BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

Strategi perancangan dan konsep desain sangat dibutuhkan dalam merancang sebuah media melalui beberapa tahapan agar dapat menyampaikan informasi kepada khalayak sasaran sehingga memiliki strategi perancangan yang tepat untuk menyampaikan konsep visual yang akan dibuat. Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan pada bab II, untuk merancang sebuah media yang menginformasikan secara umum tentang motif-motif pada kain Cual Bangka, berikut adalah strategi perancangan dan konsep desain yang akan diterapkan pada media buku popular berjudul Motif Cual Bangka.

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran adalah individu atau kelompok yang menjadi sasaran suatu komunikasi. Dalam merancang suatu media hal utama yang harus dilakukan adalah menentukan siap yang akan menjadi khalayak sasaran yang tepat untuk media tersebut, karena setiap individu memiliki sifat dan keinginan yang berbeda. Maka dibutuhkan pengelompokan yang sesuai dengan karakter khalayak sasaran agar perancangan dapat terarah dan sesuai dengan kebutuhan.

Membutuhkan 3 segmentasi yang terdiri dari Demografis, Geografis, dan Psikologis untuk menentukan khalayak sasaran. Khalayak sasaran dalam pembuatan buku populer berjudul Motif Cual Bangka, berdasarkan :

- **Demografis**

  Usia : 18-30 tahun, menurut Santrock (1999), pada usia tersebut dimana individu dalam masa transisi baik secara fisik, secara intelektual dan transisi peran sosial.

  Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan, karena semua jenis kelamin dapat mempelajari tentang filosofi motif kain Cual Bangka.

Pendidikan : SLTA dan Perguruan Tinggi. Umumnya dari tingkatan SLTA sampai Perguruan Tinggi dapat mencerna informasi lebih baik.

- **Geografis**

Masyarakat umum sekitar Kota Pangkalpinang, karena Kota Pangkalpinang adalah ibukota Provinsi Kepulauan Bangka Belitung sebagai daerah percontohan untuk kota/kabupaten di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.

- **Psikografis**

Elizabeth B. Hurlock (1980) “Mengatakan bahwa lingkungan menentukan perkembangan fisik untuk membentuk sikap, nilai dan minat.”

Desmita (2012) mendefinisikan ”Perkembangan secara luas bahwa segala proses perubahan potensi yang dimiliki dari individu dan kualitas kemampuan, sifat, dan ciri-ciri yang baru.” Dewasa awal adalah masa peralihan dari masa remaja menuju dewasa, mencakup dari umur 18 tahun sampai 40 tahun. Masa dewasa ini individu akan menerima tanggung jawab sebagai orang dewasa dan didalam masa usia yang produktif.

- ***Consumer Insight***

Consumer insight adalah cara pandang khalayak sasaran dalam menilai keberadaan suatu benda atau nonbenda. *Insight* dari khalayak sasaran adalah menjadikan kain Cual Bangka sebagai kesenian daerah, walau harga kain tenun Cual Bangka mahal namun masih dapat mengenakan pakaian batik Cual Bangka dengan harga yang masih terjangkau.

- ***Consumer Journey***

Consumer journey adalah perjalanan atau kegiatan yang dilakukan oleh khalayak sasaran sehari-hari dari bangun tidur hingga tidur dimalam hari. Tujuan dari *consumer journey* sebagai rangkaian strategi untuk menentukan atau memasukan sebuah konten informasi yang stategis untuk perancangan sebuah buku. Berikut adalah kegiatan sehari-hari oleh khalayak sasaran.

Adapun *journey* dari khalayak sasaran dimana media utama dan media pendukung akan digunakan sebagai berikut :

Tabel: 3.1 Tabel *Consumer Journey*
Sumber: Pribadi (2017)

