BAB III STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran dalam perancangan buku ini dipilih berdasarkan dari berbagai sumber data yang dilakukan selama penelitian. Pemilihan media buku bergambar ini bertujuan agar informasi yang disampaikan dapat mudah dipahami, informatif dan menarik. Adapun khalayak sasaran dalam penyampaian media informasi ini difokuskan pada remaja yang berusia antara 13-20 tahun. Penentuan khalayak sasaran terbagi dua yaitu primer dan sekunder. Untuk khalayak sasaran primer sendiri ada tiga bagian, yaitu demografis, geografis, dan psikografis.

a. Primer

- Demografis

Demografis khalayak sasaran ini meliputi dua jenis kelamin, yaitu laki – laki dan perempuan, dalam pembuatan perancangan buku bergambar ini ditujukan kepada kategori usia remaja untuk laki – laki dan perempuan yang berusia 13 hinga 20 tahun dengan status sebagai pelajar dan mahasiswa yang memiliki status sosial ekonomi menengah keatas. Hal ini dipilih karena menyesuaikan dari daftar pengunjung yang telah menaiki transportasi wisata Werkudara dan Jaladara.

- Geografis

Secara geografis media informasi ini ditujukan kepada remaja yang tinggal diperkotaan padat penduduk di kota Solo maupun diseluruh Nusantara, adapun secara khususnya dapat ditemui di Dishubkominfo kota Solo di bagian penjualan tiket transportasi wisata Werkudara dan Jaladara atau dapat juga ditemukan di toko buku sekitar kota Solo. hal ini dipilih karena wisata transortasi Werkudara dan Jaladara berada di kota Solo dan untuk pendistribusian tiket baik itu bus Werkudara dan kereta uap Jaladara ini ada di kantor Dinas perhubungan Kota Solo.

- Psikografis

Secara psikografis ditujukan kepada kalangan remaja yang memiliki pemikiran luas, memiliki ketertarikan pada wisata dan berjalan-jalan, suka berpetualang, senang mencoba hal yang baru, mudah terpengaruhi oleh hal yang sedang tren di kalangan sebayanya sehingga ada hasrat untuk mengikuti tren yang ada, memiliki

rasa keingintahuan terhadap transportasi wisata, serta menyukai informasi bergambar.

b. Sekunder

- Demografis

Usia : 9 tahun sampai dengan 25 tahun

Jenis Kelamin : Pria dan Wanita

Pendidikan : SD – SMP – SMA – Perguruan tinggi – Pegawai

Umumnya sasaran target marketnya ada pada semua umur

- Psikografis

Seluruh kalangan pembaca dimasyarakat yang butuh akan hiburan, orang yang menyukai dan hobi berwisata khususnya pada transportasi wisata, serta orang yang menyukai informasi bergambar.

- Geografi

Ditujukan untuk daerah perkotaan dan pedesaan di pulau Jawa.

III.2 Strategi Perancangan

Diambil dari jurnal Miraci yang berjudul perancangan buku cerita bergambar mengenai pembudidayaan lebah di pusat perlebahan nasional (pusbahnas) ini mengutip bahwa Menurut (Kerzner , 2001), Perencanaan Strategis (*Strategic Planning*) adalah sebuah alat manajemen yang digunakan untuk mengelola kondisi saat ini untuk melakukan proyeksi kondisi pada masa depan, sehingga rencana strategis adalah sebuah petunjuk yang dapat digunakan organisasi dari kondisi saat ini untuk mereka bekerja menuju 5 sampai 10 tahun ke depan.

Strategi perancangan merupakan suatu proses yang dilakukan bertujuan untuk menentukan arahan atau strategi, juga menentukan target *audience*nya sehingga dapat mencapai strategi ini. Berdasarkan dari masalah pada informasi wisata Jaladara dan Werkudara, maka dibuatkanlah solusi untuk membuat buku cerita bergambar yang dimana nantinya Jaladara dan Werkudara ini dibuat menjadi karakter yang akan menemani perjalanan wisata dan yang memberikan informasi mengenai rute perjalanannya, menggunakan gaya gambar *urban sketcher* untuk

memperkenalkan perjalanan wisata apa saja yang ada. Kemudian karakter Jaladara dan Werkudara tersebut akan diaplikasikan kedalam bentuk *merchandise* sebagai bentuk promosi dan pengenalan.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari perancangan buku bergambar melalui karakter yang menggambarkan bus tingkat Werkudara dan Jaladara ini adalah :

1. Untuk meyampaikan kepada remaja mengenai informasi dan sejarah dalam perjalanan bus tingkat Werkudara dan kereta uap Jaladara.
2. Menyampaikan pesan lewat karakter tokoh dari Jaladara dan Werkudara.
3. Menyampaikan kepada remaja akan keunikan dari transportasi wisata Jaladara dan Werkudara.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Kusrianto (2009) berpendapat bahwa "komunikasi dalam istilah kehidupan sehari hari dapat menyangkut banyak hal, diantaranya adalah bahasa, verbal, diskusi, media massa, kode/morse/semaphore, *body language*, dan tulisan" (h.3).

Pendekatan komunikasi pada perancangan ini dibagi menjadi dua yaitu, pendekatan verbal dan pendekatan visual . Dari kedua pendekatan komunikasi ini akan disesuaika dengan khalayak sasaran dan berikut pemaparannya.

A. Pendekatan Verbal

Di kutip dari wantysastro.wordpress.com, komunikasi verbal merupakan bentuk komunikasi yang disampaikan secara lisan *(oral)* maupun tulisan *(written)*, dengan harapan untuk penggemar dan pembaca bisa lebih mudah memahami pesan yang disampaikan.

Secara verbal cara penyampaian informasi akan dilakukan dengan teknik bercerita dan juga memberikan pengalaman dari perjalanan wisata transportasi tersebut. Bahasa yang akan digunakan pada perancangan ini menggunakan bahasa

Indonesia yang biasa digunakan sehari-hari agar komunikasi dapat mudah diterima dan dipahami.

