# BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

## III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan dilakukan dengan membuat media informasi olahraga badminton yang masih minim di kalangan masyarakat, dengan cara memberikan informasi kepada masyarakat melalui media buku. Strategi perancangan dimulai dengan mencari permasalahan yang ada di masyarakat, dan mengumpulkan data dari sumber dan para ahli dalam olahraga badminton. umumnya mengenai teknik olahraga badminton dan contoh pemain berkarakter dalam olahraga badminton.

### III.1.1 Khalayak Sasaran

#### III.1.1.1 Demografis

Penentuan target sasaran (*audience*) sangat diperlukan dalam perancangan konsep media, Ditentukan dalam jenis kelamin, umur, status pendidikan dan status sosial, agar pendekatan kepada target sasaran lebih efektif.

- Jenis Kelamin
  Laki-laki dan perempuan.
- Umur
  12 tahun – 17 tahun
- Status Pendidikan
  SMP sampai SMA.
- Status Sosial
  kalangan menengah ke atas.

#### III.1.1.2 Geografis

Kota Bandung

Karena penulis meneliti dan melihat perkembangan badminton khususnya di Bandung saat ini badminton sedang digemari tetapi informasi tentang olahraga badminton masih kurang komplit.

### III.1.1.3 Psikografis

Masyarakat umum khususnya di Bandung memiliki minat dan ketertarikan menjadi atlit badminton dan belajar badminton secara otodidak.

### III.1.1.4 *Consumer Insight*

Khalayak sasaran yang dimaksud adalah masyarakat yang membutuhkan informasi tentang tentang olahraga badminton dan orang-orang memiliki minat menjadi atlit badminton dan belajar badminton secara otodidak.

### III.1.1.5 *Consumer Journey*

Pertama hal yang dilakukan khalayak sasaran adalah ketika bangun tidur siap melakukan aktivitas seperti biasa. Untuk kalangan muda, mandi terus bersiap untuk berangkat ke sekolah. Pada saat siang harinya khalayak sasaran beristirahat lalu mesambil mencari beberapa informasi melalui smartphone/*gadget* dan buku. Dan ketika malam hari khalayak sasaran waktunya istirahat untuk melakukan aktivitas seperti biasa keesokan harinya.

### III.1.2 Strategi Komunikasi

**Pendekatan Verbal**

Pendekatan verbal yang dilakukan agar pesan yang ingin disampaikan tepat pada sasaran, maka akan melakukan perancangan media informasi menggunakan bahasa Indonesia. Karena khalayak sasaran adalah orang Indonesia khususnya masyarakat Bandung.

**Pendekatan Visual**

Untuk menginformasikan olahraga badminton, dilakukan strategi pendekatan visual yang akan mengangkat olahraga badminton itu sendiri. Strategi pendekatan visual yang dilakukan adalah dengan menyajikan gambar atau ilustrasi foto dengan pendekatan gaya *sport* fotografi, mengenai olahraga badminton , dari teknik gerakan olahraga badminton, dan karaktek permainan olahraga badminton. Penggunaan ilustrasi dengan teknik foto adalah agar para pembaca tidak cepat bosan dan dapat mengetahui dengan jelas tentang olahraga badminton.

### III.1.3 Mandatory

Perancangan media buku teknik olahraga badminton dan cara menjadi atlet yang berkarakter yang berjudul *smash you can do it* bekerja sama dengan beberapa pihak. Pihak-pihak tersebut mendukung perancangan media buku teknik olahraga badminton dan cara menjadi atlit yang berkarakter, pembuatan media ini bekerja sama dengan yonex selaku sponsor, PT Elex Media Komputindo dan kompas Gramedia selaku pencentak dan penerbit buku.

### III.1.4 Strategi Kreatif

Karena banyaknya informasi atau pengetahuan mengenai olahraga badminton yang akan disampaikan kepada masyarakat, maka di butuhkan strategi kreatif untuk penyempainya. Fungsinya yaitu untuk memudahkan penyampaian informasi kepada masyarakat sehingga pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik. Dalam merancang media informasi tentang semua hal yang berkaitan dengan olahraga badminton, informasi mengenai hal tersebut akan dimunculkan berdasarkan tampilan fotografi dan audio visual mengenai teknik olahraga badminton dan cara menjadi pemain yang berkarakter. Media informasi ini dibuat dengan melakukan berbagai pertimbangan, mulai dari pemilihan warna, tata letak (*layout*) dan juga tipografi.

