BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Strategi didefinisikan sebagai metode ataupun cara yang digunakan untuk mencapai sebuah solusi disertai penyusunan suatu cara atau upaya bagaimana agar tujuan tersebut dapat dicapai. Salah satu permasalahan yang ditemukan mengenai Elang Jawa adalah kurangnya media Informasi yang tertulis maupun visual yang ada dimasyarakat. Dari hal tersebut maka dibutuhkan sebuah solusi, diantaranya melalui pendekatan visual yang didalamnya bermuatan nilai informasi, yaitu buku informasi bergambar atau ilustrasi yang berfungsi sebagai bahan pengetahuan sekaligus hiburan yang bertujuan menanamkan rasa cinta untuk melestarikan Elang Jawa sekaligus pengingat pentingnya menjaga dan melestarikan satwa-satwa hampir punah di Indonesia.

Dari hal tersebut, maka khalayak sasaran adalah anak-anak sehingga mereka dapat mengenal lingkungannya lebih awal dan dapat berprilaku rasional dan bertanggung jawab terhadap lingkungannya untuk peduli akan kelestarian lingkungan, dengan rincian sebagai berikut:

- Target Sasaran Primer
  1. Geografis

     Masyarakat di Pulau Jawa. Karena Elang Jawa adalah burung yang endemis di jawa, tapi kebanyakan masyarakat jawa lah yang tidak peduli dengan keberadaan Elang Jawa ini. Banyak kasus perdagangan illegal yang terjadi di pulau jawa ini sesuai dengan berita-berita dari internet seperti dari *website* liputan 6, suaka elang, mongabay, dan burung Indonesia. Sehingga masyarakat jawa ini perlu di terangkan kembali bahwa Elang Jawa ini terancam punah.
  2. Demografis

     Target sasaran adalah anak-anak di Pulau Jawa berumur 6-14 tahun. Berjenis kelamin laki-laki dan perempuan. Pendidikan dari Sekolah Dasar (SMP) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA) dengan status ekonomi semua kalangan.

3. Psikologi

   Anak-anak yang mempunyai rasa keingin-tahuan yang besar terhadap hal-hal yang berhubungan dengan Indonesia seperti Elang Jawa.

- Target Sasaran Sekunder

  Target Sasaran Sekunder merupakan target tambahan di luar target sasaran primer, dimana target sasaran ini juga mempunyai minat dalam mencintai hewan langka di Indonesia. Para target sasaran sekunder ini meliputi masyarakat dari semua kalangan maupun daerah di Indonesia.

III.1.1 Tujuan Komunikasi

Adapun tujuan dari komunikasi ini adalah agar masyarakat khususnya para anak-anak di Pulau Jawa dapat lebih mengenal burung Elang Jawa sebagai sosok perkasa, berani dan penuh perjuangan serta menginformasikan pada masyarakat bahwa Elang Jawa merupakan burung endemis yang terancam punah.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang digunakan tentang Elang Jawa adalah media buku ilustrasi yang berisikan mengenai informasi tentang sosok perkasa, berani, dan penuh perjuangan dari seekor burung Elang Jawa yang dikemas menjadi sebuah cerita bergambar.

III.1.3 Materi Pesan

Materi pesan yang digunakan dalam perancangan ini adalah menanamkan sikap peduli pada anak-anak terhadap keanekaragaman fauna yang terdapat di Indonesia khususnya Elang Jawa serta menjadi media pembelajaran mengenai pentingnya menjaga dan melindungi satwa hampir punah.

Hal tersebut dapat diperinci sebagai berikut:

- Pengenalan tokoh dan sifat dasar dari Elang Jawa yang perkasa, berani dan penuh perjuangan.
- Informasi tentang sosok perkasa, berani, dan penuh perjuangan dari seekor burung Elang Jawa yang dikemas menjadi sebuah cerita.

- Penjelesan kehidupan Elang Jawa dari mulai sejarah, habitat, populasi, penyebab kepunahan sampai undang-undang yang melindunginya.
- Pesan terakhir bersifat persuasif yang berisi ajakan untuk anak-anak supaya ikut melestarikan Elang Jawa.

III.1.4 Pendekatan Visual

Pada perancangan buku ilustrasi ini pendekatan visual yang digunakan adalah menggunakan ilustrasi atau gambar-gambar yang sesuai untuk khalayak sasaran seperti penggambaran dari karakter atau tokoh Elang Jawa yang dibuat menyerupai manusia yang memakai pakaian dengan sikap menyerupai manusia seperti bicara, gerak tubuh, bahasa isyarat sampai tinggi badan yang seukuran manusia. Warna yang digunakan merupakan warna alami atau sesuai dengan aslinya seperti Elang Jawa yang dominan dengan warna coklat, lalu sudut pandang atau tata letak (*layout*) dari ilustrasi yang dibuat mengikuti ilmu fotografi dari fotografer alam.

