BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan mengangkat tokoh si Kancil dalam dongeng binatang. Perancangan ini bertujuan untuk menginformasikan secara jelas tentang tokoh si Kancil didalam cerita dongeng binatang anak-anak. Dalam perancangan buku ilustrasi tokoh si Kancil, diperlukan strategi yang tepat agar nantinya pesan yang disampaikan kepada target *audience* dapat diterima dengan baik secara efektif.

Media ilustrasi berupa gambar yang menarik dapat memudahkan berkomunikasi dengan baik kepada anak yang mana dibantu narasi visual dari orang tua untuk menjelaskankan gambar tersebut. Anak-anak lebih tertarik terhadap gambar, karena gambar yang menarik dapat membantu merangsang daya pikir dan imajinasi seorang anak. Adapun strategi perancangan yang akan dilakukan mengenai buku ilustrasi tokoh si Kancil adalah menawarkan perancangan kemasan dan gaya ilustrasi yang menarik minat anak-anak untuk membaca dan mengetahui sosok si Kancil dengan jelas.

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Dalam suatu penyampaian informasi, dibutuhkan suatu komunikasi yang mampu menyampaikan informasi tersebut mudah dimengerti oleh target *audiens*. Penyampaian komunikasi tersebut dapat berupa bahasa visual maupun bahasa verbal, yang dapat memberikan efek ketertarikan dan rasa ingin tahu target *audiens* terhadap komunikasi yang disajikan.

- Tujuan Komunikasi

  Memberikan informasi tentang sifat-sifat baik dan buruk tentang sosok si Kancil dalam berbagai cerita. Sehingga diharapkan anak-anak dapat membedakan sifat mana yang baik ditiru dan sifat mana yang tidak baik untuk ditiru yang dapat diaplikasikan dikehidupan sehari-hari.

- Materi Pesan

  Point materi yang akan disampaikan dalam buku ilustrasi tentang sosok si Kancil dalam dongeng binatang adalah sebagai berikut:

  a. Terdapat 4 buah cerita tentang si kancil yang mana disetiap cerita menceritakan tentang sifat baik dan buruk dari tokoh si kancil yang dibuat seimbang, antara sifat yang baik dan sifat yang buruk, serta pesan moral yang terdapat disetiap akhir cerita.
  b. Informasi tentang binatang-binatang yang dikemas dalam ilustrasi menarik.
  c. Permainan tentang binatang yang dimainkan bersama orang tua.

- Pendekatan Komunikasi Secara Visual

  Pendekatan visual dalam perancangan buku ini mengadaptasikan konsep gaya ilustrasi Mary Blair dan Amna Oriana yang *style*nya menggunakan tekstur crayon atau pensil warna, yang mana akan memberikan ketertarikan dan perhatian disesuaikan dengan target *audiens* yaitu anak-anak.



Gambar III.1 Contoh gaya visual Mary Clair
Sumber : http://www.huffingtonpost.com/2014/03/22/the-world-of-mary-blair_n_5003658.,jpg (1 July 2015)

- Pendekatan Komunikasi Secara Verbal

  Pendekatan secara verbal yang digunakan adalah bahasa Indonesia, karena target *audiens* merupakan anak-anak Indonesia. Namun tidak menggunakan kata-kata yang terlalu formal dan juga menggunakan kata-kata yang masih asing untuk anak-anak, agar merangsang rasa ingin tahu dan memerlukan bantuan orang tua untuk menjelaskan kepada anak dan ini sebagai media yang dapat mempererat hubungan antara anak dan orang tua.

III.1.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif pada media buku ilustrasi tentang tokoh si Kancil dalam dongeng binatang ini adalah berupa penyampaian informasi mengenai sifat dan karakter si kancil melalui cerita pada gambar atau *storytelling* yang mana muatan pesan yang terkandung didalam buku ilustrasi si Kancil ini dapat membantu anak mengerti hal yang baik ditiru dan yang tidak baik ditiru dari tokoh si Kancil. Melalui buku ilustrasi akan membuat target *audiens* mengembangkan kreatifitas dan daya imaginasinya. Dalam mendengarkan cerita, anak dapat membentuk gambarannya sendiri tentang sosok si kancil, dan juga melalui permainan yang dimainkan bersama orang tua, sehingga anak dapat berinteraksi lebih banyak bersama orang tua.

