

## **BAB III**

### **KONSEP PERANCANGAN**

#### **A. Analisa Data**

Identifikasi data sebelumnya dapat di analisis sebagai landasan bahwa perancangan Ilustrasi dalam buku satwa endemik Indonesia sebagai media promosi terdiri dari beberapa aspek yaitu:

##### **1. Segmentasi**

Segmentasi pasar adalah sebagai proses mengelompokan pasar keseluruhan yang heterogen menjadi kelompok-kelompok atau segmen-segmen yang dapat digunakan untuk memisahkan pasar atau segmentasi.

###### **a. Demografis:**

- Umur : 12-28 Tahun
- Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- Kelas Ekonomi: Menengah dan Menengah ke Bawah
- Agama : Semua Agama
- Pendidikan : Perguruan Tinggi

###### **b. Geografis:**

Secara geografis promosi buku satwa endemik Indonesia menargetkan pembaca nasional. Tetapi sebagai pasar yang dapat diandalkan, promosi buku satwa endemik Indonesia ini menargetkan wilayah di Kota-Kota besar Indonesia.

###### **c. Psikografis (Keinginan / Hasrat):**

Keinginan / Hasrat dari buku ilustrasi satwa endemik Indonesia bagi pembaca adalah sebuah buku tentang satwa endemik Indonesia dengan menggunakan ilustrasi yang berbeda dari buku-buku bertemakan satwa yang telah ada sebelumnya.

d. *Behavior* (Tingkah Laku):

Tingkah laku dari pembaca perlu diperhatikan, karena hal ini berpengaruh terhadap media promosi. Pembaca selalu penasaran dengan sesuatu yang baru merupakan sifat dasar. Selalu ingin mengetahui sebuah buku yang memiliki karakteristik yang unik merupakan sifat seorang pembaca.

**2. USP (*Unique Selling Proposition*)**

*Unique Selling Proposition* dari satwa endemik adalah tantangan hidup dan isolasi geografis yang dialaminya di suatu wilayah tertentu. Perancangan buku Ilustrasi satwa endemik Indonesia ini dapat dijadikan alternatif baru untuk menyampaikan informasi satwa endemik Indonesia kepada masyarakat.

**3. ESP (*Emotional Selling Point / Proposition*)**

Sisi emosi segmentasi yang akan dibidik dari perancangan ini adalah sebuah buku ilustrasi bagi orang-orang yang menyukai satwa. Maka dari itu orang-orang yang menyukai satwa akan cocok untuk membaca buku ini.

**4. *Positioning***

Cara membangun citra atau identitas di benak konsumen untuk produk, merk, atau lembaga tertentu dengan membangun persepsi relatif suatu produk terhadap produk lain (Eddy Soeryanto Soegoto 2009 : 162).

Perancangan Ilustrasi dalam buku satwa endemik Indonesia menggunakan gaya visual Ilustrasi semi realis. Gaya visual Ilustrasi semi realis yaitu Ilustrasi yang dibuat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, baik proporsi maupun anatomi dibuat sama menyerupai dengan objek yang di Ilustrasikan. Ilustrasi dalam perancangan ini menggunakan *watercolor* dengan menggunakan teknik Ilustrasi *wet on wet* dapat diaplikasikan dalam gaya visual Ilustrasi semi realis.

## **B. Strategi Kreatif**

### **1. Konsep**

Hasil dari perancangan ini berupa buku ilustrasi satwa endemik Indonesia menggunakan *watercolor* dengan teknik ilustrasi *wet on wet*. Diharapkan Masyarakat akan tertarik untuk melihat gambaran dan Ilustrasi pada buku Ilustrasi satwa endemik Indonesia secara mudah. Konsep estetis dan strategi kreatif sangat di perlukan untuk menyesuaikan rancangan dengan target audiencenya.

#### **a). Srategi Visual**

##### **1. *Layout***

*Layout* yang digunakan dalam perancangan ini adalah jenis *picture window layout*. Dalam tata letak ini tampilan gambar yang besar menjadi ciri utama, dan diikuti dengan *headline*, keterangan gambar hanya memiliki porsi yang kecil.

