BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran adalah kelompok pengguna yang memiliki kuasa untuk menentukan keputusan membeli suatu produk. (Halim, 2005:h.107). Dalam media informasi ini menggunakan dua segmentasi yaitu segmentasi premier dan segmentasi sekunder. Agar pesan yang diberikan dapat tersampaikan , maka kedua segmentasi dari khalayak sasaran ini meliputi beberapa faktor sebagai berikut:

- **Demografis**

1. Sasaran Premier

a. Demografis

- Sasaran : Anak-anak
- Usia : 9 – 12 Tahun
- Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- Pendidikan : Sekolah Dasar
- Kelas Sosial : Menengah ke Atas

Kepada para pelajar yang ingin mengetahui maupun membutuhkan media referensi untuk mata pelajaran Sejarah Bangsa mengenai sejarah dan manfaat dari bendungan Jatiluhur.

Media ini bertujuan sebagai media referensi dalam mata pelajaran Sejarah Bangsa pada jenjang Sekolah Dasar, karena anak-anak di Sekolah Dasar memiliki rasa ingin tahu yang besar, dengan menggunakan materi yang tidak terlalu berat, cukup membahas peristiwa khusus dan manfaat yang dihasilkan saja.

b. Geografis

Penyebaran media ini akan ditujukan pada Kota-kota besar di Indonesia karena bendungan Jatiluhur merupakan bangunan yang memiliki nilai sejarah tinggi bagi Indonesia, maka informasi mengenai bendungan Jatiluhur patut diketahui oleh masyarakat umum.

c. Psikografis

Perancangan ditunjukan kepada anak-anak masa akhir sekolah dasar usia 9 – 12 karena perkembangan anak berusia 9 – 11 tahun telah mencapai masa menyelidiki, mencoba bereksperimen. Menurut (Gana, 1966: h.58) pada usia anak-anak mulai memiliki minat, pengelihatan yang lebih realistis dan lebih teliti, analisa yang lebih tajam dan realistis serta segala sesuatu yang dibacanya ingin lebih diketahui seluk-beluknya.

2. Sasaran Sekunder

a. Demografis

- Sasaran : Laki-laki dan Perempuan
- Status : Orangtua
- Usia : 25 Tahun Keatas
- Kelas Sosial : Menengah ke atas

Informasi mengenai bendungan Jatiluhur merupakan sebuah ilmu pengetahuan umum. Informasi bendungan Jatiluhur ini berguna tambahan ilmu baru bagi orangtua dan juga anak untuk memperluas wawasan.

b. Geografis

Seluruh masyarakat umum di Indonesia yang ingin mencari tahu ataupun menambah wawasanya mengenai bendungan Jatiluhur.

c. Psikografis

- Orangtua yang ingin memberikan anaknya pengetahuan baru kepada anaknya.
- Orangtua yang ingin anaknya aktif dalam belajar.
- Orangtua yang ingin memuaskan rasa ingin tahu anaknya.

- ***Consumer Insight***

Consumer Insight adalah suatu proses mencari tahu yang dilakukan secara mendalam mengenai latar belakang perbuatan, pemikiran, dan prilaku konsumen pada produk dan komunikasi iklanya (Maulana, 2009: h.1). Pada media informasi ini sasaran khalayak yang dituju adalah pelajar yang aktif dalam mencari media

yang dapat menunjang rasa ingin tahu mereka untuk mendapatkan ilmu tambahan selain ilmu yang didapat di sekolah.

Berikut *Insight* dari khalayak sasaran:

- Ingin menambah wawasan mengenai bendungan di Indonesia.
- Memiliki keinginan menjadi orang yang paling tahu.
- Ingin mendapatkan nilai terbaik dalam pelajaran Sejarah.

- ***Consumer Journey***

Untuk menyampaikan ide yang sudah dibuat kedalam media-media yang akan digunakan, maka dibutuhkan perancangan agar sasaran mendapatkan interaksi yang tepat, oleh karena itu diperlukan daftar aktifitas sehari-hari dari sasaran. *Consumer Journey* ini lah yang nantinya akan digunakan untuk pengaplikasian dari media yang telah dibuat. Berikut adalah tabel *consumer journey* dari sasaran:

- Tabel *Consumer Journey* anak usia 9 – 12 Tahun

Tabel III.1 *Consumer Journey*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

05.00-05.30	Bangun Tidur	Rumah	Bantal, Selimut, Jam, Tempat Pensil, Buku, Lemari, Lampu Tidur, Toples, Senter, Calengan, Kipas Angin
05.30-06.00	Mandi		Handuk, Tempat Sabun
06.00-06.15	Sarapan		Piring, Gelas, Tatakan Gelas, Mug, *TV*, Toples
06.15-06.30	Bersiap Sekolah		Jam Tangan, Buku, Pin, Tas, Botol Minum, Tempat Bekal, Buku Catatan, Gantungan Kunci, Payung, Tempat Pensil, Topi, Jaket
06.30-06.45	Angkutan Pribadi	Perjalanan	Mobil, Motor, Angkot, *Billboard*, Buku, Spanduk,

			Poster, *Flyer*, Brosur, Stiker, Kaos, Radio, Senter
06.30-07.00	Angkutan Umum	Perjalanan	Mobil, Motor, Bus, Ojek, Angkot, *Billboard*, Buku, Spanduk, Poster, *Flyer*,Brosur, Stiker, Kaos, Halte, Terminal
06.30-07.00	Jalan Kaki	Perjalanan	Mobil, Motor, Bus, Ojek, Angkot, *Billboard*, Spanduk, Poster, *Flyer*,Brosur, Stiker, Kaos, Pot Bunga, Tempat Sampah, Trotoar
07.00-07.15	Kelas	Sekolah	Jam Tangan, Buku, Pin, Tas, Botol Minum, Tempat Bekal, Gelang, Buku Catatan, Gantungan Kunci, Payung, Tempat Pensil, Topi, Jaket
10.15-11.00	Kantin		Jam Tangan, Buku, Komik, Mading, Meja, Kursi, Poster, Mangkok, Gelas, Botol Minum
10.15-11.00	Perpustakaan		Buku, Komik, Tempat Pensil, Alat Tulis, Mading, Meja, Kursi, Poster
10.15-11.00	Lorong		Mading, Poster, Sepanduk, *X-banner*

