BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1. Khalayak Sasaran Perancangan

Khalayak sasaran merupakan khalayak yang menjadi target utama dalam kegiatan komunikasi. Menentukan khalayak sasaran merupakan kegiatan yang sangat penting karena akan berhubungan dengan strategi komunikasi, sehingga pesan dan informasi dapat diterima dengan baik oleh penerima pesan atau khalayak sasaran tersebut.

Sehingga membuat buku ilustrasi, dalam pembuatan informasi buku ini dibutuhkan strategi perancangan dengan berbagai tahapan, dimana detailnya dipaparkan sebagai berikut :

III.1.1 Target Audience

a. Demografis

- Usia : Anak usia 9 – 12 tahun, usia tersebut merupakan masa usia menuju remaja yang akan mengalami masa perkembangan, khususnya dalam pemahaman dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dalam belajarnya.
- Pendidikan : Pelajar Sekolah Dasar Kelas 4 sampai 6
- Jenis kelamin : Laki – laki dan Perempuan
- Status sosial : Menengah
- Kota : Cianjur
- Warga negara : Indonesia

b. Psikografis

Secara psikografis, ini ditujukan untuk anak – anak yang berminat terhadap kehidupan praktis sehari-hari, rasa ingin tahuan yang besar dan ingin belajar. Pengenalan terhadap proses budidaya padi pada tahap ini merupakan hal yang tepat untuk meningkatkan perkembangan anak dalam hal membaca dan berlatih menggali pengetahuan dan informasi tentang budidaya.

c. Geografis

Mengingat letak Indonesia berada di wilayah subur dan sumber daya alam di Indonesia sangatlah melimpah seperti dalam bidang pertanian yang dapat menghasilkan berbagai jenis pangan. Target audiens perancangan ini ialah masyarakat secara umum. Namun lebih dikhususkan untuk generasi muda terutama pelajar agar bisa memanfaatkan tanah subur Indonesia dengan cara mengetahui tahapan menanam tanaman pangan terutama padi sebagai kebutuhan pokok masyarakat Indonesia.

III.1.2 *Consumer Insight*

Pengertian Consumer Insight Menurut Maulana, A (2009) "proses mencari tahu secara lebih mendalam dan holistik, tentang latar belakang perbuatan, pemikiran dan perilaku seorang konsumen yang berhubungan dengan produk dan komunikasi." (h.25-26)

Secara singkat *consumer insight* dapat diartikan sebagai pengetahuan mendalam seorang konsumen terhadap suatu produk atau objek. Sesuatu yang bersifat *insight* berarti berisikan informasi yang mendalam pada suatu objek permasalahan yang kompleks dan ditemukannya tidak setiap saat.

Consumer Insight dari khalayak sasaran dalam perancangan ini adalah anak-anak sekolah dasar di Kabupaten Cianjur yang sedang menuju proses pengenalan pembelajaran. maka dikenalkan terlebih dahulu tahap proses budidaya padi yang menggunakan bahasa Indonesia agar khalayak sasaran lebih mudah memahami yang diucapkan dalam bahasa sehari-hari dan yang ditulis.

III.1.3 *Consumer Journey*

Consumer jurney adalah peralanan atau kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh khalayak sasaran nntuk mendapatkan media yang tepat dalam merancang sebuah media informasi.

Maka diperlukan perancangan yang baik agar mendapatkan interaksi yang menjangkau sasaran, maka diperlukan daftar aktivitas dari khalayak sasaran. *Consumer journey* lah yang berfungsi untuk menggali *point of contact* atau kontak poin media yang cocok untuk khalayak sasaran. Berikut adalah daftar aktifitas dari khalayak sasaran:

Table III.1 *Consumer Journey*

Dokumentasi pribadi (2018)

No.	**Aktifitas**	**Tempat**	***Point of Contact***
1.	Bangun tidur	Kamar	Baju, Gantung an Kunci.
2.	Mandi	Ruang mandi	Cermin, sikat gigi, pakaian.
3.	Persiapan sarapan	Ruang makan	Gelas,botol minum
4.	Pergi sekolah	Jalan	Angkot, spanduk, Topi.
5.	Belajar	Kelas/sekolah	Buku catatan, pembatas buku, mading.
6.	Istirahat	Kantin	Poster, *X-Banner*, stiker, *wobbler*.
7.	Pulang Sekolah	Jalan	Angkot, spanduk, stiker.
8.	Mandi Sore	Kamar mandi	Cermin, handuk, gayung

