BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 STRATEGI PERANCANGAN

Menurut Stephanie K. Marus yang dikutip oleh Sukristono (1995), strategi ialah suatu proses penentuan rencana, disertai dengan penyusunan suatu cara dan upaya agar tujuan dapat tercapai. Permasalahan yang ditemukan mengenai reptil yang berada di padang pasir yaitu dari media informasi, seperti buku yang masih menyatu dengan pembahasan binatang lainnya, tidak spesifik tentang reptilnya. Kemudian masih minimnya media informasi yang menjelaskan tentang reptil khususnya yang berada di padang pasir. Pengetahuan remaja yang masih terbatas hanya mengetahui binatang unta yang identik dengan padang pasir, pada kenyataannya ada binatang lainnya, seperti binatang jenis reptil. Dengan demikian dibutuhkan suatu media yang bisa memberikan informasi mengenai reptil yang berada di padang pasir.

Adapun pemilihan target audiens dari perancangan media informasi mengenai reptil padang pasir ini dipandang dari segi demografis, geografis, dan psikografis, adalah sebagai berikut;

Target audiens.

● Demografis :

Remaja.

Pemilihan remaja sebagai target *audiens* karena pola berpikir remaja lebih logis, dan mulai berpikir sebab akibat mengenai suatu objek, sesuai dengan materi pesan yang akan disampaikan, dan juga sebagai penunjang untuk pembuatan karyanya.

Usia :12-14 tahun, karena pada usia ini pola berpikirnya lebih meningkat dari usia anak SD, dan cenderung keingintahuannya lebih tinggi.

Pendidikan : kelas 6 SD – 2 SMP

● Geografis

Pemilihan target *audiens* berdasarkan geografis ditujukan untuk kota Bandung dan luar kota Bandung, dengan tujuan agar informasi yang disampaikan bisa merata ke semua remaja.

● Psikografis

Menurut Piaget (dalam Santrock, 2003: 110) remaja berfikir secara logis yang mulai berpikir seperti ilmuwan, menyusun berbagai rencana untuk memecahkan masalah dan secara sistematis menguji cara pemecahan yang terpikirkan.

3.1.1 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang digunakan dalam strategi perancangan media informasi mengenai reptil padang pasir melalui media buku bergambar yang berisi informasi mengenai pengenalan, habitat, ciri-ciri, dll. Keberhasilan sebuah media sebagai alat penyampaian informasi sangat dipengaruhi oleh komunikasi sebagai unsur penting didalamnnya. Dalam media ini terdapat suatu bentuk komunikasi yang berfungsi untuk memberikan informasi kepada *audiens.*

3.1.1.1 Tujuan komunikasi

- Untuk memberikan informasi tentang reptil yang berada di padang pasir Asia.
- Memberikan wawasan kepada remaja mengenai pengenalan reptil padang pasir, dari jenis makanan, habitat, ciri khas, dll.

3.1.1.2 Materi pesan

Materi yang akan diberikan adalah pengertian mengenai reptil secara singkat, kemudian hal lainnya yang akan disampaikan adalah mengenai jenis-jenis reptil yang berada di padang pasir, habitat, jenis makanan, serta keunikan dari tubuhnya.

3.1.1.3 Pendekatan visual

Pendekatan visual yang digunakan adalah menggunakan gambar *vector* yang menyerupai seperti gambar aslinya.

Dipilihnya konsep *vector* ini selain memiliki keunggulan dalam hasil cetak dan untuk menjadi pembeda dengan buku yang sudah ada.

3.1.1.4 Pendekatan verbal

Penyampaian informasi dalam media buku ini berupa visual yang menarik dan dibuat dengan menggunakan dua sesi bahasa, yang pertama menggunakan bahasa Indonesia baku untuk mengenalkan binatang reptil padang pasir Asia, dan untuk penuntun menggunakan bahasa Indonesia yang biasa digunakan dalam aktifitas sehari-hari, dengan tujuan supaya mudah dipahami dan dimengerti oleh target *audiens.*

3.1.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang digunakan pada media informasi buku ini yakni pada isi buku di tampilkan gambaran hewan reptil sebenarnya dengan menggunakan teknik *tracing* menjadi *vector* dengan tujuan gambar yang disajikan lebih menarik, dan tentunya dalam membuat foto menjadi *vector* tentunya harus memperhatikan dari tubuh reptil itu sendiri, dan memperhatikan kualitas dari fotonya itu sendiri, supaya pesan yang disampaikan lebih bisa dipahami.