13.00-14.00	Pulang	Jalan	Mobil, Motor, Bus, Ojek, Angkot, *Billboard*, Buku, Spanduk, Poster, *Flyer*, Brosur, Stiker, Kaos, Pot Bunga, Tempat Sampah, Trotoar
14.00-15.00	Mall	Ruang Publik	*HP*, Buku, *Sign System*, *Flyer*, Brosur, Poster, *X-banner*, Stiker
	Toko Buku		Buku, *Sign System*, *Flyer*, Brosur, Poster, *X-banner*, Stiker, Alat Tulis
	Tempat Makan		Poster, Tempat Tisu, Tatakan Gelas, Serbet, Gelas, Mug, Sedotan, Botol Minum, Piring
15.00-18.00	Di Rumah		*HP*, *TV*, Buku, Kipas Angin, Kipas Bulat, *AC*, Meja belajar, Jam, Tempat Pensil, Mug, Piring, Gelas
18.00 >	Kamar		Buku, Bantal, Selimut, Jam, Tempat Pensil, Toples, Lampu Tidur, Kipas Bulat, Senter, Calengan

- **Kesimpulan**

Kesimpulan yang didapat yaitu khalayak target dalam kesehariannya cenderung banyak bertemu dengan buku dan jarang menggunakan *handphone* karena dibatasi penggunaanya oleh orang tua, media terbanyak yang berinteraksi dengan khalayak ada di pagi hari saat hendak berangkat sekolah berupa peralatan sekolah dan kebutuhan untuk sekolah seperti buku dan alat tulis, serta dalam perjalanan baik pulang maupun pergi seperti poster, *flyer, billboard*, brosur, spanduk dan stiker. Media yang paling dekat dengan kehidupan khalayak adalah benda benda yang berada di kamar, dirumah, diperjalanan, dan disekolah yaitu buku.

III.2 Strategi Perancangan

Permasalahan yang ditemukan adalah kurangnya pengetahuan dan kesadaran mengenai bendungan Jatiluhur, maka dalam perancangan media informasi yang digunakan dalam menginformasikan kepada khalayak sasaran harus melalui pendekatan yang tepat. Perancangan media sesuai kriteria yang disesuaikan dengan target khalayak sasaran.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Dalam pembuatan media informasi tujuan komunikasi sangatlah penting agar informasi yang disampaikan tepat sasaran dan dapat di pahami, adapun tujuannya adalah:

- Memberikan pemahaman mengenai sejarah bendungan Jatiluhur, dengan harapan masyarakat dapat menjaga dan mengenang nilai-nilai sejarah yang terkandung.
- Memberi wawasan umum mengenai bendungan dan memperkaya ilmu mengenai bendungan yang ada di Indonesia.
- Mengenalkan manfaat bendungan Jatiluhur kepada masyarakat umum agar masyarakat dapat menjaga kelestarian bangunan bersejarah ini.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Ilmu komunikasi adalah ilmu yang mengajarkan tentang cara berkomunikasi serta menggunakan alat komunikasi terhadal lingkungan masyarakat, ilmu komunikasi mempelajari mengenai pendekatan antar individu maupun kelompok untuk saling

berkomunikasi satu sama lain. Dalam perancangan pendekatan komunikasi dibagi sebagai berikut:

- **Pendekatan Verbal**

Pendekatan verbal yang digunakan menggunakan bahasa Indonesia informal yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari agar informasi yang disampaikan dapat dipahami oleh semua khalayak. Penggunaan kata-kata dan tulisan tidak akan dimuat terlalu banyak yang bertujuan agar pembaca yang masih berusia kanak-kanak tidak kelelahan saat membacanya.

- **Pendekatan Visual**

Pendekatan visual adalah mengutamakan ilustrasi, ilustrasi yang akan ditampilkan adalah ilustrasi bendungan Jatiluhur, tokoh, serta manfaat dan sejarahnya, dengan gaya yang lebih disederhanakan agar khalayak mudah memahami informasi yang disampaikan. Untuk merancang media informasi pendekatan visual yang akan disampaikan adalah memberikan gambaran bentuk bendungan Jatiluhur agar khalayak dapat mengenali bentuk dan ciri khas dari bendungan Jatiluhur. Teknik yang digunakan adalah teknik ilustrasi *tracing*, alasan penggunaan teknik *tracing* adalah karena teknik ini dapat menyampaikan gambar secara halus serta mudah dicerna oleh pembaca anak-anak dibandingkan dengan teknik yang lain.

III.2.3 *Mandatory*

Mandatory adalah istilah yang digunakan pada lembaga yang menjadi landasan informasi ini dipublikasikan. Dalam perancangan media ini yang bekerja sama adalah Perum Jasa Tirta II (PJT2) yang merupakan Badan Usaha Milik Negara (BUMN) yang bekerja dalam bidang pengelolaan air, dan selaku pengelola resmi dari bendungan Jatiluhur.



Gambar III.1 Logo Perum Jasa Tirta II
Sumber: https://scontent-sit4-1.xx.fbcdn.net/v/t1.0-9/22141043_1694162470656658_8707835459089532362_n.jpg?_nc_cat=0&oh=7fe7cbb8ab5c6b84205174fbb9f2bf4f&oe=5B9C98C3
(Diakses pada 10/5/2018)

Lembaga terkait lainya adalah PT.Bhuana Ilmu Populer (BIP) yang merupakan salah satu penerbit buku utama berbasis informasi dan pendidikan anak di Indonesia.