B. Pendekatan Visual

Komunikasi visual adalah komunikasi menggunakan bahasa visual, dimana unsur dasar bahasa visual (yang menjadi kekuatan utama dalam penyampaian pesan) adalah sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna, atau pesan (Kusrianto, 2009, h.10).

Berdasarkan dari khalayak sasaran remaja, pendekatan visual yang dipilih menggunakan gaya visual ilustrasi *urban sketch. Urban sketch* yang dimaksud disini adalah gaya pengambaran yang biasa dilakukan oleh komunitas yang biasa dikenal dengan *urban sketchers.* Dikutip dari urban sketchers indonesia, Urban Sketchers biasa menggambarkan menggunakan teknik sketsa, mengambil tema kejadian dalam kehidupan sehari-hari, kejadian-kejadian dalam kota-kota besar, kota kecil, maupun pedesaan. Bangunan, orang-orang, taman, pasar, pesawat, kereta dan mobil, toko-toko, café, apapun dan manapun yang terlihat terekam dalam buku-buku sketsa dengan material mulai dari pensil , tinta, cat air hingga tablet grafis.

Adapun pendekatan-pendekatan yang akan dapat diuraikan sebagai berikut:

- Pembuatan Wera dan Jala sebagai karakter pengantar perjalanan perjalanan dalam buku Wera dan Jala ini.
- Pada buku ini karakter Wera dan Jala akan diberikan mimik wajah agar cerita pada gambar lebih terasa hidup.
- Menggunakan suasana lama/*retro* sebagai konsep dari visual dengan memunculkan sketsa tangan dan pewarnaan menngunakan teknik cat air serta pemilihan jenis huruf *script/handwriting* agar kesan lama atau retro dapat terbangun dengan baik.
- Membangun memori atau kenangan lama dari pembaca serta membangun ikatan emosi pembaca melalui gaya visual yang telah dijabarkan sebelumnya.

- *Layout* dibuat dengan sederhana menyesuaikan ilustrasi yang dibuat. Fungsi visual disini sebagai pendukung dari informasi yang akan disampaikan dan mempermudah untuk mengenali tempat yang akan diinformasikan.

III.2.3 *Mandatory*

Kantor Dinas perhubungan dan komuniksi (DISHUBKOMINFO) kota Surakarta adalah pemberi mandat ini, karena yang menangani bus tingkat Werkudara dan *sepur klutuk* Jaladara baik dari pembelian/ reservasi tiket dan informasi ada di kantor Dishub kota Solo dan untuk memudahkan jangkauan bagi masyarakat. Selain itu, adapun harapan dan tujuan lainnya dari transportasi wisata ini untuk menaikan aktivitas per pariwisataan di kota Solo dengan memperkenalkan tempat wisatanya melalui transportasi wisata.



Gambar III.1 Logo Dishubkominfo http://1.bp.blogspot.com/-27D3E9zJgu4/VHg78LBdUJI/AAAAAAAAAeE/2TFfHdiPGJE/w1200-h630-p-k-no-nu/logo%2Bdinas%2Bperhubungan.png (diakses pada 07/08/2017)

- Visi

Terwujudnya lalu lintas, angkutan, teknik sarana dan prasarana, komunikasi, informatika, terminal tirtonadi dan perparkiranyang handal, cepat, tepat, tertib lancar, nyaman, selamat, efisien dan efektif sebagai pendorong, penggerak, dan penunjang pertumbuhan ekonomi, pendidikan, olahraga dan pariwisata Kota Surakarta.

- Misi
    1. Menyelenggarakan administrasi keuangan, sumber daya manusia, sarana dan prasaran perkantoran
    2. Menyelenggarakan menejemenn dan rekayasa lalul lintas serta memberikan keselamatan dan ketertiban lalu lintas
    3. Meningkatkan kesadaran masyarakat dalam menjaga sarana dan prasarana transportasi serta melakukan usaha tertib lalu lintas
    4. Menyelenggarakan pelayanan pengujian kendaraan bermotor dan perbengkelan
    5. Menyelenggarakan pelayanan sarana angkutan wisata dan sarana angkutan umum massal yang cepat, nyaman, selamat dan tarif terjangkau
    6. Menyelenggarakan pelayanan sarana dan prasarana telekomunikasi dan pengembangan komunikasi serta informatika
    7. Menyelenggarakan pelayanan piranti lunak dan keras serta jaringan informatikadan komunikasi publik
    8. Menyelenggarakan pelayanan moda angkutan umum dan penumpang, sarana dan prasarana Terminal Tirtonadi
    9. Menyelanggarakan pelayanan aktifitas, sarana dan prasarana perpakiran
    10. Menggali potensi serta meningkatkan pendapatan asli daerah

- Alamat dan kontak kantor Dinas perhubungan dan komunikasi kota Solo

Kantor Dinas Perhubungan Komunikasi dan Informatika
Jl. Menteri Supeno No.7 Manahan Surakarta Telp. /Fax (0271) 717470. Kode Pos 57139 Email: dishubkominfo@surakarta.go.id

Call Center ITS : 085100069111
Twitter Info Lalin Solo : @infolalinsolo
Twitter Dishubkominfo : @hubkominfosolo
Group Facebook : Group Facebook Dishubkominfo Solo

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang akan di sampaikan dalam perancangan media informasi ini adalah sebagai berikut :

- Penjelasan mengenai sejarah, runtutan perjalanan transportasi wisata Jaladara dan werkudara dalam bentuk cerita.
- Ilustrasi dari tempat-tempat wisata dikunjungi.

III.2.5 Gaya Bahasa

Dalam perancangan ini bahasa yang digunakan menggunakan bahasa Indonesia dengan gaya bahasa sehari-hari, agar khalayak sasaran dapat langsung memahami dan pesan yang disampaikan dapat mudah diterima.

