BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

3.1.1 Strategi Komunikasi

Komunikasi banyak dilakukan melalui media gambar. Karena anak-anak lebih tertarik terhadap gambar dan membuat anak berimajinasi lebih tinggi untuk menerima pesan yang ingin disampaikan dari gambar tersebut. Agar komunikasi lebih jelas dan lancar, maka diberikan sedikit teks atau tulisan dengan gaya bahasa yang digunakan berupa gaya bahasa yang cocok bagi anak-anak yang mudah di terima oleh mereka. Gaya bahasa yang dimaksud adalah gaya bahasa yang akrab dipikiran mereka, tidak menggunakan kata-kata yang formal dan kata-kata yang cukup asing untuk anak. Contohnya adalah bahasa yang digunakan ibu atau guru TK saat mengajar. Sehingga komunikasi yang diharapkan lebih efektif dan pesan yang ingin disampaikan dapat dengan jelas diterima oleh anak-anak.

Tujuan Komunikasi

- Informasi atau pesan yang disampaikan dapat dengan mudah dimengerti dan dipahami oleh anak
- Merangsang daya tangkap anak untuk lebih peka terhadap informasi yang akan disampaikan
- Mengenalkan metamorfosis yang unik dari serangga kupu-kupu jenis *Papilio Demoleus* sebelum menginjak sekolah dasar

- Menanamkan nilai positif yang ada dalam perubahan Metamorfosis serangga kupu-kupu jenis *Papilio Demoleus*

Pesan Utama

Memberikan pengetahuan metamorfosis serangga kupu-kupu *Papilio Demoleus* yang unik dengan penyampaian yang informatif sehingga dapat dengan mudah dimengerti anak agar anak memahami proses fenomena alam yang unik pada metamorfosis kupu-kupu jenis *Papilio Demoleus*, yaitu terdapat fase-fase unik dari telur, ulat kecil, ulat dewasa, kepompong, hingga kupu-kupu jenis *Papilio Demoleus* dewasa.

Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan berupa pengenalan proses perubahan metamorfosis serangga kupu-kupu *Papilio Demoleus* dan nilai-nilai yang terkandung didalam fenomena metamorfosis kupu-kupu jenis *Papilio Demoleus* yaitu memberikan pembelajaran dan konsep baru mengenai metamorfosis yang disertai dengan fakta.

3.1.2 Strategi Kreatif

Penulis melakukan pendekatan dengan memberikan informasi dalam bentuk cerita, visual dan permainan. Dimana anak pada umur 5 – 7 tahun mengalami tahap pengembangan inisiatif/ide, sampai pada hal-hal yang berbau fantasi sebagai gambaran imajinasi anak sehingga anak terangsang untuk bertanya dan memiliki kecenderungan untuk meniru. Oleh karena itu, dalam penyampaian informasi kepada anak dilakukan dengan cara bercerita melalui visual ilustrasi dan permainan sebagai gambaran imajinasi anak. Diantara visual-visual tersebut terdapat *Pop-up* dan *Flip-up*, hal tersebut sebagai penegasan dari inti materi yang ingin disampaikan

agar terlihat lebih menarik, berdimensi, dan dapat diterima dengan mudah. Adapun gaya bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia yang tidak baku dengan kalimat-kalimat yang singkat hal ini mengingat bahwa anak pada umur 5 – 7 tahun masih menggunakan bahasa-bahasa yang singkat dan mudah diingat.

Dari strategi kreatif ini kemudian penulis mengembangkan cerita dari sebuah sinopsis yang kemudian berkembang kembali menjadi *storyline* dan *storyboard*.

a. Sinopsis

Suatu hari terlihat ibu kupu-kupu sedang bertelur diatas sehelai daun jeruk, ia menempelkan telur-telur tersebut diatas daun jeruk itu. Telurnya berwarna putih seperti kertas.

Tidak lama kemudian, telur tersebut menetas dan keluarlah seekor ulat kecil. Ulat kecil itu lalu memakan telurnya sedikit demi sedikit.

Ulat itu bernama Pipo, ia sangat kecil dan memiliki warna kulit yang bisa berkamuflase seperti kotoran burung, pipo sangat rakus ia memakan semua dedaunan yang ada disekitarnya. Pipo sangat suka sekali makan daun jeruk, semakin ia banyak memakan daun jeruk tubuhnya pun sedikit demi sedikit berubah menjadi kehijauan seperti warna daun jeruk yang ia makan.

