BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Strategi adalah siasat yang direncanakan dengan sebaik mungkin sehingga dalam sebuah pembuatan sesuatu akan berjalan dengan baik dan akan tepat sasaran. Dalam hal ini adalah membuat solusi media yang menarik tentang intisari cerita dari salah satu fenomena budaya di masyarakat Sunda, yaitu *pamali*. Perancangan media akan menggunakan pendekatan yang mudah diterima oleh masyarakat. Unsur budaya juga diharapkan bisa menjadi salah satu jati diri dari suatu kebudayaan tersebut sehingga kebudayaan tidak akan tergerus oleh perkembangan jaman. Dengan adanya perancangan ini diharapkan bisa menyumbang sebuah media berupa buku cerita bergambar yang mengangkat tema budaya lokal di budaya Sunda khususnya tentang *pamali* yang sebelumnya masih jarang ditemui.

III.1.1 Target Audiens

Target Audiens dari media informasi buku cerita tentang pawang hujan ini adalah sebagai berikut:

a. Demografis
   - Usia : Anak 7-12 tahun
   - Status Ekonomi : Menengah
   - Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
   - Pekerjaan : Pelajar
   - Pendidikan : Sekolah Dasar
   - Warga Negara : Indonesia

Target Audiens dengan status ekonomi menengah dipilih karena media informasi tentang *pamali* ini cocok untuk diinformasikan kepada kalangan menengah karena biasanya lebih banyak berkembang diperkotaan dan pinggiran kota. Dan juga memiliki harga yang murah sehingga daya beli

target bisa dicapai. Tingkatan demografis tersebut dipilih karena pelajar pada status ekonomi menengah cenderung meluangkan waktu dan finansialnya untuk mencari wawasan baru dan hiburan.

b. Psikografis

Media yang akan dibuat ditujukan kepada anak yang menyukai cerita fantasi dan kehidupan sehari-hari.

c. Geografis

Anak yang berada di Kota Bandung khususnya wilayah perkotaan.

d. Target Sekunder

Target sekunder dari buku cerita ilustrasi pawang hujan ini adalah para orang tua dari anak yang suka mengunjungi toko buku dan mall.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Dalam suatu penyampaian informasi dibutuhkan strategi untuk pendekatan komunikasinya agar mudah dimengerti oleh terget audiens. Penyampaian komunikasi bisa berupa komunikasi secara verbal maupun visual, bisa juga dengan keduanya. Pendekatan tersebut diharapkan memberikan ketertarikan kepada target audiens dengan komunikasi yang disajikan dalam media.

Pendekatan yang digunakan dalam media informasi tentang *pamali* adalah informasi yang dikemas melalui cerita berisikan tentang *pamali* yang sampai saat ini masih dipercayai, khususnya pada daerah Jawa Barat.

a. Tujuan Komunikasi

Memberikan informasi tentang aspek budaya, yaitu keberadaan *pamali* dengan cara pendekatan komunikasi yang akan lebih bisa diterima oleh anak-anak. Dan mengenalkan unsur-unsur budaya Sunda yang berkaitan dengan *pamali*. Sehingga dengan pendekatan tersebut, *pamali* bukan hanya sebagai

salah satu budaya dan kearifan lokal saja, diharapkan *pamali* tidak dianggap sebagai hal tabu saja dan menjadi sebuah warisan dari kebudayaan Sunda dan sebagai salah satu kebudayaan yang ada di Indonesia.

b. Materi Pesan

Butir-butir materi pesan yang akan disampaikan adalah sebagai berikut:

- Nilai-nilai yang terkandung dalam *pamali*.
- *Pamali* masih digunakan hingga saat ini.
- Penyajian cerita dilengkapi dengan unsur nilai pendidikan

c. Pendekatan Visual

Berdasarkan dari target sasaran utama adalah anak usia 7-12 tahun, maka pendekatan visual pada perancangan media informasi yaitu dengan visual yang mudah diterima dan memiliki daya tarik bagi anak-anak serta dapat dipahami dengan baik oleh anak tersebut. Gaya visual yang digunakan adalah ilustrasi. Karena sesuai dengan media yang akan dibuat berupa buku cerita, karena pada dasarnya para anak-anak lebih menyukai ilustrasi yang kaya akan warna dan gambar dibanding hanya dengan tulisan saja. Tetapi ilustrasi tersebut ditambahkan penjelasan berupa cerita terhadap makna dari *pamali* itu sendiri.

