BAB III

STRATEGI PERANCANGAN KONSEP VISUAL

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran adalah sekelompok demografis orang yang cenderung menyukai produk atau jasa yang ditawarkan (Lake, 2017) dan dapat dedefinisikan juga sebagai sebuah produk atau jasa yang dimaksudkan dibuat untuk sekumpulan orang atau kelompok (Dictionary.com, 2003). Khalayak sasaran yang dituju dalam perancangan media informasi ini meliputi beberapa faktor diantaranya sebagai berikut:

1. Faktor Demografis

- Target: Masyarakat umum
- Gender: Laki-laki dan Perempuan
- Rentang Usia: 18 – 28 tahun
- Kelas Sosial: Semua Kalangan

2. Faktor Geografis

- Seluruh masyarakat Indonesia, terutama masyarakat umum yang terletak di kota-kota besar di Indonesia seperti Jakarta, Bandung, Yogyakarta, dan sebagainya.

3. Faktor Psikografis

- Masyarakat umum yang menyukai dengan cerita mitos
- Memiliki tingkat kejenuhan yang tinggi

Alasan mengapa ketiga faktor tersebut harus menjadi khalayak sasaran karena tujuan perancangan harus mempunyai target yang jelas. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) faktor demografis merupakan faktor yang dibuat berdasarkan demografi atau penyelidikan tentang berbagai kelompok pemakai bahasa dan variasi bahasa dalam suatu masyarakat bahasa dengan mempergunakan statistik, dan penggolongannya berdasarkan faktor kelas sosial, agama, umur, tempat, pendidikan, dan sebagainya. Tujuan perancangan berdasarkan demografi, mengelompokkan berbagai kelompok di masyarakat berdasarkan gender, umur, kalangan, dan lain-lain.

Pemilihan gender laki-laki dan perempuan, umur dari 18-28 tahun dan untuk semua kalangan, mengartikan bahwa media ini ditujukan untuk semua orang. Sedangkan faktor geografis merupakan target dari khalayak sasaran yang dibuat berdasarkan letak geografis. Tujuan dari perancangan ini adalah menyebarkan media informasi di kota-kota besar yang ada di Indonesia. Pemilihan kota-kota besar tersebut didasari dari kehidupan perkotaan di kota besar memiliki tingkat stres lebih tinggi dibandingkan dengan kota-kota kecil. Sehingga media informasi ini diharapkan bisa membantu mengurang tingkat stres tersebut. Pemilihan faktor psikografis didasari oleh tema media yang akan diambil. Selain itu penyampaian informasi di dalam media akan menarik perhatian orang yang mempunyai kejenuhan yang tinggi.

III.2 Strategi Perancangan

Strategi didefinisikan sebagai suatu proses penentuan rencana yang disertai penyusunan suatu cara atau upaya bagaimana agar tujuan tersebut dapat dicapai. Strategi perancangan dalam perancangan media informasi ini meliputi beberapa faktor diantaranya sebagai berikut:

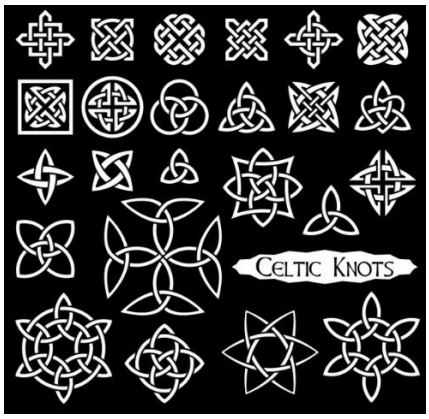
III.2.1 Pendekatan Komunikasi

Menciptakan sebuah media yang dapat menginformasikan sosok makhluk mitos bangsa Irlandia serta menampilkan visual agar dimengerti dan dapat diterima oleh masyarakat, dan juga menjadi media hiburan untuk meredakan stres. Pendekatan komunikasi meliputi:

A. Pendekatan Visual

Pendekatan visual merupakan salah satu cara menyampaikan informasi dengan ungkapan kreatif melalui sebuah media. Media tersebut digunakan untuk menyampaikan pesan melalui elemen desain grafis yang meliputi gambar, huruf, warna, serta tata letak tanpa melupakan penyampaian pesan seacara informatif. Pendekatan visual yang akan digunakan dalam media informasi ini adalah berupa ilustrasi atau gambar-gambar yang disertai dengan teks yang menjelaskan tentang makhluk mitos bangsa Irlandia. Teks yang mengenalkan makhluk mitos bangsa

Irlandia akan ada beberapa yang menggunakan gambar sebagai penjelas agar mengetahui lebih jelasnya. Tampilan visual yang diperlihatkan mengacu pada kejelasan penyampaian informasi dengan gaya visual berbentuk ilustrasi dengan gaya visual Celtic abad pertengahan. Dengan menggunakan tema informasi dalam bentuk media informasi yang akan memberikan ciri khas seperti *layout* dalam media untuk menjelaskan makhluk mitos Irlandia dengan visual.



Gambar III.1 contoh Motif Celtic
Sumber: https://blog.udemy.com/wp-content/uploads/2014/05/bigstock-Celtic-Knots-Isolated-on-Bl-63093613-1-620x602.jpg
(diakses pada: 18 mei 2017)

B. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal merupakan salah satu proses penyampaian informasi kepada orang lain dengan menggunakan simbol yang menggunakan satu kata maupun lebih sebagai medianya. Penyampaian informasi dalam media informasi ini adalah dengan menggunakan bahasa Indonesia. Penggunaan bahasa Indonesia digunakan sebagai penjelasan dan digunakan untuk melengkapi visual pada media agar materi pesan yang disampaikan cukup jelas dan mudah dimengerti oleh khalayak sasaran sehingga komunikasi yang disampaikan lebih efektif dan pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

III.2.2 Strategi Kreatif

Agar informasi mencapai tujuan yang diharapkan maka informasi harus kreatif dan memberikan informasi yang efektif. Strategi kreatif yang akan dilakukan adalah merancang sebuah ilustrasi, dengan informasi bergaya Eropa abad pertengahan yang akan memberikan ciri khas karakter makhluk mitos bangsa Irlandia. Elemen visual yang digunakan untuk mendukung konten utama yang berisi informasi agar menarik pembaca serta memberikan informasi yang efektif. Strategi kreatif yang dipakai adalah dengan membuat media yang bisa mengedukasi serta memberikan hiburan kepada masyarakat. Edukasi didapatkan dari informasi yang disampaikan di dalam buku mengenai mahluk mitos Irlandia. Sedangkan hiburan didapatkan dari ilustrasi serta proses mewarnainya.

III.2.3 Strategi Media

Dalam merancang media informasi ini, dibutuhkan strategi penggunaan media yang tepat agar fokus dan tepat sasaran pada khalayak sasaran.

- Media utama

Media utama yang digunakan dalam perancangan media informasi mengenai makhluk mitos bangsa Irlandia ini adalah berupa buku. Menurut Siska (2012), buku adalah sekumpulan kertas bertulisan yang dijadikan satu. Kertas-kertas bertulisan itu mempunyai tema bahan yang sama dan disusun menurut kronologi tertentu, dari awal bahasan sampai degan kesimpulan bahasan tersebut. Sedangkan, ilustrasi adalah gambar yang digunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu dalam desain grafis, ilustrasi merupakan subjek tersendiri yang memiliki alur sejarah serta perkembangan yang spesifikasi atas kegiatan seni itu (Kusrianto, 2007).

Buku ilustrasi adalah sebuah media buku dengan ilustrasi yang dapat memudahkan pembacanya untuk berilustrasi tentang sebuah tokoh atau cerita. Seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan mengenai suatu maksud atau tujuan secara visual (Minartingtyas, 2013).

Dengan dibuatnya buku yang menampilkan ilustrasi ini maka diharapkan akan menambah ketertarikan masyarakat banyak untuk membaca buku karena pada dasarnya gambar pada sebuah buku ilustrasi ini dapat mudah untuk dipahami.



