BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk menentukan arahan atau perancangan, hal tersebut dilakukan untuk memudahkan proses dalam suatu pembuatan berbagai macam keputusan yang akan diambil. Penentuan target juga berguna supaya penyampaian informasi dari media yang telah dirancang dapat tepat sasaran dan diterima dengan baik.

Bentuk media yang digunakan pada media informasi ini adalah buku penjelasan tentang informasi kesenian Kuda Renggong pada anak. yang dikemas secara menarik, dan menggunakan bahasa yang sesuai dengan anak-anak, Media tersebut berisi pengenalan informasi tentang kesenian Kuda Renggong. Agar target penerima tertarik untuk membaca dan mengetahui isi dari buku tersebut. Berikut tahap-tahap dari strategi perancangan yang perlu dilakukan, meliputi :

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Strategi komunikasi merupakan tahap perencanaan untuk menciptakan sebuah pendekatan komunikasi dari sebuah informasi. Pada proses strategi perancangan tahap awal yang dijalankan yaitu pendekatan komunikasi, hal tersebut berguna supaya informasi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh *target audience.* Dalam hal merancang media informasi tentang kesenian Kuda Renggong, maka diperlukan suatu strategi komunikasi yang ringan, mudah dimengerti, dan jelas.

Strategi komunikasi pada media informasi ini adalah mengenalkan informasi tentang kesenian Kuda Renggong dengan penyampaian kata-kata yang mudah dipahami dan dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak-anak, atau dalam artian menggunakan kata-kata yang biasa dipakai oleh anak-anak dalam berkomunikasi sehari-hari baik dengan orang tuanya atau dengan temannya.

III.1.1.1 Pendekatan Visual

Strategi pendekatan visual yang digunakan dalam pendekatan visual ini menggunakan ilustrasi yang sederhana dengan penggunaan banyak warna. Sehingga media informasi yang dibuat terkesan lebih menarik. Penggunaan buku beserta ilustrasi ini bertujuan agar menyajikan suatu buku yang berbeda dari buku lainya. menjadikan salah satu daya tarik untuk anak-anak saat membaca buku kesenian Kuda Renggong ini. Pendekatan visual ini dilakukan karena target sasarannya adalah anak-anak usia 8 sampai 10 tahun.

III.1.1.2 Pendekatan Verbal

Strategi pendekatan verbal yang dipakai yaitu dengan menggunakan kata-kata dan bahasa Indonesia ringan dan yang mudah dimengerti serta dipahami oleh anak-anak.

III.1.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang dipakai adalah dengan membuat buku cerita bergambar ilustrasi yang berisikan tentang pengenalan informasi kesenian Kuda Renggong yang dipadukan dengan teknik *lift the flap*. yang artinya mengangkat lipatan. Dan dengan ditambahkan bonus permainan sederhana di akhir halaman. Agar buku yang dibaca tak terkesan sederhana dan membosankan saat dibaca anak.

III.1.3 Strategi Media

Strategi media yang digunakan dalam membuat buku ilustrasi pengenalan informasi kesenian Kuda Renggong ini adalah membuat media-media yang bertujuan menyampaikan penjelasan atau suatu pesan yang berhubungan dengan media informasi ini.

Teori penggunaan media untuk perancangan media ini yaitu menggunakan media *primer* dan media *sekunder.* Media *primer* adalah media utama dalam media

informasi ini, sedangkan media *sekunder* adalah media yang bersifat melengkapi atau menunjang media utama.

III.1.3.1 Media Utama

Didasarkan pada permasalahannya yang sudah ditemukan, maka dalam pemilihan suatu media harus benar-benar tepat. Agar dapat menjadi solusi dan menjawab permasalahan tersebut. Media utama yang akan digunakan adalah buku ilustrasi yang dipadukan dengan teknik *lift the flap*.

.

III.1.3.2 Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan merupakan media tambahan untuk mendampingi dan menunjang media utama. Media-media pendukung ini yaitu media-media yang efektif untuk menyampaikan informasi dari media utama.

- **Kaos**

  Kaos merupakan media yang sangat penting. Karena media ini berperan besar dalam keseharian kita. Kaos adalah media yang disukai anak-anak. Karena selalu dipakai dalam menemani aktifitas mereka.

- **Poster**

  Media ini berfungsi sebagai media promosi untuk memasarkan media buku ilustrasi bergambar yang dijadikan sebagai media utama. Poster ini ditempel pada saat buku setelah diterbitkan dan dipasarkan.

