BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran dibutuhkan agar informasi yang diberikan dapat disampaikan secara efektif, maka khalayak sasaran dibagi berdasarkan demografis, geografis dam psikografis.

a. Demografis

• Usia

Rentang umur 12 - 22 tahun (remaja awal – dewasa) sebagai target primer, juga tidak menutup kemungkinan untuk orang tua menjadi target sekunder.

Pendidikan

Sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA) dan mahasiswa (Perguruan tinggi).

• Jenis kelamin

Jenis kelamin yang dipilih untuk target khalayak adalah perempuan sebagai target primer dan laki-laki sebagai target sekunder.

• Status ekonomi

Pemilihan status ekonomi dari perancangan ini adalah menengah ke atas, karena target khalayak yang berada di kota besar.

b. Geografis

Bertempat tinggal di kota-kota besar khususnya di kota (Jawa Barat), perancangan difokuskan di daerah kota karena akses pencarian buku mudah untuk dicari oleh target khalayak.

c. Psikografis

Sebagian besar target khalayak sasaran adalah remaja dan orang dewasa juga tidak menutup kemungkinan untuk anak-anak membaca buku cerita ini. Yang dimana sedang mengalami masa peralihan dari remaja awal ke remaja akhir atau bisa dibilang proses pendewasaaan yang

cenderung memiliki rasa keingintahuan yang besar pada sesuatu yang baru.

III.2 Strategi Perancangan

Sebelum membuat sebuah perancangan media informasi terlebih dahulu harus dibuat suatu strategi perancangan agar tujuan dari media informasi ini tersampaikan dengan tepat. Informasi adalah proses pengumpulan dan pengolahan data yang bertujuan untuk memberikan keterangan dan pengetahuan tertentu mengenai suatu hal. Dengan adanya strategi yang telah dibuat diharapkan media informasi ini dapat tersampaikan dan pastinya dimengerti oleh khalayak sasaran yang akan dituju.

III.2.1 Tujuan komunikasi

Tujuan komunikasi dari perancangan media informasi ini bersifat informatif, yaitu untuk memberitahukan informasi tentang sejarah dan mitos yang dimiliki Curug Cinulang. Sehingga warga sekitar Curug Cinulang, pihak pengelola dan wisatawan bisa tahu dibalik keindahan alam Curug Cinulang ternyata memiliki sejarah dan mitos yang menjadi ciri khas tempat tersebut juga sebagai kekayaan budaya sastra lisan yang telah lama ada.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi menggunakan pendekatan budaya seperti menggunakan bahasa Sunda dan menggunakan visual Batik dari Jawa Barat, agar sesuai secara visual dan verbal yang dimana membuat khalayak sasaran menjadi tertarik untuk membaca media yang akan dibuat, maka dibutuhkan pendekatan visual dan pendekatan verbal agar media yang dibuat menarik untuk dibaca.

1. Pendekatan komunikasi Visual

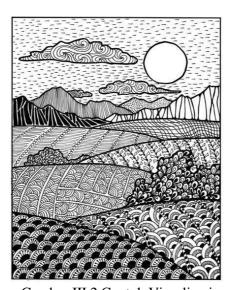
Pendekatan komunikasi visual pada perancangan media informasi mengenai sejarah dan mitos Curug Cinulang dalam bentuk buku cerita bergambar.

Buku cerita ini menggunakan gaya gambar *line art* manual berwarna hitam dan putih yang dimana warna itu memiliki makna kematian, misteri dan juga sendu. Ilustrasi dekoratif dipilih karena unik dan menarik karena memberikan nuansa yang berbeda pada ilustrasinya dengan menggunakan

ragam batik Sunda yang menyesuaikan target khalayak yang berada di Jawa Barat.



