BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.2 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 Soedirman menjadi guru profesional di HIS Muhammadiyah, yaitu *arti kebersamaan* 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 zaman. Dengan adanya perancangan ini diharapkan bisa menyumbang sebuah media berupa buku cerita bergambar yang mengangkat tema Soedirman guru profesional di HIS Muhammadiyah khususnya tentang *arti kebersamaan* yang sebelumnya masih jarang ditemui.

III.2.1 Target Audiens

Target Audiens dari media informasi tentang Soedirman guru profesional di HIS Muhammadiyah ini adalah sebagai berikut:

a. Demografis
   - Usia : Anak 12-15 tahun
   - Status Ekonomi : Menengah
   - Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
   - Pekerjaan : Pelajar
   - Pendidikan : Sekolah Menengah Pertama
   - Warga Negara : Indonesia

   Target Audiens dengan status ekonomi menengah dipilih karena media informasi tentang *arti kebersamaan* ini cocok untuk diinformasikan kepada kalangan menengah. Dan juga memiliki harga yang murah sesuai dari 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

Ross vasta, dkk (1992) menjelaskan psikologi perkembangan merupakan cabang yang mempelajari perubahan tingkah laku dan kemampuan sepanjang proses perkembangan individu dari masa konsepsi sampai mati. Media yang akan dibuat ditujukan kepada remaja yang menyukai cerita fantasi dan kehidupan sehari-hari.

c. Geografis

Remaja yang berada di seluruh indonesia khususnya wilayah perkotaan.

d. Target Sekunder

Target sekunder dari media informasi a*rti kebersamaan* 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 *arti kebersamaan* adalah informasi yang dikemas melalui cerita berisikan tentang *arti kebersamaan* yang sampai saat ini masih dipercayai, khususnya pada daerah Jawa Barat.

a. Tujuan Komunikasi

Tujuan utama dari komunikasi yaitu untuk mengajak dan memberikan informasi kisah keteladanan Jenderal Soedirman dalam hal *arti kebersamaan* sehingga diharapkan akan menjadi contoh bagi para remaja serta dapat mengurangi kemerosotan moral terhadap bangsa Indonesia. Sehingga dengan pendekatan tersebut, *arti kebersamaan* bukan hanya sebagai salah satu budaya dan kearifan lokal saja, diharapkan *arti kebersamaan* tidak dianggap

sebagai hal tabu saja dan menjadi sebuah warisan untuk remaja yang ada di Indonesia betapa pentingnya *arti kebersamaan*.

b. Materi Pesan

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

- Nilai-nilai yang terkandung dalam *arti kebersamaani* pada Jenderal Soedirman.
- *arti kebersamaan* masih digunakan hingga saat ini.
- Penyajian cerita dilengkapi dengan unsur nilai pendidikan.

c. Pendekatan Visual

Berdasarkan dari target sasaran utama adalah anak usia 12-15 tahun, maka pendekatan visual pada perancangan media informasi yaitu dengan visual yang mudah diterima dan memiliki daya tarik bagi remaja. Gaya visual yang digunakan adalah ilustrasi. Karena sesuai dengan media yang akan dibuat berupa media informasi, karena pada dasarnya para remaja lebih menyukai ilustrasi dan gambar dibanding hanya dengan tulisan saja. Tetapi ilustrasi tersebut ditambahkan penjelasan berupa cerita terhadap a*rti kebersamaan di Jenderal Soedirman* .

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



Gambar.III.1 Foto Vektor Pak Jokowi
Sumber :
http://i1172.photobucket.com/albums/r570/Gheraldi_Fk/Graphic1Q_zps50c7536e.jpg (14 Desember 2015)

d. Pendekatan Verbal

Pada perancangan buku cerita yang informatif mengenai nilai-nilai edukasi, teknik pada informasi pada buku cerita ini menggunakan bahasa yang Nasional, tidak rumit namun juga sesuai dengan bahasa yang digunakan sehari-hari oleh para remaja. 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 *arti kebersamaan* sebagai omongan belaka saja, tetapi terdapat makna moral dan kepercayaan betapa pentingnya arti kebersamaan bagi remaja.