Selain visual yang ditampilkan dengan gaya *vector*, dan penggunaan karakter pada bagian tertentu yang berfungsi sebagai identitas hewan tersebut dalam tampilan yang lebih *fun.* Untuk *headline* pada buku ini adalah “Reptil penghuni padang pasir Asia”, judul tersebut bertujuan untuk menarik minat dan membuat penasaran pembaca, untuk mengetahui hewan apa yang dikategorikan sebagai penghuni padang pasir Asia.



Gambar III.1 Refrensi vector

Sumber : http://depositphotos.com/ (7 September 2012)

3.1.3 Strategi media

Menurut Santoso S.Hanijaya (2000) Media adalah segala bentuk perantara yang dipakai untuk menyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima pesan. Strategi media berfungsi untuk membatasi media yang akan digunakan dalam perancangan informasi tentang reptil padang pasir Asia, dengan pertimbangan yang disesusaikan dengan target yang dituju. Media dapat dibedakan menjadi dua, yaitu media utama dan media pendukung. Adapun strategi media yang dirancang adalah sebagai berikut;

3.1.3.1 Media utama

Media utama yang akan digunakan adalah buku bergambar yang berisi tentang informasi tentang reptil padang pasir Asia, dan untuk menambah sumber informasi mengenai reptil. Pemilihan media utama ini disesuaikan dengan target *audiens.*

H.G. Andriese dkk menyebutkan buku merupakan "informasi tercetak di atas kertas yang dijilid menjadi satu kesatuan". Dipilihnya buku sebagai media utama, karena buku merupakan media yang praktis, bisa dibaca berulang-ulang, dan bisa dibawa kemana saja khususnya bagi anak usia sekolah.

3.1.3.2 Media pendukung

- **Poster**

  Poster digunakan sebagai media promosi tentang buku reptil padang pasir Asia agar dapat diketahui oleh *audiens*. Poster sudah sering digunakan sebagai media promosi, maka dari itu poster dinilai tepat untuk mempromosikan buku ini.

- **X-Banner**

  X-banner digunakan sebagai media untuk mempromosikan buku tentang reptil penghuni padang pasir Asia. X-banner sering digunakan sebagai media untuk mempromosikan, maka x-banner dinilai tepat untuk mempromosikan buku ini.

- ***T-shirt***

  Kaos menjadi salah satu media yang efektif dalam menyampaikan materi pesan yang akan disampaikan karena remaja menggunakan kaos sebagai pakaianya dalam kegiatan sehari-hari, dengan visual yang menarik.

- **Pembatas buku**

  Pembatas buku diguakan sebagai media pendukung yang mempunyai manfaat untuk membatasi bacaan, baik itu untuk buku ini maupun untuk buku lainnya.

- **Pin**

  Media pendukung ini menyesuaikan dengan target *audiens* yaitu remaja yang mayoritas masih duduk di bangku sekolah, maka pin ini dirasa cocok sebagai media pendukung, karena bisa ditempatkan di tas, yang selalu dibawa kemana-mana.

- **Gantungan kunci**

  Media pendukung ini menyesuaikan dengan target *audiens* yaitu remaja yang mayoritas masih duduk di bangku sekolah, maka gantungan kunci ini dirasa cocok sebagai media pendukung, karena bisa ditempatkan di tas,dan bisa sebagai gantungan kunci yang bisa dibawa kemana-mana.

- ***Sticker***

  Sticker digunakan sebagai media pendukung dan bisa ditempel dimana saja sebagai promosi dari buku ini.

- ***Flag chain***

  Flag chain digunakan untuk mempromosikan buku bergambar ini, flagchain ini ditempatkan di tempat-tempat yang menyediakan buku ini.

- ***Mini banner***

  Mini banner merupakan media promosi yang berbentuk banner dalam skala kecil, dan biasanya ditempatkan di tempat-tempat penjualan dari buku ini.

