

III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1. Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran merupakan kelompok manusia yang menjadikan fokus sasaran untuk komunikasi agar dapat mencapai tujuan menurut Cangara (2010, h.156)” keberhasilan dalam berkomunikasi ditentukan oleh khalayak ”.

Menentukan khalayak sasaran tersebut dibagi beberapa segmestasi meliputi demografis, psikografis dan geografis yang akan menjadi sasaran agar informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh khalayak. Segmentasi diuraikan sebagai berikut :

- **Demografis**

Morrisan (2010, h. 65) mengatakan bahwa “demografis merupakan karakteristik yang dibeda-bedakan berdasarkan usia, gender, pendidikan, status dan sebagainya”. Maka perlunya beberapa poin yang sudah di tentukan sesuai dengan ilmu demografi sebagai berikut:

a. Usia : 10 hingga 14 tahun.

Dipilih remaja awal usia 10-14 tahun, karena pada usia tersebut sudah bisa menerima pemahaman seni dan budaya sehingga memudahkan untuk menyebarkan informasi tentang kesenian Bangklung.

b. Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan.

Agar pemerataan pemahaman informasi mengenai kesenian Bangklung tidak ada spesifikasi tertentu.

c. Pendidikan : SD-SMP Negeri Kabupaten Garut

Mudah untuk penyebaran informasi terjadi di SD/SMP Negeri Kabupaten Garut tersebut dengan dukungan lembaga Dinas sehingga menyetara kesetiap perpustakaan umum maupun sekolah.

d. Ekonomi : Menengah Kebawah

Karena remaja dengan status ekonomi menengah kebawah ini untuk memudahkan dalam finansial dan keterjangkauan melalui perpustakaan.

Khalayak sasaran yang dipilih merupakan remaja awal, dikarenakan remaja memiliki kegiatan membaca didalam akademis maupun non akademis dan memiliki sifat rasa ketertarikan pada hal baru atau pembaruan terlebih mengenai kesenian tradisional dan juga yang memiliki cara pandang yang cukup luas.

- **Psikografis**

Psikografis adalah perbedaan antara manusia dengan manusia lainnya, yaitu dimana minat, opini, nilai, sikap, pandangan, kepribadian, dan lain sebagainya menurut Moriarty dkk (2011). Psikografis yang ditentukan dari khalayak sasaran yaitu mengambil dari rasa keingintahuan dan keilmuan. Pada masa remaja awal cenderung memiliki rasa keingintahuan besar pada hal-hal yang bersifat baru atau pembaruan, yang dimana minat tersebut yang menjadi dasar dari sasaran media buku informasi bergambar.

- **Geografis**

Geografis merupakan pembagian berdasarkan jangkauan geografis suatu wilayah seperti negara, provinsi, kota hingga lingkungan terkecil menurut Morissan (2010, h.63)

Dalam perancangan ini berlokasi sebagai khalayak sasaran yaitu berada di Kabupaten Garut. Meskipun demikian segmentasi lokasi khalayak sasaran dalam perancangan ini juga bisa memungkinkan untuk disebarluaskan keseluruh Jawa Barat melalui perpustakaan yang berada di Kabupaten Garut agar mendapatkan informasi tentang kesenian Bangklung.

III.1.1. *Consumer Journey*

Dari keseharian khalayak dapat terlihat beberapa rutinitas yang dapat menjadi acuan untuk merancang informasi dengan media buku ilustrasi sebagai berikut:

Waktu	Kegiatan	Tempat	<i>Point of Contact</i>
05:30-6:45 WIB	Bangun tidur, sarapan, mandi, persiapan sekolah	Rumah	<i>Smartphone</i> Pakaian
06:45-8:00 WIB	Beraktivitas di sekolah ataupun perjalanan menuju sekolah	Sekolah/diluar lingkungan edukasi	Jalanan, perpustakaan, alat tulis, mading, <i>Smartphone</i>
08:00-09:00 WIB	Istirahat	Kantin/Kelas	Makanan, alat tulis, papan tulis, mading kelas, buku.
09:00-12:00 WIB	Proses pembelajaran	Sekolah	Buku, alat tulis, Jam, papan tulis.
12:00-15:00 WIB	Pulang setelah aktivitas sekolah	Sekolah	Halaman sekolah, jalan, kendaraan, <i>smartphone</i> .

15:00-17:00 WIB	Istirahat/bermain	Rumah	<i>Smartphone</i> , buku, pakaian.
17:00-19:00 WIB	Belajar, berkumpul keluarga.	Rumah	Buku, alat tulis, pakaian.
19:00-20:00 WIB	Istirahat	Rumah	Tempat tidur, buku.

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

Berdasarkan data yang sudah dipaparkan di atas maka dapat disimpulkan bahwa interaksi yang berlangsung dengan kehidupan khalayak adalah media yang dapat ditampilkan media *indoor* dan *outdoor* dan yang paling penting yaitu dimana sekolah paling intensif dengan buku.

III.1.2. *Consumer Insight*

Consumer Insight merupakan proses mengetahui secara lebih detail tentang latar belakang pemikiran dan perilaku seorang konsumen yang berhubungan dengan produk dan komunikasi menurut Amalia (2010). Bertujuan untuk memahami khalayak sasaran dengan pemikiran dan perilaku. Berikut adalah *Consumer Insight* dari khalayak:

Pandangan Keyakinan	Dari kerabat atau teman atau dengan langsung mencoba sendiri.
Perilaku	Ingin menambah wawasan dan pengetahuan terhadap pandangan terhadap hal baru.

