BAB III
STRATEGI PERANCANGAN VISUAL

III.1. Strategi Perancangan

Strategi perancangan yang dibuat adalah dengan membuat cerita baru berdasarkan kepercayaan akan makhluk-makhluk mitos dalam kebudayaan Jawa, serta memvisualkan cerita ini kedalam bentuk sebuah buku cergam. Disini penulis mencoba untuk memasukan makhluk-makhluk mitos pada kebudayaan Jawa yang visualisasinya disesuaikan dengan gaya gambar modern.

III.1.1. Target *Audience*

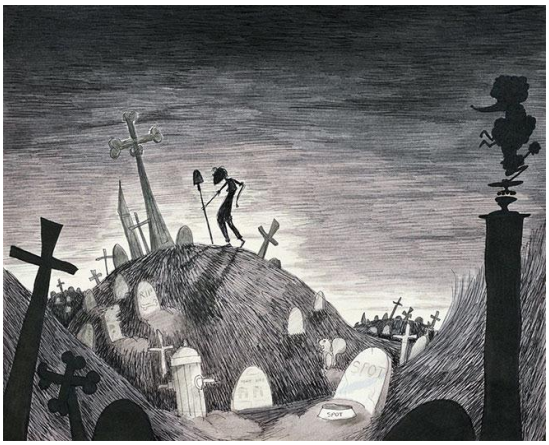
Menentukan target *audience* merupakan hal penting agar maksud dan tujuan dari pembuatan karya ini tersampaikan.

- **Demografis** remaja hingga dewasa dengan rentang umur 12 tahun keatas dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan, latar belakang memiliki pendapatan menengah keatas.
- **Geografis** daerah perkotaan yang memiliki jalur distribusi buku yang cukup besar.
- **Psikografis** personal atau individu yang memiliki ketertarikan pada buku cergam dan cerita yang memiliki unsur mitos.

III.1.2. Pendekatan Komunikasi

a. Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang digunakan dalam buku cergam ini mengadaptasi gaya visual dari karya-karya milik Tim Burton (*Nightmare Before Christmas, Corpse Bride*, *Frankenweenie*, etc) Hal ini dikarenakan gaya visual milik Tim Burton memiliki nuansa mistis dan seram yang dirasa cocok untuk menyampaikan isi dari buku cergam ini.



Gambar III.1. Contoh gaya gambar milik Tim Burton

Sumber : http://www.wired.com/images_blogs/underwire/2009/11/burton_13a.jpg (diakses 25 Mei 2015)

b. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yang digunakan adalah bahasa Indonesia. Pengunaan bahasa Indonesia disini bertujuan untuk memudahkan pembaca memahami maksud dari buku cergam ini.

III.1.3. Strategi Kreatif

Dengan mengembangkan visualisasi makhluk mitos budaya Jawa kedalam bentuk yang lebih ringan dan mudah untuk dicerna oleh masyarakat terutama remaja, maka diambilah media berbentuk buku cergam. *Book of Illustration* sendiri merupakan sebuah bentuk cergam yang muncul bentuk media buku yang kerap digunakan sebagai alat untuk dokumentasi dari karya - karya seni oleh seorang seniman maupun industri lainnya. Dalam media ini konten cerita serta visual dibuat semenarik dan seunik mungkin yang nantinya disesuaikan dengan tema serta informasi materi yang faktual dan informatif.Dalam bentuk fisik yaitu buku, dapat pula dijadikan salah satu benda koleksi sebagai kepuasan pribadi, selain itu dalam bentuk buku terdapat berbagai perbedaan cara memvisualisasikan cergam, dalam cerita ini cergam dibuat bercerita dengan kejadian yang garis besarnya sangat penting dalam bagian cerita, Dari strategi kreatif ini kemudian penulis mengembangkan isi buku informasi dari

sebuah sinopsis yang kemudian berkembang kembali menjadi *storyline* dan siap untuk disusun.

