BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran adalah sekelompok masyarakat yang menjadi target dari sebuah komunikasi organisasi. Bila dikaitkan dengan identifikasi masalah maka khalayak sasaran (*target audiens*) untuk perancangan informasi tentang ular *Blood python* melalui buku adalah para *hobies* ular *Blood python* di kota-kota Indonesia, khususnya Bandung. *Target audiens* dapet dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu target primer dan target sekunder. Target primer dapat diidentifikasikan melalui tiga kategori, yaitu demografis, geografis, dan psikografis. Berikut merupakan kategori yang membagi khalayak sasaran:

- Target primer

  Merupakan sasaran utama dari perancangan buku informasi ini, dapat dikaji sebagai berikut:

  1. Demografis

     Secara demografis *target audiens* merupakan para *hobies* dikota-kota Indonesia, khususnya kota Bandung, dengan status ekonomi menengah keatas karena lebih cocok untuk dijadikan *target audiens* dengan rasa ingin tahu dan membutuhkan informasi cara perawatan agar tidak terjadinya kesalahan.

     - Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan

       Penentuan *target audiens* pada jenis kelamin tidak dibedakan karena dengan maksud dan tujuan dari perancangan media buku informasi tentang ular *Blood python*, antara laki-laki dan perempuan sama - sama membutuhkan sebuah informasi untuk menerima pesan yang terkandung dalam buku ini.

     - Usia : 20 s/d 40 tahun

       Dipilihnya usia 20 tahun sampai 40 tahun dikarenakan hobi ini memerlukan tingkat kemampuan pola pikir yang matang akan resiko untuk memelihara dan pada usia ini ekonomi harus sudah menunjang untuk memenuhi kebutuhan hobi.

- Ekonomi social : Kalangan menengah atas

  Kelas sosial terbagi menjadi kelas atas, kelas menengah, dan kelas bawah. Pada perinsipnya, jika atribut manusia diciptakan dalam suatu masyarakat dapat dibagi menjadi kelas sosial yang berbeda-beda maka kelas sosial tersebut dapat dibagi berdasarkan pekerjaan, pendidikan, pendapatan, pengaruh politik, asal negara, jenis kelamin. Kelas sosial diartikan *relatif* lebih banyak dipakai untuk menunjukan lapisan sosial yang berdasarkan atas kriteria ekonomi. Aristoteles menggambarkan ketiga kelas tersebut, yaitu kelas sangat kaya, kelas kaya, dan kelas miskin. Kelas sangat kaya adalah terdiri dari pengusaha, tuan tanah dan bangsawan. Kelas kaya adalah terdiri dari para pedagang, dsbnya. Kelas miskin adalah kebanyakan rakyat biasa.

  Berdasarkan *target audiens* buku informasi tentang *Blood python* adalah kelas sangat kaya dan kelas kaya, karena hobi ini termasuk hobi yang membutuhkan diatas rata-rata dan karena hobi mengikuti emosi dan perasaan dari pada logika sehingga para *hobies* tidak memikirkan harga dari ular tersebut.
- Pendidikan : Semua kalangan

  Untuk bidang pendidikan *target audiens* yaitu semua kalangan karena keragaman usia dari para hobies *Blood python*.
- Pekerjaan : Wiraswasta – Pegawai

  Pekerjaan *target audiens* menyangkut dengan tingkat pendidikan dan ekonomi sosial dari kalangan menengah keatas.

2. Geografis

   Secara geografis perancangan media informasi melalui buku *Blood python* ini ditujukan untuk *hobies* yang berada di wilayah Jawa Barat, Indonesia, dan tepatnya berada di daerah kota Bandung.

3. Psikografis

   Hobi ada kegiatan-kegiatan khusus yang disenangi dan sering dilakukan, sebagai salah satu cara untuk memuaskan diri,

menenangkan diri dari rasa bosan atau stress akibat dari kegiatan rutin yang dilakukan setiap hari, sebagai sarana nostalgia, mengeksplorasi, dan mengekspresikan kemampuan diri. Seseorang yang memiliki hobi memelihara hewan *eksotis* seperti ular adalah orang yang mempunyai sifat pemberontak di dalam dirinya. Bisa dibilang orang yang selalu suka untuk mencoba hal-hal yang baru hingga punya pengalaman yang banyak sekali, bersifat supel yang membuat mereka mempunyai banyak teman, mempunyai sifat kehati-hatian yang tinggi dan perhatian yang besar sebagai nilai positif (Rahmad, 2013).

- Target sekunder

  Target sekunder Ialah yang berada diluar target primer yang ingin mengetahui ular *Blood python*, tidak terbatas jenis kelamin, status ekonomi, dan rentan usia.

III.2 Strategi Perancangan

Seperti yang diungkapkan oleh ahli penelitian Frederick Taylor (seperti dikutip dalam Wahyoe 2013), perancangan strategi merupakan cara yang melibatkan pemikiran melalui sebuah karya penciptaan dari fungsi manajemen staf baru yaitu munculnya ahli perencanaan. Dimana dari sistem perencanaan ini merupakan strategi yang baik sebagai suatu tahapan strategi yang akan diterapkan para pelaku bisnis, mengarahkan agar tidak membuat kekeliruan, dan manajer perusahaan.

