BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 STRATEGI PERANCANGAN

Target audiens ditunjukan kepada anak SD (Sekolah Dasar), dan untuk menentukan *target audiens* maka diperlukan pembagian kelompok untuk khalayak sasaran, yaitu *khalayak Skunder* dan khalayak sasaran *Primer*, yang terbagi menjadi 3 bagian yaitu secara *demografis*, *psikografis*, dan *geografis,*.

3.1.1 Strategi Komunikasi

Pada strategi komunikasi ditunjukan pada khalayak sasaran Skunder dan khalayak sasaran Skunder.

3.1.1.1 Khalayak Sasaran Skunder

Target Audiens Skunder merupakan target tambahan di luar *target audiens* utama atau *primer*, dimana target audiens ini juga mempunyai minat dan membaca buku cergam. Para *target audiens skunder* ini meliputi orang tua anak-anak yang dapat mendampingi anak-anak dalam membaca buku cergam dan memberikan penjelasan-penjelasan yang dibutuhkan sang anak saat membaca buku tersebut.

3.1.1.2 Khalayak Sasaran Primer

Target audience primer merupakan target utama dalam pemasaran buku cerita bergambar ini nantinya. Segala bentuk rancangan buku ini nantinya akan disesuaikan dengan karakteristik *target audience primer* ini, yang terbagi menjadi *Gemografis, Geografis, Psikografis, Behavioristis* yaitu:

Demografis

Secara *demografis* target market sebagai konsumen pembaca meliputi kedua jenis kelamin yaitu laki-laki dan perempuan, dengan katagori usia mulai 7-11 tahun dengan kelas sosial masyarakat golongan menengah dan menengah ke atas. Buku ini juga diharapkan dapat mencakup segala macam ras dan religi.

Geografis

Secara *geografis target audience* dari buku ini adalah semua orang dengan batasan yang telah dijelaskan pada bagian *demografis* tersebut di atas, yang bertempat tinggal di wilayah jawa. Selain itu juga mereka yang tinggal di daerah perkotaan yang jalur distribusinya dalam jangkauan, dalam arti banyak didapati toko buku.

Psikografis

Para pembaca dari buku ini adalah anak-anak yang memiliki kecenderungan berimajinasi dan ketertarikan kepada satu tokoh atau figur idola tertentu. Buku ini juga dibuat untuk menumbuhkan ketetarikan mereka pada pengetahuan tentang sejarah budaya aksara Jawa, karena anak pada usia ini sudah termotivasi untuk belajar. Namun masih memiliki kecenderungan untuk kurang hati-hati dan menuntut perhatian.

Behavioristis

Target audience adalah anak-anak yang sudah dalam tahap membaca, anak-anak dibuat agar dapat menyakai buku cerita bergambar dan mengidolakan tokoh di dalam buku cerita tersebut. Anak-anak juga dibuat tertarik dengan adanya permainan pada media

pendukung dan petualangan dalam ceritanya, s*etting* cerita, karakter penokohan dan sebagainya. dan rancangan buku ini memberikan nuansa baru yang berbeda dari pada kebanyakan buku cergam pada umumnya.

3.1.2 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari suatu pernacangan adalah memiliki suatu pesan utama cerita, keuntungan yang ditawarkan dan respon yang diharapkan.

Pesan pokok dalam perancangan buku cergam ini bagi anak-anak adalah mengenai pentingnya mengenalkan kambali budaya cerita rakyat *"Aji Saka dan Asal Mula Aksara Jawa"* melalui cergam ini, dan mengenalkan juga nilai-nilai edukatif yang terkandung dalam cerita ini yang kemudian menumbuhkan kesadaran untuk menerapkan nilai-nilai edukatif dalam kehidupan sehari-harinya.

3.2 Strategi Kreatif

Dalam suatu perancangan diharapkan dapat memiliki strategi visual, strategi penokohan, dan strategi alur cerita. Dalam perancangan buku cergam ini, memiliki potensi untuk memberikan gambaran tentang kehidupan kerajaan pada jaman Jawa Kuno yang digambarkan pada pakaian dan aksesoris yang di pakai pada zaman itu, yaitu seperti Mahkota, Praba, Ulur-ulur, Ketbahu, dan Gelang yang digunakan oleh tokoh karakter pada Prabu Dewata Cengkar dan Patih Jugul Muda, dan kehidupan orang-orang dulu dalam menjaga prinsip dan amanatnya kepada orang lain. Dan pada tampilan visual setiap halamanya ditampilkan dengan gambar yang penuh satu halaman dan full colour, serta memberikan efek blur dan fokus pada beberapa halaman.

