BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan adalah langkah awal untuk membuat sebuah karya, dalam pembuatan karya buku ilustrasi mitos kucing ini tujuannya untuk memberikan informasi kepada remaja yang belum mengetahui mitos tentang kucing yang ada di Indonesia dan untuk remaja yang sudah tahu tujuannya untuk menyegarkan kembali ingatan yang sudah lupa dengan mitos kucing yang berada di negaranya. Dengan cara membuat buku ilustrasi mitos kucing yang menghibur dan di mengerti oleh *target audien.*

III.1.2 Tujuan Komunikasi

Buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman.

Adapun tujuan komunikasi dari Buku ilustrasi ini adalah untuk memberikan pengetahuan yang lebih mengenai mitos kucing dan Bahasa yang di gunakan adalah bahasa Indonesia yang digunakan sehari-hari, bertujuan agar target audience mengerti dan bisa menangkap pesan apa yang di sampaikan dalam buku Mitos kucing ini.

III.1.3 Pendekatan Verbal

Karena target audiensnya remaja akhir, maka bahasa yang akan digunakan adalah Bahasa Indonesia yang biasa dugnakan sehari-hari dan bahasa Inggris atau biasa dikenal dengan *bilingual*, karena *target audien* selain masyarakat Indonesia adalah warga asing yang menetap di Indonesia, Maksud dari pendekatan verbal ini adalah memberikan informasi kepada masyarakat khususnya personal atau pribadi yang memiliki rasa keingintahuan yang lebih terhadap fenomena dan informasi yang ada. Tujuan dari komunikasi ini agar seluruh masyarakat yang dijadikan segmentasi dapat memahami pemaparan-pemaparan materi yang ada mengenai mitos kucing.

III.1.4 Strategi Kreatif

Strategi adalah pendekatan secara keseluruhan yang berkaitan dengan pelaksanaan gagasan, perencanaan, dan eksekusi sebuah aktivitas dalam kurun waktu tertentu. Di dalam strategi yang baik terdapat koordinasi tim kerja, memiliki tema, mengidentifikasi faktor pendukung yang sesuai dengan prinsip-prinsip pelaksanaan gagasan secara rasional, efisien dalam pendanaan, dan memiliki taktik untuk mencapai tujuan secara efektif.

Kreatif adalah kemampuan untuk mencipatakan,atau mampu menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun kenyataan yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Pada *cover* buku berilustrasikan jejak kaki kucing menuju ke bagian belakang buku yang fungsi nya untuk menuntun calon pembaca pada sinopsis buku tersebut, Dan di dalamnya berisikan ilustrasi kejadian mitos kucing yang ada di Indonesia disertai humor.

III.1.5 Strategi Media

Untuk mendukung kesan dari tema yang mistis dan sebagai sebuah objek penelitian keilmuan, maka bentuk buku bergambar yang digunakan akan merujuk pada bentuk sebuah buku ilustrasi yang dikemas secara berbeda, dan lebih modern, dengan gaya penggambaran seperti komik anak dengan karakter lucu. Bertujuan agar si pembaca tidak menganggap mitos kucing selalu berhubungan dengan hal yang seram. Dalam perancangan buku bergambar mitos kucing ini, akan digunakan media utama dan beberapa media pendukung diantaranya:

a. Media Utama

- **Buku Bergambar**

Media buku dipilih dengan dasar pemikiran bahwa buku adalah media informasi yang fleksibel dan dapat menjangkau berbagai segmentasi ekonomi. Fleksibel disini dimaksudkan pada proses mendapatkannya yang tidak membutuhkan sistem dan prosedur yang rumit.

b. Media Pendukung

Untuk menunjang media utama tadi, dibutuhkan beberapa media promosi yang berfungsi sebagai media pengingat yang dapat menarik minat audiens akan buku illustrasi Legenda Urban: Kuntilanak. Beberapa media penunjang yang akan dibuat diantaranya.