Tabel III.2 *Consumer Insight*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi(2019)

III.2. Strategi Perancangan

Strategi perancangan ditentukan berdasarkan dengan masalah sebelumnya maka dari itu kesenian Bangklung ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat terutama remaja awal dengan didupatkannya sebuah solusi untuk memecahkan permasalahan yang sebelumnya dengan media yang dipilih yaitu berupa informasi melalui buku ilustrasi menurut Kurniasih (2014, h.60) “Buku adalah olahan pemikiran yang berisi ilmu pengetahuan dari hasil data analisis terhadap objek”. Adapun menurut Nurhadiat (2004, h.54) menjelaskan ilustrasi adalah sebuah hiasan dengan didukung oleh gambar atau penegasan sesuatu yang jelas dan rata-rata penggunaan ilustrasi dalam buku bergambarkan kartun. Tujuannya dalam perancangan informasi melalui buku ilustrasi untuk memperkenalkan mengenai kesenian Bangklung untuk disampaikan kepada khalayak sasaran agar lebih efisien dan mudah untuk di sebarakan melalui dunia akademik atau non akademik sekalipun. Dengan buku informasi bergambar ini akan dirancang lebih rinci, ringan dan menarik. Adapun buku memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Informasi
2. Referensi
3. Pendidikan
4. Bahan ulasan



Gambar III.1 Referensi buku

Sumber: <https://i2.wp.com/artforia.com/wp-content/uploads/2018/01/Buku-Bergambar-karya-Fernando-Kusuma-artforia-digital-art.jpg?ssl=1>
(Diakses pada 6 /2 /2019)

Berdasarkan konsep strategi berupa media informasi berbasis buku ini dipilih karena pada saat ini kebanyakan terutama remaja awal mencari informasi yang menarik dan tidak monoton, sehingga mampu menjadi solusi permasalahan yang ada dalam hal tersebut dapat merujuk pada khalayak sasaran yang telah ditentukan dengan membuat buku ilustrasi dapat mudah dimengerti oleh remaja.

III.2.1. Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dalam perancangan media informasi berupa buku informasi bergambar mengenai kesenian Bangklung untuk menyampaikan informasi yang didalamnya mengandung tentang nilai-nilai tradisi dan kebudayaan dengan di rancang lebih menarik, jelas dan mudah dipahami sejalan dengan ungkapan Nugroho (2004) tujuan dari komunikasi adalah sudut pandang dari perilaku, persepsi dan pola pikir. Maka tujuan komunikasi dalam perancangan informasi tentang kesenian Bangklung sebagai berikut:

- Menyajikan informasi yang jelas kepada masyarakat yang membutuhkan informasi mengenai kesenian Bangklung.
- Pengetahuan dan pemahaman tentang kesenian Bangklung kepada masyarakat.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Perancangan media informasi kesenian Bangklung membutuhkan pendekatan yang baik agar pesan yang disampaikan dapat dimengerti oleh khalayak sasaran hal tersebut sependapat dengan (Roger dalam Rustan dan Hakki, 2017) “Komunikasi merupakan sebuah proses dimana suatu pemikiran dialihkan dari sumber kepada penerima, dengan maksud mengubah tingkah laku”. Maka perlu adanya pendekatan komunikasi yang bersifat verbal serta pendekatan secara visual diantaranya sebagai berikut:

- Pendekatan Komunikasi Verbal

Pendekatan Verbal ini menggunakan dua bahasa yang dimana khalayak sasaran ditujukan di masyarakat daerah Kabupaten Garut, maka pendekatan yang dimaksud

menggunakan dua bahasa yaitu bahasa Indonesia 95% informal dan 5% menggunakan bahasa Sunda agar lebih mudah dipahami.

- Pendekatan Komunikasi Visual

Pendekatan visual didalam rancangan ini menggunakan ilustrasi dengan gaya *flat* yang dimana sedang disenangi oleh para remaja awal untuk mendukung informasi dengan menggambarkan kehidupan yang terjadi di masyarakat sekitar dijadikan buku agar lebih menarik dan tidak membosankan untuk dibaca. Tema yang dipilih adalah bernuansa kegembiraan dengan warna-warni disetiap ilustrasinya. Tampilan dengan gaya *flat* ini maksud dan tujuan dari tema kegembiraan dapat sampai dan dimengerti oleh khalayak.

Fungsi visual pada perancangan ini yaitu menekankan suatu kejadian yang berada dalam tulisan menjadi sebuah visual yang disederhanakan agar lebih dapat dimengerti dan sesuai dengan selera yang digemari oleh pelajar yang memiliki minat pengetahuan.



Gambar III.2 Referensi 1

Sumber: <https://img.monocle.com/article/endpoint-50aba7b490c2d.jpg?w=678&h=382&crop=10,0,702,1230&resize=crop&q=60>
(Diakses 6 /2 /2019)



Gambar III.3 Referensi 2

Sumber:https://www.itsnicethat.com/system/files/112012/509a34675c3e3c4d5401c2e9/imag es_slice_large/Hashimoto-LEAD.jpg?1438265739
(Diakses 01 /07/ 2019)

III.2.3. Mandantory

Mandantory merupakan lembaga pemerintahan maupun perusahaan swasta yang membutuhkan bantuan untuk dokumentasi yang memuat informasi. Perancangan yang sudah dibuat menggunakan penerbit IKAPI (IKATAN PENERBIT INDONESIA) sebagai badan yang mencetak dan penerbitan media buku dari perancangan ini, selain penerbitan buku adapun kerjasama dengan lembaga Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Garut yang dimana peran Dinas sebagai penyebaran melalui agenda tahunan yang sering dijadikan acara ataupun menjadikan aset di perpustakaan, sehingga akan lebih memudahkan untuk memperkenalkan kesenian Bangklung kepada masyarakat. Hal ini dinyatakan oleh Bapak Wawan Somarwan, S.Sn. (Kepala Bagian Kesenian Tradisional) perlunya informasi sebuah kesenian yang berada di Kabupaten Garut dan mengenalkan kesenian Bangklung kepada masyarakat ada hal lainnya merupakan salah satu bentuk dari sebuah pewarisan budaya agar tetap aset budaya terjaga kelestariannya.



