BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Dari analisis dan solusi yang sudah dijelaskan sebelumnya maka akan dibuat sebuah perancangan media melalui buku ilustrasi yang bertujuan menginformasikan tentang pesan-pesan moral yang terkandung dalam Sisingaan dalam bentuk cerita kepada anak-anak usia dini yaitu sebagai pemancing anak diharapkan agar kelak dewasa mereka akan tahu, dapat mengembangkan sikap yang positif dari pengenalan nila-nilai sebelumnya yaitu kerjasama, kekompakan, ketekunan dan juga diharapkan dapat mengapresiasikan kesenian tradisional sisingaaan dalam kehidupan bermasyarakat.

III.1.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari perancangan ilustrasi yang mengambil ciri dari sisingaan melalui media buku yang menceritakan kegiatan Edo dan teman-temannya ini adalah:

1. Mengingatkan anak tentang kebudayaan tradisional sisingaan dan pentingnya kesadaran untuk melestarikan budaya sisingaan.
2. Meningkatkan minat anak terhadap sisingaan lewat media yang akrab dengan anak.
3. Ciri khas dari visual sisingaan dapat dijadikan inspirasi dalam penggambaran karakter dengan gaya baru.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Agar Informasi dapat diterima dengan baik oleh penerimanya, maka diperlukan sebuah komunikasi dalam merancang media informasi tentang pentingnya pengetahuan tentang Kesenian Sisingaan beserta pesan-pesan moral yg terkandung yang tepat, bertujuan untuk membujuk, mempengaruhi, dan mengubah perilaku serta cara berpikir anak. Ada dua pendekatan yang digunakan yaitu :

- **Pendekatan Komunikasi Visual**

Komunikasi visual menurut Yuliastanti ilmu yang mengembangkan bentuk bahasa komunikasi visual berupa pengolahan pesan-pesan untuk tujuan sosial atau komersial dari individu atau kelompok ditujukan untuk individu atau kelompok lainnya. Pada prinsipnya komunikasi visual adalah perancangan untuk menyampaikan pola pikir dalam penyampaian pesan kepada penerimaan pesan, berupa bentuk visual yang komunikatif, efektif, efisien dan tepat.

Teknik yang digunakan dalam hal pendekatan secara visual adalah mengutamakan huruf dan gambar. Dengan kata lain, penggabungan gambar dan huruf dapat meminimalisir persepsi komunikan yang berbeda-beda, sehingga terjadi efek yang diharapkan. Pendekatan visual dalam media persuasi ini dengan menggunakan karakter Sisingaan, anak-anak, dan para Pemain Sisingaan dengan gaya ilustrasi kartun semi realis menggunakan cat air dilengkapi tipografi untuk memperjelas informasi.

- **Pendekatan Komunikasi Verbal**

Komunikasi verbal adalah bentuk komunikasi yang disampaikan berupa tulisan yang memiliki peranan penting dalam sebuah media komunikasi, agar informasi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik. Pendekatan komunikasi verbal dalam perancangan ini menggunakan bahasa yang bersifat persuasif atau ajakan. Dimana strategi komunikasi bertujuan memberikan pesan yang baik. Gaya bahasa yang akan digunakan dalam penyampaian ini, merupakan bahasa indonesia yang jelas dan mudah dipahami oleh pembaca.

III.1.3 Materi Pesan

Materi yang akan disampaikan adalah, menyampaikan pesan untuk melestarikan kebudayaan sisingaan sebagai warisan kebudayaan dan juga menyampaikan pesan-pesan moral yang dibuat melalui cerita didalam buku ilustrasi. Lewat gaya ilustrasi yang dibuat mencerminkan kecintaan terhadap kebudayaan tradisional sisingaan yang akan disampaikan dalam cerita Edo dan sisingaan.

