

BAB III

ANALISA DATA DAN KONSEP PERANCANGAN

A. Segmentasi

1. Target Market

Guna tercapainya proses perancangan buku ensiklopedia dinosaurus pemakan daging, target ditentukan dengan berbagai pertimbangan sebagai berikut :

a. Demografi

Umur : 3 Tahun – 1 Tahun

Jenis Kelamin : Perempuan dan Laki-laki

Agama : Semua agama

Tingkat ekonomi : Menengah keatas

Pendidikan : SD

b. Geografis

Lokasi : kota-kota besar di Indonesia

c. Psikografis

1) Suka membaca

2) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi

d. Behavior

1) Aktif bermain dan belajar

2) Suka membaca

2. Target Audiens

a. Demografi

Umur	: 20 Tahun – 35 Tahun
Jenis Kelamin	: Perempuan dan Laki-laki
Agama	: Semua agama
Tingkat ekonomi	: Menengah keatas
Pendidikan	: Perguruan Tinggi – Pekerja

b. Geografi

Lokasi : Kota kota besar di Indonesia

c. Psikografis

1. Orang tua yang memiliki kebiasaan membacakan buku pada anak
2. Orang tua yang ingin mengajarkan anak suatu moral yang bisa diambil dari sebuah cerita

d. Behavior

Orang tua dari kalangan menengah keatas yang cenderung memilih media-media baru untuk mengembangkan kreatifitas untuk mengedukasi anak-anaknya.

3. USP

Buku enslikopedia anak tentang dinosaurus pemakan daging ini menggunakan bahasa sehari-hari yang memudahkan anak-anak memahaminya dan divisualisasikan lebih dominan ke ilustrasi agar anak-anak lebih berimajinasi. Buku digital ini juga merupakan media baru yang lebih menarik.

4. Positioning

Positioning dalam buku enslikopedia anak tentang dinosaurus pemakan daging ini dengan cara mengkomunikasikan secara visual menggunakan bahasa sehari-hari dengan menggunakan ilustrasi digital dan juga sedikit *teks*. Tujuannya untuk memancing imajinasi dan memudahkan anak memahaminya, karena anak-anak lebih berimajinasi dengan ilustrasi. Ilustrasi yang dipakai lebih ke gaya visual realis dan warna –warna yang digunakan adalah warna warna cerah, yang menarik untuk anak-anak. Buku enslikopedia anak tentang dinosaurus pemakan daging ini nantinya jadi buku cetak

5. Strategi Kreatif

a. Konsep Estetis

Tema perancangan buku ini adalah enslikopedia anak dengan tema dinosaurus pemakan daging. Dari tema tersebut muncullah sebuah gagasan untuk membuat sebuah ensiklopedia yang memperknalkan sebuah dinosaurus dengan ilustrasi.

B. Strategi Verbal

2. Tittle : Ensiklopedia

Menggunakan headline Ensiklopedia sebagai judul karena di buku ilustrasi ini akan menceritakan tentang ringkasan yang menyediakan rangkuman informasi

3. Sub Tittle : "Dinosaurus Pemakan Daging"

Tagline menggunakan *dinousaurus pemakan daging* sebagai penjelas dari headline diatas yang bermaksud untuk memeri penjelasan baha buku ini memuat informas tentang dnosaurus pemakan daging

A. Strategi Non Verbal

Ilustrasi dalam buku ilustrasi ini bersifat representatif, *full color*, dan *concept art*. Berikut tokoh-tokoh yang ditampilkan dalam buku ilustrasi.



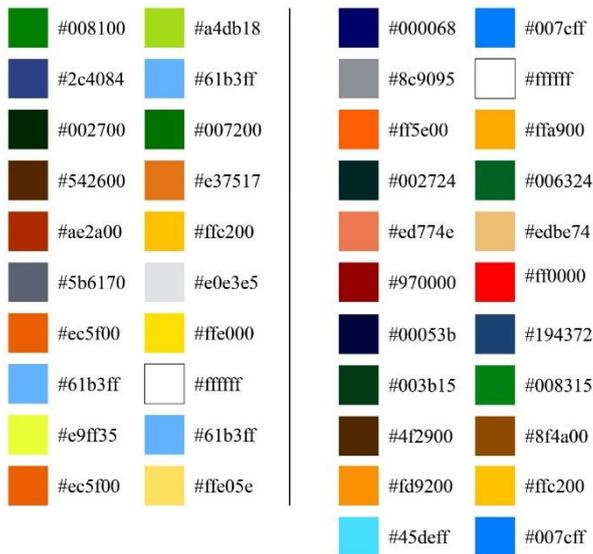
Gambar 3.1. Refrensi Dua Dinousaurus Pemakan Daging,
<https://www.reviewjournal.com/entertainment/movies/things-jurassic-park-got-wrong-about-dinosaurs/> (12 juni 2021)



<https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/jurassic-world-director-original-t-792520/> (12 juni 2021)

Gambar di atas merupakan gambar inspirasi dari film Jurassic park untuk pembuatan karakter dinousaurus pemakan daging dengan jenis Tyrannosaurus (T-Rex) dan velociraptor. Merupakan suatu kelompok dinosaurus pemakan daging berukuran besar dan ganas, memiliki kepala dan rahang yang besar

B. Warna



Gambar 3.2.. RGB Gradient Color , (Hafizh Amar Zhurofa : 2019)

C. Tipografi

Buku ini menggunakan berbagai jenis huruf ,untuk judul menggunakan font

Berlin Sans FB Demi

Font ini memiliki kesan yang tegas dan tebal ,sangat cocok untuk digunakan pada judul buku cerita fantasi. Untuk teks menggunakan jenis font Yu Gothic UI

Semibold karena font ini simple dan tebal cocok untuk produk cetak terutama buku.

