BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Pada strategi perancangan diperlukan gagasan yang cukup untuk menyampaikan informasi dalam media informasi sehingga menghasilkan karya yang sesuai dengan target dan lokasi yang dituju. Strategi perancangan yang akan dilakukan dari beberapa permasalahan yang ada mengenai Pranata Mangsa ini adalah kurangnya media informasi sebagai media informasi kepada remaja sehingga kepopuleran Pranata Mangsa kalah oleh Zodiak dan Shio, sehingga dari permasalahan tersebut penulis merancang sebuah media informasi yang berbentuk buku ilustrasi.

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

1. Pendekatan Komunikasi Visual

   Pendekatan komunikasi visual dalam perancangan media informasi berbentuk buku ini adalah target audiens masyarakat kalangan remaja. Target audiens mengambil wilayah yang akan dirancang sesuai dengan wilayah dari keadaan alam yang dijelaskan dari setiap mangsanya, dan keadaan geografis mereka dengan menyampaikan pendekatan budaya lokal, seperti properti, setting atau tokoh-tokoh melalui gaya ilustrasi yang sesuai untuk kalangan mereka. Sedangkan karakter yang akan diambil tidak lepas dari tokoh pewayangan dan penggambaran bentuk fisik yang ada di setiap mangsanya.

2. Pendekatan Komunikasi Verbal

   Dalam pendekatan komunikasi verbal perancangan buku illustrasi ini bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia dengan sudut pandang pertama seperti "aku, kamu, dan sebagainya" sehingga audiens akan merasa seperti ikut terlibat ketika membaca buku tersebut. Selain itu gaya bahasa yang digunakan adalah bahasa yang tidak terlalu formal dan sedikit menyisipkan bahasa keseharian dengan bahasa yang sopan agar informasi yang disampaikan jadi lebih menarik.

III.1.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif sangat penting dalam menerjemahkan pesan yang ingin disampaikan kedalam bahasa visual karena pesan yang disampaikan jelas menggunakan elemen grafis sebagai tumpuan pada setiap media yang dibuat. Strategi kreatif dalam media informasi ini adalah menggunakan nuansa-nuansa hijaunya alam yang sesuai dengan tema-tema materi yang akan disampaikan. Jenis huruf yang digunakan juga mengarah pada tipe-tipe huruf serif yang terkesan kuat. Dijelaskan mengenai latar belakang tentang Pranata Mangsa, lalu dalam setiap mangsanya dijelaskan keadaan alam dari mangsa tersebut seperti tanaman, pohon, cuaca, dan lingkungan. Dalam setiap mangsa terdapat tokoh pewayangan yang menjadi lambang dari suatu mangsa. Terdapat kedua karakter yaitu perempuan dan laki-laki sebagai karakter visual dari penggambaran bentuk fisik dan ciri sifat individu dari setiap mangsa tersebut. Selain itu terdapat kesehatan, hobi, dan masa depan yang akan dijelaskan dalam setiap mangsa yang akan disampaikan.

III.1.3 Strategi Media

1. Media Utama

   Media utama yang akan dibuat adalah Media Informasi berupa buku ilustrasi, yaitu berupa buku yang dilengkapi dengan illustrasi dan teks. Hal-hal yang terdapat dari media itu sendiri didalamnya terdapat penggambaran dari setiap perwatakan Pranata Mangsa untuk remaja.

2. Media Pendukung

   Media pendukung yang digunakan merupakan media tambahan untuk mendampingi media utama agar penyampaian dari media utama dapat diaplikasikan dengan media pendukung. Media-media pendukung yang digunakan pada media informasi tentang Pranata Mangsa ini yaitu media yang efektif untuk menyampaikan pesan dari permasalahan yang ada. Media pendukung yang akan digunakan untuk melengkapi media utama tersebut adalah:

1. Poster

   Poster digunakan untuk menginformasikan bahwa akan terbit buku "Pranata Mangsa Remaja" di toko buku dengan diadakanya peluncuran buku edisi perdana.

2. *Flyer*

   Flyer digunakan pada saat acara sebelum peluncuran buku berlangsung, disekitar area pusat perbelanjaan dan toko buku *flyer* ini dibagikan kepada pengunjung.

