

## **BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN**

### **III.1 Khalayak Sasaran**

#### **III.1.1 Demografis**

Demografis dari khalayak sasaran untuk perancangan ini adalah kalangan remaja awal sampai dewasa awal pada jenjang umur 18 – 40 tahun, dengan pekerjaan sebagai pelajar, mahasiswa, ataupun bekerja. Media ini sendiri ditujukan baik untuk perempuan maupun laki-laki, dengan jenjang pendidikan minimal SMP, SMA, S1 atau S2.

#### **III.1.2 Geografis**

Geografis dari khalayak sasaran untuk perancangan ini adalah untuk area urban di Indonesia, terutama pada area Bandung, Jawa Barat.

#### **III.1.3 Psikografis**

Menurut Hurlock (1999), remaja akhir adalah masa peralihan anak-anak menuju dewasa, termasuk adanya perubahan kematangan mental, emosional, sosial dan fisik. Sedangkan dewasa awal adalah masa dimana remaja menyesuaikan diri dengan pola-pola kehidupan yang baru, seperti mengembangkan sikap-sikap baru dan nilai-nilai baru sesuai tugasnya yang akan dijalankan di masyarakat.

### **III.2 Strategi Perancangan**

#### **III.2.1 Tujuan Komunikasi**

Tujuan komunikasi dari media ini adalah untuk memberikan informasi atau pengetahuan selengkap-lengkapnyanya mengenai salah satu kebudayaan Jepang, yaitu makhluk-makhluk halus Jepang atau *yukai*. Pengetahuan ini diberikan kepada masyarakat, khususnya kalangan remaja awal sampai kalangan dewasa awal, agar dapat memberikan sedikit gambaran mengenai salah satu kebudayaan Jepang yang harus ditaati ketika mengunjungi negara tersebut suatu saat.

#### **III.2.2 Pendekatan Komunikasi**

##### **III.2.2.1 Pendekatan Visual**

Pendekatan visual yang digunakan dalam perancangan ini berupa buku informasi bergambar dan berwarna untuk memberikan hiburan tersendiri pada khalayak sasaran yang membaca. Gaya gambar *chibi* dipilih, karena gaya gambar tersebut bersifat menyederhanakan visual aslinya, tidak terlalu mendetail penggambarannya, dan nyaman untuk penglihatan. Gaya gambar *chibi* juga cukup digemari dikalangan remaja awal sampai dewasa awal karena visual-nya yang lucu.



**Gambar III. 2.2.1.1** Perbedaan Gaya Gambar *Manga* biasa dan *Chibi* dari Karakter Tsurumaki Kokoro dari Permainan Ponsel Bang Dream!

Sumber: <https://i.bandori.party/w/c/art/a/1091Kokoro-Tsurumaki-Cool-9XyTKE.png>

(Diakses 9 Agustsus 2019)

Selain gaya ilustrasi, pemilihan warna, huruf, tata letak (*layout*) yang digunakan, disesuaikan untuk pembaca kalangan remaja awal sampai dengan dewasa awal, karena didasari oleh khalayak sasaran yang telah ditentukan, yaitu kalangan remaja awal sampai dengan dewasa awal, dalam jenjang umur 18 - 40 tahun.

### III.2.2.2 Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yang digunakan dalam perancangan ini adalah kombinasi Bahasa Indonesia dan Bahasa Jepang untuk menjelaskan hal-hal yang tidak dapat disebutkan dalam Bahasa Indonesia. Karena media yang dibuat merupakan buku informasi bergambar berupa ensiklopedia dan bersifat formal, maka penggunaan bahasa adalah bahasa baku. Pendekatan verbal juga dimaksudkan untuk memberikan informasi lebih kepada pembaca, agar pembaca dapat terangsang daya imajinasinya ketika membaca buku mengenai makhluk-makhluk halus Jepang ini.

### III.2.3 *Mandatory*

*Mandatory* dari perancangan yang telah dibuat adalah PT. Gramedia Pustaka Utama, sebagai penerbit buku ensiklopedia mengenai makhluk halus ini.



