BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan yang dibuat yaitu dengan mengangkat cerita legenda Sandekala, serta menyampaikan nilai kearifan yang ada didalamnya. Agar pesan dari cerita tersebut dapat disampaikan dengan mudah kepada khalayak, maka dituangkanlah kedalam bentuk karya buku ilustrasi.

III.1.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dalam perancangan ini yaitu mengungkapkan atau menginformasikan nilai-nilai apa saja yang terkandung di dalam legenda Sandekala, sehingga relevan dengan kehidupan sekarang.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang diperlukan agar tujuannya mampu tersampaikan kepada masyarakat, perlu dilakukan komunikasi secara visual. Dikarenakan cerita legenda Sandekala termasuk kedalam folklor lisan, yang mana pada folklor lisan perkembangannya dilakukan dengan cara diceritakan. Sehingga melalui komunikasi visual, nantinya cerita legenda seperti ini mempunyai dokumentasinya masing-masing.

III.1.3 Materi Pesan

Materi pesan pada perancangan ini bersifat informatif. Yaitu menginformasikan mengenai nilai-nilai yang terkandung pada cerita tersebut, berupa makna, nilai-nilai dan tujuan yang ada pada legenda Sandekala. Serta melalui contoh visual hal-hal buruk yang terjadi di waktu senja.

III.1.4 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan dalam media akan bersifat *f*ormal atau menggunakan bahasa indonesia yang sesuai. Hal ini dimaksudkan agar inti pesan

dapat diterima dengan mudah oleh anak-anak serta sebagai pengenalan terhadap bahasa indonesia yang sesuai.

III.1.5 Khalayak Sasaran Perancangan

- Demografis

Remaja dengan rentang usia antara 7 tahun hingga 11 tahun, dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Remaja dengan pendidikan tingkat Sekolah Dasar atau setingkat.

- Geografis

Daerah Jawa barat serta daerah lainnya yang mempunyai jalur distribusi perdagangan buku

- Psikografis

Anak-anak yang gemar membaca serta bagi pembaca buku yang bertemakan fiksi dan sebagainya.

III.1.6 Strategi Kreatif

- *Copywriting*

Copywriting yang digunakan dalam perancangan ini, dimaksudkan untuk memperkuat kesan Sunda yang ada pada media tersebut seperti "Legenda Masyarakat Sunda". Sehingga masyarakat mampu mengetahui bahwa cerita tersebut berasal dari Sunda.

- Sinopsis

Sore hari di sebuah desa, terlihat tiga anak-anak yang sedang berbincang. Mereka berencana untuk bermain petak umpet di hutan yang letaknya tidak jauh dari desa tersebut. Mereka bertemu dengan kakek-kakek yang melarang mereka untuk pergi ke hutan tersebut, namun mereka menghiraukan nasehat kakek tersebut dan tibalah mereka di hutan itu. Setibanya di hutan tersebut, mereka pun langsung mulai bermain petak umpet. Ato yang mendapat giliran jaga sebenarnya sudah merasa ketakutan ketika sampai dihutan itu. Tak lama kemudian pada mereka sedang bermain satu persatu dari mereka diculik oleh sandekala.

- *Story line*

- *Chapter I*

Gambar 1

Memperlihatkan keadaan alam yang ada pada wilayah Sunda yaitu berupa wilayah yang dikelilingi oleh gunung dan bukit serta sawah yang berada di dekat rumah

↓

Gambar 2

Memperlihatkan ciri khas rumah yang berada di Sunda dengan keadaan alam berupa kebun yang berada di sekitaran halaman.

↓

Gambar 3

Memperlihatkan pakaian yang ada pada masyarakat Sunda

↓

Gambar 4

Memperlihatkan kebiasaan dari kebanyakan profesi yang dilakukan oleh masyarakat Sunda yaitu sebagai petani

↓

Gambar 5, 6, 7, 8

Memperlihatkan salah satu permainan yang cukup familiar di kalangan anak-anak yaitu permainan petak umpet

