BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran adalah sekelompok orang-orang dimana pesan komunikasi ditujukan (Moriarty, 1991: h.62). Dalam perancangan media informasi ini terdapat dua segmentasi yaitu sasaran primer dan sekunder. Agar pesan dapat tersampaikan, maka kedua segmentasi dari khalayak sasaran yang dituju dalam perancangan media informasi ini meliputi beberapa faktor diantaranya adalah sebagai berikut:

- **Demografis**

1. Sasaran Primer

a. Demografis

- Sasaran : Anak-anak
- Usia : 9 – 13 Tahun. (masa kanak-kanak akhir)
- Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan.
- Pendidikan : SD kelas 6 – SMP kelas 7
- Kelas Sosial : Kalangan menengah ke atas.

Kepada para pelajar yang ingin lebih memahami atau membutuhkan media referensi atau pendukung dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) mengenai klasifikasi dan karakteristik hewan dan lingkungan.

Media ini bertujuan sebagai salah satu media referensi dan pendukung dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam pada jenjang Sekolah Dasar kelas 6 dan Sekolah Menegah Pertama kelas 7 sesuai dengan silabus pembelajaran biologi 2013 mengenai pengenalan klasifikasi dan karakteristik hewan dan lingkungan.

b. Geografis

Penyebaran media informasi ini akan mencakup kota-kota besar di Indonesia. Karena Meong Congkok merupakan spesies hewan endemik Indonesia, maka Informasi mengenai Meong Congkok pun patut diketahui oleh masyarakat umum

c. Psikografis

Perancangan ditujukan kepada anak-anak masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar usia 9-13 tahun atau menurut Galih Rosy (2007), disebut sebagai masa kanak-kanak akhir. Dengan ciri perkembangan sikap individualis sebagai tahap lanjut dari usia 6-9 tahun dengan ciri perkembangan pola pikir yang pesat.

- Pada tahapan ini anak/ siswa berupaya semakin ingin tahu berbagai hal serta memliki sikap berpetualang yang tinggi dan minat yang kuat untuk mengobservasi lingkungan. Pengenalan terhadap lingkungan di sekitarnya merupakan pengalaman yang positif untuk mengembangkan minat keilmuan anak usia dini.

- Pemikiran logika sedang berembang pesat. Penggunaan lingkungan memungkinkan terjadinya proses belajar yang lebih bermakna *(meaningfull learning)* sebab anak dihadapkan dengan keadaan dan situasi yang sebenarnya. Hal ini akan memenuhi prinsip kekonkritan dalam belajar sebagai salah satu prinsip pendidikan anak usia dini. Penggunaan mengenal satwa dan lingkungan sebagai sumber belajar akan mendorong pada penghayatan nilai-nilai atau aspek-aspek kehidupan yang ada.

- Mudah tertarik pada hal baru. Kegiatan belajar mengenal satwa dan lingkungan dimungkinkan akan lebih menarik bagi anak sebab lingkungan menyediakan sumber belajar yang sangat beragam dan banyak pilihan. Kegemaran belajar sejak usia dini merupakan modal dasar yang sangat diperlukan dalam rangka penyiapan masyarakat belajar

- Masa terbaik dalam pembentukan pola pikir yang berpengaruh terhadap moral dan perilaku. Kesadaran akan pentingnya lingkungan dan kehidupan satwa dalam kehidupan bisa mulai ditanamkan pada anak sejak dini, sehingga setelah mereka dewasa kesadaran tersebut bisa tetap terpelihara.

2. Sasaran Sekunder

a. Demografis

- Sasaran : Laki-laki & Perempuan
- Status : Orangtua
- Usia : 25 Tahun keatas
- Kelas Sosial : Kalangan menengah ke atas.

Informasi mengenai Meong Congkok adalah salah satu ilmu yang bersifat pengetahuan umum. Informasi Meong Congkok ini berguna sebagai ilmu pemahaman baru bagi pihak orangtua maupun kepada anak, sebagai landasan mengembangkan pemikiran baru dan memperluas wawasan.

b. Geografis

Seluruh masyarakat umum di Indonesia yang ingin menambah wawasannya mengenai spesies Kucing Liar atau satwa endemik Indonesia.

c. Psikografis

- Orang Tua yang ingin anak nya aktif dalam belajar.
- Orang Tua yang suka memberikan pengetahuan baru kepada anak.
- Ingin Anak berprestasi.

• ***Consumer Insight***

Definisi *consumer insight* adalah proses mencari tahu secara lebih mendalam, tentang latar belakang perbuatan, pemikiran dan perilaku seorang konsumen yang berhubungan dengan produk dan komunikasi iklannya (Maulana, 2009: h 1). Pada media infomasi ini sasaran khalayaknya adalah kalangan pelajar yang memiliki kegiatan aktif dalam hal mencari media yang dapat menunjang kegiatan belajar mereka demi mempertahankan nilai, atau menambah ilmu dan mendapatkan perhatian disekolah.

Berikut *insight* dari khalayak sasaran :

- Keinginan menjadi orang yang serba tahu
- Ingin mendapat nilai yang baik di pembelajaran IPA
- Ingin menambah wawasan mengenai spesies satwa Indonesia.

• ***Consumer Journey***

Untuk menentukan cara penyampaian ide yang sudah dibentuk kedalam media-media yang akan digunakan maka diperlukan perencanaan yang baik agar mendapatkan interaksi yang menjangkau sasaran dengan tepat maka diperlukan daftar aktifitas dari sasaran. *Consumer journey* ini lah yang nantinya akan digunakan untuk aplikasi dari media yang telah dibentuk.

Adanya perbedaan rentang usia pada sasaran sehingga ada perbedaan pada kegiatan anak Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama. Namun kedua sasaran memiliki kesamaan minat terhadap ilmu pengetahuan alam (IPA). Berikut adalah tabel *consumer journey* dari kedua sasaran:

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

- Tabel *Consumer Journey* anak pelajar usia 9-12 Tahun

Pukul	Kegiatan	Tempat	*Point of Contact*
05.00-05.30	Bangun Tidur	Rumah	*Hp*, bantal, selimut, jam *weaker*, sandal, boneka
05.30 - .06.00	Mandi		Handuk, *head towel*
06.00 - 06.15	Sarapan		*Hp*, piring, gelas, mug, *tv*
06.15 – 06.30	Bersiap Sekolah		Jam tangan, pin, ikat rambut, bandana, tas, kotak bekal, Botol minum, gelang, *Hp*, *power bank*,

			cermin, buku, alat tulis, gantungan kunci, kaos kaki, sepatu, payung, jaket
06.30 – 07.00	Angkutan Umum	Perjalanan	*Hp*, Angkot, ojek, bis, *billboard*, poster, stiker, spanduk, kaos, radio, *flyer*, brosur. Jalan
06.30 – 06.45	Angkutan Pribadi		*Hp*, Mobil, motor, bis, spanduk, *billboard*, stiker, *flyer*, brosur, orang, jalan
06.30 – 07.00	Jalan kaki		*Hp*, Mobil, motor, spanduk, *billboard*, stiker, *flyer*, brosur, kaos, poster, tempat sampah, jalan, trotoar, halte.
07.00 – 07.15	Kelas	Sekolah	*Hp*, tas, alat tulis, buku, meja, kursi, papan tulis, gantungan kunci, *power bank*
11.15 – 12.00	Kantin		*Hp*, kursi, meja, komik, mading, stiker, poster, *banner*
11.15 – 12.00	Perpustakaan		Buku, lemari, rak, mading, *Hp*, alat tulis, stiker
11.15 – 12.00	Lorong		Mading, poster, stiker, brosur
14.00 – 15.00	pulang	Jalan	*Hp*, Angkot, ojek, bis, *billboard*, poster, stiker, spanduk, kaos, radio, *flyer*, brosur. Jalan
15.00 – 16.00	Mall	Ruang Publik	*Hp*, *sign system*, brosur, *flyer*, stiker, poster, *banner*
	Toko Buku		*Hp*, buku, stiker, *flyer*, brosur, *banner*, poster, *sign system*

	Tempat Makan/Cafe		*Hp*, poster, brosur, *flyer*, *banner*, tisu, serbet, tatakan gelas, sedotan, gelas, mug, piring, stiker
16.00 – 17.00	Di Rumah		*Hp*, piring, gelas, mug, *tv*
18.00 >	Kamar		*Hp*, bantal, selimut, jam *weaker*, sandal, boneka

Kesimpulan :

Khalayak target memiliki kecendrungan menghabiskan waktu dengan Hp dari pagi hingga malam hari. Rata-rata khalayak menghabiskan waktu dengan mengakses *media social*, *search engine*, *entertainment* dan situ jual beli *online*, media terbanyak yang ,melakukan kontak dengan khalayak adalah pada pagi hari saat persiapan ke sekolah berupa perlatan yang bias digunakan untuk sekolah atau yang berhubungan dengan kebutuhan sekolah dan ketika di perjalanan baik pergi maupun pulang dari pagi hingga sore yaitu berupa media yang disematkan di jalan umu seperti poster, *flyer,* dan stiker. Media yang paling dekat dengan kehidupan pribadi khalayak ketika malam adalah berupa barang-barang yang ada dikamar yaitu berupa bantal dan selimut.

