BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan dari pembuatan media informasi tentang sosok seorang tokoh bernama D.N Aidit ini meliputi berbagai pendekatan dan strategi agar pesan yang ingin disampaikan melalui media informasi ini dapat ditangkap dengan benar oleh audiens.

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

III.1.1.1 Pendekatan Visual

Pendekatan secara visual adalah pendekatan paling dominan dalam penyampaian informasi dari masalah yang diangkat. Pendekatan komunikasi secara visual ini dipilih karena penyampaian informasi secara visual lebih mudah dipahami oleh audiens. Mengingat informasi yang disampaikan adalah informasi sejarah, hal yang dianggap berat dan membosankan oleh sebagian orang.

Media utama yang dipilih untuk menyampaikan informasi tentang sosok Aidit adalah buku novel grafis. Media ini dianggap paling tepat karena novel grafis adalah komik yang memiliki segmentasinya kalangan dewasa. Komik *Sosok Dibalik Nama D.N Aidit* adalah komik yang memiliki konten dan cerita yang memang ditujukan untuk kalangan usia diatas 18 tahun.

III.1.1.2 Pendekatan Verbal

Pendekatan secara verbal dalam konteks ini merupakan bahasa tulisan. Tulisan membantu audiens

lebih dapat memahami maksud dan isi dari ilustrasi yang ada pada buku novel grafis tentang D.N Aidit.Tulisan pada media informasi ini bergaya narasi yang menceritakan kisah hidup D.N Aidit sesuai pada ilustrasi (visual) yang ada. Gaya ini mendukung ilustrasi yang kebanyakan adalah rekonstruksi ulang adegan-adegan dari masa ke masa dalam hidup seorang Aidit yang benar-benar pernah terjadi, sehingga audiens merasa dibawa kembali ke masa dimana peristiwa tersebut terjadi. Narasi menggunakan bahasa yang baku untuk memberi kesan bertutur yang serius, sedangkan teks pada dialog menggunakan bahasa dan istilah-istilah sehari-hari yang biasa digunakan pada masa terjadinya peristiwa tersebut.

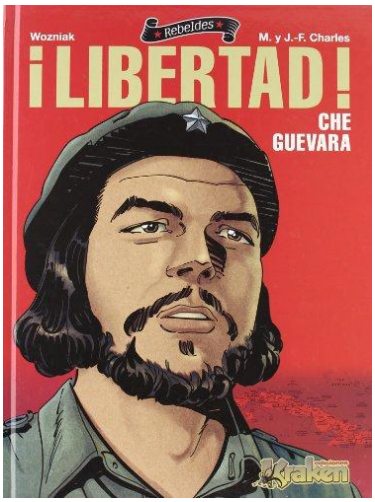
III.1.2 Strategi Kreatif

Diperlukan strategi yang kreatif untuk menarik minat orang terhadap kisah tokoh D.N Aidit yang hampir terlupakan oleh masyarakat. Salah satunya adalah dengan merancang sebuah buku novel grafis. Buku yang berisi ilustrasi rentetan peristiwa yang mengisahkan tentang perjalanan hidup seorang Aidit, sehingga lebih mudah untuk dipahami dan menarik minat orang untuk membaca.

III.1.3 Strategi Media

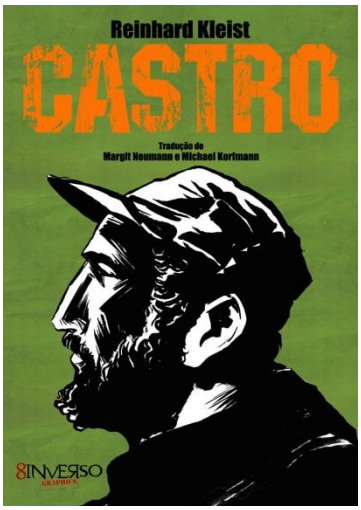
Seperti yang sudah dipaparkan diatas, media yang digunakan adalah buku novel grafis sebagai media utama. Alasan pemilihan novel grafis sebagai media utama adalah dikarenakan adanya unsur cerita dan konten-konten yang tidak relevan dan sulit dipahami untuk pembaca dibawah usia 18 tahun yang terdapat di dalam komik *Sosok Dibalik Nama D.N Aidit*. Gaya media sediki mengacu pada karya-karya novel grafis tokoh Che Guevara dan

Fidel Castro, untuk memunculkan kesan semagant perjuangan dan revolusioner.



Gambar 3.1. Sampul Muka Novel Grafis Che Guevara

Sumber : amazon.com (14 Agustus 2012)



Gambar 3.2. Sampul Muka Novel Grafis *Castro*

Sumber : esquizofia.wordpress.com (14 Agustus 2012)

Untuk mendukung media utama, diperlukan media-media lain yang berguna sebagai media promosi dan *gimmick*, yang dapat memberikan nilai lebih pada media utama.

