# BAB III
# STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

## III.1 Strategi Perancangan

### III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Tujuan dari perancangan desain buku cerita bergambar ini merupakan sebagai media informasi yang bertujuan mengingatkan dalam konteks mempertahankan informasi mengenai keberadaan karakter-karakter pahlawan super asli Indonesia kepada generasi masa kini. Pendekatan komunikasi yang digunakan dalam perancangan buku ensiklopedia ini adalah pendekatan komunikasi secara visual, pendekatan komunikasi secara verbal, materi pesan, serta tujuan komunikasi

#### III.1.1.1 Pendekatan Visual

Dalam perancangan buku ensiklopedia ini akan membahas atau mengangkat karakter-karakter dari pahlawan super asli Indonesia dari tahun 1950-an sampai dengan 1970-an. Visualisasi atau ilustrasi yang akan dipakai adalah gaya gambar dari *semicartoon style* hal ini didapat dari hasil kuisioner yang dibagikan dimana target audiens lebih banyak memilih atau menyukai *style* gambar tersebut, dari segi warna untuk karakter pahlawan super sendiri *Fullcolor* dengan perpaduan warna yang disesuaikan dengan kebutuhan dari buku ensiklopedia itu sendiri sedangkan untuk konten dari buku ensiklopedia ini hitam dan putih berbentuk cerita komik yang diharapkan menambah ketertarikan bagi khalayak sasaran untuk membacanya.

#### III.1.1.2 Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal dalam perancangan buku ensiklopedia ini yaitu pendekatan dengan tata bahasa dengan berbentuk tulisan, yang mana bahasa yang akan digunakan adalah bahasa Indonesia sehari-hari reamaja yang santai dan humoris, dengan penyampaian yang sederhana agar mudah diterima dan dipahami oleh khalayak sasaran

### III.1.1.3 Materi Pesan

Materi yang akan disampaikan adalah menginformasikan pahlwan super asli Indonesia yang dimana merupakan karya anak bangsa seperti yang telah diungkapkan oleh Prof. Dr. Primadi Tabrani dalam buku Bahasa Rupa bahwa pada saat akar budaya dan identitas bangsa ditemukan, dapat dimanfaatkan untuk mendesain masa depan.

### III.1.1.4 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari perancangan ensiklopedia pahlawan super Indonesia ini adalah meningkatkan minat remaja terhadap karya atau produk dalam negeri

### III.1.1.5 Khalayak Sasaran Perancangan

***- Consumer journey***

Pukul 05.00 : Bangun tidur, lihat Handphone. Kemudian ke kamar mandi ambil wudhu terus sholat

Pukul 05.15 : Masuk ke kamar mandi untuk mandi dan bersiap-siap untuk sekolah

Pukul 05.30 : Menonton TV + sarapan

Pukul 06.00 : pergi ke sekolah naik angkot

Pukul 06.30 : Tiba di sekolah, kemudian masuk kelas

Pukul 07.00 : Mulai belajar di sekolah

Pukul 09.30 istirahat, ke kantin

Pukul 10.00 : Masuk kembali ke kelas

Pukul 12.30 : Selesai sekolah

Pukul 13.00 : sampi dirumah, kemudian mandi mengganti baju, terus makan siang dan sholat

Pukul 14.00 nonton TV dan online

Pukul 15.00 bermain bersama teman

Pukul 17.00 pulang ke rumah

Pukul 18.00 sholat magrib, makan malam terus menonton TV

Pukul 20.00 Belajar dan mengerjakan tugas sekolah

Pukul 22.00 Tidur

***- Point Of Contact***

Kamar Tidur : Handphone, selimut, gordenng, jendela, seprai,kasur, pintu kamar, meja belajar, sarung, sejadah, lemari, kontak listrik, gantungan baju, kalender, jam, cermin, sisir

Kamar Mandi : Pintu kamar mandi, gantungan baju, handuk, gayung, peralatan mandi

Ruang TV : karpet, lampu, tv, taplak, kursi,

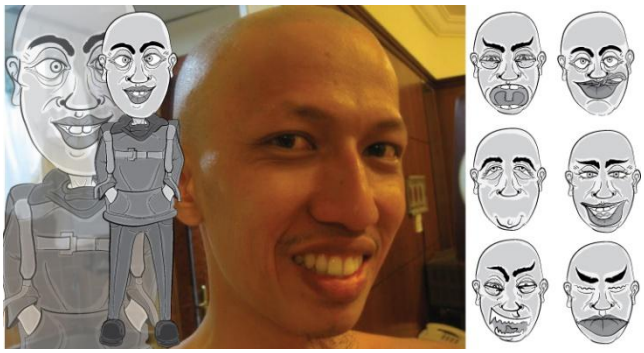
Ruang makan : meja makan, kursi, lemari, piring, gelas, sendok, garpuh

