

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran dapat dikatakan sebagai orang-orang yang menjadi tujuan utama dalam pembuatan sebuah media. Khalayak merupakan faktor yang dapat menentukan apakah komunikasi berhasil tersampaikan atau tidak. Dalam membuat sebuah perancangan media yang harus dilakukan yaitu menentukan khalayak sasaran, agar media dapat disesuaikan dengan khalayak sasaran yang seperti apa. Khalayak sasaran pada perancangan ini akan terbagi menjadi dua yaitu target primer dan sekunder yang ditentukan berdasarkan segi demografis, psikografis dan geografis.

1. Target primer

a. Demografis

- Usia : Anak-anak usia 8-11 tahun
Pada umur tersebut merupakan tahapan operasional konkret, anak-anak sanggup berpikir logis dan memiliki pemahaman yang baik. Anak-anak sudah dapat dibentuk, dibangun pola pikir dan karakternya (Piaget, 1983, h. 101-102).
- Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
Khalayak sasaran ditujukan kepada semua anak-anak usia dini baik laki-laki atau perempuan. Anak perlu dididik agar suka belajar dengan melalui buku anak-anak dapat mengembangkan imajinasi, kemampuan verbal serta belajar memusatkan perhatian (Rimm, 1996, h. 11-13).
- Pendidikan : Sekolah Dasar
Pada usia dini atau pada tahap pendidikan dasar anak-anak mengalami perkembangan pada penambahan kosa kata melalui percakapan dan pembicaraan dengan orang lain (Hurlock, 1978, h. 186).

b. Psikografis

Anak-anak mampu berpikir logis mengenai objek dan kejadian, menguasai konservasi jumlah, jumlah tak terbatas dan berat (Piaget, 1983, h. 97).

c. Geografis

Khalayak sasaran berdasarkan geografis dalam perancangan ini mengacu kepada segi demografis yang telah dipaparkan diatas, yang bertempat tinggal di seluruh kota-kota besar di Indonesia. Sehingga penyebaran saluran distribusinya dapat dijangkau dengan baik karena akan banyak terdapat toko buku.

d. Consumer Journey

Consumer journey adalah suatu kebiasaan sehari-hari yang dilakukan oleh khalayak sasaran terhadap sesuatu atau benda-benda apa saja yang sering dijumpai. Data tersebut berguna untuk mengetahui media apa saja yang dapat digunakan dalam perancangan. Berikut merupakan hasil dari kegiatan khalayak sasaran yang diperoleh.

Tabel III.1 Tabel Kegiatan Khalayak Sasaran
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Waktu	Kegiatan	<i>Point of Contact</i>
4:50	Bangun tidur	Kasur, selimut, lemari, bantal
5:00	Shalat	Sajadah, mukena
5:30	Baca Al-Qur'an	Al-Qur'an
6:00	Nonton TV	TV, jam dinding, lemari tv, vas bunga, tempat kue
6:20	Mandi	Perlengkapan mandi
6:40	Sarapan	Piring, gelas, sendok, garpu, tempat kue
6:50	Berangkat Sekolah	Tempat sampah, tiang listrik, poster, baliho
7:00	PKK di sekolah	Tiang bendera, tempat sampah, pot bunga, poster
8:00	Belajar di kelas	papan tulis, alat tulis, jadwal piket, pot bunga, tas, jam dinding
10:00	Istirahat	Poster, <i>x-banner</i> , kaos, topi, tempat makan dan minum.
13:00	Pulang sekolah	Baliho, poster, tempat sampah
13:15	Ganti baju, shalat	Lemari, jam dinding, peralatan sekolah, kaos
13:45	Makan siang	Piring, gelas, sendok, garpu, tempat kue
14:00	Bermain	Alat permainan (kartu, layangan, puzzle, sepeda, bola) baliho, poster
14:45	Tidur siang	Kasur, selimut, lemari, bantal

