BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Adapula hal yang dilakukan perancang untuk menginformasikan permainan meong-meongan dibutuhkan strategi perancangan. Perancangan adalah penggambaran dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi (Syifaun Nafisah 2003 : 2)

Strategi perancangan yang akan dilakukan untuk menginformasikan permainan meong-meongan adalah dengan membuat sebuah buku ilustrasi yang didalamnya berisi informasi tentang cara bermain serta makna yang ada dalam permainan meong-meongan tersebut. Sehingga pada akhirnya khalayak mengetahui informasi dari buku permainan meong-meongan.

III.1.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan utama dari perancangan ini adalah

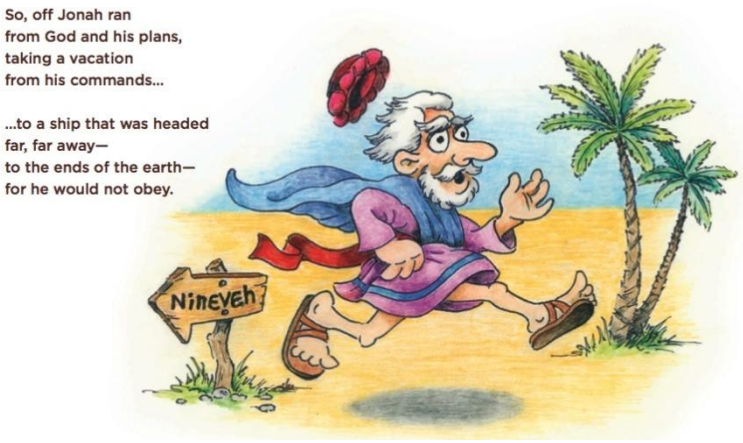
1. Memberikan penegetahuan tentang permainan meong-meongan.
2. Memberikan tata cara/aturan dalam bermain permainan meong-meongan.
3. Memberikan pengetahuan tentang makna dari permainan meong-meongan Bali.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

III.1.2.1 Komunikasi Visual

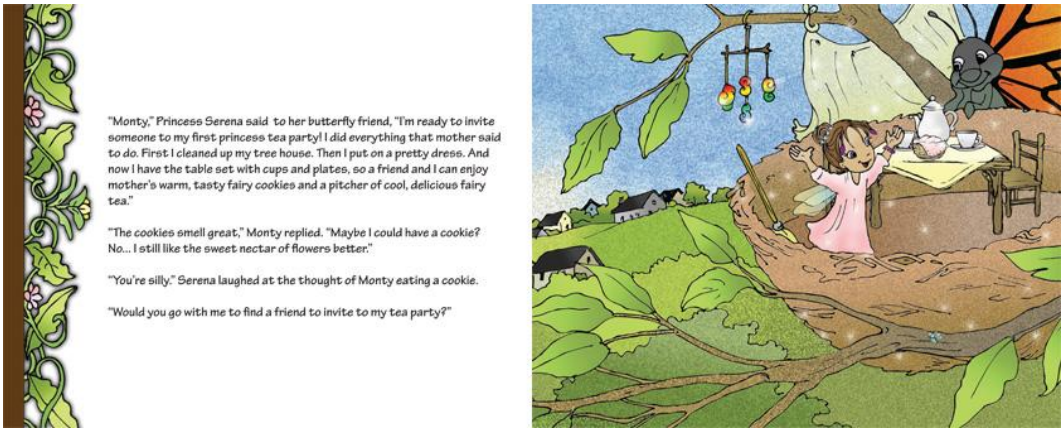
Pendekatan visual yang akan digunakan dalam perancangan adalah, menggunakan gambar ilustrasi dengan narsasi yang menyertainya dan disesuaikan dengan karakter target audiensnya yaitu anak-anak yang pada umumnya menyukai hal-hal yang menarik. Maka dari itu pendekatan yang akan dilakukan adalah membuat target audiens tertarik untuk melihat, membaca dan mengerti pesan informasi yang akan disampaikan dengan menggunakan visualisasi berupa ilustrasi yang menarik meliputi aturan dan tata cara bermain serta makna dari permainan meong-

meongan. Dengan itu diharapkan target khalayak selain bisa mengetahui cara bermain, juga mengetahui makna dari permainan meong-meongan.