Jalan : Mobil, motor, sepedah, becak, gerobak, pagar, bis, taksi, taman, lapangan, jendela angkot, pintu angkot, jok, lampu lalu lintas

Dilihat dari kebiasaan dan kegiatan dalam setiap harinya, maka cara yang dilakukan untuk mengperkenalan buku ini adalah dengan menyebar brosur atau poster disekolah-sekolah serta dijejaring sosial

## III.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang dilakukan adalah dengan merancang sebuah buku ensiklopedia yang dimana buku dirancang dengan menggabungkan penceritaan dan ilustrasi serta layout yang berbentuk komikal seperti terdapat balon udara. cerita, dan panel-panel komik serta penulis membuat original karakter sebagai narator atau pencerita dari isi konten. Original karakter tersebut dibuat terlihat lucu atau jenaka yang memiliki sifat ekspresif dengan berbagai ekspresi yang distorsi



Gambar III.1 : *Studi Karakter* sumber : Dokumentasi Pribadi

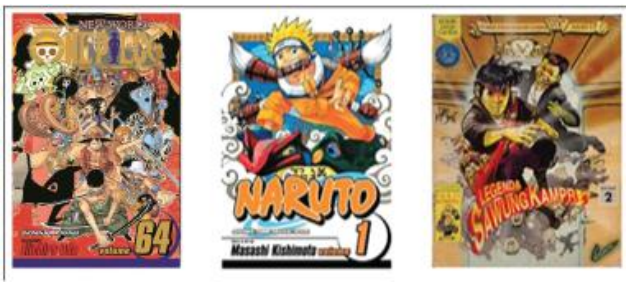



Gambar III.2 : *Cerita, Balon Kata, Panel-panel* sumber : Dokumentasi Pribadi

Visualisasi yang dipakai memakai gaya *semicartoon* hal ini didapat dari hasil kuisioner bahwa target audiens menyukai gaya gambar tersebut. Untuk warna yang dipakai dibagi menjadi 2 bagian, bagian pertama untuk ilustrasi karakter pahlawan sendiri memakai warna full color yang merupakan kombinasi dari warna-warna panas dan dingin misalnya kuning, hijau, merah dan sebagainya dengan harapan dapat semirip mungin dengan dengan karakter pahlawan super yang akan digambarkan. Untuk konten sendiri memakai warna monokrom hal ini dimaksudkan agar khalayak sasaran ketika membaca buku ini merasa membaca komik.

### III.2.1 Gaya Ilustrasi

Ilustrasi atau gambar yang digunakan dalam buku ensiklopedia ini menggunakan gaya ilustrasi *semicartoon style*.




Gambar III.3 Onepiece, Naruto, Legenda Sawung Kampret dengan gaya gambar *semicartoon style*
Sumber: http://dc.wikia.com, http://www.onemanga.com, http://tokobukukomik.pasarberingharjo.com (7 April 2015)

Ilustrasi ini memiliki ciri *outline* tebal serta teknis pewarnaan yang memblok dan beberapa tone warna sebagai warna *shading*

### III.2.2 *Copywriting*

Tagline rancangan buku ensiklopedia ini adalah “Ayo mengenal superhero Indonesia”. Ensiklopedia ini berisi tentang keterangan mengenai karakter superhero Indonesia yang diuraikan berdasarkan tahun penerbitan, ilustrasi (gambar karakter), nama karakter, penciptanya dan cerita singkat atau asal usul dari pahlawan super tersebut dengan metode penceritaan. Pengaturan susunan karakter pahlawan super Indonesia dalam ensiklopedia ini disusun berdasarkan urutan historis/kronologis ( Sri asih 1953 – Nusantara 1974 ).

