

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

1. Konsep Verbal

Banyak factor yang dapat mempengaruhi keberhasilan dalam mengenalkan suatu produk, pada perancangan kali ini kebudayaan Upacara Bekakak yang ada di Kecamatan Gamping, Sleman, Yogyakarta merupakan produk yang akan dikenalkan kepada masyarakat luas. Untuk saat ini salah satu cara yang efektif adalah kegiatan promosi, baik secara daring (online) maupun luring (offline). Promosi yang efektif akan memberikan respond dan hasil secara positif dari masyarakat, namun apabila kegiatan promosi yang kurang maka respond dari masyarakat pun akan kurang dan negatif.

Untuk menunjang pengenalan produk, periklanan merupakan salah satu unsur dari promosi yang masih bisa dibilang eksis dan efektif hingga saat ini. Teknik periklanan dalam mengenalkan produk sangat beragam, seperti penggunaan baliho, banner, brosur, bahkan hingga menggunakan jasa orang terkenal seperti selebriti sudah termasuk dalam strategi periklanan ataupun pemasaran. Pada perancangan kali ini penulis memilih media merchandise sebagai sarana atau media untuk mengenalkan kebudayaan Upacara Bekakak.

Dalam perancangan merchandise ini, penulis akan membahas dan menenalkan apa saja yang ada pada prosesi upacara bekakak yang akan disajikan melalui desain ilustrasi dengan media merchandise.

Penggambaran akan disesuaikan dengan target audience yang akan dicakup, yaitu remaja hingga dewasa berusia 12-30 tahun baik laki-laki maupun perempuan.

2. Konsep Kreatif

Dalam perancangan desain ilustrasi merchandise upacara bekakak ini, penulis memiliki tujuan untuk mengenalkan kebudayaan yang berada disekitar tempat tinggal penulis kepada masyarakat diluar lingkungan, penulis memilih kebudayaan atau upacara adat yang jarang diangkat dengan penyesuaian dan pendekatan melalui media merchandise dan ilustrasi yang sesuai untuk kalangan

remaja, dewasa dan anak muda. Gagasan utama dari perancangan ini adalah membuat target audiens yang dicakup tertarik dan merasa bangga dengan kebudayaan lokal yang tidak kalah menarik dan unik dengan kebudayaan luar yang akhir-akhir ini semakin banyak masyarakat Indonesia yang tertarik akan budaya asing. Tujuan penggunaan media merchandis adalah guna menarik perhatian dari kalangan remaja hingga dewasa, karena dengan menggunakan merchandise yang bersifat unik, fashionable dan catchy dapat menunjang penampilan atau outfit yang dipakai. Dengan menggunakan merchandise yang mengangkat kebudayaan lokal, remaja dan dewasa secara tidak langsung telah mendukung dan mengapresiasi warisan leluhur yang telah diwariskan.

3. Konsep Visual

A. Ilustrasi

Pada Perancangan Desain Merchandise Bekakak ini akan menampilkan beberapa rangkaian kegiatan yang ada dalam pelaksanaan upacara bekakak dalam bentuk satu desain ilustrasi yang menarik remaja hingga dewasa.

Pemilihan gaya ilustrasi akan dipertimbangkan melalui gaya yang diminati penulis dan target yang akan dicakup pada perancangan ini.

B. Warna

Pada Perancangan Desain Merchandise Bekakak ini akan menggunakan warna yang colourfull namun tetap menyatu, nyaman dipandang dan tidak berlebihan antara satu warna dengan warna yang lain.

C. Teknik Ilustrasi

Pada Perancangan Desain Merchandise Bekakak ini akan menggunakan teknik ilustrasi ber-outline hitam dan pewarnaan menggunakan brush yang ada pada software yang dipakai oleh penulis. Pemilihan gaya gambar pada perancangan kali ini akan disesuaikan dengan gaya desain yang penulis minati dan akan tetap menyesuaikan dengan target yang akan dicakup.

D. Tipografi

Pada Perancangan Desain Merchandise Bekakak ini akan menggunakan tipografi yang mudah dibaca, lucu, disesuaikan dengan konsep visual yang sudah disusun, tidak mengganggu secara visual, terkesan keren, namu tidak berlebihan.