Semakin ia merasa lapar, ia juga semakin rakus. Semakin lama ia merasa kelelahan dan tertidur diatas daun jeruk. Didalam tidurnya, tubuh Pipo lambat laun berubah dan mengeras hingga kulitnya yang mengeras itu menyelimuti tubuh Pipo dan Pipo pun tertidut didalamnya.

Setelah lama tertidur, Pipo terbangun dan keluar dari cangkangnya yang mengeras. Ia keluar dengan bentuk

yang baru. Pipo pun terbang keluar dari cangkangnya dan segera mencari sari-sari bunga sebagai makanannya yang baru. Inilah bentuk Pipo yang baru yaitu Pipo si kupu-kupu Papilio Demoleus.

b. Storyline

Storyline merupakan pengembangan dari sinopsis, *storyline* ini terdiri dari deskripsi dan dialog. Berikut merupakan *storyline* dari cerita :

Hal.	Deskripsi	Dialog
1	Ibu kupu-kupu terbang di atas daun untuk meletakan telur-telurnya	Lihat Ibuku sedang menyipan telur-telurku di daun jeruk, hu…hu…!
2	Terlihat beberapa telur di daun jeruk	Telurku berwarna putih seperti kertas, biasanya telurku berumur 4-10 hari
3	Telur yang diletakan oleh ibu kupu-kupu kemudian menetas dan keluar seekor ulat kecil	Krak…krak…! Saatnya telurku pecah, lihat aku berhasil keluar dari telurku. Aku Pipo si ulat
4	Ulat kecil itu bersembunyi di antara dedaunan dan berkamuflasi seperti kotoran burung	Dalam bentuk ulat kecil kulitku seperti kotoran burung yang memudahkan aku bersembunyi dari musuhku

5	Ulat kecil itu memakan dedaunan yang ia tempati karena lapar	Dalam bentuk ulat kecil aku sangat rakus. Aku suka sekali makan daun jeruk. Nyam…nyam…nyam…!
6	Ulat kecil itu mulai tumbuh dan berkembang menjadi ulat dewasa	Wah…! Lihat sekarang badanku menjadi besar, warna kulitku juga berubah
7	Ulat dewasa mencari tempat untuk tidur atau berubah menjadi kepompong	Sekarang umurku sudah 4 minggu sudah waktunya aku berubah bentuk, aku cari tempat untuk aku tidur ahh…!
8	Ulat dewasa menggantungkan dirinya di dahan pohon jeruk dan mulai membuat kepompong	Shuuth…shuuth…shuuth! Lihat aku membuat tempat tidurku dari sutra yang keluar dari mulutku
9	Ulat dewasa itu berubah menjadi kepompong di dahan pohon jeruk	Wah…! Sekarang aku sudah menjadi kepompong lihat kepompongku berwarna hijau, aku tidur di kepompongku selama 2 minggu

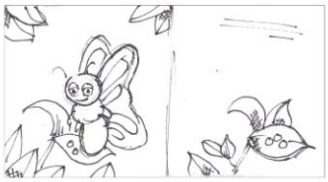
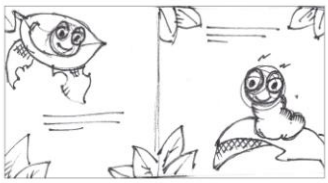
10	Ulat dewasa siap keluar dari kepompongnya menjadi kupu-kupu setelah 2 minggu menjadi kepompong	Aku sudah mempunyai sayap, lihat aku juga sekarang mempunyai kaki
11	Kupu-kupu muda dengan susah payah keluar dari cangkang kepompongnya	Horeee…! Aku sudah bebas tapi aku masih lemas. Aku belum bisa terbang
12	Setelah terbebas dari cangkang kepompong kupu-kupu siap terbang untuk mencari makan	Nah sekarang aku sudah cukup kuat, sayapku pun sudah siap untuk terbang
13-14	Kupu-kupu dewasa terbang di atas bunga satu ke bunga yang lainnya untuk menghisap sari-sari yang ada di bunga	- Lihat sayapku sayapku sangat indah - Aku suka sekali terbang kesana kemari, hinggap dari satu bunga ke bunga lainnya. Sekarang Aku Pipo si kupu-kupu
15-16	Struktur gambar perjalanan Metamorfosis	Teman-teman, gambar di bawah ini merupakan