Gambar III.4 Logo Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kab. Garut.
Sumber: <https://www.garutkab.go.id/assets/img/logo-kabupaten-garut.png>
(Diakses pada 01/072019)



Gambar III.5 Logo IKAPI.
Sumber: <https://ikapi.sementara.net/wp-content/uploads/2019/01/logo-ikapi-1.png>
(Diakses pada 01/072019)

III.2.4. Materi Pesan

Materi pesan yang digunakan dalam perancangan ini merupakan sebuah komunikasi dapat dipahami sebagai hubungan antara dua orang atau lebih dalam pengiriman dan penerimaan pesan secara tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami menurut Djamarah (2004, h.3). Pesan yang disampaikan merupakan sebuah pengajaran sebuah edukasi agama secara tidak langsung agar masyarakat di daerah Desa Cisero Kec. Cisirapan Kab. Garut bisa bergotong royong dan saling mensyukuri apa yang sudah diberikan kenikmatan oleh YME. Hal tersebut dapat diperinci sebagai berikut:

- Media Utama
 1. Diawali dengan menyatukan kedua alat musik Terbang dan Angklung dengan begitu penyebaran agama Islam melalui syair yang diambil dari kitab barjanji dilantunkan sehingga lebih memudahkan penyebarannya.

2. Dengan proses sehabis panen (*ngakut & ngampih*) dimana karunia yang diberikan YME. Memberikan edukasi rasa syukur yang kesenian Bangklung dilakukan dengan melantunkan lagu Al-Maolana yang didalamnya sanjungan-sanjungan kepada Allah SWT.
 3. Setelah dilakukan sehabis panen ada acara khitanan yang dimana masyarakat saling membantu gotong royong dalam memeriahkan acara mulai dari proses mengiringi dari proses pemandian hingga proses pawai membawa keliling desa sambil melantun lagu Saur yang didalam liriknya banyak pesan.
 4. Pesan keseluruhannya mengandung norma-norma sosial, kebudayaan dan rasa syukur dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya menjadi hiburan tetapi sebagai pesan yang disampaikan dengan lagu-lagu.
- Media pendukung
 1. Pesan informasi singkat yang mendukung media utama dibeberapa aspek.

III.2.5. Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan dalam perancangan ini adalah gaya bahasa deskriptif agar pemakaian ragam tertentu memperoleh makna semakin hidup kepada keseluruhan penyampaian dengan pikiran dan perasaan. Deskriptif adalah tulisan yang memberikan perincian tentang sesuatu. Penulis berusaha untuk memberikan kesan-kesan dan hasil dari observasi kepada khalayak dalam penulisan ini menggunakan deskriptif imajinasi atau daya khayal. Pembaca di bawa seolah-olah berada dalam peristiwa atau sesuatu yang dibicarakan menurut (Keraf, 1981).

III.2.6. Strategi Kreatif

Strategi yang digunakan dalam perancangan ini yaitu dengan dibuatnya informasi yang dijadikan gambar bercerita sehingga dengan perancangan gabungan antara gambar dan teks informasi membuat pembaca tidak merasa jenuh ketika sedang dibaca. Media utama pada perancangan ini berupa buku maka, perlu strategi agar menyesuaikan dengan kebutuhan buku dengan menonjolkan karakter ilustrasi pembaca tidak merasa bosan, informatif, dan visual yang ditampilkan bisa menambahkan estetika dari buku,

sehingga tidak hanya untuk sekedar dibaca melainkan menjadi sebuah koleksi. Adapun media pendukung sebagai strategi yang dimana membantu untuk mengenalkan kesenian Bangklung dalam bentuk yang menarik sehingga dapat juga membantu media utama yang dimaksud dengan media pendukung yaitu : x-banner, poster, jam dinding, totebag, kaos, pembatas buku, stiker pack, gantungan kunci dan notebook yang dimana sesuai dengan kebutuhan khalayak.

Ada beberapa point yang akan diuraikan dalam strategi keratif sebagai berikut:

- *Copywriting*

Strategi yang digunakan dalam *copywriting* yaitu penulisan *headline* dan *Tagline* dengan menggunakan font “DUMMY” dari jenis font “*sans serif*” yang informal dan tidak kaku disesuaikan dengan khalayak dan keterbacaan yang jelas. *Headline* “Kesenian Tradisional” dan *Tagline* “Terbang dan Angklung” .

Kesenian Tradisional

BANGKLUNG

Terbang dan Angklung

Gambar III.6 *Headline dan Tagline*
Sumber: Dokumentasi pribadi (2019)

- *Storyboard*

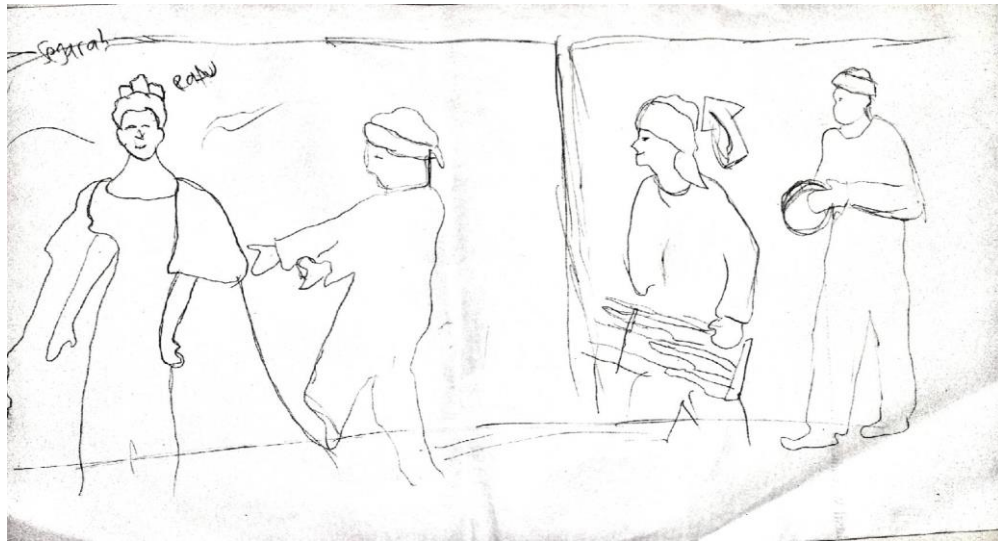
Storyboard dibuat untuk menentukan alur cerita sebagai acuan agar cerita yang dibuat menarik yang dimana dalam sketsa ini memiliki 5 sub bab yang pertama sejarah, lirik, alat musik, kostum dan prosesi.



