BAB III

STRATEGI PERANCANGAN dan KONSEP VISUAL

1.1 Strategi Perancangan

Permasalahan yang ditemukan penulis pada kisah Ramayana adalah kurangnya informasi sehingga tingkat pengetahuan pada kalangan anak-anak terhadap kisah Ramayana adalah rendah dan juga kurang diminati oleh anak-anak. Dikarenakan anak-anak sekarang lebih memilih untuk membaca cerita-cerita yang modern. Dalam perancangan media informasi kisah Ramayana, perlu adanya strategi perancangan yang tepat agar pesan yang disampaikan kepada target penerima dapat diterima dengan baik dan efektif.

Bentuk media yang digunakan pada media informasi ini adalah buku pop up yang dikemas menjadi menarik, agar target penerima ingin membaca dan mengetahui isi dari buku tersebut.Media tersebut berisi cerita singkat dari kisah ramayana dan dibagi menjadi 5 buku. Adapun tahap-tahap dari strategi perancangan yang perlu dilakukan meliputi :

1.1.1 Pendekatan Komunikasi

Strategi komunikasi merupakan tahap perencanaan untuk menciptakan sebuah pendekatan komunikasi dari sebuah informasi agar informasi tersebut tepat sasaran dan dapat diterima dengan baik oleh penerimanya. Dalam hal merancang media informasi tentang kisah Ramayana, maka diperlukan suatu strategi komunikasi yang ringan, mudah dimengerti, dan jelas.

Strategi komunikasi pada media informasi ini adalah menyampaikan suatu cerita singkat dari kisah Ramayana dengan penyampaian kata-kata yang mudah dipahami oleh anak-anak dengan bahasa yang mudah dimengerti, atau dalam artian menggunakan kata-

kata yang biasa dipakai oleh anak-anak dalam berkomunikasi sehari-hari baik dengan temannya atau dengan otrangtuanya.

1.1.1.1 Pendekatan Secara Visual

Strategi pendekatan visual menggunakan gambar kartun yang sederhana dan menggunakan teknik pop up sehingga gambar terlihat 3D.Penggunaan teknik pop up ini bertujuan agar menyajiakan suatu buku yang berbeda dari buku cerita pada umumnya dan menjadikan salah satu daya tarik untuk anak-anak saat membaca buku cerita ini karena gambarnya dapat bergerak dan agar anak-anak dapat ikut merasakan suasana dari isi buku ini.Pendekatan visual ini dilakukan karena target sasarannya adalah anak-anak usia 9 sampai 12 tahun.

1.1.1.2 Pendekatan Secara Verbal

Strategi pendekatan verbal yaitu dengan menggunakan kata-kata dan bahasa yang mudah dimengerti dan dipahami oleh anak-anak.

1.1.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang dipakai adalah dengan membuat buku cerita bergambar yang dipadukan dengan teknik pop up, yang berisi cerita singkat tentang kisah Ramayana saat pertemuan Rama dan Sinta.

1.1.3 Strategi Media

Strategi yang digunakan dalam perancangan media informasi kisah Ramayana adalah membuat media-media yang bertujuan

menyampaikan pesan atau informasi yang berhubungan dengan media informasi ini.

Teori penggunaan media untuk perancangan media ini yaitu menggunakan media *primer* dan media *sekunder*. Media *primer* adalah media utama dalam media informasi ini, sedangkan media *sekunder* adalah media yang bersifat melengkapi atau menunjang media utama.

