BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1. Khalayak Sasaran

Menurut Moriarty dalam Indraswari (2018) khalayak sasaran merupakan sekelompok orang yang telah ditentukan untuk mendapatkan informasi. Proses penyampaian informasi terhadap khalayak sasaran tersebut ditentukan berdasarkan sebagai berikut:

A. Demografis

- Usia : 18-21 tahun
- Pekerjaan : Pelajar dan Mahasiswa
- Status Sosial : Semua Kalangan

Batasan usia 18-21 tahun dipilih karena pada usia tersebut khalayak sasaran lebih menyukai hal-hal yang baru dan menarik. Hal tersebut dilakukan dalam mengisi waktu luangnya.

B. Geografis

Media ilustrasi ini berisikan tentang sosok aktivis yang diketahui oleh masyarakat Indonesia, sehingga pendistribusian dari media ilustrasi ini adalah daerah perkotaan di Indonesia. Daerah tersebut dipilih agar media utama dapat dipasarkan dengan cakupan yang luas.

C. Psikografis

Psikografis merupakan identifikasi kepribadian dan sikap yang mempengaruhi gaya hidup seseorang dan perilaku pembelian. Menurut Kartono dalam Rola (2006) usia 18-21 tahun sudah memasuki tahapan remaja akhir. Pada masa ini sifat dari remaja sudah mulai stabil dan sudah mengenal dirinya sendiri. Hal tersebut bisa membuat pembaca dari media ilustrasi ini bisa menteladani dan memilih sifat-sifat yang baik dari sosok Soe Hok Gie pada media ilustrasi ini.

D. *Consumer Insight*

Consumer insight adalah proses mencari tahu lebih mendalam tentang latar belakang perbuatan, pemikiran, dan perilaku seorang konsumen yang berhubungan dengan produk dan komunikasi iklannya (Maulana, 2009). Khalayak sasaran dari media ini adalah remaja akhir. Oleh karena itu, penyampaian informasi harus lebih menarik dari media sebelumnya dengan menggunakan ilustrasi yang menggambarkan kejadian sesuai dengan narasi yang digunakan.

E. *Consumer Journey*

Dalam menentukan media yang cocok digunakan dalam perancangan maka dibutuhkan data aktivitas dari khalayak sasaran. *Consumer journey* digunakan untuk menentukan media apa saja yang cocok untuk aktivitas sehari hari khalayak sasaran. Berikut adalah aktivitas yang dilakukan oleh khalayak sasaran usia 18-21 tahun:

Tabel III.1. *Consumer Journey*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

No	**Waktu**	**Kegiatan**	***Point of Contact***
1	05.00-07.00	Bangun tidur, mandi, sarapan, persiapan berangkat	Kasur, guling, selimut, jam dinding, handuk, gawai, tas, buku, alat tulis,bandana
2	07.00-07.30	Berangkat	Poster, kaos, billboard, tas, banner, brosur, stiker, bandana,
3	08.00-11.30	Kegiatan belajar	Buku, tas, alat tulis
4	11.30-13.00	Istirahat	Buku, meja, gawai, poster, flyer, stiker,
5	13.00	Persiapan pulang	Tas, alat tulis, buku, bandana
6	13.05-13.50	Perjalanan pulang	Poster, kaos, billboard, tas, banner, flyer, stiker, bandana
7	13.50-19.00	Berkumpul bersama keluarga, nonton tv, bermain gawai	Televisi, buku, media sosial
8	19.00-22.00	Mengerjakan tugas	Meja, kursi, komputer, alat tulis, buku, jam
9	22.00	Tidur	Kasur, bantal, guling, selimut, lampu, jam

Dari hasil data *consumer journey* diatas dapat disimpulkan bahwa, khalayak sasaran banyak sekali menggunakan dan melihat media cetak terutama buku. Media buku ini sering dibawa dan digunakan oleh khalayak sasaran.