III.1.4 Khalayak Sasaran

Target audien adalah kelompok sasaran yang dituju secara khusus. Pemilihan target audien dalam perancangan ilustrasi kisah Edo dan Sisingaan ini dipilih karena beberapa hal, berdasarkan pertimbangan ilustrasi ini harus dapat dipahami oleh kalangan masyarakat khususnya anak. Target audien masih aktif dalam mengenyam pendidikan dan diperuntukan bagi masyarakat umum khususnya anak yang memiliki minat terhadap perkembangan budaya tradisional, yaitu sisingaan. Hal-hal tersebut secara spesifik dapat dibagi berdasarkan beberapa segi:

• ***Demografis***

Secara demografis target audien dari buku ilustrasi Edo dan Sisingaan ini meliputi dua jenis kelamin, yaitu laki-laki dan perempuan. Dengan kategori kelompok usia antara 6-11 tahun yang memiliki status pendidikan sebagai pelajar SD, dengan status sosial menengah dan menengah keatas yang diasumsikan dapat teringatkan akan pentingnya melestarikan kebudayaan tradisional.

• ***Geografis***

Pemilihan target audien berdasarkan geografis ditujukan kepada anak-anak yang bertempat tinggal didaerah perkotaan padat penduduk dimana masyarakat telah mengalami perubahan gaya hidup khususnya dalam sisi kepedulian akan kebudayaan tradisional. Daerah yang menjadi target dari perancangan ini adalah daerah kota Bandung dan sekitarnya.

• ***Psikografis***

Secara psikografis target audien yang dituju dari media buku ilustrasi Edo dan Sisingaan ini adalah usia anak-anak yang masih membutuhkan informasi dan pengetahuan.

III.1.5 Strategi Kreatif

Strategi kreatif sangat penting dalam menerjemahkan pesan yang ingin disampaikan kedalam bahasa visual karena pesan yang disampaikan jelas menggunakan elemen grafis sebagai dasar pada media yang dirancang. Strategi

yang akan dibuat adalah buku ilustrasi karena buku ilustrasi dapat menarik perhatian anak-anak secara langsung. Buku ilustrasi memiliki tujuan agar semua anak-anak dalam tahap perkembangan dapat terlibat dalam industri kertas kreatif. Anak-anak dengan bantuan seorang pendamping akan menemukan sebuah dimensi baru dalam mengeksperikan ide dan perasaan melalui kertas. Buku dengan ilustrasi akan menyampaikan pesan-pesan moral yang terkandung dalam kesenian sisingaan disampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami berupa cerita mengenai petualangan anak di dalam alam bawah sadarnya sehingga pada akhirnya membuat anak tersebut memahami dan mengerti arti dalam sebuah Kesenian Sisingaan. Pesan-pesan moral yang terkandung di dalam kesenian Sisingaan disampaikan melalui sikap dan percakapan antar tokoh (secara langsung) dan juga secara tidak langsung.

- **Strategi kreatif Cover**

Pada sampul depan ilustrasi yang akan digambarkan adalah wajah dari tokoh utama selain itu pada sampul depan akan terdapat judul dan pengarangnya. Warna cerah dipilih sebagai warna latar cover depan dengan tujuan menjadi pusat perhatian saat peletakan di Toko Buku.

- **Strategi Kreatif Isi**

Pada isi buku akan tedapat ilustrasi yang membantu anak untuk berimajinasi. Selain itu di dalam buku akan terdapat cara menggambar sisingaan dengan beberapa teknik disesuaikan dengan jalan cerita yang sudah ada. Setiap karakter tidak akan memakai warna penuh, setiap dari para tokoh dibuat semenarik mungkin. Ilustrasi yang terdapat pada buku ini merupakan penyederhanaan dari keadaan aslinya, di dalam buku terdapat ilustrasi tokoh, tokoh yang masing-masing memiliki karakter yang berbeda-beda, dan di dalam cerita di buku ini penjajah belanda di gambarkan oleh bentuk hewan singa. Dan mengenai pesan-pesan moral yang akan disampaikan akan di gambarkan oleh sikap perilaku tokoh utama dalam menyikapi berbagai masalah dalam petualangan nya di dalam cerita.

