BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

Didalam suatu perancangan diperlukan strategi - strategi yang dapat mendukung dan memenuhi tujuan dari perancangan tersebut. Dalam perancangan *e-Book* ini strategi yang digunakan adalah strategi komunikasi dan strategi kreatif, yang meliputi hal berikut.

3.1.1 Pendekatan Komunikasi

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menyampaikan informasi tentang Tokoh Wayang Punokawan yang dilihat dalam kapasitas dan fungsinya dalam pewayangan. Adapun tujuan dari pengkomunikasian pesan adalah memberikan keteladanan tokoh yang baik untuk generasi muda seperti menciptakan tujuan hidup, belajar melalui teladan tokoh wayang punokawan. Seperti pentingnya ilmu pengetahuan, berfikir kritis dan tidak gegabah, berani mengambil keputusan dan tindakan, rasa empati sosial yang tinggi dan lain sebagainya. Gaya visual yang akan dipakai adalah dengan mengacu dengan gaya visual seperti sekarang ini yang lebih modern.

a. Tujuan Komunikasi

   Dirancangnya *e-Book* Tokoh Wayang Punokawan bertujuan untuk menyampaikan Informasi tentang asal usul dari tokoh Punokawan kepada masyarakat khususnya remaja Indonesia agar mengetahui Tokoh Wayang Punokawan dan menjadikannya teladan tokoh.

b. Materi Komunikasi

Materi yang disampaikan dalam buku ini adalah cerita tentang asal usul dari Tokoh Wayang Punokawan tersebut beserta narasinya dan berusaha menyampaikan pesan moral yang terkandung didalam cerita ini.

c. Pendekatan Komunikasi Visual

Supaya *E-Book* Punokawan dapat tersampaikan dengan baik kepada Remaja Indonesia dilakukan pendekatan komunikasi secara visual, yaitu mengilustrasikan cerita tentang asal usul dari Tokoh Wayang Punokawan dengan pendekatan ilustrasi dan di buat dengan lebih menarik dan modern agar menarik minat pembaca.

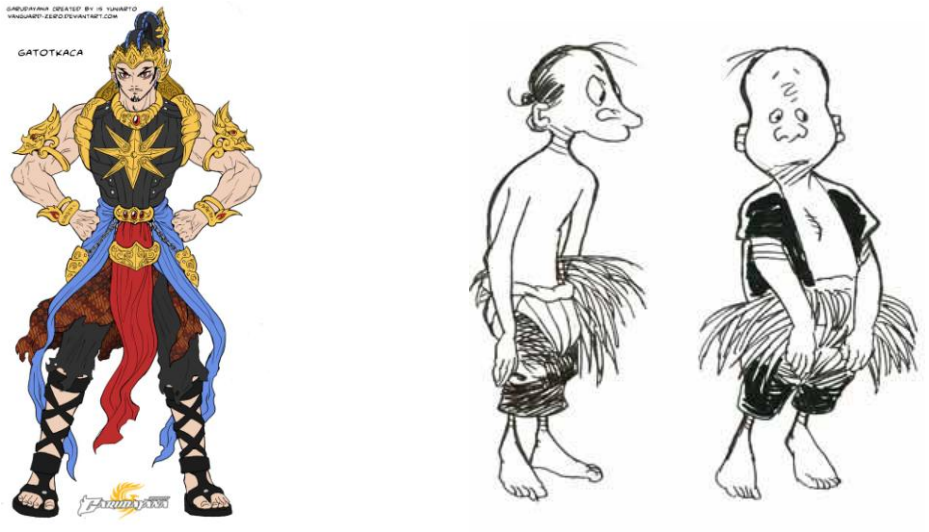
d. Pendekatan Komunikasi Verbal

Pada pendekatan komunikasi secara verbal akan digunakan bahasa Indonesia formal namun sederhana. Dalam dialog juga digunakan cara berkomunikasi seperti bercerita. Pemilihan bahasa yang digunakan juga sederhana namun tidak menghilangkan informasi yang disampaikan.

