

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

Informasi begitu penting untuk memberikan pesan kepada audien dan bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan wawasan mengenai informasi tersebut. Hal ini dapat membantu audien dalam menjawab permasalahan yang terdapat dan menambah pengetahuan audien yang menerima informasi. Menurut Hartono (seperti dikutip Mahaseptiavina, 2014), “Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya”. Tentu saja untuk memberikan suatu informasi yang baik kepada audien, informasi yang disajikan harus dengan penyampaian komunikasi secara informatif.

III.1. Khalayak Sasaran

Dalam menyampaikan sebuah informasi diperlukan khalayak sasaran yang merupakan target komunikasi yang akan senantiasa menerima informasi yang akan disampaikan. Khalayak adalah salah satu bagian yang penting untuk proses komunikasi yang bertujuan untuk memberikan pesan yang tepat kepada sasaran yang dituju yaitu masyarakat. Cangara (seperti dikutip Taufik, 2018) mengemukakan unsur khalayak tidak boleh diabaikan, sebab berhasil tidaknya proses komunikasi sangat ditentukan oleh khalayak sasaran. Khalayak sasaran dapat dikatakan sebagai pemakai media dengan gaya hidup, pola pikir, dan rutinitas yang sama, hal ini bisa dibagi menjadi berbagai faktor, yakni demografis, geografis, psikografis, serta dengan mengetahui kegiatan dari khalayak sasaran dapat dibuat strategi yang lebih baik.

Dengan mengetahui segala kegiatan dari calon konsumen dari bangun tidur, menjalankan aktifitas, hingga tidur kembali dapat disimpulkan rencana dan strategi media yang akan digunakan agar lebih dekat dengan khalayak sasaran. Cara agar khalayak sasaran memahami adalah dengan strategi memberitahukan kunjungan wisata tokoh Charlie Chaplin di Garut ini dengan media informasi berupa buku cerita bergambar.

Berikut khalayak sasaran yang ditunjukkan dari perancangan ini agar pesan dapat tersampaikan dengan baik. dapat dibagi dalam beberapa segmentasi diantaranya :

a. Segmentasi Demografis

Menurut Philip Kotler (seperti dikutip Khoirul & Herlina, 2017) menjelaskan bahwa segmentasi demografis berkaitan dengan beberapa poin seperti jenis kelamin, usia, pekerjaan, pendidikan, kewarganegaraan, agama, ras dan pendapatan pekerjaan atau status ekonomi. Segmentasi ini diperlukan agar mengetahui tingkat kebutuhan khalayak dari segi demografis, sebagai berikut:

Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan Melibatkan individual dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan karena sebuah sejarah tidak dibatasi oleh jenis kelamin untuk masyarakat yang ingin mengetahui informasi tersebut.

Usia : Remaja dengan rentang usia 13-18 tahun
Pada umumnya masa remaja cenderung selalu ingin mempelajari hal-hal yang baru, lebih kreatif dan jauh lebih cerdas untuk memilah informasi. Alasan dipilihnya rentan usia tersebut karena pada usia remaja pertumbuhan dalam niat membaca masih sangat tinggi.

Kewarganegaraan : Segmentasi penginformasian data mengenai kunjungan wisata Charlie Chaplin di Garut difokuskan bagi kewarganegaraan Indonesia, untuk mengapresiasi dan melestarikan sejarah yang ada di Indonesia khususnya di Garut .

Pendidikan : SMP - SMA, karena pelajar masih gemar untuk mencari hal yang baru dan memilah informasi yang baik.

Status Ekonomi : Menengah, karena dilihat dari penghasilan

b. Segmentasi Geografis

Menurut Philip Kotler (seperti dikutip Khoirul & Herlina, 2017) mengatakan bahwa segmentasi geografis yaitu membagi informasi kedalam beberapa kelompok menurut wilayah, negara, lingkungan, Kabupaten kota atau desa. Pembagian geografis yang ditentukan bertujuan agar penyampaian informasi lebih tepat pada letak geografis yang ditentukan. Maka dari itu segmentasi geografis untuk perancangan informasi terkait kunjungan wisata Charlie Chaplin di Garut adalah Indonesia khususnya Jawa Barat agar dapat dijadikan khalayak sasaran untuk perancangan, karena pada saat ini Jawa Barat khususnya Garut merupakan sebuah wilayah dengan jumlah kunjungan wisatawan lokal sampai regional yang cukup banyak.

c. Segmentasi Psikografis

Menurut Philip Kotler (seperti dikutip Khoirul & Herlina, 2017) mengatakan bahwa segmentasi psikografis ditentukan berdasarkan beberapa aspek seperti gaya hidup, kelas sosial ataupun karakter kepribadian dari khalayak. Maka segmentasi psikografis difokuskan kepada orang-orang yang tertarik dengan kesejarahan, menyukai travelling ke berbagai daerah dengan tempat pariwisata yang ada, dan memiliki jiwa untuk melestarikan dan mengapresiasi sebuah sejarah seperti kunjungan wisata Charlie Chaplin di Garut.

III.1.1. *Consumer Insight*

Consumer insight adalah proses pengumpulan data dari pemikiran khalayak sasaran berdasarkan latar belakang perbuatan, dan keinginannya yang berhubungan dengan produk (Maulana, 2009, h.25). *Consumer Insight* dalam perancangan ini adalah :

1. Memiliki ketertarikan mengenai sejarah yang ada di Indonesia khususnya Jawa Barat.
2. Senang dengan buku cerita bergambar serta gaya visual semi realis.

3. Memiliki ketertarikan dengan pelestarian sejarah yang ada di Indonesia.

III.1.2. *Consumer Journey*

Menurut Italo Gani seperti dipaparkan Ryan (2018) *consumer journey* merupakan suatu kebiasaan yang selalu dilakukan oleh seseorang pada setiap harinya, tahapan ini yang harus dilakukan untuk mencapai sebuah tujuan dalam melakukan sebuah kampanye sosial untuk membantu menentukan media yang nantinya dapat digunakan oleh khalayak sasaran.

Consumer journey ini diperlukan untuk menentukan titik poin apa saja yang biasanya dilakukan dan dijumpai dalam kegiatan sehari-hari khalayak sasaran mulai dari membuka mata atau bangun pagi hingga tidur dimalam hari.

