BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan yang dibuat adalah perancangan media informasi untuk memudahkan masyarakat terkait penjelasan dan pemahaman tentang psikopat. Untuk itu, penulis membuat solusi dengan merancang sebuah buku ilustrasi yang didalamnya terdapat informasi tentang apa itu psikopat, bagaimana ciri seorang psikopat, dan klasifikasi psikopat.

Buku ini sangat penting dibaca oleh khalayak sasaran yang telah ditentukan agar lebih memahami secara utuh tentang psikopat serta kemungkinan keberadaan psikopat. Hal ini diperlukan untuk dapat membantu khalayak sasaran sebagai antisipasi dan kewaspadaan terhadap diri sendiri maupun orang di lingkungan sekitar, namun dengan tidak menjadikan para pembaca menjadi paranoid terhadap orang-orang di sekitar, karena dalam buku ini juga dilengkapi dengan informasi bagaimana seseorang bisa dikategorikan sebagai psikopat.

III.1.1 Khalayak Sasaran

Sasaran yang dituju bukan kepada penderita psikopat, melainkan kepada masyarakat umum. Berikut adalah penjabaran dari khalayak sasaran berdasarkan dari segi demografis, psikogafis, geografis dan status sosial.

- Demografis
  a. Jenis kelamin pria dan wanita.
  b. Pria dan wanita dewasa dengan rentang usia antara 17 sampai 23 tahun, karena pada umur tersebut tingkat kedewasaan sudah cukup matang untuk mengerti dan bertanggung jawab terhadap sesuatu.

- Psikografis

  Pria atau Wanita dewasa yang kesehariannya bekerja, mengurus rumah tangga, penghasilannya cukup untuk sehari-hari, berkumpul/bersosialisasi di lingkungan rumah, sekolah, kantor, dan tempat umum lainnya.

Pada umumnya pria dan wanita dewasa peduli terhadap segala sesuatu yang menurutnya bermanfaat dan memiliki nilai positif. Terbuka terhadap informasi baru dan memiliki rasa keingintahuan yang tinggi.

- Geografis
  Secara geografis ditujukan untuk daerah perkotaan khususnya kota Bandung.

- Status Sosial
  Berdasarkan status sosial, perancangan media informasi ini ditujukan untuk berbagai lapisan masyarakat, mulai dari menengah ke bawah sampai ke atas.

III.1.2 Strategi Komunikasi

Dalam memberikan informasi, gagasan, dan pengetahuan yang terkandung dalam perancangan media informasi ini, pendekatan komunikasi yang dilakukan adalah melalui pendekatan visual dan pendekatan verbal.

1. **Pendekatan Visual**

Penyajian Ilustrasi dalam buku ini menggunakan pendekatan secara emosional, dengan pewarnaannya melalui teknik digital, visual yang digunakan lebih kepada kesan simbolik yang dimaksudkan agar khalayak sasaran lebih cepat mengerti dan terlihat menarik. Warna yang dipakai menggunakan warna yang menggambarkan kesan depresi, gelap, suram, mengawang-awang yang tentunya akan menguatkan karakter visual dan pesan yang disampaikan menjadi efektif.

Untuk jenis karakter visual menggunakan gaya *psychedelic.* Selain karena cocok dengan tema yang diangkat dan mempunyai karakter yang kuat, gaya *psychedelic* dipilih karena kesamaan arti dari segi etimologi. *Psychedelic* berasal dari bahasa Yunani (*psycho*, artinya pikiran, jiwa, dan mental) dan delic (*delein*, artinya memanifestikan, mewujudkan/merealisasikan). Secara singkat, *psychedelic* bisa disebut “manifesti jiwa” atau merealisasikan “*vision of mind*.”

Pada cover buku, menggunakan gaya ilustrasi yang sama, yaitu gaya *psychedelic.* Ilustrasi yang ditampilkan adalah seorang lelaki memakai jas rapi yang menggambarkan bagaimana tampak psikopat secara sekilas. Selain itu pria tersebut membawa balon yang menggambarkan bagaimana cara psikopat untuk menarik perhatian orang-orang agar mempercayainya.