Waktu	**Aktivitas**	**Tempat**	***Point of contact***
04.30 WIB	⁾Bangun tidur ⁾Shalat Subuh	Kamar tidur, Mushola, Masjid.	Peralatan tidur, *T-shirt*, Peralatan shalat.
05.30 WIB	⁾Memasak ⁾Mandi ⁾Sarapan	Dapur, Kamar mandi, Meja makan.	Peralatan masak, Peralaan makan, Peralatan mandi.
06.45 WIB	⁾Berangkat sekolah ⁾Berangkat kerja ⁾Belanja	Jalan raya, Angkutan umum, Sekolah, Kantor, Pasar.	Kaca angkot (sticker), Alat tulis (*note book*, pulpen), Tas (gantungan kunci dan *tumbler).*
07.15 WIB	⁾Kerja ⁾Belajar ⁾Membaca	Ruang kantor, Kelas, Perpustakaan,	Peralatan sekolah, Peralatan kantor, Alat tulis (*note book*, pulpen), Tas (gantungan kunci dan *tumbler).* Buku, Pembatas buku.
12.00 WIB	⁾Shalat Dzuhur ⁾Istirahat ⁾Makan Siang	Masjid, Mushola, Kantin, Area sekolah, Mading, Meja makan.	Peralatan shalat, Peralaan makan, *Tumbler*, *Flayer*, Poster.

15.30- 16.00 WIB	⎩Shalat Ashar ⎩Pulang sekolah ⎩Pulang kerja	Masjid, Mushola, Kantor, Angkutan umum, Sekolah,	Peralatan shalat Tas (gantungan kunci dan *tumbler).* Kaca angkot (sticker),
16.20 WIB	⎩Nonton TV ⎩Mandi ⎩Jalan-jalan ⎩Ke Toko Buku	Ruang keluarga, Kamar mandi, Jalan raya, Toko Buku Gramedia.	TV, Meja, Kursi, Tumbler, Alat Mandi, Tas (gantungan kunci dan *tumbler).* *T-shirt*, X-Banner, *Flayer*, Poster.
17.30- 18.30 WIB	⎩Pulang kerumah ⎩Shalat Magrib	Masjid, Musholat, Jalan Raya	Peralatan shalat, Tas (gantungan kunci dan *tumbler).* *T-shirt*,
19.00- 19.30 WIB	⎩Makan malam ⎩Shalat Isya ⎩Belajar	Meja makan, Masjid, Musholat, Meja belajar,	Peralaan makan, Peralatan shalat, Pulpen, *note book*, Buku, Pembatas Buku
21.30- 04.30 WIB	⎩Tidur	Kamar tidur	*T-shirt*, Peralatan tidur.

III.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan terbagi dari kata strategi dan perancangan, diantara kedua kata tersebut mempunyai arti tersendiri. Strategi adalah susunan cara untuk tercapainya sebuah tujuan, sedangkan perancangan adalah aktifitas merancang usulan-usulan untuk memperbaiki sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lebih baik. Dapat ditarik kesimpulan berdasarkan pengertian bahwa strategi perancangan adalah cara yang ditentukan untuk membuat sesuatu yang lebih baik untuk mencapai tujuan.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi yang akan disampaikan pada Perancangan Informasi Motif Kain Cual Bangka ini adalah untuk memberikan informasi kepada khalayak sasaran agar lebih mengenal kain Cual dan mengetahui filosofi dari motif-motif yang terdapat pada kain Cual Bangka, agar filosofi dari karya seni tradisional khas Provinsi Kepulauan Bangka Belitung dapat diimplementasikan pada kehidupan sehari-hari.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi perlu dilakukan agar khalayak sasaran bisa lebih mudah memahami isi dari informasi yang ingin disampaikan. Menurut Wiryanto (2004) "Komunikasi sebagai suatu proses menyortir, memilih, dan mengirimkan simbol-simbol sedemikian rupa, sehingga membantu pembaca atau pendengar membangkitkan makna atau respons dari pikirannya yang serupa dengan yang dimaksudkan oleh sang komunikator." Menyampaikan pesan yang dilakukan terhadap khalayak sasaran sebagai berikut :

- **Pendekatan Visual**

  Pendekatan visual yang digunakan pada perancangan ini adalah bertema Cual Bangka itu sendiri. Strategi yang digunakan pada pendekatan visual ini adalah menampilkan motif-motif Cual Bangka dengan fotografi dan ilustrasi *vector*. Fotografi digunakan untuk menampilkan busana Cual Bangka dan motif Cual Bangka, sedangkan ilustrasi *vector* digunakan untuk menampilkan motif Cual Bangka. Dalam bagian *layout* memasukkan motif Cual Bangka bertujuan agar sisi tradisional dari Cual tersebut dapat muncul.