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

Waktu	Kegiatan	Tempat	<i>Point of Contact</i>
05.00 – 06.00	Bangun tidur	Kamar tidur	Kasur, bantal, guling, selimut, sprei, jam dinding, <i>Handphone</i> .
06.00 – 06.30	Mandi, berpakaian,	Kamar mandi, kamar tidur	Handuk, alat-alat mandi, handuk, cermin, baju, tas, sepatu, sandal, jam tangan, dompet, tas.
06.30 – 07.00	Sarapan pagi	Ruang makan	Piring, sendok, garpu, gelas, televisi.
07.00 – 08.00	Berangkat	Jalan raya	<i>billboard</i> , poster,

	Sekolah		spanduk, brosur, stiker, tempat sampah, halte, ojek, angkot, bis.
	Angkutan pribadi	Jalan raya	<i>Handphone</i> , <i>billboard</i> , spanduk, kaos, stiker, radio, gantungan kunci, mobil, motor
08.00 – 09.00	Belajar di Sekolah	Sekolah	Buku, Jam dinding, kursi, meja, buku catatan, alat tulis
09.00 – 10.00	Pulang dari sekolah	Jalan raya	<i>billboard</i> , poster, spanduk, stiker, tempat sampah, halte, ojek, angkot, bis.
12.00 – 12.30	Istirahat, makan	Lapangan, lingkungan desa	<i>Handphone</i> , stiker, tas, kursi, meja, dompet, kaos
12.30 – 16.00	Pergi ke Tempat Buku	Jalan raya	<i>billboard</i> , poster, spanduk, stiker, tempat sampah, halte, ojek, angkot, bis.
16.00 – 18.00	Baca buku	Gramedia	<i>Handphone</i> , Buku, stiker, tas, kursi, meja, dompet, kaos.

18.00 – 21.00	Perjalanan Pulang dari tempat buku	Jalan raya	<i>billboard</i> , poster, spanduk, stiker, tempat sampah, halte, ojek, angkot, bis.
21.00 – 05.00	Tidur	Kamar tidur	Kasur, bantal, guling, selimut, sprei, jam dinding,

Kebanyakan khalayak sasaran beraktivitas pada jalanan dan lingkungan desa atau lapangan dan bertemu media seperti *handphone*, Buku, spanduk stiker, tas, kursi, cermin dan lainnya.

Kebanyakan khalayak sasaran beraktivitas pada jalanan dan lingkungan pekerjaan dan bertemu media seperti *handphone*, Buku, spanduk stiker, tas, kursi, dinding, gantungan kunci dan lainnya.

III.2. Strategi Perancangan

Strategi perancangan adalah cara khusus yang digunakan untuk kepentingan perancangan agar dapat menjadi sebuah rancangan yang tepat sasaran dan mencapai tujuan. Dalam strategi perancangan ini dilakukan menentukan tujuan komunikasi dan pendekatan komunikasi.

III.2.1. Tujuan Komunikasi

Tujuan dari komunikasi dalam perancangan ini adalah agar khalayak sasaran masyarakat di Jawa Barat Khususnya di Garut, pada usia remaja dapat memperoleh informasi mengenai sejarah kunjungan wisata Charlie Chaplin di Garut, sehingga dapat melestarikan dan menambah pengetahuan sekaligus mengapresiasi warisan sejarah yang ada di Indonesia khususnya di Kabupaten Garut agar tidak hilang dan terjaga.

III.2.2. Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi terdiri dari 2 kata yaitu pendekatan dan komunikasi. Pendekatan dapat didefinisikan sebagai cara memperlakukan sesuatu untuk mencapai suatu tujuan (Muhadjir , 2000 : 140). Shannon dan Weaver (seperti yang dikutip Anggriani dan Nathalia 2014) menyampaikan komunikasi adalah interaksi yang menggunakan bahasa verbal, ekspresi, atau seni yang bertujuan untuk saling mempengaruhi dan dapat dialihkan pada satu orang atau lebih. Maka dari itu pendekatan komunikasi dapat disimpulkan sebagai cara untuk berinteraksi melalui bahasa verbal, ekspresi, atau seni kepada khalayak sasaran atau komunikan. Dalam perancangan ini akan digunakan pendekatan komunikasi dengan dua komponen yaitu visual dan verbal.

a. Pendekatan Visual

Pendekatan Visual pada perancangan media informasi mengenai Kunjungan wisata tokoh Charlie Chaplin di Garut dilakukan melalui gambar-gambar ilustrasi dengan media buku. Ilustrasi yang di tampilkan adalah lustrasi digital. Teknis ini dipilih karena bersifat lebih unik dan menarik untuk khalayak remaja. Ilustrasi-ilustrasi yang ditampilkan nantinya akan memberikan nuansa khas sunda pada zaman kolonial Belanda khususnya Garut dengan latar yang disesuaikan dengan garis sejarahnya.

b. Verbal

Perancangan ini menggunakan pendekatan verbal dengan Bahasa Indonesia. Rancangan menggunakan bahasa formal dan baku, namun tidak menutupi kemungkinan dengan menambahkan beberapa bahasa seperti bahasa Belanda pada beberapa bagian. Bahasa Indonesia dipilih karena lebih umum dan lebih dapat dimengerti daripada Bahasa Sunda mengingat khalayak adalah remaja usia 13 tahun sampai 18 tahun. Bahasa baku dipilih agar pesan dan informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami secara baik dan benar, sedangkan selingan bahasa nonformal atau tidak baku ditambahkan agar mengurangi rasa kejenuhan.

III.2.3. *Mandatory*

Pihak mandatori dari perancangan buku cerita bergambar sejarah kunjungan wisata tokoh Charlie Chaplin di Garut antara lain Gramedia sebagai penerbit buku cerita, PT KAI dan Kabupaten Garut serta Dinas Pariwisata, dan Kebudayaan Garut sebagai pemberi mandatori dari perancangan ini.

a. Gramedia



Gambar III.1 Logo Gramedia

Sumber : <https://www.gramedia.com/> (diakses pada 15 mei 2018)

Gramedia menjadi salah satu mandatori yang juga penting karena kontribusinya sebagai *Book Centre* membantu hasil rancangan yang keluar melalui sebuah buku cerita bergambar, maka kontribusi Gramedia pada buku sangat berpengaruh untuk memberi mandatory.