E. Studi Ilustrasi

Pada studi ilustrasi ini akan membahas tentang gaya ilustrasi yang akan digunakan dalam perancangan desain ilustrasi merchandise ini. Gaya ilustrasi yang akan digunakan pada perancangan kali ini merupakan children drawing yang memiliki kesan lucu, namun pada perancangan ini gaya ilustrasi children drawing akan sedikit dimodifikasi guna menyesuaikan dengan target market yang ingin dicakup, yaitu remaja dan dewasa. Penulis memilih gaya ilustrasi children drawing karena minat penulis lebih condong terhadap gambar-gambar yang memberikan kesan lucu, warna-warni namun tetap nyaman saat dipandang, dan tidak memberikan kesan yang berlebihan.

- **Referensi 1:**



Gambar 3.1 Referensi Style Ilustas Children Drawing

(Sumber: Dokumen Pribadi)

- **Referensi 2:**



Gambar 22 Referensi Ilustrasi Children Drawing

sumber: Dokumen Pribadi)

- **Referensi 3:**



Gambar 23 Referensi Ilustrasi Children Drawing

(Sumber: id.pinterest.com/ diakses pada 25 Mei 2021, pukul 21:18 WIB)

Pada referensi diatas terdapat 2 karya penulis yang akan digunakan sebagai acuan dalam perancanganka ini. Penulis menyisipkan 2 karya penulis agar kelak hasil akhir karya dengan referensi memiliki kemiripan dari segi visual dan kalaupun memang berbeda, tidak memiliki perbedaan yang kontras antara hasil akhir dengan gambar yang digunakan sebagai acuan. Selain itu, tujuan lain penulis menyisipkan 2 karya penulis pada kolom referensi merupakan memberi gambaran terhadap pembimbing serta pembaca bagaimana gambar yang akan dihasilkan pada hasil akhir kelak.

a. Studi Tipografi

Pada studi tipografi ini akan membahas gaya tipografi yang akan digunakan pada perancangan desain ilustrasi merchandise ini. Gaya tipografi yang akan digunakan pada perancangan ini merupakan gaya tipografi yang yang bersiifat elegan, simple, mudah dibaca

lucu dan akan disesuaikan dengan konsep visual yang dipilih, sehingga menghasilkan desain yang sesuai dengan konsep visual yang diangkat.

- **Baby Pilot**

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

123456789 (! \$%&/. @',?;:)

Penultimate

The spirit is willing but the flesh is weak

SCHADENFREUDE

3964 Elm Street and 137 Rt. 21

The left hand does not know what the right hand is doing.

mail@example.com <http://www.cufonfonts.com>

Gambar 24: Referensi Font Baby Pilot

(sumber: google.co.id/ diakses pada 20 Juni 2021, pukul 21:28 WIB)

- **Janda Manatee Solid**

**ABCDEFGHIJKLMN
OP
QRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnop
qrstuvwxyz
0123456789
.,:;’“!?”@#%&*{(/ | \) }**

Gambar 25 Referensi Font Janda Manatee Solid

(Sumber: google.co.id/ diakses pada 25 Juni 2021, pukul 00:59 WIB)

- **Arial Round**

**WISER MAN
0123456789@!£\$
box of tricks
SUGAR?
Queen & Country**

Gambar 26 Referensi Font Arial Round

(Sumber: Google.co.id/ diakses pada 1 Agustus 2021, pukul 1:41 WIB)

- **Chelsea Market**

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z À Á
a b c d e f g h i j k l m n o
p q r s t u v w x y z à á & !
2 3 4 5 6 7 8 9 0 (\$ £ € . , ! ?)

48

Gambar 27 Referensi Font Chelsea Market

(Sumber: google.co.id/ diakses pada 1 Agustus 2021, pukul 1:42 WIB)

F. Studi Warna

Pada studi warna ini akan membahas pemilihan warna yang akan digunakan pada perancangan desain ilustrasi merchandise ini. Pemilihan warna pada percangan ini akan megggunakan warna yang colourfull sehingga dapat menarik minat terhadap target yang dicakup.

- Referensi Warna



Gambar 28 Warna yang akan dipakai

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Ilustrasi diatas merupakan gambaran bagaimana warna yang akan dipakai pada perancangan kali ini. Dengan menggunakan warna yang beragam dan menyala akan memberikan kesan yang lucu, eye catching dan menarik.

