BAB III

STRATEGI PERANCANGAN

DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

3.1.1 Pendekatan Komunikasi

3.1.1.1 Pendekatan Visual

Media informasi cerita relief Lalitvistara berupa buku ilustrasi anak atau *picture book* ini mempunyai segmentasi anak-anak 9-12 tahun atau anak SD. Dengan segmentasi anak, maka pendekatan visual yang akan digunakan adalah ilustrasi. Dan dalam penyampaiannya dengan pendekatan Fantasi,karena anak-anak menyukai hal-hal tentang fantasi atau imajinasi

Anak-anak masih sangat tertarik dengan ilustrasi yang ceria. Dengan ilustrasi yang menarik maka diharapkan akan muncul ketertarikan untuk membaca dan mempelajari lebih dalam tentang cerita relief Lalitvistara. IIlustrasi yang digunakan dalam *picture book* ini adalah bentuk semi realis dari hasil transformasi visual yang ada pada relief. Gambar pada relief merupakan gaya realis dan akan diterapkan pada buku ilustrasi anak dengan gaya yang serupa agar tidak terlalu jauh perbedaannya dan nuansa reliefnya masih tetap terasa.

Namun mempunyai beberapa perbedaan yang pertama yaitu dari segi mimik wajah atau ekspresi karena pada relief ekpresi wajah tidak terlalu detail dan terlihat semua hampir sama, karena di dalam relief lebih mengutamakan detail dari *gesture* atau sikap dan gerakan tubuh. Sedangkan dalam *picture book*, ekspresi wajah akan dimunculkan dengan detail untuk memperlihatkan suasana atau kedaan yang sedang dialami oleh tokoh yang ada dalam cerita. Karena dalam picture book posisi ilustrasi berperan sangat penting dalam cerita, bukan hanya sebagai pelengkap dari text saja.

Kemudian yang kedua adalah dari segi kerumitan gambar, pada relief gambar dan penempatan tokoh-tokohnya begitu rumit tidak sesuai dengan pemahaman tingkat anak usia 9-12 tahun (SD) maka perlu disesuaikan lagi dengan menyederhanakannya.

3.1.1.2 Pendekatan Verbal

Materi yang disajikan dalam perancangan *picture book* ini adalah

“mengenal cerita relief Lalitavistara Candi Borobudur secara *historical*”. Materi akan disesuaikan dengan porsi anak-anak usia SD (9-12 tahun) yaitu tentang cerita Relief Lalitavistara yang kisahnya mengenai Siddhatha Gautama yang

merupakan bagian penting dari cerita-cerita yang ada pada Candi Borobudur .

Dengan bentuk penyampaian informasi secara efektif dan tidak berbelit-belit atau rumit agar anak-anak dapat dengan mudah mengerti. Namun dengan kosakata yang beragam juga tidak menggurui agar dapat mendukung perkembangan bahasa anak dan membuat anak tidak cepat bosan.

3.1.2 Strategi Kreatif

Pendekatan kreatif untuk anak-anak agar tertarik untuk lebih mengenal cerita relief Lalitvistara adalah dengan ilustrasi menarik dengan warna-warna ceria yang penggambarannya mudah dimengerti namun menampilkan detail. Dan tetap menghadirkan nuansa Candi. Sehingga mereka dengan mudah menggingat karakter Candi Borobudur dari cerita tersebut.

3.1.3 Strategi Media

Dalam perancangan Media informasi cerita relief Lalitvistara pada anak berupa *picture book*, akan digunakan media utama dan media promosi sebagai penunjang.

1. Media Utama

   Sebagai media penyampai pesan, media yang akan digunakan berupa *picture book* dengan tampilan penuh warna. Dan menyatukan suasana yang ada pada candi Borobudur dengan tampilan yang penuh warna dan gaya visualisasi yang sesuai maka diharapkan akan menambah ketertarikan bagi anak untuk membaca *picture book* ini. Selain itu pemilihan media informasi berupa buku akan lebih efektif karena tidak membutuhkan media lain sebagai perantara. Buku dikalangan masyarakat juga lebih dikenal sebagai jendela ilmu. Media buku juga jika ditinjau dari segi segmentasi dan ekonomi juga dapat menjangkau semua elemen masyarakat.

   Dalam bentuk buku ilustrasi, anak akan mengikuti sesuai alur penceritaan tanpa merasa digurui, sehingga antara hiburan dan pendidikan akan seimbang porsinya.

