BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan yang akan dibuat yaitu menjelaskan tentang jenis kupu-kupu langka pada jenis *familly Papilonidae* yang termasuk kedalam jenis *familly* pemilik struktur tubuh terindah dan ukuran yang beragam serta memperkenalkan pada masing-masing jenis. Untuk itu penulis membuat solusi dengan membuat media penjangkau informasi yang didalamnya terdapat penjelasan data tentang keberadaan pada masing-masing jenis dan asal mula ditemukan kupu-kupu tersebut yang dikemas menjadi sebuah karya berbentuk buku ensiklopedia yang berisikan tentang nama jenis, asal mula keberadaannya, bentuk dan ukuran serta nama penemu pada tiap jenisnya, dibuat relevan dengan jaman dan mudah untuk dipahami dan memiliki keunikan, fungsi media ini sebagai informasi tentang adanya jenis kupu-kupu langka yang keberadaannya perlu diketahui dan diperhatikan agar tidak semakin punah.

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Dalam penyampaian sebuah pesan, perlu sebuah pendekatan komunikasi tentang target audiennya, dimana dalam pemilihan bahasa verbal mudah di mengerti oleh target audien, begitu juga dengan visualisasinya.

a. Target audien

- **Demografis**

  Secara demografis, target utama ditujukan pada anak usia 9-12 tahun yang menjalani pendidikan di Sekolah Dasar kelas tiga sampai kelas enam. Menurut Erick Erickson pada umur tersebut anak sudah matang secara biologis untuk menerima dan memahami pengetahuan yang ada di sekitarnya, mampu berfikir analisis dan sintetis. Perkembangan sosial anak pada usia itu sudah mulai

berkembang dan sudah memahami bentuk, tulisan dan ketertarikan kepada sesuatu yang unik.

- **Psikografis**

  Ditujukan kepada anak yang ingin mempunyai wawasan yang luas, mempunyai rasa keingintahuan yang luas, mempunyai ketertarikan dalam suatu hal yang dianggapnya unik, seperti halnya menurut seorang ahli anak yaitu Dr. Soetjiningsih DSAK, (1998 : 1) dalam *Tumbuh Kembang Anak* mengatakan sifat anak pada umur 9-12 tahun memiliki sifat atau watak sperti dibawah ini.

  - Ketangkasan meningkat
  - Tertarik membaca pada media bergambar
  - Menguraikan objek-objek pada gambar
  - Bermain
  - Menentang dan kurang sopan
  - Cemas terhadap kegagalan
  - Keterampilan lebih individual
  - Menyukai kelompok dan mode

- **Geografis**

  Secara geografis ditujukan pada masyarakat yang hidup dikalangan menegah keatas khususnya di kota Bandung, yang memiliki anak sebagai penerima informasi. Faktor lingkungan sangat berperan besar dalam memberi banyak rangsangan terhadap anak dari mulai cara bergaul, mendapatkan informasi, serta cara mendidik orang tua pada anaknya.

b. Materi Pesan

Dalam perancangannya materi pesan yang disampaikan dalam pembuatan buku ensiklopedia ini yaitu memiliki fungsi untuk menarik perhatian dari audien agar tertarik untuk mengetahui jenis kupu-kupu

langka di Indonesia, materi pesan itu sendiri disampaikan agar target audien menyadari bahwa bukan hanya hewan yang besar saja yang terancam punah keberadaannya namun dari spesies yang kecilpun perlu diperhatikan salah satunya yaitu kupu-kupu.

c. Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dalam pembuatan media ini yaitu, memberikan informasi tentang jenis kupu-kupu langka di Indonesia secara spesifik tetapi mudah untuk dipahami, sehingga tujuan yang akan disampai dapat terarahkan dengan baik kepada audien, menjadi salah satu sumber ilmu pengetahuan bagi anak-anak secara unik serta dapat menarik rasa ingin tahu bagi anak yang membacanya diharapkan dengan pembuatan media ini pengetahuan anak-anak terhadap jenis kupu-kupu langka semakin meningkat sehingga rasa peduli mereka terhadap kupu-kupu bisa semakin bertambah.

d. Cara Penyampaian

Penyampaian informasi mengenai jenis kupu-kupu yang langka di Indonesia menggunakan dua cara, yaitu penyampaian secara visual dan penyampaian secara verbal.