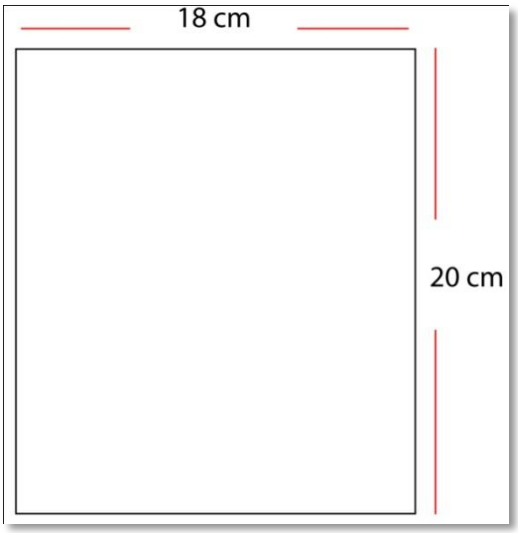
- ***Flyer***

  Flyer merupakan media promosi yang bisa disebar luaskan ke mana-mana, seperti ke jalan-jalan, sekolah, mall, dll.

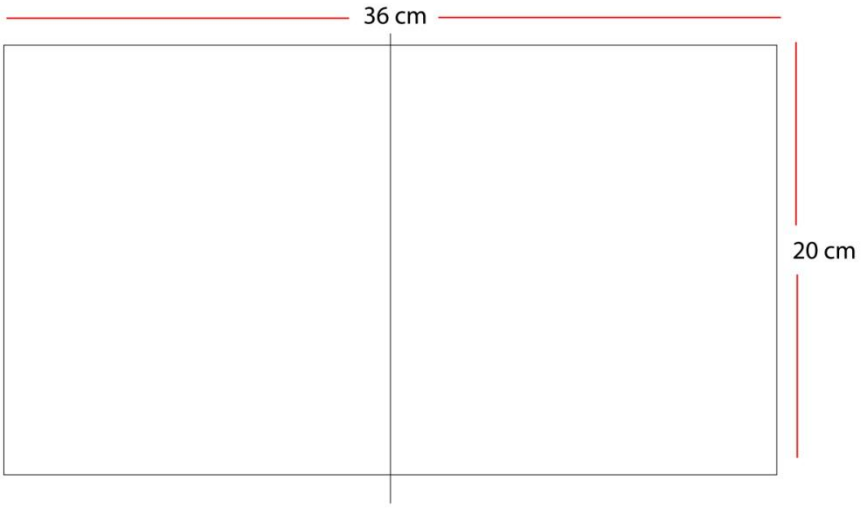
3.2 Konsep visual

3.2.1 Format desain

Format desain yang digunakan pada media utama buku ini adalah buku berukuran 18cm x 20cm dalam keadaan tertutup, dan 36x20 dalam keadaan terbuka