III.1.5 Pendekatan Verbal

Pendekatan secara verbal yang digunakan adalah Bahasa Indonesia yang tidak baku atau bahasa sehari-hari dari masyarakat yang lebih mudah dipahami, terasa lebih santai dan akrab. Teks dalam setiap halaman buku ilustrasi hanya menggunakan satu kalimat sehingga tidak memakan banyak ruangan dan cocok dengan anak-anak yang lebih suka dengan buku bergambar dengan sedikit teks yang bertujuan sebagai penjelas dari ilustasi.

III.1.6 Khalayak Sasaran Perancangan

- ***Consumer Insight***
    a. Suka berpariwisata di tempat yang luas seperti kebun binatang, kebun raya dan sebagainya
    b. Hobi membaca cerita bergambar
    c. Memiliki keingin-tahuan yang besar terhadap binatang yang langka

- ***Journey***

Tabel III.1 *Consumer Journey*

Waktu	Aktifitas	Tempat	Point of Contact
05.30	Bangun tidur	Kamar	Kasur (bantal, guling, selimut, boneka) Meja (jam alarm, buku, alat tulis, foto)
05.50	Mandi	Kamar mandi	Alat mandi (gayung, sabun, sampo)
06.00	Berpakaian	Kamar	Lemari (cermin, gantungan baju) Pakaian (baju, celana, tas, sepatu)
06.10	Sarapan	Dapur	Alat makan (piring, sendok, garpu)
06.20	Nonton TV Minum kopi	Ruang tengah	Television (remote) Gelas (kopi)
06.40	Berangkat Sekolah	Jalanan	Angkutan umum (bus, angkot, motor) Pedagang (koran, rokok) Suasana jalanan (polisi, lalu lintas)
06.50	Tiba di Sekolah	Kelas	Satpam, Guru, Gerbang sekolah, Meja, Kursi, Papan tulis, Spidol, Vas bunga,
10.00	Istirahat	Halaman Sekolah	Lapangan, Mainan (robot, mobil, boneka), Sedotan
12.30	Pulang	Jalanan	

13.00	Main	Jalanan, Tempat Rental	Sepeda, Kelereng, Kartu, Konsol Permainan, Karet, Uang, Monopoli
16.00	Pulang	Rumah	Televisi, Komputer
17.30	Mengerjakan Tugas	Kamar	Buku, Alat tulis, Meja, Kalkulator
21.00	Tidur	Kamar	Kasur, Bantal, Guling, Boneka

III.1.7 Strategi Kreatif

Pendekatan kreatif dilakukan dengan membuat gambar-gambar ilustrasi yang bercerita, dimana gambar tersebut merupakan penguat isi cerita yang ditampilkan lebih dominan dari pada teks. Hal ini dilakukan karena anak-anak lebih cenderung menyukai buku dengan banyak gambar sebagai bahan bacaan.

III.1.8 Strategi Media

Bentuk pendekatan media yaitu buku ilustrasi bercerita, yang didalamnya terdapat nilai-nilai informasi dan edukasi untuk anak-anak. Konten ceritanya meliputi informasi tentang sosok perkasa, berani, dan penuh perjuangan dari seekor burung Elang Jawa serta informasi dari mulai sejarah, habitat, jumlah populasi, penyebab turunnya populasi sampai alasan kenapa Elang Jawa harus dilestarikan yang disimpan di akhir cerita. Buku ilustrasi merupakan kegemaran anak-anak karena materi pesan yang sederhana seperti tidak banyak kalimat yang harus dicerna sehingga mudah dipahami.

Buku Ilustrasi ini dibuat dalam dua versi yaitu versi ‘istimewa’ dengan harga Rp.79.000 dan versi ‘ekonomis’ dengan harga Rp.30.000 sehingga orang tua atau pun anak-anak yang ingin membeli buku ilustrasi ini dapat menyesuaikan dengan uang yang mereka miliki . Media pendukung seperti *sticker*, gantungan kunci, *T-shirt* dan buku catatan merupakan media yang dibagikan secara gratis ketika *event* peluncuran buku ilustrasi ini dipromosikan. Sedangkan media pendukung seperti

poster dan 2D *figure* hanya digunakan untuk keperluan promosi ketika sebelum dan saat *event* diselenggarakan.