- **Secara Visual** media yang menginformasikan tentang jenis kupu-kupu langka di Indonesia ini dikemas menjadi sebuah buku yang berisikan tentang penjelasan mengenai jenis, asal mula keberadaan, nama penemu dan tahun ditemukan, visual pada masing-masing karakter kupu-kupu tersebut akan dibuat menjorok dari permukaan dasar buku agar terkesan seperti terbang dengan tujuan memicu perhatian target audien serta penambahan narasi dan tumbuhan sebagai pakan kupu-kupu tersebut agar audien mengetahui jenis pakan, aktivitas dan informasi lainnya tentang spesies kupu-kupu yang langka.
- **Secara Verbal** media informasi ini menggunakan narasi berbahasa nasional Indonesia yang tidak baku, dengan tujuan

menyesuaikan target dan agar lebih akrab dan mudah untuk diketahui oleh target audien, penambahan kesan visual berupa warna pada bagian *background* huruf bertujuan agar informasi yang akan disampaikan mendapat perhatian juga setelah melihat gambar kupu-kupu tersebut.

III.1.2 Strategi Kreatif

Melengkapi informasi mengenai jenis kupu-kupu di Indonesia ditujukan pada jenis spesies yang langka, sehingga lebih lengkap dan menarik bagi khalayak, informasi berupa tulisan dan gambar saja akan terkesan membosankan, maka dari itu dibuatlah suatu media informasi yang mampu menarik perhatian target audien yaitu buku ensiklopedia mengenai jenis kupu-kupu langka di Indonesia. Dalam media ini penjelasan serta visual dibuat semenarik mungkin disesuaikan dengan tema dan informasi mengenai masing-masing jenis secara informatif serta bisa menjadi pengetahuan bagi target audien yang membancanya. Buku ensiklopedia ini berisikan tentang jenis kupu-kupu langka yang ada di Indonesia yan dibuat seolah-olah timbul dan melayang dari permukaan buku tersebut denan tujuan agar perhatian audien langsung tertuju pada visual kupu-kupu tersebut, bentuk dan ukuran pada tiap jenisnya disesuikan dengan bentuk sesunguhnya, pada tiap halamannya berisikan gambaran aktivitas dan sumber pakan kupu-kupu tersebut, penambahan gambar peta pada tiap halaman berfungsi untuk memperjelas dari mana kupu-kupu tersebut ditemukan, serta penambahan narasi yang ada pada buku ensiklopedia ini berperan sebagai penguat informasi pada masing-masing jenis kupu-kupu langka tersebut maka dari itu target audien akan merasa mudah untuk mengetahui informasi tentang jenis kupu-kupu langka di Indonesia.

III.1.3 Strategi Media

Untuk mendukung informasi pada media ini, maka buku ensiklopedia mengenai jenis kupu-kupu langka di Indonesia akan merujuk

pada sebuah buku ensiklopedi yang dikemas dan disajikan secara berbeda dan lebih modern, dengan gaya penggambaran realis yaitu mengikuti bentuk dan warna yang sesunguhnya, sehingga mengambarkan kesan natural, diaplikasikan pada media kertas berbahan alkasia karena bahan kertas ini memiliki tekstur yang menyerupai sisik pada sayap kupu-kupu, sehingga jenis kupu-kupu yang dibuat terkesan nyata.

Dalam perancangan buku ensiklopedia jenis kupu-kupu langka di Indonesia ini, akan digunakan media utama dan beberapa media pendukung diantaranya.

- **Media Utama**

  Media utama yang akan dibuat yaitu berupa buku ensiklopedia. Menurut kamus besar bahasa Indonesia ensiklopedia adalah kumpulan dari penjelasan kata-kata yang berisi tentang informasi atau pengetahuan yang lengkap dan mudah untuk dipahami dan dikemas menjadi sebuah buku. Media yang dibuat yaitu menjelaskan tentang jenis kupu-kupu langka di Indonesia. Pembahasan buku mengenai kupu-kupu memang sudah ada di pasaran, namun buku yang ada hanya membahas dari satu jenis saja dan tidak menjelaskan jenis kupu-kupu lainnya dan informasi mengenai metamorfosisnya saja. Maka dari itu pentingnya suatu informasi yang dapat mengasah kreatifitas anak, mudah untuk diterima dan dipahami. Pembuatan buku Ensiklopedia yang membahas tentang jenis kupu-kupu langka di indonesia merupakan solusi utama sebagai media informasi bagi anak.

  Media Pendukung

  Media pendukung yang digunakan, merupakan media tambahan untuk mendampingi media utama, agar penyempaian dari media utama dapat diaplikasikan dengan media pendukung. Media pendukung yang digunakan yaitu *gimmick. Gimmick* adalah usaha untuk menarik perhatian khalayak melalui objek atau cara yang

dianggap sebagai hal baru. *Gimmick* yang diberikan, memiliki hubungan dengan tema atau informasi yang ada di media utama, yaitu berupa topeng kupu-kupu atau pembatas buku.