III.2 Strategi Perancangan

Permasalahan yang ditemukan adalah kurangnya kesadaran dan pengetahuan khalayak tentang spesies Meong Congkok. Maka langkah-langkah dalam perancangan media informasi yang mampu untuk meninformasikan khalayak sasaran melalui pendekatan yang tepat. Perancangan media haruslah memenuhi kriteria yang disesuaikan dengan target khalayak sasaran.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Dalam pembuatan media informasi tujuan komunikasi sangatlah penting agar pesan yang disampaikan dapat tepat sasaran dan dipahami khalayak, adapun tujuanya adalah :

- Mengenalkan spesies Meong Congkok, hal tersebut penting karena Meong Congkok merupakan salah satu kekayaan alam endemik Indonesia yang tentu dengan mengenal maka kepedulian terhadap Meong Congkok pun dapat ikut tumbuh sehingga kelestarian Meong Congkok dapat lebih terjaga.
- Memberikan pemahaman mengenai keadaan & status spesies Meong Congkok di Indonesia, dengan harapan masyarakat dapat memberikan perhatian lebih terdahap kelestarian spesies Meong Congkok sehingga fenomena perburuan.liar dapat setidaknya berkurang hingga berhenti.
- Menambah wawasan umum mengenai satwa dunia pada keluarga kucing agar memperkaya ilmu pengetahuan masyaarakat mengenai spesies keluarga Kucing Liar yang ada di Indonesia.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Ilmu Komunikasi adalah salah satu ilmu pengetahuan sosial yang bersifat multidisipliner. Itu terjadi karena ilmu komunikasi berkembang melalui beberapa pendekatan. Pendekatan-pendekatan yang dipergunakan yang mempengaruhi peta ilmu komunikasi, berasal dari berbagai disiplin ilmu lain seperti psikologi, politik, linguistik, antropologi dan lain sebagainya. Adapun dalam perancangan, pendekatan komunikasi dibagi sebagai berikut:

- **Pendekatan Verbal**

  Pendekatan verbal disampaikan melalui bahasa Indonesia informal yang biasa digunakan agar pesan dapat dipahami oleh semua khalayak. Pendekatan verbal disampaikan melalui pertanyaan yang terdapat pada setiap sub pembahasan yang dimaksudkan dapat merangsang keingintahuan khalayak. Penggunaan kata-kata atau tulisan tidak akan dimuat terlalu banyak, agar pembaca yang masih berusia anak-anak tidak lelah ketika membaca.

- **Pendekatan Visual**

  Pendekatan visual adalah mengutamakan tipografi dan ilustrasi. Sehingga penggabungan ilustrasi dan tipografi dapat meminimalisir persepsi yang

berbeda-beda dari khalayak sasaran. Sehingga khalayak sasaran dapat memahami informasi seperti yang diharapkan. Ilustrasi yang akan ditampilkan adalah ilustrasi Meong Congkok berdasarkan aslinya namun dengan gaya yang lebih disederhanakan agar khalayak lebih mudah dalam mengingat dan memahami infomasi Meong Congkok. Untuk merancang sebuah media informasi, pendekatan visual yang akan dilakukan adalah memberikan gambaran secara karakteristik fisik spesies Meong Congkok agar pemahaman dari khalayak semakin terbayang. Teknik yang akan digunakan adalah teknik ilustrasi *painting* dan fotografi.

Alasan penggunaan teknik *painting* adalah sebagai pendukung dari fotografi. Teknik painting dipilih karena pada teknik ini kesesuaian objek dapat terlihat dibandingkan dengan teknik lain. Sulitnya mendapatkan foto secara jelas dari Meong Congkok juga merupakan salah stau alasan mengapa perlu adanya kedua teknik ilustrasi ini. Pada teknik ilustrasi *painting* ini kekhasan dari spesies Meong Congkok jika dilustrasikan terlihat tidak terlalu jauh perbedaannya. Sedangkan jika menggunakan teknik ilustrasi lain seperti *vector,* ditakutkan dapat menghilangkan nilai kekhasan dari spesies Meong Congkok.

Alasam penggunaan teknik fotografi adalah agar khalayak mampu lebih mengenali dan memahami spesies Meong Congkok ini. Karena spesies Meong Congkok merupakan hal yang baru maka khalayak memerlukan penggambara jelas mengenai spesies Meong Congkok dalam bentuk asli. Pada bagian *background* akan ditampilkan secara sederhana dan lebih menegaskan penggambaran kepada objek Meong Congkok, dengan tampilan tiap halaman yang *full color* agar pembaca lebih menikmatinya.

III.2.3 *Mandatory*

Mandatory merupakan istilah yang digunakan kepada lembaga yang menjadi landasan media informasi ini tersebar atau dipublikasikan. Dalam perancangan media ini, yang bekerja sama adalah PT Bhuana Ilmu Populer (BIP), merupakan salah satu lembaga publisher utama di Indonesia yang menerbitkan berbagai buku

berbasis pendidikan dan informasi atau ensiklopedia anak terbanyak dan tengah dikenal banyak kalangan khalayak luas di Indonesia.

Gambar III.1.Logo PT Bhuana Ilmu Populer.
Sumber: http://www.penerbitbip.id/
(Diakses pada 10/04/2017)

Lembaga terkait lainnya yang berkontribusi besar dalam memberikan informasi terkait spesies satwa Meong Congkok adalah organisasi International Conservation Indonesia. Selaku organisasi yang aktif dalam melakukan konservasi dan peninjauan alam di Indonesia juga yang tengah melakukan berbagai upaya dalam penelitian mengenai spesies Kucing liar Indoensia yang termasuk Meong Congkok.

Gambar III.2 Logo PT Bhuana Ilmu Populer.
Sumber: http://www.conservation.org/where/Pages/Indonesia.aspx
(Diakses pada 10/02/2017)

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang digunakan pada perancangan media informasi ini mengacu pada tujuan perancangannya itu sendiri. Materi pesan tersebut berisi informasi tentang karakteristik fisik dan perilaku dari spesies Meong Congkok, serta informasi mengenai status dan keadaan Meong Congkok yang sekarang masih ada di alam liar.

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa menurut Aminudin (1995: h.5) mengemukakan bahwa *style* atau gaya bahasa merupakan cara yang digunakan oleh pengarang dalam memeparkan gagasannya sesuai dengan tujuan dan efek yang ingin dicapai. Pada perancangan media infromasi ini memiliki tujuan untuk menginformasikan khalayak mengenai spesies Meong Congkok secara jelas dan mudah dipahami maka gaya bahasa yang digunakan adalah deskriptif dengan kombinasi persuasif. Sehingga selain meinfromasikan juga mengajak khalayak dalam mengenal, memahami dan peduli terhadap spesies Meong Congkok.