Media pendukung tersebut dipilih karena alasan sebagai berikut:

- Poster

Media lini bawah ini adalah media yang dapat dipasang dimana saja terutama ditempat-tempat strategis dan ramai baik di dalam kelas, di luar kelas ataupun di jalan-jalan serta bahasanya simpel, padat dan menarik sehingga memudahkan pemahaman peserta didik terhadap suatu pesan.

- *Sticker*

Sticker merupakan media yang mudah untuk ditempatkan dimana saja serta lebih ekonomis karena murahnya dan efisien serta bertahan dalam jangka waktu yang cukup panjang atau awet.

- Gantungan kunci

Gantungan kunci merupakan salah satu media yang tahan lama. Barangnya yang kecil, unik, menarik, simpel dan ringkas saat dibawa dan dapat di gantung di kunci, tas dan sebagainya. Cocok untuk anak sekolahan yang sering membawa tasnya untuk belajar.

- *T-shirt*

Sebagai pakaian, *T-shirt* adalah kebutuhan pokok manusia sehingga akan menjadi media yang sering dipakai khususnya oleh anak-anak yang banyak beraktivitas sehingga secara tidak langsung dapat menginformasikan mengenai Elang Jawa di keramaian.

- Buku catatan

Buku catatan akan menjadi media yang sering digunakan oleh pelajar, setiap mereka akan menuliskan sesuatu, mereka akan mengeluarkan buku catatan tersebut.

- 2D *figure*

Merupakan patung berbentuk 2 dimensi yang menggambarkan karakter Java dan kawan-kawan, untuk menjadi daya tarik ketika promosi media utama diselanggarakan.

- Media Sosial Facebook

Media sosial mampu mengefektifkan penggunaan waktu dan tenaga berikut pengolahan data. Hanya dengan gadget yang sangat sederhana dan mengaksesnya dengan menggunakan, PC, laptop, tablet, *smartphone* dan *handphone* sehingga dapat menjangkau calon konsumen lebih luas.

III.1.9 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Dalam proses pendistribusian, akan bekerja-sama melaui pihak-pihak yang terkait dengan objek penelitian seperti dari pihak Suaka Elang dan Raptor Indonesia. Bentuk pendistribusian dimulai dengan pembagian media pendukung melalui sekolah-sekolah disaat peringatan Hari Pohon tanggal 21 November sampai Hari Gunung Sedunia tanggal 11 Desember di sekolah dasar yang terpandang di Bandung seperti SDN Sekejati 2, SD Sains Al Biruni sampai SDN Karang Pawulang 1. Serta tidak lupa di kawasan seperti Kebun Binatang Bandung karena kebun binatang ini menyimpan Elang Jawa sehingga masyarakat yang berkunjung dapat melihat sosok asli dari Elang Jawa tersebut.

Tabel III.2 Jadwal Penyebaran Media

Media	Tanggal Distribusi											
	18 Nov – 30 Nov				1 Des – 10 Des				11 Des – 26 Des			
Buku Ilustrasi												
Media Sosial												
Poster												
2D *Figure*												
Sticker												
Gantungan Kunci												
T-*shirt*												
Buku Catatan												

III.2 Konsep Visual

Bentuk pola visual akan disesuaikan dengan target audien yang didalamnya memuat bentuk-bentuk visual yang merepresentasikan Elang Jawa dan yang

berhubungan dengannya seperti suasana alam layaknya hutan dengan pohon-pohon dan binatang lainnya. Konsep visual meliputi gaya adaptasi gambar dan pendekatan warna mengikuti gaya seorang illustrator bernama *Sholto Walker*. Gaya gambarnya memiliki *outline* yang tegas dengan warna-warna yang tergores seperti dari pensil dan ilustrasi yang simpel.



Gbr III.1 Ilustrasi Karya Sholto Walker

Sumber: http://www.illustrationweb.com/sg/artists/SholtoWalker/view (12 Juni 2015)

III.2.1 Format Desain

Format desain dan dimensi ukuran akan dibuat portrait dengan ukuran 21 cm x 26 cm, sehingga buku bersifat efisien dan mudah untuk di simpan di tempat-tempat seperti rak buku. Ukuran ini pun dapat menggambarkan sebuah ilustrasi lebih leluasa sehingga membuat pembaca lebih bisa menikmati gambar-gambar dalam buku tanpa harus cepat-cepat berganti pada halaman selanjutnya dari buku.

III.2.2 Tata Letak (*Layout*)

Layout dibuat sederhana, dengan ilustrasi yang ditonjolkan dan teks yang tidak terlalu panjang untuk memperjelas pesan dari ilustrasi. Sementara untuk arah baca, digunakan metode dari kiri ke kanan supaya pembaca tidak kesulitan dalam menangkap informasi atau gambaran visual yang terdapat pada buku.