III.1.3 Strategi Media

III.1.3.1 Cerita

Dalam buku ilustrasi ini berjudul “Si Kancil” mengangkat 4 buah cerita tentang seekor kancil yang cerdas namun ia menggunakan kecerdasannya untuk memanfaatkan binatang lain agar keinginannya tercapai. Dicerita yang lain dikisahkan si kancil yang baik hati menolong seekor tikus menghadapi seekor gajah. Cerita ketiga dikisahkan tentang kancil yang sombong akan kercerdasannya dikalahkan oleh siput yang lebih lemah darinya. Dan di cerita terakhir diceritakan tentang si kancil yang berusaha menghibur temannya si gagak yang sedang terkena musibah.

III.1.3.2 Media Utama

Media Utama akan menggunakan buku ilustrasi yang akan menjelaskan tentang memberikan informasi tentang sifat dan sosok si kancil dalam berbagai cerita yang mana memiliki unsur positif dan negatif, sehingga anak-anak mengerti hal yang baik ditiru dan yang tidak dalam kehidupan sehari-hari. Sekaligus menanamkan budaya bercerita kepada anak melalui buku ilustrasi. Buku ilustrasi si kancil ditujukan untuk target primer yaitu anak-anak berusia 6-13 tahun, karena pada usia tersebut keingintahuan anak cukup tinggi, sehingga dengan bercerita anak dapat belajar mengolah informasi baik secara visual maupun verbal.

Media utama berupa buku ilustrasi, media buku dipilih atas dasar pemikiran bahwa buku adalah media yang cukup mudah untuk didapat atau dicari dan juga dapat bertahan dalam kurun waktu yang cukup lama. Wojirsch (1995) berpendapat, ilustrasi merupakan gambaran pesan yang tak terbaca yang dapat menguraikan cerita, berupa gambar dan tulisan, yaitu bentuk grafis informasi yang memikat. Sehingga dapat menjelaskan makna yang terkandung dalam pesan tersembunyi. Adapun pemilihan buku ilustrasi 2 dimensi dibandingkan buku ilustrasi 3 dimensi (*pop-up*). Abdinegara (2010) berpendapat bahwa gerak dan unsur kejutan di dalam buku pop up mengambil area yang cukup banyak sehingga area untuk informasi berupa teks menjadi berkurang. Serta pembuatan buku pop-up pastinya lebih lama dibanding buku biasa karena buku pop-up mempunyai mekanisme yang lebih rumit dibandingkan dengan buku lainnya sehingga memerlukan ketelitian yang lebih tinggi agar menjaga buku tersebut terus bertahan lama.



Gambar III.2 Contoh buku ilustrasi
Sumber: https://www.behance.net/gallery/24964963/The-Jungle-Book.jpg (3 Mei 2015)

III.1.3.3 Media Pendukung

Media pendukung berfungsi untuk menunjang media utama dan biasanya dikemas secara menarik yang nantinya dapat menarik minat target *audiens* untuk membeli media utama. Adapun media pendukung yang akan digunakan untuk buku ilustrasi adalah sebagai berikut:

- Tahap Informasi
  a. Brosur

     Media ini merupakan media yang luas dalam penyebarannya, walaupun lebih ke individu namun brosur bisa memberikan informasi secara detail.

  b. Media Sosial

     Media ini merupakan media yang paling efektif sebagai media pendukung tahap informasi. Melihat kemajuan teknologi yang berkembang pesat, media sosial merupaka media yang tepat. Media sosial yang digunakan yaitu *Facebook* dan *Twitter*.

- Tahap Persuasif

  a. Poster A3

  Menurut Sudjana dan Rivai, Poster adalah kombinasi visual dari rancangan yang kuat dengan warna dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat, tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti dalam ingatannya.

  Menyesuai dengan target *audiens*, tujuan penggunaan media poster adalah untuk menarik perhatian masyarakat akan media utama yang di tawarkan.