Gambar III.1 Contoh Visualisasi Sumber: https://id.pinterest.com/pin/147492956533806359/ (Diunduh 13/07/2019)



Gambar III.2 Contoh Visualisasi Sumber: https://id.pinterest.com/pin/797840890217860482/ (Diunduh 13/07/2019)

2. Pendekatan Komunikasi Verbal

Pendekatan verbal yang digunakan adalah bercerita, menggunakan bahasa Sunda karena target khalayak yang dituju dalam perancangan ini adalah masyarakat Sunda. Bahasa Sunda yang digunakan adalah ragam *basa lemes keur sorangan/lemes sedeng* yakni bahasa halus untuk diri sendiri.

III.2.3 Mandatory

Mandatory diperlukan untuk menjalin kerjasama agar memperlancar pendistribusian tentang media yang akan dirancang. Gramedia Penerbit Buku Utama (GPU) sebagai penerbit dari buku cerita dan Dinas Pariwisata, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Sumedang (DISPARBUDPORA Sumedang) sebagai pemberi mandatory dari perancangan media buku ini.



Gambar III.3 Logo Mandatory Sumber: https://www.gramedia.com/blog/cara-mengirim-naskah-ke-penerbit-digramedia/#gref (Diunduh 13/07/2019)



Gambar III.4 Logo Mandatory DISPARBUDPORA Sumedang Sumber: http://www.pn-sumedang.go.id/ (Diunduh 05/07/ 2019)

III.2.4 Materi Pesan

Buku cerita sejarah dan mitos Curug Cinulang ini selain memberikan informasi mengenai sejarah dan mitosnya yang bisa dibilang tragis dan mengerikan, buku cerita ini juga berisikan nilai-nilai positif yang bisa diambil didalamnya seperti memberikan pelajaran tentang kehidupan, bagaimana seharusnya manusia bersikap, memilih pasangan dan sebagai orang tua yang seharusnya bisa merawat anaknya lebih baik. Niali-nilai positif inilah yang ingin disampaikan pada penerima pesan ini.

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan perancangan media ini yaitu gaya bahasa *story telling* yang bersifat naratif karena mengungkapkan suatu peristiwa, waktu, tempat, tokoh dan mengungkapkan suatu kisah didalamnya. Gaya bahasa adalah teknik memilih kata oleh seorang penulis dalam karangannya yang menciptakan perasaan tertentu karena menggambarkan suasana, tempat, benda-benda, atau keadaan tertentu (Achmadi, 1988, h.155). *Story telling* merupakan suatu teknik penyampaian sebuah alur cerita yang menggunakan sudut pandang orang ketiga. Menyampaikan secara jelas agar target khalayak dapat memahami cerita melalui gambar ilustrasi dan teks yang sedang dibaca dan dilihat.

III.2.6 Strategi Kreatif

Pada tahap pendekatan kreatif yang akan digunakan pada perancangan ini yaitu dengan membuat gambar ilustrasi dekoratif yang mendukung tema yang akan dibuat, seperti membuat corak-corak batik Sunda dari "Batik Garutan" sebagai latar tempat. Karakter-karakter yang dibuat telah disederhanakan agar target khalayak tidak terlalu fokus pada karakter utama melainkan fokus pada jalannya cerita yang dibuat, hal ini didukung dengan pembawaan cerita yang mudah untuk dimengerti tentang suatu peristiwa atau kejadian yang sedang terjadi didalam cerita.

Event launching buku menjadi strategi kreatif yang dimana terdapat kegiatan-kegiatan yang menarik seperti *talk show* bersama pembuat buku, bupati Sumedang dan budayawan Sunda, selain itu ada juga kegiatan membuat cerita bergambar menggunakan media pendukung yang telah didapat di *event* dan juga pentas seni Teater dari SMAN 1 Majalaya dan SMAN 1 Sumedang.

• Copywriting

Copywriting yang akan digunakan dalam perancangan ini berupa nama buku cerita itu sendiri yang bertuliskan "Carita Sajarah jeung Mitos Curug Cinulang", kalimat singkat yang menyimpulkan isi dari buku cerita tersebut. Copywriting yaitu rangkaian kata yang dapat mempengaruhi pembacanya untuk berbuat sesuai apa yang dituliskan (Agustrijianto, 2006).