Gambar III.2 ukuran buku dalam keadaan tertutup

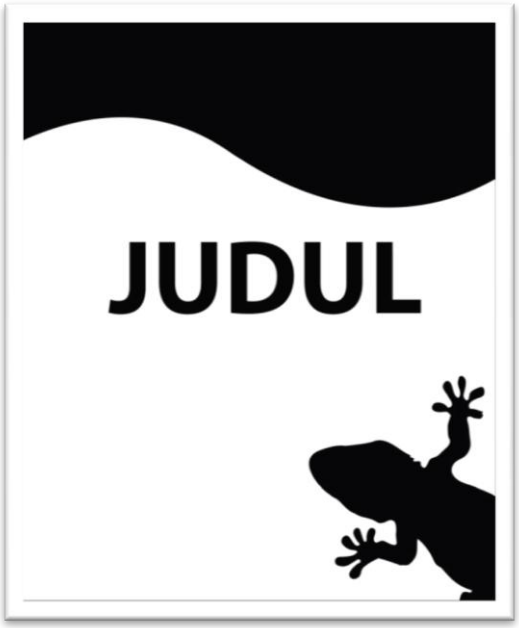


Gambar III.3 ukuran buku dalam keadaan terbuka ukuran 36cm x 20cm

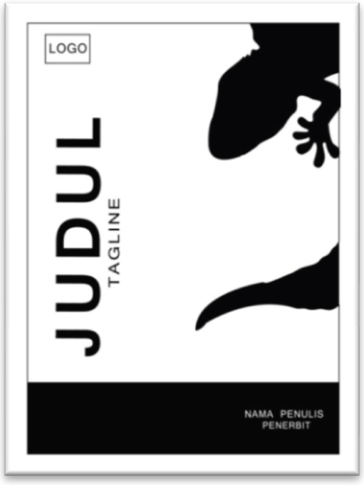
3.2.2 Tata letak (*layout)*

Tata letak atau *layout* adalah usaha untuk menyusun, menata atau memadukan unsur-unsur komunikasi grafis (teks, gambar, tabel, dll) menjadi media komukasi visual yang komunikatif, estetik, dan menarik (Hendi Hendratman, 2010; 85).

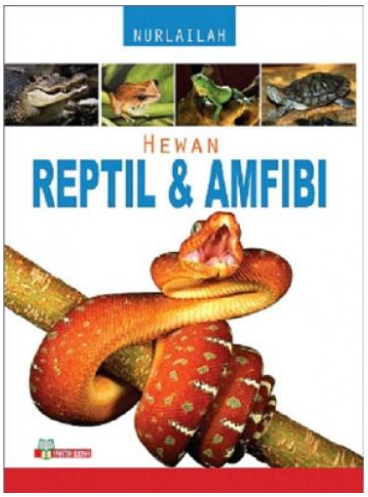
Pada bagian cover depan, judul utama dibuat horizontal dan untuk alternative lainnya judul utama dibuat vertikal, dan dimunculkan salah satu hewan sebagai identitas tentang reptil.



Gambar III.4 sketsa tampilan visual pada cover depan (alternatif 1)

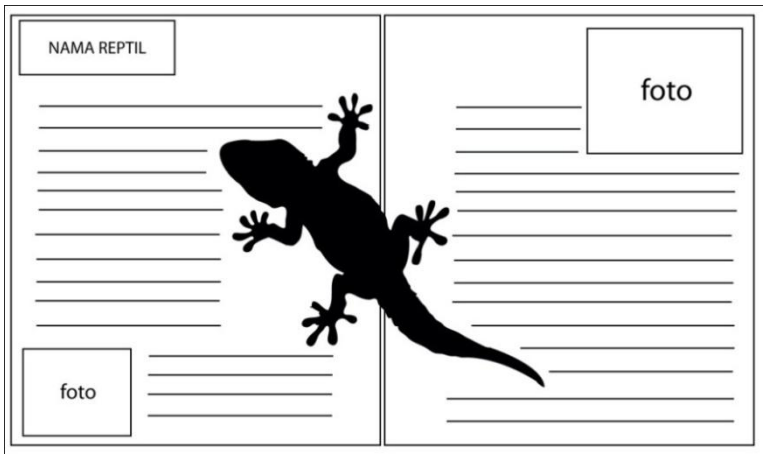


*Gambar III.5 sketsa tampilan pada cover depan (*alternatif 2*)*



Gambar III.6 Refrensi cover

Sumber : http://marketing-buku.com (15 Januari 2012)



Gambar III.7 sketsa tampilan layout pada buku



Gambar III.8 sketsa tampilan layout pada buku



Gambar III.9 Refrensi layout

Sumber: http://nabikuidolaku.net (20 Juni 2011)

3.2.3 Tipografi

Menurut Stanley Marrison (1980) “Tipografi dapat didefinisikan sebagai keterampilan mengatur bahan cetak secara baik dengan tujuan tertentu; seperti mengatur tulisan, membagi-bagi ruang/spasi, dan menata/menjaga huruf untuk membantu secara maksimal agar pembaca memahami teks. Tipografi merupakan cara hemat untuk benar-benar membuat bermanfaat dan hanya secara kebetulan mencapai hasil estetis, oleh karena menikmati pola-pola, jarang sekali menjadi tujuan utama.” Jenis huruf yang digunakan ada tiga jenis huruf, masing-masing huruf mempunyai peran sendiri. Untuk nama hewan menggunakan jenis huruf “Graffiare”, dan untuk subjudul menggunakan huruf “Dom Casual”, dan untuk isi buku menggunakan huruf “comic sans ms”.



