BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Strategi komunikasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya adalah melalui buku bergambar. karena media buku bergambar merupakan salah satu media yang disukai dan menarik untuk dibaca oleh masyarakat umum. selain itu juga media buku bergambar dapat membuat target sasaran dapat berimajinasi dan dapat memahami maksud dari gambar tersebut. Agar komunikasi lebih jelas dan lancar, maka diberikan sedikit tulisan dengan gaya bahasa yang cocok dan mudah dipahami.

III.1.1 Tujuan Komunikasi

Tercipta suatu perancangan desain buku tentang kesenian betawi ini bertujuan untuk menyampaikan informasi tentang kesenian betawi seperti: ondel-ondel, lenong betawi, palang pintu, tari topeng, gambang kromong, tanjidor, wayang betawi, keroncong tugu, rebana biang, tari cokek betawi.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi merupakan suatu perencanaan untuk mengkomunikasikan suatu informasi agar tepat sasaran dengan bahasa yang sesuai dan dapat diterima dengan baik oleh penerima. Media yang di komunikasikan kepada khalayak sasaran harus menarik, komunikatif, dan informatif. Sehingga pendekatan komunikasi yang dilakukan adalah dengan cara pendekatan verbal dan pendekatan *visual.* Dalam perancangan buku informasi ini, gambar dan narasi *visual* disesuaikan dengan khalayak sasaran.

III.1.2.1 Pendekatan Visual

Visual yang akan digunakan dalam buku informasi ini dengan menggunakan penggabungan *vector*. Adanya *vector* untuk menarik minat masyarakat

untuk melihat dan membacanya. Kelebihan dengan menggunakan ilustrasi *vector* yaitu:

- Memperoleh gambaran objek sebenarnya dengan proporsi yang dapat diatur baik warna, maupun *detail*-nya.
- Pengaruh sangat kuat untuk menarik minat masyarakat umum sehingga tertarik untuk membaca.
- Menunjang kebutuhan informasi dalam bentuk *visual* dalam media cetak.

Adapun alasan pemilihan *visual* menggunakan *vector*. Adapun alasan untuk menggunakan *visual vector* untuk menarik untuk dilihat dan akan langsung menggugah perasaan khalayak sasaran untuk membaca.

III.1.2.2 Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yang digunakan dalam buku informasi ini dengan menggunakan bahasa Indonesia yang tidak baku yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

III.1.3 Materi Pesan

Materi pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan media ini berupa menerangkan tentang sejarah dan bentuk gambaran pertunjukan dari berbagai jenis kesenian khas Betawi (ondel-ondel, lenong betawi, palang pintu, tari topeng, gambang kromong, tanjidor, wayang betawi, keroncong tugu, rebana biang, tari cokek betawi).

III.1.4 Gaya Bahasa

Pendekatan bahasa dalam perancangan media ini menggunakan bahasa Indonesia yang sederhana dan ringan sesuai dengan keseharian. Supaya mudah dipahami oleh khalayak sasaran.

III.1.5 Khalayak Sasaran Perancangan

III.1.5.1 *Consumer Insight*

- **Geografis**

  Wilayah pemasaran di toko buku Gramedia seluruh wilayah DKI Jakarta.

- **Demografis**

  Target utama yaitu masyarakat umum, Namun jika dipersempit untuk masa remaja dengan rentang usia 12-20 tahun sampai dewasa dengan rentang usia 20-24 tahun.

  Jenis kelamin : Laki-Laki dan Perempuan
  Pendidikan : SMP, SMA, Perguruan Tinggi
  Wilayah : DKI Jakarta

- **Target *Market***

  Remaja dengan rentang usia 12-20 tahun sampai Dewasa dengan rentang usia 20-24 tahun.

  Jenis kelamin : Laki-Laki dan Perempuan
  Pendidikan : SMP, SMA, Perguruan Tinggi
  Wilayah : DKI Jakarta
  Status Ekonomi Sosial : Kalangan menengah.

- **Psikografis**

  Gaya hidup : Aktif dan Ceria
  Kepribadian : Bersemangat, keingintahuan yang tinggi.

III.1.5.2 *Consumer Journey*

Tabel III.1 *Consumer Journey*

Waktu	**Aktifitas Konsumen**	**Tempat**	***Point Of Contact***
05.00	Bangun Tidur	Kamar Tidur	Kasur, Bantal, Guling, Selimut, Meja Rias, Lemari Baju, Jam Alarm
06.15	Mandi	Kamar Mandi	Bak Mandi, Air, Sabun, Sikat Gigi, Pasta Gigi, Cermin
06.30	Siap-Siap	Kamar Tidur	Cermin, Baju, Tas, Sepatu
06.40	Sarapan	Ruang Makan	Gelas, susu, piring, roti, nasi, meja makan, kursi, serbet, sendok, garpu.
06.00	Berangkat	Jalan	Mobil, Motor, Jalan Raya, Tukang Koran.

