

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak ialah kelompok manusia yang dijadikan sasaran komunikasi, sedangkan sasaran ialah tujuan dari kegiatan untuk mencapai tujuan utama (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2003) jadi khalayak sasaran adalah kelompok masyarakat yang dijadikan target komunikasi, dan ditujukan untuk mencapai rencana utama.

Khalayak sasaran yang dituju adalah para remaja awal, dan remaja akhir yang dimana pada usia tersebut masih suka untuk bermain, dan memiliki rasa penasaran ketika melihat gambar yang menarik. Segmentasi wilayah yang dituju adalah daerah pinggiran kota yang sudah terbuka dengan teknologi, dan masih tetap menjaga tradisi adat, seni, dan budaya.

A. Demografis

Demografis ialah ilmu yang mempelajari mengenai jumlah, persebaran teritorial, komposisi penduduk dan juga perubahan dan sebab dari perubahan tersebut dikarenakan mobilitas sosial, migrasi dan juga mortalitas (Philip M.Huser dan Dudley Duncan, 1959). Demografis untuk media informasi ini adalah sebagai berikut:

Usia : 14-19 tahun

Jenis kelamin : Laki-Laki dan Perempuan

Pekerjaan : Pelajar dan Mahasiswa

Ekonomi : Masyarakat menengah dan keatas

Kewarganegaraan : Indonesia

Karena remaja dipilih sebagai khalayak sasaran, maka dipilih remaja yang memiliki sifat suka membaca, baik buku manual, maupun buku *digital*, tertarik akan gambar ilustrasi, dan memiliki ketertarikan terhadap dunia pencak silat.

B. Psikografis

Menurut Sumarwan (2003) psikografis ialah upaya untuk mengukur bagaimana gaya hidup seseorang, dengan memberikan ukuran kuantitatif dan bisa digunakan sebagai bahan analisa data dengan cakupan luas (h.58). Psikografis dari target

audiens hanya akan diambil dari gaya hidup, cara pandang, dan kepribadiannya, sebagai berikut:

Remaja awal usia 14-18 tahun, dan remaja akhir usia 18-20 tahun dimana pada tahap ini, mereka sedang memasuki fase pendewasaan diri meliputi mental, fisik, dan emosi (Hurlock, 1992). Serta pada usia tersebut lebih cenderung memiliki rasa keingintahuan yang tinggi pada sesuatu yang baru dilihat pertama kali, hal tersebut yang menjadikan mereka sebagai target audiens dari media informasi berupa ilustrasi.

C. Geografis

Iklm : Tropis

Negara, dan wilayah : Indonesia, perkotaan

Kebudayaan : Sunda

Dalam pengertian secara umum, geografis ialah pengelompokan daerah atau wilayah yang dapat memberi keuntungan untuk ekonomi, meliputi tempat, iklim, etnis, dan budaya. Sebagian besar wilayah di Indonesia adalah wilayah yang beriklim tropis.

Untuk perancangan media informasi ilustrasi memilih wilayah Lembang sebagai target geografis. Karena wilayah tersebut masih kuat untuk mempertahankan adat, dan kebudayaan sunda termasuk budaya pencak silat. Lokasinya masih terjangkau karena berada di pinggiran kota Bandung, dan sudah terbuka dengan teknologi.

D. Segmentasi

1. Consumer Insight

Amalia E. Maulana (2009) mengatakan jika *consumer insight* merupakan tahapan dari proses pencarian yang mendalam terhadap latar belakang, cara berfikir dan juga perilaku dari seseorang yang memiliki hubungan dengan produk serta komunikasi dari iklanya (h. 25).

Menurut Amalia E. Maulana (2009) *Consumer Insight* adalah mencari tahu kebiasaan, dan peikiran khalayak sasaran secara lebih dalam, dan berhubungan dengan informasi yang akan disampaikan. Hasil yang nantinya didapat akan dengan

mudah mengenali *point of interest*. Untuk perancangan media informasi jurus dasar Pencak Silat Gajah Putih telah ditetapkan kepada remaja usia 14 sampai 21 tahun. Untuk mencari isi pikiran target audiens, maka remaja usia pertengahan dipilih karena dilihat dari kebiasaan memiliki banyak aktifitas dan hidup di pinggiran kota. Target audiens yang dipilih adalah remaja yang memiliki ketertarikan untuk mempelajari Pencak Silat Gajah Putih dan memiliki ketertarikan terhadap pencak silat sebagai seni budaya warisan leluhur.

