BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran digunakan untuk menentukan target sasaran yang tepat agar pesan informasi sampai dan sesuai dengan keinginan yang dicapai. Khalayak sasaran menurut Moriarty (seperti dikutip Bestia , 2009 : h.21) adalah sekelompok orang – orang dimana pesan komunikasi / iklan ditujukan. Khalayak sasaran digunakan untuk menentukan target sasaran yang tepat agar pesan informasi sampai dan sesuai dengan keinginan yang dicapai. Dalam proses ini, penyampaian informasi akan disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik dari khalayak sasaran. Dalam hal ini khalayak sasaran terbagi menjadi tiga bagian yaitu :

- Demografis

  Sasaran yang dituju yaitu murid Yamaha Music School, dengan usia 17 – 20 tahun (remaja).

- Jenis kelamin : Pria.
- Status ekonomi : Menengah – Menengah atas.
- Pendidikan : SMA – Kuliah.
- Pekerjaan : Siswa – Mahasiswa .

- Geografis

  Lokasi yang sesuai dengan khalayak sasaran pada perancangan tersebut, yaitu bertempat tinggal di daerah perkotaan.

- Wilayah : Nasional.
- Tempat : Urban.

- Psikografis

  Dalam masa remaja menurut Erikson (seperti dikutip Susan , 2013 : h.6) remaja identik dengan mencari identitas diri, yang dimaksud dengan pencarian identitas diri ini yaitu proses menjadi seorang yang unik dengan peran yang penting dalam hidup.

- Emosional : Menyukai musik jazz dan instrumen alat musik tiup.
- Kepribadian : Menyukai alat musik yang berbeda dari yang lainya (unik).

1. Consumer insight

Consumer insight merupakan bagian penting dalam upaya memahami kondisi atau latar belakang konsumen dalam penggunaan suatu produk. *Consumer insight* menurut Maulana (2009) yaitu "proses mencari tahu secara mendalam mengenai latar belakang perbuatan, pemikiran dan perilaku seseorang yang berhubungan dengan produk serta komunikasi iklan" (h. 25). Selain itu ada beberapa alasan murid dalam menggunakan buku yang telah disediakan oleh pihak Yamaha Music School diantaranya yaitu adanya dorongan dan kebutuhan murid dalam mengingat materi yang telah diajarkan oleh staf pengajar.

2. *Consumer Journey*

Consumer Journey dapat diartikan sebagai memahami suatu keadaan atau kondisi khalayak sasaran secara mendalam. Hal tersebut berkaitan langsung dengan aktifitas yang dilakukan oleh khalayak sasaran itu sendiri. Dalam hal ini *consumer journey* bertujuan untuk menentukan penyampaian ide yang sudah dibentuk kedalam media – media yang akan digunakan. Oleh karena itu diperlukanya perencanaan yang baik agar mendapat interaksi yang mampu menjangkau secara menyeluruh serta tepat pada sasaran.

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

Kegiatan	**Tempat**	**Point of contact**
Bangun pagi	Kamar Tidur	Jam dinding, Kalender, *Handphone*, Piyama
Mandi	Kamar Mandi	Peralatan mandi
Bersantai	Ruang Tamu, Halaman	Saxophone, Strap, Hardcase Saxophone, Majalah, TV, Mug
Perjalanan ke sekolah / universitas	Jalan, Sekolah, Kampus	Kunci, Tas, Jaket, Sarung Tangan, Poster, Banner, Helm
Sekolah / Kampus	Sekolah , Kampus	Alat tulis, Pembatas buku, Tas, Goodie bag, Topi, Pin / Gantungan kunci.
Istirahat	Rumah , Kamar , Kantin, Halaman	Alat makan , Bantal
Hangout	Café , Mall , Tempat wisata	Sticker, Poster , Banner , Flyer
Pulang	Rumah , Jalan	Kasur , Kaos Kaki

Berdasarkan *point of contact* yang di dapat dari *consumer journey*, dapat disimpulkan bahwa setiap khalayak sasaran tidak terlepas dari media berikut : *handphone*, jam dinding, kalender, majalah, TV, saxophone, strap, mug, kunci, tas, jaket, sarung tangan, poster, banner, helm, alat tulis, tas, topi, alat makan, bantal, *sticker*, *flyer*, kasur dan kaos kaki. Sehingga media tersebut dapat diaplikasikan sebagai media penyampaian informasi bagi khalayak sasaran.