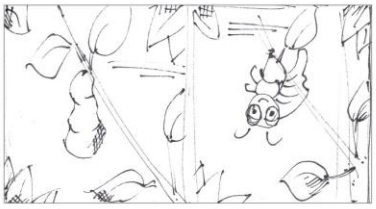
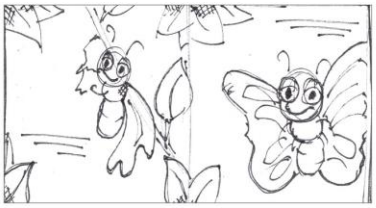
	kupu-kupu papilio demolieus	perjalananku, perjalanan hidupku seperti ini disebut Metamorfosis
17-18	Kupu-kupu berterbangan di antara bunga-bunga	Ayo kita hitung kupu-kupu itu kemudian tebalkan angkanya ya
19-20	Kupu-kupu, ulat, kepompong, dan telur	Teman-teman tebalkan huruf-huruf dibawah ini ya kemudian bacalah kata-katanya

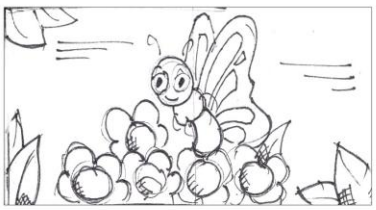
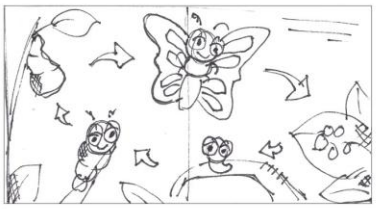
Tabel 3.1 *Storyline*

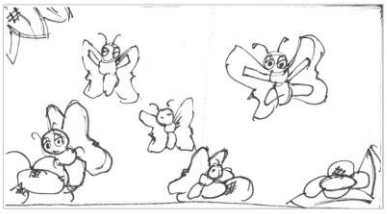
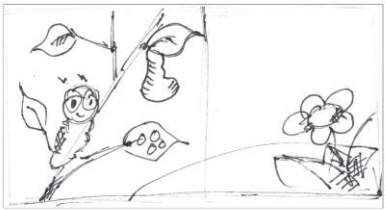
c. Storyboard

Storyboard merupakan pengembangan dari *storyline*, *storyboard* ini terdiri dari dialog dan visual, dimana visual itu sendiri menggambarkan gestur-gestur pada setiap karakter yang ditampilkan.

Hal.	Deskripsi	Visual
1-2	• Ibu kupu-kupu terbang di atas daun untuk meletakan telur-telurnya • Terlihat beberapa telur di daun jeruk	
3-4	• Telur yang diletakan oleh ibu kupu-kupu menetas, dan keluar seekor ulat kecil • Ulat kecil bersembunyi diantara dedaunan dan berkamuflase seperti kotoran burung	
5-6	• Ulat kecil itu memakan dedaunan yang ia tempati karena lapar • Ulat kecil itu mulai tumbuh dan berkembang menjadi ulat dewasa	

Hal.	Deskripsi	Visual
7-8	• Ulat dewasa mencari tempat untuk tidur atau berubah menjadi kepompong • Ulat dewasa menggantungkan dirinya didahan pohon jeruk dan mulai membuat kepompong	
9-10	• Ulat dewasa itu berubah menjadi kepompong di didahan pohon jeruk • Ulat dewasa siap keluar dari kepompongnya menjadi kupu-kupu setelah 2 minggu menjadi kepompong	
11-12	• Kupu-kupu muda dengan susah payah keluar dari cangkang kepompongnya • Setelah terbebas dari cangkang kepompong kupu-kupu siap terbang untuk mencari makan	

Hal.	Deskripsi	Visual
13-14	Kupu-kupu dewasa terbang di atas bunga satu ke bunga yang lainnya untuk menghisap sari-sari yang ada di bunga	
15-16	Struktur gambar perjalanan Metamorfosis kupu-kupu papilio demolieus	

	Deskripsi	Visual
17-18	Ayo kita hitung kupu-kupu itu Kemudian tebalkan angkanya ya	
19-20	Teman-teman, tebalkan huruf-huruf di bawah ini ya, kemudian bacalah kata-katanya	

Tabel 3.2 *Storyboard*

3.1.3 Strategi Media

a. Media Utama

Media utama yang digunakan adalah visualisasi dari fenomena alam kupu-kupu jenis *Papilio Demoleus,* yang kemudian dikemas dalam bentuk buku cerita bergambar untuk anak-anak usia prasekolah sebagai segmentasinya.