Karena dengan mandatori yang diberikan Gramedia nantinya akan memudahkan proses penyebaran informasi secara baik. Karena buku cerita bergambar akan mudah disebarluaskan dengan penyebaran yang juga mengenai buku. Dengan begitu orang yang dituju untuk diberi informasi akan lebih mudah mencari informasi yang dibutuhkan seperti layaknya informasi mengenai Kabupaten Garut dan Cerita Kunjungan Charlie Chaplin di Garut.

Gramedia juga mendapat nilai lebih dari buku cerita bergambar yang dapat dijual serta menambah koleksi yang ada di Gramedia *Book Centre* nantinya, yang lagi semakin menarik para pencari informasi yang sudah tepat mencari

informasi di pusat penjualan buku yang sudah jelas dan bisa dipercaya kontribusinya dalam menjual berbagai macam buku, termasuk buku cerita bergambar nantinya.

b. PT Kereta Api Indonesia



Gambar III.2 Logo PT Kereta Api Indonesia
Sumber : <https://www.kai.id/> (diakses pada 15 mei 2018)

PT. KAI sebagai mandatori sangat penting perannya untuk mendukung penjualan serta publikasi dari buku cerita ini, yang nantinya Stasiun-Stasiun khususnya Stasiun Cibatu Garut akan menjadi tempat penjualan buku yang nantinya akan diberikan tempat khusus untuk penjualannya karena dengan perencanaan pembuatan monumen atau museum tentang Charlie Chaplin, di Stasiun Cibatu maka penjualan buku di Stasiun dapat mempermudah informasi-informasi yang ingin didapat oleh para pengunjung.

c. Kabupaten Garut



Gambar III.3 Logo Kabupaten Garut
Sumber : <https://www.Garutkab.go.id/> (diakses pada 15 mei 2018)

Kabupaten Garut Sebagai mandatori yang sangat berpengaruh karena semua isi dan informasi yang disampaikan dalam buku cerita ini membutuhkan izin

dalam penyebaran, penjualan terkait konten-konten yang akan di sampaikan kepada pembeli atau pembaca mengenai Garut dan kedatangan Charlie Chaplin di Garut.

III.2.4. Materi Pesan

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) materi berarti suatu hal yang dijadikan bahan. Sedangkan pesan berarti sesuatu yang disampaikan oleh komunikator pada komunikan yang berisi tentang ilmu dan informasi. (Cangara, 2006 : h.23) Berdasarkan penjelasan diatas maka materi pesan dapat disimpulkan sebagai bahan untuk menyampaikan informasi pada komunikan atau khalayak sasaran dengan komponen tambahan berupa gerak-gerik yang disajikan dalam bentuk ilustrasi.

Maka dari itu perancangan ini memiliki beberapa materi pesan yang harus tersampaikan, antara lain yaitu penjelasan dan deskripsi dari tokoh Charlie Chaplin. Selanjutnya sejarah proses kunjungan wisata tokoh Charlie Chaplin di Garut juga harus dapat tersampaikan, sekaligus peran dan makna kunjungan Charlie Chaplin bagi Kabupaten Garut.

III.2.5. Gaya Bahasa

Gaya bahasa adalah cara berbeda dalam menggunakan suatu bahasa pada konteks, orang, dan tujuan tertentu (Leech & Short 1981 : h.10). Ada beberapa macam gaya bahasa, salah satunya adalah gaya bahasa deskriptif. Gaya bahasa deskriptif adalah gaya bahasa yang menggunakan kalimat-kalimat sebagai cara untuk menggambarkan suatu peristiwa, suasana, ataupun kegiatan. Konten utama dalam perancangan ini akan disandingkan dengan kalimat-kalimat penjelasan tambahan yang memiliki gaya bahasa deskriptif sehingga dapat membantu menggambarkan suasana lewat kata-kata dan gambar.

Gaya deskriptif dan majas atau bahasa kiasan dipilih sebagai gaya bahasa yang digunakan pada kalimat yang disandingkan dengan konten utama agar dapat membantu menjelaskan suasana yang digambarkan oleh konten utama, sehingga dapat memperkecil kemungkinan kesalahan informasi yang sampai pada khalayak

sasaran, maka dengan itu khalayak sasaran mendapatkan manfaat dari informasi yang disampaikan.

III.2.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang digunakan dalam perancangan ini adalah dengan media buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar nantinya berfungsi sebagai media informasi utama dari pada deskripsi, cerita dan sejarah dari kunjungan wisata Charlie Chaplin di Garut pada tahun 1932. sedangkan media-media lain seperti media pendukung dan media promosi dalam proses penggunaannya memberikan pengetahuan dan kebebasan bagi para pengguna untuk menggunakannya dalam mencari tahu sejarah dari kunjungan wisata Charlie Chaplin di Garut pada tahun 1932.

Strategi tersebut dipilih agar proses pemahaman dari informasi sejarah Kunjungan Wisata Charlie Chaplin yang diberikan dapat terserap oleh khalayak sasaran melalui pengetahuan yang sebelumnya tidak diketahui atau tidak di sangka-sangka. Penyampaian bahasa menggunakan majas perbandingan yang menarik dan berbeda mengenai informasi tersebut diharapkan dapat memunculkan pengetahuan baru dan lebih baik pada ingatan khalayak sasaran serta memunculkan kesan dan pesan yang dapat ditangkap oleh khalayak sasaran.



Gambar III.4 Referensi Visual
Sumber: www.google.com

III.2.6.1 Copywriting

Pada perancangan buku Jejak Charlie Chaplin di Swiss van Java ini terdapat judul dengan menggunakan bahasa perumpamaan agar kesan yang ingin disampaikan dapat menarik perhatian khalayak sasaran. Adanya penerapan gaya bahasa pada *body text* buku cerita Jejak Charlie Chaplin di Swiss van Java menggunakan gaya bahasa deksriptif dimana informasi yang disampaikan sesuai dengan garis sejarahnya.