**Gambar III.2.3.1** Logo PT. Gramedia Pustaka Utama

Sumber:

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/id/thumb/f/fc/Gramedia\\_Pustaka\\_Utama.svg/1280px-Gramedia\\_Pustaka\\_Utama.svg.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/id/thumb/f/fc/Gramedia_Pustaka_Utama.svg/1280px-Gramedia_Pustaka_Utama.svg.png)

(Diakses pada 15 Juli 2019)

### III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang digunakan pada perancangan ini adalah pesan-pesan yang memiliki nilai pengetahuan yang terlihat, dimana pengetahuan-pengetahuan umum mengenai makhluk halus Jepang dipaparkan secara jelas, singkat, dan terperinci.

### **III.2.5 Gaya Bahasa**

Gaya Bahasa yang digunakan pada perancangan ini adalah gaya bahasa deskriptif, yaitu gaya bahasa yang menjelaskan suatu hal atau peristiwa secara deskriptif dalam bentuk tulisan. Gaya bahasa deskriptif dipilih karena dalam perancangan ini akan menjelaskan mengenai makhluk-makhluk halus Jepang secara deskriptif untuk merangsang daya imajinasi pembaca serta sebagai media hiburan.

### **III.2.6 Strategi Kreatif**

Pendekatan kreatif yang akan digunakan pada perancangan ini adalah dengan membuat buku informasi yang terdiri dari ilustrasi berwarna dengan gaya gambar *manga* dan *chibi*, namun tidak menghilangkan kesan misterius dan ciri-ciri dari makhluk halus tersebut.

### **III.2.7 Strategi Media**

#### **A. Media Utama**

Media utama yang dipilih sebagai solusi perancangan adalah berupa buku ensiklopedia bergambar dan berwarna. Buku ensiklopedia dipilih, karena solusi perancangan dari permasalahan ini adalah memberikan informasi selengkap-lengkapannya pada khalayak sasaran mengenai makhluk-makhluk halus Jepang, maka dibuatlah buku ensiklopedia yang dapat memuat informasi-informasi penting yang dibutuhkan. Menurut KBBI, ensiklopedia adalah sebuah buku atau serangkaian buku yang menghimpun keterangan atau uraian tentang berbagai hal dalam bidang seni dan ilmu pengetahuan yang disusun menurut abjad atau menurut lingkungan ilmu.

#### **B. Media Pendukung**

Sebagai penunjang media utama, adapun beberapa media pendukung yang akan dibuat, yang berfungsi sebagai media promosi dari buku ensiklopedia mengenai makhluk-makhluk halus Jepang. Berikut adalah beberapa media pendukung tersebut:

### **1. Gantungan Kunci**

Gantungan kunci dari bahan akrilik dipilih sebagai salah satu media pendukung yang dapat berfungsi sebagai media pengingat atau media promosi mengenai perancangan ini.

### **2. Pin**

Pin dipilih karena merupakan salah satu media pendukung yang bersifat tahan lama dan bersifat sebagai media promosi.

### **3. Notebook**

*Notebook* dengan kertas polos dapat digunakan baik oleh kalangan remaja atau dewasa sebagai buku catatan atau buku menggambar, dan karena ukurannya yang kecil sehingga mudah untuk dibawa kemana-mana.

### **4. Stiker**

Stiker dipilih karena merupakan media umum untuk promosi dan mudah ditemui dimana saja.

### **5. Postcard**

*Postcard* digunakan sebagai media informasi dan promosi. Meskipun fungsinya adalah sebagai media untuk surat-menyurat, tetapi *postcard* sendiri lebih digemari sebagai media yang dikoleksi.

### **6. Poster**

Poster dapat digunakan sebagai media informasi, promosi, dan hiburan. Hiburan disini adalah dimana poster tersebut dapat menjadi bonus dari buku perancangan dan dapat dipasang di rumah pembaca sebagai hiasan dinding.