- **Poster**

  Poster merupakan sebuah media yang berfungsi mempublikasikan serta memberikan informasi kepada khalayak umum, ukuran yang di pakai adalah A3. Dan di tempelkan di papan informasi saat peluncuran buku.

- **Goddey bag**

  Goddey bag adalah tas gendong yang praktis, goodey bag akan di dapatkan oleh calon pembeli setiap pembelian buku Mitos kucing pada saat peluncuran buku.

- **Mug**

  Mug di buat dengan warna putih dan terdapat gambar kareakter kucing yang khas dengan buku mitos kucing, tujuannya agar calon pembeli tahu mugnya adalah bagian dari buku tersebut.

- **Sticker**

  Stiker adalah media yang paling sering di temui, maka stiker juga akan di dapatkan saat pembelian buku.

- **Pembatas buku**

  Pembatas buku dibuat menyerupai kepala karakter buku mitos kucing yang tujuannya untuk memperindah buku dan menarik para calon pembeli.

- **Gantungan kunci**

  Gantungan kunci di buat dengan warna putih dan terdapat gambar kareakter kucing yang khas dengan buku mitos kucing, tujuannya agar calon pembeli tahu gantungan kunci adalah bagian dari buku.

III.2 Konsep visual

Konsep visual merupakan konsep yang dimulai dari pendekatan verbal dan diwujudkan dalam bentuk visual. Dalam konsep visual kampanye ini disesuaikan dengan segmentasi *Target audien* yaitu remaja akhir berusia berusia 17-19 tahun.

III.2.1 Gaya visual

Gaya *visual* yang di sajikan dalam buku ilustrasi mitos kucing adalah kartun 2D, yang di mana terdapat perpaduan gaya animasi *Dreamworks* dan gaya gambar komik Tintin, Yang di beri gaya pewarnaan *soft.* Dan tata letak dari buku ilustrasinya terinspirasi dari buku Pamali karya norvan (2010), *Visual* sendiri dibuat langsung dengan tehnik *digital painting.*



Gambar 3.1 Flint

Sumber: Dreamworks (2009)



Gambar 3.2 Tintin

Sumber: Herge (1929)



Gambar 3.3 Pamali

Sumber: Norvan (2010)



Gambar 3.4 sakamoto-san

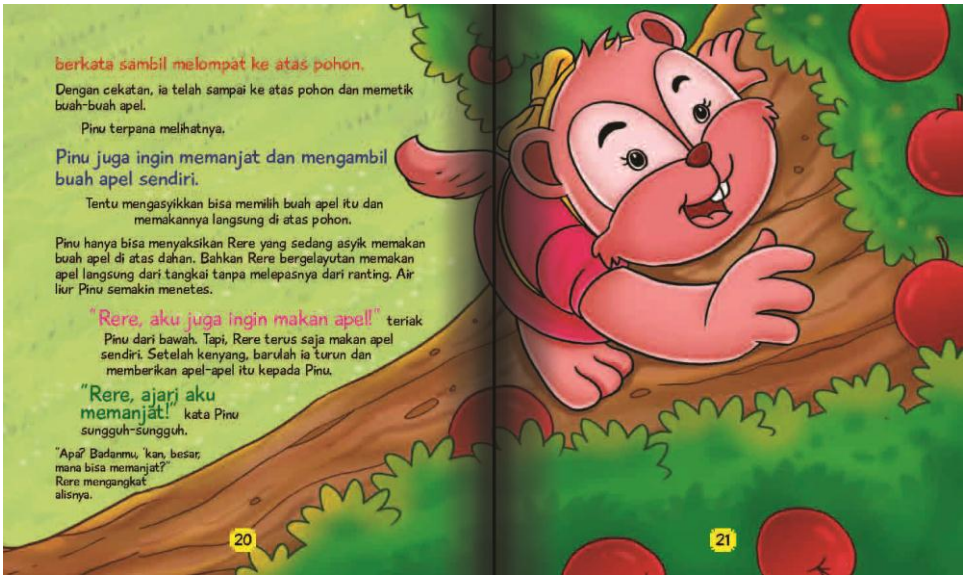
Sumber: Nichijou (2014)

III.2.2 Format Desain

Buku ilustrasi yang dibuat sebagai media utama disini berukuran 20 cm x 20 cm. Ukuran tersebut telah disesuaikan dengan konsep *visual* yang telah dijelaskan sebelumnya. Dan untuk isi buku, mengguanakan kertas *art paper*.