Gambar III.1 Contoh buku, ilustrasi dengan deskripsi cerita *(Childrens Books the book of jonah Bible stories lessons for children) by Christian)*

Sumber : http://unlockingthebible.org/jonah-childrens-book/



Gambar III.2 Contoh buku, cerita dengan ilustrasi *(fairy tale stories for kids | be my friend)*.

Sumber : http://www.fairylan.com/fairy_tale_stories_for_kids/be_my_friend/default.aspx

III.1.2.2 Komunikasi Verbal

Pendekatan verbal yang digunakan pada narasi visual adalah dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan tidak kasar. Menggunakan kosakata yang mudah dipahami oleh target *audience*.

III.1.3 Materi Pesan

Pesan utama dari Informasi yang akan disampaikan dalam perancangan adalah, peraturan atau cara bermain dan makna dari permainan tradisional meong-meongan, Serta manfaat bagi perkembangan anak-anak.

III.1.4 Gaya Bahasa

Secara umum menggunakan bahasa yang informal, dan gaya bahasa yang bersifat informatif, dan tulisan membantu mendeskripsikan yang ada dalam ilustrasi. Salah satu gaya bahasa yang digunakan adalah gaya bahasa penegasan *Enumerasio*, gaya bahasa yang melukiskan suatu keadaan atau peristiwa dengan cara menguraikan satu demi satu keadaan tersebut, sehingga merupakan suatu keseluruhan.

III.1.5 Khalayak Sasaran Perancangan

Khalayak pada umur 9-12 Anak yang berada pada masa ini adalah anak yang berada pada rentangan usia dini. Masa usia dini ini merupakan masa perkembangan anak yang pendek tetapi merupakan masa yang sangat penting bagi kehidupannya. Oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal.

Karakteristik perkembangan anak pada usia 9-12 tahun ini biasanya pertumbuhan fisiknya telah mencapai kematangan, mereka telah mampu mengontrol tubuh dan keseimbangannya.

III.1.5.1 *Consumer Insight*

Insight dari perancangan ini adalah agar khalayak pembaca dapat merasakan atau membayangkan ketika bermain permainan meong-meongan serta mengerti dari nilai/makna yang ada didalamnya.

III.1.5.2 *Consumer Journey*

Khalayak pada umur 9-12 umumnya adalah siswa atau peserta didik Sekolah Dasar (SD) atau yang sederajat, secara umum dari hari senin sampai sabtu yang

sudah memulai aktivitasnya dari jam 7 pagi untuk bersekolah sampai siang (12.00), dan sepulang sekolah langsung pulang kerumah masing-masing, biasanya para Orangtua memberikan mereka waktu untuk tidur siang sampai menjelang sore (12.00-15.00). Pada waktu sore hari (15.00-18.00), sebagian anak ada yang mengikuti ekstrakurikuler di Sekolah atau mengikuti pelajaran tambahan di luar Sekolah dan ada pula yang menghabiskan waktunya untuk bermain dengan teman sebayanya. Menjelang malam (18.00-21.00), dihabiskan untuk mengerjakan pekerjaan rumah atau hanya berkumpul dengan keluarga sampai akhirnya tidur untuk mengakhiri aktifitas sehari-harinya.

III.1.6 Strategi Kreatif

Menyadari permainan tradisional kurang diminati lagi, dan kurangnya kesadaran akan hal tersebut, oleh karena itu media yang digunakan oleh perancang adalah media cetak berupa buku ilustrasi disertai dengan narasi yang dapat berkomunikasi sehingga tidak menimbulkan rasa bosan pada target audiensnya. Starategi kreatif pada buku meliputi *layout cover* buku yang mewakili dari permainan meong-meongan berupa bentuk sebuah lingkaran yang diilustrakan dengan karakter anak-anak, serta ilustrasi yang mengisi setiap halaman pada buku disesuaikan dengan kebutuhan target audiens yang menyukai hal-hal menarik seperti warna serta tokoh pada gambar ilustrasi dibuat semenarik mungkin untuk menimbulkan rasa ketertarikan pada buku.