### **7. Paper Standee ukuran kecil**

*Paper Standee* digunakan sebagai media pengingat untuk pembaca, dimana *paper standee* akan berbentuk visualisasi dari beberapa makhluk halus yang ada. *Paper*

*Stande* sendiri dapat dipasang di meja, lemari, atau bidang-bidang datar lainnya sebagai hiasan.

#### 8. *Shikishi*

*Shikishi* digunakan sebagai media promosi dan hiburan, dimana *shikishi* sendiri adalah bonus untuk beberapa pembaca pertama ketika membeli buku tersebut, yang berisi ilustrasi spesial, tanda tangan penulis, dan pesan singkat dari penulis.

#### 9. Pembatas Buku

Pembatas buku dipilih sebagai media pendukung untuk menunjang media buku yang telah dibuat, dimana ketika membeli buku tersebut, akan langsung mendapatkan bonus sebuah pembatas buku didalamnya.

#### 10. *Art Print*

*Art Print* sendiri dapat digunakan sebagai media pengingat, karena sama seperti *postcard*, *art print* akan memiliki ilustrasi dari visualisasi makhluk halus Jepang dan dapat dikumpulkan atau dikoleksi.

#### 11. X-Banner

X-Banner digunakan sebagai media promosi yang akan dipasang saat acara *launching* buku, yang dimana x-banner ini akan memberikan informasi singkat mengenai buku dan *merchandise* yang akan didapatkan ketika membeli buku tersebut.

### III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Strategi distribusi akan dilakukan melalui acara kecil seperti *launching* buku di toko buku besar dan kemudian dijual secara luas di toko-toko buku maupun melalui penjualan berbasis *online*. Pendistribusian dimulai dengan mempromosikan media utama menggunakan iklan *online* maupun *offline* dan melakukan pembagian beberapa media pendukung kepada masyarakat untuk mengenalkan media utama. Jika program tersebut berhasil, maka akan dilakukan program yang sama di kota-kota besar lainnya.

**Tabel III.2.8 Waktu Penyebaran Media**

Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Media	Bulan								
	Februari			Maret			April		
Buku Ensiklopedia									
Poster									
Stiker									
Pin									
Gantungan Kunci									
Notebook									
<i>Shikishi</i>									
<i>Art Print</i>									
<i>Postcard</i>									

### III.3 Konsep Visual

Bentuk Visual yang digunakan akan disesuaikan dengan khalayak sasaran, dengan menyederhanakan visual dari makhluk-makhluk halus Jepang yang pernah dibuat. Ilustrasi yang ada adalah sebagai penunjang dari informasi-informasi yang ada didalam buku.



**Gambar III.3.1** Ilustrasi dari makhluk halus Jepang *Ame Onna*

Sumber: <http://www.yokai.com/wp-content/uploads/sites/4/2013/06/059-ameonna.jpg>

(Diakses pada 15 Juli 2019)

Pendekatan warna yang digunakan dalam perancangan ini mengadaptasi dari pendekatan warna dari permainan ponsel *Onmyouji*, dimana pendekatan warna yang digunakan cukup berwarna namun tetap menciptakan kesan misterius.



**Gambar III.3.2** *Yuki Onna* dalam permainan ponsel *Onmyouji*

Sumber: <https://onmyojiguide.com/wp-content/uploads/2017/01/Snow-Maiden-Onmyoji-Shikigami.png>

(Diakses pada 15 Juli 2019)

### **III.3.1 Format Desain**

Format desain dan dimensi ukuran buku ensiklopedia akan dibuat dengan ukuran 20 x 20 cm. Buku ensiklopedia dengan ukuran 20 x 20 cm dengan jumlah 50 halaman, akan memiliki ilustrasi berwarna dan terdiri dari *cover* depan, *cover* dalam atau halaman judul, halaman hak cipta, halaman isi, halaman pembatas, halaman tentang penulis dan *cover* belakang.

