BAB III. STRATEGI PERANCANGAN

III.1 Strategi Perancangan

Pentingnya sebuah strategi perancangan untuk membuat suatu media yang mampu diterima dan sesuai dengan target di masyarakat umum menjadi hal yang intim dalam perancangan sebuah karya. Strategi untuk membuat sebuah media yang menarik dengan mengangkat kearifan lokal budaya Nusantara yang salah satunya berada di masyarakat Sunda menjadi materi cerita yang menarik untuk di angkat pasalnya keberadaan budaya akan kebiasaan *nyeupah seureuh* ini sudah jarang sekali di temukan di masyarakat sekarang dan menjadikannya sesuatu yang asing, di khawatirkan masyarakat sekarang akan asing tentang budayanya sendiri.

Perancangan media dengan mengangkat kearifan lokal yang terkesan jadul atau tidak sesuai dengan jamannya menjadikan strategi tersendiri untuk merubahnya menjadi sesuai dengan jaman sekarang atau bisa dibilang kekinian. Ini bertujuan agar informasi bisa mampu tersampaikan dengan baik dan tepat sasaran, maka dengan adanya perancangan ini diharapkan mampu memberikan solusi dan memberikan media informasi budaya tambahan melalui media buku ilustrasi dengan tema budaya lokal yang dimana sebelumnya masih jarang di temui.

Buku adalah terobosan revolusioner dalam teknologi, tanpa kabel, rangkaian listrik, baterai, tidak ada yang perlu dihubungkan atau dinyalakan. Sangat mudah dijalankan bahkan anak kecilpun dapat mengoperasikan dimana saja. Bahkan sampai duduk di kursi santai dekat perapian. Tetapi cukup canggih sehingga dapat menyimpan banyak informasi.(Maurice J. Elias, Steven E. Tobisa 22 dan Brian S. Friedlander; 2000; 72).

Ilustrasi adalah suatu gambar untuk membantu memperjelas isi buku, karangan dan untuk lebih memperjelas tulisan. Ilustrasi adalah seni gambar yang dipakai untuk memberikan penjelasan akan suatu tujuan atau maksud tertentu secara visual. (Kusrianto, 2007 h.140).

III.1.1 Target Audiens

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di toko buku Gramedia pada tanggal 7 mei 2016 yang dimana target audiense yang di tuju adalah dewasa awal dan juga remaja akhir yang dimana sering membaca buku, dimana tata letak penempatan rak buku dewasa dan juga remaja yang saling berdekatan, ini menjadikan kesempatan yang baik dalam penyampaian informasi kepada dua target audiens utama dan sekunder secara umum.



Gambar III.1 Observasi target audiens penempatan buku dewasa dan juga remaja di toko buku Gramedia Bandung
Dokumentasi Pribadi

Maka Target audiens dari media informasi buku ilustrasi tentang *nyeupah sereuh* ini adalah :

a. Demografis
   - Usia : Remaja akhir 17 – 25 tahun
   - Status Ekonomi : Menengah Keatas
   - Jenis Kelamin : Perempuan
   - Pekerjaan : Pelajar dan mahasiswa

- Warga Negara : Indonesia

Pemilihan target audiens remaja akhir yang kebanyakan adalah pelajar dan mahasiswa menjadi target utama penyampaian pesan ini di lakukan, pasalnya remaja akhir yang mengetahui kebiasaan menyirih hanya sebatas pada penggambaran seorang nenek-nenek. Selain itu juga pada masa inilah masa mereka akan banyak ingin tahu dan informasi akan budaya lokal *nyeupah* bisa dimasukan. Sedangkan status ekonomi menengah keatas dipilih karena media informasi tentang *nyeupah seureuh* yang berupa buku ini menjadi alasan yang dimana biasanya audiens lebih banyak hidup di perkotaan dengan segala perkembangan kehidupannya dan sudah meninggalkan kebudayaannya. Selain itu juga diharapkan masyarakat menengah keatas akan mampu membeli buku ini setelah informasi yang berupa buku ilustrasi tersebut di terbitkan.

b. Psikografis

Media yang akan dibuat ditujukan kepada remaja akhir yang menyukai buku ilustrasi dan menyukai budaya dan juga dewasa awal yang ingin mengenang kembali kebiasaan neneknya dulu, yang sering melakukan menyirih di kebiasaan sehari-harinya.

c. Geografis

Dewasa awal yang berada di Indonesia khususnya di wilayah Jawa Barat. Lebih spesifik lagi di kawasan Bandung yang kebanyakan berada di wilayah perkotaan maupun akses yang dekat dengan perpustakaan daerah maupun toko buku.

d. Target Sekunder

Dewasa awal yang menjadi target sekunder dalam pemberian informasi, biasanya mereka sudah mengetahui akan kebiasaan *nyeupah* sebelumnya yang dilakukan oleh neneknya. Ini menjadiikan penyampaian informasi akan jauh lebih mudah tersampaikan dan tujuan dari pemberian informasi ini untuk mengetahui lebih akan informasi lainnya dan tidak hanya sebatas pada kebiasaan yang dilakukan oleh nenek-nenek, melainkan ada nilai penghormatan dan nilai lain didalamnya.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Stategi pendekatan komunikasi sangatlah diperlukan dalam penyampaian pesan yang bertujuan agar informasi yang disampaikan bisa dengan mudah tersampaikan kepada target audience. Pendekatan komunikasi bisa berdasarkan pendekatan pesan secara visual ataupun secara verbal maupun keduanya yang bertujuan untuk menjadi daya tarik bagi target audience terhadap informasi yang ada di dalam media buku yang di berikan.