Saat ini memang banyak buku cerita pengetahuan mengenai hewan khususnya serangga kupu-kupu yang beredar di masyarakat. Tetapi penulis belum menemukan buku bergambar metamorfosis yang unik seperti jenis kupu-kupu *Papilio Demoleus* di toko-toko buku yang berada didaerah bandung. Penulis menilai buku-buku tersebut memang kurang bisa merebut perhatian anak terutama dari segi visual karena buku cerita dan komik dari luar memang jauh lebih menarik, penulis juga menambahkan didalam buku bergambarnya dengan gaya *Pop Up* agar dapat lebih menarik perhatian anak.



Gambar 3.1

Gambar contoh gaya ilustrasi buku bergambar mengenai kupu-kupu Indonesia

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 pendukung yang digunakan adalah kemasan dan *gimmick*.

Kemasan

Kemasan yang digunakan berfungsi sebagai alat pelindung untuk melindungi isi didalamnya 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. Konsep bentuk kemasan dibuat seperti koper yang dapat dilipat menjadi dua sisi yang berfungsi sebagai pemisah antara media utama dan *gimmick*.

Gimmick

Gimmick menurut kamus bahasa Inggris adalah tipu muslihat atau alat, tetapi menurut kamus istilah periklanan Indonesia *gimmick* adalah usaha untuk menarik perhatian khalayak melalui objek atau cara yang dianggap sebagai hal baru dan luar biasa sehingga menimbulkan minat untuk membeli produk tersebut. Selain itu, *gimmick* juga dibuat atas dasar sebagai media pengingat setelah menggunakan media utama.

Gimmick yang diberikan mempunyai hubungan dengan tema dan informasi yang ada di media utama yaitu permainan puzzle box yang dapat digunakan oleh anak laki – laki maupun perempuan. Konsep *merchandise* ini dibuat sebagai media pendukung yang berfungsi sebagai sarana berfikir anak yang dikemas dengan permainan ketangkasan, dimana anak bisa belajar merangkai dan membentuk gambar yang terdapat di bagian puzzle box tersebut. Tujuan dari *merchandise* ini ialah agar anak dapat mengingat visual yang terdapat di media utama.

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 bergambar ini telah terbit dipasaran.

Poster

Poster ini ditempel di toko-toko buku besar dimana telah tersedia tempat khusus untuk penempelan poster. Poster ini ditempel di toko-toko buku besar dengan maksud agar pengunjung mengetahui bahwa buku bergambar “aku pipo si kupu – kupu” telah terbit dan dijual dipasaran. Poster ini ditempel pada saat buku bergambar telah diterbitkan dan dipasarkan.

***Stand* Karakter**

Stand karakter dibuat sebagai media promosi dengan maksud agar lebih dapat menarik perhatian *target audiens.* Dengan ukuran 170 cm (setinggi orang dewasa) *Stand* karakter ini ditempatkan di depan pintu toko buku. Konsep stand karakter sengaja hanya menampilkan karakter Pipo si ulat dan Judul aku pipo si kupu – kupu untuk membuat pengunjung mencari tahu sebenarnya aku pipo si kupu – kupu itu apa.

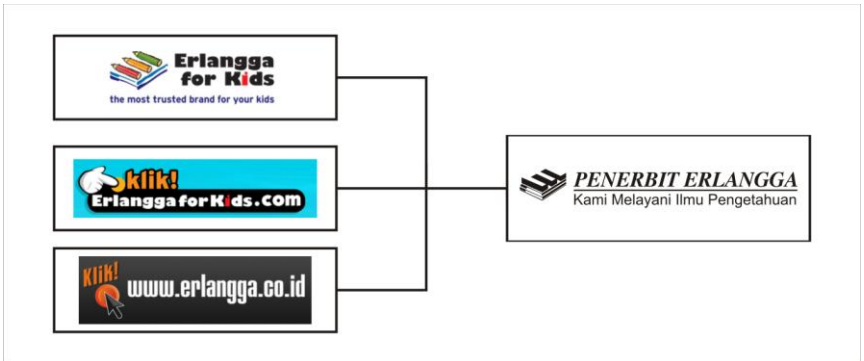
Flag Chain

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.

3.1.4 Strategi Distribusi

Media utama yang berupa buku bergambar 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.

Penulis memilih 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 3.3

Tabel strategi distribusi

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 landscape dengan ukuran 21 cm x 17.5 cm. pemilihan format landscape memudahkan anak untuk mencerna gambar karena disesuaikan dengan kebiasaan cara membaca yang dari kanan kekiri bukan atas ke bawah.

