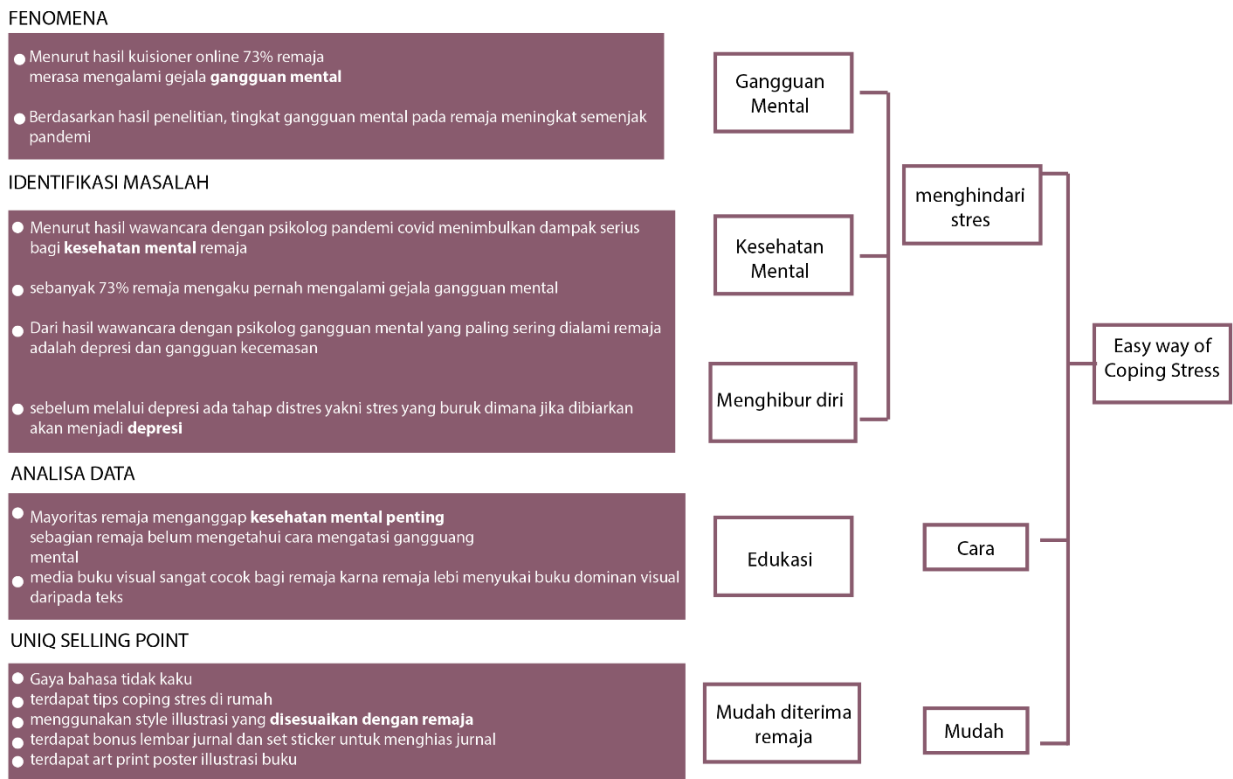


## BAB V. KONSEP PERANCANGAN

### 5.1. Alur pemikiran keyword



**Tabel.5. 1** Alur pemikiran Keyword  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

### 5.2. Keyword

*Keyword* merupakan suatu kata kunci yang digunakan sebagai acuan dalam sebuah perancangan. *Keyword* sangat penting karena menentukan bagaimana pesan yang ingin disampaikan dapat diterima oleh target *audience* dengan baik sehingga sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai pada perancangan ini. Hasil temuan *keyword* dari bagan diatas yakni “*Easy ways of coping stress*” yang dapat diartikan memberikan edukasi mengenai bagaimana mengatasi gangguan mental yang dikemas secara sederhana atau *easy* agar mudah dipahami.

### **5.2.1. What to Say**

Memberikan edukasi mengenai bagaimana mengalihkan dan mengelola stres yang baik (strategi coping) dan juga menjaga kesehatan mental. Informasi tersebut dikemas secara menarik dan sesuai dengan target audiens agar pesan mudah diterima. Yang bertujuan agar remaja dapat memahami bagaimana cara mengelola stres dengan baik agar tidak berlarut-larut.