III.2.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif dalam perancangan media informasi ini adalah memberikan informasi mengenai perjalanan wisata yang dilalui oleh bus tingkat Werkudara dan Jaladara setiap perjalanan membahas sejarah dari setiap tempat yang dilalui, memberikan gambaran pada peristiwa dan tempat yang dilalui, dan memberikan pengalaman berwisata melalui cerita bergambar. Pada perancangan ini akan dibuat ilustrasi cerita bergambar sebagai konten penjelas dari teks.

Media utama dalam perancangan ini adalah buku cerita bergambar, dengan mengadaptasi konsep visual dari *urban sketch. Urban sketch* adalah sebuah komunitas menggambar yang menggunakan teknik sketsa kasar maupun halus dengan material pensil, ballpoint, cat air hingga tablet grafis, tema yang biasa digambar adalah kejadian dalam kehidupan sehari-hari, bangunan, kendaraan dan lain sebagainya.

Jadi yang dimaksud dengan *urban sketch* sebagai konsep pada perancangan media informasi ini adalah visual yang digambarkan melalui sketsa kasar dengan pewarnaan seperti cat air, untuk *background* buku akan dibuat sederhana menggunakan warna-warna yang cerah agar gambar ilustrasi dapat terlihat jelas. Sedangkan pemilihan warna pada bagian teks yang menerangkan gambar dipilih warna yang kontras untuk memudahkan pembaca. Untuk pemilihan warna pada ilustrasi sendiri akan disesuaikan dengan keadaan yang sebernarnya.

Pada sampul buku akan dibuat sederhana dengan menampilkan karakter Jaladara dan Werkudara dan juga beberapa ilustrasi tempat yang disinggahi, dengan warna dominan biru muda dan coklat muda. Material yang digunakan untuk sampul buku adalah *Art Paper* 230 gsm ukuran A5. Sedangkan pada isi buku material yang digunakan adalah *Art Paper* 150 gsm, dan bagian tulisan yang menerangkan gambar akan di layout menyesuaika bentuk dari ilustrasi yang digambarkan.

Dalam perancangan media informasi pada buku cerita bergambar ini akan disisipkan copywriting dengan *headline* judul *"Wera dan Jala"* dan sub *headline "Serunya berwisata transportasi di Solo"* dan tagline *"Jala adalah kereta uap yang tangguh"* dan *"Si bus tingkat yang ramah".*

Adapun strategi kreatif dalam membuat buku cerita bergambar menggunakan yang disusun dalam skenario, berikut skenario yang akan digunakan untuk pembuatan buku cerita bergambar Wera dan Jala.

a. Skenario

- Skenario *Intro*

  Werku : Hallo!!! Nama saya Werku dan teman saya Jala. Kami adalah sebuah transportasi wisata yang akan menemani kalian mengelilingi kota Solo. Apakah kalian sudah siap berjalan-jalan bersama kami?

  Jala : Wah... sepertinya kalian sudah siap. Kalau begitu kita mulai perjalanannya.

- Skenario *Scene* 1

  Terlihat Wera sedang berada di tempat tinggalnya yaitu di kantor dinas perhubungan kota Solo.

  Dia sangat bergembira karena hari ini dia akan mengantar para rombongan untuk berjalan-jalan bersamanya.

  Setelah semuanya siap, Wera pun mulai menghidupkan mesinnya dan mulai berjalan.

- Skenario *Scene* 2

  Perjalanan pertama Wera akan mengantarkan kalian ke Plaza Manahan. Plaza Manahan ini terletak di bagian depan stadion Manahan.Disini kalian dapat melihat patung Bung Karno sedang duduk dan membaca koran yang terletak di tengah taman Plaza Manahan, dan kalian dapat berfoto didepan patung ini.

  Ayo siapkan kameranya untuk Selfie. Ah... Apa kalian sudah tau, kalau Stadion Manahan ini pernah menjadi tuan rumah event olahraga difabel pada,ASEAN Paragames 2011, dan ini merupakan stadion pertama di Indonesia yang pernah menjadi tuan rumah dalam *event* ini. Selain itu stadion ini digunakan untuk acara sepak bola dan sebanyak 35.000 penonton dapat masuk ke stadion ini. Tempat markas Klub sepak bola Persis Solo berada di stadion ini juga.

- Skenario *Scene* 3

  Setelah puas berfoto di patung Bung Karno, kita akan melanjutkan perjalanan. Sekarang kita melewati Jl. Slamet Riyadi disini kalian dapat melihat ada rel bengkong, rel bengkong ini adalah jalan bagi kereta yang melewati jalur kota Solo, kereta yang dapat melewati jalur ini hanya kereta yang berkecepatan rendah seperti Kereta Uap Jaladara dan railbus Batara Kresna. Lihat ada kereta lewat, dan itu adalah Jala.

  Selain rel bengkong ada tempat menarik lainnya yang dapat dilihat dari Jl. Slamet Riyadi ini. Kita dapat melihat Solo Grand Mall, Museum Radya Pustaka, Museum Batik Danar Hadi dan Batik Kauman, loji gandrung.

- Skenario *Scene* 4

  Pada ujung Jl. Slamet Riyadi kalian akan melihat patung Slamet Riyadi sebelum melewati gerbang kawasan Gladag. Apa kalian tau, mengapa monumen ini dibuat? Monumen ini dibuat sebagai penghargaan bagi Slamet Riyadi yang telah berjuang membela tanah air dan juga berjuang merebut

kekuasaan kota Solo dari penjajah. Wera akan sedikit bercerita tentang sejarahnya.

Jadi setelah proklamasi, Slamet Riyadi memimpin Resimen 26 tentara republik di Surakarta. Pada 1947 ia memimpin pasukannya berperang melawan Belanda di Ambarawa dan Semarang, dan dari sepanjang Gunung Merapi dan Merbabu. Pada Agresi Militer II, pasukan Slamet Riyadi berhasil mengambil kembali kota dalam waktu empat hari yang sebelumnya diduduki tentara Belanda.

