BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL MEDIA INFORMASI

III.1 Strategi Perancangan

Strategi dari perancangan media informasi ini adalah komik. Yang memiliki tujuan diantaranya meningkatkan apresiasi masyarakat Sunda khususnya remaja putri Sunda kepada kisah-kisah dengan konten lokal, dan memperkenalkan kembali tokoh Nyi Iteung dengan menjadikannya tokoh utama dalam komik yang ceritanya diadaptasi dari kisah-kisah Si Kabayan yang sudah ada dengan membuat kisah tokoh Nyi Iteung lebih dalam lagi. Selain itu juga, komik dianggap sebagai media yang lebih efisien dalam memperkenalkan tokoh Nyi Iteung baik dari segi visual karakter maupun sifat dari tokoh tersebut. Dengan menggunakan desain yang feminim dan gaya gambar yang disesuaikan untuk remaja putri.

III.1.1 Kelompok Sasaran

Kelompok sasaran (*target audience*) komik ini, ditujukan kepada remaja putri dengan usia 13 tahun hingga 18 tahun. Karena pada usia ini mereka sudah bisa berpikir secara abstrak, idealistik dan logika. Seperti yang dikutip dari (Santrock, 1999) yang menjabarkan aspek-aspek tersebut sebagai berikut:

- Abstrak

  Cara berpikir dengan menghubungkan berbagai ide, pemikiran atau konsep pengertian yang berguna untuk menganalisa dan memecahkan masalah yang ada.
- Idealistik

  Dalam cara berpikir idealistik, remaja akan bereaksi ketika menemui atau menghadapi hal-hal yang tidak benar agar segera diperbaiki.
- Logika

  Remaja dengan logika, mereka mampu membuat suatu perencanaan untuk memecahkan suatu masalah.

Kelompok sasaran juga dibagi lagi menjadi dua bagian yaitu kelompok sasaran primer dan kelompok sasaran sekunder. Kelompok sasaran primer terbagi menjadi tiga bagian, yaitu demografis, geografis, psikografis.

- Kelompok Sasaran Primer

  Adalah kelompok sasaran utama dalam perancangan media informasi komik ini. Kajian kelompok sasaran primer diantaranya:

  1. Geografis

     Secara geografis, perancangan media informasi melalui komik ini hanya ditujukan untuk daerah Bandung. Mengingat komik ini ditujukan kepada remaja putri Sunda yang tinggal di Kota Bandung, dan juga penggunaan bahasa Sunda yang menjadi salah satu bahasa sehari-hari menjadi alasan untuk memilih Kota Bandung sebagai sasaran utama komik ini.

  2. Demografis

     Secara demografis, target sasaran primer adalah remaja putri yang berusia 13 tahun hingga 18 tahun. Karena pada usia ini mereka sudah bisa berpikir secara abstrak, idealistik dan logika. Sehingga mereka dapat memahami lebih dan dapat menyimpulkan seperti apa penampulan, sifat dan peirlaku tokoh Nyi Iteung setelah membaca komik ini.

  3. Psikografis

     Secara psikografis, media informasi komik ini ditujukan bagi remaja putri yang ingin menambah pengetahuan tentang Nyi Iteung dan mengenal lebih dalam tokoh dari Nyi Iteung.

- Kelompok Sasaran Sekunder

  adalah mereka yang berada diluar dari kelompok sasaran utama, yang ingin menambah pengetahuan mengenai tokoh Nyi Iteung. Rentang usia pada kelompok sasaran sekunder ini tidak dibatasi.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Agar suatu informasi dapat tersampaikan dengan baik, dibutuhkan komunikasi yang mampu menyampaikan informasi tersebut agar mudah dimengerti khususnya kelompok sasaran utama atau *target audience*.