Gambar III.1 Cover Buku
sumber : Dokumentasi Pribadi, 2016

2. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yang disajikan dalam media buku ilustrasi ini menggunakan Bahasa Indonesia yang digunakan sehari-hari, santai, dan tidak terlalu baku. Menggunakan pendekatan komunikasi dengan menggunakan gaya bahasa yang sederhana, ringkas, mudah dipahami, sehingga informasi dapat tersampaikan dengan baik kepada khalayak sasaran.

3. Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan dalam buku ilustrasi ini adalah:

- Penjelasan secara singkat tentang Psikopat.
- Ciri-ciri Seorang Psikopat.
- Faktor Penyebab

- Klasifikasi Psikopat
- Cara Mendiagnosis
- Tes Psikopat

4. Tujuan Komunikasi

Tujuan dari pembuatan media informasi buku ilustrasi psikopat adalah sebagai berikut:

- Memberikan media informasi yang komunikatif, informatif, dan mudah dipahami, tentang psikopat kepada masyarakat dalam bentuk visual/ilustrasi yang menarik.
- Memberikan informasi terkait penjelasan dan pemahaman tentang Psikopat, serta gejala dan ciri umum seorang Psikopat.

III.1.3 Strategi Kreatif

Informasi yang ingin disampaikan kepada khalayak sasaran pada buku ini adalah karakteristiknya. Cara penyampaian karakter tersebut akan lebih baik jika dimuat ke dalam media informasi. Namun agar penyampaian informasi ini bisa lebih menarik, maka akan disertakan dengan ilustrasi-ilustrasi, sehingga memberikan kesan bagi pembaca sebagai penerima informasi. Maka, buku ilustrasi merupakan salah satu media yang tepat untuk penyampaian informasi tersebut.

Strategi kreatif yang dilakukan adalah dengan merancang sebuah buku ilustrasi, buku yang dirancang dengan menggabungkan informasi berupa teks narasi dan ilustrasi, yang menampilkan visual berupa ilustrasi yang mengambil beberapa ciri dan karakter dari seorang psikopat. Penyajian karakter akan dibuat utuh seperti layaknya manusia lewat kelengkapan kepala, tangan, maupun kaki.

Selain menyajikan informasi yang diperjelas menggunakan ilustrasi, dalam buku ini juga disertakan beberapa soal atau tes sederhana untuk mencari tahu apakah terdapat gejala atau potensi seorang psikopat terhadap diri pembaca.

III.1.4 Strategi Media

Dalam perancangan buku ilustrasi ini akan digunakan media utama dan beberapa media pendukung.

- Media Utama (Buku Ilustrasi)

Media utama yang akan dibuat adalah media informasi berupa buku ilustrasi, yaitu berupa buku yang dilengkapi dengan illustrasi dan teks. Gaya desain dan garisan pada ilustrasi pun dapat menambah kesan yang ingin disampaikan dengan baik.

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, informasi tersebut lebih mudah dicerna.

- Media Pendukung

Untuk menunjang media utama, dibutuhkan beberapa media pendukung yang berfungsi sebagai media pengingat yang dapat menarik minat khalayak sasaran akan buku ilustrasi ini. Media-media pendukung yang digunakan pada media informasi ini yaitu media yang efektif untuk menyampaikan pesan dari permasalahan yang ada.

Media pendukung yang akan digunakan untuk melengkapi media utama tersebut adalah:

- Poster

  Poster sudah sering digunakan sebagai media promosi. Dengan demikian, poster dinilai tepat untuk mempromosikan buku ilustrasi tersebut.

- Stiker

  Stiker media yang bisa dimana saja diaplikasikan, maka dari itu stiker salah satu media pendukung yang tepat untuk dijadikan media pengingat.

- Gantungan Kunci

  Gantungan adalah benda yang sangat sering dipakai dan dibawa ke mana saja dan media ini bisa dijadikan sebagai hadiah dari media utama.

