BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak disebut juga sebagai pendengar, pemirsa, hadirin, penonton atau pembaca suatu media yang menjadi sasaran. Berdasarkan dari pernyataan tersebut, khalayak sasaran dalam kelompok yang dituju yaitu kaum perempuan.

III.1.1 Demografis

- Jenis kelamin : Perempuan, karena tindakan yang sering terjadi dalam kasus kejahatan adalah pada kaum perempuan.
- Kelompok umur : Dewasa awal yaitu 25-35 tahun, karena umur tersebut memiliki penghasilan tersendiri.
- Status ekonomi : Kelas menengah bawah, karena status ekonomi dikalangan tersebut bila sedang berpergian atau melakukan suatu hal masih menggunakan alat transportasi umum atau pun berjalan kaki, sehingga membuat para penindak kejahatan mudah untuk melakukan kejahatan.

III.1.2 Geografis

Kaum perempuan di daerah kota Bandung karena di daerah perkotaan rawan mendapatkan tindak kejahatan. Pembuatan media buku ini penting diharapkan dapat menjadi media informasi dan gerakan-gerakan beladiri WSDK (*Women Self Defense of KopoRyu*) yang dapat dipelajari.

III.1.3 Psikografis

Dilihat dari psikografis khalayak sasaran untuk perancangan ini adalah perempuan dewasa yang ingin mempunyai perlindungan diri lebih, sehingga membutuhkan keterampilan lebih.

III.2 Strategi Perancangan

Menurut teori dari Ebdi Sanyoto, (2005 : 61) konsep merupakan dasar untuk menterjemahkan ide kedalam bentuk karya. Konsep perancangan sesungguhnya, bisa juga disebut “perencanaan” atau planning.

Strategi perancangan yang akan dilakukan dengan membuat media informasi teknik beladiri WSDK (*Women Self Defense of KopoRyu*), dengan cara memberikan informasi kepada perempuan melalui media buku gerakan-gerakan dasar beladiri WSDK (*Women Self Defense of KopoRyu*) untuk melawan serangan dan mempertahankan keselamatan diri. Strategi perancangan dimulai dengan membuat strategi agar informasi WSDK (*Women Self Defense of KopoRyu*) mudah dipahami dengan cara menunjukan gerakan–gerakan yang mudah dilakukan saat adanya terjadi serangan kejahatan dan bisa melukai penjahat. Dengan dibuatkan tutorial gerakan-gerakan yang mudah dilatih dengan sekali lihat oleh kaum perempuan dengan visualisasi menggunakan fotografi.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan dari perancangan ini yaitu memudahkan kaum perempuan untuk mengetahui dan mempelajari ilmu bela diri WSDK (*Women Self Defense of KopoRyu*) secara mandiri melalui tutorial.

III.2.2 Strategi Komunikasi

- **Pendekatan Verbal**

  Materi pesan yang akan disajikan dalam buku ini adalah penjelasan mengenai informasi dan gerakan-gerakan beladiri WSDK (*Women Self Defense of KopoRyu*). Teks pada buku digunakan untuk menjelaskan maksud gerakan-gerakan yang terdapat didalam foto, sedangkan bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia yang jelas dan bahasa sehari-hari disesuaikan dengan target kaum perempuan.

- **Pendekatan Visual**

  Pendekatan visual adalah cara bagaimana menyampaikan media informasi kepada perempuan akan menggunakan bahasa visual yang disesuaikan dengan khalayak sasaran. Dan pada informasi ini adalah menggunakan teknik fotografi untuk pengenalan 16 gerakan teknik beladiri dasar pada seni beladiri WSDK (*Women Self Defense of KopoRyu*) sebagai media pengenalan teknik dasar beladiri WSDK (*Women Self Defense of KopoRyu*).

III.2.3 Materi Pesan

Dalam perancangan media informasi ini, materi pesan yang akan disampaikan adalah menyampaikan gerakan-gerakan dasar beladiri agar perempuan dapat melakukan pertahanan diri dan melumpuhkan pelaku kejahatan terhadap kaum perempuan, yang gerakannya yaitu menggunakan tangan kosong dan alat benda yang sering dibawa perempuan sehari-hari.