2. *Consumer Journey*

Tabel III.1 *Consumer Journey*.
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

1	Bangun	Kamar tidur/rumah	<i>Handphone, TV</i>
2	Berangkat sekolah	Jalan	Poster, Baliho, <i>Billboard</i>
3	Sekolah, Belajar	Kelas	Buku, Pensil, Pembatas buku
4	Istirahat, Jam kosong, bermain	Area sekolah, kantin, kelas	Poster, Mading, <i>Handphone</i> , kotak bekal
5	Istirahat, membaca	Perpustakaan	Buku, X-Banner, Pembatas buku
6	Pulang sekolah	Jalan, Area sekolah	Poster, Brosur, <i>Billboard</i>
7	Santai, Istirahat	Rumah	Televisi, <i>Handphone</i> , Komputer
8	Tidur	Rumah, Kamar	Selimut, Kasur, Bantal, <i>Handphone</i> .

III.2 Strategi Perancangan

Berdasarkan dari solusi perancangan yang sudah dibahas sebelumnya perancangan informasi tentang Pencak Silat Gajah Putih ini adalah bagaimana menyampaikan informasi kepada remaja bahwa Pencak Silat Gajah Putih bermanfaat untuk kebugaran, dan bukan selalu merupakan perguruan pencak silat yang kuno. Oleh karena itu diperlukan strategi perancangan yang tepat agar remaja mudah

memahami pesan yang disampaikan. Strategi perancangan yang menarik adalah yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Strategi perancangan yang akan dilakukan adalah membuat media dengan konsep tutorial yang dapat memperagakan setiap jurus, dan memberikan penjelasan tentang manfaat pencak silat untuk kebugaran. Agar remaja dapat tertarik untuk mempelajari jurus-jurus dan tergerak untuk melestarikan Pencak Silat Gadjah Putih.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan yang hendak dicapai dalam perancangan media informasi ini adalah untuk memberikan informasi cara mempelajari jurus dasar Pencak Silat Gadjah Putih. sehingga remaja bisa tertarik untuk mempelajari jurus dasar Pencak Silat Gadjah Putih, dan diharapkan dapat mempermudah remaja untuk mempelajarinya.

Selain itu, perancangan informasi ini berguna untuk edukatif. Tujuannya adalah dapat mendidik remaja supaya mengenal dan mempelajari seni beladiri warisan leluhur nusantara.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Suatu media informasi dapat diterima dan dimengerti oleh target audiens, apabila memiliki pendekatan komunikasi. Baik verbal maupun visual dapat digunakan sebagai pendekatan komunikasi yang sempurna. Diharapkan pendekatan tersebut dapat memberikan rasa tertarik bagi target audiens.

A. Visual

Pendekatan visual merupakan salah satu faktor penting untuk menarik perhatian target audiens. Informasi untuk jurus dasar Pencak Silat Gadjah Putih yang digunakan berupa buku ilustrasi. Agar penyampaian informasi yang tersalurkan dapat diterima dan mudah dipelajari oleh target audiens.

B. Verbal

Pendekatan verbal yang diterapkan untuk media informasi adalah menggunakan bahasa Indonesia. Mengingat target audiens yang dituju berkewarganegaraan Indonesia. Untuk gaya Bahasa yang digunakan adalah bahasa sehari-hari, dan

disisipkan bahasa sunda. Mengingat bahasa sehari-hari lebih mudah dimengerti, dan target audiens yang dituju bertempat tinggal di tanah pasundan.

III.2.3 Mandatory

Dalam proses perancangan media informasi mengenai jurus dasar Pencak Silat Gadjah Putih bekerja sama dengan perguruan Pencak Silat Gadjah Putih Mega Paksi Pusaka. Sebagai perguruan pencak silat yang akan dijadikan konten utama dalam pembuatan media informasi buku panduan bergambar.

Perancangan buku panduan bergambar merupakan mandat atau perintah untuk melestarikan pencak silat budaya sunda, yang juga merupakan amanat dari guru besar Paguron Pencak Silat Gadjah Putih Mega Paksi Pusaka. Mandat untuk melestarikan budaya seni beladiri Pencak Silat Gadjah Putih diturunkan karena pada zaman modern ini perguruan pencak silat seperti Gadjah Putih sudah berkurang peminat di kalangan remaja, ditambah mengenai manfaat pencak silat untuk kebugaran, bahkan remaja masa kini hanya mengetahui Pencak Silat Gadjah Putih sebagai perguruan pencak silat tradisional saja.



Gambar III.1 Logo Pencak Silat Gadjah Putih.

Sumber : <http://silatindonesiaku.blogspot.com/2013/06/pencak-silat-gadjah-putih-mega-paksi.html> (diakses pada 11 Januari 2019).

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang ditujukan dalam perancangan informasi berupa buku ilustrasi tutorial ini adalah untuk memberikan informasi kepada target audiens agar jurus dasar Pencak Silat Gadjah Putih menjadi lebih mudah untuk dipelajari.

III.2.5 Gaya Bahasa

Dalam perancangan media informasi menggunakan gaya bahasa persuasif yang terinspirasi dari gaya bahasa majalah “hai”. Dimana gaya bahasa yang digunakan dalam majalah tersebut ditujukan kepada remaja usia 14 sampai dengan 21 tahun yang bertujuan untuk mengajak, dan menyampaikan informasi secara langsung kepada target audiens, dan tidak lupa memberikan edukasi manfaat pencak silat untuk kebugaran.