III.1.7 Strategi Media

Untuk menyampaikan informasi kepada target khalayak secara informatif dan menarik strategi yang digunakan adalah media cetak berupa buku ilustrasi yang berisi informasi tentang cara bermain permainan meong-meongan Bali serta makna dari permainan meong-meongan, dan media pendukung lain diantaranya:

III.1.7.1 Media Utama

Media utama yaitu dalam bentuk buku. Buku merupakan *jendela pengetahuan yang tak lekang oleh jaman*. Buku sudah ada lebih dari seribu tahun yang lalu, berbagai pemikiran manusia di dunia ini ada dalam media bernama buku, baik

digital ataupun cetak. Jika pengetahuan didapatkan melalui bacaan, buku adalah salah satu media tersebut dan bacaan bukan hanya dalam bentuk tulisan saja bisa dalam bentuk sesuatu yang tersirat dalam visual atau ilustrasi.

Konten buku dalam perancangan berisi berbagai macam proses desain, ilustrasi, ataupun karya visual yang mendukung proses pembentukan Informasi tersebut sampai kepada khalayak sasaran.

III.1.7.2 Media Pendukung

Media pendukung berguna untuk memberitahu eksistensi buku tersebut, ataupun sebagai penarik minat target audiens untuk membaca atau membeli media utama. Media pendukung tersebut antara lain :

1. *X-Banner*

X-Banner digunakan untuk memberitahukan informasi kepada pengunjung khalyak umum bahwa ada buku baru didalam toko buku tersebut.

2. Poster Cetak

Sebelum peluncuran buku maka dilakukan promosi kepada khalayak umum tentang adanya buku yang akan diluncurkan di toko buku tentang permainan tradisional Bali yaitu permaian meong-meongan.

3. *T-Shirt*/Kaos

T-shirt akan diberikan kepada target audiens yang membeli buku ketika dalam masa promosi.

4. Pembatas Buku

Pembatas buku akan didapatkan berbarengan dengan pembelian dari sebuah buku, fungsinya yaitu untuk menandai sampai mana yang sudah dibaca dalam buku.

5. *Tote Bag*

Sama halnya dengan media *T-shirt* yang akan diberikan ketika masa promosi buku, selain itu disamping tujuannya untuk menarik pembeli dengan mendapatkan sebuah totebag dengan membeli buku permainan meong-meongan ,ada fungsi lain yaitu dapat digunakan berulang-ulang untuk keperluan lainnya.

6. *Display* Buku

Display buku digunakan untuk menempatkan buku pada meja kasir, sebagai contoh buku yang ada dalam toko buku tersebut.

7. *Flag Chain*/Rantai Bendera

Flag chain digunakan dengan cara dibentangkan didinding atau di langit-langit ruangan toko buku untuk menarik perhatian dari pengunjung toko buku.

8. Stiker

Stiker ini digunakan pada lantai sebuah toko buku, fungsinya yaitu sebagai petunjuk arah kepada pengunjung dimana buku permaian permainan meong-meongan ditempatkan.

9. Pin

Pin adalah media yang mudah di bawa atau di pasang dan dapat digunakan sebagai bagian dari aksesoris anak-anak, sehingga diharapkan dapat menjadi media informasi yang efisien.

