BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Tujuan Komunikasi

Tujuan dari pembuatan buku ilustrasi ini adalah :

1. Mengenalkan nilai baik yang mampu diterapkan dan dicontoh oleh anak dalam kehidupan sehari-hari dari kisah Ramayana, serta menambah pengetahuan dan wawasan anak akan kisah Ramayana .
2. Menumbuhkan kecintaan anak terhadap buku.

1. Pendekatan Visual

Buku ilustrasi kisah Ramayana ini memiliki segmentasi anak-anak usia 7-12 tahun atau fase kanak-kanak pertengahan. Pendekatan visual yang digunakan adalah ilustrasi menggunakan media grafis vektor , karena dengan menggunakan media vektor, gambar yang dihasilkan dapat tetap jelas bila ukuranya diperbesar, dibandingkan dengan media grafis yang menggunakan format pixel, yang apabila diperbesar pada ukuran tertentu akan turun kualitasnya. Ilustrasi karakter yang akan ditampilkan akan jauh dari bentuk karakter yang telah dibuat pada buku-buku yang dikarang oleh seniman terdahulu, karena berbeda segmentasi, dan juga dalam segi cerita kali ini akan dibawakan lebih sederhana tanpa mengurangi nilai-nilai penting didalamnya. Karakter yang akan dibuat masih berdasarkan referensi yang terdapat dalam buku Ramayana terdahulu, dan wayang, namun ditampilkan lebih sederhana dan imajinatif, karena anak-anak menyukai hal-hal yang berbau fantasi dan imajinasi karena pada masa kanak-kanak awal ini pemikiran mereka masih belum logis mengenai pemahaman terhadap lingkunganya, seperti yang dikatakan oleh Diane E. Papalia (2008) menyebutkan, anak-anak yang menginjak usia 7-12 tahun memiliki ciri-ciri pemikiranya masih bersifat egois, mengarah terhadap ide-ide yang tidak logis tentang dunia akan tetapi pemahamannya

terhadap orang lain semakin meningkat, serta belum matang dalam segi pemikiran, memiliki sifat yang imajinatif terhadap lingkungan dan sosial (h.12). Ilustrasi yang digunakan dalam cerita ini adalah bentuk penyederhanaan dari bentuk visual yang sebenarnya, pada ilustrasi ini yang akan lebih dominan adalah benda-benda berbentuk lengkung, lingkaran dan sebagainya sehingga gambar diharapkan lebih dapat dikenali dan dicerna dengan mudah oleh anak-anak. Benda benda berbentuk lengkung digunakan untuk menghindari benda berbentuk sudut, karena benda berbentuk sudut bagi anak-anak diperlukan pemikiran yang logis dan penuh perhitungan untuk mencernanya. Ilustrasi dalam buku ini dibuat sederhana namun diberikan sedikit detail untuk memperlihatkan suasana dan keadaan yang terjadi di dalam cerita, Sehingga memberikan informasi yang akurat dari teks narasi yang natinya akan mengisi buku, hal ini akan muncul ketertarikan bagi anak-anak untuk membaca dan mempelajari lebih dalam tentang kisah Ramayana dengan bimbingan orang tua.

2 Pendekatan Verbal

Materi yang akan disajikan dalam perancangan buku iustrasi ini adalah: "Ramayana, Perang Para Kesatria" pemilihan materi ini disesuaikan sesuai porsi anak usia 7-12 tahun yaitu tentang keteladanan mengenai prilaku karakter dari kisah ramayana dan juga prilaku buruk yang perlu dijauhi yang terdapat di kisah tersebut. Dengan penyampaian cerita secara efektif kata-kata dibuat seminim mungkin namun masih bisa menggambarkan suasana dengan baik dan jelas, tidak berbelit-belit atau rumit sehingga mudah dimengerti, serta dengan kosa kata bahasa Indonesia yang baku. sehingga anak dapat dengan mudah mengerti pesan yang ingin disampaikan dari buku ini.