III.2.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif adalah konsep dasar yang berguna untuk menunjang rancangan yang sebelumnya telah direncanakan, dan merupakan aspek penting yang dibutuhkan agar dapat menyampaikan pesan informasi yang menarik.

Dalam konsep perancangan media informasi jurus dasar Pencak Silat Gajah Putih ini, informasi yang disampaikan berupa gerakan jurus dasar yang dikemas dalam bentuk buku panduan bergambar. Konsep diawali dengan membuat cover yang menarik perhatian khalayak sasaran. Sampul berisi desain yang menampilkan judul Jurus Dasar Pencak Silat Gajah Putih. Untuk strategi kreatif yang akan disampaikan, meliputi:

A. *Copywriting*

Bagaimana respon dari pembaca yang kita inginkan adalah merupakan cara penulisan *copywriting*. Pada perancangan ini menggunakan metode *mindmapping* untuk pembuatan *copywriting*. menurut Tony Buzan seorang penulis asal inggris, *mindmapping* adalah cara inovatif untuk mencatat sebuah ide ataupun gagasan pikiran, *mindmapping* berfungsi untuk mempermudah penggalian suatu ide yang terkait dengan objek, dan subjek permasalahan. Untuk pembuatan judul buku, dan sub judul, didapatkan *mindmapping* dari kata kunci pencak silat sebagai berikut:

Tabel III.2 *mindmapping*
Sumber : dokumentasi pribadi (2018)

Pencak Silat	Gajah Putih	Tradisi	Daerah
--------------	-------------	---------	--------

Beladiri	Perguruan	Leluhur	Pedesaan
Jurus	Komunitas	Warisan	Perbukitan
Pertahanan	Organisasi	Budaya	Pinggiran Kota
Gerakan	Keluarga	Seni	Indonesia

Maksud dari pemberian *copywriting* adalah untuk menginformasikan tentang sejarah singkat Pencak Silat Gajah Putih, jurus-jurus dasar yang diperagakan, dan edukasi tentang manfaat pencak silat untuk kebugaran, yang akan dijelaskan pada *storyline*. Buku panduan bergambar akan dibuat dengan penjelasan yang sederhana, dan diharapkan target audiens dapat memahami informasi yang disampaikan.

B. Storyline

Foster (dalam tuloli 2000) menjelaskan *storyline* berguna membantu memudahkan pembuatan konsep saat membuat perancangan media informasi buku panduan bergambar. Berikut tahap-tahap urutan *storyline* dalam buku panduan bergambar:

1. Sampul buku bertuliskan "Jurus dasar Pencak Silat Gajah Putih". dengan ilustrasi gambar seorang remaja lelaki memperagakan salah satu jurus dasar Pencak Silat Gajah Putih. ditambah dengan *background* anyaman bambu yang terdapat jendela, beserta pemandangan alam perbukitan.
2. Prolog yang membahas tentang sejarah singkat Paguron Pencak Silat Gajah Putih Mega Paksi Pusaka. Dimulai dari sejarah berdirinya, hingga perkembangannya di Jawa Barat.
3. Epilog membahas edukasi tentang manfaat pencak silat untuk kebugaran.
4. Pengenalan jurus-jurus yang membahas gerakan jurus dasar Pencak Silat Gajah Putih dari sikap sempurna sampai gerakan terakhir.

III.2.7 Strategi Media

Pembuatan media informasi dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu media utama, dan media pendukung. Konsep yang menjelaskan kedua media tersebut antara lain sebagai berikut:

A. Media Utama

Agar penyampaian informasi dapat diterima dan dengan mudah dipahami, maka dibutuhkan strategi media untuk sarana penyampaian pesan tertuju pada target audiens. Media utama untuk strategi yang digunakan berupa buku panduan bergambar. Buku panduan bergambar merupakan media yang tepat untuk informasi kepada target audiens, karena kurangnya minat membaca pada remaja pertengahan. Buku ilustrasi dibuat dalam ukuran 14,8 cm X 21 cm menggunakan bahan kertas hvs 70 gram, dan *penjilidan softcover*.

Menurut Surahman dalam Fella 2014 (seperti dikutip Yusita, 2016) Secara umum buku dibagi menjadi empat jenis, salah satunya ialah buku bacaan, buku bacaan yaitu buku yang dijadikan dan hanya berfungsi sebagai bahan bacaan misalnya cerita legenda, novel dan sebagainya.

Ilustrasi adalah gambar yang dipakai untuk memperjelas isi buku (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2003).

