BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Studi Target Audiens

Adapun target audiens yang ingin dicapai dalam perancangan media informasi pantangan dan mitos mahluk halus ini dibagi kedalam dua kategori, yaitu kategori target audiens primer dan target audiens sekunder. Berikut ini penjelasan mengenai target audiens primer dan target audiens sekunder dilihat secara demografis, geografis, dan psikografis.

A. Studi Target Audiens Primer.

1. Demografis

   Gender : Pria dan wanita
   Pekerjaan : Pelajar/Mahasiswa
   Pendidikan : Minimal SMA
   Usia : 18 - 35 tahun

2. Geografis

   Di daerah perkotaan besar di Indonesia seperti Bandung, Jakarta dan kota kota besar lainnya.

3. Psikografis

   Jika ditinjau dari usia target audiens yaitu usia 18 tahun hingga 35 tahun, maka secara psikografis target audiens dibagi kedalam dua golongan yaitu golongan usia remaja akhir usia 17 tahun hingga 21 tahun dan golongan usia dewasa awal usia 21 tahun hingga 40 tahun (Hurlock, 1990: h.50).

   - Remaja Akhir

     Pada usia remaja akhir seseorang akan mulai memiliki kemampuan cara berfikir yang masuk akal terhadap sebuah

gagasan, serta mulai memiliki rencana, strategi, membuat keputusan, juga memecahkan masalah, pada usia remaja akhir juga seseorang sudah memiliki kemampuan nalar secara ilmiah dan belajar menguji sebuah hipotesis, memiliki perencanaan untuk masa depan dan mencari alternatif untuk mencapainya, mulai menyadari proses berfikir dan belajar berinstropeksi juga wawasan berfikirnya semakin meluas. Ciri lain dari perkembangan remaja akhir adalah munculnya kesadaran terhadap diri dan mengevaluasi kembali obsesi dan cita-citanya, kebutuhan interaksi dan persahabatan yang lebih luas dengan teman sejenis juga lawan jenis.

- Dewasa Awal

  Dari segi emosional, masa dewasa awal adalah masa dimana motivasi untuk mendapatkan sesuatu sangat tinggi, dewasa awal merupakan masa dimana seseorang melakukan penyesuaian diri dengan cara hidup baru dan memanfaatkan kebebasan yang diperolehnya.

  Ciri-ciri lain dari masa dewasa awal yaitu, usia dimana seseorang mulai memantapkan letak kedudukan, mulai mengatur hidup dan bertanggung jawab dengan kehidupannya, masa dewasa awal merupakan masa dimana seseorang mulai mengenal komitmen, masa dewasa awal merupakan masa perubahan nilai yang disebabkan oleh beberapa alasan contohnya karena ingin diterima pada kelompok orang dewasa, dan yang terakhir masa dewasa awal merupakan masa kreatif seseorang yang tercermin sesuai dengan minat dan kemampuan individual.

B. Studi Target Audiens Sekunder

1. Demografis

   Gender : Pria dan wanita

   Pekerjaan : Semua profesi

   Usia : 17 - 40 tahun

2. Geografis

   Diseluruh daerah perkotaan besar dan kota kecil yang ada di Indonesia.

3. Psikografis

   Sama halnya dengan target audiens primer, target audiens sekunder yaitu usia 17 tahun hingga 40 tahun, maka secara psikografis target audiens dibagi kedalam dua golongan yaitu golongan usia remaja akhir 17 tahun hingga 21 tahun dan golongan usia dewasa awal 21 tahun hingga 40 tahun.

   - Remaja Akhir

     Pada usia remaja akhir seseorang akan mulai memiliki kemampuan cara berfikir yang masuk akal terhadap sebuah gagasan, serta mulai memiliki rencana, strategi, membuat keputusan, juga memecahkan masalah, pada usia remaja akhir juga seseorang sudah memiliki kemampuan nalar secara ilmiah dan belajar menguji sebuah hipotesis, memiliki perencanaan untuk masa depan dan mencari alternatif untuk mencapainya, mulai menyadari proses berfikir dan belajar berinstropeksi juga wawasan berfikirnya semakin meluas. Ciri lain dari perkembangan remaja akhir adalah munculnya kesadaran terhadap diri dan mengevaluasi kembali obsesi dan cita-citanya, kebutuhan

interaksi dan persahabatan yang lebih luas dengan teman sejenis juga lawan jenis.

