BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

3.1.1 Pendekatan Komunikasi

- **Tujuan Komunikasi**

Tujuan dari pembuatan desain cergam sebagai media informasi yang membahas mengenai karakter wayang ini adalah:

- Anak-anak akan mendapatkan pengetahuan mengenai karakter-karakter wayang yang ada dalam cerita Ramayana.
- Dapat meningkatkan minat anak terhadap seni tradisional Indonesia khususnya wayang.
- Anak-anak dapat mengetahui kisah-kisah para karakter wayang dalam kisah.
- Mengajak anak-anak agar gemar membaca.

- **Materi Pesan**

Materi yang disajikan dalam perancangan cergam ini adalah: ***"mengenal kisah Ramayana dan para tokohnya dalam pewayangan"***. Pemilihan materi juga akan disesuaikan untuk porsi anak-anak yaitu dengan memberikan informasi yang

sifatnya umum seperti cerita, sifat, bentuk, nama, warna dan informasi lain mengenai wayang itu sendiri.

3.1.2 Strategi Kreatif

- **Pendekatan Kreatif**

  Pendekatan kreatif untuk anak-anak agar mereka tertarik dalam mengenal dunia pewayangan adalah dengan kisah tentang keberanian karakter-karakter yang ada dalam cerita Ramayana. Dengan begitu diharapkan anak-anak bisa tertarik terhadap wayang dan kisah keberanian para wayang itu sendiri akan menjadi tauladan bagi mereka.

- **Strategi Visual**

  Media informasi kisah karakter wayang yang berupa cergam ini mempunyai segmentasi anak-anak. Dengan segmentasi anak, maka pendekatan visual yang akan digunakan adalah ilustrasi. Anak-anak masih sangat tertarik dengan ilustrasi yang mencolok. Dengan ilustrasi yang menarik maka diharapkan akan muncul ketertarikan untuk membaca dan mempelajari lebih dalam mengenai wayang. Ilustrasi yang digunakan dalam cergam ini adalah bentuk penyederhanaan dari hasil visual yang sebenarnya. Namun bentuk tersebut tetap mempertahankan ciri khas yang bisa menjadi identitas para karakter wayang sehingga

bisa tetap memberikan informasi sesuai dengan fakta yang sebenarnya.

3.1.3 Strategi Media

Dalam perancangan Media informasi pada anak berupa cergam, akan digunakan media utama dan media promosi sebagai penunjang.

- **Media Utama**

  Cergam merupakan media yang paling ideal untuk dipergunakan sebagai sarana dalam memberikan informasi pada anak-anak. Cergam juga merupakan media yang bisa memberikan informasi yang cukup jelas mengenai wayang secara umum.