3.1.2 Ilustrasi

a) Gaya Ilustrasi

Ilustrasi atau gambar yang digunakan dalam media ini adalah ilustrasi-ilustrasi dengan gaya ilustrasi kartun. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan suasana visual ilutrasi seperti nyata, karena dalam *e-Book* ini berisi pesan tentang kehidupan tokoh Punokawan.



Gambar 3.1 Contoh gaya gambar ilustrasi media

Sumber : dokumen Pribadi

b) Teknik Penceritaan

Penceritaan dari awal dalam *e-Book* akan berbentuk gambar dan tulisan, dimana menceritakan tentang kehidupan tokoh wayang Punokawan dan beberapa kejadian yang pernah mereka alami di masa itu dan diperankan oleh tokoh wayang punokawan dengan karakter dan pribadi yang dimiliki masing dan cara menyikapi masalah yang ada dan *e-Book* tersebut akan berupa *e-Book* secara singkat. Penceritaan dalam e-Book sendiri akan dimulai dari peristiwa dan keadaan sekitar tokoh wayang Punokawan yang sering terjadi dimasa itu. Pada akhir cerita akan

disimpulkan beberapa pesan-pesan tentang apa yang telah terjadi, Agar dimana nantinya pembaca merasa dibangun dengan membaca *e-Book* tersebut.

3.1.3 Strategi Media

Menurut Gunarsa (1989) salah satu karakteristik remaja adalah "Mempunyai banyak fantasi, khayalan, dan bualan". Untuk mengkomukikasikan atau menyampaikan sebuah informasi kepada remaja diperlukan sebuah media yang memberi mereka kebebasan menggambarkan atau mengimajinasikan informasi yang disampaikan. *E-Book* merupakan media yang tempat sebagai perantaranya, karena dengan informasi berupa "text" serta gambar yang "statis", remaja lebih dirangsang daya imaginasinya dan seolah diberi ruang yang lebar untuk bebas menginterpretasikan sendiri gerak, nuansa, detail, dan seterusnya. Disamping itu *e-Book* juga merupakan media yang cocok dalam pemanfaatan Tokoh Wayang Punokawan ini, karena pembaca lebih ias berimajinasi dengan imajinasinya sendiri.

3.2 Strategi Kreatif

Strategi Kreatif merupakan konsep dan perancangan mengenai bagaimana pesan atau komunikasi disampaikan ke dalam studi karya berdasarkan seluruh data yang diperoleh untuk memaksimalkan karya tersebut. Beberapa langkah – langkah didalam pembuatan karya ditetapkan pada perancangan *e-Book* tokoh wayang Punokawan adalah sebagai berikut.

3.2.1 Format Desain

Format perancangan *E-Book* akan berbentuk portrait dan dibuat dengan media berukuran 515 x 616 Pixel. *E-Book* dibuka dari kanan ke kiri layaknya buku kebanyakan pada umumnya. Namun secara keseluruhan ukurannya adalah 900 x 600 pixel berikut panel dan toolbar.

3.2.2 Layout

Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen visual yaitu gambar dan teks agar menjadi lebih komunikatif sehingga memudahkan pembaca dalam menerima informasi yang disajikan.



Gambar 3.2 Layout Media buku elektronik

Sumber : dokumen Pribadi

3.2.3 Tipografi

Tipografi merupakan hal yang sangat penting dalam penyampaian informasi, baik sebagai pelengkap suatu komunikasi visual, maupun sebagai unsur utama. Huruf mempunyai peranan sangat penting dalam keberhasilan suatu bentuk seni komunikasi grafis.

a. Tipografi Judul

Untuk judul dari buku sendiri menggunakan font Jawa Palsu karya Mas Usup Jawa yaitu font yang dibentuk menyerupai huruf jawa. Penggunaan font ini sendiri dikarenakan aksara jawa adalah aksara yang di gunakan oleh masyarakat Jawa sejak dahulu dan berkembang didaerah Jawa pada Abad XIV-XVIII yang pada awalnya digunakan untuk menuliskan Bahasa Jawa Kuna. Aksara Jawa Kuna merupakan perkembangan dari Aksara Pallawa yang mencapai taraf modifikasi bentuk khasnya sebagaimana yang digunakan naskah-naskah lontar pada Abad XVI.



b. Tipografi dalam tulisan dan literatur buku.

