

## **BAB IV**

### **KONSEP PERANCANGAN KARYA**

#### **4.1 Ide Dasar Perancangan**

Dari observasi yang penulis lakukan, dan sesuai urgensi yang ada di lapangan, ditemukan bahwa Galeri Lukis Sokaraja ini sangat membutuhkan sebuah media untuk menceritakan kembali cerita sejarah kebudayaan yang ada di Banyumas ini yaitu Galeri Lukis Sokaraja sebagai media informasi. Katalog Interaktif menjadi solusi terhadap apa yang diutuhkan Galeri Lukis Sokaraja sesuai urgensi yang ada. Katalog Galeri Lukis Sokaraja ini dirancang sesuai *positioning* Galeri Lukis Sokaraja yaitu salah satu sejarah tentang kebudayaan dibidang seni rupa yang ada di Banyumas. Oleh sebab itu, Konsep katalog interaktif galeri lukis sokaraja juga menyesuaikan dengan objek yang ada sehingga bertemakan sejarah dan didesain dengan *style vintage*. Katalog Interaktif berisikan layout yang simple dan berisikan sejarah, arsip dan fakta-fakta tentang galeri lukis sokaraja. Katalog dirancang secara interaktif sehingga tidak monoton dan membosankan.

#### **4.2 Konsep Perancangan**

Sejarah dan kebudayaan sesuai objek yang diteliti, yaitu Galeri Lukis Sokaraja menjadi dasar konsep dari katalog interaktif yang akan dibuat. Konsep tersebut akan di aplikasikan dalam bentuk katalog interaktif dengan bentuk layout yang simpel yang memanfaatkan *white space*, warna yang mempresentasikan sejarah dan kebudayaan ditambah dengan ornamen berupa fotografi atau gambar yang nanti disajikan, serta dengan *style* desain *vintage*.

##### **4.2.1 Target Audiens**

###### **a. Geografis**

Mencakup di Kabupaten Banyumas khususnya di Kecamatan Sokaraja.

###### **b. Demografi**

Usia : 25-40 tahun

Jenis kelamin : Perempuan dan laki-laki

Pekerjaan : Pegawai, seniman, karyawan, buruh, aktor kreatif, orang yang menyukai lukisan, orang yang menyukai sejarah, Budayawan.

**c. Psikografi**

Orang yang menyukai seni, galeri, lukisan dan orang yang menyukai sejarah serta kebudayaan tradisional. Dan tidak ketinggalan teknologi.

**4.2.2 Format Katalog Interaktif**

Katalog Interaktif ini nanti berformat dengan ukuran lanscape full HD 1920x1080 untuk desktop yang akan terdiri dari cover depan dan belakang, isi, dan juga penutup. Isi dari katalog interaktif ini berisi tentang sejarah, arsip dan fakta-fakta yang terjadi di galeri lukis sokaraja. Katalog berformat digital interaktif supaya audien tidak jenuh dan bosan. Supaya audien merasakan pengalaman baru karena dirancang dengan layout yang simple, mudah di baca, menarik, serta terkesan *vintage*.

**4.2.3 Tema dan Sinopsis**

**a. Tema**

Tema dari konsep perancangan katalog interaktif galeri lukis sokaraja ini adalah *vintage style*. *Vintage* dipilih karena dirasa cocok dengan galeri lukis sokaraja ini dengan *vintage* pembaca akan mempunyai keterhubungan emosional serta kesan sejarah dan kebudayaan. *Vintage* juga dipilih karena sesuai dengan objek yang memiliki periode sekitar tahun 1970an hal ini membuat cocok *style vintage* sebagai tema perancangan katalog interaktif galeri lukis sokaraja ini.

**b. Sinopsis**

Sinopsis dari perancangan katalog interaktif galeri lukis sokaraja ini adalah mulai dari narasi yang menginformasikan tentang kebudayaan di Banyumas secara keseluruhan kemudian berlanjut ke dalam salah satu sejarah kebudayaan seni rupa yaitu galeri lukis

sokaraja. Setelah itu, audien akan diberikan sejarah tentang galeri lukis sokaraja dari masa kejayaanya sampai kini hanya tinggal nama saja. Serta disisipkan sedikit arsip dan fakta-fakta tetang galeri lukis sokaraja.