3. *X-Banner*

   X-*banner* diletakkan disekitar area depan toko tempat peluncuran buku agar terlihat oleh pengunjung, informasi yang terdapat didalamnya adalah bahwa sedang mulai diterbitkannya buku dan beberapa informasi lainnya mengenai buku tersebut.

4. Poster Ukuran A2 dan A3

   Poster ukuran A2 merupakan poster yang berisi tentang informasi terbitnya buku, disebarkan atau ditempelkan didalam toko buku ketika peluncuran buku dimulai. Sedangkan Poster ukuran A3 merupakan poster dengan gambar tokoh pewayangan pada Pranata Mangsa yang diberikan sebagai hadiah pembelian buku Pranata Mangsa Remaja.

5. Kartu

   Merupakan kartu koleksi Pranata Mangsa sebagai hadiah dari buku ini. Setiap pembelian satu buku berhadiah 20 kartu.

6. Kalender

   Kalender tahun 2012 dengan desain Pranata Mangsa merupakan hadiah yang diberikan pada konsumen.

7. Stiker

   Stiker Pranata Mangsa yang bisa ditempel diberikan sebagai hadiah kepada pembeli. Setiap pembelian satu buku berhadiah 3 stiker

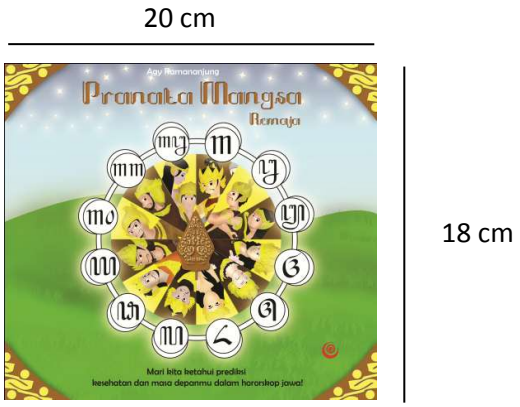
8. Pembatas Buku

   Pembatas buku dihadiahkan untuk menandai halaman Buku Pranata Mangsa.

III.2 Konsep Visual

III.2.1 Format Desain

Format desain yang akan dibuat dalam perancangan media informasi ini adalah buku illustrasi ukuran 20 x 18 cm. Bahan yang digunakan adalah kertas *Artpaper* 260gr pada *cover* media yang nantinya akan dibuat *softcover*. Sedangkan bahan untuk isi buku adalah kertas *Artpaper* 180gr.