1.1.3.1 Media Utama

Didasarkan pada permasalahannya, maka dalam pemilihan suatu media harus benar-benar tepat dan cermat agar dapat menjadi solusi dan menjawab permasalahan. Media utama yang akan digunakan adalah buku cerita bergambar yang dipadukan dengan teknik pop up. Buku ini dibagi menjadi 5 seri judul dan pada pembahasan ini adalah tentang buku seri pertama yang berjudul "Pertemuan Rama dan Sinta". Buku-buku seri lainnya itu sendiri berjudul "Diculiknya Dewi Sinta, Perjalanan Rama dan Hanoman, Pertempuran Rama dan Rahwana, dan Kembalinya Dewi Sinta"

5 seri judul buku itu adalah :

- Buku pertama berjudul "Pertemuan Rama dan Sinta" menceritakan tentang bagaimana bertemunya Ramawijaya dengan Dewi Sinta.
- Buku kedua berjudul "Diculiknya Dewi Sinta" menceritakan tentang Dewi Sinta yang diculik oleh raja yang jahat bernama Rahwana.
- Buku ketiga berjudul "Perjalanan Rama dan Hanoman" menceritakan tentang pertemuan antara Rama dan Hanoman yang bertujuan untuk menyelamatkan Dewi Sinta.
- Buku keempat berjudul "Pertempuran Rama dan Rahwana" menceritakan tentang peperangan

antara Ramawijaya dengan Rahwana untuk menyelamatkan Dewi Sinta.

- Buku kelima berjudul “Kembalinya Dewi Sinta” menceritakan tentang Dewi Sinta yang berhasil diselamatkan oleh Rama dan kembali bersama Ramawijaya.

1.1.3.2 Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan merupakan media tambahan untuk mendampingi media utama. Media-media pendukung ini yaitu media-media yang efektif untuk menyampaikan informasi dari media utama.

- Kalender

  Media pendukung ini berisi tentang tokoh-tokoh dan yang ada pada cerita Ramayana.

- Card game

  Card game ini bertujuan untuk media evaluasi tentang tokoh-tokoh yang ada pada kisah Ramayana yang telah dibaca dari buku pop up.

- Poster

  Media ini berfungsi sebagai media promosi untuk memasarkan buku cerita bergambar yang dijadikan sebagai media utama. Poster ini ditempel pada saat buku telah diterbitkan dan dipasarkan.

- X Banner

  X banner menjadi salah satu media promosi yang ditempatkan didepan pintu masuk book store.

- Stiker

  Media ini berfungsi sebagai media pengingat pada anak-anak tentang tokoh-tokoh yang ada pada kisah Ramayana.

- Gantungan Kunci

  Melihat target pasarnya adalah anak-anak, maka pembuatan media gantungan kunci diperlukan, karena anak-anak SD biasanya mempunyai tas sekolah kesayangannya. Maka gantungan ini bisa digunakan sebagai gantungan tas, dan juga sebagai media pengingat tentang tokoh-tokoh yang ada pada kisah Ramayana.
- Pin

  Media ini berfungsi sebagai media pengingat dari tokoh-tokoh yang ada pada kisah Ramayana dan sebagai media promosi.