III.2.4 Strategi Kreatif

Strategi kreatif berupa media tutorial gerakan-gerakan bertujuan untuk dapat melakukan pertahanan diri dan melumpuhkan pelaku kejahatan terhadap kaum perempuan dengan menggunakan tangan kosong dan alat benda. Hal ini dapat dilakukan dengan cara:

a. Penyampaian materi dengan teknik fotografi dari kepala sampai kaki supaya lebih mudah memahami secara benar setiap gerakan-gerakan beladiri.
b. Bahasa yang digunakan secara verbal sesingkat mungkin namun tetap berisi, agar dapat diingat dan dicerna dengan baik.

III.2.5 Strategi Media

Strategi media yang digunakan mencakup 2 bagian, media utama dan media pendukung.

1. Media Utama

   Menurut Kurniasih (2014: 60) Buku adalah buah pikiran yang berisi ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum secara tertulis. Buku disusun menggunakan bahasa sederhana, menarik, dan dilengkapi gambar serta daftar pustaka. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut halaman. Media yang dipilih yaitu buku karena media buku dapat dimiliki secara nyata dan dapat dibaca dimana saja serta kapan saja.

   Pendekatan yang dilakukan dalam menginformasikan buku adalah dengan cara membuat penyampaian isi pesan untuk media cetak dengan desain *layout* menarik. Pemilihan buku sebagai media utama karena keunggulan buku itu

sendiri yaitu tidak berburu-buru oleh objek yang bergerak dan bisa dibaca atau dilihat berulang-ulang serta bisa dibawa kemana saja.

Buku dipilih karena memiliki beberapa kelebihan diantaranya:

- Dapat menyampaikan informasi yang lengkap.
- Buku dapat disimpan dan mudah dibawa kemana-mana tanpa harus ada baterai untuk membacanya.
- Buku dapat bertahan lama dalam keadaan terawat.
- Buku tidak membuat mata menjadi cepat lelah.

2. Media Pendukung

   Media pendukung adalah media yang akan digunakan berfungsi untuk mendampingi dan memperkuat media utama. Media pendukung yang akan digunakan diantaranya:

   - Poster

     Poster merupakan tulisan atau plakat yang dipasang di tempat-tempat umum, dan di media sosial berupa pengumuman yang berisi pesan atau imbauan untuk masyarakat. Poster digunakan untuk menginformasikan bahwa telat terbit buku tentang beladiri WSDK (*Women Self Defense of KopoRyu*).

   - X-Banner

     Konsep yang digunakan hampir sama dengan poster, hanya yang membedakan adalah teknis ukuran dan penempatan. Penempatan X-Banner ini di tempat keramaian, seperti pameran dan mall.

   - Aplikasi Multimedia

     Aplikasi yang dirancang serta dibangun dengan menggabungkan elemen-elemen seperti: dokumen, suara, gambar, animasi serta video. Pemanfaatan dari aplikasi dapat berupa *company profile*, video untuk tutorial, *e-learning*, maupun *computer based training*. Media ini sebagai media promosi melalui android atau smartphone.

- Gelang

  Gelang adalah sebuah perhiasan melingkar yang diselipkan atau dikaitkan pada pergelangan tangan seseorang. Gelang ini juga sebagai media merchandise.

- Kartu Bergambar

  Kartu bergambar adalah sebuah media gimmick. Media ini juga sebagai media pengingat. Di dalam kartu bergambar berisi tutorial gerakan-gerakan beladiri WSDK (*Women Self Defense of KopoRyu*).

- Pin

  Media ini digunakan untuk remaja, selain untuk media pengingat, juga dapat menjadi ciri atau tanda bahwa sudah membeli dan sedang membaca buku WSDK (*Women Self Defense of KopoRyu*). Biasanya memasangnya sebagai hiasan pada tas, kerab baju, atau rompi mereka.

- Stiker

  Stiker merupakan gimmick ketika membeli, sekaligus media pengingat akan dampak positif. Stiker ini juga bisa ditempelkan pada kendaraan bermotor atau sampul buku.

- Pembatas Buku

  Pembatas buku digunakan untuk pembaca dapat membatasi sampai mana buku yang telah dibaca.

- *Tote Bag*

  Media termasuk dalam kategori tas jinjing. Dan bisa digunakan untuk membawa buku, kosmetik, peralatan maupun penggunaan lain. Secara praktis dapat dikatakan, *totebag* bisa digunakan untuk membawa apa saja.

