BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak memiliki fungsi sebagai penentu segmentasi sebuah informasi agar diserap atau diterima baik untuk mencapai sebuah tujuan. Khalayak sasaran menurut Moriarty (dikutip Bestia, 2009, h.21) adalah sekelompok orang– orang dimana pesan komunikasi/iklan ditujukan. Khalayak sasaran dibagi menjadi 2 jenis yaitu Target Audiens dan Target *Market*.

a. Target Audiens

Menurut Kotler (seperti dikutip Normalina, 2012) Target Audiens adalah suatu aktifitas membagi atau mengelompokkan pasar yang heterogen menjadi pasar yang homogen atau memiliki kesamaan dalam hal minat, daya beli, geografi, perilaku pembelian maupun gaya hidup. Target Audiens ensiklopedia ini, adapun batasannya sebagai berikut:

- Demografis

  Jenis kelamin: Laki–laki dan Perempuan

  Umur: 9-12 tahun

  Status Ekonomi Sosial: Menengah–Menengah Atas

  Pendidikan: Sekolah Dasar

  Pekerjaan: Pelajar
- Geografis

  Wilayah regional kota Bandung

  Kaum urban
- Psikografis

  Pada segmentasi khalayak ini memiliki kepribadian yang unik, Menurut Jalaludin (2000), anak usia 7 hingga 14 tahun memiliki perkembangan pada perkembangan intelektualnya, perasaan, bahasa, sosial dan lainnya (h.117 – 137)

  Maka, target yang dituju adalah khalayak yang memiliki sikap/sifat sebagai berikut:

- Gemar membaca buku
- Gemar akan pengetahuan
- Gemar dalam bahasa atau sastra
- Gemar akan seni

b. Target *Market*

Menurut Solomon (seperti dikutip Normalina, 2012) Target *Market* ini adalah Orang, Manusia, atau Organisasi yang menjadi tujuan suatu perusahaan untuk memasarkan produknya. Dengan kata lain Target *Market* merupakan sasaran kedua atau sasaran peninjau atau target umum, khususnya bagi yang memiliki rasa ketertarikan terhadap sastra dan budaya.

III.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan digunakan sebagai acuan dalam mencapai target tujuan informasi. Berdasarkan aspek diatas maka, dapat dirancang sebuah media informasi mengenai hewan–hewan asli Sunda yang ada dikehidupan sekitar target utama dalam bentuk buku Ensiklopedia. Isi dari ensiklopedia ini meliputi informasi ringan tentang hewan, fakta-fakta yang terdapat pada hewan serta nama istilah hewan menggunakan bahasa Sunda sebagai tema besar, juga beberapa foto dari hewan tersebut. Padu padan antara sastra, pengetahuan alam, dan seni merupakan hal paling menonjol dari ensiklopedia ini, hal ini dipilih agar tidak membuat monoton target dalam menyerap informasi yang dituju.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Ensiklopedia ini dibuat untuk menyampaikan informasi tentang hewan–hewan asli tatar Sunda kepada target utama sebagai salah satu kekayaan budaya yang harus dikenal dan dilestarikan. Informasi yang terkait juga memiliki tujuan untuk menambah wawasan target utama akan hewan–hewan tersebut. Memberikan solusi bagi khalayak yang kurang mengetahui hewan–hewan apa saja di Sunda untuk lebih mengenal.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Komunikasi merupakan hal yang terjadi antara pemberi dan penerima kabar. Agar komunikasi dapat tersampaikan dengan baik dan dimengerti khalayak maka, perlu adanya pendekatan pengetahuan yang menyesuaikan dengan target. Pada pendekatan ini memakai metode:

a. Pendekatan Verbal

   Pada pendekatan komunikasi verbal digunakan dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Sunda. Namun, lebih dominan dalam pemakaian bahasa Indonesia karena bahasa tersebut dinilai lebih mencakup secara umum. Lalu, penggunaan bahasa Sunda sebagai bahasa sisipan agar jati diri buku dan tema besar buku tidak hilang. Penggunaan bahasa Sunda pun memakai bahasa Sunda kecap *panganteur* sebagai bahasa pokok sehari-hari suku Sunda.

b. Pendekatan Visual

   Pada pendekatan komunikasi visual digunakan ilustrasi berwarna dengan media cat air, menggunakan gaya gambar semi-realis untuk menciptakan nuansa alam yang kental namun tetap menarik.

III.2.3 *Mandatory*

Pada penulisan buku Ensiklopedia ini penulis bekerja sama dengan 2 lembaga yaitu Dinas Kebudayaan Kota Bandung dan penerbit Kiblat Utama Bandung. Keduanya dinilai tepat dalam mensukseskan buku ini karena sama-sama memiliki kepedulian terhadap budaya Sunda.