### **III.3.2 Tata Letak (*Layout*)**

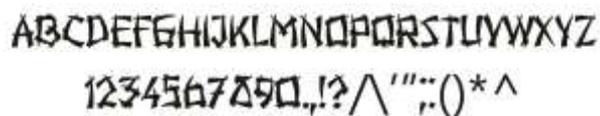
Tata letak yang digunakan akan menampilkan ilustrasi dengan teks yang bersifat deskriptif. Pola halaman yang digunakan disesuaikan dengan cara membaca masyarakat Indonesia, yaitu dari kiri ke kanan. Jenis *layout* yang digunakan adalah *style conventional*, dimana *layout* menampilkan kesan padat, sederhana, dan formal. *Style* ini biasanya digunakan untuk hal-hal yang bersifat resmi atau formal.

### III.3.3 Tipografi

*Font* yang digunakan dalam perancangan ini adalah *Font HIROSHIMA* yang dibuat oleh Vladimir Nikolic untuk *headline* dan judul, dengan ukuran 40pt untuk judul buku dan 30pt untuk *headline* per-bab. *Font HIROSHIMA* digunakan untuk menciptakan kesan ‘Jepang’ dalam buku, dimana bentuk tipografi dari *font HIROSHIMA* sendiri seperti huruf Jepang, yaitu katakana.

Untuk *bodytext*, digunakan *font Ebrima* yang merupakan *font* dari Microsoft Corporation, dengan ukuran 10pt. *Font Ebrima* digunakan sebagai *bodytext* untuk meringankan mata khalayak ketika membaca, karena tema huruf sederhana dan enak dibaca.

Untuk *font HIROSHIMA* merupakan jenis *font* yang dapat digunakan secara gratis untuk kepentingan pribadi, sedangkan *font Ebrima* merupakan jenis *font* yang dapat digunakan untuk kepentingan pribadi, profesional, atau bisnis, ketika sudah membeli dan mengunduh produk Windows.



Font HIROSHIMA sample showing uppercase and lowercase letters, numbers, and punctuation in a stylized, Japanese-inspired font.

**Gambar III.3.3.1** *Font HIROSHIMA*

Sumber: Dokumen Pribadi (2019)



Font Ebrima sample showing uppercase and lowercase letters, numbers, and punctuation in a clean, sans-serif font.

**Gambar III.3.3.2** *Font Ebrima*

Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

### **III.3.4 Ilustrasi**

Menurut Kusrianto (2019), ilustrasi adalah seni gambar yang digunakan untuk memvisualisasikan suatu keadaan, peristiwa, atau bentuk dari teks deskripsi yang telah ada. Ilustrasi digunakan dalam perancangan ini sebagai penunjang dari teks deskriptif yang ada, dan ilustrasi tersebut dapat memberikan gambaran sederhana mengenai teks deskriptif yang tersedia agar khalayak yang membaca tidak merasa bosan, karena hanya membaca buku berupa teks saja.

Ilustrasi yang digunakan pada perancangan ini adalah gaya visual *manga* dan *chibi* dari Jepang. Gaya visual *manga* dipilih untuk menunjukkan kesan ‘Jepang’ dan gaya visual *chibi* dipilih untuk membuat penggambaran makhluk-makhluk halus Jepang tidak terlalu menyeramkan dan menarik perhatian pembaca, juga untuk membuat kesan fiksi namun tidak menghilangkan sisi misteriusnya.

#### **III.3.4.1 Studi Karakter**

Penggambaran karakter dalam perancangan ini memiliki wujud yang beragam, dimulai dari wujud hewan, menyerupai manusia, atau bahkan gabungan dari keduanya. Contohnya adalah karakter makhluk halus yang berwujud manusia dan hewan. Untuk karakter berwujud manusia mayoritas adalah wanita dewasa awal dan untuk karakter berwujud hewan mayoritas adalah hewan yang memiliki 4 kaki atau hewan mamalia.