III.2.3 Huruf

- Judul

Font yang digunakan pada judul adalah font “Blackbird”, ukurannya yang tebal, simpel dan juga mencolok namun terasa santai dan menyenangkan untuk dilihat.

Warna Font pada judul ini adalah gradasi antara warna kuning dan oranye yang diambil dari warna mata Elang Jawa, lalu siluet jambul coklat Elang Jawa yang menyatu dengan *stroke* sebagai visual pendukung untuk menggambarkan sebagian rupa Elang Jawa.



Gbr III.2 Font Blackbird



Gbr III.3 Pengaplikasian Font Blackbird Pada Judul

- Isi Teks

Pada bagian isi, font yang digunakan adalah “Songbird”, memiliki karakter untuk menjadi bacaan buku cerita, terasa santai dan cocok untuk teks pada paragraf yang tidak terlalu panjang. Serta font “Calibri” sebagai isi teks pada bagian informasi di akhir halaman buku.



Gbr III.4 Font Songbird



Gbr III.5 Font Calibri

III.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan mengikuti gaya seorang illustrator bernama *Sholto Walker* dengan garis yang tegas untuk menyesuaikan dengan isi cerita dari buku ini yaitu tentang perburuan yang didalamnya terdapat sedikit *action* seperti pertarungan Elang Jawa dengan pemburu.

III.2.4.1 Studi Karakter

Karakter yang digunakan adalah Elang Jawa sebagai karakter utama. Nama karakter utama tersebut bernama Java, diambil dari nama Elang Jawa dalam bahasa inggris yaitu *Javan Hawk-eagle*. Nama ini dipilih karena mudah diingat dan dibaca. Karakter ini dijadikan tokoh utama dalam buku ilustrasi ini karena dia merupakan Elang Jawa yang menjadi topik dalam buku tersebut. Java digambarkan sebagai burung Elang Jawa yang perkasa, berani, dan penuh perjuangan melalui mata kuning yang tajam serta badan yang kekar. Warnanya diambil dari burung Elang Jawa sendiri dari mulai ujung sayapnya yang hitam, paruhnya yang hitam, serta tiga jambul di atas kepalanya yang membedakan dari elang jenis lainnya.

Ukuran dan postur tubuhnya dibuat menyerupai manusia, alasannya supaya bahasa tubuh dari karakter tersebut lebih mudah dibaca, contohnya ketika dia mengangkat tangan didepan kepalanya menandakan bahwa si karakter sedang hormat, atau ketika karakter mengangkat kepalanya dan menaruh tangan didepan dagunya yang menandakan si tokoh sedang berpikir. Pemasangan pakaian sebagai aksesori atau pemanis sehingga karakter terlihat tidak membosankan dan menggambarkan sifat karakter yang memiliki kecerdasan seperti manusia. Pakaian yang digunakan para karakter pun tidak lengkap seperti hanya memakai celana saja atau sebaliknya karena penggambaran karakter dalam buku ilustrasi ini tidak memperlihatkan bagian yang harus ditutupi seperti halnya manusia yang memakai celana untuk menutupi kemaluan.



Gbr III.6 Java Sebagai Karakter Utama



Gbr III.7 Karakter Pendukung Buku Elang Jawa

III.2.4.2 Studi Lokasi

Lokasi yang digunakan adalah di hutan dan perkotaan, alasan hutan dijadikan lokasi dalam buku ilustrasi ini karena hutan merupakan habitat asli Elang Jawa dan menyesuaikan isi cerita yang berawal dari hutan dengan karakter hewan-hewan di Pulau Jawa. Lokasi diperkotaan seperti di jalan raya atau ruangan dalam gedung untuk menggambarkan tempat tinggal para pemburu atau tokoh jahat dalam cerita ini, lokasi perkotaan dipilih karena cocok untuk menggambarkan perbandingan dari lokasi hutan yang asri, tidak seperti perkotaan yang padat serta banyak polusi karena kendaraan seperti mobil.



Gbr III.8 Contoh Ilustrasi Lokasi Hutan dan Perkotaan

III.2.5 Warna

Pemilihan warna pada buku ilustrasi ini disesuaikan dengan suasana dan *setting* latar serta kondisi cerita supaya dapat memperjelas ilustrasi dari buku. Seperti ketika siang hari yang digambarkan dengan warna cerah atau langit yang biru. Warna yang digunakan di setiap ilustrasi, dominan dengan warna coklat sesuai dengan habitat dan ciri fisik Elang Jawa. Teknik pewarnaan yang digunakan adalah dengan teknik *digital painting* menggunakan *software* Adobe Photoshop.