III.2 Strategi Perancangan

Berdasarkan latar belakang masalah diatas makan aspek dasar dalam strategi perancangan yaitu dengan merancang media informasi yang menarik serta informatif. Media informasi tersebut dibuat menjadi buku pelajaran (*textbook*). Media buku pelajaran (*textbook*) tersebut bertujuan untuk meminimalisir ketidakpahaman murid mengenai materi yang telah diajarkan. Oleh karena itu buku tersebut harus memberikan informasi secara lengkap serta menyeluruh mengingat minimnya informasi yang disediakan pada buku yang telah ada.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dalam media informasi ini yaitu memberikan informasi mengenai aspek – aspek dalam mempelajari saxophone khususnya bagi pemula, hal tersebut mengacu pada latar belakang masalah yang ditemukan mengingat minimnya informasi yang disediakan dalam buku yamaha saxophone volume 1. Sehingga media informasi tersebut hanya menitikberatkan pada media berupa buku pengingat. Oleh karena itu tujuan komunikasi dalam media informasi ini yaitu :

- Menginformasikan secara lengkap mengenai metode pembelajaran dasar saxophone (Jenis – jenis saxophone , Pengenalan bagian – bagian saxophone, *Assembling* , Teknik pernafasan , Teknik dasar bermain saxophone).
- Memberikan solusi terhadap kendala yang ditemui ketika mempelajari alat musik saxophone.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Komunikasi merupakan cara individu menyampaikan pesan, sehingga dalam hal ini komunikasi merupakan aspek penting dalam kehidupan sehari – hari. Komunikasi menurut Berelson & Stainer (seperti dikutip Ningrum , 2014) merupakan suatu proses penyampaian informasi, gagasan, emosi, keahlian melalui penggunaan simbol – simbol seperti kata – kata, gambar, angka – angka dan lainya. Sehingga pendekatan komunikasi dapat diartikan sebagai upaya penyesuaian penyampaian informasi terhadap khalayak sasaran. Dalam hal ini

strategi perancangan media informasi ini akan menggunakan dua cara pendekatan komunikasi yaitu pendekatan visual (non verbal) dan pendekatan verbal, hal tersebut bertujuan agar tersampaikanya pesan dengan baik dan efektif sesuai dengan khalayak sasaran. Penggunaan elemen visual bertujuan agar mempermudah khalayak sasaran dalam mengingat materi serta konten yang ingin disampaikan. Dalam hal ini pendekatan verbal berguna untuk memperkuat visual yang akan ditampilkan.

III.2.2.1 Pendekatan Visual

Pendekatan komunikasi secara visual merupakan upaya penyampaian pesan melalui bentuk media penggambaran. Media penggambaran tersebut dapat berupa gambar, foto, *symbol*, *icon*, tipografi, dan lain – lain. Pendekatan visual yang akan digunakan dalam proses perancangan media informasi ini yaitu menggunakan elemen fotografi dan gambar ilustrasi. Ilustrasi gambar menggunakan vektor dengan unsur grafis *line and shape* (garis dan bentuk). Bentuk yang digunakan berupa bentuk dasar geometris (segitiga, lingkaran, segiempat). Bentuk digunakan karena merupakan salah satu elemen dasar dalam desain, dalam hal ini *shape* (bentuk) dapat menyampaikan arti yang universal sehingga dapat mengelola informasi yang baik. Karakteristik *shape* (bentuk) yang bervariasi dapat mengkomunikasikan pesan yang berbeda sehingga bentuk memiliki artinya sendiri. Unsur grafis *line* digunakan karena dapat merepresentasikan nada tinggi dan nada rendah. Unsur *line* yang digunakan yaitu unsur garis dengan bentuk tegak dan kaku, hal tersebut berkaitan langsung dengan saxophone jenis Alto yang memiliki range nada tinggi dan nada rendah. Dalam hal ini penggunaan tata letak yang baik serta penggunaan huruf – huruf yang mudah terbaca sangat diperlukan agar dapat menarik perhatian maupun merangsang daya pikir khalayak sasaran. Visual yang diterapkan pada buku tersebut memadukan unsur grafis dengan unsur musik yang terdapat pada alat musik tiup saxophone itu sendiri hal tersebut bertujuan agar timbulnya kesan kedekatan antara murid dengan konten isi buku yang ingin disampaikan.