4. Ide Visual

Dalam konsep perancangan kali ini akan lebih menekankan identitas, ciri khas serta unsur-unsur yang ada pada saat pelaksanaan upacara bekakak. Unsur-unsur yang dipilih oleh penulis nantinya akan disandingkan menjadi suatu bentuk karya.

Seperti yang penulis tulis sebelumnya, tujuan dari perancangan ini ialah mengenalkan keunikan budaya lokal upacara bekakak yang merupakan salah satu rangkaian yang ada pada rangkaian upacara saparan. Sasaran utama dari perancangan ini adalah kalangan anak muda.

Strategi desain pada perancangan kali ini akan menggunakan strategi desain yang berupa gambar ilustrasi. Media pada perancangan kali ini akan menggunakan media merchandise sebagai sarana pengenalan budaya lokal kepada anak muda.

Dalam perancangan kali ini akan terdapat 3 buah desain ilustrasi dan 2 desain alternative yang pada setiap desain nya akan menggabungkan beberapa unsur dalam upacara adat bekakak yang akan dimasukkan kedalam satu buah *frame*. Unsur-unsur yang akan digunakan pada perancangan kali ini ialah sebagai berikut:

a. Ogoh-ogoh Buto



Gambar 29 Ogoh-ogoh bekakak
(Sumber: google.co.id/ diakses pada 30 Juli 2021, pukul 17:23 WIB)

Ogoh-ogoh merupakan boneka tiruan yang berwujud buto atau genderuwo, ogoh-ogoh memiliki ukuran sangat besar yang biasanya digunakan dalam pelaksanaan suatu upacara adat. Ogoh-ogoh akan diarak oleh beberapa orang saat upacara dilaksanakan. Fungsi dari ogoh-ogoh ialah guna merepresentasikan buto. Alasan penulis memasukan ogoh-ogoh kedalam perancangan ilustrasi kali ini karena dengan ukuran ogoh-ogoh yang besar maka ogoh-ogoh merupakan objek yang menonjol ketika upacara dilaksanakan.

b. Manten Ketan Merah

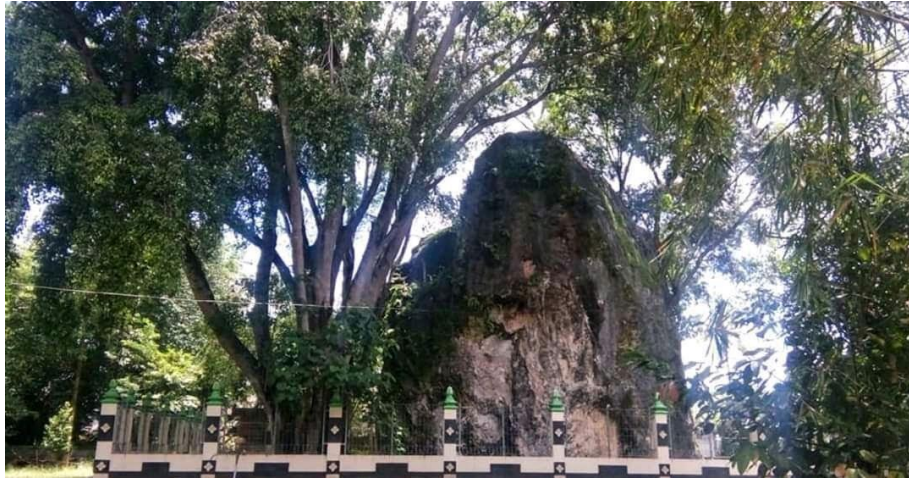


Gambar 30 Boneka Manten Ketan Merah

(Sumber: [google.com/](https://www.google.com/) diakses pada 30 Juli 2021, pukul 17:27 WIB)

Dalam pelaksanaan upacara bekakan terdapat sepasang boneka manten yang terbuat dari kentan merah. Sepasang boneka manten ini pada saat akhir upacara akan disembelih sehingga juruh dalam boneka tersebut akan keluar, juruh tersebut merupakan representasi dari darah. Alasan memilih boneka manten yang terbuat dari ketan ini sebagai salah satu objek ilustrasi karena boneka manten ini merupakan unsur utama yang ada pada upacara bekakak. Dengan begitu, audience akan mudah memahami bahwa desain ilustrasi yang sedang dilihat merupakan representasi dari upacara bekakak.