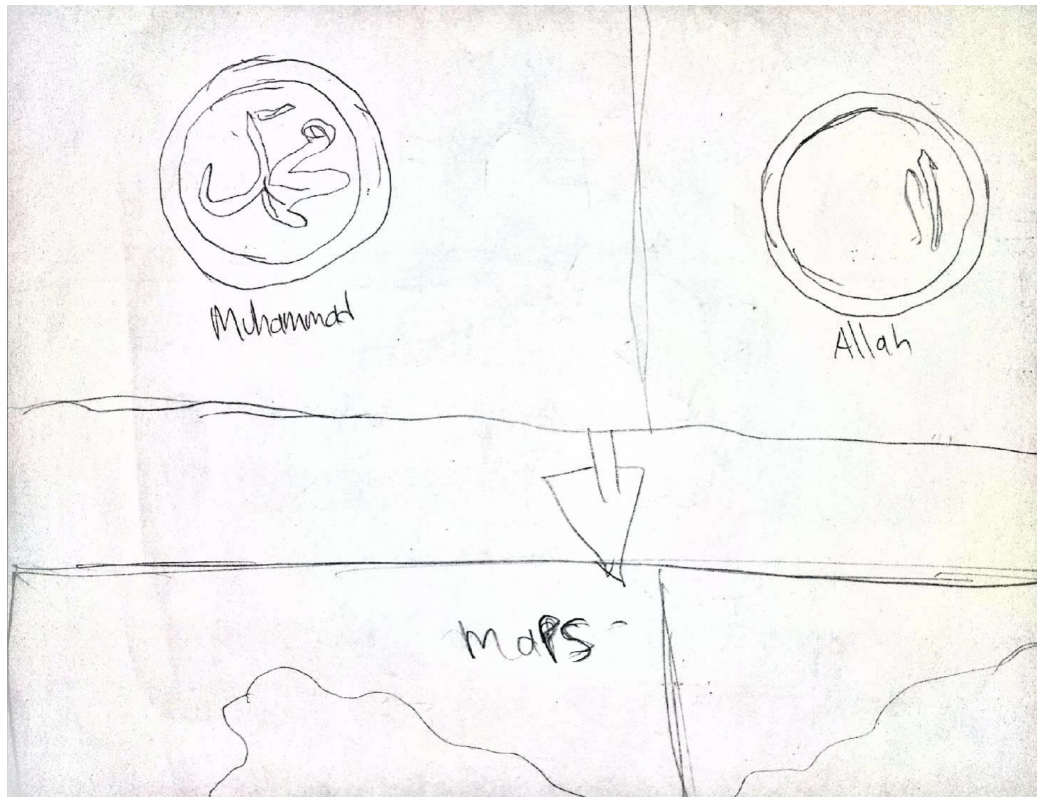
Gambar III.7 Sketsa.
Sumber: Dokumentasi pribadi (2019)



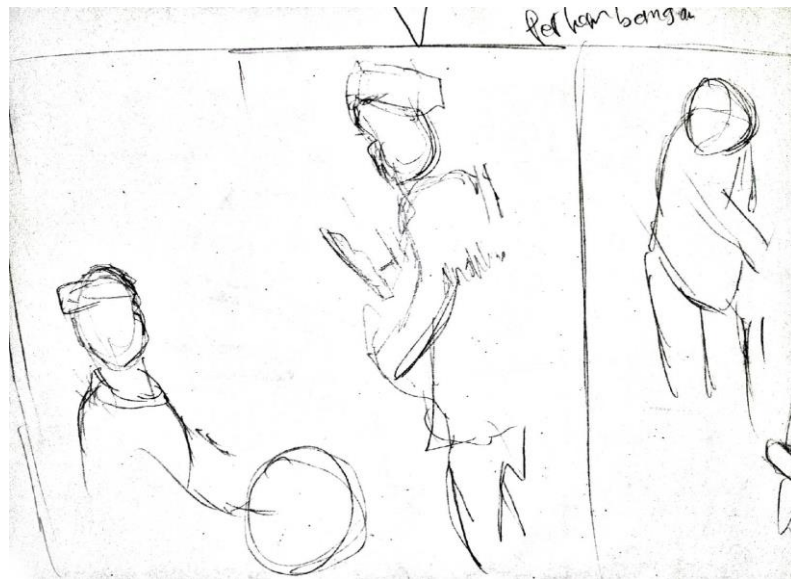
Gambar III.8 Sketsa 2
Sumber: Dokumentasi pribadi (2019)