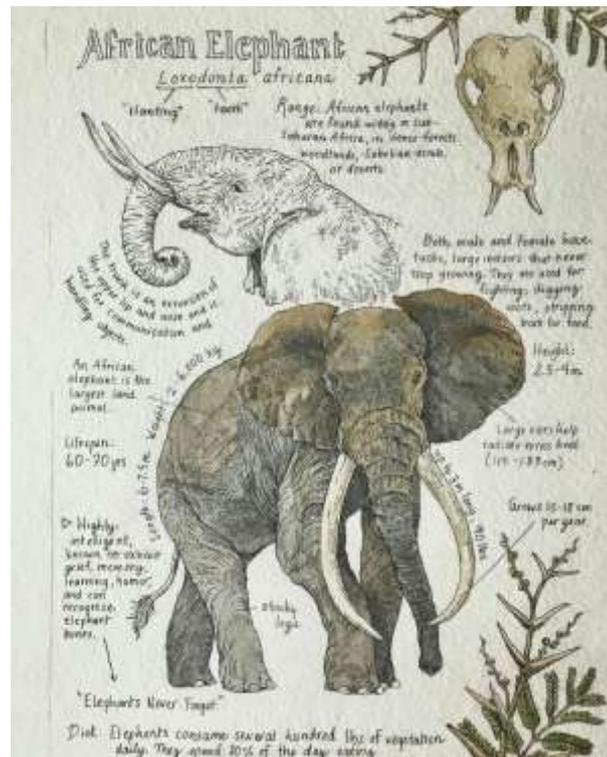


**Gambar 11: Picture Window Layout**  
Sumber : (<https://kelasdesain.com>)

## 2. Ilustrasi

Gaya Ilustrasi yang digunakan untuk Ilustrasi ini bergaya Ilustrasi semi realis. Gaya ini dipilih karena gaya visual Ilustrasi semi realis dapat menggambarkan Ilustrasi satwa endemik Indonesia dengan baik karena gaya Ilustrasi semi realis dibuat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, baik proporsi maupun anatomi dibuat sama menyerupai dengan objek yang diilustrasikan. Teknik dalam pembuatan Ilustrasinya nanti menggunakan *watercolor* dengan teknik *wet on wet*, teknik *wet on wet* adalah tindakan mengoleskan cat ke permukaan yang basah atau pada cat yang masih basah, bukan ke permukaan yang kering atau lapisan cat yang sudah kering. Teknik ini membuat warna menyatu atau bercampur satu sama lain.

Berikut ini adalah referensi untuk Ilustrasi:



**Gambar 12: referensi teknik wet on wet**  
Sumber : (<https://designyoutrust.com>)

### 3. Tipografi

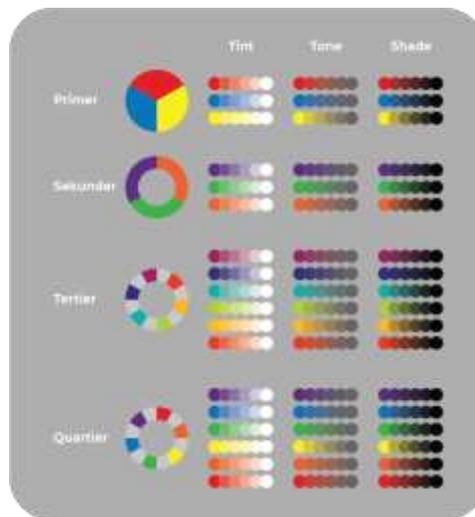
Tipografi yang dimaksudkan disini adalah jenis huruf yang digunakan dalam setiap visualisasi desain yang ditampilkan dalam buku ilustrasi satwa endemik Indonesia. Yang disesuaikan dengan tema yang dibawakan sehingga terjadi kesinambungan dan perpaduan yang baik. Font dalam buku ilustrasi ini akan menggunakan font Varela Round, sudut membulat dari font tersebut membuatnya sempurna untuk nuansa lembut dan bekerja dengan baik pada ukuran apa pun.