Gaya gambar dalam ilustrasi yang digunakan tidak akan terlalu rumit, sederhana, namun sesuai dengan gambar anak yang dapat diterima dan mudah dimengerti oleh para anak ketika melihatnya.

Referensi yang digunakan untuk gaya visual dan karakter mengambil dari buku cerita bergambar “Petualangan Qonita”



Gambar.III.1 Buku Cerita Bergambar “Petualangan Qonita”

Sumber : Pribadi

d. Pendekatan Verbal

Pada perancangan buku cerita yang informatif mengenai nilai-nilai edukasi, moral dan kepercayaan yang terkandung dalam pamali di masyarakat Sunda, terdapat informasi yang harus disampaikan mengenai makna dibalik *pamali* tersebut. Teknik informasi pada buku cerita ini menggunakan bahasa yang sederhana, tidak rumit namun juga sesuai dengan bahasa yang digunakan sehari-hari oleh para anak. Hal ini bertujuan agar para anak mengerti maksud dari penjelasan buku cerita tersebut, sehingga penjelasan dari buku tersebut lebih mudah dicerna dan diterima oleh para anak karena penggunaan bahasa sehari-hari yang tidak asing bagi mereka, dan juga anak tidak menganggap *pamali* sebagai larangan atau pantangan saja, tetapi terdapat makna moral dan kepercayaan dari sebuah *pamali.*

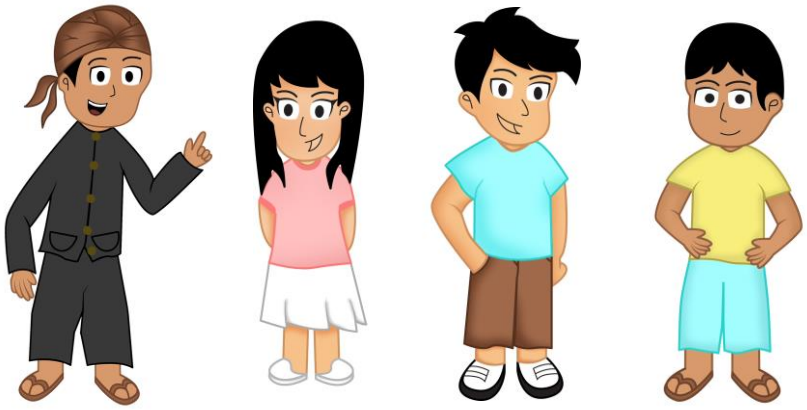
III.1.3 Strategi Kreatif

Pendekatan kreatif yang akan dilakukan adalah penyampaian informasi dengan cerita bergambar. Dalam cerita tersebut menjelaskan di masyarakat Sunda orang tua mengajarkan anak melalui *pamali* dan cerita tersebut diceritakan kembali berdasarkan pengalaman dari tokoh yang ada pada buku cerita tersebut. Juga di jelaskan nilai-nilai yang terkandung dalam *pamali* tersebut. Penggabungan berbagai media sebenarnya dapat membantu untuk membuat buku cerita yang memiliki daya tarik yang berbeda dengan buku lainnya. Isi cerita akan disampaikan dan mudah dimengerti oleh anak, isi cerita tersebut bersifat informatif yang sesuai dengan kehidupan yang terjadi di masyarakat Sunda, sehingga para anak akan tertarik dan mengingat apa yang disampaikan oleh isi cerita dari buku cerita tersebut. Dengan begitu diharapkan anak-anak dengan membaca buku ini bukan hanya mengenal makna dan nilai yang terkandung dalam *pamali,* tetapi *pamali* tersebut memiliki unsur yang terkait satu sama lain dengan kebudayaan yang diwariskan dari para leluhurnya.

a. Gaya Ilustrasi

   Gaya ilustrasi yang digunakan lebih sederhana, tidak terlalu rumit dan tidak juga realis atau yang biasa dikenal dengan gaya ilustrasi kartun. Gaya gambar disesuaikan dengan anak-anak yang menyukai ilustrasi bergaya kartun.

   Berikut adalah gaya gambar penulis:



Gambar III.2 Gaya Gambar yang Digunakan Dalam Buku Cerita Bergambar Tentang Pamali.

