

BAB V

VISUALISASI DESAIN

5.1. Media Utama

Dalam pembuatan media utama ini, tahapan yang diperlukan berdasarkan dari definisi buku, kemudian definisi publikasi, dan konsep desain buku. Setelah mengetahui tiga hal tadi, maka selanjutnya akan dilanjutkan dengan strategi visual, layout, fotografi dan terakhir adalah final desain.

5.1.1. Defisini buku

Buku merupakan kumpulan tulisan atau gambar (fotografi) yang dijilid atau diabungkan menjadi satu. Sebab itu memasuki era dimana banyak digital yang berkembang dan bertumbuh secara pesat, disana kita harus dapat mewariskan bahwa buku itu juga masih penting dan masih harus banyak digemarin agar buku dapat masih berlangsung dari dulu hingga waktu yang akan datang. (PDF, 2020).

Untuk itu, desain dari buku yang akan dibuat akan berisikan desain cover, pembukaan buku, isi dari buku dan penutup dari buku tersebut. Berikut merupakan penjelasan dari setiap detail buku yang akan dibuat penulis untuk membuat desain buku fotografi kuliner *legendaries* tersebut.

Cover buku fotografi, penulis mendesain cover dengan tema kuliner tradisional Jawa Timur ini, menggunakan nuansa makanan jadul, yang tidak lupa memasukan desain di era modern seperti ini. Untuk desain warna yang dipakai di cover depan dan cover belakang, berupa warna abu-abu tua, hingga hitam pekat.

Untuk pembukaan buku fotografi kuliner tradisional ini, berisikan judul buku, nama pembuat buku dan sedikit sejarah mengenai kuliner tradisional tersebut. Dengan adanya tiga topik tersebut, dapat membuat buku menjadi lebih menarik, dan lebih cepat penyampaian pesan kepada konsumen/ pembaca.

Untuk isi dari buku tersebut, sudah jelas yaitu berupa foto-foto makanan yang berupa dari Provinsi Surabaya yang telah diambil oleh penulis dalam pembuatan desain buku tersebut. Untuk kulinernya terdapat 4

paling spesifik yaitu, Soto ayam, Bubur sumsum, Rawon dan Es campur. Untuk isi dari buku pendukung ada. Dari desain yang telah disebutkan maka penulis akan mengusahakan untuk menonjolkan objek dan karakter desain buku dengan se-spesifik mungkin.

Berikutnya untuk desain pemilihan foto dan tulisan, penulis akan mengusahakan dari desain buku tersebut tidak rumit dan akan memberikan ruang kosong agar terlihat rapi dan mendetail agar memberikan efek bebas dalam suatu gambar tersebut. Untuk pemilihan fontnya penulis memilih menggunakan font *Footlight MT Light*, *Berlin Sans FB* dan *Font Choplin*. Untuk penutup dari buku fotografi kuliner, tidak diberikan apa-apa hanya penutup saja.

5.12. Definisi publikasi

Publikasi merupakan konten yang diperuntukan bagi public atau umum, sementara penggunaan yang lebih spesifik dapat bervariasi di masing-masing negara, biasanya diterapkan untuk teks, gambar atau konten video visual di media apapun termasuk kertas (seperti surat kabar, majalah, katalog, dll).

Tujuan dari publikasi buku fotografi ini adalah untuk memperkenalkan kepada semua orang bahwa ketika kita ingin mengetahui atau belajar sesuatu, kita juga harus bisa bertanya kepada orang lain, menonton video, membaca maupun mencari seminar agar dapat menambah apa yang kita butuhkan.

Bentuk yang akan dipublikasikan kepada masyarakat berupa buku dengan hard cover, dengan desain yang menarik agar menarik konsumen dalam membeli buku tersebut. Di desain dengan desain yang simple tetapi isi di dalam buku, akan ada campuran foto dan gambaran png yang akan membedahkan buku yang penulis buat dengan buku-buku yang telah terjual di toko buku.

5.13. Konsep desain buku

Terdapat lima konsep buku yang dapat membuat buku lebih menarik dan lebih diminati banyak orang. Untuk menentukan desain buku yang bagus, kita harus dapat menentukan warna dasar, pemilihan objek foto atau

gambar, penentuan jenis huruf hingga efek, pemilihan kalimat yang singkat dan mudah dimengerti, dan yang terakhir dapat menentukan sinopsi untuk cover belakang. Berikut merupakan penjelasan lengkap mengenai konsep desain buku tersebut.

