BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Stepanie K (seperti yang dikutip Bernado Periangan 2011) strategi adalah suatu proses penentuan rencana para pemimpin puncak yang berfokus pada tujuan jangka panjang organisasi, disertai penyusunan suatu cara atau upaya agar tujuan tersebut dapat tercapai. Media ini dibuat untuk perkenalan teknik *stippling* dan agar buku mewarnai atau menggambar untuk dewasa lebih variatif sehingga audiens lebih tertantang untuk mengarsir dengan teknik yang berbeda.

III.1.1 Khalayak Sasaran

Materi atau gambar yang disajikan dalam perancangan media ini disesuaikan dengan dewasa muda usia 25-35 tahun di Indonesia, karena di usia tersebut bekerja adalah hal yang wajib dan sudah berkeluarga. *Stress* sering terjadi dan sangat memerlukan hiburan atau penghilang jenuh.

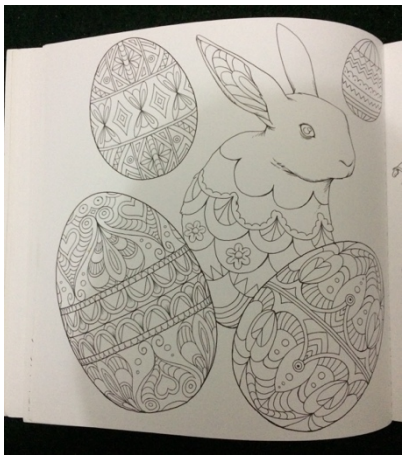
III.1.2 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi agar media tepat pada sasaran, adapun tujuan lainnya yaitu memberikan informasi dan juga memberikan wawasan mengenai teknik *stippling.* Melatih ketelitian, kesabaran, serta melatih fokus, dan merangsang kreatifitas.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

- Pendekatan Visual

  Pendekatan visual yang digunakan adalah menggunakan gambar ilustrasi manual atau gambar tangan yang sudah melalui proses *scan* dan sudah proses editing melalui media grafis *digital imaging*. Tidak menggunakan banyak warna karena terkesan *simple* dan disesuaikan dengan teknik arsir *Stippling.*



Gambar III.1 Referensi Visual
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)

- Pendekatan Verbal

  Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar dengan penyampaian secara efektif. Kata-kata dibuat seminim mungkin namun masih bisa menjelaskan dengan benar dan jelas, tidak berbelit-belit atau rumit sehingga mudah dimengerti.

III.1.3 Materi Pesan

Dalam penyampaiannya, perancangan media ini memerlukan materi yang akan disampaikan sebagai pesan. Materi yang akan disampaikan adalah:

- Memberikan informasi tentang sebagian fauna yang dilindungi di Indonesia.
- Memberikan informasi tentang sebagian motif batik khas daerah di Indonesia.
- Melatih kesabaran dan melatih fokus dalam mengarsir menggunakan teknik *stippling.*

III.1.4 Gaya Bahasa

Dalam buku ilustrasi teknik *stippling* ini, gaya Bahasa yang akan digunakan adalah Bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta Bahasa Indonesia yang

baku. Karena gaya Bahasa baku lebih formal untuk orang dewasa, Selain itu penjelasan yang disajikan minim agar audiens atau pengguna fokus terhadap gambar yang disediakan.

III.1.5 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang dilakukan dalam perancangan ini adalah dengan menggunakan buku interaktif dengan nama *Stippling Book* Fauna Nusantara. Di dalam buku ini khalayak di ajak untuk ikut mengarsir dengan menggunakan teknik *stippling* berdasarkan contoh yang sudah ada, sehingga *audience* hanya tinggal mengikuti contoh yang sudah ada di halaman sebelumnya yang bermedia kertas kalkir, dengan demikian *audience* secara langsung bisa mengetahui dan mencoba mengarsir dengan teknik *stippling*.

Lalu ada halaman yang menjelaskan informasi tentang fauna dan motif batik khas daerah di Indonesia. Jadi bukan hanya mengarsir tetapi informasi tentang muatan lokal pun didapat didalam buku ini. Fauna yang dipilih 8 jenis dari 8 daerah di Indonesia yang dilindungi dan terancam punah yaitu, harimau Sumatera khas Jambi, bekantan khas Kalimantan Selatan, badak Jawa khas Banten, nuri raja Ambon khas Maluku, anoa khas Sulawesi Tenggara, beruang madu khas Bengkulu, komodo khas Nusa Tenggara Timur, dan gajah Sumatera khas Lampung.