2. Media Promosi

   Sebagai penunjang media utama, maka media promosi yang akan digunakan adalah:

   - Media promosi langsung

Media promosi utama yang digunakan adalah dengan menggunakan produk yang dapat menarik perhatian anak-anak, seperti stiker. Nantinya media ini akan dikemas menjadi satu paket dengan media utama.

- Tidak langsung

  Media tidak langsung merupakan media promosi yang akan ditempatkan melalui media keseharian yang biasa ditemui dan digunakan oleh anak-anak, yaitu:

  - Pembatas buku
  - Stiker

Sedangkan media promosi yang digunakan sebagai pendukung adalah:

- Iklan pada toko buku berupa banner
- Iklan pada toko buku berupa poster

Peggunaan iklan ini bertujuan untuk menginformasikan kepada orang tua

3.2 Konsep Visual

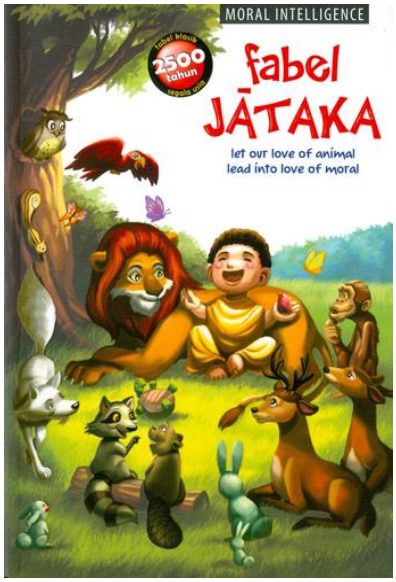
3.2.1 Konsep Desain

Konsep desain yang digunakan dalam media informasi buku ilustrasi anak cerita relief lalitavistara adalah menggabungkan suasana candi Borobudur dengan nuansa imajinasi yang disukai oleh anak-anak, yaitu anak-anak dibawa seolah-olah sedang menjelajahi cerita Relief Laitavistara Candi Borobudur pada jaman dahulu yaitu pada zaman wangsa Syailendra .Namun tetap berpegang pada cerita asli relief Lalitavistara.

3.2.3 Gaya Visual

Konsep pemilihan gaya ilustrasi yaitu berdasarkan pada gaya yang diminati anak-anak pada buku cerita anak atau *picture book*,namun tetap memperlihatkan unsur sejarah di dalamnya. Maka digunakanlah gabungan dua gaya yaitu gaya kartun yang ceria yang disukai anak-anak dan gaya realis untuk menunjukan unsur sejarah. Sehingga dihasilkanlah gaya semi realis, baik dari segi pewarnaan ataupun dari penggambaran





Gambar 3.1 referensi “Buddha Born” dan “Jataka” karya Fredy Siloy.

(Sumber dhammacitta dan Fredy Siloy)

3.2.4 Tipografi

Untuk Judul pada Buku ilustrasi anak Relief laitavistara ini, menggunakan font berkesan Klasik, yaitu Tiranti Solid LET

ABCDEFGHIJKLMNPQRSTU
abcdefghijklmnopqrstuvnxyz
1234567890
!bst$%ff&*()_E?"

,sedangkan pada teks digunakan tipografi yang berbeda. Yaitu font yang berkesan ringan dan terlihat jelas yaitu jenis font calibri

ABCDEFGHIJKLMNPQRSTU
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
!@#$%^&*()_+?”:><

3.2.5 Warna

Media informasi buku Ilustrasi anak tentang cerita relief Lalitavistara menggunakan media digital dengan warna-warna kontras seperti perpaduan antara warna merah, biru, hijau kuning yang sesuai dengan warna yang disukai anak-anak. Warna yang cerah menunjukan warna dunia anak yang masih penuh akan warna dan penuh imajinasi, jadi warna yang dipakai akan sangat beragam yang tetap memberikan kesan ceria dan imajinatif. Mode warna yang digunakan adalah mode CMYK karena hasilnya nanti akan dicetak.