15:30	Shalat, persiapan ngaji	Kasur, selimut, lemari, bantal, peralatan mengaji, gantungan kunci, pin, tas
16:00	Ngaji	Jam tangan, tas, gantungan kunci, pin, papan tulis, jam dinding
17:00	Pulang ngaji, makan	Piring, gelas, sendok, garpu, tempat kue
18:00	Shalat	Sajadah, mukena
18:15	Baca Al-Qur'an	Al-Qur'an
19:00	Shalat	Sajadah, mukena
19:20	Makan, mengerjakan PR	alat tulis, lemari, meja, kursi, tas, gantungan kunci
21:00	Tidur malam	Kasur, selimut, lemari, bantal

Berdasarkan tabel mengenai kegiatan yang dilakukan oleh khalayak sasaran maka didapatkan beberapa informasi mengenai kebiasaan sehari-hari yang sering dilakukan dan benda apa saja yang ditemui oleh khalayak sasaran. Hasil dari *Point of Contact* dari tabel diatas yaitu alat permainan anak dan alat-alat yang biasa dibawa ke sekolah.

2. Target sekunder

Target sekunder atau khalayak sasaran kedua ditujukan kepada orang tua didalam lingkungan keluarga yang memiliki peran penting untuk merawat, mengawasi dan mendidik anaknya sejak usia dini (Atkinson, Atkinson dan Hilgard, 1983, h. 103).

a. Demografis

- Usia : 27 - 40 Tahun

Pemilihan khalayak sasaran sekunder yaitu pada usia 27-40 tahun yang dimana pada usia tersebut rata-rata orang tua sudah memiliki anak.

- Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Khalayak sasaran sekunder ditujukan kepada orangtua, baik ayah atau ibu yang memiliki ketertarikan terhadap ilustrasi dan bacaan mengenai ilmu pengetahuan untuk diberikan kepada anaknya.

- Pendidikan : S1
Pemilihan khalayak sasaran sekunder ditujukan kepada orangtua dengan pendidikan Strata 1 karena memiliki keterampilan, pengetahuan dan wawasan yang lebih tinggi.
- Pekerjaan : Karyawan dan wiraswasta
Pemilihan khalayak sasaran sekunder ditujukan kepada orangtua yang memiliki penghasilan.
- Status Ekonomi : Menengah - Atas
Pemilihan khalayak sasaran sekunder ditujukan kepada orangtua dengan Status Ekonomi Menengah - Atas.

b. Psikografis

Pemilihan khalayak sasaran sekunder berdasarkan psikografis ditujukan kepada kedua orang tua yang menyukai dan tertarik terhadap buku ilustrasi dan senang membacakan cerita kepada anaknya. Karena anak-anak suka mendengarkan cerita, sebagian anak senang ditemani oleh orangtuanya. Dengan mendengarkan cerita anak-anak dikenalkan dengan dunia sastra dan membuat anak merasa senang dan tenang (Rimm, 1996, h. 19).

c. Geografis

Pemilihan khalayak sasaran sekunder berdasarkan geografis mengacu kepada segi demografis yang telah dipaparkan diatas, yang bertempat tinggal diseluruh kota-kota besar di Indonesia. Sehingga penyebaran saluran distribusinya dapat dijangkau dengan baik karena akan banyak terdapat toko buku.

III.2 Strategi Perancangan

Strategi adalah cara yang harus dilakukan dalam mencapai sebuah tujuan. Untuk mencapai tujuan maka dibutuhkan perancangan dengan sebuah solusi agar hasilnya dapat berjalan dengan baik. Didalam data yang diperoleh sebelumnya terdapat masalah yang berhubungan dengan sejarah kehidupan manusia purba jenis *Homo* di Indonesia, salah satunya yaitu tingginya potensi untuk membuat media informasi dengan cara mengemas informasi yang sudah ada kedalam bentuk visual baru