III.1.3 Strategi Kreatif

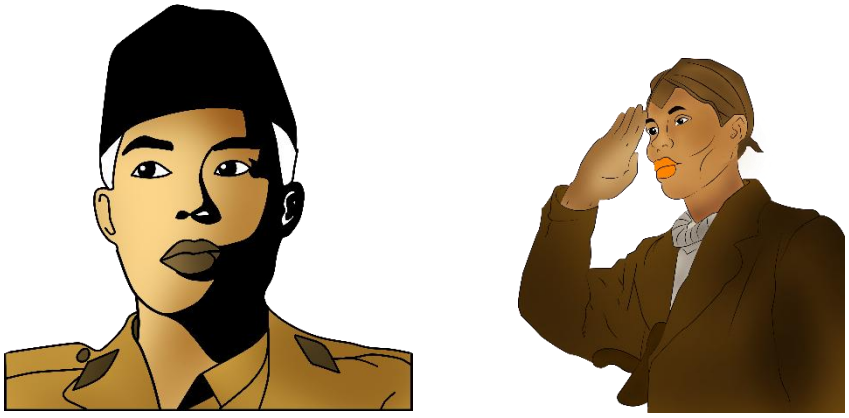
Pendekatan kreatif yang akan dilakukan adalah penyampaian informasi dengan cerita bergambar. Dalam cerita tersebut menjelaskan kehidupan dari Soedirman di masa pesantren serta menjadi seorang Jenderal dan cerita tersebut diceritakan kembali berdasarkan pengalaman dari tokoh yang ada pada cerita tersebut. Juga di jelaskan nilai-nilai *arti kebersamaan* tersebut. Penggabungan berbagai media

sebenarnya dapat membantu untuk membuat cerita yang memiliki daya tarik yang berbeda dengan lainnya. Isi cerita akan disampaikan dan mudah dimengerti oleh remaja, isi cerita tersebut bersifat informatif yang sesuai dengan kehidupan yang terjadi di kehidupan Soedirman ketika menjadi guru besar HIS Muhammadiyah, sehingga para remaja akan tertarik dan mengingat apa yang disampaikan oleh isi cerita dari cerita tersebut. Dengan begitu diharapkan remaja dengan membaca cerita ini bukan hanya mengenal makna dan nilai yang terkandung, tetapi *arti kebersamaan* 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 realis.

   Berikut adalah gaya gambar penulis:



Gambar III.2 Gaya Bergambar yang Digunakan Dalam Buku Cerita Tentang Soedirman.
Sumber: Pribadi

III.1.4 Strategi Media

Media yang digunakan untuk strategi media adalah buku Illustrasi yang berisi tentang nilai-nilai yang terkandung dalam *kehidupan soedirman*. Informasi akan disampaikan dan dikemas melalui cerita tentang kehidupan sehari-hari Soedirman danpai wafat, dan agar buku cerita ini dapat diterima dan dilihat oleh para remaja.

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. 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 terkandung arti kebersamaan di dalam buku tersebut. Media pemasaran buku cerita ini memang di Kota Bandung dan isi cerita buku cerita ini tentang *Soedirman Jenderal Sekaligus Guru*, akan tetapi buku ini tidak hanya ditujukan untuk masyarakat Sunda saja, tetapi masyarakat dari kebudayaan lain juga bisa membaca buku ini.

b. Media Pendukung

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

1. Tahap Informasi
   - Poster A3

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

- Mug

  Mug merupakan hadiah terbatas yang diberikan hanya pada sepuluh orang pemenang yang diundi secara serentak. Mug ini sangat bermanfaat untuk digunakan minum air pada saat menggunakan 5 pembelian buku Soedirman.

- Baju

  Baju media yang bisa di pakai kapan saja, baju merupakan salah satu media pendukung yang tepat untuk menjadikan media pengingat, baju juga bisa untuk mengajak para remaja untuk bisa membeli buku illustrasi tersebut.

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 *Soedirman jenderal sekaligus guru* ini. Selain buku terdapat pula satu paket hadiah pembelian buku seperti *sticker*, gantungan kunci, pembatas buku, baju dan pin yang dapat dimiliki. Wilayah penyebaran tersebut sebagian besar adalah tempat dimana target biasa mencari atau membeli buku.