III.2. Strategi Perancangan

Perancangan media ini membutuhkan strategi yang tepat. Media ini dibuat lebih menarik dari media yang sudah ada sebelumnya agar informasi yang dibuat dapat diterima oleh khalayak sasaran.

III.2.1. Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari perancangan buku yang memuat informasi tentang Soe Hok Gie sebagai aktivis mahasiswa adalah

- Mengenalkan dan menginformasikan kembali sosok Soe Hok Gie
- Menginformasikan sosok Soe Hok Gie yang memiliki pendirian yang kuat

III.2.2. Pendekatan Komunikasi

Dalam mendekati khalayak sasaran, pendekatan yang digunakan dalam penyampaian informasi mengenai sosok Soe Hok Gie secara visual dan verbal. Dengan penggabungan visual dan verbal ini diharapkan agar informasi dari cerita dapat tersampaikan dengan baik pada khalayak sasaran.

A. Pendekatan Visual

Perancangan ini menggunakan ilustrasi yang digambar secara manual lalu didigitalkan. Skema warna yang digunakan dalam ilustrasi ini memberikan kesan yang perjuangan dan menarik saat dilihat. Selain itu, skema warna yang digunakan menggambarkan dari sosok Soe Hok Gie dengan pendirian kuatnya. Tata letak dari ilustrasi dan informasi dibuat seimbang agar tidak membuat khalayak sasaran menjadi bosan.

B. Pendekatan Verbal

Menggunakan bahasa Indonesia namun tidak baku atau bahasa yang biasa dipakai pada aktivitas sehari-hari. Penggunaan bahasa tersebut bertujuan agar

informasi dari sosok Soe Hok Gie dapat tersampaikan dengan baik pada khalayak sasaran.

III.2.3. Mandatory

Perancangan buku yang berisikan informasi tentang sosok Soe Hok Gie sebagai aktivis mahasiswa ini bekerja sama dengan penerbit PT. Elex Media Komputindo. Elex Media Komputindo dipilih karena penerbit ini merupakan cabang dari Kompas Gramedia yang merupakan perusahaan yang bergerak di bidang media massa. Perusahaan ini sudah cukup terkenal di Indonesia dan mempunyai berbagai cabang perusahaan yang bergerak di media massa cetak, penerbitan dan stasiun televisi. Selain terkenal dengan buku-buku komputer, PT. Elex Media Komputindo juga menerbitkan buku-buku ilustrasi dan komik.

Gambar III.1. Penerbit Pt. Elex Media Komputindo
Sumber: http://terbitinkarya.blogspot.com/2017/03/cara-menerbitkan-naskah-kategori-novel.html

III.2.4. Materi Pesan

Materi pesan yang ingin disampaikan dari perancangan ini adalah mengingatkan dan menginformasikan kembali sosok Soe Hok Gie. Selain itu juga memberikan informasi tentang sifat dari Soe Hok Gie yang memiliki pendirian yang kuat. Sifat tersebut bisa dijadikan contoh untuk generasi muda saat ini.

III.2.5. Gaya Bahasa

Dalam perancangan ini menggunakan gaya bahasa simbolik. Majas ini menggunakan simbol untuk menyatakan suatu hal. Gaya bahasa simbolik dipilih

karena gaya bahasa ini bisa digunakan untuk mengambarkan dan mempertegas sifat dari sosok Soe Hok Gie. Gaya bahasa ini digunakan pada bagian judul dari buku ilustrasi ini.

III.2.6. Strategi Kreatif

Dalam perancangan ini, strategi kreatif yang akan digunakan adalah dengan menggunakan gambar yang sederhana dan narasi yang mudah dimengerti khalayak sasaran. Berikut adalah tahapan dari strategi yang akan digunakan:

A. *Copywriting*

Copywriting merupakan tahapan penting untuk menarik minat khalayak sasaran. *Copywriting* adalah cara untuk memilih kata-kata untuk mempromosikan seseorang, produk atau jasa yang bertujuan untuk menarik minat seseorang untuk membeli (Jubilee Enterprise, 2012, h.1). Penggunaan *copywriting* pada media ini terletak pada judul yaitu "Soe Hok Gie" dan subjudul "Bagai Gunung Diterpa Badai". Subjudul ini dipilih karena menggambarkan sosok Soe Hok Gie yang kuat dengan pendiriannya walaupun diterpa dengan masalah.