### III.3 Strategi Media

Dalam perancangan ensiklopedia ini akan digunakan strategi media sebagai berikut :

**- Media utama**

Media utama berupa buku ensiklopedia yang didalamnya berisikan mengenai karakter-karakter pahlawan super Indonesia, cerita singkat, tahun penerbitan, penciptanya, serta asal-usul dari pahlawan super tersebut hal ini dimaksudkan unutk memperkenalkan kembali karakter-karakter tersebut

**- Media promosi**

Sebagai penunjang media utama, maka media promosi yang akan digunakan adalah:

a. Poster

b. Mini *X-banner*

c. Brosur

**- Media *Gimmick***

a. Kaos

b. Pin

c. *Mug*

d. Stiker

e. Pembatas Buku

f. Kalender

g. Jam

h. *Tote Bag*

### III.4 Strategi Distribusi

Penyebaran media pendukung dikategorikan pada beberapa bagian diantaranya adalah :

- Secara Geografis

Wilayah penyebaran bekerja sama dengan PT. Gramedia meliputi toko buku, toko buku kecil, maupun dilingkungan pendidikan, tempat wisata yang banyak dikunjungi keluarga di seluruh kota-kota besar Indonesia. Dalam pendistribusian buku ensiklopedia ini akan diberikan tiga tahapan komunikasi yaitu tahapan *awere, informing*, dan *reminding.*

a. Tahapan *aware* (sadar) dimana tujuannya untuk menggugah keingintahuan target audiens tentang buku ensiklopedia ini adalah menempel poster di mading sekolah-sekolah, dan ditempat wisata yang banyak dikunjungi keluarga serta dijejaring sosial media

b. Tahapan Informing (informasi) dimana tujuannya target audiens akan diberikan brosur sebagai media promosi serta menginformasikanya di jejaring sosial dan *X-banner* diletakan dipeluncuran buku

c. Tahapan *reminding* (pengingat), tahapan ini adalah tahapan terakhir, dimana target *audiens* bila membeli produk tersebut dapat memilih beberapa media *gimmick* yang diinginkan dan diberikan secara gratis.

- Lokasi Penyebaran Media

lingkungan pendidikan (sekolah-sekolah) dan tempat wisata yang banyak dikunjungi keluarga serta disitus jejaring sosial media

### III.4.1 Waktu Penyebaran Media

| **Media** | **Juli** | | | | **Agustus** ***(Launcing)*** | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Poster | | | | | | | | |
| *X-banner* | | | | | | | | |
| Brosur | | | | | | | | |
| Buku Ensiklopedia | | | | | | | | |
| PIN | | | | | | | | |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Stiker | | | | | | | | |
| Pembatas buku | | | | | | | | |
| jam | | | | | | | | |
| *mug* | | | | | | | | |
| *Tote bag* | | | | | | | | |
| baju | | | | | | | | |

### III.4.2 Konsep Visual

#### III.4.2.1 Format Desain

Format perancangan khususnya buku cerita bergambar ini akan berbentuk *potrait* dan dicetak diatas media kertas *art paper* tipis berukuran A5 cm *full color* dibagian tokoh pahlawan super tersebut, dan hitam putih di bagian kontennya serta diberi *softcover*. Dengan posisi *potrait* informasi konten dan ilustrasi dibedakan perhalaman sehingga tidak saling berhimpitan dan tidak terkesan berdesakan, serta dengan bentuk *potrait* agar sudut pandang target audiens atau pembacar diharapkan ketika membaca buku ini berasa membaca sebuah komik

#### III.4.2.2 *Layout*

*Layout* yang diterapkan yaitu komposisi *layout* simetris dan asimetris. Dimana layout komposisi simetris digunakan untuk ilustrasi karakter pahlawan super. sedangkan yang asimetris digunakan unutuk isi konten dari buku




Gambar III.4 : *Layout* sumber : Dokumentasi Pribadi

### III.4.2.3 Tipografi

Untuk penggunaan *font* sebagai teks judul, *content*, dan penggunaan *font-font* pendukung lainnya dipilih berdasarkan *legibility*-nya serta kesan yang ditimbulkan dari *font* tersebut disesuaikan pada konsep untuk remaja. Unsur *legibility* menjadi penting dalam hal ini, untuk menciptakan suasana yang nyaman ketika reamaja membaca ensiklopedia ini.