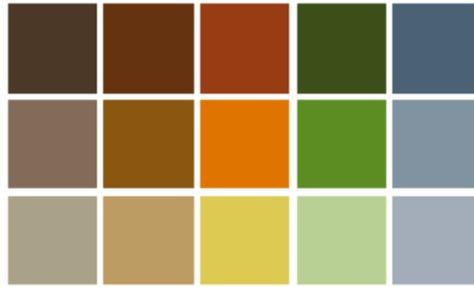
**Gambar 13: Font Varela Round**  
 Sumber : (<https://fonts.google.com>)

#### 4. Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan ini adalah warna perpaduan primer, sekunder, tersier, dan quartier yang masing-masing dari warna tersebut dijadikan tint, tone, dan shade sehingga didapatkan warna *earthtone*, warna *earthtone* berasal dari hal-hal alami di sekitar kita tanah coklat, daun hijau, langit biru, serta matahari merah. Palet ini dapat menciptakan suasana yang hangat dan ramah alam, serta merepresentasikan warna asli dari satwa-satwa yang akan diilustrasikan dalam perancangan ini.



**Gambar 14: Palet Warna**  
 Sumber : (Reva Ravian Hernawa: 2021)



**Gambar 15: Sampel Warna Earthtone**  
Sumber : (<http://www.creativecolorschemes.com>)

## **b) Strategi Verbal**

### **1) Title**

Menggunakan headline Satwa Endemik Indonesia Sebagai judul karena di buku ini akan berisi satwa endemik Indonesia melalui visual Ilustrasi. Headline merupakan konsep verbal yang paling ditonjolkan karena headline akan dibaca pertama kali oleh konsumen. Biasanya menggunakan ukuran font paling besar sehingga pembaca bisa dengan mudah membacanya dari kejauhan.

### **2) Sub Headline**

*Subheadline* adalah kalimat penjelas dari headline yang biasanya ditulis secara singkat. Subheadline pada buku ini adalah Satwa-satwa terancam punah (Anoa, Badak Jawa, Badak Sumatera, Banteng Jawa, Beruang Madu, Elang Jawa, Kanguru Pohon, Harimau Sumatera, Macan Tutul Jawa).

### **3) Body Copy**

*Body Copy* adalah teks yang memberikan informasi lebih lengkap tentang produk. Pada perancangan ilustrasi satwa endemik Indonesia, nantinya akan digunakan dalam setiap gambar Ilustrasi pada buku ilustrasi satwa endemik Indonesia.

## 2. Konsep Teknis

Perancangan buku ini diawali dengan sketsa kemudian pewarnaan menggunakan watercolour untuk selanjutnya diproses dengan software grafis. Pada perancangan karya ini menggunakan beberapa peralatan diantaranya:

- *Arto Watercolour Painting Paper A4 300gsm*



***Gambar 16: Arto Watercolour Painting Paper A4 300gsm***

Sumber : (<https://tokopedia.com>)

Fungsi dari peralatan ini adalah sebagai media untuk membuat Ilustrasi *watercolor*. Kertas *watercolor* bukan sekedar

kertas yang memiliki ketebalan cukup yang diharapkan bisa tahan di basahi, kertas *watercolor* adalah kertas khusus yang dibuat dengan memberikan gelatin dalam campuran bubur kertas sehingga nantinya pada saat kertas digunakan, cairan yang masuk ke badan kertas akan terserap dan tertahan dengan baik tanpa tembus, mempertahankan warna yang dibawa oleh air, dan membiarkan komponen air nya menguap hingga kertas kembali kering.

- Pensil Mekanik Steadler graphite 777 0.5



***Gambar 17: Pensil Mekanik Steadler graphite 777 0.5***  
Sumber : (<https://officeworks.com.au>)

Fungsi dari pensil ini adalah untuk membuat sketsa dasar, pensil mekanik dapat membuat garis yang konsisten ketebalannya, cukup baik untuk aplikasi teknik seperti menggambar dan menulis, pensil mekanik juga tidak memerlukan penajaman ulang sehingga cukup praktis untuk digunakan.

