# BAB III

# STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

## 3.1 Strategi Komunikasi

Komunikasi massa menurut Black dan Whitney (1988), bahwa komunikasi massa adalah sebuah proses dimana pesan-pesan yang diproduksi secara massal atau tidak sedikit, itu disebarkan kepada massa penerima pesan yang luas.

Dalam perancangan media informasi untuk permainan tradisional ini strategi yang digunakan adalah sesuatu yang berhubungan erat dengan media-media penyampai pesan dan khususnya yang berhubungan dengan dunia pengetahuan anak.

Strategi komunikasi yang digunakan pada kata dan kalimat dalam buku yang berjuduk Ulin Yuk ini adalah dalam bahasa Indonesia dan bahasa sunda. Dari judulnya pun dapat disimpulkan bahwa kata “Ulin” berasal dari bahasa sunda yang artinya bermain. Selain itu pada sub judul menggunakan bahasa Indonesia.

### Tujuan Komunikasi

Tercapainya tujuan komunikasi yang efektif dari pesan yang disampaikan baik itu berupa verbal maupun visual, diharapkan target sasaran dapat menerima dan mengerti pesan yang disampaikan. Komunikasi ditujukan untuk memberikan informasi kepada target sasaran bahwa Permainan tradisional Jawa Barat memiliki sisi positif dan edukasi yang lebih penting di bandingkan dengan permainan pada saat ini yang cenderung lebih mendidik individualis terhadap anak.

Perancangan media informasi tentang permainan tradisional ini melalui media cetak atau buku bertujuan menyampaikan pesan bahwa pentingnya anak mengetahui sisi positif dan nilai-nilai filosofi dari permainan tradisional itu

sendiri, dibandingkan dengan permainan saat ini yang cenderung membuat anak bersifat lebih individualis.

### Pesan Utama

Pesan utama adalah inti pengkomunikasian materi pesan dalam perancangan media. Dengan pesan utama yang telah ditentukan perancangan media dapat mengkomunikasikan pesan dengan lebih efektif dan fokus. Pesan utama yang akan disampaikan dalam media informasi ini yaitu, "Mengenal Permainan Tradisional Jawa Barat".

### Materi Pesan

Agar dapat lebih dipahami oleh segmentasi media informasi ini, materi pesan yang disampaikan berupa informasi yang dapat memberi pengetahuan kepada anak tentang permainan tradisional melalui penggunaan fotografi ilustrasi dalam media disertai dengan teks yang berkaitan. Sehingga mendukung serta memudahkan dalam penyampaian pesan media informasi kepada segmentasi.

## 3.1.1 Target *Audience*

Target *audience* (segmentasi) yaitu anak-anak.

### *Primary*

Orang tua sebagai penentu untuk keputusan pada pembelian sesuatu sebelum keputusan anaknya, sehingga bersegmentasi kepada para orang tua khsusnya kawasan kota Bandung.

*Secondary*

Anak-anak usia sekolah dasar antara 10 sampai 12 tahun. Anak-anak usia ini sudah memiliki kemampuan membaca yang baik. Sehingga pesan yang disampaikan dalam buku ini dapat dicerna cengan baik.

### 3.1.2 Strategi Kreatif

Buku Ulin Yuk! ini, menggunakan konsep dua sisi yaitu pada bagian cover depan dan belakang terkesan sama jika di bolak-balikan, sehingga dapat dibaca pada dua sisi cover. Begitupun pada isi atau halaman buku, setengah buku halaman depan dan belakang terdapat dua sisi, dan di halaman tengah di siasati dengan halaman jeda atau pemisah. Konsep ini bertujuan untuk membedakan antara isi buku tentang jenis permainan di dalam ruang dan permainan di luar ruang. Oleh karena itu buku ini memiki dua cover.

Strategi kreatif atau cara penyampaian pesan media informasi kepada segmentasi melalui penggunaan elemen-elemen visual yang sesuai pada media buku ini. Yaitu dengan memilih tipografi, ilustrasi, warna, dan elemen visual lainnya yang berkaitan dengan sifat tradisional dan anak-anak. Seperti pada ilustrasi fotografi yang menggunakan anak-anak sebagai talentnya karena permainan ini biasa dimainkan oleh anak-anak. Warna dan tipografi yang digunakan bernuansa tradisional seperti warna coklat dan huruf-huruf yang memiliki karakter tradisional yang kuat.