Gambar III.2 Logo PT.Bhuana Ilmu Populer (BIP)
Sumber: http://gramedia.id/festivalliterasigramedia/wp-content/uploads/2016/09/bip-01.png
(Diakses pada 10/05/2018)

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang digunakan pada perancangan media informasi ini mengacu pada informasi perjalanan manfaat dan sejarah mengenai bendungan Jatiluhur selama 61 tahun berdiri. Dimulai dari awal pembangunan, menara pelimpah bendungan Jatiluhur, kapasitas dan daya tampung bendungan Jatiluhur, kedalaman, biaya pembangunan, persemian, serta potensi wisata yang dimiliki bendungan Jatiluhur.

III.2.5 Gaya Bahasa

Menurut (Tarigan, 1985: h.5) gaya bahasa adalah bentuk retorik, yaitu penggunaan kata-kata dalam berbicara dan menulis untuk meyakinkan atau mempengaruhi penyimak dan pembaca. Pada perancangan media informasi ini memiliki tujuan untuk menginformasikan khalayak mengenai bendungan Jatiluhur secara jelas dan mudah untuk dipahami oleh pembaca, maka gaya bahasa yang digunakan adalah gaya bahasa deskriptif yang bertujuan agar pembaca dapat membayangkan dan memahami informasi yang diberikan.

III.2.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif adalah strategi perencanaan yang bertujuan agar media informasi yang dirancang buku informasi bergambar, yang bertujuan agar pembaca dapat menerima informasi dengan menarik dan tidak membosankan. Strategi kreatif yang akan digunakan adalah merancang sebuah media yang dapat menginformasikan khalayak sasaran mengenai bendungan Jatiluhur, karna target yang dituju adalah pelajar sekolah dasar maka media tersebut haruslah dekat dengan keseharian pelajar tersebut. Tahapan strategi yang akan digunakan sebagai berikut:

- *Copywriting*

Menurut (Helianthusonfri, 2013: h.26) *Copywriting* adalah kegiatan menulis tulisan yang bertujuan untuk mempengaruhi orang lain. *Copywriting* yang digunakan dalam media ini adalah melalui judul "Bendungan Jatiluhur" sebagai daya tarik utama, penggunaan judul tersebut membuat efek penasaran kepada khalayak sasaran terhadap judul tersebut, karena itu diberikan subjudul "Setengah abad memberi manfaat bagi bangsa" yang menjelaskan bahwa bendungan Jatiluhur merupakan sebuah proyek yang memberikan manfaat bagi Indonesia.

- *Edutaiment*

Menurut (Hidayat, 2007: h.98) *Edutaiment* adalah sarana untuk mendidik yang dilakukan sambil menghibur. *Edutaimen* berasal dari dua kata yaitu *education* (Pendidikan) dan *entertaiment* (Hiburan) jadi bisa dikatakan *edutaiment* adalah pendidikan yang menghibur. Hal ini bertujuan agar daya fikir anak teransang

tanpa adanya sebuah paksaan, dalam media ini akan dimasukan fakta-fakta tentang bendungan Jatiluhur.

- *Storyline*

Storyline merupakan keseluruhan cerita yg dibuat dalam bentuk visual sebagai simbol dalam bentuk tulisan yang disatukan menjadi satu cerita utuh. (Michael, 2017: h.37). Dalam *storyline* media akan dilakukan pengembangan informasi agar khalayak dapat memahami manfaat dan sejarah dari bendungan Jatiluhur secara bertahap. Contoh *storyline* dari media informasi bendungan Jatiluhur ini sebagai berikut:

- **Bendungan Ir.H. Djuanda**

Pada halaman pertama ini akan dilihatkan bentuk dari bendungan Jatiluhur dan juga karakter dari Ir.H.Djuanda. Hal ini dilakukan agar khalayak lebih mudah dalam mengenali dan memahami mengapa bendungan ini diberinama bendungan Ir.H.Djuanda. Dalam halaman ini juga terdapat informasi mengenai jumlah turbin dan menara yang dimiliki bendungan Jatiluhur.

- **Pelimpah *Morning Glory***

Pada halaman ini akan dilihatkan bentuk dari menara pelimpah *Morning Glory* beserta jalur pelimpahan airnya. Hal ini dilakukan agar khalayak mengerti bagaimana cara bendungan ini membendung air dan melimpahkanya kembali menuju sungai Citarum. Dalam halaman ini juga terdapat informasi mengenai zona bahaya dari pelimpah *Morning Glory*.

- **Pelimpah Ubrug**

Pada halaman ini akan dilihatkan bentuk dari pelimpah Ubrug beserta ketinggian, kapasitas, dan jumlah pintu pelimpah yang dimiliki pelimpah ini.

- **Awal Pembangunan & Peletakan Batu**

Pada halaman ini akan dilihatkan saat Presiden pertama Indonesia meletakan batu pertama yang menandakan dimulainya pembangunan bendungan Jatiluhur.

- **Peresmian Bendungan**

Pada halaman ini akan dilihatkan saat Istri dari Presiden kedua Indonesia yaitu Ibu Tien Soeharto yang melakukan pengguntingan pita yang menandakan bahwa pembangunan bendungan Jatiluhur telah rampung. Dalam halaman ini juga diberitahukan bahwa saat peresmian tersebut bendungan Jatiluhur belum selesai 100 persen.

- **Biaya Pembangunan**

Pada halaman ini akan diperlihatkan saat Bank Dunia memberi pinjaman pada Perum Otorita Jatiluhur (POJ) yang sekarang sudah berganti nama menjadi Perum Jasa Tirta II (PJT2). Dalam halaman ini juga diberitahukan jumlah pinjaman dan masa pengembalian pinjaman yang diberikan oleh Bank Dunia.

