BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Target Sasaran/Audiens

Menentukan target audiens atau segmentasi ditujukan agar pesan yang disampaikan tepat dan mudah dipahami masyarakat.

- **Demografis**

  Usia : Remaja (13-24 tahun).
  Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan.
  Tingkat ekonomi : Menengah bawah – menengah – menengah atas.
  Pendidikan : Sekolah Menengah Atas.

- **Geografis**

  Target yang dituju pada umumnya adalah remaja yang berada diseluruh Indonesia yang mempunyai jalur distribusi luas akan perdagangan buku.

- **Psikografis**

  Target ditujukan untuk remajayang sedang dalam pencarian jati diri yang terkadang berubah-ubah dan cenderung selaluingin mencoba hal-hal baru dari apa yang dilihat dan mencari seorang tokoh atau figuru ntuk kemudian ditirunya.

III.2 Strategi Perancangan

III.2.1 Pendekatan Komunikasi Visual

Pendekatan komunikasi visual lebih kepada promosi dari novel *Silent Heart* dan tidak mengubah isi tetapi menambahkan ilustrasi kedalam novel tersebut yang bertujuan memperjelas jalannya cerita dan pengenalan karakter tokoh utama perempuan, tokoh utama laki-laki dan tokoh pendukung serta *angle-angle* penting dari novel *Silent Heart*.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi Verbal

Pendekatan verbal yang digunakan adalah bahasa Indonesia. Hal ini dikarenakan bahasa Indonesia adalah bahasa umum di Indonesia sehingga novel *Silent Heart* bisa dinikmati oleh seluruh masyarakat Indonesia. Selain itu, pendekatan komunikasi verbal ini diharapkan setiap masyarakat yang membaca cerita novel *Silent Heart* ini mengerti dan memahami kisah dari novel tersebut. Pesan yang disampaikan pun menggunakan gaya bahasa yang sederhana dan ilustrasi yang membantu mempermudahkan masyarakat dalam memahami sifat baik karakter para tokoh. Melalui cara ini, diharapkan pesan yang hendak disampaikan dapat dicerna dengan mudah oleh *audiens*.

III.2.3 Strategi Kreatif

Dalam suatu perancangan, diharapkan memiliki strategi kreatif yang dapat membedakan dengan yang lain. Hal tersebut dilakukan agar rancangan tersebut dapat terus dikembangkan. Begitu pula pada kalangan remaja dan dewasa sekarang sudah mampu menentukan pemilihan media yang tepat dan bebas untuk kepentingan pribadi. Ilustrasi merupakan gambar yang bercerita yang memiliki tema sesuai dengan tema isi cerita tersebut.Dalam perancangan ilustrasi pada novel *Silent Heart* ini dibuat semenarik mungkin, salah satu strategi kreatifnya adalah alur cerita yang dibuat ke dalam bentuk ilustrasi. Sehingga memiliki potensi untuk memberikan gambaran tentang pesan serta karakter-karakter tokoh utama perempuan dan tokoh utama laki-laki dan tokoh pendukung dalam novel *Silent Heart*. Dalam cerita ini ilustrasi dibuat dengan menyesuaikan kejadian pada isi cerita novel yang sangat penting dalam bagian ceritanya.

III.2.4 Strategi Media

Strategi media yang digunakan adalah perancangan ilustrasi sebagai media untuk memperkuat dan menggambarkan jalannya cerita dari novel *Silent Heart*. Bertujuan menyampaikan pesan yang terdapat di dalam cerita novel tersebut. Dalam perancangan ini, menggunakan media utama dan media pendukung yang bersifat melengkapi dan menunjang media utama.

III.2.4.1 Media Utama

Media utama yang dibuat adalah novel *Silent Heart*. Novel ini dibuat atau didesain ulang dengan menambahkan ilustrasi kedalam novel tanpa mengubah isi cerita dari novel itu sendiri. Novel merupakan karya sastra fiksi yang banyak diterbitkan dan diedarkan guna memenuhi kebutuhan pecintanya. Novel juga menjadi media yang banyak diminati masyarakat karena jalan ceritanya yang menguras emosi dan terkadang mampu membuat pembacanya terlarut kedalam suasana cerita pada novel tersebut.

III.2.4.2 Media Pendukung

Media pendukung merupakan media tambahan untuk menunjang media utama. Dibutuhkan beberapa media promosi sebagai informasi dari media utama. Media yang digunakan antara lain :

- Pembatas Buku

  Pembatas buku diguakan sebagai media pendukung yang mempunyai manfaat untuk membatasi bacaan.