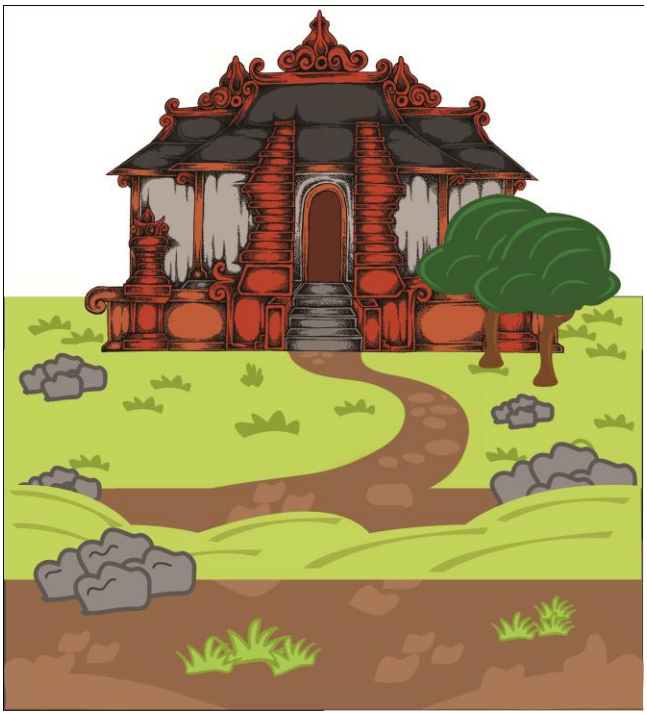
1.1.4 Strategi Distribusi

Media utama yang berupa buku akan ditawarkan kepada pihak penerbit yang mempunyai potensi dalam menerbitkan buku-buku pengetahuan berupa cerita fiksi atau nonfiksi. Toko-toko buku seperti gramedia menjadi target utama dalam pendistribusian buku ini.

1.2 Konsep Visual

1.2.1 Layout

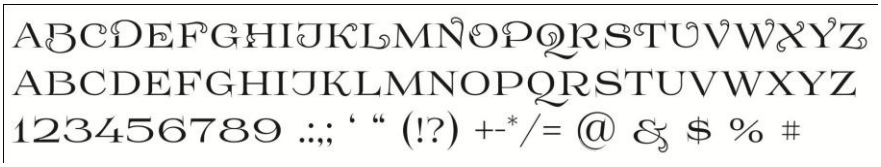
Konsep desain layout dalam perancangan buku pop up kisah ramayana ini *custom* yaitu berukuran 18 cm x 23.5 cm. Alas dari buku ini *full colour* dan objek lainnya berdiri atau 3D.



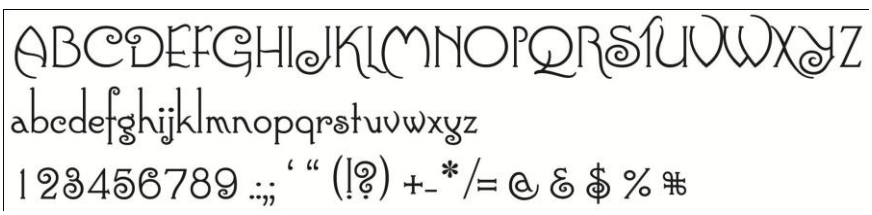
Gambar 3.1 Contoh Layout Halaman 1

1.2.2 Tipografi

Pemilihan yang baik harus mengarah pada tingkat keterbacaan dan menarik.Selain itu huruf juga menggambarkan karakter dari pesan yang disampaikan.Oleh karena itu penulis menggunakan huruf Prida61 dan Connie.