mengenai latar belakang kehidupan manusia purba di pulau Jawa. Masyarakat secara umum dan anak-anak secara khusus membutuhkan sebuah media yang bersifat naratif, yaitu buku informasi bergambar yang berfungsi sebagai sumber pengetahuan kehidupan manusia di Indonesia pada zaman dulu.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan dari komunikasi ini yaitu memberikan pengetahuan populer mengenai kehidupan manusia purba yang berada di pulau Jawa. Sehingga masyarakat khususnya anak-anak mendapatkan pengetahuan dalam mempelajari keberhasilan yang dicapai oleh manusia pada zaman dahulu serta meningkatkan kesadaran akan sejarah dan meningkatkan kemauan dalam membaca buku.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi pada perancangan media informasi mengenai manusia purba di pulau Jawa ini akan menggunakan pendekatan sosial. Berupa buku cerita bergambar yang didalamnya berisi informasi mengenai keberhasilan-keberhasilan yang telah dicapai oleh manusia pada zaman dahulu.

a. Strategi Komunikasi Verbal

Bahasa yang digunakan dalam pendekatan verbal yaitu menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa asing yaitu Latin, mengenai istilah-istilah dari jenis manusia purba. Penggunaan bahasa Indonesia menjadikan informasi mudah dipahami dan dimengerti oleh masyarakat khususnya anak-anak dan secara tidak langsung anak-anak dapat memahami bahasa dan menambah kosa kata dalam berbicara.

b. Strategi Komunikasi Visual

Pendekatan visual yang dibuat dalam perancangan ini menggunakan ilustrasi berupa gambar sebagai penguat pesan dari isi cerita yang akan disampaikan. Ilustrasi yang akan digunakan mengacu pada gaya gambar dari Ira Sluyterman van Langeweyde yang berasal di Munich, Jerman. Bentuk ilustrasi yang ditampilkan tidak terlalu realistis, sederhana, menarik dan mudah dikenali,

gambar ilustrasi latar tempat yang tidak terlalu detail dan fokus kepada bagian karakternya saja.



Gambar III.1 Visualisasi Bentuk Ilustrasi dari
Ira Sluyterman van Langeweyde

Sumber: https://www.instagram.com/p/BjKsX_JDgQN/?taken-by=iraville (Diakses pada 10/08/2018)

Dengan menggunakan beberapa karakter berbentuk manusia yang mewakili tokoh orang tua dan anak-anak sebagai karakter utama didalamnya, bertujuan sebagai daya tarik agar khalayak sasaran bisa berlama-lama membaca media informasi tersebut.



Gambar III.2 Visualisasi Bentuk Ilustrasi Karakter dari
Ira Sluyterman van Langeweyde

Sumber: <https://www.instagram.com/p/BZBwy6XgMFr/?taken-by=iraville> (Diakses pada 07/10/2018)

Selain gaya ilustrasi, pendekatan pewarnaan dan penggunaan huruf serta tata letak (*layout*) yang digunakan akan mudah dipahami oleh anak-anak, karena didasari oleh khalayak sasaran yang masih berusia 8-11 tahun atau berpendidikan Sekolah Dasar.

III.2.3 *Mandatory*

Mandatory adalah perusahaan atau lembaga yang memberikan mandat. Berdasarkan perancangan yang telah dibuat maka *mandatory* dari perancangan ini yaitu PT Gramedia Pustaka Utama sebagai penerbit buku.



Gambar III.3 Logo Gramedia Pustaka Utama
Sumber: <https://www.kemdikbud.go.id/main/files/large/33ddc3bc2640689>
(Diakses pada 07/06/2018)

Perancangan ini akan bekerjasama dengan Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran pada bidang pelestarian situs manusia purba, sebagai unit pelaksana teknis dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Unit tersebut berada dibawah dan bertanggung jawab kepada Direktur Jenderal Kebudayaan.



Gambar III.4 Logo Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran
Sumber: <https://www.kemdikbud.go.id/main/files/large/33ddc3bc2640689>
(Diakses pada 07/06/2018)

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang digunakan dalam perancangan ini adalah pesan-pesan yang mengandung edukasi secara tidak langsung, seperti bagaimana cara mengatasi rasa takut untuk mencapai sebuah keberhasilan.

Hal tersebut dapat diperinci sebagai berikut.