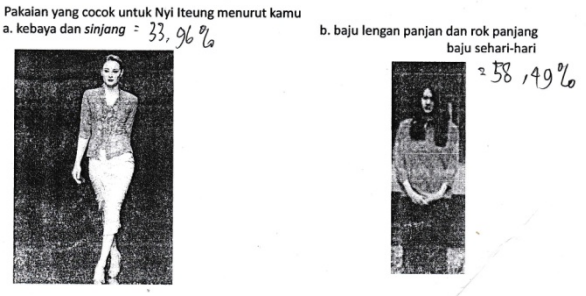
Pendekatan komunikasi yang digunakan dalam perancangan media informasi komik ini dibagi menjadi dua, yaitu:

- Pendekatan Visual

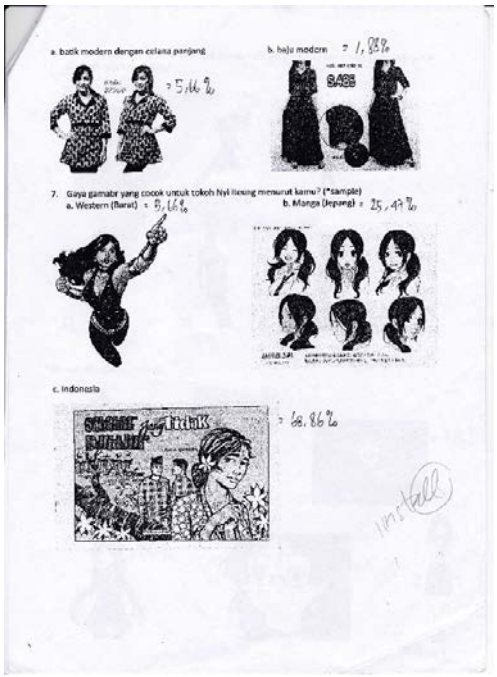
  Pendekatan visual yang digunakan dalam media informasi komik ini adalah komik hitam putih yang memberikan kesan sederhana dalam menceritakan kehidupan sehari-hari Nyi Iteung yang diadaptasi dari sebuah kisah atau dongeng yang sudah ada. Berikut cara penggambaran Iteung sebagai tokoh utama dalam pembuatan komik ini, yang difokuskan kepada Iteung yang sedang melakukan kegiatannya sehari-hari.

  Karakter atau tokoh Nyi Iteung dalam perancangannya dibuat dan disesuaikan dengan target utama dari perancangan media ini yaitu remaja putri. Maka dari itu, untuk mendapatkan karakter yang sesuai dengan remaja putri Sunda saat ini dilakukanlah kuisioner mengenai perancangan tokoh atau karakter Nyi Iteung. Mulai dari pakaian hingga penampilan Nyi Iteung disesuaikan menurut pandangan remaja putri Sunda yang ada di Kota Bandung. Responden yang mengisi berasal dari kalangan pelajar yakni pelajar SMP dan SMA.

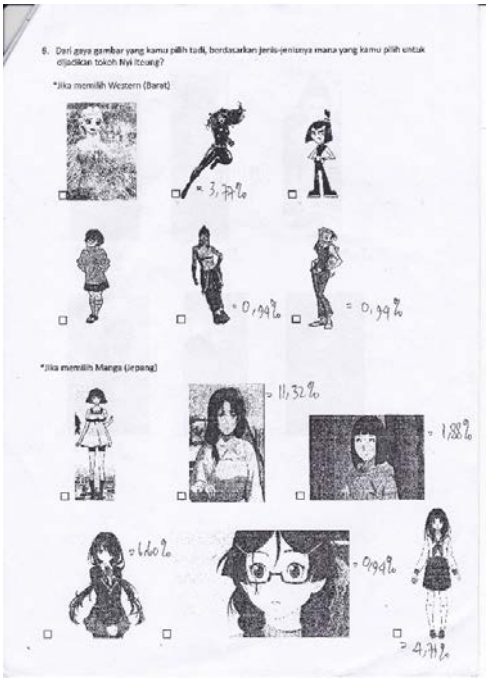
  Dari hasil kuisioner inilah, karakter Nyi Iteung kemudian dibuat. Tentunya dengan mengembangkan kembali hasil kuisioner dalam perancangan tokoh atau karakter Nyi Iteung untuk media informasi komik ini, yang disesuaikan dengan kemampuan dari perancang itu sendiri. Refensi-refernsi yang digunakan dalam perancangannya pun didapat dari kuisioner ini.