- **X Banner**

  X banner menjadi salah satu media pendukung dalam promosi yang akan ditempatkan didepan pintu masuk *book store*.

- **Stiker**

  Media pendukung ini dapat diaplikasikan sebagai media pengingat pada anak-anak tentang kesenian Kuda Renggong, yang dapat ditempatkan di beberapa tempat tertentu.
- ***Chain Flag***

  Media pendukung untuk memberikan informasi mengenai media utama yang dapat ditempatkan di tempat tertentu.
- **Pembatas Buku**

  Media pendukung untuk memberikan kegunaan sebagai pembatas halaman buku

III.1.4 Strategi Distribusi

Media utama yang berupa buku ilustrasi ini akan ditawarkan kepada pihak penerbit yang mempunyai potensi dalam menerbitkan buku-buku pengetahuan berupa cerita fiksi atau nonfiksi. Seperti Gramedia Group, dan Toko buku Gramedia menjadi target utama dalam pendistribusian buku ilustrasi ini. Buku Ilustrasi Lift the flap ini akan di pasarkan ke publik pada tanggal 22 april 2015. Bertepatan dengan hari jadi kota Sumedang.

Media	April				Mei				Juni				Juli			
Media Utama																
Poster																
Chain Flag																
Kaos																
Stiker																
X-banner																
Pembatas Buku																

Tabel III.1 Strategi distribusi

III.2 Konsep Visual

III.2.1 Format Desain

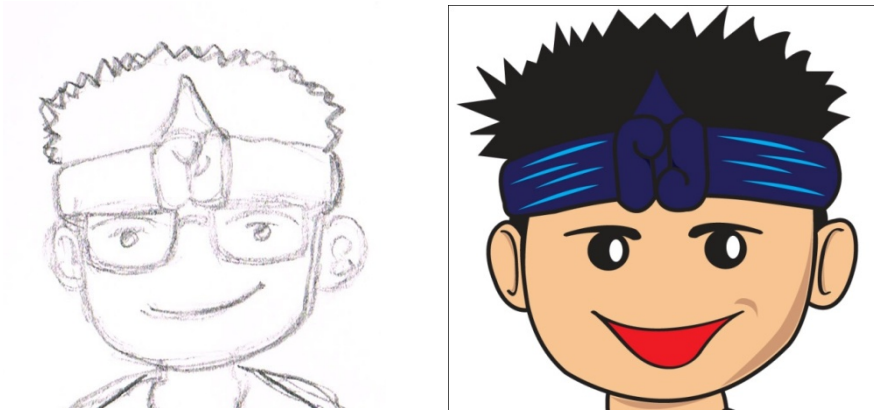
Konsep format desain pada buku ini Adalah *full color* (warna-warni), Agar cocok dengan tema anak-anak. bertemakan suasana diperkampungan karena di daerah Sumedang masih banyak perkampungan yang alami. pada pembuatan karakter dan latar perkampungan 100% dibuat dengan teknik digital. namun tetap mengacu pada sketsa awal yang telah dibuat menggunakan pinsil. Buku ilustrasi ini menggunakan ukuran dengan diameter 22x22 cm dan dengan berbentuk *landscape* dengan dipadukan dengan teknik *lift the flap*. agar buku tidak terkesan membosankan saat dibaca. pada cover dibuat dengan teknik hardcover. dengan penggunaan kertas artpaper 260 gram pada isi buku.

III.2.2 Tokoh / karakter

Dalam suatu perencanaan pembuatan suatu cerita, adanya tokoh atau karakter memang sangat diperlukan. Sebagai ciri khas dan penyeimbang dalam suatu ilustrasi dan alur cerita yang dibuat. Karakter yang dibuat yaitu berdasarkan ciri khas orang-orang Jawa Barat dan perlengkapan yang khas dari orang Jawa Barat.