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang terkandung dalam buku ini adalah melestarikan dan menginformasikan salah satu kekayaan bahasa Sunda berupa *peperenian* tentang nama anak binatang agar, tidak punah dan tidak hilang dimakan jaman.

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya Bahasa yang digunakan ialah deskriptif atau pemaparan informasi. Selain deskriptif gaya informatif juga dipilih agar target dapat memahami materi dengan baik.

III.2.6 Strategi Kreatif

Agar buku Ensiklopedia ini dapat dikenal dan diingat, maka perlu adanya strategi kreatif yang menarik. Maka, buku ini mencoba mempertahankan ilustrasi wujud dan habitat asli dari hewan tersebut untuk menunjukan fakta dan realita di dunia nyata hewan-hewan tersebut, selain itu adanya fakta-fakta dan info menarik lainnya menjadikan ensiklopedia ini berbeda dengan buku yang lainnya, penggunaan ilustrasi yang lekat dengan daya imajinasi juga penuh warna dinilai menjadi strategi yang baik.

III.2.7 Strategi Media

Strategi ini digunakan untuk mendapatkan perhatian dan perwujudan target agar mampu dengan baik menyerap efektif penyampaian pesannya.

a. Media Utama

   Ensiklopedia adalah sejumlah tulisan yang berisi penjelasan yang menyimpan informasi secara komprehensif dan cepat dipahami serta dimengerti mengenai keseluruhan cabang ilmu pengetahuan atau khusus dalam satu cabang ilmu pengetahuan tertentu yang tersusun dalam bagian artikel-artikel dengan satu topik bahasan pada tiap-tiap artikel yang disusun berdasarkan abjad, kategori, atau volume terbitan dan pada umumnya tercetak dalam bentuk rangkaian buku yang tergantung pada jumlah bahan yang disertakan. (Komandoko,2010)

   Media utama yang dirancang adalah buku ensiklopedia binatang Sunda. Penggunaan dominan ilustrasi dinilai mampu menarik minat target dan mampu lebih diingat target dibandingkan hanya dengan bacaan semata. Ensiklopedia ini dicetak dengan ukuran kertas A4, *Hardcover*,dan menggunakan kertas *Art paper* 160gr.

b. Media Pendukung

Dalam menunjang keberhasilan buku ini untuk dikenal target maka, perlu adanya media-media pendukung selain media utama. Media pendukung ini diambil sesusai dengan keseharian target. Media pendukung dibagi menjadi 3 jenis yaitu media promosi, media *gimmick*, dan media *merchandise*. Berikut beberapa media pendukungnya:

a. Media Promosi

Media promosi bertujuan untuk menkomunikasikan suatu produk agar khalayak atau masyarakat mengenal dan mengetahui keberadaan produk tersebut. Contohnya :

- **Poster**

  Poster digunakan untuk media informasi pra-terbit buku tersebut, didalam poster ini terdapat informasi dari buku baik bentuk *dummy* buku, penawaran–penawaran yang bersangkutan dengan buku dan ilustrasi penunjang *layout* buku. Poster ini dicetak pada *Art paper* 150gr ukuran A3.

.- *X-Banner*

X-banner digunakan untuk media informasi terbit buku tersebut, biasanya digunakan dalam pameran, *launching* buku atau di*display* ditoko - toko buku. Pemakaian *X-banner* dinilai lebih efisien dan dapat berdiri kokoh saat di*display*. *X-banner* ini dicetak pada bahan flexi korea ukuran 160cm x 60cm.

- ***Flyer* Media sosial**

  Flyer ini dibuat sebagai media promosi pra-terbitnya buku, terbitnya buku serta media pengingat yang mampu mencangkup secara keseluruhan informasi bersangkutan dengan buku dan jangkauan yang lebih luas untuk segi penyebarannya. *Flyer* ini disebar melalui akun instagram dan twitter. Ukuran *Flyer* yang digunakan 8:10 *Pixel*.

- ***Flyer* Cetak**

  Flyer ini dibuat sebagai media promosi terbitnya buku serta media pengingat yang mampu mencakup informasi secara keseluruhan. Terdapat penawaran khusus yang dicantumkan pada *Flyer* cetak yang berguna mempromosikan buku, seperti setiap pembelian dengan membawa *flyer* cetak ini maka akan mendapatkan hadiah menarik. *Flyer* dicetak pada bahan *Art paper* 180gr dengan ukuran 14 cm x 21cm.

b. *Gimmick*

Gimmick dibuat untuk menarik perhatian khalayak terhadap produk yang dijual, dibuat dengan menarik dan dibagikan secara gratis pada khalayak. Contohnya :

- **Pembatas Buku**

  Pembatas buku ini dibuat selain sebagai kegunaannya memberi tanda pada halaman yang dibaca adalah sebagai pengingat dari buku ini. Bentukan dari pembatas buku dibuat unik dengan kepala – kepala hewan yang dapat terlihat diluar buku, juga beberapa informasi terkait di dalamnya. Pemabatas buku ini dicetak ukuran 13cm x 3cm berbahan *Art paper* tebal dengan laminasi *doff*.

