

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran adalah sejumlah orang yang perilaku dan sikapnya akan diubah. Khalayak sasaran ini sebagai salah satu penentu dalam perancangan media, agar dapat disesuaikan, karena khalayak sasaran juga memberi pengaruh besar terhadap pembuatan media. Khalayak sasaran didefinisikan sebagai sejumlah besar orang yang sikap, perilaku dan pengetahuannya akan diubah melalui kegiatan kampanye.(Venus, 2012, h.89). Target informasi ditujukan kepada keluarga pengidap, pengidap dan lingkungannya, maka target audiens ini dibatasi. Antara lain sebagai berikut :

a. Demografis

Demografis adalah mempelajari dinamika kependudukan manusia. Ilmu yang mempelajari tentang gambaran penduduk pada suatu wilayah. Pada perancangan ini demografis ditujukan kepada :

- **Usia** : 18-30 tahun
Pemilihan usia untuk target khalayak adalah usia 18-30 tahun, karena memiliki potensi besar untuk mendapatkan penyakit Skizofrenia.
- **Jenis Kelamin** : Perempuan dan Laki-laki
Target khalayak ditujukan kepada perempuan dan laki-laki, karena penyakit Skizofrenia dapat dialami oleh semua orang.
- **Pendidikan** : Semua jenis pendidikan
Target khalayak ditujukan kepada semua jenis pendidikan.
- **Pekerjaan** : Semua jenis pekerjaan
Target khalayak ditujukan untuk semua jenis pekerjaan karena Skizofrenia menyerang kepada orang yang stres.

- Status Ekonomi : Semua kalangan
Target khalayak ditujukan kepada semua kalangan.
- b. Geografis
Geografis adalah ilmu yang membahas tentang wilayah seperti, desa, regional, perkotaan, nasional dan internasional. Pemilihan target khalayak berdasarkan geografis ditujukan kepada orang-orang yang tinggal di kota-kota besar Indonesia, karena Skizofrenia menyerang terhadap orang yang tinggal di perkotaan. Difokuskan ke Kota Bandung.
- c. Psikografis
Memiliki ciri kepribadian tertentu dan gaya hidup. Pemilihan khalayak sasaran menurut psikografis ditujukan kepada remaja dewasa yang tinggal di perkotaan.

III.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan merupakan kumpulan konsep dalam menyampaikan sebuah informasi dan perancangan yang ingin disampaikan oleh komunikator kepada khalayak sasaran. Hal tersebut berfungsi sebagai informasi dan pesan yang akan disampaikan dengan tepat, sesuai dengan karakteristik khalayak sasaran.

Dalam perancangan media informasi ini, yang perlu diperhatikan adalah ketepatan dalam penyampaian informasi kepada khalayak sasaran. Solusi media untuk menyampaikan informasi potensi penderita Skizofrenia melalui media buku ilustrasi dan media pendukung lainnya.

Perancangan ini akan berisi pesan untuk memotivasi para penderita Skizofrenia. Dengan adanya perancangan ini diharapkan bisa membantu keluarga dan penderita Skizofrenia untuk menyalurkannya kedalam bentuk komunikasi visual. Agar pesan dan informasi tersampaikan dengan baik dan mencapai tujuan, maka dibutuhkannya perancangan yang terkonsep dengan baik dan jelas.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari perancangan ini adalah menginformasikan kepada keluarga dan penderita Skizofrenia mengenai potensi-potensi yang dapat dilahirkan secara komunikasi visual. Diharapkan tujuan yang dicapai ialah para penderita Skizofrenia bisa termotivasi agar menjadi maju atau menjadikannya sebagai terapi.