• Storyline

Storyline merupakan deretan dari kejadian didalam sebuah cerita dari kronologi awal sampai akhir. Storyline memisahkan beberapa kejadian didalam cerita menjadi urutan yang beraturan sehingga menjadi sebuah alur cerita yang teratur. Adapun storyline dibuat sebagai berikut:

Cerita 1 "Pegat Duriat"

- Scene 1

Aya hiji jajaka jeung hiji wanoja anu pada-pada bogoh tapi teu nepi ka bale nyungcung.

Jaman baheula aya pasangan budak ngora anu saling pika nyaah anu kacida layeutna, si wanoja mangrupakeun kembang desa di wewengkon eta teh, Loba pisan jajaka anu mika hayang ka eta wanoja teh malah aya nu rela ngaluarkeun hartana sangkan ditarima jadi kabogohna.

Hiji mangsa si jajaka anu kaasup kabogoh eta wanoja teh menang beja ti batur yen aya tempat anu kacida endahna lamun dipake arulin nyaeta Curug Cinulang.

- Scene 2

Terus jajaka tea ngajak ka kabogoh na urang ka Curug Cinulang, jalanna carita arindit weh eta jajaka jeung wanoja ka Curug Cinulang kalawan saruka bungah barang nepi ka Curug Cinulang. Rasa kacape leungit ku ninggal kaendahan eta curug cinulang terus maranehna rareureuh di eta desa anu eta desa teh desa Sindulang maksudna rek nyiar kadaharan malahan bari nyiar keur pamondokan.

- Scene 3

Nya didesa eta teh papanggih jeung hiji jalma beunghar anu ngajak ka eta duaan supaya bisa mondok dianjeunnna. Peting kaganti ku berang dua barudak ngora teh tos sageud deui anu maksudna rek ninggal Curug tea. Si pribumi teh diajak wae ku wanoja bareng ulin ka Curug kulantaran ges narima maranehna mondok. Eta pribumi teh hiji jajaka anu kasep

ngaleuwihan ti kabogohna jeung beungharna jadi ti perjalanan teu weuleh ngareretan malah nepi ka kapincutna, nya kitu deui ti pribumi sarua sok saling reret ka eta wanoja.

- Scene 4

Tos lila arulinna nya si jajaka kabogoh eta wanoja teh ngajak balik ari pokna eta wanoja moal milu balik hayang didieu wae. Si jajaka jadi heran ku tingkah laku kabogohna jadi kitu malahmah kalakah ngajak putus bari manehna kalah nyamperkeun ka lalaki anu jadi pribumi tea bari terus arindit ninggalkeun si jajaka sorangan di Curug.

Ninggali kajadian kitu teh kacida nyerti hartena keur si jajaka malah nepi ka nyumpah "Dimana aya nu arulin bari mawa kabogohna kadieu ka Curug Cinulang cing ulah jadi nepi ka ngajodo".

Cerita 2 "Embung di Dua"

- Scene 1

Mitos curug anu ngabelah jadi dua watesna Kabupaten Bandung jeung Kabupaten Sumedang kusabab ngabogaan dua carita.

Kahiji aya hiji istri anu calik di tengah-tengah curug, ari anu ka dua disabab keun aya hiji wanoja anu maehan maneh luncat tina eta Curug ngakibatkeun eta curug jadi sedih.

- Scene 2

Carita kahiji aya hiji istri anu embung di candung ku salakina si eta istri teh jadi owah kusabab pagawean salakina.

- Scene 3

Kusabab owah tea si istri terus lelempangan "Moal bisa manehna bogoh kanu teu puguh asal-usulna" teu puguh tujuan jeung pinuh ku kanyeri ka ingetan wae dina pikirannana, anu matak terus ngaluarkeun cai panon.