Setelah mengenal sedikit sejarah dari Slamet Riyadi, Wera akan melanjutkan perjalanannya. Sekarang kita melewati gerbang masuk kawasan gladak. Disini kalian dapat melihat kompleks Keraton Kasunanan Surakarta selain itu kalian dapat melihat aktivitas ekonomi yang ada di kawasan ini.

- Skenario *Scene* 5

  Setelah dari keraton kita akan melewati Taman Jurug. Taman jurug merupakan salah satu kebun binatang yang ada di Solo, di taman Jurug ini memiliki koleksi hewan yang bervariasi mulai dari aneka jenis burung, mamalia, reptil dan juga ada program edukasi lainnya.

  Bagaimana? Apakah kalian menikmati perjalanannya? Kelihatannya kalian sangat menikmatinya ya... Perjalanan bersama Wera hari ini sampai disini dulu, jangan lupa datang dilain hari ya.. Wera tunggu kedatangan kalian.

  Setelah ini ada Jala yang akan menemani kalian berjalan-jalan.

- Skenario *Scene* 6

  Pagi hari ini rombongan pengunjung yang akan berjalan-jalan bersama Jala sudah berkumpul di stasiun Purwosari mereka sangat antusias sekali dan ingin segera berangkat. Disatu sisi Jala juga sudah mempersiapkan dirinya, dimulai dari persediaan bahan bakar yaitu kayu jati dan juga air.

Waktu berangkatpun telah tiba, Jala mulai menyalakan mesinnya dan membunyikan terdengar suara khas yang keluar dari lubang cerobong asap. Suara itu terdengar nyaring dan besar, walaupun begitu pengunjung tetap merasa nyaman.

Tahu kah kamu, kalau Jala ini adalah salah satu kereta uap kuno di Indonesia yang masih dapat beroperasi dan berjalan di tengah kota. Kereta ini dibuat di Jerman pada tahun 1896 dan gerbongnya dibuat pada tahun 1906 yang berbahan dari kayu jati.

- Skenario *Scene* 7

  Setelah meninggalkan stasiun Purwosari kita akan melalui rel bengkong yang dimana rel ini hanya bisa dilewati oleh kereta dengan kecepatan sedang cenderung pelan seperti Jala.

  Selama perjalanan yang diberikan Jala, kalian bisa menikmati hiburan tradisional penyanyi sinden dan ada juga mba jamu yang menjual jamu tradisional.

- Skenario *Scene* 8

  Setelah melewati rel bengkong, kita akan memasuki jalan Slamet Riyadi. Jala akan mengajak kalian mengunjungi rumah dinas wali kota Solo. Di depan loji gandrung kalian bisa melihat patung Gatot Subroto, loji Gandrung ini merupakan peninggalan kolonial yang dulunya dipakai untuk tempat dansa-dansa bangsa Eropa dan bangsawan Jawa.

  Selain itu di tempat ini juga pernah menjadi markas Brigade V Slamet Riyadi dan juga Gatot Subroto pernah melakukan sebuah pertemuan yang membahas penyusunan taktik untuk menghadapi Belanda.Disini kalian bisa berfoto-ria tapi tidak bisa memasuki kedalam gedung ini ya.

- Skenario *Scene* 9

  Setelah kalian puas berfoto di depan Loji Gandrung dan Gladak kita akan ketempat pemberhentian terakir yaitu di Stasiun Solo Kota.

  Disini pada saat rute jalur pulang Jala akan membalikkan tubuhnya. Jadi kita akan kembali ke Stasiun awal dengan posisi Jala yang membelakangi gerbong.

  Bagaimana apakah kalian senang berjalan-jalan bersama kami? Pasti kalian senang bukan!!! Kalau begitu sampai berjumpa dilain waktu....

- Sinopsis pada halaman belakang sampul buku

  Wera dan Jala dalah transportasi wisata yang ada di kota Solo, mereka memiliki keunikannya masing-masing mulai dari bentuk dan namanya.Mereka berdua akan siap menemai kalian pergi mengelilingi kota Solo, apa kah kalian penasaran akan dibawa pergi berjalan-jalan kemana saja bersama Wera dan Jala, yukk kita lihat bersama-sama dalam buku cerita ini.

III.2.7 Strategi Media

Dalam perancangan ini media yang akan digunakan berupa buku cerita bergambar yang akan digunakan sebagai media utama dan beberapa media pendukung untuk diperkenalkan kepada target yang dituju.

1. Media utama (buku bergambar)

Diambil dari jurnal tugas akhir Dhanumurti tahun 2009 yang berjudul Buku Cerita Mengangkat Permainan Tradisional Sunda yang mengutip Buku bergambar menurut Rothlein, L., & Meinbach, A.M., 1991,132 adalah buku cerita yang penyampaiyannya menggunakan teks dan illustrasi atau gambar. Buku bergambar dapat lebih memotivasi anak untuk belajar, adanya buku bergambar yang baik akan membantu anak dalam proses memahami dan memperkaya pengalaman dari cerita.

Media utama yang dipilih adalah buku bergambar Werkudara dan Jaladara yang dibuatkan karakter dengan nama Wera dan Jala. Media ini dipilih karena buku adalah media yang fleksibel, dapat dibaca kapan saja dan tidak memerlukan perantara seperti listrik. Selain itu buku cerita bergambar dapat lebih menarik perhatian remaja karena di dalamnya memiliki unsur visual yang menarik.