3.2.1 Strategi Visual

3.2 .1.1 Konsep Rancangan Cerita bergambar

1. Judul Rancangan Certa bergambar

Judul utama dari perancangan cerita bergambar adalah *"Aji Saka dan Asal Mula Aksara Jawa".*

2. Tema Cerita

Tema cerita dari perancangan cerita bergambar ini adalah tentang petualangan seorang pemuda sakti dan gagah berani bernama Aji Saka yang berasal dari Medang Kawitan

3. Bentuk Penyajian dan Variasi Tampilan

Perancangan komunikasi visual ini akan di buat dengan pendekatan media buku cerita bergambar dan di buat dengan gambar yang khas. Apabila dibuat dengan khas dari daerah asal cerita ini yaitu daerah Jawa Timur, maka akan ada kemungkinan untuk mengungguli karya-karya yang sudah ada sebelumnya. juga di buat dengan *full colour* pada halaman. Sehingga kesimpulannya perancangannya ini disajikan dengan bentuk cerita bergambar dengaan variasi tampilan gaya yang khas dan *full colour.*

4. Jumlah Seri

Buku ini akan dibuat dengan jumlah 1 (satu) seri.

5. Ukuran dan Jumlah Halaman

Ukuran buku untuk covernya, yaitu 21,5 cm x 28 cm, dengan posisi *portrait*, dan untuk tiap

halamanya, yaitu 19,5 cm x 27,5 cm sedangkan jumlah halaman pada cergam ini adalah 16 halaman, dan ditambah 6 halaman untuk pengenalan karakter cerita Aji Saka ini, serta 2 halaman untuk cover dalam dan pesan moral.

6. Sinopsis

Aji Saka adalah seorang yang pemberani. Dengan keberaniannya, dia senang menolong siapa pun yang membutuhkan. Termasuk menolong rakyat dari Kerajaan Medang Kamulan. Rakyat Kerajaan Medang Kamulan takut pada Prabu Dewata Cengkar yang senang makan manusia. Oleh karena itu, mereka diam-diam meninggalkan rumah sehingga daerah Medang Kamulan menjadi sepi. Sebagai seorang pemberani, Aji Saka datang kepada Prabu Dewata Cengkar untuk menghentikan kebiasaan buruknya. Prabu Dewata Cengkar mau mendengarkan nasihat Aji Saka, tetapi dengan syarat Aji Saka mau menjadi makanan terakhirnya. Aji Saka menyanggupinya dengan syarat juga. Dia meminta sebidang tanah yang lebarnya seluas dan sepanjang sorban yang dikenakannya.

7. Setting Cerita

Setting cerita dari perancangan cergam ini adalah pada jaman dahulu kala pada saat masa kerajaan-kerajaan di pulau jawa. Dimana si tokoh berniat ingin menghentikan kezaliman raja medang kamulan yang suka memakan manusia.

8. Konflik

Dalam cergam ini terdapat konflik tentang raja yang zalim, serta kesetiaan dua orang pengawal aji saka dalam menjaga amanat serta khilafan seorang aji saka sbagai manusia.

3.2.2 Strategi Penokohan

3.2.2.1 Konsep Karakter Tokoh Cerita

1. Karakter Tokoh Utama



Gambar 3.1 Karakter Aji Saka

- nama	:	Aji Saka
- nama panggilan	:	Aji Saka
- jenis kelamin	:	laki-laki
- usia	:	+/- 27 tahun
- karakteristik	:	berani, cerdas, sakti, baik hati
- deskripsi	:	Aji Saka adalah seorang pemuda yang berasal dari Medang Kawitan,

ia adalah pemuda cerdas, sakti dan gagah berani, yang berpenampilan sederhana seperti orang biasa. Ia memiliki 2 (dua) orang pengawal setianya yaitu Ki Dora dan Ki Sembada.