III.2.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan perencanaan yang bertujuan agar media informasi yang dirancang yaitu berupa ensiklopedia berbasis *edutaiment,* efektif untuk menyampaikan pesan kepada pembaca sekaligus menarik agar pembaca tidak cepat bosan atau jenuh namun khalayak sasaran tetap bisa menerima pesan atau informasi. Strategi kreatif yang akan dilakukan adalah merancang sebuah media yang dapat informasikan khalayak sasaran mengenai spesies Meong Congkok. Karena khalayak yang menjadi sasaran adalah kalangan pelajar maka media tersebut haruslah dekat dengan kehidupan dari seorang pelajar . Adapun beberapa tahapan strategi kreatif yang digunaka diantaranya sebagai berikut :

- ***Copywriting***

Dalam media ini penggunaan *copywriting* sangatlah penting untuk dapat menarik khalayak sasaran agar tertarik pada topik pembahasan dari media tersebut. Agustrijanto dalam buku ”*Copywriting*; Seni Mengasah Kreativitas dan Memahami Bahasa Iklan (2006: h.33)”. *Copywriting* adalah seni penulisan pesan penjualan yang paling persuasif dan kuat, yang dilatarbelakangi oleh kewiraniagaan melalui media cetak.

Implementasi *copywriting* yang digunakan pada media ini adalah penggunaan judul ” Meong Congkok” sebagai daya tarik utama, karena tidak banyak masyarakat yang mengetahui apa itu Meong Congkok, hal tersebut maka

penggunaan judul tersebut mampu memberi efek kepada khalayak sasaran berupa tumbuhnya rasa penasaran pada arti dari judul tersebut yang berefek tindakan berupa perhatian yang tersita pada judul dan membuat khalayak mendekat pada media tersebut untuk mencari tahu arti dari judul tersebut, maka penggunaan sub judul ”Si Kucing Eksotik Indonesia” merupakan penjelas bahwa Meong Congkok merupakan spesies kucing Indonesia yang eksotik.

- ***Edutaiment***

Edutainment berasal dari kata “*education* (pendidikan)” dan entertainment (hiburan). Maka edutainment dari segi bahasa berarti pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sedangkan dari segi terminologi, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis sehingga pembelajaran terasa menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan , bermain peran (*role–play*), dan demonstrasi.

Menurut Mayke dalam bukunya “Bermain dan Permainan”, dikutip oleh Anggraini Sudono, mengatakan bahwa dengan bermain akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat memanipulasi, mengulang-ngulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Disinilah proses pembelajaran berlangsung. Mereka mengambil keputusan, memilih, menentukan, menciptakan, memasang, membongkar, mengembalikan, mencoba, mengeluarkan pendapat, memecahkan masalah, mengerjakan secara tuntas, bekerjasama dengan teman, dan mengalami berbagai macam perasaan.

Untuk merangsang daya berfikir anak tanpa sebuah paksaan, dalam media ini akan diselipkan beberapa permainan seperti pertanyaan kecil atau tebak-tebakan di setiap akhir babnya.

- ***Storyline***

Storyline atau alur dalam cerita pendek atau dalam karya fiksi pada umumnya adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa, sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita (Aminuddin, 1987: h.83). Dalam *storyline*, media ini menggunakan pola pengembangan informasi yang diguankan agar khalayak dapat lebih memahami spesies Meong Congkok secara bertahap dan informasi yang disajikan dapat tertata dengan rapih.

Pola pengembangan informasi yang digunakan dalam media informasi ini adalah pola pengembangan deduktif atau umum-khusus. Pada pola pengembangan informasi umum khusus didahului dengan pembahsan topik umum, yaitu spesies kucing pada bab pertama yang kemudian dikembangkan secara bertahap membahas jenis-jenis kucing kemudian pada hal yang lebih khusus lagi yaitu spesies Meong Congkok pada bab seterusnya. Contoh *storyline* media informasi Meong Congkok ini adalah, sebagai berikut :

- **Persebaran Kucing Hutan di Indonesia & Ukuran Kucing Hutan.**

  Pada bab pertama ini akan di perlihatkan sebuah peta Indonesia menggunakan warna-warna yang berbeda di setiap pulaunya. Hal tersebut dilakukan agar mempermudah khalayak dalam membedakan masing-masing pulau berdasarkan dengan daerahnya. Pada bab ini materi yang di sajikan ialah aneka spesies kucing hutan Indonesia yang hidup berdasarkan wilayah asalnya. Seta *funfact* singkat mengenai Indonesia yang kaya akan alam beserta spesies hewan endemiknya yang disematkan dalam sebuah balon kata dengan judul “Tahukah kamu?”.

- **Kucing Hutan Eksotis Indonesia.**

  Pada bab ini kaan mejelaskan dasar mengenai spesies Kucing Hutan yang telah di perlihatkan pada bab sebelumnya. Bab ini juga akan mengenalkan nama-

nama dari setiap spesies yang tadi telah diperlihatkan berdasarkan ukurannya yaitu dari besar ke kecil.

- **Sejarah Kucing & Keluarga Kucing.**

  Pada bab ini akan mejelaskan mengenai bagaimana sejarah kucing bermula, yaitu siapa yang menjadi nenek moyangd ari para kucing. Kemduian dilanjutkan dengan bagaimana perbedaan manusia memanfaatkan spesies kucing pada zaman terdahulu hingga sekarang. Dilanjutkan dengan ikatan keluarga dari setiap spesies yang tersebar didunia menggunakan sistem pohon keluarga berupa ilustrasi sederhana.

- **Meong Congkok**

  Pada bab ini akan diperlihatkan berbagai foto asli dari Meong Congkok. Foto akan diperlihatkan secara penuh pada bagian pertama bab Meong Congkok. Foto yang akan ditampilkan merupakan foto dari berbagai sudut dari Meong Congkok.

- **Si Meong Congkok & Seperti Apa Bentuknya?**

  Pada bab ini akan mejelaskan pemahaman secara singkat berupa *fun fact yang* terdapat pada balon kata mengenai hubungan spesies Meong Congkok & Kucing Bengal. Kemudian dilanjutkan dengan infromasi karakteristik bentuk tubuh spesies Meong Congkok secara keseluruhan sekaligus perbandingan ukuran Meong Congkok & manusia.

- **Corak Unik Si Meong & Fungsinya.**

  Pada bab ini akan menjelaskan mengenai macam-macam corak khas bulu yang terdapat pada Meong Congkok beserta namanya & dilanjutkan dengan penjelasan fungsi dari corak tersebut.

- **Mata Besar Si Meong & Caranya Melihat.**

  Pada bab ini akan menjelaskan tentang anatomi umum dari mata kucing serta fungsi dari setiap bagiannya & penjelasan megenai karakteristik mata kucing

ketika sedang berinteraksi dengan cahaya. Serta dilanjutkan dengan penjelasan dasar mengenai bagaimana cara kucing melihat sekiranya.

- **Pendengaran Si Meong & Seberapa Jauh Si Meong Mampu Mendengar.**
  Pada bab ini akan menjelaskan mengenai anatomi dasar dari telinga kucing dan fungsi dari setiap bagiannya, dan pemahaman singkat mengenai bagaimana Meong Congkok mendengar termasuk seberapa jauh Meong Congkok dapat mendengar.

- **Mulut & Taring Si Meong Serta Fungsi Dari Taringnya.**
  Pada bab ini akna menjelaskan mengenai anatomi dasar dari bagian-bagian mulut Meong Congkok & bagian-bagian gigi berdasarkan posisinya. Serta dilanjutkan dengan fungsi dari setiap taring tersebut bagi kehidupan Meong Congkok.

- **Kaki Lincah Si Meong & Ekor Panjangnya**.
  Pada bab ini kana menjelaskan mengenai struktur kaki & bagaimana kaki Meong Congkok bergerak hingga membuatnya mampu berlari cepat dan lincah. Kemudian akan dilanjutkan dengan ekor panjangnya serta manfaat dari ekor.

- **Bertahan Hidup Ala Si Meong & Caranya Bermain.**
  Pada bab ini akan menjelaskan mengenai bagaimana cara Meong Congkok bertahan hidup dalam hutan serta dilanjutkan dengan bagaimana caranya bermain dalam hutan.

- **Tempatnya Berlindung & Makanannya.**
  Pada bab ini akan menjelaskan mengenai tempat-tempat dimana Meong Congkok tinggal dan berlidung dari musuh serta akan dilanjutkan mengenai apa saja jenis-jenis makanan dari Meong Congkok.

- **Musuh & Kawan Si Meong.**

  Pada bab ini akan menjelaskan mengenai siapa saja yang menjadi musuh Meong Congkok & siapa saja yang menjadi kawan Meong Congkok dalam hutan.