5.1.4 Strategi visual

Strategi visual merupakan kegiatan branding dengan memanfaatkan konten visual yang berupa gambar, grafik, video, dan sebagainya. Strategi visual berarti mengomunikasi produk yang dijual secara lebih interaktif. Dalam merancang sebuah perencanaan desain buku, seharusnya memiliki 5W dan 1H agar strategi yang ingin disampaikan dapat dipahami oleh audiens.

- **What:** Membuat perancangan media *informasi*, seperti *informasi* kesenian, atau hal yang perlu dilestarikan. Dalam perancangan buku fotografi kuliner ini, *informasi* yang akan disampaikan berupa makanan tradisional ini yang akan dilestarikan dan dikenalkan kepada generasi yang akan mendatang.
- **Why:** Lebih bisa menelaah dan memilah-milah untuk mengetahui dan memahami kesenian dan kebudayaan dari desain buku fotografi tersebut. Kesenian yang diambil dari buku fotografi ini merupakan identifikasi dari kuliner-kuliner yang memiliki sejarah yang unik, dan *relative*, sehingga penulis ingin memberikan hasil foto kuliner ini yang menarik dan berstandar mengenai makanan tradisional tersebut.
- **When:** Kapan ingin meneliti tempat. Pengambilan fotografi kuliner ini dilaksanakan tanggal 7 hingga 12 di bulan maret tahun 2022 ini. Pengambilan gambar dilaksanakan di Provinsi Malang, karena masih *pandemic* yang tidak memungkinkan penulis melakukan pengambilan fotografi untuk Jawa Timur.
- **Where:** Ditempat mana kita akan melakukan observasi/ wawancara agar dapat membuat buku fotografi tersebut. Observasi dan wawancara akan dilaksanakan di 3 topik kuliner saja, untuk sisa makanan yang terdapat dalam buku foto tersebut, merupakan tambahan dari *footage* saja.
- **Who:** Sekitar usia berapa hingga berapa yang dapat membaca buku tersebut. Buku fotografi kuliner ini berkisaran usia 12 hingga 20 tahun.

- How: Apa pesan moral yang positif dari buku fotografi tersebut. Pesan yang dapat diambil dari buku fotografi kuliner tradisional ini merupakan buku yang mencerminkan setiap dari kita, jadi ingatlah dari mana kalian berasal hingga bisa seperti ini, buku fotografi ini juga tradisional karena ingin mengingatkan kita akan makanan yang dulu, sama seperti kita, jangan lupa asal kita ketika nanti kita sudah berkembang.

5.15. Layout

Pada tahap pembuatan Layout, penulis membuat beberapa tahapan untuk menentukan tata letak objek desain. Penulis menggunakan software *Adobe Photoshop CC 2022*, untuk membuat desain layout. Layout dibuat dari berdasarkan bab yang akan disajikan pada isi di dalam buku tersebut. Pada pembuatan layout, terdapat 4 file terpisah untuk membuat 11 halaman buku yang berisi tentang buku foto kuliner.

a. Size of Paper

Untuk ukuran kertas yang digunakan merupakan kertas 29,7 x 21 cm (a4), Portrait, dengan teknik men-jilid Lem Panas (Perfect Binding). Di bagian pinggirnya dengan menggunakan hardcover.

b. Typeface Alphabets

Typeface yang digunakan berupa san- serif untuk paragraph dan serif untuk judul. Font untuk judul bab menggunakan *Berlin Sans FB Text* dengan ukuran 67,17 pt. Untuk judul sub-bab dan paragraph menggunakan font *Footlight MT Light Text* dengan ukuran 16 hingga 34 pt.

c. Margin Proportions

Margin yang diberikan untuk desain buku full atau tidak ada jarak antara layout buku. sedangkan pada ruang tersebut margin kanan kiri atas dan bawah sebanyak 1,5 cm.

5.16. Fotografi

Teknik perancangan buku fotografi kuliner *legendaries* ini menggunakan teknik fotografi. Teknik yang digunakan dalam perancangan

ini menggunakan software *Adobe photoshop* CC 2022. Teknik perancangan buku ini dimulai dengan pengambilan gambar yang kemudian akan di edit di *Adobe photoshop*. Setelah editing selesai maka hasil foto yang telah di edit akan disatukan kedalam template buku yang telah disiapkan.