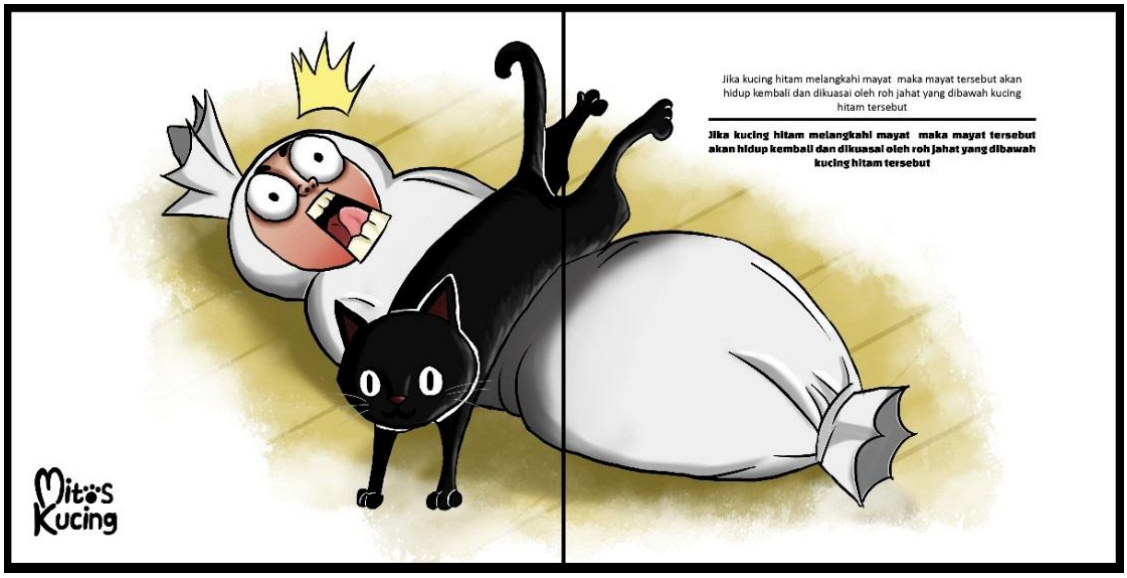
III.2.3 Tata letak

Layout yang digunakan dalam buku ilustrasi Mitos Kucing ini dibuat sedemikian ekspresif, namun tetap mengindahkan standar layout sebuah buku cerita, terutama dalam hal penempatan teks dan tingkat keterbacaan.



Gambar 3.5 Contoh layout

Sumber: https://gaweanworo.wordpress.com/category/editing/



Gambar 3.6 Contoh penerapan layout pada karya

Sumber: Dokumentasi pribadi (2015)

III.2.4 Tipografi

Tipografi yang digunakan adalah tipografi yang dipilih sesuai tema yang sudah ditentukan dan disesuaikan dengan *font* yang di gemari remaja. Oleh karena itu penggunaan *font* yang digunakan adalah *cinnamon cake* untuk teks berbahasa Indonesia dan *MAWNS Handwriting* untuk teks berbahasa inggris, dan *font* yang digunakan di bagian *cover* dan halaman adalah *Are You Freakin' Serious*



Gambar 3.7 Font yang digunakan

Sumber: Dokumentasi pribadi (2015)

III.2.5 *Font* Judul

Font pada judul dibuat karena terinspirasi oleh buntut kucing, dan huruf O yang diganti oleh telapak kaki kucing.