Gambar III.1 Pendekatan Visual Pakaian Nyi Iteung
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)



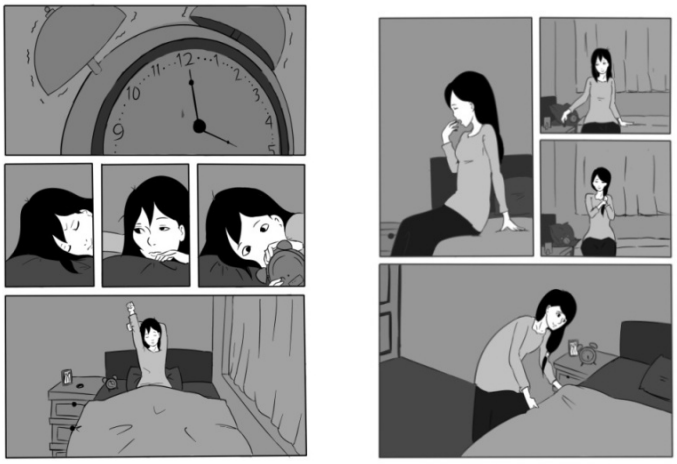
Gambar III.2 Pendekatan Visual Gaya Gambar Nyi Iteung
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)



Gambar III.3 Pendekatan Visual Gaya Gambar Nyi Iteung
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)



Gambar III.4 Pendekatan Visual Gaya Gambar Nyi Iteung
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)



Gambar III.5 Pendekatan Visual Media
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

- Pendekatan Verbal

  Pendekatan verbal yang digunakan untuk mendukung media infomasi komik ini menggunakan kalimat langsung. Judul yang digunakan dalam komik ini adalah "Si Iteung Melamun", yang diadaptasi dari kisah atau dongeng Si Kabayan yang sudah ada dengan judul "Kabayan Melamun Kaya". Cerita yang diambil untuk kemudian di adaptasi ke dalam komik merupakan salah satu cerita yang merupakan hasil asistensi dari kisah-kisah Kabayan yang ada.

  Untuk isi buku komik, dialog merupakan pendekatan komunikasi yang dipilih untuk menjelaskan isi cerita yang ada. Gaya bahasa yang digunakan adalah campuran bahasa Indonesia dengan Sunda yang tidak baku, agar komik tidak terasa kaku saat dibaca oleh pembacanya terutama remaja putri. Gaya bahasa campuran yang digunakan dalam komik ini didapat dari hasil pengamatan sederhana saat remaja putri khusunya remaja putri Sunda yang ada di Kota Bandung berinteraksi dengan teman-temannya.

1. Ngala Tutut

Tokoh	Tempat	Waktu	Properti	Pakaian	Kesimpulan Cerita	Kesimpulan Nyi Iteung
Kabayan. Nyi Iteung.	Dapur. dengan alat-alat masak jaman dahulu. Sawah. dikelilingi oleh gunung serta cuaca yang cerah.	Siang hari sekitar pukul 12 siang.	Peralatan dapur sederhana. Kayu panjang.	-*	Kejengkelan Nyi Iteung kepada Kabayan yang bermalas-malasan saat disuruh mencari tutut makan mereka nanti.	**Sabar** Menghadapi kelakuan Si Kabayan yang malas. **Tanggung Jawab** Mengerjakan tugas sebagai seorang istri. **Kesal** Kabayan yang sulit dinasihati dan diberitahu. **Perhatian** Khawatir karena Kabayan belum juga pulang dari mencari *tut tut*

2. Si Kabayan Melamun Kaya

Tokoh	Tempat	Waktu	Properti	Pakaian	Kesimpulan Cerita	Kesimpulan Nyi Iteung
Kabayan. Nyi Iteung.	Teras Rumah. dengan Saung dan pepohonan disekelilingnya.	Pagi menjelang siang sekitar pukul 11.	Boboko. Ember berisi air. Tungku. Kayu bakar.	Kerudung. Kebaya. Sinjang. Sandal capit.	Nyi Iteung yang kesal dengan kemalasan Kabayan. Bukannya membantu membawakan barang bawaan, Kabayan malah asik-asikan melamun.	**Pekerja keras** Nyi ITeung membawa ember berisi air, boboko dikeleknya seornag diri. **Tanggung Jawab** Bekerja untuk dapat memenuhi kebutuhan sehari-hari. **Ikhlas** Nyi Iteung ikhlas bekerja keras demi keluarganya **Sabar** Menghadapi kemalasa Kabayan **Kesal** melihat Kabayan yang sedang asik berjemur, sementara dirinya sibuk membawa banyak bawaan.