Media informasi buku ilustrasi tentang *nyeupah seureuh* ini menggunakan pendekatan komunikasi yang terbagi menjadi dua aspek yang saling berhubungan satu sama lain agar informasi untuk target audience utama dan sekunder bisa mampu tersampaikan kepada keduanya, yang dimana pemilihan konten informasi di kemas dengan cara menggabungkan informasi murni dengan sebuah cerita faksi yang menggambarkan kebiasaan *nyeupah sereuh* di kehidupan sehari-hari khusunya di Jawa Barat.

Menurut Sanjaya Yasin (sepert yang di kutip dari Muharram, 2011), secara garis besar menulis cerita ada 3 jenis. Yaitu menulis fiksi, nonfiksi, dan faksi. Namun strategi yang digunakan dalam buku ilustrasi ini adalah cerita faksi, Faksi (fakta-fiksi) ini memadukan dua jenis menulis fiksi dan nonfiksi, membuat cerita fiksi berdasarkan kisah nyata, membuat fakta menjadi sebuah karya fiksi. Dalam bentuk faksi ini, penulis diperbolehkan menambah “bumbu-bumbu penyedap” agar cerita semakin enak dibaca.

a. Tujuan Komunikasi

   Tujuan komunikasi akan informasi yang dikemas dalam sebuah media buku ilustrasi ini yaitu memberikan informasi tentang budaya kebiasaan atau kearifan lokal yang dimiliki oleh masyarakat Sunda dulu *nyeupah seureuh* yang dimana pengemasan informasi di buat dan disesuaikan dengan target audiens nya agar mampu sesuai dengan jaman sekarang dan mampu diterima

dengan baik oleh target audiense remaja sebagai target utama dan dewasa sebagai target sekunder.

b. Materi Pesan

Buku ini menjelaskan informasi akan menyirih atau *nyeupah seureuh* di masyarakat Sunda dulu yang dimana informasi dikemas dan digabungkan dengan alur cerita perjalanan hidup seseorang yang bernama Safitri secara faksi. Cerita Safitri ini menjelaskan perjalanan hidup Safitri bersama neneknya dari masih kecil hingga dewasa yang dimana dalam kehidupan sehari-harinya menggambarkan kebiasaan menyirih, ditambah dengan kisah cintanya bersama Bujangga seorang lelaki tampan anak kepala suku di negeri tersebut.

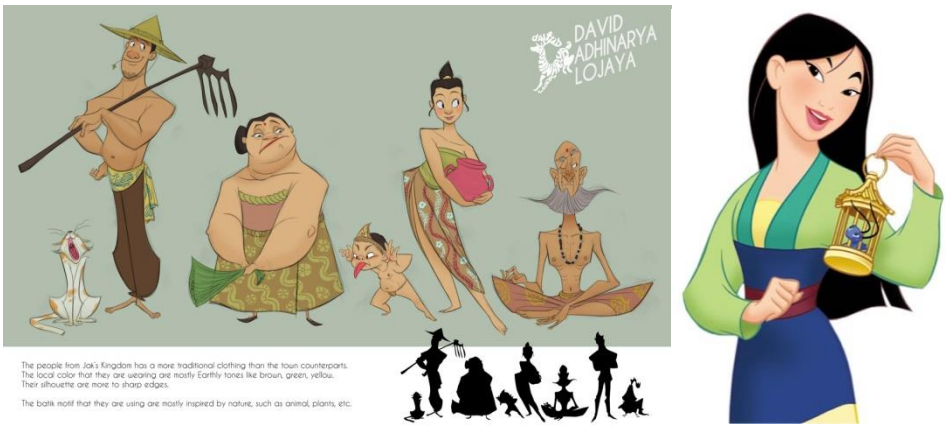
Cerita di buat dengan beberapa babak judul yang menggambarkan setiap kejadian alur cerita dengan penambahan informasi di setiap babak nya yang di selipkan, adapun butir butir materi informasi yang akan disisipkan pada setiap babak cerita yaitu :

- Kuncup Daun Sirih Telah Lahir :
  a. Menjelaskan penjelasan umum akan tanaman sirih
  b. Mengenalkan mantra atau jangjawokan saat menyirih
  c. Menjelaskan kebiasaan menyirih yang dilakukan oleh perempuan dan juga laki-laki
- Buah Pinang Bertemu Dengan Sirihnya :
  a. Bahan-bahan menyirih
  b. Mengenalkan pengaplikasian menyirih di kebiasaan sehari hari yaitu saat berkumpul bersama maupun menyambut tamu yang datang
  c. Cara meraciknya, termasuk alat yang digunakannya
  d. Tanda Penghormatan
- Mengawali Rindu Buah Pinang :
  a. Perjodohan yang berakhir dengan lamaran
  b. Seupaheun sebagai stamina
  c. Menjelaskan kepercayaan masyarakat sunda dulu akan dewa dan dewi
- Babak 4 Wujud Sirih Menjadi Yang Sebenarnya:

a. Menjelaskan sirih yang dipercaya suci
b. Memberikan nilai moral akan pengorbanan

c. Pendekatan Komunikasi Secara Visual

Pendekatan visual yang digunakan adalah gambar ilustrasi pada umumnya yaitu karakter dari Walt Disney, namun disesuaikan dengan gaya pribadi dan juga tentunya disesuaikan dengan target audiens. Sehingga informasi dapat diterima baik oleh target audiens.



(a) *(b)*

Gambar III.2 (a) Referensi karakter karya David Ardinaryas Lojaya, (b) karakter Walt Disney Mulan, Sumber : www.david.lojaya.com,www.disneyprincess.wikia.com

(Diakses tanggal (a) 25 februari 2016, (b) 2 Juni 2016)

d. Pendekatan Komunikasi Secara Verbal

Komunikasi verbal yang digunakan secara keseluruhan adalah bahasa Indonesia, karena disesuaikan dengan target audiens adalah orang Indonesia. Bahasa dalam judul babak menggunakan bahasa yang sedikit simbolis atau perumpamaan, karena disesuaikan dengan target remaja akhir yang dimana bahasa yang digunakan mampu menunjukan kesan puitis dan tidak terlalu kekanak-kanakan. Namun meskipun seperti itu pengemasan bahasa secara umum menggunakan bahasa yang tidak terlalu baku dan menggunakan bahasa sehari-hari sehingga mudah di mengerti dan informasinya bisa tersampaikan dengan baik kepada target audiens.