Strategi perancangan yang akan dilakukan adalah dengan berfokus pada kebutuhan para pemula dalam hal pemeliharaan dan keunikan motif pada ular *Blood Python,* agar tidak terjadinya kesalahan pada pemeliharaan pada ular *Blood python*. Media Informasi ini membahas mengenai pengetahuan ular *Blood python* terhadap para *audiens* yang awam dibidang tersebut, maka perancangan dibuat untuk para *audiens* yang memiliki hobi dibidang pemeliharaan ular *Blood python*. Fokus target dari *audiens* ditujukan pada *hobies* yang berpotensi suka pada ular *Blood python*. Strateri perancangan dikemas secara komunikatif, dan edukatif. Perancangan media

akan menggunakan buku agar dapat menarik perhatian dan minat pembaca, karena pada saat ini belum adanya buku yang menginformasikan tentang pemeliharaan ular *Blood python* berupa buku cetak sehingga adanya kesulitan untuk mencari informasi menyeluruh tentang ular *Blood python*. Diharapkan dengan adanya perancangan ini bisa menyumbang sebuah media berupa buku cetak yang menarik dengan tema ular *Blood python*, yang sebelumnya masih jarang ditemui.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Adanya tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan ini bersifat informatif yaitu memberikan informasi tentang ular *Blood python* berupa informasi tentang cara pemeliharaan ular *Blood python* sehingga para *hobies* memahami bagaimana cara pemeliharaan yang baik dan benar, dan mengetahui *sub spesies* ular *Blood python*. Komunikatif, pesan yang disampaikan mudah dipahami *target audiens*. Serta edukatif, pesan yang ingin disampaikan dapat menambah ilmu pengetahuan *hobies* tentang ular *Blood python*.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Dalam penyampaian informasi dibutuhkan suatu komunikasi yang mampu menyampaikan informasi dengan tepat dan mudah dimengerti kepada target sasaran. Pendekatan komunikasi akan dilakukan dengan dua cara, yaitu Bahasa visual dan bahasa verbal. Secara bahas visual adalah *layout*, warna perancangan, lalu ilustrasi dengan deskripsinya. Dan secara bahasa verbal yang dimaksudkan berbentuk teks. Pendekatan tersebut diharapkan memberikan efek ketertarikan dan rasa ingin tahu terhadap ular *Blood Python*.

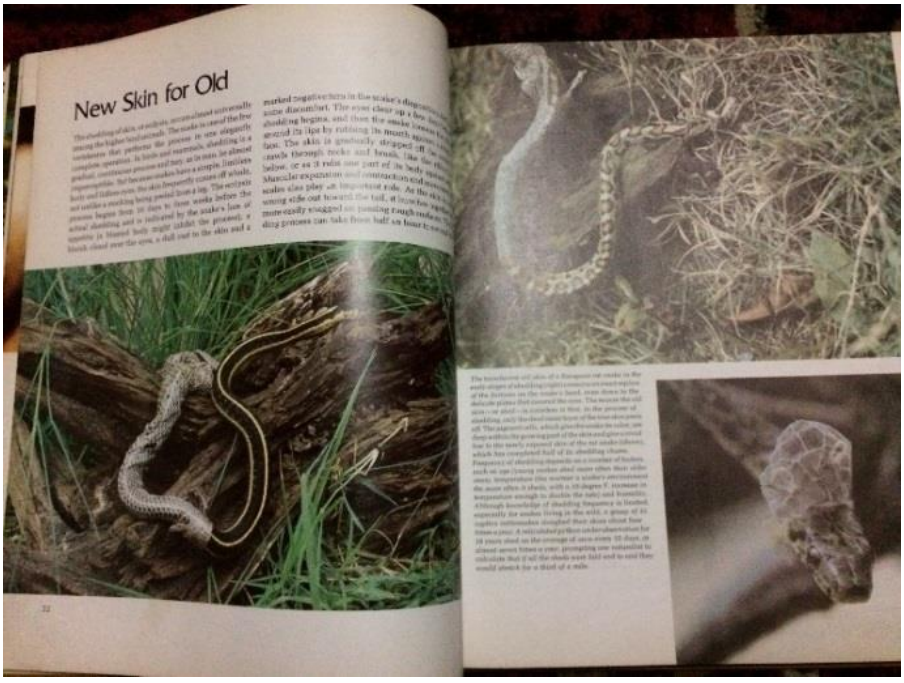
Pendekatan komunikasi yang digunakan adalah media buku informasi yang mengukuti gaya hidup audiens dalam hal ini adalah hobi, hobi ini memerlukan informasi untuk kebutuhannya. Buku ini berisikan segala informasi tentang ular *Blood python* yang dikemas dalam buku informasi bergambar. Buku merupakan sebuah media yang terbuat dari kertas yang dijilid menjadi satu dengan berisi tulisan maupun gambar. Buku memiliki fungsi agar informasi yang dikumpulkan tertata dan tidak terpisah-pisah. Buku terdiri dari dua jenis, yaitu jenis konvensional dan