- Scene 4

Heunteu di rasa lelempangan maneh na nepi k anjog ka Curug Cinulang. Duka naon anu aya dipikirannna maneh na nyoba indit ka tengah curug terus gerentesna dina hatena "Urang hayang paeh", tapi niatna teu jadi lantaran ninggali pamandangan nu sakitu endahna.

- Scene 5

Dina waktu manehna rek maehan maneh jadi manehna kagum ku kaendahan alam Curug Cinulang terus maneh na diuk di tengah-tengah curug nu dina waktu harita caina keur letik nepi ka manehna teu bisa ceungkat deui keur salilana.

Cerita 3 "Maehan Maneh"

- Scene 1

Carita anu kadua, hiji wanoja anu maehan maneh bari luncat ti curug sabab embung di jodo keun ku kolotna.

Carita ieu mimitina ti jaman baheula aya hiji awewe geulis nu jadi kembang desa nyeta desa Sindulang nu rek dijodokeun ku kolotna jeung lalaki kolot anu beunghar. Pamikir kolotna budak teh bakal nurut tapi sabalikna manehna nolak kusabab tos boga kabogoh anu dipika bogoh ku manehna, si lalaki kolot menang beja anu teu disangka yen si awewe nu bakal jadi pamajikanna tos boga kabogoh, poe harita si lalaki kolot ngutus jelema bayaran keur neangan lalaki nu dipika bogoh ku eta awewe tea.

- Scene 2

Saenggesna manggihan lalaki anu dipika bogoh ku calon istrina tea lalaki kolot teh mawa ka imahna si calon tea jeung mere nyaho yen "Urang rek micen lalaki eta di luhur Curug Cinulang lamun maneh embung jadi pamjikan urang", urang teh rek micen di curug cinulang teu dinyana si awewe teh nyarita "kuring moal bisa jadi pamajikan maneh" terus si lalaki mikahayang ka awewe tea seri ka manehna.

- Scene 3

Rasa ngewa lalaki kolot mawa lalaki nu dipika bogoh calon istrina ka Curug Cinulang bareng jeung calon istrina. Nepi di curug langsung si lalaki kolot teu asa-asa nitah ka utusanna micen lalaki ti luhur curug.

- Scene 4

Saenggesna migawe kajahatan maneh na seri bari nyarita "Maneh sagemblengna milik kuring ayeuna" ka awewe calonna tea, terus ngajawab eta awewe teh "Kuring moal bisa jadi milik sasaha" terus maneh na lumpat ka curug bari luncat ti luhur curug.

- Scene 5

Ti ayana kajadian eta Curug Cinulang nu jadi saksi bisu dina kajadian nu nimpa awewe eta jeung ngakibatkeun curug jadi beulah sabab sedih ku kajadian eta, kolot si awewe teh terus terusan nyeri hate lantaran pagawean maranehna anakna nu dipika nyaah maot jeung kabengharan anu rek diharepkeun tina ngajodokeun anak tea teu benang ku maranehna.

Cerita 4 "Panggeugeuh Curug Cinulang"

- Scene 1

Di Curug Cinulang aya 2 makhluk halus nungageugeuh eta tempat nyaeta mangrupakeun Hanoman jeung Ipri.

Hanoman wujudna ngarupakeun monyet bodas lamun wujud Ifri mah kaluhurna ngarupakeun wujud manusa sedengkeun kahandapna ngarupakeun wujud lauk. Hanoman jeung Ifri nu ngajaga eta wewengkon Curug Cinulang supaya tetep aman jeung nyaman keur kahirupan manusa di wewengkon Curug Cinulang, Hanoman jeung Ifri teh baheulana mah manusa biasa, ngan gara-gara mineng ngarusak jeung ngaganggu masarakat curug cinulang akhirna maranehna di sapa.