III.2.6 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Strategi distribusi merupakan rencana yang ditempuh dalam menyebarkan atau menyalurkan produk kepada target sasaran.

a. Lokasi distribusi

Lokasi penyebaran diarahkan ke lingkungan dimana para khalayak sasaran biasanya berkumpul dan menghabiskan waktu, misalnya di daerah mall, taman kota, dan toko buku seperti Gramedia, Togamas, Gunung Agung dan toko buku besar lainnya.

b. Jadwal distribusi

Buku akan didistribusikan sesuai pada tabel jadwal penyebaran dan lokasi distribusi media:

III.1 Tabel Distribusi Penyebaran Media

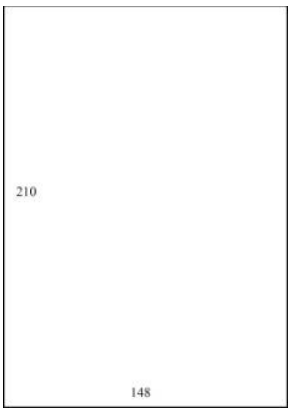
MEDIA	MARET 2018				APRIL 2018				MEI 2018				STRATEGI TEMPAT
WAKTU	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Buku													Toko buku, pameran, Sekretariat WSDK
Aplikasi Multimedia													Android
Poster													Toko buku, pameran, Sekretariat WSDK
Kartu Bergambar													Toko buku, pameran, Sekretariat WSDK
X-Banner													Toko buku, pameran, Sekretariat WSDK
Gelang													Toko buku, pameran, Sekretariat WSDK
Pin													Toko buku, pameran, Sekretariat WSDK
Stiker													Toko buku, pameran, Sekretariat WSDK
Pembatas Buku													Toko buku, pameran, Sekretariat WSDK
Totebag													Toko buku, pameran, Sekretariat WSDK

III.3 Konsep Visual

Konsep desain yang dibuat dalam buku ini yaitu memberikan informasi yang jelas dengan menampilkan gerakan-gerakan yang jelas. Konsep yang dibuat menggunakan *full colour,* ilustrasi berupa foto, tipografi, serta *layout* agar tidak membuat jenuh para pembaca.

III.3.1 Format Desain

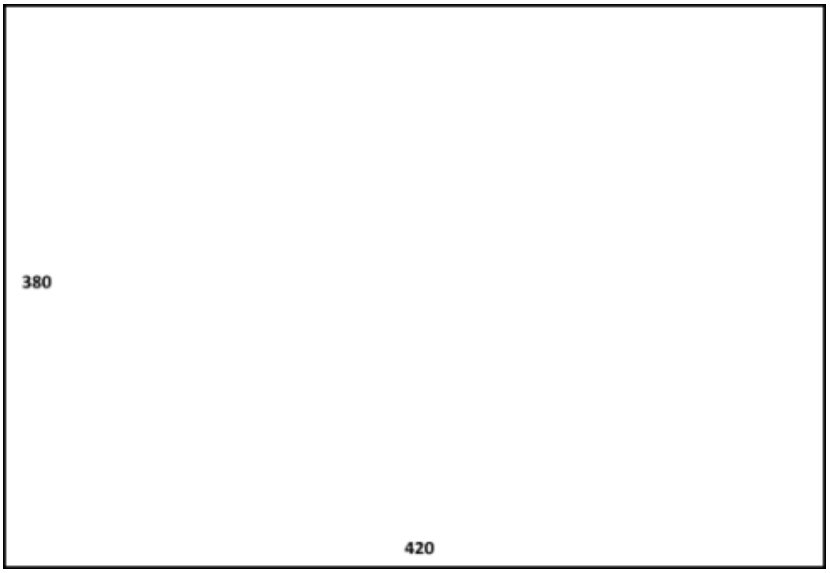
Format desain dalam perancangan media informasi berupa buku teknik beladiri WSDK (*Women Self Defense of KopoRyu*), disajikan dengan ilustrasi gambar berupa foto. Format buku berbentuk *portrait* dan ukuran A5 (148mm x 210mm), format *cover* berbentuk *landscape* dan ukuran A4 (297mm x 210mm), format poster berbentuk *portrait* dan ukuran A3 (297 mm x 420mm), dan format x-banner berbentuk portrait dan ukuran (160 cm x 60cm).