Gambar III.1 Contoh Visual
Sumber : https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/1f/e7/2a/1fe72a54df3066d9a9300629e622eba6.jpg.
(Diakses pada 14/5/2017)

III.2.2.2 Pendekatan Verbal

Komunikasi verbal merupakan komunikasi yang menggunakan kata – kata, dapat berupa lisan ataupun tertulis. Dalam hal ini penggunaan kata – kata yang mudah dipahami akan memudahkan khalayak sasaran dalam memahami pesan yang ingin disampaikan. Oleh karena itu komunikasi verbal yang akan digunakan yaitu dengan menggunakan kata baku, dalam hal ini penggunaan kalimat baku bertujuan agar komunikasi yang disampaikan dapat mudah dimengerti.

III.2.3 *Mandatory*

Mandatory merupakan pihak penyelenggara yang diberikan mandat atau kewenangan. Dalam hal ini buku metode pembelajaran dasar saxophone vol.1 bekerja sama dengan pihak Yamaha Musik Indonesia (YMI) sebagai penerbit buku tersebut. Yamaha Musik Indonesia merupakan sublisensi dari Yamaha Music Foundation yang merupakan pihak penyelenggara yang mengatur materi metode pembelajaran di Yamaha Music School.

III.2.4 Materi Pesan

Dalam perancangan media buku pelajaran (*textbook*) ini, terdapat beberapa materi yang akan disampaikan sebagai informasi yang ingin diberikan terhadap khalayak sasaran. Materi tersebut yaitu :

1. Sejarah saxophone
2. Jenis – jenis saxophone
3. Pengenalan bagian – bagian saxophone jenis Alto serta fungsi bagian tersebut.
4. Tata cara assembling yang baik
5. Posisi bermain & cara memegang saxophone yang baik dan benar
6. Teknik bermain dasar (*embouchure* , *breathing* , *fingering* dasar)

III.2.5 Gaya Bahasa

Penggunaan kata dalam gaya bahasa yang digunakan yaitu dengan kata gaya bahasa tidak resmi. Penggunaan kata gaya bahasa tersebut mengacu pada fungsi gaya bahasa itu sendiri yaitu biasa dipergunakan dalam buku pegangan.

III.2.6 Strategi Kreatif

Perancangan buku pelajaran (*textbook*) ini bertujuan untuk menginformasikan tentang aspek – aspek yang perlu diketahui dalam mempelajari saxophone khususnya bagi pemula. Sehingga konten yang ditampilkan harus menarik serta mendukasi khalayak sasaran dengan baik. Buku merupakan salah satu media informasi yang dapat memudahkan pembacanya untuk mengakses informasi secara terus menerus, oleh sebab itu penggunaan tata letak serta kombinasi warna pada buku sangat berperan aktif dalam menimbulkan kesan menarik. Selain poin diatas, berikut beberapa strategi kreatif lainnya :

1. Penggunaan huruf atau *font* yang mudah terbaca, dalam hal ini penggunaan jenis huruf yang jelas berguna agar informasi tersebut dapat tersampaikan dengan baik dan tepat sasaran.
2. Warna yang digunakan yaitu warna cerah atau kontras serta warna yang menimbulkan kesan elegan serta kharismatik.
3. Terdapat unsur grafis berupa *line and shape*

4. Format buku yaitu *potrait* dengan ukuran kertas A4, jenis kertas yang digunakan yaitu kertas *art paper* 150 gsm.

III.2.7 Strategi Media

Berdasarkan pokok permasalahan yang dihadapi, dalam hal ini pemilihan media bertujuan untuk menciptakan solusi serta menjawab permasalahan diatas. Maka media yang digunakan terbagi menjadi dua jenis yaitu media utama dan media pendukung.

III.2.7.1 Media Utama

Media utama yang digunakan yaitu berupa buku pelajaran (*textbook*) , buku tersebut digunakan sebagai media pengingat materi untuk mendukung proses pembelajaran alat musik saxophone bagi murid di Yamaha Music School. Buku tersebut menggunakan visual gambar berupa fotografi dan ilustrasi gambar vektor dengan unsur grafis *line and shape*. Agar buku tersebut terlihat menarik maka penggunaan elemen – elemen visual yang sesuai dengan khalayak sasaran sangatlah diperlukan. Dalam hal ini buku tersebut diharapkan dapat memberikan informasi secara edukatif dan menarik sehingga mampu merangsang murid agar mudah memahami pesan yang ingin disampaikan.