3.2.6 Sinopsis Cerita

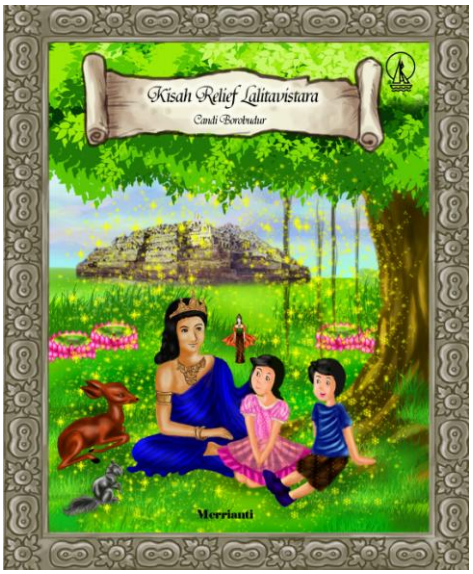
Ada dua orang anak bernama Maya dan Rama mereka adalah anak kelas 5 SD. Mereka sedang mengerjakan PR IPS bersama di ruangan belajar dengan muka yang bosan. Karena pelajaran IPS yang membahas Candi Borobudur membosankan dan membingungkan, tiba-tiba muncullah sebuah roh masa lalu yang mewujud dalam wujud seorang perempuan berpakaian zaman dahulu dan berukuran mini.

Bernama Kinnara Lalu mereka diajak untuk mengenal tentang Borobudur. Dan tibalah mereka di sebuah di pelataran Candi Borobudur dan mengajaknya untuk berkeliling kedalam Candi Boroudur. Di dalam Candi Borobudur tersebut roh itu menceritakan tentang relief Lalitavistara yang menceritakan tentang keadaan riwayat hidup Siddharta Gautama. Di mulai dari saat ia lahir sampai mencapai kebodhian. Lalu anak-anak senang sekali dan tahu tentang cerita Candi Borobudur. Mereka pun senang dengan pengalamannya itu dan kembali ke ruang belajar mereka dan dengan rajin dan semangat mengerjakan PR.

3.2.7. *LayOut*

Layout pada buku berbentuk *potrait*. Konsepnya adalah memvisualisasikan gambar relief pada buku cerita anak. *Layou*t pada cover mempunyai konsep bahwa ada 3 tokoh utama yang berada dihalaman Borobudur yaitu Siddhartha saat menjadi pangeran, Rama dan Maya yang mempunyai arti buku ini menceritakan bahwa ini adalah kisah dari Borobudur.

Pada tipografi judul “Kisah Relief Lalitavsitara” lebih besar dibandingkan dengan judul Candi Borobudur karena kisah relief yang menjadi isi buku ini.



Gambar 3.2. cover buku
(Sumber : Merrianti)

Sedangkan *layout* pada isi buku yaitu pada sebelah kanan gambar hanya diisi oleh ilustrasi saja tidak ada teks agar konsep relief tersebut bisa terlihat. Yaitu dengan menambahkan bingkai yang berbentuk relief hiasan yang ada di Candi Borobudur. Sehingga

terlihar gambar tersebut ada di dalam suatu relief.

Sedangkan pada sebelah kiri terdapt tekst dan foto asli relief yang diceritakan. Penempatan foto relief memberikan pengertian bahwa cerita yang ada pada satu halaman mengacu pada foto relief tersebut.

Warna pada latar belakang text yaitu warna coklat tua yang mengsankan kuno, karena cerita tenang Relief Lalitavistara itu adalah cerita yang sudah lama terjadi.

Bentuk dari latar belakang text adalah gulungan perkamen, yang pada zaman dahulu digunakan sebagai buku. Ukuran *Layout* yang digunakan dalam media informasi ini adalah *custom* dengan ukuran 19 x 23 cm. Ukuran tersebut merupakan ukuran standar dalam layout untuk *picture book* anak.



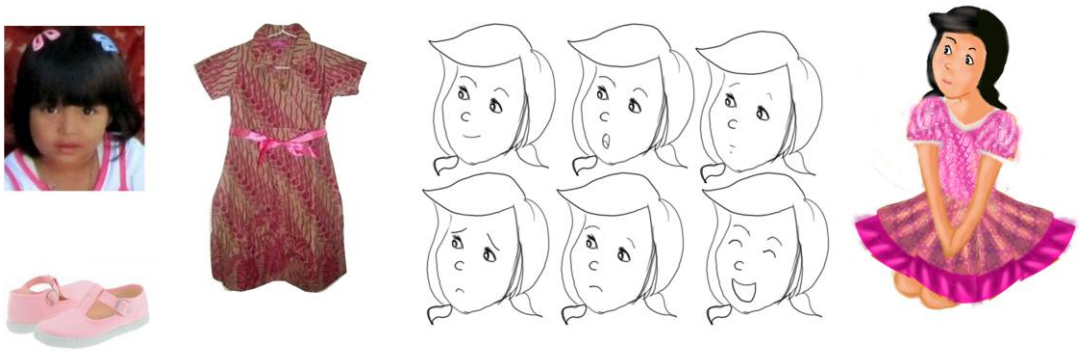
Gambar 3.3. isi buku
(Sumber : Merrianti)