- **Pendekatan Verbal**

  Pendekatan verbal untuk perancangan pada informasi yang akan disampaikan adalah dengan menggunakan bahasa Indonesia dengan tambahan beberapa bahasa daerah nonformal agar mudah dipahami oleh khalayak sasaran yang khususnya masyarakat Kota Pangkalpinang.

III.2.3 *Mandatory*

Mandatori yang dipilih dalam perancangan ini adalah Dinas Kebudayaan dan Pariwisata kota Pangkalpinang dan penerbit buku PT. Gramedia Pustaka Utama. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata kota Pangkalpinang memiliki peran yang penting dalam melestarikan karya seni tradisional Cual di kota Pangkalpinang, serta bekerja sama dengan penerbit buku PT. Gramedia Pustaka Utama dengan alasan penerbit buku Gramedia lebih dikenal oleh masyarakat kota Pangkalpinang.

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata
kota Pangkalpinang

Gambar III.1 Logo Dinas Kebudayaan dan Pariwisata kota Pangkalpinang
Sumber: http://pangkalpinangkota.go.id
(Diakses pada 20 Desember 2017)

GRAMEDIA
penerbit buku utama

Gambar III.2 Logo Penerbit Buku Gramedia
B https://www.gramedia.com/blog/content/images/2017/09/gpu--1--1.jpg
(Diakses pada 20 Desember 2017)

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan ke khalayak sasaran mengenai perancangan informasi tentang motif Cual Bangka yaitu :

a. Adanya wadah atau media yang menyediakan informasi tentang motif Cual Bangka. Sebab untuk media informasi yang saat ini belum ada yang dapat menjelaskan tentang Kain Cual Bangka secara detail.
b. Informasi yang disampaikan disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami. Alasannya agar pembaca dapat memahami informasi dengan baik.
c. Terdapat gambar dan foto yang dapat memperlihatkan setiap motif Cual Bangka. Gambar dan foto adalah elemen visual yang dapat meningkatkan ketertarikan pembaca terhadap informasi yang akan disajikan.

d. Setiap konten terdapat penjelasannya masing-masing, terutama untuk makna atau filosofi yang terdapat pada motif Cual Bangka.

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang akan digunakan untuk menyampaikan informasi ke khalayak sasaran menggunakan gaya bahasa Indonesia yang informatif sesuai dengan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) secara singkat, padat, jelas yang cenderung bersifat formal karena khalayak sasaran yang berumur 18-30 tahun telah dianggap sudah dewasa.

III.2.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif perancangan ini menggunakan motif kain Cual Bangka dengan nilai-nilai tradisional yang mewakili pesan dari leluhur yang akan disampaikan kedalam bahasa visual menggunakan ilustrasi motif kain Cual Bangka dan teknik fotografi untuk setiap halaman dengan foto kain Cual dan pemeraga yang mengenakan busana Cual. Hal ini bertujuan memahami, mengingat dan menarik perhatian khalayak sasaran agar karya seni tradisional Cual tetap lestari.

- ***Copywriting***

  Frank Jefins menjelaskan,"*copywriting* adalah seni penulisan pesan penjualan yang paling persuasif dan kuat". Dalam buku Motif Cual Bangka ini terdapat *copywriting* yaitu "Bekal dari Leluhur Kite" penambahan *copywriting* ini bertujuan agar khalayak sasaran menjadi terpanggil atau tergerak oleh rasa penasaran akan isi dari buku tersebut.

- **Visualisasi**

  Secara visual buku Motif Cual Bangka dibuat dengan warna kuning untuk memberikan kesan elegan dari motif Cual Bangka, ditambah dengan penggunaan teknik fotografi dan ilustrasi vektor motif Cual Bangka agar memberikan kesan tradisional dan membantu khalayak sasaran untuk memahami konten pada buku.

III.2.7 Strategi Media

Informasi yang akan disampaikan mengenai kain Cual Bangka secara umum kepada masyarakat Kota Pangkalpinang dibutuhkan media agar dapat menyampaikan informasi yang sesuai dengan permasalahan yang ada. Media informasi ini terdiri dari media utama yaitu buku dan media pendukung yang sebagai media pembantu.

