

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran merupakan orang - orang yang ditujukan untuk menerima pesan atau sebagai konsumen dari sebuah konten yang dibuat (Nasrullah, 2018, h.xiv). Dengan menentukan khalayak sasaran diharapkan dapat menyampaikan informasi secara tepat dan dapat diterima dengan baik oleh target sasaran, agar khalayak sasaran dapat ditentukan dengan baik maka dilakukan pembagian kelompok melalui beberapa aspek yaitu sebagai berikut :

1. Target Audiens

Audiens merupakan sekelompok orang – orang yang memiliki pengalaman yang sama dan dipengaruhi oleh hubungan sosial dan kepribadian yang juga sama (Komala dan Karlinah dkk, 2015, h.43). Target audiens untuk perancangan informasi mengenai ikan hias Discus yang didapat melalui pengelompokan pada aspek demografis, geografis dan psikografis adalah sebagai berikut :

- **Demografis**

Target audiens para perancangan informasi mengenai ikan hias Discus adalah masyarakat yang telah merawat ikan Discus dan termasuk penghobi ikan Discus yang ingin mencoba melakukan pembudidayaan ikan Discus di rumah dengan media akuarium. Target audiens yang dituju berfokus pada masyarakat dewasa yang sudah memiliki kematangan dalam berfikir dan dapat menentukan pilihan dengan tepat (Kurniawan, 2018).

- Usia : Dewasa 25 - 45 tahun
- Jenis kelamin : Pria dan Wanita
- Status ekonomi : Menengah keatas
- Pendidikan : Semua kalangan
- Pekerjaan : Semua jenis pekerjaan

- Geografis

Berdasarkan dari lokasi yang menjadi target audiens adalah semua penghobi ikan hias Discus di wilayah perkotaan khususnya di kota Bandung.

- Psikografis

Perancangan informasi ditargetkan dan lebih difokuskan kepada kalangan dewasa kepada masyarakat yang sudah berkeluarga maupun belum berkeluarga.

- Secara psikografis target audiens pria atau wanita yang gemar memelihara atau merawat hewan. Orang dewasa yang memiliki hewan peliharaan percaya jika merawat dan memelihara hewan dapat memperbaiki suasana hati, dengan menjaga dan merawat hewan dengan baik, serta melakukan interaksi dengan hewan tersebut (Tiffany, 2017).

- Seseorang yang memiliki kepribadian tekun dan disiplin dalam merawat suatu hal. Menurut Siswanto (Suryanto, 2018), orang dewasa dengan pribadi disiplin adalah yang dapat menjalankan suatu proses dengan patuh, taat, dan menghargai, dan dapat menjalankan proses itu dengan baik.

- Seseorang yang memiliki rasa penasaran dan ingin mencoba hal baru. Orang dewasa yang cenderung membuat dan menemukan hal – hal yang tidak biasa, memiliki rasa penasaran yang tinggi dan menemukan hal yang berguna dimasa yang akan datang (Savitra, 2017).

2. *Consumer Insight*

Menurut Amalia (Satya, 2018) *consumer insight* adalah sebuah proses menemukan informasi mendalam mengenai kebiasaan, pengetahuan, dan kegiatan audiens terhadap sebuah produk dan komunikasi penyampaian

pesan didalamnya. Target yang dituju adalah kalangan dewasa yang berusia 25 – 45 tahun berdasarkan informasi yang didapat dari studi lapangan kalangan dewasa ini mengatakan bahwa ikan Discus memiliki harga yang cukup mahal dibandingkan ikan hias lain. Beberapa masyarakat beranggapan bahwa merawat ikan Discus cukup sulit karena rentan terkena penyakit, dan untuk budidaya ikan Discus masyarakat merasa kesulitan karena tidak mengetahui cara yang tepat bagaimana cara budidaya sehingga sering kali menemukan kegagalan dalam proses pembudidayaannya. Kesulitan dalam menemukan sumber yang lengkap dan jelas mengenai *tutorial* dalam merawat dan budidaya membuat masyarakat kesulitan dalam memulai merawat dan membudidaya. Banyaknya penghobi ikan Discus yang belum mengetahui bahwa budidaya ikan Discus dapat menjadi sebuah peluang usaha rumahan yang cukup menjanjikan dan dapat menjadi sebuah peluang usaha yang dapat meningkatkan taraf ekonomi masyarakat. Hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan mengenai ikan Discus dan cara merawat juga budidaya.

3. *Consumer Journey*

Consumer journey adalah daftar aktifitas yang audiens lakukan sehari hari dari mulai bangun tidur didini hari hingga tidur kembali dimalam hari, *consumer journey* ini bertujuan untuk menemukan kebiasaan dan kegiatan sehari hari dari target audiens hingga dapat menemukan *point of contact* hingga dapat menentukan media yang tepat dan sesuai. Adapun daftar dari *consumer journey* sebagai berikut.

Tabel III.1 *Consumer journey*

Sumber: Data Pribadi (2019)

Waktu	Kegiatan	Tempat	<i>Point of contact</i>
04.00-05.00	Bangun tidur	Kamar tidur	Jam dinding / tangan, <i>handphone</i> , tempat tidur

05.00-06.00	Mandi berpakaian menyiapkan keperluan kerja	Kamar mandi, kamar tidur	Peralatan mandi, pakaian, cermin, peralatan kerja, kunci, tas, buku
05.30-06.00	Sarapan pagi	Dapur, meja makan	Peralatan makan.
06.00-07.00	Perjalanan ke kantor	Jalan, kantor, parkiran	Kendaraan umum, mobil, motor, poster, banner
07.00-12.00	Bekerja	Tempat kerja/ kantor	Komputer, <i>handphone</i> , printer, <i>mug</i> , buku, alat tulis kantor, jam dinding
12.00-13.00	Istirahat makan siang bermain <i>gadget</i>	Kantor, kamar mandi, kantin	Peralatan peralatan makan, makanan, <i>handphone</i> , meja, jam
13.00-15.00	Bekerja	Tempat kerja / kantor	Komputer, <i>handphone</i> , printer, <i>mug</i> , buku, alat tulis kantor, jam dinding
15.30-17.00	Bekerja	Tempat kerja / kantor	Komputer, <i>handphone</i> ,