9.	Pengajian	Madrasah	Buku, papan tulis, pembatas buku.
10.	Tidur.	Kamar tidur.	Kasur, selimut, lampu tidur, kalender.

Setelah mendapatkan gambaran aktivitas khalayak sasaran maka dibuatlah media pendukung yang sering dilihat dan dipakai yaitu : *X-Banner*, poster, kalender, pembatas buku, buku catatan, stiker, *wobbler*, topi, gantungan kunci, dan baju kaos.

III.2 Strategi Perancangan

Strategi merupakan arah dan ruang lingkup dari sebuah organisasi atau lembaga dalam jangka panjang, yang mencapai keuntungan dengan melalui konfigurasi dari sumber daya dalam lingkungan yang menantang, demi memenuhi kebutuhan pasar dan suatu kepentingan (Johnson dan Scholes, 2017). Strategi perancangan dari informasi proses budidaya padi adalah buku ilustrasi. Penjelasan yang disertakan gambar ilustrasi disesuaikan dengan khalayak sasaran dengan tujuan muatan informasi dapat mudah dipahami.

Buku ilustrasi ini terdiri dari 12 halaman. Setiap 1 halaman dibagi menjadi 2 objek, sehigga dalam 1 halaman berisi 80% ilustrasi dan 20% berisikan teks penjelasan. Bertujuan supaya khalayak sasaran lebih banyak menikmati gambar sehingga menarik perhatian dengan ditambahnya penjelasan teks di setiap gambar supaya informasi dapat dimengerti yang di maksud dari gambar tersebut.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Adapun tujuan komunikasi dari perancangan ini adalah untuk menyampaikan kepada masyarakat agar meningkatkan pemahaman bahwa pentingnya Cianjur sebagai kabupaten produsen padi yang baik, meningkatkan kesadaran masyarakat

pentingnya regenerasi menjadi petani, dan meningkatkan pengetahuan kepada masyarakat tentang sangat pentingnya budidaya padi dengan cara dan gaya anak-anak sehingga mudah dipahami dan lebih menarik untuk dipelajari.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Untuk menyampaikan sebuah informasi dibutuhkan komunikasi yang baik dan mampu menyampaikan informasi atau pesan-pesan yang akan disampaikan dengan mudah dimengerti khususnya target audiens. Komunikasi merupakan penyampaian pesan atau informasi dari komunikator kepada komunikan yang sedang berinteraksi secara langsung maupun lewat media. Pendekatan komunikasi yang akan digunakan dalam menyampaikan informasi buku ini terbagi menjadi 2, yaitu:

- **Pendekatan Visual**

  Pendekatan visual dalam perancangan media informasi ini berupa ilustrasi yang ilustrasi petani yang menggambarkan tahapan-tahapan proses budidaya padi. Ilustrasi yang digunakan menggunakan gambar ilustrasi dekoratif yaitu gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan dengan gaya tertentu.

- **Pendekatan Verbal**

  Pendekatan verbal dalam strategi perancangan ini menggunakan bahasa Indonesia juga menggunakan kalimat yang sederhana dan mudah. Tujuannya agar mempermudah dan dimengerti oleh khalayak sasaran.

III.2.3 Mandatory

Mandatory merupakan sekelompok orang atau instansi yang menyampaikan pesan, dalam perancangan ini bekerja sama dengan pihak terkait penddidikan yaitu Dinas Pendidikan dan Dinas Pertanian. diterbitkan oleh DAR! Mizan, merupakan divisi yang memproduksi buku-buku khususnya untuk anak dan remaja, hal tersebut sesuai dengan khalayak sasaran yang dituju dalam perancangan ini.



Gambar III.1 Logo DAR! Mizan

Sumber: http://www.mizan.com/dar/ [Diakses pada 2 februari 2018, 20:31]

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan dalam perancangan ini adalah tentang proses tahapan cara budidaya padi Cianjur. Selain mudah juga menyenangkan, belajar mengajak anak agar bisa melestarikan budidaya turun temurun ini. Pesan lainnya berupa pesan yang tidak disampaikan secara langsung, yaitu agar senang menanam sejak dini.