1. Media Utama

   Media utama yang digunakan sebagai media informasi perancangan ini adalah buku yang berisi tentang sejarah, susunan motif dan motif-motif Cual Bangka yang dilengkapi dengan filosofinya. Menurut KBBI, "Buku adalah lembaran kertas yang berjilid, yang berisi tulisan atau kosong". Pada perancangan ini menggunakan buku dengan kategori buku populer.

   Menurut Eli Syarifah Aeni (2016:27) menyatakan "Buku populer adalah buku yang dibaca oleh kalangan umum berisi informasi tentang pengetahuan yang umum namun menarik perhatian banyak orang dan dengan gaya bahasa umum yang ringan".

2. Media Pendukung

   - X Banner

     X banner merupakan sebuah desain grafis atau karya seni yang berisikan gambar dan huruf diatas ukuran media atau kertas yang berukuran besar. Fungsi dari *x banner* adalah menginformasikan media utama, umumnya berbentuk persegi panjang vertikal atau potrait dan menggunakan bahan flexy. Media ini dipajang di depan toko buku agar dapat terlihat dan digunakan untuk mempromosikan media utama.

   - Poster

     Poster adalah sebuah media publikasi yang terdisi dari gambar, tulisan ataupun kedua kombinasi dari gambar dan tulisan. Bertujuan memberikan informasi kepada khalayak sasaran bahwa buku tentang motif Cual Bangka

telah hadir ditoko buku gramedia. Biasanya ditempelkan pada ruang publik, mading sekolah dan papan pengumuman.

- *Flayer*

  Flayer adalah selembaran yang dicetak satu sisi kertas, tidak dilipat dan digunakan atau dirancang untuk menarik khalayak sebagai media promosi yang mudah dan dapat dibaca cepat. Media ini dibagikan secara manual dari tangan ke tangan dan biasanya dibagikan pada tempat umum yang ramai orang atau pada sebuah acara.

- *T-shirt*

  T-shirt adalah pakaian sederhana yang menutupi tubuh sebagian di lengan, seluruh dada, bahu dan perut. Fungsinya sebagai media pengingat ketika orang yang mengenakan *t-shirt* ini dan dapat memberitahukan informasi tentang motif Cual bangka kepada orang lain.

- *Tumbler*

  Tumbler adalah istilah untuk botol tempat minum. Digunakan sebagai sebuah *merchandise* yang sering digunakan individu yang berfungsi sebagai wadah untuk minuman dan dapat dibawa kemana-mana.

- *Note Book*

  Note book adalah kolesi catatan yang disimpan ke sebuah buku. Media pendukung sebagai pengingat dari media informasi ini. Buku yang sering digunakan untuk mencatat atau pengingat dikegiatan sehari-hari dan mudah untuk dibawa kemana-mana karena ukurannya yang kecil

- *Sticker*

  Sticker adalah media informasi visual terbuat dari kertas atau plastik yang dapat diaplikasikan ke media apa saja dengan cara ditempel.

- Pulpen

  Pulpen yang merupakan alat untuk menulis yang ujungnya menggunakan bola kecil yang berputar untuk mengatur keluarnya tinta yang disimpan dalam kolom berbentuk silinder. Pulpen digunakan sebagai media pendukung yang akan dibagikan secara gratis pada saat pembelian buku Motif Cual Bangka.

- Pembatas Buku

  Pembatas buku adalah sebuah markah yang diberikan untuk menandai lokasi suatu karya cetak. Jenis pembatas buku biasanya berupa kertas atau seutas tali dan fungsi dari pembatas buku adalah penanda untuk halaman yang terakhir kita baca yang kemudian akan dibaca kembali. Grafis yang akan digunakan pada media ini bertemakan motif Cual Bangka.

- Gantungan Kunci

  Gantungan Kunci adalah sebuah media berukuran kecil yang digunakan untuk mengaitkan benda kecil. *Merchandise* dikategorikan sebagai media promosi yang umumnya pin digunakan sebagai hadiah pada setiap pembelian buku dan sebagai media pengingat atau media informasi dan media promosi untuk orang lain terhadap keberadaan buku tentang motif kain Cual telah ada.

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Pada proses pendistribusian produk kepada khalayak sasaran mengenai Motif Cual Bangka dengan sasaran yaitu masyarakat umum Kota Pangkalpinang khususnya kalangan dewasa. Penyebaran media diarahkan pada saat acara peluncuran buku dan pembelian buku langsung dari toko buku Gramedia di wilayah Kota Pangkalpinang.

