BAB III. STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN

III.1. Strategi Perancangan

Strategi perancangan merupakan suatu metode strategi ataupun rencana yang direncanakan dengan sebaik mungkin dan semenarik mungkin agar dalam membuat sesuatu akan berjalan lancar dan tepat sasaran. Seperti halnya mencapai tujuan atau solusi untuk berbagai masalah.

Dalam hal ini permasalahan yang ditemukan adalah kurangnya informasi mengenai tanaman hias beracun dikarenakan orangtua cenderung hanya melihat dari keindahannya saja sebagai penghias pekarangan rumah. Menurut Anton M. Meliono (1990: 331), “Informasi adalah data yang telah diproses untuk suatu tujuan tertentu. Tujuan tersebut adalah untuk menghasilkan sebuah keputusan” (p.331).

Pengertian Informasi Menurut Gordon B. Davis (1991: 28), “Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau mendatang” (p.28).

Dalam perancangan media informasi mengenai bahaya racun yang terdapat pada tanaman hias beracun dan racun apa yang terdapat didalamnya, maka perlu adanya strategi perancangan yang tepat dan efisien untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada target audiens agar audiens dapat menangkap isi pesan atau informasi yang disampaikan kepada target audience agar dapat diterima dengan baik. Strategi perancangan yang akan digunakan adalah media informasi mengenai adanya tanaman hias yang beracun .

III.1.1. Tujuan Komunikasi

Untuk menginformasikan dan menarik minat audiens untuk mengetahui adanya tanaman hias yang beracun dan jenis racun apa yang terdapat didalamnya baik secara visual maupun verbal. Target audiens diharapkan dapat memahami dan mengerti sehingga nantinya bisa menambah pengetahuan dan juga menjadi lebih berhati hati.

III.1.2. Pendekatan Komunikasi

Untuk menyampaikan sebuah informasi dibutuhkan komunikasi yang baik sehingga informasi atau pesan-pesan yang akan disampaikan mudah dimengerti khususnya oleh target audiens.

Pendekatan komunikasi yang akan digunakan dalam menyampaikan informasi melalui media informasi ini terbagi menjadi 2, yaitu:

- Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang ditampilkan dirancang menggunakan ilustrasi dan foto real agar audiens dapat langsung mengetahui tanaman apa yang dimaksud. Media informasi ini juga didukung dengan pendekatan pewarnaan dengan warna yang identik dengan tanaman dan racun. Penggunaan huruf yang digunakan adalah huruf yang berkesan modern dan formal dan tata letak yang digunakan yaitu yang mudah dipahami.

- Pendekatan Verbal

1. Penyampaian informasi dalam media Informasi ini adalah dengan menggunakan Bahasa Indonesia. Penggunaan Bahasa Indonesia digunakan sebagai penjelasan dan digunakan untuk melengkapi visual pada media informasi agar materi pesan yang disampaikan cukup jelas dan mudah dimengerti oleh target audiens sehingga komunikasi yang disampaikan lebih efektif dan pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik.
2. Perancangan informasi ini akan dilakukan dengan pendekatan komunikasi yang bersifat faktual berdasarkan data dari sumber informasi tentang tanaman hias beracun. Semua informasi tersebut akan dirangkum menjadi informasi yang sederhana dengan menggunakan bahasa Indonesia. Hal tersebut akan mempermudah target audiens untuk mencerna informasi yang didapat.

III.1.3. Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan dalam perancangan media informasi ini adalah bagaimana menyajikan sebuah pemahaman tentang tanaman hias yang mengandung racun. Kemudian racun apa saja yang terdapat pada tanaman tersebut, gejala apa yang ditimbulkan dan cara mengatasinya. Sehingga diharapkan pembaca dapat lebih berhati-hati dengan tanaman hias yang

mengandung racun tersebut terutama orang tua yang memiliki anak-anak atau balita.

III.1.4. Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan media informasi ini menggunakan gaya bahasa persuasif agar khalayak sasaran mampu terpengaruh oleh sebuah informasi yang menarik dan bisa menginformasikan sesuatu yang penting agar khalayak sasaran mengetahui bahaya dari tanaman hias beracun.