- **Waduk Jatiluhur**

Pada halaman ini akan diperlihatkan bentuk keseluruhan dari waduk Jatiluhur beserta akibat dari pembangunan bendungan dan waduk yang menengelamkan beberapa desa.

- **Kedalaman dan Daya Tampung**

Pada halaman ini akan diperlihatkan gambaran mengenai kedalaman dan daya tampung yang dimiliki waduk Jatiluhur. Dalam halaman ini juga dijelaskan mengenai penurunan daya tampung yang terjadi karna endapan lumpur di dasar waduk Jatiluhur.

- **Fungsi**

Pada halaman ini akan diperlihatkan mengenai fungsi-fungsi yang dihasilkan oleh bendungan Jatiluhur seperti irigasi sawah, listrik, dan sarana pemancingan.

- **Potensi Wisata**

Pada halaman terakhir ini akan diperlihatkan potensi wisata yang dimiliki bendungan Jatiluhur seperti tempat berkemah dan area bermain anak.

- **Visualisasi**

Setelah *storyline* dibuat menggunakan pensil tahapan selanjutnya yang dilakukan adalah proses visualisai melalui digital, dimulai dengan membuat *background*,

karakter, bentuk bendungan, bentuk pelimpah dan lainya, dengan cara *tracing* dilanjutkan dengan proses *coloring*, dan pemberian teks.

III.2.7 Strategi Media

Menurut (Sadiman, 2002: h.6) Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan terhadap penerima pesan agar dapat merangsang minat dan perhatian. Dalam menyampaikan pesan kepada khalayak, pemilihan strategi media untunk menyampaikan pesan kepada khalayak sangat penting, agar khalayak dapat menerima informasi dengan mudah, maka agar strategi yang digunakanan efektif maka media utama yang dipilih dalam menyampaikan informasi mengenai bendungan Jatiluhur adalah buku Informasi Ilustrasi bergambar yang berbasis *edutaiment.* Media utama dan pendikung yang akan digunakan sebagai media pelengkap untuk mendukung media utama dalam promosi adalah sebagai berikut:

1. Media Utama

Perancangan yang digunakan untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah membuat buku yang berbasis informasi yaitu membuat buku informasi bergambar mengenai bendungan Jatiluhur, media buku cetak ini dipilih karena buku cetak lebih intim dalam memberikan informasi terhadap pembaca dan juga dapat diingat lebih baik daripada buku berbasis digital (*ebook*), menurut Anne Mangen dalam sebuah halaman artikel Merdeka tahun 2015, peneliti utama dari *Stavanger University* ini menyimpulkan bahwa *ebook* kurang mendukung untuk proses rekonstruksi mental pembaca cerita, tidak seperti buku cetak. Selain itu buku cetak juga dapat membantu pembaca memperbaiki kualitas tidur.

Media cetak berbasis ilustrasi ini berisikan sejarah dan informasi mengenai bendungan Jatiluhur, dengan memiliki buku ini khalayak dapat mendapatkan wawasan baru mengenai bendungan Jatiluhur. Buku informasi ilustrasi ini merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan informasi mengunakan media gambar yang didukung oleh tulisan.



Gambar III.3 Referensi Buku Ilustrasi
Sumber: https://s4.bukalapak.com/img/492317267/w-1000/buku_super_lengkap_traktor_traktor_raksasa.jpg
(Diakses pada 8/7/2018)

2. Media Pendukung

Media pendukung sangat berguna untuk memperkuat media utama baik dalam informasi maupun promosi, tujuan dibuatnya media pendukung yaitu untuk memperkenalkanya pada khalayak sasaran agar dapat mengingat pesan yang di informasikan lebih kuat. Media pendukung yang akan digunakan adalah media yang dekat dengan khalayak sasaran agar informasi yang diberikan efektif, berikut media pendukung yang akan digunakan:

- **Tahap Informasi**

a. Poster

Poster merupakan media komunikasi yang berisi gambar, tulisan ataupun gabungan keduanya, poster bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat dengan sifat yang mengajak, poster akan mengunakan *art paper* 260g dengan ukuran kertas 42 x 30cm, Poster akan ditempatkan pada tempat-tempat yang sering dilalui khalayak umum seperti jalan, lorong dan perpustakaan sekolah.

b. Flyer

Flyer adalah lembaran kertas yang digunakan untuk menarik perhatian dan menyampaikan informasi kepada khalayak umum. Desain *flyer* menggunakan desain yang serupa dengan media-media lain, *flyer* yang digunakan berukuran 21x10cm, *flyer* menggunakan kertas *art paper* 120g, media ini akan dibagikan saat acara peluncuran buku, *flyer* dirasa efektif sebagai media promosi karna dapat menyampaikan informasi lebih luas kepada khalayak umum.

c. X-Banner

X-banner adalah *banner* dengan kontruksi tulangan berbentuk silang atau "X" yang bertujuan agar *banner* dapat berdiri sendiri, *X-banner* digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi kepada khalayak saaran, ukuran *X-banner* yang akan digunakan adalah 60 x 160cm.

d. Media Sosial

Media sosial merupakan tempat untuk mempromosikan serta memberikan update mengenai media utama kepada khalayak sasaran, media ini dipilih karena keseharian khalayak sasaran sudah sangat dekat dengan sosial media seperti mencari tahu informasi, menghubungi teman atau keluarga dan sebagainya.