### III.4.2.4 Font Judul Buku

*Font* yang digunakan untuk judul buku adalah *font* Haettenschweiler yang terkesan kokoh, kuat, tangguh, gagah, hebat sesuai dengan konsep buku ensiklopedia ini serta unsur *legibility*-nya yang cukup tinggi.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890
!@#$%^&*()_+:;"'<,>.?/

### III.5.2.5 *Font* Nama Karakter Pahlawan Super

*Font* yang digunakan untuk judul buku adalah *font* Haettenschweiler yang terkesan kokoh, kuat, tangguh, gagah, hebat sesuai dengan konsep pahlawan super itu sendiri

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890
`~!@#$%^&*()_+:;"'<,>.?/

### III.4.2.6 *Font* teks *content*

Font yang digunakan adalah Myriad pro yang dipakai sebagai font utama dalam penulisan teks yang mengisi hampir keseluruhan isi buku. Font ini merupakan jenis font *sans serif* dengan daya *legibility* yang cukup tinggi. Bentuknya konstan dan stabil, namun tidak terlalu kaku sehingga selain memudahkan target audiens dalam membaca juga tidak tampak terlalu formal.

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890

`~!@#$%^&*()_+{[}]\|;:'"<,>.?/

### III.4.3 Warna

Warna-warna yang digunakan dalam perancangan ensiklopedia ini dibagi menjadi 2 bagian. Bagian pertama untuk ilustrasi karakter menggunakan warna-warna yang cerah dan mencolok yang merupakan kombinasi dari warna panas dan warna dingin, misalnya kuning, hijau, merah, *lime green*, *orange* dan lain sebagainya dengan harapan dapat semirip mungkin dengan karakter pahlawan super tersebut, dibagian kedua isi atau konten dari buku ini menggunakan warna hitam putih (monokrom) hal ini dimaksudkan agar khalayak sasaran atau pembaca ketika membaca buku ini merasa membaca komik.



Gambar III.5 Warna Sumber : Dokumentasi pribadi

### III.4.4 Ilustrasi

#### III.4.4.1 Studi Karakter

Dalam buku ensiklopedia ini penulis membuat sebuah original karakter sebagai narrator dari cerita atau ulasan-ulasan mengenai asal-usul dari pahlawan super Indonesia tersebut. Penulis berusaha untuk berkreasi dan improvisasi terhadap original karakter ini yang disesuaikan dengan media referensi itu sendiri serta target audiens yang dituju, dengan gaya ilustrasi yang berbeda dengan harapan dapat mengasah daya imajinasi khalayak sasaran

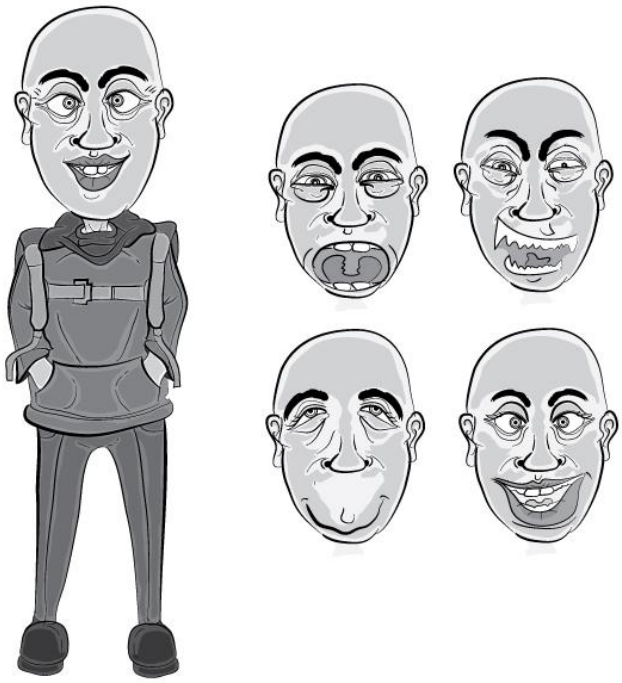
- Deskripsi Karakter

Nama : Zaki

Usia : 18 Tahun

Hobi : membaca komik, *traveling*, otomotif, main musik

Sifat : santai, imajinatif, humoris, nyentrik



Gambar III.6 : Gambar Zaki Sumber : Dokumentasi Pribadi

### III.4.4.2 Studi Properti

Penggunaan properti atau aksesoris didalam buku ensiklopedia ini berguna untuk memperkuat jalan cerita serta karakter tersebut



Gambar III.7 : Keranjang Belanja (trolis)

Sumber : http://www.epepea.com/store/image/cache/data/banner-sidebar-277x254.jpg (4 Juli 2015)



Gambar III.8 : Komputer

Sumber : http://o-laptopach.pl/wp-content/uploads/2013/01/ThinkCentre_A57e_01.jpg (4 Juli 2015)



Gambar III.9 Kupluk

Sumber:

http://202.67.224.135/pdimage/82/3293782_409553_305271729529896_126602677396803_841919_2135463684_n.jpg (4 Juli 2015)