III.1.5. Mandatory

Perancangan media informasi tanaman hias beracun ini bekerja sama dengan beberapa pihak. Pihak-pihak tersebut mendukung perancangan ini. Pihak yang terkait dalam perancangan ini adalah Dinas Kesehatan Kota Bandung. Karena sangat erat kaitannya dalam berbagai hal mengenai racun maupun keracunan.



Gambar III.1 Logo Pemerintah Kota Bandung
(Sumber: http://dishub.jabarprov.go.id/image/berita/jabar.png.jpg 04/02/2017)

III.1.6. Khayalak Sasaran

- Demografis
  1. Kelamin : Laki dan Perempuan
  2. Usia : 25 tahun ke atas
  3. Status ekonomi sosial : Menengah
  4. Pendidikan : SMA- Perguruan Tinggi
  5. Hobi : Penyuka Tanaman/kolektor tanaman

- Geografis

  Target audiens pada perancangan *Booklet* ini adalah masyarakat yang memiliki tanaman hias terutama penyuka tanaman hias.

- Psikografis

  Target audiens pada perancangan ini adalah orangtua yang memiliki hobi dan penyuka tanaman hias.

- *Consumer insight*

  Khalayak sasaran dari perancangan ini adalah masyarakat berusia 25 tahun ke atas yang memiliki ataupun penyuka tanaman hias khususnya kolektor tanaman hias yang memiliki berbagai macam tanaman hias dengan tingkat ekonomi menengah hingga menengah ke atas untuk terus mempelajari berbagai hal mengenai tanaman hias.

  Insight dari sasaran yaitu orang yang memiliki rasa keingintahuan untuk dapat mengetahui mengenai hal yang terjadi seputar tanaman hias dan peduli akan tanaman ataupun hal yang membahayakan yang ada di sekitarnya.

- *Consumer journey*

  Untuk menentukan cara penyampaian ide yang sudah di bentuk kedalam media-media, maka *consumer journey* ini lah yang nantinya akan digunakan untuk aplikasi media yang telah dibentuk.

Tabel III.I *Consumer Journey*
(sumber tabel : Dokumen Pribadi)

NO	Kegiatan	Tempat	Media
1	Bangun pagi	Kamar tidur	Buku, ponsel
2	sebelum beraktiftas	pekarangan rumah	Buku, ponsel
3	Pergi beraktifitas	Jalan	Poster, Sticker, T-shirt
4	Tempat beraktifitas	Kantor, tempat umum	Poster, Sticker, Flyer
5	Jalan	Mall, tempat umum, penjual tanaman	Poster, sticker, flyer X-banner, T-shirt
5	Pulang	Rumah	Buku, ponsel

III.1.7. Strastegi kreatif

Strategi kreatif yang dibuat adalah Perancangan media Informasi *Booklet*. dirancang dengan menggabungkan foto dan visual berupa ilustrasi sebuah icon agar mudah dikenali di dalamnya. Selain dibuat agar menarik perhatian dengan tujuan agar audiens tidak bosan dan juga dengan pendekatan visual yang berhubungan dengan objek penelitian. dengan bentuk *Booklet* yang praktis karena berbentuk sedikit lebih ramping dibanding *Booklet* lainnya sehingga mudah untuk dibawa-bawa. Didalam *Booklet* juga terdapat ilustrasi dalam bagian tata letak agar mudah mengingat bentuk icon tersebut dengan tanaman yang dimaksud.

- *Copywritting*

  Menempatkan *Booklet* ini sebagai media pengetahuan yang menarik dan disukai, bertujuan memberikan pengetahuan untuk agar lebih peduli dengan bahaya dilingkungan sekitar.

  Adapun strategi *copywriting* yang dilakukan seperti judul utama perancangan ini adalah "*Tanaman Hias Beracun*". Penggunaan kata dalam perancangan ini dilakukan untuk menarik perhatian khalayak sasaran dan untuk memberikan kesan hal yang tak terduga. Dengan ditambah sebuah tagline "*Bahaya racun dalam tanaman hias anda"* penggunaan kalimat tersebut bertujuan agar audiens tahu seberapa berbahayanya racun, pada tanaman hias yang mengandung racun.

III.1.8. Strategi Media

Media adalah salah satu hal terpenting dalam penyampaian sebuah informasi, yaitu sebagai alat penghubung untuk menyampaikan pesan kepada target audiens. Maka diperlukan media yang sesuai agar informasi mudah dipahami dengan baik. Media yang akan digunakan dalam perancangan media primer dan media sekunder.