			printer, <i>mug</i> , buku, alat tulis kantor, jam dinding
17.00-18.00	Perjalanan pulang kerja	Parkiran, jalan	Kendaraan umum, mobil, motor, kunci, poster, banner <i>billboard</i> ,
18.00-19.00	Mandi bersih – bersih istirahat	Rumah, kamar mandi, tempat santai, kamar tidur	Peralatan mandi, , pakaian tidur, lemari
19.00-20.00	Makan malam bermain <i>gadget</i>	Dapur , tempat santai, kamar tidur	Peralatan makan makanan, meja, <i>handphone</i>
20.00-21.00	Kumpul keluarga, menyiapkan keperluan kerja, bermain <i>gadget</i>	Ruang santai, ruang kerja, kamar tidur	TV, sofa, bantal, karpet, komputer, <i>handphone</i>
21.00-22.00	Istirahat tidur	Kamar tidur	Peralatan tidur, jam dinding,

Berdasarkan tabel *consumer journey* didapatkan kesimpulan bahwa aktifitas khalayak sasaran banyak menghabiskan waktunya di kantor untuk bekerja dengan *point of contact* banyak menggunakan barang - barang elektronik seperti media komputer, buku, peralatan kantor, dan *handphone*, dimana mereka memiliki waktu luang hanya ketika istirahat dan waktu bersantai dirumah. Dari media - media yang sering digunakan oleh khalayak sasaran, dapat dijadikan media sebagai penyampai informasi.

III.2 Strategi Perancangan

Berdasarkan pada fokus permasalahan dapat ditemukan pemecahan masalah untuk menjadi dasar dalam strategi perancangan. Masyarakat yang sudah mengetahui dan merawat termasuk kedalam penghobi ikan Discus masih merasa kesulitan dalam perawatan dan pembudidayaanya, adapun penghobi yang belum mengetahui mengenai potensi ekonomi di pasar lokal maupun ekspor dalam membudidaya Discus, sehingga masyarakat belum berani membudidaya dikarenakan resiko kegagalan dalam budidaya ikan Discus. Sedangkan ikan Discus dapat dibudidaya rumahan pada media akuarium, maka dibutuhkan media informasi mengenai perawatan dan pembudidayaan ikan Discus serta manfaat ekonomi di pasar lokal dan ekspor, maka dipilihlah media informasi berupa buku tutorial dengan tujuan masyarakat dapat mengetahui cara yang tepat dalam merawat dan budidaya ikan Discus hingga dapat menjadi sebuah komoditi masyarakat melalui pasar lokal dan ekspor. Media yang digunakan adalah media cetak yaitu buku *tutorial*. Fungsinya sebagai media cetak untuk menyampaikan informasi berupa pengetahuan, cerita, dan lain – lain dan buku dapat menampung banyak informasi tergantung seberapa banyak halaman di dalam buku tersebut (Rustan, 2009, h.120).

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Ditemukan beberapa tujuan komunikasi untuk disampaikan dalam perancangan mengenai ikan hias Discus sebagai berikut :

- Memberikan informasi kepada masyarakat mengenai cara merawat dan membudidaya ikan hias Discus sebagai pedoman agar tidak salah dan mengurangi resiko kegagalan dalam merawat dan membudidaya ikan Discus.
- Memberikan informasi kepada masyarakat terutama penghobi mengenai potensi ekonomi di pasar lokal dan ekspor dalam membudidaya ikan Discus sehingga penghobi dapat memulai budidaya ikan Discus.

- Setelah memberikan informasi, masyarakat diharapkan dapat merawat dan mengetahui cara membudidaya ikan Discus hingga menjadi sebuah peluang usaha rumahan yang dapat meningkatkan taraf ekonomi masyarakat. dan dapat dijadikan sebuah referensi untuk merawat dan membudidaya ikan hias Discus.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Komunikasi berfungsi untuk menekankan gagasan – gagasan yang dapat mengundang simpati dan menyampaikan pengetahuan kepada orang lain (Mulyana, 2003, h.243). Perancangan media informasi mengenai ikan hias Discus menggunakan pendekatan komunikasi yang sesuai dengan target audiens yang diharapkan informasi dapat disampaikan dengan baik dan tepat sasaran, pendekatan komunikasi yang digunakan diantaranya adalah pendekatan secara verbal dan pendekatan komunikasi secara visual.

- **Pendekatan Komunikasi Secara Verbal**

Pendekatan komunikasi secara verbal menggunakan Bahasa Indonesia sesuai dengan target audiens yaitu masyarakat Indonesia. dikarenakan target audien dari perancangan mengenai ikan hias Discus usia dewasa, dengan bahasa yang formal dan baku dikarenakan target audiens adalah dewasa. Diharapkan audiens dapat mudah mengerti dan paham, sehingga informasi dapat tersampaikan dengan baik dan tepat kepada target audiens. Melalui bahasa orang dapat mempelajari sesuatu yang diminati dan pengetahuan yang didapat dari media cetak atau media elektronik (Mulyana, 2003, h.243).

- **Pendekatan Komunikasi Secara Visual**

Pendekatan komunikasi secara visual pada perancangan media informasi mengenai ikan hias Discus ini menggunakan fotografi dan ilustrasi. Penggunaan fotografi bertujuan untuk menampilkan bentuk fisik asli dari ikan hias Discus, dengan menggunakan teknik *wildlife photography*. Teknik ini bertujuan untuk menangkap gambar dari hewan yang bergerak mirip