- **Stiker**

  Stiker digunakan sebagai media promosi terbit buku tersebut, biasanya dalam setiap pembelian buku stiker ini dibagikan gratis, selain itu stiker ini dipakai sebagai pengingat dari buku ini. Bentuk dari stiker ini adalah bulat didalamnya terdapat gambar hewan dan informasi terkait dicetak ukuran 7cm x 5cm *Vinyl* laminasi *doff*.

- **Gantungan Kunci**

  Gantungan Kunci digunakan sebagai media promosi terbit buku, dipakai sebagai pengingat dari buku ini yang dibagikan secara gratis. Gantungan kunci ini berbentuk hewan – hewan yang ada didalam buku. Gantungan kunci dicetak pada kayu ukuran 6cm x 6cm.

c. Media *Merchandise*

Merchandise adalah produk yang dijual terpisah digerai atau toko yang menjual media utama, seperti toko buku atau *booth* pameran. Contohnya:

- **Kartu Kuartet**

  Kartu kuartet ini merupakan merch yang dinilai tepat karena dapat dimainkan bersama – sama dan berinteraksi. Permainan ini dinilai merupakan media yang dapat dipakai target audiens sebagai sarana bermain dan belajar. Isi dari kartu ini adalah informasi dari hewan – hewan yang ada di buku. Kartu ini dicetak pada kertas stiker *choromo* dan laminasi *doff* dengan ukuran 5cm x 8cm. Bentuk *packaging* yang unik menunjang daya anak dalam permainan ini.

- ***Notebook***

  Notebook ini merupakan *notebook* yang multi fungsi selain untuk catatan juga digunakan sebagai buku gambar/sketsa. *Notebook* dipilih sebagai merch karena merupakan benda yang lumrah digunakan target audiens. *Cover notebook* yang menyerupai *cover* buku digunakan untuk menarik perhatian target audiens dan sebagai media pengingat dari buku tersebut. *Cover* dicetak dengan kertas *Art paper 260gr* laminasi *doff*, jilid ring, isi *notebook* kertas *sketch* ukuran 14cm x 21cm.

- ***Puzzle***

  Puzzle ini merupakan bentuk media pengingat berupa permainan yang mengasah otak dan kreatifitas anak, terdapat beberapa informasi yang juga dapat menambah wawasan anak. Dibuat tidak begitu rumit namun tetap mengasah kemampuan karena konsepnya bermain dan belajar. Dicetak dengan ukuran 19cm x 12cm pada media triplek 3m.

III.2.8 Strategi Distribusi dan Penyebaran Media

Strategi distribusi digunakan untuk mengatur dimana saja tempat penyebaran dan waktu mana yang tepat untuk menyebarkan sebuah produk. Sedangkan untuk penyebaran media itu sendiri melalui cara *offline* seperti pada toko buku dan saat pameran berlangsung.

a. Berikut tahapan daftar distribusi ensiklopedia:

Tabel III.1 daftar distribusi

Sumber : Pribadi (2017)

Media	Juni				Juli				Agustus			
2017												
Ensiklopedia												
Flyer												
Media Sosial												
Notebook												
Poster												
Stiker												
Pembatas buku												
Puzzle												
Gantungan Kunci												
Kartu Kuartet												
X-Banner												