1. Diawali dengan pengenalan tokoh dan sifat dasarnya. Tokoh-tokoh akan memiliki sifat dan keahlian yang berbeda-beda antara satu dengan yang lain. Karena hal tersebut akan menstimulus otak anak, bagaimana anak belajar membedakan sesuatu secara tidak langsung.
2. Dilanjutkan dengan materi pesan inti yang informatif berupa kehidupan sebuah keluarga yang terdiri dari ayah, ibu dan anak. Tokoh-tokoh tersebut akan mendapatkan masalah yang berbeda namun, masalah tersebut akan tuntas ketika dikerjakan sesuai dengan keahlian masing-masing.
3. Pesan terakhir yaitu berupa pesan persuasi untuk anak-anak agar dapat mengatasi rasa takut dan berani mencoba untuk mencapai sebuah keberhasilan.

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan pada perancangan ini menggunakan gaya bahasa naratif, yaitu gaya bahasa yang menceritakan suatu peristiwa, suasana atau kegiatan dengan menggunakan kalimat. Gaya bahasa ini dipilih karena perancangan akan menampilkan cerita naratif yang menjelaskan sebuah adegan sehingga informasi akan tersampaikan dengan baik.

III.2.6 Strategi Kreatif

Pendekatan kreatif yang akan digunakan pada perancangan ini yaitu dengan membuat gambar-gambar ilustrasi yang dapat memperkuat isi cerita, sehingga anak-anak bisa mendapat pengetahuan melalui gambar yang ada. Dengan bentuk ilustrasi yang lebih mengutamakan bentuk karakter dan latar *setting* yang hanya ditunjukkan sedikit.

Tokoh-tokoh akan dibuat sesuai dengan media utama dengan pendekatan karakter yang disesuaikan dengan bentuk asli manusia purba *homo soloensis* pada umumnya, namun akan tetap berbentuk kartun yang disesuaikan dengan karakter desain yang dimiliki oleh penulis. Nama-nama tokoh yang diberikan juga akan disesuaikan dengan nama purba.

III.2.7 Strategi Media

a. Media Utama

Strategi media pada perancangan ini yaitu berupa buku ilustrasi cerita, yang didalamnya terdapat nilai-nilai informasi dan edukasi bagi anak-anak. Konten yang dibuat akan berisi kehidupan manusia zaman dahulu secara khusus, mulai dari aktivitas, tempat tinggal dan kebiasaan sehari-hari.

Media buku ilustrasi dipilih sebagai media utama karena pada dasarnya anak-anak mudah menyerap informasi melalui gambar, dengan dibimbing oleh orang tua sebagai pembaca cerita menjelang tidur membuat anak-anak menyukainya. Visual berbentuk gambar atau ilustrasi sangat penting bagi anak, karena anak-anak mulai mengenal sesuatu mulai dari penglihatannya (Rimm, 1996, h. 19).

b. Media Pendukung

Media pendukung sebagai penunjang media utama dari perancangan ini akan berupa media-media yang biasanya ada disekitar anak-anak.

1) Tahap Informasi

- *X-banner*

X-banner berisi informasi mengenai sinopsis dari isi buku, harga hingga promosi. Media ini dapat menarik perhatian khalayak sasaran dari jarak yang cukup jauh.

- *Flyer*
Flyer merupakan media yang berisi informasi mengenai media utama yaitu berupa sinopsis, informasi mengenai pembelian buku. Penyebaran *flyer* akan dilakukan disekitar gramedia, sekolah dan di museum.
- *Poster*
Poster dipilih karena efektif untuk ditempatkan di berbagai tempat, seperti dinding, gramedia dan mading sekolah. Poster akan menyampaikan nilai-nilai informasi dari buku.