- **Visualisasi**

Setelah *storyboard* dibuat secara manual menggunakan pensil dikertas, maka tahap selanjutnya adalah tahap visualisasi melalui proses digital dimulai dari *inking*, *coloring*, memberikan teks paragraf, dan membuat balon kata untuk diisi dengan *funfact* singkat. Visualnya terdiri dari beberapa sisi dari ilustrasi spesies Meong Congkok yang dibuat berdasarkan visual asli dari Meong Congkok. Ilustrasi Meong Congkok tersebut menggunakan beberapa foto pribadi dari hasil penelitian spesies Kucing Hutan Indonesia yang dilakukan oleh International Conservation Indonesia.

III.2.7 Srategi Media

Strategi media adalah pemilihan metode yang digunakan dalam menentukan media yang tepat untuk diberikan kepada target khalayak sasaran. Menurut Cangara (2006: h.119) media merupakan suatu alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Pentingnya dalam pemilihan startegi media untuk menyampaikan pesan kepada khalayak sasaran agar dapat menerima informasi secara mudah maka pemilihan media informasi ini harus tepat dan efektif. Maka media yang dipilih sebagai meia utama penyampaian informasi Meong Congkok tersebut ialah media berupa ensiklopedia ilustrasi bergambar berbasis *edutaiment*. Adapun media uatama dan media pednukung yang akan digunakan sebagai media pelengkap yang akan mendukung media utama baik dalam promosi maupun informasi. Berikut media pedukung yang digunakan:

1. **Media Utama**

   Maka solusi perancangan yang digunakan dalam memecahkan masalah tersebut adalah membuat buku berbasis informasi yaitu buku ensiklopedia yang efektif dan mudah dimengerti. Media buku ensiklopedia berbasis cetak dipilih karena

buku cetak mampu memberikan pemahaman lebih cepat kepada pembaca, serta memberikan efek mengingat lebih baik dibandingan dengan *e-book.* Menurut Kate Garland dalam sebuah halaman artikel Detik Health tahun 2012, seorang dosen psikologi di University of Leicester di Inggris dilansir *Time Healthland*, "Apa yang kami temukan adalah bahwa orang-orang yang membaca dari kertas lebih cepat merasa tahu atas informasi yang dibaca. Ketika membaca lewat komputer, dibutuhkan waktu yang lebih lama dan harus membaca berulang-ulang agar pembaca dapat menjadi tahu". Selain itu buku cetak memiliki nilai lebih pada psikologi rasa memiliki dari seorang pembaca kepada buku tersebut.

Buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Buku cetak merupakan media yang paling mudah diakses dan dekat oleh khalayak sasaran yang merupakan kalangan pelajar, selain itu media buku cetak adalah media yang ramah terhadap berbagai kalangan baik menengah atau atas karena merupakan salah satu media yang dapat dibeli dengan harga terjangkau. Media buku cetak adalah media yang ramah terhadap kesehatan mata, berbeda dengan jenis digital seperti *e-book* yang memiliki dampak negatif terhadap kesehatan mata yaitu berupa radiasi.

Media cetak berupa buku ensiklopedia ini berisikan semua informasi Meong Congkok berupa karakteristik fisik dan perilaku, hingga status dan keaadan Meong Congkok yang kini masih berada di alam liar. Dengan memiliki buku informasi ini maka khalayak bisa lebih menambah wawasan mengenai spesies satwa endemik di Indonesia.

Buku Ensiklopedia bergambar adalah suatu media untuk menyampaikan pesan informasi dalam berbentuk buku berisikan tulisan yang didukung oleh beberapa gambar sebagai demonstrasi atau penegas dari deskripsi. Buku Ensiklopedia adalah buku referensi. Jika kamus berfungsi mendefinisikan atau menerangkan arti kata, ensiklopedi menerangkan sesuatu yang dilambangkan dengan kata sejelas-jelasnya. Arti sebuah kata di dalam kamus bersifat ringkas dan

seperlunya saja, sedangkan keterangan tentang sesuatu di dalam ensiklopedi dibuat seluas dan sejelas mungkin.dibutuhkan. Haeman menyebutkan bahwa perbedaan teoretis antara kamus dan ensiklopedi merupakan perbedaan fungsi.



Gambar III.3 Referensi Buku Ensiklopedia Hewan
Sumber: http://flyingeyebooks.com/shop/wild-animals-of-the-south/Pribadi
(Diakses 10/07/2017)

2. Media Pendukung

Media pendukung mempunyai peran yang penting sebagai penguat media utama baik dalam segi promosi maupun infromasi dengan tujuan memperkenalkan dan membuat khalayak sasaran dapat mengingat pesan media utama lebih kuat. Media pendukung yang diguankan merupakan media yang dipilih berdasarkan dari karakteristik khalayak sasaran untuk memudahkan penyampaian infromasi secara tepat dan efektif. Berikut media pendukung yang dipilih ialah :

a. Tahap Informasi

- Poster

  Poster adalah salah satu media publikasi yang terdiri dari tulisan, gambar ataupun kombinasi antar keduanya dengan tujuan memberikan informasi kepada khalayak umum. Poster biasanya dipasang ditempat-tempat

umum yang dinilai strategis seperti sekolah, kantor, pasar, mall dan tempat-tempat yang memiliki intensitas keramaian yang tinggi atau banyaknya orang-orang yang berlalu lalang. Informasi yang ada pada poster umumnya bersifat mengajak.

- *X Banner*

  X Banner adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi, berbentuk banner dengan konstruksi penyangga berbentuk "X" sehingga banner bisa berdiri sendiri. Konstruksi *X Banner* memiliki beberapa ukuran standart yaitu: 60x160 cm, 80x180 cm, dan 80x200 cm.

- *Flyer*

  Flyer adalah selembar kertas berukuran kecil yang bertujuan untuk mempromosika. Berukuran 21x10 cm (1/3 folio) menggunakan kertas *Art Paper* 150 gram teknik *digital* print didesain serupa dengan media lainnya, *flyer* ini di bagikan di acara *launching* perdana buku di sekitaran luar area toko buku atau Mall. Media ini dinilai efektif sebagai media promosi ketika lauching perdana pada sebuah buku karena mampu memberikan informasi kepada khalayak yang cakupannya lebih luas.

- Media Sosial

  Merupakan media tempat berkumpulnya para khalayak sasaran untuk terus mengikuti *update* terbaru dari informasi terkait media utama. Dimana akan diinformasikan paket-paket dan promosi lengkap seputar pembelian dari buku Meong Congkok tersebut. Media sosial dipilih karena media tersebut sudah sangatlah dekat dengan kehidupan khalayak dan telah mejadi salah satu gaya hidup khalayak kota dalam penggunaan media sosial baik untuk berinteraksi bersama kerabat teman dan keluarga juga menjadi media utama pada masyarakat dalam mencari tahu informasi hal baru.

- Poster Elektronik

  Poster Elektronik adalah media publikasi yang terdiri atas tulisan, gambar ataupun kombinasi antar keduanya dengan tujuan memberikan informasi kepada khalayak ramai dengan penyebaran yang dilakukan secara *online* melalui media sosial seperti Facebook, Twitter, dan Instragram. Informasi yang ada pada poster umumnya bersifat mengajak masyarakat.

- Banner Media Sosial

  Banner media social adalah bentuk iklan yang dipakai di jaringan Internet. Bentuk iklan daring ini biasanya merupakan bagian dari suatu halaman mesia sosial yang dipakai untuk menarik perhatian penjelajah supaya mengunjungi halaman media social.

b. Tahap Pengingat

Ditahap ini media-media yang digunakan adalah media yang terdekat dari keseharian khalayak sasaran sesuai dengan *consumer journey*. Sehingga khalayak sasaran bias selalu teringat pesan dari media utama. Media pendukung tersebut diberikan berupa *merchandise* dan *gimmick* yang bisa didapatkan sesuai dengan ketentuan yang digunakan strategi distribusi. Media pendukung yang ternasuk kedalam *merchandise* dengan diberikan sesuai ketentuan khusus distribusi yang berlaku, diantaranya adalah :

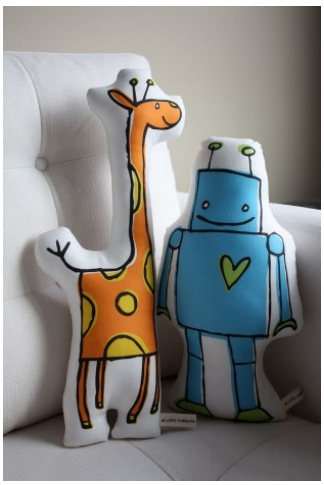
- Tas Serut/ *Drawstring Bag*

  Tas serut ataupun *drawstring* adalah salah satu benda yang kini sering dijadikan media promosi namun juga memiliki manfaat yaitu fungsi dari tas, sebagai benda yang bisa membawa barang bawaan didalamnya.karena target khalayak dari media utama adalah kalangan pelajar maka tas adalah benda yang dekat dan penting, karena bisa membawa barang bawaan seperti buku pelajaran dan alat tulis. Maka penggunaan tas serut sebagai *merchandise* dari media utama tentu akan

menarik karena adaanya dorongan faktor kebutuhan dari manfaat tas serut tersebut.