a. Sinopsis

Berkisah tentang Lisa, seorang kutu buku yang tanpa sengaja masuk ke dunia supranatural. Kisah berawal ketika ayah Lisa mengajak seluruh anggota keluarga ke Semarang, untuk melayat nenek yang meninggal dunia. Ketika sedang mempersiapkan segala kebutuhan dikamarnya, tanpa sengaja Lisa menemukan sebuah buku usang misterius yang didalamnya berisi informasi mengenai makhluk supranatural. Ia yang sangat tertarik dengan segala informasi yang ada dalam buku tersebut, sehingga tanpa sengaja Lisa membacakan sebuah mantra yang dapat menghubungkannya dengan dunia supranatural beserta penghuninya. Disitulah mimpi buruk Lisa dimulai, dari diculik Wewe Gombel, dikejar Genderuwo hingga bertemu dengan Naga Jawa.

b. *Storyline*

Storyline merupakan pengembangan dari sinopsis yang dibuat, storyline ini terdiri dari deskripsi dan berita informasi. Berikut *storyline* mengenai kesimpulan alur cerita buku cergammakhluk mitos dalam kebudayaan Jawa :

- Cerita diambil dari sudut pandang seorang perempuan kutu buku bernama Lisa. Cerita bermula ketika Lisa menemukan sebuah buku usang misterius dan perjalanannya ke Semarang Jawa Tengah.
- Dalam buku cergam ini hanya digunakan satu sudut pandang, yaitu sudut pandang Lisa. Disini para *audience* akan dibawa pada teror yang dialami Lisa ketika ia harus dihadapkan dengan makhluk-makhluk supranatural, beserta ketakutan, kelelahan dan keajaiban yang dialami Lisa.

III.2 Strategi Media

Media yang digunakan dalam perancangan ini adalah berupa buku cergam.Untuk mendukung kesan mistis maka buku ini didesain sedemikian rupa agar mendapat memunculkan kesan horornya.

III.2.1. Media Utama

a. Buku

Media buku dipilih atas dasar pemikiran bahwa buku adalah media informasi yang sangat fleksibel dan dapat bertahan sangat lama. Penyampaiannya lebih bisa dipercaya dibandingkan secara lisan.

III.2.2. Media Pendukung

Dalam menunjang media utama dibutuhkan juga beberapa media pendukung yang berfungsi untuk mempromosikan media utama dan biasanya dikemas secara menarik serta penempataanya yang cukup strategis sehingga lebih memberikan peluang untuk target sasaran membeli buku cergam ini.

Media-media tersebut diantaranya:

a. Poster
b. Pembatas Buku
c. Sticker
d. Topeng Genderuwo
e. *Notebook*
f. Kaos

III.3. Strategi Distribusi

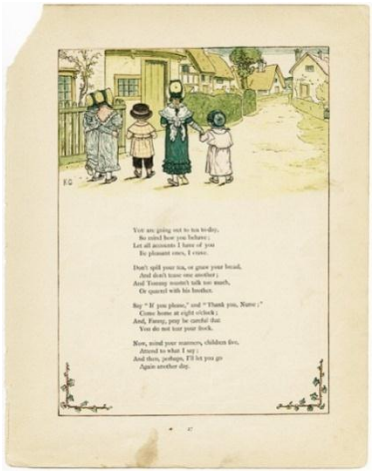
Media utama yang digunakan pada perancangan ini berupa buku cergam yang pada nantinya akan ditawarkan kepada penerbit yang memiliki ketertarikan terhadap genre buku cergam segmentasi remaja dan dewasa. Penerbit-penerbit buku seperti gramedia yang nantinya menjadi target utama dalam pendistribusian buku ini.

III.4. Konsep Visual

Konsep visual adalah ide untuk mengklasifikasi objek-objek yang biasanya dinyatakan dalam suatu istilah kemudian dituangkan ke dalam bentuk visual.

