

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di Indonesia telah banyak sekali diterbitkan berbagai macam jenis buku, baik berupa buku pengetahuan maupun buku yang berisi tentang hiburan. Salah satu jenis buku yang berisi tentang hiburan adalah novel. Seiring dengan perkembangan waktu dan teknologi, novel dapat divariasikan dengan penggabungan ilustrasi sebagai penjelas. Sebagai contoh adalah buku dongeng anak-anak pada umumnya. Ilustrasi yang digunakan dalam novel tersebut memiliki manfaat sebagai penjelas cerita.

Dalam perkembangannya ilustrasi tidak hanya dapat dibuat dengan cara manual saja tetapi dapat juga dibuat dengan berbagai macam teknik salah satunya menggunakan teknik foto. Penggunaan teknik foto ini sangat unik dan belum pernah ada oleh karena tersebut buku ini dibuat untuk membarikan variasi pada sebuah novel. Teknik foto ini digunakan pada novel ini karena sebuah foto memiliki kelebihan utama berupa penggambaran yang realistis.

Nilai kepemimpinan kurang sekali mendapat perhatian oleh para dewasa muda. Oleh karena itu buku ini mengangkat cerita kepemimpinan, yang dikemas dalam dunia sindikat mafia. Dalam umur 20an, yakni dalam masa dewasa muda, kondisi kejiwaan tergolong masih labil dan mudah terpengaruh. Misalnya terpengaruh bahaya narkoba, gangster, dan lain sebagainya. Sedangkan penggunaan setting sindikat mafia dibuat sebagai perlambang kelabilan jiwa usia dewasa muda.

Diharapkan dengan dibuatnya buku ini dapat memberikan hiburan bagi para dewasa muda, dan juga bisa memberikan pesan-pesan moral yang terkandung didalamnya dengan pengemasan teknologi yang cocok dan dikemas secara eksklusif.

1.2. Rumusan Masalah

- Memberikan pengetahuan lebih tentang kepemimpinan
- Buku ini dapat menarik untuk kalangan dewasa muda

1.3. Pembatasan Masalah

- Hal yang dibahas berkenaan dengan hal kepemimpinan
- Ditujukan untuk sekitar umur 18 sampai 24
- Cerita mengenai mafia

1.4. Tujuan Perancangan

- Bagaimana mengemas visual buku cergam ini supaya menarik dan terkesan eksklusif.
- Bagaimana membuka wawasan pembaca tentang arti kepemimpinan.

1.5. Manfaat Perancangan

- Bagi Mahasiswa – membuat para mahasiswa memiliki jiwa pemimpin
- Bagi Masyarakat – mengenal lebih jauh tentang arti kepemimpinan
- Bagi Dunia Buku Bacaan Indonesia – memberikan variasi baru dalam dunia buku bacaan Indonesia

1.6. Metode Perancangan

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

- Wawancara
 - Tentang kemasan yang menarik
 - Tentang cerita yang diangkat
 - Tentang kegemaran pembaca pada umumnya dalam hal cerita
 - Tentang referensi buku *best seller*
- Literatur
 - Mengenai dunia mafia
 - Mengenai target market buku ini

1.6.2. Metode Analisis

Bersifat Kualitatif dengan objek yang dipilih adalah orang yang berpengalaman dalam hal penjualan buku novel. Dikarenakan buku ini belum pernah ada sehingga jika penelitian dilakukan dengan metode kuantitatif akan menyebabkan kerancuan dalam pencarian informasi. Metode kualitatif hanya dilakukan secara kecil-kecilan untuk membahas isi cerita dan bukan tentang target pasar.

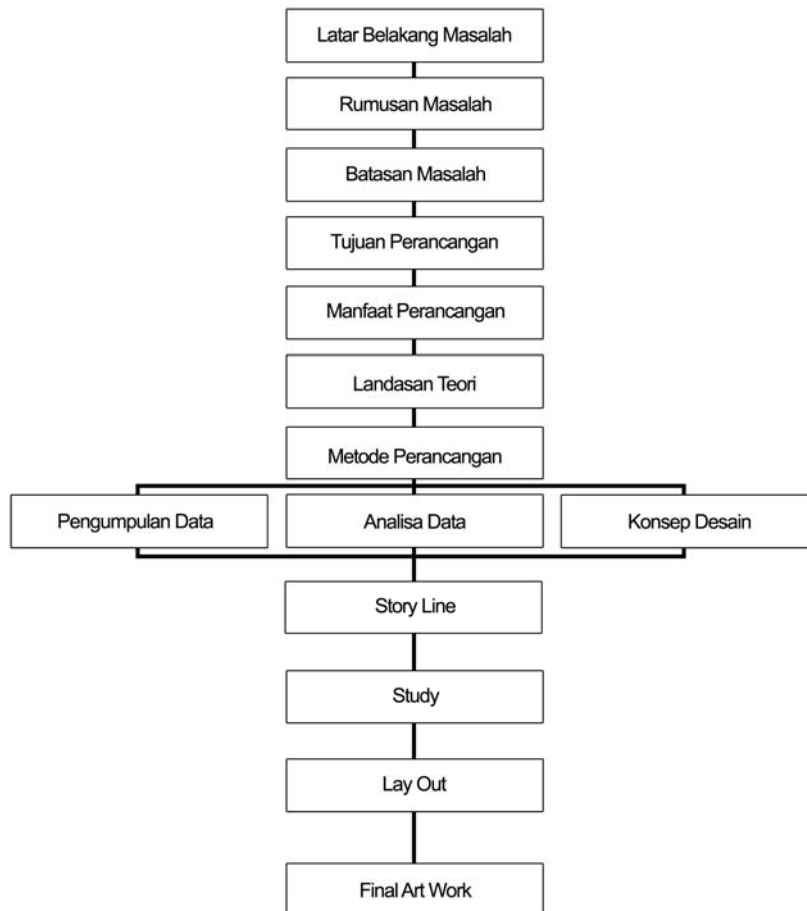
1.7. Konsep Desain Secara Umum

- Target *Audience*
 - Geografis
 - Tinggal di kota besar yang penuh informasi.
 - Perkotaan.
 - Demografis
 - Umur 18 sampai 24 tahun
 - Mahasiswa
 - Bekerja
 - Pendidikan minimal SMA
 - Psikografis
 - Mengikuti berita sekitar *up to date*
 - Tingkat intelegensi Normal - Cerdas
 - Menyukai dunia mafia
 - *Post modernisme*
 - Menyukai hal yang baru
 - Behavioral
 - Suka membaca
 - Suka cerita mafia/*gangster*
 - Suka menghabiskan waktu di rumah dengan membaca.

- Tujuan Kreatif
 - Buku ini layak diterima oleh kalangan menengah – atas
 - Makna cerita tersampaikan pada sipembaca dengan mudah
 - Menarik dan ingin dimiliki setiap orang

- Strategi Kreatif
 - Memiliki cerita yang tergolong semi-kompleks
 - Menggunakan bahasa yang mudah dicerna
 - Menggunakan pendekatan grafis dengan membuat sampul, isi buku, poster, dll dengan sebagus mungkin

1.8. Skema Perancangan



Gambar 1.1. Skematika Perancangan