Gambar 11. Cover Buku Ulin Yuk!

### a. Sinopsis

Buku ini berisi tentang permainan tradisional Jawa barat. Permainan tradisional yang edukatif mengajarkan anak untuk lebih kreatif dan lebih mengenal arti keakraban. Buku ini menjelaskan tentang cara bermain, sisi-sisi positif dan manfaat dari sebuah permainan, dan mengenal arti (filosofi) permainan tradisional lebih dalam.

Seperti kutipan oleh H.R. Tirmidzi " Keringat anak kecil menambah kecerdasannya di waktu dewasa".

## 3.1.3 Strategi Media

### a. Media Utama

Media utama yang digunakan adalah buku. Buku adalah media yang efektif untuk menyampaikan pesan terhadap segmentasi. Buku dapat dengan lengkap dan dipahami oleh setiap pembacanya.

### Ukuran Buku

Buku ini berukuran costum yaitu 20 cm x 20 cm. Dengan ukuran standar untuk buku anak ini diharapkan anak akan lebih efektif untuk membuka dan membaca buku ini.

### Isi Buku

Pada bagian isi buku akan dijelaskan tentang jenis-jenis permainan tradisional Jawa Barat. Buku ini di bagi menjadi dua bagian yaitu sisi bagian permainan tradisional di luar ruang dan sisi bagian permainan tradisional di dalam ruang. Dengan pembagian dua kategori jenis permainan ini akan memudahkan anak mencerna isi buku dan kategori permainan. Selain itu pada bagian layout jenis-jenis permainan tradisional terdapat penjelasan tentang cara memainkan dan manfaat dari permainan tersebut dan pada bagian yang lainnya terdapat foto-foto permainan tersebut.

## b. Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan merupakan media tambahan untuk mendampingi media utama agar penyampaian dari media utama dapat diaplikasikan dengan media pendukung. Media-media pendukung yang digunakan pada media informasi tentang permainan tradisional ini yaitu media-media yang efektif untuk menyampaikan pesan dari permasalahan ini.

### Pembatas buku

Pembatas buku dapat digunakan untuk membatasi halaman buku.




Gambar 12. Pembatas Buku

### Kemasan

Kemasan yang digunakan berfungsi sebagai alat pelindung untuk melindungi isi didalamnya terutama lembaran isi buku dan juga sebagai alat pembeda diantara produk lainnya. Kemasan ini juga dibuat semenarik mungkin untuk menambah daya tarik dan minat dengan mengacu pada Target Audience.




Gambar 13. Kemasan Buku

### Tas Buku

Tas buku ini dibuat sebagai *merchandise* yang dapat digunakan oleh anak laki – laki maupun perempuan. Konsep *merchandise* ini dibuat sebagai media pendukung yang berfungsi sebagai tas untuk pelindung buku. Tujuan dari *merchandise* ini ialah agar anak dapat mengingat visual yang terdapat di media utama.




Gambar 14. Tas Buku

### c. Media Promosi

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, secara harfiah kegiatan promosi adalah kegiatan komunikasi untuk meningkatkan volume penjualan dengan melakukan pameran, periklanan, demonstrasi serta usaha-usaha lain yang bersifat persuasif.

Media promosi disini adalah sebagai alat bantu untuk memperkenalkan dan mempublikasikan bahwa buku “Ulin Yuk!” tentang permainan tradisional ini telah terbit dipasaran.

#### Poster

Poster ini berukuran A2, ditempel di toko-toko buku dimana telah tersedia tempat khusus untuk penempelan poster. Poster ini ditempel di toko-toko buku dengan maksud agar pengunjung mengetahui bahwa buku “Ulin Yuk! Tentang mengenal permainan tradisional ini telah terbit dan dijual dipasaran. Poster ini ditempel pada saat buku telah diterbitkan dan dipasarkan.




Gambar 15. Poster

## Flag Chain

*Flag Chain* menurut kamus bahasa inggris adalah rantai bendera. *Flag Chain* disini berfungsi sebagai media promosi untuk menarik perhatian *target audience* pada saat buku telah diterbitkan dan dipasarkan, media ini diletakkan dengan cara digantung dilangit-langit toko buku mengingat banyaknya *sign* yang biasa digantung untuk menununjukkan pemberitahuan adanya diskon atau buku baru yang telah terbit.




