

BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

Kata strategi berasal dari Bahasa latin, yaitu *strategia* yang berarti seni penggunaan rencana untuk mencapai tujuan (Nasution, 2017). Sedangkan, perancangan adalah proses pengembangan spesifikasi baru berdasarkan rekomendasi hasil analisis sistem (Nursari & Immanuel, 2018). Strategi perancangan dalam penelitian ini merujuk pada langkah-langkah sistematis dan terencana yang akan diambil untuk menciptakan identitas visual bagi band independen Fiuzzs. Tujuan utama dari strategi ini adalah untuk membangun citra yang kuat dan menarik perhatian audiens yang ditargetkan oleh band tersebut. Sedangkan metode pengukuran karya penulis menggunakan kuisioner, metode kuisioner digunakan karena lebih efisien dan mudah dalam pengumpulan serta pengelolaan data, sehingga memudahkan penulis dalam menilai kualitas karya.

3.1.1 Khalayak Sasaran

Menurut (Budiman, 2022) khalayak sasaran merupakan sekelompok individu yang menjadi sasaran dari suatu kampanye yang dijalankan oleh perusahaan atau Lembaga tertentu. Target ini dapat dikategorikan dalam berbagai rentang usia, seperti usia 18-24 tahun, jenjang Pendidikan (misalnya Pendidikan dasar, perguruan tinggi dan gelar sarjana), status pekerjaan, lokasi tempat tinggal, serta pola hidup atau gaya hidup sehari-hari dari kelompok masyarakat tersebut.

1. Demografis

Demografis adalah data atau informasi yang menggambarkan karakteristik suatu populasi atau kelompok manusia berdasarkan aspek-aspek tertentu. Berikut aspek-aspek demografis pada band Fiuzzs :

Usia	: Remaja Akhir (Usia 18-24)
Jenis Kelamin	: Pria
Status	: Mahasiswa

2. Geografis

Aspek geografis pada band Fiuzzs dari wilayah lokal di Bandar Lampung sampai dengan di seluruh kota, karena Fiuzzs melakukan promosi atas karya-karya musiknya secara global melalui seluruh platform digital.

3. Psikografis

Band Fiuzzs merepresentasikan gaya hidup audiens muda yang ekspresif, bebas dan tidak konvensional. Secara psikografis audiens Fiuzzs adalah individu yang menghargai orisinalitas, memiliki ketertarikan terhadap dunia seni dan musik independen serta menjadikan musik sebagai media pelampiasan emosi dan identitas diri.

3.1.2 Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dari perancangan ulang identitas visual band Fiuzzs ini adalah untuk menciptakan perubahan persepsi dan respons dari target audiens melalui penyampaian pesan visual yang tepat. Setelah audiens menyaksikan dan memahami pesan visual dari identitas baru yang dirancang, diharapkan akan terjadi peningkatan dalam aspek pengenalan, keterikatan emosional dan ketertarikan terhadap band Fiuzzs.

Secara khusus, dampak atau perubahan apa yang diharapkan setelah target audiens membaca pesan yang didesain, yaitu meliputi :

1. Terbentuknya citra band Fiuzzs di mata audiens yang mencerminkan karakter, *genre* dan nilai yang diusung band.
2. Peningkatan daya tarik visual yang membuat audiens lebih mudah mengenali dan mengingat keberadaan band ditengah persaingan industri musik independen.
3. Meningkatnya minat audiens untuk terlibat lebih jauh, seperti mengikuti media sosial band, mendengarkan karya-karya Fiuzzs serta menghadiri pertunjukan atau acara yang menampilkan band tersebut.
4. Terbangunnya identitas visual yang konsisten, yang mendukung strategi promosi dan memperkuat posisi band dalam membangun loyalitas penggemar.

3.1.3 Pendekatan Kreatif

Perancangan ulang identitas visual band Fiuzzs menggunakan pendekatan kreatif yang menggabungkan aspek verbal dan visual secara terpadu. Tujuannya adalah untuk menyampaikan pesan identitas band secara konsisten, menarik dan relevan dengan karakter serta preferensi target audiens.

Berikut adalah aspek pendekatan verbal dan pendekatan visual :

1. Pendekatan Verbal

Pendekatan secara verbal yang akan digunakan yaitu dengan memberikan gaya Bahasa yang tegas, misterius dan kebebasan berekspresi serta penuh semangat pemberontakan pada logo band Fiuzzs agar memberikan pesan dan kesan terhadap karakteristik band Fiuzzs. Menggunakan nama band Fiuzzs secara konsisten sebagai elemen utama pendekatan secara verbal.

2. Pendekatan Visual

Pendekatan secara visual yang akan digunakan, yaitu dengan menggunakan gaya visual yang berani dengan tipografi yang tebal dengan sentuhan retro atau vintage serta dengan tingkat keterbacaan tinggi yang dapat dengan mudah diingat dan dibaca. Pendekatan visual dilakukan dengan merancang elemen-elemen grafis yang mampu menggambarkan identitas dan nilai-nilai band Fiuzzs. Elemen visual mencakup logo, warna, tipografi dan gaya desain yang dirancang untuk menggugah minat visual dan memperkuat citra band. Melalui pendekatan visual ini bertujuan untuk membangun konsistensi visual dalam seluruh materi promosi band sekaligus menciptakan identitas yang kuat dan mudah dikenali oleh audiens.