B. Media Pendukung

Untuk dapat memberikan informasi kepada target audiens tentang media utama, maka dibutuhkan media pendukung yang memuat kumpulan media ilustrasi dan media tersebut sudah terancang. Adapun media pendukungnya adalah sebagai berikut:

- ***E-Book***

E-Book merupakan media pendukung yang dapat menjadi alternatif lain selain harus melihatnya di buku ilustrasi tercetak. Alasan *E-Book* dijadikan media pendukung adalah mengingat khalayak sasaran di zaman modern ini sudah aktif dalam menggunakan *smartphone*. *E-Book* akan disebarakan melalui link yang tersedia pada halaman *facebook*. Akan tetapi, isi mengenai jurus-jurus tidak akan ditampilkan secara lengkap. Dikarenakan khalayak sasaran disarankan untuk mengetahui jurus-jurus tersebut melalui media utama buku ilustrasi.

- **Poster A3**

Poster dibuat sebagai media informasi yang dapat dilihat oleh target audiens ditempat umum. Media ini bersifat mengajak, dan dibuat sebagai media yang dapat memperkenalkan remaja terhadap Pencak Silat Gajah Putih.

- **Pembatas buku**

Pembatas buku merupakan media pendukung yang cocok dan berkaitan dengan media utama buku panduan bergambar. Media ini dapat menjadi bantuan untuk menandai halaman dari buku ilustrasi yang hendak dibaca.

- **X-Banner**

X-Banner adalah media yang dapat mendukung saat event peluncuran buku ilustrasi. Media ini akan dipajang di stan tempat buku panduan bergambar dijual. Dengan media ini diharapkan target audiens tertarik untuk membeli buku ilustrasi tersebut.

- **Sosial Media**

Dilihat dari kebiasaan target audiens yang aktif menggunakan sosial media, maka diciptakanlah sebuah media sumber informasi untuk target audiens bersifat online. Agar nantinya memperluas penyebaran info tentang buku ilustrasi. Sosial media yang digunakan adalah Instagram, dan Facebook. Mengingat khalayak sasaran aktif menggunakan kedua sosial media tersebut.

- **T-Shirt**

Media ini dapat dijadikan salah satu souvenir, yang dijual saat *event* peluncuran buku panduan bergambar. *T-Shirt* nantinya bisa digunakan oleh khalayak sasaran ketika sudah mendapatkan buku panduan bergambar.

- **Tote Bag**

Media ini dapat dijadikan salah satu souvenir, yang dijual saat *event* penjualan buku panduan bergambar. *Tote Bag* dapat dijadikan sebagai wadah untuk menyimpan buku panduan bergambar, dan media pendukung tercetak ukuran kecil.

- **Stiker**

Stiker dapat dijadikan salah satu media pendukung, mengingat khalayak sasaran yang memiliki hobi menempel stiker. Stiker dalam media pendukung berisi ilustrasi jurus Pencak Silat Gadjah Putih, disertai keterangan jurus. Diharapkan khalayak sasaran mampu mengingat jurus-jurus yang terdapat pada media utama buku ilustrasi setelah melihat isi dari stiker.

- **Mug**

Mug dapat dijadikan media pendukung. Desain pada mug berisi berisi ilustrasi jurus Pencak Silat Gadjah Putih, disertai logo dari perguruan Pencak Silat Gadjah Putih.

Alasan mengapa mug dapat dijadikan media pendukung adalah sebagai pengingat saat khalayak sasaran hendak minum menggunakan mug tersebut. Terlebih setelah kelelahan saat mempelajari jurus Pencak Silat Gajah Putih dari buku panduan bergambar.

- **Kotak bekal**

Kotak bekal dapat dijadikan media pendukung yang cukup menarik. Desain yang terdapat pada tutup kotak bekal berisi ilustrasi dari sampul buku panduan bergambar jurus Pencak Silat Gajah Putih.

- **Kalender**

Kalender merupakan pilihan yang tepat untuk dijadikan media pendukung. Karena saat khalayak sasaran akan mengingat suatu jadwal, dapat melihat kalender tersebut, dan mengingat kembali jurus-jurus Pencak Silat Gajah Putih mengingat pada kalender terdapat ilustrasi jurus-jurus pencak silat dari perguruan Pencak Silat Gajah Putih.

- **Pin**

Dilihat dari kebiasaan khalayak sasaran, maka pin dipilih menjadi media pendukung yang cocok. Pin nantinya akan didapatkan saat pembelian buku panduan bergambar sebagai souvenir. Ukuran pin adalah berdiameter 5cm dengan teknik pencetakan menggunakan kertas *artpaper* dengan berat 150 gram.