Beberapa jenis huruf yang akan digunakan adalah Huruf *comic sans ms* digunakan pada isi materi buku. Jenis huruf ini merupakan jenis huruf yang tingkat keterbacaannya jelas sebagai isi materi.



3.2.4 Warna

Warna dapat digunakan sebagai simbolisme, penggambaran maksud tertentu, pemberi pusat perhatian dan memberi kesan volume. Mengingat tema buku yang tidak umum dan muatan sejarah yang terkesan berat, maka digunakan teknik pewarnaan yang cukup sederhana. Buku ini dikemas dengan sentuhan nuansa dalam teknik pewarnaan dalam ilustrasi gambar dan pemilihan Tipografi. Hal tersebut untuk lebih menonjolkan materi tempo dahulu yang dimuat dalam komik. Warna tersebut adalah nuansa kuning kecoklatan,merah dan merah gelap serta kuning emas, agar menggambarkan peristiwa - peristiwa masa lalu dan pencahayaan disesuaikan dengan kondisi dimana objek ditempatkan.

a. Tekstur Kertas model lama



Gambar 3.3Tekstur kertas model lama,

Sumber : Dokumen pribadi

Tekstur kertas lama digunakan sebagai background dalam menempatkan kata-kata/literatur dalam buku ini. Diambil tekstur tersebut karena tekstur kertas lama mencerminkan keadaan seperti jaman dahulu yang masih menggunakan daun lontar dalam mencatat.

b. Oranye



Gambar 3.4 Range warna oranye, Sumber : Dokumen Pribadi

Memiliki karakter yang mirip dengan merah tapi lebih feminim dan bersahabat. Warna yang melambangkan sosialisasi, penuh harapan dan percaya diri, membangkitkan semangat, vitalitas dan kreativitas. Dapat menimbulkan perasaan positif, senang, gembira dan optimis, penuh energi, bisa mengurangi depresi/perasaan tertekan. Bila berlebihan justru akan merangsang prilaku hiperaktif. Oranye adalah hasil peleburan merah dan kuning, sehingga efek yang

dihasilkan masih tetap sama, yaitu kuat dan hangat

Sumber: http://jurusgrafis.com/artikel/psikologi-warna-desain-grafis/ (28/07/12)

c. Merah



Gambar 3.5 Range warna merah, Sumber : Dokumen pribadi

Merah adalah warna yang kuat sekaligus hangat. Biasanya di gunakan untuk memberikan efek psikologi ‘panas’ , ‘berani’ , ‘marah’ dan ‘berteriak’. Beberapa studi juga mengindentifikasi merah sebagai warna yang sexy.

Sumber: http://jurusgrafis.com/artikel/psikologi-warna-desain-grafis/ (28/07/12)