### **5.2.2. How to say**

Penyampaian informasi pada perancangan buku visual ini mengacu pada *keyword* yang telah ditentukan yakni “*easy way of coping stress*” yang artinya ialah menggunakan teknik penyampaian yang mudah dipahami oleh target audiens yakni remaja usia 17-21 tahun, dengan menggunakan gaya bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Perancangan buku visual ini juga akan didukung dengan *style* ilustrasi yang diminati remaja usia 17-21 tahun. Visual buku ini akan mengacu pada *keyword* “*easy way of coping stress*” dimana visual didalam buku ini akan dibuat sederhana agar lebih mudah dipahami dengan menggunakan ilustrasi karakter dan penggunaan warna *background* dominan putih.

### **5.2.3. Makna Denotatif**

Kata kunci “*Easy ways of coping stress*” jika diartikan kedalam bahasa Indonesia yakni cara mudah mengatasi stres. Kata “cara” dalam KBBI memiliki arti jalan (aturan,sistem) melakukan sesuatu. Kata “mudah” menurut KBBI berarti tidak memerlukan banyak tenaga atau pikiran. Selanjutnya arti kata “mengatasi” yaitu menguasai, menanggulangi dan yang terakhir yakni kata “stres” menurut KBBI artinya gangguan atau kekacauan mental dan emosional.

### **5.2.4. Makna Konotatif**

Makna konotatif dari kata kunci “*Easy ways of coping stress*” atau “cara mudah mengatasi stres” dapat diartikan bahwa perancangan buku visual ini akan menjelaskan cara coping stres dengan mudah dan ringan, agar target audiens dapat menerima informasi dengan mudah. Perancangan buku ini bertujuan untuk menyampaikan informasi mengenai bagaimana cara mengelola dan mengalihkan stres yang baik. Mengacu pada *keyword* “*easy way of coping stress*” visualisasi pada buku ini akan dibuat sederhana agar lebih mudah dipahami dengan menggunakan dominan *background* warna putih dan juga ilustrasi karakter yang menunjang pesan teks

### 5.3. Konsep Verbal

Penyampaian pesan verbal pada perancangan buku visual cara menghindari stres (*coping stress*) di masa pandemi ini akan menggunakan gaya bahasa informal yang sederhana, agar mudah dipahami. Dan menggunakan jenis tipografi yang tidak kaku dengan *style font* seperti tulisan (*Script*) agar mendapat kesan lebih personal seperti buku *diary*. Studi tipografi akan memperhatikan tingkat keterbacaan dan kejelasan agar tidak salah dalam memaknai pesan.

#### 5.3.1. Judul Buku

Judul buku pada perancangan buku visual ini yakni “Yuk, belajar kendalikan stres”. Mengacu pada hasil keyword yaitu *Easy way of coping stres*. Buku ini akan dibagi menjadi beberapa bagian dan akan menjelaskan beberapa topik seperti :

- Apa itu Kesehatan mental, seberapa pentingnya?
- Apa sih stres itu, dan tahapan stress apa saja?
- Apa itu strategi coping ?
- Tips mengalihkan rasa stres di rumah

#### 5.3.2. Sinopsis Buku

Buku visual cara mengatasi stres (*coping stress*) ini akan memuat informasi umum seputar stres serta bagaimana mengalihkan stres yang baik dan edukasi mengenai pentingnya Kesehatan mental. Informasi terkait stres, bagaimana gejalanya, dan apa saja tahapannya akan dikemas serta bagaimana mengalihkannya akan dikemas dengan sederhana. Visual buku berupa ilustrasi yang menggambarkan isi konten dan juga sebagai penjelas isi konten sekaligus sebagai daya tarik buku tersebut.

#### 5.3.3. Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan pada perancangan buku visual ini yakni menggunakan gaya bahasa semi informal yang sesuai dengan remaja usia 17-21 tahun. Serta menggunakan kalimat-kalimat yang biasa digunakan sehari-hari, agar tidak terkesan formal dan lebih mudah diterima remaja. Dengan menggunakan gaya bahasa tersebut diharapkan remaja dapat menyerap informasi lebih mudah dan juga dapat mengingat informasi tersebut lebih mudah.