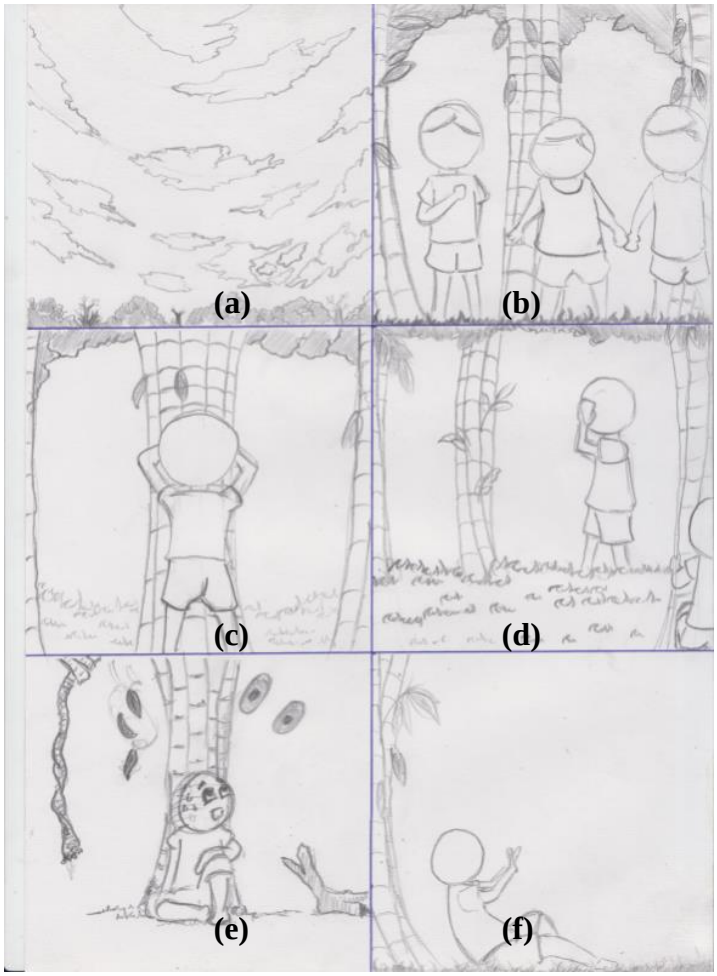
- *Chapter* II

Menampilkan pesan yang ingin disampaikan dibalik cerita legenda Sandekala. Pesan tersebut ditampilkan dalam bentuk visual yang berupa contoh-contoh hal buruk yang terjadi pada saat senja.

- *Chapter* III

Kesimpulan berupa isi pesan yang ada pada cerita legenda Sandekala dengan menggunakan teks sebagai penjelasannya.

- *Storyboard*



Gambar III.1 Gambar *Storyboard* 1
Sumber. Dokumentasi pribadi

Pada gambar (a), menampilkan suasana suatu pedesaan di sore hari. Gambar (b), menampilkan tiga anak yang sedang berada di dalam hutan ketika sedang bermain. Gambar (c), menampilkan salah satu anak sedang berjaga untuk dalam permainan petak umpet. Gambar (d), menampilkan Ato yang sedang mencari kedua temannya yang bersembunyi. Gambar (e), menampilkan Atong yang sedang bersembunyi dibalik sebuah pohon dan merasa seperti ada seseorang yang sedang memperhatikannya. Pada gambar (f), menampilkan Atong yang sedang bersembunyi merasa ketakutan melihat sesosok mahluk tinggi besar yang sedang menuju kearahnya.

III.1.7 Strategi Media

Media yang digunakan terdiri dari media utama yaitu berupa buku cerita dan beberapa media pendukung sebagai untuk menarik perhatian target audiens, diantaranya.

- Media Utama

Media yang dijadikan sebagai media utama adalah buku cerita bergambar. Media ini dirasa efektif bagi remaja khususnya bagi pelajar, dikarenakan sebagian besar informasi berupa gambar yang kemudian mendapat penjelasan lebih dalam bentuk teks.

- Media Pendukung

Media yang digunakan sebagai media pendukung antara lain:

- *X-banner*

Media X-banner mampu menarik perhatian dari para konsumen pada saat buku tersebut diterbitkan

- *Flyer*

Media flyer dapat memberikan detail informasi dan bersifat personal. Serta melalui media flyer memiliki penyebarannya yang luas.

- Poster

Media poster bertujuan untuk memberikan informasi singkat dan sebagai media yang dapat menarik minat konsumen terhadap media utama berupa buku.

- Buku Tulis

Buku tulis dipilih karena selalu dipakai oleh pelajar sehari-harinya. Buku tulis ini juga termasuk kedalam media pengingat.