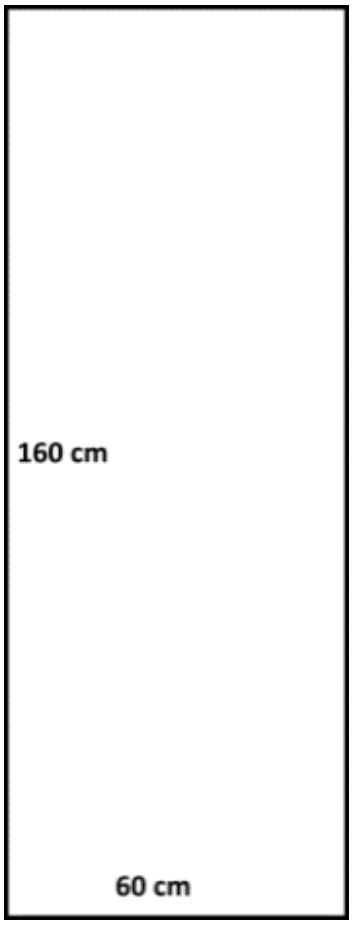
Gambar III.1 Ukuran Format Desain Buku A5
Sumber: Dok Pribadi (2017)



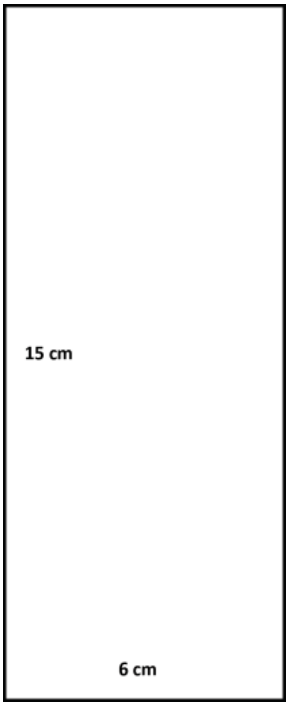
Gambar III.2 Ukuran Format Desain *Cover* A4
Sumber: Dok Pribadi (2017)



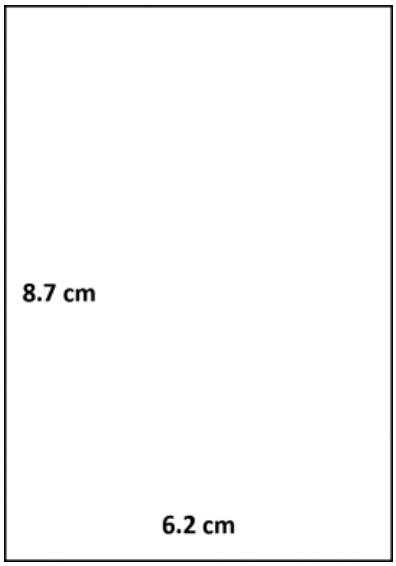
Gambar III.3 Ukuran Format Desain Poster A3
Sumber: Dok Pribadi (2017)



Gambar III.4 Ukuran Format Desain X-Banner 60 cm x 160 cm
Sumber: Dok Pribadi (2017)



Gambar III.5 Ukuran Format Desain Pembatas Buku 15 cm x 6 cm
Sumber: Dok Pribadi (2017)

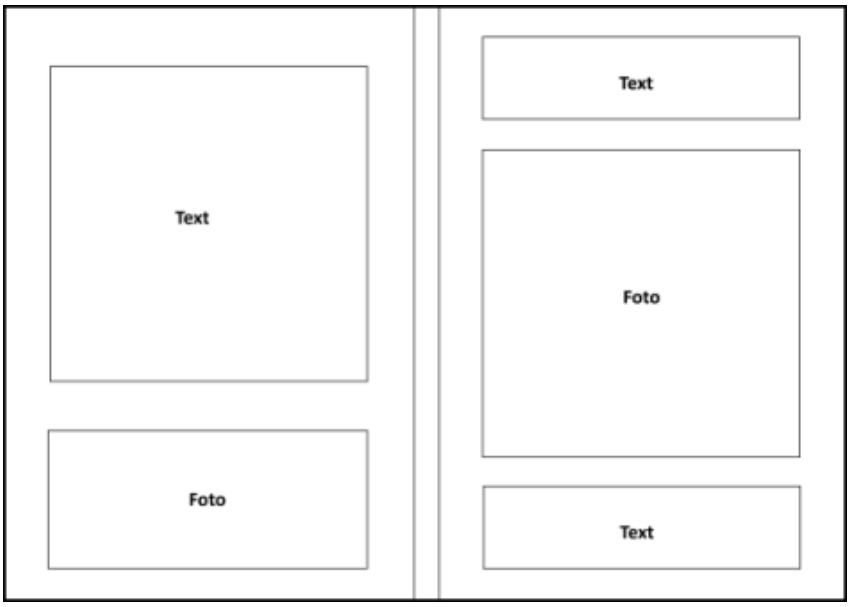


Gambar III.6 Ukuran Format Desain Kartu Bergambar Ukuran 8.7 cm x 6.2 cm
Sumber: Dok Pribadi (2017)