Gambar 10. Graffiare font

Sumber: http://www.ffonts.net (30 Maret 2010)

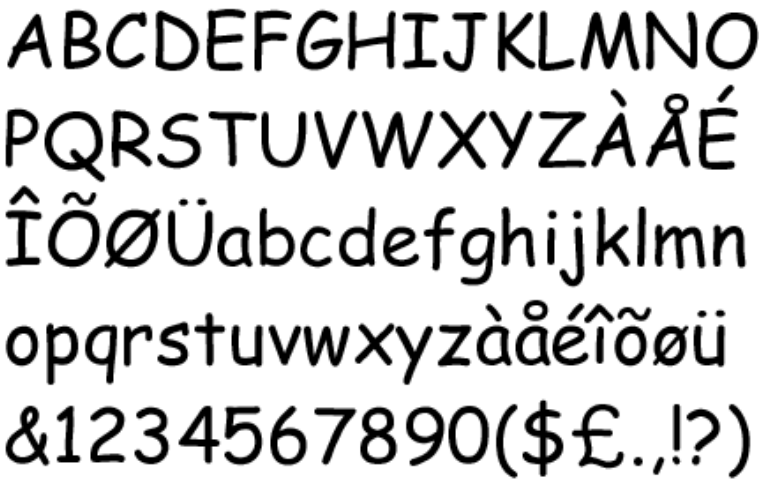
Jenis huruf ini digunakan untuk menulis nama-nama hewan reptilnya, di pilihnya huruf ini, karena huruf ini memiliki desain tidak terlalu kaku, dan cocok untuk informasi yang bersifat kering, panas, dan itu sesuai dengan tema dari buku ini yaitu mengenai reptil yang berada di padang pasir.



Gambar 11. Dom casual font

Sumber: http://myciid.blogspot.com (2 November 2006)

Jenis huruf ini digunakan untuk menulis subjudul pada isi buku, untuk menulis jenis makanan, habitat, cara berkembang biak, dll. Huruf ini memilii karakter yang tidak terlalu formal, dan tidak terlalu kaku, dan untuk menyesuaikan dengan target *audiens.*



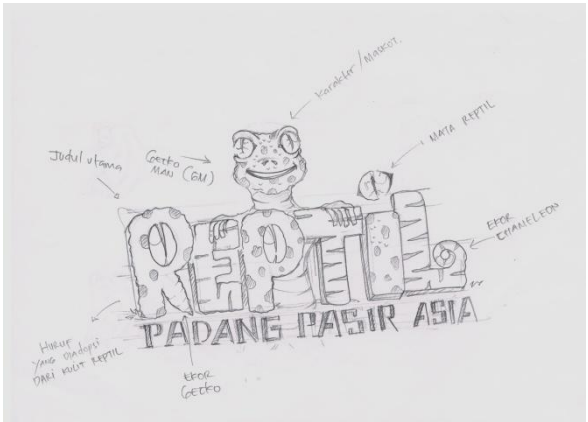
Gambar 12. Comic sans font

Sumber: http://sixrevisions.com (1 Desember 2009)

Huruf ini di gunakan pada penulisan isi dari buku, penggunaan huruf ini selain untuk menyesuaikan dengan target *audiens*, dan menyesuaikan dengan tema dari isi buku ini yaitu mengenai informasi yang berbau padang pasir dan reptil, huruf ini juga memiliki karakter yang tidak terlalu kaku, dan tidak terlalu formal.

3.2.3.1 Judul buku

Jenis huruf yang digunakan pada *cover* depan buku ini yaitu huruf *custome* yang dibuat sendiri dan khusus untuk buku ini. Ide dimulai dari sketsa awal kemudian terjadi beberapa kali perubahan.