- Dewasa Awal

  Dari segi emosional, masa dewasa awal adalah masa dimana motivasi untuk mendapatkan sesuatu sangat tinggi, dewasa awal merupakan masa dimana seseorang melakukan penyesuaian diri dengan cara hidup baru dan memanfaatkan kebebasan yang diperolehnya.

  Ciri-ciri lain dari masa dewasa awal yaitu, usia dimana seseorang mulai memantapkan letak kedudukan, mulai mengatur hidup dan bertanggung jawab dengan kehidupannya, masa dewasa awal merupakan masa dimana seseorang mulai mengenal komitmen, masa dewasa awal merupakan masa perubahan nilai yang disebabkan oleh beberapa alasan contohnya karena ingin diterima pada kelompok orang dewasa, dan yang terakhir masa dewasa awal merupakan masa kreatif seseorang yang tercermin sesuai dengan minat dan kemampuan individual.

III.2 Strategi Perancangan

Dengan adanya permasalahan mengenai kebutuhan media informasi yang dapat digunakan oleh masyarakat khususnya para remaja yang baru atau pun telah mengetahui pantangan dan mitos mahluk halus, maka diperlukan media informasi yang tepat, menarik dan juga mudah untuk dipahami oleh pembaca, dengan batasan masalah yang telah difokuskan hanya mengenai pantangan dan mitos di budaya sunda serta pemaknaannya. Seperti yang dimuat pada bab II, media informasi yang dipilih adalah buku illustrasi.

Buku illustrasi dipilih karena buku ini dianggap sebagai media yang tepat untuk menyampaikan informasi mengenai pantangan dan mitos

mahluk halus kepada masyarakat umum khususnya, karena buku illustrasi lebih mampu mengkomunikasikan cerita, mengurangi rasa bosan, dalam segi bentuk buku ini mudah untuk digunakan, dapat dibawa kemana-mana *(portable)*, dan cocok untuk digunakan oleh pembaca remaja sebagai pengganti gadget.

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Dalam menyampaikan sebuah informasi kepada masyarakat khususnya remaja dibutuhkan pendekatan komunikasi agar informasi yang disampaikan dapat dengan mudah diterima dan dipahami oleh audiens sehingga dibuatlah strategi komunikasi visual dan strategi komunikasi verbal untuk menyampaikan informasi mengenai pantangan dan mitos mahluk halus.

Berikut ini merupakan pemaparan dari komunikasi verbal dan komunikasi visual yang digunakan dalam menyampaikan informasi mengenai pantangan dan mitos mahluk halus melalui media buku.

1. Strategi Komunikasi Visual

   Strategi komunikasi visual yang digunakan dalam buku pantangan dan mitos jurig ini akan menggunakan tampilan yang berkesan horor yang umumnya didominasi dengan warna-warna gelap karena pada rancangan ini sangat erat hubungannya dengan dunia mahluk halus, agar informasi yang disampaikan mudah diterima oleh target audiens maka informasi yang disampaikan disertai dengan ilustrasi yang akan mendukung informasi.

2. Strategi Komunikasi Verbal

   Strategi komunikasi verbal yang digunakan dalam buku pantangan dan mitos jurig ini adalah bahasa Indonesia dan bahasa sunda yang umum digunakan sehari-hari agar informasi yang disampaikan mudah

diterima oleh target audiens, namun juga disisipkan beberapa bahasa yang umum digunakan oleh masyarakat sunda.

III.1.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang diterapkan adalah berupa tampilan visual yang berkesan horor namun disajikan dengan visual jenaka, baik pada sampul buku maupun pada tampilan layout buku. Buku illustrasi sendiri merupakan sebuah bentuk ilustrasi yang muncul dalam buku-buku. Media berbentuk buku yang kerap digunakan sebagai bentuk dokumentasi dari karya-karya seni oleh seorang artis maupun industri lainnya.