2) Tahap Peningkat

- *Totebag*
Totebag digunakan sebagai tempat untuk membawa media utama dan barang-barang, biasanya dipakai ketika anak akan bermain dan berekreasi.
- *Puzzle*
Anak-anak menyukai permainan, sehingga *puzzle* akan digunakan sebagai media yang dapat dimainkan bersama-sama dengan teman atau dengan orang tuanya. *Puzzle* secara tidak langsung akan memberikan stimulus kepada otak anak melalui gambar-gambar yang telah disusun.
- *Stiker*
Stiker dipilih karena stiker adalah media yang mudah dijumpai dan dapat ditempatkan dimana saja.
- *Pin*
Pin merupakan media yang cukup tahan lama dan bisa ditempatkan dimana-mana seperti tas, jaket dan pakaian anak.
- *Gantungan kunci*
Anak-anak dapat menggantungkannya di tas sekolah atau tempat pensil.
- *Kaos*
Kaos digunakan sebagai media yang dapat digunakan untuk semua anggota keluarga. Sehingga dapat digunakan sebagai media promosi.
- *Buku catatan*
Buku catatan dapat digunakan oleh anak-anak ketika belajar disekolah dan dapat menjadi media promosi untuk teman-teman disekitarnya.

- Buku catatan bergaris
Buku catatan bergaris digunakan oleh orangtua, karena ukurannya yang lebih kecil dapat dibawa kemana-mana, sehingga lebih efisien ketika digunakan oleh orangtua pada saat bekerja.
- Mug
Mug dapat digunakan oleh anggota keluarga dengan gambar-gambar karakter yang disesuaikan dengan keluarga seperti ayah, ibu, aku dan adik. Sehingga media ini dapat menjadi media promosi yang selalu dapat diingat oleh target.

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Dalam pendistribusian akan melibatkan pihak-pihak yang berhubungan dengan objek penelitian seperti sekolah hingga museum. Pendistribusian dimulai dengan pembagian media utama dan media pendukung melalui sekolah dan museum. Apabila program distribusi tersebut berhasil, maka sistem yang serupa akan dilakukan di kota-kota besar secara berkala.

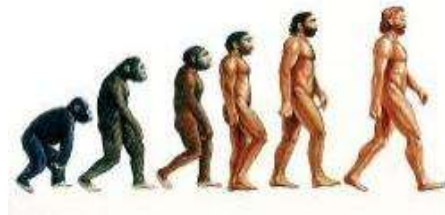
Tabel III. 2 Jadwal Penyebaran Media
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Media	Bulan											
	April				Mei				Juni			
Buku Solo Man												
Poster												
Brosur												
Stiker 1												
Stiker 2												
Pin												
Gantungan Kunci												
Mug												
Puzzle												
Kaos												
Notebook												
Notebook kecil												

III.3 Konsep Visual

Bentuk pola visual akan disesuaikan dengan khalayak sasaran, dengan membuat bentuk-bentuk visual yang merepresentasikan manusia zaman dahulu, dengan

pengembangan dari bentuk yang sebenarnya ke bentuk yang lebih disukai oleh anak-anak. Gambar-gambar ilustrasi akan mewakili isi tulisan yang berada didalam buku. Konsep visual yang digambarkan akan dikhususkan kepada bentuk fisik manusia di zaman dahulu, tempat tinggal dan beberapa objek-objek pendukung lainnya seperti pohon-pohon dan batu.



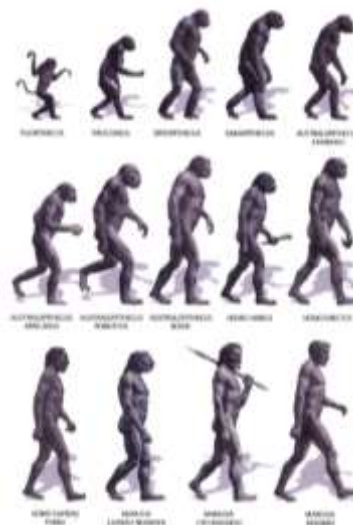
Gambar III.5 Referensi Visual dari Manusia Purba

Sumber: <http://www.pikiran-rakyat.com/sites/files/public/styles/medium/public/image/2017/08/Manusia%20Purba.jpg?itok=rV9hbFMr>
(Diakses pada 07/06/2018)