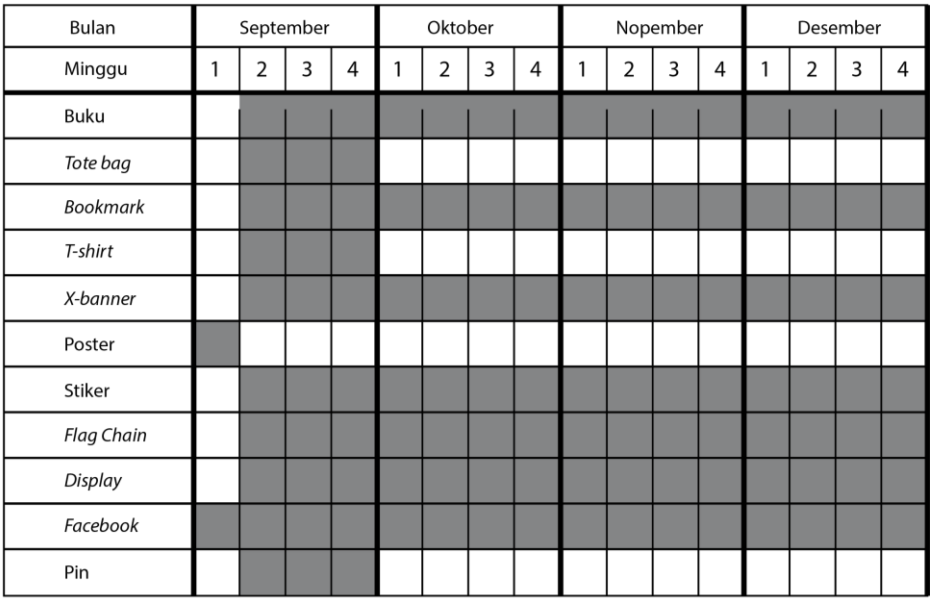
10. *Facebook*

Media sosial seperti *facebook* dapat memberikan informasi secara *Update/*terkini kepada khalayak umum yang mengakses internet.

III.1.8 Strategi Distribusi

Strategi pendistribusian media dilakukan untuk mendapatkan target market seluas-luasnya. Dengan strateginya adalah mengadakan promosi pada saat pertama buku ini akan diluncurkan mulai bulan September pada minggu kedua. Media pada

minggu pertama adalah poster dan *facebook,* pada minggu kedua media yang digunakan adalah *tote bag, t-shirt, bookmark,* stiker, *x-banner,* pin, dan *flag chain* berbarengan dengan peluncuran buku. Pada bulan Oktober sampai seterusnya media yang digunakan hanya akan menggunakan *bookmark, facebook,* stiker, *x-banner,* dan *flag chain* saja mengingat masa promosi buku sudah habis. Buku ini bersifat informal bukan untuk menggantikan buku pelajaran disekolah.



Gambar III.3 Kalender Distribusi Media

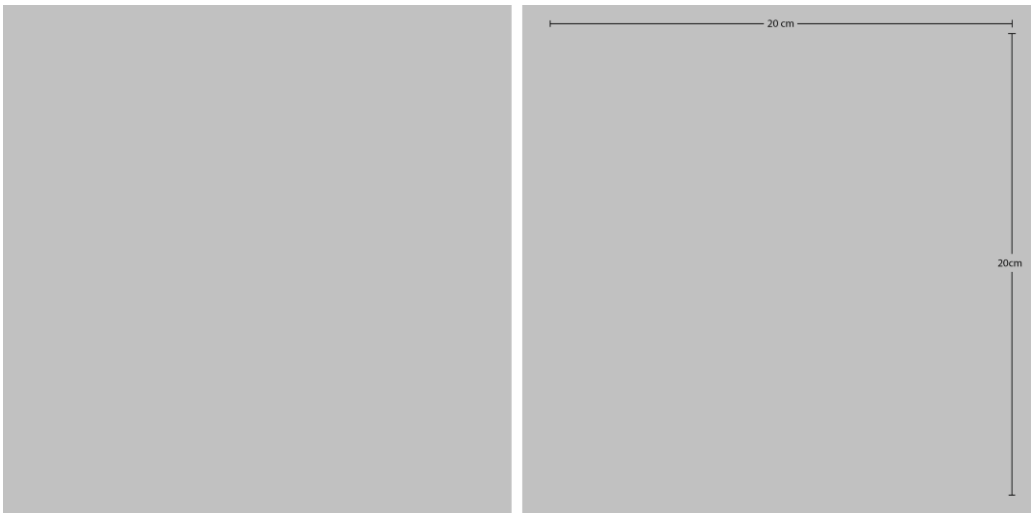
Sumber: Dokumentasi Pribadi

III.2 Konsep Visual

Konsep utama dalam perancangan ini adalah mendesain media informasi (permainan meong-meongan) dengan dukungan gambar ilustrasi. Dua fungsi utama visual dalam perancangan adalah sebagai ilustrasi pendukung adegan bermain dan makna permainan meong-meongan, juga sebagai daya tarik agar target audiens lebih nyaman dan penyampaian informasi yang lebih efektif saat dibaca.