- Poster

  Poster digunakan sebagai media promosi novel *Silent Heart* agar dapat diketahui oleh *audiens*. Dipilihnya Poster sebagai media promosi karena sudah sering digunakan sebagai media untuk mempromosikan suatu produk atau karya bahkan jasa. Maka dari itu poster dinilai tepat untuk mempromosikan buku ini.

- X Banner

  X-banner digunakan sebagai media untuk mempromosikan novel *Silent Heart*. X-banner juga sering digunakan sebagai media untuk mempromosikan, maka x-banner dinilai tepat untuk mempromosikan novel ini.

- *Sticker*

  Sticker digunakan sebagai media pendukung dan bisa ditempel dimana saja sebagai promosi dari buku ini.

- Agenda

  Agenda digunakan sebagai *gimmick* disetiap 100 pembeli pertama novel. Agenda bisa digunakan untuk menulis hal-hal penting, acara dan lainnya.

- *Tote bag*

  Tote bag digunakan sebagai *merchandise*. Mencantumkan logo di tas merupakan salah satu perangkat promosi. *Tote bag* sangat berguna dan praktis apalagi dikalangan remaja, *tote bag* bisa digunakan untuk membawa macam keperluan seperti pena, dokumen, dan item lainnya.

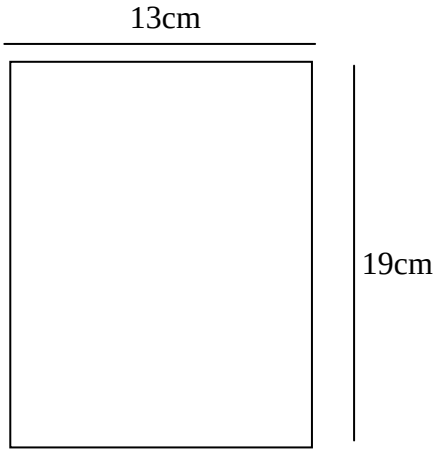
- Pin

  Pin merupakan media promosi tentu saja sangat cocok, baik dan juga sangat menguntungkan. Karena biaya untuk membuat pin cenderung lebih murah, dan dapat dipromosikan dan digunakan dimana saja untuk mempromosikan buku ini.

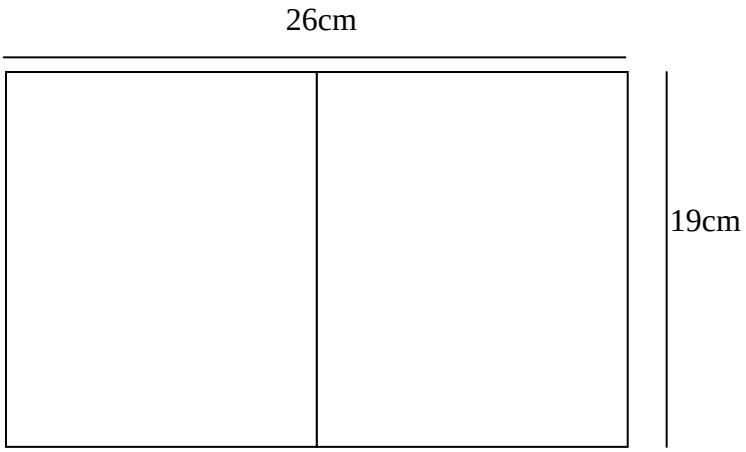
III.3 Konsep Visual

III.3.1 Format Desain

Format yang digunakan dalam pembuatan novel *Silent Heart* adalah *potrait custom* 13cm x 19cm dengan menggunakan kertas *Art paper* 260 gram untuk Sampul dan *Book paper* untuk isi 70 gram.