III.1.6 Strategi Media

Strategi media yang dipilih berdasarkan kebutuhan media informasi yang akan dibuat berdasarkan permasalahan dari objek penelitian:

III.1.6.1 Media Utama

- Buku Interaktif

  Buku Interaktif sebagai kertas yang berjilid yang dapat melakukan aksi, antar hubungan, dan saling aktif (Portalgaruda.org. 2016, para 2).

Buku Interaktif menjadi media utama karena merupakan media yang tepat sebagai media penunjang dalam memperkenalkan teknik menggambar dengan cara *stippling*. Melalui buku interaktif ini diharapkan *audience* bisa lebih mengenal dan bisa langsung merasakan mengarsir dengan cara teknik *stippling*.

III.1.6.2 Media Pendukung

- *Drawing Pen*

  Drawing Pen dipakai saat *audience* mengarsir di buku interaktif tersebut
- *Packaging box*

  Packaging box merupakan tempat untuk melindungi buku ketika di jual. Di balam packaging box ini terdapat buku*, drawing pen, sticker & t-shirt.*
- *T-Shirt*

  T-Shirt di pilih karena merupakan salah satu media yang sering dipakai sebagai media yang efektif karena digunakan langsung dan mudah untuk bisa dilihat oleh orang lain.
- *Sticker*

  Sticker berukuran sedang sebagai media promosi yang bisa di tempel sehingga bisa dilihat dimana pun bila *sticker* tersebut ditempel.
- *Poster*

  Poster sebagai media promosi yang berukuran agak besar sehingga bisa di pasang di tembok saat penjualan buku interkatif ini sehingga bisa menarik perhatian para pembeli.
- *X-Banner*

  X –Banner juga sebagai media promosi yang akan ditempatkan di tempat penjualan buku. Dan juga sebagai media promosi yang *portable* karena penempatannya dapat di pindah-pindah
- *Flag Chain*

Flag Chain sebagai media pendukung promosi penjualan untuk mempercantik tempat dimana buku ini dijual sehingga dapat menarik perhatian pembeli.

III.1.7 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Dalam perancangan ini informasi harus sampai kepada target *audience*, maka diperlukan strategi dalam mendistribusikan *Stippling Book* Fauna Nusantara ini. Adapun yang menjadi bagian dari strategi distribusi yaitu media berdasarkan lokasi penyebaran dan distribusi media berdasarkan waktu penyebarannya.

Tabel III. 1 Distribusi media berdasarkan lokasi penyebaran
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)

No	Media	Lokasi Penyebaran
1	*Stippling Book* Fauna Nusantara	Toko Buku
5	*Drawing Pen*	Toko Buku
3	*T-Shirt*	Toko Buku
4	*Sticker*	Toko Buku
5	*Poster*	Toko Buku
6	*X-Banner*	Toko Buku
7	*Flag Chain*	Toko Buku

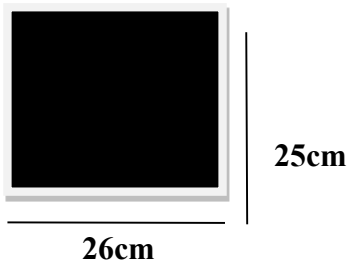
Tabel III. 2 Distribusi media berdasarkan waktu penyebaran
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)

No	Media	Bulan/2016											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	*Stippling Book* Fauna Nusantara												
2	*Drawing Pen*												
3	*T-Shirt*												
4	*Sticker*												
5	Poster												
6	*X-Banner*												
7	*Flag Chain*												
8	*Packaging Box*												

III.2 Konsep Visual

III.2.1 Format Desain

Desain perancangan buku "*Stippling Book* Fauna Nusantara" ini berukuran 26cm x 25cm, pemilihan ukuran tersebut bertujuan agar mempermudah dalam pendetailan pada saat khalayak mengarsir dengan cara teknik *Stippling*. Selain itu, pemilihan buku dengan ukuran 26cm x 25cm akan memberikan kesan yang luas pada media gambar agar dapat terlihat dengan jelas.