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan dalam perancangan ini adalah Bahasa Indonesia yang akan diberikan dengan menggunakan gaya Indonesia yang formal, sehingga penyampaian pesan mudah diterima dan dimengerti.

III.2.6 *Copywriting*

Copywriting yang digunakan dalam perancangan media informasi ini yaitu dengan memberikan judul "Proses Budidaya Padi Cianjur", judul tersebut diberikan karena pada media utama menjelaskan tahap proses budidaya padi. Materi akan disampaikan dalam bentuk teks, yang dimana teks tersebut berfungsi untuk menjelaskan ilustrasi yan dimaksud.

Sub headline lain adalah dengan "Rawat Sawahnya, Panen Padinya" yang lebih menekankan kepada anak bahwa merawat sawah itu akan ada hasilnya yaitu panen padi untuk memberikan jaminan bagi masa depan.

III.2.7 Strategi Kreatif

Informasi yang ingin disampaikan berupa proses budidaya, Informasi yang menarik saja belum lengkap untuk menyampaikan komunikasi kepada khalayak sasaran, dengan demikian media sebagai sarana penyampaian informasi tersebut ditentukan. Media informasi ini berisikan tulisan-tulisan yang diperjelas oleh ilustrasi.

Dalam media informasi ini konten tulisan dan ilustrasi dibuat sebaik mungkin sesuai dengan informasi faktual dan aktual yang telah diteliti, serta informasi yang jarang dibahas menjadi nilai tersendiri yang menarik untuk dipelajari. Didalam media informasi yang dibuat, ilustasi menjadi penggambaran dari sebuah kata atau kalimat, agar selain pembaca mengetahui informasi berdasarkan teks, pembaca juga dapat mengetahui dari bentuk yang dimaksud.

III.2.7.1 *Storyline*

Pada dasarnya *storyline* merupakan inti dari sebuah gagasan suatu buku, yang merupakan gagasan utama dari suatu naskah buku. Adapun dalam perancangan buku ilustrasi tentang proses budidaya padi sebagai berikut :

- Tahap awal pembukaan.
- Menampilkan tahap-tahapan proses budidaya padi melalui Ilustrasi vektor
- Serta menjelaskan melalui teks
- Menggambarkan sebuah ilustrasi cara dan proses budidaya tanam padi Cianjur.

III.2.7.2 *Storyboard*

Setelah menentukan *storyline,* maka langkah selanjutnya yaitu menggambarkan ide gambaran ke dalam bentuk visual yang sudah disusun menjadi beberapa halaman ilustrasi. Dalam buku ini terdapat beberapa tahapan bertanam, dimana kahalayak sasaran menggambarkan caranya bertanam yang dibarengi dengan ilustrasi agar pembaca mudah mengingat. Hal ini bertujuan agar pembaca bukan hanya membaca isi buku saja, namun juga agar dapat belajar mempraktikkan.

Tabel III.2 Tabel *Story board*

Dokumentasi Pribadi (2018)

Storyboard Buku Ilustrasi "Proses Budidaya Padi"		
Part	**Visual**	**Penjelasan**
1		Bapak petani bersama anak-anak untuk menuju ke pesawahan untuk belajar tahap proses budidaya padi
2		Langkah 1 Penyemaian. Menggambarkan bagaimana pembuatan bibit yang baik dan benar.
3		Langkah 2 Pengolahan lahan. Menggambarkan cara pengolahan dengan lahan dengan Tradisi budidaya turun temurun

4		Langkah 3 Penanaman Menggambarkan cara penanaman dengan pencaplakan jarak tanam
5		Langkah 4 Penyiangan Menggambarkan agar unsur hara yang terkandung di dalam tanah hanya diserap oleh padi.
6		Langkah 5 Perawatan Menggambarkan tahap perawatan padi, pemupukan hinga pengecekan irigasi.
7		Langkah 7 Panen Menggambarkan bagaimana cara memanen dengan cara Tradisional menggunakan manual gebogan.

III.2.8 Strategi Media

III.2.8.1 Media Utama

- **Buku Ilustrasi**

Buku ilustrasi adalah sebagai sumber pengetahuan mempermudah siswa dalam mengingat suatu materi dengan adanya bantuan visual tulisan tersebut lebihi mudah dicerna. Buku ilustrasi memungkinkan anak berpikir secara baik dengan pemahaman lebih jelas dari ilustrasi buku yang dibaca, juga untuk menarik minat anak-anak.