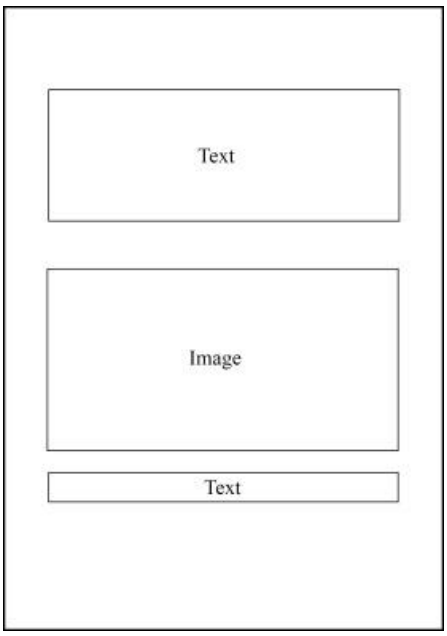
III.3.2 Tata Letak

Tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya dan penempatan komposisi antara teks dan gambar dapat dipahami (Surianto Rustan, 2009; h.8).

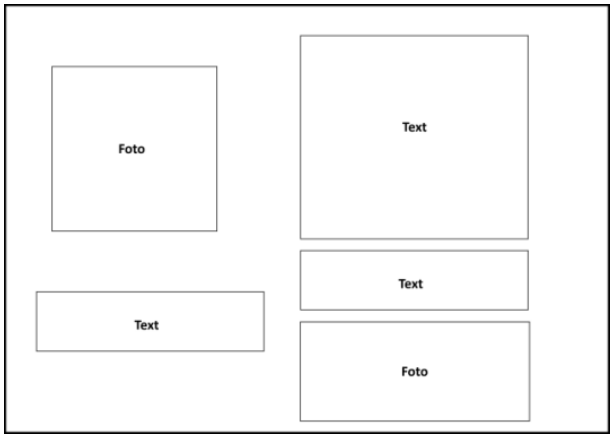
Tata letak menunjukan kesan statis dengan penempatan gambar dan tulisan rapih dengan tujuan agar khalayak sasaran dapat dengan mudah untuk menerima informasi yang disampaikan.



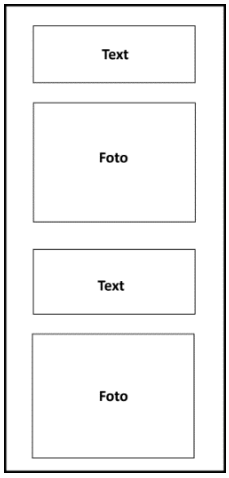
Gambar III.7 Tatak Letak Cover Buku
Sumber: Dok Pribadi (2017)



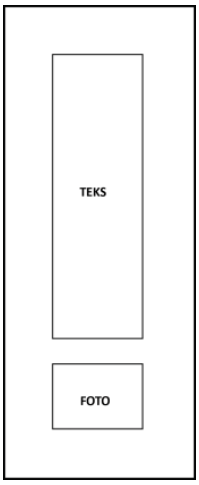
Gambar III.8 Tata Letak Isi Halaman Buku
Sumber: Dok Pribadi (2017)



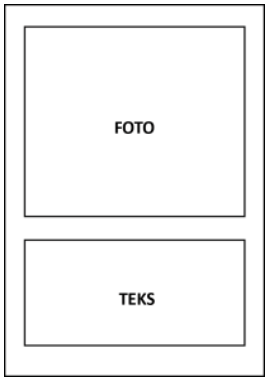
Gambar III.9 Tata Letak Poster
Sumber: Dok Pribadi (2017)



Gambar III.10 Tata Letak X-Banner
Sumber: Dok Pribadi (2017)



Gambar III.11 Tata Letak Pembatas Buku
Sumber: Dok Pribadi (2017)



Gambar III.12 Tata Letak Kartu Bergambar
Sumber: Dok Pribadi (2017)

III.3.3 Tipografi

Danton Sihombing (2015), Tipografi memiliki peran penting dalam setiap karya desain grafis yang berlangsung dari setiap masa ke masa yang bersentuhan dengan peradaban manusia. Karya-karya yang muncul senantiasa mewakili semangat zaman dari aksi seorang desainer grafis dalam menyikapi setiap kebutuhan komunikasi visual melalui dimensi dan disiplin yang terdapat tipografi".

a. *Cover*



Gambar III.13 Font Pada *Cover*
Sumber: Dok Pribadi (2017)

Font yang dipilih pada cover adalah *Cubadak* dan *Blogger Sans*. Font ini dipilih karena memiliki karakter kekuatan, kesan dan tegas tetapi mudah untuk dibaca. Font ini sesuai dengan tema buku yang membahas mengenai beladiri WSDK (*Women Self Defense of KopoRyu*).