1. *Copywrtting*

   Headline : Saxophone Vol. 1

   SubHeadline : Metode Pembelajaran Dasar Saxophone

2. *Storyline*

   BAB I : Sejarah saxophone

   BAB II : Jenis – jenis saxophone

   BAB III : Pengenalan bagian – bagian serta fungsi

   BAB IV : *Assembling*

   BAB V : Posisi bermain

   BAB VI : Teknik pernafasan (Diafragma)

   BAB VII : Teknik peniupan (*Embouchure*)

   BAB VIII : Teknik penjarian (*Fingering*)

III.2.7.2 Media Pendukung

a. Media informasi :

- Poster A3

  Poster merupakan karya grafis yang menggunakan gambar serta huruf yang diaplikasikan kedalam media kertas yang bertujuan untuk menampilkan beberapa informasi. Poster sendiri dibuat bertujuan agar menarik perhatian khalayak sasaran untuk membeli buku, hal tersebut merupakan upaya dalam menginformasikan produk itu sendiri.

- *X-Banner*

  X-Banner merupakan media yang digunakan untuk menyempaikan beberapa informasi. Kontruksi penyangga yang digunakan berbentuk ‘X’ hal tersebut bertujuan agar media tersebut dapat berdiri dengan baik dan stabil. *X-Banner* digunakan untuk mengenalkan produk terhadap khalayak sasaran, media tersebut dapat diterapkan di area pendaftaran murid Yamaha Music School.

- Brosur

  Brosur merupakan media yang digunakan sebagai alat promosi yang bertujuan mengenalkan suatu produk atau jasa. Brosur sendiri berguna untuk memberikan informasi secara detail mengenai produk atau jasa yang ingin ditawarkan. Oleh sebab itu selain digunakan sebagai media promosi buku, brosur dapat digunakan sebagai media penyampaian informasi detail dari produk yang ditawarkan.

- Konten *Instagram*

  Instagram merupakan media sosial yang memiliki fitur berupa menampilkan beberapa foto maupun video yang kini banyak digunakan oleh beberapa individu di berbagai belahan dunia. Jangkauan media tersebut sangat luas sehingga Instagram banyak digunakan sebagai media informasi yang baik. Dalam hal ini penggunaan Instagram pada Yamaha Music School bertujuan untuk memberikan informasi seputar akademik maupun informasi umum mengenai musik. Selain itu

media tersebut sering juga dijadikan sebagai media promosi alat musik yang dijual oleh Yamaha.

b. Gimmick :

- *Neck Strap*

  Neck strap merupakan alat berupa tali yang digunakan untuk membantu dalam menopang *body* saxophone. Tali tersebut dipasang pada area leher yang membantu meringankan beban serta memberikan kenyamanan dalam menggunakan saxophone. Selain memiliki fungsi tersebut, *neck strap* dapat digunakan sebagai identitas tingkatan murid di Yamaha Music School. *Neck strap* dididapatkan ketika pertama kali mendaftarkan diri sebagai murid di Yamaha Music School dan ketika lulus ujian tingkatan, ada tiga tingkatan kelas dalam berlatih saxophone di Yamaha Music School yaitu *beginner, intermediate, advanced.*

- *Goodie bag*

  Goodie bag termasuk kedalam kategori tas jinjing, bisa digunakan untuk membawa buku serta peralatan lainya. Dalam hal ini *goodie bag* merupakan tas yang sering digunakan oleh berbagai kalangan, *goodie bag* merupakan barang yang bisa dibawa kemana saja (fleksibel). *Goodie bag* merupakan salah satu barang yang bisa didapatkan secara gratis ketika murid membeli buku atau media utama.

- Kalender Duduk

  Kalender merupakan alat penghitung periode waktu, alat tersebut dapat menampilkan hari, bulan dan tahun. Selain fungsi tersebut, kalender biasanya digunakan oleh perusahaan untuk mempromosikan suatu produk atau identitas diri. Oleh sebab itu media tersebut bisa digunakan sebagai media promosi pihak Yamaha Music School ataupun media utama yaitu buku yamaha saxophone. Media tersebut bisa didapat pada saat membeli buku yamaha saxophone.