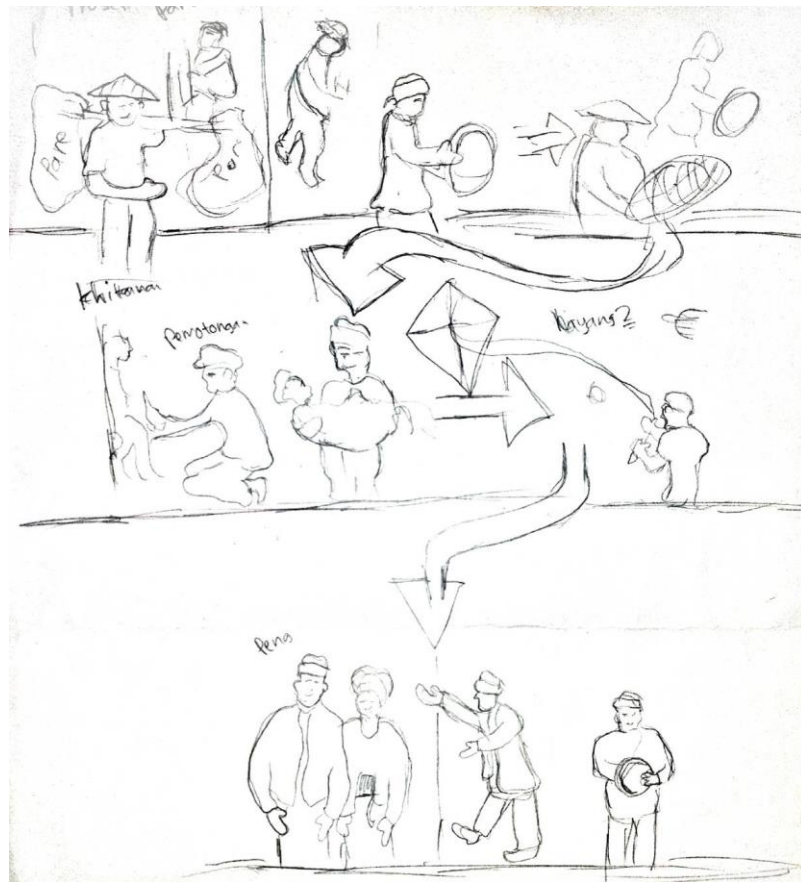
Gambar III.9 Sketsa sejarah
Sumber: Dokumentasi pribadi (2019)



Gambar III.10 Sketsa sejarah2
Sumber: Dokumentasi pribadi (2019)



Gambar III.11 Sketsa sejarah 3
 Sumber: Dokumentasi pribadi (2019)



Gambar III.12 Prosesi (upacara) tradisional
 Sumber: Dokumentasi pribadi (2019)

III.2.7. Strategi Media

Dalam strategi media terdapat hal-hal yang penting dengan tujuan agar khalayak tertarik dan dapat memahami terhadap media informasi buku tersebut sebagai berikut:

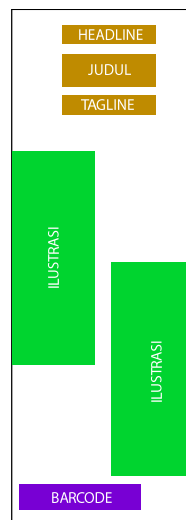
a. Media Utama

Media buku informasi bergambar dengan memperkenalkan kesenian Bangklung digunakan sebagai media utama. Didalamnya terdapat pesan nilai-nilai moral, hiburan dan gotong royong di dalam kehidupan sehari-hari dengan ditunjukkan dalam Prosesi(upacara) tradisional yaitu: Pada upacara sehabis panen (*ngakut dan ngampih*), anak khitanan, memeriahkan arena permainan layang-layang dan mengarak pengantin (*pawai*). Memilih media buku informasi bergambar ini dikarenakan pada dasarnya menyukai gambar dan membaca didalam akademik maupun non akademik dengan pengenalan gambar akan lebih memudahkan menyampaikan sehingga memiliki banyak sudut pandang baru.

b. Media Pendukung

- X-Banner

X-Banner berisikan informasi singkat mengenai kesenian Bangklung tersebut. Isi singkat dan tampilan buku ditampilkan di dalam X-Banner. Media ini bertujuan untuk menambah promosi agar penyampain lebih efektif dan cukup terlihat di kerumunan masa.



Gambar III.13 Layout Xbanner
Sumber: Dokumentasi pribadi (2019)

- Poster

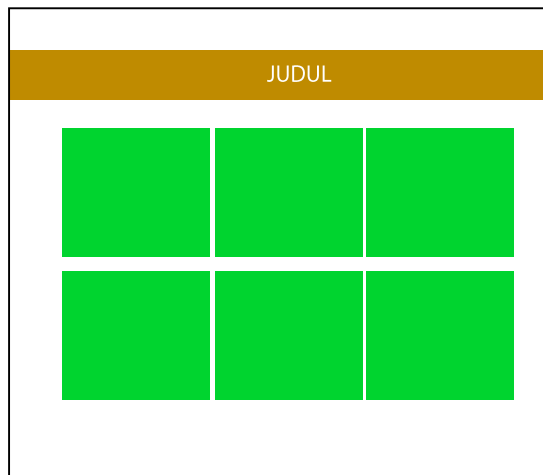
Fungsi poster sebagai promosi dan informasi singkat yang efektif berisikan gambar yang dimana prosesi (upacara) ditampilkan keseluruhannya. Poster ini sangat mudah penyebaran dengan berukuran A3 bisa menempelkan di tempat umum dan majalah dinding (mading) sekolah agar mudah terlihat oleh target khalayak .



Gambar III.14 Layout Poster
Sumber: Dokumentasi pribadi(2019)

- *Stiker Pack*

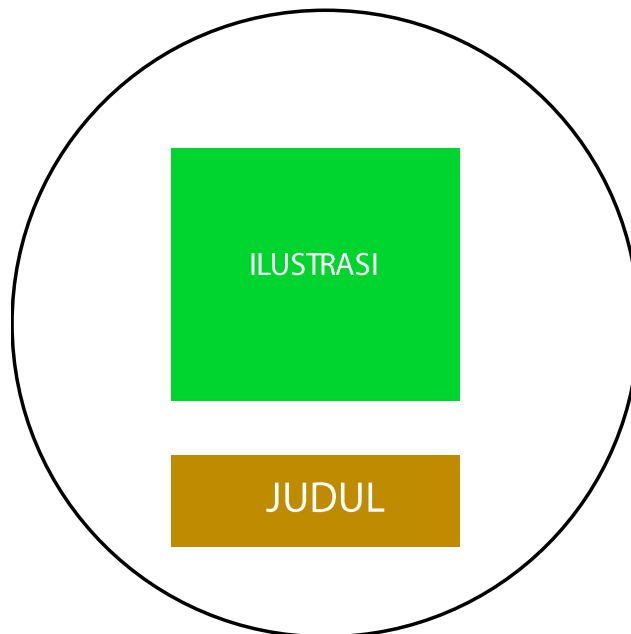
Merupakan media pendukung yang paling efektif yang disukai oleh remaja sehingga dapat mudah dilihat dan dapat perhatian dari target khalayak.