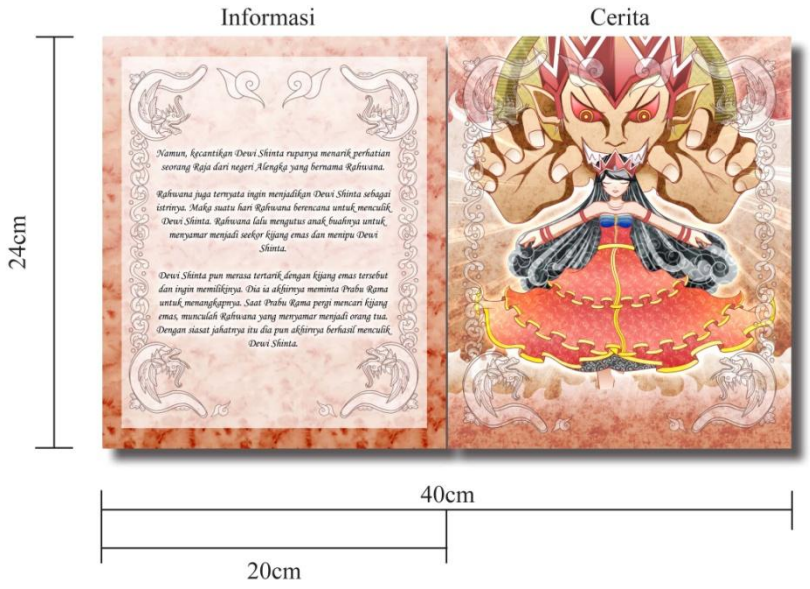
- **Media Promosi**

  Media promosi dapat membantu meningkatkan penjualan buku ini. Untuk itu media promosi yang di pakai hanya ada 4 yaitu Poster, *Mini X-Banner*, Stiker dan Pembatas buku. Poster dan *Mini X-Banner* di gunakan untuk menyampaikan informasi tentang keberadaan buku ini. Sedangkan stiker dan pembatas buku menjadi media promosi yang akan disisipkan ke dalam media utama sebagai hadiah.

3.2 Konsep Visual

3.2.1 Layout

Konsep desain *layout* yang digunakan dalam buku cergam media informasi karakter wayang pada anak ini adalah berbentuk *custom* dengan ukuran 20cm x 24cm. Informasi disimpan di sebelah kiri sedangkan ilustrasi disimpan di sebelah kanan dan akan memenuhi semua area pada buku tersebut. Di setiap halaman terdapat *frame* yang berfungsi sebagai elemen pendukung sekaligus menjadi patokan batas aman cetak. Seluruh visual dan informasi tersebut disusun sedemikian rupa agar bisa dengan mudah dibaca dan dipahami oleh anak-anak.



Pada awal halaman buku akan diceritakan mengenai apa itu wayang dan bagaimana kisah Ramayana. Dan di halaman berikutnya akan diceritakan kisah keberanian para karakter

wayang dalam cerita Ramayana beserta informasi penting mengenai karakter itu sendiri.

3.2.2 Gaya Visual

Gaya visual yang digunakan dalam media informasi ini adalah ilustrasi dengan gaya *manga.* Gaya *manga* ini sesuai dengan *target audience* dan keadaan pasar cergam saat ini dimana buku-buku cergam dengan gaya *manga* lebih disukai oleh anak-anak. Berikut adalah contoh karya yang sudah ada dengan tema wayang tetapi menggunakan gaya *manga*:



Gambar 4.2: Contoh Gaya Visual

Sumber: komik Garudayana

Semua ilustrasi yang terdapat dalam media informasi ini adalah ilustrasi *original* dan tidak mengambil dari sumber lain. Sebagai sumber referensi visual digunakanlah bentuk tokoh *versi* wayang kulitnya. Tokoh-tokoh tersebut lalu dirubah menjadi bentuk gaya *manga*. Tetapi perubahan ini tetap memperhatikan bentuk umum atau yang bisa menjadi ciri khas wujud aslinya.



Gambar 4.3: Hasil ilustrasi

3.2.3 Tipografi

Jenis tipografi yang digunakan mewakili kesan alami, tradisional dengan tetap memperhatikan tingkat keterbacaannya oleh anak-anak terutama untuk anak dengan umur 9-12 tahun. Pada saat anak menginjak umur 9-12 tahun tingkat kemampuan membaca mereka sudah cukup bagus. Mereka juga sudah bisa membaca huruf yang agak rumit karena di sekolah dasar sendiri mereka sudah diajarkan bagaimana cara membuat huruf sambung.

Untuk media utama digunakan *font Monotype Corsiva*. *Font* ini dipilih karena bentuknya yang memiliki kesan kuno dan tradisional, dan ingin sesuai dengan tema dan informasi yang disampaikan.

Abcdefghijklmnopqrstupwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUPWXYZ

0123456789~!@#$%^&()_+*

Gambar 4.4: *Font Monotype Corsiva*

Sedangkan untuk tipografi pendukung digunakan *font* berjenis *serif* lainnya yaitu Gerogia. *Font* ini juga memilki bentuk sesuai dengan tema dan informasi yang akan disampaikan. Tetapi dibandingkan *font* utama yaitu *Monotype Corsiva*, *font* ini memiliki tingkat keterbacaan yang lebih baik. Oleh karena itu *font* ini juga dipilih untuk mendukung *font* utama apabila informasi yang akan disampaikan memerlukan tingkat keterbacaan yang lebih baik.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789~!@#$%^&*()_+