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Target penyebaran media meliputi toko buku terkenal yang meliputi wilayah di Indonesia yaitu toko buku Gramedia. Dalam penyebaran media juga diletakkan X-Banner untuk mempromosikan penerbitan buku panduan bergambar, dan berisi informasi alamat sosial media yang dapat dikunjungi melalui *website* untuk mengunduh *e-book* yang berisi jurus-jurus Pencak Silat Gajah Putih. Konsumen yang membeli buku panduan bergambar ini juga akan mendapatkan souvenir berupa pembatas buku, yang sudah disisipkan sebagai bonus dalam buku panduan bergambar. Gantungan kunci, stiker dan T-shirt yang sudah dimasukkan kedalam tote bag diberikan secara gratis. Kalender, dan kotak bekal juga akan diberikan secara gratis. Dengan syarat, konsumen yang sudah membeli diharuskan

menyebarkan informasi tentang buku panduan bergambar melalui sosial media Instagram. Berikut pendistribusian media:

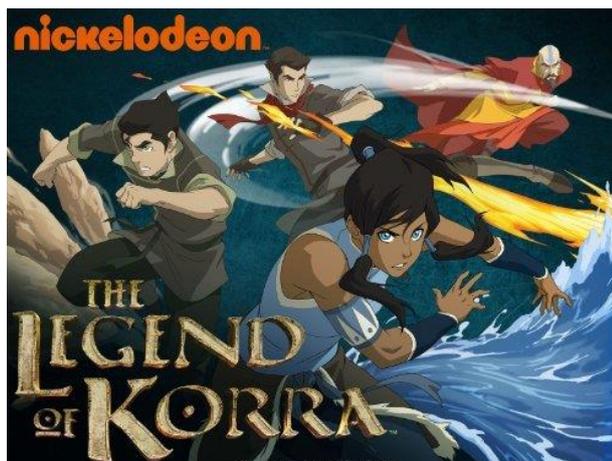
Tabel III.3 Distribusi dan Waktu penyebaran
Sumber : dokumentasi pribadi (2018)

Media	November	Desember	Januari
Media utama			
Buku Ilustrasi			
Media Pendukung			
<i>E-Book</i>			
Pembatas Buku			
Stiker			
Gantungan kunci			
X-Banner			
Sosial Media			
T-Shirt			
Tote Bag			
Poster			
Kotak bekal			
Mug			
Kalender			

III.3 Konsep Visual

Konsep visual yang diterapkan pada buku panduan bergambar tutorial ini adalah menampilkan nuansa kartun. Dengan adaptasi penggambaran tradisional. Adaptasi konsep visual diambil dari gaya visual serial kartun televisi *Avatar: The Legend of Korra*, karya Bryan Konietzko.

Pembahasan konsep visual akan dijelaskan secara rinci pada ketentuan unsur desain yang meliputi *layout*, tipografi, ilustrasi, dan warna. Berikut adalah gaya visual yang diterapkan pada buku panduan bergambar:



Gambar III.2 Referensi visual 1.

Sumber: <http://sotoanime-kun.blogspot.com/2015/10/avatar-legend-of-korra-book-1-anime.html> (diakses 10 Desember 2018).

III.3.1 Format Desain

Bentuk buku panduan bergambar ini dibuat dengan ukuran A5, atau 21 cm X 14,8 cm, dengan posisi *portrait* atau berdiri. Ukuran ini dipilih karena dapat memudahkan menyimpan dan menghemat tempat. Selain itu jenis kertas yang digunakan adalah kertas hvs 70 gram. Untuk arah membaca, disesuaikan dengan arah mata membaca, yaitu kiri ke kanan. Format untuk buku panduan bergambar sebagai berikut:



Gambar III.3 Format desain.

Sumber: dokumentasi pribadi (10 Desember 2018).

III.3.2 Tata Letak (*Layout*)

Gavin Amborse dan Paul Harris (2005) dalam Anggraini S, Lia (h.58) menjelaskan “*layout* adalah penyusunan elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan atistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang” (h.74).

Dalam *layout* terdapat unsur yang mendukung seperti teks, dan visual. Tujuan utama *layout* adalah untuk menyampaikan informasi dalam bentuk visual dan teks agar menambah kesan komunikatif. Hal selanjutnya yang harus diperhatikan adalah apakah penerapan komposisi elemen-elemen *layout* tersebut sudah sesuai dengan prinsip-prinsip *layout*.

Format untuk penempatan *layout* dalam panduan bergambar tutorial ini dirancang secara sederhana, dengan konsep yang memudahkan pembaca untuk memahami, dan mengerti informasi dari buku ilustrasi. Muatan didalam buku panduan bergambar terdiri dari 80% visual, dan 20% tulisan mengenai keterangan ilustrasi.

Tata letak atau *layout* yang diterapkan adalah sebagai berikut:



Gambar III.4 Contoh *Layout*.

Sumber: dokumentasi pribadi (10 Desember 2018).

III.3.3 Tipografi

Tipografi memiliki peran penting dalam penyampaian informasi suatu karya desain, sama halnya dalam buku panduan bergambar. Peran tipografi dalam buku ilustrasi yaitu dapat menyampaikan informasi dari ilustrasi yang ditampilkan.

J. Ben Liermen (1967) menjelaskan “dua hal yang akan menentukan kesuksesan dalam sebuah desain yang menggunakan tipografi, yaitu *leibility*, dan *readability*” (h. 64).