Media utama dari informasi budidaya padi adalah sebuah buku ilustrasi yang mana didalamnya berisi proses tahapan tanam padi dengan pendekatan kepada khalayak sasaran, dan mengapa buku lebih dipilih karena buku bisa menyampaikan informasi lebih mudah dan lebih ringkas.

III.2.8.2 Media Pendukung

- **Poster**

  Poster merupakan media luar ruang yang informasinya mudah tersampaikan. Poster digunakan sebagai pendukung media utama dan akan diletakkan di dekat toko-toko buku untuk menarik perhatian orang.

- ***X-banner***

  Media ini digunakan untuk memberikan informasi atau promosi pada peluncuran buku Proses Budidaya Padi Cianjur. *X-banner* diletakan ditoko-toko buku.

- ***Wobbler***

  Fungsi dari *wobbler* adalah sebagai media pendukung untuk menyampaikan informasi bahwa buku telah terbit. *Wobbler* merupakan media informasi yang dilakukan melalui aksi penyebaran.

- **Pembatas Buku**

  Pembatas buku dibagian secara gratis kepada pembeli buku pada saat launching buku. Dengan pembatas buku ini pembaca tidak usah lagi melipat kertas yang bisa menimbulkan bekas, tapi cukup dengan menyisipkan pembatas buku ini untuk menandai bacaan.

- **Buku Catatan *(Notes)***

Buku catatan adalah sebuah catatan pribadi yang berisi keiatan sehari-hari. Buku catatan sangat dekat dengan pelajar, banyak fungsi yang didapat dari buku catatan seperti menulis dan menghitung. Buku catatan *(Notes)* ini dibagikan secara gratis kepada pembeli buku pada saat launching buku. Buku catatan ini dapat digunakan sehari-hari sebagai media pengingat karena dapat dibawa kemana-mana.

- **Baju Kaos**

Baju menjadi *marchandise* dari pembelian buku. Media ini dikeluarkan pada beberapa pembeli pertama. Kaos juga dapat dipakai ketika bepergian yang secara tidak langsung dapat dilihat melalui *sub headline* yang tertulis dalam baju oleh khalayak sasaran.

- **Kalender**

Kalender adalah alat unuk mengingatkan keterangan waktu. Media ini bisa dipakai dalam jangka satu tahun. Kalender dibagikan kepada pembeli pada saat launching buku. Kalender ditujukan sebagai media pendukung yang berisikan tahap proses budidaya padi. Agar kalender menjadi tutorial bagi petani pemula, karena didalamnya terdapat tahapan proses penanaman padi.

- **Stiker**

Salah satu media yang selalu menempel diberbagai tempat pengingat ataupun promosi. Stiker merupakan *gimmick,* setiap pembelian buku berhak mendapatkan stiker yang berisi gambar karakter dan sub *head line* dari buku Ilustrasi "Rawat Sawahnya, Panen Padinya".

- **Gantungan Kunci**

Gantungan kunci merupakan media pendukung untuk mengingatkan khalayak sasaran dari media utama, untuk memberikan rasa memiliki terhadap media utama. Media ini dapat digunakan pada barang yang berada didekat khalayak sasaran, seperti kunci lemari, kunci rumah, tas dan masih banyak lagi.