Gambar 4.5: *Font Georgia*

3.2.4 Warna

Media informasi dalam bentuk cergam ini dikerjakan menggunakan media digital namun tetap dengan tujuan mengejar warna-warna alami dengan berkesan agak kuno namun tetap sesuai dengan segmentasi anak-anak. Pemilihan warna-warna tersebut didasari oleh pertimbangan sebagai berikut:



C=8,55% | M=13,96% | Y=21,18% | K=0%

- **Warna coklat** menjadi warna dominan yang akan digunakan dalam cergam ini. Warna ini dipilih karena cokelat merupakan melambangkan sifat yang positif dan juga warna yang mencerminkan tradisi dan segala sesuatu yang berhubungan dengan kebudayaan.



C=0% | M=90,29% | Y=66,49% | K=0%

- **Warna Merah** dipilih karena ingin memperlihatkan sifat keberanian dan semangat dari karakter wayang.



C=3,74% | M=0% | Y=93,83% | K=0%

- **Warna Kuning** yang dipilih karena warna ini memiliki definisi sebagai warna yang ceria, semangat dan bebas seperti dunia anak-anak. Warna ini digunakan sebagai warna *background*.



C=51,93% | M=70,3% | Y=79,1% | K=69,87%

- **Warna hitam** dan **coklat tua** merupakan warna yang memiliki intensitas warna yang tinggi, dipilih untuk warna pada teks agar dapat menimbulkan tingkat keterbacaan yang tinggi.



Gambar 4.6: Contoh Warna

Sumber: ashiong.deviantart.com



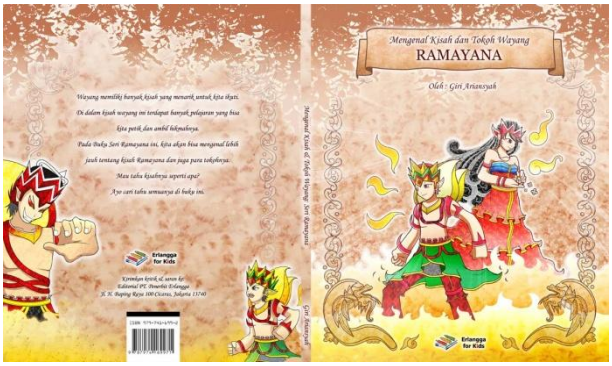
Gambar 4.7: Contoh Warna

Sumber: ashiong.deviantart.com

3.2.5 Studi Media Utama

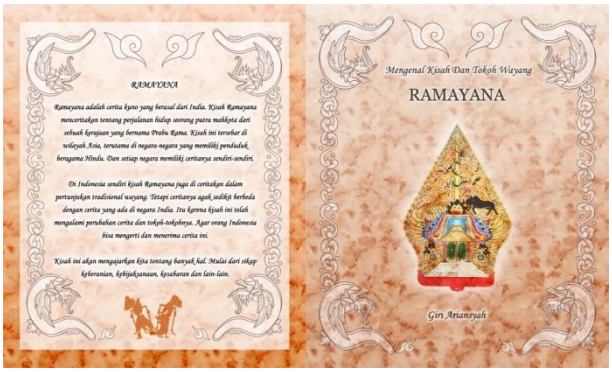
Dalam media utama cergam informasi ini dimulai dari *cover* buku sebagai pembuka. Gambar pada *cover* diilustrasikan agar orang lain bisa langsung mengetahui apa isi buku ini. Karena itu dipilihlah adegan antara Rama melawan Rahwana menjadi ilustrasi untuk *cover* ini.

Judul buku ditempatkan di atas ilustrasi dengan menggunakan tipografi yang cukup besar agar buku ini bisa langsung dikenali. Sedangkan di bagian *back cover* berisikan kata-kata sekilas tentang cerita di dalam buku sehingga dapat mengundang rasa penasaran.