07.00	Tiba Di Sekolah	sekolah	Meja Belajar, Kursi, Map, Alat Tulis, Buku Tulis,
7.30	Proses belajar berlangsung	Ruang kelas	Guru Meja, Papan tulis, Rekan Belajar, Air Minum.
09.00	Istirahat	Kantin	Makanan, Minuman, Meja Kantin, Penjual Makanan, Rekan Belajar,
10.00	Proses pembelajaran kembali	Ruang kelas	Guru Meja, Papan tulis, Rekan Belajar, Air Minum.
12.00	Pulang sekolah	Jalan	Mobil, , Lampu Merah, Pedagang Asongan, Jalanan.
13.00	Sampai Dirumah	Rumah	Sofa, Televisi, air putih, Keluarga.

14.00	Santai Bersama Keluarga	Ruang Keluarga	Sofa, Televisi
15.00	Bermain	Rumah teman/ berkumpul Disuatu tempat	Bermain sambil belajar
17.00	Mandi	Kamar mandi	Bak Mandi, Air, Sabun, Sikat Gigi, Pasta Gigi
19.00-21.00	Mengerjakan tugas sekolah	Kamar	Alat tulis, Buku Orang tua
21.30	tidur	Kamar	Kasur,Jam alarm,lampu kamar, selimut.

Sumber: Dokumen Pribadi

III.1.6 Strategi Kreatif

Strategis kreatif merupakan ide yang dikeluarkan untuk menunjang perancangan yang telah direncanakan, strategi kreatif dalam merancang media informasi membuat penggabungan isi materi beraneka ragam kesenian betawi dalam 1 buku yang di sertakan dengan gambar ilustrasi *vector* dan serta diberi sedikit penjelasan mengenai informasi tersebut.

III.1.7 Strategi Media

Strategi media berfungsi sebagai pembatasan media-media yang akan digunakan dalam perancangan buku informasi tentang kesenian Betawi

sesuai dengan target yang dituju. Dalam perancangan buku informasi kesenian Betawi sebagai media utama.

III.1.7.1 Media Pendukung

Media pendukung berguna untuk menarik minat target sasaran dan memberikan identitas kepemilikan media utama. Bersifat membujuk dan mempengaruhi target sasaran untuk memiliki media utama. beberapa media pendukung yang digunakan:

- Media utama

  Media utama yang akan dibuat berupa buku informasi mengenai sejarah singkat dan pengenalan macam-macam ragam kesenian Betawi. pengambilan media buku dipilih karena media ini mudah untuk ditemui dan praktis dalam penggunaanya.

- Media Pendukung

  Media pendukung berfungsi sebagai pelengkap media utama dengan tujuan supaya penyampaian dari media utama dapat diaplikasikan dengan media pendukung. Media pendukung yang dipilih adalah sebagai berikut:

- Baju

  Baju dalam penyampaian informasina dapat mencangkup banyak target sasaran karena dilihat oleh masyarakat umum.

- Mug

  Mug merupakan media pendukung yang efektif karena dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan media ini mudah dibawa kemana saja.

- Pembatas Buku

  Dengan adanya pembatas buku, pembaca akan terbantu. Terutama ketika berhenti pada halaman tertentu saat membaca buku.

- Stiker

  Stiker, kertas tempelan yang dapat ditempel dimana saja sesuai keinginan.

- *X-Banner,* penyampaian informasi berbentuk banner dengan penyangga x. Akan ditempatkan bersama dengan keberadaan buku dan memberikan informasi yang lebih jelas mengenai kegiatan promosi buku yang dilakukan.

III. 1.8 Strategi Distribusi

Strategi distribusi untuk menyalurkan produk kepada konsumen dan memaksimalkan promosi yang dilakukan melalui beberapa cara penjualan:

Target dalam pendistribusian buku "Betawi Punya Seni" ini yaitu dengan cara ditempatkan di toko buku besar seperti toko buku Gramedia sehingga buku "Betawi Punya Seni" ini bisa dibeli dan dibaca oleh target sasaran yang sudah ditetapkan di seluruh Indonesia khususnya di kota Jakarta. Penerbit yang akan dipilih yaitu Erlangga. Erlangga ini merupakan salah satu penerbit yang mempunyai dasar dalam menerbitkan buku-buku yang mempunyai latar belakang dalam ilmu pengetahuan dan mengkhususkan buku-buku ilmu pengetahuan.

