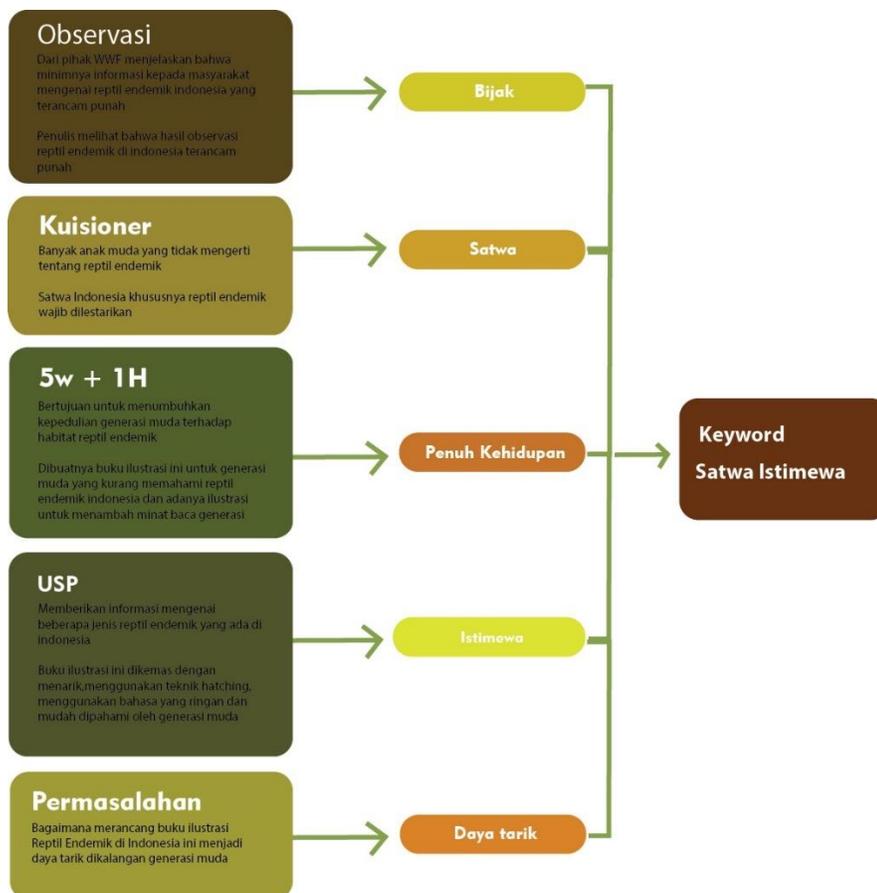


BAB V

KONSEP DESAIN

5.1 Keyword

Keyword adalah bagian yang penting dalam perancangan ini, karena memudahkan dalam pencarian konsep desain yang akan dirancang. Dalam mencari keyword, perancang menggunakan bagan yang isinya memuat permasalahan serta beberapa hal yang berkaitan dengan perancangan yang dibuat. Dari keyword yang sudah ditentukan, terdapat beberapa kata yang menjadi acuan visual ataupun verbal dalam perancangan buku ilustrasi reptil endemik di Indonesia sebagai media informasi reptil endemik.



Gambar 5.1 keyword
(Sumber :Dok.pribadi)

5.2 Makna Denotasi

Satwa Istimewa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata satwa adalah binatang. Satwa memiliki arti dalam kata benda sehingga satwa dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan, sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata istimewa adalah khas (untuk tujuan dan sebagainya yang tentu).

5.3 Makna Konotasi

Keyword dalam perancangan buku ilustrasi reptil endemik Indonesia “Satwa Istimewa” yang memiliki tujuan untuk memberikan informasi mengenai beberapa reptil endemik Indonesia kepada generasi muda.

5.4 Konsep Verbal

Konsep verbal merupakan cara bagaimana perancang menyampaikan konten atau pesan yang dirancang dalam suatu perancangan. Penggunaan konsep verbal dalam perancangan buku ilustrasi ini menggunakan Bahasa non formal agar dapat tersampaikan ke target audiens yaitu generasi muda umur 17 - 25 tahun.

5.5 Konsep Visual

Konsep visual adalah konsep dalam penyajian bentuk tampilan dalam suatu perancangan. Penggunaan konsep visual dalam perancangan buku ilustrasi reptil endemik di Indonesia adalah untuk memberikan informasi dan kesadaran tentang melestarikan reptil endemik ke audien yang dituju. Sesuai dengan keyword yang dibuat sebelumnya yaitu “Save them” maka Bahasa visual yang harus digunakan dapat mewakili generasi muda dan bisa menarik minat membaca buku ilustrasi ini.

5.5.1 Gaya Visual

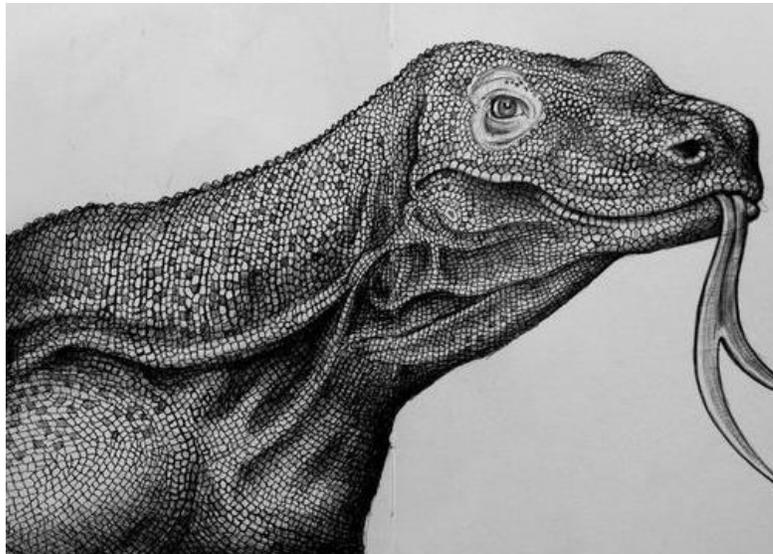
Gaya gambar yang akan digunakan adalah sketsa, sketsa arsir (hatching) merupakan salah satu cara yang paling umum digunakan oleh seorang seniman dalam menunjukkan tingkat volume, kedalaman, atau penggambaran bayangan. Garis paralel tersebut mengisi suatu daerah, sehingga jika dilihat dari jarak jauh, kita akan melihat suatu ilusi. Komposisi dari