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . , ; : ? ! & ( )

Gambar III.14 *Cubadak Font*
Sumber: Dok Pribadi (2017)

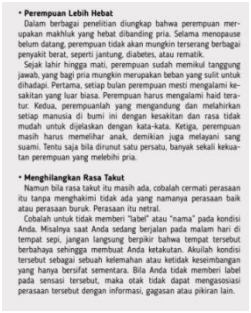
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . ; : ? ! & ( )

Gambar III.15 *Blogger Sans Medium Font*
Sumber: Dok Pribadi (2017)

b. Teks Halaman (*Body Text*)



• Perempuan Lebih Hebat

Dalam berbagai penelitian diungkap bahwa perempuan merupakan makhluk yang hebat dibanding pria. Selama menopause belum datang, perempuan tidak akan mungkin terserang berbagai penyakit berat, seperti jantung, diabetes, atau rematik.

Sejak lahir hingga mati, perempuan sudah memikul tanggung jawab, yang bagi pria mungkin merupakan beban yang sulit untuk dihadapi. Pertama, setiap bulan perempuan mesti mengalami kesakitan yang luar biasa. Perempuan harus mengalami haid teratur. Kedua, perempuanlah yang mengandung dan melahirkan setiap manusia di bumi ini dengan kesakitan dan rasa tidak mudah untuk dijelaskan dengan kata-kata. Ketiga, perempuan masih harus memelihar anak, demikian juga melayani sang suami. Tentu saja bila dirunut satu persatu, banyak sekali kekuatan perempuan yang melebihi pria.

• Menghilangkan Rasa Takut

Namun bila rasa takut itu masih ada, cobalah cermati perasaan itu tanpa menghakimi tidak ada yang namanya perasaan baik atau perasaan buruk. Perasaan itu netral.

Cobalah untuk tidak memberi "label" atau "nama" pada kondisi Anda. Misalnya saat Anda sedang berjalan pada malam hari di tempat sepi, jangan langsung berpikir bahwa tempat tersebut berbahaya sehingga membuat Anda ketakutan. Akuilah kondisi tersebut sebagai sebuah kelemahan atau ketidak keseimbangan yang hanya bersifat sementara. Bila Anda tidak memberi label pada sensasi tersebut, maka otak tidak dapat mengasosiasi perasaan tersebut dengan informasi, gagasan atau pikiran lain.

Gambar III.16 Font Pada Isi Halaman Buku
Sumber: Dok Pribadi (2017)

Blogger Sans merupakan jenis font yang dipilih untuk isi setiap halaman pada buku beladiri WSDK, karena memiliki kesan kuat dan tegas untuk menyampaikan apa yang terkandung dalam buku seni beladiri WSDK (*Women Self Defense of KopoRyu*).

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . ; : ? ! & ( )

Gambar III.17 *Blogger Sans Regular Font*
Sumber: Dok Pribadi (2017)

c. Font Pendukung



Gambar III.18 Font Pada Media Pendukung
Sumber: Dok Pribadi (2017)

Calibri merupakan jenis font yang dipilih untuk font pendukung setiap halaman pada poster, aplikasi multimedia, dan x-banner WSDK (*Women Self Defense of KopoRyu*), karena memiliki kesan rapih untuk menyampaikan apa yang terkandung dalam media promosi dan media pendukung WSDK (*Women Self Defense of KopoRyu*).

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . ; : ? ! & ( )

Gambar III.19 *Calibri Font*
Sumber: Dok Pribadi (2017)

III.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari kata *illustrate* (huruf Latin) yang artinya menerangkan atau menjelaskan. Oleh karena itu, gambar yang berfungsi untuk memberi penjelasan atau memperindah penampilan suatu tulisan disebut gambar ilustrasi (Dedi Nurhadiat, 2004).

Menurut Rustan (2009), kekuatan terbesar dari fotografi pada media periklanan khususnya adalah kredibilitasnya atau kemampuannya untuk memberi kesan sebagai trustable media.