Tampilan keseluruhan dibuat menarik agar terlihat tidak membosankan dan mengerikan, sehingga tujuan perancangan dapat tercapai agar pembaca tidak memiliki rasa takut lagi dengan mahluk halus, baik berupa patangan atau mitos. Dibuat format persegi dengan ukuran buku yang mudah untuk dibawa kemana-mana.

III.1.3 Strategi Media

1. Media utama

   Media utama yang akan digunakan adalah buku bacaan yang berbentuk buku illustrasi yang berisikan informasi mengenai pantangan dan mitos mahluk halus, wujud mahluk halus yang diyakini masyarakat, serta kumpulan pantangan dan mitos mahluk halus yang berkembang di masyarakat dengan tujuan membangun ketertarikan para pembaca mengenai informasi yang diberikan. Buku illustrasi ini dirancang memiliki seri, pada seri ini hanya memuat beberapa pantangan dan mitos yang memiliki kaitan dengan aktifitas malam hari, serta pemaknaan yang lebih bijak.

2. Media pendukung

Media pendukung yang akan digunakan untuk melengkapi buku bacaan sebagai media informasi pantangan dan mitos mahluk halus untuk remaja adalah sebagai berikut:

- Poster

  Poster dibuat menjadi dua desain, poster yang pertama poster yang menjadi media pendukung untuk keperluan promosi yang berguna untuk menyampaikan informasi tentang keberadaan buku pantangan dan mitos mahluk halus. Dan yang kedua poster yang akan diberikan sebagai hadiah atau gimmick yang berisi information graphic mengenai informasi mengenai pantangan dan mitos mahluk halus.

- Pembatas Buku

  Pembatas buku adalah media pendukung berupa gimmick yang akan diberikan sebagai bonus buku agar pembaca dapat dengan mudah menadai halaman yang telah dibaca. Pembatas buku disajikan semenarik mungkin sehingga dapat menarik target audiens.

- Stiker

  Stiker merupakan media pendukung berupa gimmick, stiker dirancang sedemikian rupa sehingga memiliki tampilan visual mahluk halus yang menarik.

- Pin

  Pin merupakan media pendukung lain yang berupa gimmick, pin akan dirancang sedemikian rupa sehingga dapat menarik target audiens

- Media Sosial

  Media sosial yang digunakan adalah salah satu fasilitas yang disediakan oleh jejaring sosial Facebook dan Twitter, media sosial

sebagai media pendukung berguna sebagai media interaksi untuk para pengguna buku pantangan dan mitos jurig agar dapat berbagi pengalaman dan perkembangan mereka dalam pantangan dan mitos mahluk halus.

- Kemasan

  Kemasan merupakan media pendukung yang akan digunakan menjadi wadah media utama dan media pendukung pada saat penjualan.

III.1.4 Strategi Distribusi

Agar informasi mengenai buku pantangan dan mitos jurig ini sampai pada target audiens, maka diperlukan adanya strategi dalam pendistribusian mengenai pantangan dan mitos jurig, hal ini dilakukan agar dalam pendistribusian buku pantangan dan mitos jurig ini benar-benar sampai pada target audiens, untuk itu maka perlu adanya langkah-langkah dengan menjalin kerjasama dengan beberapa pihak yaitu toko buku di Indonesia, dan komunitas-komunitas pencinta horror.

Tabel II.2 Jadwal pendistribusian buku pantangan dan mitos jurig

No.	**Media**	**September 2014**			
		Minggu Ke-			
		1	2	3	4
1.	Poster Promosi				
2.	Media Sosial				
		Oktober 2014			
3.	Poster Gimmick				
4.	Buku				
5.	Pembatas Buku				

6.	Gantungan Kunci				
7.	Stiker				
8.	Kemasan				

Tabel III.1 Strategi Distribusi

Sumber: Dokumen pribadi (10 Juli 2014)

Buku akan didistribusikan pada tempat seperti toko buku di Indonesia. Buku akan didistribusikan secara serentak pada tanggal 31 Oktober 2014 disemua tempat, dilihat pada tanggal 31 Oktober 2014 diperingati sebagai hari Halloween di Amerika Serikat. Sedangkan poster dan media sosial akan disebar dan di publikasi pada awal bulan September sebagai pengenalan kepada target audiens bahwa akan ada buku yang membahas mengenai informasi pantangan dan mitos jurig yang sebelumnya belum pernah ada di Indonesia.