III.1.3 Strategi Kreatif

Upaya untuk mengemas informasi menjadi sebuah media yang diharapkan mampu tersampaikan dan sesuai dengan target audiens tentunya perlu strategi kreatif didalamnya, karena jika hanya berupa informasi murni saja kemungkinan belum cukup menarik untuk dinikmati dan tersampaikan informasinya dengan baik, maka diambilah media berbentuk buku ilustrasi.

Dalam konten media tersebut dibuatlah sebuah informasi yang dikemas kedalam sebuah alur cerita penggambungan fakta berupa informasi murni dan juga fiktif berupa cerita yang dibuat sesuai dengan imajinasi pribadi, tujuan pembuatan cerita ini pada dasarnya merupakan pengemasan informasi murni yang di buat agar lebih menarik dan menghibur bagi pembaca dan juga diharapkan akan menjadi solusi bagi target aundiens untuk mampu menerima informasi budaya lokal dengan baik. Selain itu juga penggunaan ilustrasi yang menggambarkan akan kejadian dari setiap informasi yang di berikan akan mampu membuat pembaca lebih intetaktif dan membayangkan kejadian yang sebenarnya pada masa lalu.

Dalam strategi kreatif ini isi dari buku tersebut antara lain berupa informasi yang digabungkan dan dikemas dalam empat bab berupa babak yang memiliki konten saling bersangkut paut satu sama lainnya. Untuk mengembangkan informasi tersebut maka dibuatlah sebuah *storyline* dan siap untuk disusun.

a. Sinopsis

   Buku ini menjelaskan informasi akan menyirih atau *nyeupah seureuh* di masyarakat Sunda dulu yang dimana informasi dikemas dan digabungkan dengan alur cerita perjalanan hidup seseorang yang bernama Safitri secara fantasi. Negeri diatas daun sirih merupakan sebuah negeri di suatu daerah yang masih kental memegang adat istiadatnya, negeri yang masih memegang kepercayaannya akan adanya dewa dan dewi terutama dewi Sri, yaitu dewi tanaman dan kemakmuran.

Cerita informasi ini menjelaskan perjalanan hidup Safitri seorang wanita yang hidup bersama neneknya dari masih kecil hingga dewasa yang dimana dalam kehidupan sehari-harinya menggambarkan kebiasaan menyirih dan pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari ditambah dengan kisah cintanya bersama Bujangga, seorang lelaki tampan anak ketua adat di negeri tersebut.

b. *Storyline*

Storyline merupakan tahap selanjutnya dari pengembangan sinopsis yang dimana konten dibagi bagi menjadi beberapa halaman buku diantaranya :

- Babak 1 Kuncup Daun Sirih Telah Lahir :
  a. Menjelaskan penjelasan umum akan tanaman sirih :
     Halaman 1 : Nuansa rumah Ma Undi
     Halaman 2 : Nama latin daun sirih
     Halaman 3 : Spesifikasi daun sirih (Tangkai, Daun, Bunga)
  b. Mengenalkan mantra atau jangjawokan saat menyirih
     Halaman 4 : Ma Undi sedang menyisir Safitri
     Halaman 5 : Narasi Cerita dan Penjelasan jangjawokan
  c. Menjelaskan kebiasaan menyirih yang dilakukan oleh perempuan dan juga laki-laki
     Halaman 6 : Ma Undi dan Safitri Tertawa bersama
     Halaman 7 : Penjelasan dan narasi cerita
- Babak 2 Buah Pinang Bertemu Dengan Sirihnya :
  a. Bahan-bahan menyirih
     Halaman 8-9 : Pagi hari ketika Safitri membuka jendela dan narasi cerita
     Halaman 10-13 : Bahan menyirih dan penjelasannya (Sirih, Pinang, Kapur, tembakau, dan bahan tambahan Daun saga, cengkih, kapolaga, kulit nemo)
     Halaman 14-15 : Safitri pergi ke pasar dan narasi cerita
  b. Mengenalkan pengaplikasian menyirih di kebiasaan sehari hari yaitu saat berkumpul bersama maupun menyambut tamu yang datang

Halaman 16-17 : Safitri pulang dari pasar dan dipanggil untuk berkumpul dengan temannya

c. Cara meraciknya, termasuk alat yang digunakannya
   Halaman 18-19 : Safitri meracik seupaheun dan narasi
   Halaman 20 : Resep dan cara meracik
   Halaman 21-23 : Alat nyeupah (Tempolong, kacip, tempat nutug)
d. Tanda Penghormatan
   Halaman 24-25 : Safitri menyambut tamu

- Babak 3 Mengawali Rindu Buah Pinang :
  a. Perjodohan yang berakhir dengan lamaran
     Halaman 26-27 : Bujangga melamar Safitri dengan Seupaheun
     Halaman 27: informasi
  b. Bencana melanda negeri
     Halaman 28-29 : Ladang sirih hancur, Safitri dan Nenek bersedih
  c. Seupaheun sebagai stamina
     Halaman 30-31 : Bujangga dan Safitri berpamitan dan diberikan seupaheun
  d. Menuju patung dewi Sri
     Halaman 32-33 : Sampai di patung dewi Sri
     Halaman 34 : Narasi penjelasan kepercayaan Sunda dulu
     Halaman 35: Safitri mengajak Bujangga pulang dan dewi Sri pun muncul