#### 4.2.4 Tahapan Visual

##### a. Storyline

Dengan data-data yang penulis dapatkan ketika melakukan penelitian dikumpulkan beberapa informasi yang telah didapat sehingga menjadikn sebuah katalog. Berikut adalah storyline dari keterangan isi, teks, dan aset visual dari katalog interaktif galeri lukis sokaraja.

Bagian Katalog	Penjelasan
Cover	Menampilkan judul dan foto Jalan jendral Soedirman
Halaman Home	Berisikan Sub Judul.
Kebudayaan Banyumas	Berisikan informasi tentang kebudayaan banyumas dan berlanjut kebudayaan di bidang seni rupa.
Bagian 1	Berisikan konten tentang sejarah dimulainya Galeri Lukis Sokaraja.
Bagian 2	Berisikan konten tentang Lukisan <i>Mooij Indie</i> .
Bagian 3	Berisikan konten tentang Masa emas Galeri Lukis Sokaraja.
Bagian 4	Berisikan konten tentang Pelukis generasi terakhir 1970an
Bagian 5	Berisikan konten tentang Instansi pelikis yaitu Ikatan Pelukis Banyumas (IPB).
Bagian 6	Berisikan konten tentang Berita online Galeri Lukis Sokaraja

<b>Bagian Katalog</b>	<b>Penjelasan</b>
Bagian 7	Berisikan galeri berupa foto tentang Galeri lukis Sokaraja.
Cover Penutup	Penutup menampilkan beberapa foto tentang galeri lukis sokaraja dan pesan tentang pentingnya mengenal sejarah

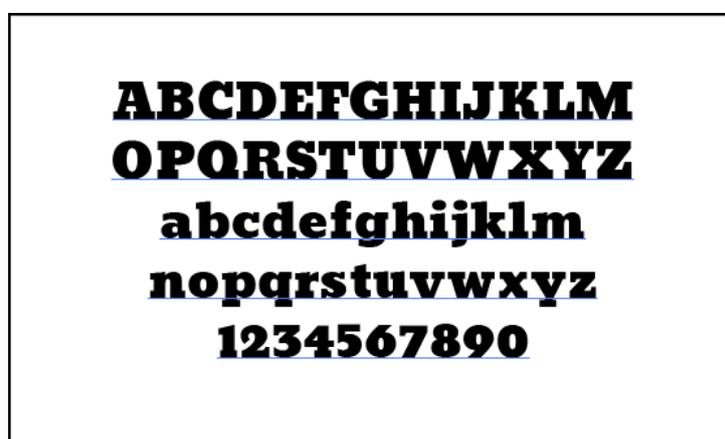
Tabel 4.1 Table Storyline

#### 4.2.5 Realisasi Visual

##### a. Pemberian Teks

Teks dalam perancangan katalog interaktif galeri lukis sokaraja ini berguna sebagai narasi singkat. Karena katalog interaktif galeri lukis sokaraja ini memberikan informasi tentang sejarah, sehingga teks yang digunakan mempertimbangkan aspek keterbacaan serta ukuran huruf, baik headline maupun bodycopy. Katalog interaktif galeri lukis sokaraja akan menggunakan tipografi serif untuk tulisanya. Sehingga dengan tipografi tersebut memberikan kesan vintage serta keterhubungan dengan sejarah dan juga budaya yang kental namun elegan dilihat.