III.2 Konsep Visual

Konsep visual merupakan pembahasan mengenai ide warna, ilustrasi, layout, dan tipografi yang digunakan pada media buku pantangan dan mitos jurig. Karena sangatlah penting untuk membatasi elemen-elemen desain yang digunakan dalam media buku ini, jika elemen desain yang digunakan terlalu banyak dimungkinkan akan membingungkan target audiens akan bekerja lebih keras untuk memahami arti pesan yang disampaikan. Berikut ini merupakan pemaparan konsep visual yang digunakan dalam perancangan buku sebagai media informasi pantangan dan mitos jurig untuk remaja.

III.2.1 Format Desain

Perancangan buku sebagai media informasi pantangan dan mitos jurig untuk remaja ini memiliki format persegi dengan ukuran 19 cm x 19 cm agar buku mudah untuk digunakan dan dibawa kemana-mana.



Gambar III.1 Contoh Format Desain Cover

Sumber : Dokumen pribadi (10 Agustus 2014)

III.2.2 Tata Letak / Layout

Layout yang digunakan dalam buku ilustrasi pantangan dan mitos jurig ini dibuat sedemikian ekspresif, namun tidak mentiadakan standar layout sebuah buku, terutama dalam hal penempatan teks dan tingkat keterbacaan.



Gambar III.2 Layout tulisan dan gambar

Sumber : Dokumen pribadi (10 Agustus 2014)

III.2.3 Tipografi

Tipografi pada headline menggunakan huruf dengan jenis dekoratif yaitu No Fear, karena huruf No Fear memberi kesan kuat, Mistis dan serius sedangkan untuk body text menggunakan huruf Kozuka Ghotic Pro karena huruf tersebut memiliki tingkat keterbacaan yang mudah.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

0 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Gambar III.3 Huruf Kozuka Ghotic Pro

III.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan dalam buku sebagai media informasi pantangan dan mitos jurig untuk remaja akan menggunakan ilustrasi gambar vector yang akan mendukung informasi yang disampaikan kepada target audiens.



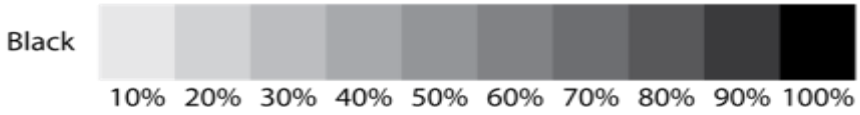
Gambar III.5 Contoh ilustrasi vector

Sumber: Dokumen pribadi (10 Agustus 2014)

Ilustrasi berupa gambar vector akan digunakan sebagai ilustrasi yang membutuhkan gambaran serupa supaya informasi yang ingin disampaikan kepada target audiens akan diterima secara maksimal.

III.2.5 Warna Dan Tekstur

Warna yang digunakan dalam perancangan buku mengenai pantangan dan mitos jurig ini adalah warna-warna horor dan sering digunakan pada media media lain yang berbau horor, warna-warna tersebut umumnya didominasi oleh komposisi warna monochromatic dipadukan warna cerah agar memberikan kesan sisi tidak menakutkan dibalik horor. Nuansa warna gelap identik dengan warna horor yang memiliki karakter yang kuat dan misteri.



Gambar III.6 Komposisi Warna *Monochromatic*

Nuansa warna gelap dipilih karena nuansa warna gelap dinilai sebagai simbol warna yang memiliki sifat horor dan misteri.

Untuk format warna yang digunakan adalah format CMYK, format CMYK dipilih karena hasil akhir dari buku ini akan dicetak dan warna yang ideal untuk cetak adalah format warna CMYK.



Gambar III.7 Contoh ilustrasi tekstur



Gambar III.8 Contoh ilustrasi tekstur

Sedangkan tekstur yang digunakan dalam perancangan buku illustrasi mengenai pantangan dan mitos jurig ini merupakan tekstur yang bernuansa alam yaitu tanah kering karena tekstur ini mewakili kesan kematian dan horor dianggap sebagai tekstur yang dapat mewakili sifat mahluk halus yang gelap.