- Scene 2

Kalakuan maranehna tos pada apal di desa Sindulang mah, malahan masarakat desa Sindulang sempet ngayakeun riungan pikeun ngusir maranehna ti desa Sindulang ngan bisa di cegah ku kapala desa bari make sarat maranehna kudu bisa ngarubah kalakuan nu goreng nungarugikeun ka masarakat Sindulang. Lamun maranehna teu bisa ngarobah sifat nu gorengna, masarakat moal ngahampura kamaranehna. Hanjakan maranehna teu bisa ngarobah sifat jeung kalakuan nu ngarugikeun masarakat desa Sindulang..

- Scene 3

Hiji waktu tengah peting bari hujan ngagebret dar-der-dor gelap masarakat ngaleut ngengkeuy ngabandalet ngajorag ka imah maranehna tapi masarakat ngarasa heran diimahna teh maranehna teu araya. Nu aya ngan monyet bodas jeung mahluk kaluhurna ngarupakeun wujud manusa sedengkeun kahandapna ngarupakeun wujud lauk.

- Scene 4

Tengah peuting nu keur sepi jempling masarakat marawa obor pikeun nyaangan jalan leuweung nu nuju ka Curug Cinulang, masarakat ngaborogod eta Hanoman tea jeung Ipri pikeun di piceun ti luhur curug.

- Scene 5

Talinu dipake ngaborogod manehna dilaanan terus ku warga dialungkeun eta Hanoman jeung Ipri tea ti luhur curug.

- Scene 6

Ti saprak harita Hanoman jeung Ipri dialungkeun ku warga manehna lila teu sadar, pas karek sadar aya sesepuh anu diuk di harepeun manehna nu tayalian ti kapala desa Sindulang. Anjeunna nepikeun carita nu bisa ngajadikeun eta Hanoman jeung Ipri teh ngarasa sedih nepikeun ka ngeclak cai panon.

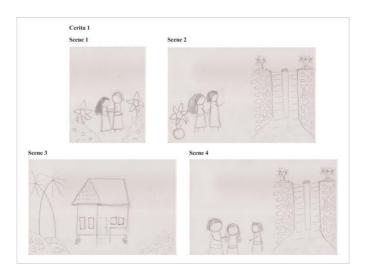
Waktu geus nunjukeun berang kapala desa mere pepeling ka Hanoman jeung Ipri yen manehna kudu ngajaga sakabeh nu aya di wewengkon curug cinulang sangkan Alloh jeung masarakat desa bisa ngahampura kana kasalahan maranehna.

Ti saprak kajadian kitu Hanoman jeung Ipri teh ngajaga wewengkon Curug Cinulang, rea kabar nu nyebutkeun yen Hanoman jeung Ipri teh ayeunamah mineng nulungan masarakat anu kasasab di leuweung atawa nu palid di Curug Cinulang.

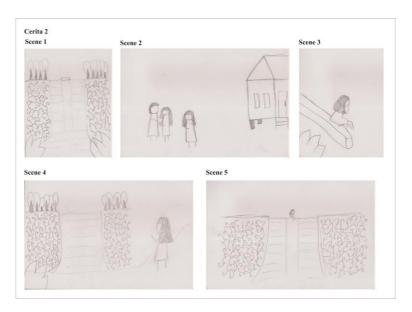
Hanoman jeung Ipri teh ayeunamah ges jadi bahan omongan warga desa malahan desa-desa nu lain ge geus pada apal warga desa mindeng nyadiakeun kadaharan di wewengkon curug cinulang pikeun ngawujudkeun rasa kabungah jeung nganuhunkeun ka hanoman jeung ipri tea.

• Storyboard

Storyboard merupakan susunan sketsa gambar yang telah disusun sesuai dengan alur storyboard cerita yang telah dibuat, storyboard dibutuhkan untuk mempermudah pengerjaan dan menjadi acuan untuk susunan alur cerita agar tidak berantakan. Berikut merupakan sketsa dari storyboard.