Tabel III.2 Waktu Pendistribusian Media 2018
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Media	Bulan			Tempat	Keterangan
	Mei 2018	Juni 2018	Juli 2018		
Buku				Toko Buku dan event launching	Media utama akan dijual dan dipromosikan
X banner				Toko buku, event launching buku dan mading (poster).	Diletakkan pada gerbang masuk toko buku.
Poster					Ditempelkan dan dibagikan pada mading sekolah dan ruang publik
Flayer					
Pulpen				Toko buku	Sebagai merchandise atau hadiah ketika pembelian sebuah buku.
Gantungan kunci					
Stiker					
Pembatas buku					
Note book				Event Launching	Sebagai hadiah undian dan kuis untuk undangan yang datang.
Tumbler					
T-shirt					

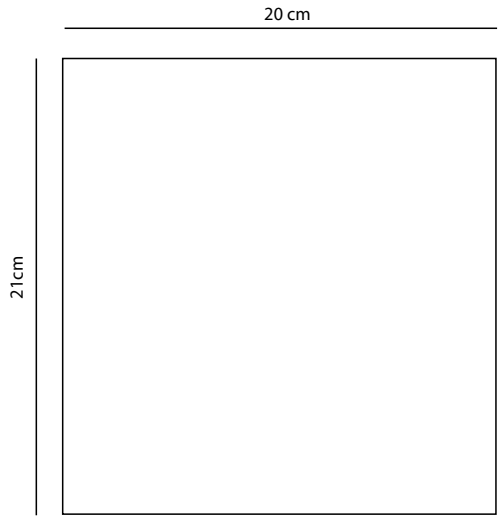
III.3 Konsep Visual

Konsep visual sangat dibutuhkan dalam merancang sebuah media informasi, pendekatan visual yang digunakan adalah dengan menggunakan teknik ilustrasi vektor pada motif Cual Bangka dan fotografi dipilih agar khalayak sasaran dapat

memahami objek yang ditampilkan secara detail dan juga sebagai elemen pendukung dalam konsep visual media informasi ini.

III.3.1 Format Desain

Buku Motif Cual Bangka berukuran 20 cm x 21 cm. Pemilihan ukuran ini agar buku dapat dibawa kemana-mana karena ukurannya tidak terlalu kecil dan juga tidak terlalu besar, selain itu penggunaan ukuran 20 cm x 21 cm bertujuan agar setiap pengulangan halaman motif Cual Bangka berukuran sama dan motifnya terlihat jelas dengan detailnya masing-masing.



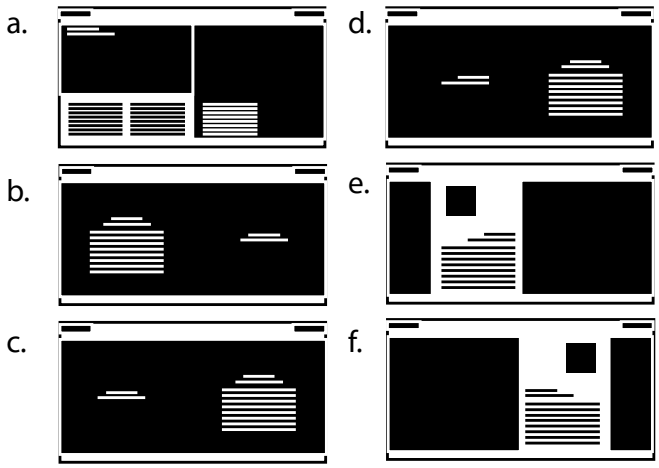
Gambar III.3 Ukuran Buku
Sumber : Pribadi

III.3.2 Tata Letak *(Layout)*

Menurut Marianne, Sandra, (2006) “Tata letak adalah susunan dari bagian-bagian desain yang mempuyai tujuan untuk membentuk sebuah komunikasi visual. Tujuan tata letak adalah menciptakan organisasi visual yang enak dipandang, menggugah pikiran, menstimulasi pikiran dan memuaskan.”