Gambar III.6 Referensi Visual dari Manusia Purba 2

Sumber: https://t3.ftcdn.net/jpg/00/78/44/18/240_F_78441810_kyXuH8F4TG9Lp2VNOUT8m2ff62ePP2Sz.jpg
(Diakses pada 07/06/2018)



Gambar III.7 Referensi Visual dari Manusia Purba 3

Sumber: Early Man Halaman 30-33
(Diakses pada 07/06/2018)



Gambar III.8 Referensi Hunian Manusia Purba Gua Song Terus
 Sumber: http://2.bp.blogspot.com/-gOGaMPFRBjE/UbsSrAOmsxI/AAAAAAHI/O31hVhj2SLM/s1600/944166_396260707156773_1803761267_n.jpg
 (Diakses pada 07/06/2018)

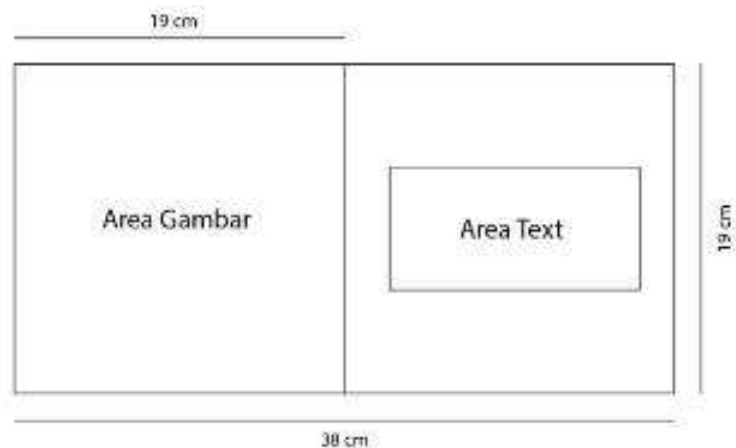
Gaya visual meliputi gaya adaptasi dari pendekatan warna yang dibuat oleh ilustrator yang berasal dari USA yaitu Zoe Persico, membuat ilustrasi untuk buku cerita anak-anak sampai remaja.



Gambar III.9 Bahan Studi Visual yang dibuat oleh Zoe Persico
 Sumber: <http://twitter.com>
 (Diakses pada 07/10/2018)

III.3.1 Format Desain

Format desain dan dimensi ukuran akan dibuat dengan ukuran 20cm x 20cm. Ukuran tersebut dipilih agar buku bersifat efisien dan mudah diletakan dimana saja, karena ukuran tersebut tidak terlalu besar dan tidak juga terlalu kecil sehingga tulisan dan gambar nantinya masih dapat terlihat dan terbaca dengan baik karena disesuaikan dengan khalayak sasaran yang masih anak-anak. Ukuran buku 20cm x 20cm dengan jumlah 38 halaman, buku ilustrasi akan berwarna dan terdiri dari *cover* depan, halaman judul, halaman hak cipta, halaman isi, halaman bonus dan *cover* belakang.



Gambar III.10 Format Desain
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar III.11 Referensi Format Desain
Sumber: Pinterest
(Diakses pada 07/10/2018)

III.3.2 Tata Letak

Menurut istilah *layout* merupakan usaha untuk menyusun atau memadukan elemen-elemen grafis berupa teks, gambar, tabel dan lain-lain yang bertujuan menghasilkan visual didalam perancangan yang komunikatif, estetik dan menarik.

Tata letak yang digunakan pada perancangan ini akan menampilkan gambar ilustrasi dengan teks narasi. Ilustrasi akan lebih fokus menampilkan karakter dan latar *setting* tempat yang lebih sedikit, dengan *background* yang berwarna putih.