Media-media yang telah ditentukan adalah sebagai berikut:

- Poster dan Leaflet

Poster merupakan salah satu media promosi yang ditempelkan pada tempat-tempat strategis untuk menginformasikan produk yang akan dijual.

Sementara flyer dapat dibagikan kepada masyarakat ditempat tempat tertentu.

Tampilan visual pada poster dan flyer disesuaikan dengan sampul muka novel grafis yang dibuat untuk menangkap atmosfir yang sama, dan juga pemberian identitas dan penguatan tokoh Aidit sebagai tokoh utama pada novel grafis ini agar mudah dikenali.

- *X-Banner*

  Juga merupakan media promosi, namun penempatannya hanya di toko-toko buku dimana buku tersebut dijual. X-*banner* ini diletakkan dipintu masuk yang berfungsi sebagai penanda bahwa toko buku tersebut menjual buku novel grafis Sosok Dibalik Nama D.N Aidit. Visual yang terdapat pada X-Banner juga sama dengan sampul muka dan poster agar makin menanamkam sosok Aidit dibenak khalayak.

- *Chain Flag*

  Fungsi *chain flag* relatif sama seperti *x-banner*, namun *chain flag* memiliki nilai estetis yang lebih baik.

  Wajah Aidit sengaja ditampilkan pada *chain flag* juga untuk memperkuat penokohan Aidit.

- Pin dan Pembatas Buku

  Pin dan pembatas buku merupakan cinderamata yang diberikan kepada setiap pembeli buku novel grafis Sosok Dibalik Nama D.N Aidit.

III.2 Konsep Visual

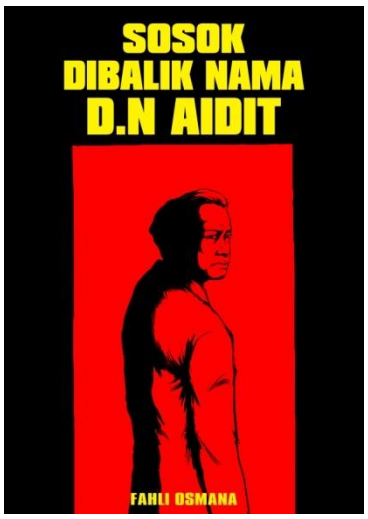
Untuk menghasilkan media informasi yang baik maka dibutuhkan konsep visual yang matang untuk mengindari kesalahan dalam menyampaikan kesan dari sosok seorang Aidit. Konsep visual adalah awal

dari sebuah gagasan yang didapat melalui sebuah proses pendekatan dan pendalaman materi dari semua permasalahan.

Konsep visual meliputi :

III.2.1 Format Desain

Buku ini merupakan buku novel grafis berukuran A5 (14.8 x 21 cm). Format desain yang digunakan cenderung sama dengan novel grafis atau komik yang sudah ada, yaitu sebuah buku cerita dengan ilustrasi hitam putih. Sampul muka menampilkan sosok Aidit dalam posisi berdiri membelakangi dan menoleh kebelakang dengan bayangan gelap terang yang kontras. Pose ini bertujuan untuk memberikan kesan Aidit yang misterius. Warna merah pada latar belakang mengisyarakat ideologi komunis yang dianut Aidt, sedangkan bingkai hitam disekelilingnya dapat dianalogikan bahwa banyak hal dan fakta-fakta disekitar Aidit yang masih belum terungkap hingga kini.



Gambar 3.3. Sampul Muka

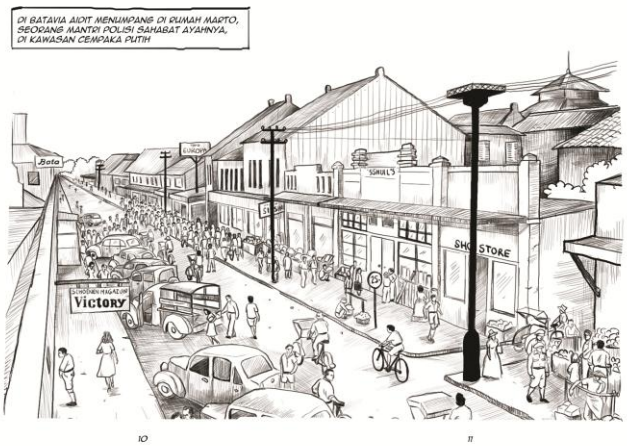
Sumber : pribadi

III.2.2 Tata Letak (*Lay Out*)

Tata letak yang dipakai juga merupakan tata letak yang lazim pada sebuah komik atau novel grafis. Dimana terdapat

panel-panel yang berisikan gambar yang menceritakan rentetan suatu kejadian tertentu pada suatu waktu, yang dilengkapi dengan balon kata.

Untuk menghindari kebosanan, panel dibuat bervariasi. Mulai dari panel tertutup hingga panel terbuka yang biasanya dibuat untuk memberi kesan megah saaat menampilkan satu kejadian kolosal. Modifikasi pada garis panel yang dibuat tidak rapi untuk memunculkan kesan dramatis pada suatu adegan tertentu.