Gambar III.2 Desain Perancangan *Stippling* Book
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)

III.2.2 Tata Letak atau *Layout*

Tata letak atau *layout* yang digunakan pada *stippling book* ini yaitu dengan mengikuti letak-letak gambar agar mempermudah pada saat pengarsiran, dengan satu halaman *full* untuk gambar dan deskripsi di halaman yang berbeda bertujuan untuk memaksimalkan *space* agar mempermudah pengarsiran pada objek gambar.

III.2.3 Huruf atau Tipografi

Huruf yang digunakan dalam perancangan *stipppling book* ini adalah dengan menggunakan huruf yang bernama Samedi Demo sebagai font yang digunakan di desain judul. Font Futura digunakan sebagai sub judul karena karakternya *simple* dan hurufnya tegak terkesan kuat, dan Helvetica teks yang digunakan sebagai paragraf karena nyaman untuk dilihat dan dibaca.

SAMEDI DEMO

ABCDEFHIJKLMNOPQRSTUVWX

YZ

FUTURA

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

HELVETICA

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

III.2.4 Ilustrasi

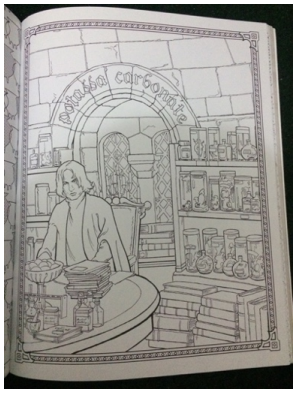
Ilustrasi berguna untuk menjelaskan isi dari media tersebut. Ilustrasi juga sebagai pesan yang mewakili tulisan sebagai gambaran dari illustrasi yang diusung dalam media ini. Ilustrasi yang dibuat berdasarkan hasil referensi yang terdapat dalam buku mewarnai untuk dewasa, karena berbeda segmentasi maka karakter dibuat lebih sederhana.



Gambar III.3 Referensi gaya ilustrasi
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)



Gambar III.4 Aplikasi gaya ilustrasi pada media
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)

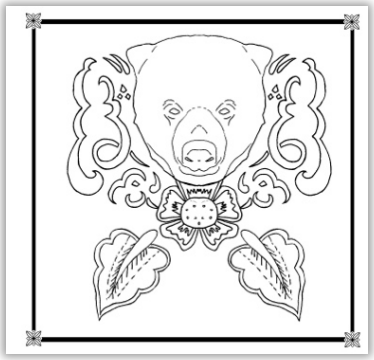


Gambar III.5 Referensi *Layout*
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)





Gambar III.6 Studi dan referensi
Sumber: http://www.getborneo.com/sun-bear-si-beruang-madu-dari-kalimantan/ (12 Agustus 2016)



Gambar III.7 Aplikasi gaya *layout* pada media
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)

III.2.4.1 Desain Judul

Di dalam *stippling book* fauna nusantara ini menggunakan desain judul untuk memperkuat perancangan buku ini. Berikut adalah penjelasan tentang desain judul tersebut.

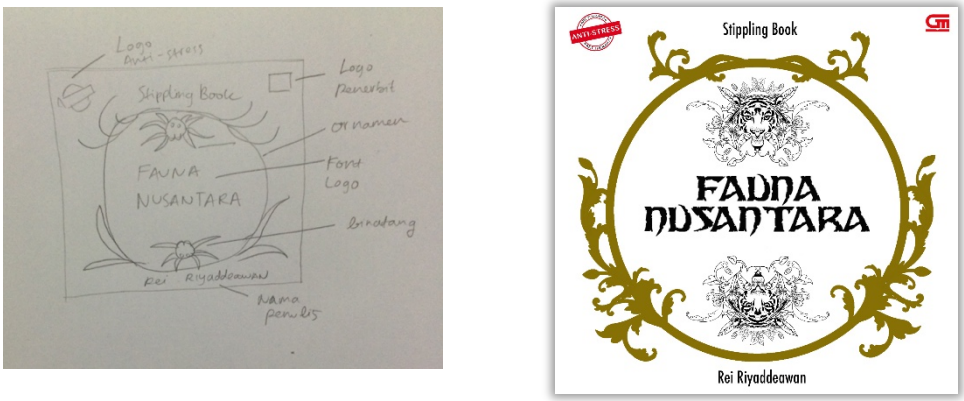


Gambar III.8 Desain judul *Stippling Book*
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)

Logo ini menggunakan *font* Samedi Demo, pemilihan *font* ini dikarenakan font ini mempunyai karakter yang liar dan mempunyai karakter yang sesuai dengan tema fauna nusantara yang merupakan hewan liar.

