BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

III.1.1 Tujuan Komunikasi

Dalam perancangan media ini tentang pengenalan tokoh Si Tumang sebagai media yang memberikan informasi mengenai tokoh Si Tumang yang terdapat dalam cerita Legenda Tangkuban Perahu. Tujuan komunikasi agar media buku ilustrasi yang di sampaikan dapat tepat pada sasaran. adapun tujuan dari komunikasi adalah selain memberikan informasi juga menumbuhkan kecintaan anak anak terhadap media yang akan dibuat dan mengenalkan nilai nilai positif yang terkandung dalam media ini agar dapat dicontoh dan diterapkan dalam kehidupan anak sehari hari, serta menambahkan wawasan mengenai cerita rakyat.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

- Pendekatan Visual

  Media ini memiliki segmentasi anak anak usia 6 – 9 tahun atau SD kelas satu sampai tiga. Pendekatan visual yang digunakan adalah ilustrasi menggunakan media grafis digital imaging. Karena dengan menggunakan media digital imaging ini, ilustrasi yang dihasilkan dapat lebih di eksplorasi dari segi karakter dan juga pencahayaan yang dihasilkan akan lebih hidup. Ilustrasi karakter yang akan ditampilkan dalam media ini akan sedikit berbeda dari karakter Si Tumang yang pernah dibuat sebelumnya. Karakter yang dibuat berdasarkan hasil referensi yang terdapat dalam buku cerita Si Tumang terdahulu. Karena berbeda segmentasi, karakter dibuat sederhana dan lebih lucu agar menarik anak anak untuk membacanya, akan tetapi suasana yang ditampilkan tidak menghilangkan identitas suasana Indonesia itu sendiri.

- Pendekatan Verbal

  Materi yang akan disajikan dalam perancangan media ini adalah sifat sifat positif dari Si Tumang itu sendiri. Pemilihan materi ini disesuaikan dengan porsi anak usia 6 – 9 tahun. Dengan penyampaian cerita secara efektif kata kata dibuat seminim mungkin namun masih bisa menggambarkan suasana

dengan baik dan jelas, tidak berbelit-belit atau rumit sehingga mudah dimengerti, serta dengan kosa kata bahasa Indonesia yang baku. sehingga anak dapat dengan mudah mengerti pesan yang ingin disampaikan dari media ini.

III.1.3 Materi Pesan

Dalam penyampaianya, perancangan media ini memerlukan materi yang akan disampaikan sebagai pesan dari cerita ini. Materi yang akan disampaikan adalah :

- Nilai nilai yang terkandung dari cerita
- Sifat sifat positif dari Si Tumang
- Karakter karakter yang terdapat di dalam cerita

III.1.4 Gaya Bahasa

Dalam cerita ilustrasi Si Tumang ini, gaya bahasa yang akan digunakan adalah Bahasa Indonesia yang baku, dikarenakan gaya bahasa baku mudah dicerna oleh anak anak. Selain itu narasi yang disajikanyapun minim agar anak anak tidak jenuh dan bosan ketika mereka membaca buku cerita ilustrasi tersebut.

III.1.5 Khalayak Sasaran Perancangan

a. *Target Audience*

- Demografis

  Target audiens yang dituju adalah anak anak berusia 6 - 9 tahun yang tinggal diperkotaan khusunya Bandung.

  - Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan
  - Status ekonomi : Semua kalangan
  - Pendidikan : Sekolah Dasar
  - Pekrejaan : Siswa dan siswi

- Geografis

  Masyarakat yang berada di wilayah Indonesia khususnya wilayah perkotaan. Lebih spesifik lagi adalah di Kota Bandung.