Media primer adalah media utama yang berisi informasi yang lengkap untuk disampaikan dan media sekunder adalah media penunjang untuk melengkapi media utama.

- **Media utama**

  media utama dari perancangan ini merupakan sebuah informasi berbentuk *Booklet*. Booklet termasuk salah satu jenis media grafis yaitu media gambar/foto. Menurut Roymond S. Simamora (2009:71), Booklet adalah buku berukuran kecil (setengah kuarto) dan tipis, tidak lebih dari 30 lembar bolak balik yang berisi tentang tulisan dan gambargambar. Istilah booklet berasal dari buku dan leaflet artinya media booklet merupakan perpaduan antara leaflet dan buku dengan format (ukuran) yang kecil seperti leaflet. Struktur isi booklet menyerupai buku (pendahuluan, isi, penutup), hanya saja cara penyajian isinya jauh lebih singkat dari pada buku.

  Apabila seorang melihat sekilas kedalam booklet, biasanya yang menjadi perhatian pertama adalah pada sisi tampilan terlebih dahulu. Booklet merupakan media untuk menyampaikan pesan-pesan dalam bentuk buku, baik berupa tulisan maupun gambar (Heri D.J Maulana,2009:174).

  Disamping itu, *Booklet* tetap dibutuhkan hingga saat ini dan lebih terpercaya sehingga bisa dijadikan pedoman untuk mengetahui informasi yang lebih informatif. Maka dipilihlah *Booklet* sebagai media utama dan juga dengan memperlihatkan perpaduan foto dan ilustrasi icon visual agar menarik minat membaca dan lebih disukai target audiens.

- **Media pendukung**

  Media pendukung merupakan media pelengkap atau tambahan bagi media utama untuk membantu menginformasikan agar menjadi rangsangan target audiens untuk membeli atau memiliki *Booklet* Tanaman hias beracun ini. Media promosi utama yang akan digunakan adalah poster sebagai media promosi yang bertujuan untuk memperkenalkan dan menarik minat para target audiens. Selain poster ada beberapa media promosi lainnya yang akan dikemas sebagai bonus dalam pembelian *Booklet*.

- Poster

  Poster merupakan media informasi yang dapat menampung banyak informasi yang singkat dan cepat dipahami. Poster ini diperlukan untuk mempromosikan media *Booklet* karena poster ini sangat mudah untuk disebarkan dan efektif untuk ditempatkan dimana saja. Sehingga dengan mudah dapat dilihat oleh orang banyak.

- *X-Banner*

  X-Banner kini menjadi pajangan yang sering dilihat diberbagai tempat. Media ini sangat dinamis untuk dipindahkan sesuai keinginan. Karena sifatnya bisa dipindah, maka material promosi ini akan diletakan ditempat yang pas dan kelihatan oleh para audiens seperti di pintu masuk.

- Pembatas *Booklet*

  Pembatas *Booklet* diberikan sebagai *gimmick* yang dapat dipakai oleh pembaca *Booklet* sekaligus pengingat membaca *Booklet.*

- Pin

  Pin diberikan sebagai *gimmick,* pemilihan pin ini dikarenakan mudah untuk dibawa kemana saja sehingga menjadi media pengingat yang baik. Serta bisa ditempelkan di jaket dan tas dan secara tidak langsung menjadi media promosi berjalan.

- Stiker

  Stiker adalah media yang sangat mudah untuk diaplikasikan dan dekat dengan masyarakat, stiker ini akan dibagikan kepada perorangan agar mereka bisa ikut untuk mempromosikan *Booklet* ini dengan cara menempelkan stiker ditempat yang mereka inginkan. Stiker juga bisa menjadi media pengantar pesan yang baik, juga tahan dalam jangka waktu yang cukup panjang.

- *T-Shirt*

  T-Shirt dalam penyampaian informasinya dapat mencangkup banyak target sasaran karena merupakan media yang bisa dipakai kemana saja dan bisa sangat efektif menjadi suatu media promosi berjalan.

- *Totebag*

  Totebag banyak digunakan untuk membawa *Booklet* digunakan oleh setiap kalangan dan juga sederhana dalam bentuk bentuk tampilan namun memliki sifat yang sangat bermanfaat.