Media Promosi

a. Poster

Poster adalah karya yang memuat komposisi gambar dan huruf diatas kertas berukuran besar. Poster merupakan media yang dapat meninformasikan langsung informasi buku.

b. *X- banner*

X-banner adalah gambar yang bertujuan untuk mengajak, memberitahukan, atau memperkenalkan suatu produk kepada konsumen yan ditempatkan langsung dilokasi promosi buku.

III.1.4 Strategi Distribusi

Target utama dalam pendistribusian buku ensiklopedia ini, ditempatkan di toko-toko besar seperti toko buku Gramedia, Togamas, Gunung Agung dan tempat buku sejenisnya, sehingga buku ensiklopedia ini dapat dibaca oleh anak-anak seluruh Indonesia khususnya di kota Bandung. Bagi pembeli buku ensiklopedia ini akan diberikan hadiah unik berupa *gimmick* yang beragam dan menarik secara lansung. Penerbit yang akan dipilih yaitu Mizan dibawah naungan Mizan Dian Semesta. Mizan adalah salah satu penerbit yang sudah banyak menerbitkan buku untuk anak baik buku tentang pengetahuan maupun buku edukasi lainnya.

III.2 Konsep Visual

Konsep visual yang akan dituju untuk pembuatan media ini yaitu, pembahasan tentang jenis kupu-kupu langka di Indonesia yang dibuat secara persis mengikuti bentuk, warna dan ukuran aslinya agar tujuan pada media ini tersampaikan kepada audien, Bagian kupu-kupu yang lebih ditimbulkan dengan tujuan ketika anak membuka buku tersebut sasaran utama yang dilihat yaitu pada

jenis kupu-kupunya. Kemudian penambahan elemen pendukung berupa peta Indonesia yang bertujuan untuk mengingatkan audien dari mana jenis kupu-kupu tersebut berasal. Serta pengenalan siklus hidup kupu-kupu berdasarkan jenisnya, dengan tujuan agar anak mengetahui bentuk fisik ulat sebelum menjadi spesies kupu-kupu. Pemilihan warna yang diaplikasikan pada media ini yaitu mengunakan warna analog atau warna yang berdekatan. Adapun konsep visual lainnya meliputi.

III.2.1 Format Desain

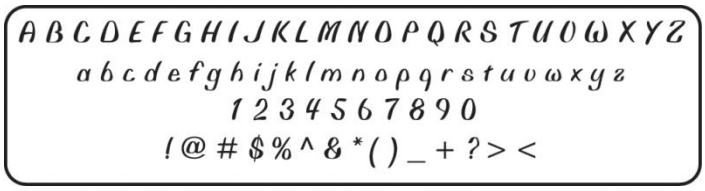
Format desain pada media yang akan dibuat berbentuk buku ensiklopedia berukuran 21x22 cm berbentuk *landscape* dengan jumlah halaman tidak lebih dari 25. Tehnik pembuatan karakter mengunakan tehnik digital painting mengikuti bentuk dan warna sesungguhnya (realis). Penambahan narasi pada tiap halaman yang bertujuan sebagai penjelas serta penambahan visual lainnya agar buku ensiklopedia ini menjadi optimal.

III.2.2 Tata Letak

Penusunan tata letak dalam media buku ensiklopedia ini yaitu karakter kupu-kupu berada di bagian tengah halaman yang pada saat buku tersebut dibuka maka gambar kupu-kupu tersebut akan menjorok keatasa permukaan buku tersebut sehingga terkesan seperti terbang, diharapkan ketika target audien membuka buku ensiklopedia ini, gambar kupu-kupu tersebut akan menjadi perhatian utama. Penambahan tanaman inang sebagai pakan dan aktifitas kupu-kupu diaplikasikan bada bagian kiri atau kanan buku dengan tujuan agar audien menetahui tanaman apa yang disukai oleh kupu-kupu, serta penambahan narasi yang ada pada bagian buku ini diaplikasikan pada pojok kiri atau kanan buku agar mudah untuk dibaca dan penambahan visual lainnya bertujuan untuk mengoptimalkan informasi mengenai jenis kupu-kupu langka di Indonesia pada buku ensiklopedia ini.