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 3.3. Tipografi Berlin Sans FB Demi

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 3.4. Tipografi Yu Gothic UI Semibold

D. Konsep Teknis

Pada perancangan karya ini menggunakan beberapa alat dan software untuk menunjang nya, berbagai alat yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Kertas A4 untuk menggambar
- b. Pensil 2B untuk menggambar sketsa
- c. Penghapus
- d. Penggaris
- e. Pen Tablet

Setelah sketsa, sketsa masuk dalam proses tracing dan coloring dalam hal ini proses nya menggunakan beberapa software diantara nya :

1. Photoshop CS6



Gambar 3.5. Photoshop

Photoshop adalah salah satu program komputer desain grafis yang sudah banyak di kenal dan di gunakan oleh pada desainer grafis profesional. Program ini di buat oleh adobe, sebuah perusahaan software yang berkantor di San Jose, California, Amerika Serikat. Photoshop memiliki kegunaan untuk mengolah gambar, oleh karena itu banyak di gunakan pada pekerjaan di dalam bidang publikasi, percetakan atau pekerjaan di bidanga lain yang

membutuhkan proses Visualisasi. Menurut saya ini sangat membantu sekali dalam pekerjaan yang berhubungan dengan gambar – menggambar serta editing gambar itu sendiri. Dalam proses pembuatan buku ilustrasi ini menggunakan Photosop CS6 sebagai software yang digunakan untuk membuat *Concept Art*

2. Indesign



Gambar 3.7. Indesign

Adobe InDesign adalah perangkat lunak desktop publishing (DTP) yang diproduksi oleh Adobe Systems yang dapat digunakan untuk membuat poster, brosur, bahkan majalah atau buku.

Desainer dan artis merupakan salah satu pengguna utama program ini. InDesign merupakan kompetitor langsung QuarkXPress. Banyak perusahaan percetakan di Indonesia yang menggunakan software ini untuk membuat buku atau majalah. Juga digunakan untuk perusahaan percetakan koran.

E. Pemilihan Media

1. X benner

X banner atau sering disebut adalah sebuah banner yang memiliki kerangka berbentuk x dibelakang cara pemasangannya dapat berdiri tegak secara vertical dan membentuk sudut 90 derajat. X banner ini terlihat kokoh karena stand tempat banner dipasang terbuat dari alumunium ringan serta ekonomis sehinga bisa jadi salah satu alat pendukung utama..

2. Stiker

Stiker mungkin memang media promosi yang sangat sederhana, tapi terlepas dari itu stiker bukan hanya berfungsi sebagai dekorasi atau hiasan saja. Faktanya, stiker cukup populer bagi konsumen dari segala macam usia dan sangat efektif untuk memperluas jangkauan pasar.Salah satu keuntungan menggunakan stiker untuk media pemasaran adalah bisa diimplementasikan sesuai kebutuhan/tujuanmu,seperti target *audiens* nantinya yaitu para remaja yang pada umum nya sangat tertarik visual pada stiker.

3. Gantungan Kunci

Gantungan kunci merupakan gantungan kecil yang digunakan untuk mengaitkan suatu benda kecil dengan lubang kunci. Gantungan kunci biasanya terbuat dari logam, plastik, atau bahkan karet. Gantungan kunci bisa dijadikan souvenir unik dan menarik. Sering juga digunakan sebagai

media prosmosi usaha, misalnya alat iklan perguruan tinggi swasta, perusahaan swasta, dan lain-lain.

Gantungan kunci tidak terlalu mahal untuk menjadi sarana promosi uasaha yang mungkin nantinya akan memperoleh untung dalam jumlah jutaan. Beberapa keuntungan lainnya yang akan didapatkan jika memilih gantungan kunci sebagai media promosi usaha adalah, hemat, fleksibel, tepat sasaran, multifungsi dan mampu memberikan informasi secara lengkap dan tahan lama.

4. Pin

Pin adalah media yang cukup efektif untuk membangun brand awareness kepada target pasar. Apabila seorang pengusaha, bisa membuat pin dengan desain berupa logo perusahaan dan juga layanan yang bisa dihubungi misalnya nomor telepon atau sosial media. Pin lebih berguna dibandingkan dengan sekedar flyer saja. Hampir semua orang yang dibagikan flyer hanya membacanya sekilas kemudian dibuang. Tapi pin punya banyak fungsi dibandingkan sekedar media promosi. Orang bisa menggunakannya sebagai tempelan aksesoris pada tas, pakaian, dan juga bisa digunakan sebagai pin jilbab. Dengan begitu media promosi akan selalu berjalan.