Gambar III.15 Layout *Stiker Pack*
 Sumber: Dokumentasi pribadi(2019)

- Gantungan Kunci

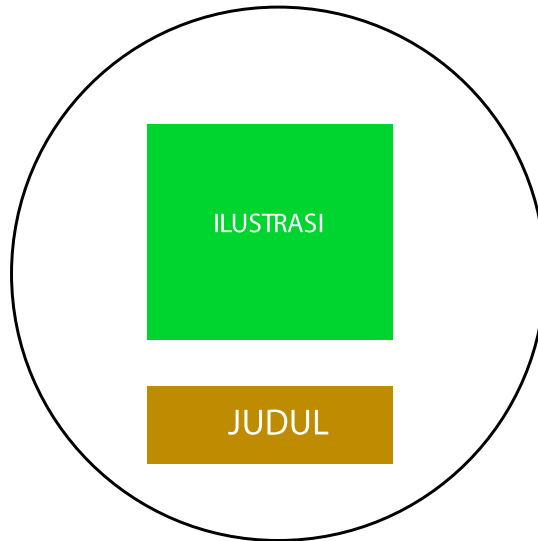
Gantungan merupakan media yang dibuat menyesuaikan dengan media menjadikan satu pack dengan media yang lainnya selain itu bisa dijadikan sebagai penanda di *resleting* tas anak agar bisa membedakan.



Gambar III.16 Layout Gantungan Kunci
 Sumber: Dokumentasi pribadi(2019)

- Jam Dinding

Dengan menggunakan media jam dengan gambar ditengahnya dan dibawah lingkarannya ditulis nama Bangklung media ini sangat tepat ditempel depan kelas agar target selalu teringat akan kesenian Bangklung.



Gambar III.17 Layout Jam Dinding
Sumber: Dokumentasi pribadi(2019)

- T-Shirt

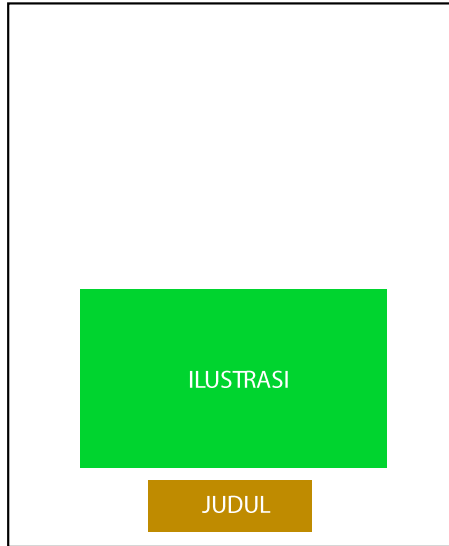
Gambar ilustrasi yang sedang memainkan Terbang dan Angklung menjadi *point of view* agar lebih menarik diposisikan sebelah kiri depan agar dapat perhatian para remaja.



Gambar III.18 Layout T-shirt
Sumber: Dokumentasi pribadi(2019)

- *Notebook*

Notebook untuk menjadi catatan bagi para remaja ini dan didesain dua orang yang sedang memegang Terbang dan Angklung bisa juga menjadikan sebuah buku untuk menulis maupun menggambar.



Gambar III.19 Layout *Notebook*
Sumber: Dokumentasi pribadi(2019)

- *Totebag*

Totebag merupakan tas dengan selempang, cara pakainya dengan disampirkan ke pundak atau menyilang dengan tubuh pemakai.



Gambar III.20 Layout *Totebag*
Sumber: Dokumentasi pribadi(2019)

III.2.8. Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Sebuah media sangat perlu untuk pendistribusian di wilayah Kabupaten Garut agar lebih memperluas informasi kepada target yang diinginkan, maka dengan begitu perlu diperhatikan dengan benar strategi waktu pendistribusian di perpustakaan maupun sekolah.

a. Lokasi distribusi

Buku didistribusikan melalui poster yang disebarakan pada sekolah yang berada di kabupaten garut bahwa keberadaan buku tentang kesenian Bangklung sudah diliris dan adapun pihak dinas yang menyediakan penyimpanan pendokumentasian di perpustakaan agar dapat lebih mudah mendapatkan informasi.

b. Jadwal distribusi media utama melalui poster dan sosial media

Terdapat jadwal pendistribusian media utama buku mengenai kesenian Bangklung agar tersampaikan kepada khalayak dengan baik, dengan mengikuti kebiasaan konsumen. Terdapat sosial media yang menjadi pendukung untuk memperluas dan mempermudah penyebaran informasi mengenai buku kesenian Bangklung.

MEDIA	DISTRIBUSI	WAKTU	PENYEBARAN
Buku mengenai kesenian Bangklung (Media Utama)	Sekolah/ perpustakaan Kabupaten Garut	26 Mei 2019 08:00- selesai WIB	Offline
Poster (Sekilas informasi dan perilisan buku)	Sekolah/ perpustakaan Kabupaten Garut	26 – 1 Juni 2019 08:00-selesai WIB	Offline
Sosial media (perilisan buku)	<i>Facebook,</i> <i>Twitter</i> dan <i>Instagram</i>	27-10 Juni 2019 08:00- selesai WIB	Online

Tabel III.3 Jadwal Distribusi Media utama, poster dan sosial media
Sumber: Dokumentasi pribadi(2019)

c. Jadwal distribusi *Merchandise* Buku

Merchandise didistribusikan di area sekolah dan perpustakaan, membagikan sebagai daya tarik saat launching adapun dimana *merchandise* ini berguna sebagai sekilas informasi tambahan mengenai buku kesenian Bangklung.