Pola halaman akan mengikuti cara baca masyarakat Indonesia yang cenderung membaca dari kiri ke kanan agar tidak menyulitkan pembaca dalam menangkap informasi yang ada pada buku. Menggunakan jenis *layout two mortises layout*, yaitu jenis *layout* yang memiliki dua sisi berupa gambar dan tulisan, gambar berfungsi sebagai penjelas dari *text* dan *text* sebagai penjelas dari isi gambar yang keduanya saling melengkapi (Pengantar Periklanan, 2008, paragraph 17, diakses pada 09/01/2018).



Gambar III.12 Referensi Tata Letak

Sumber: <https://s3-ap-southeast-1.amazonaws.com/prelo/images/resized/base/products/592256d33054322408f9fc7a/buku-emosi-hmmm-rabbithole-719e0541fef4-9NfVIR-3.jpg>
(Diakses pada 07/10/2018)

III.3.3 Tipografi

Tipografi merupakan ilmu yang mempelajari segala sesuatu tentang huruf cetak. Didalam desain grafis didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Tipografi merupakan unsur grafis yang dapat dibaca, melalui kata-kata yang tersusun dari huruf-huruf dan menghasilkan pemahaman terhadap pembaca, yang berisikan mengenai pesan atau gagasan (Kustrianto, 2007, h. 190-191).

Istilah tipografi dan *font* sering digunakan secara bersamaan namun keduanya memiliki perbedaan. Tipografi adalah karakter desain yang disatukan oleh anatomi visual sedangkan *font* adalah satuan karakter sempurna dalam satu desain, ukuran, bentuk atau tipe gaya (KDT, 2007, h. 170).



Gambar III.13 Referensi Tipografi
Sumber: Pinterest
(Diakses pada 07/10/2018)

Font yang digunakan akan menyesuaikan dengan khalayak sasaran dan menyesuaikan dengan ilustrasi yang dibuat, dengan tema huruf sederhana, menarik dan menyenangkan. *Font* yang digunakan untuk *headline* menggunakan *font* BEARHUGSBYRATTICSASSIN yang dibuat oleh Ratticsassin dengan ukuran 72 pt, *bodytext* juga menggunakan *font* yang sama dengan ukuran 21 pt. *Font* Ladybug yang dibuat oleh Annette Brown dan Ladybug Love yang dibuat oleh Misti's Fonts digunakan sebagai *bodytext*. Semua *font* yang digunakan merupakan jenis *font* yang dapat dipakai gratis untuk kepentingan pribadi.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
RSTUVWXYZ

Gambar III.14 Font BEARHUGSBYRATTICSASSIN
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
RSTUVWXYZ

Gambar III.15 Font Ladybug
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
rstuvwxyz

Gambar III.16 Font Ladybug Love
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

III.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi secara harfiah yaitu gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu. Gambar ilustrasi yaitu penggambaran sesuatu yang terdiri dari elemen rupa yang dapat menerangkan, memperjelas dan mengindahkan sebuah teks. Hal tersebut bertujuan untuk membuat pembaca ikut merasakan langsung mengenai sifat gerak dan kesan dari cerita yang ditampilkan melalui pengelihatannya sendiri (Kustrianto, 2007, h. 110-111).

Ilustrasi dapat digunakan untuk menampilkan berbagai hal dan berfungsi antara lain:

- Memberikan gambaran tokoh atau karakter dalam cerita.
- Menampilkan beberapa contoh item yang diterangkan dalam satu buku pelajaran (*text book*).
- Memvisualisasikan langkah-langkah pada sebuah instruksi dalam panduan teknik
- Membuat pembaca tersenyum dan tertawa

a. Studi Karakter

Dalam perancangan ini ada beberapa karakter utama yaitu seorang Ayah, seorang Ibu, satu orang anak perempuan dan satu orang anak laki-laki.

- Huba sebagai Ayah

Huba sebagai Ayah, Huba memiliki kekuatan yang luar biasa, berumur 30 tahun dan memiliki keterampilan dalam berburu hewan. Memiliki rambut panjang sampai sebahu. Huba senang sekali melakukan kegiatan diluar goa. Huba mengajarkan anak-anaknya bagaimana cara berburu dengan baik.