- **Tahap Pengingat**

e. Buku Catatan

Buku catatan merupakan benda yang cukup dekat dengan keseharian khalayak yang seorang pelajar yang cenderung sering mencatat sesuatu, oleh karenanya khalayak akan menilai bahwa buku catatan cukup bermanfaat sehingga menumbuhkan minat untuk membeli media utama.

f. Pembatas Buku

Pembatas buku merupakan media yang digunakan untuk menandai sampain mana halaman yang sudah dibaca yang bertujuan untuk memudahkan khalayak ketika ingin meneruskan ataupun berhenti membaca, benada ini sangat erat dengan media utama yang berupa buku cetak karenanya pembatas buku cukup penting dalam dipergunakan sebagai media pengingat.

g. Botol Minum

Botol minum cukup dekat dengan keseharian khalayak yang seorang pelajar, khalayak akan menggunakanya untuk membawa air minum dan akan sangat berguna saat merasa haus di sekolah, oleh karena itu khalayak akan merasa jika botol minum cukup berguna bagi kesehariannya dan mendorongnya untuk membeli media utama.

h. T-shirt

T-shirt sangat dekat dengan keseharian khalayak, khalayak akan menggunakanya saat dirumah sepulang sekolah, oleh karena itu khalayak akan merasa jika t-shirt cukup berguna bagi kesehariannya dan mendorong khalayak untuk membeli media utama.

Media pendukung yang akan diberikan secara gratis yang termasuk sebagai gimik antara lain:

i. Gantungan Kunci

Gantungan kunci adalah media pendukung yang sering berinteraksi dengan khalayak yang akan dapat membuat khalayak sasaran mengingat media utama.

j. Pin

Pin merupakan media memiliki efek dan ketahanan yang cukup baik bagi media utama, penggunaan pin cukup efektif karena dapat mempromosikan media utama yang dapat menjangkau seluruh kalangan masyarakat umum.

k. Stiker

Stiker merupakan media yang cukup fleksibel, dapat dijadikan sebagai media promosi yang pengaplikasiannya ditempelkan pada media agar mudah untuk dikenali oleh khalayak sasaran.

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Buku ilustrasi ini dibuat dalam format buku cetak dan akan didistribusikan pertama kali pada toko buku besar yang ada di Bandung dan Jabodetabek sebagai tahap awal dan akan di distribusikan ke seluruh toko besar yang ada di Indonesia.

Penerbitan buku ini akan diadakan pada tanggal 26 Agustus 2018, alasan menerbitkan buku ini di tanggal tersebut karena tanggal 26 Agustus merupakan tanggal dimana bendungan Jatiluhur diresmikan oleh Presiden ke-2 Indonesia yaitu Presiden Soeharto, hal ini dimanfaatkan agar khalayak sasaran dapat mengetahui tanggal peresmian bendungan Jatiluhur tersebut. Untuk waktu penyebaran media dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel III.2 *Timeline* Komunikasi Media
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Jenis Media	Media	Agustus 2018				September 2018				Oktober 2018			
Media Promosi	Poster												
	Flyer												
	X-banner												
	Media Sosial												
Media Utama	Buku Ilustrasi												
Merchendise Khusus	Buku Catatan												
	Pembatas Buku												
	Botol Minum												
	T-shirt												
Gimmick	Gantungan Kunci												

	Pin												
	Stiker												

Media akan disebar pada kota-kota besar yangt ada di Indonesia seperti Bandung, Jakarta, Surabaya dll. Acara peluncuran buku ini akan dilakukan di Jatiluhur pada tanggal 26 Agustus 2018 yang bertepatan dengan tanggal diresmikannya bendungan Jatiluhur karna tiap tahuna sering diadakan acara seperti jalan santai dan lain-lain peluncuran dilakkan selama 3 hari kedepan dan masa promosi buku ini dilakukan selama 3 bulan terhitung sejak Agustus 2018 hingga Oktober 2018.

2.9 Strategi Pemasaran

Pada saat pemasaran buku ilustrasi Bendungan Jatiluhur ini akan dijual dengan harga Rp.50.000,- namun saat launching buku akan diberikan beberapa pilihan paket yang tersedia seperti:

- **Paket 1** (Rp 100.000)

  1 pcs Buku ilustrasi Bendungan Jatiluhur, 1 pcs gantungan akrilik, 2 pcs Stiker, 2 buah pin, 1 pembatas buku, 1 botol minum, dan 1 pcs *T-shirt*

- **Paket 2** (Rp 80.000)

  1 pcs Buku ilustrasi Bendungan Jatiluhur, 1 pcs gantungan akrilik, 1 pcs Stiker, 1 buah pin, 1 pembatas buku, dan 1 pcs *T-shirt*

- **Paket 3** (Rp 70.000)

  1 pcs Buku ilustrasi Bendungan Jatiluhur, 1 pcs gantungan akrilik, 1 pcs Stiker, 1 buah pin, 1 pembatas buku, dan 1 botol minum

- ***Non* Paket** (Rp 50.000)

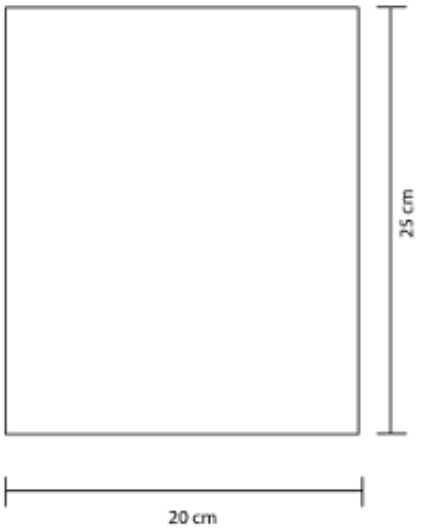
  1 pcs Buku ilustrasi Bendungan Jatiluhur, 1 pcs gantungan akrilik, 1 pcs Stiker, 1 buah pin, 1 pembatas buku

III.3 Konsep Visual

Konsep Visual yang baik adalah konsep yang dapat memadukan unsur unsur yang ada pada desain dengan terencana, memberikan informasi yang dapat tersampaikan pada khalayak sasaran serta menarik untuk dilihat. Konsep visual yang akan ditampilkan pada buku ilustrasi bendungan Jatiluhur ini berupa visual yang biasa ditampilkan pada anak berusia 9-12 tahun.