B. *Storyline*

Tahapan cerita yang dibuat merupakan kejadian yang dialami oleh Soe Hok Gie. Isi dari cerita tersebut menggambarkan sosok Soe Hok Gie yang memiliki pendirian yang kuat. Berikut adalah storyline yang akan digunakan:

- **Soe Hok Gie 1942**

  Bab pertama dalam buku ini menjelaskan perjalanan hidup Soe Hok Gie dari masa kecil hingga masuk unversitas. Cerita yang dibuat dilengkapi dengan ilustrasi sederhana yang bisa menggambarkan suasana yang terjadi saat itu.

- **Soe Hok Gie dan Demonstran**

  Bab ini menceritakan perjalanan Soe Hok Gie sebagai aktivis mahasiswa. Ilustrasi yang digunakan pada bagian ini menggambarkan kegiatan demonstrasi yang dilakukan saat itu.

- **Soe Hok Gie 1969**

  Bab ini menceritakan suasana setelah Orde Lama yang telah diganti dengan Orde Baru. Dalam bab ini juga menceritakan pendakian terakhir Soe Hok Gie dan menceritakan peristiwa meninggalnya Soe Hok Gie.

C. Storyboard

Storyboard digunakan sebagai gambaran dari *storyline* yang sudah dibuat. Dalam pembuatannya, *storyboard* dikerjakan menggunakan pensil dan spidol pada media kertas. Setelah semua gambar selesai, sketsa tersebut akan masuk keproses digital dikomputer. Berikut merupakan beberapa sketsa yang digunakan pada buku ini.

Gambar III.2. Sketsa *Storyboard*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

D. Visualisasi

Visualisasi yang digunakan pada media ilustrasi ini melalui tahapan sketsa secara manual dan tahapan digital. Setelah proses secara manual, sketsa akan melalui proses digital untuk merapihkan gambar dan memberikan warna yang sesuai.

Gambar III.3. Ilustrasi Digital
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

III.2.7. Strategi Media

Media yang akan digunakan terbagi menjadi dua yaitu media utama dan media pendukung. Konsep mengenai media tersebut adalah sebagai berikut:

A. Media Utama

Strategi media utama dalam perancangan ini adalah berupa media buku ilustrasi. Media buku ilustrasi dipilih sebagai media utama karena pada media buku ilustrasi tentang Soe Hok Gie pada umumnya belum ada. Media ini juga dipilih agar membuat khalayak sasaran lebih tertarik untuk membacanya.

B. Media Pendukung

Media pendukung digunakan untuk menunjang media utama. Media pendukung berisikan informasi dari beberapa media gambar yang memberitahukan dan mengingatkan media utama kepada khalayak sasaran. Media pendukung yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Media Informasi

- *X-banner*

  X-banner ini berfungsi untuk menginformasikan dan mempromosikan pemasaran dari buku ilustrasi ini. Media ini digunakan pada saat peluncuran.

- Poster

  Poster ini berfungsi untuk menginformasikan dan menarik perhatian khalayak sasaran. Poster ini berisikan informasi untuk mengiklankan buku ilustrasi yang akan diterbitkan.

- *Flyer*

  Flyer merupakan selembar kertas yang berisi informasi singkat untuk mempromosikan peluncuran buku. *Flyer* ini dibagikan pada saat peluncuran buku di sekitar took buku.

2. Media pengingat

- Stiker

  Stiker akan menjadi bagian dari tahap pengingat dan hadiah dari pembelian media utama dan mudah dijumpai serta ditempatkan dimana saja.

- Totebag

  Totebag akan menjadi bagian dari tahap pengingat dan hadiah dari pembelian media utama, serta digunakan sebagai tempat untuk membawa berbagai benda.