##### **A. Makhluk Halus Jepang Berwujud Manusia – Yuki Onna**

Salah satu karakter yang berwujud manusia adalah Yuki Onna, yang digambarkan sebagai seorang wanita dalam jenjang masa dewasa awal. Mimik wajah yang terlihat dingin dipilih untuk menunjukkan salah satu sifat Yuki Onna, yaitu sifat yang dingin seperti es dan mudah cemburu, terutama jika dihadapkan oleh kaum laki-laki. Ciri khas yang diambil adalah penggunaan warna serba putih dan biru untuk menunjukkan kesan dingin dan putih seperti salju.



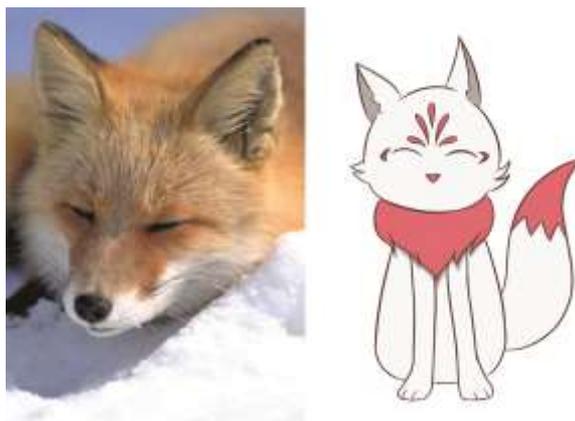
**Gambar III.3.4.1.1** Karakteristik dari *Yuki Onna*

Sumber: <http://www.yokai.com/wp-content/uploads/sites/4/2013/06/040-yukionna.jpg>

(Diakses pada 16 Juli 2019)

### **B. Makhluk Halus Jepang Berwujud Hewan – Kitsune**

Salah satu karakter yang berwujud hewan adalah Kitsune, yang digambar seekor rubah, yang dimana merupakan arti dari Kitsune yang sebenarnya dalam Bahasa Jepang. Mimik wajah tersenyum dipilih, karena wajah rubah Jepang memang terlihat seperti sedang tersenyum. Ciri khas yang diambil adalah penggunaan warna merah dan putih, karena warna merah dan putih identik dengan warna pakaian yang dipakai oleh gadis penjaga kuil di Jepang (*Miko*), karena Kitsune merupakan utusan suci dari Dewa Inari dan patung Kitsune sering ditemui di kuil-kuil di Jepang, terutama di Kuil Fushimi Inari di Prefektur Kanagawa.



**Gambar III.3.4.1.2** Karakteristik dari *Kitsune*

Sumber: [http://www.akibanation.com/wp-content/uploads/2015/06/Vulpes\\_vulpes\\_laying\\_in\\_snow.jpg](http://www.akibanation.com/wp-content/uploads/2015/06/Vulpes_vulpes_laying_in_snow.jpg)

(Diakses pada 16 Juli 2019)

### III.3.5 Warna

Penggunaan warna pada perancangan ini adalah warna monokrom. Warna monokrom yang digunakan adalah warna ungu tua, ungu muda, merah tua, dan merah agak muda. Warna ungu dipilih karena memiliki makna rasa aman dan merupakan warna dari tanaman Wisteria, yang dipercaya dapat menjaukan makhluk halus dari manusia. Warna merah dipilih karena memiliki makna kekuatan dan energi, serta merah juga melambangkan tanda bahaya.

Sedangkan warna untuk visualisasi karakter menggunakan warna dingin dan hangat, tergantung pada karakter yang divisualisasikan. Jika karakter dideskripsikan jahat, berhubungan dengan dewa, maka akan digunakan warna merah dan warna hangat lainnya. Jika karakter dideskripsikan memiliki sifat yang dingin, atau ranah hidupnya di tempat yang gelap, maka akan digunakan warna dingin atau warna gelap.



**Gambar III.3.5.1** Konsep Warna Untuk Buku

Sumber: Dokumen Pribadi (2019)