2. Media Pendukung

Untuk mencegah rasa keraguan target saat membeli media utama, maka akan dibuatkan media pendukung dengan harapan dapat meningkatkan daya tarik remaja yang menjadi target dalam perancangan ini. Berikut beberapa media pendukung yang akan dibuat, yaitu:

a. Media informasi

- Poster

  Dikutip dari laman artikel internet yang di*posting* oleh artikel materi bahwa poster merupakan media publikasi yang biasanya berisikan informasi berupa tulisan, gambar maupun kombinasi dari kedunya yang bertujuan untuk memberikan informasi pada khalayak ramai dan biasanya berada di tempat-tempat umum seperti sekolah, pusat pemberlanjaan, kantor dan lain sebagainnya.

  Media ini dapat bersifat non personal karena ukurannya yang relatif besar dan dapat dilihat beberapa orang dalam satu tempat pemasangan, dalam poster juga terdapat informasi yang mampu mengajak konsumen primer dan sekunder untuk dapat melihat konten atau isi pesan.

- X-Banner

  Dikutip dari laman artikel internet yang di*posting* oleh Aryo Widiantoko dalam blognya, X-Banner biasa digunakan untuk menyampaikan informasi yang berbentuk banner dengan bentuk penyangga “X” sehingga banner dapat berdiri sendiri dengan berbagai ukuran standar yaitu: 60 x 160 cm, 80 x 180 cm, dan 80 x 200 cm, biasanya x-banner berisikan informasi mengenai suatu produk, layanan dan fasilitas dan lain sebagainya. Penggunaan x-banner biasa

diletakkan di bagian depan acara, toko dan tempat lainnya dengan tujuan menarik perhatian orang agar mendatangi tempat tersebut.

Pemasangan media jenis ini dapat ditempatkan di toko buku agar dapat menarik perhatian pengunjung dan dapat menarik perhatian dari kejauhan.

b. Media Pengingat

- Pembatas buku berfungsi sebagai pembatas buku saat membaca buku cerita bergambar Wera dan Jala. Selain itu pembatas buku ini juga bisa sebagai media pengingat dari buku cerita Wera dan Jala, pembataas buku inin juga dapat digunakan di buku lain saat membaca buku yang berbeda.
- Pin berfungsi sebagai media pengingat yang sederhana namun menarik untuk remaja, dapat diaplikasikan di mana saja.
- Ganci/ gantungan kunci

  Gantungan kunci sebagai media pengingat yang dapat digunakan di mana saja, seperti digunakan untuk gantungan kunci rumah, mobil, motor, dan lainnya.
- *Drawstring pouch*

  Drawstring pouch adalah media tempat menyimpan barang baik itu barang yang besar seperti telepon genggam ataupun barang yang kecil seperti pencil, pulpen dan lain sebagainnya sesuai dengan kebutuhan dan juga ukuran dari tempat tas serut ini. Bahan yang biasa digunakan yaitu kain katun, kanvas dan berbagai jenis kain lainnya asalkan pada saat diserut kain itu mudah diserut.

  Drawstring pouch disini berfungsi sebagai bagian dari *merchandise* yang dapat didapatkan bila membeli buku dengan ketentuan tertentu atau dapat juga dengan membelinya secara terpisah. Selain itu *pouch* ini dapat digunakan sebagai tempat pensil, tempat menyimpan uang dan lain sebagainya karen pouch ini bisa digunakan untuk menyimpan berbagain macam barang.
- Stiker

  Stiker berfungsi sebagai media pengingat yang sederhana namun menarik selain itu harganya murah dan dapat ditemukan dimana saja. Stiker dapat di gunakan di mana saja.

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Strategi Distribusi akan dialkukan secara bertahap. Tahapan awal media pendukung berupa poster akan disebarkan dibeberapa tempat seperti tempat-tempat wisata, mall, hotel didaerah Solo. Juga poster dan *x-banner* akan ditempatkan di dinas perhubungan kota Solo dan dinas Pariwisata kota Solo ataupun akan berkerja sama juga dengan beberapa pihak yang berkerjasama dengan stakeholder pariwisata seperti ASITA (Association of the Indonesia Tours and Travel Agencies), pusat oleh-oleh javenir. Hal ini dilakukan untuk menarik minat masyarakat dan remaja akan Werkudara dan Jaladara. Setelah itu media buku cerita bergambar ini akan didistribusikan dibeberapa tempat seperti tempat wisata yang bekerja sama dengan pihak penerbit atau toko buku yang bersangkutan.

1. Lokasi Distribusi pertama akan dilakukan di kota Solo, karena di kota ini adalah tempat dimana adanya Werkudara dan Jaladara. Apabila hasil penjualan di daerah sekitar kota Solo ini sudah mencapai target makan langkah pendistribusiannya akan diperluas ke seluruh kota jawa seperti, Yogyakarta, Surabaya, Jakarta, Bandung dan lain sebagainya.

2. Mekanisme Distribusi

Untuk menarik minat target audien maka akan diberikan beberapa keuntungan sebagai berikut:

- Setiap pembelian buku pembeli akan mendapatkan sebuah pembatas buku.
- Untuk 100 pembelian pertama akan mendapatkan stiker dan gantungan kunci. Pembelian ini hanya berlaku untuk sistem *pre-order* dalam waktu yang telah ditentukan sekitar 4 minggu sebelum buku diluncurkan.
- Bila pembeli juga membeli tiket transportasi wisata bus tingkat Werkudara di kantor dishub maka akan diberikan sebuah pin.
- Bila pembeli juga membeli tiket transportasi wisata kereta uap Jaladara di kantor dishub maka akan diberikan sebuah gantungan kunci.
- Pada akhir promosi akan diadakan acara *giveaway* atau bagi-bagi hadiah. Hadiah yang akan diberikan berupa mug yang nantinya akan di undi oleh

staff yang ditunjuk, dengan syarat setiap pembeli memfoto buku cerita Wera dan Jala bisa itu buku nya saja atau boleh ditambah hiasan lainnya, atau juga pembeli memfoto buku Wera dan Jala ditempat ia membeli baik itu di kantordishub maupun di toko buku yang menjual buku cerita tersebut. Selanjutnya foto itu di *upload* di sosial media Twitter/Instagram dengan tagar #bukuweradanjala #serunyabertransportasiwisatadisolo dan tag akun *official* penerbit di instagram dengan nama @penerbitindiva