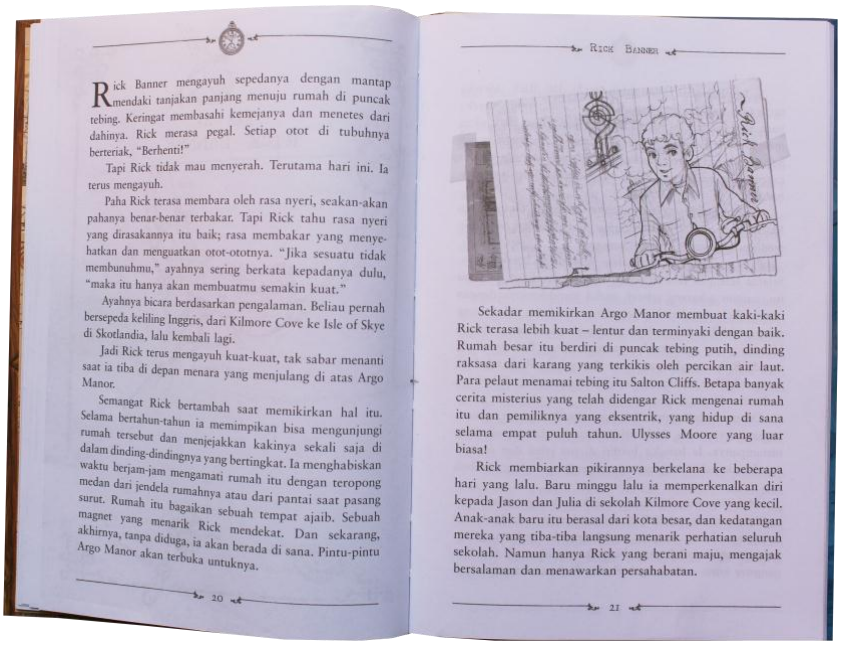
Gambar III.1 Format desain buku tertutup



Gambar III.2 Format desain buku terbuka

III.3.2 Tata Letak (*layout*)

Tata letak (*layout)*yang digunakan dalam novel *Silent Heart* ini tetap mengutamakan kenyamanan pembaca saat membaca novel tersebut tanpa mengurangi estetika dalam penataan halaman.



Rick Banner mengayuh sepedanya dengan mantap mendaki tanjakan panjang menuju rumah di puncak tebing. Keringat membasahi kemejanya dan menetes dari dahinya. Rick merasa pegal. Setiap otot di tubuhnya berteriak, "Berhenti!"

Tapi Rick tidak mau menyerah. Terutama hari ini. Ia terus mengayuh.

Paha Rick terasa membara oleh rasa nyeri, seakan-akan pahanya benar-benar terbakar. Tapi Rick tahu rasa nyeri yang dirasakannya itu baik; rasa membakar yang menyehatkan dan menguatkan otot-ototnya. "Jika sesuatu tidak membunuhmu," ayahnya sering berkata kepadanya dulu, "maka itu hanya akan membuatmu semakin kuat."

Ayahnya bicara berdasarkan pengalaman. Beliau pernah bersepeda keliling Inggris, dari Kilmore Cove ke Isle of Skye di Skotlandia, lalu kembali lagi.

Jadi Rick terus mengayuh kuat-kuat, tak sabar menanti saat ia tiba di depan menara yang menjulang di atas Argo Manor.

Semangat Rick bertambah saat memikirkan hal itu. Selama bertahun-tahun ia memimpikan bisa mengunjungi rumah tersebut dan menjejakkan kakinya sekali saja di dalam dinding-dindingnya yang bertingkat. Ia menghabiskan waktu berjam-jam mengamati rumah itu dengan teropong medan dari jendela rumahnya atau dari pantai saat pasang surut. Rumah itu bagaikan sebuah tempat ajaib. Sebuah magnet yang menarik Rick mendekat. Dan sekarang, akhirnya, tanpa diduga, ia akan berada di sana. Pintu-pintu Argo Manor akan terbuka untuknya.

20

RICK BANNER

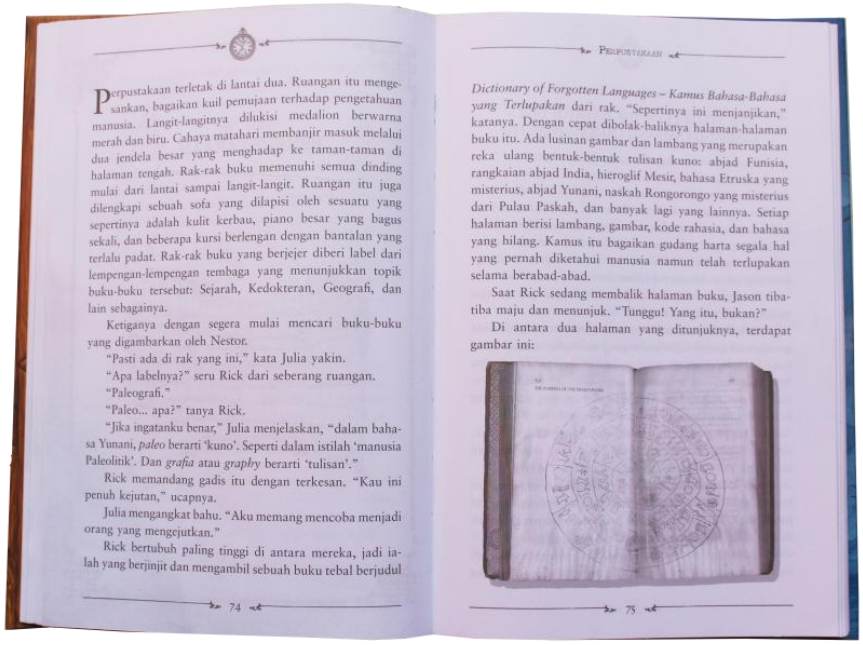
Sekadar memikirkan Argo Manor membuat kaki-kaki Rick terasa lebih kuat – lentur dan terminyaki dengan baik. Rumah besar itu berdiri di puncak tebing putih, dinding raksasa dari karang yang terkikis oleh percikan air laut. Para pelaut menamai tebing itu Salton Cliffs. Betapa banyak cerita misterius yang telah didengar Rick mengenai rumah itu dan pemiliknya yang eksentrik, yang hidup di sana selama empat puluh tahun. Ulysses Moore yang luar biasa!

