BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1. Khalayak Sasaran

Khalayak merupakan sekumpulan orang atau masyarakat yang menjadi sasaran komunikasi. Sedangkan sasaran adalah hasil yang akan dicapai secara nyata dalam rumusan yang lebih spesifik dan terukur. Khalayak sasaran dibutuhkan agar informasi yang ditujukan akan tepat mengarah kepada objek utama yang akan dituju.

Dari hal tersebut, maka khalayak sasaran dapat ditentukan menjadi dua target, pertama target primer dan kedua target sekunder.

Khalayak Sasaran Primer dapat dilihat beberapa faktor, yaitu:

A. Demografis

Demografis Menurut M. Suyanto (2006:22) adalah segmentasi yang didasarkan pada peta kependudukan. Seperti: usia, gender, tingkat pendidikan, status ekonomi, pekerjaan dan penghasilan.

Usia : 9 – 12 Tahun
Gender : Laki-laki dan perempuan
Tingkat Pendidikan : Sekolah Dasar
Status Ekonomi : Menengah keatas

Khalayak sasaran dengan usia 9 – 12 Tahun Menurut Charlotte Buhler adalah pada masa ini anak usia 9 – 12 tahun Keinginan bermain berkembang, semangat dan pertumbuhan jasmani sangat subur.

B. Geografis

Geografis Menurut M. Suyanto (2006) adalah segmentasi berdasarkan geografis yang mencakup suatu wilayah Negara, provinsi, kabupaten, kota. Secara geografis ditunjukan pada masyarakat yang hidup di kalangan menengah keatas khususnya di kota Bandung.

C. Psikografis

Psikografis adalah segmentasi berdasarkan gaya hidup dan kepribadian manusia. Menurut seorang ahli anak yaitu Dr. Soetjiningsih DSAK, (1998:1) dalam *Tumbuh Kembang Anak* mengatakan sifat anak pada umur 9-12 tahun memiliki sifat seperti: ketangkasan meningkat, tertarik membaca pada media bergambar, menguraikan objek-objek pada gambar, bermain, menentang dan kurang sopan, cemas terhadap kegagalan, keterampilan lebih individual, menyukai kelompok. Hal ini merupakan perancangan yang tepat.

D. Consumer Insight

Pengertian *Consumer Insight* Menurut Amalia E. Maulana (h.25) "proses mencari tahu secara lebih mendalam dan holistik, tentang latar belakang perbuatan, pemikiran dan perilaku seorang konsumen yang berhubungan dengan produk dan komunikasi iklan."

Secara singkat *Consumer Insight* dapat diartikan sebagai mencari tahu secara mendalam mengenai perilaku seseorang.

Dalam perancangan informasi ini, perancangan mempertimbangkan 3 aspek yang mendasari *Consumer insight:*

- *Want :* Semua orang tua selalu menginginkan yang terbaik untuk anaknya. Maka informasi kesehatan seperti ini sangat penting diketahui oleh orang tua dan anak.
- *Need :* Bela diri *tae kwon do* kurang diminati untuk anak-anak, sehingga orang tua dan anak harus paham manfaat beladiri *tae kwon do* untuk anak-anak, hal ini bukan menjadi kewajiban namun sudah menjadi kebutuhan. Begitu juga dengan informasi seperti ini yang sangat dibutuhkan oleh orang tua dan anak.
- *Expectation :* Untuk memenuhi harapan khalayak sasaran, perancang mengemas informasi sebaik mungkin agar mudah dipahami oleh khalayak sasaran.

E. Consumer Journey

Consumer Journey merupakan data yang didapat dari keseharian khalayak sasaran. Hal ini penting dilakukan agar media informasi tentang manfaat bela diri *tae kwon do* untuk anak-anak dapat tersampaikan berdasarkan keseharian dari khalayak sasaran.

Tabel. III.1 *Consumer Journey*
Sumber: Data Pribadi (2017)

Anak Usia 9-12 Tahun	Aktifitas	Tempat	Poin of Contact
Pukul 05.45	Bangun Tidur Pagi, Menonton	Kamar	Kamar, tv
Pukul 06.00	Mandi	Kamar Mandi	Handuk, pakaian, alat mandi
Pukul 06.30	Sarapan Pagi	Rumah/Tempat Makan	Tv, meja, kursi, makanan, minuman
Pukul 06.45	Berangkat Sekolah	Jalan	Tas, Buku, Tempat Minum, baju, celana
Pukul 07.00	Belajar	Sekolah/Kelas	Kursi, meja, alat tulis, buku-buku, kelas, guru, murid-murid
Pukul 9.30	Istirahat	Kelas /Kantin	Kursi, meja, tempat minum.
Pukul 10.00	Belajar	Kelas	Kursi, meja, alat tulis, buku-buku, kelas, guru, murid-murid
Pukul 12.00	Pulang Sekolah,	Jalan kaki, Kendaraan umum/pribadi	Tas, Alat Tulis, Tempat Minum, baju, celana.
Pukul 13.00	Makan,	Rumah, kamar,	Tv, Meja, Kursi,

	menonton Tv	halaman rumah	Makanan, Minuman kamar, tempat belajar
Pukul 14.00	Tidur Siang	Rumah, kamar, halaman rumah	Kamar, tv
Pukul 15.00	Bangun Tidur Siang	Rumah, kamar	Kamar, tempat tidur, meja belajar
Pukul 15.30	Mandi Sore	Kamar mandi	Handuk, pakaian, alat mandi
Pukul 16.00	Belajar, Bermain	Rumah, Tempat belajar (Kelas tambahan, ekstakulikuler)	Tas, Alat Tulis, Tempat Minum, baju, celana, Tv, Meja, Kursi, Makanan, kamar, tempat belajar
Pukul 17.00	Pulang Ke Rumah	Jalan, rumah	Tas, Alat Tulis, Tempat Minum, baju, celana.
Pukul 18.00	Menonton Tv, Belajar, kumpul keluarga	Rumah	Tv, meja, kursi, kamar, tempat belajar, alat tulis, buku-buku
Pukul 20.00	Tidur	Rumah, kamar	Kamar, tv

Khalayak Sasaran Sekunder dapat dilihat beberapa faktor, yaitu:

A. Demografis

Demografis Menurut M. Suyanto (2006:22) adalah segmentasi yang didasarkan pada peta kependudukan. Seperti: usia, ras, gender, status ekonomi, tingkat pendidikan, pekerjaan dan penghasilan.