Studi karakter dalam pembahasan ini yaitu :

- Wajah



Gambar III.1 Wajah karakter Ahmad

Wajah atau kepala merupakan bagian utama dalam pernggambaran seseorang. Dalam pembuatan karakter ini ada beberapa penjelasan tentang bagian-bagian dari wajah. Pada bagian mata, bentuk wajah, mulut, dan alis dibuat menyerupai dengan tokoh animasi. Selain itu dibagian kepala dipakaikan iket sunda agar memperkuat karakter Jawa barat

- **Iket Sunda.**

  Ikat kepala khas sunda ini merupakan salah satu perlengkapan yang sering dipakai orang sunda pada zaman dahulu sebagai tanda atau ciri khas pria di Jawa Barat. Maka dengan demikian, penambahan ikat kepala pada karakter dapat memunculkan nuansa kedaerahan umumnya Jawa Barat dan khususnya Kota Sumedang



Gambar III.2 Iket Sunda

Sumber : http:// http://4.bp.blogspot.com/-x3bYg5Y58sY/UQEKj7WDLmI/AAAAAAAACTc/YjGgxsiv5g0/s1600/rupa-rupa+iket+sunda.jpg (7 Juli 2015)

- **Pakaian**

  Penggunaan baju pangsi yaitu agar kesan sunda Jawa Barat tetap ada. Walaupun fungsi utama karakter sebagai seorang anak kecil, tetapi dengan

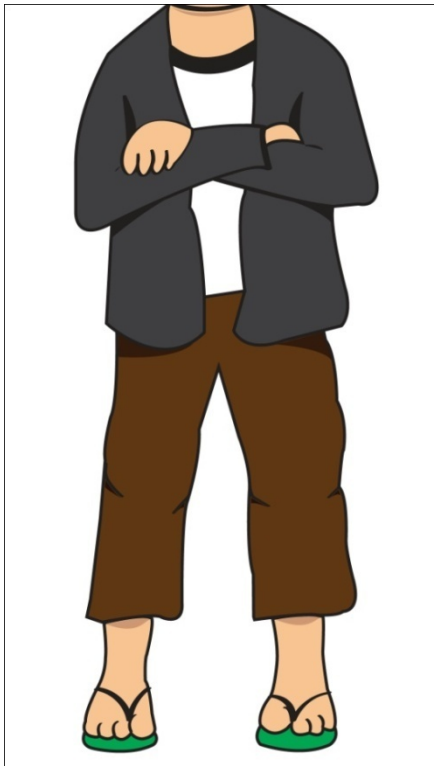
digunakanya pakaian pangsi ini, karakter yang dibuat dapat terlihat seperti seorang yang asli berasal dari Jawa Barat.



Gambar III.3 Baju pangsi Jawa Barat

Sumber : http// pbs.twimg.com/media/BZeu7fLCQAAG0hI.jpg:large

(7 Juli 2015)



Gambar III.4 pakaian karakter Ahmad

Dari berbagai referensi di atas, maka terciptalah seorang karakter anak kecil yang telah diolah menjadi sosok seorang anak yang berasal dari Jawa Barat, nampak khas dengan perlengkapan iket sunda. Sehingga karakter terlihat menarik dan bersahabat dengan anak-anak.

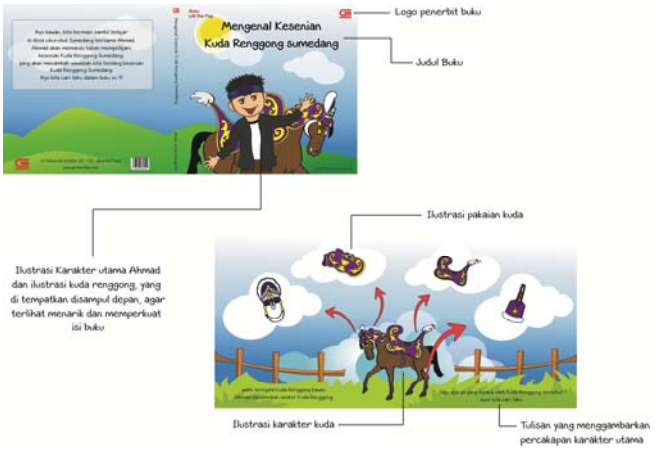


Gambar III.5 Karakter animasi Ahmad

III.2.3 Tata Letak

Tata letak yang digunakan pada media informasi ini dirancang dengan menggabungkan berbagai unsur grafis seperti warna, ilustrasi dan tipografi yang komposisinya disesuaikan supaya tampak sederhana namun tetap terlihat menarik. Pengaturan *layout* juga mengacu kepada prinsip keseimbangan dan kesatuan dalam sebuah media informasi.