- Penghapus Faber Castell Dust Free



**Gambar 18: Penghapus Faber Castell Dust Free**

Sumber : (<https://officeworks.com.au>)

Peralatan ini digunakan untuk menghapus sketsa pensil saat terjadi kesalahan didalam membuat sketsa, formulanya yang unik membuat penghapus ini menjadi lembut dan menjamin penghapus yang sangat bersih dan bebas noda.

- Drawing Pen Micron 005



**Gambar 19: Drawing Pen Micron 005**

Sumber : (<https://tokopedia.com>)

Peralatan ini digunakan untuk menimpa sketsa dari pensil yang telah dibuat sebelumnya, sehingga Ilustrasi yang dibuat akan menjadi terlihat lebih jelas.

- SDI Cutting Mat A3



**Gambar 20: SDI Cutting Mat A3**

Sumber : (<https://tokopedia.com>)

Fungsi alat ini selain sebagai alas untuk memotong juga bisa di gunakan sebagai alas untuk membuat Ilustrasi, permukaannya yang rata dan karakter bahannya yang tidak mudah bergeser saat diletakkan diatas meja sangat membantu dalam proses membuat ilustrasi.

- Nachi Tape Masking TAPE



**Gambar 21: Nachi Tape Masking Tape**

Sumber : (<https://nachitape.com>)

Fungsi dari peralatan ini adalah untuk mencegah kertas watercolor melengkung saat digunakan dengan cara merekatkan kertas watercolor ke alas.

- Sakura Koi Watercolors



**Gambar 22: Sakura Koi Watercolors 30**

Sumber : (<https://tokopedia.com>)

Fungsi dari peralatan ini adalah untuk memberi warna pada sketsa yang telah dibuat sebelumnya menggunakan kuas atau membuat ilustrasi *watercolor* dengan teknik *wet on wet*.

- Kuas Artemedia 2700 Round Gold Taklon



**Gambar 23: Kuas Artemedia 2700 Round Gold Taklon**

Sumber : (<https://artemediia.id>)

Fungsi dari peralatan ini adalah untuk menempelkan cat maupun air pada permukaan kertas *watercolor*.

Perancangan ini menggunakan beberapa *software* yang digunakan untuk menunjang proses pengerjaan ini, beberapa *software* yang digunakan antara lain adalah:

- Adobe Photosop CC 2015



***Gambar 24: Logo Adobe Photoshop CC 2015***

Sumber : (<https://brandeps.com>)

Perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek.

- Adobe Illustrator CC 2015



***Gambar 25: Logo Adobe Illustrator CC 2015***

Sumber : (<https://commons.wikimedia.org>)

Program editor grafis untuk mengolah serta mengedit desain atau gambar vektor, dikembangkan dan dipasarkan oleh Adobe Systems.

### **3. Media Plan**

Pemilihan media yang digunakan untuk menunjang branding dari perancangan ini adalah:

- Buku

Buku adalah kumpulan kertas berisi informasi, tercetak, disusun secara sistematis, dijilid serta bagian luarnya diberi pelindung terbuat dari kertas tebal, karton atau bahan lain.

- Poster

Poster adalah pengumuman atau iklan yang berbentuk gambar atau tulisan yang ditempelkan pada dinding, tembok, atau tempat-tempat umum strategis agar mudah diketahui oleh banyak orang.

- *Roll banner*

*Roll Banner* adalah sebuah banner yang dapat digulung dan cara pemasangannya dapat berdiri tegak secara vertical dan membentuk

sudut 90 derajat. *Roll banner* ini terlihat kokoh lebih mudah untuk dibawa kemana-mana.

- Stiker

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

- Kartu pos / *post card*

Kartu pos adalah selembar kertas berbentuk persegi panjang yang digunakan untuk menulis dan pengiriman tanpa amplop. Kartu pos adalah salah satu benda yang diburu untuk dikoleksi.