III.1.6 Strategi Media

Pada strategi media akan dibahas mengenai media-media yang akan digunakan dalam Perancangan informasi. Strategi media pada perancangan informasi dibuat berdasarkan aktivitas dan segala sesuatu yang berhubungan dengan target audience. Sehingga dapat dilakukan perencanaan informasi penggunaan media yang efektif. Media-media yang dipakai dalam perancangan informasi ini adalah sebagai berikut :

1. Media Utama

- Buku Ilustrasi

Media utama yang terpilih adalah buku ilustrasi karena buku adalah media informasi yang mudah digunakan, dan dapat dibaca kapan saja tanpa perlu perantara apapun seperti listrik. Maka akan mempermudah anak-anak untuk membacanya, selain mempermudah anak-anak dalam membacanya, buku ilustrasi akan lebih menarik perhatian anak-anak karena begitu kaya akan visual menarik yang membantu mereka berimajinasi. Media buku dipilih karena buku mudah didapatkan dan buku juga bisa dikoleksi.

2. Media Pendukung

- Pendukung media utama

a. Pembatas Buku

Pembatas buku dengan visual tokoh didalam cerita, yang berfungsi untuk menandai dan membatasi halaman terakhir yang telah dibaca.

b. Poster

Merupakan poster dengan visual tokoh dalam cerita

c. Stiker

Merupakan stiker yang diambil dari ilustrasi bagian cover

- Promosi

a. X Banner

b. Poster

- Penempatan/display

a. Stiker

b. Pin

III.1.7 Strategi Distribusi

Strategi Distribusi adalah sebuah langkah atau rencana dalam menyebarkan atau menyalurkan produk kepada calon pembeli. Di dalam perancangan ini produk tersebut adalah buku ilustrasi mengenai acara pertunjukan Sisingaan. Pada langkah awal media promosi akan di sebarkan ke toko buku ataupun ke sekolah di kota Bandung, hal ini dilakukan untuk menarik perhatian anak terhadap buku ini. Setelah buku selesai di produksi buku ini di publikasikan ke toko buku dan keperpustakaan di daerah Bandung bersama media pendukung lainnya.

a. Lokasi Distribusi

Lokasi penyebaran ditujukan ke toko-toko buku yang berada di Bandung.

b. Jadwal Distribusi

Media		Juli 2015				Agustus 2015				September 2015				Oktober 2015			
Minggu		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Buku	Bandung																
Baju																	
Tote bag																	
Stiker																	
Banner																	
Poster																	
Pembatas buku																	
Pin																	

Tabel 3.1 Jadwal Distribusi

c. Mekanisme mendapatkan merchandise

1) Pada 10 pembeli pertama akan mendapatkan papper bag gratis.
2) Pada saat pembelian buku, pembeli mendapatkan sebuah pembatas buku dan poster.
3) Bila ada pembeli yang mengajak temannya untuk membeli buku akan mendapatkan potongan harga.

III.2 Konsep Visual

III.2.1 Konsep Desain

Konsep desain yang digunakan dalam media informasi buku ilustrasi edo dan sisingaan adalah menggunakan teknik gambar yang tidak jauh beda dengan kemampuan anak kecil dalam menggambar dan membuat cerita yang mudah di pahami oleh anak, bertujuan agar si pembaca tertarik untuk menggambar dan mengikuti cara menggambar dari bentuk visual yang telah di buat dalam buku ilustrasi edo dan sisingaan.

III.2.2 Format Desain

Format yang akan digunakan dalam perancangan membuat media informasi ini adalah 20 cm x 20 cm, karena dalam buku ilustrasi ini akan mengutamakan gambar dalam pembuatan. Selain itu dengan ukuran seperti ini akan memudahkan orang untuk menggenggamnya dan dirasa cukup untuk menampilkan gambar maupun teks yang ada di dalam buku.