- *Totebag*

Media totebag termasuk kedalam media souvenir yang sederhana dan bermanfaat bagi konsumen. Media ini juga dapat dijadikan sebagai sebuah pengganti kemasan yang cukup menarik.

- Gantungan kunci

Gantungan kunci bersifat sebagai media pengingat dan juga sebagai media yang mampu menarik perhatian konsumen

III.1.8 Strategi Distribusi Dan Waktu Penyebaran Media

- Strategi Distribusi

Strategi distribusi akan disebarkan secara bertahap. Beberapa media pendukung akan disebarkan terlebih dahulu, sehingga nantinya ketika media utama di terbitkan masyarakat telah mengetahui informasi mengenai produk tersebut. Dengan demikian distribusi media tidak memerlukan waktu yang lama.

- Waktu Penyebaran Media

Penyebaran media dilakukan dengan cara bertahap. Pada tahapan awal media pendukung seperti poster dan flyer akan disebarkan terlebih dahulu. Selanjutnya satu bulan kemudian media seperti x-banner dan buku cerita sebagai media utama akan di terbitkan secara bersamaan.

III.2 Konsep Visual

Konsep visual yang akan dirancang pada karya buku cerita legenda Sandekala adalah dengan menampilkan nuansa kesundaan serta menggambarkan keadaan di waktu senja. Pembahasan konsep visual lebih detail akan dijelaskan pada gaya visual, format desain, *layout*, tipografi, warna dan karakter.

III.2.1 Gaya Visual

Unsur ilustrasi chibi dan *horror* dipadukan agar ilustrasi yang dikemas dapat diterima dengan mudah oleh kalangan anak. Karakter chibi yang memiliki ciri khas bentuk fisik yang kecil, proporsi kepala yang besar serta identik dengan karakter yang lucu. Sedangkan Karakter horror ditampilkan melalui wujud dari Sandekala itu sedniri. Illustrasi sendiri dibuat dengan menggunakan sketsa pinsil yang masih terlihat jelas kemudian diberi pewarnaan menggunakan cat air dan proses akhir dilakukan editing dengan menggunakan *photoshop.*



Gambar III.2 Masao

Sumber. http://4.bp.blogspot.com/-eZX0yI7XvuU/UbPiKfL8ekI/AAAAAAAACZY/0SDX3qffJQ0/s1600/masao.jpg

(26 Mei 2015)



Gambar III.3 Nene

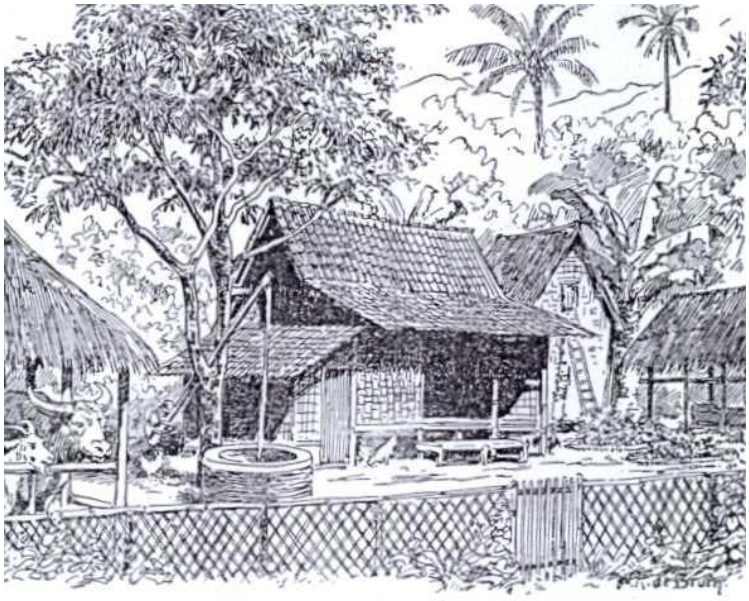
Sumber. http://1.bp.blogspot.com/-MZaR9oi6yWg/UbPh6L2yDgI/AAAAAAAACZQ/FybyVhiT16M/s1600/nene.jpg

(26 Mei 2015)



Gambar III.4 Sinchan

Sumber http://st-listas.20minutos.es/images/2013-05/361062/4017528_640px.jpg?1368287182 (26 Mei2015)