3.1.4 Strategi Kreatif

1. Isi Pesan

Isi pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan identitas visual berupa logo dari band independen Fiuzzs adalah sebuah logo yang dapat merepresentasikan ciri khas atau karakteristik dari band Fiuzzs

guna membangun citra dan menarik perhatian audiens ataupun calon audiens serta menciptakan identitas yang konsisten pada band Fiuzzs.

2. Bentuk Pesan

Bentuk pesan yang disampaikan memiliki dua jenis penyampaian, yaitu sebagai berikut :

A. Pesan Visual

Pesan visual yang disampaikan dari band Fiuzzs adalah identitas visual berupa perpaduan elemen *custom typography* bergaya retro, warna maskulin seperti hitam, coklat tua dan olive gray, serta simbol burung hantu yang divisualisasikan secara dinamis untuk merepresentasikan karakter musik Fiuzzs yang bebas, ekspresif, unik dan otentik serta menciptakan citra band yang kuat, mudah dikenali dan mampu menarik perhatian audiens.

B. Pesan Verbal

Pesan verbal yang disampaikan yaitu berupa font dari logo berupa *custom typography* yang bertuliskan nama band Fiuzzs sendiri dengan memberikan gaya Bahasa yang tegas, misterius dan kebebasan berekspresi serta penuh semangat pemberontakan pada logo band Fiuzzs

3.1.5 Strategi Media

1. Media Utama

Media utama yang digunakan band Fiuzzs adalah berupa logo Fiuzzs serta panduan yang berisi ketentuan dalam penggunaan dan pengaturan pada logo, yaitu *Graphic Standar Manual* (GSM).

2. Media Pendukung

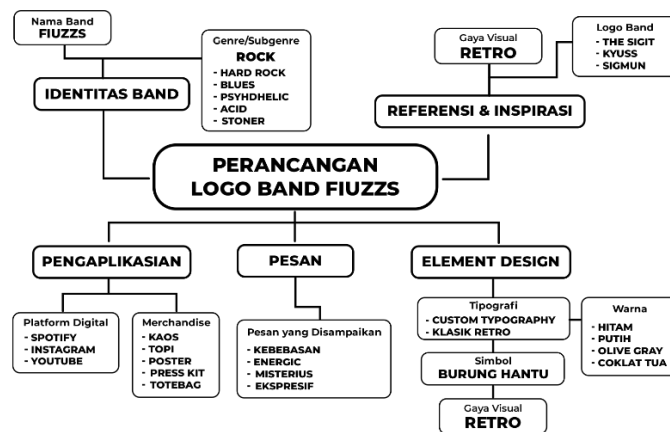
Fiuzzs menggunakan media pendukung berupa desain sebagai media promosi seperti poster, press kit, merchandise, stiker, spanduk dan media sosial. Dengan media pendukung ini bisa menjadi alat untuk membangun citra band dan menarik perhatian audiens maupun calon audiens.

3.2 Konsep Visual

Konsep visual pada desain identitas visual band Fiuzzs menggunakan elemen-elemen desain seperti tipografi, warna dan simbol yang bertujuan agar dapat merepresentasikan ciri khas dan karakter band ke audience dengan menampilkan visual yang tepat.

3.2.1 Konsep Kreatif

1. Mind Mapping



Gambar 3.1 Mind Mapping Perancangan Logo Band Fiuzzs
(Sumber : Penulis, 2025)

2. Moodboard



Gambar 3.2 Moodboard Perancangan Logo Fiuzzs
(Sumber : Penulis, 2025)

3. Identitas Yang Ingin Ditonjolkan

Identitas yang ingin ditonjolkan oleh band Fiuzzs adalah nilai dan karakter utama ditonjolkan dan dikomunikasikan secara konsisten kepada audiens melalui elemen visual dan verbal. Identitas ini dirancang agar mampu memperkuat citra band, meningkatkan daya tarik dan membedakan Fiuzzs dari band lainnya. Contoh implementasi secara visual yaitu logo, simbol, warna, dan tipografi. Fiuzzs memiliki simbol sebagai salah satu identitas yang ingin ditonjolkan, yaitu simbol burung hantu yang memiliki makna yang tajam, misterius, bebas dan ekspresif. Nama Fiuzzs diambil dari kata *Fuzz* yang merupakan efek distorsi keras. Sedangkan burung hantu melambangkan fokus dan ketajaman dalam kegelapan. Kesimpulannya adalah meski musik Fiuzzs dipenuhi distorsi keras dan atmosfer gelap, mereka tetap menyampaikan pesan yang tajam, jelas dan bermakna melalui lirik pada karya-karya mereka.