Usia : 25-35 Tahun

Gender : Laki-laki dan perempuan

Pekerjaan : Bekerja dan Ibu Rumah Tangga

Status Ekonomi : Menengah

B. Geografis

Pada perancangan ini Segmentasi Geografis yang dituju adalah wilayah bandung perkotaan.

C. Psikografis

Pada perancangan ini Segmentasi Psikografis yang dituju adalah masyarakat yang menyadari pentingnya kesehatan dan memperdulikan kesehatan bagi anak-anak.

III.2. Strategi Perancangan

Dalam perancangan media informasi manfaat bela diri *tae kwon do* untuk anak-anak ini, perlu adanya strategi perancangan yang tepat agar pesan yang akan disampaikan mudah diterima oleh khalayak sasaran. Bentuk media yang digunakan pada media informasi ini adalah buku cerita bergambar, yang berfungsi sebagai bahan pengetahuan tentang bela diri *tae kwon do* sejak kecil.

III.2.1. Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi perancangan ini adalah untuk mengenalkan terkait manfaat bela diri tae kwon do untuk anak-anak, dikemas melalui cerita bergambar kepada khalayak sasaran orang tua untuk anak-anak. Sehingga mudah dipahami dan lebih menarik untuk dipelajari.

III.2.2. Pendekatan Komunikasi

Dalam menyampaikan sebuah informasi kepada masyarakat dibutuhkan pendekatan komunikasi agar informasi yang disampaikan dapat dengan mudah diterima dan dipahami oleh khalayak sasaran. Sehingga dibuatlah stategi komunikasi visual dan komunikasi verbal untuk menyampaikan informasi mengenai manfaat bela diri *tae kwon do* untuk anak-anak.

1. **Pendekatan Komunikasi Secara Visual**

   Pendekatan visual yang akan ditampilkan pada perancangan media informasi ini berupa ilustrasi kartun menggunakan teknik cat air agar lebih

dekat dengan khalayak sasaran sehingga visual mudah dipahami dan dimengerti. Perancangan ini juga menciptakan seorang anak seorang anak *tae kwon do* laki-laki dan seorang anak *tae kwon do* perempuan yang menjadikan perwakilan. Hal ini dilakukan agar anak-anak sebagai pembaca merasa lebih dekat dan lebih memahami bahwa karakter-karakter di dalam buku cerita ini masih seusia dengannya.

2. **Pendekatan Komunikasi Secara Verbal**

   Pendekatan verbal yang akan ditampilkan pada perancangan ini adalah bahasa Indonesia sehingga akan lebih mudah dan dimengerti, juga informasi yang disampaikan mudah diterima dan dipahami oleh khalayak sasaran.

III.2.3. *Mandatory*

Pada perancangan media buku cerita ini bekerja sama dengan penerbit buku Bhuana Ilmu Populer (BIP). Dimana penerbit tersebut merupakan penerbit yang sering menerbitkan buku-buku *parenting* dan anak.

Gambar III.1 Logo Bhuana Ilmu Populer

Sumber : http//www.bhuanailmupopuler.com (diakses pada 6/5/2017)

III.2.4. Materi Pesan

Materi pesan yang disampaikan pada perancangan buku cerita ini terdiri dari beberapa tahapan. Tahap awal memperkenalkan karakter yang berperan dalam buku cerita ini untuk memudahkan khalayak sasaran menerima pesan. Lalu

menyampaikan informasi manfaat bela diri *tae kwon do* untuk anak-anak melalui buku cerita bergambar.

III.2.5. Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang diguanakan pada perancangan ini menggunakan gaya bahasa penegasan. Terkait dengan gaya bahasa penegasan, ketika mengungkapkan manfaat dari pelaku dan sikap baik yang ditunjukan oleh karakter utama yang baik dan patut ditiru. Misalnya, dalam menggambarkan asiknya menolong teman.

III.2.6. Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan perencanaan yang bertujuan agar media informasi yang di rancang yaitu buku cerita, efektif dan menarik agar pembaca tidak cepat bosan dan senang membacanya. Adapun beberapa tahapan strategi kreatif yang digunakan diantaranya sebagai berikut:

1. Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi pada buku cerita ini menggunakan gaya ilustrasi kartun, disesuaikan dengan khalayak sasaran yaitu anak-anak.



Sumber: III.2 Referensi Gambar dari Annydut
https://www.instagram.com/p/BRmXiWDjSGM/



Sumber: III.3 Referensi Gambar dari Annydut
https://www.instagram.com/p/BRmXiWDjSGM/

Gaya gambar anatomi tubuh pada karakter dibuat lebih sederhana, tidak terlihat kaku seperti layaknya manusia asli. Pada bagian kepala dibuat sedikit lebih besar agar mudah mengenal setiap karakter.

2. *Copywriting*

- ***Headline:*** **Hidup Sehat**

Maksud dari *headline* ini adalah ingin menegaskan kepada khalayak sasaran bahwa bela diri itu sangat baik terutama bagi anak-anak. Sesuai dengan pesan utama yang ingin disampaikan yaitu tentang "Hidup Sehat" dan adanya tokoh yang mewakili dari seorang *tae kwon do in* yaitu tae dan dodo maka dengan judul "Hidup Sehat bersama Tae dan Dodo" pesan yang disampaikan diharapkan langsung terkunci dibenak khalayak sasaran.