### 5.3.4. Deskripsi Konten

- *Cover Depan*

*Cover* depan menggunakan *soft cover* dan terdapat elemen seperti Judul buku, visual pendukung *cover* dan juga nama perancang

- Kata pengantar

Halaman ini berisi ucapan syukur atas terealisasinya buku visual ini dan juga ucapan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam proses pembuatan buku

- Daftar isi

Berisi susunan bab dan sub bab serta informasi nomor halaman. Yang akan memudahkan pembaca mencari topik bahasan yang ingin mereka cari.

- Isi

Isi pada perancangan buku visual ini akan dibagi berdasarkan topik pembahasannya. Yakni mulai dari informasi umum seputar kesehatan mental, stres dan tingkatannya dan topik utama yakni mengenai strategi coping stres. Konten yang akan dibahas yakni :

- a. Apa itu Kesehatan mental, seberapa pentingnya Kesehatan mental?
- b. Apa sih stres itu dan apa saja tahapannya ?
- c. Apa itu strategi coping?
- d. Tips coping di rumah

- *Healing Journal* atau catatan

Berisi *template* lembaran kosong yang dapat ditulis oleh pembaca sebagai jurnal maupun catatan untuk diri sendiri

- Profil Penulis & Illustrator

Berisi informasi biodata penulis serta akun sosial media maupun email yang dapat dihubungi

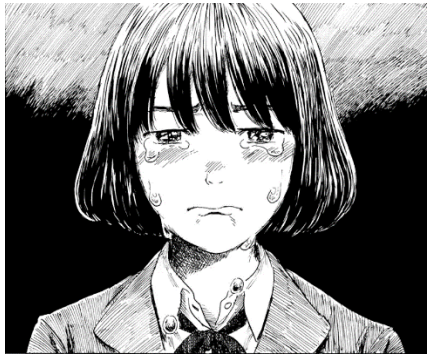
- Cover Belakang

Berisi sinopsis buku dan juga terdapat visual pendukung

## 5. 4. Konsep Visual

### 5. 4.1. Ilustrasi

Ilustrasi yang akan digunakan pada perancangan buku visual ini yakni menggunakan *style* ilustrasi semi realis karena menurut hasil kuisisioner remaja lebih tertarik dengan gaya gambar semi realis disbanding *cartoon*. Visualisasi ilustrasi pada buku akan menggunakan tiga karakter yakni karakter remaja laki-laki, karakter remaja perempuan dan juga karakter psikolog. *Style* semi realis banyak diminati remaja, hal tersebut dibuktikan lewat hasil kuisisioner online yang telah dibagikan kepada 100 responden remaja usia 17-21 tahun. Dapat diketahui dari hasil kuisisioner sebanyak 36% remaja memilih *style* semi realis, lalu sebanyak 29% remaja memilih kartun, lalu sebanyak 24% remaja memilih *style* simple kartun dan 11% remaja memilih *style* realis. Berikut adalah acuan *style* semi realis yang digunakan



**Gambar 5. 1** Acuan Gaya Ilustrasi  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

### 5. 4.2. Warna

Warna yang akan digunakan pada perancangan buku visual ini yakni *tone* warna-warna dingin yang akan didominasi dengan warna biru dan ungu. Menurut ilmu psikologi warna dapat mempengaruhi suasana hati, emosi dan sifat seseorang. Warna dingin seperti biru dan hijau dapat memberi ketenangan (Adrian, 2019). Warna-warna tersebut sesuai dengan target audiens karena dapat membantu pembaca yakni remaja lebih tenang saat membaca buku dan juga menciptakan suasana hati dan juga membangun *mood* yang baik bagi remaja ketika membaca buku ini.



**Gambar 5. 2** Tone warna yang akan digunakan  
(Sumber : Dokumen Pribadi)



**Gambar 5. 3** Acuan tone warna  
(Sumber: [https://www.instagram.com/leepix\\_x\\_/](https://www.instagram.com/leepix_x_/) Diakses 26/12/2021)

#### 5. 4.3. *Layout*

Pada perancangan buku visual ini akan menggunakan *layout* simetris dengan variasi rata kanan, kiri dan tengah. Dengan *layout* simetris ini akan membuat buku terlihat lebih rapi dan dinamis.