Gambar III.6 Pemilihan Cerita
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

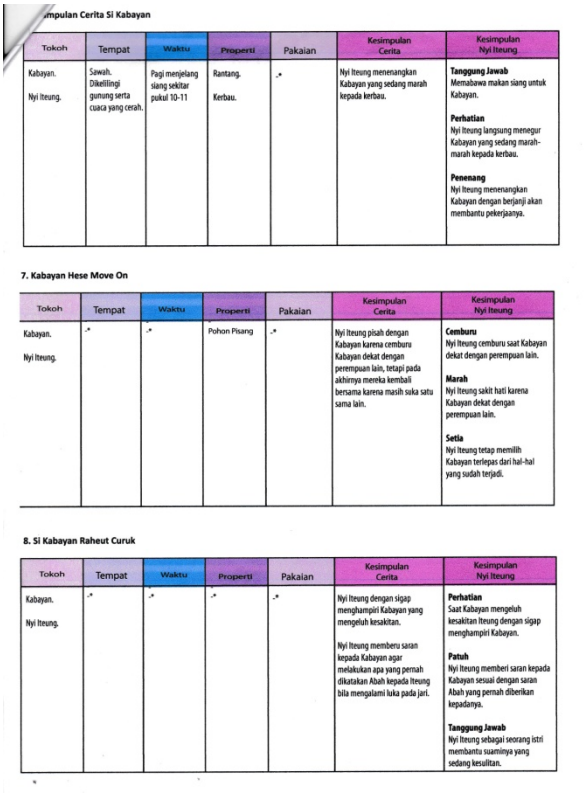
4. Kumpulan Cerita Si Kabayan

Tokoh	Tempat	Waktu	Properti	Pakaian	Kesimpulan Cerita	Kesimpulan Nyi Iteung
Kabayan. Nyi Iteung.	Sawah. Dikelilingi gunung serta cuaca yang cerah, dan sawah yang sedang dibajak. Dapur. alat-alat masak sederhana jaman dahulu.	Pagi menjelang siang sekitar pukul 10-11	Rantang. Ketam. Peralatan masak sederhana jaman dahulu.	-*	Nyi Iteung tetap membuatkan masakan yang ia tidak ketahui untuk Kabayan.	**Salah/Keliru** salah menafsirkan apa yang disuruh oleh Kabayan **Tanggung Jawab** Walaupun tidak mengerti apa yang dipinta oleh Kabayan, ia tetap melakukannya. **Patuh** Sebagai istri, Nyi Iteung patuh terhadap apa yang disuruh oleh Kabayan.

5. Kumpulan Cerita Si Kabayan

Tokoh	Tempat	Waktu	Properti	Pakaian	Kesimpulan Cerita	Kesimpulan Nyi Iteung
Kabayan. Nyi Iteung.	-*	-*	-*	-*	Nyi Iteung memberi saran kepada Kabayan agar uang yang didapat digunakan untuk modal usaha daripada memenuhi kepentingan pribadi.	**Bijak** Nyi Iteung menyarankan kepada Kabayan untuk menggunakan uang yang ia dapat segai modal usaha daripada kepentingan pribadi. **Dewasa** Nyi Iteung berpikir untuk mementingkan kebutuhan yang lebih penting dan berguna.

Gambar III.7 Pemilihan Cerita
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)



mpulan Cerita Si Kabayan

Tokoh	Tempat	Waktu	Properti	Pakaian	Kesimpulan Cerita	Kesimpulan Nyi Iteung
Kabayan. Nyi Iteung.	Sawah. Dikelilingi gunung serta cuaca yang cerah.	Pagi menjelang siang sekitar pukul 10-11	Rantang. Kerbau.	-*	Nyi Iteung menenangkan Kabayan yang sedang marah kepada kerbau.	**Tanggung Jawab** Memabawa makan siang untuk Kabayan. **Perhatian** Nyi Iteung langsung menegur Kabayan yang sedang marah-marah kepada kerbau. **Penenang** Nyi Iteung menenangkan Kabayan dengan berjanji akan membantu pekerjaanya.