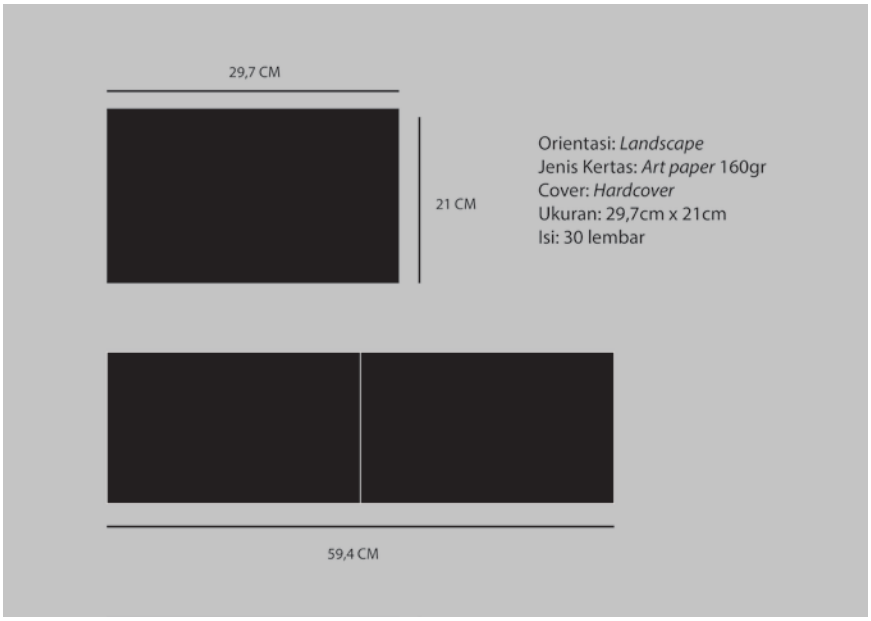
Dari daftar distribusi diatas dapat disimpulkan bahwa, pada bulan Juni dan Juli pendistribusian media baik media utama atau media pendukung tersebut digelar seiring dengan pergantian kalender akademik anak, momen tersebut dinilai tepat dimana kunjungan konsumen meningkat pada toko-toko buku, Selain itu juga pada 23 Juli terdapat momen Hari Anak Nasional yang dijadikan hari diskon bagi setiap penjualan buku untuk memperingati hari tersebut. Terdapat pula jeda pendistribusian *merchandise* pada bulan Juli untuk menggiring rasa penasaran konsumen akan *merchandise* yang dijual. Sehabis jeda pendistribusian dimulai kembali pada bulan Agustus. Media promosi pada media sosial aktif selama penjualan buku berlangsung untuk menunjang informasi pra terbit dan terbitnya buku, selain itu informasi terkini dari penjualan juga akan di unggah pada media sosial.

III.3 Konsep Visual

Ensiklopedia ini meliputi informasi ringan tentang hewan, fakta-fakta yang terdapat pada hewan serta nama istilah hewan menggunakan bahasa Sunda sebagai tema besar, juga beberapa foto dari hewan tersebut. Padu padan antara sastra, pengetahuan alam, dan seni merupakan hal paling menonjol dari ensiklopedia ini, hal ini dipilih agar tidak membuat monoton target dalam menyerap informasi yang disampaikan.

III.3.1 Format Desain

Agar buku ini tepat sasaran baik dalam materi dan penampilan maka, perlu adanya format desain, format desain yang dipakai adalah bentuk buku *landscape* agar, ilustrasi pada buku sesuai dengan keadaan aslinya, dimana pemandangan akan dapat lebih terlihat dan tergambarkan jelas jika menggunakan bentuk *landscape*. Selain hal tersebut, bentukan ini bertujuan untuk dapat memetakan visual dan menarik perhatian target. Ukuran buku yang tidak begitu besar bertujuan agar mudah dibawa kemana saja sehingga dapat dibaca dimana dan kapan saja.

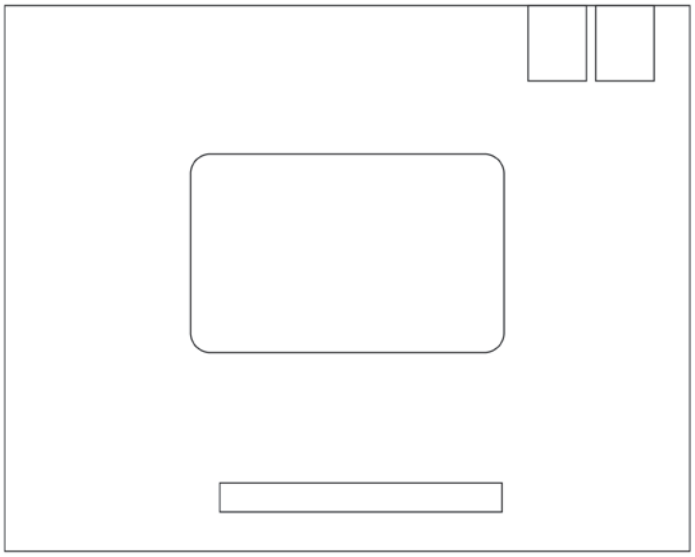


Gambar III.1 Sketsa format desain

Sumber: pribadi (2017)