- T-Shirt

  Media ini digunakan untuk *souvenir* yang akan dijual selain media utama. Dan juga sebagai hadia pada *event-event* tertentu.

- Gelas

  Gelas adalah benda yang bisa disebut kebutuhan dapur yang biasa dipakai sebagai bonus lebih, media ini bisa dijadikan sebagai hadiah dari beberapa *event* tertentu.

- Tote bag.

  Totebag banyak digunakan oleh semua kalangan karena mudah dibawa kemanapun dan bentuknya yang sederhana.

- Pin.

  Pin adalah benda yang sangat sering dipakai dan dibawa ke mana saja dan media ini bisa dijadikan sebagai hadiah dari media utama.

III.1.5 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Strategi distribusi merupakan rencana atau langkah yang ditempuh dalam menyebarkan atau menyalurkan produk kepada target sasaran. Dalam perancangan ini, produk tersebut adalah buku ilustrasi mengenai Psikopat. Pada awalnya media promosi akan disebar ke toko buku ataupun kampus dan rumah sakit di kota Bandung, hal ini dilakukan untuk menarik animo khalayak sasaran terhadap buku ilustrasi ini. Setelah buku selesai diproduksi selanjutnya akan dipublikasikan ke toko buku didaerah kota Bandung berserta media pendukung lainnya.

Berdasarkan khalayak sasaran yang berdomisili di daerah perkotaan dan sub urban Bandung, maka penyebaran media terbagi menjadi dua jenis. Penyebaran media utama merupakan elemen paling penting dalam menyampaikan pesan, penyebaran media ini didasarkan pada kemampuan jangkauannya yang luas sehingga dipandang tepat dan efektif. Sedangkan penyebaran media pendukung didasarkan kepada kebutuhan khusus yang menjangkau khalayak sasaran tertentu.

Jadwal penyebaran media pendukung berlangsung selama tiga bulan pertama, dan media utama dilakukan secara terus-menerus tiap bulannya. Jadwal distribusi pertama kali akan dilakukan pada awal tanggal 11 Oktober, pada saat memperingati Hari Kesehatan Jiwa Sedunia, hingga akhir bulan Desember. Untuk buku, distribusi akan dilakukan dalam jangka waktu 3 bulan lebih atau bisa saja mencapai waktu 1 tahun. Distribusi media akan dilakukan sesuai dengan urutan dari awal, yaitu pendistribusian media promosi poster dan x-baner, lalu media promosi lainnya didistribusikan kembali sebagai maksud reminding hingga terbitnya buku ilustrasi Psikopat pada bulan Oktober.

Tabel III.1 Jadwal Distribusi Media
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

Media		Oktober 2016				November 2016				Desember 2016			
Minggu ke		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Buku	Bandung				x	x	x	x	x	x	x	x	x
Poster		x	x	x	x	x	x	x	x				
Banner					x	x							
Stiker		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Gantungan Kunci Pin					x x	x x							
T-Shirt					x	x							
Gelas					x	x							
Totebag					x	x							

III.2 Konsep Desain

Konsep visual merupakan suatu konsep yang berawal dari bahasa verbal yang diolah menjadi bahasa visual, di dalam konsep visual terdapat beberapa unsur, seperti kreativitas, estetika, efisiensi, komunikatif dan lain-lain agar dapat diterima oleh khalayak sasaran. Dalam mengolah visual dibutuhkan komposisi layout, tipografi, warna dan illustrasi agar muncul visual yang kuat dan pesan yang disampaikan mudah diterima oleh khalayak sasaran.

III.2.1 Format Desain

Format desain yang akan dibuat dalam perancangan media informasi ini adalah buku illustrasi ukuran 18 x 18 cm. Jenis kertas yang digunakan adalah *Artpaper 260gr* pada *cover* media yang nantinya akan dibuat *softcover*. Sedangkan untuk jenis kertas pada isi buku adalah *Artpaper 180gr*.