- Bantal Karakter

  Bantal adalah penyangga kepala, biasanya digunakan untuk tidur di atas ranjang, atau untuk penyangga tubuh di sofa atau kursi. Bantal meruapkan benda yang sangat dekat dengan kehidupan khalayak karena merupakan benda yang penting dan sering digunakan ketika beristirahat. Oleh karena itu penggunaan bantal sebagai salah satu media promosi yang cukup efektif karena merupakan benda yang paling sering melakukan kontak dengan khalayak. Media promosi melalui bantal dinilai cukup menarik minat khalayak, selain karna desain atau bentuknya, khalayak juga menilai bahwa bantal merupakan salah satu benda yang bermanfaat. Penggunaan karakter pada media bantal merupakan salah satu cara untuk menarik minat serta perhatian khalayak dikalangan anak-anak karena karakter yang terdapat pada bantal tersebut menjadi pembeda dari bantal-bantal biasa yang khalayak lihat atau miliki. Bantal karakter Meong Congkok merupakan salah satu media pendukung yang dapat dipergunakan sebagai media pendukung untuk mengingatkan target khalayak dari media utama, untuk memberikan rasa memiliki terhadap media utama.



Gambar III.4 Referensi Bantal Karakter.
Sumber: https://id.pinterest.com/pin/17803360996427680/
(Diakses pada 28/02/2017

- Buku catatan

  Buku catatan adalah salah satu *merchandise* khusus berupa buku sedang yang dapat digunakan untuk mencatat berbagai hal. Buku catatan merupakan benda yang dekat dengan kehidupan khalayak sasaran yaitu kalangan pelajar karena masih memiliki kecendrungan perilaku yang perlu mencatat berbagai hal baik sebagai pengingat atau rangkuman. Maka khalayak akan menilai buku catatan sebagai media yang bermanfaat sehingga mampu menarik minat untuk bisa membeli paket tersebut.

  Buku catatatn Meong merupakan salah satu media pendukung yang dapat dipergunakan sebagai media pendukung untuk mengingatkan target khalayak dari media utama, untuk memberikan rasa memiliki terhadap media utama. Buku catatan Meong ini merupakan salah satu benda yang menjadi paket spesial utama dari pembelian buku Meong Congkok edisi khusus.

Media pendukung yang termasuk kedalam *gimmick* yanag akan diberikan secara gratis dengan media utama diantanya adalah :

- Gantungan Kunci

  Gantungan Kunci merupakan salah satu media pendukung yang dapat dipergunakan sebagai media pendukung untuk mengingatkan target khalayak dari media utama, untuk memberikan rasa memiliki terhadap media utama. Gantungan kunci ini merupakan salah satu bedna yang menjadi paket spesial dari setiap pembelian buku Meong Congkok edisi cetakan pertama yang akan diberikan secara gratis.

- Stiker

  Stiker adalah media promosi yang aplikasinya ditempelkan pada produk sebagai identitas sebuah merk agar mudah dikenali oleh target market dan membedakan dengan pesaing. Stiker yang bagus hendaknya mudah diingat dari segi bentuk dan visual grafisnya. Stiker berfungsi sebagai media promosi tempel pada kemasan dan label produk. Memberikan

identitas tertentu pada merk dagang yang ada, agar konsumen mudah mengenali dan tertarik untuk menggunakannya secara terus-menerus.

Keuntungan stiker adalah harga murah dan memiliki fleksibilitas dalam penerapannya sedangkan ukurannya tidak terbatas, tergantung kemauan pelanggan dan kemampuan percetakan. Stiker merupakan salah satu *merchandise* dari paket spesial pada setiap cetakan pertama buku Meong Congkok

- Pin

  Pin merupakan media yang sederhana namun memiliki ketahanan dan efek yang sangat baik sebagai sebuah media yang mampu membuat khalayak ingat pesan dari media utama. Penggunaan pin tak hanya berfungsi sebagai media pengingat tapi juga sebagai media promosi secara tidak langsung melalui khalayak sasaran yang menggunakannya. Efek pin ini cukup besar karena bisa secara langsung memperomosikan informasi media utama pada jangkauan yang lebih luas di kalangan masyarakat umum lainnya.

- Pembatas Buku

  Secara fungsi pembatas buku merupakan benda yang biasa digunakan sebagai penanda batas halaman pada sebuah buku, untuk memudahkan pembaca ketika ingin meneruskan untuk membaca ketika adanya jeda. Benda ini merupakan benda yang erat dengan media buku cetak. Karena media utama dari ensiklopedia Meong Congkok ini adalah buku cetak maka adanya pembatas buku tentu merupakan hal yang penting adanya.

c. Visual promotion

- *Book Display*

  Book display merupakan tempat dimana media utama yaitu buku ensklopedia Meong Congkok akan dipamerkan. *Display* ini berguna sebagai media pendukung dalam mempromosikan media utama agar

tampilannya lebih menonjol dan mampu menarik perhatian khalayak. *Display* ini akan digunakan didalam ruangan, yaitu didalam toko buku.



Gambar III.5 Referensi *Book Dsiplay*.
Sumber: http://www.signsite.com.au/floor-decals
(Diakses pada 28/02/2017)

- *Flag Chain*

  Flag Chain adalah hiasan atau dekorasi ruangan berupa *flag* (bendera) yang disusun berantai (*chain*) sehingga bisa memberikan kesan meriah**.** *Flag Chain* ditujukan untuk menambah estetika dan menarik perhatian para pengunjung sehingga tertarik untuk mencari tahu lebih lanjut tentang informasi buku Meong Congkok.



Gambar III.6 Contoh *Flag Chain*.
Sumber: https://id.pinterest.com/pin/322922235760926948/
(Diakses pada 28/02/2017)

- Stiker Jejak Buku

  Sticker jejak buku adalah sebuah media yang bertujuan sebagai salah satu media promosi melalui lantai atau pijakan kaki. Cara kerja dari stiker ini adalah menuntun khalayak menuju display buku Meong Congkok. dipasang dari pintu masuk toko buku hingga tempat *display* buku berada. Stiker jejak buku didesain menyerupai jejak kaki Meong Congkok dengan muatan *copywrting* di bagian tengah untuk mengajak khalayak mengikuti jejak kaki tersebut. Media ini dinilai efektif untuk menarik perhatian anak-anak karena dengan bentuk jejak binatang yang mengarah pada suatu tempat dapat membuat anak-anak penasaran.



Gambar III.6 Contoh Stiker Jejak.
Sumber: http://www.signsite.com.au/floor-decals
(Diakses pada 28/02/2017)

- *Wobbler*

  Wobbler adalah salah satu media promosi cetak yang umum digunakan sebagai daya tarik dari suatu produk . *Wobbler* dibuat dengan bahan mika atau plastik yang berfungsi untuk di pasangkan di rak atau meja kasir sehingga *wobbler* dapat bergoyang goyang dan memikat pelanggan untuk melihatnya. Media ini memliki efek yang cukup tinggi karena biasa di sematkan pada tempat yang strategis seperti daerah kasir yang persetrasi khalayak yang melihatnya sangat tinggi.