Gambar III.5 Keadaaan alam Sunda

Sumber http://3.bp.blogspot.com/-TH7_UkTlWK0/TxLFjGraY1I/AAAAAAAAABY/w3p_BsDWXJk/s400/geger+sunten.jpeg (25 Mei 2015)



Gambar III.6 Keadaaan alam Sunda II

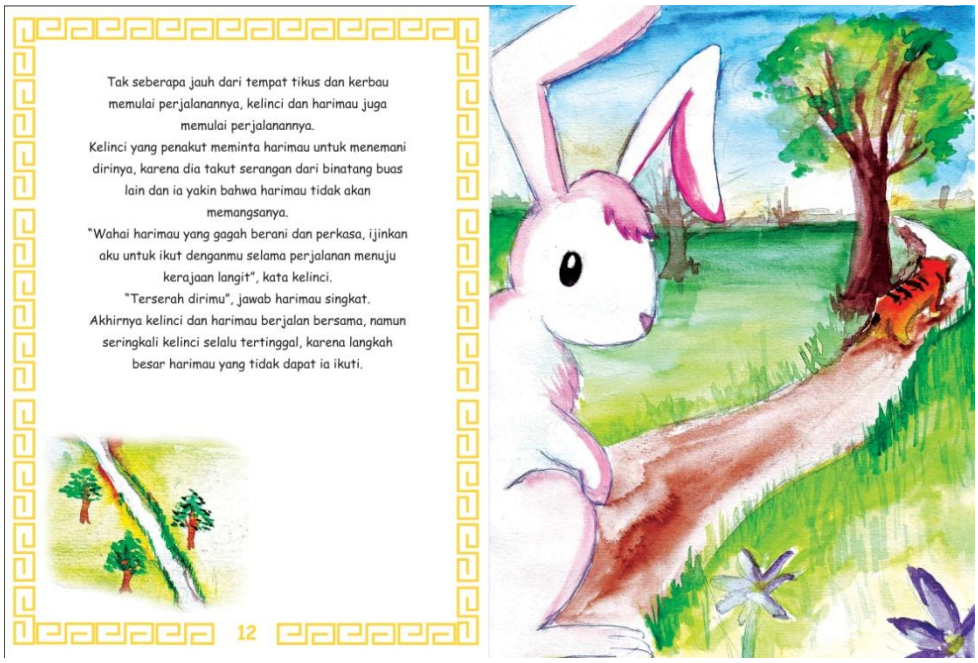
Sumber http://st-listas.20minutos.es/images/2013-05/361062/4017528_640px.jpg?1368287182 (25 Mei 2015)

III.2.2 Format Desain

Buku ilustrasi yang dibuat sebagai media utama akan disajikan dalam ukuran 25 cm x 20,45 cm. Pemilihan ukuran tersebuat dibuat agar keadaan alam yang ada pada Sunda dapat digambarkan terlihat. Untuk bagian isi dari buku, menggunakan kertas *Art* paper. Pemilihan kertas *Art* paper sendiri bertujuan agar buku mudah untuk dibuka pada setiap halamanya.

III.2.3 *Layout*

Layout yang dipergunakan pada buku cerita legenda Sandekala dibuat berdasarkan sebuah buku cerita yaitu dengan tata letak gambar di sebelah kanan yang kemudian diperjelas oleh teks di halaman berikutnya. Penempatan teks di beda halaman dimaksudkan untuk mempermudah anak-anak membaca dan memahami sebuah gambar serta tata letak teks yang berada di tengah sebagai fokus perhatian sekaligus mempermudah dalam hal keterbacaan.



Gambar III.7 Contoh *layout*

Sumber http://digilib.petra.ac.id/jiunkpe/s1/jdkv/2008/jiunkpe-ns-s1-2008-42404226-10012-dongeng_shio-extras3.jpg (25 Mei 2015)



Gambar III.8 Contoh penerapan *layout* pada karya

Sumber. Dokumen pribadi (2015)

III.2.4 Tipografi

Tipografi yang digunakan adalah tipografi yang sesuai dengan tema yang sudah ditentukan. Oleh karena itu penggunaan *font* yang digunakan adalah *Summertime*.

Font ini dipergunakan dalam judul. Sedangkan untuk bagian body teks digunakan *font raspoutine classic.Summertime* dan *Smart kid classic* ini merupakan font yang mampu memperkuat kesan zaman dulu, serta kedua font tersebut dapat dibaca dengan jelas.