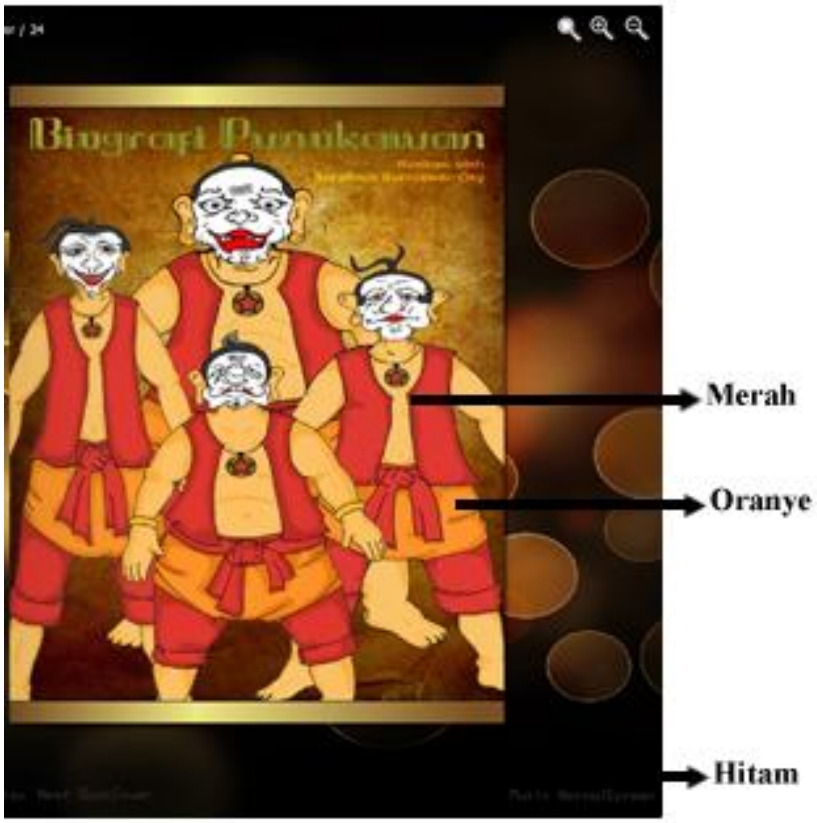
d. Hitam



Gambar 3.6 Range warna hitam, Sumber : Dokumen Pribadi

Adalah warna yang kuat dan penuh percaya diri, penuh perlindungan, maskulin, elegan, dramatis, dan misterius. Hitam juga melambangkan duka dan murung. Tapi, hitam juga punya sisi lain, misalnya saja untuk menyatakan sesuatu yang abadi, klasik, Hitam adalah warna yang gelap, suram, menakutkan tetapi elegan.

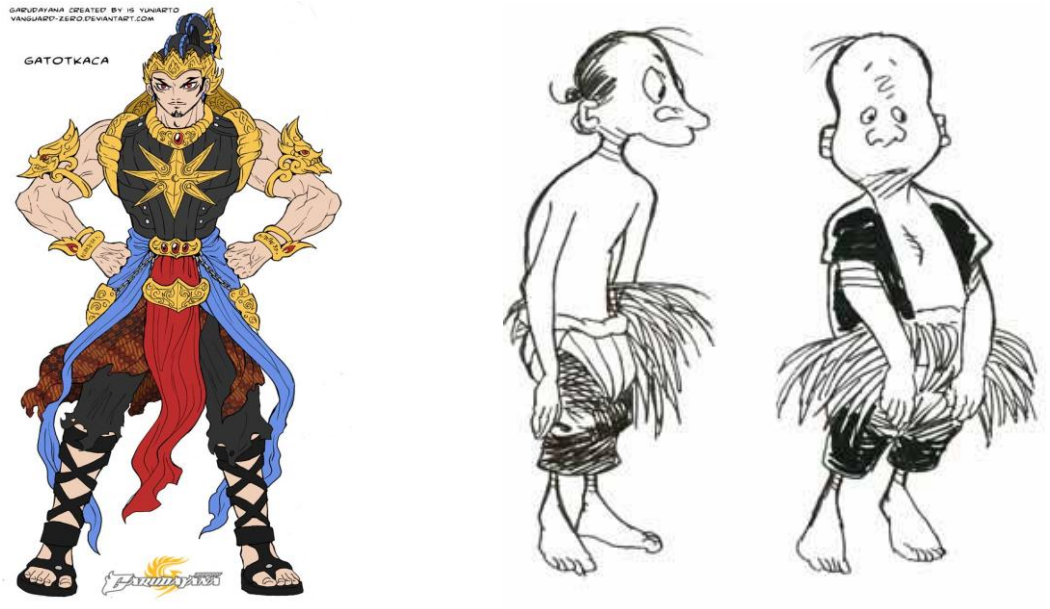
Sumber: http://jurusgrafis.com/artikel/psikologi-warna-desain-grafis/ (28/07/12)



3.2.5 Ilustrasi Karakter

3.2.5.1 Studi Karakter

Dalam membuat karakter Punokawan tersebut mengalami perubahan dari gaya visual wayang yang 2 dimensi ditransformsikan kedalam bentuk visual karakter 3 dimensi. Sedangkan untuk gaya visual yang digunakan adalah mengacu kedalam gaya visual komik pada umumnya yaitu komik kartun. Beberapa contoh gambar yang menjadi referensi adalah Komik Garudayana dan Panji Koming. Hal ini Menjadi acuan dalam membuat perubahan dalam karakter wayang punokawan dari 2 dimensi ke dalam gaya visual kartun 3 dimensi, Baik Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong.