III.2.1 Format Desain

Format buku berukuran 20 x 20 cm, dengan isi kertas standar *artpaper 150gr*. Sedangkan *cover* buku menggunakan *hardcover.*



Gambar III.4 Ukuran kertas

Sumber: Dokumentasi Pribadi

III.2.2 Tata Letak *(layout)*

Untuk tata letak (ilustrasi cara bermain) mengisi hampir keseluruhan dari halaman pada dan sebagiannya lagi untuk deskripsi dari ilustrasi.



Gambar III.5 Tata letak

Sumber: Dokumentasi Pribadi

III.2.3 Tipografi

Menggunakan font yang sesuai dengan standar kenyamanan untuk membaca. Untuk seluruh teks dalam buku menggunakan font sans-serif Helvetica Neue lt std: 11pt untuk deskripsi pada ilustrasi, dan 48pt untuk judul buku yang menggunakan font *Track italic*. Tipografi hanya menggunakan dua jenis font saja;

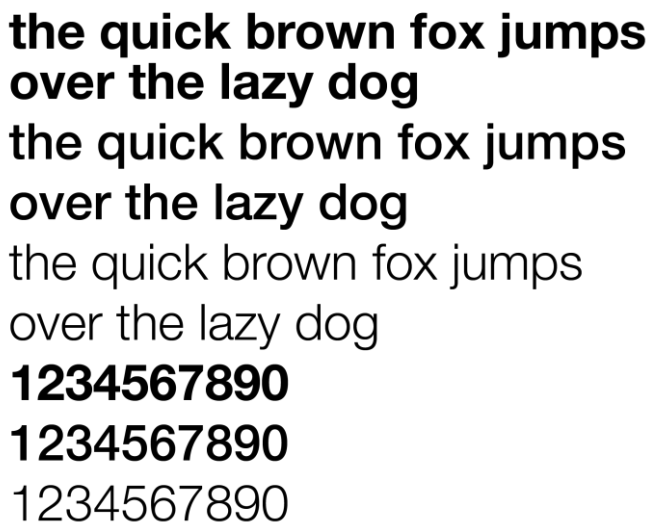
- *Track italic*



Gambar III.6 *Track Italic Typeface*

Sumber: Dokumen Pribadi

- *Helvetica Neue lt std*



Gambar III.7 *Helvetica Neue lt std Typeface*

Sumber: Dokumen Pribadi

III.2.4 Warna

Visualisasi desain dalam buku dari *layout*, khususnya warna Ilustrasi terinspirasi dari nuansa alam Bali di saat matahari terbenam. Hampir dari keseluruhan menggunakan sentuhan warna *Orange.* Ataupun warna pada media pendukung

atau media lain yang berbeda-beda, akan menggunakan warna dari konsep yang telah ditetapkan.

- *Orange monochromatic*



Gambar III.8 *Orange monochromatic*

Sumber: Dokumen Pribadi

III.2.5 Konsep Ilustrasi & Referensi Visual

III.2.5.1 Konsep Ilustrasi

Ilustrasi dalam perancangan sebagian besar akan merujuk kepada *video* yang sebelumnya sudah ada ketika melakukan penelitian ke pulau Bali tepatnya di sanggar Kukuruyuk yang bertempat di SDN 8 Dauh Puri dimana permainan meong-meongan ini dimainkan. Konsep utamanya adalah pembuatan cerita kemudian proses sketsa, dan pengilustrasian hingga pewarnaan berdasarkan cerita yang telah dibuat dan semua pewarnaan dilakukan secara digital.

Contoh ilustrasi dengan ceritanya:

Setelah lagu meong-meongan berhenti, meong(kucing) langsung melakukan perannya untuk mengejar bikul(tikus), namun itu takan mudah karena bikul(tikus) sangat gesit menghindar dari kejaran meong(kucing).