Ilustrasi berupa fotografi akan digunakan sebagai ilustrasi yang membutuhkan gambaran yang sama dengan gerakan WSDK supaya informasi yang ingin disampaikan kepada kaum perempuan akan diterima secara maksimal.



Gambar III.20 Ilustrasi Fotografi Depan Halaman (*Cover*)
Sumber: Dok Pribadi (2017)



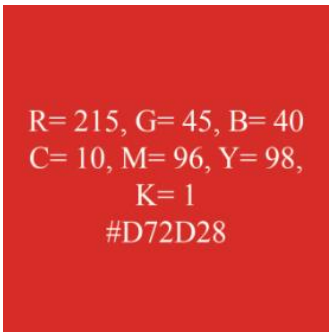
Gambar III.21 Ilustrasi Fotografi Isi Halaman Buku
Sumber: Dok Pribadi (2017)

III.3.5 Warna

Menurut Dameria (2007), sebuah warna sangat berkaitan dengan sisi psikologis. Contohnya adalah warna biru yang melambangkan kedamaian dan warna hitam yang berpotensi kuat menimbulkan kesan magis.

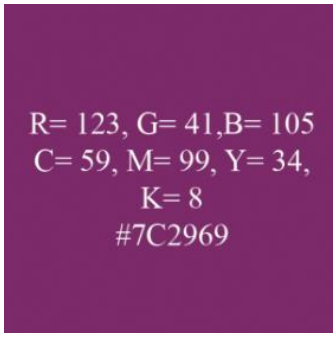
Berikut warna yang dipilih pada media WSDK (*Women Self of Defense KopoRyu*), beserta alasan dipilih warna tersebut :

1. Warna merah melambangkan keberanian, kekuatan, energi, gairah, semangat dan adrenalin.



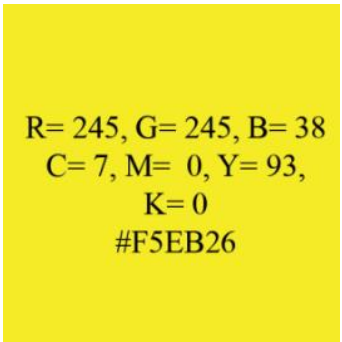
Gambar III.22 Merah
Sumber: Dok Pribadi (2017)

2. Warna ungu melambangkan keakraban dan rasa aman.



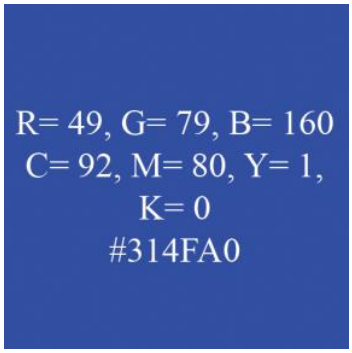
Gambar III.23 Ungu
Sumber: Dok Pribadi (2017)

3. Warna kuning melambangkan ceria, bahagia dan optimis.



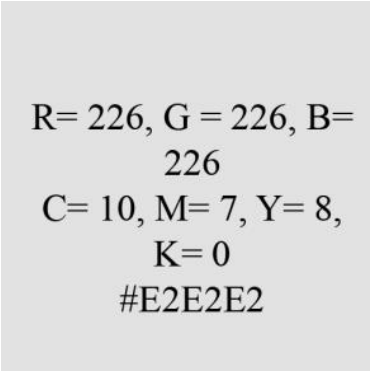
Gambar III.24 Kuning
Sumber: Dok Pribadi (2017)

4. Warna biru melambangkan stabil, kecerdasan, dan rasa percaya diri.



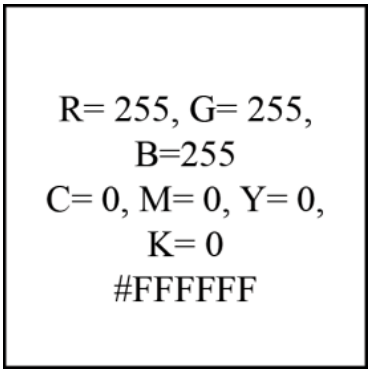
Gambar III.25 Biru
Sumber: Dok Pribadi (2017)

5. Warna abu-abu melambangkan keseriusan, kestabilan, kemandirian dan tanggung jawab.



Gambar III.26 Abu-abu
Sumber: Dok Pribadi (2017)

6. Warna putih melambangkan bersih, suci, ringan dan kebebasan.



Gambar III.27 Putih
Sumber: Dok Pribadi (2017)

Warna yang dipilih dari tiap – tiap media adalah sebagai berikut:

1. *Cover*

   Warna yang digunakan untuk *cover* adalah warna merah, biru, putih, dan ungu. Tetapi warna yang mendominasi adalah warna merah, karena warna merah ini menampilkan kesan kekuatan untuk mengambil resiko, perjuangan, dan pencapaian-pencapaian dalam menentukan tujuan. Sedangkan warna biru, putih dan ungu merupakan warna pendukung yang menyesuaikan dengan tema WSDK (*Women Self Defense of KopoRyu*).