- Babak 4 Wujud Sirih Menjadi Yang Sebenarnya:
  a. Halaman 36-37 : Safitri memeluk bujangga dan dengan perlahan menghilang
  b. Halaman 38-39 : Bujangga kembali sambil membawa sirih suci dan melihat nenek menangis
  c. Halaman 40-41 : Sirih yang tumbuh dengan cepat dan membentuk wujud Safitri
  d. Halaman 42 : Nenekpun memeluk Safitri dan beberapa warga yang tunduk atas pengorbanannya.

c. Storyboard

Storyboard merupakan tahap selanjutnya setelah storyline perhalaman di buat, pada tahap ini dimulai visualisasi atau penggambaran dari setiap pesan yang akan di sampaikan, yang dimana storyboard dibuat hanya sebatas sketsa saja beserta keterangan lainnya



Gambar III.3 *Storyboard*
Dokumentasi Pribadi

III.1.4 Strategi Media

Untuk memberikan informasi budaya lokal akan tradisi *nyeupah sereuh* maka dengan pemilihan media buku ilustrasi menjadi solusi utama dalam memberikan informasi kebiasaan *nyeupah sereuh* dari konten bahan-bahan, maupun pengaplikasiannya dalam kegiatan sehari-hari seperti penghormatan dan lainnya. Pengemasan informasi dikemas melalui cerita faksi agar lebih menarik target audiense sehingga pembaca tidak terlalu bosan dengan terlalu banyak konten tulisan didalamnya.

Buku ilustrasi menjadi media utama karena buku ilustrasi cukup jarang dilihat dari penjualan buku untuk kategori dewasa, kebanyakan buku yang beredar di Gramedia kebanyakan memiliki konten foto dalam pengemasan informasinya, maka dari itu buku ilustrasi menjadi solusi baru untuk menarik perhatian audiense.

Adapun media pendukung lain yang mampu menarik untuk media utama *nyeupah seureuh* diantaranya :

a. Tahap Informasi

- *Flyer*

  Media ini bertujuan untuk memberikan detai informasi dan sifatnya personal. Dalam penyebarannya media ini sifatnya luas.

- Poster A3

  Poster dijadikan sebagai media informasi yang bertujuan untuk mengajak audiens baik primer maupun sekunder.

- *X-banner*

  Media ini bertujuan untuk memberikan informasi untuk menarik perhatian audiens dengan ukuran yang lebih besar den di tempatkan di tempat penjualan buku.

b. Tahap Pengingat

  Gimmick bertujuan untuk membuat audiens ingat akan media utama dan informasi *nyeupah sereuh*, media inti bertujuan sebagai hadiah bagi pembeli buku agar lebih menarik perhatian pembelian buku tersebut.

- *Sticker*

  Selain sebagai hadiah untuk audiense, media ini juga berguna sebagai media penyebar informasi untuk menarik perhatian audiens lainnya.

- Gantungan

  Media ini juga sama halnya dengan *sticker*, bisa membantu dalam penarik perhatian menuju media utama. Gantungan menjadi bonus tambahan dari media utama

- Baju

Media baju sebagai penarik perhatian untuk membeli media utama mejadi media pendukung tambahan dan juga media penarik perhatian untuk promosi

- *Tote Bag*

  Media ini bisa digunakan oleh semua kalangan, baik target audiens utama maupun sekunder yang dimana sering membawa barang-barang ketika berpergian. Media ini dijadikan sebagai souvenir dari pembelian media utama.
- Buku catatan

  Media ini digunakan untuk memenuhi kebutuhan audiens, yang dimana sering mencatat.

III.1.5 Strategi Distribusi

Dengan pemilihan media utama buku ilustasi menjadikan penyebaran informasi akan budaya lokal *nyeupah sereuh* yang bekerjasama dengan Gramedia dan beberapa toko buku terkenal lainnya, ini disesuaikan dengan segmentasi geografis dari target audiens.

Berikut jadwal pendistribusiannya:

Tabel III.1 Tabel distribusi media tahun 2016

MEDIA	AGUSTUS	SEPTEMBER	OKTOBER	TEMPAT PENYEBARAN
Media Utama				

a	Buku Ilustrasi *Nyeupah Seureuh*													Media utama di terbitkan dan di sebar di toko buku Gramedia selama bulan Agustus s/d Oktober 2016
Media Pendukung		**AGUSTUS**				**SEPTEMBER**			**OKTOBER**				**TEMPAT PENYEBARAN**
Media informasi													
a	Flyer												Disebar saat pengunjung toko buku datang
b	Poster												Depan Toko Buku
c	X-Banner												Depan Toko Buku dan tempat rak penjualan buku
Media Pengingat													**CARA DI BAGIKAN**
a	Sticker												Gratis untuk kedua paket penjualan
b	Gantungan												Gratis hanya untuk paket istimewa hanya di bulan Oktober
c	Baju												Gratis hanya untuk paket istimewa hanya di bulan Agustus

d	Buku Catatan													Gratis hanya untuk paket istimewa hanya di bulan September
e	Tote Bag													Gratis hanya untuk paket istimewa sebagai kemasan buku

Untuk menyesuaikan dengan kapasitas pembeli maka penjualan buku ilustrasi *nyeupah sereuh* akan dibagi menjadi dua kategori penjualan, yaitu :

- Paket Ekonomis

  Seperti pada hal umumnya untuk pembelian buku ilustrasi *nyeupah sereuh* hanya akam mendapatkan buku dan juga hadiah stiker yang berada di dalam buku tersebut.
- Paket Istimewa