Gambar III.17 Karakteristik dari Huba
 Sumber: <https://id.bookmyshow.com/blog-hiburan/wp-content/uploads/2017/08/Jefri-Nichol-ABC-BookMyShow-Indonesia-5-e1502848282751.jpg>
 (Diakses pada 08/10/2018)

- Bubu sebagai Ibu

Bubu sebagai Ibu, Bubu memiliki kegemaran memasak dan merawat anak-anaknya, berumur 27 tahun. Memiliki rambut yang diikat ke atas. Bubu memiliki kepribadian yang lembut selalu menasihati anaknya ketika melakukan kesalahan namun dengan ucapan yang baik.



Gambar III.18 Karakteristik dari Bubu
 Sumber: <https://akphoto1.ask.fm/868/299/705/-209996991-205o2qg-k69n5b9ben456sa/original/Capture.png>
 (Diakses pada 08/10/2018)

- Gaga sebagai kakak perempuan

Gaga sebagai kakak perempuan. Gaga adalah seorang anak perempuan yang senang bermain dan menjelajahi tempat-tempat baru. Gaga memiliki rambut

pendek berwarna hitam. Selalu merasa bahagia ketika melakukan kegiatan diluar goa. Gaha sangat pemberani berbeda sekali dengan adiknya, namun Gaga selalu menyayangi adiknya.



Gambar III.19 Karakteristik dari Gaga

Sumber: https://d3t543lkaz1xy.cloudfront.net/photo/599beb418a8ecb490eb9fb62_m
(Diakses pada 08/10/2018)

- Bobo sebagai adik laki-laki
Bobo sebagai adik laki-laki, Bobo adalah seorang anak laki-laki yang penakut. Memiliki rambut berwarna hitam. Bobo tidak suka jika harus pergi keluar goa, karena menurut Bobo kehidupan diluar goa itu sangat menakutkan.



Gambar III.20 Referensi karakter dari Bobo

Sumber: <http://www.cpcnetwork.org/wp-content/uploads/2016/03/Indonesia-Child-300x200.jpg>
(Diakses pada 08/10/2018)

III.3.5 Warna

Ciri-ciri sifat yang dimiliki suatu warna yaitu ada pada karakteristiknya yang berbeda-beda. Dalam mengaplikasikan warna yang harus dilakukan yaitu mempertimbangkan warna apa yang harus digunakan agar memiliki hasil yang sesuai dengan keinginan dari seorang seniman atau desainer (Kustrianto, 2007, h. 46-49).

Warna yang digunakan untuk karakter merupakan warna yang lembut dan tegas yaitu warna pastel dan warna coklat. Diambil dari kata lembut sebagai sifat yang mewakili sikap orang tua dalam merawat anak nya dan sikap tegas yang mewakili bagaimana cara orangtua berperilaku.

#5C4938		#4a4137		#744b1e		#68441e		#9f762b		#d6b15b	
R 92	C 51%	R 74	C 59%	R 116	C 39%	R 104	C 42%	R 159	C 33%	R 92	C 51%
G 73	M 59%	G 65	M 59%	G 75	M 65%	G 68	M 66%	G 118	M 55%	G 73	M 59%
B 56	Y 73%	B 55	Y 68%	B 30	Y 100%	B 30	Y 95%	B 43	Y 100%	B 56	Y 73%
	K 42%		K 49%		K 36%		K 43%		K 14%		K 43%

#fdd6bb		#c09984		#bd794f		#972e22		#f36f51		#c96750	
R 253	C 0%	R 192	C 25%	R 189	C 22%	R 151	C 27%	R 243	C 0%	R 196	C 19%
G 214	M 18%	G 153	M 40%	G 121	M 57%	G 46	M 92%	G 111	M 71%	G 103	M 70%
B 187	Y 24%	B 132	Y 47%	B 72	Y 80%	B 34	Y 96%	B 81	Y 71%	B 80	Y 71%
	K 0%		K 1%		K 6%		K 25%		K 0%		K 4%

Gambar III.21 Konsep Warna untuk Karakter
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)