Font name: Playing Bumb
Version: Version 1.00;December 19, 2018;FontCreator 11.5.0.2427 32-bit
OpenType Layout, Digitally Signed, TrueType Outlines

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890.,; ' " (!?) +-*/=

Font name: Marker Brush
Version: Version 1.003;Fontself Maker 3.0.2
OpenType Layout, PostScript Outlines

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890.,; ' " (!?) +-*/=

Font name: Slayer
Version: September 3, 1999; 1.10, final release
TrueType Outlines

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890.,; (?) +-*/=

Font name: Sunrise
Version: Version 1.00;December 2, 2018;FontCreator 11.5.0.2427 64-bit
OpenType Layout, Digitally Signed, TrueType Outlines

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890 ?

Pada buku panduan bergambar ini menggunakan empat jenis huruf berbeda yang dianggap cocok untuk penyampaian informasi dalam buku ilustrasi. Empat jenis huruf yang dipakai adalah *Playing bump*, *Marker brush*, *Slayer*, dan *Sunrise*. Huruf *Marker Brush* digunakan sebagai judul pada cover buku ilustrasi karena dianggap mewakili gaya visual pada buku ilustrasi ini. *Slayer* digunakan sebagai *tagline* karena bersifat tegas, huruf *Playing bump* sebagai *body teks* karena terlihat lebih sederhana. Untuk subjudul menggunakan huruf *Sunrise* karena sesuai dengan gaya visual buku ilustrasi.

Pencak Silat

GAOJAH PUTIH

JURUS DASAR & MANFAAT UNTUK KEBUGARAN

Gambar III.5 Judul.
Sumber: dokumentasi pribadi (10 Desember 2018).

III.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar yang berguna untuk menjelaskan atau memberikan informasi dari suatu media. Ilustrasi merupakan gambar, foto, atau lukisan yang berguna untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2003). Target audiens akan lebih mudah dalam memahami maksud dari media informasi apabila terdapat ilustrasi, atau visualisasi dari suatu objek dalam sebuah media informasi. Dalam buku panduan bergambar ini menggunakan gaya visual yang biasa dilihat, dan ditemukan pada buku cerita, serial kartun, dan komik yang biasanya disukai para remaja.

A. Studi Karakter

Pada buku panduan bergambar ini terdapat dua karakter yang akan memperagakan jurus-jurus Pencak Silat Gajah Putih, yaitu karakter laki-laki, dan perempuan. Masing-masing karakter tidak akan diperkenalkan intro, karena kedua karakter tersebut bukan tokoh utama, melainkan sebagai penggambaran saja. Kedua karakter adalah sosok yang mewakili pesilat remaja dari perguruan Pencak Silat Gajah Putih, dan dibuat dalam bentuk karakteristik visual mengikuti gaya visual dalam serial kartun *Avatar: the legend of korra*. Kedua karakter masing-masing menggunakan pakaian khas pencak silat berwarna hitam. Kedua karakter menggunakan sabuk mori khas pencak silat berwarna merah. berikut adalah penjelasan mengenai visual karakter:

1. Perempuan

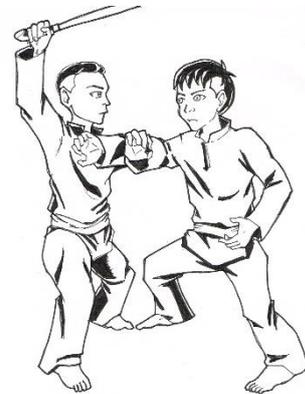


Gambar III.6 Referensi visual dan *line art* 1.
Sumber : dokumentasi pribadi (10 Desember 2018).



Gambar III.7 Visualisasi 1.
Sumber : dokumentasi pribadi (10 Desember 2018).

2. Laki-laki



Gambar III.8 Referensi visual dan *line art* 2.
Sumber : dokumentasi pribadi (10 Desember 2018).



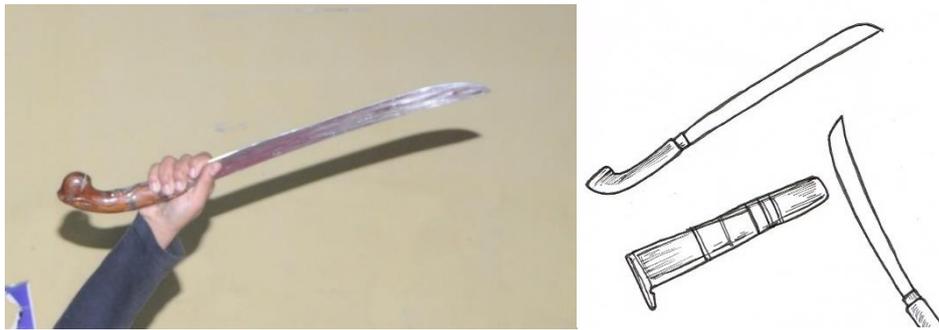
Gambar III.9 Visualisasi 2.
Sumber : dokumentasi pribadi (10 Desember 2018).