Fotografi yang dihasilkan akan menghasilkan suatu gambaran yang memiliki makna tersendiri. Fotografi yang diambil bertemakan makanan dari Provinsi Surabaya yang telah berdiri sekitar 65 tahun hingga ada yang masih buka dan ada yang sudah tutup. Dengan pembuatan desain buku ini, penulis berharap bahwa apapun yang terjadi kedepannya kita tidak boleh melupakan masa lalu. Karena di dalam buku ini memang ingin mengenang berbagai memori semua orang mengenai makanan legendaries, dan juga dapat berbagi kenikmatan kepada orang yang dari luar Indonesia.

Elemen dan unsur penting dalam fotografi

1. Garis

Gari mampu menimbulkan kesan kedalaman dan memperlihatkan gerak pada gambar. Ketika garis digunakan sebagai *subjek*, yang terjadi bisa berupa gambar yang menarik. Komposisi tersebut dari pengemasan garis secara dinamis, tidak penting garis itu lurus, melingkar atau bahkan melengkung yang penting garis tersebut menjadi bentuk dinamis.

2. Shape

Untuk pembuatan *shape* yang menonjol, kita harus mampu memisahkan *shape* tersebut dari lingkungan sekitarnya atau dari latar belakang yang terlalu ramai. Komposisi ini biasanya dipakai fotografer untuk memberikan penekanan secara visual, kualitas abstrak terhadap sebuah objek foto.

3. Tekstur

Tekstur akan tampak dari gelap terang atau bayangan dan kontras yang ditimbulkan dari pencahayaan pada saat pemotretan.

4. Warna

Warna memberikan sebuah kesan yang elegan dan dinamis pada sebuah foto apabila dikomposisikan dengan baik. Kadang kala komposisi warna dapat memberikan kesan anggun, serta mampu memunculkan mood color kalau warna yang dipakai sesuai dengan sebuah foto yang ingin ditonjolkan.

5. Patterns

Pattern yang merupakan pengulangan shape, garis, dan warna adalah elemen visual yang dapat menjadikan unsur penarik perhatian utama. Pengulangan tersebut menimbulkan kesan harmonis dalam gambar. Rahasia *pattern* agar tidak membosankan adalah menemukan variasi yang mampu menangkap perhatian pemerhati. *Pattern* paling baik digunakan dengan merata. Walaupun pencahayaan dan sudut bidikan kamera membuat sebuah gambar cenderung kurang kesan kedalamannya dan memungkinkan sesuatu yang berulang kali menjadi menonjol.

6. Gelap dan Terang

Elemen komposisi ini sudah dipakai fotografer sejak era fotografi analog masih berkembang pesat pada pemotretan hitam putih. Namun di-era digital komposisi ini diterapkan Kembali, kini pengomposisian gelap dan terang digunakan sebagai penekanan visualitas sebuah objek.

a) Contoh desain buku



Gambar 5.1 Contoh desain buku
Sumber: Pribadi

b) Ikon dari buku fotografi



Gambar 5.2 Contoh logo buku
Sumber: Pribadi



Gambar 5.3 Sketsa contoh ikon buku
Sumber: Pribadi

5.1.7. Final desain

- a. Cover Buku Fotografi Kuliner Tradisional dari Jawa Timur
- b. Daftar Isi dari Buku Fotografi Kuliner Tradisional dari Jawa Timur
- c. Isi dalam Buku Fotografi Kuliner Tradisional dari Jawa Timur
- d. Penutup dari Buku Fotografi Kuliner Tradisional dari Jawa Timur

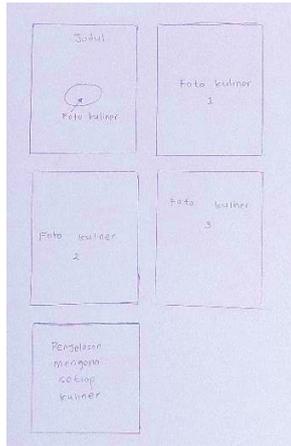
5.2. Media Pendukung

5.2.1. Sketsa sampul buku

Sampul buku atau cover buku di desain dengan menampilkan foto kuliner. Desain foto kuliner ini di desain dengan menampilkan visual yang menarik agar menarik generasi yang akan mendatang untuk ingin mengetahui tentang buku fotografi kuliner tersebut. Sketsa sampul buku ini di desain dengan memberikan foto kuliner, kemudian diberi shape line dan terdapat symbol lingkaran yang menuliskan Jawa Timur Selera, untuk memberi kesan bahwa buku ini memang dibuat untuk desain kuliner Jawa Timur itu sendiri.