III.4.1. Gaya Visual

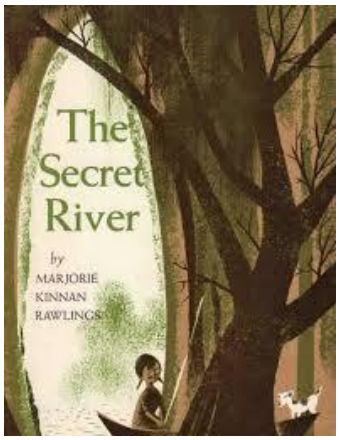
Konsep yang dipakai dalam perancangan buku cergammengenai makhluk mitos dalam kebudayaan Jawa ini adalah dengan mengadaptasi gaya *vintage* yang penuh dengan nuansa *jadul* dan kelam.*Vintage* itu sendiri merupakan gaya yang identik dengan gaya kuno sekitar era 60an. Gaya *vintage* yang sering digunakan pada zaman modern adalah kombinasi antara model kuno dengan model masa kini sehingga menimbulkan kesan yang berbeda.



Gambar III.2. Contoh gaya visual *vintage*

Sumber : http://olddesignshop.com/wp-content/uploads/2012/07/OldDesignShop_KGreenawayUnderTheWindowPg27.jpg (25 Mei 2015)

Selain gaya visual yang ada didalamnya, pemilihan *cover* pun menjadi salah satu poin penting untuk menarik perhatian *audience*, dengan masih mengusung tema *vintage* yang digabung dengan teknik *digital painting*.



Gambar III.3. Contoh cover buku bergaya *vintage*

Sumber : http://blaine.org/jules/secretriverweisgard.jpg(diakses 25 Mei 2015)

Pewarnaan yang digunakan adalah *digital painting* dengan teknik *lineless* yang berarti tidak menggunakan garis. Teknik ini membuat warna pada gambar terlihat lebih *soft*



Gambar III.4. contoh pewarnaan digital teknik*lineless*

Sumber :

http://pre13.deviantart.net/197e/th/pre/i/2011/145/5/2/alice__madness_returns_by_sweet_hope-d3h6rpz.jpg (diakses 26 Mei 2015)

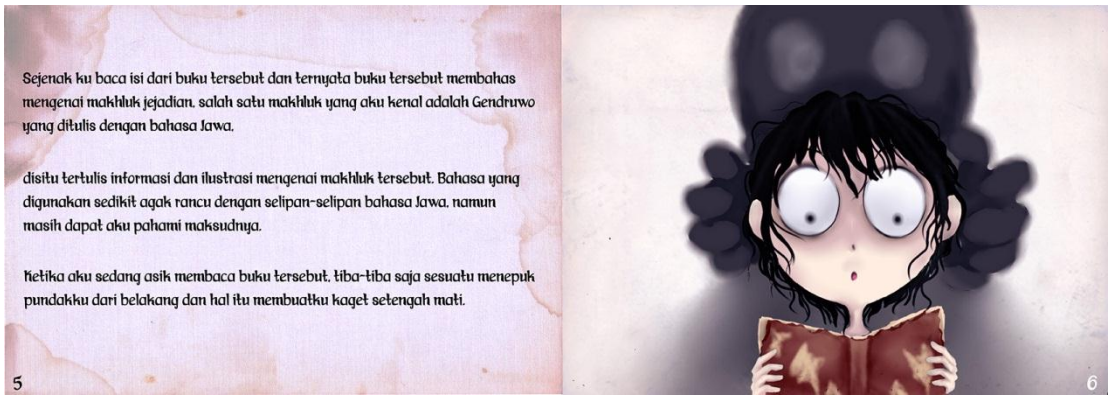
III.4.2 Format Desain

Format desain buku ini adalah *landscape*, karena memberi kesan yang lebih luas sehingga ilustrasi dapat dengan mudah divisualisasikan. Selain itu dengan ukuran

29.7cm x 21cm dibaca dengan arahan dari kiri ke kanan. Pemilihan format ini lebih memudahkan target*audience* untuk memegang dan membaca buku.