7. Kabayan Hese Move On

Tokoh	Tempat	Waktu	Properti	Pakaian	Kesimpulan Cerita	Kesimpulan Nyi Iteung
Kabayan. Nyi Iteung.	-*	-*	Pohon Pisang	-*	Nyi Iteung pisah dengan Kabayan karena cemburu Kabayan dekat dengan perempuan lain, tetapi pada akhirnya mereka kembali bersama karena masih suka satu sama lain.	**Cemburu** Nyi Iteung cemburu saat Kabayan dekat dengan perempuan lain. **Marah** Nyi Iteung sakit hati karena Kabayan dekat dengan perempuan lain. **Setia** Nyi Iteung tetap memilih Kabayan terlepas dari hal-hal yang sudah terjadi.

8. Si Kabayan Raheut Curuk

Tokoh	Tempat	Waktu	Properti	Pakaian	Kesimpulan Cerita	Kesimpulan Nyi Iteung
Kabayan. Nyi Iteung.	-*	-*	-*	-*	Nyi Iteung dengan sigap menghampiri Kabayan yang mengeluh kesakitan. Nyi Iteung memberu saran kepada Kabayan agar melakukan apa yang pernah dikatakan Abah kepada Iteung bila mengalami luka pada jari.	**Perhatian** Saat Kabayan mengeluh kesakitan Iteung dengan sigap menghampiri Kabayan. **Patuh** Nyi Iteung memberi saran kepada Kabayan sesuai dengan saran Abah yang pernah diberikan kepadanya. **Tanggung Jawab** Nyi Iteung sebagai seorang istri membantu suaminya yang sedang kesulitan.

Gambar III.8 Pemilihan Cerita
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

III.1.2.1 Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan dalam perancangan media informasi komik ini adalah, memperkenalkan tokoh Nyi Iteung lebih dalam lagi melalui aktivitas dan perilakunya sehari-hari. Seperti saat Nyi Iteung bangun tidur, membantu orang tua, dan lainnya.

III.1.2.2 Tujuan komunikasi

Untuk memperkenalkan kembali tokoh Nyi Iteung dan menambah pengetahuan mengenai tokoh Nyi Iteung melalui visual dan dialog yang ada pada komik tersebut, sehingga diharapkan *audience* dapat mengenal lebih dekat tokoh Nyi Iteung tersebut.

III.1.3 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang akan ditampilkan pada media informasi komik ini yaitu akan terfokus kepada tokoh Nyi Iteung. Dimana dalam ceritanya, tokoh Nyi Iteung mendapat peran yang lebih banyak dibanding tokoh lainnya, menampilkan berbagai ekspresi yang disesuaikan dengan sketsa yang sudah dibuat sebelumnya. Kemudian diolah kembali ke dalam media komputer dengan menggunakan software Paintool SAI untuk melakukan proses *lining* dan *inking* secara digital. Selanjutnya, untuk penulisan teks menggunakan software Adobe Photoshop. Selain itu, beberapa *merchandise* dan media pendukung yang menarik menjadi pilihan berikutnya agar menarik perhatian *audience* agar tertarik membaca buku ini.

III.1.4 Strategi Media

Pemilihan media disesuaikan dengan kebutuhan *audience* serta keefektifannya dalam menyampaikan informasi yang ingin disampaikan. Adapun media yang digunakan terbagi menjadi dua, yaitu media utama dan media pendukung.

III.1.4.1 Media Utama

Media utama yang digunakan berupa komik, seperti yang dikutip dari (Adi Kusrianto, 2007) komik bisa digunakan sebagai media penyampaian pesan yang efektif walaupun selalu ada efek biasnya serta penggunaan gambar memungkinkan pesan yang akan disampaikan menjadi lebih jelas dan lebih mudah dimengerti. Dan mengacu pada *audience*nya yaitu para remaja, komik merupakan salah satu media populer di kalangannya.

III.1.4.2 Media Pendukung

Media pendukung sesuai dengan fungsinya, adalah media yang menjadi pendukung media utama dalam menyampaikan informasi. Media pendukung yang digunakan sebagai media pendukung dari media utama ini, diantaranya:

- *X-banner*

  berfungsi sebagai media informasi bahwa komik ini sudah terbit.