##### 1) Font Angkor

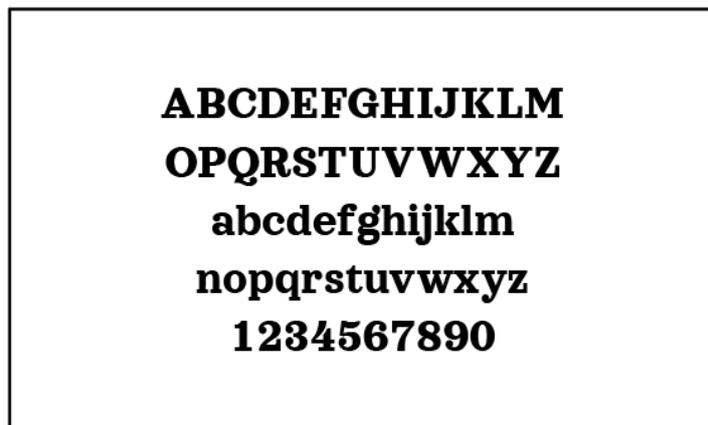


Gambar 4.1 Konsep Tipografi.  
Sumber : Dokumentasi Penulis

Alasan pemilihan font :

- a) Memiliki karakteristik yang tebal dan tingkat keterbacaan mudah dibaca.
- b) Karena memiliki karakteristik yang tebal cocok dijadikan font untuk judul.
- c) Font Angkor cocok untuk dikombinasikan dengan *style* desain *vintage*.

## 2) Font Orelega One

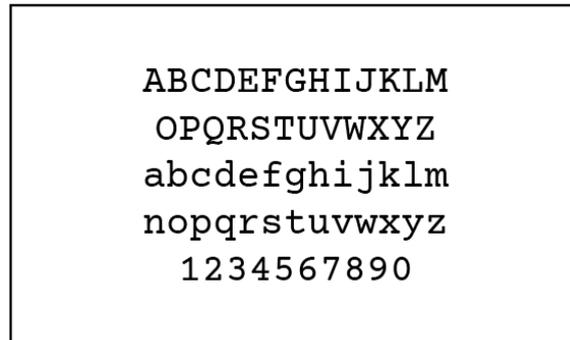


**Gambar 4.2** Konsep Tipografi.  
Sumber : Dokumentasi Penulis

Alasan pemilihan font :

- a) Memiliki karakteristik yang sedikit tebal dan mudah dibaca.
- b) Memiliki serif yang memberi kesan sejarah dan kebudayaan serta jika dikombinasikan dengan *style vintage* cocok.
- c) Cocok dijadikan sebagai font sub judul karena mudah dibaca.

### 3) Font Courier Prime



**Gambar 4.3** Konsep Tipografi.  
Sumber : Dokumentasi Penulis

Alasan pemilihan font :

- a) Memiliki karakteristik seperti font mesin ketik jaman dahulu.
- b) Jenis font serif yang menggabrkan kesan tradisonal *vintage*, cocok sebagai font teks isi dari narasi penjelas katalog interaktif ini.
- c) Font tersebut terkesan memberikan nuansa nostalgia, sehingga cocok untuk katalog interaktif ini.

#### **b. Warna**

Pada perancangan Katalog Interaktif Galeri Lukis Sokaraja penulis akan menggunakan warna *vintage* atau identik dengan warna yang memiliki kesan tradisional dan elegan klasik. Dengan menggunakan kombinasi warna *vintage* akan membuat kesan sejarahnya lebih kental dan menarik perhatian *audiens*.

Warna-warna yang digunakan adalah warna-warna yang identik memberikan kesan sejarah dan kebudayaan tradisional yang dimodernisasi. Warna *Bone*, *maroon flush*, *Cutty Sark*, dan *Wine Berry* akan mendominasi pada katalog interaktif ini. Warna tersebut akan membuat keterhubungan dengan *style vintage* lebih solid. Warna akan diterapkan pada layout, background, dan juga tulisan

pada katalog interaktif Galeri Lukis Sokaraja. Berikut adalah warna-warna yang digunakan pada katalog interaktif Galeri Lukis Sokaraja:

Bone	Maroon Flush	Cutty Sark	Wine Berry
			
<b>E9DCCA</b>	<b>C22643</b>	<b>54777B</b>	<b>552237</b>
C : 10	C : 17	C : 68	C : 48
M : 13	M : 95	M : 37	M : 86
Y : 23	Y : 63	Y : 42	Y : 43
K : 0	K : 7	K : 21	K : 58