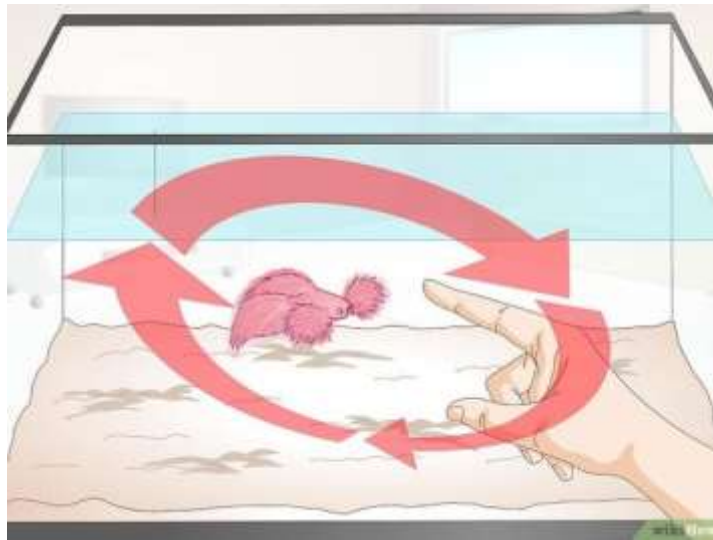
seperti tempat asli hewan itu tinggal, jenis fotografi ini berfokus pada hewan, untuk mengetahui perilaku hewan ditempat hewan tersebut tinggal (Sudjarwadi, 2018). Penggunaan foto memudahkan audiens untuk memahami mengenai informasi yang akan disampaikan.



Gambar III.1 Referensi foto
Sumber: pribadi

Gambar ilustrasi digunakan dalam penyampaian cara merawat dan membudidaya ikan hias Discus adalah ilustrasi melalui *digital drawing* dan warna yang digunakan adalah warna – warna yang terdapat pada corak ikan hias Discus itu sendiri. Seiring berkembangnya teknologi penggunaan *digital drawing*, memiliki keunggulan yaitu dapat menghemat waktu kerja dan dapat membuat gambar yang lebih akurat jika dibandingkan dengan metode lain (Kusrianto, 2007, h.121). Ilustrasi pada perancangan informasi mengenai ikan hias Discus untuk memvisualisasikan pada tahapan merawat dan membudidaya ikan hias Discus, dengan tujuan target audiens lebih dapat mengerti mengenai informasi yang disampaikan dan menjadi sebuah hal yang menarik dalam menyampaikan sebuah pesan terutama dalam menyampaikan mengenai tahap tahap proses perawatan dan pembudidayaan ikan hias Discus sehingga target audiens dapat mudah

mengerti dan lebih tertarik dalam membaca buku. Ilustrasi memiliki pengertian yaitu menggunakan gambar yang dapat menerangkan sesuatu, ilustrasi adalah sebuah subjek yang memiliki alur dalam sebuah kegiatan itu sendiri (Kusrianto, 2007, h.110). Dengan menggunakan gaya gambar seperti pada *Wikihow*, adalah sebuah komunitas atau *website* yang memuat berbagai konten *tutorial* dan pedoman dalam melakukan berbagai macam hal.



Gambar III.2 Referensi Gaya Ilustrasi

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/84/7d/7e/847d7ecb0c4ae70fd2420bdf263ff1b.jpg>
(Diakses pada 17 Juni 2019)

III.2.3 *Mandatory*

Mandatory adalah lembaga atau sesuatu hal yang berkaitan atau ada sangkutpaut dengan pembuatan perancangan media informasi yang sedang dilakukan. Dalam perancangan informasi mengenai ikan hias Discus lembaga yang turut bekerjasama adalah *Lively Aquarium*, merupakan sebuah lembaga usaha yang hanya berkaitan dengan ikan hias Discus, *Lively Aquarium* adalah sebuah peternakan ikan hias Discus sekaligus galeri ikan hias Discus terbesar di kota Bandung. Pemilihan *Lively Aquarium* bertujuan agar mendapatkan informasi yang terperinci agar dalam penyampaian pesan kepada target audiens tepat dan benar sehingga menambah pengetahuan audiens mengenai merawat dan budidaya ikan hias Discus.



Gambar III.3 Logo Lively Aquarium

Sumber:

<https://mail.google.com/mail/u/0/#inbox/KtbxLwhGLmcXLFQHcHKDstTjGTJtBQXIDV?projector=1>
(Diakses pada 17 Juni 2019)

III.2.4 Materi Pesan

Berdasarkan perancangan informasi mengenai ikan hias Discus adapun tujuan yang ingin disampaikan kepada audiens agar mengetahui informasi yang berhubungan dengan merawat dan memelihara ikan Discus beserta potensi ekonomi yaitu sebagai berikut :

- Informasi mengenai ikan hias Discus, meliputi pengertian, sejarah ikan Discus, dan jenis – jenis ikan Discus.
- Informasi mengenai potensi ekonomi dalam budidaya ikan hias Discus melalui media akuarium yang dapat menjadi sebuah peluang usaha rumahan dan penjualan ikan Discus dipasar lokal dan ekspor yang menjadi fokus dalam perancangan ini.
- Informasi mengenai teknik cara merawat dan membudidaya ikan hias Discus dengan tepat agar mengurangi resiko kegagalan dalam budidaya dan merawat ikan hias Discus.

III.2.5 Gaya Bahasa

Penggunaan gaya bahasa dalam perancangan informasi mengenai ikan hias Discus adalah argumentasi. Merupakan bentuk tulisan yang dapat mempengaruhi sebuah sikap seseorang dan memberikan kepercayaan sesuai dengan yang penulis inginkan. Dengan adanya penalaran menyangkutpautkan fakta dengan bukti (Setyawan, 2015). Dengan begitu target audiens diharapkan mendapatkan pengetahuan yang diperlukan mengenai cara merawat dan budidaya ikan Discus.