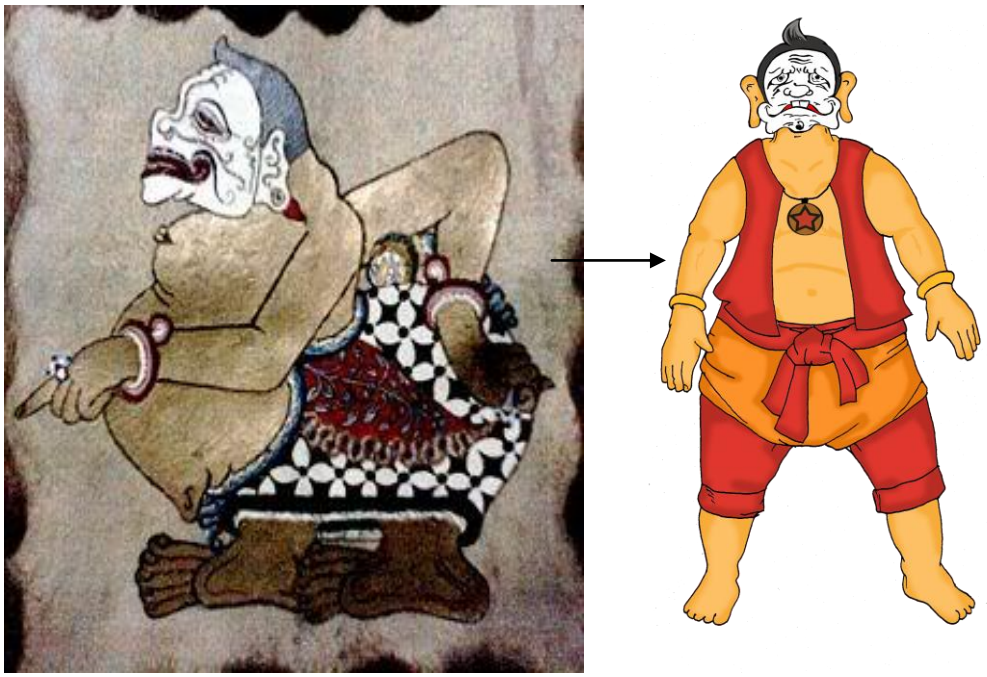
Gambar 3.7 Contoh gaya gambar ilustrasi media
Sumber : dokumen Pribadi

1. Semar

Semar: Pengasuh para Pandawa, ia juga bernama Hyang Ismaya. Meskipun berwujud manusia jelek, namun memiliki kesaktian yang sangat tinggi bahkan melebihi para dewa.

Ciri-Ciri Fisik Semar adalah:

Badan gendut besar. rambut kuncung. Kuping dan Mulut lebar, Muka pucat dan mata lebar.hidung pesek



