BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL PERANCANGAN MEDIA BUKU ILUSTRASI KESENIAN REOG PONOROGO

3.1. Strategi Perancangan

Strategi perancangan yang akan dilakukan dari kesenian Reog Ponorogo yaitu merancang atau membuat suatu media informasi berupa buku ilustrasi yang bersifat pengetahuan dengan gaya ilustrasi, pesan kata disesuaikan dengan target sasaran agar dapat diterima, dimengerti, dan mudah dipahami oleh kalangan pelajar.

3.1.1. Strategi Komunikasi

Strategi yang akan digunakan adalah strategi yang digunakan oleh Joseph Rudyard Kipling yaitu strategi komunikasi 5W+1H.

- What

  Sebuah solusi membuat perancangan media informasi agar memandang kesenian daerah untuk menjadikan hal yang sangat penting untuk dilestarikan.

- **Why**

  Agar masyarakat pelajar lebih bisa menelaah dan memilah-milah untuk mengetahui dan memahami kesenian daerah dengan kebudayaan yang masuk dari luar negeri.

- **When**

  Disaat sekarang ini, dimana perkembangan zaman dapat mempengaruhi perkembangan budaya ditempat-tempat daerah pendidikan.

- **Where**

  Wilayah perkotaan besar, yang banyak dimasuki oleh budaya-budaya dari luar dan khususnya lingkungan yang menjadi pusat kegiatan masyarakat pelajar.

- **Who**

  Pelajar berusia antara 13-19 yang cenderung masih mencari jati diri.

- **How**

  Memberikan sosialisasi pendidikan dan pesan moral yang positif, salah satunya yaitu dari cerita legenda Kerajaan Bantarangin kesenian Reog Ponorogo sebagai pembelajaran dimasa sekarang ini.

3.1.1.1. Studi Target Audience

a. Demografi

- Gender : Pria dan Wanita
- Usia : 13-19 tahun
- Pendidikan : SMP dan SMA

b. Geografi

Wilayah perkotaan, kota Bandung - Jawa Barat.

c. Psikografi

Pada usia 13-19 tahun, kurangnya mempunyai sikap mental yang baik, kecerdasan emosional dan spiritual, tidak mempunyai penguasaan perasaan yang bagus, mudah meledak, mudah emosinya. Gaya hidup yang selalu ingin terpenuhi, memberontak tanpa ada pemikiran yang sehat.

3.1.1.2. Studi Copywriting

a. Positioning

Menempatkan buku ilustrasi ini sebagai media pengetahuan yang menarik, yang bertujuan

memberikan pengetahuan, dan merubah cara berfikir pelajar dalam berprilaku dan bertingkah laku, dengan memberikan pengetahuan sebuah cerita asal mula Reog Ponorogo yang memiliki pesan moral yang baik dengan visual gambar yang realis dengan komposisi ornamen-ornamen dan warna didalamnya, yang akhirnya membedakan buku ini dengan buku cerita lainnya.

b. Keyword

- Belajar kesenian dari legenda cerita cinta raja.
- Pesan moral sang raja pencari cinta.
- Pengingkaran terhadap cinta sang raja

c. Pesan

"Kisah Perjuangan Seorang Raja"

3.1.1.3. Materi Pesan

Materi pesan banyak terkandung pesan moral positif yang dapat dipetik hikmahnya untuk diterapakan dikehidupan sehari-hari sekarang ini khususnya dikalangan masyarakat pelajar seperti sikap yang

pantang menyerah, jujur, baik dalam bertingkahlaku, mempunyai sikap watak yang terpuji, jiwa pekerja keras dengan semangat yang tinggi.

3.1.2. Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang dibuat adalah perancangan buku ilustrasi, menggunakan media ini karena media buku ilustrasi adalah bentuk media pesan informasi yang baik untuk bisa sampai ke target yang dimaksud karena mempunyai nilai kreatif yang tinggi dan efektif sehingga dapat berpengaruh dan tepat pada target sasaran.

Pesan yang akan disampaikan berbentuk media informasi. Perancangan media tersebut dibuat dan dikemas dalam bentuk sebuah buku ilustrasi yang isinya tentang alur cerita kesenian Reog Ponorogo, gambar dan pewarnaan manual hasil dari sketsa tangan yang dikombinasikan dengan dibantu oleh beberapa pengertian tertulis mengikuti alur gambar tersebut.

A. Pendekatan Kreatif

Visual yang ditampilkan pada buku tersebut adalah sebuah imaginasi dan eksplorasi, yang akhirnya menampilkan gambar yang terkesan realis. Pada tokoh yang ada dicerita memakai properti pengenaan pakaian

yang umumnya biasa dipergunakan pada legenda cerita. Seperti Pemakain pakaian jubah pada raja, pemakain kain baju terurai pada sang putri, pemakaian visual pakaian pada prajurit kerajaan, tokoh singo barong yang yang mencirikan sesosok singanya itu sendiri yang semua visual tersebut merupakan gambar eksplorasi. Dengan penggunaan warna yang masih menggunakan warna yang identik dengan kesenian Reog Ponorogonya itu sendiri.