- Psikografis

  Secara psikografis target audiens adalah anak anak yang senang dengan hal baru, senang dengan dongeng dan cerita, akan tetapi orang tua yang

tidak pernah mengarahkan atau memberitahu anaknya mengenai sejarah dan budaya di daerahnya masing masing khususnya Jawa Barat.

b. *Consumer Insight*

Untuk kasus buku cerita ilustrasi Si Tumang, target audience yang dicari adalah anak anak berusia 6 – 9 tahun atau setara dengan SD kelas 1 – 3 yang hidup di daerah perkotaan khusunya Bandung. Berdasarkan studi lapangan dan hasil kuisioner, anak anak pada jaman sekarang cenderung tidak tahu tentang budaya dan sejarah yang terdapat di Jawa Barat khusunya Tangkuban Perahu dimana di dalam cerita tersebut terdapat tokoh bernama Si Tumang. Entah itu karena pergeseran jaman atau orang tua yang tidak mau membimbing anaknya untuk mengetahui sejarah dan budaya itu sendiri. Kebanyakan dari anak anak pada jaman sekarang lebih tertarik dengan kartun kartun yang berasal dari luar Indonesia dan mungkin saja faktor dari visual yang dihasilkan dari kartun tersebut lebih menarik perhatian anak anak.

c. *Consumer Journey*

Untuk menyampaikan cara melalui ide yang telah dibentuk pada media-media yang akan digunakan, maka diperlukan perencanaan yang baik agar mendapatkan interaksi dan tersampaikan pada sasaran maka diperlukan daftar aktifitas dari target audiens.

Tabel III.1 Tabel consumer journey

No	**Kegiatan**	**Tempat**	***Poin of Contact***
1.	Bangun pagi	Kamar tidur	Jam dinding
2.	Mandi/Bersantai	Ruang tamu, halaman rumah	Mug, piring, TV
3.	Perjalanan ke sekolah	Jalan, sekolah	mobil, poster, stiker
4.	Di sekolah	sekolah	Buku, pensil, penggaris, papan tulis
5.	Istirahat	Kantin, Lapangan olahraga atau koridor sekolah	Tumbler, kotak makan, jajanan
6.	Pulang sekolah	Jalan	Kunci, banner, poster

7.	Istirahat	Rumah	Sofa, tempat tidur, televisi
8.	Bermain	Rumah, warnet, rental PS	Gadget, computer, playstation
9	Tidur	Rumah	Selimut, tempat tidur, bantal

III.1.6 Strategi Kreatif

Agar informasi yang disampaikan mencapai tujuan yang diharapkan, maka informasi haruslah dilakukan secara efektif. Maksud dari informasi yang efektif adalah informasi yang isi pesan, bentuk pesan, dan strategi visualnya yang berbeda namun menarik, dengan pola seperti itu diharapkan agar informasi yang disampaikan dapat menarik perhatian orang-orang khususnya target sasaran yang dituju.

III.1.7 Strategi Media

- Media Utama

  Media utama yang akan digunakan dalam penyampaian pesan yang terkandung dalam cerita Si Tumang ini adalah buku ilustrasi, selain mudah untuk digunakan, tidak memerlukan alat bantu perantara lain, buku juga mudah untuk dibawa kemana saja, karna memungkinkan untuk dijinjing oleh sang anak. Serta kemudahan dalam mendapatkanya, karena sudah begitu banyak tempat-tempat penjualan buku kita jumpai pada saat ini.

- Media Pendukung

  Media promosi dapat membantu meningkatkan minat para anak dan orang tua untuk membeli buku ini. Media promosi utama yang akan digunakan adalah mini x-banner sebagai media promosi yang di tujukan untuk mengenalkan dan menarik minat para orang tua nantinya. Sedangkan untuk media pendukung yang akan dikemas satu paket dalam buku ilustrasinya sebagai bonus adalah *sticker*, poster, dan pembatas buku, dengan media penunjang ini memungkinkan anak agar mudah untuk digunakan dan diaplikasikan dalam kehidupan keseharian.