- Gantungan Kunci

  Selain alat yang dapat berfungsi gantungan kunci bisa dijadikan sebagai media informasi karena media ini mudah untuk dibawa, maka dipilihlah media gantungan kunci ini.

III.1.9. Strategi Distribusi & Waktu Penyebaran Media

Strategi distribusi merupakan rencana dalam menyebarkan atau menyalurkan produk kepada target audiens. Untuk memudahkan penyebaran distribusi pada Media utama *Booklet* ini disebarkan dibeberapa titik toko *Booklet*, alfamaret, indomaret ataupun supermarket lainnya daerah di kota bandung dan sekitarnya.
Hal ini dikarenakan tempat tersebut banyak dikunjungi orang, diharapkan dengan menggunakan strategi ini informasi yang disampaikan akan tepat sasaran. Sehingga bisa cepat tersebar dimasyarakat. Penerbit yang akan dipilih yaitu PT. Gramedia Pustaka Utama.

Waktu pendistribusian dimulai dengan media utama dan media pendukung dan akan mulai dilakukan pada tanggal 27 Mei, yang bertepatan dengan bulan ramadhan, dimana minat pembaca lebih banyak, dan juga audiens dapat membaca media utama *Booklet* sembari menunggu tiba waktunya berbuka puasa.

Tabel III.2 Jadwal Distribusi Media

(sumber tabel : Dokumen Pribadi)

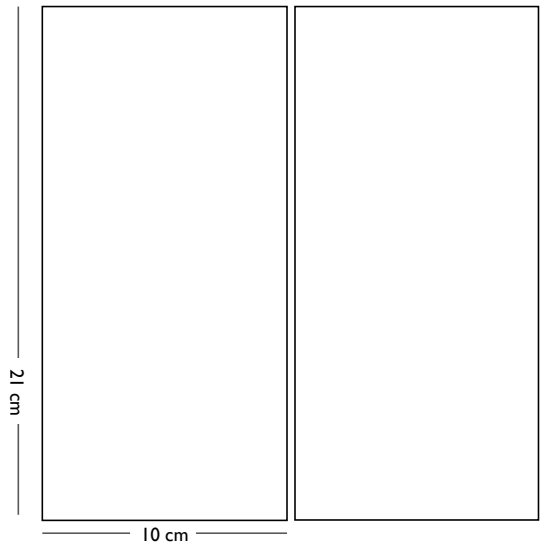
NO	Media	Mei 2017				Juni 2017				Juli 2017			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Buku												
2	Poster												
3	X-banner												
4	Flyer												
5	Pembatas buku												
6	Totebag												
7	T- shirt												
8	Gantungan kunci												
9	Pin												
10	Sticker												

III.2 Konsep Visual

Dalam Sebuah media informasi yang menarik, konsep visual sangat berpengaruh penting untuk sebuah media. Konsep visual dalam *Booklet* Tanaman hias beracun in menggunakan gaya ilustrasi berbasis vector Agar lebih mudah mengenali jenis tanaman apa yang dimaksud melalui *icon-icon* tanaman dan juga dengan adanya foto real dari tanaman hias beracun sehingga memudahkan khalayak sasaran agar langsung mengetahui tanaman apa yang dimaksud sehingga dapat diterima dengan baik. Kemudian pemaparan dalam *Booklet* dimulai dari tanamaman hias beracun yang mengandung racun ringan hingga yang racun yang mematikan.

III.2.1 Format Desain

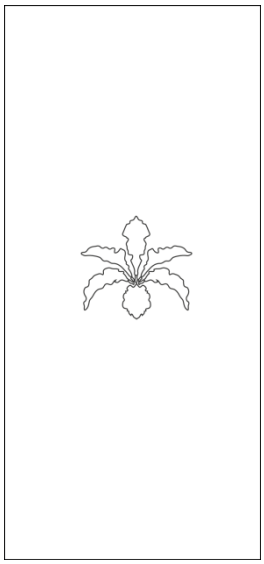
Dalam perancangan ini format desain yang digunakan pada perancangan informasi tentang tanaman hias beracun akan dibuat sebuah media *Booklet* berukuran 10 cm x 21 cm dengan format persegi panjang(potrait), kemudian dengan ukuran yang tidak terlalu besar karena pertimbangan efisiensi, unik, dan dirasa paling pas untuk ukuran *Booklet*