Sumber: Pribadi

III.1.4 Strategi Media

Media yang digunakan untuk strategi media adalah buku cerita bergambar yang berisi tentang nilai-nilai yang terkandung dalam *pamali*. Informasi akan disampaikan dan dikemas melalui cerita tentang kehidupan sehari-hari yang bisa menarik minat target audiens untuk membacanya, dan agar buku cerita ini dapat diterima dan dilihat oleh para anak.

a. Media Utama

Media utama yang terpilih adalah buku ilustrasi adalah media informasi yang sederhana, dan dapat dilihat dan dibaca kapan saja, media pemasaran buku ilustrasi tersebut adalah di toko-toko buku, seperti Gramedia, Gunung Agung, Togamas atau toko-toko buku lainnya. Target utama pemasaran buku cerita ini adalah anak-anak, tetapi juga ditujukan kepada target sekunder yaitu para orang tua. Karena jika hanya ditujukan untuk anak-anak saja, anak-anak kemungkinan tidak akan tertarik dengan hal-hal yang tabu seperti *pamali.* Anak-anak juga tidak akan mencari buku yang tidak sesuai dengan keinginannya, anak-anak cenderung membeli buku yang bergambar, seperti buku cerita bergambar, komik dan lain-lain. Oleh karena itu, tujuan orang tua membeli buku ini adalah buku ilustrasi ini bisa diberikan orang tua kepada anaknya supaya anak tersebut mengetahui hal-hal yang seperti *pamali.* Media pemasaran buku cerita ini memang di Kota Bandung dan isi cerita buku cerita ini tentang kebudayaan Sunda, akan tetapi buku ini tidak hanya ditujukan untuk masyarakat Sunda saja, tetapi masyarakat dari kebudayaan lain juga bisa membaca buku ini. Sehingga kebudayaan lain bisa mengetahui kebudayaan yang ada di masyarakat Sunda.

b. Media Pendukung

Media pendukung adalah media yang berfungsi untuk memperkuat media utama. Media pendukung yang akan digunakan yaitu :

1. Tahap Informasi
    - Flyer

      Media yang bisa memberikan detail informasi dan bersifat personal. Terlebih lagi media ini bersifat luas dalam penyebarannya.
    - Poster A3

      Poster yang berisikan untuk menarik perhatian yang bersifat mengajak baik dari target audiens primer maupun sekunder.
    - X-Banner

      Dipasang pada letak buku-buku cerita bergambar sebagai lokasi media utama yang dipajang dan dipasarkan agar pembeli mudah melihat dari kejauhan.

2. Tahap Pengingat

   Ditahap ini akan digunakan media-media yang sangat dekat dengan target audiens pada kesehariannya. Sehingga target audiens bisa selalu mengingat terhadap media utama dan isi dari media utama. Media pengingat yang akan diberikan tersebut akan memberikan kesan tersendiri untuk target audiens. Media yang akan digunakan adalah:
    - Gantungan

      Gantungan adalah benda yang sangat sering dipakai dan dibawa kemana-mana dan media ini dijadikan sebagai hadiah dari media utama.

    - *Sticker*

      Sticker media yang bisa dimana saja diaplikasikan, maka dari itu stiker salah satu media pendukung yang tepat untuk dijadikan media pengingat.

- Pembatas Buku

  Bagi seorang yang gemar membaca, pasti sangat erat denan pembatas buku yang selalu jadi pengingat dimana halaman terakhir dibaca. Pembatas buku didapatkan pada saat pembelian media utama.

- Pin

  Pin media yang bisa ditempelkan, biasanya ditempelkan pada baju, tas dan sebagainya. Maka dari itu pin salah satu media pendukung yang tepat untuk dijadikan media pengingat. Pin didapatkan sebagai bonus dari pembelian media utama.

III.1.5 Strategi Distribusi

Untuk lebih memudahkan penyebaran distribusi, terdapat di wilayah penyebaran meliputi toko buku yang telah mempunyai nama besar di Indonesia khususnya kota-kota besar di Indonesia. Toko buku yang telah terkenal seperti Togamas, Gramedia dan Gunung Agung menjadi target pendistribusian buku cerita bergambar tentang *pamali* ini. Selain buku terdapat pula satu paket hadiah pembelian buku seperti stiker, gantungan kunci, pembatas buku, dan pin yang dapat dimiliki. Wilayah penyebaran tersebut sebagian besar adalah tempat dimana target biasa mencari atau membeli buku.