**Gambar 4.4** Konsep Tone warna.  
Sumber : Dokumentasi Penulis

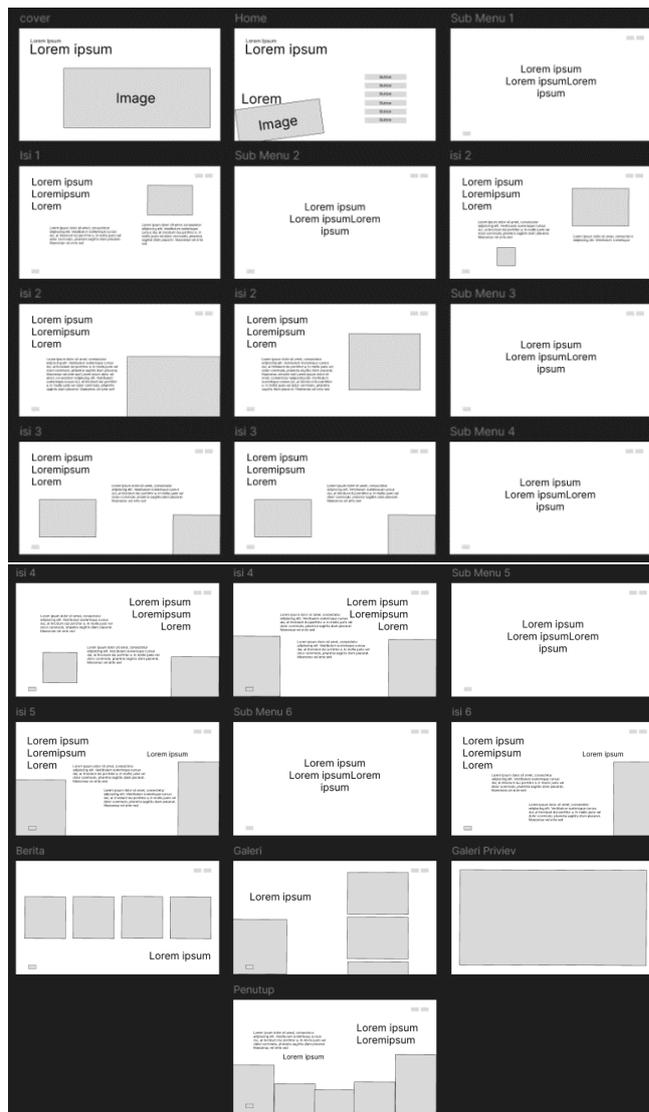
- 1) Warna *Bone* digunakan untuk warna dasar karena warna ini memberikan kesan kenyamanan bagi audien untuk membacanya.
- 2) Warna *maroon flush* digunakan untuk warna aksen-aksen yang ada di katalog interaktif. Warna ini juga memberikan kesan nyaman bagi audien.
- 3) Warna *Cutty Sark* digunakan juga sebagai warna ornamen-ornamen dalam perancangan katalog interaktif, warna ini juga memberi kesan sejarah dan kebudayaan yang seimbang.
- 4) Warna *Wine Berry* akan digunakan sebagai warna utama dalam perancangan ini karena juga menggambarkan kesan sejarah yang kental.

Warna-warna tersebut akan dikombinasikan untuk memperoleh desain yang menarik dan tidak meninggalkan kesan kebudayaan dan sejarahnya.

### c. Layout

Keseimbangan dalam perancangan Katalog Interaktif Galeri Lukis Sokaraja akan berisikan foto dan juga teks yang berimbang. Dengan memberikan visual serta teks yang memberikan informasi. oleh karena itu Layout white space (ruang kosong) dalam perancangan ini cocok untuk memberikan informasi dan visual yang

jasas dengan mempertimbangkan keterbacaan dan kenyamanan audien. Layout white space akan menciptakan tata letak yang bersih, mudah dimengerti, dan estetis. White space bukan hanya "ruang kosong" secara harfiah, tetapi juga ruang antara elemen-elemen desain. Sehingga pesan sejarah yang diberikan akan mudah dipahami.