Berikut adalah beberapa warna yang sering muncul pada pembuatan buku ilustrasi ini:



Gbr III.9 *Palette* Warna

III.2.6 Sinopsis

Java adalah burung Elang Jawa yang hidup disebuah hutan yang subur, alami dan penuh dengan pepohonan yang hijau. Java adalah pelindung hutan ini, tugasnya mengawasi seluruh kawasan hutan seperti menjaga pohon dan binatang lainnya agar tetap aman dan nyaman hidup di hutan.

Suatu hari dia mendapat tugas dari raja hutan bernama Lion untuk membawa semua teman dari hutan yang tertangkap oleh pemburu yang di bawa ke sebuah perkotaan. Teman-teman hutan yang tertangkap adalah Badak Jawa dan Macan Tutul Jawa. Mereka tertangkap karena mereka ditemukan ketika hutan tempat tinggal mereka di rusak oleh para penebang pohon.

Pada pagi hari, Java pergi menuju kota yang penuh dengan pemburu, dia terbang diantara gedung-gedung tinggi lalu turun dan menyelinap di sebuah jalan kecil untuk menuju tempat dimana teman-teman hutannya di kurung. Dengan mata tajamnya dia melewati semua penjaga di depan gedung tahanan dan langsung masuk ke dalam ruangan yang di jaga oleh dua penjaga, karena sudah terlihat oleh penjaga tersebut, Java tidak memiliki ide lain selain melawan mereka, dengan cakar kakinya, paruh tajamnya serta gerakan gesitnya Java bisa memenangkan pertarungan dengan sekejap mata. Setelah itu Java membuka pintu yang dijaga tadi dan menemukan Badak dan Macan lalu membawa mereka pergi dari tempat itu menuju kembali ke hutan mereka.

III.2.7 *Storyline*

Tabel III.3 *Storyline*

1	Java adalah seekor burung Elang Jawa yang hidup disebuah hutan yang subur, alami dan penuh dengan pepohonan yang hijau.

2	Java adalah pelindung hutan ini, tugasnya mengawasi seluruh kawasan hutan seperti menjaga pohon dan binatang lainnya agar tetap aman dan nyaman hidup di hutan.
3	Suatu hari dia mendapat tugas dari raja hutan bernama Lion untuk membawa semua teman dari hutan yang tertangkap oleh pemburu yang di bawa ke sebuah perkotaan.
4	Teman-teman hutan yang tertangkap adalah Badak Jawa dan Macan Tutul Jawa. Mereka tertangkap karena mereka ditemukan ketika hutan tempat tinggal mereka di rusak oleh para pemburu.
5	Para pemburu adalah orang jahat yang tidak peduli terhadap kehidupan para hewan, mereka terus memburu para hewan di hutan untuk keuntungan mereka sendiri.
6	Java bersiap dan menentukan rencana yang bagus untuk pergi ke Kota. Dia tidak akan membawa apapun kecuali rasa semangat dan berani yang ada pada dalam dirinya.
7	Ketika pagi hari datang, Java pergi menuju kota yang penuh dengan pemburu, dia terbang diantara gedung-gedung tinggi dan suasana kota yang masih lengang.
8	Setelah terbang cukup lama, Java turun dan menyelinap di sebuah jalan kecil untuk menuju tempat dimana teman-teman hutannya di kurung.
9	Dari dekat, tempat ditahannya Badak dan Macan seperti penjara dengan banyak penjaga diluarnya, namun dengan mata tajam dan gerakan cepatnya, Java dapat melewati semua penjaga di depan gedung tahanan.

10	Java masuk ke dalam ruangan yang di jaga oleh dua penjaga, namun dua penjaga tersebut melihat Java dan segera mengeluarkan senjatanya.
11	Java tidak memiliki ide lain selain melawan mereka, dengan cakar kakinya, paruh tajamnya serta gerakan gesitnya Java bisa memenangkan pertarungan dengan sekejap mata.
12	Setelah itu Java membuka pintu yang dijaga tadi dan menemukan Badak dan Macan berada didalam ruangan tersebut.
13	Java segera membawa mereka pergi dari tempat itu untuk menuju kembali ke hutan mereka.
14	Mereka menyelinap melalui jalan sempit di perkotaan hingga akhirnya dapat keluar untuk menuju hutan.
15	Setelah sampai di hutan, mereka di sambut oleh Lion dan teman hutan lainnya yang bangga dengan keberanian dari Java untuk menyelamatkan teman-temannya.