B. Rasionalisasi Visual

Visual dalam buku ini disesuaikan dengan karakter kalangan pelajar usia 13-19 tahun yaitu visual yang cenderung realis, dengan warna yang identik dengan kesenian ini, dengan gaya karakter gambar eksplorasi yang unik.

a. Tokoh yang ada pada buku ilustrasi ini mempunyai karakter-karakter tersendiri, yang didalamnya terdapat 5 tokoh karakter.

- **Raja Sewandono**

  Raja yang baik hati, mempunyai jiwa yang pantang menyerah, jujur, sabar, baik dalam bertingkahlaku, watak terpuji. Berkumis dan berjambang, mengenakan sorban di kepalanya

dengan properti seperti mahkota, berjubah khalayak seorang kesatria. Yang pengambaran visualnya merupakan hasil eksplorasi yang dikembangkan.

- Putri Dewi Singgolangit

  Sosok putri yang sangat cantik, berkulit putih bersinar dengan tatanan kain seperti berupa gaun yang terurai indah, dengan properti yang dikenakan, seperti mahkota dan gelang mas. Yang pengambaran visualnya merupakan hasil eksplorasi yang dikembangkan.

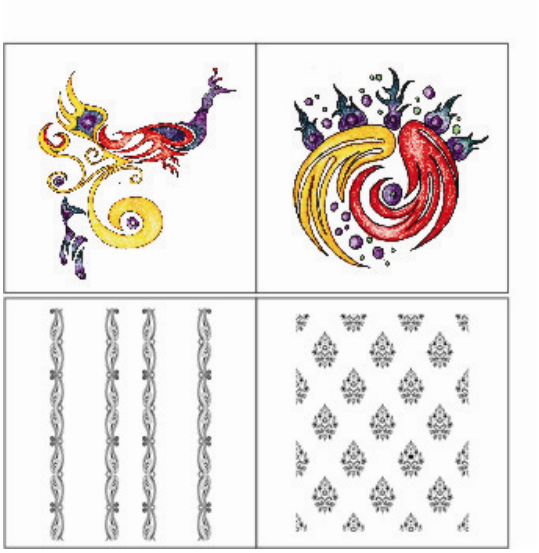
- Singa Barong

  Sosok singa yang dikenal sebagai Singo Barong ini, adalah raja hutan utusan sang putri Kediri. Dengan Visual berkepala singa berbadan manusia, dengan penggambaran yang seram, bertubuh besar dan sangat kuat. Yang pengambaran visualnya merupakan hasil eksplorasi yang dikembangkan.

- Warok

  Sosok prajurit dari kerajaan Bantarangin, sang pengawal sang raja. Berkumis dan berjambang lebat, Dengan penggambaran pakaian yang dikenakan biasa khalayak seorang prajurit, namun mempunyai ilmu kanuragan yang di identitaskan pada warna bajunya yang berwarna hitam. Yang pengambaran visualnya merupakan hasil eksplorasi yang dikembangkan.

b. Ornamen properti dari frame, background yang ada pada tampilan tiap halaman buku adalah sebuah pengembangan eksplorasi yang digambarkan dengan stilasi sederhana dari gambar merak dan singa tersebut, yang diselaraskan dengan konsep buku cerita.



Gambar III.9. Studi Ornamen

1. Warna

Warna yang akan digunakan dalam perancangan buku ini adalah warna-warna yang identik dengan kesenian ini dan disesuaikan juga dengan tema yang dibahas.

2. Tipografi

Jenis tipografi yang akan digunakan mewakili kesan natural, lentur, unik, serta dapat dengan mudah untuk dilihat dan dibaca oleh kalangan pelajar sebagai target sasaran utama dan sesuai

dengan kebutuhan tema serta menunjang tampilan halaman yang dirancang.

3. Ilustrasi

Tahap-tahap penggunaan ilustrasi dalam buku ini secara keseluruhan menggunakan sketsa gambar tangan dimulai dari visual tokoh-tokoh, perwanaan dan ornamen-ornamen yang diperhalus dengan menggunakan software coreldraw dan photoshop, yang dituangkan kedalam buku ilustrasi yang mengurut pada cerita yang diangkat pada kesenian Reog Ponotrogo. Yang memiliki keseluruhan visual berbentuk gambar realis.

3.1.3. Strategi Media

1. Strategi media yang digunakan untuk menyampaikan informasi ini adalah media informasi berupa cerita bergambar atau buku ilustrasi dengan beberapa gambar manual dengan pemaparan informasi yang tertuang di media tersebut.

a. **Media utama**

Media cetak : buku ilustrasi yang berisikan tentang cerita bergambar dengan isi cerita yang memiliki nilai pesan moral yang sangat baik.

b. **Media pendukung**

- Media cetak : poster, flyer.
- Media gimmick : mug, pin, dan gantungan kunci.

2. Penyebaran media dibagi dibeberapa tempat, yaitu:

   a. Diarahkan di area pusat kota.

   b. Tempat-tempat yang menjual buku-buku pengetahuan ataupun pelajaran dengan cara dibagikan secara gratis dan terbatas.

   c. Tempat dimana biasa pelajar berkumpul dan menghabiskan waktu, missal mall, tempat makan dan lain-lain.