3. *Storyline*

Menurut Aminudin (1991:126) menjelaskan bahwa "*storyline* adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalani suatu cerita bisa berbentuk dalam rangkaian peristiwa yang berbagai macam".

Storyline dari buku cerita ini dari kehidupan sehari-hari dengan menggunakan alur maju (*progesi*) sebuah alur yang memiliki klimaks di akhir.

Storyline dari buku cerita ini dari kehidupan sehari-hari, namun informasinya tetap sampai kepada khalayak sasaran.

Tabel III.2 *Storyline*

Sumber: Data Pribadi (2017)

Scene	*Setting*	*Storyline*
1	Jalan	Tae adalah anak kecil yang jago *tae kwon do* yang berasal dari korea. Ia akan pergi ke Indonesia untuk berkunjung ke rumah pamannya yang berada di Bandung.
2	Jalan	Akhirnya tae pun sampai di rumah pamannya dan bertemu dengan dodo. Dodo adalah teman sejak kecilnya. Mereka mempunyai hobi yang sama yaitu beladiri *tae kwon do.*
3	Tempat Latihan	Suatu hari tae dan dodo mulai latihan bela diri di Gelanggang Taruna yang di latih oleh ayahnya dodo sekaligus Pamannya tae.
4	Jalan	Ditengah perjalanan tae dan dodo bertemu dengan doni sedang bermain sendiri.
5	Jalan	Doni adalah temannya dodo. ia sangat pemalu dan sering di bully oleh teman-temannya.
6	Jalan	Tae dan Dodo pun menyapa “Hai, Doni, Kamu main sendiri? Kemana Teman-temanmu?” “Iya, Aku lebih suka bermain sendiri”. Kata Doni. Emm. Doni? Mau gak besok kita ikut latihan *tae kwon do* sama-sama? Gak. Ah. Jawab Doni singkat.
7	Jalan	Keesokan harinya tae dan dodo berjalan menuju tempat latihan. Tiba-tiba melihat doni yang sedang menangis. Danu. Itukan layangan punya aku. Kata Doni, sambil menangis.

8	Jalan	“Kamu?? Danu. Tae pun berlari mengejar Danu”. Tiba-tiba Danu terjatuh.
9	Jalan	“Aduh?? Kakiku. Sakit…,” Eranng Danu.
10	Jalan	Sementara itu, Tae tak tega melihat Danu terjatuh. Ia pun segera menolongnya.
11	Tempat Latihan	Pada akhirnya Doni pun ingin mengikuti bela diri *tae kwon do.* Hari pertama Doni memperkenalkan diri di depan teman-teman. Tiba-tiba. Aaah. Aku nggak bisa menatap mata teman-teman. Aku malu, Mereka semakin mendekat dan sangat besar. Bayangannya.
12	Tempat Latihan	Pemanasan pun dimulai. Pemanasan wajib di lakukan sebelum melakukan bela diri *tae kwon do.* Akan tetapi doni malah diam tidak mengikuti pemanasan.
13	Tempat Latihan	Kemudian Tae pun memberikan penjelasan bahwa “Pemanasan bermanfaat sebagai peredaran darah dan kelenturan tubuh”. Selain itu untuk terhindarnya dari cedera, dan pemanasan ini sangat berpengaruh terhadap gerakan bela diri *tae kwon do.*
14	Tempat Latihan	Tae berada di urutan terdepan. Dan memeberikan contoh kepada Dodo dan Doni. Tak lama, Gerakan ini diikuti oleh Dodo dan Doni. Dodo dan Doni sangat senang,
15	Tempat Latihan	Melompat mampu menguatkan kaki, menyehatkan jantung, membakar lemak dan melatih kecepatan kaki.
16	Tempat Latihan	Aduuuh.., Tiba-tiba Doni terjatuh. Ada sedikit rasa kecewa di hati Doni. Sebab, dia tidak konsentrasi.

17	Tempat Latihan	Meskipun terjatuh, Doni latihan kembali. Ia tidak pantang menyerah.
18	Tempat Latihan	Setelah melakukan pemanasan. Tae mengajarkan tendangan kepada Dodo dan Doni. Hiyaa… Hiyaa… Hiyaaa…
19	Tempat Latihan	Dodo berada di urutan paling depan. Sementara Doni menunggu giliran. Tendangan ini bermanfaat untuk menguatkan kaki, keseimbangan, dan mempercepat pertumbuhan.
20	Tempat Latihan	Dan sekarang giliran Doni. Hiyaa… Hiyaa… Hiyaaa… Ia sangat bersemangat. Tendangan juga bisa melepasan energi negative. Seperti menyimpan kekesalan, amarah dan kekecewaan.
21	Tempat Latihan	Latihan hari ini selesai. *Sabeum* Ari menyampaikan pesan bahwa satu bulan lagi akan diadakan pertandingan.
22	Rumah	Doni menghayal tentang pertandingan. Akan tetapi dia tidak percaya diri dengan kemampuan yang baru saja memulai latihan.
23	Rumah	Hiyaa… Hiyaa… Hiyaaa…
24	Rumah	Di rumah Doni latihan dan terus latihan.
25	Tempat Pertandingan	Hari pertandingan pun tiba. Akan tetapi tiba-tiba Dodo tidak bisa mengikuti pertandingan dikarenakan kakinya cedera.
26	Tempat Pertandingan	Lalu tae menyarankan doni untuk menggantikan dodo. Akan tetapi doni menolak.
27	Tempat Pertandingan	*Sabeum* Ari dan tae menyemangati doni untuk menggantikan dodo. Akhirnya doni mau mengikuti pertandingan.