III.2.6.2 Story Line

Story line dapat disimpulkan sebagai kerangka utama sebuah cerita. Berikut adalah *story line* dari perancangan informasi kunjungan wisata Charlie Chaplin di Garut:

Tabel III.2 *Storyline*
Sumber: Pribadi (2019)

<i>Scene</i>	Keterangan
<i>Scene 1</i>	Profil Kabupaten Garut sebagai tempat wisata yang sudah dikenal oleh orang-orang Eropa dari era pemerintahan Belanda. Memunculkan pernyataan bahwa orang-orang Eropa pada masa itu tertarik untuk berkunjung ke Garut
<i>Scene 2</i>	Profil Charlie Chaplin sebagai tokoh yang dikenal dunia bahkan orang-orang dari Indonesia. Memunculkan sosok dari Charlie Chaplin
<i>Scene 3</i>	Kunjungan wisata Charlie Chaplin di Garut, menampilkan perjalanan Charlie Chaplin dengan menggunakan kereta api hingga sampai di Stasiun Cibatu.
<i>Scene 4</i>	Sambutan antusias dari warga Cibatu atas kedatangan Charlie Chaplin.
<i>Scene 5</i>	Perjalanan Charlie Chaplin dari Stasiun Cibatu ke Hotel Ngamplang Garut dengan menggunakan mobil.
<i>Scene 6</i>	Kedatangan Charlie Chaplin di Hotel Ngamplang Garut. Menampilkan ketakjuban Charlie Chaplin dengan pemandangan

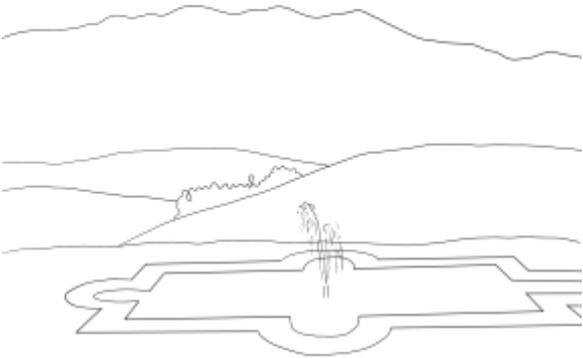
	dibalik hotel, berupa kolam ikan dan hamparan rumput luas dengan latar pegunungan Cikurai.
<i>Scene 7</i>	Perjalanan Charlie Chaplin dikeesokan hari menuju tempat wisata Situ Bagendit. Menampilkan megahnya Situ Bagendit dan Charlie Chaplin.
<i>Scene 8</i>	Perjalanan Charlie Chaplin menuju tempat wisata Candi Cangkung. Menampilkan danau, dan masyarakat yang beraktifitas disana.
<i>Scene 9</i>	Perjalanan Charlie Chaplin menuju tempat wisata gunung Papandayan. Menampilkan keadaan gunung Papandayan dengan kawahnya yang berasap dan Charlie Chaplin.
<i>Scene 10</i>	Keberangkatan Charlie Chaplin usai melakukan wisata di Garut dan pergi menuju Surabaya.

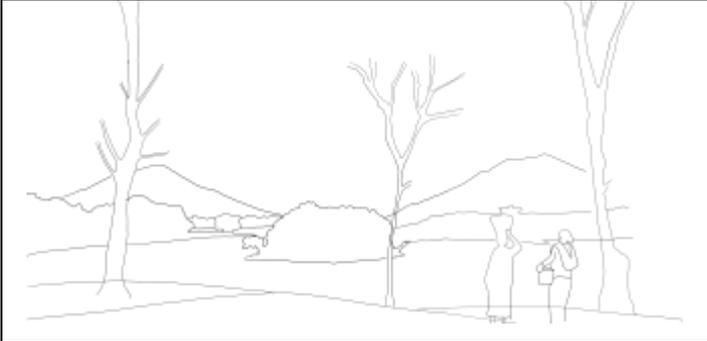
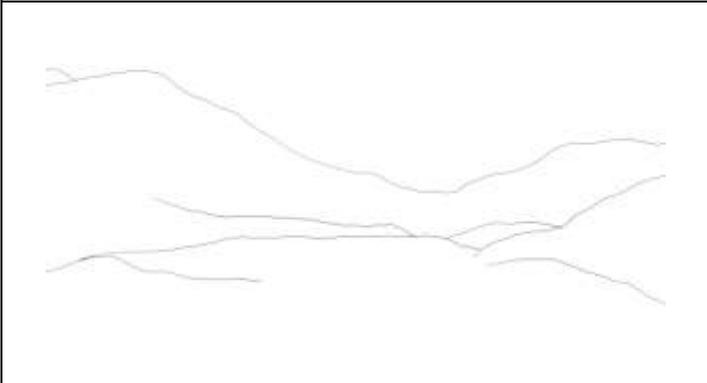
III.2.6.3 Storyboard

Pada buku cerita bergambar, alur scene ditentukan terlebih dahulu agar gambaran suatu peristiwa dapat tersampaikan sesuai dengan garis sejarahnya. Berikut merupakan *storyboard* untuk media buku cerita bergambar kunjungan Charlie Chaplin di Swiss Van Java, dibalik panel-panel bergambar ini berbagai pesan baik yang positif maupun negative disampaikan kepada *receiver* (Hidayatullah, 2011).

Tabel III.3 *Storyboard*
Sumber: Pribadi (2019)

Gambar	Keterangan
	Kereta api yang menjadi transportasi Charlie Chaplin ke Kabupaten Garut dan menuju Stasiun Cibatu.

	<p>Charlie Chaplin yang duduk di bangku kereta sambil membaca surat yang dibawanya dari Eropa yang berisi cerita mengenai keindahan Kabupaten Garut.</p>
	<p>Charlie Chaplin yang disambut oleh banyak warga di Stasiun Cibatu dengan antusias.</p>
	<p>Pemandangan dibalik Hotel Ngamplang Garut</p>

	<p>Tempat wisata kunjungan Charlie Chaplin yang Pertama yaitu Situ Bagendit</p>
	<p>Tempat wisata kunjungan Charlie Chaplin yang kedua yaitu Situ Cangkuang</p>
	<p>Tempat wisata kunjungan Charlie Chaplin yang ketiga yaitu Gunung Papandayan. sebelum melanjutkan perjalanannya ke Surabaya dan bali</p>

III.2.7. Strategi Media

Strategi media dapat didefinisikan sebagai cara khusus untuk menentukan medium atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang mana dalam hal ini adalah informasi mengenai fundamen futsal bagi pemula. Dalam perancangan ini terdapat 2 media yaitu media utama dan media pendukung. Pada media pendukung terbagi menjadi 3 bagian diantaranya media, pednukung, media pengingat, dan merchandise Berikut adalah uraian mengenai media utama dan media pendukung pada perancangan ini.