Gambar 3.1 Format halaman
Sumber : Dokumen Pribadi Juni 2015

III.2.3 Tata Letak

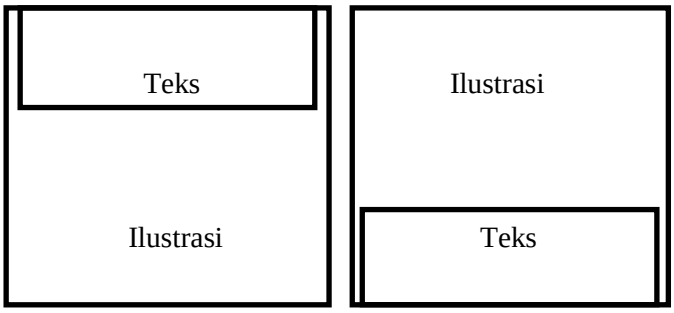
Di dalam penyusunan tata letak antara teks dan gambar ilustrasi digabungkan agar mempermudah pembaca untuk menyesuaikan teks dengan gambar ilustrasi.



Gambar 3.2 Layout setiap halaman
Sumber : Dokumen Pribadi Juni 2015



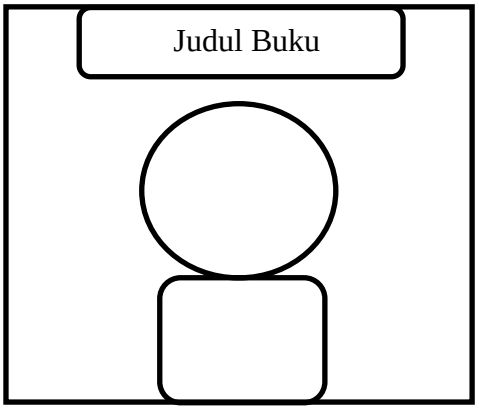
Gambar 3.3 Layout setiap halaman
Sumber : Dokumen Pribadi Juni 2015



Gambar 3.4 Layout setiap halaman

Sumber : Dokumen Pribadi Juni 2015

Tata letak Layout setiap halamannya bisa berubah-ubah tidak akan tetap seperti gambar di atas, untuk peletakan teks menyesuaikan dengan gambar ilustrasi yang dibuat. Layout cover buku kurang lebih seperti gambar di bawah.



Gambar 3.5 Desain cover
Sumber : Dokumen Pribadi Juni 2015

III.2.4 Sketsa Sementara Layout Buku



Gambar 3.6 Sketsa Layout
Sumber : Dokumen Pribadi Juni 2015

III.2.5 Arah Baca

Arah baca yang di gunakan dalam perancangan buku ilustrasi ini memakai *sequence Z* seperti buku pada umumnya, yaitu menggunakan arah baca yang di awali dari kiri menuju kanan, lalu di lanjutkan ke bagian bawah halaman, agar si pembaca tidak kesulitan dalam membacanya karena format yang digunakan sama dengan buku pada umumnya.

III.2.6 Tipografi

Dalam Perancangan buku ilustrasi ini targert audience buku ini adalan anak usia 6-11 tahun, dimana untuk anak usia tersebut harus lebih dipertimbangkan lagi jenis font yang akan dipilih dan juga untuk ukuran font menggunakan ukuran yang sedikit besar agar mudah untuk dibaca. Tipografi yang akan digunakan adalah custom untuk judul media utama, Hobo std medium untuk narasi di dalam buku

Tipografi untuk judul media utama



Gambar 3.7 Judul buku
Sumber : Dokumen Pribadi Juni 2015

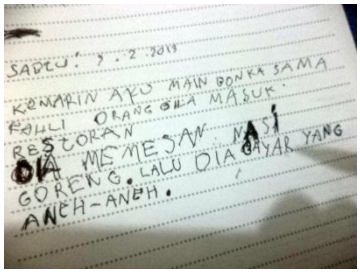
Konsep keseluruhan dari pembuatan Identitas judul buku “Edo dan Sisingaan”ini adalah memunculkan ciri khas daribentuk ekor dari sisingaan.