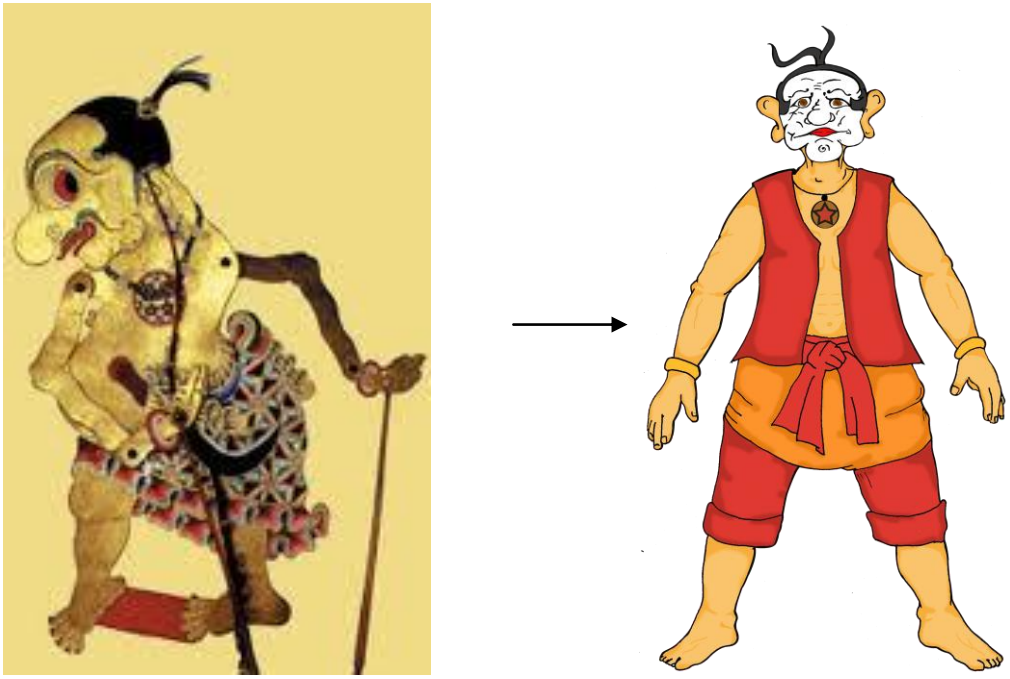
Gambar 3.8 Karakter Semar,
Sumber : http://id.wikipedia.org/wiki/Semar (22/10/2011)

2. Gareng

Putra Semar yang berarti pujaan atau didapatkan dengan memuja. Nalagareng adalah seorang yang tidak pandai bicara, apa yang dikatakannya kadang-kadang serba salah. Tetapi sangat lucu dan menggelikan. Pernah menjadi raja di Paranggumiwang dan bernama Pandubergola. Diangkat sebagai raja atas nama Dewi Sumbadra, kesaktiannya hanya bisa dikalahkan oleh Petruk

Ciri-Ciri Fisik Gareng adalah:

Badan Sedikit gemuk dengan kuping dan mata lebar rambut di kuncir dengan 2 belahan ke-atas dan bawah, Muka Pucat berwarna putih dengan mulut berwarna merah. Hidung besar



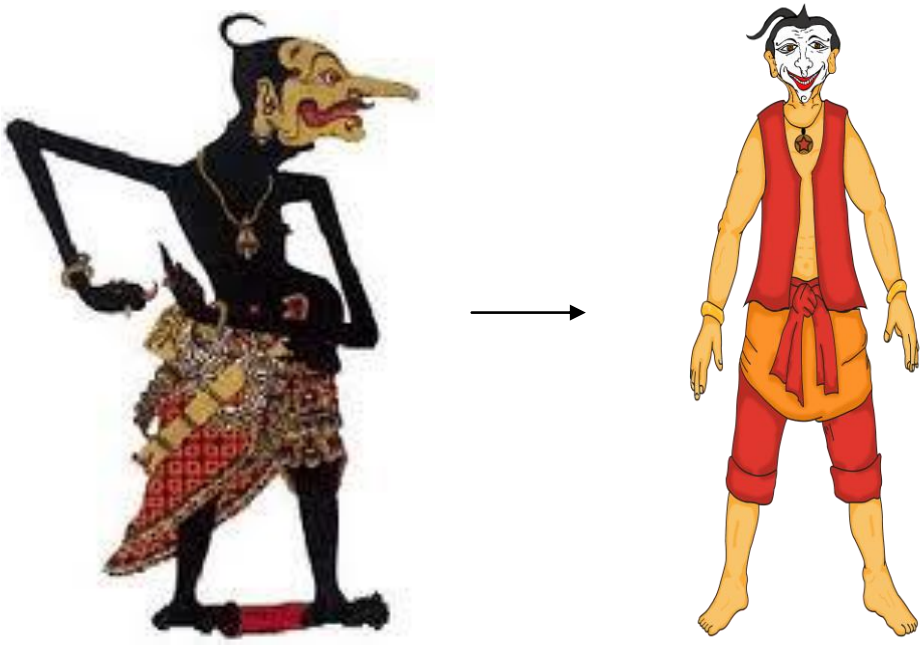
Gambar 3.9 Karakter Gareng
Sumber : http://wayang.wordpress.com/category/wayang-karakter/tokoh-punokawan 22/10/2011