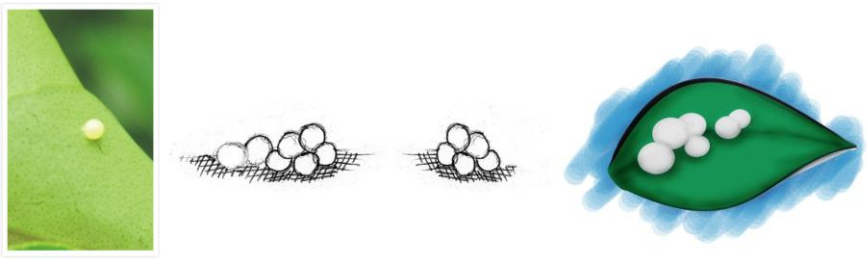
3.2.2 Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan dalam pembuatan buku bergambar untuk anak ini menggunakan gaya ilustrasi kartun yang biasa disukai anak-anak. Dengan pendekatan ini, maka visual yang akan ditampilakan lebih diterima oleh anak – anak, khususnya anak – anak umur 5 – 7 tahun. Karakter tokoh utama yang ditampilkan cukup sederhana yang memberikan visual yang lucu.

Sebelumnya penulis melakukan studi lapangan ditempat penangkaran kupu – kupu yang bertempat di Cihanjuang – Cimahi sebagai acuan dalam pembuatan karakter. Dari hasil studi lapangan kemudian penulis melakukan proses penyederhanaan bentuk dari foto kemudian ilustrasi realistis hingga akhirnya bentuk kartun.

Berikut ini adalah studi setiap karakter pada buku Aku pipo si kupu – kupu :

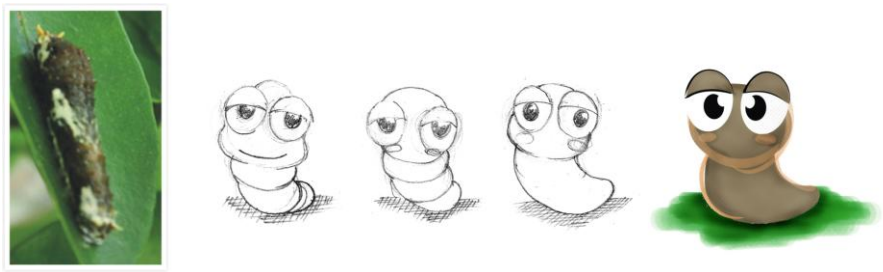
a. **Telur**



Gambar 3.2 Telur ulat jeruk

Telur ulat diambil dari telur di bawah daun jeruk. Telur ulat tersebut merupakan telur dari jenis ulat *Papilio Demoleus*. Telur tersebut berwarna putih seperti kertas dan berbentuk bulat.

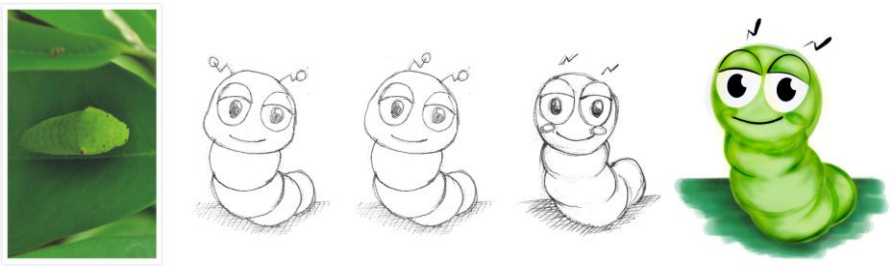
b. **Pipo Muda**



Gambar 3.3 Pipo muda

Nama Pipo diambil dari jenis ulat *Papilio Demoleus* yang disederhanakan dan agar nama Pipo tersebut agar mudah diingat oleh anak. Pipo muda yang baru keluar dari telurnya berbentuk seperti kotoran burung sebagai kamuflase dari predator yaitu burung pemangsa.

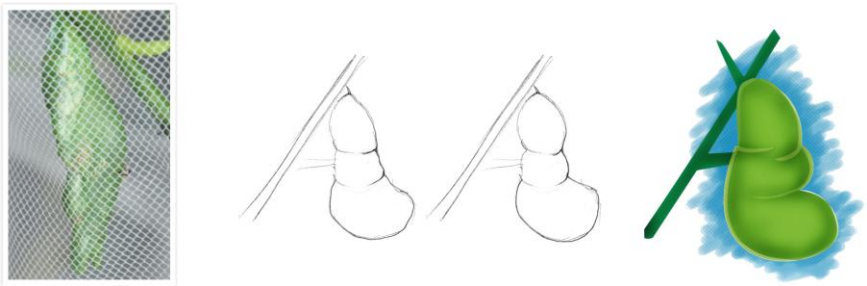
c. **Pipo Dewasa**



Gambar 3.4 Pipo dewasa

Ulat *Papilio Demoleus* muda yang berupa kotoran burung kemudian berubah menjadi ulat dewasa berwarna hijau dan lebih besar. Perubahan ini merupakan fase dari ulat muda ke ulat dewasa.