Gambar III.2 Contoh buku ilustrasi
Sumber: https://i0.wp.com/www.cleverpedia.com/wp-content/uploads/2015/08/animals-creative-haven-owls.jpg?w=810
(diakses pada 23 April 2017)

1. Storyline

Storyline dibuat agar dalam proses bahan perancangan karya dapat terarah dan saling berkesinambungan. *Storyline* akan mempermudah proses perancangan sketsa karena alur cerita yang ingin disampaikan dalam buku sudah jelas. Menurut Haslam (2006) buku dibagi menjadi 3 bagian, dengan elemen-elemen tertentu disetiap bagiannya:

1. Binding
    a. *Front Cover Element* (elemen pada sampul depan)
        - Gambar/ilustrasi pendukung
        - Nama lengkap pengarang

- Judul Buku

b. *Back Cover Element* (elemen pada sampul belakang)

- Deskripsi buku
- Biografi pengarang

2. *Frontmatter*

Merupakan bagian pertama dari buku, biasanya ditandai oleh halaman yang berupa *lowercase* dari angka romawi. Pada bagian *Frontmatter*, biasanya terdapat beberapa halaman, seperti (berdasarkan urutan halaman) :

- *Blank Page* (Halaman Kosong)
- *Half Title*

  Biasanya terletak pada halaman kanan (*right-hand*), dan berisi judul, nama pengarang, logo penerbit, nama penerbit, kota dimana buku itu dipublikasikan, dan biasanya juga terdapat ilustrasi ataupun elemen dekoratif.
- *Title Verso*

  (*left-handed page*), terdapat elemen yang dengan penerbit, seperti logo penerbit, mnama penerbit, nama sponsor dan logo, tahun publikasi, nomer ISBN, dan kontak detail penerbit (*email*, alamat dan *website*)
- *Title Page*

  Satu lembar yang berisi: nama pengarang, judul buku, penerbit, tempat & tahun ketika buku dipublikasikan, dan gambar.
- *Content Page* (Daftar Isi)
- Sinopsis
- Dedikasi

  Kalimat singkat yang berisi kepada siapa buku yang dibuat didedikasikan.
- Kata Pengantar

3. Isi Buku
    - Bab pembuka

      Terdiri dari judul bab dan juga gambar maupun kutipan
    - Konten Buku
        1. Penjelasan Mitologi Irlandia
        2. Contoh Pewarnaan
        3. Konten Buku (Penjelasan Mahluk Mitos), yang terdiri dari:
            - Balor
            - Dagda
            - Dullahan
            - Banshee
            - Lugh
            - Nuada
            - Changeling
            - Leprechaun
    - Tentang Penulis

4. *Endmatter* (Bagian akhir buku)
    - *Source-notes*

      Referensi yang digunakan ketika membuat buku ditampilkan pada halaman ini.
    - *Index*

      Halaman ini berisikan daftar istilah, sumber-sumber ilustrasi dan foto, dan juga ucapan terima kasih kepada kontributor.

- Media pendukung

  Beberapa media pendukung yang dipilih untuk menunjang media utama adalah sebagai berikut:

- Poster Cetak

  Menurut PengertianAhli.com (2013) Poster adalah media yang digunakan sebagai sarana memberi pengumuman atau iklan berbentuk gambar. Poster juga digunakan sebagai ajakan atau imbauan untuk melakukan sesuatu. Media poster yang digunakan sebagai media pendukung untuk media utama yang dapat menginformasikan dan mempromosikan media utama pada masyarakat pada tempat umum. Poster digunakan untuk mengajak masyarakat umum untuk membeli buku ilustrasi yang dirancang.

- Poster Media Sosial

  Poster media sosial sama dengan poster yang sudah dijelaskan sebelumnya. Perbedaannya poster media sosial berbentuk digital sehingga lebih mudah untuk disebar melalui media sosial yang ada. Media poster pada media sosial digunakan sebagai media pendukung untuk media utama dan mempromosikan media utama pada masyarakat. Poster media sosial dapat mencakup masyarakat lebih luas melalui media sosial yang sudah populer seperti: Facebook, Twitter, Instagram dan lain-lain.