Dalam perancangan informasi Motif Cual Bangka ini dibuat sederhana yang bertujuan agar pembaca dapat memahami dengan mudah isi buku ini. Gaya tata letak yang digunakan untuk perancangan buku Motif Cual Bangka adalah *hybrid layout* dengan penjelasan yaitu penggunaan dua atau lebih jenis tata letah dalam satu perancangan. Tata letak yang digunakan adalah *Multi Panel Layout*, *Angular Layout*, dan *Quadran Layout.* Penempatan pada tata letak menggabungkan unsur

warna,huruf, bentuk motif dan unsur fotografi sebagai unsur pelengkap yang memuaskan mata dan menstimulasi pikiran. Informasi yang akan disajikan dengan alur baca kiri ke kanan dengan tata letak yang sama namun berbalik. Pada bagian pojok atas terdapat teks judul buku, setiap halaman dilengkapi dengan ilustrasi vektor motif Cual Bangka yang akan menjelaskan bentuk dari motif Cual Bangka.



Gambar III.4 Tata Letak
Sumber : Pribadi

III.3.3 Tipografi

Tipografi merupakan komponen penting dalam perancangan sebuah karya desain agar pesan yang akan disampaikan dapat terima oleh khalayak sasaran dengan baik. Menurut Indiria Maharsi dalam buku "Tipografi" adalah seni dalam memilih, mengatur, dan menyusun jenis huruf dan tata letak huruf untuk keperluan produksi. Dapat dikatakan juga bahwa tipografi adalah seni memilih jenis huruf dari sekian banyak huruf yang ada untuk dikombinasikan dengan jenis huruf yang lain dan menggabungkan sejumlah kalimat dalam sebuah ruang yang tersedia. (Maharsi, 2013: 2).

Pada perancangan buku Motif Cual Bangka hanya menggunakan dua jenis huruf yaitu *sans serif* dan *script*. Huruf *script* digunakan pada judul buku dan *tagline* buku, jenis huruf ini dipilih karena memiliki karakter yang elegan dan tradisional. Sedangkang untuk *body text men*ggunaan jenis huruf *sans serif* karena karakter

yang sederhana yang dapat menyampaikan informasi dengan baik. Huruf-huruf yang digunakan adalah :

1. Krinkes Décor

   Jenis font ini adalah *script* yang berlisensi gratis. Pembuat font oleh Måns Grebäck seorang tipografer asal Swedia. Tampilan huruf *script* yang digunakan :



Gambar III.5 Font Krinkes Decor
Sumber : Pribadi

2. Champange & Limousines

   Jenis font ini adalah *sans serif* yang berlisensi gratis, Dibuat oleh Lauren Thompson seorang tipografer yang berasal Amerika. Tampilan huruf *sans serif* yang digunakan :



Gambar III.6 Font Champange & Limousines
Sumber : Pribadi

III.3.4 Ilustrasi

Pengertian ilustrasi menurut Soedarso (1990:1) mendefinisikan bahwa ilustrasi adalah seni gambar atau seni lukis yang diabadikan untuk kepentingan lain, memberikan penjelasan atau mengiringi suatu pengertian. Pada media informasi terdapat ilustrasi berupa foto pakaian batik Cual Bangka dan sebagian motif Cual Bangka digambar ulang dengan teknik vektor. Harapan dari ilustrasi ini dapat dipahami dan dicerna oleh pembaca.



Gambar III.7 Foto Kain Motif Garuda
Sumber : Pribadi

Gambar III.8 Aplikasi pada Foto Kain Garuda
Sumber : Pribadi



Gambar III.9 Salah Satu Ilustrasi Pemeraga dalam Buku Motif Cual Bangka
Sumber : Pribadi

Pada gambar ilustrasi model diatas dengan pose tangan bersender ke ke dinding atau objek lain yang sedang menyandang tas dengan mengenakan jam tangan tali kulit dan dengan wajah yang tersenyu ke arah kamera bertujuan untuk memberikan tampilan keseluruhan dari pakaian yang digunakan, tas hanya sebagai aksesoris, jam tangan yang dikenakan untuk membangun kesan feminim seorang wanita.