B. Studi Properti

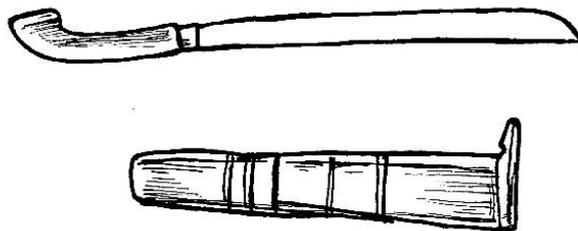
Terdapat beberapa properti yang mendukung penyampaian informasi dalam buku ilustrasi ini, diantaranya golok, dan iket kepala. Berikut contoh, dan penjabaran serta penggambaran properti yang dapat mendukung buku panduan bergambar:

1. Golok

Golok merupakan senjata khas yang selalu dimiliki setiap pendekar silat. Khusus golok yang biasa dimiliki perguruan Pencak Silat Gajah Putih, adalah golok pasundan.



Gambar III.10 Referensi visual 3.
Sumber: dokumentasi pribadi (10 Desember 2018).



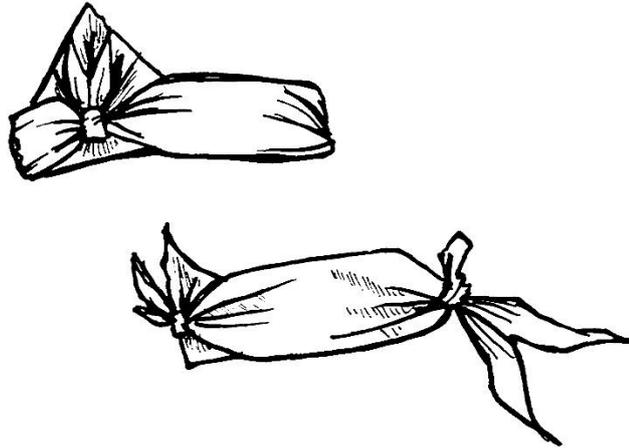
Gambar III.11 Visualisasi 3.
Sumber: dokumentasi pribadi (10 Desember 2018).

2. Ikat kepala

Ikat kepala yang dipakai, adalah ikat kepala khas sunda. Sesuai dengan asal dari perguruan Pencak Silat Gajah Putih yang berasal dari tanah sunda. Ikat kepala khas sunda juga biasa dipakai oleh pesilat Gajah Putih, dan bias dipakai sebagai pelengkap dalam properti pencak silat.



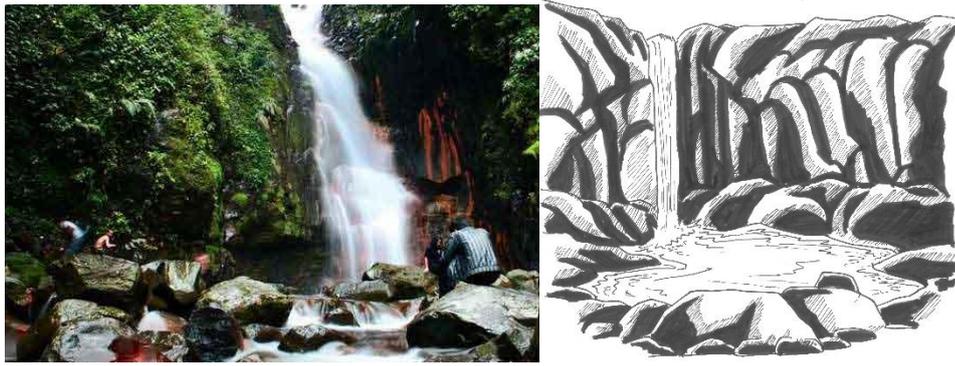
Gambar III.12 Referensi visual 4.
Sumber: dokumentasi pribadi (10 Desember 2018).



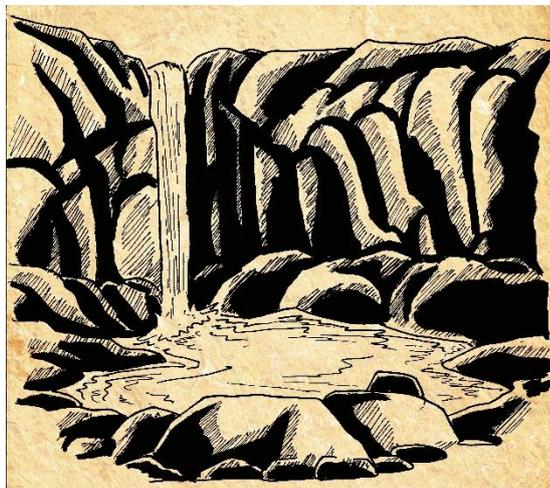
Gambar III.13 Visualisasi 4.
Sumber: dokumentasi pribadi (10 Desember 2018).