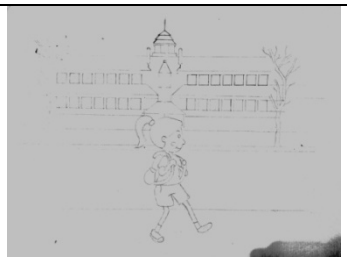
28	Tempat Pertandingan	Ia sangat percaya diri. Aku pasti bisa!! Kata Doni.
29	Tempat Pertandingan	Sebelum melakukan pertandingan, penghormatan wajib dilakukan. Dan kebiasaan ini sering dilakukan sebelum dan sesudah latihan.
30	Tempat Pertandingan	Pertandingan pun dimulai. Ia hanya bisa menendang satu kali dalam satu menit. Sementara Doni menunggu giliran.
31	Tempat Pertandingan	Sekarang tibalah giliran Doni. Hiyaa… Hiyaa… Hiyaaa… Doni berhasil. Tendangannya sangat cepat dan meraih juara pertama.
32	Tempat Pertandingan	Lawannya merasa sedih. Ia kalah. Akan tetapi Doni menghampiri dan memberikan semangat.
33	Tempat Pertandingan	Akhirnya mereka bersahabat.
34	Tempat Pertandingan	Dengan rasa percaya diri Doni memenangkan pertandingan. Doni senang sekali. Tak lupa, dia berterimakasih kepada Tae dan Dodo.

4. *Storyboard*

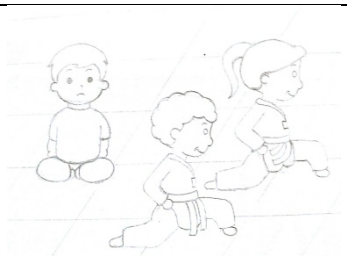
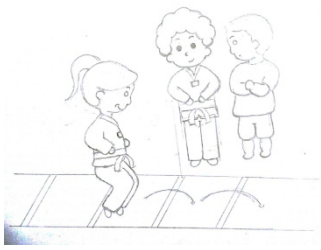
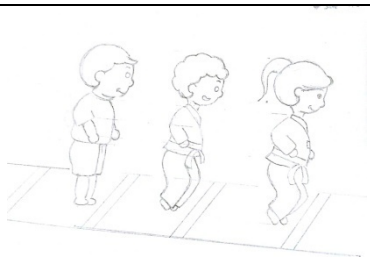
Setelah menentukan *storyline*, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan *storyboard.* Menurut Halas *storyboard* adalah rangkaian gambar manual yang dibuat secara keseluruhan sehingga menggambarkan suatu cerita. (Sutopo, 2003; 35-36).

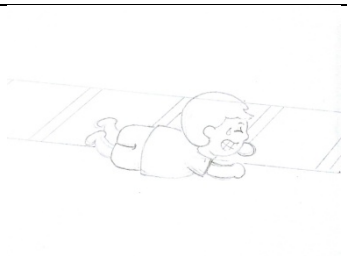
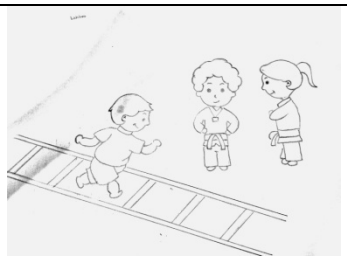
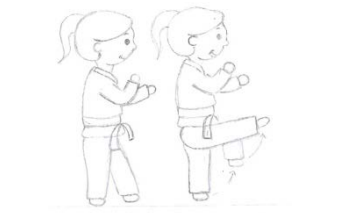
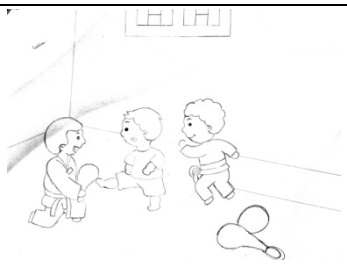
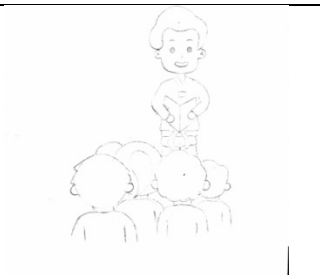
Tabel III.3 *Storyboard*

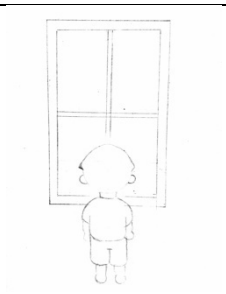
Sumber: Data Pribadi (2017)

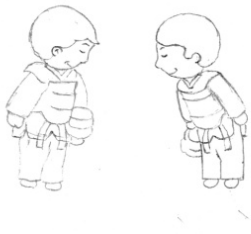
Scene	Visual	*Storyline*
1		Tae adalah anak kecil yang jago *tae kwon do* yang berasal dari korea. Ia akan pergi ke Indonesia untuk berkunjung ke rumah pamannya yang berada di Bandung.
2		Akhirnya tae pun sampai di rumah pamannya dan bertemu dengan dodo. Dodo adalah teman sejak kecilnya. Mereka mempunyai hobi yang sama yaitu beladiri *tae kwon do.*
3		Suatu hari tae dan dodo mulai latihan bela diri di Gelanggang Taruna yang di latih oleh ayahnya dodo sekaligus Pamannya tae.
4		Ditengah perjalanan tae dan dodo bertemu dengan doni sedang bermain sendiri.
5		Doni adalah temannya dodo. ia sangat pemalu dan sering di bully oleh teman-temannya.