Digunakan di toko-toko buku baik diluar maupun di dalam toko buku dengan ukuran 160 x 60 cm

- Poster

  sama seperti x-banner, poster sebagai informasi bahwa komik sudah terbit dan tersedia di toko buku. Poster berukuran A3 diletakan di depan pintu masuk toko buku.

- *Standing character*

  sebagai salah satu media informasi yang merangkap fungsi menjadi penghias *display*.

- Pembatas buku

  merupakan salah satu bagian dari komik yang digunakan untuk membatasi halaman berapa yang sudah dibaca. Selain bisa digunakan untuk buku komik ini, buku pembatas ini juga bisa digunakan pada buku lainnya juga. Ukuran pembatas buku ini yaitu 10 x 5 cm.

- Gantungan kunci

  gantungan kunci merupakan benda yang selalu dibawa kemana-mana, biasanya pada kepala *resleting* tas.

- Pin

  pin bisa ditempel pada tas dan baju dan selalu dibawa kemana pun si pemakai pergi.

- Stiker

  stiker merupakan salah satu media yang bisa di aplikasikan di mana saja.

III.1.5 Strategi Distribusi

Pendistribusian dari media informasi komik ini yaitu melalui penjualan di toko-toko buku besar seperti Gramedia dan Togamas. Karena kedua toko buku ini sudah dikenal di masyarakat sehingga memudahkan *audience* dalam mencari buku ini. Secara geografis Bandung menjadi daerah pendistribusian pertama di daerah Jawa Barat.

III.2 Konsep Visual

III.2.1 Format Desain

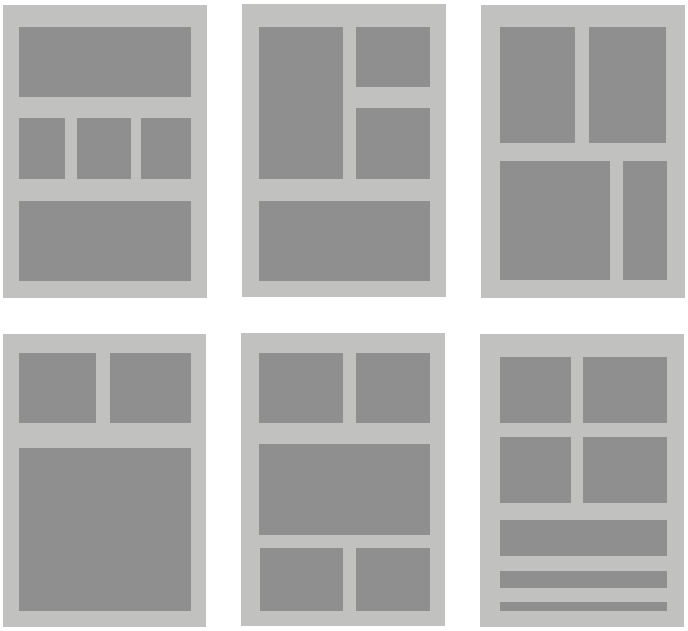
Rincian dari Format Desain buku ini adalah sebagai berikut:

- Buku ini berukuran 21,0 x 29,7 cm, ukuran ini dipilih karena buku komik ini berkonsep seperti majalah komik, sehingga ukuran disesuaikan dengan ukuran majalah.
- Jenis kertas untuk isi yaitu menggunakan *art paper* 150 gram
- Buku disampul *softcover*

III.2.2 Tata Letak (*layout*)

Konsep tata letak komik ini mengacu pada empat prinsip menurut Robin Williams dikutip dari buku "Pengantar Desain Komunikasi Visual" (Adi Kusrianto, 2007)