Jadwal Penyebaran Media												
Media	Waktu Penyebaran Media											
	Januari				Februari				Maret			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Media Utama												
Poster												
Flyer												
X-Banner												
Pin												
Stiker												
Gantungan Kunci												
Pembatas Buku												

Tebel III.1 Tabel Distribusi Media

Sumber : Pribadi

III.2 Konsep Visual

Dalam sebuah media informasi yang menarik dan informatif, konsep visual sangat memegang peranan penting. Konsep visual dalam buku cerita bergambar tentang *pamali* ini menggunakan gaya gambar pribadi dan menggunakan metode menggambar manual lalu di tracing secara digital.

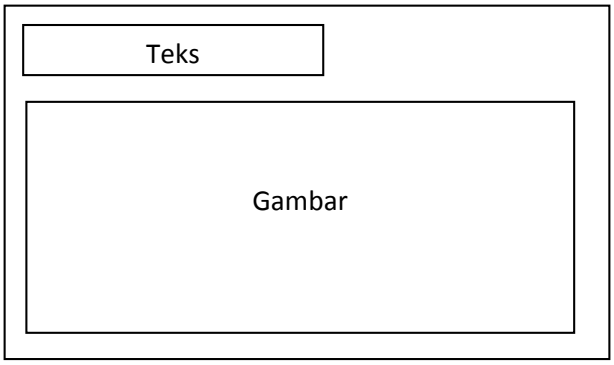
III.2.1 Format Desain

Format yang akan digunakan dalam perancangan membuat buku cerita bergambar ini adalah *landscape*, agar anak-anak nyaman untuk melihat seluruh bagian buku, ilustrasi-ilustrasi yang mudah dimengerti anak dan penulisan yang mempermudah keterbacaan anak serta bahasa yang digunakan mengunakan bahasa-bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti anak.

III.2.2 Tata Letak

Penyusunan tata letak antara teks dan ilustrasi digabungkan agar mempermudah pembaca untuk menyesuaikan teks dengan gambar ilustrasi dalam buku cerita bergambar.

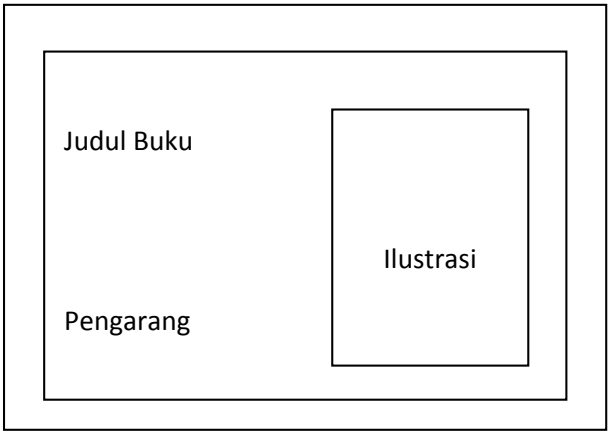
peletakan kurang lebih seperti gambar dibawah ini



Gambar III.3 Tata Letak Setiap Halaman

Sumber : Pribadi

Tata letak untuk sampul buku cerita bergambar kurang lebih seperti gambar dibawah ini.



Gambar III.4 Peletakan Desain Sampul

Sumber : Pribadi

III.2.3 Tipografi

Kebanyakan anak belajar membaca mulai dari huruf ke huruf, mulai dari bagaimana bunyi hurufnya lalu bentuk huruf yang cocok dengan bunyi tersebut hingga bisa menggabungkan bunyi dan bentuk huruf tersebut dan membentuk sebuah kata. Oleh karena itu orang yang baru belajar membanca dan membaca buku dengan lambat, usaha membaca tersebut dapat dipermudah dengan menggunakan huruf yang menarik dan mudah dibaca. Tipografi yang akan digunakan adalah CAC Moose dan AR CENA.

Tipografi ini terpilih karena cocok untuk anak-anak. Karena paling mudah dibaca terutama untuk orang yang baru mulai membaca.

a. Tipografi Untuk Sampul

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

!@#$%^&*()-_=+,.<>/?