6		Tae dan Dodo pun menyapa “Hai, Doni, Kamu main sendiri? Kemana Teman-temanmu?” “Iya, Aku lebih suka bermain sendiri”. Kata Doni. Emm. Doni? Mau gak besok kita ikut latihan *tae kwon do* sama-sama? Gak. Ah. Jawab Doni singkat.
7		Keesokan harinya tae dan dodo berjalan menuju tempat latihan. Tiba-tiba melihat doni yang sedang menangis. Danu. Itukan layangan punya aku. Kata Doni, sambil menangis.
8		“Kamu?? Danu. Tae pun berlari mengejar Danu”. Tiba-tiba Danu terjatuh.
9		“Aduh?? Kakiku. Sakit…,” Eranng Danu.
10		Sementara itu, Tae tak tega melihat Danu terjatuh. Ia pun segera menolongnya.

11		Pada akhirnya Doni pun ingin mengikuti bela diri *tae kwon do.* Hari pertama Doni memperkenalkan diri di depan teman-teman. Tiba-tiba. Aaah. Aku nggak bisa menatap mata teman-teman. Aku malu, Mereka semakin mendekat dan sangat besar. Bayangannya.
12		Pemanasan pun dimulai. Pemanasan wajib di lakukan sebelum melakukan bela diri *tae kwon do.* Akan tetapi doni malah diam tidak mengikuti pemanasan.
13		Kemudian Tae pun memberikan penjelasan bahwa “Pemanasan bermanfaat sebagai peredaran darah dan kelenturan tubuh”. Selain itu untuk terhindarnya dari cedera, dan pemanasan ini sangat berpengaruh terhadap gerakan bela diri *tae kwon do.*
14		Tae berada di urutan terdepan. Dan memeberikan contoh kepada Dodo dan Doni. Tak lama, Gerakan ini diikuti oleh Dodo dan Doni. Dodo dan Doni sangat senang,
15		Melompat mampu menguatkan kaki, menyehatkan jantung, membakar lemak dan melatih kecepatan kaki.

16		Aduuuh.., Tiba-tiba Doni terjatuh. Ada sedikit rasa kecewa di hati Doni. Sebab, dia tidak konsentrasi.
17		Meskipun terjatuh, Doni latihan kembali. Ia tidak pantang menyerah.
18		Setelah melakukan pemanasan. Tae mengajarkan tendangan kepada Dodo dan Doni. Hiyaa… Hiyaa… Hiyaaa…
19		Dodo berada di urutan paling depan. Sementara Doni menunggu giliran. Tendangan ini bermanfaat untuk menguatkan kaki, keseimbangan, dan mempercepat pertumbuhan.
20		Dan sekarang giliran Doni. Hiyaa… Hiyaa… Hiyaaa… Ia sangat bersemangat. Tendangan juga bisa melepasan energi negative. Seperti menyimpan kekesalan, amarah dan kekecewaan.
21		Latihan hari ini selesai. *Sabeum* Ari menyampaikan pesan bahwa satu bulan lagi akan diadakan pertandingan.

22		Doni menghayal tentang pertandingan. Akan tetapi dia tidak percaya diri dengan kemampuan yang baru saja memulai latihan.
23		Hiyaa… Hiyaa… Hiyaaa…
24		Di rumah Doni latihan dan terus latihan.
25		Hari pertandingan pun tiba. Akan tetapi tiba-tiba Dodo tidak bisa mengikuti pertandingan dikarenakan kakinya cedera.
26		Lalu tae menyarankan doni untuk menggantikan dodo. Akan tetapi doni menolak.
27		Sabeum Ari dan tae menyemangati doni untuk menggantikan dodo. Akhirnya doni mau mengikuti pertandingan.

28		Ia sangat percaya diri. Aku pasti bisa!! Kata Doni.
29		Sebelum melakukan pertandingan, penghormatan wajib dilakukan. Dan kebiasaan ini sering dilakukan sebelum dan sesudah latihan.
30		Pertandingan pun dimulai. Ia hanya bisa menendang satu kali dalam satu menit. Sementara Doni menunggu giliran.
31		Sekarang tibalah giliran Doni. Hiyaa… Hiyaa… Hiyaaa… Doni berhasil. Tendangannya sangat cepat dan meraih juara pertama.
32		Lawannya merasa sedih. Ia kalah. Akan tetapi Doni menghampiri dan memberikan semangat.

33		Akhirnya mereka bersahabat.
34		Dengan rasa percaya diri Doni memenangkan pertandingan. Doni senang sekali. Tak lupa, dia berterimakasih kepada Tae dan Dodo.

III.2.7. Strategi Media

Berdasarkan pada objek perancangan ini, maka media yang digunakan terbagi pada 2 jenis yaitu media utama dan media pendukung.

1. **Media Utama**

   Media utama dari perancangan ini merupakan sebuah informasi berbentuk buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar adalah sebuah buku yang menjajarkan cerita dengan gambar. Buku cerita bergambar dimaksudkan untuk mendorong kearah apresiasi dan kecintaan terhadap buku. Selain ceritanya secara verbal harus menarik, buku harus mengandung gambar sehingga mempengaruhi minat anak untuk membaca (Stewing, 1980:57).

   Buku cerita bergambar merupakan sesuatu yang tidak asing dalam kehidupan anak-anak. Disamping itu, buku adalah sebuah media yang baik bagi anak-anak. Melalui buku cerita bergambar diharapkan pembaca dapat dengan mudah menerima informasi dan deskripsi cerita yang hendak disampaikan.

2. **Media Pendukung**

   Media pendukung yang akan digunakan pada perancangan ini untuk memperkuat media utama, maka terbagi 2 tahap yaitu media informasi dan media pendukung.

Tahap Informasi

- **Poster**

Poster menurut Arsyad (2007) merupakan media visual dua dimensi berisikan gambar dan pesan tertulis singkat. Poster digunakan sebagai media untuk memberikan rasa penasaran tentang akan terbitnya buku cerita dan telah terbitnya buku cerita. Desainya dibuat agar orang mudah membaca informasi walaupun dalam posisi bergerak. Media poster ini akan di toko-toko buku dan di mading-mading sekolah.