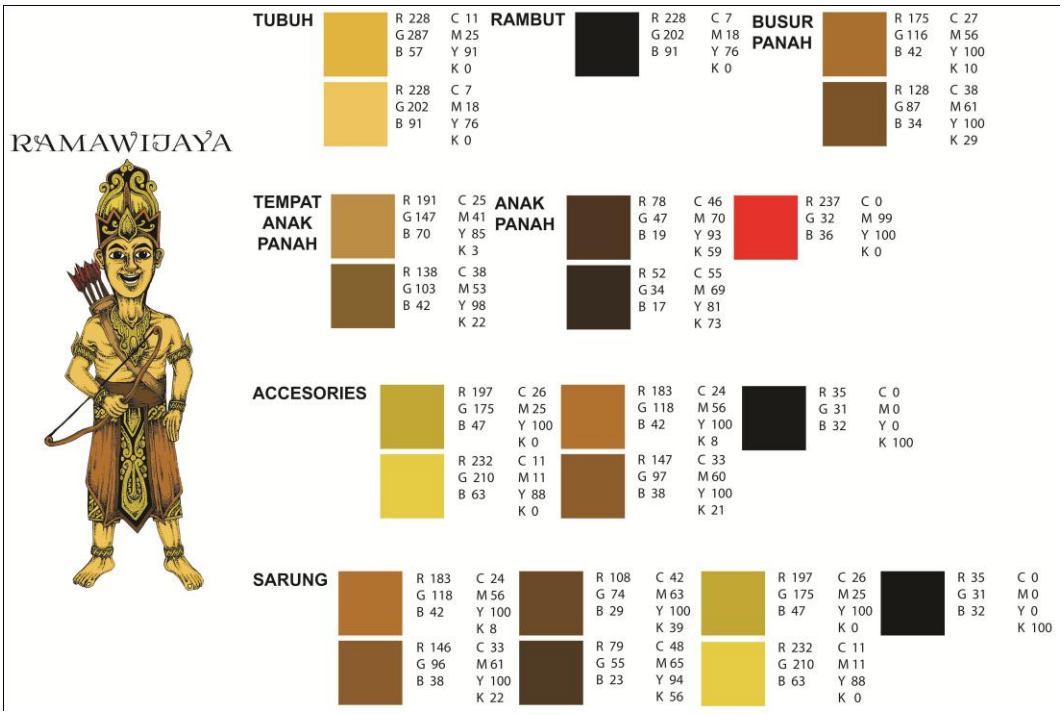
Gambar 3.2 Font Prida61



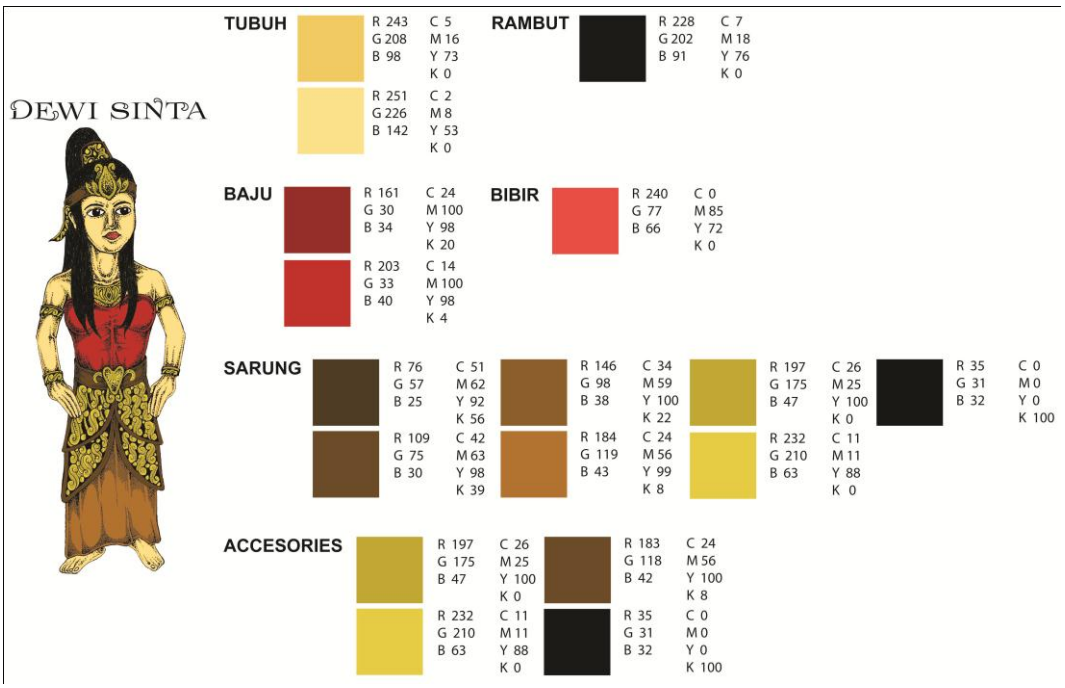
Gambar 3.3 Font Connie

1.2.3 Warna

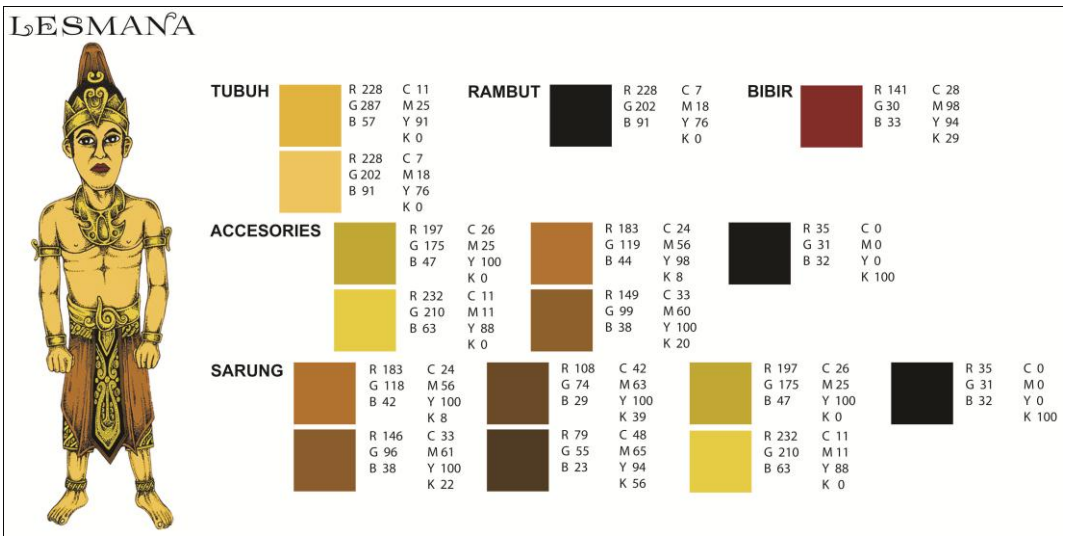
Media buku pop up ini mengambil warna dari warna kulit kartun