Gambar III. 5 *Storyboard* Cerita 1 *Scene* 1 sampai 4 Sumber: Pribadi (Diakses pada 10/08/2019)



Gambar III. 6 *Storyboard* Cerita 2 *Scene* 1 sampai 5 Sumber: Pribadi (Diakses pada 10/08/2019)



Gambar III. 7 Storyboard Cerita 3 Scene 1 sampai 5 Sumber: Pribadi (Diakses pada 10/08/2019)



Gambar III. 8 Storyboard Cerita 4 Scene 1 sampai 6 Sumber: Pribadi (Diakses pada 10/08/2019)

III.2.7 Strategi Media

a. Media Utama

Buku cerita bergambar menjadi media utama dari perancangan ini, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku merupakan sekumpulan kertas yang berisi tulisan atau gambar yang dijilid, berisikan informasi atau pesan yang ingin disampaikan kepada komunikator kepada komunikan. Sedangkan buku cerita bergambar merupakan buku yang berisi tentang cerita dengan gambar ilustrasi tentang cerita itu sendiri. Isi dari buku cerita tersebut membahas tentang sejarah Curug Cinulang dan mitos yang dimiliki Curug Cinulang itu sendiri dan dibalik mitos-mitosnya yang selalu terdengar mengerikan ada nilai-nilai positif yang tentunya bisa dipetik dari cerita itu. Buku cerita bergambar ini diberi judul "Sajarah jeung Mitos Curug Cinulang".

b. Media Pendukung

Media pendukung menjadi media yang dibuat untuk membantu dan menguatkan media utama yang sudah dibuat. Beberapa media pendukung diantaranya:

Instagram

Media sosial seperti Instagram menjadi media pendukung berupa informasi promosi perilisan media utama dan sebagai media interaksi bersama target khalayak.

Poster

Digunakan untuk mempromosikan mengenai informasi perilisan media utama atau perilisan buku yang ditempel pada tempat-tempat target khalayak berada seperti sekolah, mading dan toko buku.

• Flyer

Flyer digunakan untuk mempromosikan mengenai informasi perilisan media utama yang langsung ditujukan kepada target khalayak yang akan dituju.

• X Banner

Digunakan untuk memberikan informasi perilisan media utama yang akan dilakukan ditempat *launching* media utama.

Media pendukung sebagai *gimmick* yang beberapa diantaranya masuk dalam daftar 100 pembeli pertama adalah:

Totebage

Bertujuan untuk membawa media utama dan membawa media lainnya yang didapatkan dari 100 pembeli pertama juga bisa digunakan untuk keperluan lainnya.

• T-shirt

T-shirt diberikan kepada target khalayak yang telah hadir dalam acara perilisan media utama yang telah diselenggarakan.

• Sketch book

Dibagikan saat perilisan.

• Stiker

Stiker dibagikan secara gratis kepada pembeli jika masih tersisa pada perilisan buku telah selesai.

Pembatas buku

Pembatas buku dibagikan secara gratis kepada pembeli bila masih tersisa setelah perilisan buku telah selesai.

Gantungan kunci

Gantungan kunci dibagikan pada saat perilisan buku kepada 100 pembeli pertama.

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Strategi distribusi dan waktu penyebaran media dibutuhkan untuk menjangkau target khalayak sasaran yang ingin dicapai yaitu dengan cara memfokuskan pendistribusian buku cerita di toko-toko buku cetak yang lebih dominan dikunjungi oleh target khalayak, apabila sudah ditetapkan maka waktunya untuk penyebaran media sebagai berikut:

Tabel III.1 Jadwal Waktu Penyebaran Media Sumber: Dokumen Pribadi

Media	Bulan															
	Mei				Juni				Juli				Agustus			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Media																
Utama																
X Banner																
Instagram																
Poster																
Flyer																
Totebag																
T-shirt																

Sketch								
Book								
Stiker								
Gantungan								
Kunci								
Pembatas								
buku								

Pemilihan waktu penyebaran media pendukung berupa informasi pada bulan Mei, Juni dan Juli dilakukan karena target khalayak yang masih memiliki kegiatan di sekolah, ini bertujuan agar media pendukung berupa informasi mengenai *event* yang akan diadakan sampai pada target khalayak dengan tepat.