III.2.6 Strategi Kreatif

Perancangan buku mengenai ikan hias Discus ini bertujuan memberikan informasi mengenai sejarah ikan hias Discus, jenis – jenis ikan Discus, potensi ekonomi di pasar lokal dan ekspor, dan cara merawat dan membudidaya ikan Discus. Dalam perancangan buku mengenai ikan hias Discus ini menggunakan fotografi dan ilustrasi sebagai strategi kreatif, fotografi menggunakan teknik *wildlife photography* bertujuan untuk menampilkan bentuk asli dari ikan Discus itu sendiri, dan ilustrasi menggunakan *digital drawing* pada bagian merawat dan membudidaya ikan Discus bertujuan agar pembaca dapat mengerti dengan jelas tahapan dalam merawat dan membudidaya ikan Discus, melalui media buku diharapkan dapat menarik perhatian audien dikarenakan pada buku terdapat penjelasan yang cukup detail dengan ilustrasi yang mencolok sebagai daya tarik. Berikut adalah strategi kreatif perancangan buku mengenai ikan hias Discus :

Media : Buku *Tutorial*

1. *Copywriting*

Headline : DISCUS THE KING OF AQUARIUM

Sub headline : Potensi Pasar Lokal dan Ekspor

2. *Storyline*

Storyline dalam pembuatan buku informasi mengenai ikan hias Discus diawali dengan pembahasan umum mengenai ikan Discus, lalu berlanjut kebagian yang

difokuskan adalah mengenai potensi ekonomi di pasar lokal dan ekspor, lalu berlanjut pada bagian merawat dan membudidaya ikan Discus.

Konten 1 : *The King of Aquarium*

Penjelasan pada bab ini mengenai ikan hias Discus, sejarah, dan keunggulan ikan Discus.

Konten 2 : Potensi Pasar Lokal dan Ekspor

Membahas mengenai keterlibatan ikan Discus di pasar lokal dan ekspor, dan penghobi yang dapat menjadi pembudidaya rumahan sebagai usaha untuk meningkatkan taraf ekonomi.

Konten 3 : Budidaya Discus Melalui Media Akuarium

Penjelasan pada bab ini mengenai cara perawatan dan pembudidayaan ikan Discus, persiapan dan penggunaan alat pada media akuarium yang bertujuan mengurangi resiko kegagalan dan perawatan terutama pada pembudidayanya.

Konten 4 : Penanganan Penyakit Pada Ikan Discus

Membahas mengenai cara menanggulangi ikan Discus yang terkena penyakit.

3. *Visualisasi*

Visual yang digunakan pada media perancangan informasi mengenai ikan hias Discus adalah fotografi dan ilustrasi melalui digital drawing,

III.2.7 Strategi Media

Strategi media adalah suatu proses menentukan media apa saja yang akan digunakan dalam proses memberikan informasi kepada audiens. Untuk dapat

mencapai target strategi media harus dipilih dengan tepat sehingga dapat efektif. Berikut strategi media yang akan digunakan sebagai berikut :

1. Media utama

Media utama merupakan media yang dipilih untuk memecahkan permasalahan yang ada. Media utama yang dipilih adalah media buku *tutorial*. Fungsinya sebagai media cetak untuk menyampaikan informasi berupa pengetahuan, cerita, dan lain – lain dan buku dapat menampung banyak informasi tergantung seberapa banyak halaman di dalam buku tersebut (Rustan, 2009, h.120). Menggunakan visualisasi fotografi dan ilustrasi pada media utama membuat buku lebih menarik dan dapat lebih mudah dipahami. Fungsi dari ilustrasi antara lain adalah untuk menjelaskan teks yang terdapat dalam media dan sebagai pemikat mata, tidak hanya sebuah foto ataupun gambar manual terdapat berbagai macam gambar yang telah berkembang (Supriyono, 2010, h.169). Foto adalah menampilkan sebuah keadaan yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, dapat dijadikan sebagai elemen dari desain grafis (Kusrianto, 2007, h.117). Dengan penggunaan buku, pembaca tidak membutuhkan sambungan internet dan dapat membaca dengan lebih efisien.

2. Media pendukung

Penggunaan media pendukung untuk membuat audien tertarik terhadap media utama, dan juga sebagai pendukung media utama dalam promosi dan menguatkan informasi pada media utama.

a. Tahap Informasi

- Flyer

Penggunaan flyer bertujuan memberikan informasi yang bersifat personal dan penyebarannya yang luas menjadi kelebihannya

- Poster

Penggunaan poster bertujuan untuk menarik perhatian audiens dan memiliki kelebihan penyebarannya yang luas, dapat berupa informasi

mengenai buku ikan hias Discus yang bertujuan agar audiens tertarik untuk membeli buku.

- *X-banner*

Penggunaan *x-banner* sebagai media untuk menyebarkan informasi mengenai peluncuran media utama yaitu buku ikan hias Discus. berada di lokasi dimana terletak buku buku media utama di pasarkan dan diletakan. Dan juga bertujuan agar audiens dapat melihat dengan jelas dimana buku mengenai ikan hias Discus diletakan.

b. Tahap Peningat

Media yang digunakan ditahap ini adalah media media yang dekat dengan audiens dikesehariannya, diharapkan dapat menjadi media yang mengingatkan audiens dikesehariannya.

- *Tshirt*

Tshirt sebuah pakaian yang dapat digunakan sehari hari, pemilihan *tshirt* karena penggunaannya dapat mengingatkan audiens kepada media utama Digunakan sebagai souvenir yang dapat dibeli oleh audiens selain media utama dan termasuk kedalam *product bundling* yaitu membeli beberapa produk dalam satu paket.

- *Totebag*

Sebagai sebuah alat untuk membawa benda dan peralatan sederhana dan sebagai pengemasan saat membeli buku. Menjadi media pengingat yang cukup efektif karena terdapat visual mengenai media utama pada totebag.

- **Gantungan Kunci**
Merupakan benda yang dapat disimpan atau diaplikasikan di beberapa tempat dan benda seperti tas, pada kunci kendaraan, kunci rumah. media ini didapatkan ketika membeli media utama..
- **Stiker**
Sebuah media yang didalamnya terdapat informasi. Dapat ditempelkan dan merupakan media yang baik dalam pengingat, dikarenakan pengaplikasiannya yang efisien dan dapat diaplikasikan dimana saja.
- **Kalender**
Sebuah benda yang didalamnya terdapat periode waktu dan merupakan media sebagai pengingat yang memiliki kecocokan dengan ikan hias Discus, penggunaan kalender dapat menjadi penanda aktifitas ketika merawat Discus.
- **Pembatas Buku**
Pembatas buku sangat berguna bagi pembaca buku untuk mengetahui halaman mana yang telah dibaca, didapatkan ketika pembelian buku.
- **Topi**
Sebuah benda yang dapat digunakan ketika beraktivitas, didapatkan ketika pembelian buku. dapat dibeli oleh audiens selain media utama dan termasuk kedalam *product bundling* yaitu membeli beberapa produk dalam satu paket.
- **Jam Dinding**
Sebuah benda yang dapat digunakan ketika beraktivitas untuk melihat waktu dan dapat menjadi pengingat saat merawat ikan hias Discus, dapat dibeli oleh audiens selain media utama dan termasuk kedalam *product bundling* yaitu membeli beberapa produk dalam satu paket.