III.3.1 Format Desain

Format desain dari buku ini menggunakan format portrait dengan ukuran 20 x 25cm yang dicetak menggunakan kertas *art paper* berwarna 260gr dengan metode cetak bolak balik, yang dibuka dari kanan ke kiri, pada bagian sampul menggunakan *hard cover* yang dilaminasi *doff* yang bertujuan agar sampul tidak mudah rusak dan nyaman untuk digenggam karena permukaan tidak licin.



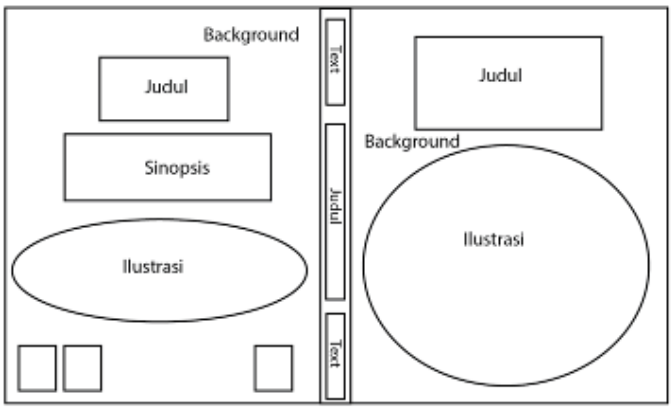
Gambar III.4 Ukuran Buku
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

III.3.2 Tata Letak (*Layout*)

Layout merupakan elemen yang sangat penting dalam dunia desain, yang merupakan letak suatu elemen pada bidang yang akan digunakan dalam media tertentu (rustan, 2009: h.0).

a. Cover

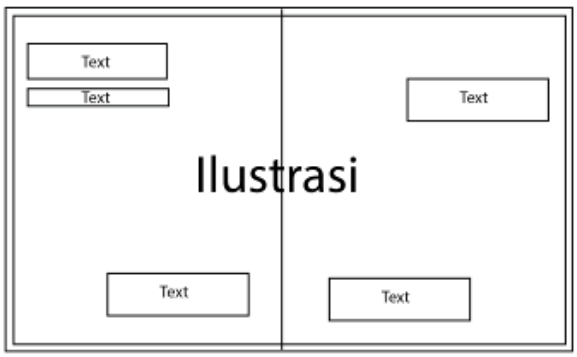
Layout pada bagian *cover* menggunakan tipe *picture window layout* yang menampilkan judul dan gambar bendungan Jatiluhur yang mendominasi yang bertujuan agar menjadi *power off interes* bagi pengunjung yang melihat buku tersebut. Dibagian *back cover* terdapat logo, nama kreator, logo PJT2, sinopsis, *barcode* dan ilustrasi yang menjadi satu kesatuan dengan cover.



Gambar III.5 *Cover* dan *Back Cover*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

b. Isi Buku

Layout yang digunakan dalam isi buku, tidak menentu tergantung gambar yang harus dijelaskan, namun yang pasti *layout* dari isi ini menggunakan ilustrasi yang mendominasi dengan sedikit tulisan yang hanya menjelaskan gambar tersebut saja.



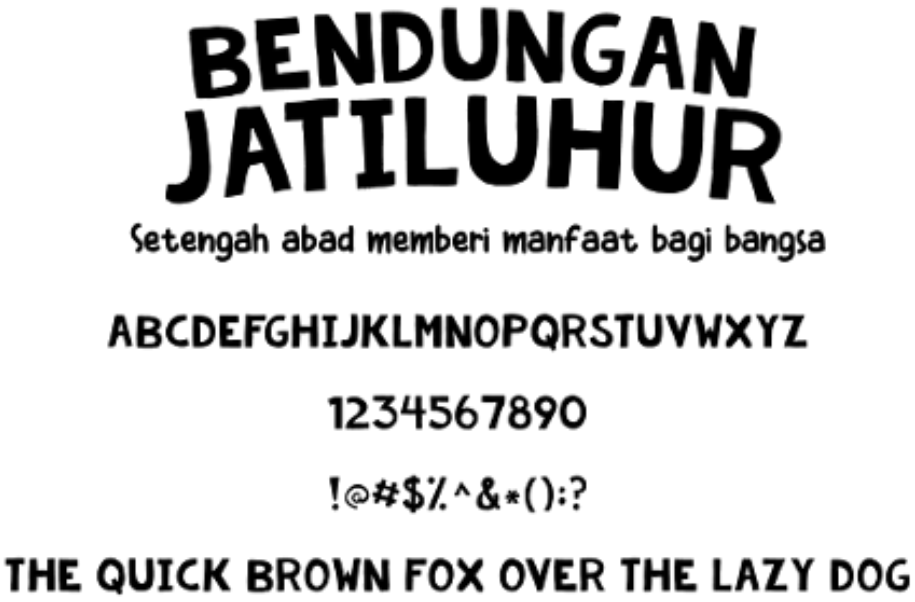
Gambar III.6 Isi Buku
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

III.3.3 Tipografi

Tipografi mempunyai peran yang sangat penting dalam setiap karya desain grafis yang berlangsung dari masa ke masa, untuk menyikapi setiap kebutuhan komunikasi melalui maksud yang terkandung dalam tipografi (Sihombing, 2015: h.16). Buku yang digunakan dalam buku ilustrasi bendungan Jatiluhur ini mempunyai tingkat keterbacaan yang cukup baik, hal tersebut bertujuan agar khalayak sasaran mengerti dengan baik maksud yang disampaikan.