- **Topi Anyam**

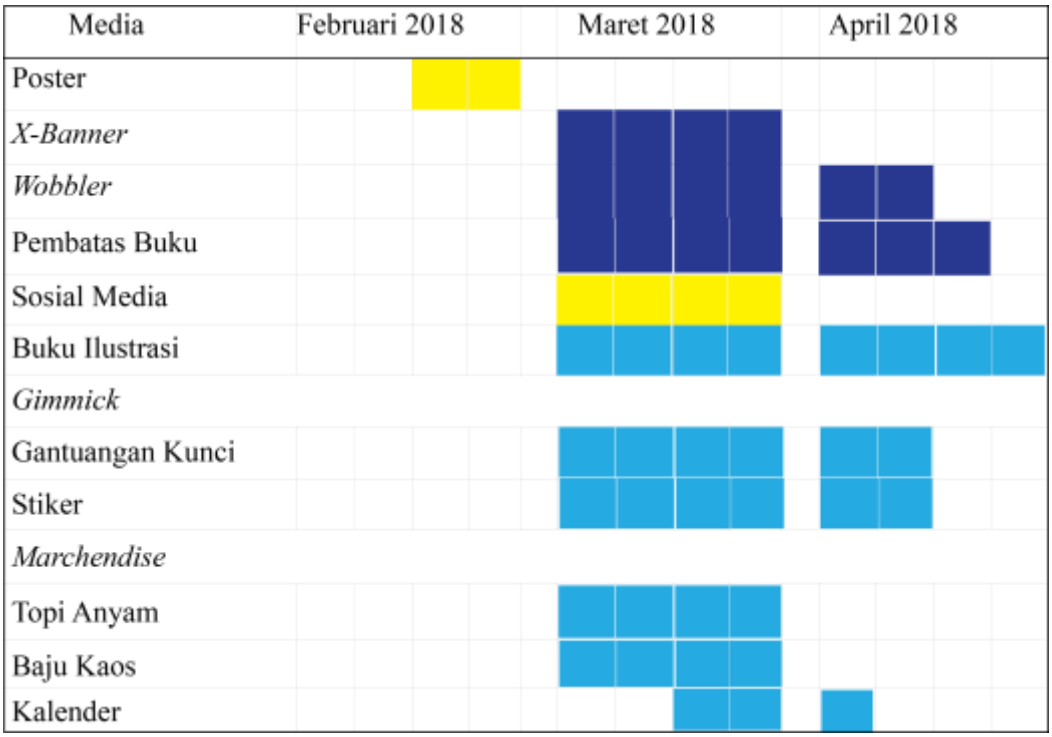
Topi akan diberikan ketika terdapat pembelian sebuah buku ilustrasi dengan jumlah yang sangat banyak melebihi 2. Media ini menjadi hadiah yang dikeluarkan pada sepuluh pembelian pertama.

III.2.8.3 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Penyebaran media informasi dari budidaya padi mulai dilakukan selama jangka waktu 3 bulan, untuk mengefektikan proses promosi sesuai pada jangka waktu 3 bulan terdapat beberapa tahapan dalam penyebarannya baik dalam waktu penyebaran dan juga tempat untuk menyebarkan media. Berikut adalah jadwal pendistribusian dan penyebaran media:

Tabel III.3 Tabel Distribusi

Dokumentasi Pribadi (2018)



Penjualan media pendukung mengikuti penjualan buku sebagai media utama. *Marchandise* diberikan sesuai dengan promo yang akan dilaksanakan, yaitu :

- Stiker dapat didapatkan pada setiap pembelian.
- *Nootbook* bisa didapatkan pada saat awal penjualan.
- Gantungan Kunci didapatkan ketika pembelian pada hari setelah *launching.*
- Baju kaos didapatkan ketika 10 pembelian pertama.
- Kalender meja didapatkan setelah pembelian ke 10 hingga 20.

- Topi didapatkan dan akan diberikan ketika terdapat pembelian sebuah buku ilustrasi dengan jumlah yang sangat banyak melebihi 2.

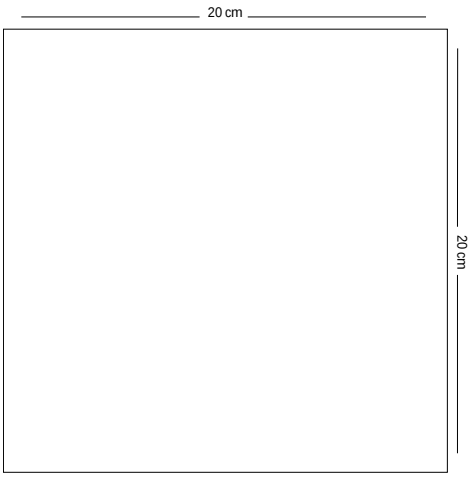
III.3 Konsep Visual

Konsep visual dirancang dengan mengacu kepada *look and mood* yang ingin di tampilkan sesuai kebutuhan dan juga sesuai dengan kehidupan dan keseharian dari target audiens. Bentuk visual akan disesuaikan dengan target audiens yang dituju, yang diantaranya dibuat menjadi sedekat mungkin dengan membuat tahapan visual ilutrasi yang merepresentasikan dengan gaya petani dengan tidak menghilangkan budidaya dari proses budidaya padi ini sebagai media utama yang ingin di informasikan. Visual karakter pada cerita dibuat sedemikian rupa menggunakan bentuk dasar yang sederhana, seperti pada karakter utama yaitu petani yang membawa cangkul, dibuat dari bentuk dasar. Hal tersebut disesuaikan dengan target khalayak yang bertujuan agar target khalayak lebih mudah untuk mengingat karakter tersebut.