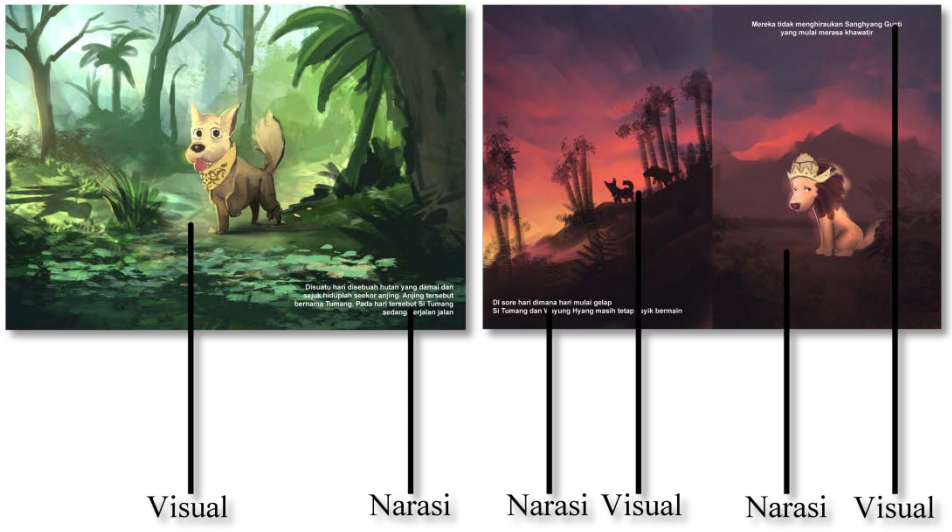
III.1.8 Strategi Distribusi

Media utama yang berupa buku akan ditawarkan kepada pihak penerbit yang mempunyai potensi dalam menerbitkan buku-buku pengetahuan berupa cerita fiksi atau nonfiksi. Toko-toko buku seperti gramedia menjadi target utama dalam pendistribusian buku ini.

III.2 Konsep Visual

III.2.1 Format Desain

Format desain yang digunakan pada buku ilustrasi ini berupa persegi panjang horizontal, 21cm x 29,7cm atau seukuran A4, ukuran ini dipilih dalam format besar, dengan maksud agar buku ini dapat menyajikan ilustrasi visual yang lebih detail dan jelas kepada anak, karena teks atau narasi yang akan ditampilkan hanya sebagian kecil saja. Tiap ilustrasi ada yang disajikan full dan ada yang disajikan setengah halaman, tergantung narasi yang dicantumkan. Tiap halaman buku kurang lebih akan memiliki layout yang sama, namun ada beberapa halaman yang natinya akan di buat berbeda dari konsep layout utama untuk menghindari kejenuhan membaca. Tampilan buku disusun sedemikian rupa agar baik dari segi komposisi dan mempermudah dalam menyampaikan informasi yang akan diberikan.



Gambar III.1 Contoh layout buku cerita ilustrasi Si Tumang

III.2.2 Tipografi

Jenis tipografi yang digunakan dalam buku ilustrasi ini untuk mewakili kesan alami, tegas dan tetap memperhatikan tingkat keterbacaanya bagi anak-anak usia 6-9 tahun yang dalam keadaan baru mengenal huruf-huruf dan angka atas bimbingan orangtua. Untuk tipografi narasi digunakan jenis huruf arial bold.



Gambar III.2 Font arial bold

Sedangkan untuk judul cover dan judul cerita menggunakan font first attempt. Font ini memiki karakter yang tegas dan juga memiliki bentuk yang unik dan lucu sehingga dapat menarik anak anak.



Gambar III.3 Font first attempt

III.2.3 Ilustrasi

Ilustrasi menggunakan media grafis digital imaging. Karena dengan menggunakan media digital imaging ini, ilustrasi yang dihasilkan dapat lebih di eksplorasi dari segi karakter dan juga pencahayaan yang dihasilkan akan lebih hidup. Ilustrasi karakter yang akan ditampilkan dalam buku ini akan sedikit berbeda dari karakter Si Tumang yang pernah dibuat sebelumnya. Karakter yang dibuat berdasarkan hasil referensi yang terdapat dalam buku cerita Si Tumang terdahulu. Karena berbeda segmentasi, karakter dibuat sederhana dan lebih lucu. Sedangkan untuk setting tempat, suasana yang ditampilkan tidak membuang suasana hutan yang ada di Indonesia agar pesan yang disampaikan dalam cerita lebih terasa suasana Indonesia.