Gambar III.7 Contoh *Wobbler*.
Sumber:
http://www.biseroliva.bg/data/uploads/fck/image/Biser_Wobbler2.jpg
(Diakses pada 28/02/2017)

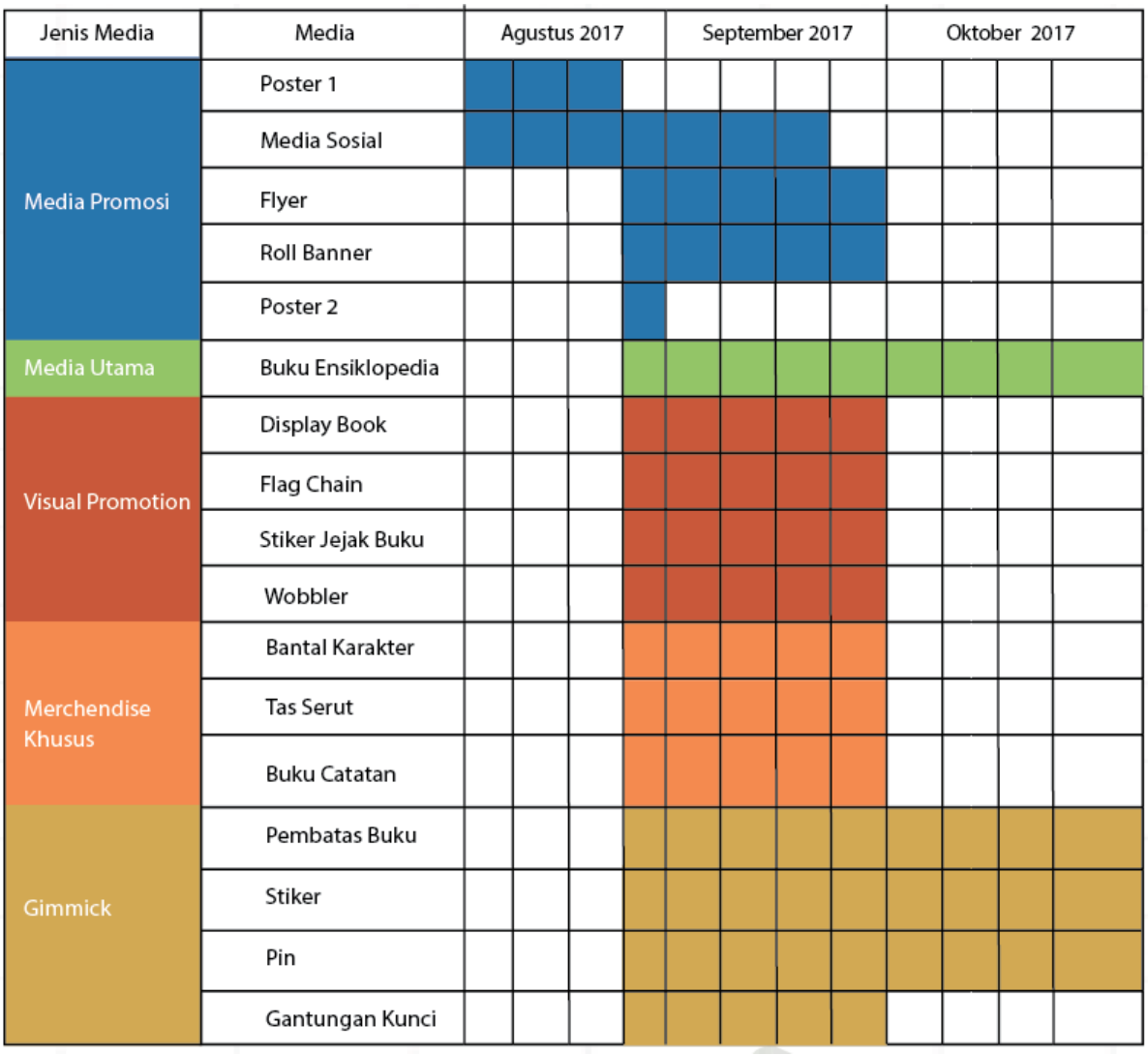
III.2.8 Srategi Distribusi & Waktu Penyebaran Media

Buku ensiklopedia ini akan dibuat dalam bentuk cetak dan akan didistribusian secara masal di toko buku. Untuk tempat pendistribusian pertama akan dilakukan di toko-toko buku di kota-kota besar seperti Jabodetabek, Bandung, Surabaya, dll. Sebagai tahap lanjutan dan keseluruhan Indonesia tergantung pada kesepakatan dengan penerbit Bhuana Ilmu Pustaka.

Buku ini pertama kali diterbitkan tepat pada tanggal 8 Agustus 2017, alasan menerbitkan buku Meong Congkok ini pada tanggal tersebut ialah karena berhubungan peringatan Hari Kucing Dunia. Hal ini dapat dimanfaatkan sebagai waktu yang tepat dalam mendistribusikan buku ensklopedia ini karena dengan ini maka khalayak juga akan mengetahui tentang adanya hari peringatan khusus internasional bagi para spesies kucing. Strategi distribusi dan waktu penyebaran media yang akan dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel III.2 Tabel *Timeline* Distribusi Media

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Media Akan disebar pada Kota-kota Besar di Indonesia Seperti Jakarta, Yogyakarta, Surabaya, Bandung, dan lain-lain. Acara Launching perdana akan dilakukan di beberapa toko buku Gramedia pada setiap kota pada tanggal 8 Agustus 2017 di hari Kucing Internasional selama 3 hari kedepan. Masa promosi biku dilakukan selama 3 bulan lamanya yaitu hingga pada bulan Oktober

Tabel III.3 Tabel *Timeline* Distribusi Media
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Jenis Media	Media	Penyebaran	
		Offline	*Online*
		Toko Buku	*Email*
Media Utama	Buku Ensiklopedia		
Merchendise Khusus	Bantal Karakter		
	Tas Serut		
	Buku Catatan		
Gimmick	Pembatas Buku		
	Stiker		
	Pin		
	Gantungan Kunci		

- Untuk buku ensiklopedia dapat dibeli di toko buku maupun pembelian secara *online* melalui *email* resmi penerbit BIP.
- Paket *Merchandise* khusus dapat diperoleh baik secara *offline/online* selama persediaan masih ada.
- Khusus cetakan pertama *launching* aka diberikan secara gratis, Pembatas buku, stiker, pin/gantungan kunci (*random*) untuk pembelian 1pcs buku. Paket cetakan pertama ini hanya bisa didapatkan di toko buku saja.
- Untuk cetakan selanjutnya hanya pembatas buku dan stiker yang akan diberikan secara gratis disetiap pembelian 1pcs buku.

III.2.9 Srategi Pemasasaran

Pada tahap pemasaran buku ensiklopedia dan *merchandise* akan menggunakan strategi pemasaran berupa penggunaan bebrapa jenis jenis paket. Harga dari jenis paket tersebut memperngaruhi jumlah donasi yang akan diberikan. Jenis paket tersebut dinataranya :

- **Paket 1** (Rp 120.000)

1 pcs Buku ensklopedia, 1 pcs gantungan akrilik Meong Congkok
3 pcs Stiker, 1 buah pin, 1 buah Bantal karakter Meong Congkok

- **Paket 2** (Rp 100.000)

1 pcs Buku ensklopedia, 1 pcs gantungan akrilik Meong Congkok
3 pcs Stiker, 1 buah pin, 1 tas serut Meong Congkok

- **Paket 3** (Rp 80.000)

1 pcs Buku ensklopedia, 2 pcs gantungan akrilik Meong Congkok
3 pcs Stiker, 1 buah pin, 1 Buku Catatan

- ***Non* Paket** (Rp 60.000)

1 pcs Buku ensklopedia, 1 pcs gantungan akrilik Meong Congkok
3 pcs Stiker, 1 buah pin.