Rick membiarkan pikirannya berkelana ke beberapa hari yang lalu. Baru minggu lalu ia memperkenalkan diri kepada Jason dan Julia di sekolah Kilmore Cove yang kecil. Anak-anak baru itu berasal dari kota besar, dan kedatangan mereka yang tiba-tiba langsung menarik perhatian seluruh sekolah. Namun hanya Rick yang berani maju, mengajak bersalaman dan menawarkan persahabatan.

21

Gambar III.3. Referensi *layout*

Sumber : Buku *Ulysses More* (2006)



Perpustakaan terletak di lantai dua. Ruangan itu mengesankan, bagaikan kuil pemujaan terhadap pengetahuan manusia. Langit-langitnya dilukisi medalion berwarna merah dan biru. Cahaya matahari membanjir masuk melalui dua jendela besar yang menghadap ke taman-taman di halaman tengah. Rak-rak buku memenuhi semua dinding mulai dari lantai sampai langit-langit. Ruangan itu juga dilengkapi sebuah sofa yang dilapisi oleh sesuatu yang sepertinya adalah kulit kerbau, piano besar yang bagus sekali, dan beberapa kursi berlengan dengan bantalan yang terlalu padat. Rak-rak buku yang berjejer diberi label dari lempengan-lempengan tembaga yang menunjukkan topik buku-buku tersebut: Sejarah, Kedokteran, Geografi, dan lain sebagainya.

Ketiganya dengan segera mulai mencari buku-buku yang digambarkan oleh Nestor.

"Pasti ada di rak yang ini," kata Julia yakin.

"Apa labelnya?" seru Rick dari seberang ruangan.

"Paleografi."

"Paleo... apa?" tanya Rick.

"Jika ingatanku benar," Julia menjelaskan, "dalam bahasa Yunani, *paleo* berarti 'kuno'. Seperti dalam istilah 'manusia Paleolitik'. Dan *grafia* atau *graphy* berarti 'tulisan'."

Rick memandang gadis itu dengan terkesan. "Kau ini penuh kejutan," ucapnya.

Julia mengangkat bahu. "Aku memang mencoba menjadi orang yang mengejutkan."

Rick bertubuh paling tinggi di antara mereka, jadi ialah yang berjinjit dan mengambil sebuah buku tebal berjudul

74

PERPUSTAKAAN

Dictionary of Forgotten Languages – Kamus Bahasa-Bahasa yang Terlupakan dari rak. "Sepertinya ini menjanjikan," katanya. Dengan cepat dibolak-baliknya halaman-halaman buku itu. Ada lusinan gambar dan lambang yang merupakan reka ulang bentuk-bentuk tulisan kuno: abjad Funisia, rangkaian abjad India, hieroglif Mesir, bahasa Etruska yang misterius, abjad Yunani, naskah Rongorongo yang misterius dari Pulau Paskah, dan banyak lagi yang lainnya. Setiap halaman berisi lambang, gambar, kode rahasia, dan bahasa yang hilang. Kamus itu bagaikan gudang harta segala hal yang pernah diketahui manusia namun telah terlupakan selama berabad-abad.