III.3.1 Format Desain

- **Media Utama**

Format desain yang digunakan dalam buku mengenai "Tahapan Proses Budidaya Padi Cianjur" dengan ukuran 20 cm X 20 cm. Ukuran ini bertujuan karena dalam bagian isi buku banyak terdapat visual yang berbentuk *servere*.



Gambar III.2 Format Desain Buku

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

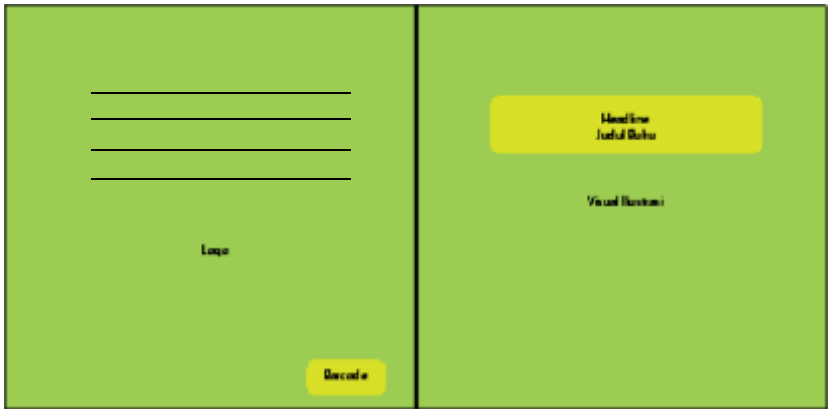
- **Media Pendukung**

Media pendukung dalam bentuk cetak memiliki banyak sekali ukuran yang digunakan seperti a5, 20 x 45 cm, 160 x 60 cm. Namun memiliki *color model* yang sama yaitu menggunakan CMYK, karna CMYK lebih baik digunakan untuk media cetak. *Resolution* menggunakan *high (300 ppi)* dimaksudkan untuk mengurangi resiko pecah pada gambar saat setelah dicetak.

- *Color Model* : CMYK
- *Quality* : Maksimum
- *Compression Method* : *Baseline (standard)*
- *Resolution* : *High (300 ppi)*
- Format : Cetak

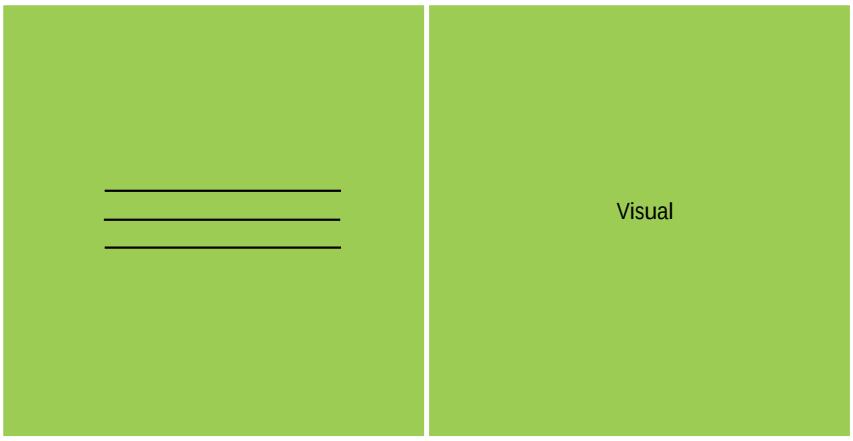
III.3.2 Tata Letak (*Layout*)

Dalam perancangan media buku informasi ini kapasitas visual lebih menonjol dibanding teks, sehingga pembaca lebih banyak bisa menikmati dalam penyampaian informasi visual dalam buku tersebut dan dibantu penjelasan teks. Selain itu *layout* juga dibuat hanya satu, yaitu dengan satu desain *layout*. Berikut merupakan tata letak yang terdapat dalam media buku:



Gambar III.3 Sampul Buku

Sumber : Data Pribadi (2018)



Gambar III.4 Tata Letak

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

III.3.3 Tipografi

Media Utama

Pada media utama *font* yang digunakan adalah *font* yang menyesuaikan dengan tema yaitu tentang proses budidaya padi, yang menggunakan pendekatan dalam komunikasi yaitu dengan daun padi dipilihlah *font Amazing Kids* karena memiliki karakteristik *font* seperti ranting daun padi dan santai bila dibaca. Karakter *font* ini memiliki lengkungan halus yang enak dilihat seperti lengkungan tanaman padi sehingga membuat *font* ini mudah dibaca, *font* ini dirancang oleh Suthi Srisopha pada tahun 2017 dan berlisensi *free* untuk penggunaan hanya diperbolehkan dalam proyek pribadi.



Gambar III.5 *Font Amazing Kids*

Dokumen Pribadi (2018)

Media Pendukung

Pada media pendukung lebih mengedepankan kekuatan *headline* maka pada media pendukung menggunakan *font* yang tidak sama dengan media utama, *font* yang digunakan adalah *font ASCOTA*. Karena *font Ascota* memiliki karakteristik yaitu *Font* ini dipilih agar memberikan kesan bersahabat terhadap pembaca, memberikan kesan santai, juga mudah untuk dibaca. Huruf *Ascota* ini digunakan disetiap isi penjelasan dan pada sub *headline*. *font* ini dirancang oleh Andrian Dehasta dan Situjuh Nazara pada tahun 2018 dan berlisensi *free* untuk penggunaan pribadi secara gratis. Dan untuk lisensi penggunaan komersial.



Gambar III.6 *Font ASCOTA*

Dokumen Pribadi (2018)

III.3.4 Ilustrasi

Wojirsch (1995) berpendapat "ilustrasi merupakan gambaran pesan tak terbaca yang dapat menguraikan cerita, berupa gambar dan tulisan, yaitu bentuk grafis informasi yang memikat. Sehingga dapat menjelaskan makna yang terkandung didalam pesan tersembunyi" (h.35). yang digunakan adalah teknik Ilustrasi dengan menggunakan Adobe Illustrasi CS6 yang diambil dalam beberapa *angle*. Semua rangkaian ilustrasi menjelaskan dan memperlihatkan proses budidaya padi. Buku ilustrasi dipilih agar khalayak sasaran mudah memahaminya.

- **Studi Karakter**

  Karakter merupakan elemen penting yang tidak biasa ditinggalkan di dalam sebuah buku ilustrasi, karena berfungsi sebagai pembawa alur di dalam sebuah cerita bergambar. Seperti pada pembahasan sebelumnya, karakter utama yang digunakan adalah petani. Karakter utama bernama pak Asep seorang petani yang mengajarkan langkah proses budidaya padi. Adapun

referensinya mengikuti petani, berwarna putih, abu-abu dan coklat. Berikut referensinya:



Gambar III.7 Referensi Pakaian Petani

Sumber: https://www.hipwee.com/feature/jumlah-petani-makin-menipis-tiap-tahunnya-persoalan-serius-bagi-masa-depan-negara-agraris-ini [diakses pada: 9 Februari 2018, 11:40]



Gambar III.8 Karekter utama “Pak Asep”

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Selanjutnya adalah studi karakter pendukung dalam tahapan proses budidaya padi. Referensinya menggunakan karakter hewan yaitu kerbau.



Gambar III. 9 Referensi karakter kerbau

Sumber: https://www.konfrontasi.com/content/ekbis/petani-lebak-masih-pertahankan-bajak-kerbau [diakses pada: 9 februari 2018, 11:45]

Kerbau diambil karena merupakan hewan yang digunakan saat pengolahan lahan sawah oleh petani, hal tersebut bertujuan untuk memberikan pesan bahwa pengolahan ini dengan cara Tradisional:



Gambar III.10 Karekter pendukung “Kerbau”

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

III.3.5 Warna

III.3.5.1 Warna Buku Ilustrasi

Warna yang digunakan untuk Buku Ilustrasi adalah sebuah *tone* warna *opacity* dari warna hijau, *tone* warna hijau lebih menekankan kepada warna yang *warm* atau hangat karena konsep dari buku ilustrasi menggunakan pendekatan *real* pesawahan yang menandakan suasana alam dalam penanaman padi. Dan dalam teori warna, warna hijau juga dapat membangkitkan rasa menyatu yang sesuai dengan alam pesawahan.