Sedangkan bulan Agustus menjadi bulan dimana *event launching* buku akan diadakan karena dibulan ini target khalayak beberapa sudah tidak memiliki kegiatan sekolah, yang dimana target khalayak bisa menghadiri acara *launching* buku yang akan diadakan.

III.3 Konsep Visual

Konsep visual yang akan dirancang pada media informasi buku cerita bergambar tentang sejarah dan mitos Curug Cinulang ini yaitu dengan menampilkan gambar ilustrasi-ilustrasi berupa *line art* dengan corak dari motif "Batik Garutan" yang dimana corak dari motif batik ini menjadi latar tempat setiap cerita yang berbedabeda.



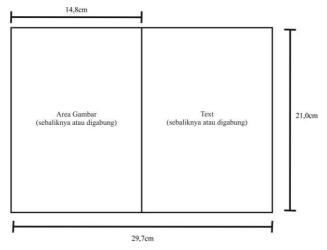
Gambar III.9 Referensi Visual 1 Sumber: Pribadi (Diakses pada 15/07/2019)



Gambar III.10 Referensi Visual 2 Sumber: Pribadi (Diakses pada 15/07/2019)

III.3.1 Format Desain

Format desain yang akan dibuat dengan ukuran 29,7cm x 21,00. Ukuran itu dipilih agar media tersebut menjadi lebih efisien dengan tidak berukuran besar dan juga tidak berukuran kecil sehingga *body text* dan gambar masih bisa terlihat jelas oleh target khalayak. Ukuran setiap halaman dari media utama ini adalah A5 (14,8cm x 21cm) terdiri dari *cover* depan, halaman hak cipta, halaman isi, halaman penutup dan cover belakang.



Gambar III.11 Format Desain Sumber: Pribadi (Diakses pada 15/07/2019)



Gambar III.12 Referensi Format Desain Sumber: https://id.pinterest.com/ (Diunduh pada 15/07/2019)

III.3.2 Tata Letak

Tata letak yang digunakan dalam perancangan media utama ini adalah *two mortises layout* yang setiap bidangnya memberikan informasi, tata letak ini memisahkan antara objek latar atau tempat dengan teks agar tidak membingungkan pada saat dibaca. Sebagai contoh teks sengaja tidak menabrak ilustrasi latar gambar dan tidak diberikan *background*.



Gambar III.13 Referensi Tata Letak Sumber: https://id.pinterest.com/pin/384565255678979491/ (Diunduh pada 15/07/2019)

III.3.3 Tipografi

Tipografi adalah suatu kesenian memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, guna kenyamanan membaca semaksimal mungkin (Sihombing, 2001, h.58)

Tipografi atau *font* yang digunakan dalam perancangan ini yaitu *font* serif atau berkait untuk bagian *body text* agar mudah untuk dibaca dengan *space* antar huruf yang memberikan jarak tidak berdempetan dan sedikit *font* bertipe *script* atau huruf yang bentuknya menyerupai tulisan tangan manusia agar terlihat anggun saat dilihat dan cocok dengan konsep gambar. *Font* untuk pembuatan *headline*, judul dan sub judul adalah:

• Nama *font* : Qalin Handwritting

Creator : Edricstudio

Negara asal : -

Lisensi : Free for personal use

Aa Bb Cc Dd Ee FF Gg Hh Ji Ji Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qg