2. Karakter Tokoh Pendukung



Gambar 3.2 Karakter Prabu Dewata Cengkar

- nama	:	Prabu Dewata Cengkar
- nama panggilan	:	Sang Prabu
- jenis kelamin	:	Laki-laki
- usia	:	+/- 30 tahun
- karakteristik	:	Kejam, Jahat, Pemarah, Ingkar Janji.
- deskripsi	:	Prabu Dewata Cengkar adalah seorang raja Medang Kamulan yang suka memakan daging manusia,dan tidak ada yang berani menentang

keinginannya, ia bersama Patih Jugul Muda.



Gambar 3.3 Karakter Patih Jugul Muda

- nama : Patih Jugul Muda
- nama panggilan : Sang Patih
- jenis kelamin : Laki-laki
- usia : +/- 30 tahun
- karakteristik : Licik, Penjilat
- deskripsi : Patih Jugul Muda adalah Patih dari Prabu Dewata Cengkar.



Gambar 3.4 Ki Sembada



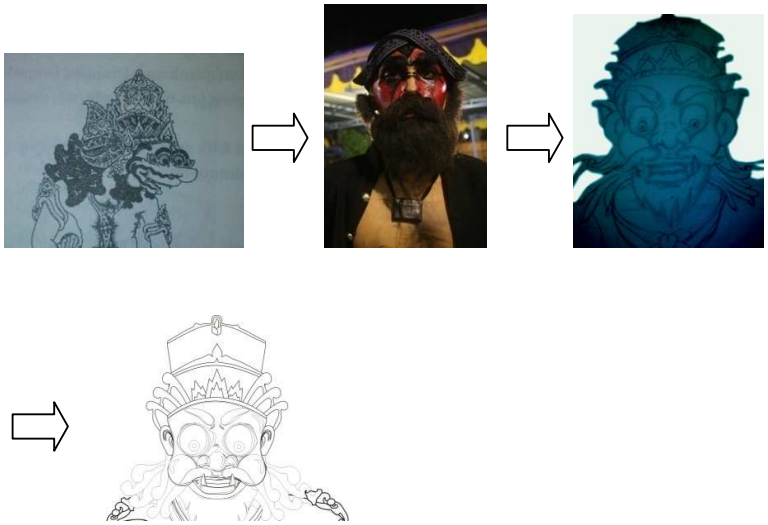
Gambar 3.5 Ki Dora

- nama : Ki Dora dan Ki Sembada
- nama panggilan : Dora dan Sembada
- jenis kelamin : Laki-laki
- usia : +/- 28 tahun
- karakteristik : Setia dan memegang Amanat dan Janji.

- deskripsi : Abdi atau pengawal setia Aji Saka

3.2.2.2 Konsep Gaya Desain

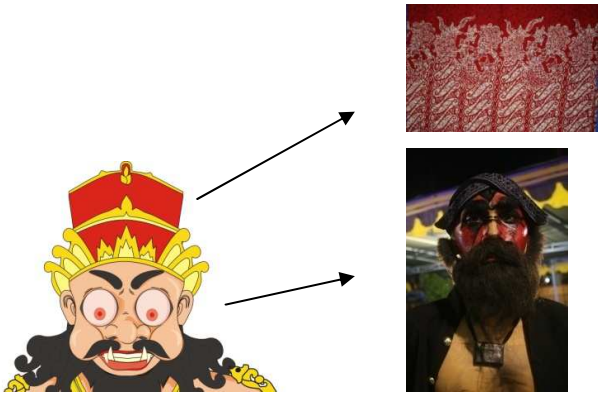
Gaya desain yang digunakan dalam cergam ini gaya khas dari daerah asal Jawa Timur



Gambar 3.6 Proses pembuatan Karakter

3.2.2.3 Konsep Warna

warna-warna yang di gunakan merupakan warna-warna terang untuk menarik perhatian anak-anak, namun alami sesuai dengan warna batik, dengan dominasi warna coklat, dan warna khas batik.