Gambar III.2 Referensi Format Desain
sumber : http://pune-design.com
(Diakses pada 6/5/2016)

III.2.2 Tata Letak

Dengan menyesuaikan dengan tema dan gaya gambar *layout* yang digunakan dalam buku ini akan dibuat sedramatis mungkin, namun tetap dengan mengindahkan standar *layout* dari sebuah buku cerita, dengan tidak mengurangi tingkat keterbacaan teks, penempatan visual dan penempatan teks.

III.2.3 Huruf

Tipografi yang digunakan adalah tipografi yang dipilih sesuai tema yang bisa membuat kesan suram namun lebih disederhanakan agar mudah dibaca. Untuk judul menggunakan teknik *"handwriting"* sedangkan untuk *bodytext* menggunakan *typeface* "Amatic SC" agar lebih nyaman untuk dibaca.



Gambar III.3 Referensi Huruf
sumber : http:/talkofweb.com
(Diakses pada 6/5/2016)

III.2.4 Ilustrasi

Illustrasi yang digunakan adalah sebuah illustrasi sederhana yang mendeskripsikan dan menuangkan ciri-ciri dari psikopat sehingga menjadi sebuah makna simbolik dari psikopat itu sendiri. Pada awalnya dibuat sketsa terlebih dahulu, lalu kemudian dibuat menjadi digital dengan teknik *tracing.* Adapun gaya yang diambil mengacu pada gambar-gambar *handdrawing* dan *psychedelic* yang mempunyai ciri khas illustrasi dengan karakter yang kuat dan warna-warna yang cenderung penuh tekanan dan mengawang-awang.



Gambar III.4 Referensi Ilustrasi-1
Sumber: http://instagram/crimmexx
(Diakses pada 6/5/2016)



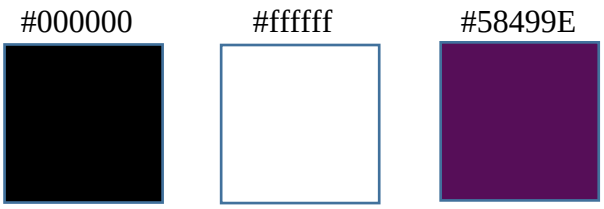
Gambar III.5 Referensi Ilustrasi-2
Sumber : http://instagram/hellodyslexia
(Diakses pada 6/5/2016)



Gambar III.6 Referensi Ilustrasi-3
Sumber : http://instagram/ humor_se_escribe_con_lápiz
(Diakses pada 6/5/2016)

III.2.5 Warna

Warna merupakan unsur visual yang dapat mempengaruhi orang yang melihatnya karena warna memberikan suatu kesan tersendiri, maka dalam hal ini peranan warna juga sangat menentukan. Warna yang dipakai adalah dominan warna hitam dan putih, dan warna ungu sebagai penekanan agar tidak terlihat monoton namun memberikan *point of view* tersendiri.



Gambar III.7 Skema Warna
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

Filosofi warna :

- Hitam

  Leatrice Eisman, seorang konsultan warna dan penulis buku "*More Alive With Color"* menjelaskan bahwa warna hitam mempunyai reputasi yang buruk. Warna ini dipakai oleh para penjahat pada pembuatan komik ataupun film *thriller*. Hitam juga melambangkan warna duka.

- Ungu

  Dari segi sejarah, warna ungu diidentikan dengan arti sihir, misteri, sisi spiritual, bawah sadar, kreatifitas, dan kerajaan (Morton, 2012)

  Di Indonesia sendiri, persepsi warna ungu dipercaya sebagai warna yang melambangkan kedukaan dan penderitaan, dan juga dianggap memberi pertanda buruk (Astuti, 2013)

- Putih

  Warna putih dalam buku "*The Psychopath Test*" oleh John Ronson (2011) menjelaskan bahwa warna tidak bisa menunjukan emosi dan kecenderungan rasa seseorang. Psikopat akan memilih warna putih, yang tidak mewakili rasa dan emosi apapun.

Berdasarkan dari teori yang didapatkan, maka dipilihlah tiga warna tersebut untuk membantu visual dan ilustrasi dari buku ini.