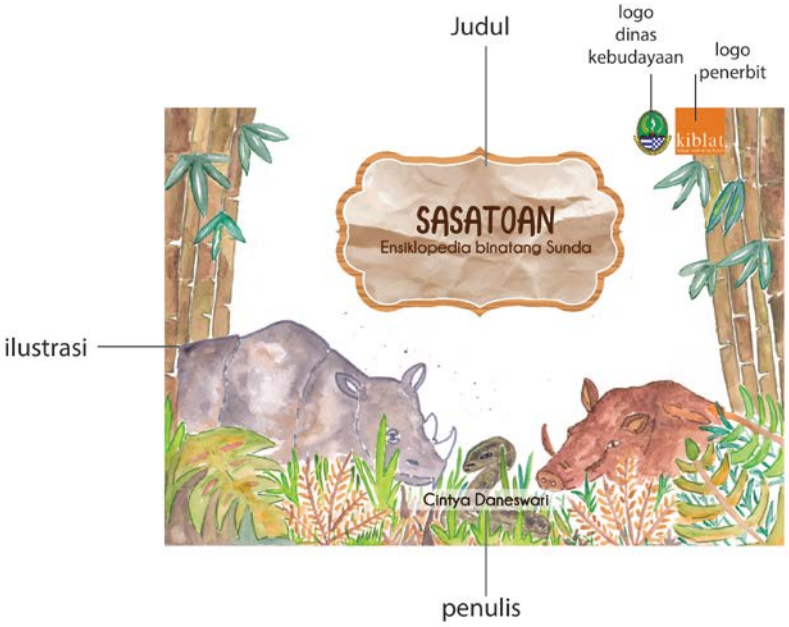
III.3.2 Tata Letak

Tata letak sangat diperlukan untuk keterbacaan target dan untuk alur membaca yang baik. Keseimbangan antara ilustrasi dan juga teks merupakan sebuah komposisi yang harus diperhatikan agar mencapai sebuah buku yang baik. Tata letak dari buku ensiklopedia tata baca yang disuguhkan adalah dari kiri ke kanan dimulai dari papan informasi, lalu pada bulatan fakta, catatan penting dan nama ilmiah. Tata letak ini lebih mengedepankan ilustrasi sebagai pusat perhatiannya namun, tetap tidak menghilangkan informasi–informasi yang tersedia untuk tersampaikan dengan jelas dan baik. Berikut ini beberapa *layout* yang dipakai pada buku:



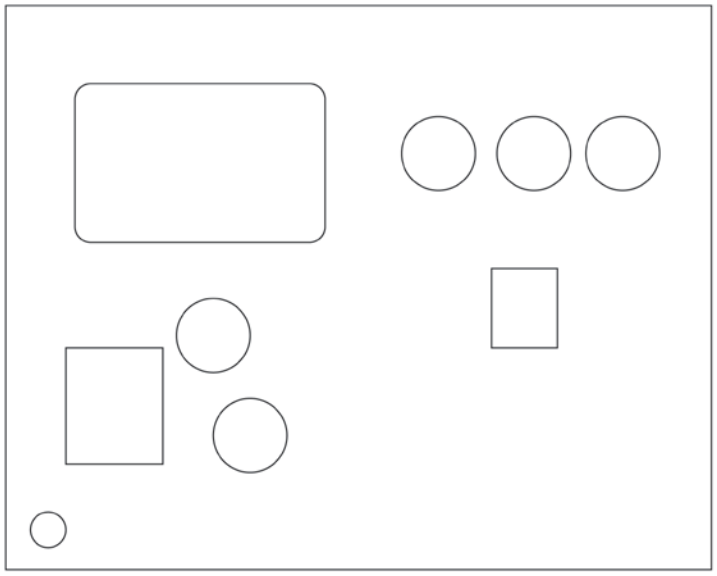
Gambar III.2 Layout sketsa cover

Sumber: data pribadi (2017)



Gambar III.3 *Layout* cover

Sumber: data pribadi (2017)



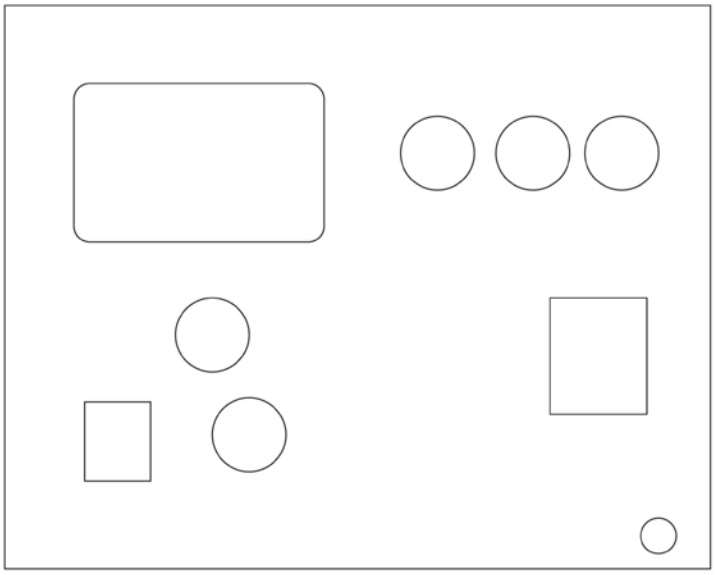
Gambar III.4 *Layout* sketsa isi buku nomor genap

Sumber: data pribadi (2017)