III.1.2 Strategi Kreatif

Pendekatan kreatif untuk anak-anak dalam kisah ramayana ini, pertama dengan menggunakan ilustrasi, ilustrasi akan dibuat menarik melalui penyajian karakter yang dibuat utuh seperti layaknya manusia lewat kelengkapan tangan, kaki, kepala, hanya saja penggambaran visual yang berbeda dengan adanya beberapa penyederhanaan pada bagian tubuh tertentu, serta menggunakan

gaya penyampaian yang hiperbolik atau melebih-lebihkan dari segi ekspresi dan *gesture* tubuh, hal ini di buat sedemikian rupa untuk meningkatkan dan menstimulasi daya imajinasi anak, sehingga mereka tertarik untuk terus menyimak isi dari buku Ramayana ini.

III.1.3 Strategi Media

1. **Media utama**

Media utama yang akan digunakan dalam penyampaian pesan yang terkandung dalam kisah Ramayana ini adalah buku ilustrasi, selain mudah untuk digunakan, tidak memerlukan alat bantu perantara lain, buku juga mudah untuk dibawa kemana saja, karna memungkinkan untuk dijinjing oleh sang anak. Serta kemudahan dalam mendapatkanya, karena sudah begitu banyak tempat-tempat penjualan buku kita jumpai pada saat ini.

2. **Media Promosi**

Media promosi dapat membantu meningkatkan minat para anak dan orang tua untuk membeli buku ini. Media promosi utama yang akan digunakan adalah poster sebagai media promosi yang di tujukan untuk mengenalkan dan menarik minat para orang tua nantinya. Sedangkan untuk media promosi yang akan dikemas satu paket dalam buku ilustrasinya sebagai bonus adalah *sticker*, poster, dan pembatas buku, *mini block note*, *goodie bag*, *packaging*, kalender, gantungan Kunci, dan tempelan kaca, dengan media penunjang ini memungkinkan anak agar mudah untuk digunakan dan diaplikasikan dalam kehidupan keseharian.

III.2 Konsep Visual

III.2.1 Format Desain

Format desain yang digunakan pada buku ilustrasi ini berupa persegi panjang horizontal, 21cm x 29,7cm atau seukuran A4, ukuran ini dipilih

dalam format besar, dengan maksud agar buku ini dapat menyajikan ilustrasi visual yang lebih detail dan jelas kepada anak, karena teks atau narasi yang akan ditampilkan hanya sebagian kecil saja. Konsep desain *layout* yang digunakan dalam buku ini untuk teks narasi disimpan disamping lembar halaman, sedangkan untuk ilustrasi sendiri diletakan disebelah halaman dari teks/ narasi , dan iustrasi akan memenuhi sisa halaman yang ada.. Tiap halam buku kurang lebih akan memiliki layout yang sama, namun ada beberapa halaman yang natinya akan di buat berbeda dari konsep *layout* utama untuk menghindari kejenuhan membaca. Tampilan buku disusun sedemikian rupa agar baik dari segi komposisi dan mempermudah dalam menyampaikan informasi yang akan diberikan



Gambar III.14 Layout Desain

III.2.3 Tipografi

Jenis tipografi yang digunakan dalam buku ilustrasi ini untuk mewakili kesan alami, tegas, serta menampilkan kesan dan suasana masa kerajaan, dan tetap memerhatikan tingkat keterbacaanya bagi anak-anak usia 7-12 tahun yang dalam keadaan baru mengenal huruf-huruf dan angka atas bimbingan orangtua.

Untuk tipografi utama seperti Judul dan beberapa teks pembuka pada buku digunakan font Philosopher Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghaijklmnopqrstuvwxyz
0123456789!@#$%^&*()

Gambar III.15 Font Philosopher



Gambar III.16 Aplikasi Font Philosopher di media

Untuk tipografi narasi cerita pada buku digunakan jenis font Ocean Sans

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
012346789!@#$%^&*()_+

Gambar III.17 Ocean Sans



Gambar III.18 Aplikasi Font ocean sans di media

Sedangkan untuk tipografi pendukung digunakan font Trajan Pro.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

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

Gambar III.19 Trajan Pro



Gambar III.20 Aplikasi Font Trajan Pro di media

III.2.4 Ilustrasi

Konsep pemilihan gaya ilustrasi dalam buku ini adalah ilustrasi dengan bentuk garis-garis lengkung yang menghindari bentuk-bentuk benda bersudut lancip untuk memberikan kesan keluwesan dan daya gerak yang tidak terbatas. Objek benda, *background* dalam ilustrasi ini berbentuk animasi dua dimensi atau kartun yang menghindari gaya realis, menggunakan media vektor grafis.