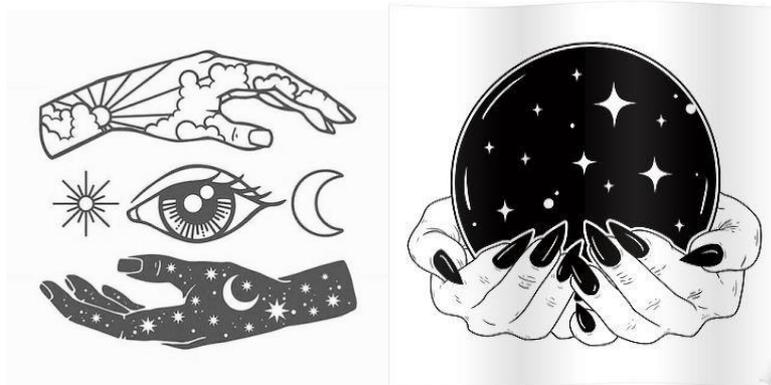
III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan dari satu orang ke orang lain. Pendekatan komunikasi adalah penyampaian pesan dengan baik dan efektif. Dalam perancangan informasi potensi penderita Skizofrenia ini melalui pendekatan visual dan pendekatan verbal yang disesuaikan dengan khalayak sasaran.

1. Pendekatan Visual

Pendekatan visual merupakan pendekatan melalui sebuah gambar atau ilustrasi. Pendekatan visual dalam perancangan media informasi ini menggunakan ilustrasi yang dikomposisikan dengan warna dan tipografi untuk menarik perhatian dari khalayak sasaran.

Contoh gaya visual



Gambar III.1 Contoh Gaya Visual

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/646266615257472278/> (Diakses pada 8/6/2019)



Gambar III.2 Contoh Gaya Visual

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/287386019948299687/> (Diakses pada 15/7/2019)



Gambar III.3 Contoh Gaya Visual

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/744360644636299552/> (Diakses pada 15/7/2019)

2. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal adalah pendekatan yang dilakukan secara tertulis. Bahasa yang digunakan dalam perancangan media informasi ini menggunakan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris yang digunakan sehari-hari atau Bahasa Indonesia non-formal.

III.2.3 Mandatory

Mandatory merupakan pihak-pihak yang bertanggung jawab dalam pelaksanaan pembuatan media informasi. Dimana perancangan informasi ini bisa dilakukan tidak lepas dari bantuan beberapa pihak seperti Dinas Kesehatan dan KPSI (Komunitas Peduli Skizofrenia Indonesia). Sehingga dapat memudahkan dalam pembuatan perancangan informasi yang peneliti lakukan.



Gambar III.4 Logo KPSI

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/646266615257472278/> (Diakses pada 8/6/2019)



Gambar III.5 Logo Kementerian Kesehatan Republik Indonesia

Sumber:

https://www.google.com/search?q=kementerian+kesehatan&newwindow=1&safe=strict&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj87dCamILjAhUICM0KHZPMCFgQ_AUIECgB&biw=1280&bih=617#imgrc=y9PUX3OqrsfD4M: (Diakses pada 8/6/2019)



Gambar III.6. Logo Penerbit Coconut Books

Sumber:

<https://mobile.facebook.com/novelcoconutbooks/photos/a.1612903032109075/1612903035442408/?type=3&source=48> (Diakses pada 15/7/2019)

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan dan tujuan dari perancangan media informasi ini yaitu agar informasi yang diberikan kepada khalayak sasaran dapat diterima dengan baik dan benar. Para pengidap dan pendamping pun dapat dengan mudah mengetahui informasi tentang Skizofrenia dan potensi-potensi yang dapat dilahirkan.

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya Bahasa adalah cara yang digunakan oleh pengarang dalam memaparkan gagasannya sesuai dengan efek dan tujuan yang ingin dicapainya (Amiudin, 1995, h.5). Gaya Bahasa yang digunakan dalam perancangan media informasi ini merupakan gaya bahasa deskriptif yang bertujuan untuk memberikan informasi dan pesan secara jelas dan mudah dimengerti, juga dengan gaya persuasif yang dapat membuat khalayak bisa menerima pesan dan informasi agar dapat dipahami oleh semua sudut pandang keluarga, pendamping dan penderita.

III.2.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan cara yang dilakukan untuk mendapatkan perhatian khalayak sasaran dengan membuat sebuah media yang kreatif dan efektif. Media yang disampaikan adalah dalam berbentuk media informasi. Media juga ditunjang

dengan ilustrasi yang menarik sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan ringan dan dapat menarik perhatian dari khalayak sasaran.