- Media Utama

Media utama dalam perancangan ini merupakan buku cerita bergambar. Di dalam buku cerita bergambar, menampilkan informasi mengenai Charlie Chaplin yang berkunjung di Garut dan suasana Garut pada saat itu, ada juga pesan yang disampaikan secara tekstual melalui kalimat penjelasan yang bersifat deskriptif sehingga ilustrasi yang ditampilkan dapat terbantu karena adanya teks. Buku Cerita Bergambar yang memiliki kedekatan dengan kegemaran pada khalayak sasaran, dipilih karena memiliki keunikan sehingga diharapkan dapat menarik minat khalayak sasaran (Kusrianto, 2009, h.111).

Buku bergambar merupakan buku cerita yang disajikan dengan menggunakan teks dan ilustrasi atau gambar. Buku ini biasanya ditujukan untuk anak-anak sampai dengan remaja. Dengan buku bergambar yang baik, pada usia remaja akan terbantu dalam proses memahami dan memperkaya pengalaman dari cerita (Rothlein, L., & Meinbach, A. M., 1991:132). Dengan demikian buku-buku anak sampai dengan remaja sebaiknya diperkaya dengan gambar, baik gambar sebagai alat penceritaan maupun sebagai ilustrasi.

Elemen elemen visual yang dibuat berupa garis, titik, kotak, lingkaran menjadikan ilustrasi dari buku kunjungan wisata Charlie Chaplin di Swiss Van Java mempunyai konsistensi dalam pembuatan ilustrasinya.

- Media Pendukung

Media pendukung bisa diartikan sebagai perantara yang memberi jalan untuk khalayak sasaran sehingga dapat mengakses media utama.

- a. Poster Cetak

Pemilihan media pendukung Poster Cetak ialah agar orang-orang mengetahui adanya buku cerita mengenai Charlie Chaplin di Garut melalui informasi-informasi yang akan dimunculkan didalam Poster Cetak

b. Poster Digital

Pemilihan media pendukung Poster digital ialah sebagai media promosi dari buku cerita agar lebih mudah di akses oleh siapapun kapanpun dan diamanapun.

c. Standee Karakter

Pemilihan media pendukung Standing karakter dikarenakan gestur yang dapat dimunculkan akan lebih terasa, mengingat Charlie Chaplin ialah actor komedi yang unggul dalam pembawaan gestur dalam setiap adegannya.

d. Video *Motion Graphic* Charlie Chaplin di Garut

Pemilihan media pendukung video *motion graphica* adalah sebagai media promosi yang disampaikan melalui media digital agar orang dapat dengan mudah mengakses atau mengetahui informasi dari buku Kunjungan Wisata Charlie Chaplin di Garut.

e. Pembatas Buku

Pemilihan Pembatas buku sebagai media pendukung yang dapat memperkuat isi dari media utama dengan diisi sebuah ilustrasi-ilustrasi mengenai buku Charlie Chaplin di Garut.

f. *X- Banner*

X-Banner dibuat sebagai media pendukung yang dapat memperkuat penyampaian informasi sekaligus sebagai media promosi yang dapat dilihat langsung oleh audien serta penarik minat pembeli.

- Media Peningat

Character Standee

Pemilihan media pendukung *Character Standee* dikarenakan gestur yang dapat dimunculkan akan lebih terasa, mengingat Charlie Chaplin ialah aktor komedi yang unggul dalam pembawaan gestur dalam setiap adegannya.

- *Merchandise*

Ma'aruf (seperti dikutip Sopiah dan Syihabudin, 2008), *merchandise* adalah suatu barang yang memiliki relevansi dengan media utama, biasanya difungsikan untuk membuat ketertarikan lebih dari khalayak untuk memiliki media utama yang memiliki pengaturan waktu, tempat, dan jumlahnya untuk mencapai tujuan suatu kegiatan. Dalam perancangan buku cerita bergambar ini mengenai informasi sejarah kunjungan wisata Charlie Chaplin di Garut bagi masyarakat Jawa Barat ini akan menyediakan *merchandise* dengan tujuan membuat khalayak memiliki ketertarikan lebih terhadap media utama. *Merchandise* dalam perancangan tersebut yaitu :

- a. Stiker

Pemilihan stiker sebagai sebagai media informasi yang dapat membantu dalam hal mengingat *copywriting* yang sudah dibuat dan dirancang sedemikian rupa agar fungsinya berguna dan pesannya tersampaikan. Serta media informasi berupa stiker merupakan media yang sangat mudah dalam waktu penyebarannya karena jika stiker digunakan maka pengguna akan merasa dipermudah oleh *tagline* yang sudah dibuat.

- b. Pin dan Gantungan Kunci

Pemilihan media pin dan gantungan kunci, sebagai barang yang bisa digunakan dalam waktu panjang dan secara terus menerus, dan mengapa media pendukung ini menjadi media pendukung kategori tahap pengingat. Konten yang terdapat dalam pin ini merupakan *tagline* dari media utama yang dilatarbelakangi ilustrasi yang menggambarkan dari judul utama pada buku.

- c. Kaos

Pemilihan kaos atau *t-shirt* sebagai benda pakai berupa pakaian yang biasanya digunakan untuk keseharian disaat santai. Sifat kaos memiliki ruang yang cukup untuk menyimpan visual seperti tulisan dan gambar. Pemilihan kaos sebagai media pengingat karena fungsi dari kaos yang dapat digunakan pada kehidupan sehari-hari.

d. *Totebag*

Pemilihan *totebag* sebagai cendera mata sebagai tempat menyimpan buku ketika buku tersebut hendak dibeli, dalam *totebag* tersebut memiliki ruang untuk penyimpanan informasi yang dapat digambarkan ilustrasi-ilustrasi yang dapat mendukung media utama.