- Pembatas Buku

  Pembatas buku merupakan alat untuk menandai lokasi halaman pada suatu karya cetak atau buku. Oleh sebab itu mengingat pentingnya fungsi alat tersebut maka pembatas buku merupakan alat yang cocok untuk digunakan pada media buku agar memudahkan para penggunanya. Media tersebut dapat diberikan secara gratis disaat para murid membeli media utama.

c. *Merchandise* :

- *T-Shirt*

  T-shirt merupakan jenis pakaian yang tidak memiliki saku , kerah maupun kancing. *T-Shirt* bisa digunakan untuk beraktifitas sehari – hari. Selain itu *T-shirt* merupakan media yang sering digunakan sebagai identitas si pemakai itu sendiri. Dalam hal ini media tersebut dapat dijadikan sebagai *merchandise* yang dijual di sekitar area distribusi media utama. T-shirt tersebut dapat dibeli dan digunakan ketika momen ulang tahun Yamaha Music School digelar.

- Pelembab Reed

  Pelembab Reed merupakan alat yang digunakan untuk melembabkan agar menciptakan suara yang baik ketika digetarkan, alat tersebut memiliki ukuran yang cukup kecil dan berbentuk seperti *lipstick*.

- *Pad Paper*

  Pad Paper merupakan alat yang berguna untuk membantu memudahkan dalam mengeringkan bagian terdalam pad, alat tersebut berbentuk persegi panjang dan memiliki ukuran 6x10 cm.

- Sikat Pembersih Mouthpiece

  Alat tersebut digunakan untuk membersihkan bagian dalam mouthpiece dari kotoran yang menempel. Sikat tersebut memiliki bentuk seperti sikat pada umumnya, ukuran yang digunakan cukup kecil mengingat fleksibilitas yang dibutuhkan agar mudah saat digunakan.

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media.

Strategi distribusi merupakan upaya dalam mengatur waktu serta tempat dalam memudahkan penyebaran media. Penyebaran media terbagi menjadi dua cara yaitu *online* dan *offline*. Dalam hal ini yang dimaksud *online* yaitu dengan cara distribusi melalui media sosial yaitu Instagram, dan yang dimaksud *offline* yaitu dengan cara distribusi melalui *outlet* Yamaha Music School yang berada di Bandung. Target distribusi *online* yaitu para murid Yamaha Music School, sedangkan target *offline* yaitu murid, calon murid dan pengunjung dari Yamaha Music School itu sendiri.

Tabel III.2 Distribusi Tempat dan Waktu
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

Media	Tempat	Waktu											
		Tahun 2017											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Poster	Media Online & *Outlet* Yamaha Music School												
X-Banner	*Outlet* Yamaha Music School												
Brosur	Media Online & *Outlet* Yamaha Music School												
Neck Strap	Yamaha Music School												

Goodie Bag	Yamaha Music School												
Kalender	Yamaha Music School												
Pembatas Buku	Yamaha Music School												
T-Shirt	Yamaha Music School												
Konten *Instagram*	Media Online												
Pelembab Reed	Yamaha Music School												
Pad Paper	Yamaha Music School												
Sikat Pembersih Mouthpiece	Yamaha Music School												

Tabel III.3 Distribusi Cara Mendapatkan
Sumber: Dokumen Pribadi

Media	Distribusi
Poster	Poster ditempatkan pada area *lobby* Yamaha Music School.
X-Banner	*X-banner* ditempatkan pada area *outlet* Yamaha Music School.
Brosur	Brosur didistribusikan di area *outlet* yamaha music school, diberikan pada saat murid baru mendaftar les saxophone.
Neck Strap	Neck Strap didapatkan ketika pertama kali mendaftar latihan di Yamaha Music School.
Goodie Bag	Goodie bag diberikan secara gratis pada saat membeli buku *textbook* yang dijual di *outlet* Yamaha Music School.