III.4.3. Tata Letak (*Layout*)

Layout yang digunakan dalam buku cergam ini disesuaikan dengan standar buku cergam pada umumnya.

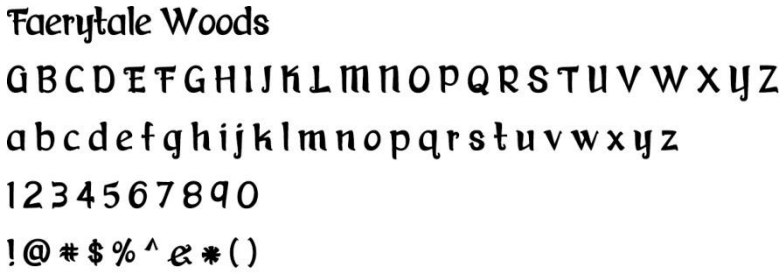


Gambar III.5. Contoh *layout* yang digunakan

Sumber : Dokumen Pribadi

III.4.4. Tipografi

Peranan tipografi cukup besar dalam media perancangan ini, karena jika pemilihan tipografi kurang tepat maka pesan tidak akan tersampaikan. Untuk *font* menggunakan 3 jenis sehingga diharapkan dapat sesuai dengan konsep. Ketiga *font* yang digunakan pada perancangan ini adalah *faerytale woods*, *storybook* dan *arial.*



Gambar III.6. Font *Faerytale woods*

Storybook
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
! @ # $ % ^ & * ( )

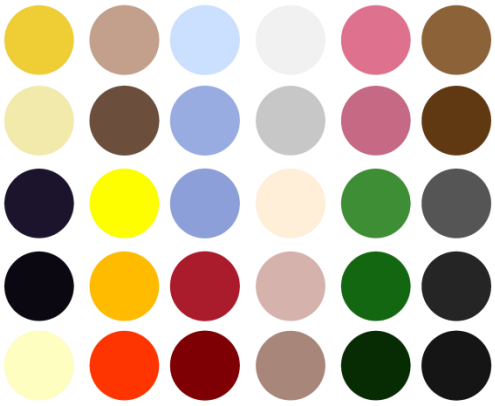
Gambar III.7. Font Storybook

Arial
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
! @ # $ % ^ & * ( )

Gambar III.8. Font *Arial*

III.4.5. Warna

Warna merupakan merupakan salah satu bagian vital dalam dunia seni maupun desain. Maka perlu adanya keseimbangan antara gaya visual dengan warna yang digunakan, karena apabila terjadi kesalahan dapat menjadi fatal.Penggunaan warna dapat juga menjadi sosok yang penting sebagai interpretasi dari karya tersebut dan menjadi salah satu poin penting dalam suatu karya. Penggunaan warna sendiri dalam perancangan buku cergam ini menggunakan warna-warna gelap dan pucat.



Gambar III.9. Tone warna yang digunakan

Sumber : Dokumen pribadi

Pengunaan warna ini bertujuan untuk memberi kesan lucu namun kelam, dikarenakan temanya yang mengangkat tentang mitos. Karena tujuan warna selain memperindah gambar visual juga dapat memberikan makna psikologis (Guna, 2013). Sebagai contoh warna ungu yang mengekspresikan keseimbangan dari warna merah dan ketenangan dari warna biru dengan sedikit kesan mistis dan royal. warna ini sering disukai oleh tipe orang yang eksentrik atau kreatif dan juga merupakan warna favorit perempuan remaja.

III.4.6. Karakter

Dalam perancangan buku ilustrasi ini, karakter yang hendak ditampilkan terpengaruhi oleh gaya ilustrasi milikTim Burton yang dikembangkan kembali. Hal ini dikarenakan gaya visual milik Tim Burton selalu bernuansa horror dan mistis. Selain itu gaya visual milik Tim Burton memiliki keunikan tersendiri yaitu kesan lucu dibalik visual yang menyeramkan.