Tipografi ini terpilih karena cocok digunakan untuk judul buku, dari bentuknya yang tidak konsisten membuat huruf ini telihat tidak terlalu kaku disesuaikan dengan tema judul yaitu *pamali*.

b. Tipografi Untuk Konten Buku

Tipografi untuk konten menggunakan font AR CENA adalah terlihat simpel dan mudah terbaca oleh anak-anak.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

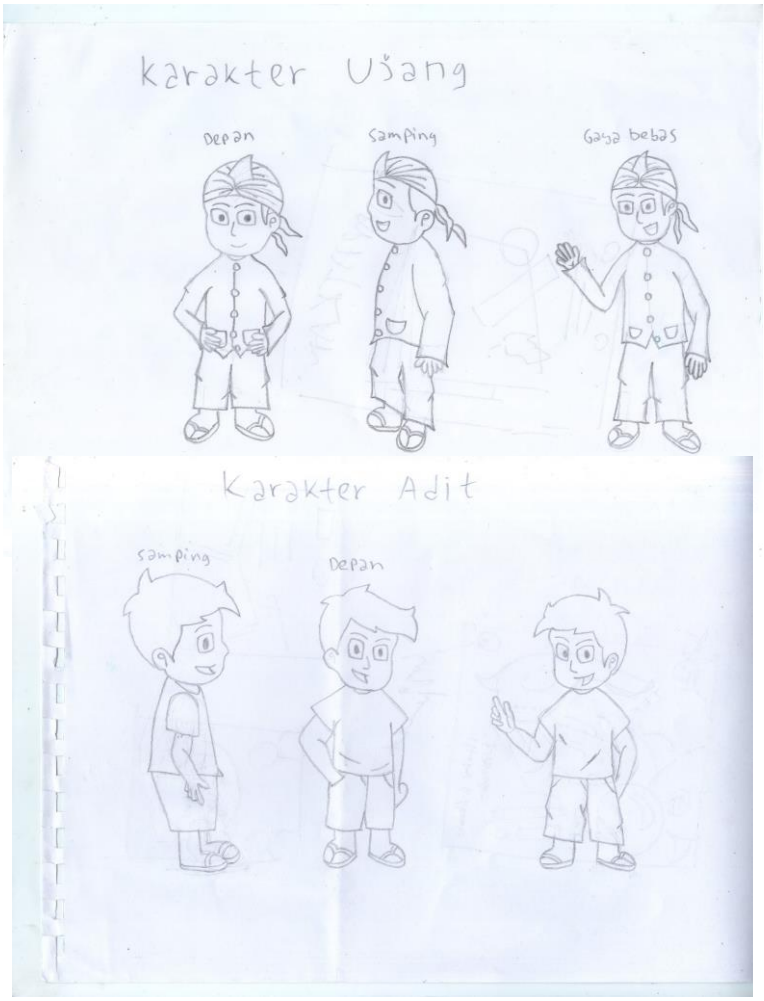
!@#$%^&*()-_=+,.<>/?

III.2.4 Studi Ilustrasi

Gaya ilustrasi disesuaikan dengan pendekatan verbal yang menggunakan gaya bahasa yang sederhana, tidak rumit namun juga sesuai dengan bahasa yang digunakan sehari-hari oleh para anak. Juga gaya ilustrasi yang sederhana dan disetiap bagian cerita memunculkan ilustrasi dengan karakter ceritanya masing-masing.

III.2.4.1 Studi karakter

Dibawah ini adalah karakter yang akan digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar tentang *pamali*.



Gambar.III.5 Sketsa Karakter

Sumber : Pribadi

III.2.4.2 Studi Properti

Properti yang digunakan dalam buku cerita bergambar tentang *pamali* ini adalah benda-benda yang ada dalam sekitar rumah, alat tradisional dan benda yang anak suka mainkan. Properti-properti tersebut antara lain adalah kasur, meja makan, tampah dan kelereng. Adapun properti lain seperti baju tradisional, sendal, baju sehari-hari dan masih banyak lagi.



Gambar III.6 Tokoh Utama

Sumber: Pribadi

Tokoh utama dalam buku cerita digambarkan seperti anak Sunda yang memakai pakaian khas Sunda yaitu pangsi dan memakai iket kepala dengan jenis *"Buaya Ngangsar"*. Tokoh utama dengan menggunakan pangsi mengambil referensi dari program pemerintah kota Bandung yaitu "*rebo nyunda"* atau "rabu nyunda".