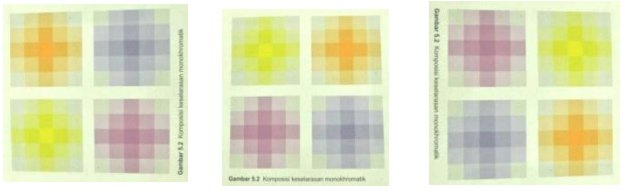
Gambar III.20 referensi gaya ilustrasi



Gambar III.21 Aplikasi gaya ilustrasi di media

III.2.5 Warna

Media buku ilustrasi anak ini disajikan merupakan warna yang terkesan natural, yaitu komposisi keselarasan warna Monokhromatik yaitu warna yang selaras, kombinasi keseluruhan warna mempunyai kesatuan yang harmonis, saling memiliki satu sama lain. Mode warna yang digunakan adalah *cmyk*, Karena hasil akhirnya merupakan media cetak.



Gambar III.22 komposisi warna monokhromatik



Gambar III.23Aplikasi warna monokhromatik pada karakter Jatayu

III.2.6 Alur Cerita

1. Balakanda.

   a. Sayembara di kerajaan Alengka, adegan Rama memanah di depan istana (kerajaan mantili, siang hari)

   b. Pertemuan Rama- Shinta, pesta kemenangan Rama dalam sayembara (Istana Ayodhya, Siang hari)

2. Ayodyakandha.

   a. Rencana pengunduran diri raja Dasarata, pengangkatan rama sebagai calon raja Kecemburuan Ratu kaikayi terhadap Rama (Istana Ayodhya, malam hari)

   b. Penghasutan ratu Kekeyi terhadap pengusiran Rama, pembuangan Rama ke hutan dandaka bersama shinta dan leksmana (Gerbang Istana Ayodhya, malam hari)

3. Aranyakanda.

   a. Kehidupan di hutan dandaka (hutan dandaka, malam hari)

   b. Pengaduan putri Sarsapenaka kepada kakanya Rahwana, bahwa hidungnya telah dilukai oleh rama, kemarahan Rahwana (Istana langkapura, malam hari)

   c. Kijang Kencana, (hutan dandaka, siang hari)

   d. rencana penculikan Sinta (hutan Dandaka, siang hari)

   e. Lingkaran pelindung, penyamaran Rahwana sebagai pengemis tua. (hutan dandaka, siang hari)

   f. Penculikan Sinta , penghadangan burung garuda jatayu (hutan Dandaka, Siang hari)

   g. Pertemuan Jatayu yang terluka parah dengan rama leksmana (hutan Dandaka, Sore hari)

4. Kishkindhakanda.

a. Pertemuan antara Rama dengan kera putih Hanuman (hutan Pancawati, pagi hari)

b. Pertengkaran Subali dan Sugriwa (Gua hutan Pancawati, malam hari)

c. kematian Subali (Gua hutan Pancawati, malam hari)

d. kepergian Rama menuju kerajaan rahwana Alengka (perahu , di tengah lautan)

5. Sudrakanda. & yudhakanda

a. Pertempuran Rama dan Rahwana (Dipuncak tebing Langkapura)

b. Kematian Rahwana oleh panah Rama , dan dihimpitnya Rahwana oleh gunung (Dipuncak tebing Langkapura)