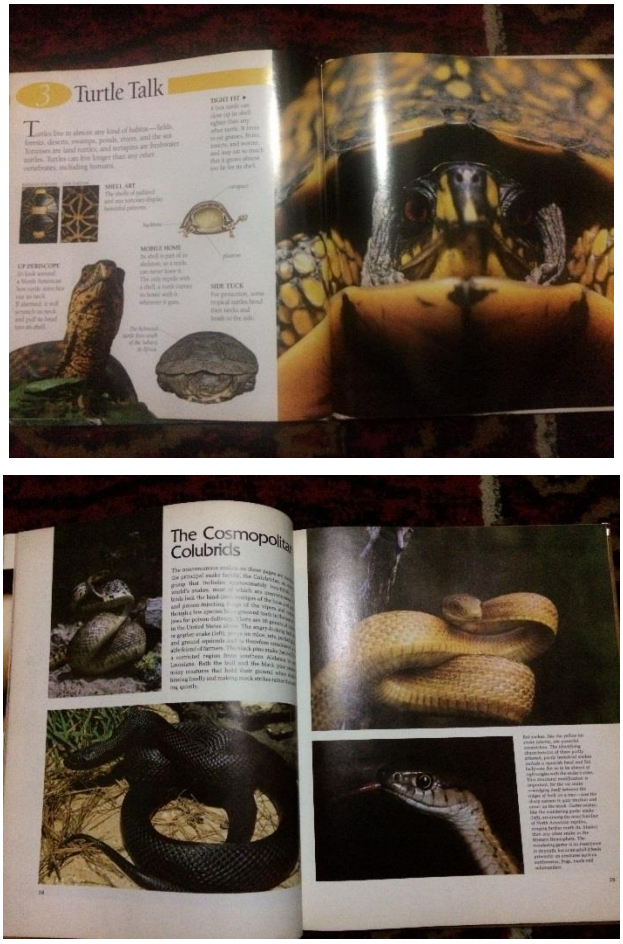
jenis digital. Jenis konvensional adalah jenis buku yang secara umum dijumpai dengan bentuk fisik yang dapat disentuh. Sedangkan jenis digital adalah buku yang tanpa menggunakan kertas tetapi menggunakan file data tersimpan, dengan menggunakan media elektronik sebagai medianya.

a. Pendekatan Komunikasi Visual

Pendekatan visual adalah factor yang penting dalam mencapai daya Tarik *target audiens*. Maka pendekatan visual yang akan digunakan adalah dengan menampilkan foto, yang diharapkan munculnya gairah terhadap *target audiens* untuk tertarik pada ular *Blood python* itu sendiri, sehingga informasi dapat diterima dengan baik oleh *target audiens*. Dengan adanya warna yang digunakan diharapkan dapat memunculkan kesan seru pada audiens. Posisi *layout* yang dibuat tidak konsisten, namun tetap mengacu pada bentuk dasarnya untuk membuat *audiens* yang membaca buku tiap halamannya tidak merasakan bosan.

Berikut merupakan contoh referensi desain buku yang akan digunakan:





Gambar III.1 Contoh referensi buku.
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017

b. Pendekatan Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal yang akan digunakan adalah Bahasa Indonesia dan sedikit Bahasa Inggris, karena *target audiens* adalah orang Indonesia. Menggunakan Bahasa yang mudah dipahami dengan Bahasa sehari-hari tanpa menimbulkan kesan kaku, agar audiens dengan mudah mengerti dalam menerima informasi. Komunikasi yang akan disampaikan akan dibuat layaknya interaksi antara buku dengan *audiens*.

III.2.3 Materi Pesan

Pada sebuah media informasi materi pesan menjadi satu hal yang penting. Materi pesan yang akan disampaikan adalah memberikan informasi mengenai cara pemeliharaan, cara perawatan, foto, dan informasi-informasi yang menyangkut ular *Blood python*. Dari materi pesan yang disampaikan, *audiens* diajak untuk bisa

mengerti tentang ular *Blood python* sehingga *audiens* bisa tahu lebih dalam dan memahami materi pesan yang disampaikan.

III.2.4 Gaya Bahasa

Dalam hal ini gaya bahasa menggunakan sedikit Bahasa Inggris dan bahasa Indonesia baku yang digunakan dalam sehari-hari di masyarakat tetapi tetap menjaga kesopan santunan dan dapat dengan baik dipahami oleh *target audiens*.

III.2.5 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang digunakan yaitu media utama ini adalah media yang pertama yang menyajikan informasi yang dibutuhkan *target audiens* dengan sumber informasi yang dapat dipertanggung jawabkan dan dikemas dengan warna yang menarik, gambar untuk ilustrasi agar *audiens* mudah untuk mengkonsumsi media utama yang disajikan. Dalam buku terdapat juga foto yang menggambarkan macam-macam ular *Blood python* dan penambahan sedikit ilustrasi agar lebih menarik. Dengan format buku berukuran 23 cm x 23 cm, akan terlihat berbeda dari buku lain, dengan kualitas yang cukup baik dan harga yang pantas media ini akan terlihat lebih *eksklusif* dan terlihat menarik.

III.2.5.1 Copywriting

Headline : *Blood Python*

Sub headline : *Care Sheet And Knowledge*

Sampul buku menggunakan *copywriting* dengan *headline Blood python* dan *sub headline care sheet and knowledge*, penggunaan *copywriting* tersebut agar target *audiens* ketika pertama melihat buku tersebut sudah dapat menangkap isi buku yang merupakan pengetahuan *Blood python* yang menjadi titik fokus pada cerita buku ini.