Gambar III.3 Contoh Poster
Sumber : https://www.behance.net/gallery/22991675/On-the-edge-of-your-seat.jpg (3 Mei 2015)

  b. X- banner

  Media yang dapat memberikan informasi yang panjang dan lebih jelas yang bersifat mengajak.

- Tahap Souvenir

Souvenir menjadi sebagai simbol untuk mengingatkan dalam media. Karena biasanya orang-orang menyukai hadiah. Souvenir yang akan digunakan yaitu:

a. Pembatas Buku

Pembatas Buku merupakan salah satu promosi yang digunakan dan untuk sarana memberi tanda pembatas pada halaman-halaman buku, tujuannya untuk memberi batasan pada halaman yang sudah dibaca dan nanti akan dibaca kembali, agar menarik dapat diberi logo atau gambar-gambar yang menarik.



Gambar III.4 Contoh pembatas buku
Sumber: http://pixel.brit.co/wp-content/uploads/2013/08/Book-21-Bonus.jpg (3 Mei 2015)

b. Stiker

Stiker adalah lembaran kertas kecil atau plastik yang ditempelkan, stiker merupakan salah satu media pendukung untuk menarik minat masyarakat untuk membeli media utama.



Gambar III.5 Contoh stiker
Sumber: https://www.behance.net/gallery/10373985/Stiker-colection-Goggs-Faces-9974.jpg (3 Mei 2015)

c. Pin

Pin juga merupakan media pendukung untuk menarik minat masyarakat untuk membeli media utama.



Gambar III.6 Contoh pin
Sumber: http://202.67.224.140/pdimage/82/3141482_pin-1.jpg (3 Mei 2015)

d. Kaos

Kaos merupakan sarana media pendukung yang bertujuan untuk menanamkan ingatan produk media utama kepada masyarakat.



Gambar III.7 Contoh Kaos dengan ilustrasi
Sumber: https://www.behance.net/gallery/21765583/WEZZE-textile-and-t-shirt-design.jpg (3 Mei 2015)

e. *Papercraft*

Papercraft merupakan media pendukung yang bertujuan untuk menarik konsumen primer yaitu anak-anak agar membeli media utama.

III.1.4 Strategi Distribusi

Media utama yang digunakan adalah buku ilustrasi yang pada nantinya akan ditawarkan pada penerbit yang memiliki ketertarikan dalam penerbitan buku anak. Penerbit buku seperti Gramedia menjadi target utama pendistribusian buku ini. Titik pendistibusian buku ini mencakup kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, dan kota besar lainnya.

Berikut jadwal pendistribusiannya :

Tabel III.1 Jadwal pendistribusian
Sumber : data pribadi

Tahapan	Media	Tahun 2015/2016											
		Juli				Agustus				September			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Brand Awareness	Poster,x-banner												
Informatif	Brosur												

Reminding	Souvenir												
Media Utama	Buku Ilustrasi												

III.2 Konsep Visual

Dalam sebuah media informasi yang menarik dan informatif, konsep visual menjadi hal yang sangat penting. Konsep visual dalam buku ilustrasi tentang tokoh si kancil ini menggunakan gaya gambar pribadi namun pewarnaan dan gaya gambar itu sendiri tetap mengacu pada gaya ilustrasi Mary Clair, Amna Oriana dan Mira Widhayati dalam buku "Dongeng Misterius dari Lima Benua" karena pewarnaan dan gaya pada buku tersebut lebih nyaman dan cocok untuk anak-anak, serta menggunakan tekstur crayon dan pensil warna.



Gambar III.8 Weird and Wicked Series (bahan studi visual)
Sumber: http://d.gr-assets.com/books/1411921981l/22761425.jpg (26 juni 2015)

III.2.1 Format Desain

Buku Ilustrasi tentang tokoh si kancil akan dibuat dengan ukuran 148 mm x 210 mm dengan format *portrait*, ukuran yang cukup luas untuk pandangan seorang anak. Dengan bentuk buku yang berbentuk persegi panjang membuat anak lebih nyaman dalam membaca dan melihat visual.