Gambar III.10 : Motor

Sumber : http://cdn.deuscustoms.com/wp-content/uploads/2012/05/Smokey_Joe_01_Cover1.jpg (4 Juli 2015)



Gambar III.11 : Speed boat

Sumber : ttp://response.jp/imgs/feed_l/290504.jpg (4 Juli 2015)



Gambar III.12 : Pesawat

Sumber : http://img.antaranews.com/new/2011/02/ori/20110222054541hercules.jpg (4 Juli 2015)



Gambar III.13 : Piring, Gelas, Sendok

Sumber : https://luckianton.files.wordpress.com/2011/06/12.jpg (4 Juli 2015)



Gambar III.14 : Singlet

Sumber :

http://www.artembodywear.com/shop/images/detailed/0/knapmanvestwhiterev.jpg (4 Juli 2015)



Gambar III.15 Tenda

Sumber : https://farm4.staticflickr.com/3366/3436725438_13c485ac57.jpg (4 Juli 2015)



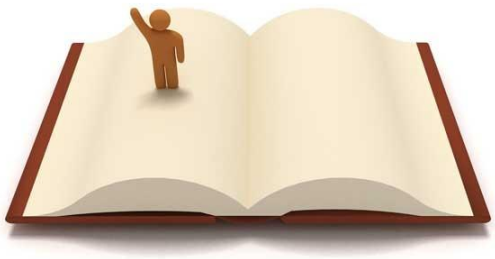
Gambar.16 : Baju Terjun Payung

Sumber : http://cdn.klimg.com/resized/476x/p/shinee_taemin.jpg (4 Juli 2015)



Gambar.17 : Bandana

Sumber : http://i00.i.aliimg.com/wsphoto/v3/32269454396_3/Women-Stretch-Twist-Hippie-Knotted-Headband-Interlock-Turban-Gmy-Yoga-Work-Out-Soft-Head-Wrap-Bandana.jpg (4 Juli 2015)



Gambar.18 : Buku

Sumber : http://cdn.tmpo.co/data/2012/04/13/id_114787/114787_620.jpg(4 Juli 2015)



Gambar III.19 : Bus

Sumber :

http://www.wheelmela.com/image/vehiclemodels/EICHER/ECH_2015SchoolBus_B.jpg(4 Juli 2015)



Gambar III.20 : celemek

Sumber : https://ecs3.tokopedia.net/newimg/product-1/2014/6/25/149167/149167_cb7534ec-fc11-11e3-858a-75f44908a8c2.jpg(4 Juli 2015)




Gambar III.21 : Drum

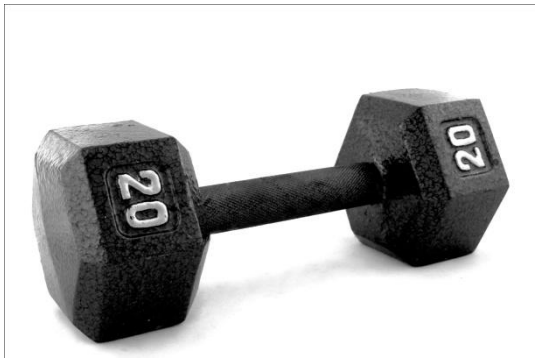
Sumber :

http://static.musiciansfriend.com/derivates/19/001/422/582/DV020_Jpg_Jumbo_560065.005_red-black.jpg(4 Juli 2015)



Gambar III.22 : Stik Drum

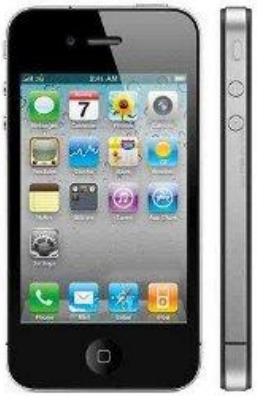
Sumber : http://www.newarkmusical.com/images/drumsticks.jpg (4 Juli 2015)




Gambar III.23 : Dumbell

Sumber :

http://whateverworksfitness.com/wp-content/uploads/2011/02/20-lbs-dumbbell.jpeg (4 Juli 2015)



Gambar III.24 : Handphone

Sumber : http://hargahp.org/userfiles/uploads/iphone-4g-32gb.jpg(4 Juli 2015)



Gambar III.25 Kacamata

Sumber :

http://us.images.detik.com/content/2013/07/08/233/171703_eyeglass1.jpg?w=500 (4 Juli 2015)