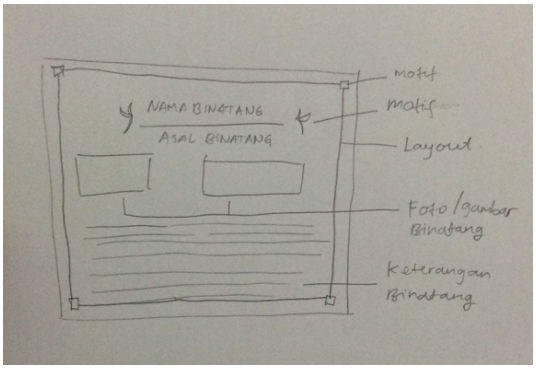
III.2.4.2 Sketsa *Layout*

Berikut adalah perubahan dari sketsa dan hasil jadi yang akan dibuat buku interaktif



Gambar III.9 Sampul depan
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)

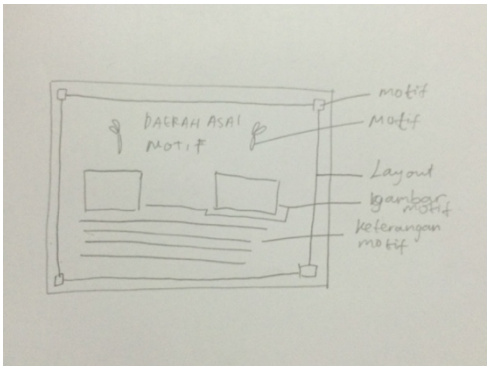
Sampul depan merupakan tampilan pertama pada *Stippling Book*, sampul ini di desain terliat esklusif agar menarik perhatian pembeli dengan menambahkan motif-motif dan logo buku yang ditempatkan di posisi tengah buku pada lingkaran motif emas. Ditambah dengan salah satu binatang khas Indonesia yang diletakan diatas dan dibawah desain judul yang menambah kesan kuat judul tentang fauna nusantara.





Gambar III.10 Halaman keterangan hewan
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)

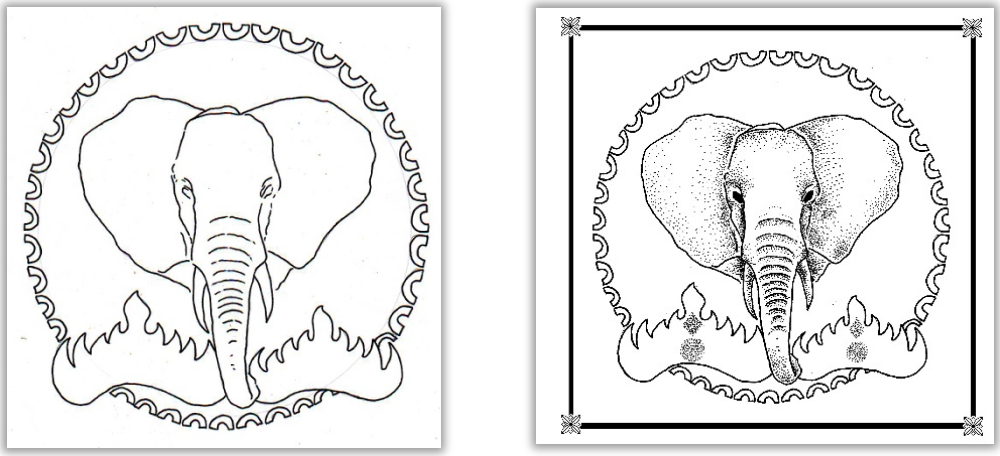
Halaman keterangan hewan merupakan halaman penjelasan singkat tentang binatang yang berada pada halaman berikutnya. Isi nya tentang daerah asal binatang tersebut bagaimana keadaan dan situasi binatang tersebut sekarang serta populasinya di alam bebas.