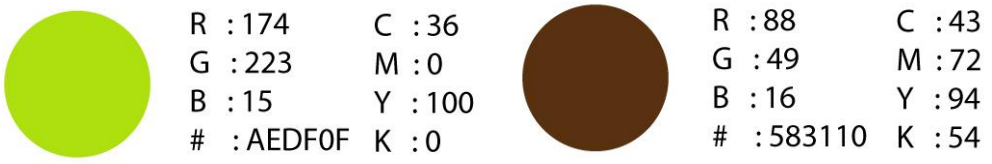
Gambar III.9 font Summertime yang digunakan sebagai judul perancangan Buku cerita
Sumber. Dokumentasi pribadi (2015)

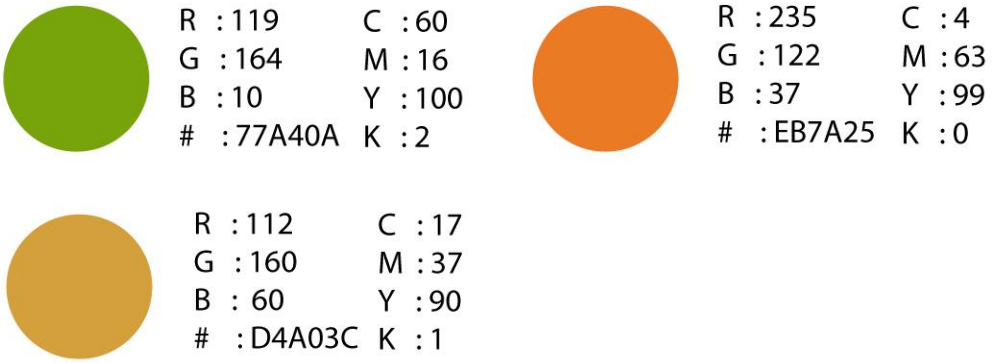


Gambar III.10 font Smart kid yang digunakan sebagai subjudul dan konten perancangan Buku cerita
Sumber. Dokumentasi pribadi (2015)

III.2.5 Warna

Warna yang akan ditampilkan berdasarkan dari warna pada saat matahari akan tebenam atau pada saat waktu senja.





Gambar III.11 Susunan warna yang digunakan dalam perancangan buku

Sumber. Dokumentasi pribadi (2015)

III.2.6 Karakter

Karakter dalam cerita Sandekala ini melibatkan tiga anak- anak dan juga mahluk Sandekala. Referensi karakter berdasarkan karakter dari suku baduy.



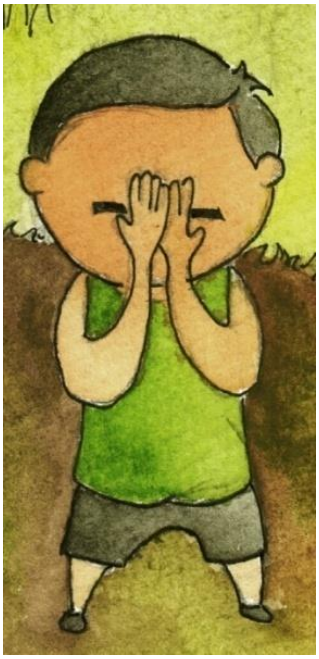
Gambar III.12 Ciri khas pakaian masyarakat anak Sunda

Sumber.

http://petabudaya.belajar.kemdikbud.go.id/nasional/suku_baduy/gb_suku-baduy/3.jpg (18 Juni 2015)

Ato

Seorang anak- anak yang usianya paling muda. Ato memiliki karakter seseorang dengan sifat baik, polos serta selalu mengikuti kedua temannya.



Gambar III.13 Karakter Ato pada Buku cerita

Sumber. Dokumentasi pribadi (2015)

Atong

Seorang anak-anak yang memiliki usia paling tua.



Gambar III.14 Karakter Atong pada Buku cerita

Sumber. Dokumentasi pribadi (2015)

Ageng

Ageng atau dalam bahasa indonesia berarti besar sehingga digambarkan dengan seorang anak yang gendut.



Gambar III.15 Karakter Ageng pada Buku cerita

Sumber. Dokumentasi pribadi (2015)

Sandekala

Sandekala adalah sesosok hantu mahluk tinggi besar yang suka menculik anak-anak.



Gambar III.16 Karakter Sandekala pada Buku cerita

Sumber. Dokumentasi pribadi (2015)