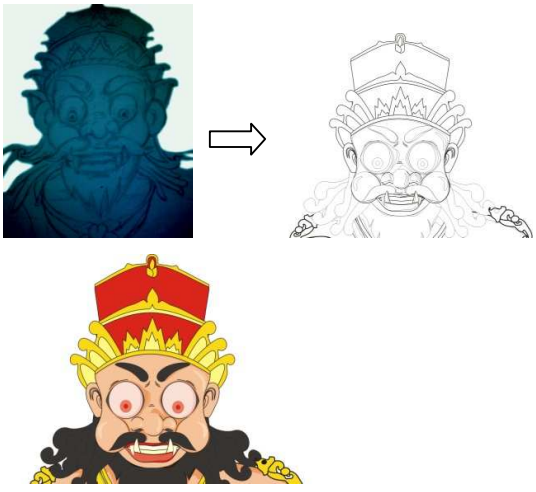
Gambar 3.7 Proses Pewarnaan Pada Karakter



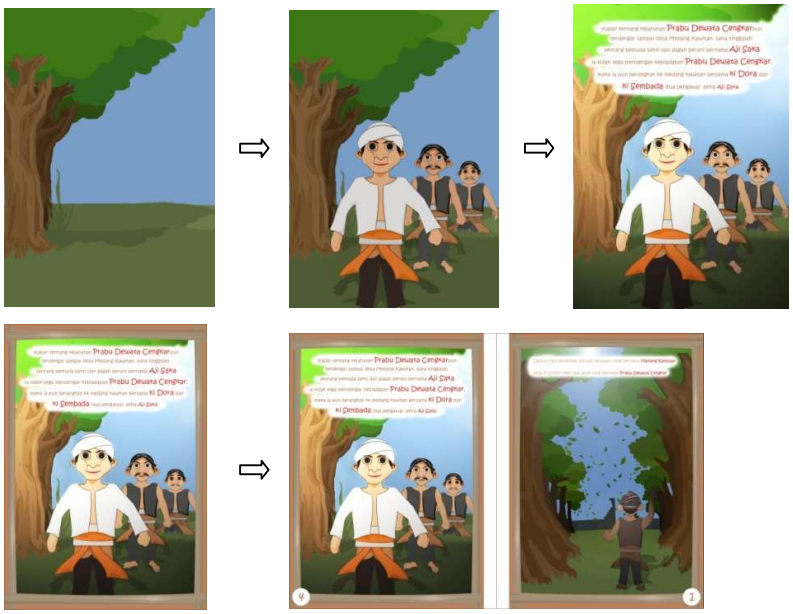
Gambar 3.8 Proses Pewarnan Latar Buku

3.2.2.4 Teknik Pengerjaan

Karya ilustrasi akan dibuat secara manual dan finising menggunakan digital melalui *CorelDraw* dan untuk latar gambar serta effect pencahayaan, blur, dan gelap terang menggunakan Adobe Photoshop. Karya jadi berupa *print out*.



Gambar 3.9 Proses Pengerjaan Karakter



Gambar 3.10 Proses Pewarna Proses Pengerjaan Buku

3.2.2.5 Konsep Tipografi

1 . Konsep Tipografi Judul

Judul *"Aji Saka dan Asal Mula Aksara Jawa"* menggunakan font “Kristen ITC”.di sesuaikan dengan font pada isi cerita *contour outside* agar terlihat jelas, dan mendominasi.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRST

UVWXYZ

2 . Konsep Tipografi Isi

Untuk font teks akan menggunakan “Kristen ITC”, yang mudah dibaca namun tidak membosankan. untuk font nama pengarang akan menggunakan "Kristen ITC” ,yang dapat mendukung tampilan cover.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRST

UVWXYZ

3.2.2.6 Storyline

Pada storyline terbagi atas empat konflik, yaitu:

1 Prabu Dewata Cengkar yang suka memakan daging manusia membuat orang-orang di desa Medang Kamulan pergi meninggalkan desanya karena takut.

2 Memberikanya Amanat ke pada Ki Sembada agar menjaga pusaka aji saka, hingga Aji Saka sendiri yang akan mengambilnya.

3 Bertemunya Aji Saka dan Prabu Dewata Cengkar, yang pada akhirnya Prabu Dewata Cengkar mati di tangan Aji Saka.

4 Aji saka memberi amanat kepada Ki Dora Untuk Mengambil pusaka miliknya yang dititipkan kepada Ki Sembada

5 Pertarungan antara Ki Sembada dan Ki Dora karena masing-masing memegang prinsip dan amanatnya masing-masing.

3.2.2.7 *Layout*

Konsep *layout* pada media cerita bergambar ini mengacu pada teori penyusunan menurut *Frank F Jefkins*, yang terdiri atas prinsip, yaitu:

- *The law of unity* adalah gabungan element iklan berupa *head line*, ilustrasi, *body text* dan logo.