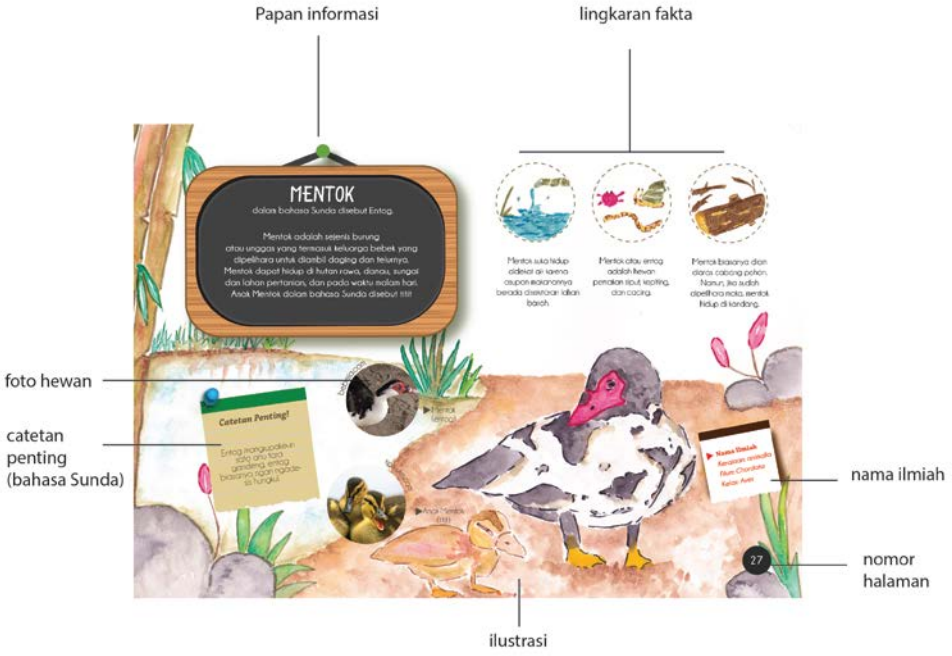
Gambar III.5 *Layout* isi buku nomor genap

Sumber: data pribadi (2017)



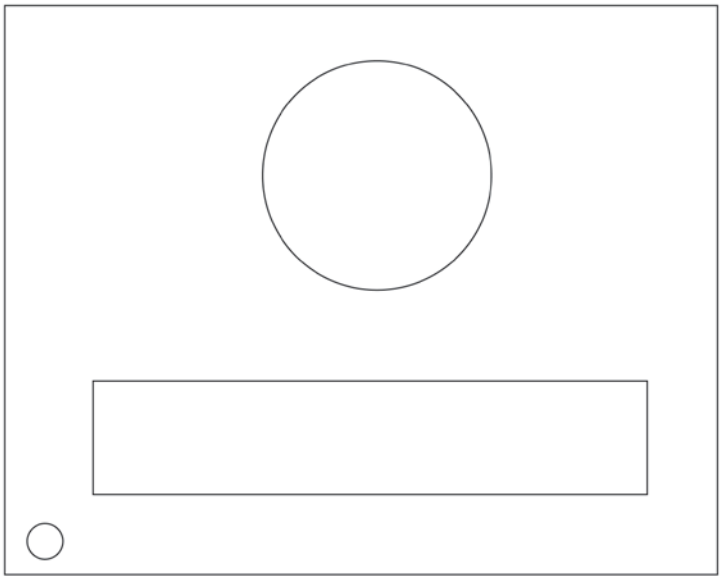
Gambar III.6 *Layout* sketsa isi buku nomor ganjil

Sumber: data pribadi (2017)



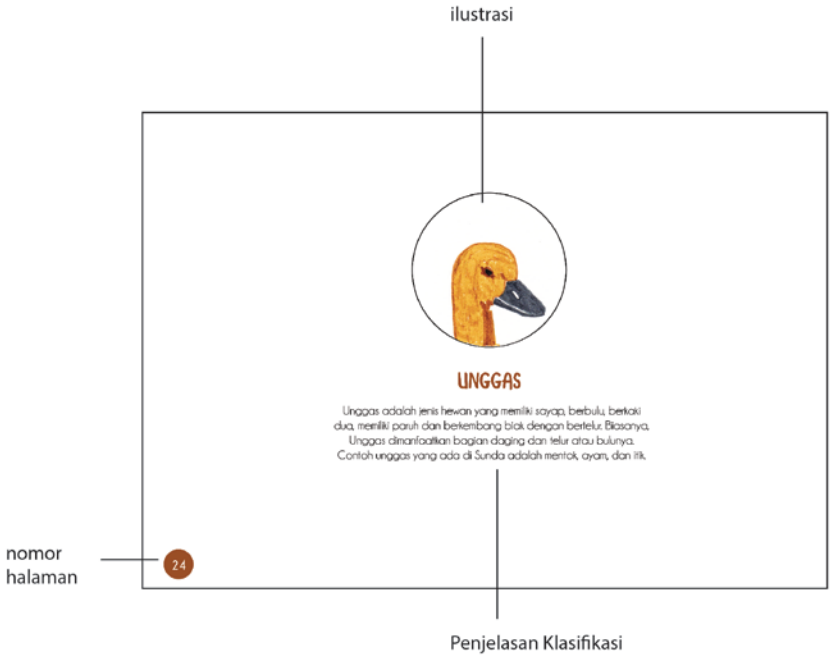
Gambar III.7 *Layout* isi buku nomor ganjil