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Buku mengenai ikan hias Discus merupakan media utama yang akan diproduksi dengan cara dicetak serta lokasi penyebaran buku berada di toko buku seperti Togamas, Gramedia, dan toko buku besar lainnya terutama toko buku yang berada dikota Bandung, Jakarta, Yogyakarta, juga Surabaya dan ditoko ikan dan kontes ikan Discus. Waktu untuk pendistribusian buku dilakukan selama 3 bulan dimulai sejak awal tahun 2020. Promosi dilakukan pada minggu pertama dan kedua sebelum peluncuran dilaksanakan.

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

Jenis media	Media	Cara mendapatkan	Tempat	Januari 2020	Februari 2020	Maret 2020
Media promosi	Poster cetak	Mengunjungi Toko buku, Toko Ikan, dan Kontes	Toko buku, Toko Ikan, tempat Kontes	■	■	■
	Flyer	Mengunjungi Toko buku, Toko Ikan, dan Kontes	Toko buku, Toko Ikan, tempat Kontes	■	■	■
	X banner	Mengunjungi Toko buku,	Toko Buku tempat buku diluncurkan	■	■	■
Media utama	Buku	Membeli Buku	Toko Buku	■	■	■
Media pengingat	T - Shirt	Membeli <i>Product Bundling</i>	Toko Buku	■	■	■
	Totebag	Membeli <i>Product Bundling</i>	Toko Buku	■	■	■

	Gantungan kunci	Mendapatkan Setelah membeli buku	Toko Buku																
	Topi	Membeli <i>Product Bundling</i>	Toko Buku																
	Stiker	Mendapatkan Setelah membeli buku	Toko Buku																
	Kalender	Membeli <i>Product Bundling</i>	Toko Buku																
	Jam dinding	Membeli <i>Product Bundling</i>	Toko Buku																
	Pembatas buku	Mendapatkan Setelah membeli buku	Toko Buku																

Seperti pada tabel yang tertera diatas, media utama buku akan didistribusikan 2 minggu setelah promosi hingga akhir bulan Maret, dan media media pendukung didistribusikan pada waktu waktu tertentu, seperti jam dinding disitribusikan diakhir bulan sebagai pengganti media *t-shirt* disesuaikan dengan paket buku yang akan dibeli oleh audiens.

III.3 Konsep Visual

Konsep visual dalam perancangan buku mengenai ikan hias Discus adalah membuat buku *tutorial* yang didalam nya terdapat unsur visual fotografi dan ilustrasi yang diharapkan dapat menarik perhatian audiens dan dapat memberikan informasi secara tepat kepada target audiens yang telah membaca buku tutorial mengenai ikan hias Discus.

III.3.1 Format Desain

Media utama buku menggunakan format ukuran kertas 21cm x 28cm, ukuran ini memungkinkan pembaca dapat membaca dan melihat visual dengan jelas dengan ukuran standar untuk ukuran sebuah buku. Format pada buku adalah potrait dicetak pada kertas *art paper* 150 gsm untuk isi pada buku, dan sampul menggunakan *hardcover* dengan laminasi *doff*.

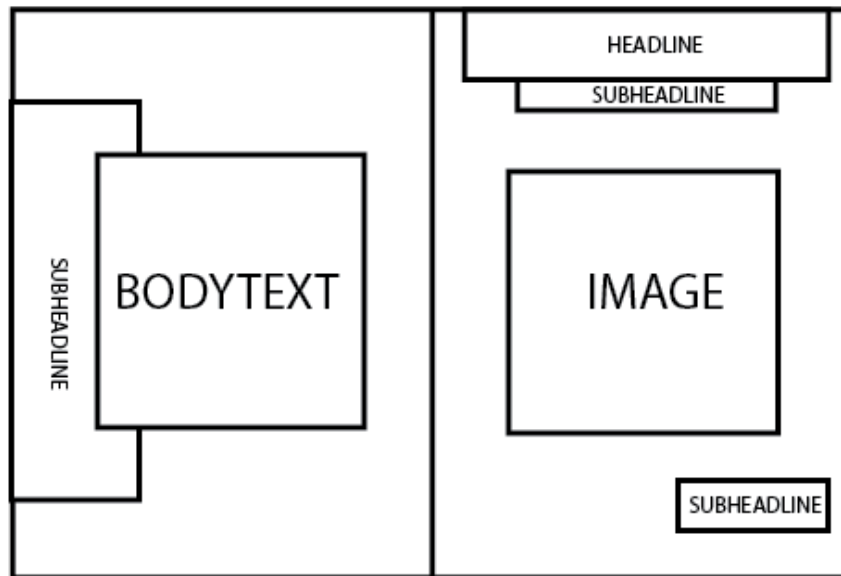
III.3.2 Tata Letak

Tata letak yang baik dan sesuai dengan tujuan informasi yang akan disampaikan akan berpengaruh terhadap pembaca, dapat memberikan kesan nyaman dan ketertarikan dalam membaca. *Layout* bertujuan untuk menampilkan unsur unsur visual yang dapat membuat pembaca menerima informasi yang disajikan (Anggraini & Nathalia, 2018, h.75). Penggunaan *layout* dalam perancangan buku ini menggunakan prinsip *layout* seimbang asimetris, dengan tujuan *layout* terlihat seimbang dalam optis tetapi penggunaan elemen visual dapat menjadi variatif. Penggunaan *layout* yang variatif bertujuan agar audiens yang membaca buku tidak cepat menjadi bosan ketika membaca buku.