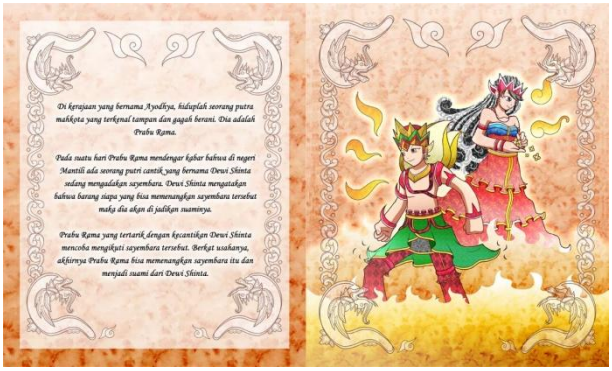
Gambar 4.8: *Cover*

Kemudian pada halaman selanjutnya ditempatkan halaman pembuka setelah *cover*, yang berisikan gambar gunungan wayang sebagai tanda dimulainya cerita ini. Setelah itu dijelaskan tentang pengantar mengenai seluk beluk kisah Ramayana.



Gambar 4.9: Halaman Pembuka

Selanjutnya Halaman yang ditampilkan adalah halaman isi pertama. Halaman pertama ini berisikan cerita utama yang terfokus pada cerita tentang kisah awal Ramayana tentang pertemuan antara Rama dan Shinta hingga mereka akhirnya menikah.



Gambar 4.10: Halaman Satu

Pada halaman kedua berfokus pada cerita tentang kisah penculikan Shinta yang dilakukan oleh Rahwana. Setelah Rama dan Shinta menikah, lalu terjadilah masalah. Kecantikan Shinta rupanya menarik perhatian seorang Raja dari negeri Alengka yang bernama Rahwana. Rahwana berniat menjadikan Shinta

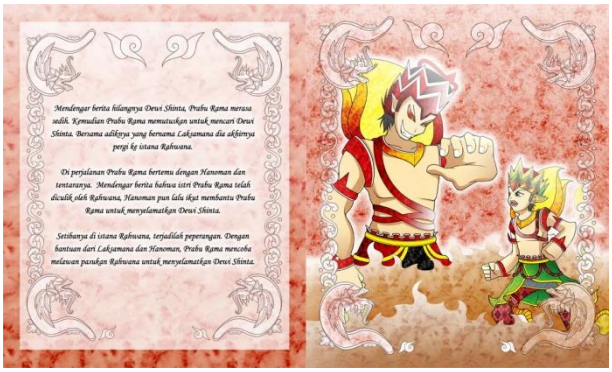
sebagai istrinya. Suatu hari Rahwana berencana untuk menculik Shinta. Rencana itu pun berhasil. Shinta lalu dibawa lari oleh Rahwana ke kerajaannya. Hal ini membuat Rama marah. Bersama adiknya Laksamana, dia pun akhirnya pergi ke kerajaan Rahwana untuk menyelamatkan Shinta.



Gambar 4.11: Halaman Dua

Halaman ketiga berfokus pada cerita usaha Rama dalam menyelamatkan Shinta. Rama yang memutuskan untuk menyelamatkan Shinta pergi bersama adiknya yang bernama Laksamana. Di perjalanan Rama bertemu dengan Hanoman dan tentaranya.

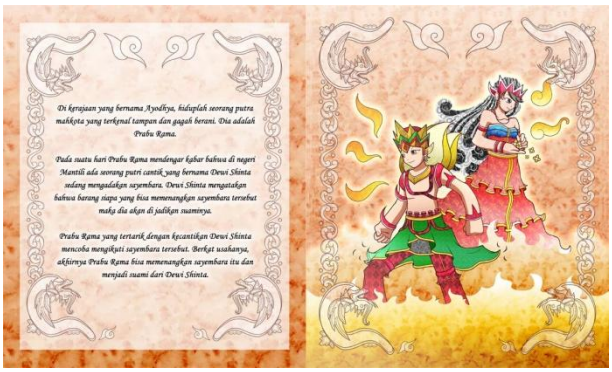
Mendengar berita bahwa istri Rama telah diculik oleh Rahwana, Hanoman pun lalu ikut membantu Rama untuk menyelamatkan Shinta. Setibanya di istana Rahwana, terjadilah peperangan. Dengan bantuan dari Laksamana dan Hanoman, Prabu Rama mencoba melawan pasukan Rahwana untuk menyelamatkan Dewi Shinta.