- **Tata letak**



Gambar III.6 Tata letak Buku

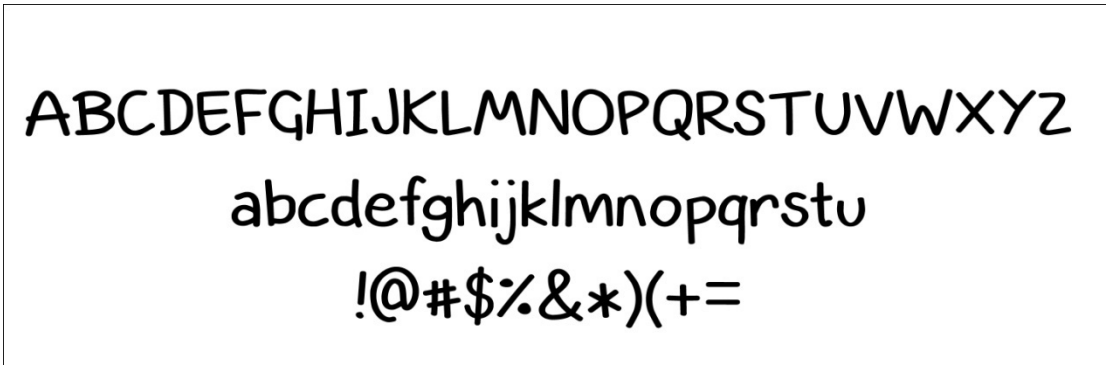
- **Tampilan isi dari buku**



Gambar III.7 Tampilan isi buku

III.2.4 Tipografi

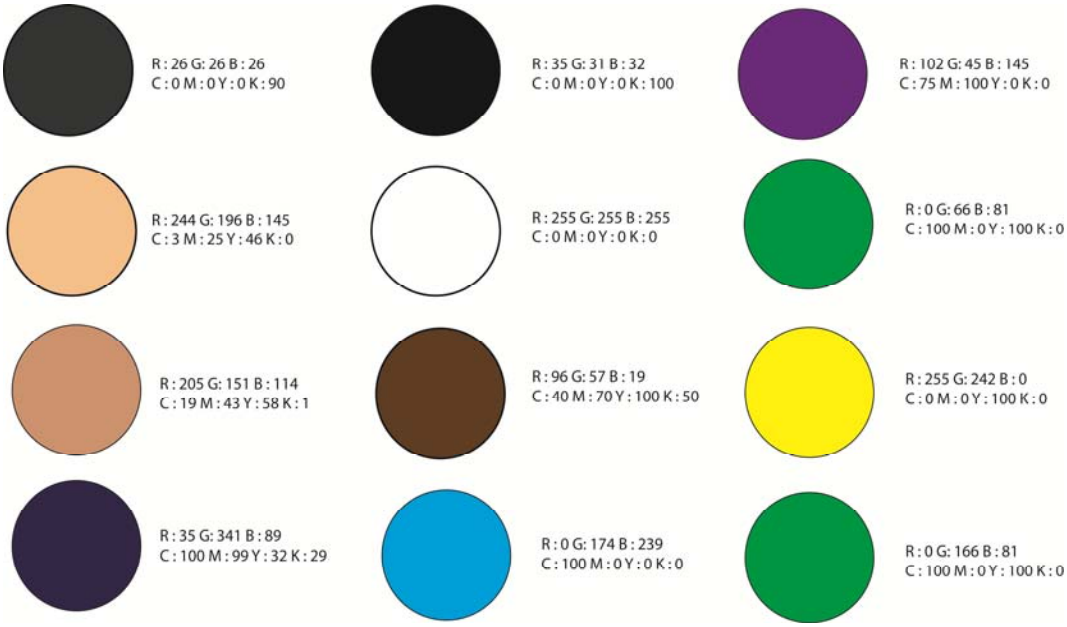
Pemilihan huruf yang baik harus mengarah pada tingkat keterbacaan yang menarik. Selain itu huruf juga menggambarkan karakter dari pesan yang disampaikan. Pemilihan tipografi pada media informasi ini mengacu kepada karakteristik kelompok sasaran, yaitu anak-anak. Dalam hal ini jenis huruf *Smart Kids* dipilih karena dapat mewakili kesan anak-anak.



Gambar III.8 Font jenis Smart Kid

III.2.5 Warna

Secara umum warna yang digunakan dalam media informasi ini adalah warna-warna primer. Warna tersebut digunakan untuk mewakili kesan menyenangkan dan juga dinamis. Untuk warna latar menggunakan warna biru langit sebagai warna yang netral dan dapat menonjolkan warna yang lain. Selain itu terdapat lainnya sebagai pendukung media informasi ini.



Gambar III.9 Warna media informasi