4. Citra Visual Yang Ingin Ditonjolkan

Fiuzzs ingin menampilkan bahwa band mereka adalah band dengan *genre rock* yang menggambarkan semangat bebas, ekspresif serta menggambarkan karakter yang unik dan ikonik. Desain logo, tipografi dan elemen grafis lainnya dirancang secara unik agar mudah dikenali dan membedakan Fiuzzs dari band-band lain.

3.2.2 Tipografi

Tipografi adalah seni atau teknik dalam menyusun huruf dan teks agar terlihat jelas, mudah dibaca dan menarik secara visual bagi pembaca. Proses ini melibatkan penggunaan *typeface* atau rupa huruf, yaitu rancangan karakter dari serangkaian huruf dengan gaya font yang bervariasi, serta penyesuaian terhadap ukuran, spasi antar huruf dan jarak antar kata (Ahmad Zainudin, S.Kom., 2019).

Dalam perancangan identitas visual berupa logo Fiuzzs ini menggunakan font *Spicy Rise* yang akan dimodifikasi (*custom typography*). Font ini merupakan jenis font *display*. Font ini ditandai dengan huruf tebal dan melengkung dengan distorsi psikedelik untuk memberikan gaya visual

yang unik dengan nuansa retro atau vintage yang mencerminkan karakteristik dari Fiuzzs. Pemilihan tipografi *Spicy Rise* digunakan untuk tipografi pada logo utama dan tipografi pendukung menggunakan *Montserrat* yang memiliki tingkat keterbacaan tinggi yang mudah untuk dipahami dan dibaca. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan logo yang unik, mudah dibaca, mudah dipahami dan diingat audiens.

Spicy Rise

**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
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**

Gambar 3.3 Font Spicy Rise
(Sumber : Penulis, 2025)

Montserrat

**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
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**

Gambar 3.4 Font Montserrat
(Sumber : Penulis, 2025)

3.2.3 Gaya Visual

Gaya visual pada logo Fiuzzs menggunakan jenis logo *wordmark* atau *logotype* dengan gaya visual retro atau vintage. Logo dengan jenis *wordmark* atau *logotype* ini lebih fokus pada tipografi, dengan bentuk huruf yang tebal, melengkung bebas dan ekspresif. Ciri khas utamanya terletak pada salah satu huruf yang menyerupai siluet simbol burung hantu, menciptakan simbol tersembunyi yang merepresentasikan karakter band, yaitu misterius, bebas dan ekspresif. Pemilihan burung hantu sebagai simbol yaitu, Nama Fiuzzs diambil dari kata *Fuzz* yang merupakan efek distorsi keras. Sedangkan burung hantu melambangkan fokus dan ketajaman dalam kegelapan. Meskipun musik Fiuzzs dipenuhi

distorsi keras dan atmosfer gelap, mereka tetap menyampaikan pesan yang tajam, jelas dan bermakna melalui lirik pada karya-karya mereka. Dengan begitu logo dapat menciptakan logo yang merepresentasikan karakter band, menarik, unik dan mudah diingat sehingga termasuk logo yang baik.

3.2.4 Pemilihan Warna

Warna memiliki kelebihan dalam meningkatkan daya ingat audiens, sehingga kerap dimanfaatkan sebagai elemen visual yang kuat dalam strategi branding suatu produk (Matasak et al., 2023). Salah satu penerapannya terlihat pada penggunaan warna pada logo dan dalam berbagai merchandise seperti kaos, topi, maskot dan bendera promosi. Warna yang digunakan pada perancangan logo Fiuzzs adalah sebagai berikut :

1. Hitam

Warna hitam menurut (Santika, 2020) diasosiasikan dengan kekuatan dan kemewahan. Dalam dunia desain warna ini dimanfaatkan untuk menciptakan kontras yang mencolok dan menonjolkan elemen visual lainnya. Dalam konteks logo band Fiuzzs, warna hitam digunakan karena melambangkan kekuatan, keberanian dan Kesan misterius yang kuat. Warna ini mampu menciptakan kontras tajam sehingga mempertegas elemen visual seperti tipografi atau simbol band.

2. Coklat Tua

Coklat tua memberikan Kesan vintage, seperti furniture tua, kulit dan foto lawas. Warna ini juga memberi Kesan *raw* atau mentah cocok dengan karakteristik band Fiuzzs dengan musiknya yang otentik dan tidak dibuat-dibuat.

3. Olive Gray

Warna olive gray menurut (Rully, 2022) merupakan warna variasi dari warna olive. Warna ini melambangkan emosional. Warna ini sering dihubungkan dengan alam dan memberikan Kesan hidup. Dalam desain logo band Fiuzzs warna ini digunakan karena menyimbolkan

kedalaman emosi dan keseimbangan antar karakter yang tenang dan membumi, namun tetap kuat dan berisi.

4. Putih

Warna putih menurut (Santika, 2020) diasosiasikan dengan kesan bersih, murni dan sederhana. Dalam desain logo band Fiuzzs warna putih digunakan sebagai elemen penyeimbang karena memberikan Kesan bersih dan kontras terhadap warna-warna gelap seperti hitam.



Gambar 3.5 Pallette Warna Perancangan Logo Fiuzzs
(Sumber : Penulis, 2025)