

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

Setelah melakukan observasi untuk mendapatkan data dari *survey* lapangan, tahapan yang akan dilakukan adalah mengolah data hasil observasi tersebut. Identifikasi data dilakukan untuk menentukan strategi kreatif yang sesuai dengan rumusan permasalahan. Pengumpulan data observasi dilapangan dilakukan untuk mengetahui lebih mendalam cara untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat.

A. Analisa Data

1. Segmentasi

• Target Market

Guna tercapainya proses membuat laporan tugas akhir Desain *E-BOOK* Obyek Wisata Batu Seribu Sukoharjo, Target ditentukan dengan berbagai pertimbangan sebagai berikut :

1). Demografis

Umur	: 16 – 25 Tahun
Jenis Kelamin	: Laki-laki dan Perempuan
Pendidikan	: SMA - Prakerja
Agama	: Semua Agama
Tingkat Ekonomi	: Bawah s/d menengah keatas.

2) Geografis

Wilayah Kota Madya Surakarta meliputi Wonogiri, Boyolali, Klaten, Karanganyar, Sragen, Sukoharjo.

3) Psikografis

- Pelajar dan prakerja yang mempunyai jadwal berwisata pada waktu senggang.
- Unit kegiatan atau Instansi yang mempunyai jadwal liburan bersama.

4) Behavior

Pengunjung yang menyukai wisata alam dan berenang.

2. USP (Unique Selling Proposition)

Obyek Wisata Batu Seribu merupakan sebuah tempat wisata yang berada di kaki pegunungan yaitu gunung wijil. Didalam Obyek Wisata Batu Seribu terdapat tiga kolam renang, taman bermain anak, gazebo, musholla, dan lain sebagainya. Obyek Wisata Batu Seribu mempunyai sebuah icon yang sangat unik yaitu sebuah patung naga. Dan patung naga tersebut menjadi tempat pintu masuk dan keluar dari Obyek Wisata Batu Seribu.

3. Positioning

Positioning dalam e-book ini dengan cara mengkomunikasikan secara visual yang terkandung dalam foto atau gambar dengan teks. Tujuannya untuk memancing imajinasi dan memudahkan untuk memahaminya, karena masyarakat zaman sekarang lebih cenderung memahami lewat foto atau gambar. Media *e-book* ini sebagai salah satu sarana media promosi yang

sangat tepat dan untuk mempromosikan Obyek Wisata Batu Seribu Sukoharjo. Gaya visual yang digunakan adalah Modern, Modern adalah gaya desain yang tidak lekang oleh waktu dan menyesuaikan trend yang sedang berkembang dan cenderung minimalis serta mudah diterima khalayak umum terutama para remaja.

B. Strategi Kreatif

1) Konsep Estetis

- Strategi Verbal :

- 1) **Headline**

Headline adalah judul iklan, yaitu hal yang pertama kali dibacada diharapkan dapat menarik minat khalayak untuk membaca bodycopy. Headline hendaknya singkat, to the point dan dapat dibaca dengan jelas. Headline yang digunakan dalam desain e-book obyek wisata Batu Seribu Sukoharjo adalah **“Logo Obyek Wisata Batu Seribu Sukoharjo”**.

- 2) **Sub Headline**

Sub Headline berfungsi memperkuat ide atau gagasan dari Headline agar lebih mendapat ketertarikan dari target. **“PEMERINTAHAN KABUPATEN SUKOHARJO”**, adalah kalimat yang akan dipilih menjadi sub headline dalam perancangan media promosi Wisata Alam Batu Seribu. Dalam kalimat tersebut sudah sangat jelas digambarkan keadaan yang terdapat di tempat obyek wisata Batu Seribu Sukoharjo

dan kalimat tersebut mampu dijadikan sebagai daya tarik yang cukup kuat.

3) Body Copy

Teks memiliki peran sebagai uraian yang mempunyai sifat menjelaskan dan ajakan. Bahasa yang digunakan dalam teks tidak harus resmi, menyesuaikan dengan target dan jenis produk yang akan ditawarkan. Adapun teks yang akan digunakan adalah **“Obyek Wisata Batu Seribu Sukoharjo menyuguhkan segarnya air dan sejuknya udara alam pegunungan“**.