- X - banner

  X-banner merupakan suatu media yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan penyangga berbentuk huruf “x”. Beberapa ukuran standar dari x-banner adalah 60x160 cm, 80x180 cm dan juga 80x200 cm. X-banner pada umumnya berisikan informasi sederhana dan menarik (Primagraphia, 2017). Media x-banner digunakan sebagai media pendukung dari media utama yang bertujuan untuk menginformasikan dan mempromosikan media utama pada masyarakat pada tempat khusus penjualan media utama.

- *T-shirt*

  T-shirt atau kaos oblong merupakan bagian dari pakaian yang mmepunyai lengan pendek dan tanpa kerah serta menutupi bagian atas tubuh (Cambridge

Dictionary, 2017). Kaos oblong bisa digunakan untuk semua golongan usia. Oleh karena itu *t-shirt* digunakan sebagai *gimmick* media pendukung dari media utama untuk mempromosikan media utama saat penjualan media utama yang sifatnya terbatas.

- Stiker

  Stiker merupakan salah satu media yang penggunaannya ditempelkan sebagai identitas sebuah produk. Stiker digunakan sebagai *gimmick* media pendukung dari media utama untuk mempromosikan media utama saat penjualan media utama yang sifatnya terbatas.

III.2.4 Strategi Distribusi

Proses penyebaran produk yang akan diberikan kepada khalayak sasaran berbentuk buku ilustrasi untuk kalangan anak-anak hingga dewasa umur 18-40 tahun yang berisikan informasi tentang cerita mitos bangsa Irlandia. Pada awalnya media promosi akan disebar ke toko buku dan ke tempat-tempat dimana suatu komunitas berkumpul khususnya komunitas pecinta mitologi. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan animo khalayak sasaran terhadap buku ini. Setelah buku selesai diproduksi selanjutnya akan dipublikasikan ke toko buku di kota-kota besar yang terakses toko buku beserta media pendukung lainnya.

Tabel.III.1 Jadwal distribusi media

Bulan / Media	Mei 2017	Juni 2017	Juli 2017	Agustus 2017
Buku				
Poster				
Poster media sosial				
X – banner				
T-shirt				

Stiker				
Tote bag				
Kotak Pensil				
Pembatas buku				

Tabel.III.2 Daftar Media yang Dijual dan Gratis

Status / Media	Dijual	Gratis
Buku		
Poster		
Poster media sosial		
X – banner		
T-shirt		
Stiker		
Totebag		
Kotak Pensil		
Pembatas buku		

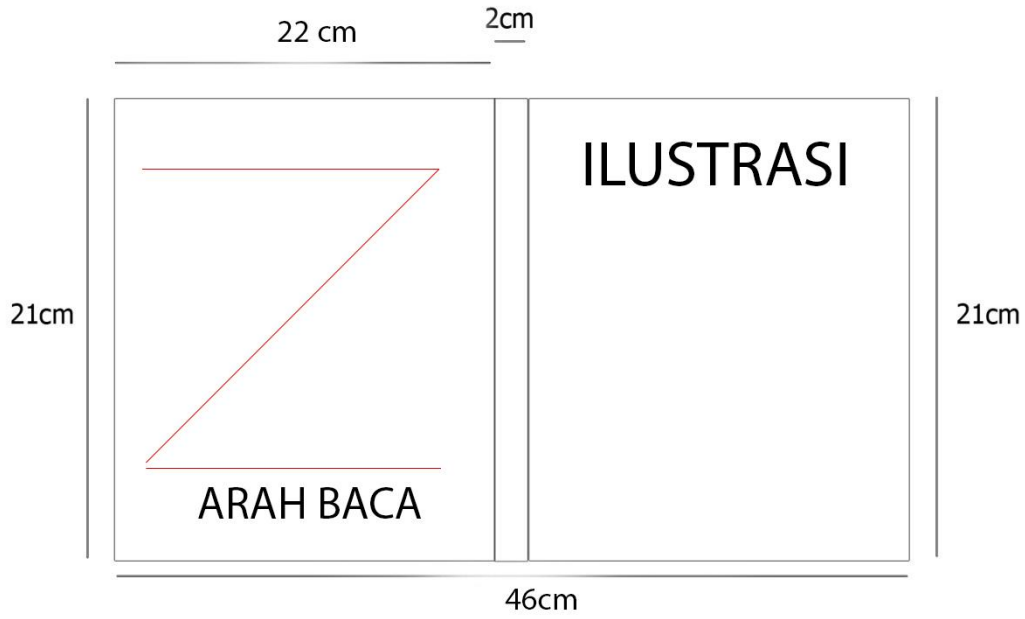
Tujuan penyebaran buku dimulai di bulan juni karena adanya libur panjang keagamaan sehingga memungkinkan para konsumen untuk berlibur dan membeli buku ini.

