BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

Pengertian Strategi menurut Stephanie K. Marrus, strategi didefinisikan sebagai suatu proses penentuan rencana para pemimpin puncak yang berfokus pada tujuan jangka panjang organisasi, disertai penyusunan suatu cara atau upaya bagaimana agar tujuan tersebut dapat dicapai.

Dalam permasalahan tentang ketangkasan BMX adalah kurangnya media informasi berbentuk buku tentang ketangkasan BMX Aerial. Oleh karena itu perlu dibuat kembali media informasi berbentuk buku yang lebih jelas dan mudah dipahami oleh masyarakat.

Strategi yang akan dilakukan untuk membuat buku tentang ketangkasan BMX Aerial untuk pemula yaitu:

- Menyampaikan informasi tentang BMX secara umum.
- Memberikan informasi tentang kecelakaan yang terjadi akibat permainan BMX.
- Menyampaikan imformasi tentang perlengkapan *body protector* atau alat pengaman untuk meminimalkan kecelakaan yang terjadi akibat permainan ini.
- Memberikan informasi tentang tata cara bermain BMX Aerial untuk pemula.

3.1.1 Strategi Komunikasi

Pengertian stategi komunikasi menurut Anwar Arifin dalam buku Strategi Komunikasi (1984 : 10) menyatakan bahwa “memperhitungkan kondisi dan situasi (ruang dan waktu) yang dihadapi dan yang akan mungkin dihadapi di masa depan, guna mencapai efektivitas menciptakan perubahan pada diri khalayak dengan mudah dan cepat”.

Dalam strategi perancangan media informasi buku tentang Ketangkasan BMX Aerial untuk pemula adalah menggunakan bahasa visual dan verbal.

- Visual

  Bahasa visual yang akan digunakan adalah menggunakan gaya visual komik sehingga lebih menarik dan dapat disukai oleh target *audience*.

- Verbal

  Bahasa verbal yang akan dilakukan adalah dengan memasukan teks melalui balon kata berupa informasi untuk melengkapi bahasa visual agar materi pesan yang disampaikan cukup jelas yaitu tentang tata cara bermain BMX yang baik dan benar dan menggunakan bahasa Indonesia.

3.1.2 Tujuan Komunikasi

Tujuan Komunikasi dalam pembuatan Buku Bergambar ketangkasan BMX Aerial adalah untuk memberikan informasi tentang ketangkasan ini dan bisa dipahami oleh para pemain BMX . Dengan menginformasikan ketangkasan BMX diharapkan ketika melihat ketangkasan BMX bisa mengetahui jenis ketangkasan tersebut dan memberikan kesadaran terhadap para pemain untuk berhati-hati dalam melakukan aksi ketangkasan tersebut.

Tujuan perancangan media informasi ini adalah:

1. Memberikan informasi tentang pengertian BMX.
2. Memberikan informasi tentang ketangkasan BMX dan tempat untuk bermain ketangkasan BMX.
3. Memberikan Pemahaman terhadap para pemain BMX tentang tata cara bermain BMX yang baik dan benar.

3.1.3 Strategi Kreatif

Dalam melakukan rencana strategi kreatif menggunakan media cetak berupa buku komik instruksional. Menurut Eisner(2008: 147.) komik instruksional adalah komik yang digunakan untuk menunjukan cara, teknik, proses, dan instruksi tentang sesuatu. Jadi dengan menggunakan gaya buku berbentuk komik instruksional pesan yang disampaikan mudah diterima oleh target audience.

3.1.4 Strategi Media

Media yang akan dibuat harus tepat dan pesan yang akan disampaikan dapat diterima oleh penerimanya. karena kebutuhan terhadap media ini diharapkan menjadi solusi yang tepat untuk memecahkan masalah yang selama ini ada.

Adapun pemilihan media yang akan dibuat untuk perancangan media informasi Ketangkasan BMX *Free-style Aerial* adalah:

3.1.4.1 Media Utama

Media utama yang digunakan adalah berupa buku komik. Karena media informasi tentang Ketangkasan BMX sangat kurang maka dibuatlah media informasi buku tentang ketangkasan BMX *Free-style Aerial* yang berbentuk komik agar lebih menarik dan diharapkan informasi yang terdapat dalam buku ini bisa diterima dengan baik.

3.1.4.1 Media Pendukung

Ada pula media pendukung untuk membantu menginformasikan media utama yang berguna untuk kegiatan penjualan, seperti:

1. **Poster**

   Media ini diperlukan untuk mempromosikan media buku cerita bergambar. Alasan digunakannya poster adalah karena poster mudah disebarkan dan dapat dilihat oleh siapa saja.