III.2.7 Strategi Media

Strategi media merupakan sarana untuk menyampaikan pesan dan informasi terhadap khalayak sasaran dan menjadi penting karena berkaitan dengan cara pengaplikasian kedalam sebuah karya untuk menyampaikan pesan yang ada kepada khalayak sasaran yang ditujukan.

Strategi perancangan media yang digunakan dibagi menjadi dua:

1. Media Utama

Media utama yang digunakan adalah buku motivasi yang berisi kata-kata motivasi juga ilustrasi. Buku ini dikemasn dengan tata letak yang tidak beraturan, terinspirasi dari penderita yang memiliki halusinasi dan delusi.

2. Media Pendukung

Untuk menunjang media utama, maka sangatlah diperlukan peran media pendukung untuk media pengingat atau memperkenalkan dan bertujuan agar menarik minat khalayak sasaran. Media pendukung berperan juga dalam mempromosikan media utama terhadap khalayak sasaran. Media pendukung yang digunakan sebagai berikut:

- Tahap Informasi

- a. X-Banner

X-Banner merupakan media yang akan memberikan informasi tentang acara yang akan diselenggarakan pada saat melakukan penjualan media utama. X-Banner akan ditempatkan di stand buku Continue yang dijual.

- b. Poster

Poster digunakan untuk mengajak atau beriklan, yang biasanya di tempel di dinding, madding atau tempat yang bisa dilihat dengan mudah oleh orang.

c. Sosial media Instagram, Facebook dan Twitter.

Instagram, Facebook dan twitter merupakan salah satu media social yang banyak dipergunakan karena sebagian besar khalayak sasaran memakai atau mempunyai sosial media. Sosial media ini dipilih karena merupakan salah satu media yang penyebaran informasinya dapat tersebar dengan sangat cepat.

- Tahap Peningat

Media yang digunakan pada tahap peningat biasanya media yang bertujuan untuk mengingatkan kepada media utama. Biasanya didapat sebagai *merchandise*, hadiah atau barang yang dijual pada saat peluncuran buku.

Berikut media yang akan digunakan:

a. Kaos

Kaos dijadikan sebagai hadiah pada saat pembelian buku Continue. Kaos yang diberi merupakan kaos dengan lengan pendek menggunakan bahan yang ringan, serta pada bagian depan kaos terdapat judul buku dan ilustrasi. Kaos diberikan sebagai hadiah untuk 5 orang pertama pembeli buku Continue.

b. Tote Bag

Tote Bag dijadikan sebagai hadiah jika membeli buku Continue agar buku yang telah dibeli dapat dimasukkan kedalam totebag. Tote bag diberikan kepada 10 orang pembeli pertama.

c. Pembatas Buku

Pembatas buku merupakan media yang berkaitan dengan buku. Pembatas buku digunakan sebagai penanda apabila orang yang sedang membaca buku berhenti membaca. Pembatas buku ada disetiap buku yang sudah dicetak.

III.2.8 Strategi Distribusi & Waktu Penyebaran Media

Strategi distribusi adalah sebuah rencana dalam menyebarkan media kepada khalayak sasaran.

Tabel III.1 Strategi distribusi penyebaran media
Sumber: Dokumentasi pribadi.

Media bulan penyebaran	Buku	Poster Promosi	Poster Artwork	X banner	Totebag
Februari 2020					
Maret 2020					
April 2020					
Mei 2020					
Juni 2020					

Tabel III.2 Strategi distribusi penyebaran media
Sumber: Dokumentasi pribadi.

Media Bulan Penyebaran	Kaos	Media Sosial
Februari 2020		
Maret 2020		
April 2020		
Mei 2020		
Juni 2020		

Pendistribusian akan dilakukan selama 3 bulan, yaitu pada bulan . Februari, Maret, Mei 2020. Pendistribusian awal dilakukan pada bulan Februari diakhiri pada bulan Mei saat *launching* buku karena berkaitan dengan Hari Skizofrenia Sedunia, dengan peluncuran buku yang dilakukan pada tanggal 24 Mei 2019 dengan memberikan berbagai *merchandise* menarik setiap pembelian buku pada saat peluncuran buku. Maka strategi distribusi di lakukan melalui:

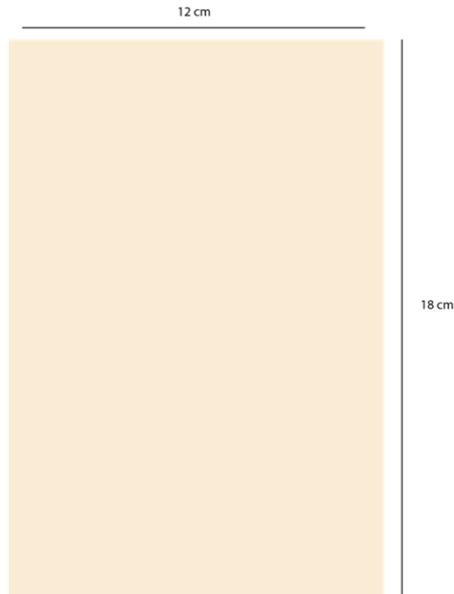
- Media *online* dikarenakan khalayak sasaran sangat sering menggunakan internet.
- Melalui media cetak, dikarenakan khalayak sasaran memiliki kontak dan pengelihatn pada jam-jam tertentu terhadap media cetak saat didalam perjalanan atau saat di kampus.
- Media utama dikeluarkan saat tanggal 24 Mei 2019 dikarenakan tanggal tersebut bertepatan dengan Hari Skizofrenia Sedunia.
- Media pendukung seperti kaos, *totebag*, poster *artwork*, akan dijadikan *merchandise* pada saat *launching*.

III.3 Konsep Visual

Konsep visual adalah konsep yang berawal dari pendekatan verbal dan diwujudkan melalui bentuk visual. Konsep visual yang ditampilkan dalam perancangan media informasi ini akan memberikan informasi tentang potensi-potensi Skizofrenia dan motivasi untuk para penderita secara menarik dan diharapkan dapat mudah diingat oleh khalayak sasaran.

III.3.1 Format Desain

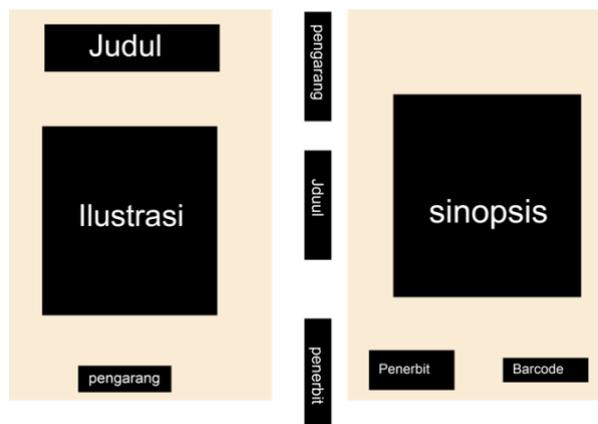
Untuk merancang sebuah desain diperlukan sebuah format desain yang akan dibuat. Format desain yang akan dibuat adalah buku berukuran 18cm x 12cm (vertikal). Bagian *cover* buku menggunakan *hardcover* dengan laminasi doff.



Gambar III.7 Format Desain Buku
Sumber: Dokumen Pribadi (15/7/2019)

III.3.2 Tata Letak (*Layout*)

Tata Letak atau *layout* merupakan letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam sebuah media tertentu untuk mendukung konsep atau kesan yang dibawa.



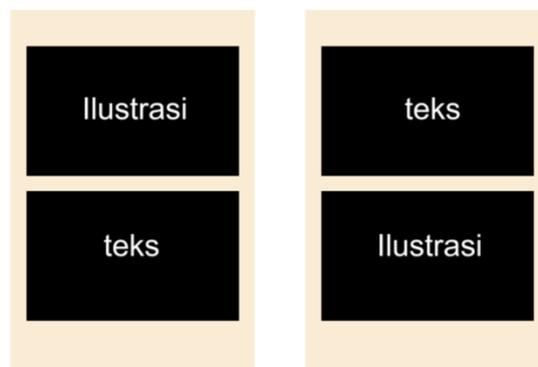
Gambar III.8 *Layout cover* depan dan belakang
Sumber: Dokumen Pribadi (15/7/2019)

Pada gambar diatas merupakan *layout cover* dari bagian depan dan belakang buku, terdapat ilustrasi di bagian *cover* di bawah dari judul dan pengarang. Untuk bagian belakang terdapat sinopsis, identitas penerbit dan barcode.