5.2.2. Sketsa Layout Buku

Layout buku yang digunakan berwarna coklat muda, karena mengikuti warna dari cover atau sampul buku itu sendiri. Isi buku berfokus kepada 20 kuliner Jawa Timur dengan penjelasan 1 kuliner berisi 4 foto dan 1 halaman terakhir adalah penjelasan mengenai kuliner tersebut. Diberi 4 foto dan 1 halaman terakhir penjelasan, agar buku dapat dipahami oleh generasi muda yang akan datang untuk kedepannya.



Gambar 5.4 Sketsa Layout Buku
Sumber: Pribadi

523. Proses Editing Karya Fotografi

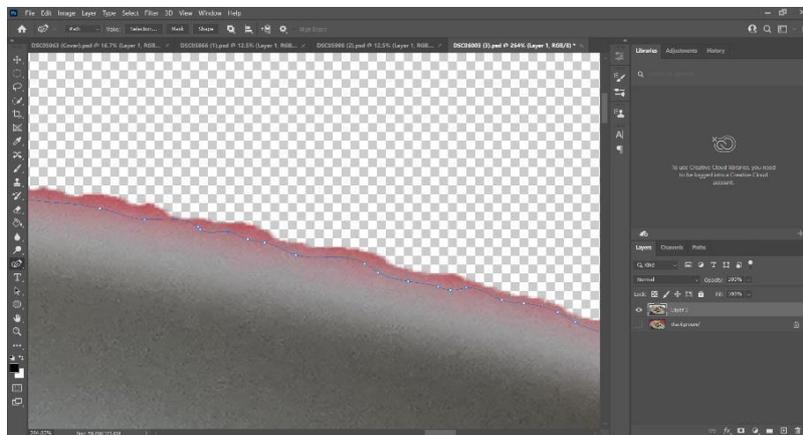
Perancangan dari hasil pengambilan foto akan dilanjutkan dengan proses editing. Untuk proses editingnya sendiri, foto akan di desain di software program *Adobe Photoshop*. Untuk memberi kesan terang dan rapi, kita menggunakan metode $\text{Ctrl} + \text{Shift} + \text{A}$ (untuk mengatur gelap terangnya foto) dan menggunakan W (Quick Selection Tools) untuk mengambil foto yang ingin diambil, dan P (Pen Tools) untuk merapikan garis-garis merah yang tersisa di kuliner tersebut.



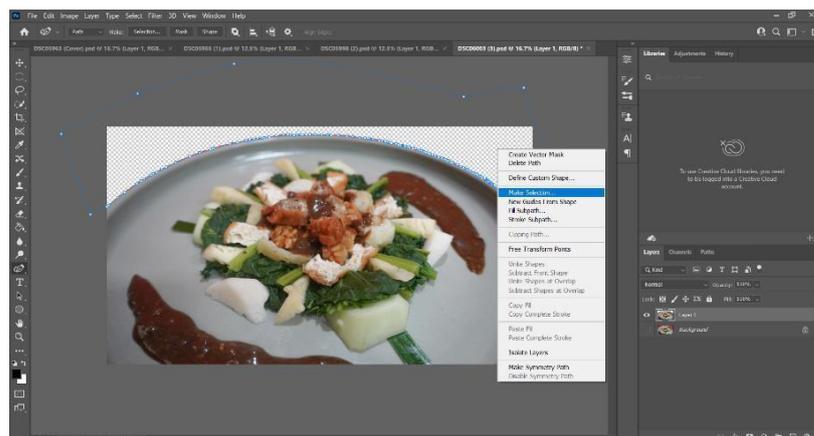
Gambar 5.5 Proses Editing Karya Fotografi
Sumber: Pribadi