Mimik muka yang tersenyum untuk memberikan kesan senang dan kesan positif terhadap pembaca. Ilustrasi menggunakan teknik fotografi dipilih agar dapat menampilkan lebih jelas motif dari pakaian batik Cual Bangka. Unsur-unsur fotografi yang digunakan pada perancangan buku terdiri dari sudut pemotretan (*angle of view)* dan segi ukuran (*field of view)* Menurut Yuda dalam situsnya https://fotografiyuda.wordpress.com/seputar-fotografi/komposisi-dasar-dan-sudut-pengambilan-gambar-camera-angle/ menyatakan bahwa sudut pemotretan ialah unsur yang membangun sebuah komposisi dalam pemotretan yang ditentukan oleh tujuan pemotretan. Sudut pemotretan yang digunakan antara lain :

- *Normal angle* atau *eye level*

  Sudut pengambilan gambar objek yang sejajar dengan kamera atau sama seperti mata memandang, digunakan untuk memberikan kesan yang merata terhadap latar belakang (*background)* sebuah objek. Tujuan menggunakan sudut pemotretan ini dengan alasan agar objek yang dipotret terlihat seperti melihat langsung objek di depan mata.

- *Low angle.*

  Pengambilan dari sudur rendah atau sudut yang dimana objek lebih tinggi dari posisi kamera. *Low angle* memberikan kesan yang cendereung menambah tinggi objek dan terkesan elegan dan anggun.

Segi ukuran dalam pengambilan gambar dalam perancangan buku Motif Cual Bangka menggunakan seki ukuran *long shot, medium long shot* dan *close up.* Penjelasan tentang segi ukuran pengambilan gambar yang digunakan menurut Hajar dalam situsnya http://www.kelasfotografi.com/2015/02/mengenal-macam-macam-teknik-pengambilan.html menjelaskan sebagai berikut :

- *Long Shot*

  Teknik pengambilan gambar yang mencakup area yang cukup atau pas dengan tujuan memprioritaskan subjek utama dan bertujuan menonjolkan ekspresi dan interaksi subjek utama tanpa ada bagian tubuh yang terpotong

- *Medium Long Shot*

  Teknik pengambila gambar yang memiliki tujuan yang sama dengan *long shot,* namun yang membedakannya hanya ruang yang diambil lebih sempit dari teknik *long shot.* Batas pengambilan gambar dimulau dari lutut kaku sampai atas kepala.

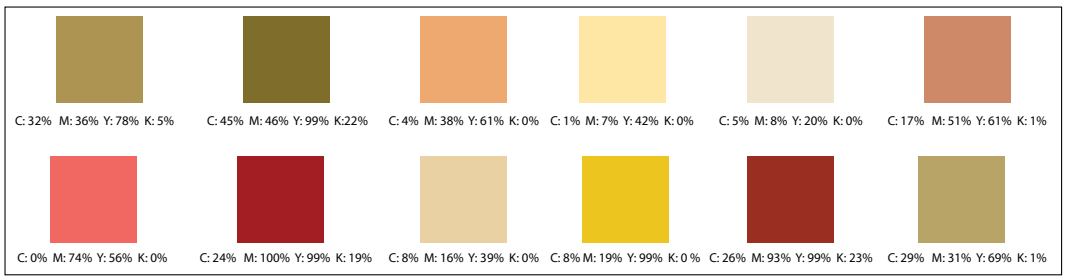
- *Close Up*

  Teknik *close up* mengambil area yang jauh lebih sempit. Jika tubuh yang dijadikan patokan ukuran maka batasnya dimulai dari pinggang atau bawah bahu sampai ke batas kepala. Tujuannya untuk menampilkan atau menceritakan objek sedikit detail.

III.3.5 Warna

Warna adalah komponen grafis yang penting dalam sebuah karya desain, menurut Prawira (1998:10), menyatakan bahwa sejak dulu manusia menggunakan warna untuk membahagiakan hidupnya. Fungsi warna secara umum adalah menarik perhatian dan membangkitkan perasaan.

Pemilihan warna yang digunakan pada perancangan buku menggunakan warna analogus yaitu warna yang terletak di sebelah satu sama lain pada roda warna dengan ciri khas warna halus dan harmoni. *Mode* warna yang digunakan adalah CMYK karena didasari oleh teknik percetakan kertas yang dikenal dengan Separation Printing (kualitas penyerapan cahaya dari tinta cetak pada kertas). Konsep warna untuk sampul buku menggunakan warna kuning karena sifatnya yang menonjol dengan arti warna ini adalah optimis, filosofis dan sukses.



Gambar III.10 Contoh Warna dan Kode Warna
Sumber : Pribadi