Dalam buku ilustrasi "Si Kancil" *visualisasi* gambar dibuat *full* mengikuti ukuran kertas karena dalam konsep full ini bertujuan agar lebih tertarik membaca ilustrasi buku secara keseluruhan.



Gambar III.9 Referensi format desain
Sumber : https://www.behance.net/gallery/19971297/Childrens-book-Het-Prullalamonster-09897.jpg (22 April 2015)

III.2.2 Tata Letak (*Layout*)

Tata letak bertujuan agar elemen visual dan verbal menjadi komunikatif, yang akan membuat target *audiens* lebih mudah dan nyaman dalam membacanya. Format *layout* buku ilustrasi "Si Kancil" lebih menonjolkan visual atau ilustrasinya sebagai pusat perhatiannya.

Adapun format cara membaca dan tata letak ilustrasi dalam bukunya seperti gambar di bawah ini.



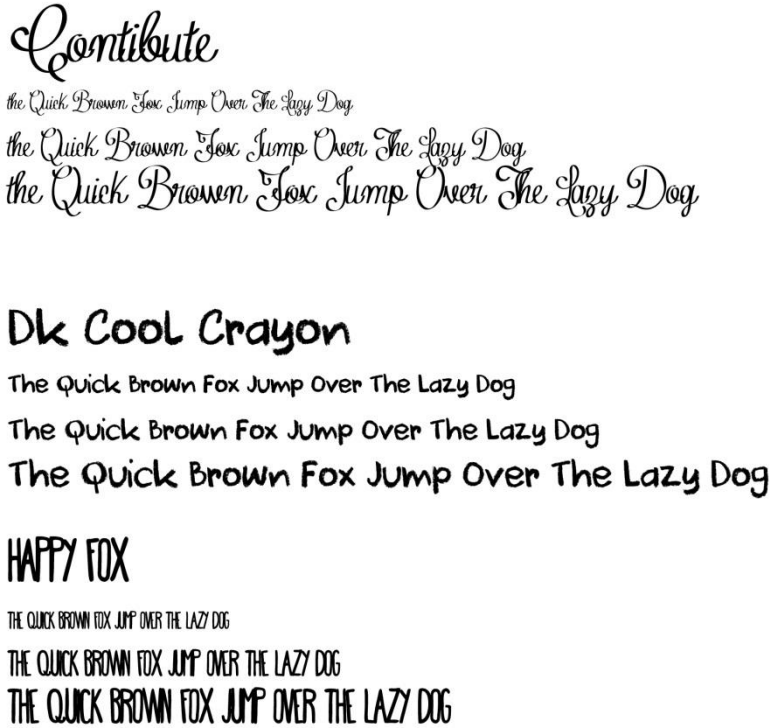
Gambar III.10 Tata letak ilustrasi dan cara pembacaan
Sumber : Dokumentasi pribadi

Dalam buku ini menggunakan penempatan yang berbeda-beda sehingga sehingga anak mendapatkan visual yang beragaman dan tidak mudah bosan.

III.2.3 Tipografi

Huruf yang digunakan adalah jenis huruf yang biasa digunakan untuk anak-anak, jenis huruf yang terlihat santai, namun tetap tegas dan juga nyaman saat membaca cerita. Berikut adalah jenis-jenis *font* yang digunakan:

Menurut Abdinegara berdasarkan informasi dari artikel *Typography for Children* (seperti dikutip www.itcfonts.com), ada beberapa hal yang harus diperhatikan pada pemilihan *typeface* untuk anak-anak. Beberapa hal yang perlu dihindari adalah penggunaan *typeface* yang bersifat *condensed* (ramping) maupun *expanded* (lebar) karena akan mempersulit pengenalan kata bagi anak-anak. Typeface yang terlalu tipis atau terlalu tebal juga akan mengganggu keterbacaan. Ukuran teks yang lebih besar juga lebih mempermudah keterbacaan bagi anak-anak.