4) Baseline

Baseline biasanya mencantumkan alamat lengkap dari obyek yang ditawarkan, dalam hal ini alamat tempat wisata Batu Seribu yaitu : **Desa Gentan, Kecamatan Bulu, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57563.**

• Strategi Non Verbal

a) Layout

Layout yang digunakan dalam membuat desain e-book obyek wisata Batu Seribu Sukoharjo adalah layout jenis Frame Layout, yaitu suatu tampilan dimana border/bingkai/ framnya membentuk suatu cerita.



Gambar 6. Contoh Frame layout

Sumber : https://www.seekpng.com/ipng/u2y3a9e6t4o0o0r5_euclidean-frame-vector-download-free-image-clipart-template/ (10 oktober 2020)

b) Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan dalam membuat desain e-book obyek wisata Batu Seribu Sukoharjo adalah ilustrasi modern, yang menggunakan teknik ilustrasi vector.

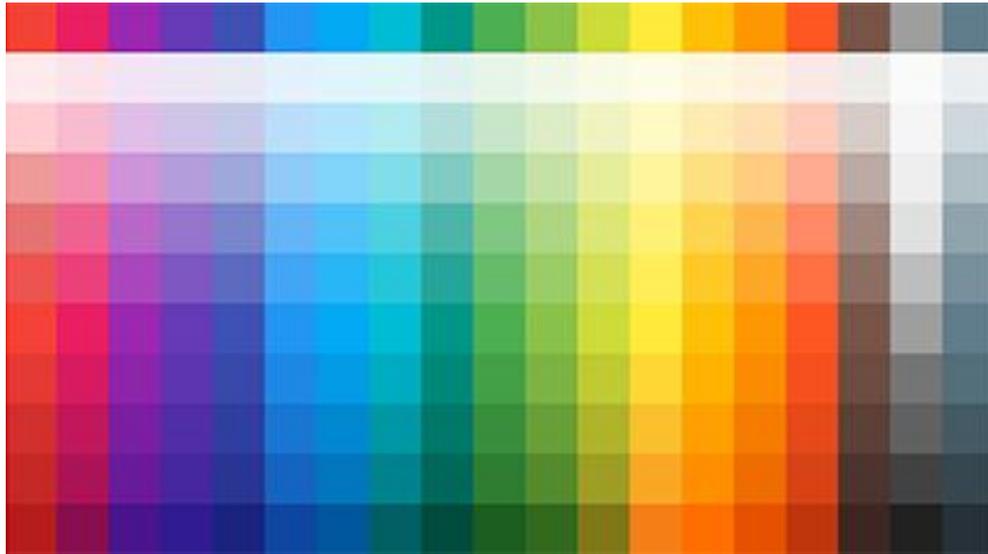


Gambar 7. Contoh Ilustrasi Modern

Sumber : https://dribbble.com/tags/ilustrasi_vektor (10 oktober 2020)

c) Warna

Warna yang digunakan adalah warna-warna modern, agar mengikuti trend, dan biasa diterima oleh khalayak umum.



Gambar 8. Contoh Warna Modern.

Sumber : <https://www.materialui.co/colors> (10 oktober 2020)

d) Tipografi

Tipografi merupakan salah satu aspek dalam desain komunikasi visual. Dalam dunia grafis, tipografi adalah sebuah disiplin ilmu khusus yang mempelajari mengenai seluk beluk huruf. Jenis huruf bias menciptakan kesan-kesan tertentu. Tipografi yang digunakan adalah Constantia, Calibri, dan Rege Italic.

ABCDEFGHIJKLMN
 OPQRSTUVWXYZÀÁ
 abcdefghijklmnopqrst
 uvwxyzàáé&12345678
 901234567890(\$£€.,!?)

45

Gambar 9. Contoh font Constantia

Sumber : <http://www.identifont.com/show?ALV> (11 oktober 2020)

ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklm
 nopqrstuvwxyz
 1234567890

Gambar 10. Contoh font Calibri

Sumber : Thaufik Clinton Sudarman (11 oktober 2020)

ABCDEFGHIJKL
 MNOPQRSTUVWXYZ
 Xfzabcdefghijklmnop
 opqrstuvwxyzàá&12
 34567890(\$£€.,!?)