3. Petruk

Putra Semar yang bermuka manis dengan senyuman yang menarik hati, pandai berbicara dan juga sangat lucu. Petruk suka menyindir ketidakbenaran dengan lawakan-lawakannya. Pernah menjadi raja di negeri *Ngrancang Kencana* dengan nama *Helgeduelbek*. Dikisahkan bahwa Petruk pernah melarikan ajimat Kalimasada dan tidak ada yang dapat mengalahkannya selain Gareng.

Ciri-ciri Fisik Petruk Adalah:

Badan Tinggi dan dengan anggota badan yang serba panjang, Mulai dari tangan, kaki dan badan juga panjang. Termasuk Hidungnya. Rambut di kuncir dengan ikatan rambut menghadap keatas. Petruk memiliki Mata sedikit sipit dan mulut Lebar, Kuping juga panjang.



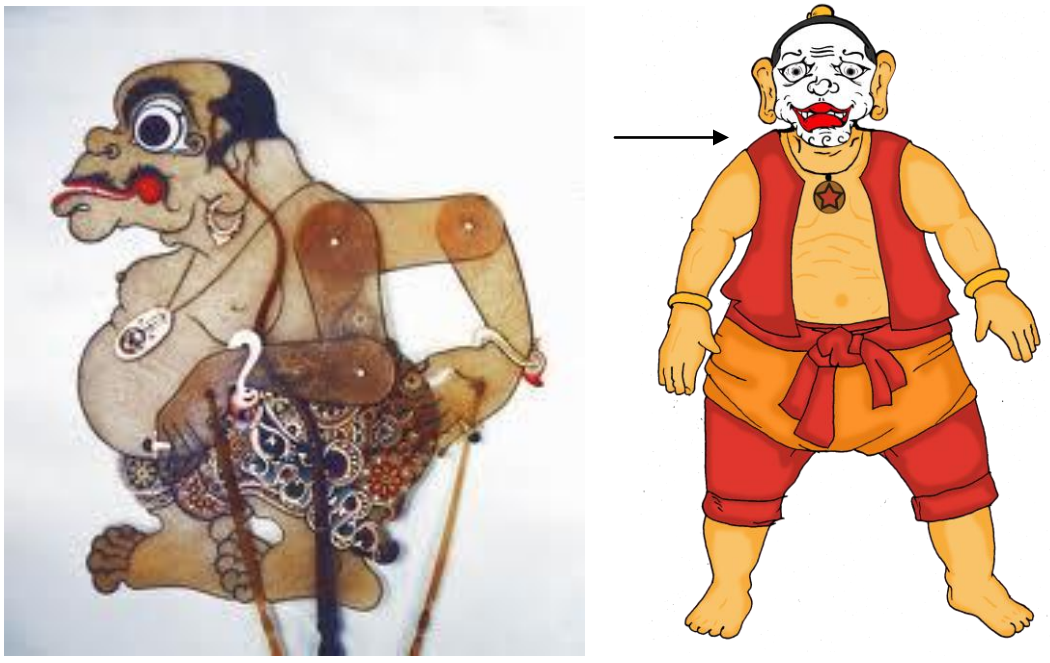
Gambar 3.10 Karakter Petruk
Sumber : : http://id.wikipedia.org/wiki/petruk 22/10/2011

4. Bagong

Bagong berarti bayangan Semar. Ketika diturunkan ke dunia dewa bersabda pada Semar bahwa bayangannyalah yang akan menjadi temannya. Seketika itu juga bayangannya berubah wujud menjadi Bagong, yang memiliki sifat lancang dan berlagak bodoh, tapi sangat lucu.

Ciri-ciri Fisik Bagong adalah:

Badan Gemuk bulat dan pendek, hampir mirip seperti semar dengan mulut dan kuping yang lebar dan mata bulat besar.hidung pesek dan bulat besar.



Gambar 3.11 Karakter Bagong
Sumber : : http://id.wikipedia.org/wiki/bagong 22/10/2011