Gambar 3.8 Adaptasi bentuk
Sumber : Dokumen Pribadi Juni 2015

Pada kata “Edo dan Sisingaan” dirancang suatu font custom yang terinspirasi dari bentuk tulisan anak-anak yang terkesan lucu dan bermain sehingga tidak kaku

untuk dilihat warna pada judul tersebut diambil dari warna yang terdapat pada sisingaan.





Gambar 3.9 Font Judul
Sumber : Dokumen Pribadi Juni 2015

Tipografi untuk Judul Bab media utama dan narasi teks



Hobo Std Medium
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!@#$%^*()

Font Hobo Std Medium merupakan tipografi atau font serif. Penulisan karakter Hobo Std Medium memberikan kesan bermain. ujung-ujungnya yang berkait membuat Font ini cocok untuk dijadikan body text karya tulis yang pendek. Buku "Edo Dan Sisingaan" menggunakan costum font, dan font tersebut digunakan sesuai fungsinya baik di manualbook maupun benda aplikasi lain. Hobo Std Medium yang mempunyai kesan bermain namun tetap cocok untuk karakter anak

usia dini dari itu body text manualbook maupun buku novel ini menggunakan Hobo Std Medium

III.2.7 Gaya Visual Ilustrasi

Konsep di dalam pemilihan gaya ilustrasi ini menggunakan jenis ilustrasi kartun yang mengacu pada gambar-gambar setiap anak pada umumnya dimana tidak menggunakan teknik yang rumit dan membuat alur visual cerita yang mudah di mengerti oleh anak. Gaya gambar yang di buat adalah gaya gambar semi realis. Gaya gambar ini dipilih mengacu pada gambar atau visual yang sudah ada, namun dibuat kembali dengan memasukan berbagai macam referensi gaya visual lainnya.



Gambar 3.10 Gambar Ilustrasi
Sumber:
http://vi.sualize.us/search/all/children+illustration/?page=4
Diakses Juli 2015

III.5.8 Warna

Setiap warna dapat mempunyai arti warna yang berbeda pada setiap orang yang melihatnya karena dipengaruhioleh faktor sosial dan budaya. Selain itu warna juga mempengaruhi emosi orang yang melihatnya. Warna-warna yang digunakan dalam perancangan media komunikasi buku ini disesuaikan dengan warna-warna yang banyak terdapat pada kesenian sisingaan dan dan menggunakan warna-warna yang cerah, karena warna ini dapat lebih merangsang mata anak untuk melihat, kemudian warna cerah ini memiliki kesan warna yang lucu bila diaplikasikan pada sebuah karakter visual. Setiap anak-anak memiliki kepribadian di dalam warna yang berbeda-beda. Misalnya anak-anak yang aktif senang dengan warna yang cerah sedangkan anak-anak yang tidak terlalu aktif lebih tertarik kepada warna-warna yang lembut dan pucat. Maka dari itu warna yang akan

digunakan dalam pembuatan buku ilustrasi ini memadukan warna-warna yang cerah dan lembut, menggunakan format CMYK.



Gambar 3.11 warna yang disukai anak
Sumber : Dokumen Pribadi Juni 2015

III.5.9 Alur Cerita

1. Mengunjungi Rumah Saudara

Edo diajak oleh orang tuanya menghadiri acara sunatan saudaranya di kampung sebelah

2. Melihat Boneka Sisingaan

Setelah tiba di tempat Edo melihat ada salah satu boneka sisingaan yang rusak

3. Memperbaiki Boneka Sisingaan

Edo diminta oleh pak Unang menggambar satu buah boneka singa yang nantinya akan menggantikan boneka singa yang rusak dengan boneka singa yaang baru. Sebagai imbalannya Edo akan menaiki boneka singa pada acara besok.

