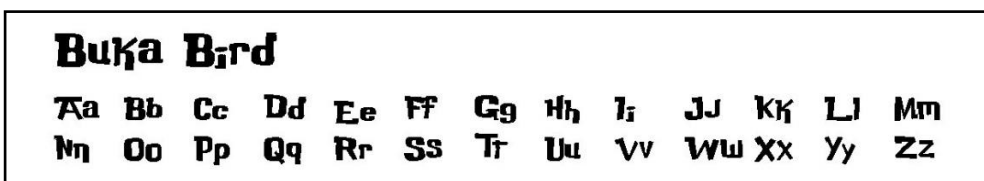


Gambar 14 Kebun Eco-print  
(sumber: Instagram Jamblang Genthong)



Gambar 15 Limasan Jamblang Genthong  
(sumber: Instagram Jamblang Genthong)

Berikut font Buka Bird yang akan digunakan untuk tipografi Jamblang Genthong serta digunakan untuk tagline “Perlahan Menantang”.



Gambar 16 Font Buka Bird  
(sumber: foto pribadi)