Gambar III.26 : Katel

Sumber : http://images.detik.com/content/2013/02/22/763/073147_wajants.jpg(4 Juli 2015)

### III.4.4.3 Studi *Setting*

Setting tempat dalam konten perancangan buku ensiklopedia ini mengambil dari beberapa ruang dan tempat berbeda yang bertujuan agar khalayak sasaran atau pembaca tidak merasa bosan ketika membacanya



Gambar III.27 : Perpustakaan

Sumber : http://stai-ali.ac.id/wp-content/uploads/2011/04/perpustakaan.jpg (4 juli 2015 )



Gambar III.28 : Ruang TV

Sumber : http://gambar-rumah.com/attachments/bsd/478457d1369897196-jual-rumah-semi-full-furnish-ruang-tv.jpg (4 juli 2015 )



Gambar III.29 : Suasana Rumah Sakit

Sumber : https://akumassa.files.wordpress.com/2009/03/pict0055.jpg (4 juli 2015)



Gambar III.30 : Toko Roti

Sumber : http://farm5.static.flickr.com/4004/4464770991_1362efc044_o.jpg (4 juli 2015 )




Gambar III.31 : Studio Musik

Sumber : http://deltamusik.co.id/foto/jasa-pembuatan-studio/delta-musik-jasa-acoustic-treatment-pembuatan-peredam-suara-studio-band-karaoke-home-theater-hall-1.jpg (4 juli 2015 )



Gambar III.32 : Super Market

Sumber : http://sociecity.com/wp-content/uploads/korea_supermarket_PML6544.jpg (4 juli 2015 )



Gambar III 33 : Tempat Fitness

Sumber : https://bogorsportclub.files.wordpress.com/2011/12/dsc_1185.jpg (4 juli 2015 )



Gambar III 34 : Warteg

Sumber : http://cdnimage.terbitsport.com/imagebank/gallery/large/20140511_092015_warmo-1.JPG (4 juli 2015 )



Gambar III.35 : Di Dalam Bus

Sumber : http://cdn-2.tstatic.net/tribunnews/foto/bank/images/suasana_dalam-_bus_20150211_074451.jpg (4 juli 2015 )



Gambar III.36 : Dapur

Sumber : http://gambarproperti.com/wp-content/uploads/2014/03/Dapur-Rumah-Tipe-21.jpg (4 juli 2015 )



Gambar III.37 : Garasi

Sumber : http://tours.tourfactory.com/tours/media/scene/big2/00/22/21/48/22214825.jpg (4 juli 2015 )



Gambar III.38 Laut

Sumber : httpschristinasihite.files.wordpress.com201009p7213107.jpg (4 juli 2015 )



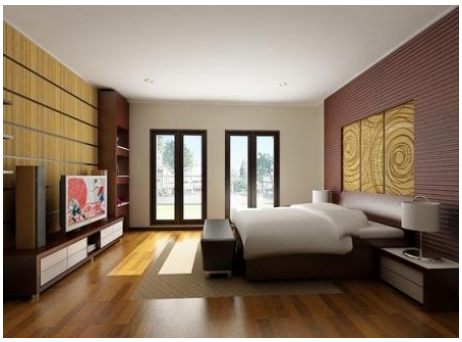
Gambar III.39 Hutan

Sumber : https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/3f/f4/20/3ff4203733cd79284d98b675b0d4311b.jpg (4 juli 2015 )



Gambar III.40 Kamar Mandi

Sumber : http://gambardesainproperti.com/wp-content/uploads/2014/10/Kamar-Mandi-Kecil-dan-Sederhana.jpg (4 juli 2015 )



Gambar III.41 : Kamar Tidur

Sumber : http://www.minimalisdesign.com/0212-desain-kamar-tidur-rumah-minimalis-modern-b.jpg (4 juli 2015)



Gambar III.42 : Langit

Sumber : http://melayukini.net/wp-content/uploads/2011/06/langit-israk-mikraj.jpg (4 juli 2015 )



Gambar III.43 : Loker

Sumber : http://www.manarafurniture.com/wp-content/uploads/2014/12/locker-besi-elite.jpg (4 juli 2015 )



Gambar III.44 : Mobil

Sumber : http://www.seriouswheels.com/pics-1970-1979/1971-Dodge-Challenger-RT-Muscle-Car-By-Modern-Muscle-Front-1280x960.jpg (4 juli 2015)