Gambar III.10. Pengembangan Gaya Desain Karakter Tim Burton

Sumber : http://imageserver.moviepilot.com/tumblr_n4txclyfc71tava2vo1_500-frozen-tim-burton-style.jpeg (diakses 26 Mei 2015)



Gambar III.11. Pengembangan Gaya Desain Karakter Tim Burton 2

Sumber : http://media.tumblr.com/tumblr_mdbq46nBLI1rpae6q.jpg (diakses 26 Mei 2015)

III.4.6.1. Lisa

Lisa adalah anak perempuan kutu buku yang sangat menyukai novel horror. Sifat dari Lisa cenderung anti sosial dan lebih memilih berkomunikasi dengan orang lain melalui media sosial. Hal ini dikarenakan dia adalah anak yang pemalu, iapun tidak pernah peduli dengan penampilannya. Karakter ini terinspirasi dari Nabilah JKT48 yang dimana memiliki postur tubuh seperti wanita remaja walau masih berumur 11 tahun.



Gambar III.12. Studi karakter Lisa

Sumber : https://pbs.twimg.com/media/BAD1Oc3CcAA-6Gn.jpg (diakses 30 Juli 2015)

III.5.6.2. Si Jaket Hijau

Orang yang sangat misterius dan nampak tidak bersahabat. Ia pertama kali muncul ketika Lisa hendak makan malam dan muncul kembali ketika Lisa berada dalam kesulitan.



Gambar III.13. Studi karakter Si Jaket Hijau

Sumber : http://cdn.thinkprogress.org/wp-content/uploads/2015/01/shutterstock_109731770.jpg (diakses 30 Juli 2015)

III.4.6.3. Tuyul

Tuyul merupakan makhluk mitos berbentuk seperti anak kecil gundul dan sangat senang bermain-main. Makhluk mitos pertama yang dilihat Lisa yang awalnya menyangka bahwa itu hanyalah anak kecil.



Gambar III.14. Studi Karakter Tuyul

Sumber : http://d2ka0dvx23yu8q.cloudfront.net/wp-content/uploads/2014/10/wewe-gombel_0.jpg (diakses 24 Mei 2015)

III.4.6.4. Wewe Gombel

Makhluk yang dikenal oleh masyarakat Jawa sebagai penculik anak-anak. Makhluk mitos yang membawa Lisa ke dunia lain dan salah satu penyebab mimpi buruk yang dialami Lisa. Visual Wewe Gombel dalam buku ilustrasi ini mengalami banyak

perubahan dikarenakan penggambarannya yang vulgar, sehingga perlu adanya penyesuaian.



Gambar III.15. Studi karakter Wewe Gombel

Sumber : http://kepoan.com/media/uploads/2015/05/kepoan.com-5-hantu-legenda-indonesia-1-kuntilanak-765x510.jpg(diakses 30 Juli 2015)

III.4.6.5. Pocong

Makhluk mitos paling terkenal di nusantara yang merupakan perwujudan dari orang yang sudah mati. Makhluk yang mengejar Lisa ketika ia melarikan diri dari cengkraman Wewe Gombel.



Gambar III.16.Studi karakter Pocong

Sumber : http://d2ka0dvx23yu8q.cloudfront.net/wp-content/uploads/2014/10/wewe-gombel_0.jpg (diakses 26 Mei 2015)

III.4.6.6. Genderuwo

Makhluk mitos yang menyerupai kera raksasa menyeramkan dan dipercaya memiliki nafsu birahi yang sangat tinggi. Makhluk ini pertama kali muncul ketika Lisa tertangkap oleh para Pocong. Raungannya dapat membuat para Pocong lompat ketakutan.