Gambar III.11 *Font* Contibute, Dk Cool Crayon, dan Happy Fox
Sumber : www.dafont.com/cartoon

- Judul

  Font yang digunakan pada judul adalah *font* "Contibute", jenis *font* ini cocok untuk dijadikan judul karena bentuknya seperti ornamen yang mendukung

visual pada cover buku. Bentuknya yang cukup rumit namun tetap memiliki keterbacaan yang jelas

- Sub judul

  Font yang digunakan pada sub judul adalah *font* "Dk Cool Crayon", jenis font ini cocok untuk dijadikan sub judul karena bentuknya dan tekstur yang menyerupai krayon dan tidak beraturan menggambarkan karakter anak-anak yang polos dan bersahabat.

- Isi teks

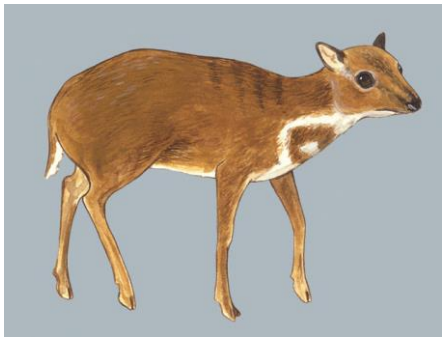
  Font yang digunakan pada isi teks adalah *font* "Happy fox", jenis font ini yang memiliki karakter ramping sehingga memudahkan anak-anak untuk membaca teks dan tidak membuat anak-anak cepat lelah jika membacanya.

III.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan pada buku ilustrasi adalah dengan gaya perwarnaan mengacu pada buku ilustrasi Mary Clair, Amna Oriana dan Mira Widhayati dengan pewarnaan yang halus dan cocok untuk anak-anak yang bertujuan membuat target audiens nyaman dan tidak mudah lelah dalam membacanya.

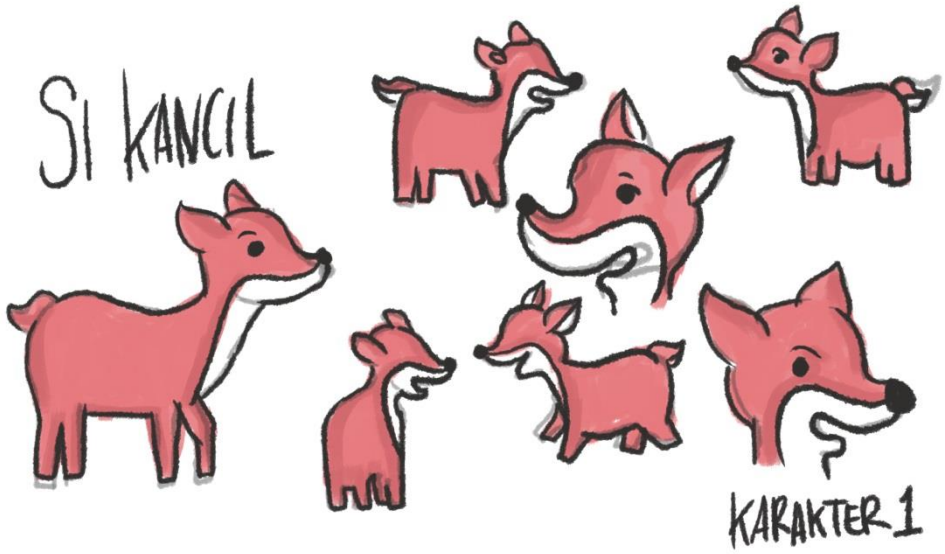
III.2.4.1 Studi Karakter

Buku ilustrasi tentang "Si Kancil" ini menggunakan Kancil sebagai karakter utama yang menonjol dalam buku ceritanya.



Gambar III.12 Referensi kancil karakter 1
Sumber : https://aryaoka.files.wordpress.com/2014/10/kancil.jpg?w=780 (22 April 2015)

Kancil dibuat berbeda-beda disetiap cerita dan juga setiap karakter menggambarkan sifat yang berbeda pula seperti karakter anak kecil dari anak yang satu dan yang lainnya.



Gambar III.13 Studi karakter kancil 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Karakter Kancil pada cerita pertama dalam buku ilustrasi “Si Kancil” mendapat perlakuan stilasi (jenis menggambar yang menyederhanakan bentuk dengan tidak meninggalkan karakter bentuk aslinya). Menggunakan warna merah muda terang untuk memberi kesan lebih berwarna pada cerita.