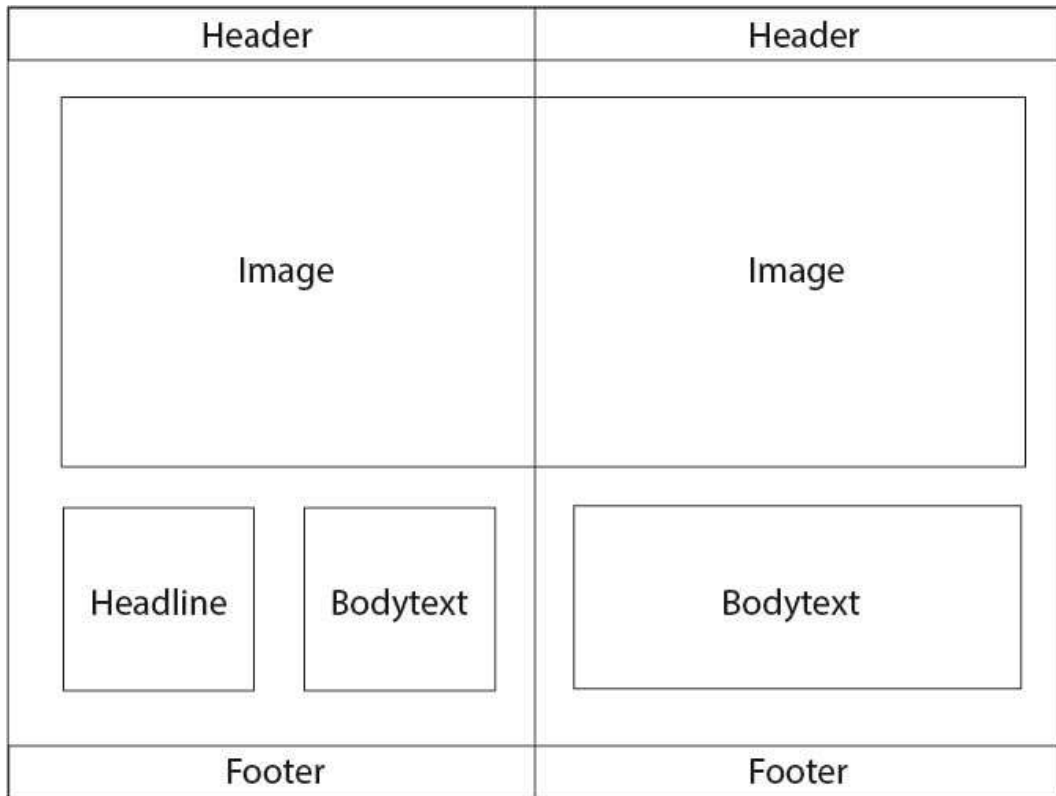
Gambar III.4 Referensi *layout* asimetris

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/7b/33/42/7b3342cf956a70d847ac7e8d3af28777.jpg>
(Diakses pada 17 Juni 2019)



Gambar III.5 Contoh tata letak *cover* depan dan *cover* belakang
 Sumber: pribadi (2019)

Tata letak terdiri dari beberapa unsur grafis yang terdiri dari warna, bentuk, ilustrasi dan tipografi yang disusun menjadi sebuah kesatuan. Tata letak menggunakan gaya *layout* asimetris seimbang dan menggunakan sistem *grid* campuran antara *manuscript grid* dan *modular grid* pada beberapa bagian buku. Manuscript grid termasuk kedalam jenis *grid* yang paling simpel, karena hanya terdiri dari 1 kolom dan didalam kontennya hanya terdapat teks atau gambar saja, *grid* ini dapat memunculkan kesan dewasa pada buku (Rustan, 2009, h.69). Penggunaan grid ini ada dapat menyampaikan pesan sesuai dengan target audiens yaitu kalangan dewasa. *Modular grid* merupakan sebuah pengembangan dari *column grid* yaitu memberikan garis horisontal pada grid sehingga menciptakan modul kotak, dapat memberikan kesan rapih pada layout (Rustan, 2009, h.68). Penggunaan *modular grid* dan *manuscript grid* menciptakan layout yang variatif tetapi masih dapat memberikan kesan rapih, seimbang dan dewasa.



Gambar III.6 Contoh tata letak konten
 Sumber: pribadi (2019)

Pada tata letak ini terdapat foto atau ilustrasi dan penggunaan layout asimetris seimbang sebagai acuan, menempatkan unsur grafis secara bervariasi dan tetap mendapatkan kesan seimbang.

III.3.3 Tipografi

Tipografi selain menjadi sebuah elemen visual dan salah satu elemen terpenting dalam *layout*, tipografi dapat memberikan informasi yang audiens butuhkan (Rustan, 2009, h18).

- **Huruf Pada Judul Buku**

Huruf yang digunakan pada perancangan buku mengenai ikan hias Discus adalah *font* Montserrat *Extra Bold* diletakan pada judul dengan tulisan “DISCUS : *The King of Aquarium*” karena pada *font* ini terdapat bentuk yang kaku dan tegas sesuai dengan target usia dewasa yang sudah memiliki kematangan dalam mengambil keputusan, dan untuk “Potensi Pasar Lokal dan Ekspor” menggunakan font Dm serif *display font* ini berjenis serif cocok sebagai subheadline dan sebagai pembeda

antara *headline* dan *subheadline*. Font Montserrat dibuat oleh Julieta Ulanovsky dan pada tahun 2017 telah diperbaharui dan dibuat pengembangan menjadi lebih banyak variasi pada font ini. Font Montserrat dipublikasikan oleh SIL *Open Font License* dengan lisensi gratis untuk keperluan pribadi dan komersil. Font Dm serif *display* dibuat oleh Colophon Foundry dengan lisensi milik SIL Open Font License *font* ini memiliki lisensi gratis untuk keperluan pribadi dan komersil.

MONTERRAT EXTRABOLD
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
123456789!@#\$%^&*()_+[]{};:'".>/?