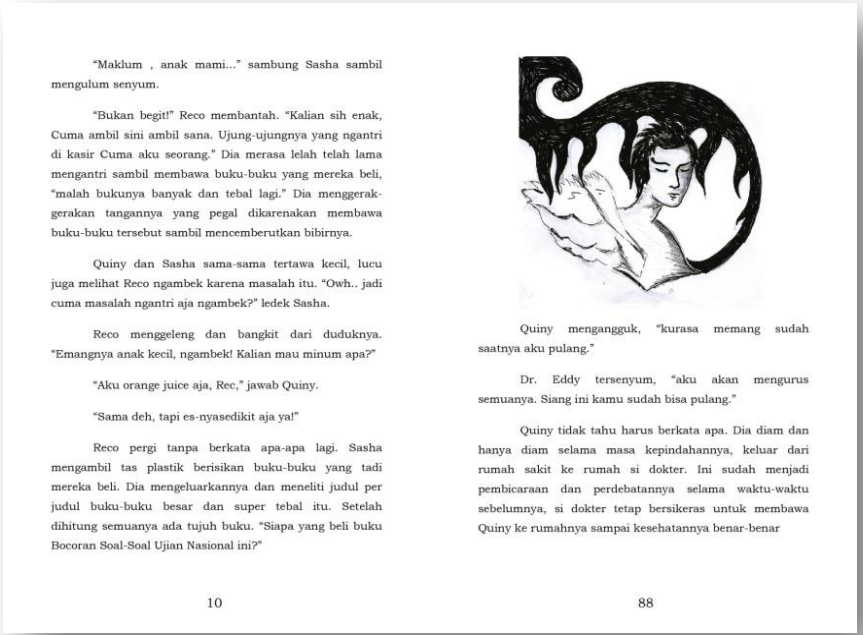
Saat Rick sedang membalik halaman buku, Jason tiba-tiba maju dan menunjuk. "Tunggu! Yang itu, bukan?"

Di antara dua halaman yang ditunjuknya, terdapat gambar ini:

75

Gambar III.4 Referensi *layout*

Sumber : Buku *Ulysses More* (2006)



"Maklum , anak mami..." sambung Sasha sambil mengulum senyum.

"Bukan begit!" Reco membantah. "Kalian sih enak, Cuma ambil sini ambil sana. Ujung-ujungnya yang ngantri di kasir Cuma aku seorang." Dia merasa lelah telah lama mengantri sambil membawa buku-buku yang mereka beli, "malah bukunya banyak dan tebal lagi." Dia menggerak-gerakan tangannya yang pegal dikarenakan membawa buku-buku tersebut sambil mencemberutkan bibirnya.

Quiny dan Sasha sama-sama tertawa kecil, lucu juga melihat Reco ngambek karena masalah itu. "Owh.. jadi cuma masalah ngantri aja ngambek?" ledek Sasha.

Reco menggeleng dan bangkit dari duduknya. "Emangnya anak kecil, ngambek! Kalian mau minum apa?"

"Aku orange juice aja, Rec," jawab Quiny.

"Sama deh, tapi es-nyasedikit aja ya!"

Reco pergi tanpa berkata apa-apa lagi. Sasha mengambil tas plastik berisikan buku-buku yang tadi mereka beli. Dia mengeluarkannya dan meneliti judul per judul buku-buku besar dan super tebal itu. Setelah dihitung semuanya ada tujuh buku. "Siapa yang beli buku Bocoran Soal-Soal Ujian Nasional ini?"

10

Quiny mengangguk, "kurasa memang sudah saatnya aku pulang."

Dr. Eddy tersenyum, "aku akan mengurus semuanya. Siang ini kamu sudah bisa pulang."

Quiny tidak tahu harus berkata apa. Dia diam dan hanya diam selama masa kepindahannya, keluar dari rumah sakit ke rumah si dokter. Ini sudah menjadi pembicaraan dan perdebatannya selama waktu-waktu sebelumnya, si dokter tetap bersikeras untuk membawa Quiny ke rumahnya sampai kesehatannya benar-benar

88

Gambar III.5 Contoh penerapan *layout* pada karya

Sumber: Pribadi

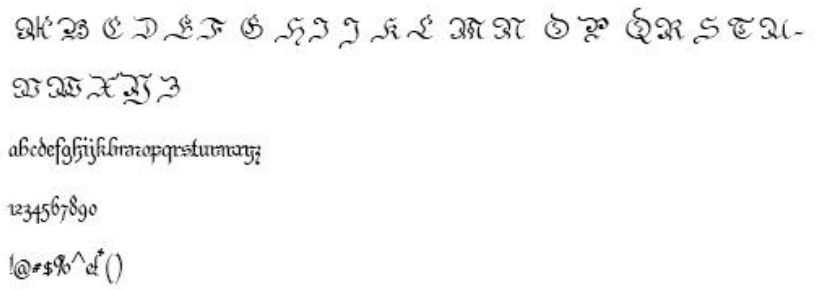
III.3.3 Tipografi

Tipografi yang digunakan adalah tipografi yang dipilih sesuai dengan tema yang diusung. Penggunaan *Bookman Old Style, Parchment,Tempus Sans ITC, JasminUPC,* dan *Lucida Calligraphy*.