Kalender	Kalender didapatkan secara gratis ketika murid membeli media utama berupa buku *textbook*.
Pembatas Buku	Pembatas buku diberikan secara gratis bersama kalender dan goodie bag.
T-Shirt	*T-Shirt* dapat dipesan di area pendafataran murid *outlet* Yamaha Music School.
Konten *Instagram*	Instagram memberikan informasi seputar akademik selama satu kali dalam seminggu.
Pelembab Reed	Alat tersebut dapat dibeli di area *outlet* Yamaha Music School.
Pad Paper	Pad Papper dijual pada area *outlet* Yamaha Music School.
Sikat Pembersih Mouthpiece	Pembersih Mouthpiece tersebut dapat dibeli di area *outlet* Yamaha Music School.

Pada tabel diatas dapat disimpulkan, media utama berupa buku didistribusikan selama 1 tahun penuh. Hal tersebut mengingat tidak adanya syarat waktu pendaftaran untuk mengikuti kelas saxophone di Yamaha Music School. Setiap pembelian media utama murid mendapat buku, *goodie bag*, pembatas buku dan kalender. Media utama hanya dapat dibeli oleh murid yang terdaftar di Yamaha Music School saja, sehingga pembelian media utama tersebut hanya tersedia di *outlet* Yamaha Music School saja. *Merchandise* berupa *T-shirt* dijual di area *outlet* Yamaha Music School, *T-shirt* tersebut digunakan dalam rangka memeriahkan acara ulang tahun Yamaha Music School yang dilaksanakan pada bulan desember.

III.3 Konsep Visual

III.3.1 Format Desain

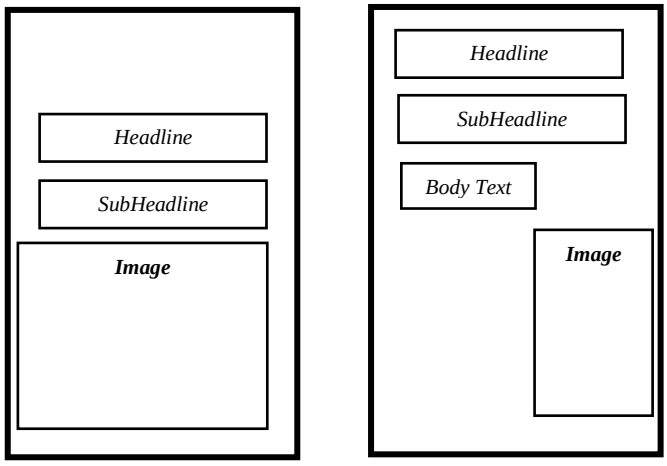
Format desain yang digunakan pada media buku *textbook* ini yaitu dengan ukuran kertas A4 , penggunaan ukuran tersebut mengacu pada penggunaan ukuran buku sebelumnya. Hal tersebut bertujuan agar pesan visual dapat tersampaikan dengan baik sekaligus memberikan kenyamanan saat membaca pada khalayak sasaran. Isi buku dicetak kedalam media kertas *art paper* 150gsm, sedangkan sampul menggunakan *softcover* serta menggunakan media kertas *art carton* 260gsm dengan laminasi *doff*.

III.3.2 Tata Letak (*Layout*)

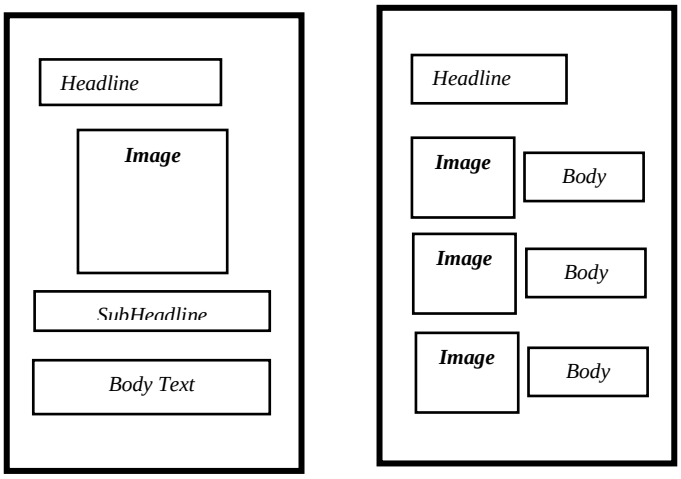
Penggunaan Tata Letak atau *Layout* pada buku merupakan upaya dalam menyajikan sebuah konten dengan beberapa elemen gambar dan teks didalamnya yang bertujuan untuk memudahkan serta memberikan kenyamanan terhadap khalayak sasaran. *Layout* menurut Rustan, Surianto (Seperti dikutip Muharom, 2016 : h.31) yaitu Tata letak elemen – elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya dan penempatan komposisi antara teks dan gambar agar dapat dipahami. Dalam hal ini ada beberapa *Layout* yang digunakan pada media utama agar terciptanya kesan menarik serta informatif, diantaranya :