3.2.8 Penokohan

Maya

Gadis kecil berumur 11 tahun yang pintar, yang pemalu namun selalu ingin tahu. Rambutnya berwarna hitam dan kulitnya sawo matang sesuai dengan pencitraan orang Indonesia.

Properti : Memakai baju batik berwarna merah muda karena Maya adalah seorang anak perempuan yang lembut dan memakai pakaian batik khas negaranya Indonesia.Sepatunya merupakan sepatu santai anak perempuan dengan warna merah



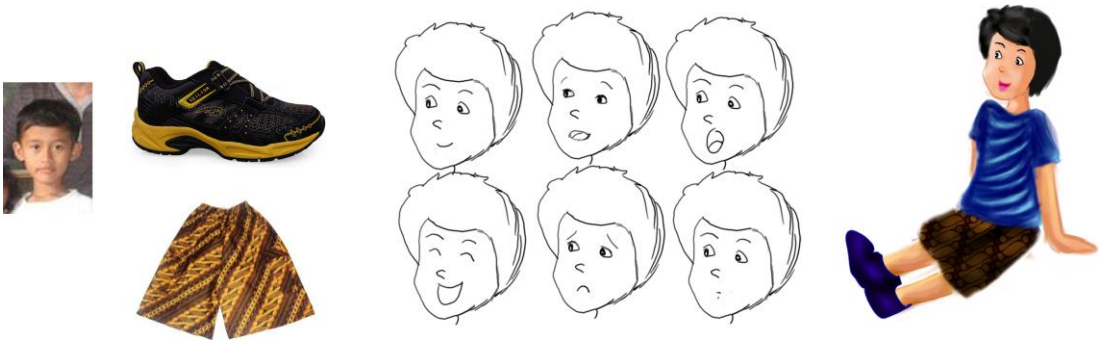
Gambar 3.4. Studi Karakter Maya
(Sumber : Merrianti)

Rama

Anak laki-laki beurmur 11 tahun yang selalu bersemangat dalam bermain namun,malas belajar. Rambutnya berwarna hitam dan kulitnya sawo matang sesuai dengan pencitraan orang Indonesia.

Properti : Memakai kaos santai berwarna biru dan celana pendek bermotif batik yang biasa digunakan anak laki-laki sehari-hari dalam bermain. Sepatunya adalah sepatu sport biasa untuk anak laki-laki.

Nama Rama mengambil dari nama Guru Siddharta yaitu Rudraka Rama.



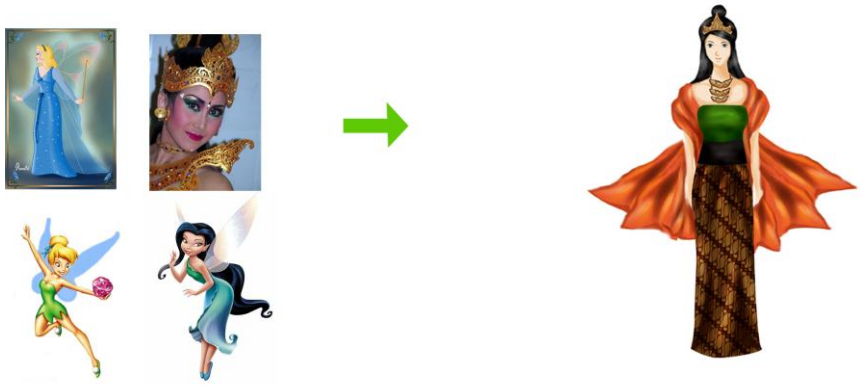
Gambar 3.5. Studi Karakter Rama
(Sumber : Merrianti)

Kinnara

Putri seorang bangsawan yang berasal dari zaman kerajaan Samaratungga Dia adalah roh masa lalu yang mengantar Rama dan Maya menjelajahi cerita relief Laitavistara. Sifatnya lembut dan ramah sesuai dengan pencitraan para peri penolong pada dongeng .