Sumber: data pribadi (2017)



Gambar III.8 Sketsa *layout* penjelasan klasifikasi nomor genap

Sumber: data pribadi (2017)



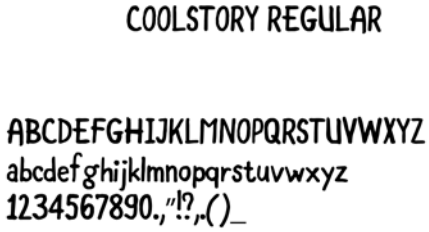
Gambar III.9 *Layout* penjelasan klasifikasi nomor genap

Sumber: data pribadi (2017)

III.3.3 Tipografi

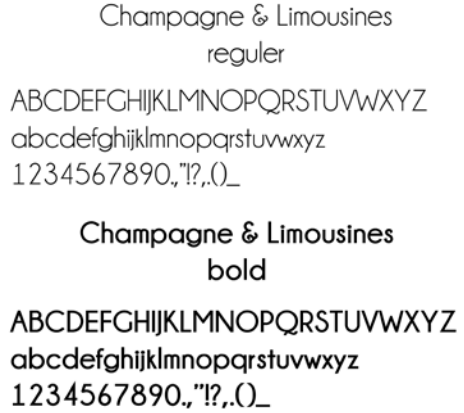
Tipografi merupakan hal terpenting bagi sebuah anatomi buku. Adi Kusrianto (seperti dikutip Adi Kusrianto,2007 : h.191) Tipografi merupakan sebuah alat komunikasi, oleh sebab itu tipografi harus bias berkomunikasi dalam bentuknya yang paling kuat, jelas dan terbaca (legibility).

Sebuah buku harus dapat menyampaikan pesan dengan maksimal. Berikutini adalah font yang dipakai pada buku:



Gambar III.10 *Font Coolstory Regular*
Sumber: data pribadi (2017)

Penggunaan *font headline* yang mengandung kesan ceria dan *playful* cocok digunakan untuk buku ilustrasi anak.



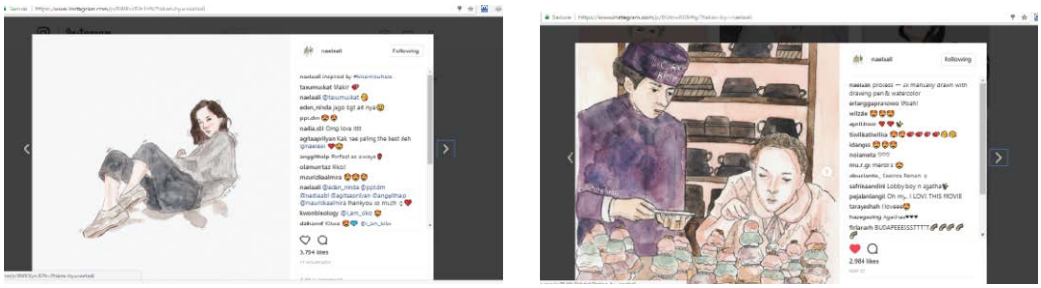
Gambar III.11 *Font Champagne & Limousine*
Sumber: data pribadi (2017)

Penggunaan *font* ini sebagai font *body text* untuk menunjang keterbacaan yang bersifat semiformal dan tidak terlalu berat untuk dibaca, disesuaikan dengan konsep yang minimalis.

III.3.4 Ilustrasi

Perancangan Ensiklopedia ini menggunakan ilustrasi yang semi-realis dan berwarna dikerjakan secara manual lalu melalui tahap editing kepekatan cahaya melalui media digital. Tanpa menghilangkan bentukan asli hewannya namun, tidak terlalu menggambarkan kerumitan seperti layaknya gaya gambar realis. Penonjolan teknik merwarna dengan cat air sangat diperhatikan agar ilustrasi terasa hidup. Penambahan ilustrasi lainnya yang penuh gaya imajinasi menambah kesan ramai pada ilustrasi utama.