#D1DE76

C : 21%	R : 209
M : 1%	G : 222
Y : 68%	B : 118
K : 0%	

Gambar III.11 *Value Tone* Warna Pada Buku Ilustrasi

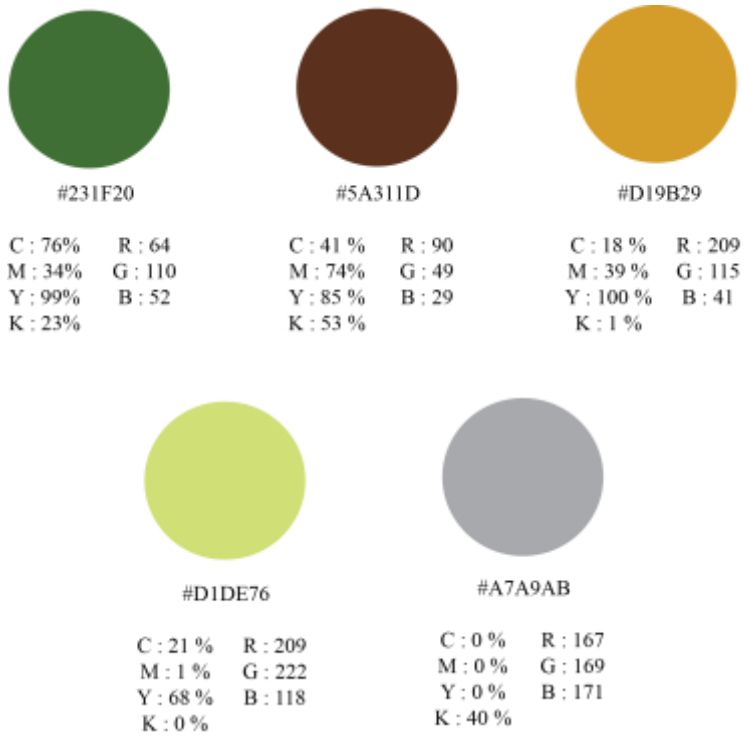
Dokumentasi Pribadi (2018)

III.3.5.2 Warna Media Pendukung

Warna yang digunakan dalam ilustrasi vektor ialah warna-warna yang terisnpirasi dari objek yang diinformasikan yaitu dari buku ilustrasi. sehingga warna yang dipilih ialah warna hijau tua, coklat, kuning dan hijau muda. Warna tersebut mewakili dari beberapa jenis pesawahan yang ada. Ketiga warna tersebut menjadi warna utama dan untuk penggunaan warna tambahan di ambil dari monokrom setiap warna-warna utama yang dipilih. Baik media pendukung yang dicetak maupun media pendukung digital sama-sama menggunakan konsep warna yang tidak berbeda jauh karena untuk memudahkan dalam pewarnaan dan juga untuk men 1 temakan konsep dari informasi yang akan disampaikan.

Menurut Kusnadi (dalam Hartanto, 2007)

“Warna dibagi menjadi dua jenis yaitu warna *additive*, dan warna *subtractive*. Warna *additive* adalah warna yang dibentuk dari warna-warna primer yang terdiri dari *red, green, blue* (RGB). Sedangkan warna *subtractive* adalah warna-warna yang terdiri dari warna sekunder yaitu, *cyan, yellow* dan magenta.” (h.70).



Gambar III.12 Contoh Skema Warna
Dokumentasi Pribadi (2018)

Menggunakan CMYK lebih baik digunakan untuk media cetak untuk mengurangi resiko pecah pada gambar setelah dicetak, RGB menghasilkan kecerahan warna yang lebih cerah daripada warna CMYK. Karena itu, warna RGB sangat baik digunakan untuk presentasi visual di monitor.

Warna-warna yang digunakan pada halaman buku ilustrasi ini adalah warna-warna yang cerah, hal itu berfungsi agar pembaca lebih santai dan rilek ketika membaca.