(a)



(b)



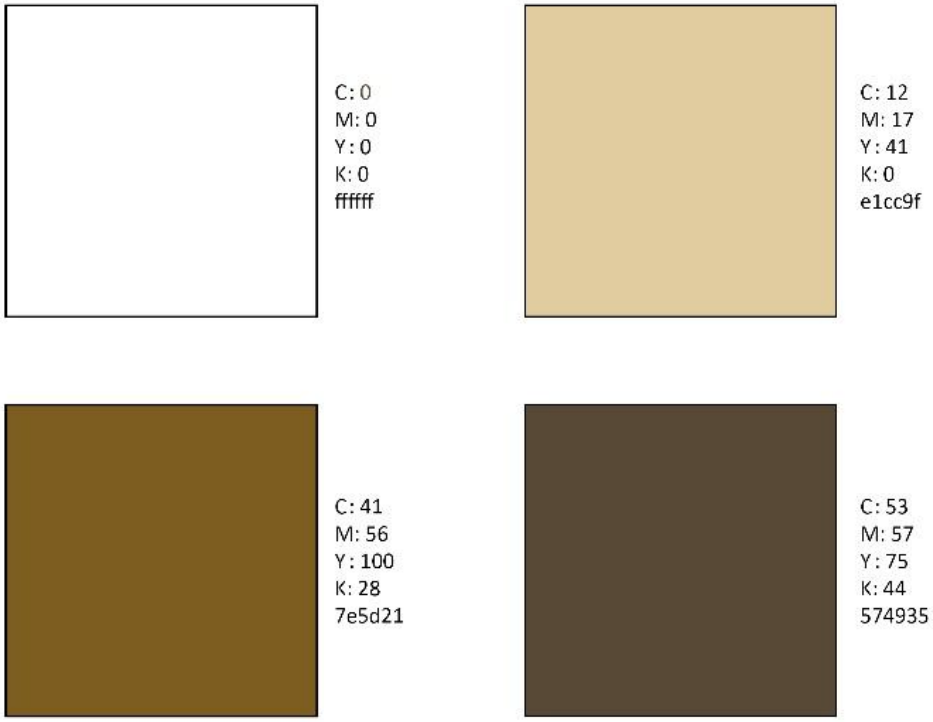
(c)

Gambar 3.8 (a) Buntut kucing, (b) Telapak kaki kucing, (c) Logo buku mitos kucing

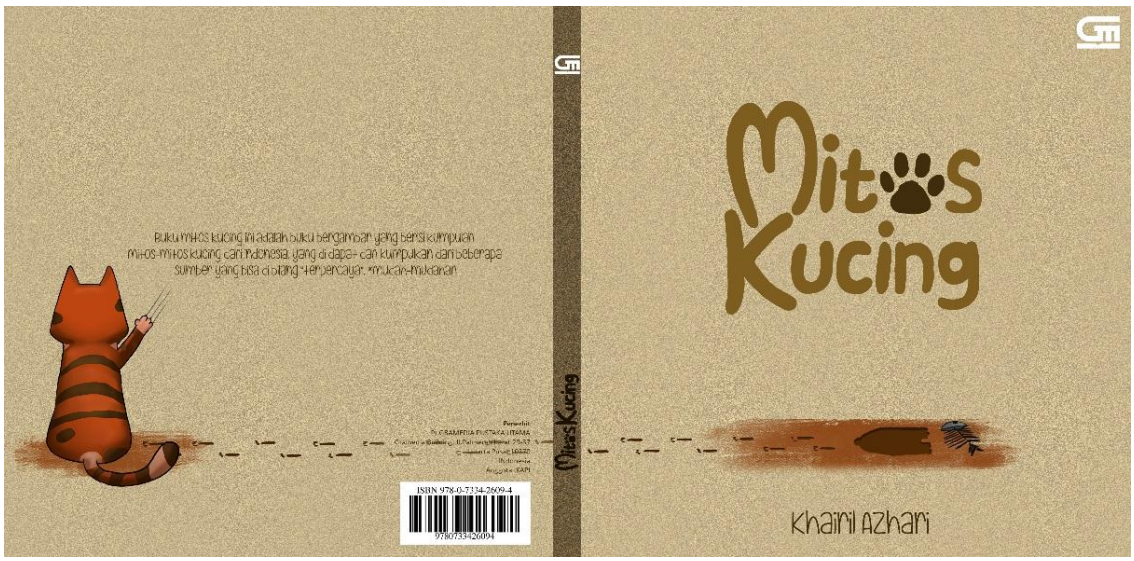
Sumber: (a) Lovepurrscat.blogspot.com, (b) https://belajarnyaayu.files.wordpress.com/2010/01/, (c) Dokumentasi pribadi (2015)