III.3 Konsep Visual

Di dalam buku ini terdapat dua sisi yang berseberangan. Disisi kanan di isi dengan materi tentang informasi makhluk mitos bangsa Irlandia sedangkan di sebelah kanan di isi dengan ilustrasi makhluk mitos bangsa Irlandia.

III.3.1 Format Desain

Format buku yang digunakan pada buku ilustrasi ini berupa persegi panjang vertikal atau *portrait* yang memiliki ukuran 22 x 21 cm. Ukuran ini dipilih dengan maksud ukurannya yang tidak terlalu besar yang memudahkan khalayak sasaran dalam membaca ataupun membawanya. Ukuran ini dirasa cukup untuk menampilkan gambar maupun teks yang ada didalam buku.

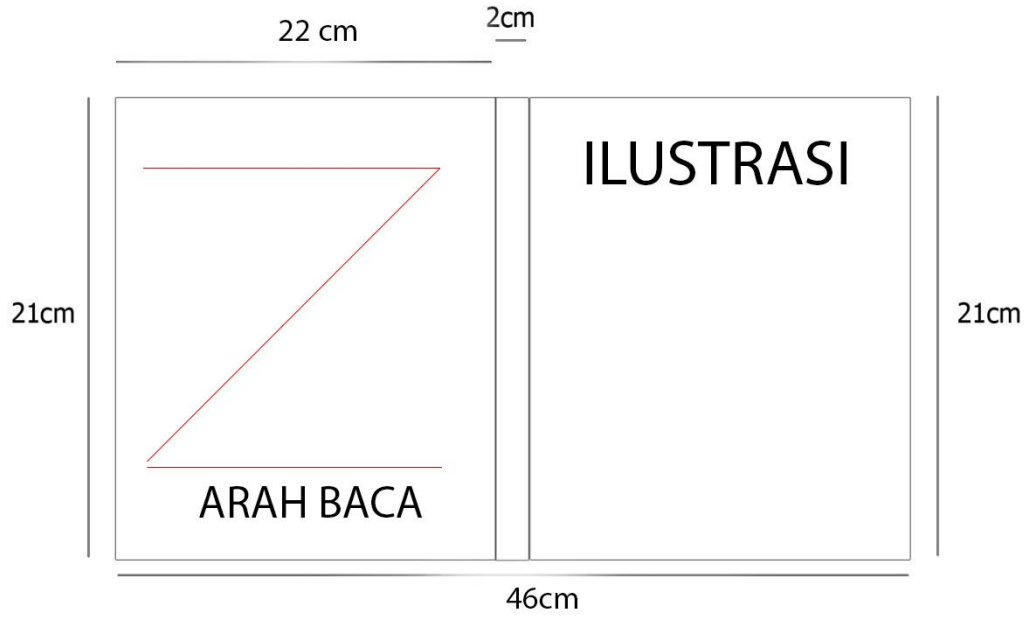


Gambar III.3 Format Buku
Sumber: data pribadi
(Diakses pada: 25 April 2017)

III.3.2 Tata Letak (*Layout*)

Tata letak adalah cara menyusun dan memadukan unsur-unsur komunikasi grafis ,seperti huruf, teks, garis, tabel, warna dan sebagainya (TeoriDesain.com, 2016). Tata letak bertujuan untuk menghasilkan desain atau media yang efektif dan efesien dalam menyampaikan. *Layout* dari buku ini terdiri dari elemen visual yang saling melengkapi dalam menyampaikan isi cerita. Tiap halaman buku akan memiliki *layout* yang sama. Ilustrasi akan ada di sebelah kanan halaman dengan menampilkan garis

besar adegan dalam cerita. Halaman sebelah kiri *layout* akan dibuat teks yang menceritakan cerita mitos irlandia..