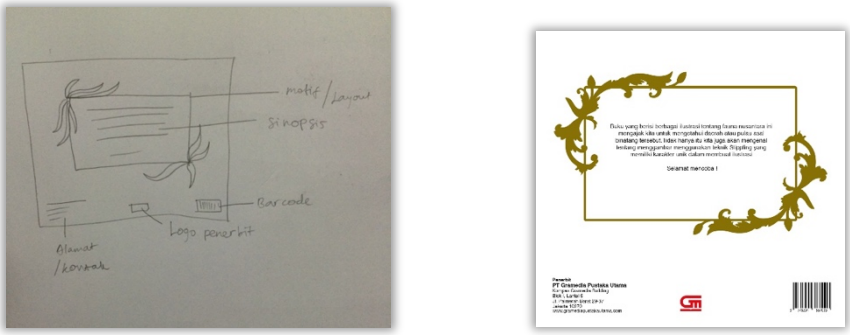
Gambar III.11 Halaman keterangan motif
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)

Halaman keterangan motif merupakan halaman penjelasan tentang motif batik khas daerah masing-masing hewan yang ada dalam media tersebut. Halaman ini terletak dibalik halaman keterangan hewan.



Gambar III.12 Halaman gambar
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)

Halaman gambar terdiri dari dua halaman, halaman pertama bermediakan kertas kalkir yang transparan dimana gambarnya sudah diarsir dengan teknik stippling dan halaman berikutnya bergambar binatang yang masih polos atau hanya outlinenya saja. Ini adalah halaman dimana nantinya khalayak sasaran dapat mengarsir dengan teknik *Stippling*.



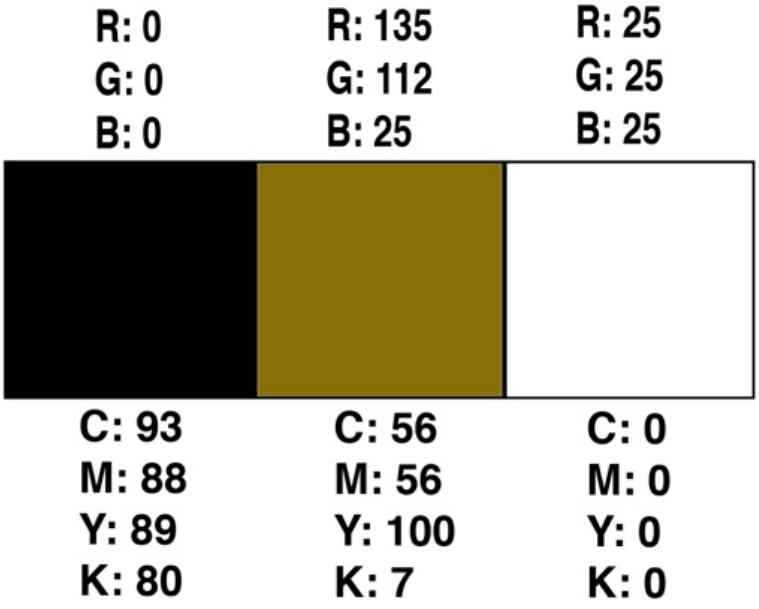
Gambar III.13 Sampul belakang
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)

Seperti buku-buku pada umumnya, sampul bagian belakang berisikan logo perusahaan penerbit dan barcode. Ditambah dengan sedikit sinopsis tentang *stippling book* fauna nusantara.

III.2.5 Warna

Warna yang diterapkan dalam buku interaktif Fauna Nusantara ini adalah dengan menggunakan warna-warna yang elegan agar khalayak sasaran yang umumnya dewasa muda tertarik minat menggambarnya. Menggunakan RGB karena merupakan standar industri cetak saat ini, dan CMYK karena menyesuaikan dengan standar *printing*.

Warna emas mencerminkan kegembiraan, ilmu pengetahuan, dan konsentrasi jadi warna pada media ini diharapkan memberi semuanya pada khalayak sasaran. Warna hitam mencerminkan tegas, solid, dan kuat. Warna putih mencerminkan elegan, kebebasan, minimalis, dan ketenangan.



Gambar III. 14 Warna Yang Diterapkan Pada Media
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)