Properti : Kinnara memakai baju khas zaman kerajaan Samaratungga, yaitu kain batik, kemben dan selendang. Selendang berfungsi sebagai sayap karena menngambil konsep peri seperti pada cerita dongeng luar negri. Dan dimodifikasi kembali sehingga menjadi seperti peri khas Indonesia Kinnara memakai sebuah mahkota yang menandakan

ia adalah seorang bangsawan dan memakai kalung. Nama Kinnara berasal dari nama makhluk surgawi yaitu manusia yang mempunyai sayap burung disebut Kinnara



Gambar 3.6. Studi Karakter Kinnara
(Sumber : Merrianti)

Siddhartha

Pangeran Kerajaan Kapilavastu yang merupakan keturunan Bangsa Sakya di India. Kisah kehidupannya merupakan kisah yang terdapat di dalam relief Lalitavistara . Siddhartha adalah seorang pangeran yang pintar, bijaksana dan baik hati.

Properti : Siddharta memakai pakaian khas kerajaan Kapilavastu. Berwarna biru karena melambangkan kebijaksanaan dan terbuat dari bahan sutra yang mengkilat yang menandakan bahwa ia adalah anggota kerajaan.Siddhartha memakai mahkota, kalung , juga gelang tangan yang merupakan perhiasan yang wajib digunakan oleh seorang pangeran.

Nama Siddhartha Gautama mempunyai arti bahwa ia adalah orang yang dapat menggapai cita-citanya ngkan anak seusianya.

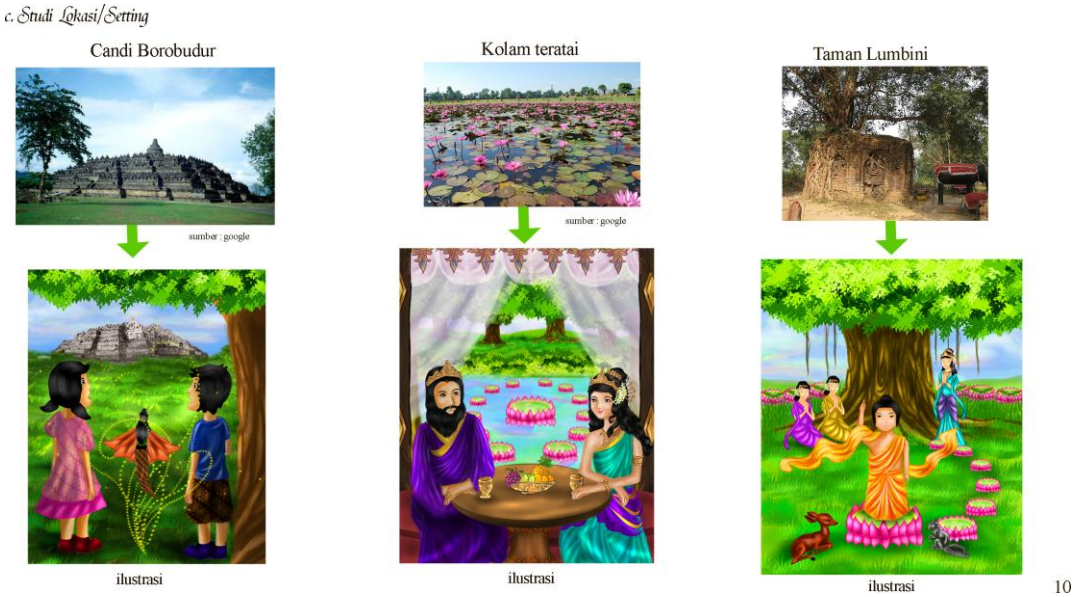


Gambar 3.7. Studi Karakter Siddhartha

(Sumber : Merrianti)

3.2.9 Studi Lokasi

Konsep lokasi yang terdapat dalam cergam ini sebagai setting lokasi dengan cara penyerhanaan objek sesungguhnya dengan teknik pewarnaan. Lokasi yang telah ada di ilustrasikan dengan lebih sederhana dan penuh warna.