Jadwal penyebaran media dilakukan selama 5 bulan terhitung dari bulan Juli 2015 sampai dengan November 2015. Penyebaran dibagi menjadi 2 periode. Penyebaran dilakukan dengan tahapan penyebaran rincian sebagai berikut:

Tabel III.2 Jadwal Penyebaran Media

Jadwal Penyebaran Media	Media	Penempatan Media

Periode Pertama Juli – Agustus 2015	Poster	Toko Buku Gramedia,
Periode Kedua September - November 2015	Media Utama, Poster, Pembatas buku, Stiker, Poster, Mug, X-Banner, kaos	Toko Buku Gramedia,

Sumber: Dokumen Pribadi

III.1.8.1 Pertimbangan Dasar Distribusi

Atas dasar perimbangan distribusi dengan pihak dan istansi yang terkait, maka kebijakan penyebaran diserahkan kepada pihak yang terkait, demi kelancaran dan efektifitas penyebaran pada target sasaran dan target *market*. Media utama ini seharga Rp. 50.000,00 perhitungan yang disesuaikan dengan biaya produksi, biaya promosi dan daya beli target *market*.

III.2 Konsep Visual

Pada konsep pembuatan buku ini dengan adanya ilustrasi *vector* dan pengolahan penampilan tata letak gambar *vector* dan tulisan, serta menggunakan warna-warna yang berbeda yang bertujuan supaya tidak terkesan membosankan saat target membaca buku ini.

III.2.1 Format Desain

Format Desain pada media yang dipakai salah satunya adalah buku. Buku sebagai media utama dengan menggunakan ukuran 20 cm x 20 cm. alas an mengapa memilih ukuran 20x20 cm adalah supaya mudah dibawa kemana-mana.



Gambar III.1 Referensi *format* desain

Sumber: http://www.instagram24.com/tag/dongenganak.jpg (2 Juni 2015)

III.2.2 Tata Letak (*Layout*)

Dalam desain tata letak tidak dikenal aturan-aturan yang berlaku secara menyeluh atau yang bersifat *universal*, diarenakan tujuan dan target sasaran yang berbeda beda. (Adi Kusrianto, 2007,276).

Penempatan gambar dan penempatan narasi *visual* disesuaikan dengan menggunakan tipografi 12 point, agar mudah terlihat saat dibaca.



Gambar III.2 Referensi *layout*

Sumber: http://www.instagram24.com/tag/dongenganak.jpg (2 Juni 2015)

III. 2.3 Huruf

Jenis huruf yang akan digunakan pada buku ini berbeda-beda. Hal ini menyesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat keterbacaan dan dipilih sesuai konsep *visual* yaitu kesenian Betawi.

- Script MT Bold digunakan pada judul buku. karena tidak terlalu formal dengan bentuk huruf yang tidak kaku. Dirasa tepat untuk menggambarkan tentang kesenian yang mengandung unsur keindahan dan banyak gerak.



Gambar III.3 Huruf judul buku
Sumber: Dokumen Pribadi

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefg hijklmnopqrstuvwxyz0123456789.,;:!?&[ ]!#$%( )* <>

- Pristina, digunakan pada bagian judul pengenalan kesenian Betawi pada halaman buku.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmn opqrstuvwxyz 0123456789

- *Calibri Light*, digunakan pada bagian penjelasan konten gambar pada halaman buku.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789

III.2.4 Ilustrasi

Illustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfatkan untuk memberi atas suatu tujuan secara *visual*. Illustrasi dapat digunakan untuk menapilkan banyak hal secara fungsi antara lain (Adi Kusrianto, 2007, 110)

- memberikan gambaran tokoh atau karakter.
- menampilkan beberapa contoh bentuk yang diterangkan dalam suatu buku.
- menampilkan langkah demi langkah pada sebuah instruksi dalam panduan teknik.

Ilustrasi karakter digunakan dalam buku informasi ini berupa hasil *vector* yang di proses melalui *tracing* beberapa foto yang memperlihatkan beberapa gerakan kesenian betawi. alasan pemilihan ilustrasi *vector* untuk menarik minat masyarakat umum untuk membaca buku ini.