- Bookman Old Style

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
!@#$%^&*()

- Parchment



- Tempus Sans ITC

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
!@#$%^&*()

- JasminUPC

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

!@#$%^&*()

- Lucida Calligraphy

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTU-
VWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
!@#$%^&()*

Gambar III.6 *Font* yang dipakai dalam tulisan dan karya

III.3.4 Ilustrasi

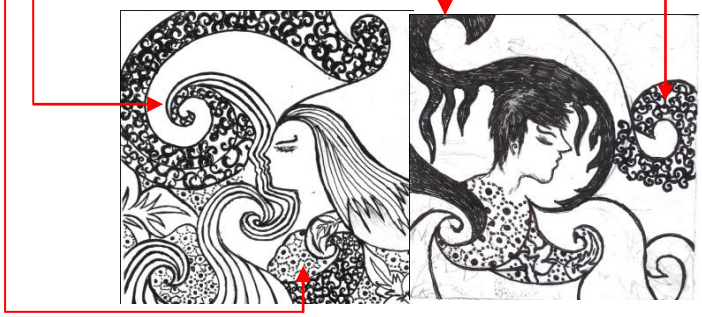
III.3.4.1 Studi karakter

Pada novel ini terdapat beberapa unsur batik Betawi yang dijdikan sebagai identitas dari tokoh utama perempuan, tokoh utama laki-laki dan tokoh pendukung yang sedang dijelaskan. Alasan memilih batik Betawi adalah latar/*setting* dari novel *Silent Heart* adalah Jakarta. Maka dari itulah karakter dalam novel ini diambil bertujuan sebagai identitas dalam versi yang lebih menarik.



Gambar III.7 Referensi *outline* dari batik Betawi

Sumber: Google

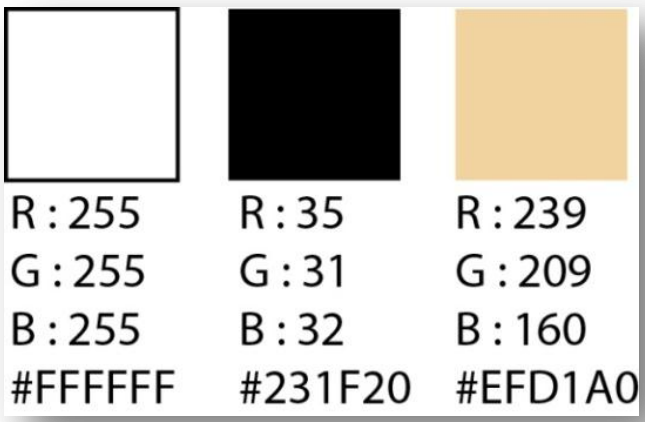


Gambar III.8 Penerapan *outline* ke karakter

Sumber: Pribadi

III.3.5 Warna

Warna merupakan salah satu faktor penting dalam dunia seni maupun desain. Terkadang jika dalam pemilihan warna terjadi kesalahan dalam memilih, hasil yang terjadi dapat menjadi fatal. Penggunaan warna dapat juga menjadi sosok yang penting sebagai interpretasi dari karya tersebut dan menjadi salah satu poin penting dalam suatu karya. Selain itu, warna mempunyai efek psikologis terhadap yang melihatnya dan dapat memberikan kesan kesan tertentu.



Gambar III.9 Komposisi putih, hitam dan *cream*

Penggunaan hitam pada ilustrasi ini salah satunya adalah untuk memberi kesan misteri, berwibawa, berkelas, konservatif, kegelapan, tegas, kukuh, formal, struktur yang kuat. Sedangkan warna putih memberi kesan *sporty*, bersih, segar, mahal, positif, merangsang, cemerlang ringan, sederhana, polos, jujur, murni, suci, lugu, spiritual, tenang dan warna *cream* untuk menimbulkan kesan klasik pada sebuah desain (Harjana dalam kutipan Sartika, 2011)