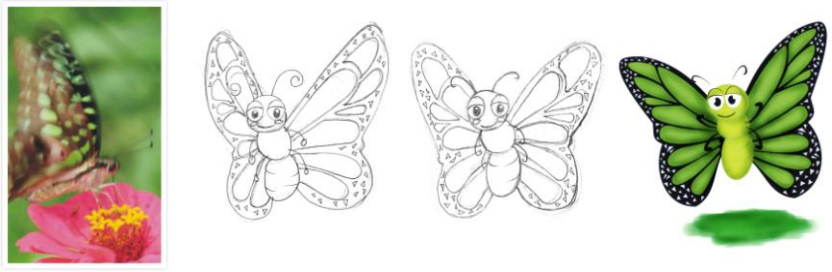
d. **Kepompong**



Gambar 3.5 Kepompong

Bentuk kepompong diambil dari kepompong jenis ulat *Papilio Demoleus*. Perubahan kepompong ini terjadi setelah perubahan Pipo dewasa. Kepompong ini mempunyai warna hijau seperti daun jeruk dan menempel diantara ranting-ranting pohon jeruk.

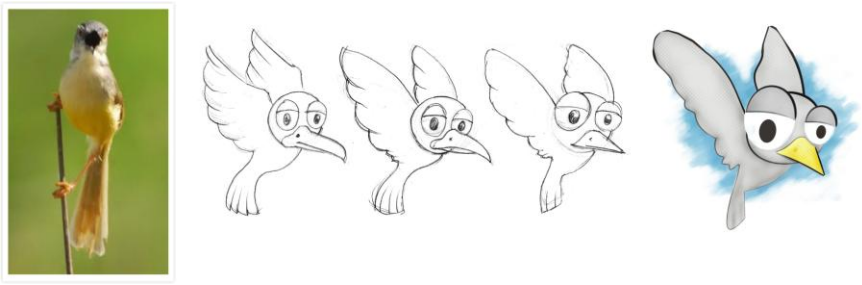
e. Pipo Kupu-kupu



Gambar 3.6 Pipo Kupu-kupu

Kupu-kupu Pipo diambil dari kupu-kupu jenis *Papilio Demoleus* dewasa setelah keluar dari kepompong. Dimana kupu-kupu dewasa ini sudah terlihat corak dan warnanya yang lebih jelas dan lebih tajam.

f. Burung Pemangsa



Gambar 3.7 Burung Pemangsa

Burung ini merupakan salah satu burung pamangsa serangga khususnya ulat jeruk. Burung ini bernama burung ciblek rawa yang biasanya terdapat di rawa-rawa dan juga kebun jeruk.

3.2.3 Studi Lokasi

Lokasi diambil langsung dari tempat penangkaran kupu-kupu Cihanjuang Cimahi. Dimana terdapat berbagai macam jenis kupu-kupu khususnya Kupu-kupu *Papilio Demoleus.*

a. Lokasi Penyimpanan Telur



Gambar 3.8 lokasi penyimpanan telur

Lokasi ini disesuaikan dengan kebiasaan induk kupu-kupu jenis *Papilio Demoleous* menyimpan telur-telurnya. Pohon inang ini merupakan pohon jeruk dan telur-telur tersebut terdapat di bawah daun jeruk.

b. Lokasi Ulat



Gambar 3.9 lokasi Ulat

Lokasi pohon jeruk merupakan tempat habitat ulat jenis *Papilio Demoleus* yang suka berdiam di pohon jeruk. Lokasi ulat ini biasanya terdapat diatas daun jeruk.

c. Lokasi Taman Bunga





Tabel 3.10 lokasi taman bunga

Lokasi taman bunga ini diambil disekitar taman yang terletak taman kupu-kupu Cihanjuang – Cimahi. Taman ini di khususkan untuk pembudidayaan kupu-kupu oleh karena itu banyak sekali terdapat bunga-bunga yang disukai oleh kupu-kupu untuk pembudidayaan kupu-kupu tersebut.