3. Jadwal Distribusi

Jadwal distribusi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel III.1 Jadwal Distribusi
Sumber: Dokumentasi Pribadi

NO	MEDIA	TAHUN 2017											
		OKTOBER				NOVEMBER				DESEMBER			
		MINGGU				MINGGU				MINGGU			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Buku Wera dan Jala												
2	x-banner												
3	Poster												
5	Pembatas buku												
6	Gantungan Kunci												
7	Pin												
8	Stiker												
9	Mug												

III.3 Konsep Visual

Konsep visual ini dibutuhkan untuk menghasilkan visual yang baik maka dibutuhkan konsep visual yang matang untuk menghindari kesalahan dalam perancangan.

III.3.1 Format Desain

Format desain buku ini adalah sebagai berikut :

- Buku berbentuk persegi panjang atau (14,8 cm x 21 cm).

- Cover buku menggunakan kertas berjenis *Art Paper* 210 gsm
- Jenis kertas pada isi buku adalah *art paper* 150 gram.
- Buku di *softcover*

Ukuran buku yang berbentuk persegi panjang/*potrait* dengan ukuran A5 (14,8 cm x 21 cm) ini dipilih agar mudah dibawa dan tidak cukup memakan tempat bila dibawa pada tas yang berukuran kecil. Juga penggunaan material buku menggunakan jenis kertas *art paper* dengan tebal 210 gsm dan 150 gsm ini tidak akan membuat berat yang membawanya. Hasil akhir dari sampul buku ini menggunakan *softcover* hekter hal ini dipilih karena menyesuaikan juga dengan ketebalan dari buku.

III.3.2 Tata Letak (layout)

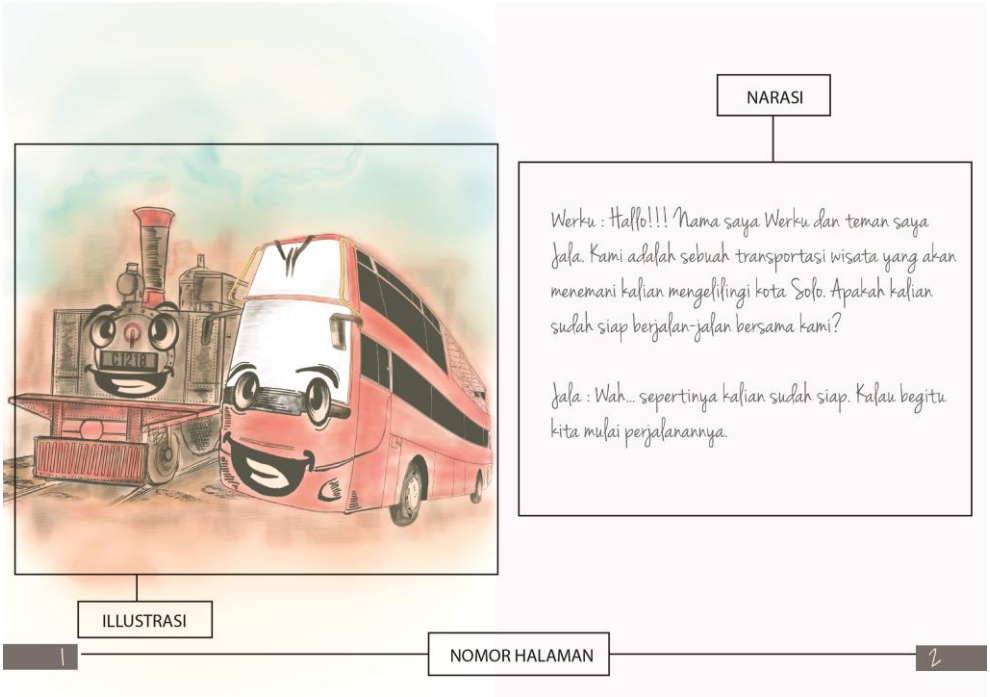
Layout dalam bahasa memiliki arti tata letak, sedangkan menurut istilah layout adalah suatu aktifitas atau usaha menyusun, menata, dalam memadukan elemen atau unsur komunikasi grafis (teks, gambar, warna, dan lain sebagainya) menjadi media komunikasi visual yang komunikatif, menarik, persuasif, dan estetik.

- Menyusun (teks) : membuat dan menyusun sebuah/beberapa kalimat atau teks di layout yang akan dibuat agar terlihat komunikatif.
- Menata (gambar) : Menambahkan gambar baik berupa foto ataupun ilustrasi pada *layout* yang akan dibuat.
- Memadukan (warna) : untuk mendapatkan *layout* yang menarik dan estetik, dapat menambahkan dan memadukan beberapa warna pada layout yang dibuat.

Adapun prinsip dasar pada *layout* yang menjadi patokan dasar dalam merancang layout, sebagai berikut :

- *Sequence* (urutan)
- *Emphasis* (Penekanan)
- *Balance* (Keseimbangan)
- *Unity* (Kesatuan)

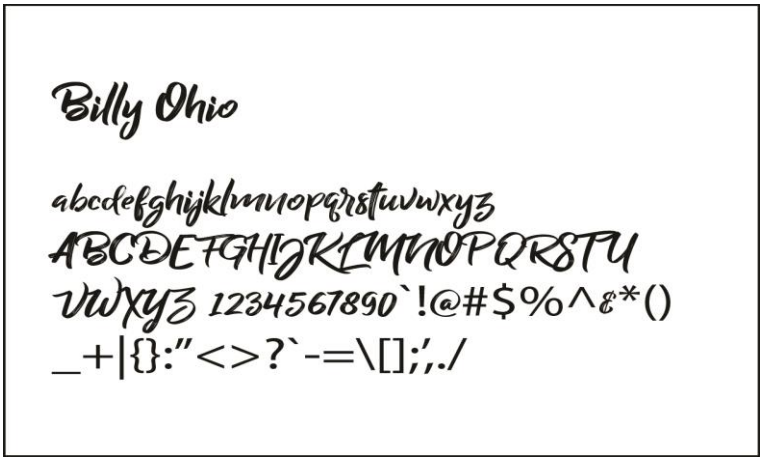
Dalam perancangan buku ini akan memperlihatkan banyak ilustrasi dan juga akan disisipkan narasi untuk memperjelas dari ilustrasi tersebut. Layout yang akan di tampilkan kurang lebih seperti yang dapat dilihat dibawah ini.