- ***X-Banner***

X-Banner adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi, berbentuk banner dengan konstruksi penyangga berbentuk "X". Selain bersifat informasi *x-banner* berfungsi sebagai menarik perhatian khalayak sasaran menuju tempat buku.

Tahap Pengingat

Media pendukung daalam perancangan ini berbentuk *merchandise.* Media ini adalah media-media yang sering dilihat dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Media pengingat yang digunakan antara lain:

- ***Sticker***

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2017) *sticker* merupakan sebuah media informasi yang berupa lembaran kecil atau plastik yang dapat ditempelkan. *Sticker* merupakan *merchandise* dari paket spesial yang berisikan gambar karakter yang terdapat pada buku cerita.

- **Gantungan Kunci**

Gantungan kunci merupakan media atau alat untuk mengantungkan kunci. Media gantungan kunci dipergunakan sebagai media pendukung untuk mengingatkan khalayak sasaran dari media utama, untuk memberikan rasa memiliki terhadap media utama.

- **Handuk**

Handuk merupakan selembar kain yang dapat menyerap cairan dan digunakan untuk mengelap atau mengeringkan. Media Handuk ini termasuk jenis *Leisure.* Media ini bisa digunakan pada saat latihan bela diri *Tae kwon do* yang berfungsi sebagai mengeringkan badan setelah

latihan. Handuk ditujukan sebagai media promosi yang melekat di diri konsumen yang membeli. Karena konsumen memakainya dalam aktifitas sehari-hari atau di gunakan saat latihan dan dapat dilihat dengan jelas oleh orang disekitarnya.

- **Kaos**

  Kaos oblong atau bisa disebut juga *t-shirt* merupakan jenis pakaian yang menutupi sebagian lengan, seluruh dada, bahu dan perut. Media Kaos ini termasuk jenis *Leisure.* Media ini bisa digunakan pada saat latihan bela diri *Tae kwon do.* Selain itu media ini bisa digunakan sebagai media promosi.

- ***Tumbler***

  Tumbler merupakan media atau alat untuk menyimpan air minum yang bisa dibawa kemana saja. Media ini bisa digunakan pada saat latihan bela diri *Tae kwon do.* Botol minum yang fleksibel yang bisa digunakan saat latihan dan dimana saja.

III.2.8. Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Untuk memudahkan penyebaran distribusi pada buku ini diperlukan disribusi yang tepat untuk konsumen dengan wilayah penyebaran meliputi toko buku terdekat.

III.3 Rencana Distribusi Media

Sumber: Data Pribadi (2017)

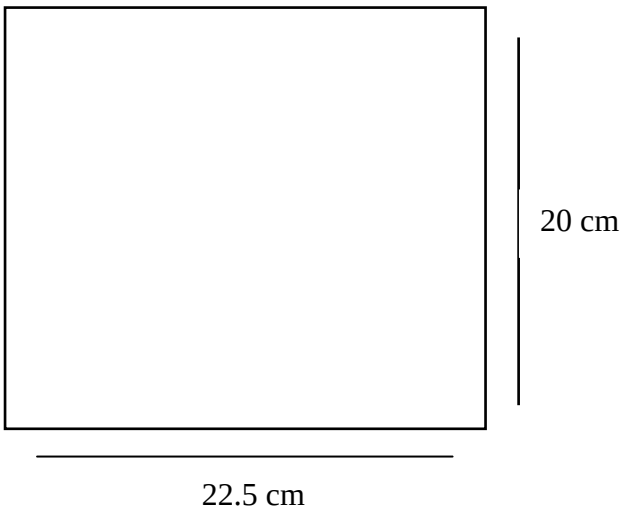
Media	Bulan											
	Juli				Agustus				September			
Poster 1 & 2												
Buku Cerita												
Sticker												
Handuk												
Kaos												
Tumbler												
Gantungan Kunci												

III.3. Konsep Visual

Dalam sebuah media informasi yang menarik, konsep visual sangat memegang peran penting untuk sebuah media. Konsep visual dalam buku manfaat bela diri *tae kwon do* ini menggunakan gaya ilustrasi kartun menggunakan teknik cat air.

III.3.1. Format Desain

Dalam perancangan ini akan dibuat buku dengan ukuran 20 cm x 22.5 cm, hal ini bertujuan agar khalayak sasaran bisa memudahkan dalam membaca dengan nyaman dan mudah dibawa kemana saja. Di cetak dengan kertas *art paper*, *full color* dengan format bolak-balik. Bagian sampul *hard cover* dicetak dengan art paper 260gr dengan laminasi *doff,* sehingga sampul tidak mudah rusak dan memiliki permukaan lembut. Bagian isi akan dicetak dengan art paper 150 gr dan buku akan di *hard cover* dengan halaman yang dibuka dari kanan ke kiri.



Gambar. III.4 Ukuran Halaman Buku Cerita

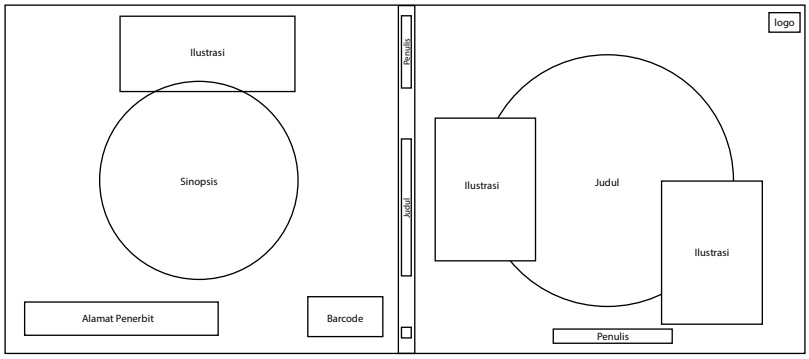
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