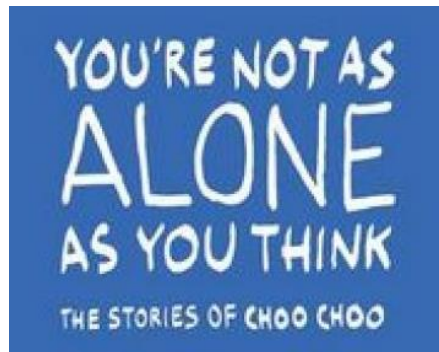
**Gambar 5. 4** Acuan *Layout*  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

#### 5. 4.4. Tipografi

Pada perancangan buku visual ini, akan menggunakan jenis *font script*. Karena font script terlihat seperti tulisan tangan hal tersebut akan membuat buku ini terkesan lebih personal bagi pembaca dan tidak kaku. penggunaan *font script* akan mempertimbangkan unsur kejelasan dan keterbacaan *font*.

##### a. Tipografi Judul Buku

Font yang digunakan pada judul buku visual ini akan menggunakan *font* yang simple seperti tulisan tangan seperti dibawah ini supaya buku terkesan lebih personal

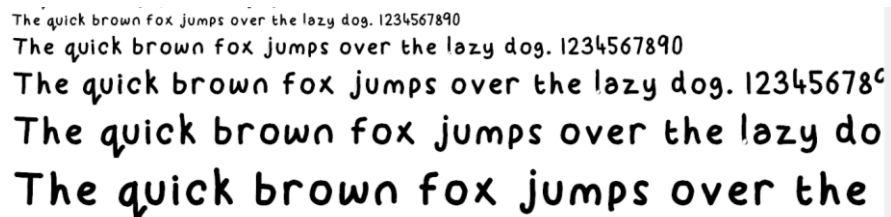


**Gambar 5. 5** Contoh *font* judul buku

(Sumber : <https://www.bukukita.com/Psikologi-dan-Pengembangan-Diri/Pengembangan-Diri/162522-The-Stories-of-Choo-Choo:-Youre-Not-as-Alone-as-You-Think.html> Diakses pada 26/12/2021)

##### b. Tipografi *Body* Teks

Font isi buku akan menggunakan jenis *font sans serif* dan seperti tulisan tangan juga namun lebih rapi agar kalimat-kalimat Panjang masih dapat terbaca dengan jelas.



**Gambar 5. 6** Contoh *font* isi buku

(Sumber : <https://www.dafont.com/kiddos-2.font> Diakses pada 26/12/2021)

## **5. 5. Konsep Media**

### **5. 5.1. Media Utama**

Pada perancangan ini media utama yang digunakan yakni berupa buku fisik yang didominasi oleh visual ilustrasi. Buku ini akan menggunakan visual ilustrasi serta warna-warna yang menarik bagi remaja. Dengan susunan buku meliputi *Cover* depan, *editorial page*, kata pengantar, daftar isi, isi buku, *Healing journal*, profil penulis dan cover belakang. Konsep material buku dalam perancangan ini yakni sebagai berikut :

- a. Cover buku berbentuk soft cover doff yang akan membuat buku lebih fleksibel serta mudah dibawa kemana saja.
- b. Cover depan akan berisi judul buku beserta visual ilustrasi yang menarik dan nama perancang
- c. Cover belakang buku berisi sinopsis buku dan juga penerbit
- d. Isi buku akan menggunakan jenis kertas yang Hvs 100 gram
- e. Ukuran buku yakni 14.8 x 21 cm (A5)
- f. Pada halaman terakhir buku akan ada beberapa lembar *healing* jurnal berisi template kosong yang dapat ditulis oleh pembaca sebagai catatan untuk diri sendiri maupun sebagai jurnal
- g. Terdapat pembatas buku di dalamnya, agar pembaca tidak perlu melipat buku untuk menandai halaman terakhir yang dibaca, agar buku tidak rusak.
- h. Terdapat bonus *sticker* set untuk menghias jurnal pada bagian belakang buku