Gambar 4.12: Halaman Tiga

Dan pada halaman ke empat berfokus pada cerita tentang akhir dari kisah Rama dan Shinta. Pada akhir pertempuran, Rahwana dapat dikalahkan oleh Rama. Rahwana akhirnya tewas terkena panah pusaka milik Rama.

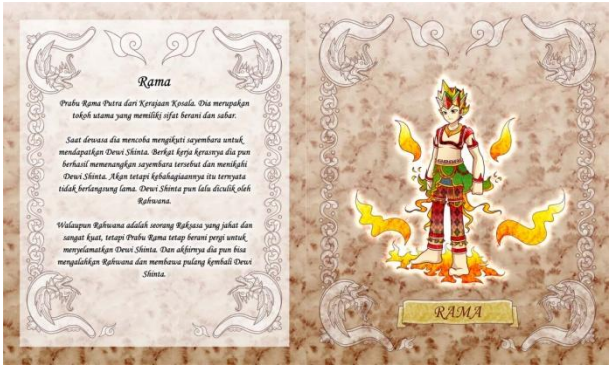
Setelah semua pertempuran itu berakhir, maka Rama dengan bebas dapat memasuki istana Rahwana. Rama lalu berhasil menemukan Shinta dan membawanya pulang ke negeri Ayodhya.



Gambar 4.13: Halaman Empat

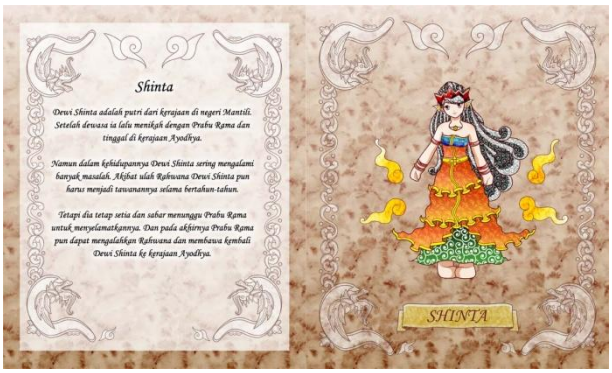
Untuk halaman selanjutnya informasi di fokuskan kepada pengenalan tokoh-tokoh yang muncul dalam kisah Ramayana. Hal ini dimaksudkan agar setelah membaca cerita Ramayana,

pembaca menjadi lebih mengenalah tentang masing-masing tokoh tersebut. Tokoh yang pertama kali dijelaskan adalah Rama, yang merupakan tokoh utama dalam cerita ini.



Gambar 4.14: Halaman Lima

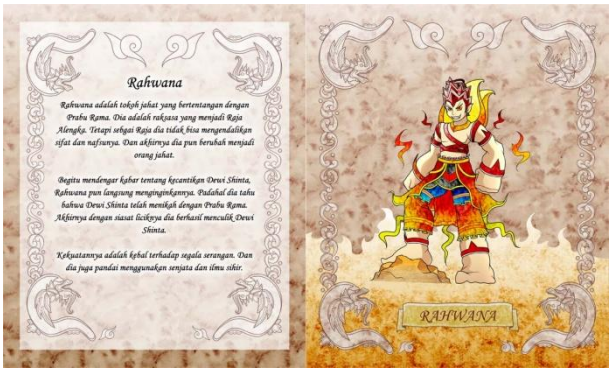
Rama Putra dari Kerajaan Kosala. Dia merupakan tokoh utama yang memiliki sifat berani dan sabar. Saat dewasa dia mencoba mengikuti sayembara untuk mendapatkan Shinta. Berkat kerja kerasnya dia pun berhasil memenangkan sayembara tersebut dan menikahi Shinta. Akan tetapi kebahagiaannya itu ternyata tidak berlangsung lama. Shinta pun lalu diculik oleh Rahwana.