Gambar III.4 Alur baca
(Ilustrasi pribadi 2017)

Arah baca atau *sequence* yang dipakai dalam perancangan buku ini akan memakai arah baca Z seperti buku pada umumnya, yaitu arah baca yang diawali dari kiri menuju kanan, lalu dilanjutkan kebagian bawah halaman. Hal ini bertujuan agar pembaca tidak kesulitan untuk membacanya karena format yang digunakan sama dengan buku pada umumnya.

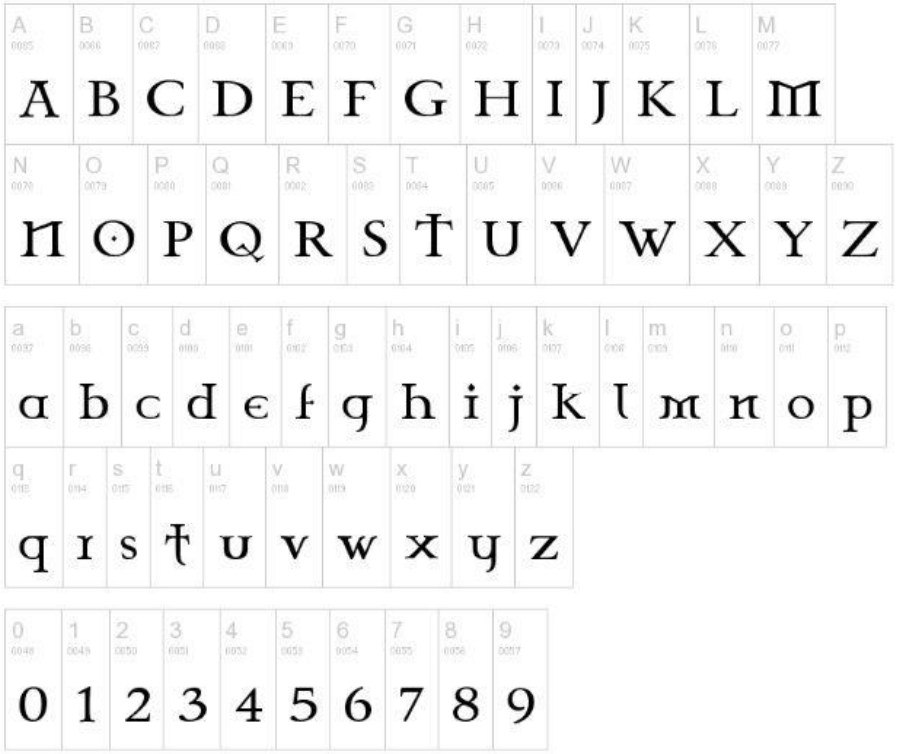
III.3.3 Tipografi

Menurut Roy Brewer (1971) tipografi memiliki arti yang luas mencakup penyusunan dan bentuk halaman, pemilihan dan penataan yang berhubungan dengan pengaturan baris-baris serta susunan huruf. Tipografi yang digunakan untuk perancangan buku ilustrasi ini menggunakan Jenis huruf Celtic Garamond the 2nd yang dibuat oleh Levi akan digunakan untuk *content body text* dan beberapa sub judul. Serta jenis huruf Celtic MD digunakan sebagai *Display*. Semua jenis *font* yang digunakan merupakan pemakaian komersil sehingga tidak adanya pelanggaran hak cipta yang dilakukan.