Gambar III.17. Studi karakter Genderuwo

Sumber :

https://36.media.tumblr.com/46749a7e3d5966815b0f14cc12125238/tumblr_mvhmm4zrAS1rmqeivo1_500.jpg (diakses 24 Mei 2015)

III.4.6.7. Banaspati

Makhluk mitos yang memiliki tubuh dengan diselimuti oleh api ini dipercaya sebagai salah satu makhluk mitos yang memiliki kesaktian sangat tinggi, sehingga menjadi makhluk yang keberadaanya sangat mengancam. Muncul ketika Lisa sedang bersembunyi dari kejaran Genderuwo.



Gambar III.18. Studi karakterBanaspati

Sumber :

http://img3.wikia.nocookie.net/__cb20140123215027/cryptidz/images/thumb/3/39/Banaspati2.jpg/500px-Banaspati2.jpg (diakses 24 Mei 2015)

III.4.6.8. Naga Jawa

Makhluk mitos yang menyerupai ular besar dengan mahkota dikepalanya, masyarakat Jawa percaya bahwa makhluk ini merupakan pelindung sehingga sering digunakan

sebagai ornamen. Makhluk ini dipercaya memiliki kesaktian yang tinggi. Muncul pertama kali ketika Lisa diserang oleh Banaspati.



Gambar III.19. Studi karakter Naga Jawa

Sumber : http://1.bp.blogspot.com/-h-jLcKzSlZ8/T0EGylCPGxI/AAAAAAAAI94/yONVshkfd-4/s1600/ANANTABOGA%2BNAGA%2Byogya%2BB%2B01.jpg(diakses 30 Juli 2015)

III.4.6.9. Silvia

Kakak dari Lisa yang merupakan seorang model. Memiliki sifat yang bertolak belakang dengan Lisa. Sebagai contoh, apabila Lisa sangat gemar membaca buku maka Silvia tidak, begitu juga sebaliknya. Walau terkesan sombong Silvia memiliki hati yang baik. Mengambil model Chelsea Islan sebagai referensi.



Gambar III.20. Studi karakter Silvia

Sumber : http://cdn1-a.production.liputan6.static6.com/medias/819879/big/007160800_1425275198-Chelsea-Islan-2.jpg(diakses 30 Juli 2015)

III.4.6.10. Ibu

Ibu dari Lisa dan Silvia yang merupakan seorang *office lady*. Memiliki paras cantik dan postur tubuh ideal layaknya seorang model. Selain itu walau sudah memiliki dua

anak beliau masih tetap terlihat muda, sehingga banyak orang yang keliru menganggap dia masih *single*. Mengambil model Sophia Muller sebagai referensi.



Gambar III.21. Studi karakter Ibu

Sumber : http://radarcirebon.com/wp-content/uploads/2012/10/sophia-latjuba-039.jpg(diakses 30 Juli 2015)

III.4.6.11. Ayah

Ayah dari Lisa dan Silvia yang merupakan seorang dosen di universitas swasta. Memiliki sifat humoris namun bijak, juga memiliki wawasan yang luas sehingga sering dijadikan tempat berkonsultasi baik mahasiswa maupun dosen lain. Mengambil model Epy Kusnandar sebagai referensi.



Gambar III.22. Studi karakter Ayah

Sumber : http://2.bp.blogspot.com/-lSgT5Z4c3BA/VQebh6CUIyI/AAAAAAAAAB_I/voi8wtWVsEg/s1600/syuting_vk_single_duet_epy_kusnandar_dengan_karina_ranau_berjudul_cinta_yang_terluka_di_studio_oktarent_kemang_selasa_23_4_2013_acat-20130424-002-rita.jpg(diakses 30 Juli 2015)

III.4.7. Latar

Latar yang digunakan disini mengambil konsep*vintage* yang digabung dengan tekstur*grunge*agar dapat mendukung visual yang ingin ditampilkan. Selain memberikan efek *jadul*, cara inipun dapat memberikan kesan menyeramkan.



Gambar III.23. Contoh gambar *painting* dengan texture *grunge*

Sumber : http://www.themarriedgamers.net/wp/wp-content/uploads/2011/07/alice_dress.jpg(diakses 30 Juli 2015)