III.2.6 Warna

Penggunaan warna merupakan salah satu titik yang menggambarkan atau mendeskripsikan isi dari buku yang akan ditampilkan. Penggunaan warna menjadi titik penting untuk mendeskripsikan isi buku. Sehingga konsep warna yang dipilih merupakan konsep warna yang menggambarkan Cerah, dan *Soft*.



Gambar 3.9 Warna yang di gunakan pada buku ilustrasi Mitos Kucing



Gambar 3.10 Warna yang di terapkan pada karya

Sumber: Dokumentasi pribadi (2015)

III.2.7 Karakter

- **Kucing item**

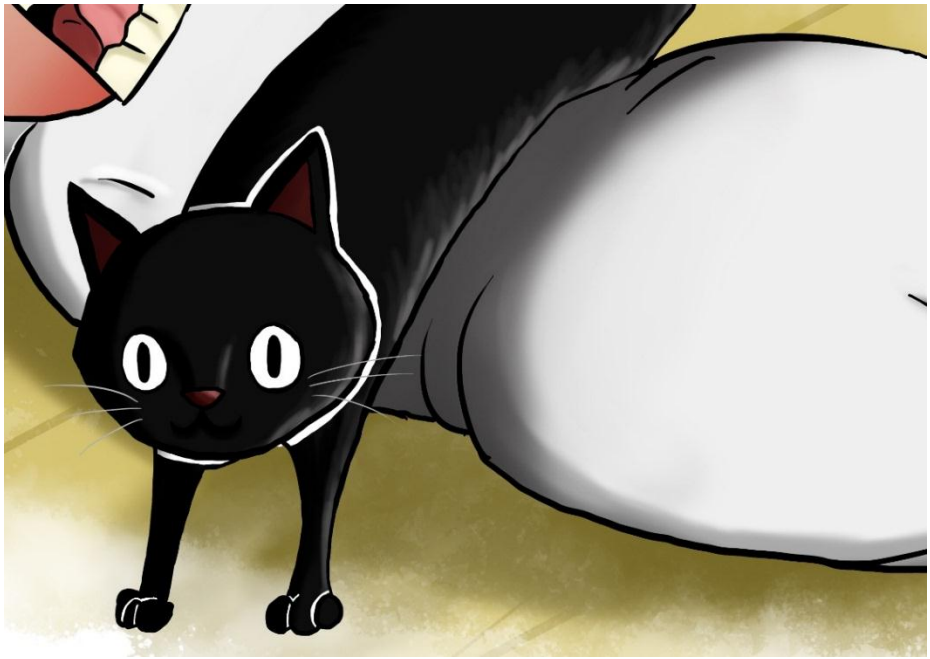
  Karakter kuicng item ini di ambil dari karakter dari film *nichijou* yang bernama *sakamoto-san,* dia selalu sial, yang mana jika di dunia nyata kucing hitam yang selalu di anggap membawa sial.