Gambar III.2 Referensi *Layout*
Sumber : https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/1f/e7/2a/1fe72a54df3066d9a9300629e622eba6.jpg. (Diakses pada 14/5/2017)



Gambar III.3 *Layout* Sampul Depan & Belakang
Sumber : Pribadi (2017)



Gambar III.4 *Layout* Isi
Sumber : Pribadi (2017)

Pada Gambar III.4 terdapat contoh tata letak konten isi yang terdapat pada buku. Penggunaan tata letak tersebut bertujuan agar *sequence* (urutan perhatian) pada informasi yang disajikan dapat terlihat jelas dan tersampaikan dengan baik. Dalam *layout* yang digunakan tersebut terdapat gambar serta informasi gambar yang detail mengenai metode pembelajaran saxophone.

III.3.3 Tipografi

Tipografi merupakan elemen penting dalam merancang sebuah buku, elemen tersebut sering digunakan sebagai alat komunikasi dalam menyampaikan sebuah pesan tertulis yang terdapat pada buku. Menurut Hendratman, Hendri (seperti dikutip Zulkarnain , 2013 : h.11) tipografi yaitu seni dalam pemilihan huruf untuk menciptakan ruang khusus yang bertujuan agar pembaca dapat membaca semaksimal mungkin. Dalam perancangan buku *textbook* ini, penggunaan *Headline* dan *SubHeadline* menggunakan huruf Sans Serif dari ‘QuickSand’. *Headline* memakai huruf *‘QuickSand’* jenis *‘Bold’* sedangkan *SubHeadline* memakai huruf ‘QuickSand’ berjenis ‘Regular’. Huruf tersebut dipilih karena mendekati sebuah bentuk dasar (*basic shapes*) hal tersebut berkaitan dengan konsep yang digunakan yaitu adanya penggunaan unsur grafis berupa *line and shape*. Selain itu huruf tersebut memiliki aspek kejelasan bentuk sebuah huruf (*legibility*) yang baik serta mudah dibaca (*readability)* .



Gambar III.5 Tipografi *Headline* & *SubHeadline*
Sumber : Pribadi (2017)

Huruf yang digunakan pada *body text* yaitu huruf *'Gotham'* jenis *'Light'* berukuran 10 pt. Penggunaan jenis huruf tersebut bertujuan agar tingkat keterbacaan (readability) sebuah huruf dapat dibaca dengan baik oleh khalayak sasaran sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik.



Gambar III.6 Tipografi *Body Text*
Sumber : Pribadi (2017)

III.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan elemen gambar yang dapat menjelaskan atau memperindah sebuah teks atau naskah, selain menjadi elemen dekorasi ilustrasi dapat menyampaikan pesan berupa visual gambar sehingga khalayak sasaran dapat dengan mudah mengingat suatu konten atau materi. Levie & Levie (seperti dikutip Azhar, 2009: h.9) menjelaskan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali dan menghubungkan fakta dan konsep. Ilustrasi yang digunakan pada perancangan media buku *textbook* ini adalah teknik fotografi dan ilustrasi vektor. Menurut Hasto Suprayogo (2006) vektor merupakan desain yang menggunakan perhitungan matematis dalam menentukan dan menampilkan obyek-obyek, vektor baik dalam membuat obyek desain berbentuk geometris seperti lingkaran , segitiga , persegi atau desain yang berbentuk solid (h. 84). Foto bertujuan untuk memvisualisasikan teknik dasar yang ingin disampaikan terhadap khalayak sasaran. Menurut Mulyanta (seperti dikutip Tika, 2012: h.21) secara harfiah fotografi dapat diartikan sebagai teknik melukis dengan cahaya. Dalam hal ini fotografi berperan sebagai elemen gambar nyata yang ingin ditampilkan agar khalayak sasaran paham akan bagian – bagian dan teknik bermain. Penggunaan ilustrasi gambar vektor bertujuan untuk menyampaikan pesan visual yang tidak bisa divisualisasikan melalui foto khususnya teknik pernafasan.