Gambar III.7 Contoh *font* pada judul buku
 Sumber: pribadi (2019)

ABCČĆDĎEFGHIJKLMNOPQRSŠTUVWX
 YZŽabcčćdďefghijklmnopqrsštuvwxyz
 zž1234567890‘?’“!”(%)[#]{}@}/&\<-+÷
 ×=>®©\$€£¥¢;:,.*

Gambar III.8 Contoh *font* pada judul buku
 Sumber: pribadi (2019)

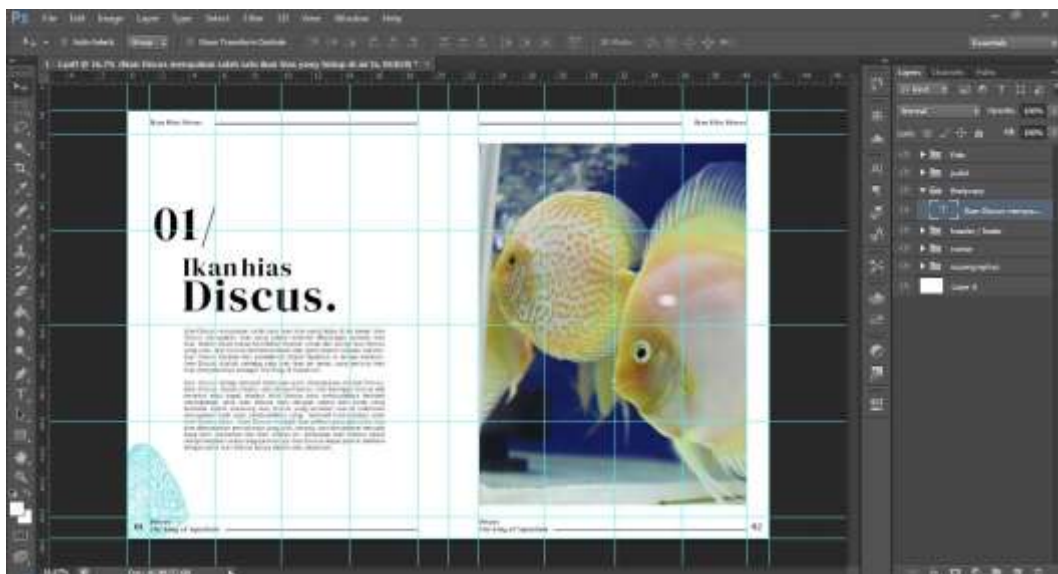
- **Huruf Pada Konten Buku**

Untuk huruf yang dipergunakan pada konten buku menggunakan *font* DM serif *display* untuk *headline* dan *subheadline*, dan pada bagian *bodytext* menggunakan *font* Arimo penggunaan *font* ini cocok dikarenakan memiliki keterbacaan yang jelas walaupun menggunakan ukuran *font* yang terbilang kecil, cocok digunakan pada target audiens dewasa.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
YZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!@#\$%^&*()-=_+
[];',./{}:"<>?

Gambar III.9 Contoh *font* pada konten buku
Sumber: pribadi (2019)

Font Arimo dibuat oleh Steve Matteson Lisensi untuk *font* Arimo dimiliki oleh Apache Lisensi dengan *font* gratis untuk keperluan pribadi dan komersil.



Gambar III.10 Contoh penggunaan *font* pada konten buku
Sumber: pribadi (2019)

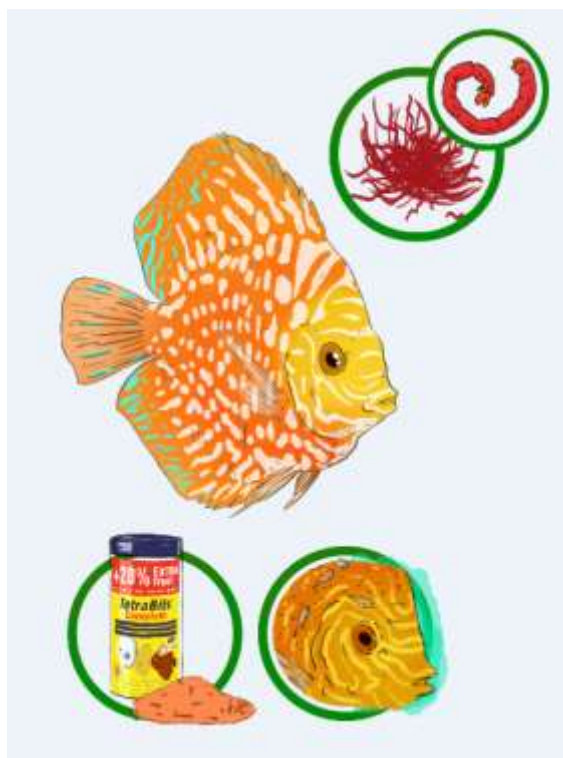
III.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi pada perancangan buku mengenai ikan hias Discus adalah teknik fotografi dan ilustrasi menggunakan teknik *digital drawing*. Pemilihan fotografi bertujuan agar target audiens mengetahui bentuk asli dari ikan hias Discus, dengan teknik *wildlife* fotografi yaitu menangkap gambar hewan bergerak pada habitat hewan itu tinggal. Teknik ini bertujuan untuk menangkap gambar dari hewan yang bergerak