C. Gunung Gamping



Gambar 31 Gunung Gamping Yogyakarta
(Sumber: [google.com/](https://www.google.com/) diakses pada 30 Juli 2021, pukul 18:00 WIB)

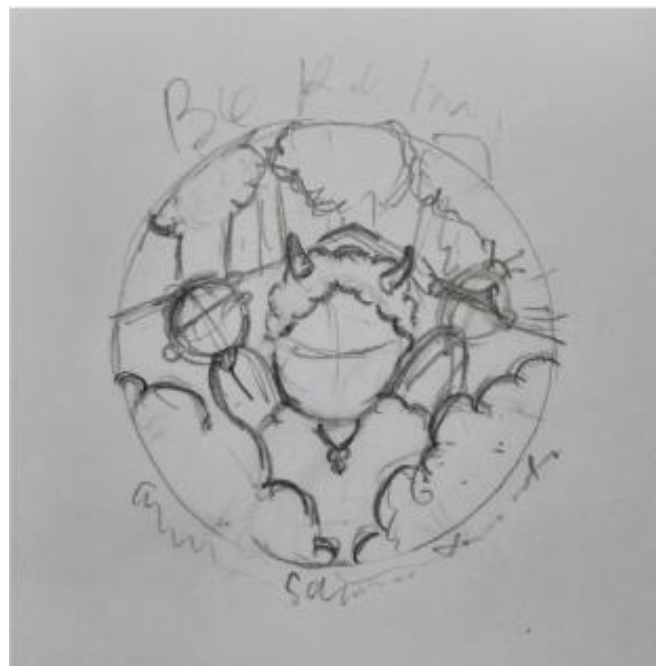
Alasan penulis memasukan gunung gamping kedalam peancangan karya ilustrasi ini adalah karena pelaksanaan dari upacara bekakak berada pada gunung gamping yang berada pada Kecamatan Gamping, Kabupaten Sleman, Yogyakarta.

1) Rought Sketch



Figure 3.3 Sket Kasar Manual Karya 1

(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 33 Sket Kasar Manual Karya 2

(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 34 Sket Kasar Manual Karya 3
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 35 Sket Kasar Manual Kary Alternatif 1
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 3.6: Sket Kasar Manual Karya Alternatif 2
(Sumber: Dokumen Pribadi)

2) Digital Sketch



Gambar 36 sket digital karya 1
(sumber: dokumen pribadi)



Gambar 37 Sket Digital Karya 2
(Sumber: Dokumen Pribadi)



**Gamping Sleman
Yogyakarta**

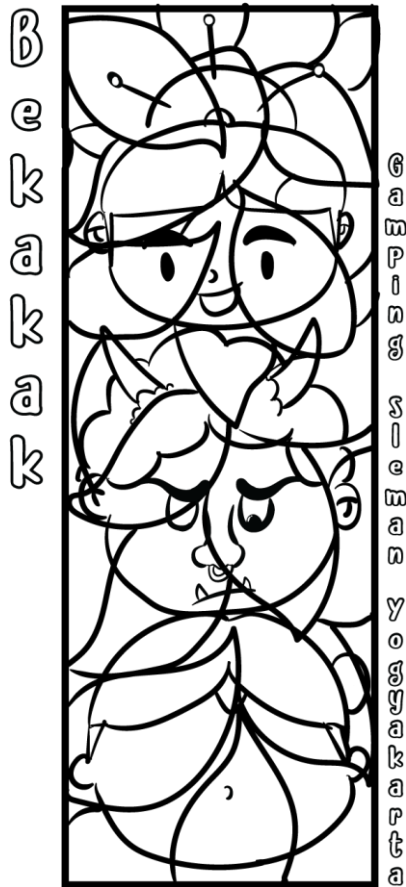
Gambar 38 Sket Digital Karya 3

(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 39 Sket Digital Karya Alternatif 1

(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 40 Sket Digital Karya Alternatif 2

(Sumber: Dokumen Pribadi)