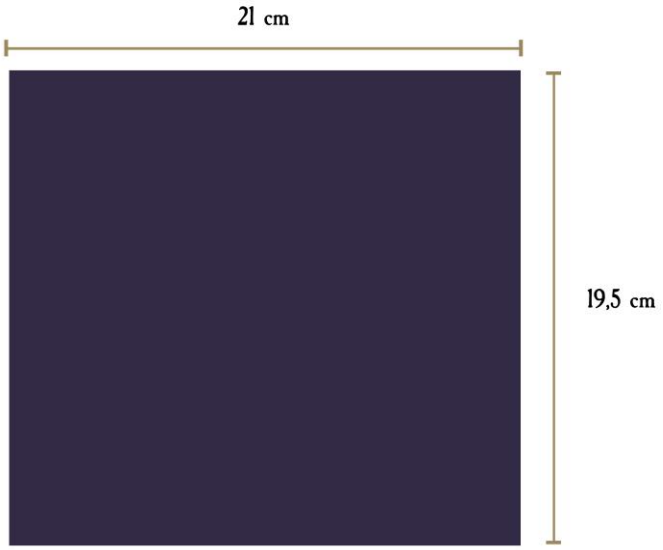
  Paket istimewa dibuat agar lebih menarik perhatian pembeli yang dimana jika membeli buku ilustrasi ini, maka pembeli akan mendapatkan buku dengan *hard cover* dan juga media pendukung tambahan selain stiker seperti *tote bag* untuk menyimpan buku tersebut dan juga souvenir lainnya yang disesuaikan dengan bulan distribusi buku yaitu berupa kaos, buku catatan, dan gantungan kunci. Harga yang di berikan tentunya lebih mahal dari harga paket ekonomis.

III.2 Konsep Visual

Untuk mengemas media informasi yang lebih menarik tentunya sangat penting konsep visual yang bertujuan agar informasi tersebut tersampaikan dengan baik. Maka dalam buku ilustrasi *nyeupah sereuh* ini penggayaan visual menggunakan gaya pribadi dan juga gaya *Walt Disney* sebagai gaya ilustrasi yang sudah umum di masyarakat, sehingga informasi akan lebih mudah dikenal dan di ingat oleh audiens.

III.2.1 Format Desain

Buku ilustrasi tentang *nyeupah sereuh* akan dibuat dengan ukuran 21 cm x 19,5 cm dengan 43 halaman isi. Ukuran ini di sesuaikan dengan kebiasaan audiens yang sering membaca buku katalog dan juga buku ilustrasi lain pada umumnya, ini menjadi strategi kreatif tersendiri sehingga pembaca akan lebih nyaman membaca dan melihat visual yang tidak melelahkan mata, juga akan mudah dibawa kemana-mana.



Gambar III.4 Ukuran buku

III.2.2 Tata Letak (Layout)

Dengan pemilihan tata letak yang di dominasi oleh visual yang dimana 60-70% visual dan selebihnya adalah tulisan menjadikan pembaca tidak jenuh dengan terlalu banyak konten bahasa dan pentingnya tata letak yaitu bertujuan agar pembaca lebih nyaman saat membaca dan membuat elemen visual dan juga verbal menjadi lebih komunikatif selain itu juga semua tata letak buku dibuat *spread page* yang dimana kedua halaman bersatu menjadi satu tampilan. Penempatan layout di kategorikan menjadi tiga jenis dalam dua halaman buku, yaitu penempatan tulisan hanya di bagian kiri saja, penulisan hanya di bagian kanan

saja, dan yang ke tiga penulisan atau konten isi menempati kedua halaman kiri dan kanan.

Adapun penempatan tata letak yang akan ada di buku ilustrasi *nyeupah seureuh*, sebagai berikut :



(a) Tata letak buku teks di kiri sudut atas



(b) Tata letak buku teks di kanan bagian tengah



(c) Cara membaca buku ilustrasi dari kiri ke kanan

Gambar III.5 *Layout*

III.2.3 Tifografi

Penggunaan jenis huruf yang sesuai merupakan salah satu strategi yang penting dalam konten sebuah buku, ini bertujuan agar pembaca dapat menikmati buku dengan nyaman dan juga akan membantu penyampaian pesan yang akan di sampaikan.

III.2.3.1 Tifografi Judul

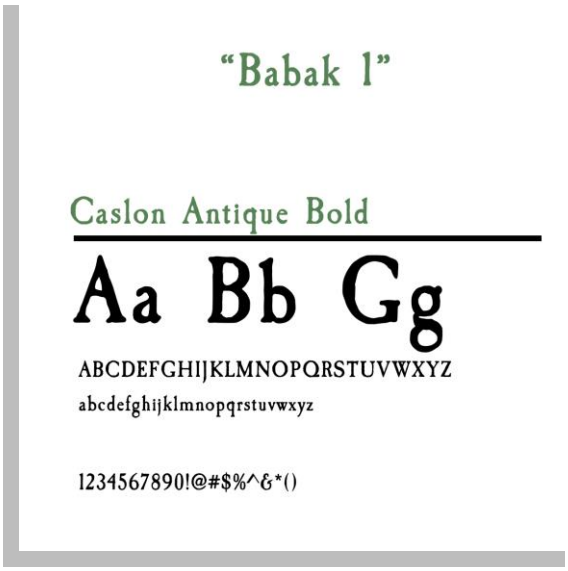
Tipografi yang digunakan dalam judul ilustrasi buku *nyeupah sereuh* ini adalah *"Upakati Regular"*, pemilihan font disesuaikan dengan tema buku yang mengangkat budaya sehingga font terlihat seperti tulisan bahasa kuno.