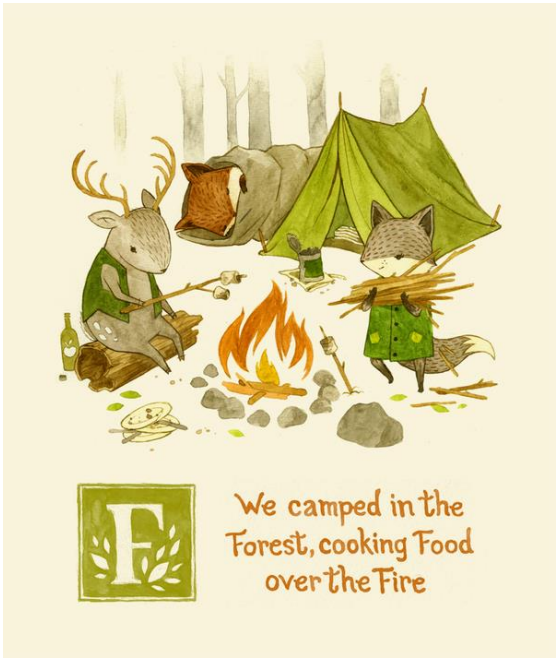
Gambar III.14 Referensi kancil pada cerita 2
Sumber : https://www.behance.net/robbridges-01455.jpg (22 Juni 2015)

Penggambaran karakter kancil pada cerita dua, didapat dari bentuk referensi rubah dan tikus pada gambar diatas, bentuk rubah diubah dan disesuaikan dengan bentuk kancil pada umumnya



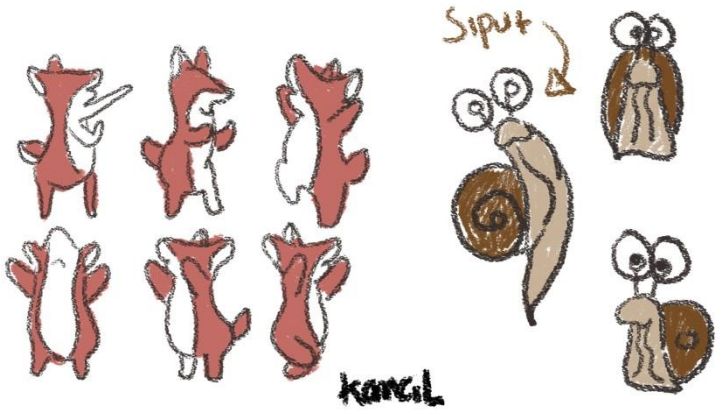
Gambar III.15 Studi karakter kancil pada cerita 2
Sumber : Dokumentasi pribadi

Namun kancil pada cerita ini mengenakan pakaian, berbeda dari cerita sebelumnya, tujuannya adalah agar wujud si kancil tidak monoton.



Gambar III.16 Referensi kancil pada cerita 3
Sumber: https://www.behance.net/robbridges.jpg (22 Juni 2015)

Karakter kancil dan siput pada cerita ketiga mengikuti referensi. Kancil pada cerita ketiga dibuat seperti bentuk kancil pada umumnya, namun disini si kancil dapat berdiri, untuk menunjukkan karakter sombong pada si kancil dicerita ketiga.



Gambar III.17 Studi karakter kancil dan siput pada cerita 3
Sumber: dokumentasi pribadi

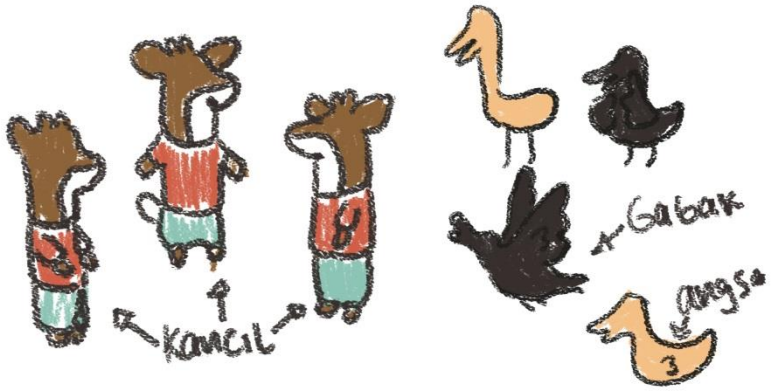
Siput digambarkan seperti siput namun memakai kacamata untuk menunjukkan bahwa walaupun lemah siput adalah hewan yang cerdas.