Gambar III.4 Referensi gaya ilustrasi

Sumber : http://pinterest.com (8 Juli 2105)



Gambar III.5 Aplikasi gaya ilustrasi pada media

III.2.4 Warna

Media buku ilustrasi anak ini disajikan dengan warna yang terkesan natural, yaitu komposisi keselarasan warna Monokhromatik yaitu warna yang selaras, kombinasi keseluruhan warna mempunyai kesatuan yang harmonis, saling memiliki satu sama lain. Mode warna yang digunakan adalah *cmyk*, Karena hasil akhirnya merupakan media cetak.



Gambar III.6 Komposisi warna untuk setting tempat

III.2.5 Penokohan

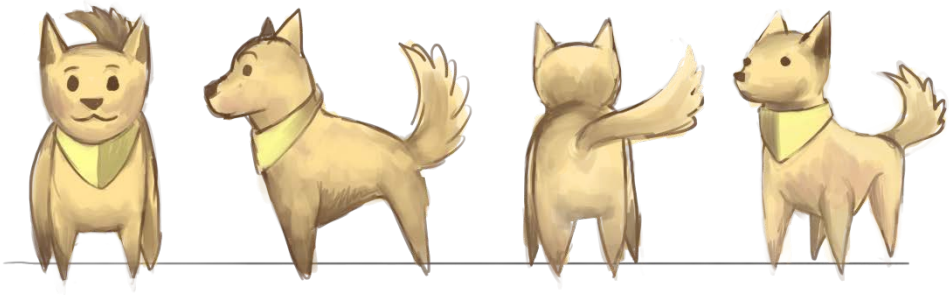
- Si Tumang

  Pada awalnya Tumang merupakan seorang dewa, akan tetapi karena ia melakukan pantangan ia dikutuk menjadi seekor anjing kemudian ia diusir dari kahyangan ke bumi. Pada buku cerita ilustrasi Si Tumang ini karakter anjing yang disajikan adalah adaptasi dari anjing kintamani dikarenakan anjing kintamani merupakan spesies anjing asli yang berasal dari pegunungan Kintamani di Bali dan mempunyai sifat pemberani. Keaslian anjing kintamani telat ditetapkan oleh PERKIN (Dharma.M.N. Dewa; Pudji Rahardjo; Kertayadnya I.G, 1994). Pengambilan jenis anjing kintamani ini berdasarkan kisah Si Tumang yang berasal Indonesia sehingga diambil jenis kintamani sebagai anjing jenis asli Indonesia.



Gambar III.7 Anjing Kintamani

Sumber : panduanwisata.id/2012/04/23/kintamani-sejuk-segar-menatap-indahnya-gunung-dan-danau-batur/ (13 Juli 2015)



Gambar III.8 Si Tumang

- Wayung Hyang

  Merupakan seekor babi hutan (celeng) yang terdapat dalam cerita Legenda Tangkuban Perahu, Sama halnya seperti Tumang Wayung Hyangpun dikutuk menjadi seekor babi hutan karena ia melanggar pantangan. Pada buku cerita ilustrasi Si Tumang ini karakter Wayung Hyang diadaptasi dari babi hutan yang habitatnya tersebar di hutan yang ada di Jawa Barat. Di Jawa Barat sendiri babi hutan biasa disebut dengan *bagong*. Babi hutan juga telah diakui sebagai hewan asli dari tanah jawa (Sady, 1989, Kitchener; Maryanto 1993).



Gambar III.9 Babi hutan

Sumber : halloapakabar.com/wp-content/uploads/2015/08/babi-ngamuk-130717b-673x350.jpg (13 Juli 2015)