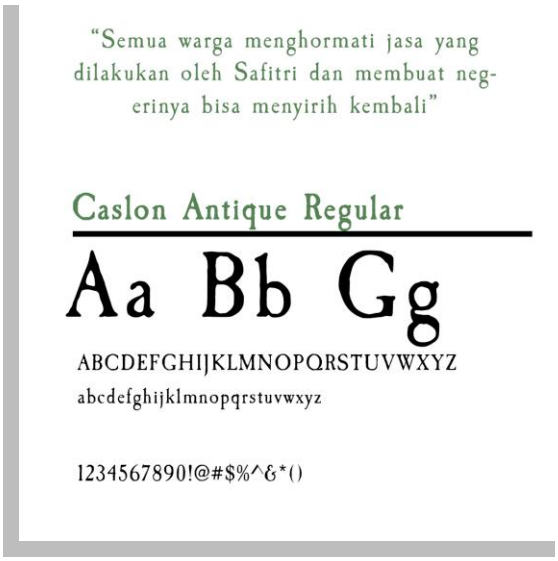
Gambar III.6 Penggunaan font Upakarti pada Judul buku ilustrasi

III.2.3.2 Tifografi Sub Judul dan Isi Teks

Untuk penulisan Sub judul dan isi teks marasi menggunakan jenis font *"Caslon Antique"* karena huruf ini memiliki keterbacaan yang cukup nyaman. Untuk penulisan sub judul pada babak menggunakan font *bold* dan untuk isi teks menggunakan font *regular.*



Gambar III.7 Jenis huruf Tebal *Caslon Antique* yang digunakan untuk sub judul



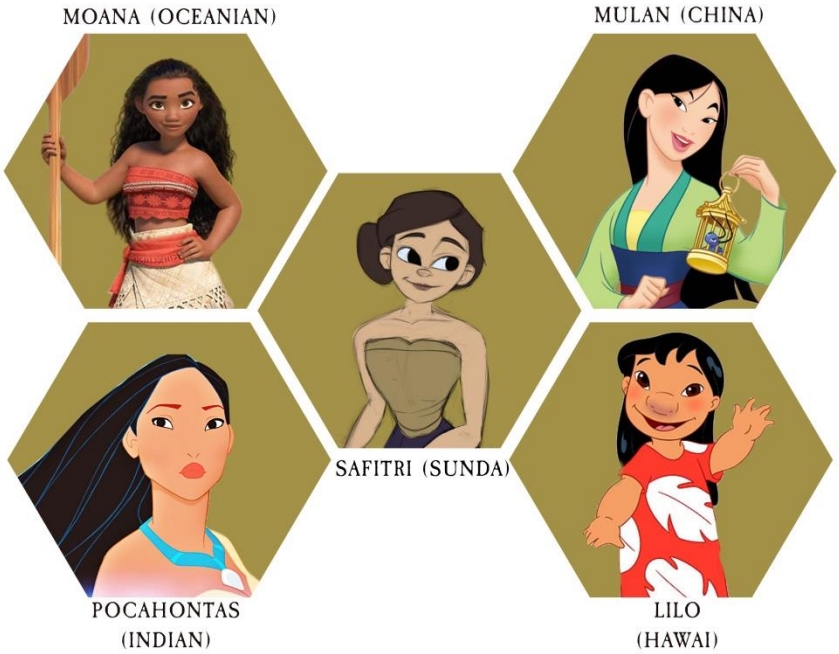
Gambar III.8 Jenis huruf regular *Caslon Antique* yang digunakan untuk isi teks

III.2.4 Studi Ilustrasi

Gaya ilustrasi disesuaikan dengan target audiens yang menggunakan gaya ilustrasi umum yaitu Walt Disney tanpa terlihat kekanak-kanakan, ini bertujuan agar buku lebih mudah menarik dan juga dapat diterima dengan baik di masyarakat. Karakter yang berada di Walt Disney menjadi strategi kreatif tersendiri untuk membangun minat audiens, karena karakter Disney merupakan karakter yang sudah sangat melekat di masyarakat seperti halnya pembangunan karakter Disney yang mengangkat latar belakang budaya, misalnya karakter Mulan, Pocahontas, Lilo, dan Moana yang akan tayang selanjutnya.

III.2.4.1 Studi Karakter

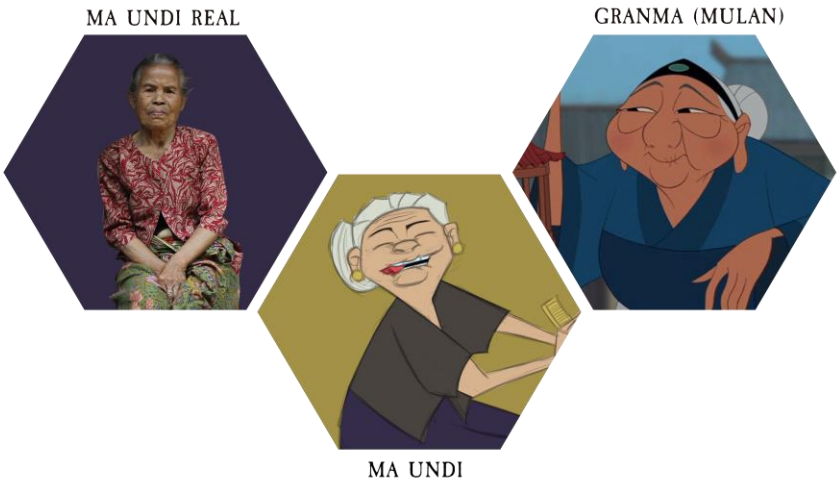
Tokoh utama dalam buku cerita ini adalah Safitri. Safitri adalah seorang wanita yang ramah, periang, dan rela berkorban.