- **Huruf Pada Judul**

Huruf pada judul "Bendungan Jatiluhur" menggunakan jenis *font* dekoratif yaitu *font KG Summer Storm Rough* dengan *font style Regular*, kata "Bendungan" menggunakan ukuran 49pt sedangkan "Jatiluhur" menggunakan ukuran 60pt, menggunakan huruf kapital yang dibuat sedikit melengkung agar memiliki kesan bermain dan menarik untuk dibaca karena khalayak sasaran yang dituju adalah anak-anak.



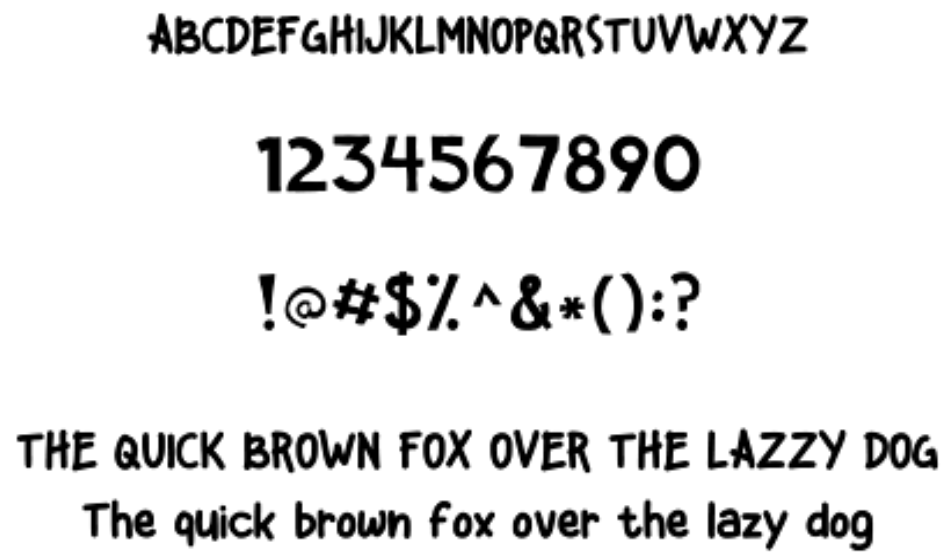
Gambar III.7 *Font Type* Pada Judul Buku "Bendungan Jatiluhur"
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

- **Huruf Pada Sub Judul**

Huruf pada *sub* judul "Setengah Abad Memberi Manfaat Bagi Bangsa" menggunakan jenis huruf *sans serif* yaitu f*ont* Kiddos dengan *font style Demo* berukuran 24pt. Sub judul sengaja menggunakan ukuran yang lebih kecil agar judul utama tetap mendominasi dibandingkan sub judul.

- **Huruf Pada *Bodytext***

Huruf pada *body text* menggunakan jenis *font* yang sama dengan *sub* judul yaitu menggunakan jenis *font sans serif* yaitu f*ont* Kiddos dengan *font style Demo* namun ukuran *font* lebih kecil yaitu 12pt. Pemillihan *font* ini didasari karena *font* ini memiliki tingkat keterbacaan yang cukup baik dan terkesan bermain karena khalayak sasaran yang dituju adalah anak-anak. *Font* Kiddos ini tidak memiliki angka maka untuk mengantisipasinya angka dalam *body text* menggunakan *font* KG Summer Storm Rough yang sama dengan *font* pada judul.



Gambar III.8 *Font Type* Pada *Body Text*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

III.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi adalah penggambaran sesuatu melalui elemen rupa yang bertujuan untuk menjelaskan atau menerangkan agar lebih menarik, agar pembaca dapat merasakan kesan, dan cerita secara langsung menggunakan matanya sendiri. Karena khalayak sasaran adalah anak-anak, maka ilustrasi sangat dibutuhkan agar target sasaran dapat memahami maksud yang disampaikanya dengan baik.



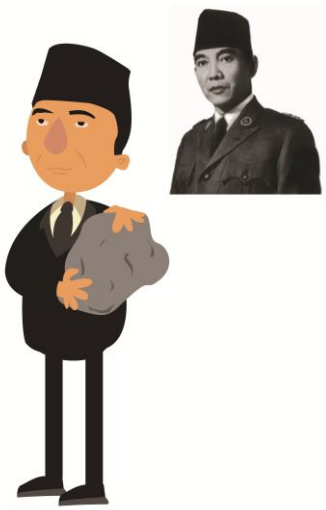
Gambar III.9 Referensi Ilustrasi
Sumber: Buku Super Lengkap Traktor-traktor Raksasa (2018)

III.3.5 Studi Karakter

Studi karakter menggunakan ilustrasi yang dikemas dengan bentuk yang menarik, pemilihan karakter menggunakan tokoh-tokoh yang berperan penting dalam pembangunan bendungan Jatiluhur dan karakter karakter pembantu seperti petani, nelayan, keluarga, dan lain-lain.

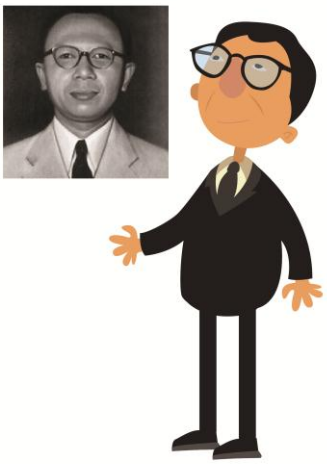
Dalam sejarah pembangunan bendungan Jatiluhur terdapat tiga tokoh penting yaitu, Presiden pertama Indonesia Ir. Soekarno, Ir. H. Djuanda, dan Tien Soeharto. Dalam buku ini juga ditampilkan beberapa karakter pendukung yang bertujuan untuk memperkuat maksud dan fungsi yang disampaikan dalam buku bendungan Jatiluhur.