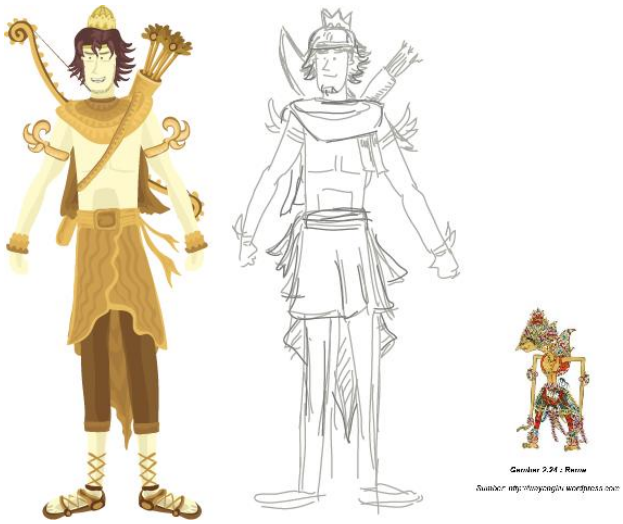
6. Uttarakanda.

a. Kemenangan Rama dan kemabalinya Sinta (Langkapura, pagi hari)

III.2.7 Penokohan

1. Rama

Rama adalah pahlawan dari cerita epik Ramayana. Dia digambarkan sebagai inkarnasi dari Dewa Wisnu. Dia adalah anak tertua dan anak favorit Raja Ayodhya, Dasharatha. Dia adalah seorang pangeran yang populer dan dicintai keluarga dan rakyatnya. Tokoh Rama dalam Ramayana perang para kesatria ini di gambar kan memilki prilaku yang santun, berbudi luhur, tangkas dan pemberani, disamping itu Rama juga memiliki kepribadian yang pantang menyerah.



Gambar III.24 Rama

2. Shinta

Shinta adalah istri Rama dan putri Raja Janaka. Dia adalah inkarnasi dari Dewi Laksmi (istri Dewa Wisnu). Dia mengikuti suaminya ke dalam pembuangan dan diculik oleh Rahwana. Dia dipenjarakan di pulau Lanka oleh Rahwana. Rama menyelamatkan dirinya dengan mengalahkan iblis raja Rahwana. Tokoh Shinta dalam Ramayana perang para kesatria ini di gambar kan memilki prilaku yang santun, berbudi luhur, ia juga memiliki wajah yang cantik dan jelita



Gambar III.25 Shinta

3. Leksmana

Laksmana, adik Rama, memilih untuk pergi ke pengasingan dengannya. Dia menghabiskan waktunya untuk melindungi Shinta dan Rama. Rahwana dan Maricha menipunya untuk mempercayai bahwa Rama berada dalam kesulitan saat Shinta diculik. Tokoh Shinta dalam Ramayana perang para kesatria ini di gambar kan memilki prilaku yang santun, berbudi luhur, ia juga memilik ras solidaritas dan Hormat sekali kepada sang kaka Rama



Gambar III.26 Leksmana

4. Hanuman

Hanuman atau dikenal juga dengan nama Anoman adalah seekor kera putih yang merupakan putra dari Batara Bayu dan Anjani. Dalam cerita Ramayana ia banyak membatu perjuangan Rama dalam membasmi banyak tentara raksasa dan menumpas keangkaramurkaan Rahwana. Dia memuja

Rama dan membantu menemukan Shinta dengan pergi ke kerajaan Lanka melintasi samudra besar.



Gambar III.27 Hanuman

5. Rahwana

Rahwana, adalah seorang raksasa, raja dari Lanka. Pada versi Indianya dia digambarkan memiliki sepuluh kepala dan dua puluh lengan berkulit merah dan berwajah penuh angkara murka, oleh karena itu ia memiliki sebutan Dasamuka. Rahwana adalah tokoh utama yang bertentangan dengan Rama. Ia merupakan raksasa yang menjadi raja Alengka. Dalam kisah Ramayana ia berupaya untuk menculik Shinta yang merupakan istri dari Sri Rama.