3.2.4 Studi Warna

Warna pada buku bergambar ini mengacu kepada warna-warna alam yang disesuikan dengan habitat kupu-kupu tersebut. Warna-warna ini diambil dari warna dasar karakter yang sebenarnya yang kemudian disederhanakan untuk memunculkan karakter dari cerita itu sendiri agar lebih cepat ditangkap oleh anak dan dapat dengan mudah diingat oleh anak.

Warna yang digunakan untuk background, cover, dan lain-lain menggunakan blok warna yang tegas yang memberikan kesan sejuk.



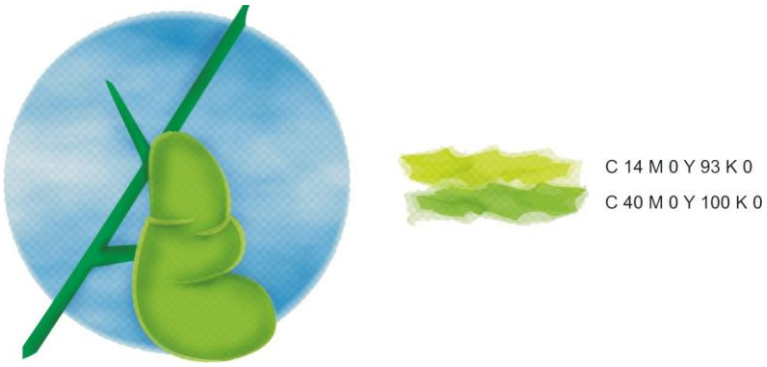
Gambar 3.11 warna pada telur



Gambar 3.12 warna pada pipo muda



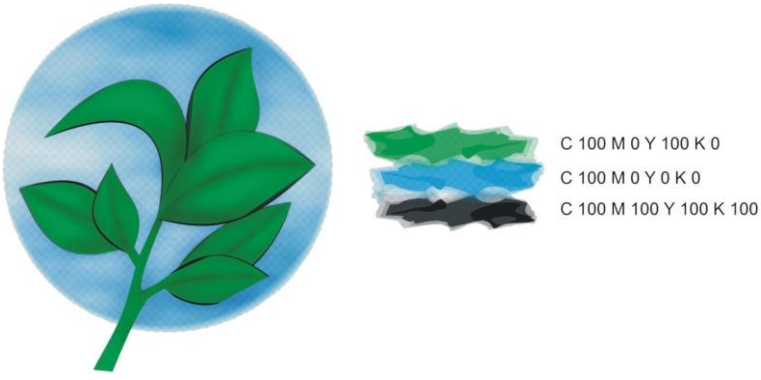
Gambar 3.13 warna pada pipo dewasa



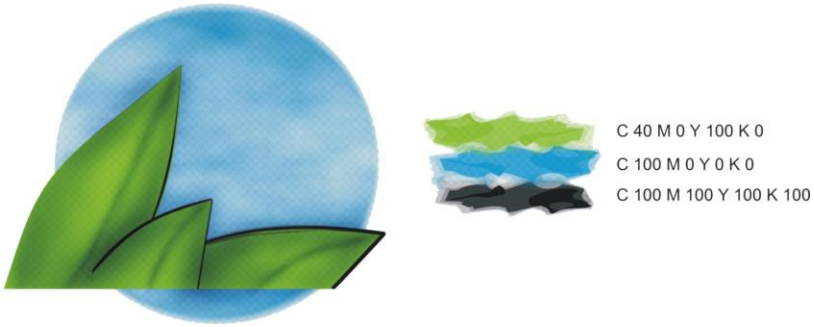
Gambar 3.14 warna pada kepompong



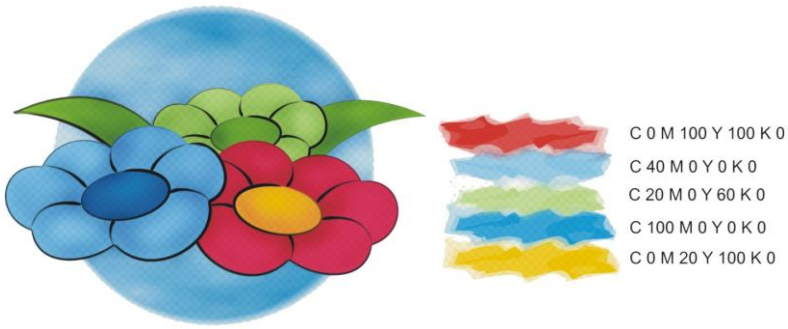
Gambar 3.15 warna pada kupu-kupu



Gambar 3.16 warna pada pohon



Gambar 3.17 warna pada daun



Gambar 3.18 warna pada bunga

3.2.5 Studi Tipografi

First Grader

Mempunyai karakter yang mirip dengan tulisan - tulisan anak TK pada umumnya, juga tidak banyak menggunakan serif sehingga memudahkan pembaca untuk mengenali huruf dan mempunyai kesan yang nyaman untuk dibaca. Font ini digunakan untuk judul buku. Font ini bertujuan agar anak merasa bersahabat dengan buku karena tulisan pada buku mempunyai citra seperti tulisan anak.