Gambar III.13 Sketsa ide



Gambar III.14 Tampilan awal



Gambar III.15 Tampilan kedua



Gambar III.16 tipografi pada judul di cover depan

Tampilan akhir judul pada buku, ide pembuatan huruf ini di awali dari jenis huruf arial bold kemudian disesuaikan dengan tema dari buku. Arial bold merupakan jenis huruf yang memiliki karakter kaku, kuat, dan tegak, dari karakter inilah kemudian dirubah menjadi karakter yang dapat sesuai dengan tema padang pasir dan reptil, dimana karakter huruf tidak lagi mejadi kaku, dan penambahan ornamen seperti pada huruf “L” terdapat ekor dari *chameleon.*

Pada huruf lainnya diberikan efek retakan seperti halnya padang pasir yang kekeringan, dimana tekstur tanah yang retak.

3.2.4 Ilustrasi

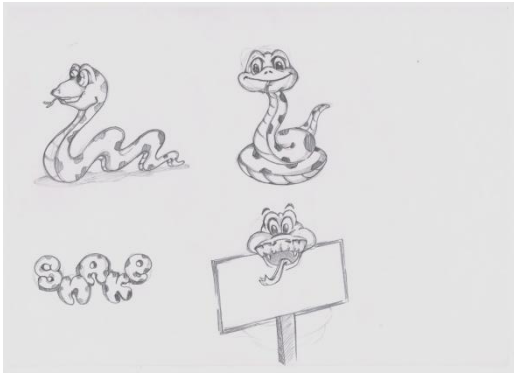
Gaya ilustrasi yang digunakan pada buku ini yaitu dengan menampilkan gambar *vector* seperti aslinya, dengan tujuan agar *audiens* dapat mengerti secara visual maupun materi.

- Studi karakter

  Pada buku ini terdapat beberapa karakter yang dijadikan sebagai identitas dari hewan yang sedang dijelaskan. Karakter ini hanya bertujuan sebagai identitas dalam versi yang lebih menarik, yaitu gaya kartun.



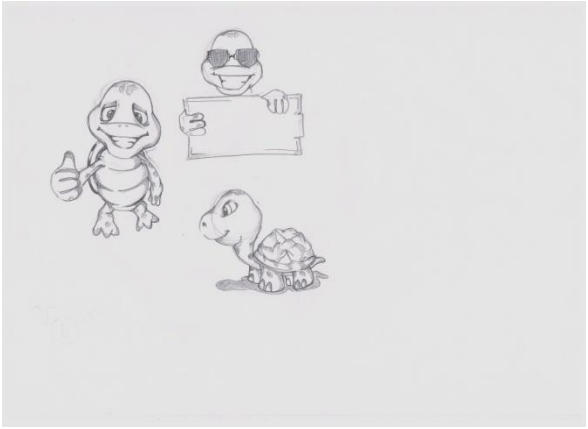
Gambar III.17 Refrensi karakter.
Sumber: http://www.clipartof.com (22 Mei 2011)