- *Copywriting*

  *Copywriting* akan digunakan untuk menentukan, *headline* atau judul buku, *Subheadline* dan *tagline* . *Copywriting* akan digunakan pada aplikasi media buku teknik olahraga badminton dan cara menjadi atlet yang berkarakter. Untuk *copywriting* nama judul buku dari *key word* yang telah ditentukan yaitu buku berjudul "*smash"* dan taglinenya sendiri "*you can do it*". Dalam memilih judul buku *smash* ini cocok untuk judul buku karena smash adalah pukulan serang para pemain badminton dan taglinenya *you can do it* sendiri diambil berdasarkan pengalaman, karena dalam melakukan latihan *smash* atau teknik lainnya jangan pernah menyerah lakukan terus menurus sampai berhasil bila ingin mencapai target yang di impikan.

### III.1.5 Strategi Media

Dalam perancangan media informasi ini, dibutuhkan strategi media agar media yang akan diproduksi bisa lebih terperinci dan terfokus. Strategi media yang digunakan mencakup 2 bagian, media utama dan media pendukung.

1. **Media Utama**

   Media utama yang digunakan untuk perancangan media informasi mengenai teknik olahraga badminton adalah sebuah buku yang berisi tentang gambar-gambar teknik olahraga badminton dan cara menjadi atlit badminton yang berkarakter. Pemilihan media informasi di latar belakangi oleh permasalahan yang sudah dijelaskan.

2. **Media Pendukung**

   Media Pendukung  Media pendukung yang akan digunakan berfungsi untuk mendampingi dan memperkuat media utama. Media pendukung yang akan digunakan diantaranya:

   - Poster

     Poster merupakan tulisan atau plakat yang dipasang di tempat-tempat umum, dan di media sosial berupa pengumuman yang berisi pesan atau imbauan untuk masyarakat. Poster dibuat dengan kalimat yang menarik dan biasanya disertai gambar untuk menyampaikan informasi tertentu, imbauan, ataupun iklan.
   - Baju T-Shirt

     Media yang nantinya akan diberikan kepada 50 pembeli pertama buku ini.
   - DVD cara menjadi atlit badminton yang berkarakter

     Media yang nantinya akan diberikan secara cuma-cuma  dengan cara disisipkan kedalam buku.
   - *Shuttlecock*

     *Shuttlecock* nantinya akan diberikan bila membeli buku ini, dan sesi tanya jawab diacara *launch*.

- *Sticker*

  Sticker nantinya akan diberikan bila membeli buku ini.
- X-Banner

  X-Banner merupakan sebuah media cetak berdiri yang dapat ditempatkan di sekitaran rak toko buku.
- Backdrop

  Media *Backdrop* dalam perancangan ini digunakan sebagai wallpaper di event yang dapat digunakan sebagai latar belakang bagi para pengunjung untuk berfoto.
- Umbul-Umbul

  Umbul-umbul merupakan media pemeriah suasana selama *launching* buku, disebarkan di sekitar area *launching* buku, untuk menarik perhatian yang melihatnya agar ikut hadir di *launching* buku tersebut.
- Pin

  Pin diberikan ketika menghadiri acara *launch* buku.
- Pembatas buku

  Pembatas buku diberikan ketika membeli buku ini.
- Mini *Banner*

  Memuat *headline* yang mengaskan untuk melakukan pembelian produk sesegera mungkin yang di tempatkan di kasir atau di dekat *display* buku.
- Mug

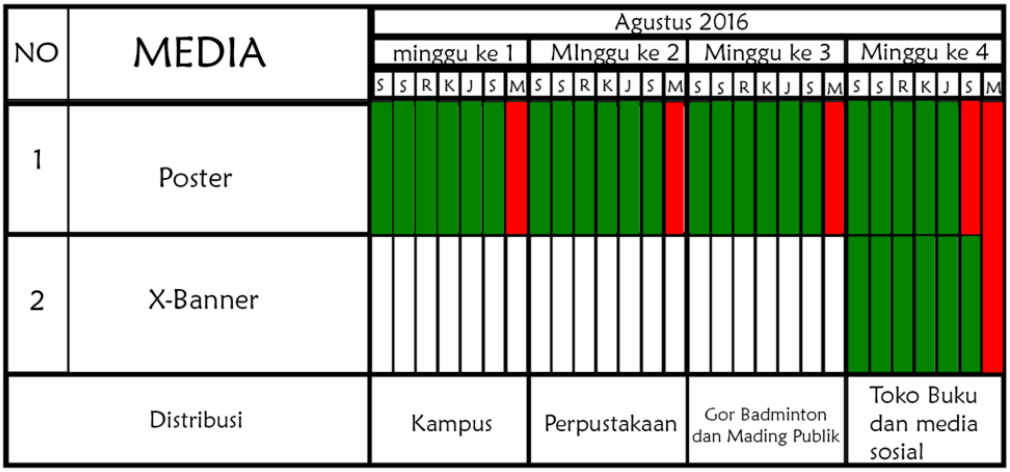
  Mug diberikan ketika membeli buku.