III.2.5.2 *Storyline*

Konten dalam buku berisikan tentang penjelasan *Blood python* dari mulai pengenalan, perawatan, penyakit, sampai keunikan *Blood python* dalam galeri foto. Dalam perancangan buku, konten disederhanakan menjadi enam bagian,yaitu:

1. Pengenalan *Blood python*
2. Ciri-ciri *Blood python*
3. Perawatan *Blood python*
4. Penyakit *Blood python*
5. Perkembangbiakan *Blood python*
6. Genetika *Blood python*
7. Keunikan *Blood python* dalam galeri foto

III.2.6 Strategi Media

Dapat diambil dari permasalahan bahwa strategi media yang akan dibuat ada beberapa media yaitu:

1. Media Utama

   Media utama yang akan digunakan adalah buku informasi, karena buku bisa mencangkup keseluruhan (wilayah, dan waktu), buku juga bisa mencangkup semua umur dan wilayah karena tidak semua orang dan daerah bisa menggunakan informasi media *modern* (*internet*). Buku ini berisi pengetahuan foto, ilustrasi *vector*, dengan teks dan tata letak yang dikemas dengan baik, agar menarik minat *audiens*. Buku tentang ular *Blood python* dan cara perawatannya juga masih sangat jarang ditemui, dengan dibuatnya buku ini maka diharapkan akan menambah pengetahuan *target audiens* mengenai salah satu jenis ular di Indonesia yaitu ular *Blood python*.

2. Media Pendukung

   Media pendukung merupakan media pelengkap atau tambahan bagi media utama untuk membantu menginformasikan, agar menjadi rangsangan *target audiens* untuk membeli buku tentang ular *Blood python* dan cara perawatannya. Media pendukung yang akan digunakan yaitu:

   a. Tahap informasi

      - Poster

        Poster adalah gambar pada selembar kertas berukuran besar yang ditempel di dinding atau media lain sejenisnya. Poster merupakan alat

untuk mengiklankan sesuatu, sebagai alat propaganda atau maksud-maksud lain untuk menyampaikan berbagai pesan. Poster yang berisikan undangan atau mengajak *target audiens* untuk mendatangi peluncuran buku *Blood python*, dengan ukuran A4 (21,0 x 29,7 cm), dan A3 (29,7 x 42 cm).

- *X-Banner*

  Dipasang pada lokasi media utama dipajang dan dipasarkan agar pembeli mudah melihat dari kejauhan, dicetak dengan ukuran 160 x 60 cm.

- *Fanpage* Facebook, Twitter, dan Instagram

  Media sosial seperti facebook, twitter, dan Instagram adalah salah satu media yang paling banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia. Jadi akan tepat bila menggunakannya sebagai salah satu media penginformasian buku *Blood python*.

b. Tahap pengingat

Ditahap ini akan digunakan media-media yang sangat dekat dengan *target audiens* pada kesehariannya. Sehingga *target audiens* bisa selalu mengingat. Media pengingat ini akan diberikan sebagai hadia, *souvenir*, dan semacamnya.

Media yang akan digunakan yaitu:

- *Tote bag*

  Merupakan tas jinjing yang banyak digunakan oleh remaja, untuk menyimpan barang, karena dapat membawa apa saja yang ringan. *Tote bag* bisa dijadikan media pendukung agar dapat mengingat buku ular *Blood python*.

- Stiker

  Stiker media yang bisa dimana saja diaplikasikan, maka stiker salah satu media pendukung yang tepat untuk dijadikan media.

- *T-shirt*

  Media ini digunakan untuk *souvenir* yang akan dijual selain media utama, dan juga sebagai hadia pada *event-event* tertentu.

- Pembatas buku (*Bookmark*)

Sebagai pembaca sangatlah berguna, yang selalu menjadi penginagt ketika hendak berhenti membaca. Pembaca mendapat satu paket dengan media utama.

- Pin dan Gantungan

  Pin dan gantungan merupakan bagian dari *merchandise* yang *audiens* dapatkan dari media buku ini selama persediaan masih ada.

- Karung *Reptile*

  Karung *reptile* merupakan bagian dari *merchandise* yaitu kantung yang digunakan untuk menyimpan ular *Blood python*. Kantung ini akan dibagikan secara cuma-cuma kepada para *hobies* saat penyebaran poster sebagai media promosi peluncuran buku *Blood python*.

- Topi

  Topi bertujuan sebagai media pengingat konsumen, yang akan dibagikan pada 30 pembeli pertama dicetakan kedua. Topi ini juga menjadi media penarik konsumen untuk membeli buku *Blood python*, karena jumlahnya yang terbatas (30 pembeli pertama dicetakan kedua)

- Kalender

  Kalender bisa didapat *target audiens* dengan cara membeli paket premium. Kalender ditujukan sebagai media pendukung yang berisikan waktu dalam 12 bulan dengan foto-foto ular *Blood python* ditiap bulannya.

- *Hiding cave reptile* dan *Water Dish*

  Hiding cave dan *water dish* dijual terpisah saat peluncuran buku *Blood python* dengan bentuk yang unik dan harga yang murah juga jumlah yang terbatas.