Gambar 16. Flag Chain

## Flyer

Flyer adalah alat yang berfungsi sebagai media promosi untuk menarik perhatian target segmentasi. Penyebaran flyer akan dilakukan ke sekolah-sekolah atau tempat-tempat belajar anak-anak. Flyer dibuat bertujuan untuk memudahkan penyampaian promosi buku tentang permainan tradisional ini.




Gambar 17. Flyer

## X Banner

X Banner adalah media promosi yang dapat menyampaikan pesan tentang buku permainan tradisional ini. X Banner akan diletakan di toko-toko buku pada saat buku telah diterbitkan dan dipasarkan. Media ini diletakan dengan cara diberi stand X untuk penyangga banner pada saat dipasang disebelah stand buku yang telah disiapkan di toko-toko buku.

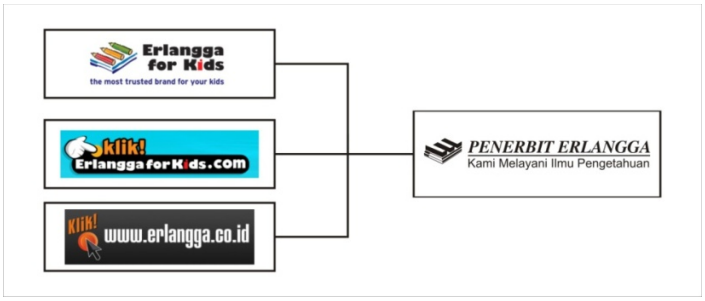


Gambar 18. X Banner

### 3.1.4 Strategi Distribusi

Media utama yang berupa buku ini pada awalnya akan ditawarkan kepada pihak penerbit yang mempunyai potensi dalam menerbitkan buku-buku pengetahuan berupa cerita fiksi ataupun non-fiksi untuk anak-anak. Toko-toko buku besar seperti Gramedia menjadi target utama dalam pendistribusian buku cerita ini.

Penerbit Erlangga For Kids yang berada dibawah naungan Penerbit Erlangga, karena Penerbit Erlangga ini mempunyai dasar dalam menerbitkan buku-buku yang mempunyai latar belakang dalam ilmu pengetahuan. Erlangga For Kids mengkhususkan buku-buku ilmu pengetahuan dengan tema anak-anak baik fiksi maupun non-fiksi.




tabel 1

Penerbit Erlangga ini mempunyai sebuah group untuk mendistribusikan buku-buku yang telah diterbitkan oleh Penerbit Erlangga selain pendistribusian luar melalui kerjasama dengan toko-toko buku besar seperti Gramedia. Group ini juga membantu dalam pendistribusian secara online. Sehingga, Penerbit Erlangga melakukan pendistribusiannya melalui toko-toko buku terkemuka dan melalui media online.

## 3.2 Konsep Visual

### 3.2.1 Format Desain

Format desain buku adalah custom dengan ukuran 20 cm x 20 cm. pemilihan format custom ini untuk memudahkan anak untuk mencerna isi buku karena disesuaikan dengan kebiasaan cara membaca yang dari kanan kekiri bukan atas ke bawah.

Buku Ulin Yuk! ini, menggunakan konsep dua sisi yaitu pada bagian cover depan dan belakang terkesan sama jika di bolak-balikan, sehingga dapat dibaca pada dua sisi cover. Begitupun pada isi atau halaman buku, setengah buku halaman depan dan belakang terdapat dua sisi, dan di halaman tengah di siasati dengan halaman jeda atau pemisah. Konsep ini bertujuan untuk membedakan antara isi buku tentang jenis permainan di dalam ruang dan permainan di luar ruang. Oleh karena itu buku ini memiki dua cover.

### 3.2.2 Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan dalam pembuatan buku tentang permainan tradisional untuk anak ini menggunakan ilustrasi fotografi yang lebih realistis untuk anak-anak. Dengan pendekatan ini, maka visual yang akan ditampilkan lebih diterima oleh anak – anak, khususnya anak – anak umur 10 – 12 tahun.