- **Paket Spesial 8 Agustus** (Rp 60.000) Diskon 15% menjadi Rp 51.000

1 pcs Buku ensklopedia, 1 pcs gantungan akrilik Meong Congkok
3 pcs Stiker, 1 buah pin, 1 Buku Catatan

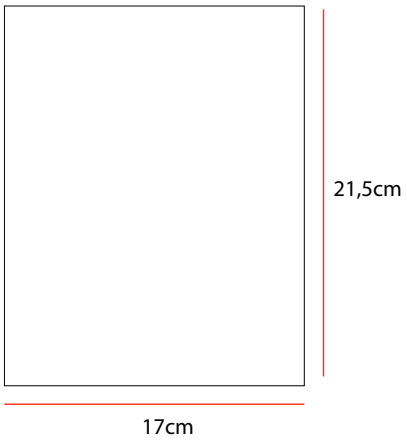
III.3 Konsep Visual

Desain yang baik adalah desain yang telah mempunyai konsep yang terencana, sehingga visual mampu menarik serta informatif di kalangan khalayak luas. Konsep visual yang akan ditampilkan dalam media informasi ini adalah memberikan gambaran serta wawasan mengenai spesies Meong Congkok secara menarik dan meyenangkan. Konsep visual berikut merupakan konsep visual yang biasa digunakan oleh penerbit Bhuana Ilmu Pustaka dalam setiap buku ensklopedia anak umur 9-13 Tahun yang telah terjual diberbagai toko buku Indonesia.

III.3.1 Format Desain

Format desain dibuat dengan format portrait dengan ukuran 14cm x 20 cm dan dicetak dengan kertas *artpaper*, *fullcolor* dengan format bolak balik. Bagian sampul akan dicetak *hardcover* dengan laminasi *doff*, sehingga sampul tidak mudah rusak dan memiliki permukaan yang tidak licin sehingga nyaman digenggam. Bagian isi akan dicetak dengan art paper 150gr dan halaman yang dibuka dari kanan ke kiri.

-



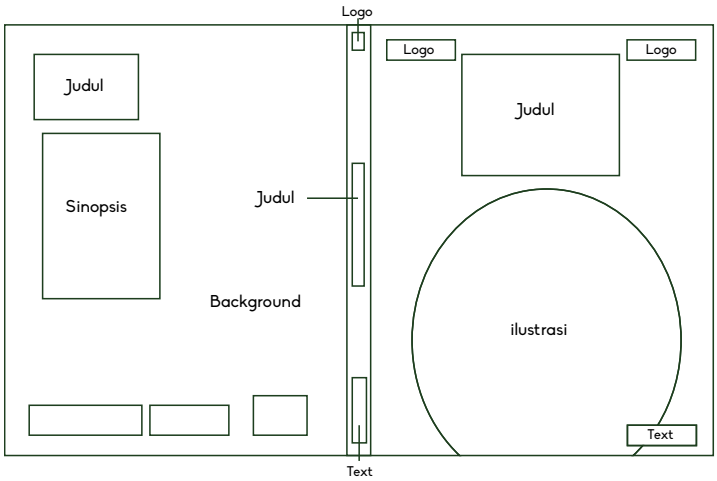
Gambar III.8 Ukuran Halaman Buku
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)

III.3.1 Tata Letak *(Layout)*

Tata letak atau *layout* merupakan suatu elemen yang sangat penting dalam desain. *Layout* merupakan tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk menunjang kosep atau pesan yang dibawanya (Rustan, 2009).

- ***Cover***

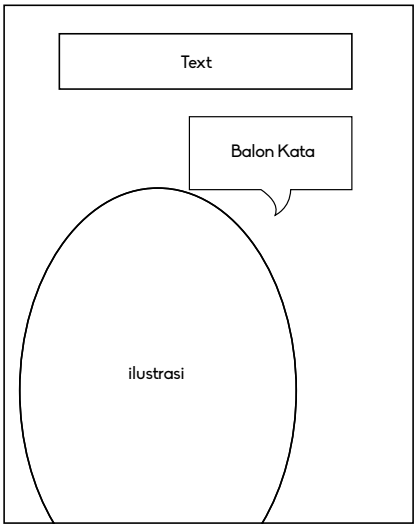
  Bagian *cover* depan menggunakan jenis *layout* simetris yang di isi dengan logo judul buku ensiklopedia dengan ukuran yang mendominasi bertujuan sebagai *point of interest* bagi para pengunjung toko buku yang melihatnya. Selain logo buku, juga terdapat *tagline*, logo penerbit, logo organisasi penyedia informasi, nama ilustrator, dan ilustrasi *cover* depan yang berisikan ilustrasi Meong Congkok dengan suasana sedang berada di antara semak-semak dalam sebuah hutan. Pada Bagian belakang akan diisi dengan judul berukuran kecil, sinopsis singkat, alamat penerbit, alamat organisasi, *barcode* penjualan, dan ilustrasi bagian lain dari Meong Congkok yang merupakan terusan dari bagian *cover*.



Gambar III.9 Ilustrasi *Cover* & *Back Cover* Buku “Meong Congkok”
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)

- **Balon kata**

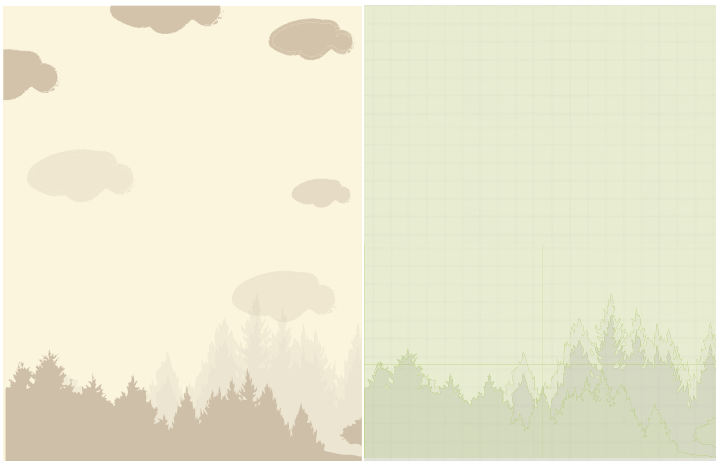
Balon kata yang digunakan berbentuk variatif disesuaikan dengan bab atau topik pembahasan utama dalam buku tersebut. Balon kata digunakan sebagai informasi singkat yang emanrik atau *funfact* dari bab tersebut yang tidak banyak orang ketahui. Hal ini bertujuan sebagai daya tarik buku kepada pembaca agar tidak bosan ketika membaca.



Gambar III.10 Penggunaan Balon Kata Dalam Buku “Meong Congkok”
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)

- ***Background***

Background dari setiap bab yang ditampilkan secara sederhana mengguankan warna-warna yang telah disesuai disetiap babnya, *background* disesuaikan dengan topik dari setiap bab. Hal ini bertujuan untuk lebih menegaskan batasan halaman dari setiap bab yang berbeda-beda, serta membuat khalayak pembaca tidak cepat merasa bosan ketika sedang membaca disetiap babnya.



Gambar III.11 Penggunaan *Background* Dalam Buku "Meong Congkok"
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)

III.3.1 Tipografi

Tipografi dalam hal ini huruf yang tersusun dalam sebuah alfabet merupakan media penting komunikasi visual. Huruf merupakan satuan alfabet, angka, tanda baca dan lain-lain, sementara tipografi dimaknai sebagai segala disiplin yang berkenaan dengan huruf. (Rustan, 2014: h.16). Huruf yang digunakan dalam buku ensiklopedia Meong Congkok ini memiliki tingkat keterbacaan yang baik, hal tersebut bertujuan agar topik utama dari buku tersebut dapat disampaikan secara jelas kepada khalayak.

- **Huruf Pada Judul**

Huruf pada *headline* "Meong Congkok" menggunakan jenis tipografi *sans serif* menggunakan *font* Rumpelstiltskin *Regular* berukuran 40pt dengan huruf kapital dengan posisi yang di atur sedikit berantakan karena disesuaikan

dengan khalayak target yaitu anak-anak sehingga pengaturan tulisan dibuat demikian untuk memberikan kesan bermain dan bebas, yang akan memberikan pesan tersirat bahwa buku ensiklopedia ini tidak membosankan dan asik atau menyenangkan untuk dibaca.