R. S. T. U. V. W. X. Y. Z. 1234567890 !@#\$%^&*()

• Nama font : Poor Richard

Creator : OPTIFONT

Negara asal : -

Lisensi : Free for personal use

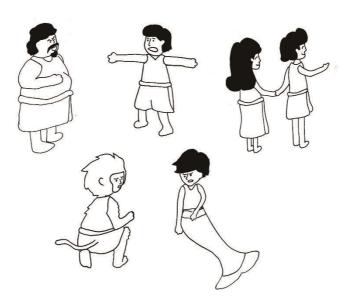
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qg Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1234567890 !@#\$%^&*()

III.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan dalam perancangan media ini adalah ilustrasi dekoratif dengan gaya gambar *line art* manual berwarna hitam dan putih. Ilustrasi ini dipilih karena unik dan menarik karena memberikan nuansa yang berbeda pada ilustrasinya karena menggunakan ragam batik Garutan yang menyesuaikan target khalayak yang berada di Jawa Barat. Gaya gambar untuk pembuatan karakter adalah gaya gambar kartun bersifat non realis.



Gambar III.14 Referensi Ilustrasi Sumber: https://aminoapps.com/c/drawingamino-1/page/blog/cartoon-pose-practice-1/06kq_z2BHkujDxZag6dB12VK7aWQe2l74kV (Diunduh 15/07/2019)



Gambar III.15 Hasil Gambar Untuk Karakter Media Utama Sumber: Pribadi (Diakses 15/07/2019)

Untuk penggambaran latar suasana perancangan menggunakan batik Garutan sebagai gambar latar dengan gaya gambar *art line* yang disederhanakan.



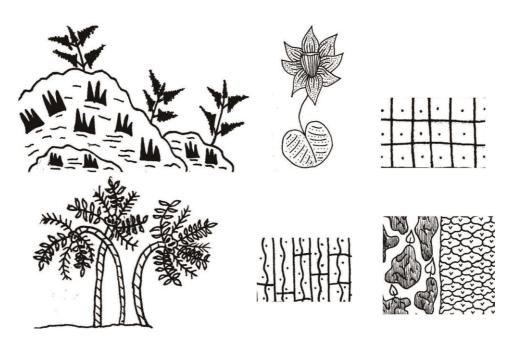
Gambar III.16 Beberapa Referensi Batik 1 Sumber: Pribadi (Diakses 15/07/2019)



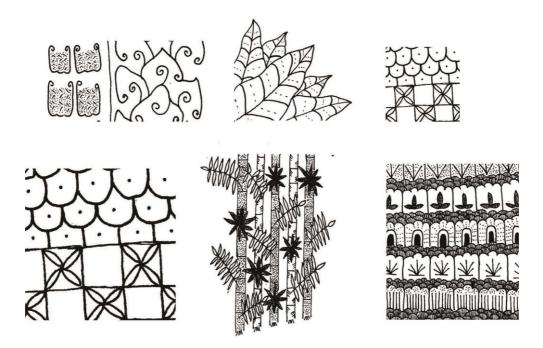
Gambar III.17 Beberapa Referensi Batik 2 Sumber: Pribadi (Diakses 15/07/2019)



Gambar III.18 Beberapa Referensi Batik 3 Sumber: Pribadi (Diakses 15/07/2019)



Gambar III.19 Batik Yang Sudah Disederhanakan 1 Sumber: Pribadi (Diakses 15/07/2019)

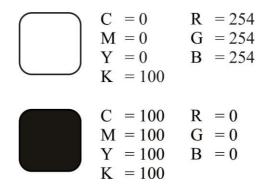


Gambar III.20 Batik Yang Sudah Disederhanakan 1 Sumber: Pribadi (Diakses 15/07/2019)

III.3.5 Warna

Secara visual warna memiliki peran yang bisa memberikan kesan atau respons secara psikologis kepada seseorang (Kusrianto, 2007, h.47).

Warna yang digunakan adalah warna hitam dan putih dikarenakan *style* gambar yang menggunakan *style line art*.



Gambar III.21 Warna Sumber: Pribadi (Diakses 15/07/2019)