Gambar III.18 Referensi kancil pada cerita 4
Sumber: https://www.behance.net/metahatem.jpg (22 Juni 2015)

Karakter kancil pada ceita keempat dibuat seperti bentuk kancil pada umumnya, namu pada cerita ini kancil dibuat mengenakan pakaian, tujuannya untuk

menunjukkan karakter anak laki-laki. Karakter gagak dan angsa didapat dari proses stilasi, penyederhanaan bentuk gagak dan angsa.



Gambar III.19 Studi karakter kancil dan gagak pada cerita 4
Sumber: dokumentasi pribadi

Karakter Kancil pada 4 cerita yang terdapat pada buku ilustrasi “Si Kancil”, dibuat berbeda seperti kancil di buku dongeng indonesia. Kancil didalam buku dibuat lebih modern, mengikuti perkembangan jaman dan perkembangan ilustrasi anak sekarang ini. Diharapkan buku dapat bersaing dengan buku-buku dongeng terkenal dari luar negeri.

III.2.4.2 Studi Lokasi

Ada beberapa lokasi yang akan muncul dalam buku ilustrasi “Si Kancil”, seperti Hutan, Gunung dan Sungai. Banyak lokasi yang dipilih bertujuan agar pembaca bisa memahami jalan cerita, karena lokasi menjadi pendukung dalam menyampaikan suatu cerita.



Gambar III.20 Referensi Isabelle Arsenault
Sumber: http://4.bp.blogspot.com/-MW_PJflTDpk/T18s14VQjaI/AAAAAAAAAiI/_JHXl-xim9g/s1600/master-virginia-VF-15.jpg (2 juli 2015)

Referensi ilustrasi berdasarkan karya ilustrator buku cerita anak-anak oleh Isabelle Arsenault.



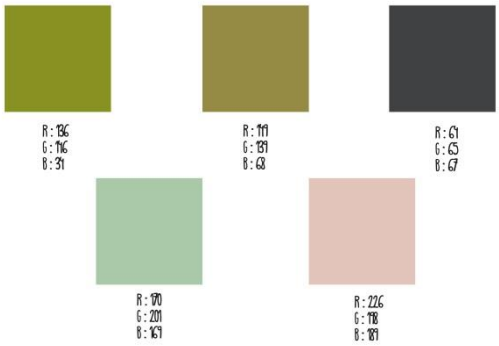
Gambar III.21 Studi lokasi buku ilustrasi Si Kancil
Sumber: dokumentasi pribadi

III.2.5 Warna

J. Linschoten dan Drs. Mansyur (seperti dikutip Hakim, 2012) mengatakan, Warna-warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna itu mempengaruhi kelakuan, memegang peranan penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya kita akan bermacam-macam benda. Dari pemahaman diatas dapat dijelaskan bahwa warna ternyata mampu mempengaruhi perilaku seseorang, mempengaruhi penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya seseorang pada suatu benda.

Karena target audiens merupakan anak-anak, maka warna dalam buku ilustrasi tentang "Si Kancil" ini memilih warna pastel (warna lembut) merupakan warna yang memiliki *contrast* lebih *soft* karena warna pembangunnya dikombinasikan dengan warna putih, sehingga membuat mata tidak mudah lelah.

Teknik pewarnaan menggunakan *Digital Painting*, ini dilakukan karena mengacu dari buku-buku ilustrasi anak modern sekarang banyak menggunakan teknik *digital paint*, selain lebih mudah dalam hal mengedit, teknik ini juga dikenal lebih cepat dibandingkan teknik manual. Gaya pewarnaan mengacu pada gaya warna buku ilustrasi karya "Dongeng Misterius dari Lima Benua".



Gambar III.22 Warna
Sumber : Pribadi