### III.1.6 Strategi Distribusi

Distribusi media adalah strategi penyebaran seluruh media. Untuk dimuncul/ terbitkan dan disebarkan kepada *target audience*. Strategi Distribusi Strategi distribusi tahap awal yang dilakukan adalah menyebarkan poster di beberapa titik agar target audiens dapat mengetahui dalam rentan waktu yang telah ditentukan akan terbit mengenai buku ini dan juga penyebaran di media sosial. Kurun waktu yang ditentukan untuk poster adalah satu bulan menjelang penerbitan buku ini.

Untuk tahap selanjutnya adalah dengan memasang X Banner pada saat launching buku ini di toko buku terdekat semisal toko buku Gramedia di kota Bandung. Adapun jadwal pendistribusiannya seperti dibawah ini:

Tabel I.1 Strategi Distirbusi
Sumber : Dokementasi pribadi bulan Juni 2016




### III.2 Konsep Desain

Konsep desain yang dibuat dalam buku ini full color dan ilustrasi menggunakan teknik *sport* fotografi, membuat kesan buku ini mahal dan berkualitas. Konsep yang dibuat menggunakan warna cerah dan gelap agar tidak membuat jenuh para pembaca. Konten di dalam buku berisi keterangan gerakan-gerakan badminton ytang sudah dijabarkan dan foto gerakan-gerakan, terdapat juga video pendukung untuk melakukan gerakan, backhand smash dan jumping smash.

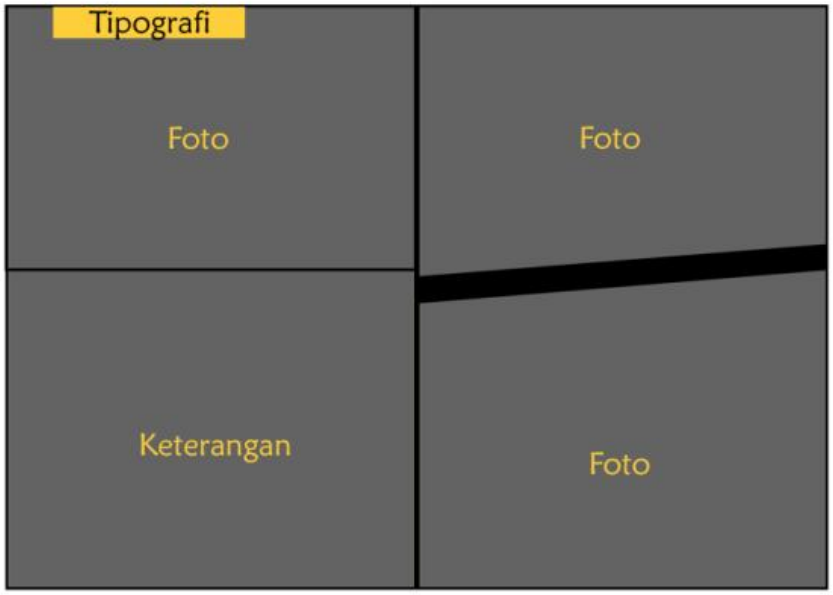
### III.2.1 Format Desain

Format desain dalam perancangan media informasi berupa buku mengenai teknik olahraga badminton dan cara menjadi atlet berkarater, disajikan dengan ilustrasi gambar berupa foto. Format ukuran buku A5 (148 mm x 210 mm).

### III.2.2 Tata Letak

Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen visual yaitu berupa gambar dan teks agar menjadi lebih komunikatif sehingga memudahkan pembaca dalam menerima informasi yang disajikan. Menurut Surianto Rustan (2009) “Tataletak

elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya dan penempatan komposisi antara teks dan gambar agar dapat dipahami" (h.8). Dalam setiap media *layout* yang disusun selalu mengacu pada konsep awal yaitu penempatan unsur-unsur grafis yang disusun sedemikian rupa untuk mendapat kesan yang menarik juga informatif.