III.2.3 Tipografi

Penggunaan tipografi sangat penting diaplikasikan pada media informasi ini, dengan tujuan agar media yang dibuat agar memiliki kesan dan pesan yang unik serta menarik sehingga dapat memicu minat dari audien. Penggunaan font atau huruf yang diaplikasikan pada media ini disesuaikan dengan pembahasan yaitu kupu-kupu. Perancangan media informasi ini lebih diperkuat dengan penambahan narasi atau teks yang berfungsi sebagai penjelasan pada tiap halamannya yang menjelaskan tentang asal mula jenis kupu-kupu tersebut agar audien lebih mengerti tujuan dari pembuatan media informasi ini. Jenis huruf yang digunakan untuk penulisan narasi pada media informasi ini yaitu menggunakan jenis huruf *Jester* alasan pemilihan jenis huruh ini karena bentuk huruf ini terlihat elastis, tidak keras dan tidak terlalu formal dan untuk penulisan sub judul menggunakan jenis huruf *Branching Mouse Becker* karena jenis huruf ini terbilang unik dan menyerupai perut kupu-kupu. Penulisan narasi pada bagian isi buku ensilopedia ini menunakan ukuran huruf 18pt agar mudah untuk dilihat dan nyaman untuk dibaca oleh target audien, serta penulisan pada sub judul buku menggunakan ukuran 24pt agar terlihat jelas dan tegas.



Gambar III.1 Jenis huruf *Jester*

Sumber: Gambar Pribadi



Gambar III.2 Jenis huruf *Branching Mouse Becker*

Sumber: Gambar Pribadi

- **Judul**

  Judul sangat berperan penting pada pembuatan media informasi ini, Pembuatan judul menggunakan font custom yang dibuat sendiri dengan menambahkan visual-visual pada tiap hurufnya agar pesan yang akan disampaikan pada media ini dapat tersampaikan dan terlihat unik sehingga dapat mewakilkan informasi yang akan dituju.



Gambar III.3 Tipografi judul
Sumber: Gambar Pribadi

III.2.4 Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan untuk pembuatan buku ensiklopedia ini menggunakan gaya gambar realis yaitu mengikuti bentuk ukuran dan warna menyesuaikan bentuk aslinya, dengan menggunakan tehnik brush sehingga pengambaran pada tiap karakter mirip dengan aslinya terkesan terlihat lembut dan tidak kaku.

III.2.5 Studi Karakter

Pembuatan karakter untuk media informasi jenis kupu-kupu langka di Indonesia disesuaikan dengan konsep yang akan digunakan, dengan tidak merubah pola warna, bentuk, ukuran dan jenis kupu-kupu tersebut.



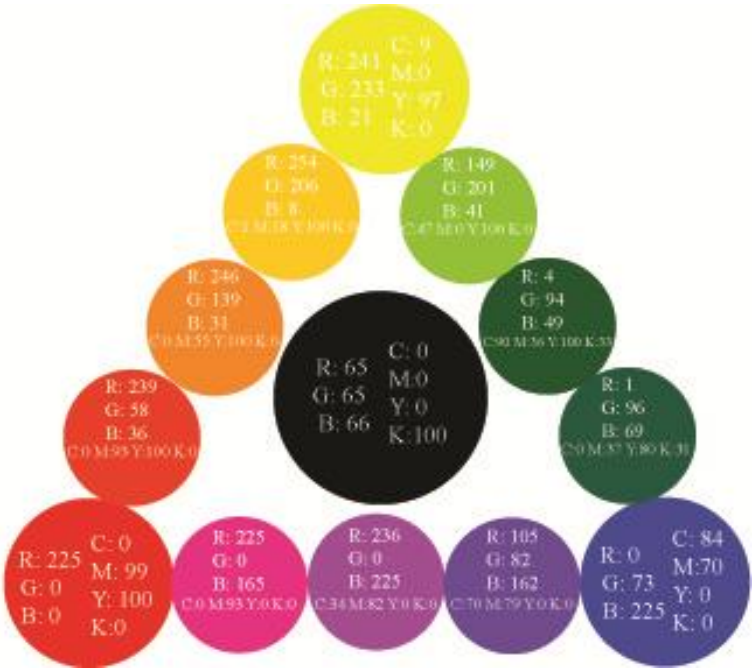
Gambar III.4 Gambar III.5 Karakter Menggunakan teknik *brus Cethosia Myrina*
Sumber: Gambar Pribadi



Gambar III.5 Karakter Menggunakan teknik *brush Troides Helena*
Sumber Gambar Pribadi

III.2.5 Warna

Pada perancangan media ini warna yang digunakan adalah warna-warna yang cerah atau disebut warna yang kontras karena menyesuaikan target audien yaitu anak-anak, selain itu pemilihan warna kontras pun memiliki tujuan lain, yaitu agar mendapatkan perhatian dari pembaca. Pemilihan warna diambil dari warna analog atau warna yang berdekatankan. Penggunaan warna hijau pada elemen pendukung serta komposisi halaman bertujuan supaya isi dari media tersebut terlihat bersih, asri dan segar. Berikut contoh warna yang digunakan pada media..



Gambar III.6 Contoh Warna yang diaplikasikan

Sumber: Gambar Pribadi