III.2.7 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Strategi distribusi adalah bagaimana suatu barang atau jasa dapet menjangkau sasarannya. Pendistribusian awal akan dilakukan ketika peluncuran buku yang akan menghadiri salah satu toko dan memberikan bonus dan diskon pada pembelian dua minggu setelah terbit, agar bisa lebih banyak mengundang *audiens*. Kemudian

pendistriusian berikutnya melalui toko-toko buku, hal ini bertujuan agar para masyarakat dimana pun dapat dengan mudah mendapatkan buku *Blood python*.

Pada minggu kedua setelah promosi menggunakan sosial media, buku mulai dipajang disalah satu toko ternama, pada minggu tersebut media pendukung tahap informasi dan tahap pengingat akan disebarkan. Untuk menarik peminat target audiens dengan buku *Blood python* ini, akan dihadirkan paket *premium* yang berisikan *tote bag*, kalender. Agar media dapat sampai kepada *target audiens* dengan efektif, maka dilakukan pendeketan melalui berbagai pihak seperti bekerja sama dengan toko buku yang telah mempunyai nama besar, seperti Gramedia menjadi target pendistribusian buku ular *Blood python*.

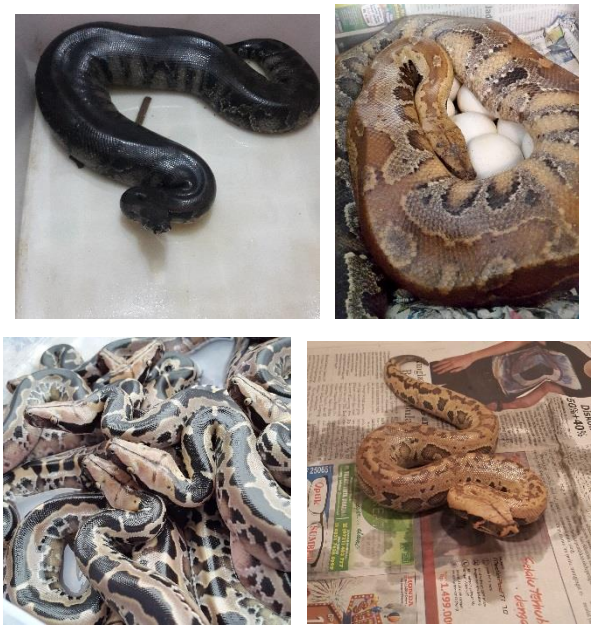
Tabel III. 1 Tabel Distribusi Media selama 6 bulan dari Agustus 2017- Januari 2018

No	Media	Agustus	September	Oktober	November	Desember	Januari
	Media Utama						
1	Buku Ular Blood Python						
	Media Pendukung Media Informasi						
2	Poster						
3	X-Banner						
4	Facebook dan Twitter						
	Media Pengingat						
5	Tote Bag						
6	Stiker						
7	T-Shirt						
8	Pembatas Buku						
9	Pin dan Gantungan						
10	Karung Reptile						
11	Topi						
12	Kalender						
13	Hiding Cave dan Water Dish Reptile						

III.3 Konsep Visual

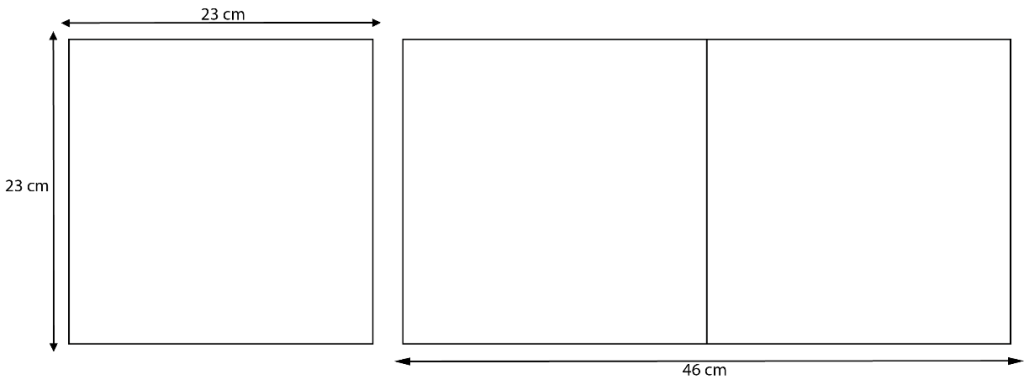
Konsep utama dari perancangan buku ini ialah dengan membuat sebuah informasi dari ular *Blood python* dengan dukungan visual. Salah satu fungsi visual disini adalah sebagai daya tarik bagi target *audiens*. Visualisasi yang akan ditampilkan

yaitu foto dan sedikit ilustrasi *vector*. Foto berupa tampilan macam-macam ular *Blood python*, dan ilustrasi *vector* berupa kepala, ciri-ciri jenis kelamin, serta ciri-ciri sisik ular *Blood python*. Media informasi disajikan dalam bentuk buku, dengan tampilan teks, foto dan ilustrasi *vector* agar lebih menarik dan tidak membosankan.



Gambar III.2 Foto ular *Blood python*.
Sumber:(Dokumentasi pribadi, 2017)

III.3.1 Format Desain



Gambar III.3 Format desain.
Sumber: (Dokumentasi pribadi, 2017)

Dibuat kotak dengan ukuran yang cocok untuk buku *snake*, membuat lebih menarik, menambah kesan *eksklusif* dan isinya masih bisa terlihat dengan jelas.