- Kontras
- Perulangan
- Peletakan
- Kesatuan

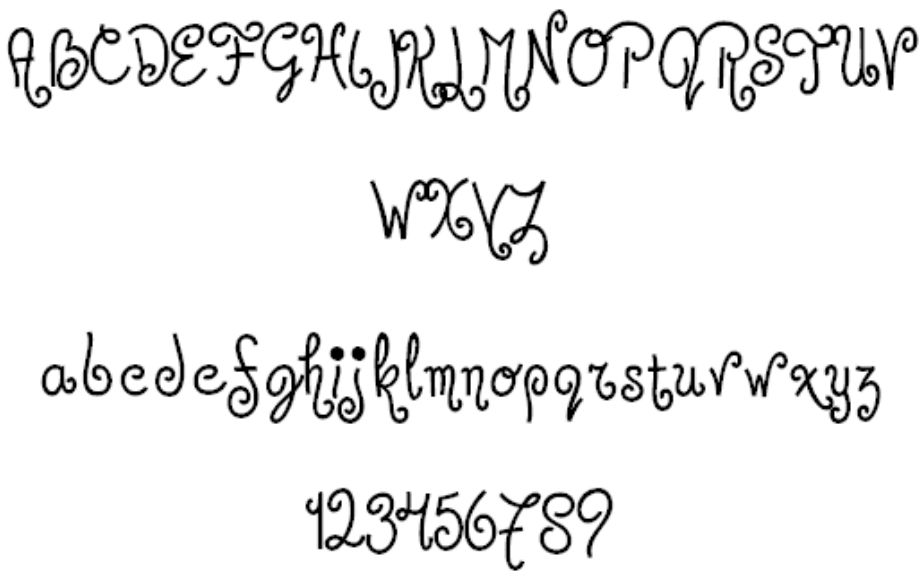


Gambar III.9 Tata Letak / *Layout*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

III.2.3 Tipografi

Font yang digunakan pada perancangan media buku ini font-font yang sederhana dan memiliki kesan feminim, berkaitan dengan komik yang bertemakan tentang kehidupan sehari-hari seorang gadis, dan tentunya font-font tersebut mudah dibaca dan disesuaikan dengan penggunaanya

Font untuk judul menggunakan huruf *Jandles*:



Gambar III.10 Font *Jandles*
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)



Gambar III.11 Aplikasi Font Pada Judul
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)

Font untuk teks dialog menggunakan huruf *Girls Have Many Secrets*:



Gambar III.12 Font *Girls Have Many Secrets*
Sumber: Dokumen Pribadi

III.2.4 Ilustrasi

Teknik ilustrasi yang digunakan pada media utama komik ini adalah teknik membuat komik. Secara keseluruhan dalam membuat komik harus melewati beberapa tahap awal sebelum akhirnya membuat komik itu sendiri. Pertama membuat storyline dari komik yang akan dibuat, dimana storyline ini menjadi panduan dalam mengaplikasikan cerita ke dalam komik. Kemudian tahap selanjutnya membuat storyboard. Storyboard merupakan sketsa kasar dalam pembuatan komik, dimana dalam storyboard dapat ditentukan bagaimana bentuk panel dalam setiap halamannya, tataletak karakter dalam setiap panel, dan sebagainya. Selanjutnya yaitu penciling. Dalam tahap ini storyboard tadi sudah dibuat ke dalam bentuk yang lebih *detail*. Karakter dari setiap komik sudah digambar lengkap dengan properti yang dibutuhkan sesuai dengan cerita. Tahap terakhir dalam teknik pembuatan komik yaitu *lining* dan *inking*, dimana komik sudah diberi *shading* dan efek-efek dalam komik tersebut.

III.2.5 Warna

Dalam perancangannya komik ini menggunakan teknik *black and white* atau hitam dan putih. Teknik pewarnaan atau biasanya disebut dengan *inking* ini dipilih

dengan alasan untuk mempertegas tokoh-tokoh yang berada dalam komik tersebut. Tidak banyak warna yang dimasukkan dalam perancangan komiknya, dan dengan menggunakan inking hitam-putih ini diharapkan para pembaca dapat lebih fokus kepada Nyi Iteung itu sendiri. Selain itu penggunaan warna hitam dan putih pada komik ini juga menurut Sulasmi Darmaprawira W.A. dalam bukunya yang berjudul " WARNA Teori dan Kreativitas Penggunaannya Edisi Ke-2" disebutkan bahwa warna hitam yang diindikasikan dengan kebalikan dari sifat warna putih yang memililki karakter positif, jujur, polos dan murni. Seperti karakter dari tokoh Nyi Iteung yang memiliki sifat-sifat baik tetapi sebagai manusia. ia juga tidak lepas dari sifat-sifat buruk yang ada dalam dirinya.

Selain warna hitam dan putih warna merah muda menjadi warna selanjutnya yang digunakan sebagai cover dari komik ini, karena warna ini memiliki kesan feminim yang cocok dengan tokoh dari Nyi Iteung.