### **5. 5.2. Media Pendukung**

Media pendukung adalah media yang akan digunakan untuk membantu mempromosikan media utama yakni buku. Media pendukung ini dapat dibeli secara online atau didapatkan dari pembelian buku sebagai bonus pembelian buku. Media pendukung yang digunakan pada perancangan buku visual ini sebagai media promosi dan daya Tarik buku yakni sebagai berikut :

#### **a. Totebag**

Totebag biasanya digunakan remaja untuk membawa buku-buku yang ringan dan juga dapat digunakan sebagai tas kuliah maupun tas hangout karena fleksibel

#### **b. Binder mini**

Binder mini ini berukuran A6 yang bisa digunakan sebagai jurnal maupun keperluan lainnya

#### **c. Memo pad**



Memo pad dapat digunakan sebagai *remainder*

**d. Gantungan kunci akrilik**

Gantungan akrilik dapat digunakan untuk gantungan tas maupun gantungan kunci motor dll.

**e. Art print poster**

Art print poster dapat ditempel di dinding kamar sebagai hiasan dinding untuk mempercantik kamar

**f. Sticker Set**

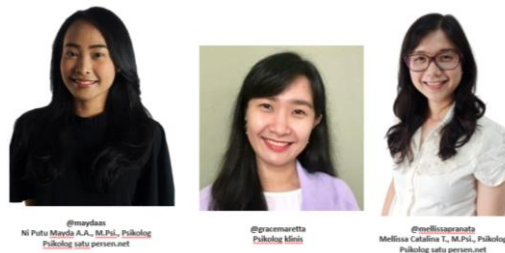
Sticker Set berisi beberapa visual ilustrasi yang ada dibuku dan dapat digunakan untuk menghias jurnal yang ada di bagian belakang buku

## 5.6. Studi Visual

### a. Acuan Karakter

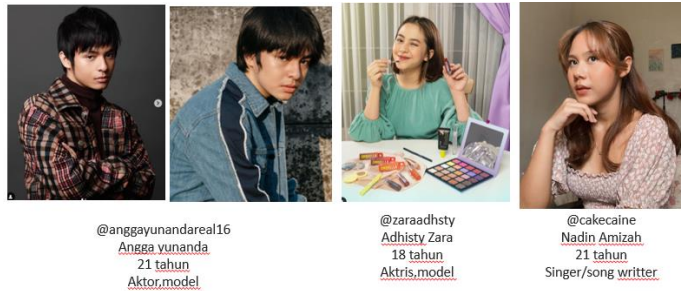
Referensi yang digunakan dalam pembuatan desain karakter pada perancangan ini mengacu pada tokoh *real* yang ada di Indonesia seperti karakter psikolog menggunakan referensi psikolog Indonesia. Tiga tokoh tersebut digunakan sebagai acuan karakter psikolog karena tokoh tersebut merupakan psikolog dari website satupersen.net yakni website konsultasi kesehatan mental yang populer dikalangan remaja saat ini. Sedangkan untuk karakter remaja wanita dan laki-laki menggunakan referensi tokoh aktor atau seniman tanah air yakni Angga Yunanda dan Zahra sebagai acuan desain karakter remaja karena tokoh tersebut memiliki rentang usia 17-21 tahun, yang sesuai dengan target audiens perancangan dan populer dikalangan anak muda.

- Acuan karakter psikolog



**Gambar 5.7** Acuan desain karakter psikolog  
(Sumber : <https://satupersen.net/> Diakses 6/3/2022)

- Acuan karakter remaja



**Gambar 5. 8** Acuan desain karakter remaja  
(Sumber : <https://www.instagram.com/anggayunandareal16/> & <https://www.instagram.com/zaraadhsty/> )

## b. Detail Karakter

**Gambar 5. 9** Tabel detail karakter

No	Karakter	Sifat	Bentuk Badan
1.	Karakter Psikolog (Ibu Vio)	Soft, ramah dan keibuan	Badan ideal tidak terlalu tinggi dan tidak gemuk. dengan memakai kacamata
2.	Remaja laki-laki (Rian)	Suka merenung, ramah, introvert	Badan tinggi dengan pakaian casual dan rambut agak Panjang berponi
3.	Remaja Perempuan (Maya)	Lembut , ramah, introvert, anggun	Badan proporsional , berambut Panjang dan memakai pakaian <i>dress</i> ungu