C. Studi Lokasi

Lokasi yang digunakan pada buku ilustrasi ini berlatar di alam pedesaan yang berlokasi di desa Pasirhandap, Pagerwangi, Lembang, Jawa Barat. Latar yang diambil untuk dimasukkan kedalam buku panduan bergambar adalah bagian dalam ruangan sanggar tersebut. Penggambaran lokasi ini didasari sesuai dengan lokasi dimana perguruan Pencak Silat Gajah Putih sering melakukan latihan pencak silat.



Gambar III.14 Referensi visual, dan *Line art* 5.
Sumber: <https://www.finansialku.com/> , dan dokumentasi pribadi (10 Desember 2018).



Gambar III.15 Visualisasi 5.
Sumber: dokumentasi pribadi (10 Desember 2018).

D. Studi elemen visual

Elemen visual secara umum adalah unsur-unsur yang terdapat dalam karya seni rupa, dimana pada umumnya unsur tersebut merupakan bagian penting dalam membuat sebuah karya, unsur-unsur tersebut antara lain adalah garis, bidang, tekstur, pencahayaan, warna, irama, komposisi, dominasi, dan kesatuan. Unsur visual tersebut akan diterapkan dalam layout buku panduan bergambar. Untuk elemen visual yang dipakai berupa tekstur dari kayu sebagai unsur yang menguatkan gaya visual dalam buku ilustrasi tersebut. Berikut adalah elemen visual yang akan diterapkan dalam buku ilustrasi.

Secara umum elemen visual merupakan unsur-unsur yang dapat dilihat dalam seni rupa, yang dimana unsur tersebut adalah bagian terpenting dalam menciptakan sebuah karya, unsur tersebut diantaranya ialah garis, bidang, tekstur, gelap, terang,

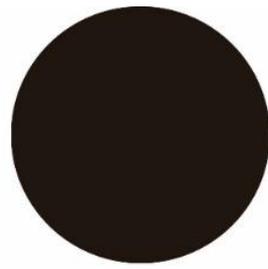
warna, irama, komposisi, dominasi dan juga kesatuan. Elemen visual yang disebutkan tadi dihadirkan dalam layout cerita. Untuk layout, akan digunakan elemen visual berupa ilustrasi kertas lontar dan juga curl line sebagai penunjang. Elemen visual dalam buku ilustrasi, adalah sebagai berikut:



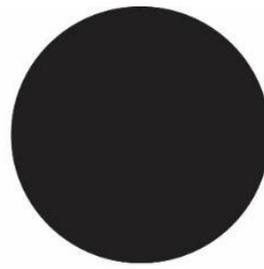
Gambar III.16 Visualisasi elemen.
Sumber: dokumentasi pribadi (10 Desember 2018).

III.3.5 Warna

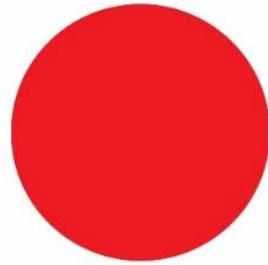
Warna merupakan unsur penting dalam media informasi buku panduan bergambar. Dengan warna dapat menampilkan identitas, dan pesan yang disampaikan dari buku ilustrasi tersebut. Setiap warna memiliki karakter dan sifat yang berbeda-beda. Warna termasuk salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual yang lain (Sulasmi Darma Prawira, 1989: 4). Pemilihan warna yang dipakai dalam media informasi ini menggunakan warna yang sesuai dengan warna khas Pencak Silat Gadjah Putih. Karena perguruan Pencak Silat Gadjah Putih memiliki warna khas merah, abu-abu, hitam, dan coklat. Selain itu juga diterapkan beberapa warna pendukung yang membantu penyampaian informasi di buku panduan bergambar.



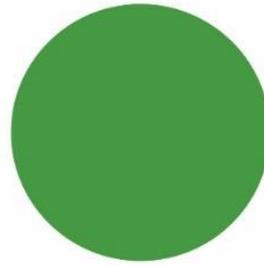
R: 32
G: 21
B: 13
#20150D



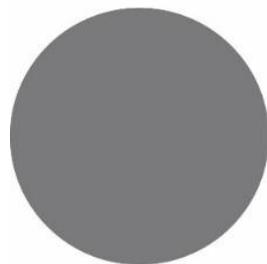
R: 35
G: 31
B: 32
#000000



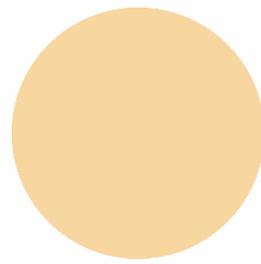
R: 236
G: 28
B: 36
#EC1C24



R: 71
G: 153
B: 68
#479944



R: 122
G: 122
B: 122
#7A7A7A



R: 245
G: 212
B: 158
#F5D49E

Gambar III.17 Sampel warna.
Sumber: dokumentasi pribadi (10 Desember 2018).