Gambar III.7 Pakaian Pangsi

Sumber: http://www.koko-ressy.com/detail.php?pid=109 (11 Februari 2015, 13:25)



Gambar III.8 Iket *Buaya Ngangsar*

Sumber: http://trifanews.com/mengenal-iket-sunda.html (11 Februari 2015, 13:25)

III.2.4.3 Studi Latar

Latar yang digunakan kebanyakan mengambil dari lingkungan sekitar rumah, karena seperti sesuai dengan kehidupan sehari-hari.



Gambar III.9 Suasana di Masyarakat Sunda

Sumber : http://m.kaskus.co.id/post/526e23bf1bcb173b3500000d

Suasana di masyarakat Sunda identik dengan suasana sederhana seperti rumah panggung dan terdapat halaman rumah.

Halaman rumah biasanya digunakan oleh anak-anak untuk bermain. Orang tua juga bisa mengawasi para anak saat mereka bermain.



Gambar III.10 Halaman Rumah

Sumber : Pribadi

Ruangan rumah adalah tempat beraktifitas terutama bagi anak-anak, seperti menonton tv dan sebagainya.

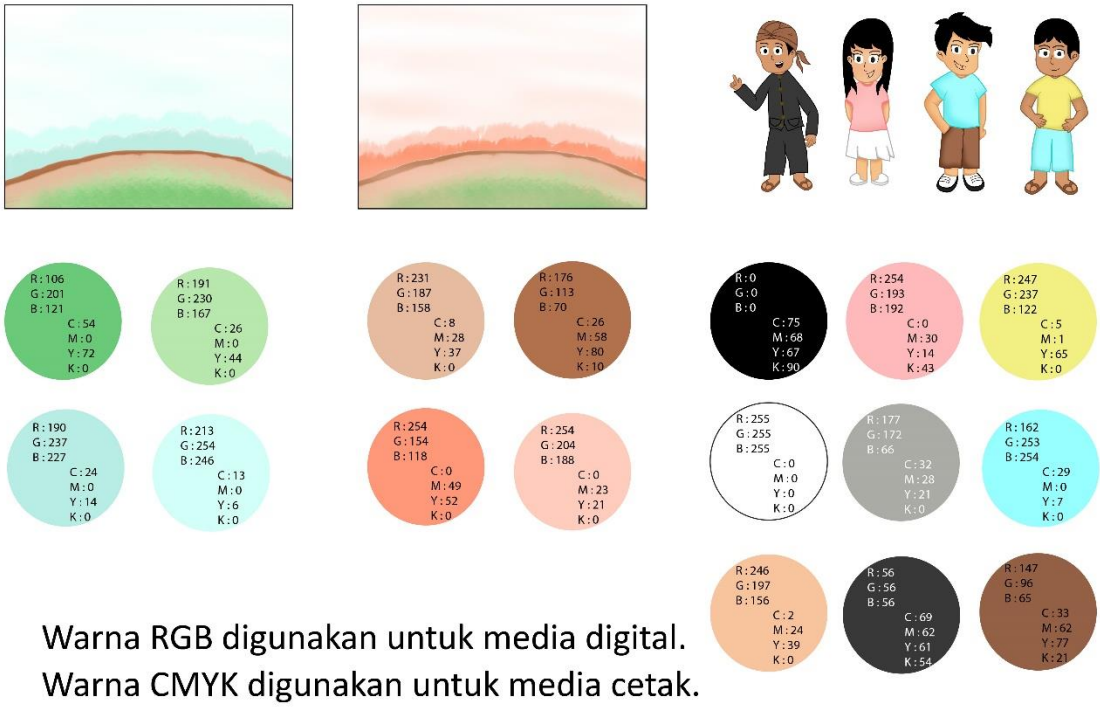


Gambar III.11 Ruangan di dalam Rumah

Sumber : Pribadi

III.2.5 Studi Warna

Teknik pewarnaa menggunakan gaya *vector*. Gaya pewarnaan didapat dari referensi gambar kartun, karena anak-anak lebih menyukai warna-warna yang cerah. Warna-warna bersifat natural, maksudnya adalah warna-warna yang ada di sekitar rumah seperti hijau, coklat, kuning, biru, dan sebagainya.



Gambar III.12 Studi Warna

Sumber : Pribadi