Gambar III.9 *Layout* isi buku
Sumber: Dokumen Pribadi (15/7/2019)

Pada gambar diatas merupaka *layout* dari isi buku. Teks berisi kata-kata motivasi. Serta terdapat ilustrasi dilembar selanjutnya.



Gambar III.10 *Layout* isi buku
Sumber: Dokumen Pribadi (15/7/2019)

Pada gambar diatas merupaka *layout* dari isi buku. Teks berisi kata-kata motivasi. Serta terdapat ilustrasi dibawah dan di atas teks.



Gambar III.11 *Layout* isi buku
Sumber: Dokumen Pribadi (15/7/2019)

Pada gambar diatas merupakan *layout* dari isi buku. Teks berisi kata-kata motivasi. Serta terdapat ilustrasi disebelah teks.

III.3.3 Tipografi

Tipografi merupakan perpaduan antara teknik mengatur huruf dan seni, agar maksud dan arti tulisan dapat tersampaikan dengan baik. Huruf adalah salah satu elemen grafis yang penting untuk melengkapi suatu rancangan desain yang dipresentasikan kepada khalayak luas (Wantoro, 2017, h.28). Font yang akan dipakai merupakan font Bebas Neue, Rockness, Copenhagen, Noteworthy, Friz quadra bold, Market Saturday, American Typewriter dan Trattatello.

BEBAS NEUE
A B C D E F G H I J K L M N O
P Q R S T U F W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
, . ; : ' " ! @ & () ?

Gambar III.12 *Font* yang digunakan
Sumber: Dokumen Pribadi (15/7/2019)

Font tersebut digunakan untuk isi dari buku. *Font* ini dipilih untuk digunakan karena terkesan tegas, dan dipakai untuk menyampaikan kata-kata yang tegas.

Market Saturday
A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o
p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
. , ; : / ? ' " () ! @ & * - _ = +

Gambar III.13 *Font* yang digunakan
Sumber: Dokumen Pribadi (15/7/2019)

Font tersebut digunakan karena untuk menyampaikan kata-kata motivasi terhadap penderita tidak bisa dengan cara yang kasar, maka dari itu *font* ini dipilih agar bisa menyampaikan kata-kata motivasi dengan kesan lembut. *Font* tersebut dibuat oleh FontBoutique.

Trattatello
A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o
p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
. , ; : / ? ' " () ! @ & * - _ = +

Gambar III.14 *Font* yang digunakan
Sumber: Dokumen Pribadi (15/7/2019)

Font ini digunakan pada bagian judul dari buku Continue, *font* tersebut digunakan karena memiliki kesan berlanjut seperti judul buku. Desainer *font* ini bernama James Grieshaber.

American Typewriter
A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o
p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
. , ; : / ? ' " () ! @ & * - _ = +

Gambar III.15 *Font* yang digunakan
Sumber: Dokumen Pribadi (15/7/2019)

Font diatas digunakan pada bagian dari isi buku. *Font* ini didesain oleh Joel Kaden dan Tony Stan pada tahun 1974. Lisensi pada font ini *free*.

Friz Quadrata Bold
A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o
p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
. , ; : / ? ' " () ! @ & * - _ = +

Gambar III.16 *Font* yang digunakan
Sumber: Dokumen Pribadi (15/7/2019)

Font diatas digunakan pada bagian isi buku, untuk menyampaikan sesuatu agar terlihat gagah dan berani. *Font* tersebut dibuat oleh ITC. Lisensi personal dan profesional.