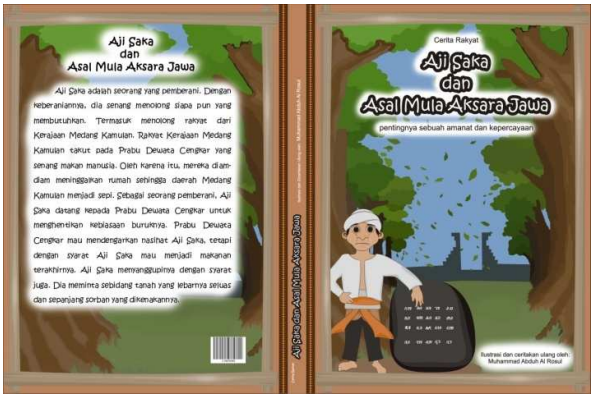
Garmbar 3.11 Media Promosi Mini X-Banner

- *The law of variety* adalah pembedaan ukuran dan ketebalan huruf yang digunakan untuk memberikan penekanan pada kata-kata yang dianggap penting.



Gambar 3.12 Media Utama Buku

- *The law of balance* adalah titik atau garis tengah keseimbangan tidak selalu terletak di tengah, tetapi merupakan ruang yang membagi daerah iklan menjadi dua bagian, dimana headline atau ilustrasi gambar bisa memenuhi salah satu bagian.



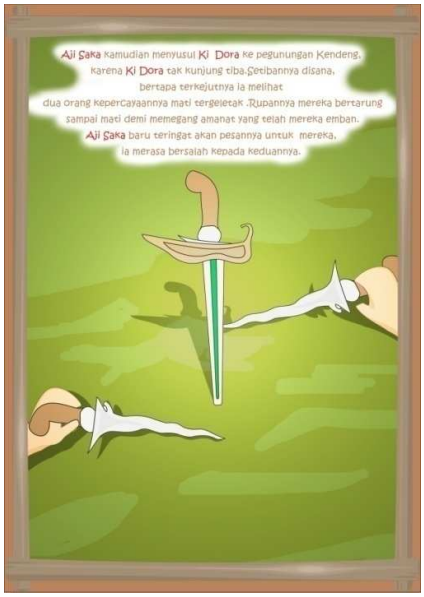
Gambar 3.13 Media Utama Buku (Cover)

- *The law of harmony adalah* desain media berkesinambungan antara satu media dengan media yang lain.



Gambar 3.14 Media Utama Buku (*cover*) Dan Promosi (*Mini X-Banner*)

- *The law of scale* adalah perpaduan *background* dan *text*.



Gambar 3.15 Media Utama Buku (Isi Buku)

3.2.2.8 Konsep Media

- **Media Utama**
    - **Buku Cerita Bergambar**

      Menggunakan media buku cerita bergambar karena media ini lebih mudah untuk dimiliki oleh target *audien*s.
- **Media Promosi**
    - ***Mini X-Banner***

      Menggunakan media promosi *Mini X-Banner* karena lebih mudah ditempatkan di *Stand* atau di meja tempat buku ini ditempatkan.

- Media Pendukung Promosi

  - Jam *Waker*

    Pemilihan jam *Waker* sebagai media pendukung promosi karena target audiens merupakan kalangan pelajar Sekolah Dasar, dimana mereka diajarkan untuk disiplin waktu, dan jam *Waker* ini dapat membantu mereka.

  - Pin

    Pemilihan *Pin* sebagai media pendukung promosi untuk lebih mengenalkan cerita ini kepada anak-anak, karna gambar pada *Pin* mewakili beberapa konflik dalam cerita.

    Pada *Pin* yang bergambar *Keris* menggambarkan konflik yang terjadi di akhir cerita, dimana *Keris* merupakan amanat yang di jaga oleh Ki Sembada dan Ki Dora,

    Pada Pin yang bergambarkan Prabu Dewata Cengkar mewakili konflik yang terjadi di desa Medang Kamulan dimana rakyatnya berbondong-bondong pergi meningalkan desanya karena takut dijadikan persembahan untuk rajanya.

    Dan pada *Pin* yang bergambarkan Aji Saka mewakili konflik yang mengakhiri kebiadaban Prabu Dewata Cengkar di Medang Kamulan.

0 *Puzzle*

Pemilihan *Puzzle* sebagai media pendukung promosi untuk membangun kreatifitas anak serta mengenalkan tokoh-tokoh yang ada di cerita ini.