Untuk judul menggunakan warna orange dan outline warna putih dengan blok warna hijau, judul ini dibuat lebih mencolok dibandingkan background cover, hal ini juga mengacu kepada studi warna yang banyak menggunakan blok warna.



Gambar 3.19 tipografi untuk judul

Marking Pen

Tipografi berikutnya mempunyai karakter tebal dan datar, walaupun tampak tidak beraturan tetapi font ini masih dapat dibaca dengan jelas.

Font ini digunakan untuk *bodytext* didalam halaman buku juga keterangan di judul dengan menggunakan ukuran yang disesuaikan dengan *layout*.



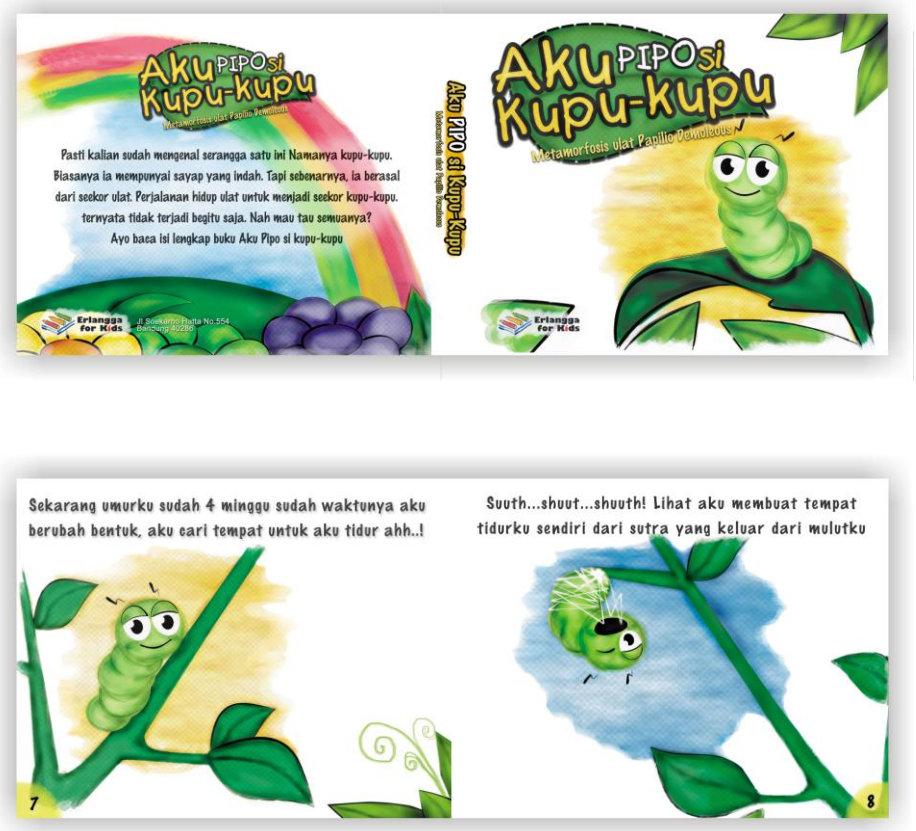
Gambar 3.20 tipografi untuk bodytext

3.2.6 Studi Layout

Didalam buku bergambar ini dibuat sesederhana mungkin dengan background putih. Karena penulis mempunyai alasan agar anak yang membaca buku bergambar ini tetap fokus pada objek yang sedang diceritakan yaitu perubahan ulat yang berawal dari telur kemudian berubah menjadi kupu-kupu.

Sedangkan layout pada buku bergambar ini hanya menampilkan gambar dan teks pada setiap halaman dan layout

untuk cover dibuat dengan menampilkan gambar yang bisa mewakili judul cerita dengan tidak melupakan konsep awal yaitu dibuat seminimalis mungkin.



Gambar 3.21 layout pada cover dan isi