Gambar 4.15: Halaman Enam

Lalu selanjutnya adalah kisah tentang Shinta. Shinta juga merupakan tokoh utama dari kisah ini. Shinta adalah putri dari kerajaan di negeri Mantili. Setelah dewasa ia lalu menikah dengan Rama dan tinggal di kerajaan Ayodhya. Namun dalam kehidupannya Shinta sering mengalami banyak masalah. Akibat ulah Rahwana Shinta pun harus menjadi tawanannya selama bertahun-tahun.

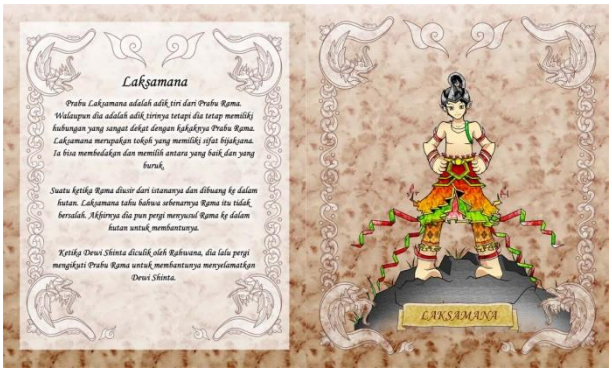
Tetapi dia tetap setia dan sabar menunggu Rama untuk menyelamatkannya. Dan pada akhirnya Rama pun dapat mengalahkan Rahwana dan membawa kembali Shinta ke kerajaan Ayodhya.



Gambar 4.16: Halaman Tujuh

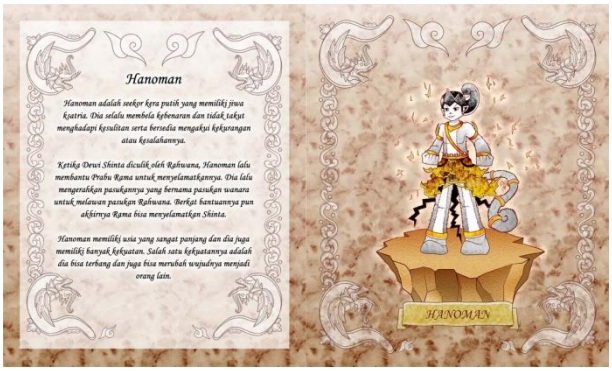
Rahwana adalah tokoh jahat yang bertentangan dengan Rama. Dia adalah raksasa yang menjadi Raja Alengka. Tetapi sebagai Raja dia tidak bisa mengendalikan sifat dan nafsunya. Dan akhirnya dia pun berubah menjadi orang jahat.

Begitu mendengar kabar tentang kecantikan Shinta, Rahwana pun langsung menginginkannya. Padahal dia tahu bahwa Shinta telah menikah dengan Rama. Akhirnya dengan siasat liciknya dia berhasil menculik Shinta.



Gambar 4.17: Halaman Delapan

Laksamana adalah adik tiri dari Rama. Walaupun dia adalah adik tirinya tetapi dia tetap memiliki hubungan yang sangat dekat dengan kakaknya Rama. Laksamana merupakan tokoh yang memiliki sifat bijaksana. Ia bisa membedakan dan memilih antara yang baik dan yang buruk.



Gambar 4.18: Halaman Sembilan

Dan halaman terakhir menceritakan tentang Hanoman. Hanoman adalah seekor kera putih yang memiliki jiwa ksatria. Dia selalu membela kebenaran dan tidak takut menghadapi kesulitan serta bersedia mengakui kekurangan atau kesalahannya.

Ketika Shinta diculik oleh Rahwana, Hanoman lalu membantu Rama untuk menyelamatkannya. Dia lalu mengerahkan pasukannya yang bernama pasukan wanara untuk melawan pasukan Rahwana. Berkat bantuannya pun akhirnya Rama bisa menyelamatkan Shinta. Hanoman memiliki usia yang sangat panjang dan dia juga memiliki banyak kekuatan. Salah satu kekuatannya adalah dia bisa terbang dan juga bisa merubah wujudnya menjadi orang lain.