Gambar III.1 *Layout* Konten
Sumber : Dokementasi pribadi bulan Juni 2016

**III.2.3 Huruf**

Menurut Danton Sihombing (2001) " huruf merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan mrupakan elemen dasar untuk membangun sebuah kata atau kalimat" (h.2). Perancangan media informasi ini akan menggunakan beberapa huruf atau *font*, *font* SF Sport Night Regular digunakan pada judul buku setiap halaman subjudul buku masih tetap menggunakan *font* SF Sport Night Regular untuk kesan sport , dan untuk *font* Sakkal Majalla Bold diterapkan untuk body teks agar memudahkan pembaca.

SF SPORT NIGHT REGULAR

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

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . / ; ;' { } [ }

Sakkal Majalla bold

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

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . / ; ; ' { } [ }




Gambar III.2 Contoh penggunaan *font* SF Sport Night Regular
Pada subjudul dan *font* Sakkal Majalla pada *body text*
Sumber : Dokementasi pribadi bulan Juni 2016

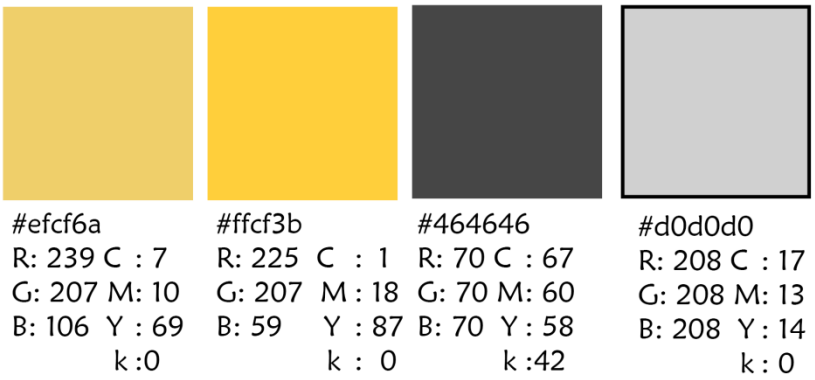
### III.2.4 Warna

Warna merupakan unsur visual yang dapat mempengaruhi orang yang melihatnya karena warna memberikan suatu kesan tersendiri, maka dalam hal ini peranan warna juga sangat menentukan. Warna yang digunakan pada buku ini adalah warna pastel dan warna gelap. Menurut Leatrice Eisman (2016) makna dari 4 warna yang terdapat pada *layout* ini :

Arti warna: Pengambilan warna kuning cerah dan kuning muda mengartikan muda, gembira, imajinasi, warna kuning akan meningkatkan konsentrasi dan

pengambilan waran abu-abu tua dan abu-abu muda mengartikan serius, bisa diandalkan dan stabil. Pengambilan warna tersebut agar pembaca tidak jenuh dengan menampilan warna tersebut.

Berikut adalah warna-warna yang akan digunakan untuk media informasi ini:




Gambar III.3 Contoh skema warna
Sumber : Dokementasi pribadi bulan Juni 2016

Penggunaan skema diatas tergantung dari pemakaian, misalkan untuk warna RGB (*red-green-blue*) bisa digunakan dalam layar seperti iklan di tv dan internet sedangkan warna CMYK (*cyan-magenta-yellow-black*) dapat digunakan pada media yang dicetak seperti poster, buku, *x banner*, dan media cetak lainnya.

### III.2.5 Ilustrasi

Menurut Dedi Nurhadiat (2004) “Ilustrasi berasar dari kata ilustrate ( Latin ) yang artinya menerangkan atau menjelaskan. Oleh karena itu, gambar yang berfungsi untuk memberi penjelasan atau memperindah penampilan suatu tulisan disebut gambar ilustrasi”. Fotografi adalah seni membuat gambar dengan cahaya, dan *sport* fotografi adalah *genre* foto yang mencakup di bidang olahraga. Ilustrasi yang digunakan pada perancangan media buku ini adalah ilustrasi menggunakan teknik sport fotografi. Contoh foto sport yang akan menjadi ilustrasi foto di dalam media informasi ini :




Gambar III.4 Contoh Foto *Sport Jumping Smash*
Sumber : http://www.badmintonfreak.com/wp-content/uploads/2016/05
/lin-dan-jumping-smash-1024x706.jpg
(Diakses pada 28/07/2016)




Gambar III.5 Contoh Foto *Sport Backhand*
Sumber : http://media.gettyimages.com/photos/lee-chong-wei-of-malaysia-hits-a-
backhand-against-jan-o-jorgensen-of-picture id456017495
(Diakses pada 28/07/2016)

Penggunaan teknik ilustrasi foto ini bermaksud agar pembaca seolah–olah dapat melihat dan membayangkan langsung teknik olahraga badminton, dengan gerakan-gerakan yang sudah dijabarkan satu persatu dalam setiap gerakan.