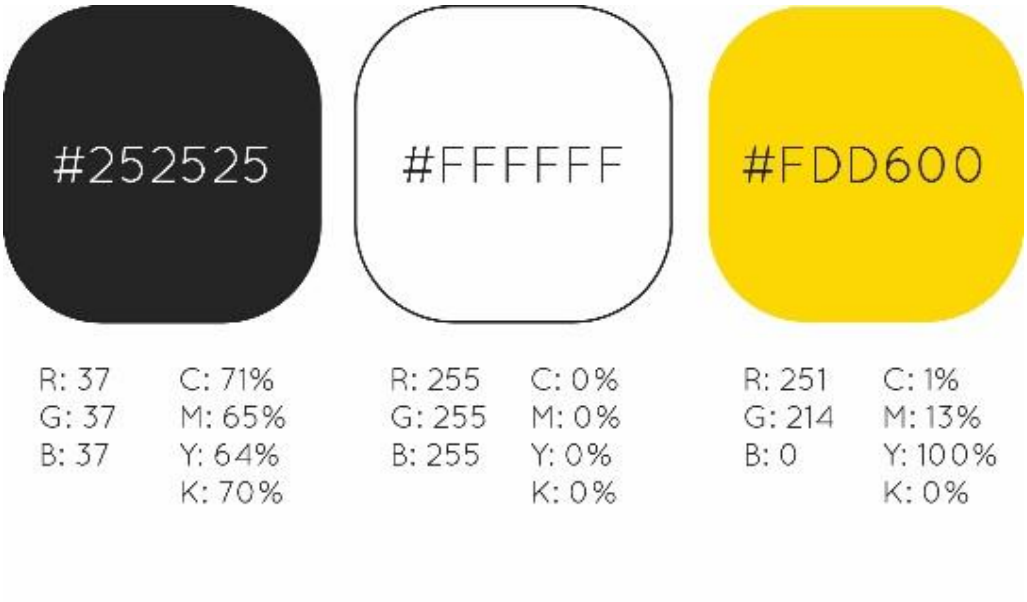
Gambar III.7 Fotografi Pada Buku
Sumber : Pribadi (2017)



Gambar III.8 Ilustrasi Vektor Pada Buku
Sumber : Pribadi (2017)

III.3.5 Warna

Warna juga merupakan bagian elemen penting dalam sebuah desain, selain itu warna dapat berperan sebagai elemen estetis yang dapat mempercantik sebuah tampilan gambar. Nugraha, Ali (seperti dikutip Nurjanah, 2012 : h.6) Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenai cahaya tersebut. Dalam hal ini warna dapat mengekpresikan emosi, sehingga warna dapat merepresentasikan sebuah kesan atau makna tertentu.



Gambar III.9 Warna Yang Digunakan
Sumber : Pribadi (2017)

Warna menggunakan mode warna CMYK, hal tersebut mengacu pada banyaknya pengaplikasian warna terhadap media cetak. Warna yang digunakan yaitu warna hitam, kuning, dan putih. Menurut Widada, Sugeng (seperti dikutip Lanu, 2015 : h.20) warna tersebut memiliki arti dan makna berikut :

- Hitam.

Warna Hitam memiliki makna simbol maskulin, ketegasan, dan kejantanan. Pemilihan warna hitam mengacu pada pada murid Yamaha Music School yang mempelajari saxophone umumnya laki-laki. Selain itu warna tersebut sangat identik dengan kesan kharismatik mengingat motivasi murid mempelajari alat tersebut umumnya ingin lebih terlihat kharismatik oleh lawan jenis.

- Putih

Warna putih memiliki makna simbol kebenaran,kesetiaan, kejujuran. Pemilihan warna tersebut mengacu pada warna netral yang digunakan agar khalayak sasaran tidak mudah lelah saat membaca.

- Kuning

Warna kuning memiliki makna simbol santai & eksentrik. Warna tersebut digunakan karena dapat meningkatkan konsentrasi, selain itu warna tersebut bertujuan agar objek gambar terlihat kontras sehingga dapat menonjolkan beberapa pesan maupun informasi agar tersampaikan dengan baik selain itu warna tersebut dapat menimbulkan kesan menarik pada visual yang ingin disampaikan.