III.2.8. Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Pada strategi distribusi dan waktu penyebarannya akan dilakukan pada bulan april tahun 2019 sampai dengan bulan april 2020 karena pada bulan tersebut merupakan hari buku sedunia dimana waktu tersebut menjadi titik distribusi yang tepat bagi khalayak sasaran.

Tabel II.4 Strategi Distribusi Media
Sumber: Pribadi (2019)

Media	April 2019- 2020				Tempat Distribusi
	1	2	3	4	
Media Utama					
Buku					Gamedia di Jawa Barat
Media Pendukung					
<i>X Banner</i>					Gamedia
<i>Poster digital</i>					Sosial Media
Poster Cetak					Gamedia
<i>Poster Digital</i> <i>Video Motion</i> <i>Graphic</i>					Sosial media instagram

<i>(Interest & Share)</i>					Sosial Media instagram Story
Merchandise					
<i>T-shirt</i>					Gramedia
Pin dan Gantungan Kunci					Gramedia
<i>Totebag</i>					Gramedia
<i>Stiker</i>					

Tabel III.5 Cara Mendapatkan Media
Sumber: Pribadi (2019)

Media Peningat	Cara Mendapatkan Media	
	Diunggah	Dibagi
<i>T-shirt</i>		
Gantungan kunci dan pin		
<i>totebag</i>		
Stiker		

Pada pembagian merchandise dilakukan saat penerbitan buku dalam jangka waktu seminggu secara gratis guna menarik perhatian dan minta pembaca sekaligus pembeli.

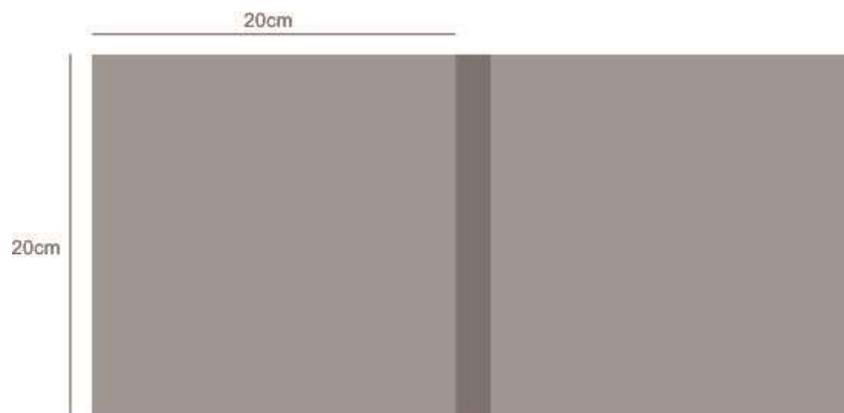
III.3 Konsep visual

Dalam psikologi persepsi, persepsi visual dimengerti sebagai kemampuan untuk menterjemahkan apa yang dilihat oleh mata, yaitu jatuhnya cahaya masuk ke retina mata. Hasil dari persepsi tersebut dikenal dengan istilah: penglihatan (*eyesight/sight/vision*). Beragam komponen psikologis yang melibatkan penglihatan itulah yang secara keseluruhan disebut sebagai sistem visual (Iskandar, 2011).

Konsep visual yang digunakan pada ilustrasi buku cerita bergambar ini adalah agar khalayak mendapatkan informasi secara lebih menyenangkan mengenai perjalanan dari cerita kunjungan Charlie Chaplin tersebut. Selanjutnya akan dijelaskan secara mendetail konsep-konsep visual yang dipilih.

III.3.1 Format Desain

Format desain perancangan media informasi buku cerita Sejarah Kunjungan wisata Charlie Chaplin menggunakan teknik ilustrasi digital. Buku cerita ukuran 20cm x 20cm. Ukuran yang dibuat *square* dipilih karena agar format tersebut nyaman dan mudah terbaca serta menyesuaikan kepada ukuran-ukuran media yang telah ditentukan.



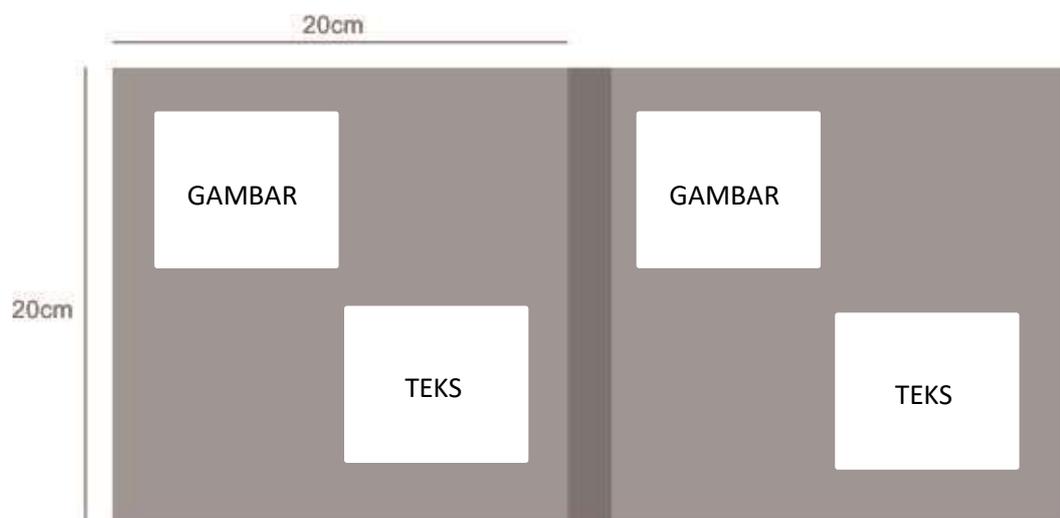
Gambar III.5 Format Desain
Sumber: Dokumentasi Pribadi (15 Mei 2019)

III.3.2 Tata Letak

Layout adalah sebuah susunan perpaduan unsur komunikasi grafis yang dibuat menjadi tertata dan memiliki sifat estetik yang membuat khalayak sarannya tertarik sehingga tujuan dari sebuah perancangan dapat tersampaikan dengan cepat dan tepat (Pujiriyanto, 2005, h.71).