III.3.2. Tata Letak *(Layout)*

Menurut Hendratman (2008:25) diterangkan bahwa desain yang baik adalah tergantung dari pengaturan pada tiap elemen-elemen yang ada. *Layout* dibuat untuk mempermudah agar pesan mudah dimengerti. Dalam sebuah *layout*, terdapat beberapa elemen seperti elemen teks, elemen visual, dan elemen lainnya. Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dan dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

- **Sampul *(Cover)***

  Bagian cover depan (kanan) diisi dengan judul buku cerita dengan ukuran yang mendominasi bertujuan sebagai *point of interest*. Selain judul buku, juga terdapat logo penerbit, nama pembuat dan ilustrasi *cover* depan yang berisikan tokoh utama si Tae dan Dodo yang sedang melakukan gerakan bela diri *tae kwon do.* Pada bagian belakang (Kiri akan diisi dengan judul berukuran kecil, synopsis singkat, alamat penerbit, *barcode* penjualan dan ilustrasi karakter.

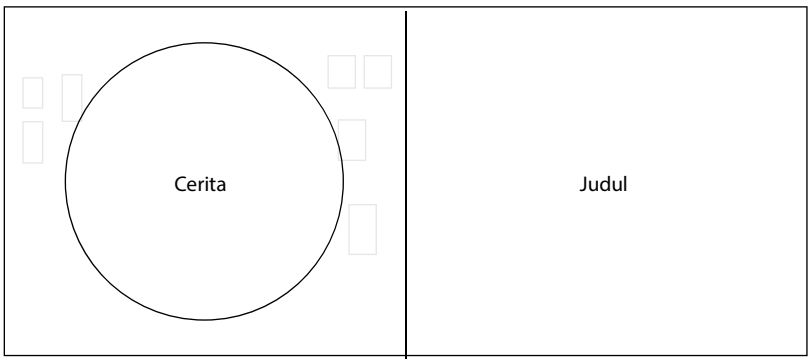


Gambar III.5 Layout *Cover* Buku Cerita

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

- **Isi Buku Cerita**

  Buku cerita ini menggunakan tata letak teks dibagian kiri, dan visualisasi di sebelah kanan. Penyusunan dari elemen-elemen pada media perancangan ini menggunakan prinsip penekanan *center of interest* dan *symmetrical balance*. Tujuannya untuk menitikberatkan perhatian khalayak sasaran terhadap objek yang sedang dibahas dan mudah dipahami.



Gambar. III.6 *Layout* Buku Cerita

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

III.3.3. Tipografi

Menurut Hendratman (2008:15) dijelaskan bahwa tipografi merupakan seni memilih atau menata huruf pada ruang untuk menciptakan kesan khusus, olah karena itu tipografi yang digunakan harus bisa berkomunikasi dalam bentuk yang paling kuat, jelas, dan terbaca.

Untuk menyesuaikan dengan gaya visual, maka jenis tipografi yang digunakan untuk media aplikasi perancangan informasi ini adalah font yang memiliki bentuk simpel. Menguatkan keterbacaan agar target audiens dapat menerima informasi dengan baik dan nyaman.

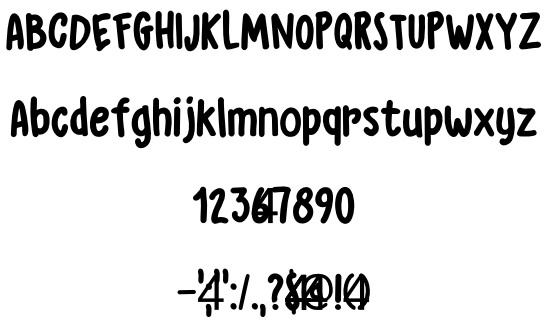
- **Huruf Pada Judul**

  Huruf pada judul "Hidup Sehat bersama Tae dan Dodo" menggunakan jenis tipografi serif dengan *font* DK Grumpy Tiger dengan huruf yang tegas tetapi tetap lucu untuk dilihat dan dibaca. Dirancang seperti ini karena ingin menguatkan pesan bahwa bela diri *tae kwon do* pada anak itu menyehatkan dengan ukuran huruf yang besar.



Gambar III.7 Judul Buku Cerita "Hidup Sehat bersama Tae dan Dodo"

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)



Gambar III.8 *Font* DK Grumpy Tiger

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

- **Font *bodytext***

  Huruf pada *bodytext* menggunakan jenis huruf serif dengan *font Oregano*. Pemilihan jenis *font* ini untuk menyampaikan kesan keakraban karena seperti tulisan tangan serta mudah dibaca.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUPWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstupwxyz

1234567890

-+';":/.,?><&%$#@!*()

Gambar III.9 *Font Oregan* Tipografi
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

III.3.4. Ilustrasi

Menurut Ross, *Illustration Today* (1963) Ilustrasi adalah lukisan atau gambar yang memiliki fungsi memperjelas atau memperindah sesuatu, tampil secara visual dalam bentuk individu,baik itu warna ataupun hitam putih, selalu membangkitkan rasa keingintahuan, menyentuh perasaan manusia, mengundang opini dan perdebatan dan terkadang memunculkan aksi atau tindakan

Ilustrasi juga digunakan untuk memperjelas dan mempertegas pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah media.