III.3.2 Tata Letak (*Layout*)

Tata letak yang baik berfungsi sebagai salah satu kenyamanan dalam pembaca, serta membuat elemen visual dan verbal menjadi lebih komunikatif. Tata letak dibuat memadukan semua unsur grafis, ada 5 prinsip dasar utama desain yaitu proporsi, keseimbangan, kontras, irama, dan kesatuan. dari 5 prinsip itulah yang akan menjadikan pertimbangan dalam pembuatan buku ular *Blood python*. Penempatan desain *cover* di atas dengan logo berupa *vector* ular *Blood python* dan disebalah logo berupa *headline* dan *sub hedline,* dan di tengah dengan visual berupa ular *Blood python*. Format tata letak berisikan 70% visual berupa foto dan *vector*, dan 30% kalimat-kalimat penjelasan agar *audiens* bisa lebih memahami dengan mudah dari apa yang buku ini sampaikan. Tata letak dengan format rata kiri dan kanan untuk menyeimbangkan antara visual dan verbal. Untuk penempatan nomor halaman diberikan di ujung luar dari buku yang menempel dengan *background* agar audiens tidak kesulitan dalam mencari halaman, lalu *headline* disimpan secara *random* pada setiap halamannya untuk menghindari bosan dan *audiens* nyaman dalam membaca.

Adapun tata letak buku, sebagai berikut:



Gambar III.4 Tata letak *cover* buku.
Sumber: (Dokumentasi pribadi, 2017)



Gambar III.5 Tata letak buku informasi.
Sumber: (Dokumentasi pribadi, 2017)



Gambar III.6 Tata letak buku rata kiri kanan.
Sumber:(Dokumentasi pribadi, 2017)

Pada Gambar III.4 adalah ilustrasi yang akan dipakai untuk tata letak *cover* buku, pada Gambar III.5 adalah ilustrasi untuk satu halaman, ukuran satu halaman, dan Pada Gambar III.6 adalah ilustrasi untuk dua halaman digabungkan menjadi satu. Cara membaca buku ini seperti membaca buku pada umumnya, yaitu dari kiri kekanan seperti kebiasaan masyarakat Indonesia membaca buku.

III.3.3 Tipografi

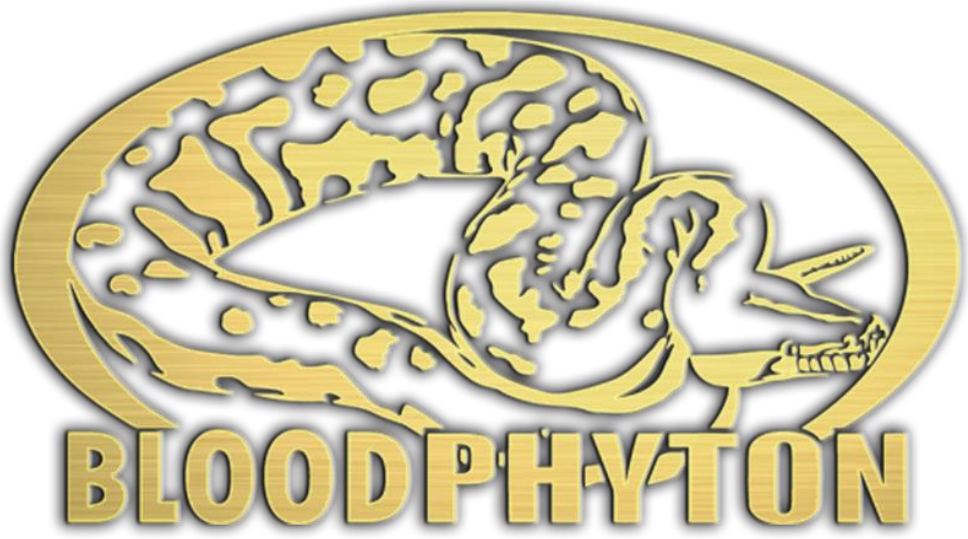
Jenis huruf dan tipografi yaitu salah satu elemen yang sangat penting dalam sebuah buku. Untuk pemilihan tipografi harus dipilih dengan seksama karena sangat mempengaruhi kenyamanan pembaca dalam membaca pesan yang disampaikan.

III.3.3.1 Tipografi Judul dan Logo

Tipografi yang digunakan untuk *headline* dan *sub headline* pada *cover* buku *Blood Python Care Sheet And Knowledge* adalah "Adobe Gothic Std B", dan logo dalam buku ular *Blood python* adalah "Poplar Std Black"



Gambar III.7 *Headline* & *Subheadline* menggunakan font Adobe Gothic Std B
Sumber: (Dokumentasi pribadi, 2017)