MEDIA	DISTRIBUSI	WAKTU
X-banner, Manual Book (Media pendukung)	Launching Buku di sekolah dan perpustakaan	26 Mei 2019 08:00- selesai WIB
Totebag, Jam Dinding, Note Book, T-shirt, Stiker Pack, Gantungan Kunci		

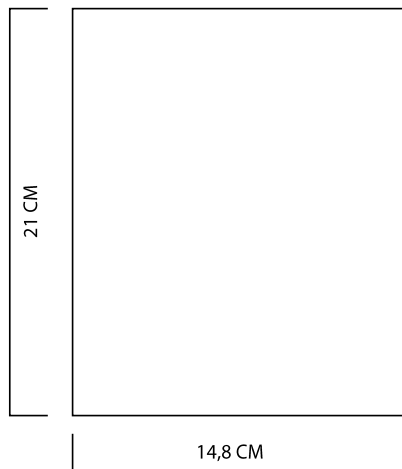
Tabel III.4 Jadwal Distribusi *Merchandise* Buku
Sumber: Dokumentasi pribadi (2019)

III.3. Konsep Visual

Konsep visual dari buku informasi bergambar akan disesuaikan dengan yang sering terlihat dikeseharian masyarakat daerah Desa Cisero Kecamatan Cisarupan Kabupaten Garut. Visual karakter buku yang diambil dari seorang orang dewasa dengan menggunakan gaya ilustrasi yang tidak realis dengan gaya *flat*. Visual akan digunakan berpola (Pattern) dengan tema yang ceria dengan menggunakan warna cerah. Dibedakan sesuai dengan *background* agar menjadikan *point of view* agar dapat menjadikan desain memiliki keserasian. Agar hasil yang di dapatkan maksimal, ada yang perlu diperhatikan dalam setiap rencana pembuatannya. Format desain yang akan dibuat berdasarkan media utama yang telah ditentukan bagaimana tata letak, pemilihan huruf dan warna, serta rancangan lain yang menjadi keselarasan.

III.3.1. Format Desain

Buku informasi bergambar akan dibuat dengan ukuran a5 21 cm x 14,8 cm. ukuran yang sangat mudah untuk dibawa dan mudah dengan kebutuh target audiens yaitu remaja awal. Posisi yang di ambil berupa portrait dan membuka buku ilustrasi dari segi kenyamanan dan mudah digenggam .



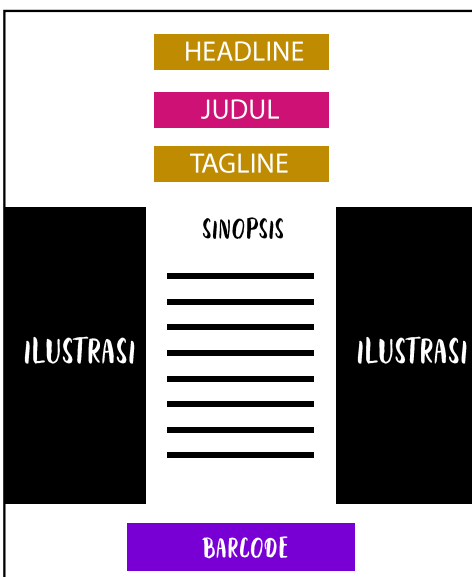
GambarIII.21 Ukuran Format Desain
 Sumber: Dokumentasi pribadi (2019)

III.3.2. Tata Letak

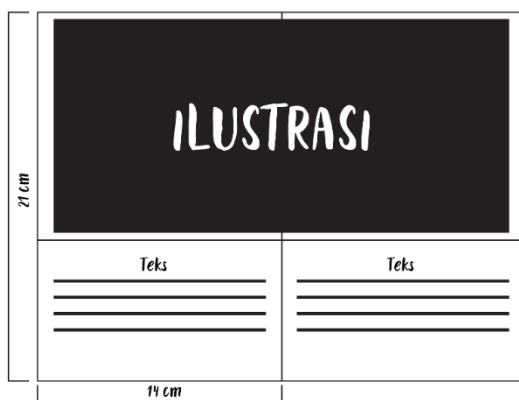
Tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dibangun untuk mendukung konsep atau pesan yang dirancang menurut Rustan (2008). Letak visual dirancang memiliki ruang hingga 60% dan 40% adalah sebuah teks dengan membuat sebuah frame sebagai ruang yang diisi oleh ilustrasi bagian bawah diisi dengan teks sebagai keselarasan antara visual dan teks agar pembaca tidak pusing dan bosan saat membaca. Penerapan *layout* harus dipikirkan sisi kenyamanan dengan print 2 muka agar lebih mudah dilihat. Tata letak yang baik memberikan perhatian kepada target khalayak. Secara terperinci seperti di bawah ini:



GambarIII.22 Tata letak Cover Depan Buku
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)



GambarIII.23 Tata letak Cover Belakang
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

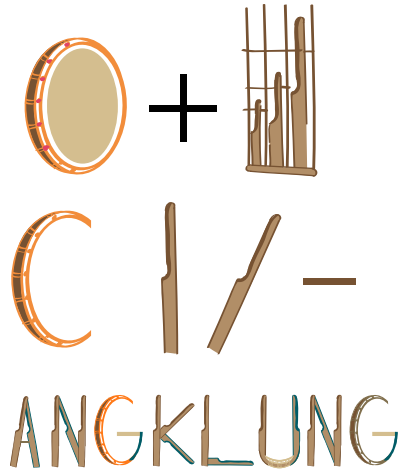


GambarIII.24 Tata letak Halaman Isi
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

III.3.3. Tipografi

Menurut Suidiana (2001, h.1) tipografi adalah “susunan kata yang mengarahkan pesan atau ide kepada pembaca”. Tipografi yang menyesuaikan dengan target khalayak merupakan hal yang dekat dengan remaja sehingga *font* berjeniskan *Handwritten* yang dipilih pun tidak terlalu formal, tidak kaku dan menarik tetapi keterbacaan masih sangat tinggi. Font yang di pilih menyesuaikan kembali kepada masyarakat digunakan terlihat menyenangkan, serta warna membuat dengan ceria membuat kesan terhadap karya.