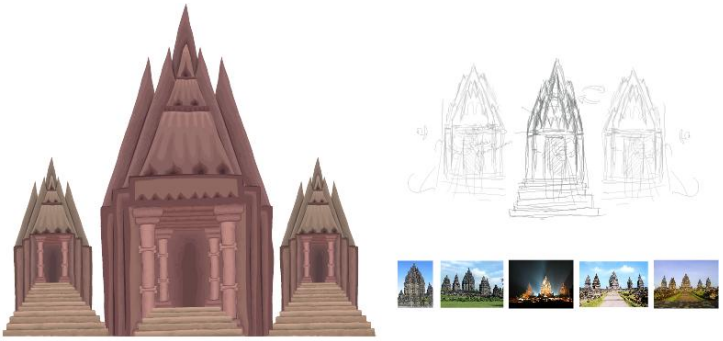


Gambar III.28 Rahwana

III.2.8 Setting

1. Kerajaan Mantili

Kerajaan Mantili merupakan tempat tinggal dewi shinta dan Prabu Janaka, di tempat inilah terjadinya Sayembara, dan awal mula pertemuan antar Rama dan Sinta, Kerajaan mantili berbentuk menyerupai candi Perambanan, dan bangunan keraton



Gambar III.29 Kerajaan Mantili

2. Hutan Pancawati

Hutan Pancawati merupakan Tempat tinggal bangsa kera, dan ditempat inilah Rama bertemu dengan sekor kera putih yang sakti bernama Hanuman. hutan pancawati merupakan hutan yang ditumbuhi Rumput ilalang yang tinggi



Gambar III. 30 Hutan Pancawati

3. Hutan Dandaka

Hutan Dandaka, merupan hutan yang dihuni oleh berbagai Raksasa buas, ditempat inilah Rama mengasingkan diri bersama Shinta dan Leksmana. Hutan dendaka merupakan hutan hujan tropis yang ditumbuhi oleh berbagai tubuhan yang besar, da terdapat beberapa lembah



Gambar III. 31 Hutan Dandaka

III.2.9 Properti

1. Peralatan tempur

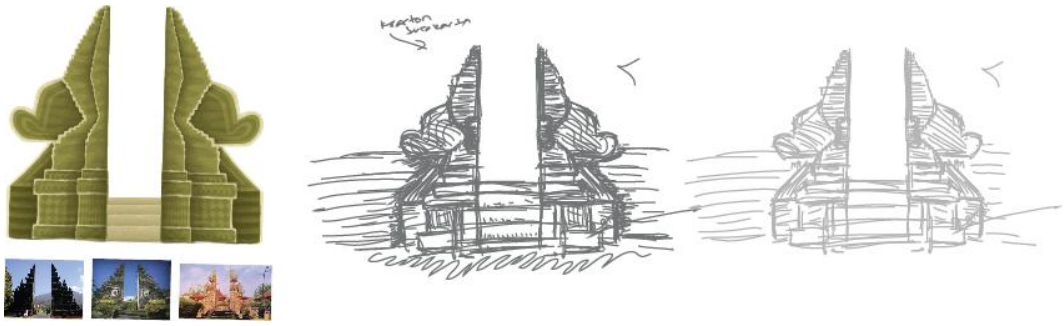
Beberapa peralatan atau senjata yang digunak di dalam ilustrasi ini seperti golok, panahan, palu gada dan tombak.



Gambar III. 32 Peralatan Tempur

2. Gapura Bali

digunakan sebagai background dari singasana Rahwana di langkapura, pada saat pengaduan Sarsapenaka



Gambar III. 33 Gapura Bali

3. Tempat Duduk Raja

Merupakan tempat duduk Raja kehormatan Raja Dasarata di kerajaan Ayodya



Gambar III. 34 Tempat duduk Raja

4. Kendi

properti kerajaan Ayodya, digunakan pada ilustrasi saat pertemuan Rama dan Shinta



Gambar III. 35 kendi

5. Makanan Pesta Adat

berbagai makanan yang disajikan pada saat pesta pernikahan Rama dan Shinta, mekananya berupa ikan bakar, nasi tumpeng, satai, kue bolu dan lain-lain



Gambar III. 36 Makanan Pesta