2. Isi Halaman

   Warna yang digunakan untuk isi halaman adalah warna biru, merah, abu-abu, putih, kuning, dan ungu. Tetapi warna yang paling mendominasi adalah wana putih, karena warna putih melambangkan suci dan bersih. Sedangkan warna biru, merah, abu-abu, kuning, hitam dan ungu merupakan warna pendukung yang menyesuaikan dengan tema WSDK (*Women Self Defense of KopoRyu*).

3. Aplikasi Multimedia

   Warna yang digunakan untuk aplikasi multimedia adalah merah dan putih. Tetapi warna yang paling mendominasi adalah warna merah, karena warna merah melambangkan kekuatan dan warna putih melambangkan suci dan bersih. Sedangkan warna hitam merupakan warna pendukung yang menyesuaikan dengan tema WSDK (*Women Self Defense of KopoRyu*).

4. Poster

   Warna yang digunakan untuk poster adalah merah dan ungu yang disatukan dengan warna, gradasi merah dan ungu. Tetapi warna yang paling mendominasi adalah warna merah dan ungu yang disatukan dengan warna gradasi, karena merah melambangkan kekuatan dan warna ungu melambangkan keakraban. Sedangkan warna kuning, putih dan hitam merupakan warna pendukung yang menyesuaikan dengan tema WSDK (*Women Self Defense of KopoRyu*).

5. X-Banner

   Warna yang digunakan untuk x-banner adalah merah dan ungu yang disatukan dengan warna gradasi, ungu dan merah. Tetapi warna yang paling mendominasi adalah warna merah dan ungu yang disatukan dengan warna gradasi, karena merah melambangkan kekuatan dan warna ungu melambangkan keakraban. Sedangkan warna kuning, putih dan hitam merupakan warna pendukung yang menyesuaikan dengan tema WSDK (*Women Self Defense of KopoRyu*).

6. Gelang

   Warna yang digunakan untuk gelang adalah merah dan putih. Tetapi warna yang paling mendominasi adalah warna merah, karena merah melambangkangkan kekuatan. Sedangkan huruf warna putih merupakan warna pendukung yang menyesuaikan dengan tema WSDK (*Women Self Defense of KopoRyu*).

7. Pembatas Buku

   Warna yang digunakan untuk pembatas buku adalah merah. Tetapi warna yang paling mendominasi adalah warna merah, karena merah melambangkan kekuatan yang menyesuaikan dengan tema WSDK (*Women Self Defense of KopoRyu*).

8. Pin

   Warna yang digunakan untuk pin adalah merah dan putih. Tetapi warna yang paling mendominasi adalah warna merah, karena merah melambangkan kekuatan. Sedangkan warna putih untuk huruf merupakan warna pendukung yang menyesuaikan dengan tema WSDK (*Women Self Defense of KopoRyu*).

9. *Tote Bag*

   Warna yang digunakan untuk *tote bag* adalah putih dan ungu. Tetapi warna yang paling mendominasi adalah warna putih, karena putih adalah suci dan

bersih. Sedangkan warna ungu merupakan warna pendukung yang menyesuaikan dengan tema WSDK (*Women Self Defense of KopoRyu*).

10. Kartu Bergambar

    Warna yang digunakan untuk kartu bergambar adalah merah, kuning, biru, ungu, pink dan putih. Tetapi warna yang paling mendominasi adalah warna putih, karena putih adalah suci dan bersih. Sedangkan warna merah kuning, biru, ungu, dan pink merupakan warna pendukung yang menyesuaikan dengan tema WSDK (*Women Self Defense of KopoRyu*).

11. Sticker

    Warna yang digunakan untuk sticker adalah warna dan foto. Karena warna ungu adalah rasa percaya diri. sedangkan warna putih merupakan warna pendukung yang menyesuaikan dengan tema WSDK (*Women Self Defense of KopoRyu*).