Gambar III.9 Studi karakter tokoh utama Safitri

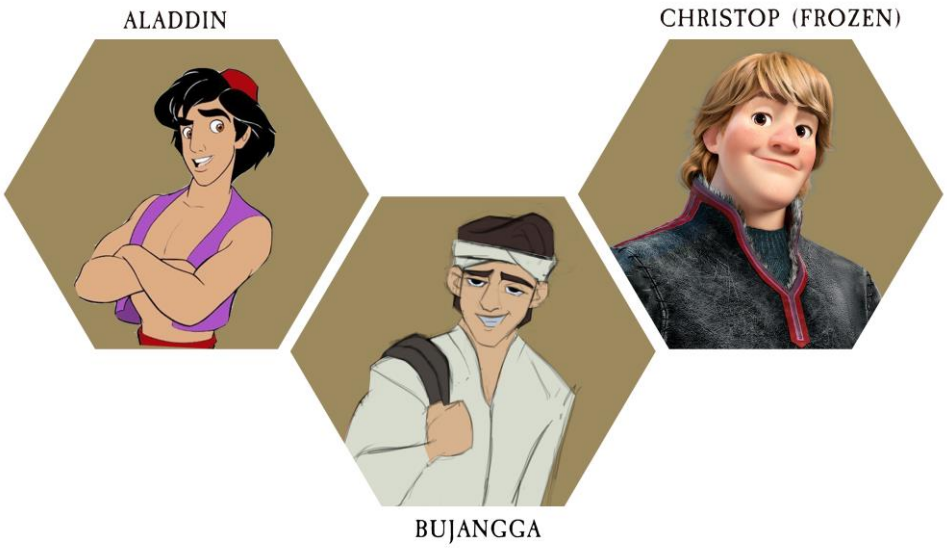
Karakter kedua yang muncul dalam buku ilustrasi adalah tokoh ma Undi yang terinsfirasi dari nama asli ma Undi, nenek asal kampung Naga dan juga karakter

Grandma pada film Mulan. Sifat ma Undi adalah sosok nenek yang humoris dan juga sangat ramah. Penggambaran ma Undi terinsfirasi dari nenek yang ada di Kampung Naga yang bernama Ma Undi yang kebiasaan sehari-harinya yaitu sering menyirih.



Gambar III.10 Studi karakter Ma Undi

Karakter pendukung lainnya adalah tokoh Bujangga, yang dimana pembangunan karakter di butuhkan untuk penyampaian isi pesan dan juga pembangunan karakter tkoh utama cerita. Bujangga adalah kekasih Safitri yang sabar dan juga baik hati, Bujangga adalah anak dari ketua adat di negeri tersebut.

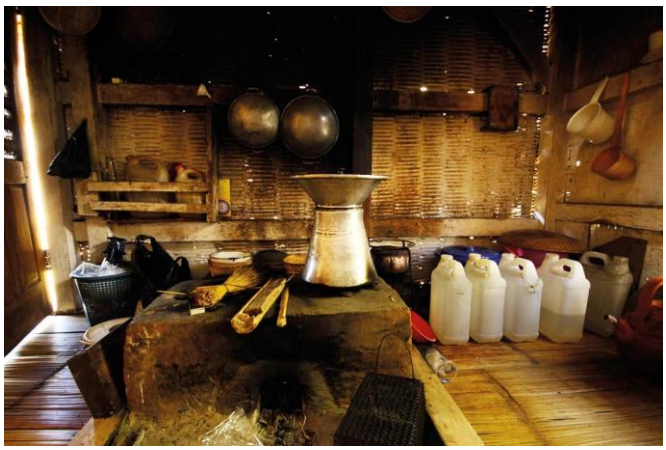


Gambar III.11 Studi karakter Bujangga

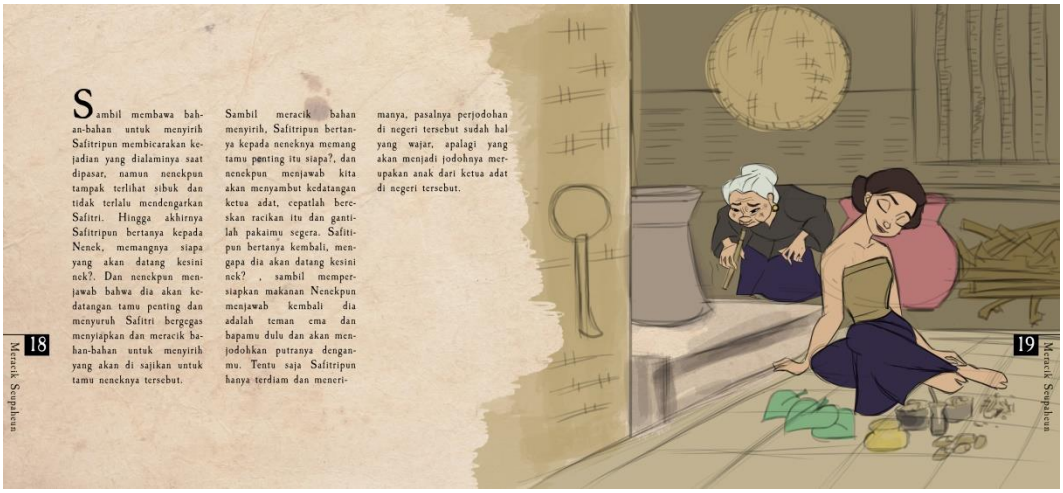
III.2.4.2 Studi Lokasi

Ada beberapa lokasi yang akan muncul dalam buku ini yang bertujuan untuk membangun nuansa Sunda di jaman dulu yang dimana terlihat dari bangunan tempat tinggal, gunung, dan nuansa rumah. Lokasi dipilih berdasarkan hasil wawancara budayawan Sunda akan pembangunan nuansa Sunda dulu seperi apa.