4. Menaiki Boneka Sisingaan

Sebelum Edo menaiki boneka Sisingaan Edo harus menggunakan kostum yang telah di sediakan, dan Edo memilih kostum arjuna dipakai untuk menaiki boneka Sisingaan

5. Di arak mengelilingi kampung

Edo di arak mengelilingi kampung bersama saudaranya dan semua rombongan Sisingan.Lalu teman-teman melihat Edo menaiki boneka sisingaan dan mereka tertarik ingin seperti Edo

6. Diajak Bapak Tua

Tiba-tiba ada bapak tua yang menghampiri edo dan teman-temannya mengajak mereka untuk menikuti lomba festival kesenian dengan menampilkan kesenian sisingaan versi anak-anak.

7. Latihan menjelang perlombaan

Edo dan teman-temannya melakukan latihan di rumah Abah Anom dengan mengikuti nilai-nilai yang terkandung dalam kesenian sisingaan yang bertujuaan agar terciptanya sebuah pertunjukan yang bagus.

8. Ketegangan di Arena Perlombaan

Setelah melakukan latihan yang cukup tiba dimana hari Edo dan teman-temanya mengikuti perlombaan dengan suasana yang cukup menegangkan.

III.5.10 Studi Karakter

1.karakter

1. Edo

Karakter : Adalah tokoh yang mempunyai karakter baik hati, suka terhadap tantangan dan senang menggambar.
Umur : 8 Tahun



Gambar 3.12 Edo
Sumber : Dokumen Pribadi April 2015

2. Aldi

Karakter : Adalah tokoh yang mempunyai karakter lincah dan berani, sedikit nakal tapi terkadang dia suka menolong temannya bila ada yang sedang membutuhkan bantuan.

Umur : 10 Tahun



Gambar 3.13 Aldi
Sumber : Dokumen Pribadi April 2015

3. Dima

Karakter : Adalah tokoh anak yang pendiam, baik hati, dan senang bermain

Umur : 9 Tahun



Gambar 3.14 Dima
Sumber : Dokumen Pribadi April 2015

4. Iki

Karakter : Adalah tokoh anak yang sedikit gemuk dan berambut keriting mempunyai karakter lincah dan jail.

Umur : 10 Tahun



Gambar 3.15 Iki
Sumber : Dokumen Pribadi April 2015

5. Abah Anom (Ukat Mulyana)

Adalah ketua grup sisingan Setiawargi Kota Subang

Karakter : Memiliki karakter jiwa pemimpin, ramah tamah dan berwibawa

Umur : 60 Tahun



Gambar 3.16 Abah Anom
Sumber : Dokumen Pribadi April 2015

2. Properti

Pencitraan properti yang dihasilkan pada penggambaran baru sisingaan diambil dari referensi gambaran properti boneka sisingaan yang sudah ada sebelumnya. Beberapa contoh properti yang sudah ada sebelumnya dan diubah menjadi gambar baru.

Properti	Visualisasi
 Sumber : http://datasunda.com Diakses April 2015	 Sumber : Pribadi Juni 2015
 Sumber : http://rumahetnik.com Diakses April 2015	 Sumber : Pribadi Juni 2015
 Sumber : Pribadi Juni 2015	 Sumber : Pribadi Juni 2015

 Sumber:http://www.mscollection.com Diakses April 2015	 Sumber : Pribadi Juni 2015

Tabel 3.2 Studi Properti

3. Seting Tempat

Seting lokasi yang digunakan pada penggambaran ilustrasi ini adalah sebuah pedesaan, karena dalam cerita Edo dan Sisingaan.ini bercerita tentang anak bernama Edo menghadiri acara sunatan saudaranya di kampung sebelah lalu mengikuti perlombaan yang sebelumnya melakukan latihan bersama kawan-kawannya di rumah Abah Anom. Maka ilustrasi yang dibuat banyak menampilkan suasana pedesaan dimana lingkungan tersebut terdapat taman dan bentuk rumah-rumah penduduk.



:Gambar 3.17 Pedesaan
Sumber : Dokumen Pribadi Juni 2015