Gambar III.18 Sketsa



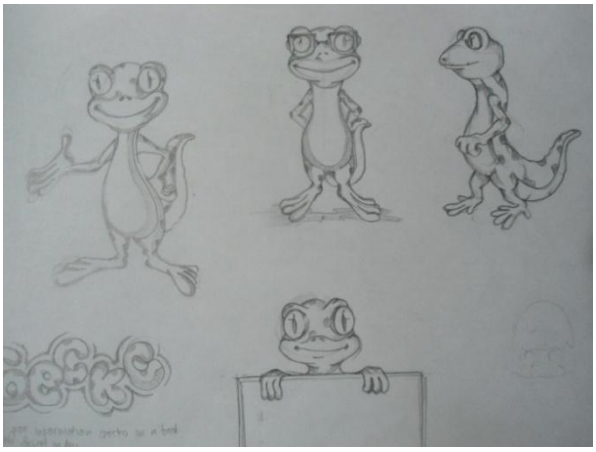
Gambar III.19 hasil jadi



Gambar III.20 Sketsa



Gambar III.21 hasil jadi



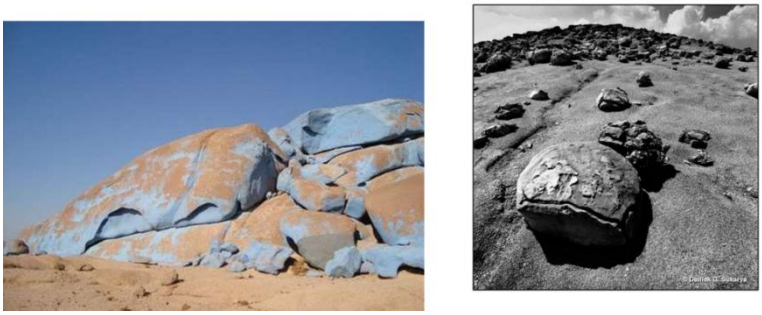
Gambar III.22 Sketsa



Gambar III.23 hasil jadi

Karakter-karakter ini digunakan sebagai karakter tambahan pada buku, yang berfungsi sebagai penghias pada jenis hewan yang sedang di informasikan.

Pada buku ini terdapat properti tambahan seperti tanaman kaktus, batu-batuan, matahari, bayi gecko, semut, dll.

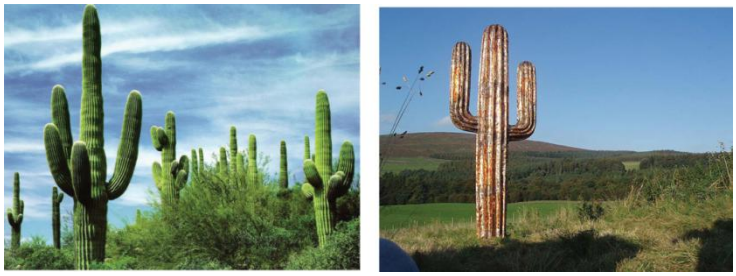


Gambar III.24 Refrensi batu-batuan

Sumber: http://zonegr.blogspot.com (1 Februari 2010)

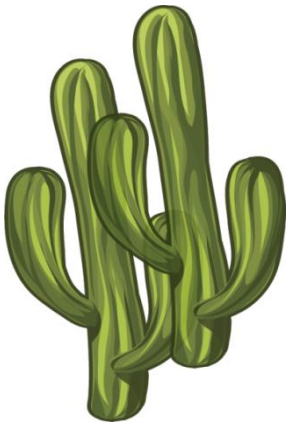


Gambar III.25 Hasil jadi



Gambar III.26 Refrensi tanaman kaktus

Sumber: http://veorivee.blogspot.com (18 Juni 2012)

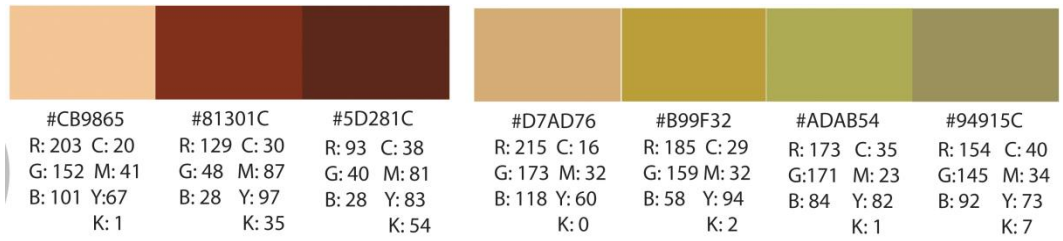


Gambar III.27 Hasil jadi

3.2.5 Warna

Warna merupakan faktor yang sangat penting dalam komunikasi visual. Warna dapat memberikan dampak psikologis, sugesti, dan suasana bagi orang yang melihatnya (Hendratman, 2010;h.43).

Penggunaan warna pada buku ini menyesuaikan dengan hewan reptil yang sedang di informasikan. Warna pada saat menginformasikan tentang chameleon, menggunakan warna-warna terang.



Gambar III.28 warna.



#E0D0C8	#D0B870	#E8C88	#E8E763
R : 224 C : 11	R : 208 C: 20	R : 232 C : 9	R : 232 C :12
G : 208 M: 16	G : 184 M: 24	G : 200 M: 20	G : 231 M: 0
B : 200 Y: 17	B : 112 Y: 67	B :136 Y : 53	B : 99 Y: 75
K: 0	K: 0	K : 0	K:0

Gambar III.29 warna.