61

Gambar 11. Contoh font Rage Italic

Sumber : <http://www.identifont.com/similar?34W> (11 oktober 2020)

2) Konsep Teknis

Membuat desain e-book ini diawali dengan sketsa manual atau digital lalu dimasukkan kedalam Laptop untuk selanjutnya diproses dengan software grafis. Pada perancangan karya ini menggunakan beberapa alat dan software untuk menunjangnya, berbagai alat yang digunakan untuk pembuatan karya ini adalah sebagai berikut:

- Kertas A4



Gambar 12. Kertas A4

Sumber : Thaufik Clinton Sudarman (19 oktober 2020)

Kertas A4 digunakan sebagai media untuk menggambar sketsa.

- Pensil 2B



Gambar 13. Pensil 2B

Sumber : Thaufik Clinton Sudarman (19 oktober 2020)

Pensil 2B digunakan untuk menggambar sebuah sketsa.

- Penghapus



Gambar 14. Penghapus

Sumber : Thaufik Clinton Sudarman (19 oktober 2020)

Penghapus untuk menghapus sketsa jika terjadi kesalahan menggambar.

- Penggaris



Gambar 15. Penggaris

Sumber : Thaufik Clinton Sudarman (19 oktober 2020)

Penggaris digunakan untuk mengukur kotak sketsa.

- Rautan



Gambar 16. Rautan
Sumber : Thaufik Clinton Sudarman (19 oktober 2020)

Rautan digunakan untuk meruncingkan pensil.

- Laptop



Gambar 17. Laptop
Sumber : Thaufik Clinton Sudarman (19 oktober 2020)

Laptop yang digunakan adalah ASUS VIVO BOOK Max X441U yang mendukung Adobe Photoshop dan CorelDraw X7.

- Mouse



Gambar 18. Mouse

Sumber : Thaufik Clinton Sudarman (19 oktober 2020)

Mouse yang berfungsi untuk memudahkan mengedit dan membuat desain *e-book*.

Software yang digunakan dalam membuat desain e-book ini adalah sebagai berikut :

- Adobe Photoshop CS6



Gambar 19. Adobe Photoshop CS6

Sumber : https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Adobe_Photoshop_CS6_icon.png(11 oktober 2020)

Adobe Photosop CS6 digunakan untuk mengedit foto.

- CorelDRAW X7



Gambar 20. CorelDRAW X7.

Sumber : <https://riniandri.home.blog/2020/02/19/tutorialmenginstal-coreldraw-x7/> (11 oktober 2020)

CorelDRAW X7 digunakan untuk sebagai membuat Desain E-book Obyek Wisata Batu Seribu Sukoharjo dan media plan.

C. Media Plan

a) Stiker

Stiker mungkin media penunjang branding yang sangat sederhana, dan stiker itu berfungsi bukan hanya dekorasi atau hiasan saja. Stiker cukup populer bagi konsumen segala usia dan sangat efektif untuk memperluas jangkauan pasar.

b) Karcis Tanda Masuk

Media ini dibuat sebagai media untuk membantu kemudahan administratif dalam pengurusan biaya retribusi masuk obyek wisata Batu Seribu Sukoharjo.

c) Karcis Parkir

Media ini dibuat sebagai media tanda bukti parkir sebagai bentuk tanda bahwa. Kawasan obyek wisata Batu Seribu Sukoharjo juga memberikan pelayanan keamanan.

d) Tshirt

Nanti digunakan untuk menunjang branding, Yang dimana tshirt sangat populer disegala kalangan usia.

e) Roll banner

Roll banner adalah jenis banner yang penggunaanya ditarik bagian rollnya dari bawah keatas atau dari atas kebawah pada headernya gunanya untuk menambahkan penjelasan.

f) Pin

Pin digunakan untuk memperkenalkan satu sama lain untuk memperluas atau menjalin persaudaraan.

g) Gantungan Kunci

Gantungan kunci sama halnya dengan pin yaitu digunakan untuk memperkenalkan satu sama lain untuk memperluas atau menjalin persaudaraan.

h) Mug

Mug digunakan untuk sebuah Merchandise yang merupakan media paling efektif untuk promosi atau memasarkan sebuah produk perusahaan.