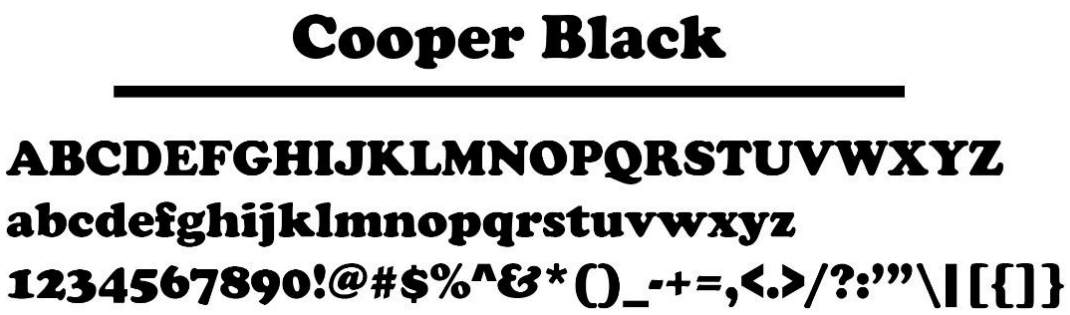


Gambar III.8 Logo ditambah ilustrasi ular menggunakan font Poplar Std Black
Sumber: (Dokumentasi pribadi, 2017)

III.3.3.2 Tipografi Narasi dan Credit

Untuk *headline, subheadline*, dan nomor halaman menggunakan font "Cooper Black" karena dari bentuk huruf yang tegas membuat sebuah penekanan dan hurufnya terlihat lebih jelas. Font "Berlin Sans FB Demi" digunakan untuk *body*

teks karena huruf ini memiliki keterbacaan yang cukup jelas dan tegas. Font ini seperti dengan karakter dari ular *Blood python* yang gemuk dan pendek.



Gambar III.9 Tipografi pada isi buku menggunakan *headline, sub headline,* dan nomor halaman.
Sumber: (Dokumentasi pribadi, 2017)



Gambar III.10 Tipograpi pada *body teks.*
Sumber: (Dokumentasi pribadi, 2017)

III.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan dalam perancangan buku ini adalah fotografi dan ilustrasi *vector*. Teknik fotografi dipilih untuk menyampaikan karakteristik dari objek, dibuku ini teknik fotografi digunakan untuk isi buku berupa foto detail ular *Blood python*, jenis-jenis, kepala ular *Blood python*.



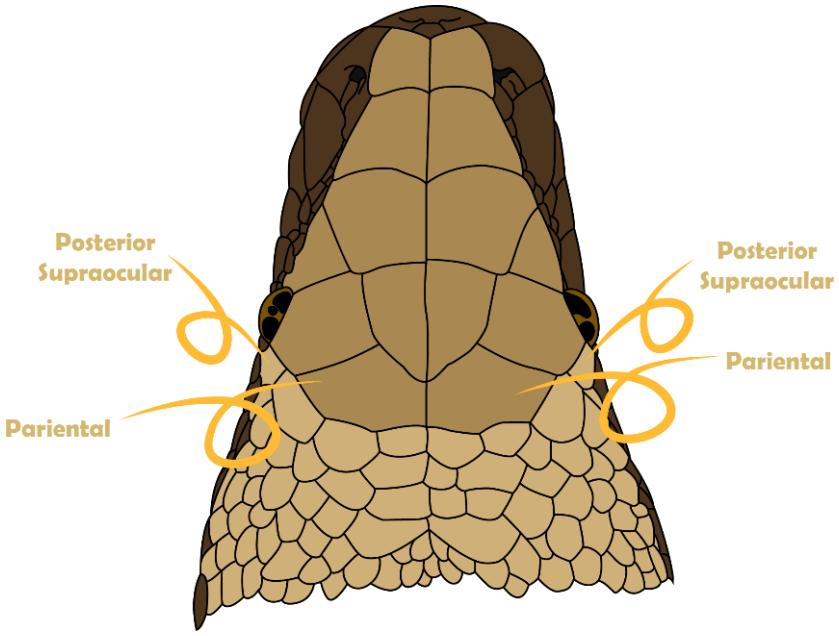
Gambar III.11 Ilustrasi *headline* dan *sub headlin*e pada *cover* buku.
Sumber: (Dokumentasi pribadi, 2017)



Gambar III.12 Ditambah ikon ilustrasi ular *Blood python*.
Sumber: (Dokumentasi pribadi, 2017)