Gambar III.2 Format Desain
(sumber : Dokumen Pribadi)

III.2.2 Tata Letak (*layout)*

Layout adalah usaha untuk menyusun dan menata unsur-unsur komunikasi grafis (teks, gambar, dan lain-lain) menjadi sebuah media komunikasi visual yang komunikatif dan menarik sehingga tersaji dalam satu kesatuan yang mudah diterima target audiens. (Hendratman, 2014, h.197). Layout atau tata letak yang digunakan pada *Booklet* tanaman hias beracun seperti sebuah katalog mulai dari foto dan penjelasan gambar, lalu ada tambahan icon pada awalan pembukaan sebelum membuka konten foto



Gambar III.3 *Layout* Halaman
(sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar III.4 *Layout* Halaman
(sumber : Dokumen Pribadi)

III.2.3 Huruf/Tipografi

Tata huruf (tipografi) adalah ilmu yang mempelajari tentang penempatan, penataan huruf untuk mendapat kesan tertentu. Penataan huruf dalam rangkaian sebuah kata atau kalimat tidak hanya dapat memberikan suatu makna yang mengacu kepada suatu objek ataupun gagasan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menimbulkan suatu citra ataupun kesan visual. (Sihombing, 2001, h.2).

- Gill sans MT

  font jenis ini adalah font yang tidak memliki sirif di belakang ujungnya atau biasa disebut Sans Serif kesan yang ditimbulkan adalah kontemporer efisien dan modern font Gill Sans MT digunakan pada judul dan content *Booklet* dan juga body text.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789.,)*&^%@!#?

- French Script MT

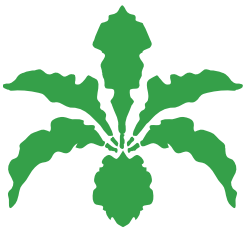
  font ini digunakan pada tagline *Booklet* font jenis ini merupakan jenis script yaitu huruf yang menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena kuas atau pensil tajam dan biasanya miring kekanan, dan juga font french script Mt mewakili ornamen tanaman pada gambar.

ABCDEFGHIJKLM-
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789.,?)(*&^%$#@!:"

III.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. (Kusrianto, 2007, h.140). Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna.Ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi berbasis vector dengan menggunakan gaya line art diterapkan pada icon icon tanaman hias beracun yang terdapat pada konten pembahasan.

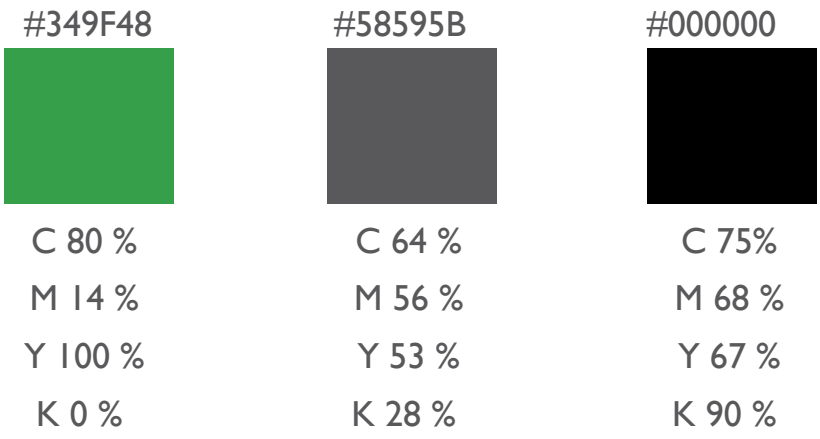




Gambar III.5 Ilustrasi *icon* tanaman
(sumber : Dokumen Pribadi)

III.2.5 Warna

Warna adalah salah satu komponen desain yang bisa menimbulkan sebuah sugesti, persepsi psikologis, dan suasana tertentu. (Hendratman, 2014, h.81). Warna yang digunakan adalah warna yang memiliki keterkaitan, 3 Warna yang menjadi perwakilan dari masing masing kebutuhan hijau untuk ilustrasi dan mewakili warna tanaman, abu-abu mewakili sebagaia perantara yang tidak diketahui dari racun dan tanaman sedangkan hitam mewakili akan racunyang berbahaya dan berujung pada kegelapan(kematian).



Gambar III.6 Warna
(sumber : Dokumen Pribadi)