Naela Ali merupakan illustrator aktif didunia maya yang memakai cat air sebagai media utama mewarnanya. Teknik cat air yang dipakai mengeluarkan warna-warna cerah dan hasil yang diperolehnya sangat mengeluarkan tekstur dan energi dari cat air itu sendiri.



Gambar III.12 Naela Ali *Artwork*

Sumber: instagram.com/naelali (2017)

Ensiklopedia Bocah Muslim merupakan referensi besar dari buku ini, banyaknya gambar yang menarik dan jelas menjadi kekuatan dari buku ini. Setiap halamannya terlihat penuh namun tidak membuat mata jenuh untuk membaca atau melihat isi dari Ensiklopedia tersebut.



Gambar III.13 Layout Buku Ensiklopedia Bocah Muslim

Sumber: fabara-kidsshop.blogspot.co.id (diakses 22 Agustus 2017)

Berikut ini adalah referensi dari karakter properti yang dipakai, ini merupakan beberapa tanaman endemik Jawa Barat yang sering ditemui di habitat hewan tersebut :



Gambar III.14 Tanaman Paku

Sumber: Fredikurniawan.com (diakses pada 22 Agustus 2017)



Gambar III.15 Tanaman Bambu

Sumber: mag.seekmi.com (diakses pada 22 Agustus 2017)

Tanaman-tanaman ini banyak ditemui di tanah Sunda, itu mengapa buku ini menyisipkan tanaman ini untuk memperkental keragaman hayati pada gambar selain dari kekayaan hewani.



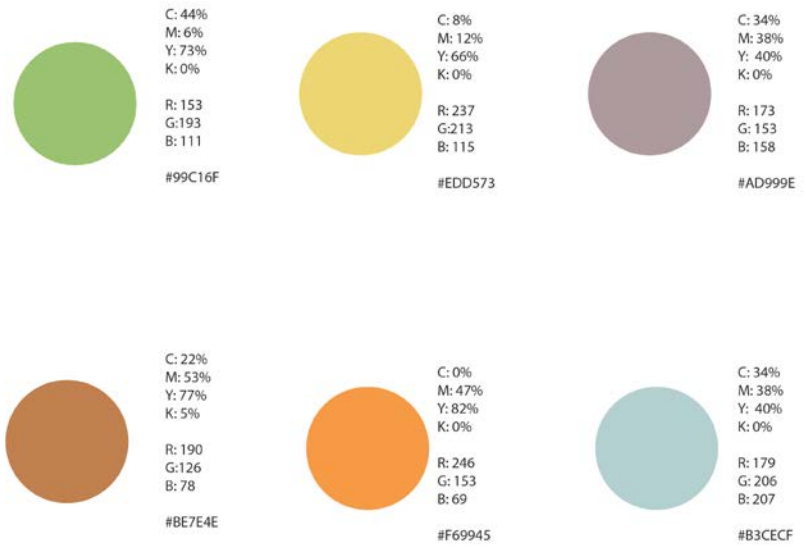
Gambar III.16 Ilustrasi Mentok

Sumber: data pribadi (2017)

Ilustrasi ini salah satu hewan yang ada didalam buku, pemakaian cat air dan pemekatan cahaya menghasilkan warna dan tekstur cat air terlihat jelas. Pemakaian beberapa elemen tanaman endemik Sunda pun terlihat dari pemakaian tanaman bambu.

III.3.5 Warna

Warna yang terdapat pada buku Ensiklopedia ini beragam namun cenderung kepada penggunaan warna alam seperti hijau, coklat, crem, kuning. Ini merupakan warna–warna netral yang terdapat dikeadaan alam sekitar target. Warna–warna tersebut dinilai mampu menghidupkan gambar serta nyaman untuk dilihat berlama–lama. Penting sekali untuk tetap menjaga konsistensi warna pada sebuah ilustrasi, agar gambar selalu terlihat menarik dan tidak monoton.



Gambar III.17 Saturasi Warna

Sumber: data pribadi (2017)

III.3.6 Arti Warna

Warna memiliki arti simbolik sebagai sebuah makna bagi sebuah warna, penggunaan warna natural ini memiliki makna yang mewakili isi buku

tersebut. Menurut Anggraini (2016) warna memiliki makna sebagai berikut:

- Hijau

  Hijau melambangkan alam, kehidupan, simbol fertilitas, sehat, dan natural.

- Kuning

  Kuning melambangkan suasana santai, gembira, harapan, toleran, dan eksentrik.

- Abu

  Abu melambangkan kesederhanaan, intelek, dan futuristik.

- Coklat

  Coklat melambangkan natural, hangat, membumi, kesejahteraan dan elegan

- Orange

  Orange melambangkan sosialisasi, keceriaan, segar, dan energy.

- Biru

  Biru melambangkan langit, air, ketenangan, berasosiasi dengan alam.

.