2. ***Mini Banner***

   Banner berguna untuk memberitahukan keberadaan buku yang ditempatkan di sebuah toko buku.

3. **Display Buku**

   Display buku berguna untuk menarik perhatian para pengunjung toko buku.

4. **Media *Merchandise***

   Merchandise berguna untuk mengingatkan sesuatu yang di informasikan atau di promosikan.

   a. **Pembatas buku**

      Dengan warna-warna dan bentuk yang menarik, dapat dipakai oleh pembaca sekaligus pengingat membaca buku.

   b. **Stiker**

      Penyampaian buku yang cukup efektif karena penempatannya bisa dimana saja.

   c. **Topi**

      Sebagai sarana pengingat tentang buku ketangkasan BMX *Free-style Aerial.*

   d. **Miniatur BMX**

      Sebagai sarana pengingat tentang buku ketangkasan BMX *Free-style Aerial* dan bisa mengenal anatomi BMX.

   e. **Kaos Raglan**

      Sebagai sarana pengingat tentang ketangkasan BMX Aerial. Cukup efektif karena dapat dipakai oleh para remaja.

3.1.5 Strategi Distribusi

Buku Ilustrasi "BMX *Free-style Aerial*" ini akan disalurkan kepada toko-toko buku besar seperti TB Gramedia dan TB Gunung Agung dan juga distro-distro di Bandung karena disesuaikan dengan target sasaran yang berada di perkotaan besar memungkinkan untuk membeli buku ini.

Sebagai penerbit dipilih PT. DAR! Mizan. Alasan dipilihnya PT .DAR! Mizan adalah karena PT DAR! Mizan biasa memproduksi buku buku untuk remaja dengan penggambaran ilustrasi.

Jadwal Penyebaran Media

Jadwal penyebaran media dilakukan dalam waktu 6 bulan yaitu dari bulan Agustus 2011 sampai dengan Januari 2012. Penyebaran dilakukan dua tahap dengan rincian sebagai berikut :

Tahap Pertama:

Jadwal Penyebaran Media	Media	Penempatan Media
Launching buku di empat kota; Bandung, Jakarta, Yogyakarta dan Surabaya. Agustus-September 2011 pada masa liburan	Buku Ketangkasan BMX "Aksi BMX *Free-style Aerial*"	TB Gramedia TB Gunung Agung
	Pembatas Buku, Stiker, Baju	Dijadikan Bonus Pada Pembelian Buku
	Poter, *Mini x Banner*, dan *display* buku	TB Gramedia Distro-Distro di Bandung

Tabel 3.1 (a) Penyebaran Media tahap pertama

Tahap Kedua:

Jadwal Penyebaran Media	Media	Penempatan Media
Oktober 2011-Januari 2012	Buku Ketangkasan BMX “Aksi BMX *Free-style Aerial*”	TB Gramedia TB Gunung Agung
	Pembatas Buku, Stiker, Baju	Dijadikan Bonus Pada Pembelian Buku
	Poter, *mini x banner*, dan *display* buku	TB Gramedia Distro-Distro di Bandung

Tabel 3.1 (b) Penyebaran Media tahap kedua.

3.2 Konsep Visual

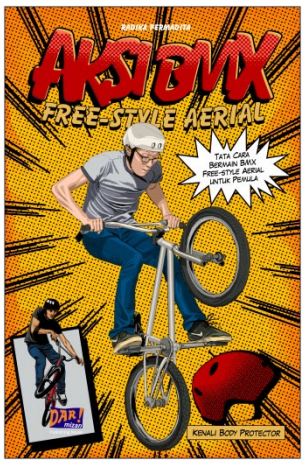
Konsep visual yang akan digunakan adalah berupa ilustrasi dan menggunakan penggayaan komik untuk remaja dan orang dewasa. Studi visual komik yang dipakai adalah contoh komik amerika yaitu “MARVEL”. Berikut hasil studi visual yang dipakai:



Gambar 3.2 (a): *Comic Retro*
(Sumber: www.real-fans.de)

3.2.1 Format Desain

Format Desain yang akan digunakan untuk buku Ketangkasan BMX Aerial untuk Pemula, adalah potrait dengan ukuran 17cm x 26cm ukuran komik Amerika dengan tebal halaman 56 bentuk yang familiar untuk komik.



Gambar 3.2 (b*)* Format buku.

3.2.2 Tipografi

Jenis Tipografi yang digunakan adalah:

1. **BALLOON XBD BT**

   ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ.