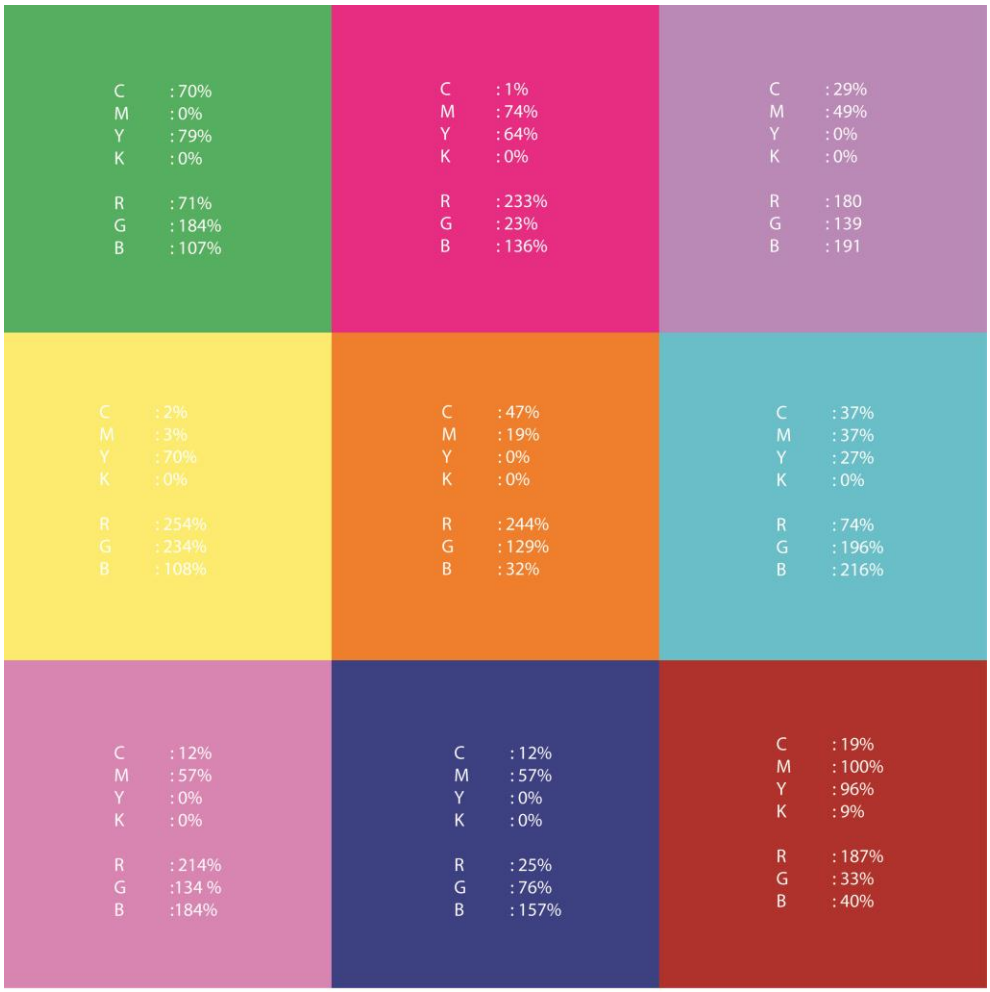
Gambar III.4 Hasil illustrasi *vector*

Sumber: Dokumen Pribadi

III. 2.5 Warna

Molly E. Holzschlag (seperti dikutip Kusrianto, 2007) masing-masing warna mampu memberikan *respons* secara psikologis kepada pemirsanya sebagai berikut:

Warna	**Respons Psikologis yang mampu ditimbulkan**
Merah	Kekuatan, bertenaga, kehangatan
Biru	Kepercayaan, keamanan, teknologi
Hijau	Alami, kesehatan, pembaruan
Kuning	Optimis, harapan, filosofi
Ungu	Spiritual, misteri, keagungan, galak, arogan
Orange	Energi, keseimbangan, kehangatan
Coklat	Bumi, dipercaya, nyaman, bertahan
Abu-abu	intelek, futuristic, kesedihan, merusak
Putih	suci, bersih, kecermatan, tanpa dosa
Hitam	kekuatan, kemewahan, ketakutan, keanggunan



Gambar III.5 Warna

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar III.6 *Referensi* warna

Sumber: myphotographyindonesia.com (2 Juni 2015)

Warna yang digunakan pada media ini banyak menggunakan warna yang cerah. Maksud penggunaan warna ini terinspirasi dari setiap pertunjukan kesenian betawi yang penuh dengan warna yang memberikan suasana meriah dan bersahabat.