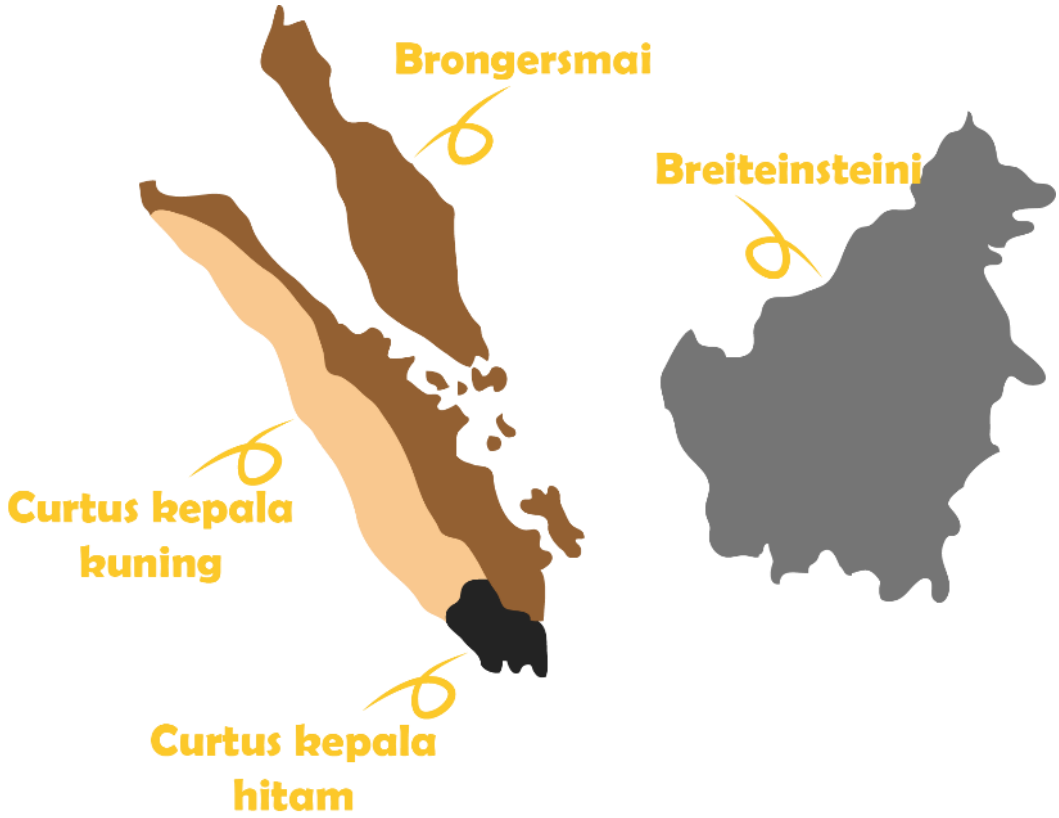
Gambar III.13 Logo ditambah ikon ilustrasi ular *Blood python*.
Sumber: (Dokumentasi pribadi, 2017)



Gambar III.14 Ilustrasi kepala ular yang sudah diedit.
Sumber: (Dokumentasi pribadi, 2017)



Gambar III.15 Ilustrasi jenis kelamin *female* pada ular.
Sumber: (Dokumentasi pribadi, 2017)



Gambar III.16 Ilustrasi habitat ular menurut *sub spesies*.
Sumber: (Dokumentasi pribadi, 2017)



Gambar III.17 *vector* ular *Blood python*
Sumber: (Dokumentasi pribadi, 2017)



Gambar III.18 Visual ular *Blood python* yang sudah diedit.
Sumber: (Dokumentasi pribadi, 2017)



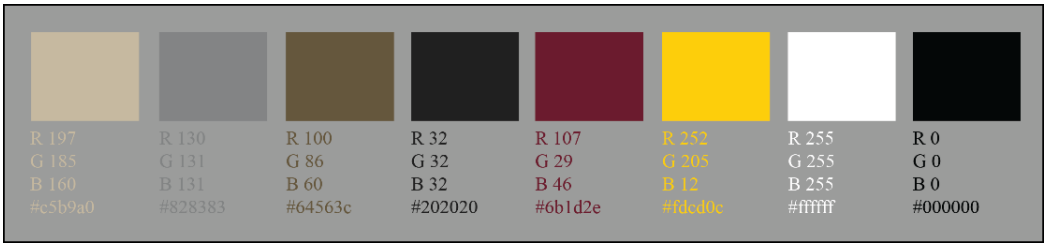
Gambar III.19 Visual kepala ular *Blood python* yang sudah diedit.
Sumber: (Dokumentasi pribadi, 2017)



Gambar III.20 visual foto penyakit ular.
Sumber: (Dokumentasi pribadi, 2017)

III.3.5 Warna

Warna adalah suatu hal yang penting, karena warna juga bisa menentukan konsep visual dan menjadi objek utama untuk banyak orang memperhatikan (*audiens*). Warna juga mempengaruhi pesan dan kesan pandangan pertama banyak orang (*audiens*). Gaya perwarnaan yang dipilih berdasarkan dari studi warna pada ular *Blood python* dan sifat dari para *hobies*. Gaya pewarnaan didapat dari *keyword* "*Blood python* dan *hobies*", maka warna-warna yang dipakai dalam buku ini antara lain:



Gambar III.21 Skema warna.
Sumber: (Dokumentasi pribadi, 2017)

Warna-warna diatas memiliki peranan masing-masing pada buku yang dibuat. Warna gold dan warna hitam untuk membawa kesan elegan dan *high class* dari karakteristik *target audiens*, warna coklat, merah, dan abu-abu yaitu warna yang mewakili dari ular *Blood python* itu sendiri. Pada bagian teks, warna yang digunakan adalah putih dengan kepekatan 100% agar teks bisa terlihat lebih tegas. Warna dikategorikan dalam dua kategori, yaitu RGB dan CMYK. RGB merupakan warna yang digunakan pada peralatan-peralatan digital, dimana memiliki warna primer merah, hijau, dan biru. CMYK merupakan warna yang dominan digunakan pada mesin mesin percetakan, warna ini memiliki warna warna primer *Cyan*, *Magenta*, *Yellow*, *Key*, dimana warna *key* merupakan sebuah warna yang memberikan kontras pada campuran-campuran warna CMYK sehingga tidak terjadi biasan dari warna tersebut.