Sebelumnya telah dilakukan studi lapangan ditempat pelestarian permainan tradisional yaitu pada komunitas Hong yang bertempat di Dago Pakar sebagai acuan ilustrasi dalam buku ini. Dari hasil studi lapangan kemudian dilakukan proses penyederhanaan bentuk dari foto kemudian ilustrasi realistis hingga digabungkan dengan vektor sehingga menjadi ilustrasi fotografi dan vektor.

Berikut ini adalah studi ilustrasi pada buku tentang permainan tradisional jawa barat :

## Cover Buku




Gambar 19. Cover Buku

### a. *Talent* (Model)

*Talent* atau model yang digunakan pada ilustrasi fotografi ini adalah anak-anak usia sekolah yang sedang bermain memainkan permainan tradisional bersama teman-temannya. Setting atau tempat dibuatnya fotografi untuk ilustrasi buku inipun disesuaikan yaitu di daerah pedesaan, agar kesan permainan tradisionalnya lebih terasa. Selain itu pakaian yang digunakan model itu sendiri, ada artinya yaitu ikat kepala yang disebut “barangbang semplak’ melambangkan anak sunda laki-laki pada jaman dulu juga kain batik yang digunakan anak perempuan pada jaman dahulu.

Melalui proses editing menggunakan software pada bagian cover buku sehingga menjadi seperti dibawah ini dan dipadukan dengan background vector berupa lapangan bermain yang luas.



Gambar 20. Foto

### b. Judul Buku (Identitas Visual)

Pada Judul buku “Ulin Yuk!” ini menggunakan frame atau bingkai yang berupa floral tradisional. Dan menggunakan warna kuning dan hijau untuk warna backgroundnya. Pemilihan kata “ulin yuk!” Ini berasal dari bahasa sunda yang artinya ayo bermain.




### c. Isi buku

Ilustrasi fotografi yang digunakan pada bagian isi buku berupa potongan foto-foto yang dibuat dalam satu halaman penuh. Pada bagian layout isi dalam ilustrasi fotografinya menceritakan tentang anak-anak yang sedang memainkan jenis permainan sesuai dengan nama permainannya pada setiap halaman. Juga ditambahkan elemen-elemen visual seperti tekstur kertas bernuansa tradisional, dan elemen visual lainnya seperti potongan motif batik jawa barat.




Gambar 21. Layout isi buku

### 3.2.3 Layout

Layout merupakan salah satu unsur yang sangat berpengaruh dalam sebuah komposisi. Pengertian layout sendiri ialah mengatur penempatan berbagai unsur komposisi, seperti huruf, teks, garis, bidang, gambar dan lain sebagainya. Layout yang digunakan adalah perpaduan antara layout jenis Copy heavy dan Type specimen layout. Layout copy heavy adalah suatu layout yang tata letaknya mengutamakan pada bentuk copy writing atau dengan kata lain komposisi layout didominasi oleh penyajian teks. Sedangkan layout Type specimen adalah layout yang tata letak iklan hanya menekankan pada penampilan jenis huruf dengan size yang besar.(diakses dari : www.komvis.com)

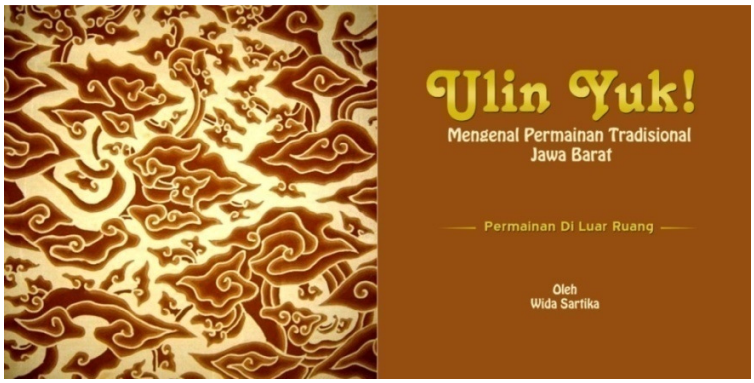
Layout pada media buku ini di rancang sesuai dengan isi buku, baik cover buku maupun isi buku. Tidak di rancang terlalu rumit karena menyesuaikan dengan segmentasi yaitu anak-anak, sehingga di rancang sedemikian rupa sehingga anak-anak dapat membacanya dengan mudah dan nyaman.