3. Waktu Penyebaran Media

   Penyebaran media dilakukan pada hari Pendidikan Nasional yaitu tanggal 2 mei.

3.1.4. Strategi Distribusi

- Proses penyebaran produk yang akan diberikan kepada target sasaran berbentuk buku untuk kalangan remaja umur 13-19 tahun yang berisikan informasi tentang cerita Kesenian Reog Ponorogo yang terkandung pesan moral yang dapat dipetik hikmahnya, yang buku cerita ini diberikan secara gratis yang dibiayai keseluruhannya oleh Departemen Kepustakaan Nasional.

- Ketepatan waktu serta lokasi dalam penyebaran buku ini menjadi tolak ukur ketertarikan masyarakat terhadap jenis media informasi ini.

3.2 Konsep Visual Perancangan Buku ilustrasi Kesenian Reog Ponorogo

3.2.1. Format Desain

Format desain yang digunakan pada media informasi ini berupa persegi panjang berdiri atau vertikal karena bentuk seperti ini lazim digunakan sebuah buku-buku ilustrasi sejenis lainnya. Dengan ukuran buku 19cm x 24cm tidak terlalu kecil maupaun tidak terlalu besar sehingga memudahkan untuk dibawa oleh pelajar ketika akan melakukan perjalanan, tidak perlu memerlukan tempat ruang menyimpan yang luas.

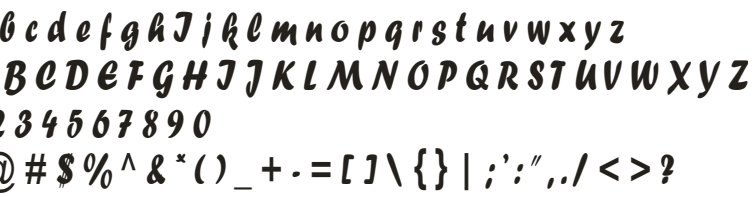
3.2.2. Tata Letak (Layout)

Gabungan dari pesan informasi, ilustrasi gambar, background, beserta elemen-elemen visual lainnya. Seluruh ornamen ini disusun sedemikian rupa sebagai pendukung tampilan buku, sehingga akan menghasilkan satu kesatuan komposisi yang baik, serta mempermudah dalam menjelaskan suatu informasi yang akan diberikan. Tiap halaman buku tersebut memiliki layout yang kurang lebih memiliki kesamaan, hanya sedikit perubahan dilakukan pada bagian ilustrasi yang dominan, penempatan tata letak tipografi teks yang disesuaikan dengan ilustrasi.

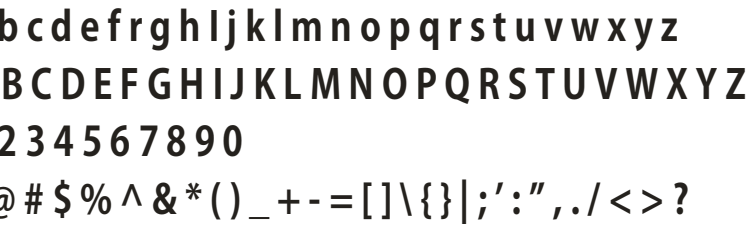
3.2.3. Tipografi

Jenis tipografi yang akan digunakan pada media informasi ini menunjukan ke target sasaran yaitu remaja, tegas berlekuk dengan tingkat keterbacaan yang sesuai dengan target sasaran yang dituju. Jenis-jenis *font* (huruf) yang digunakan juga tidak terlepas dari kebutuhan tema serta menunjang visualisasi tampilan halaman.

- Font (huruf) yang digunakan adalah : **Forte**



- Sedangkan untuk font sekunder adalah : **Kozuka Ghotic Pro B**



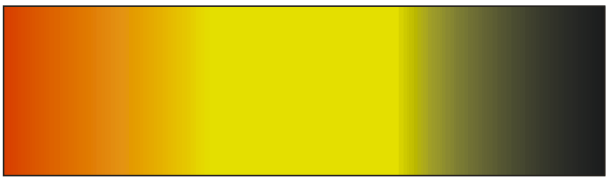
3.2.4. Ilustrasi

Gaya ilustrasi eksplorasi mengacu pada kesan realis dan tidak dibuat-buat dengan unsur kesengajaan masih menampilkan sketsa kasar dari gambar yang dibentuk. Gambar sketsa tersebut menjadi ciri khas dari buku yang dirancang menjadi suatu gaya bentuk ilustrasi.

3.2.5. Warna

Jenis warna yang digunakan pada perancangan media informasi ini adalah menggunakan warna-warna yang identik dari kesenian Reog Ponorogo, yaitu merah, kuning, dan hitam. Sehingga

pembaca atau target yang dimaksud dapat mengetahui warna-warna khas dari kesenian ini.



C	8	47	84
M	99	7	73
Y	95	95	73
K	0	0	91

R	201	241	20
G	42	223	21
B	38	0	22

Gambar II.10. Studi Warna