**Gambar 4.5** Konsep Layout.  
Sumber : Dokumentasi Penulis

#### **d. Proses produksi**

Data yang telah di peroleh di lapangan melalui metode wawancara, observasi, dan juga dokumentasi kemudian dirancang dengan langkah yang mengacu pada kreatifitas. Kemampuan menyajikan gagasan baru dan inovatif. Sehingga strategi kreatif yang dipakai dapat mengkomunikasikan apa yang ingin disampaikan ke pada audien. Dengan ini berikut adalah langkah proses perancangan Katalog interaktif Galeri Lukis Sokaraja adalah :

- 1) Pengambilan gambar untuk mengilustrasikan sejarah Galeri Lukis Sokaraja menggunakan alat kamera Sony A6000, lensa fix 18-35mm untuk memperoleh gambar yang ingin diperoleh.
- 2) Memilih gambar yang telah diperoleh untuk disesuaikan dengan konsep Katalog interaktif penulis.
- 3) Proses retouch coloring dimana proses ini akan memberikan kesan sejarah (Vintage) pada gambar yang dipilih. Mengguakan aplikasi Adobe Lightroom dan Adobe Photoshop.
- 4) Menyusun informasi dan gambar untuk di layout didalam katalog interaktif menggunakan Figma.
- 5) Pembuatan katalog interaktif dengan menghubungkan antar tombol dan halaman diFigma.
- 6) Finishing penyusunan desain sehingga menjadi katalog interaktif galeri lukis sokaraja.

### **4.3 Media**

#### **4.3.1 Media Pendukung**

##### **a. Below the line**

##### **1. Poster**

Poster dinilai efektif sebagai media pendukung karena memiliki harga yang terjangkau dan juga secara fleksibilitasnya juga memungkinkan untuk di pasang di tempat-tempat tertentu di

banyumas. Dapat berisi informasi singkat dan tetap mengarahkannya ke katalog interaktif digital. Poster akan ditempatkan di tempat yang ramai khalayak umum di sekitar banyumas seperti alun-alun atau tempat lainnya. Dan juga bisa dipublikasikan secara digital melalui instagram.

- a. Bahan : Ivory
- b. Ukuran : A3
- c. Finishing : Digital Printing

## **b. Though the line**

### **1. Zine**

Zine digunakan juga untuk media pendukung media utama yaitu katalog interaktif digital. penggunaan Zine sebagai media pendukung memang memiliki jangkauan audien lebih sedikit dibandingkan katalog interaktif digital. Namun akan digunakan sebagai media promosi media utama, nantinya Zine berisi awalan informasi tentang sejarah galeri lukis sokaraja yang akan diberikan barcode untuk menghubungkan ke katalog interaktif digital. Penempatan zine ini akan diletakan di kantor sekretariat Ikatan Pelukis Banyumas dan juga diletakan pada stand IPB saat pameran atau acara tentang kebudayaan dibidang seni rupa lainnya.

- a. Bahan : Art paper 150 gram
- b. Ukuran : A5
- c. Finishing : Digital Printing

### **2. Totebag**

Totebag di pilih karena kegunaanya dapat menjadi media pendukung promosi Katalog Interaktif Galeri Lukis Sokaraja. Totebag dapat digunakan untuk membawa sesuatu, dengan didesain dengan sedemikian rupa sehingga dapat menjadi media pengingat sejarah kebudayaan seni rupa yaitu Galeri Lukis Sokaraja. Totebag juga dapat menjadi mechandise Galeri Lukis

Sokaraja yang juga akan diberikan barcode untuk menghubungkan ke Katalog interaktif Galeri Lukis Sokaraja.

- a. Jenis : Tas Totebag
- b. Bahan : Kanvas
- c. Ukuran : 35 cm x 40 cm

### **3. Kalender**

Penggunaan kalender sebagai media pendukung karena dapat membantu audiens untuk mengingat, kalender secara tidak langsung mempromosikan Sejarah kebudayaan seni rupa Galeri Lukis Sokaraja. Kalender bisa didapatkan ketika event-event dari IPB atau juga ketika ada pameran yang diikuti IPB. Sama seperti media pendukung lainnya di Kalender ini juga akan diberikan barcode sebagai penghubung ke media utama yaitu Katalog Interaktif.