- Pembatas Buku

  Setiap pembelian buku ilustrasi ini akan mendapatkan pembatas buku sebagai penanda halaman yang telah dibaca oleh khalayak sasaran. Pembatas buku ini terdapat kalimat yang bisa mengingatkan pembaca terhadap Soe Hok Gie.

- Buku Catatan

  Buku catatan dijadikan hadiah dari setiap pembelian buku ilustrasi ini. Buku catatan ini berukuran 10 x 15 cm dengan desain yang sama dengan desain cover buku ilustrasi.

- *T-shirt*

  T-shirt ini menjadi hadiah dari setiap pembelian buku ilustrasi ini. Pembagian *T-shirt* ini dilakukan secara terbatas. Sepuluh orang pertama akan mendapatkan *T-shirt* ini.

- Bandana

  Bandana ini dapat digunakan sebagai hiasan atau digunakan sebagai masker saat mengendarai motor. Bandana ini terdapat ilustrasi dari sosok Soe Hok Gie.

III.2.8. Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Pendistribusian media ini dilakukan selama 3 bulan dan dimulai pada bulan Juli sampai September. Pendistribusian dan promosi media dilakukan pada saat peluncuran buku. Penyebaran *flyer* dilakukan pada saat peluncuran buku ilustrasi ini. Media poster akan pasang di sekitar toko buku dengan tujuan menarik minat khalayak sasaran untuk membeli. Stiker, buku catatan akan dibagikan setiap pembelian buku ini. Sedangkan *t-shirt*, bandana, dan totebag dibagikan secara terbatas untuk 10 orang pembeli pertama.

Tabel III.2. Strategi Distribusi
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

Jenis Media	Media	Juli				Agustus				September			
Media Utama	Buku												
Media Informasi	X-banner												
	Poster												
	Flyer												
Media Pengingat	Stiker												
	Totebag												
	Pembatas Buku												
	Buku Catatan												
	T-Shirt												
	Bandana												

III.3. Konsep Visual

Konsep visual yang akan ditampilkan dalam media ini menggunakan ilustrasi yang menarik untuk menggambarkan dari setiap informasi yang diberikan. Ilustrasi

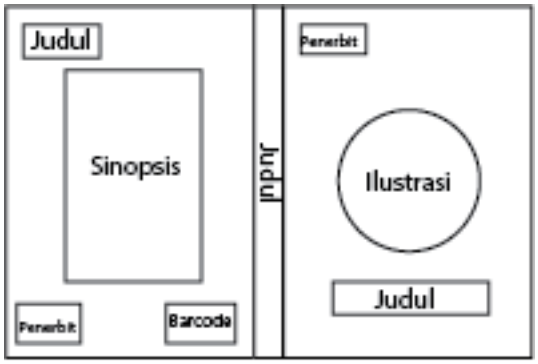
tersebut diwarnai dengan satu warna agar terlihat lebih dramatis dan lebih sederhana.

III.3.1. Format Desain

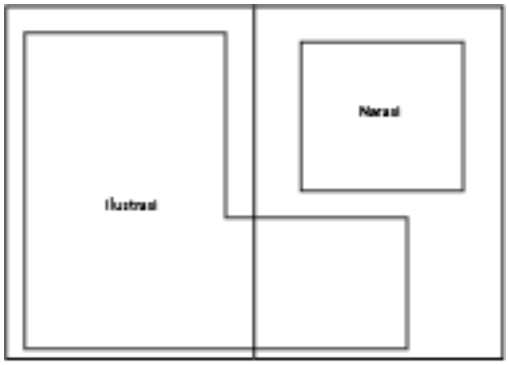
Format desain pada buku ini adalah potrait dengan ukuran kertas 16cm x 20cm. Buku dicetak menggunakan kertas *art paper* dan menggunakan sampul jenis *softcover*. Isi buku ini berjumlah 34 halaman yang terdiri dari sampul buku, daftar isi, cerita dan daftar pustaka.