Gambar.III.2 Layout Isi Buku
Dokumentasi Pribadi (10/06/2017)

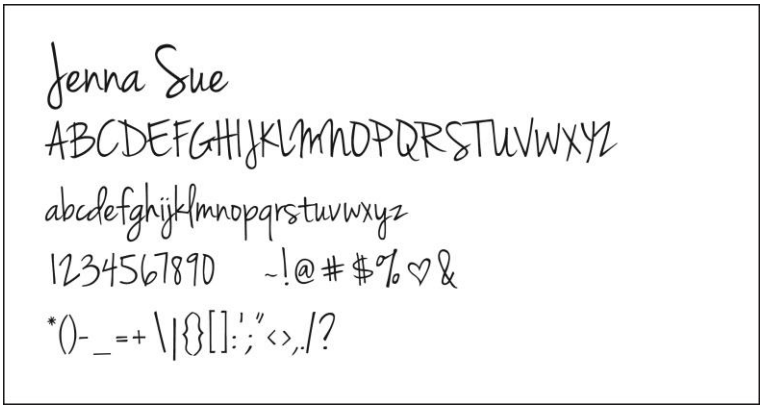
III.3.3 Tipografi

Menurut Dendi Sudiana (Sudiana,2001, h.1) tipografi adalah elemen grafis yang paling mudah dibaca. Jenis tipe font yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan jenis font *Script.* Tetapi melalui kata-kata yang terdiri dari huruf oleh huruflah memandu pemahaman pembaca pesan atau ide. Pada perancangan media informasi ini menggunakan beberapa jenis huruf atau *font*, antara lain:



Gambar.III.3 Font
Dokumentasi Pribadi (10/06/2017)

Font billy ohio ini digunakan sebagai sub headline pada *cover* buku, font ini dipilih untuk menciptakan suasana yang tidak terlalu formal dan ceria sehingga orang yang melihat nya akan tertarik.



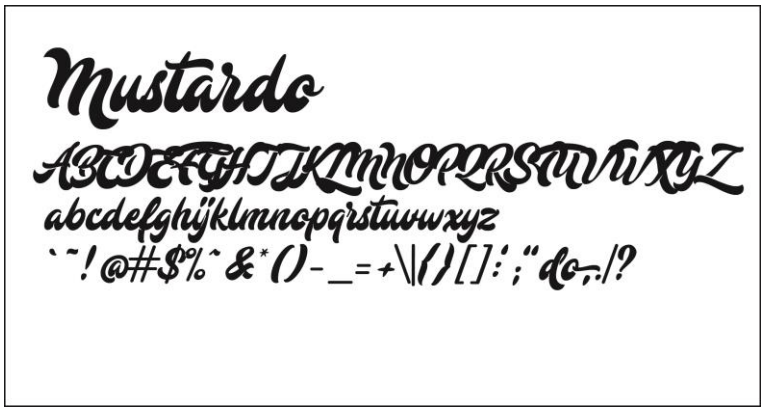
Gambar.III.4 Font
Dokumentasi Pribadi (10/06/2017)

Font Jenna Sue ini digunakan sebagai narasi yang ada pada isi buku ini. Font ini dipilih karena menyesuaikan dengan gaya visual yang digunakan.



Gambar.III.5 Font
Dokumentasi Pribadi (10/06/2017)

Font Cabbage Town ini akan digunakan di bagian X-banner dalam kalimat mengajak. Font ini dipilih karena memiliki kesan tegas dan tebal, sehingga orang yang melihat akan tertuju pada kalimat yang digunakan.



Gambar.III.6 Font
Dokumentasi Pribadi (10/06/2017)

Font Mustardo ini akan digunakan untuk Judul pada cover. Font ini dipilih karena memliki kesan yang ceria dan tidak kaku.

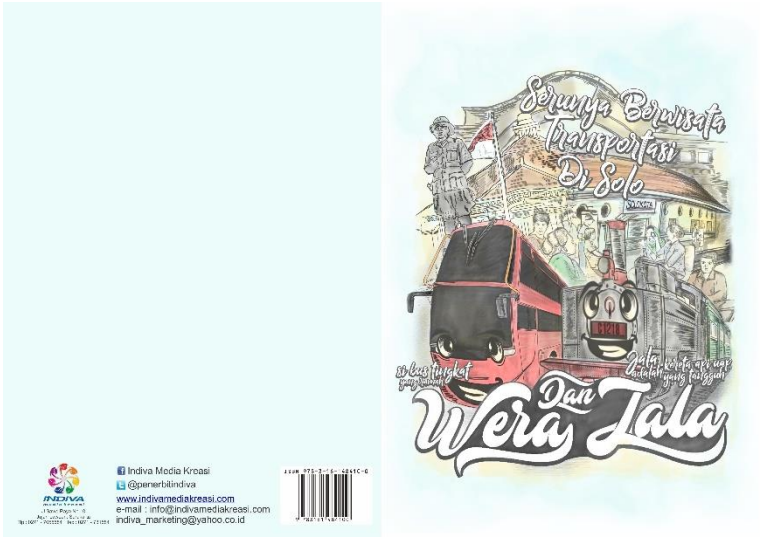
III.3.4 Ilustrasi

Kusrianto (2009) menjelaskan Ilustrasi secara harafiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu. Dalam desain grafis, ilustrasi merupakan subjek tersendiri yang memiliki alur sejarah serta perkembangan yang spesifik atas jenis kegiatan seni itu". (h.110)

Gaya ilustrasi atau visual dalam perancangan ini mengambil teknik dan konsep menggambar sketsa yang biasa digunakan oleh *Urban Sketchers.* Karena akan lebih menarik perhatian terhadap pendekatan anak remaja.