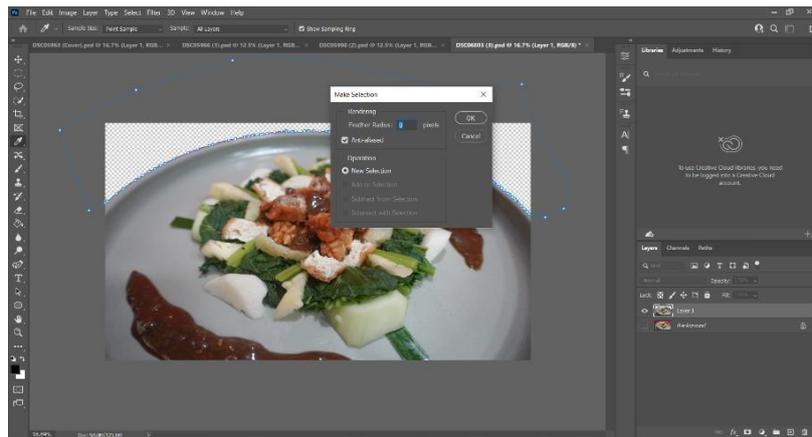
Gambar 5.6 Proses Editing Karya Fotografi
Sumber: Pribadi



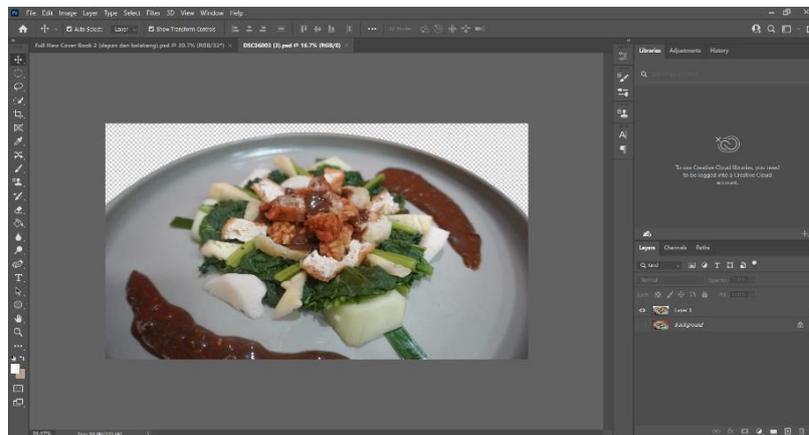
Gambar 5.7 Proses Editing Karya Fotografi
Sumber: Pribadi



Gambar 5.8 Proses Editing Karya Fotografi
Sumber: Pribadi



Gambar 5.9 Proses Editing Karya Fotografi
Sumber: Pribadi



Gambar 5.10 Proses Editing Karya Fotografi
Sumber: Pribadi

524. Proses Digital Desain Sampul

Setelah melalui sketsa dan disempurnakan, desain sampul akan menampilkan setiap kuliner yang telah diambil. Foto yang diambil berdasarkan dari foto yang akan dipilih untuk menunjukkan visualisasi kepada generasi yang akan mendatang.



Gambar 5.11 Proses Digital Desain Sampul
Sumber: Pribadi



Gambar 5.12 Proses Digital Desain Sampul
Sumber: Pribadi

525. Desain Media Pendukung Apron

Untuk media pendukung dari Apron juga sama akan di bordir dengan logo yang telah dibuat. Logo yang di-bordir di apron dapat menunjukkan ciri khas atau media pendukung dari desain buku kuliner itu sendiri. Berikut merupakan contoh media pendukung dari apron yang telah dipaparkan.



Gambar 5.13 Media Pendukung Apron
Sumber: Pribadi

526. Desain Media Pendukung Spatula

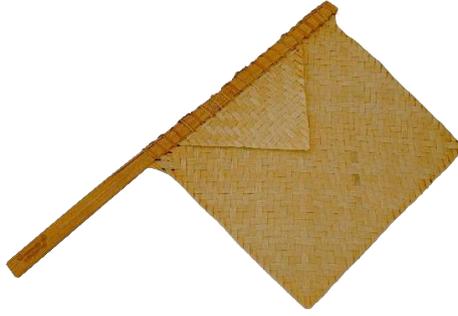
Desain media pendukung dari spatula ini, ingin menampilkan desain spatula kayu yang akan di grafir dengan menggunakan desain tulisan ataupun dengan desain logo yang akan dibuat nantinya untuk grafirannya.