III.3.2. Tata Letak (*Layout)*

Tata letak (*layout*) dalam sebuah media sangat penting untuk menarik minat membaca khalayak sasaran. *Layout* adalah penempatan elemen-elemen desain pada sebuah bidang di dalam media dengan tujuan mendukung konsep atau pesan yang akan disampaikan (Rustan, 2009). Tata letak pada isi buku terdapat narasi yang diletakan disebelah kanan atas atau kiri atas pada dua halaman. Sedangkan ilustrasi akan diletakan di bawah kanan atau kiri halaman. Tata letak pada bagian sampul depan terdapat ilustrasi dan judul dibagian tengah dan penerbit dibagian atas. Berikut tata letak yang digunakan dalam media buku:



Gambar III.4. Tata Letak Sampul Buku
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)



Gambar III.5. Tata Letak Isi Buku
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

III.3.3. Tipografi

Kusrianto (2010, h.1) menjelaskan "tipografi adalah seni dan teknik dalam merancang maupun menata aksara dalam kaitannya untuk menyusun publikasi visual, baik cetak maupun non-cetak". Pada media ini menggunakan dua *font* yang bisa menggambarkan dari kepribadian Soe Hok Gie yang memiliki pendirian kuat. Kedua *font* ini digunakan pada media utama dan pendukung sebagai judul maupun subjudul. *Font* Swistblnk Monthoers yang dibuat oleh Swistblnk Studio tahun 2014 dan *font* FF MetaPro yang dibuat oleh Erik Spiekermann pada tahun 1991. *Font* Swistblnk Monthoers dan *font* FF MetaPro digunakan pada judul serta isi pada media utama dan pendukung. Kedua *Font* ini berlisensi gratis dan bisa digunakan untuk pribadi atau komersial.

Gambar III.6. Swistblnk Monthoers
Sumber: https://befonts.com/swistblnk-monthoers-font.html
(Diakses pada 15/07/19)

Gambar III.7. FF Meta
Sumber: https://www.freefonts.io/ff-meta-font-free-download/
(Diakses pada 15/07/19)

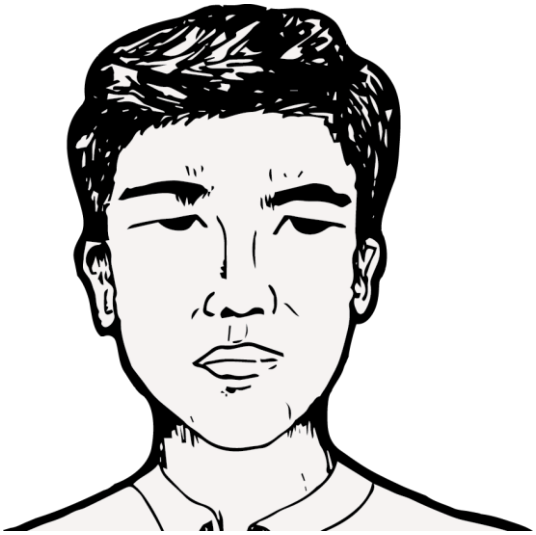
III.3.4. Ilustrasi

Menurut Margareth Slythe dalam Jati (2016) pengertian ilustrasi adalah sebuah gambaran yang menjelaskan cerita dengan baik dan benar bisa berupa gambar, musik, gerak dan bahasa lisan atau tulisan. Ilustrasi yang digunakan dalam buku ini dibuat secara manual lalu didigitalkan dan diberi warna sesuai dengan tema. Semua susunan ilustrasi dalam buku ini menjelaskan kehidupan yang terjadi saat itu.