Gambar 3.8. Studi Lokasi
(Sumber : Merrianti)

3.2.10 Studi Properti

Segala bentuk properti yang terdapat dalam cergam informasi ini dibuat dengan mensimbolkan sesuatu yang berhubungan dengan pesan tiap halaman

Pohon Bodhi

Pohon besar yang berada di hutan Uruvela tempat Siddhartha bernaung saat bertapa.



Gambar 3.9. Studi Properti Pohon Bodhi
(Sumber : Merrianti)

Tempat Duduk Jerami Kering,

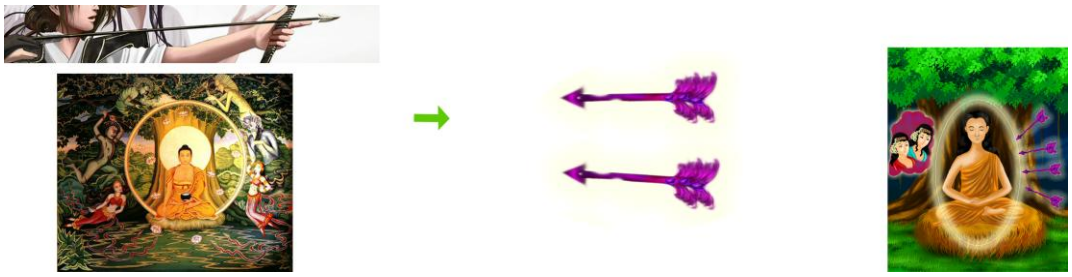
Tempat duduk yang dipakai Siddhartha saat bertapa yang didapatnya dari seorang anak penggembala sapi.



Gambar 3.10. Studi Properti jerami
(Sumber : Merrianti)

Panah Iblis Mara

Panah yang digunakan oleh para iblis untuk melukai Siddhartha

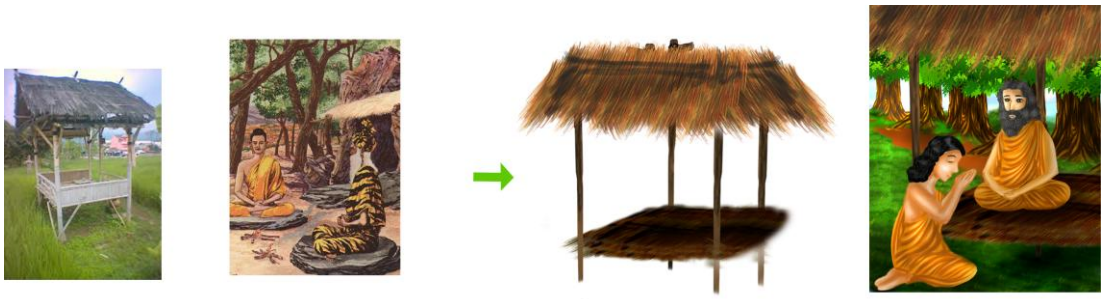


Gambar 3.11. Studi Properti panah

(Sumber : Merrianti)

Saung

Saung yang atapnya terbuat dari jerami tempat para pertapa di hutan berisitirahat



Gambar 3.12. Studi Properti saung

(Sumber : Merrianti)

Perhiasan

Mahkota, perhiasan gelang,hiasan kepala yang dipakai keluarga kerajaan

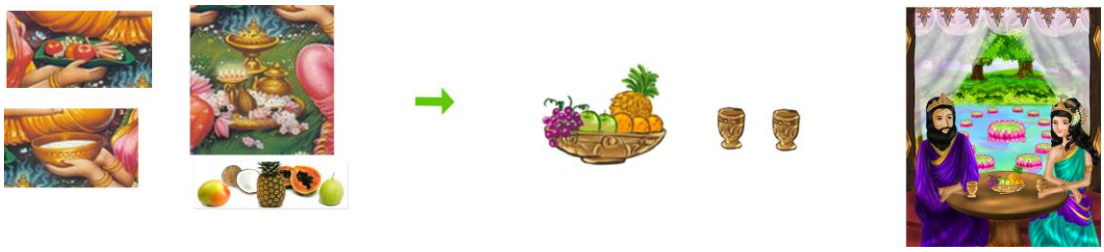


Gambar 3.13. Studi Properti perhiasan

(Sumber : Merrianti)

Peralatan

Gelas dan piring keluarga kerajaan yang terbuat dari kuningan dan terdapat ukiran



Gambar 3.14. Studi Properti ukiran

(Sumber : Merrianti)