Noteworthy
 ABCDEFGHIJKLMN
 OPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmno
 pqrstuvwxyz
 1234567890
 .,:;/?'“()!@&* - _ = +

Gambar III.17 *Font* yang digunakan
 Sumber: Dokumen Pribadi (15/7/2019)

Font diatas digunakan pada bagian isi buku karena memiliki stroke tipis, dan pas untuk kata-kata motivasi yang diiringi dengan ilustrasi agar tidak terlalu padat. Lisensi gratis untuk personal dan profesional. Dibuat oleh Apple.

Rockness
 ABCDEFGHIJKLM
 OPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmno
 pqrstuvwxyz
 1234567890
 .,:;/?'“()!@&* - _ = +

Gambar III.17 *Font* yang digunakan
 Sumber: Dokumen Pribadi (15/7/2019)

Font diatas digunakan pada bagian isi buku. *Font* ini dibuat oleh Milkwsn. Lisensi dari *font* ini untuk personal dan profesional.

III.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan hasil visualisasi dari sebuah tulisan dengan teknik menggambar, fotografi, lukisan atau teknik seni rupa lainnya yang menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud. Ilustrasi bisa muncul sebagai sebuah bentuk ekspetasi dari angan-angan, ilustrasi pun dapat hadir dari banyak diverikasi, dapat melalui tulisan, gambar, maupun bunyi (Fariz, 2009, h.8). Ilustrasi yang dipakai seperti :

a. *Technical Illusion*



Gambar III.18 Ilustrasi yang digunakan
Sumber: Dokumen Pribadi (15/7/2019)

Ilustrasi Technical illusion digunakan karena menggambarkan penderita skizofrenia yang memiliki halusinasi, delusi dan imaginasi yang tinggi.

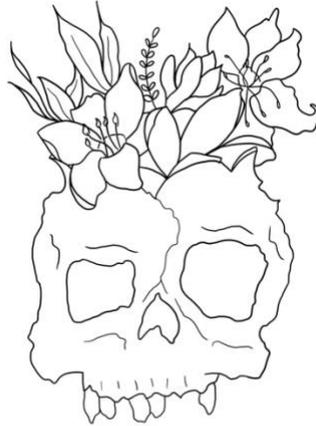
b. *Kolase surealisme*



Gambar III.19 Ilustrasi yang digunakan
Sumber: Dokumen Pribadi (15/7/2019)

Ilustrasi kolase surelisme digunakan karena menggambarkan apa yang penderita rasakan.

c. *Line art*

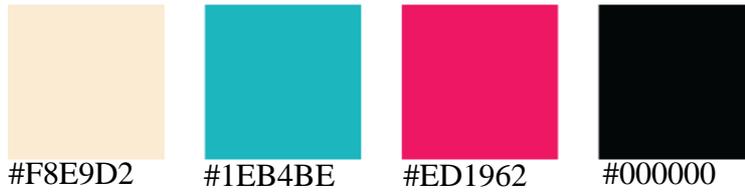


Gambar III.20 Ilustrasi yang digunakan
Sumber: Dokumen Pribadi (15/7/2019)

Line art digunakan agar para penderita bisa mewarnai gambar yang sudah diberi oleh perancang.

III.3.5 Warna

Warna adalah pantulan cahaya dari sesuatu yang tampak yang dapat disebut sebagai *pigmen* atau warna bahan yang terdapat pada benda-benda seperti rambut, cat, batu, tekstil, daun dan lain lain (Sanyoto, 2010, h.12). Warna-warna sejuk cenderung lebih membuat nyaman untuk dilihat (Wantoro, 2013, h.191)



C	: 2%	C	: 72%	C	: 0%	C	: 75%
M	: 7%	M	: 4%	M	: 99%	M	: 68%
Y	: 18%	Y	: 27%	Y	: 43%	Y	: 67%
K	: 0%	K	: 0%	K	: 0%	K	: 90%
R	: 248	R	: 30	R	: 237	R	: 0
G	: 233	G	: 180	G	: 25	G	: 0
B	: 210	B	: 190	B	: 98	B	: 0

Warna CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, dan Black) merupakan warna standar dalam industri percetakan. CMYK dapat membuat warna terang dengan mudah dibandingkan dengan RGB (Red, Green, dan Blue).

Sedangkan RGB biasa digunakan pada layar monitor, kamera digital dan televisi untuk membuat warna lainnya.