Berikut contoh studi lokasi yang dijadikan lokasi pembangunan nuansa Sunda jaman dulu :



Gambar III.12 Referensi setting lokasi dalam rumah
Sumber: http://clara-indonesia.com/wp-content/uploads/2015/09/IMG_0661.jpg
(Diakses pada 19/06/2016)



Gambar III.13 Contoh penggambaran lokasi

III.2.4.3 Studi Properti

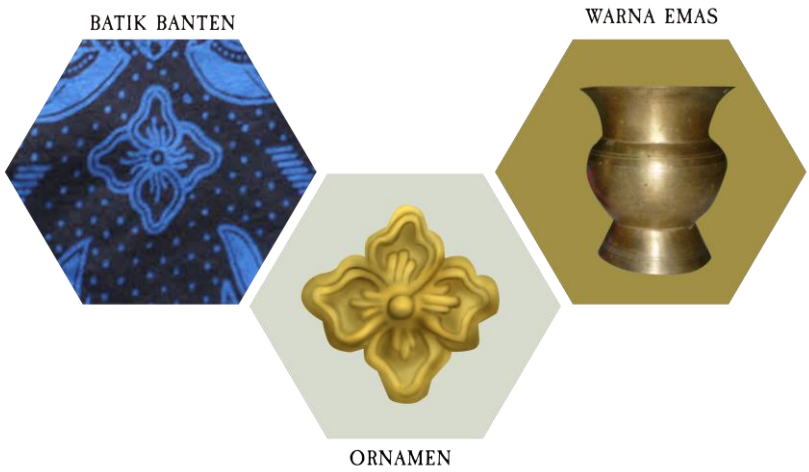
Properi yang digunakan di dalam buku ilustrasi ini adalah benda-benda untuk menyirih baik dari bahan-bahannya maupun alat yang digunakan.

Berikut properti yang digunakan dalam buku ilustrasi *nyeupah seureuh*:



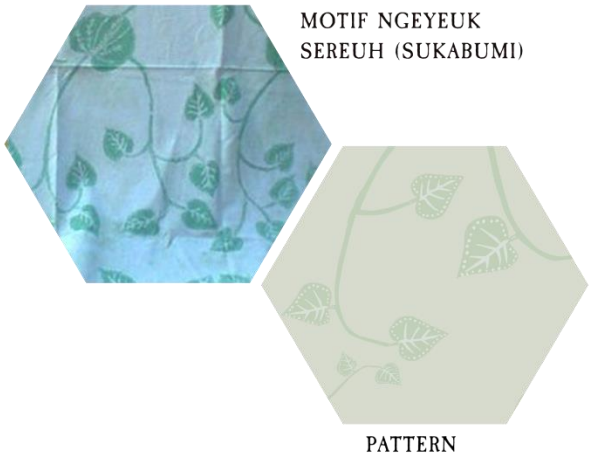
Gambar III.14 Studi Barang

Adapun beberapa ornamen yang terinsfirasi dari motif Baduy dan di satukan dengan warna emas kuningan pada tempolong. Penggambaran motif yang di ambil dari masyarakat Baduy bertujuan agar simbolisasi dari masyarakat Sunda dulu tebih terlihat, dan juga penggambaran warna emas yang diambil karena kebanyakan ornamen yang ada di peralatan Sunda dulu terbuat dari kuningan yang berwarna emas, ini bermaksud agar nuansa yang di bangun lebih terihat kuno dan juga tanpa menyampingkan kekinian.



Gambar III.15 Studi Ornamen

Untuk membuat nuansa Sunda agar lebih tercermin dalam pencitraan isi buku maka dibuatlah motif *pattern* dalam beberapa *background* isi buku, yang dimana motif disesuaikan dengan daun sirih dan mengambil motif *ngeyeuk seureuh* di daerah Sukabumi Jawa Barat.

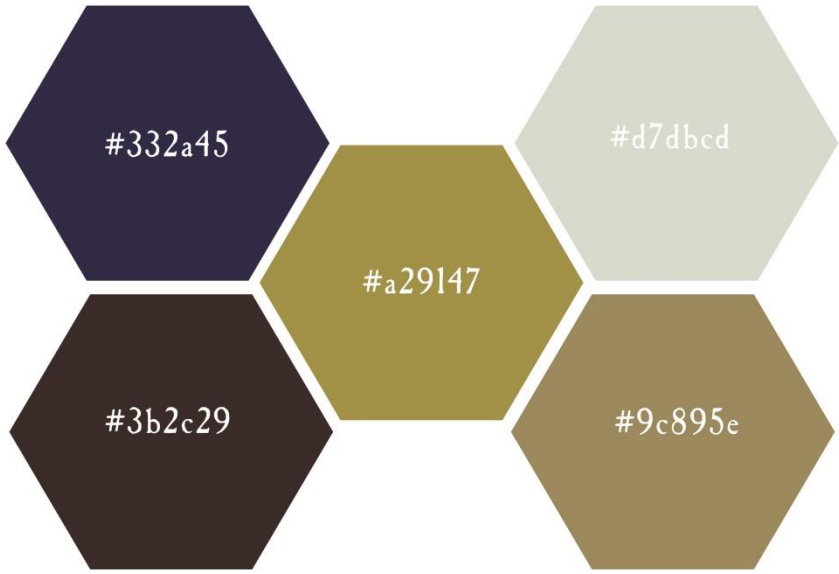


Gambar III.16 Studi Motif

III.2.4.4 Studi Warna

Karena target audiens adalah remaja akhir yang dimana pewarnaan pada karakter disney identik dengan warna-warna yang begitu cerah, maka daripada itu pewarnaan pada buku ilustrasi *nyeupah seureuh* ini, sedikit disesuai dengan unsur budaya Sunda yang dimana warna lebih mengacu pada warna-warna alam seperti coklat, hijau, kuning dan sebagainya.

Berikut adalah warna-warna yang muncul pada buku ilustrasi *nyeupah seureuh* ini



Gambar III.17 *Pallete* warna

Adapun arti warna yang ada dalam buku ilustrasi ini menurut Dr. I Komang, Dkk adalah sebagai berikut :

- Kuning : Kehidupan, kemuliaan
- Hijau : Kesuburan
- Ungu : Romantis
- Putih : Laki-laki, harum, hidup, terang.