   - **KETANGKASAN BMX AERIAL UNTUK PEMULA**

   - **BUNNY HOP**

   Balloon Lt BT adalah jenis huruf yang sesuai untuk gaya visual komik. Jenis font ini akan dipaki untuk *head line* dan untuk melengkapi visual sebagai informasi.

2. LAFFAYETTE COMIC PRO

   ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ.

   - KETANGKASAN BMX AERIAL UNTUK PEMULA

- BUNNY HOP

Laffayette Comic Pro digunakan untuk unsur suara atau teks. Karena konsep visual yang digunakan adalah komik, maka teks akan ditempatkan di balon kata (*baloon*) yang merupakan ruang tempat menaruh teks narasi (keterangan, penceritaan) dan untuk menampilkan kata-kata (Koendoro, 2007).

3.2.3 Ilustrasi

Pada pembuatan buku Ilustrasi untuk “BMX Free-style Aerial” dibuat dengan menggunakan lima karakter asli dengan cara pembuatan tracing, berikut proses pembuatan karakter utama dan seting lokasi bermain dengan referensi gambar. Para tokoh utama disesuaikan berdasarakan trik-trik BMX yang mereka kuasai.

1. **Otoy**



Gambar 3.2(c*)* Studi karakter Otoy.
(Sumber: Dokumen pribadi)

Otoy memiliki trik BMX *Free-style Aerial* yaitu *one hand* dan *x-up* warna dominan merah biru dan hitam.

2. Asdang



Gambar 3.2(d*) Studi karakter Asdang.*
(Sumber: Dokumen pribadi)

Asdang memiliki trik-trik BMX *Free-style Aerial* yaitu: *one footed cancan, barspin* dan *tabogan.* Warna dominan merah, biru dan abu-abu.

3. Eric



Gambar 3.2(de*)* Studi karakter Eric*.*
(Sumber: Dokumen pribadi)

Eric memiliki trik-trik BMX *Free-style Aerial* yaitu: *no footed* dan *table top*. Warna dominan ungu, hijau, dan merah.

4. Yudo



Gambar 3.2(f*)* Studi karakter Yudo.
(Sumber: Dokumen pribadi)

Yudo memilik trik-trik *BMX Free-style Aerial* yaitu: *no hand, turndown* dan *superman.* Warna dominan biru, kuning dan putih.

5. Reza



Gambar 3.2(g*)* Studi karakter Reza.
(Sumber: Dokumen pribadi)

Reza memiliki trik-trik BMX *Free-style Aerial* yaitu: *one footed, can-can, 360°, tailwhip* dan *backflip.* Warna dominan yaitu ungu biru dan abu-abu.

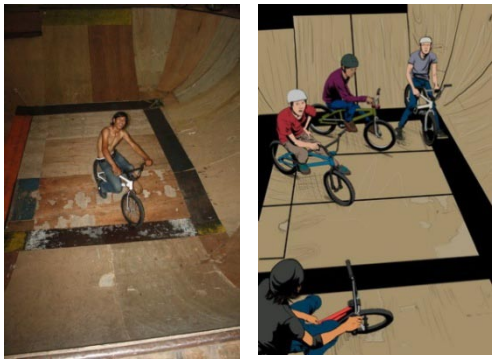
Otoy, Asdang, Eric, Yudo dan Reza adalah lima tokoh utama dari buku ketangkasan BMX *Free-style Aerial* ini. Melalui referensi dan proses penyederhanaan, maka terciptalah lima tokoh utama.

1. ***Ramps, (skatepark)***



Gambar 3.2(g*) Studi Lokasi Bermain.*
(Sumber: Dokumen pribadi)

2. ***Ramps, (skatepark)***



Gambar 3.2(h*)* Studi Lokasi Bermain*.*
(Sumber: Dokumen pribadi)

Ramps (Skatepark) adalah lokasi tempat bermain BMX, prosesnya sama, mulai dari referensi, penyederhanaan dan gambar jadi.

3.2.4 Warna

Warna memiliki daya tarik yang dipengaruhi oleh gaya, trend dan pengalaman estetis. Dengan mempertimbangkan keharmonisan dan kesesuaian yang akan digunakan, karena buku ketangkasan BMX *Free-style Aerial* ini berbentuk komik maka warna-warna yang digunakan hasil referensi dari komik asli seperti berikut:



Gambar 3.2 (i): Comic Halftone
(sumber: www.photo-canvas.com)



Gambar3.2 (k): *Captain Marvel*
(Sumber: www.real-fans.de)



Gambar 3.2(l) Warna