Gambar 3.4. Contoh Panel Terbuka

Sumber : pribadi



Gambar 3.5. Contoh Panel Tertutup

Sumber : pribadi

III.2.3 Tipografi

Penggunaan huruf pada media informasi ilustrasi komik harus diperhatikan karena antara konsep dan tipografi yang akan dibuat untuk media informasi harus memiliki kekuatan yang seimbang dalam menyampaikan pesan visual. Jenis huruf yang digunakan adalah sebagai berikut :

Anime Ace

ABCDEFGAHIJKLMNOPQRSTUVXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

*1234567890,.:"?><{}@#$%^*



Gambar 3.6. Aplikasi *font* pada narasi

Sumber : pribadi

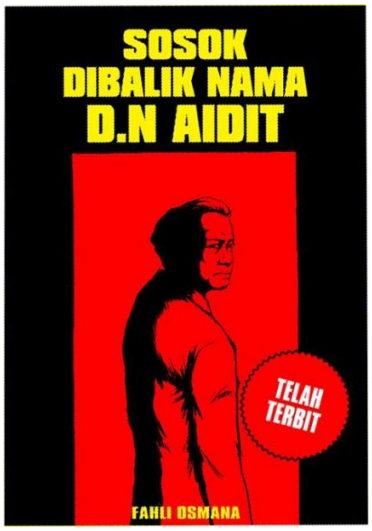
Huruf ini memberi kesan santai, bermain dan tidak serius. Sangat cocok dipakai untuk balon kata pada sebuah komik atau novel grafis dan memperkuat kesan "bercerita" pada komik ini. Huruf ini adalah tipikal huruf yang sering dipakai pada sebuah komik.

Compacta Black BT

ABCDEFGHAIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890./;'{};1!@#



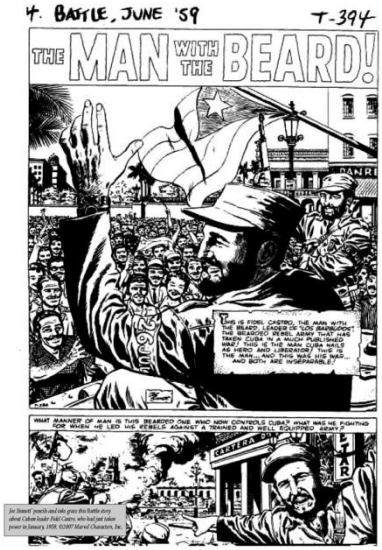
Gambar 3.7. Aplikasi font pada poster

Sumber : pribadi

Huruf ini dipakai pada judul disampul muka, dan media-media pendukung seperti poster. Huruf ini memberikan kesan kuat, kokoh dan tegas. Sifat yang muncul dari huruf tersebut dapat menciptakan kesan yang sama pada tokoh Aidit yang menjadi tokoh utama.

III.2.4 Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang dipakai adalah gaya ilustrasi yang detail dan sedikit kasar, serta hanya menggunakan warna hitam putih saja. Mengacu pada gaya ilustrasi yang dipakai pada novel grafis *Castro*. Gaya ini sangat mendukung dan relevan dengan cerita yang berlatar belakang sejarah, terutama sejarah perjuangan seperti *Sosok Dibalik Nama D.N Aidit*. Dengan menggunakan gaya ini diharap dapat memunculkan atmosfir semangat perjuangan dan revolusi pada buku novel grafis tersebut.



Gambar 3.8. Bagian dalam novel grafis *Castro*

Sumber : culturacomic.com (14 Agustus 2012)



Gambar 3.9. Cuplikan *Sosok Dibalik Nama D.N Aidit*

Sumber : pribadi

III.2.5 Warna

Warna yang dominan digunakan untuk media ini adalah warna hitam dan putih. warna-warna ini dipilih karena dapat memberi karakter yang kuat dan juga sederhana. Mengingat gaya iustrasi yang sudah cukup detail.

Sedangkan untuk sampul digunakan warna dominan merah ditambah sedikit hitam dan juga warna kuning pada tulisan judul. Warna merah dan kuning dapat membawa emosi pembaca pada cerita tokoh yang notabene adalah pemimpin partai komunis.

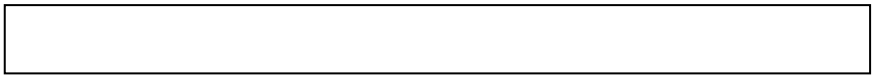


R = 0 C = 100

G =0 M =100

B =0 Y = 100

K =100



R = 100 C = 0

G =100 M = 0

B =100 Y = 0

K =0



R = 255 C = 0

G =0 M = 100

B =0 Y = 100

K = 0



R = 255 C = 0

G =255 M = 0

B =0 Y = 100

K = 0