- a. Jenis : Kalender
- b. Bahan : Art Paper
- c. Ukuran : A5

### **4. Tumbler**

Tumbler digunakan sebagai media pendukung karena desainya bisa menyesuaikan dan dibuat semenarik mungkin. Penggunaan tumbler juga bisa menjangkau audien dan bisa digunakan sebagai media pengingat. Tumbler juga mulai digunakan khalayak umum sebagai tempat minum pribadi sekaligus bisa menjadi souvenir promosi Galeri Lukis Sokaraja yang nantinya akan diberikan juga barcode untuk menghubungkan ke media utama katalog interaktif. Tumbler bisa didapatkan ketika event-event dari IPB atau juga ketika ada pameran yang diikuti IPB.

- a. Jenis : Tumbler
- b. Bahan : -
- c. Ukuran : 7 cm x 20 cm

## 5. Kaos

Kaos digunakan sebagai media pendukung karena praktis dan bisa didesain sebagai media promosi yang efektif. Kaos bisa juga sebagai media promosi berjalan dan juga pengingat dengan harga yang terjangkau. Kaos juga bisa digunakan sebagai merchandise yang bisa didapatkan ketika event-event dari IPB atau juga ketika ada pameran yang diikuti IPB dan juga ketika ada pameran yang diikuti IPB.

- a. Jenis : Kaos
- b. Bahan : Cotton Combat 24s
- c. Ukuran : all size

### c. Internet Media

#### 1. Instagram (Feed Instagram)

Promosi yang efektif untuk menjangkau target audiens yaitu melalui media sosial salah satunya instagram. Promosi akan sangat efektif jika di sebarakan melalui media sosial instagram dengan feed. Feed instagram menyebarkan informasi secara cepat, praktis dan memiliki jangkauan yang luas. Dengan media ini audien akan mudah mendapatkan info yang dibutuhkan. Isi dari feed instagram ini nantinya akan mempromosikan katalog interaktif itu sendiri. Feed instagram akan diupload di akun instagram IPB (@ikatan.pelukis.banyumas) atau akun instagram yang berkaitan lainnya.

### 4.3.2 Strategi Media

#### a. Penjadwalan

Media pendukung seperti poster akan di sebar di tempat umum seperti alun-alun dan tempat lain yang didatangi banyak audiens. Kemudian penyebaran poster melalui media internet berupa feed instagram Ikatan Pelukis Banyumas (@ikatanpelukisbanyumas) sebelum acara dilaksanakan. Zine, kalender, totebag, tumbler, dan kaos akan didapatkan saat pameran berlangsung.

**b. Tempat**

1. Lokasi penyebaran media pendukung poster dan dilakukan di sekitar Banyumas.
2. Lokasi pameran akan dilaksanakn di Hetero Space.
3. Lokasi penyebaran media pendukung internet dan media poster dilakukan melalui internet media dilakukan menggunakan akun Instagram IPB (@ikatanpelukisbanyumas).

**c. Waktu**

Waktu penyebaran poster dilakukan 2 minggu sebelum acara pameran di mulai. Sedangkan media internet dimulai 1 Minggu sebelum acara di mulai. Pameran akan dilaksanakan pada tanggal 20 Mei-27 Mei di Hetero Space.

**4.4 Produksi**

**4.4.1 Rincian Biaya**

No	Jenis	jumlah	Harga Satuan	Harga total
1.	Zine A3	20	100.000	200.000
2.	Poster A3	50	3.500	175.000
3.	Totebag	50	25.000	1.000.000
4.	Tumbler	50	75.000	3.750.000
5.	Kalender	50	15.000	750.000
6.	kaos	50	60.000	3.000.000
<b>Total</b>				<b>8.875.000</b>

**Tabel 4.2** Rincian Biaya.  
Sumber : Percetakan Abata