agar warnanya terlihat enak dilihat.



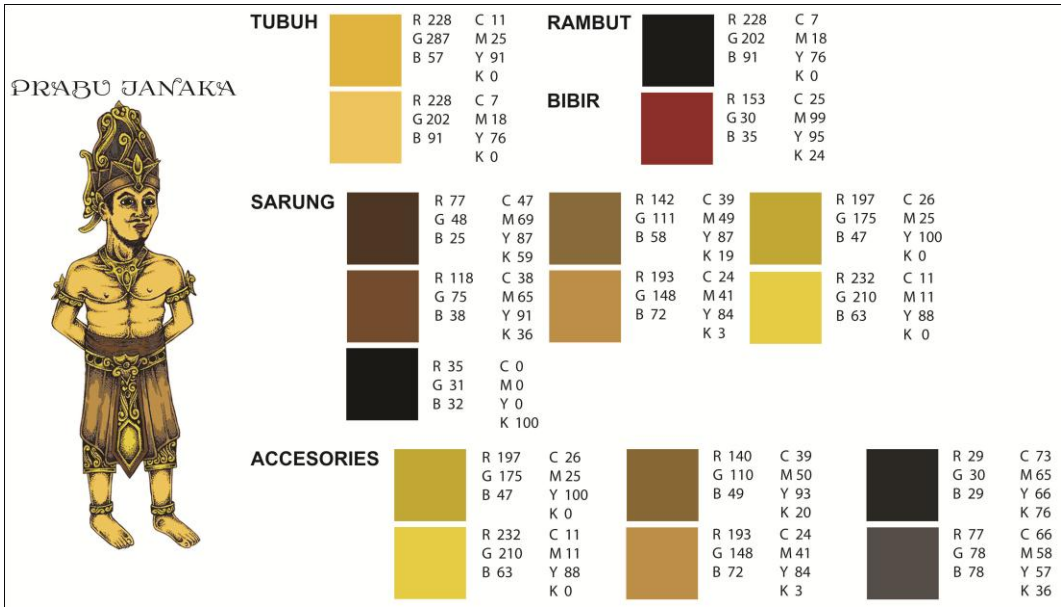
Gambar 3.4 Penjelasan Warna Ramawijaya



Gambar 3.5 Penjelasan Warna Dewi Sinta



Gambar 3.6 Penjelasan Warna Lesmana



Gambar 3.7 Penjelasan Warna Prabu Janaka