(a)



(b)



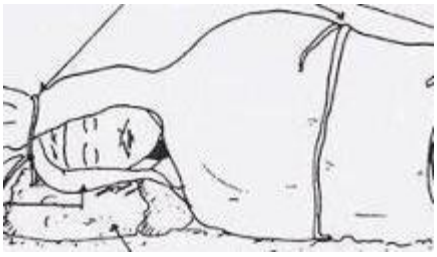
(c)

Gambar 3.11 (a) Kucing hitam, (b) Sakamoto-san, (c) Karakter kucing item

Sumber: (a) dwinugros.wordpress.com, (b) Nichijou (2014),)c_Dokumentasi pribadi (2015)

- **Jenazah idup**

  Terdapat perbedaan yang sangat jauh dari jenazah asli dengan karakter jenazah idup ini, karena karakter jenazah hidup di buku mitos kucing ini di buat dengan mata besar dan diberi kesan lucu seperti karakter *flint* dalam film *cloudy with a chance of meatballs.*



(a)



(b)



(c)

Gambar 3.12 (a) Jenazah, (b) Flint, (c) Karakter jenazah idup

Sumber: (a) http://www.pulsk.com/55406/, (b) Dreamworks (2009), (c) Dokumentasi pribadi (2015)

- **Bapak & Ibu Pedagang**

  Bapak dan ibu pedagang ini adalah pemilik toko yang bangkrut akibat tokonya deliwati oleh kucing hitam, dan karakternya terinspirasi oleh Mario teguh dan Rumanah TBNH.



(a)



(b)



(c)

Gambar 3.13 (a) Mario teguh, (b) Rumanah, (c) Karakter Bapak & Ibu pedagang

Sumber: (a) https://kumpulankatakatabijak.files.wordpress.com/2014/04/482d4-katakatabijakmarioteguh.jpg, (b) http://artikelbebas.com/wp-content/uploads/2014/08/, (c) Dokumentasi pribadi (2015)

- **Anak Muda**

  Anak muda adalah jenazah idup yang kehidupan sehari-harinya jadi sering sial setelah jenazahnya di langkahi kucing item, dan karakter Anak muda sendiri di ambil dari karakter *flint* seperti yang sudah di jabarkan pada karakter jenazah idup dan karakter *luffy* di *one piece*.



(a) (b)





(c)

Gambar 3.14 (a) Flint, (b) Luffy, (c) Karakter Anak muda

Sumber: (a) Dreamworks (2009), (b) http://xeon24.com/624267-one-piece-luffy.html, (c) Dokumentasi pribadi (2015)

- **Ucing**

  Karakter ucing ini sering sekali muncul dalam buku mitos kucing ini, bisa di bilang dia adalah karakter utamanya, untuk referensi karakternya ucing terinspirasi dari karakter *Garfield* dan kucing jenis *American shorthair/orange taby*.



(a)



(b)



(c)

Gambar 3.15 (a) Garfield, (b) Orange taby cat, (c) Karakter Ucing

Sumber: (a) http://www.liketotally80s.com/2015/01/garfield/, (b) https://adearisandi.files.wordpress.com/2012/03, (c) Dokumentasi pribadi (2015)

- **Suami & Istri**

  Karakter suami istri yang memelihara kucing ini terinspirasi dari karakter Rafi Ahmad dan Vicky Shu.



(a)



(b)



(c)

Gambar 3.16 (a) Raffi ahmad, (b) Vicky zhu, (c) Karakter Suami & istri

Sumber: (a) http://www.ceritamu.com/uploads/posts/rss/2013/04/29/, (b) http://bugisposonline.com/wp-content/uploads/2013/01/ , (c) Dokumentasi pribadi (2015)

- **Ngkoh**

  Karakter ngkoh ini terinspirasi oleh gubernur Jakarta yaitu Basuki Tjahaja Purnama atau yang biasa di sebut Ahok



(a)



(b)



(c)

Gambar 3.17 (a) Ahok, (b) Karakter Ngkoh 1 , (c) Karakter Ngkoh 2

Sumber: (a) http://jokowidiary.blogspot.com/2013_05_24_archive.html, (b) & (c) Dokumentasi Pribadi (2015)