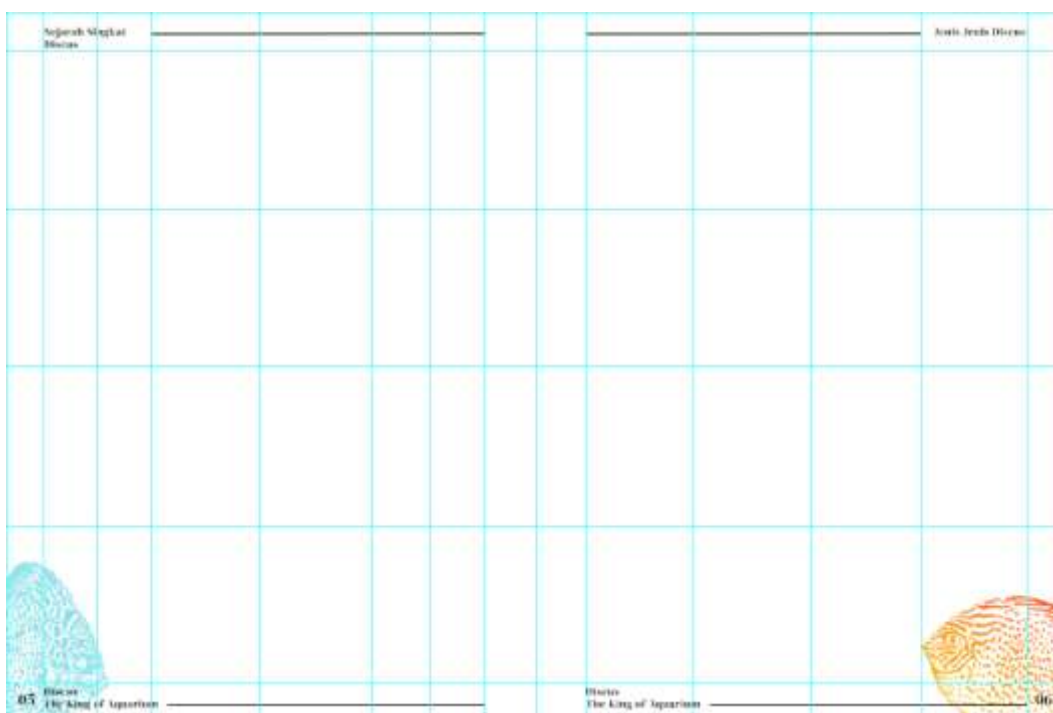
mirip seperti tempat asli hewan itu berasal, jenis fotografi ini berfokus pada hewan, untuk mengetahui perilaku hewan ditempat hewan tersebut tinggal (Sudjarwadi, 2018). Foto – foto yang ditampilkan bertujuan untuk memberi gambaran mengenai jenis – jenis ikan Discus, juga sejarah mengenai ikan Discus. Pada bagian merawat dan budidaya ikan Discus, peralatan dan cara menangani penyakit menggunakan ilustrasi dengan teknik *digital drawing* dengan tujuan pembaca mengetahui tahap – tahap yang tepat dan tujuan dari buku tersampaikan dengan baik.



Gambar III.11 Contoh foto dalam buku
Sumber: pribadi (2019)



Gambar III.12 Contoh ilustrasi dalam buku
 Sumber: pribadi (2019)

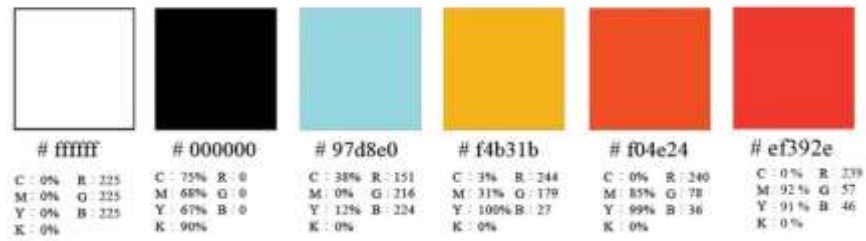


Gambar III.13 Contoh ilustrasi dalam buku
 Sumber: pribadi (2019)

Pada *layout* buku terutama pada bagian *background* buku terdapat elemen grafis potongan corak dan warna ikan Discus, dengan tujuan untuk melengkapi *layout* berfungsi sebagai *background*, menurut Sasmita (2018) Ikan Discus merupakan ikan hias dengan keunggulan pada corak, bentuk, dan warna. Maka pada bagian itu perlu dimunculkan dalam perancangan buku mengenai ikan hias Discus. Dengan menggunakan gaya gambar seperti pada *Wikihow*, adalah sebuah komunitas atau *website* yang memuat berbagai konten *tutorial* dan pedoman dalam melakukan berbagai macam hal. Tujuan ilustrasi adalah memperjelas dan mempermudah audiens dalam memahami informasi yang akan disampaikan, dalam perkembangan ilustrasi, terkadang bukan hanya sekedar sebagai pelengkap, tetapi dapat menjadi sebuah elemen grafis juga senjata yang memang dapat menarik perhatian orang.

III.3.5 Warna

Warna – warna yang digunakan pada perancangan buku mengenai ikan hias Discus adalah warna yang terdapat pada ikan Discus bertujuan agar target khalayak mengetahui warna asli dari ikan Discus dan sesuai dengan buku yang dirancang. Penggunaan warna hitam pada huruf dan warna putih pada *background* bertujuan untuk memunculkan kesan kontras atau pembeda antara *bodytext* dengan konten gambar dan foto dan memudahkan target khalayak dalam membaca buku. Pentingnya penggunaan warna dalam mendesain untuk memunculkan karakter dalam sebuah desain, setiap wilayah memiliki makna warna yang berbeda (Anggraini & Nathalia, 2018, h.38).



Gambar III.14 Skema warna yang digunakan pada buku
Sumber: pribadi (2019)

- Putih
Putih pada umumnya dianggap sebagai warna yang netral, menjadikan warna putih sebagai *background* memberikan kesan warna pada objek lain lebih kontras dan lebih jelas dibandingkan *background*.
- Hitam
Warna hitam adalah warna yang kuat dan tegas penggunaan warna hitam pada *bodytext* sebagai pembeda dengan *background* dan konten ilustrasi dan foto, hingga dapat membaca buku lebih mudah dan jelas.
- Biru
Warna biru merupakan warna yang tidak dapat terlepas dari warna alam, seperti air, angin, dan juga udara, dan dapat melambangkan sebuah keharmonisan, penggunaan warna biru menyesuaikan dengan media hidup ikan Discus yaitu air.
- Kuning
Kuning merupakan warna yang dapat meningkatkan konsentrasi, dapat dianggap sebagai warna yang menonjol dan eksentrik. Warna kuning

merupakan salah satu warna yang terdapat pada ikan Discus, warna yang dapat meningkatkan konsentrasi pada saat membaca.

- Orange

Warna yang melambangkan keseimbangan dan energi, warna oren digunakan pada perancangan buku ikan hias Discus dikarenakan warna yang terdapat pada ikan Discus dan selaras dengan warna kuning.

- Merah

Warna yang melambangkan gairah dan energi, dan warna merah terdapat pada salah satu jenis ikan Discus.