- Ir. Soekarno



Gambar III.10 Ilustrasi Ir. Soekarno
Sumber: Dokumentadi Pribadi dan file:///D:/Tugas/Semester%208/TA/Bahan%20Media/bahan%20logo/Karakter/ir-soekarno-gbr.jpg
(Diakses pada 10/5/2018)

- Ir. H. Djuanda



Gambar III.11 Ilustrasi Ir. H. Djuanda
Sumber: Dokumentadi Pribadi dan http://www.suaramuhammadiyah.id/wp-content/uploads/sites/2/2016/08/ir-juanda.jpg
(Diakses pada 10/5/2018)

- Tien Soeharto



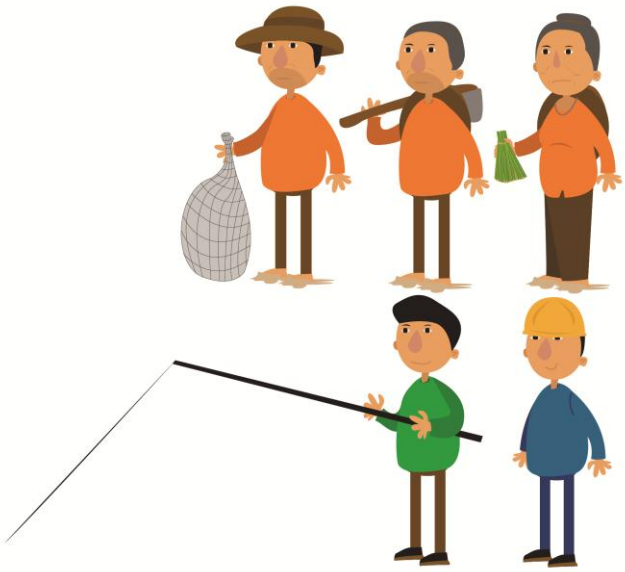
Gambar III.12 Ilustrasi Tien Soeharto
Sumber: Dokumentadi Pribadi dan
http://www.wanitaindonesia.co.id/images/bankimages/17060156.jpg
(Diakses pada 10/5/2018)

- Keluarga



Gambar III.13 Ilustrasi Keluarga
Sumber: Dokumentadi Pribadi dan
https://www.tehsariwangi.com/uploads/ar/article/259/c965e64109606e1536a50d302699b173.jpg
(Diakses pada 10/5/2018)

- Karakter Pendukung



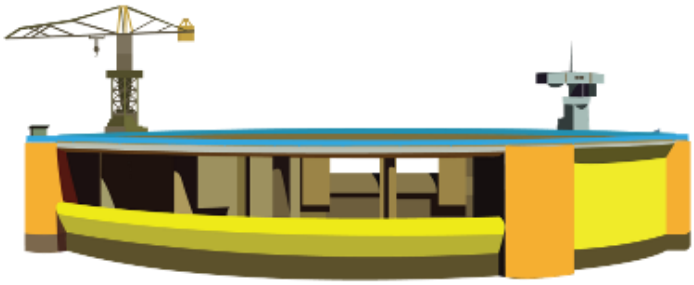
Gambar III.14 Ilustrasi Karakter Pendukung
Sumber: Dokumentadi Pribadi (2018)

- Ilustrasi Bendungan Jatiluhur

Ilustrasi bendungan Jatiluhur menggunakan ciri khas dari bendungan Jatiluhur yaitu menara pelimpahnya, didasari dengan bentuk asli menara pelimpah dari bendungan Jatiluhur tanpa mengurangi ciri khas dari bangunan tersebut namun dibeberapa bagian diberikan penyederhanaan agar khalayak target tidak bingung saat melihatnya.



Gambar III.15 Referensi Gambar Bendungan Bendungan
Sumber: https://mandarin.co.id/wp-content/uploads/2017/04/dw3.jpg
(Diakses pada 8/7/2018)



Gambar III.16 Ilustrasi Bendungan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

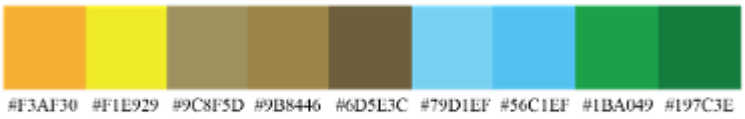
III.3.6 Warna

Menurut (Soekarno, 2004: h.14) Warna merupakan unsur desain yang sangat penting dalam merancang desain sehingga dapat memberikan kesan tersendiri dan lebih menarik. Karenan khalayak sasaran yang dituju adalah anak-anak maka dalam pemilihan warna digunakan warna-warna yang menarik. Berikut warna yang akan digunakan dalam buku informasi ilustrasi ini:



Gambar III.17 Referensi warna
Sumber: http://wisatapriangan.co.id/wp-content/uploads/2015/11/DSC_0051.jpg
(Diakses pada 8/7/2018)

- Warna Utama (Bendungan)



- Warna Pendukung



- Warna Karakter



Gambar III.18 Warna Buku
Sumber: Dokumentadi Pribadi (2018)

Warna yang digunakan dalam media ini adalah warna-warna kuat yang biasa digunakan untuk pewarnaan yang ingin menimbulkan kesan cerah, ceria, dan kuat. Pemilihan warna ini mencerminkan lingkungan air dan pemandangan, warna ini dipilih agar kesan tentang bendungan terasa kental namun menarik unuk dilihat oleh khalayak. Hal tersebut dilakukan agar khalayak sasaran dapat memahami keadaan sesungguhnya yang terdapat di bendungan Jatiluhur. (Riza Ismail dalam situsnya http://duniagambar.blogspot.com/2011/07/mewarnai-kitab-ngartun.html, 10 Mei 2018).