Dalam pembuatan layout buku cerita bergambar memiliki beberapa prinsip yang harus diterapkan dalam pembuatannya (Swan, 1989). Adapula prinsip lain yang dapat digunakan untuk acuan dasar dalam merancang *layout* buku cerita kunjungan wisata Charlie Chaplin di Garut diantaranya.

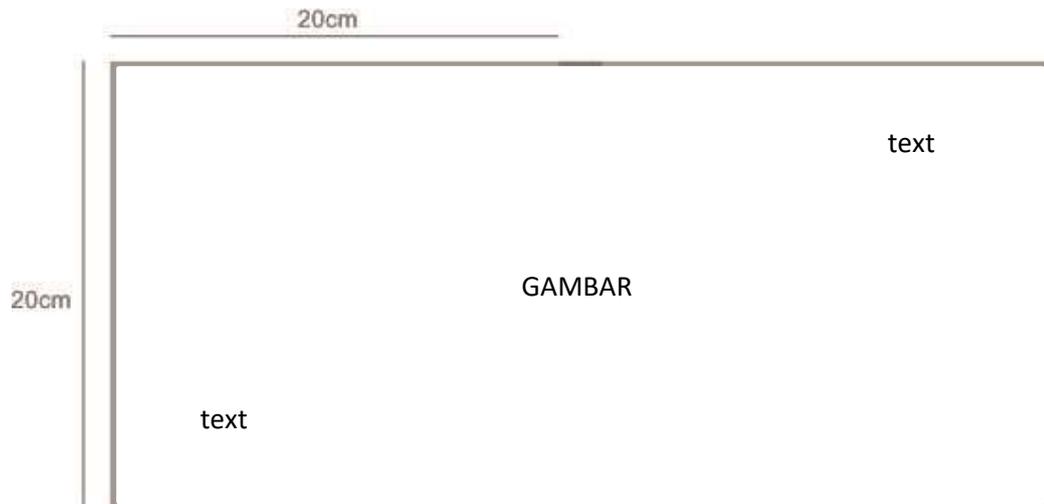
- Keseimbangan yang membantu menentukan ukuran dan peraturan setiap bagian dari *layout* agar mudah dalam membaca teks maupun gambar.
- Irama yang memiliki variasi dalam pengulangan tata letak gambar maupun teks agar khalayak menikmati saat melihat buku cerita Charlie Chaplin di Swiss van Java.
- Keseluruhan elemen pada layout buku cerita Charlie Chaplin di Swiss van Java saling memiliki kesatuan dengan yang lainnya. Hal ini membantu menentukan banyaknya elemen yang ingin digunakan seperti teks dan gambar yang berada dalam satu kesatuan.



Gambar III.6 Tata Letak 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi (15 Mei 2019)

Layout seperti gambar di atas dibuat agar para pembaca tahu setiap detail dari cerita buku dengan ilustrasi dan teks yang ditampilkan secara detail. Serta arah baca bagi para pembaca dapat menyesuaikan antar gambar dengan teks yang ada pada buku cerita bergambar tersebut.

Digunakannya tata letak seperti di atas ialah agar antara gambar dan teks memiliki ruang yang bisa menyesuaikan dengan kebutuhan ruangnya, maka dari itu pembuatan tata letak seperti di atas sangat mempengaruhi adanya keseimbangan, irama, dan elemen-elemen yang ada pada buku cerita bergambar tersebut.



Gambar III.7 Tata Letak 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi (15 Mei 2019)

Layout seperti gambar diatas dibuat agar para pembaca dapat menikmati gambar atau ilustrasi secara penuh karena mendapat area untuk melihat gambar secara luas.

III.3.3 Tipografi

Penggunaan huruf pada perancangan ini dengan menggunakan *font* yang dapat membuat kesan yang sesuai dengan karya yang dibuat. Jenis huruf yang dipilih yaitu jenis huruf yang memiliki bentuk melengkung dan gemuk, tidak terlalu tegas, terlihat jelas, serta nyaman saat membaca.

- Huruf Pada *Headline* dan Judul

Penggunaan huruf pada *headline* ini menggunakan *font* Bodoni Bd Bt Bold yang berjenis huruf *serif*. Pemilihan huruf ini karena karakter huruf yang memiliki bentuk melengkung dan memiliki kait pada ujung *strokes* nya, hal tersebut menjadi alasan dipilihnya *font* Bodoni Bt Bd Bold ini karena dapat memberikan gambaran klasik karena font jenis serif banyak digunakan pada zaman dahulu dan dapat diterapkan dengan sejarah Charlie Chaplin di Garut pada zaman dulu.

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrst
uvwxyz
1234567890
.,:;!@\$/()

Gambar III.8 Tipografi Pada *Headline* / Judul
 Sumber: Pribadi (2019)

- Huruf Pada *Body Text*

Penggunaan huruf pada *body text* selanjutnya yaitu menggunakan *font* Minion Variable Concept yang berjenis huruf *serif*. Pemilihan huruf ini karena karakter huruf yang memiliki ketipisan namun tetap mudah dibaca, hal tersebut menjadi alasan dipilihnya *font* Minion Variable Concept ini karena dapat membuat pembaca lebih dapat mengerti kesan yang ingin disampaikan menjadi sebuah kesatuan yang bertujuan memunculkan kesan klasik pada setiap bagiannya.

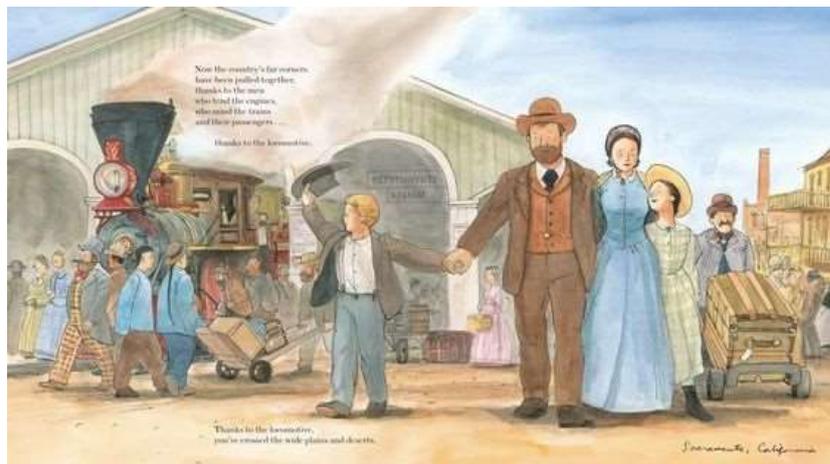
ABCDEFGHIJKLMNO
 PQRSTUVWXYZÀÁÉ
 abcdefghijklmnopqrstu
 vwxyzàáéîõø&1234567
 8901234567890(\$£€.!,?)