Gambar.III.7 Referensi Gaya Visual
Sumber:https://68.media.tumblr.com/1baaab14088521ed97d1c9bfaec19adf/tumblr_o2q7qppJpd1tdtcd0o1_1280.jpg (diakses 10/06/2017)



Gambar.III.8 Aplikasi gaya ilustrasi di media buku bergambar yang sudah jadi
Sumber : Dokumenetasi Pribadi (10/06/2017)

Adapun penggambaran dalam cerita ini diambil dari beberapa foto yang diambil pada saat mengunjungi transportasi wisata Jaladara dan Werkudara di kota Solo. Foto yang diambil ini kemudian dibuat penyederhanaan melalui gambar sketsa.

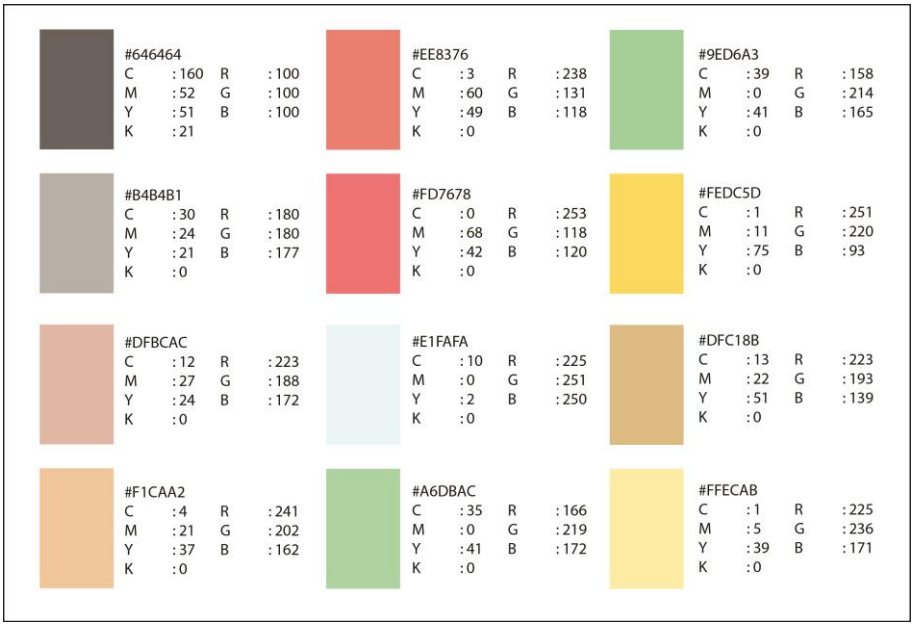
III.3.5 Warna

Menurut (Mita Purbasari, 2000,12-13), warna adalah suatu alat komunikasi efektif untuk mengungkapkan pesan, ide atau gagasan tanpa menggunakan tulisan atau bahasa. Pengertian tentang warna, baik berupa keharmonisan, pandangan, pola dan asal-usulnya menjadi bagian yang sangat penting untuk pengetahuan para seniman, arsitek dan pendesain dalam berkarya.

Dengan adanya pemahaman mengenai warna, kita dapat mudah memilih konsep warna apa saja yang akan digunakan untuk perancangan buku cerita bergambar ini dengan menggunakan teori Webster. Teori Brewster adalah teori yang menyederhanakan warna yang ada di alam menjadi 4 kelompok warna. Keempat kelompok warna tersebut, yaitu: warna primer, sekunder, tersier, dan warna netral. Teori ini pertama kali dikemukakan pada tahun 1831. Kelompok warna ini sering disusun dalam lingkaran warna brewster. Lingkaran warna brewster mampu menjelaskan teori kontras warna (komplementer), split komplementer, triad, dan tetrad.

Kontras komplementer dipilih karna menyesuaikan dengan tema konsep *urban sketchers* yang terdiri dari berbagai warna dari keadaan aslinya. Kontras komplementer adalah dua warna yang saling berseberangan (memiliki sudut 180°) di lingkaran warna. Dua warna dengan posisi kontras komplementer menghasilkan hubungan kontras paling kuat, lebih terang, dan lebih hidup. Skema warna kontras komplementer yang umum adalah kombinasi antara warna primer dan warna sekunder. Kelompok yang termasuk kombinasi warna kontras komplementer adalah warna hijau dan merah, *orange* dan biru, serta kuning dan ungu. Kombinasi warna kontras komplementer merupakan kombinasi warna panas dan dingin.

Berikut adalah gambar dari warna yang dipakai :



Gambar.III.9 pantone warna yang digunakan

Sumber : Dokumentasi pribadi (10/06/2017)

Dikutip dari blog klick.co.id CMYK merupakan kependekan dari *cyan, magenta, yellow, k,* k sendiri mewakili warna dari hitam. Warna cmyk merupakan standar warna berbasis *pigment*, yang biasa digunakan dalam dunia industri *printing*. Proses cetak – mencetak samapi saat ini menggunakan 4 warna dasar dalam membuat warna apapun.

Sedangkan RGB kependekan dari *Red, Green, Blue* dikutip dari postingan blog Muh Zamrotur rgb memiliki kegunaan utama untuk menampilkan gambar pada perangkat elekronik, seperti televisi, komputer. Model warna ini merupakan model warna yang sering dipakai pada kamera, pemindai, komuter, televisi dan juga kamera digital.