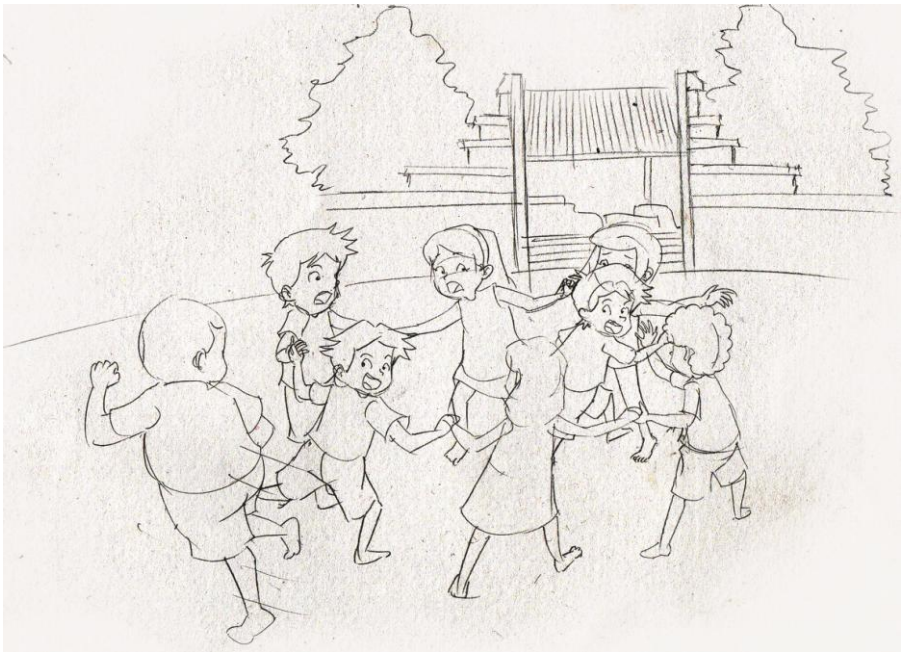
Referensi gambar:



Gambar III.9 Referensi gambar ilustrasi

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Sketsa:



Gambar III.10 Sketsa

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Proses penggambaran ilustrasi, warna berikut ceritanya:



Gambar III.11 Ilustrasi

Sumber: Dokumentasi Pribadi

III.2.5.2 Referensi Visual

Proses pembuatan ilustrasi disesuaikan dengan deskripsi cerita yang telah dirancang, keseluruhan dari ilustrasi cara bermain permainan meong-meongan berdasarkan video yang diliput secara pribadi sebagai referensi visual, kemudian diilustrasikan kembali. Dan beberapa pendukung untuk melengkapi ilustrasi berdasarkan referensi gambar dan ilustrasi yang sudah ada, berikut referensi visual tersebut:

1. Cara Bermain



Gambar III.12 Referensi visual untuk ilustrasi cara bermain

Sumber : Dokumentasi Pribadi

2. Ikat Kepala/Udheng

Udheng adalah sebuah alat kelengkapan pada laki-laki Bali yang diikatkan pada kepala, Udheng ini digunakan untuk kegiatan sehari-hari serta sembahyang umat Hindu Bali, masih banyak laki-laki di Bali yang menggunakan udheng baik untuk kegiatan sehari-hari, sembahyang, acara ngaben, dan sebagian besar acara-acara adat khas Bali lainnya.



Gambar III.13 Referensi visual untuk ilustrasi ikat kepala

Sumber : http://blogdwan.blogspot.co.id/2012/10/keanekaragaman-penutup-kepala-laki-laki.html

3. Ilustrasi Tokoh



Gambar III.14 Referensi visual untuk ilustrasi tokoh

Sumber: https://www.etsy.com/listing/84121521/kids-wall-art-children-wall-decor

4. Pura Luhur Batukaru

Pura ini terletak di Desa Wongaya Gede, Kecamatan Penebel, Kabupaten Tabanan, berjarak sekitar 42 km di sebelah barat Denpasar. Pura ini merupakan salah satu “Sad Kahyangan” yaitu salah satu dari enam pura yang dianggap paling penting oleh penduduk Pulau Bali. Pura Luhur Batukaru adalah pura sebagai tempat memuja Tuhan sebagai Dewa Mega Dewa.



Gambar III.15 Referensi visual Pura Luhur Batukaru untuk latar ilustrasi
Sumber: http://www.baliglory.com/2015/12/pura-luhur-batukaru-temple-bali.html

5. Matahari Terbenam

Ketika bermain permainan meong-meongan umumnya dimainkan ketika sore hari pada saat matahari terbenam yaitu antara jam 16.00-18.00 WIB.



Gambar III.16 Referensi visual matahari terbenam untuk latar ilustrasi
Sumber: http://www.anythingbali.com/wp-content/uploads/2015/09/sunset-pantai-kuta.jpg