- Tipografi Judul



Gambar III.25 Tampilan Tipografi Judul
Sumber: Dokumentasi pribadi (2019)

Font pada judul ini menggunakan elemen yang di ambil dari Terbang dan Angklung itu sendiri sehingga membentuk huruf BANGKLUNG. Huruf ini memiliki karakter yang cenderung ekspresif sesuai dengan remaja awal yang senang mengekspresikan apapun. Hal menjadikan font dekoratif dipilih tidak merasa kaku dan berkesan ekspresif.

- Font dalam Buku

Menggunakan keseluruhannya menggunakan font yang bernama Dummy pemilihan warna coklat diadaptasikan dari warna dasar musik angklung sehingga coklat font dan sangat terlihat lebih menarik.

Lisensi Font: Font “*Rabbits Dummy*” sebuah percobaan dapat di unduh secara gratis pada <https://ifonts.xyz/> . jika ingin menggunakan secara komersial, harus membeli lisensi secara keseluruhannya dengan *kerning* dan *embedding*.

DUMMY
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 123456789v0
“({ [? ! & \$ % € @] }) . ”

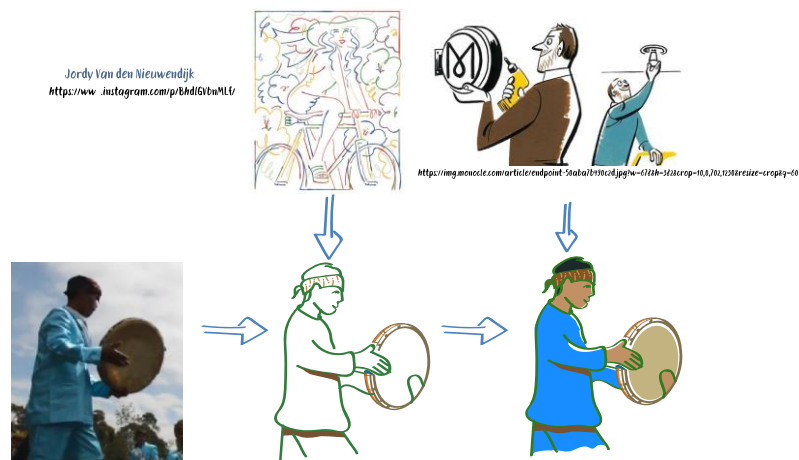
Gambar III.26 Tampilan Font Dummy
 Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

III.3.4. Ilustrasi

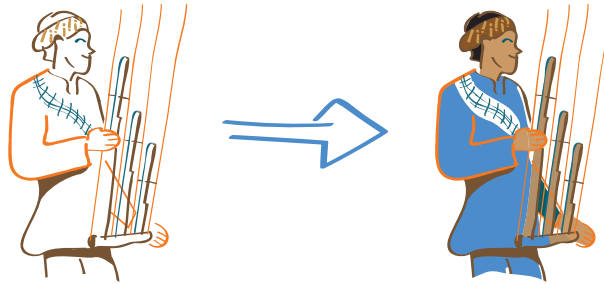
Ilustrasi merupakan sebuah peranan untuk membantu isi buku dengan sebuah gambar (foto/lukisan) memperjelas isi buku menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2019). Gaya ilustrasi yang di gunakan merupakan *flat*. Teknik yang dipakai dalam perancangan buku ilustrasi ini merupakan dengan menggunakan teknik digital, ilustrasi diaplikasikan dengan warna-warna ceria yang lebih sukai oleh remaja awal. Ilustrasi dibuat terlihat menarik dan unik dengan demikian gaya yang dipakai agar pembaca remaja awal lebih antusias membaca buku dan tidak merasa bosan saat melihat gambar.

- Studi Karakter

Mempelajari bentuk dari sebuah kesenian Bangklung beserta fungsinya. Studi karakter ini diadaptasi dengan sumber yang pernah menggambarkan kesenian Bangklung melalui photo maupun video kemudian dilakukan *trace* (menjiplak) ulang menjadi *vector* yang disederhanakan agar dapat dipahami.



Gambar III.27 Karakter Pemain Terbang
 Sumber: Dokumentasi Pribadi













Gambar III.28 Karakter Pemain Angklung
Sumber: Dokumentasi Pribadi(2019)

III.3.5. Warna

Warna yang diambil dalam perancangan ini yaitu warna tersier. Warna tersier terbentuk pencampuran warna primer dan sekunder. Warna-warna tersebut diambil dari elemen kesenian Bangklung. Adapun beberapa warna dengan makna dari warnanya sebagai berikut:

- Oren :Hangat, Ceria
- Biru :Segar
- Hijau :Harapan dan Kehidupan
- Coklat :Warna bumi, kehangatan dan nyaman
- Pink :Rasa sayings, lembut dan cinta
- Kuning :Ceria
- Hitam :Tegas, elegan dan pekat
- Abu-Abu :Stabil, keseriusan dan setia
- Biru tua :Kaku, keras dan fokus.

	R :244 C :0% G :121 M :65% B :34 Y :99% #f47922 K :0%		R :26 C :88% G :107 M :48% B :129 Y :37% #1a6b81 K :11%
	R :139 C :35% G :86 M :65% B :37 Y :94% #8b5625 K :26%		R :239 C :0% G :60 M :92% B :34 Y :100% #ef3c24 K :0%
	R :60 C :24% G :118 M :65% B :57 Y :100% #3c7639 K :55%		R :30 C :0% G :40 M :65% B :43 Y :99% #1e282b K :0%
	R :158 C :0% G :181 M :65% B :32 Y :99% #d5bf90 K :20%		R :202 C :54% G :125 M :65% B :40 Y :100% #ca6235 K :27%
	R :230 C :12% G :212 M :10% B :94 Y :76% #e6d45e K :0%		R :237 C :14% G :31 M :33% B :128 Y :80% #ed1f80 K :74%

Gambar III.29 Skema Warna
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)