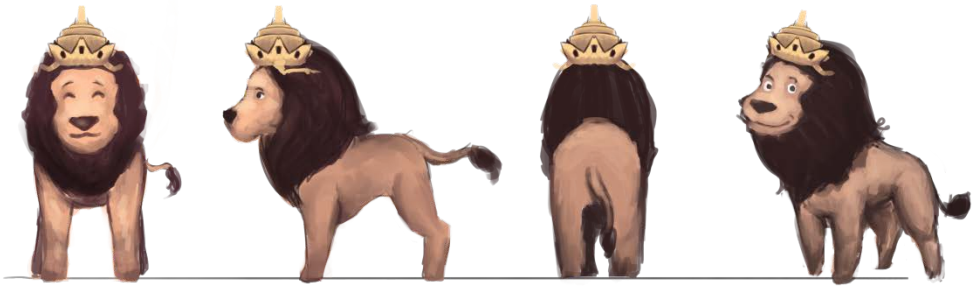
Gambar III.10 Wayung Hyang

- Sanghyang Gusti

  Sanghyang Gusti merupakan tokoh dalam cerita legenda Tangkuban Perahu. Sanghyang Gusti merupakan sesosok dewa yang mengutuk Si Tumang dan Wayung Hyang karena mereka melakukan kesalahan. Dalam buku cerita ilustrasi ini Sanghyang Gusti digambarkan oleh sosok singa Afrika, Penokohan lewat sosok singa tersebut merupakan penganalogian seorang penguasa. Karena Singa merupakan jenis hewan yang suka berkuasa baik dalam kelompok maupun dalam wilayah.



Gambar III.11 Singa Afrika
Sumber : kehidupansinga.blogspot.com/2011/06/kehidupan-singa-hyena-bagian-1.html?m=1 (13 Juli 2015)



III.12 Sanghyang Gusti

III.2.6 Latar

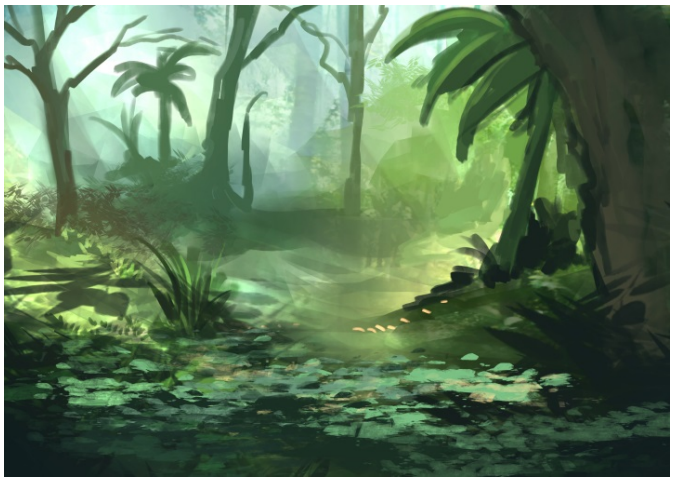
Untuk setting latar pada buku cerita ilustrasi Si Tumang ini adalah setting latar hutan indonesia dimana tumbuhan yang terdapat pada hutan tersebut dapat mencirikan hutan tersebut adalah hutan Indonesia seperti pohon pisang, pohon

bambu, pohon paku dan lain lain sehingga para pembaca dapat langsung mengenali tempat tersebut.



Gambar III.13 Referensi Latar

http://pinterest.com (8 Juli 2105)



Gambar III.14 Aplikasi latar pada media ilustrasi

III.2.7 Isi Cerita

Materi cerita yang akan disajikan kepada anak anak pada buku cerita ilustrasi ini adalah berupa cerita fiksi, Akan tetapi isi dari cerita tersebut mengangkat nilai nilai positif dari Si Tumang yang mana nilai nilai positif dari Si Tumang itu sendiri mengacu pada kisah Si Tumang yang sudah ada seperti pada buku *Sangkuriang Kesiangan* (1975) karya Ajip Rosidi dan asal usul nama Si Tumang, Diangkatnya nilai nilai positif Si Tumang adalah bertujuan agar anak anak dapat mencontoh dan menerapkanya kedalam kehidupan sehari hari. Penyajian

ceritanyapun ringan agar anak anak mudah mencernanya. Nilai nilai positif yang akan dijadikan cerita adalah :

- Baik hati

  Ketika Si Tumang mau mengambilkan torak Dayang Sumbi yang terjatuh.
- Setia

  Si Tumang ikut menemani Dayang Sumbi ketika Dayang Sumbi diasingkan
- Pemberani

  Si Tumang yang selalu berani dalam berburu buruan.
- Penurut

  Si Tumang yang selalu ada dan siap ketika Sangkuriang memerintahkan berburu.