Gambar III.9 Tipografi Pada *Body text*
 Sumber: Pribadi (2019)

III.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi adalah sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. Esensi dari ilustrasi adalah pemikiran; ide dan konsep yang melandasi apa yang ingin dikomunikasikan gambar. Menghidupkan atau memberi bentuk visual dari sebuah tulisan adalah peran dari ilustrator. Mengombinasikan pemikiran analitik dan *skill* kemampuan praktis untuk membuat sebuah bentuk visual yang mempunyai pesan (Witabora, 2019).

Sepanjang waktu, Ilustrasi telah menjadi sumber dari visualisasi pikiran dan ide dan juga menjadi cara untuk mempengaruhi masyarakat dalam hal keyakinan dan *trend*, dimana fungsi awal ilustrasi sebagai penjelas atau pendamping sebuah tulisan.



Gambar III.10 Referensi Ilustrasi
Sumber: www.google.com

Pemilihan referensi ilustrasi seperti diatas ialah sebagai acuan dari gaya visual serta objek-objek, dan seluruh elemennya yang dapat disesuaikan dengan konsep visual yang telah dibuat sebelumnya yaitu gaya visual klasik karena menyesuaikan dengan isi dari cerita yang akan disampaikan yaitu cerita pada tahun 1932.

Ilustrasi yang dibuat merupakan penyederhanaan dari berbagai objek yang sudah didapat dari referensi diatas, adanya penambahan beberapa objek yang saling berkaitan antara kebutuhan visual dengan cerita yang akan disampaikan pada buku cerita Jejak Charlie Chaplin di Swiss van Java.



Gambar III.11 Ilustrasi
Sumber: Pribadi (2019)

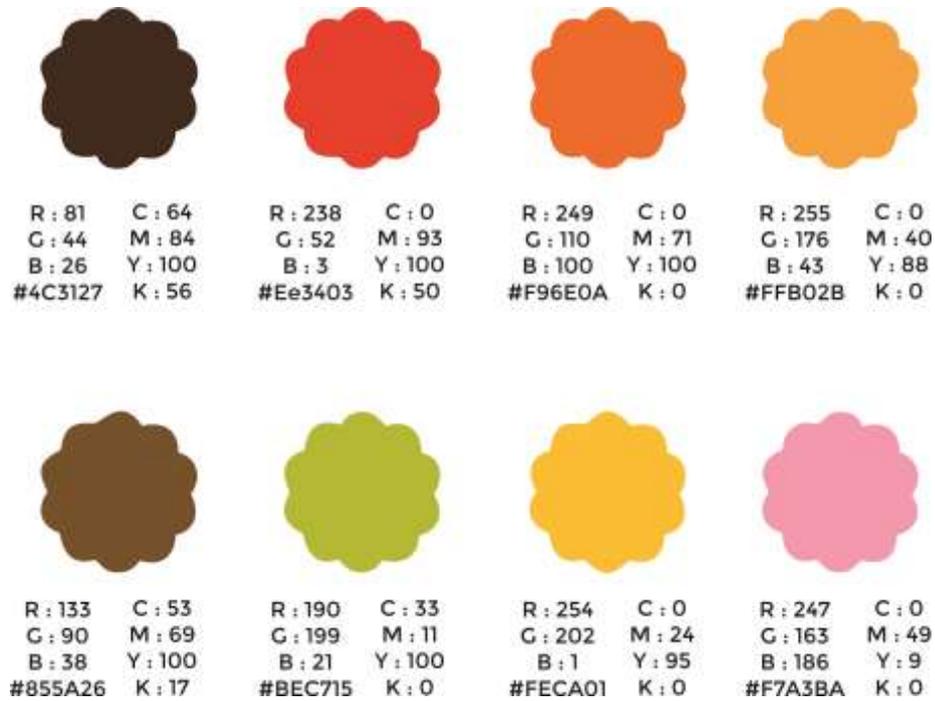
Pemilihan serta pembuatan ilustrasi diatas merupakan penggambaran yang dibuat dengan gaya semi realis, gaya ini mengacu pada target khayalak remaja dengan usia 13-18 tahun, kesan yang ingin dimunculkan ialah kesan klasik mengingat objek penelitian berupa sejarah di tahun 1932 yang dapat dilihat dari warna yang dimunculkan pada ilustrasi.

III.3.5 Warna

Warna merupakan sebuah hal yang sangat berpengaruh dalam membantu seseorang dalam mengenali sebuah objek, membantu untuk memahami sesuatu, mengungkapkan atau mengkomunikasikan mengenai perasaan serta keinginan dan juga identitas mengenai suatu hal atau objek. Rasyid dalam Kristianto (2012) mengatakan penggunaan warna sangat berpengaruh dalam suatu objek yang menjadi sebuah cara menyampaikan identitas dan perasaan dari objek yang diberikan warna tersebut.

Pada bagian warna-warna yang akan di tampilkan atau dirancang pada buku cerita kunjungan wisata tokoh Charlie Chaplin di Garut yang dimunculkan ialah kesan klasik namun dikemas secara modern atau kekinian agar suasana sejarah dan modern dapat dirasakan oleh audien. Warna merupakan sebuah bentuk yang berhubungan dengan emosi dan memberikan pengaruh psikologis kepada mata

serta warna merupakan salah satu cara menunjukkan karakter sebuah desain.
(Junaedi, 2003)



Gambar III.12 Warna

Sumber: Dokumentasi Pribadi (15 Mei 2019)

Pemilihan warna diatas merupakan ciri khas yang sangat menonjol dari kesejarahhan selain itu warna coklat memiliki arti kesan klasik selain penggunaan warna coklat adalah agar terdapat perbedaan kontras yang sangat kuat untuk memunculkan kesan baru dan modern agar audien tidak merasa bosan karena warna yg monoton.