- **Studi Karakter**

  Karakter merupakan hal yang penting dalam sebuah buku ilustrasi. Tanpa karakter pada sebuah buku ilustrasi mungkin terasa aneh. Karakter utama dalam buku ini adalah Soe Hok Gie. Karakter Soe Hok Gie dibuat menyerupai sosok aslinya dengan mengikuti foto yang sudah ada. Berikut merupakan referensi dari foto asli Soe Hok Gie dan karakter yang digunakan dalam buku ilustrasi ini:

Gambar III.8. Referensi Foto
Sumber: https://www.edunews.id/sosok/enam-hal-tentang-soe-hok-gie-yang-tak-diketahui-banyak-orang
(Diakses pada 15/07/19)



Gambar III.9. Ilustrasi Foto
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

- **Studi Latar**

  Latar tempat yang digunakan pada buku ilustrasi ini mengikuti keadaan pada saat itu. Dimana latar tempat dibuat mengikuti referensi foto pada tahun 60-an yang memiliki ciri khas bangunan zaman penjajahan Belanda. Berikut merupakan referensi dari latar tempat yang digunakan dalam buku ini:

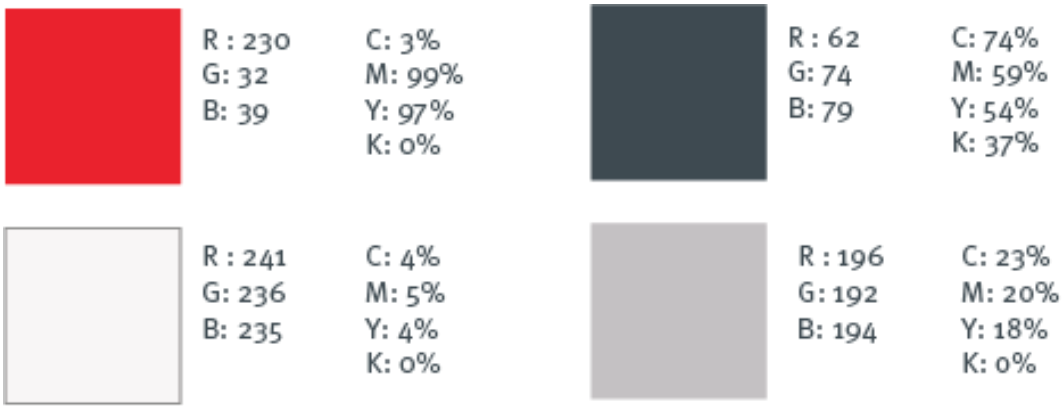
Gambar III.10. Referensi Latar 1
Sumber: https://media.travelingyuk.com/wp-content/uploads/2019/06/Mau-Wisata-Uji-Nyali-Ini-Sekolah-Horor-di-Indonesia-1-1024x822.jpg
(Diakses pada 02/08/19)

Gambar III.11. Referensi Latar 2
Sumber: https://blog.ruangguru.com/serba-serbi-pendidikan-indonesia-zaman-dulu-vs-sekarang
(Diakses pada 02/08/19)

Dalam buku ilustrasi ini juga menggunakan satu bidang persegi panjang yang digunakan dalam sampul dan isi. Pada bagian isi, bidang persegi panjang ini diletakan sebagai latar belakang dari narasi. Bidang persegi panjang ini menggambarkan sosok Soe Hok Gie yang memiliki pendirian yang kuat.

III.3.5. Warna

Warna merupakan hal yang penting dalam sebuah desain. Pemilihan warna yang tepat akan membuat desain menjadi lebih menarik. Buku ini menggunakan tiga warna utama yaitu merah, abu-abu tua, abu-abu muda dan putih. Ketiga warna tersebut dipilih untuk menggambarkan pendirian kuat yang terdapat pada karakter Soe Hok Gie. Selain itu pemilihan ketiga warna tersebut membuat buku lebih sederhana dan menarik. Warna merah akan digunakan pada bidang persegi panjang, sebagai font isi buku dan judul. Warna abu-abu tua akan digunakan pada ilustrasi dan font pada judul buku, warna abu-abu muda akan digunakan pada ilustrasi pada baner dan poster, sedangkan warna putih akan digunakan sebagai latar belakang dan juga sebagai warna font pada isi buku.



Gambar III.12. Warna
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)