Gambar 5.14 Media Pendukung Spatula
Sumber: Pribadi

527. Desain Media Pendukung Kipas Sate

Sama seperti spatula, desain kipas sate ini juga akan di-grafir dengan menggunakan desain yang telah dibuat penulis untuk dapat menjelaskan bahwa media pendukung dari buku fotografi kuliner ini bisa berupa tempat tissue yang di-grafir, spatula yang di grafir dan lain sebagainya. Berikut merupakan contoh dari tempat tissue yang telah di-grafir.



Gambar 5.15 Media Pendukung Kipas Sate
Sumber: Pribadi

528. Desain Media Pendukung Telenan

Desain spatula ini juga sama dengan spatula dan kipas sate. Kira-kira penjelasannya sama, dengan kipas sate dan spatula yang akan memaparkan desain yang selama ini kita buat, bisa berupa tulisan sambung maupun tidak, jadi kira-kira kita menggunakan dua font, satu sambung dan satu tidak sambung yaitu Font Choplin, jadi ketika kita telah men-grafir desain yang telah kita buat, Berikut adalah foto dari desain grafiran Telenan.



Gambar 5.16 Media Pendukung Telenan
Sumber: Pribadi

529. Desain Media Pendukung Tempat Tusuk Gigi

Desain tempat tusuk gigi ini berbeda dengan spatula, kipas sate dan telenan. Kira-kira untuk tempat tusuk gigi ini hanya diberi stiker logo saja. Tidak ada penjelasan lebih dalam untuk font semua sama yaitu Font Choplin. Jadi berikut merupakan foto dari desain stiker Tempat Tusuk Gigi.



Gambar 5.17 Media Pendukung Tempat
Tusuk Gigi
Sumber: Pribadi

5.3. Media Plan

Media planning merupakan strategi dalam pembuatan dan pembelian ad placement atau penempatan iklan. Untuk melakukan perencanaan ini, kita harus memahami kombinasi media yang terbaik. Media planning dibagi menjadi 3 judul, berikut penjelasannya.

1. Komponen media planning

- a. *Audience*: Perusahaan harus menargetkan iklan pada audient yang tepat dan memberikan pesan yang relevan dan bermanfaat bagi mereka.
- b. *Biaya Marketing*: Sebelum mengeksekusi kampanye dengan berbagai *media*, *media planner* harus mengetahui banyak biaya yang dibutuhkan.
- c. *Conversion goals*: Tujuan harus ditetapkan serta bagaimana caranya agar tujuan tersebut tercapai.
- d. *Messace Frequency*: Penentuan seberapa iklan tersebut harus disebarakan pada audiens target
- e. *Message Reach*: Seberapa luas sebuah pesan atau iklan yang harus disebar.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi

- a. Tujuan: Tujuan dari strategi perencanaan media, dapat meningkatkan brand awareness, mengundang pengguna untuk memberikan informasi tertentu untuk brand meningkatkan partisipasi mereka dan lainnya.
- b. Audients: Sebagai media planner, kita harus mengetahui bagaimana Janis konsumen atau orang yang akan dijadikan target dalam strategi

pembuatan buku tersebut.

c. Reach: Kita harus memikirkan beberapa sering media tersebut harus disebar, sehingga dilihat atau didengar beberapa kali oleh seseorang hingga mereka tertarik

3. Proses Media Planing

a. Riset Pasar: Untuk melakukan riset pasar, pertama buat terlebih dahulu buyer persona sehingga kamu tahu siapa saja orang yang perlu diteliti lebih dalam

b. Buat Tujuan Media Planning: Ketika kita sudah memiliki tujuan tertentu, kita bisa memulai merencanakan Langkah apa saja yang perlu dilakukan untuk mencapainya.

c. Tentukaan Template Media Planning: Biasanya template editorial ini berupa calender, dan social media strategy. Dengan template-template tersebut pekerjaan kita semakin mudah, lebih juga efektif dan terorganisasi dengan baik.

d. Eksekusi dan Evaluasi: Gunakan metrik-metrik angka yang konkret untuk mengetahui seberapa dekat atau jauh kamu dari tujuan yang sudah ditetapkan di langkah awal.