Gambar 22. Cover Buku Indoor




Gambar 23. Cover Buku Outdoor




Gambar 24. Layout isi buku




Gambar 25. Layout sinopsis & copyright




Gambar 26. Layout Isi buku

### 3.2.4 Tipografi

**TERRA**

Huruf Terra digunakan sebagai judul untuk buku "Ulin Yuk!" pada perancangan media informasi permainan tradisional. Yaitu buku yang berisi tentang jenis permainan di luar ruang dan permainan di dalam ruang. Huruf Terra memiliki karakter tradisional karena bentuk hurufnya yang memiliki lekukan seperti ornament tradisional dan memiliki keterbacaan yang jelas, sehingga diharapkan dapat menyampaikan kesan tradisional pada pembaca buku ini.

Jenis huruf yang digunakan :

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

A b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! @ # $ % ^ & * ( ) _ + - = \ | : ; " ' < > , . / ? [ ] { }

**TRAMP**

Huruf Tramp digunakan pada sub judul yaitu "Mengenal Permainan Tradisional Jawa Barat". Huruf ini memiliki karakter anak-anak karena bentuknya unik, tidak tajam dan lembut, dan memiliki keterbacaan yang jelas. Sehingga dapat menyesuaikan dengan isi bukunya.

Jenis huruf yang digunakan :

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

A b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! @ # $ % ^ & * ( ) _ + - = \ | : ; " ' < > , . / ? [ ] { }




Gambar 27. Judul Buku

## FONTIN

Huruf Fontin digunakan untuk body teks pada bagian isi buku. Yang berisi tentang penjelasan permainan. Huruf ini memiliki karakter anak-anak karena bentuknya unik, tidak tajam dan lembut, sehingga untuk mempertegas tema atau konsep buku ini yang bersegmentasi anak-anak.

Jenis huruf yang digunakan :

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

A b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! @ # $ % ^ & * ( ) _ + - = \ | : ; “ ‘ ‹ › , . / ? [ ] { }

## GLOUCESTER MT EXTRA CONDENSED

Huruf Gloucester MT Extra Condensed digunakan pada Judul permainan pada bagian isi buku. Huruf ini memiliki karakter tradisional yang rapi karena bentuk hurufnya yang tinggi dan tipis. Sehingga dapat mewakili konsep pada buku tentang permainan tradisional ini.

Jenis huruf yang digunakan :

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

A b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! @ # $ % ^ & * ( ) _ + - = \ | : ; “ ‘ < > , . / ? [ ] { }




Gambar 28. Layout Tulisan Isi

### 3.2.5 Warna

Warna adalah salah satu elemen yang penting dalam sebuah rancangan visual. Warna juga memberi kesan yang mewakili dari sebuah layout visual. Untuk itu dalam perancangan buku tentang permainan tradisional ini digunakan warna yang relevan.

C:67 M: 1 Y: 3 K: 0

Warna biru ini digunakan pada background awan pada cover buku ini. Pemilihan warna biru yang mendominasi cover ini agar terkesan cerah pada buku-buku untuk anak.

 C:9 M: 15 Y: 95 K: 0

Warna kuning digunakan pada judul yaitu “Ulin Yuk!”, warna kuning ini dipilih agar telihat relevan dengan penggunaan warna hijau pada backgroundnya. Sehingga masih akan tetap terbaca.

 C:13 M: 56 Y: 95 K: 0

Warna coklat muda kekuningan yang digunakan pada bagian isi buku sebagai background tulisan ini dipilih karena menyesuaikan dengan tema buku ini yaitu tradisional. Sehingga warna coklat muda lebih mendominasi pada bagian-bagian isi buku termasuk halaman jeda.

 C:5 M: 6 Y: 30 K: 0

Warna krem digunakan pada bagian isi buku. Pemilihan warna krem ini yaitu untuk menyesualikan dengan warna coklat lainnya juga agar kesan tradisional tidak terlalu jauh.

 C:31 M: 80 Y: 99 K: 1

Warna coklat tua digunakan pada bagian isi buku. Pemilihan warna coklat tua ini yaitu untuk menyesualikan dengan warna coklat lainnya juga agar kesan tradisional tidak terlalu jauh.