lebar garis (dengan menekan pena lebih keras atau menggunakan pena yang lebih besar) juga memberikan gambar yang lebih gelap.



Gambar 5.2 Referensi Gaya Gambar

(Sumber : <https://www.pinterest.com.au/normravenscroft/lizard/>)



Gambar 5.3 Referensi Gaya Gambar

(Sumber : <https://www.pinterest.co.uk/pin/507499451744750922/>)

Menurut Rianugrah (2017) dan Hachette Magazine arsiran garis-garis murni sumber Hitam dan putih/ Gambar B&W dibuat untuk menampilkan kesederhanaan, (www.maxmanroe.com) tetapi dalam kesederhanaan itu dapat membuat sebuah karya yang istimewa.

5.5.2 Gaya Tipografi

Bentuk acuan tipografi yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi ini adalah menggunakan font sans serif. Pemilihan jenis font ini dirasa tepat untuk target audiens agar mudah terbaca dan dipahami. Font Sans Serif juga dapat memberikan efek simple dan fleksibel.

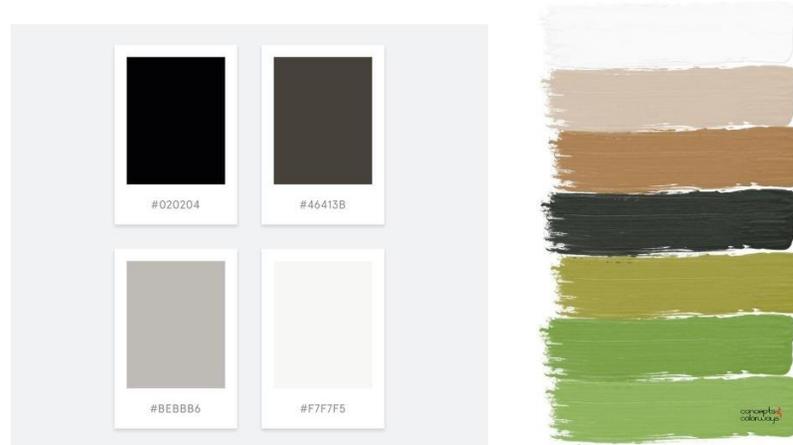


Gambar 5.4 Font Sans Serif

(Sumber : <https://www.pinterest.com.au/pin/370984088062158111>)

5.5.3 Pemilihan Warna

Dalam perancangan buku ilustrasi ini, warna merupakan komponen penting yang akan menggambarkan suasana dari buku ilustrasi tersebut. Warna yang dipakai pada perancangan ini adalah warna hitam, putih dan warna soft yang dapat menggambarkan suasana alam. Selain itu warna yang digunakan ini nantinya juga akan menggambarkan alam yang ada di Indonesia dimana alam di Indonesia sangat lah beragam.



Gambar 5.5 Referensi Warna

(Sumber : <https://i.pinimg.com/564x/6b/2b/f0/6b2bf0dcbf8aa856eb91aa5f26824ac4.jpg>)

5.5.4 Layout

Dalam perancangan buku ilustrasi ini, Layout buku mengacu pada layout studi komparator. Dimana penataan tipografi judul (Nama hewan) dibuat besar, isi teks menggunakan paragraf *justify* dan gambar diletakkan full pada sisi kanan halaman.



Gambar 5.6 Acuan Layout pada Studi Komparator (Sumber :Dokumen Pribadi)

5.6 Konsep Media

Konsep media merupakan bentuk dari media yang akan digunakan dalam menyampaikan pesan perancangan ini.

5.6.1 Media Utama

Media utama merupakan media pokok dalam perancangan ini. Media utama pada perancangan ilustrasi reptile endemic yang ada di Indonesia ini adalah buku ilustrasi.

5.6.2 Media Pendukung

Media pendukung merupakan media tambahan yang berfungsi untuk mendukung menyampaikan pesan media utama. Fungsi media ini sebagai media tambahan agar para

audiens lebih berminat untuk membaca. Berikut konsep media pendukung dalam perancangan buku ilustrasi reptile endemic yang ada di Indonesia antara lain,

1. Kaos

Kaos dapat digunakan untuk media pendukung agar para audiens penasaran terhadap buku ilustrasi ini dan harapannya para remaja dapat mengerti apa saja reptile endemic yang ada di Indonesia.

2. Merchandise

- Masker
- Gantungan Kunci
- stiker

3. Instagram

Instagram adalah pendekatan paling mudah untuk remaja sehingga buku ilustrasi ini nantinya akan memiliki akun Instagram sendiri untuk memberikan informasi kepada para remaja.

4. Jaket

Jaket dapat digunakan sebagai media pendukung, karena para remaja sekarang lebih mendahulukan fashion.