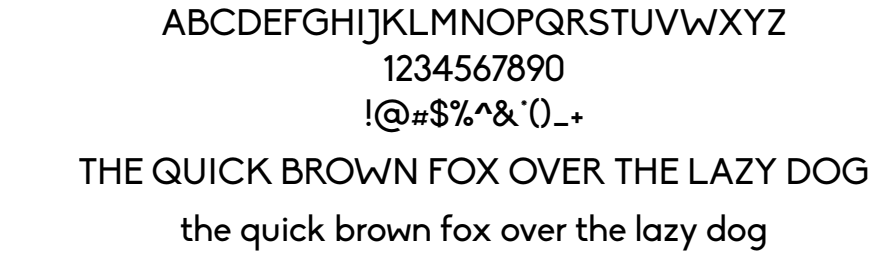
Gambar III.12 *Font Type* Pada Judul Buku "Meong Congkok"
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)

- **Huruf Pada Sub Judul**

Huruf pada sub judul "Si Kucing Eksotik Indonesia" menggunakan jenis huruf *sans serif* sama menggunakan *font* sama dengan bagian judul yaitu *font* Rumpelstiltskin Regular berukuran 19pt dengan pengaturan posisi sedikit diatur berantakan. Sub judul berukuran jauh lebih kecil, hal tersebut agar sub judul tidak ikut mendominasi sehingga khalayak bisa fokus terhadap judul utama. Sub judul ini berguna sebagai penjelas arti dari judul utama yaitu " Meong Congkok", karena tidak semua khalayak mengetahui spesies Meong Congkok tersebut apa.

- **Huruf Pada Bodytext**

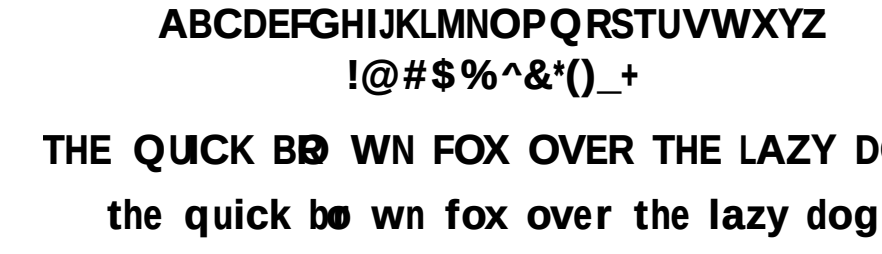
Huruf pada *bodytext* menggunakan jenis huruf *script* dengan *font* Biko *reguler*. Pemilihan jenis *font* ini karena keterbacaan yang baik dan jelas, memiliki bentuk dasar lingkaran dan tumpul disetiap ujungnya. Hal tersebut bertujuan untuk menyampaikan kesan keakraban dan ramah kepada khalayak pembaca khususnya anak-anak. Huruf Biko *reguler* sebagai *bodytext* ini digunakan pada semua bagian teks disetiap bab buku ensiklopedia Meong Congkok. Ukuran yang digunakan pada *bodytext* adalah 10pt.



Gambar III.13 *Font Type* Biko
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)

- **Huruf Pada Balon Kata**
  - ***Headline* Balon Kata**

Huruf *Headline* pada balon kata juga menggunakan jenis huruf *Sans Serif* dengan *font* QUARTZO *Bold* karya Herofont dengan ukuran 18pt. Pemilihan jenis *font* ini karena keterbacaan yang baik dan jelas, memiliki garis yang tebal sehingga mampu menarik perhatian. Hal tersebut bertujuan untuk menyampaikan bagian *fun fact* secara menarik.



Gambar III.14 *Font Type* QUARTZO
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)

- ***Bodytext* Balon Kata**

Huruf pada balon kata juga menggunakan jenis huruf script dengan *font* Biko *reguler*. Pemilihan jenis *font* ini karena keterbacaan yang baik dan jelas, memiliki bentuk dasar lingkaran dan tumpul disetiap ujungnya. Hal tersebut bertujuan untuk menyampaikan kesan keakraban dan ramah kepada khalayak pembaca khususnya anak-anak. Huruf Biko digunakan pada setiap *bodytext* pada balon kata dengan ukuran 8pt.

III.3.2 Ilustrasi

Kusrianto (2006) menjelaskan "Ilustrasi adalah seni gambar yang di manfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual". Ilustrasi sangat dibutuhkan dalam perancangan sebuah buku informasi yang ditjukan kepada anak-anak, agar target khalayak dapat lebih memahami pesan yang terkandung dalam buku tersebut karena didukung oleh ilustrasi yang menarik dan menghibur**.**

- **Studi Karakter Meong Congkok**

Karakter merupakan elemen penting di dalam sebuah buku ensiklopedia yang menggunakan metode *edutaiment,* berfungsi sebagai pendeskripsi dari sesuatu yang akan dijelaskan di dalam topik pembahasan tertentu dari suatu bab. Topik pembahasan dari buku informasi ini adalah spesies Meong Congkok, seekor spesies kucing hutan Indonesia yang tidak banyak orang ketahui atau kenali, dan buku informasi ini bertujuan untuk menginformasikan kepada khalayak luas mengenai spesies tersebut secara baik dan detail. Oleh karena itu penggarambaran Meong Congkok adalah hal yang sangat rawan dan penting karena ilustrasi Meong Congkok tersebut haruslah mampu menginformasikan secara jelas dan detail. Alasan mengapa menggunakan teknik ilustrasi dan bukan fotografi adalah karena sulitnya mendapatkan foto spesies Meong Congkok secara jelas didalam hutan.

Ilustrasi yang digunakan dalam buku informasi ini adalah ilustrasi yang didasari oleh karakakter asli dari Meong Congkok tersbeut, tanpa mengurangi dari ciri kekhasan dari spesies tersebut sehingga khalayak pembaca dapat lebih

mudah memahami dan mengenali spesies Meong Congkok tanpa terjadi distorsi atau penyimpangan dari spesies Meong Congkok tersebut.



Gambar III.15 Referensi Ilustrasi Spesies Meong Congkok
Sumber : http://www.odditycentral.com/pics/margay-the-tiger-cat.html
(Diakses pada 28/02/2017)



Gambar III.16 Referensi Gaya Ilustrasi
Sumber : http://www.odditycentral.com/pics/margay-the-tiger-cat.html
(Diakses pada 28/02/2017)



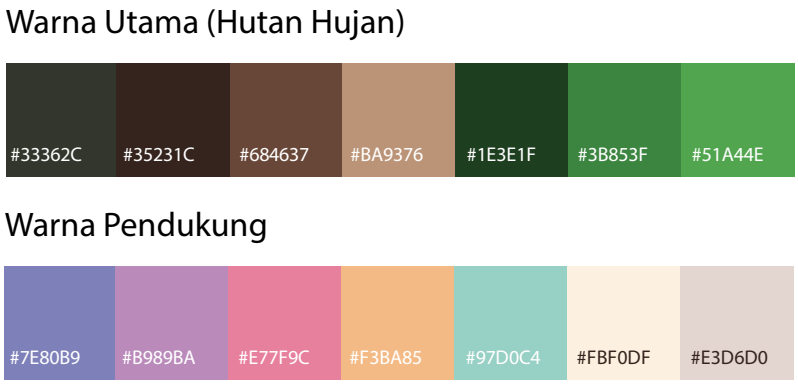
Gambar III.17 Hasil Ilustrasi Meong Congkok
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)

III.3.3 Warna

Warna merupakan salah satu elemen yang sangat penting dalam perancangan media informasi berupa buku ensiklopedia ini, karena warna memberikan kesan tersendiri di benak para khalayak pembaca yang merupakan anak-anak. Warna juga menjadi ciri khas yang membedakan buku ensiklopedia ini dari buku ensiklopedia lain. Berikut warna yang digunakan pada buku ensiklopedia Meong Congkok ini :



Gambar III.18 Referensi Hutan Hujan
Sumber: http://forester-untad.blogspot.sg/2013/04/materi-tentang-hutan-hujan-tropis.html (Diakses pada 28/02/2017)



Gambar III.19 Palet Warna Buku Ensiklopedia
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)

Warna-warna yang digunakan pada halaman dalam buku ini adalah warna-warna yang memiliki kesan dari sebuah hutan hujan. Warna ini dipilih untuk menampilkan kesan kental mengenai spesies Meong Congkok yang tinggal di sebuah hutan hujan. Kesan hutan hujan di gambarkan pada bagian *cover* sedangkan pada bagian isi, warna *background* menggunakan warna yang ringan seperti pastel yang kontras dengan warna ilustrasi objek pembahasan dari setiapnya. Hal tersebut bertujuan agar khalayak pembaca mudah terfokus pada bagian objek pembahasan karena warna yang lebih menonjol, dan warna pastel yang digunakan pada bagian *background* dapat menjadi penyeimbang warna terang objek tersebut.