Jenis huruf ini sangat cocok digunakan untuk judul maupun kalimat-kalimat panjang karena jenis huruf ini sederhana dan memberikan kesan dari tulisan bangsa Irlandia kuno yaitu Gaelic tetapi mudah dibaca dan dimengerti.



gambar III.5 Contoh font yang akan digunakan Celtic MD
Sumber: http://www.dafont.com/celttic-md.font
(diakses pada: 26 April 2017)



gambar III.6 Contoh font yang akan digunakan yaitu Celtic Gammond the 2nd
Sumber: http://www.dafont.com/celtic-garamond-2nd.font
(Diakses pada: 26 April 2017)

III.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) adalah gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan dan sebagainya. Ilustrasi yang digunakan untuk memperjelas dan mempertegas dari pesan yang ingin disampaikan. Ilustrasi yang digunakan berupa ilustrasi dari cerita mitos dan makhluk mitos bangsa Irlandia. Pada pembuatan buku ini dibuat dengan menggunakan ilustrasi yang berupa sketsa tangan kemudian dipindai. Dengan begitu buku menjadi terlihat lebih menarik dan target audiens tidak mudah bosan untuk membacanya. Dengan penggunaan ornament Celtic Knot yang merupakan ciri khas dari ilustrasi Celtic itu sendiri. Gaya ilustrasi yang akan digunakan yaitu realis dan kartun dimaksudkan untuk menambah variasi dari ilustrasi yang akan dibuat.



Gambar III.7 Contoh ilustrasi mitos bangsa Irlandia
Sumber: https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/25/14/1d/25141dc3ea6d7613edb3dcf12bef4e15.jpg
(diakses pada: 5 mei 2017)

III.3.5 Warna

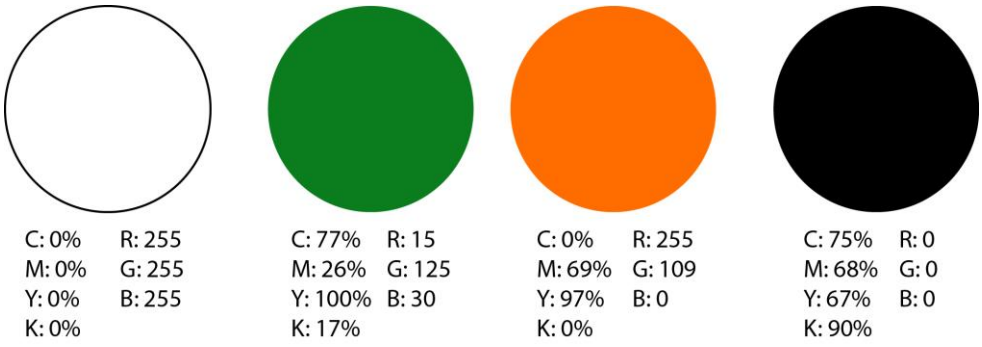
Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) warna diartikan sebagai kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya. Warna yang akan digunakan untuk desain buku ilustrasi ini menggunakan warna dari bendera Irlandia yaitu hijau, putih dan orange serta hitam sebagai warna dasar. Pemilihan warna-warna ini nantinya akan disesuaikan dengan *layout* dan elemen visual dari buku ilustrasi. Pada media yang akan dibuat dominan berwarna hijau karena kultur dari Irlandia sendiri yaitu dimana perayaan *St. Patrick Day* sangat mendunia yang saat merayakannya warga Irlandia diseluruh dunia akan mengenakan pakaian dan benda apapun yang berwarna hijau sehingga menjadi identitas bangsa Irlandia itu sendiri.



Gambar III.8 Bendera Republik Irlandia
Sumber: https://cdn.pixabay.com/photo/2015/10/10/23/45/irish-flag-981641_960_720.png
(Diakses pada 28/03/2017)



Gambar III.9 Perayaan *St. Patrick Day*
Sumber: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRN49T-0EKxRTxRyOy6QifeUE85tc1dQ9L2UclvkvZNjhpXFg35
(Diakses pada 6/08/2017)



Gambar III.10 Warna
Sumber: Dokumen Pribadi