Tebel III.1 Tabel Distribusi Media
Sumber : Pribadi

Jadwal Penyebaran Media												
Media	Waktu Penyebaran Media											
	Januari 2016				Februari 2016				Maret 2016			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Media Utama												
Poster												
Gantungan												
Sticker												
Pembatas Buku												
Pin												
Mug												
Baju												

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 *Jenderal Soedirman* ini menggunakan gaya gambar pribadi dan menggunakan metode menggambar manual lalu di *tracing* secara digital.

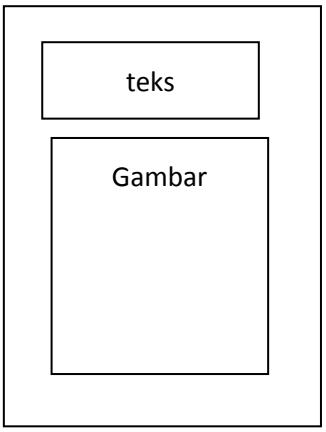
III.2.1 Format Desain

Format yang akan digunakan dalam perancangan membuat buku cerita bergambar ini adalah *portrait*, agar remaja nyaman untuk melihat seluruh bagian buku, ilustrasi-ilustrasi yang mudah dimengerti remaja dan penulisan yang

mempermudah keterbacaan anak serta bahasa yang digunakan mengunakan umum.

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.3 Tata Letak Sampul
Sumber : Pribadi

III.2.3 Tipografi

Tipografi yang akan digunakan adalah Berlin san FB dan Adobe Gramaron Pro.

Tipografi ini terpilih karena cocok untuk remaja. 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 *Soedirman Jenderal Sekaligus Guru*.

b. Tipografi Untuk Konten Buku

Tipografi untuk konten menggunakan font Adobe Gramaron Pro adalah terlihat simpel dan mudah terbaca oleh anak-anak.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

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

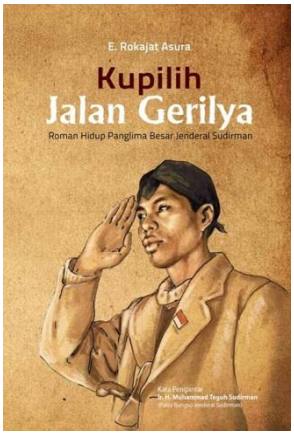
III.2.4 Studi Ilustrasi

Gaya ilustrasi disesuaikan dengan pendekatan verbal yang menggunakan gaya bahasa yang sederhana, tidak rumit namun juga sesuai dengan bahasa yang digunakan bahasa umum. 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 *Soedirman Jenderal sekaligus Guru*





Gambar.III.5 Karakter
Sumber : http://assets-a2.kompasiana.com/statics/files/14277908681484258815.jpg?t=o&v=760 (13 Januari 2016)

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

Tokoh utama dalam buku cerita digambarkan sudirman ketika kecil yang memakai pakaian biasa yaitu kemeja coklat dan celana pendek. Tokoh utama dengan menggunakan blangkon karena ciri khas jawa.

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 Gedung Muhammadiyah

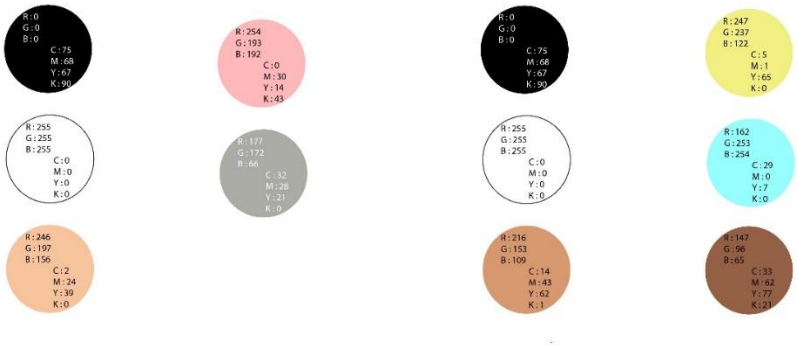
Sumber : http://m.kaskus.co.id/post/526e23bf1bcb173b3500000d (12 November 2015)





III.2.5 Studi Warna

Gaya pewarnaan didapat dari referensi gambar sedikit realis, karena remaja 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