- **Studi Karakter**

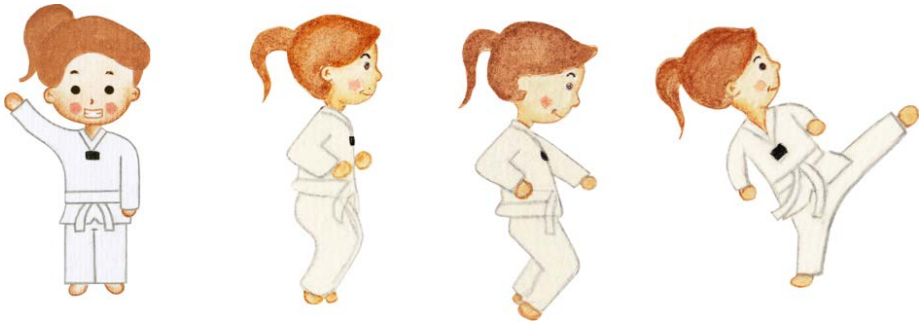
  Karakter merupakan elemen penting di dalam sebuah buku cerita berfungsi sebagai pendeskripsi yang akan dijelaskan di dalam buku cerita. Seperti pembahasan sebelumnya, karakter yang ingin ditonjolkan adalah karakter yang sebaya dengan khalayak sasaran, yaitu usia 9-12 tahun. Karakter utama bernama Tae merupakan seorang anak kecil yang lahir di Indonesia, tapi disaat umur 1 tahun ia pindah ke korea bersama keluarganya. Kemudian umue 10 tahun ia pergi ke Indonesia untuk berkunjung sekaligus pindah ke rumah pamannya yang berada di Bandung. Ia memiliki hobi bela diri *tae kwon do*

sejak usia 4 tahun. Ia sangat baik , pintar dan sering menolong kepada siapapun.



Gambar III.10 Referensi Karakter Utama

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)



Gambar III.11 Karakter Utama Pertama

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

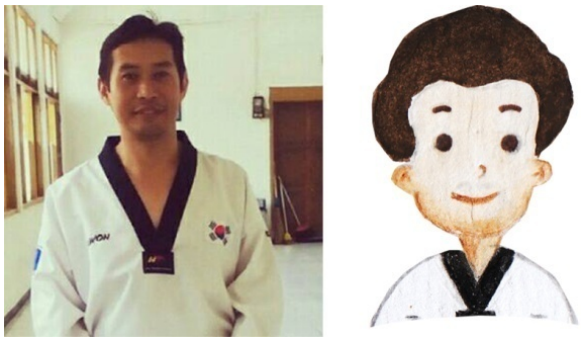
Selanjutnya adalah karakter utama kedua yaitu bernama Dodo. Dodo merupakan seorang anak kecil yang berasal dari Indonesia, ia masih saudaranya tae. Tae dan dodo dari kecil selalu bermain bersama. Ia merupakan seorang *tae kwon do in* di Indonesia.



Gambar III.12 Karakter Utama Kedua

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

Karakter pendukung pertama bernama Ari. Ari merupakan ayahnya dodo sekaligus pamanya tae. Ari merupakan pelatih bela diri *tae kwon do* yang tegas tetapi sangat sayang kepada murid-muridnya.



Gambar III.13 Karakter Pendukung Pertama

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

Karakter pendukung kedua adalah Doni. Doni yang memiliki tubuh pendek dan sedikit gemuk. Merupakan karakter pemalu dan sering dijahili oleh danu.



Gambar III.14 Karakter Pendukung Kedua

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

Karakter pendukung ketiga adalah Danu. Merupakan karakter antagonis sifatnya berlawanan dengan tae dan dodo. Danu merupakan siswa nakal yang hobinya menjahili teman-temannya. Badannya tinggi besar.



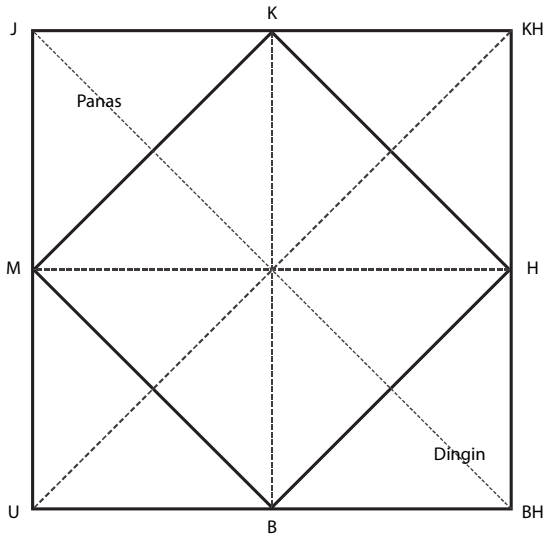
Gambar III.15 Karakter Pendukung Ketiga

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

III.3.5. Warna

Warna merupakan salah satu elemen yang sangat penting dalam perancangan media informasi berupa buku cerita ini, Menurut Darmaprawira W.A (2017) pada buku yang berjudul “Teori Dan Kreativitas Penggunaanya” bahwa warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya diamati saja, warna itu mempunyai karakteristik warna.

Secara garis besarnya sifat khas yang dimiliki oleh warna ada dua golongan besar, yaitu warna panas dan warna dingin. Berikut adalah gambar skema warna psikologi yang diambil dari sitem lingkaran warna Oswald dapat dilihat dengan jelas.



Gambar III.16 Skema Warna Panas Dan Dingin

Sumber: (Darmaprawira, Sulasmi. (2002). Teori Dan Kreativitas Penggunaanya. Bandung: ITB)

Golongan warna panas berpuncak pada warna jingga (J), dan warna dingin berpuncak pada warna biru kehijauan (BH). Warna-warna yang dekat dengan jingga atau merah digolongkan kepada warna panas atau hangat dan warna-warna yang berdekatan dengan warna biru kehijauan termasuk golongan warna dingin dan sejuk.

Penggunaan warna yang digunakan pada buku cerita adalah warna-warna yang cerah yang memberikan kesan cerah dan semangat. Warna-warna diambil dari

elemen-elemen alam yang seperti warna tanah, rumput, dan pepohonan. Hal ini disesuaikan dengan alam sekitar.



Gambar III.17 Warna

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)