Gambar III.1 Format ukuran pada desain

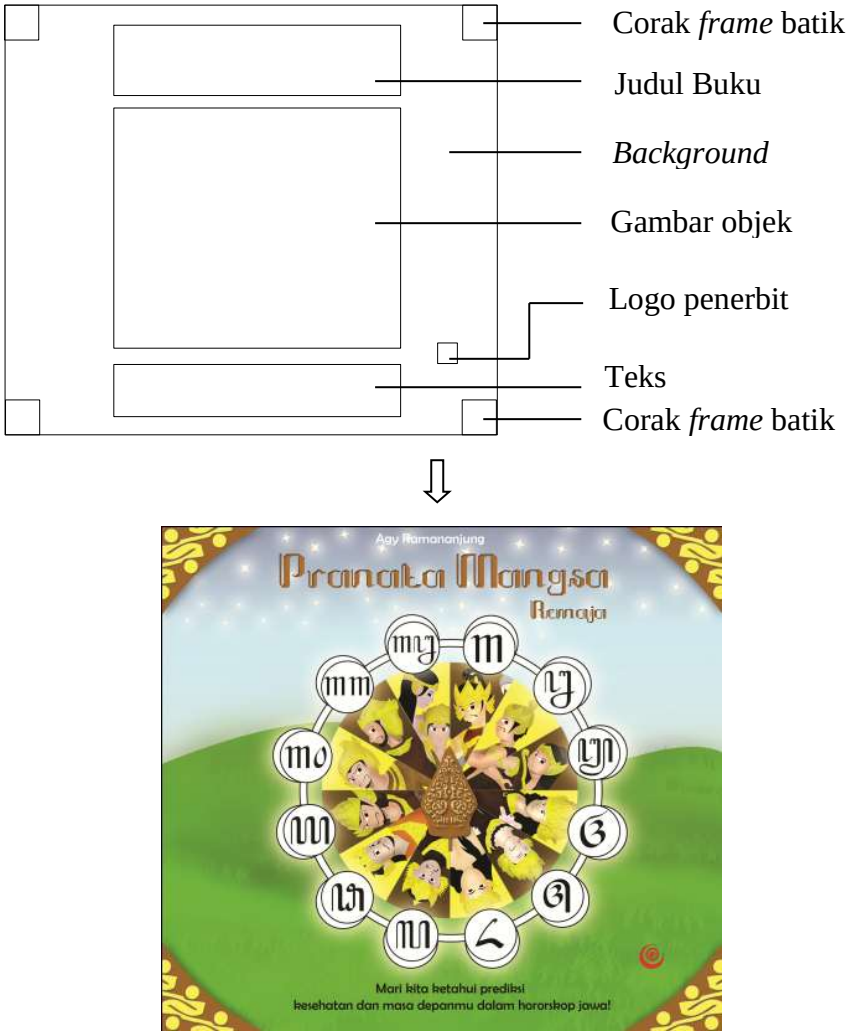
III.2.2 Tipografi

Tipografi yang dipakai dalam perancangan media ini adalah *font* atau jenis huruf yang kuat dan huruf yang memiliki kesan huruf jawa pada judul, mengingat Pranata Mangsa merupakan kebudayaan yang berasal dari Jawa, sedangkan pada body teks yang dipilih adalah huruf yang tidak berkait karena mengingat target audiens yang dipilih adalah remaja sehingga sifat huruf harus terkesan modern dan dinamis, maka dipilihlah kedua jenis huruf tersebut adalah MAS USUP JAWA dan KYLIE'S HAND

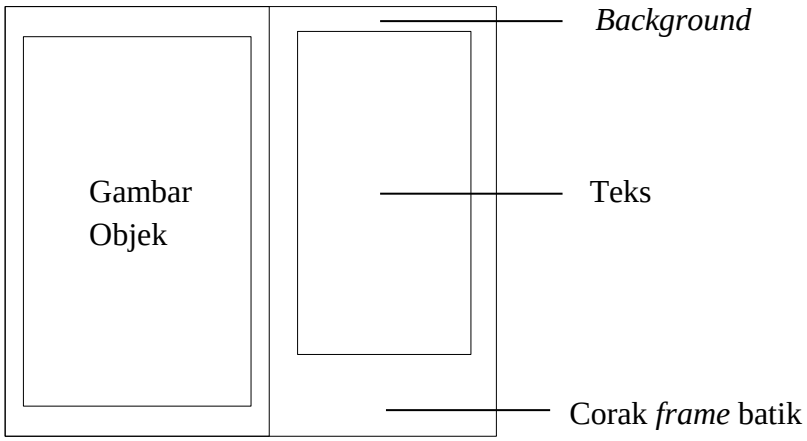


Gambar III.2 Pengaplikasian tipografi

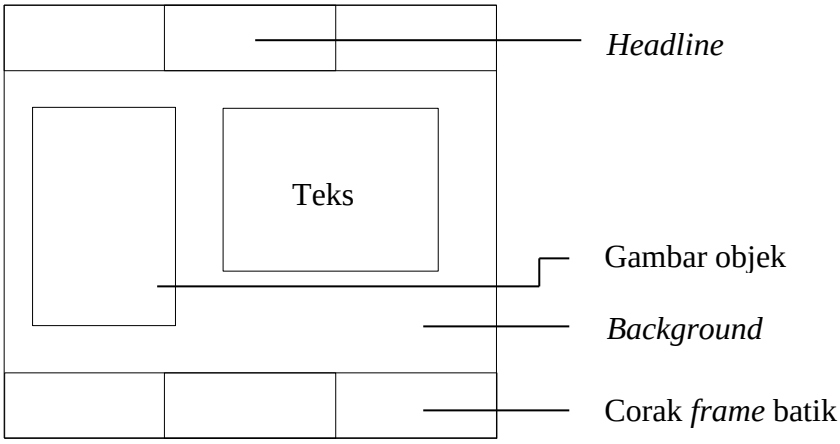
III.2.3 *Layout*



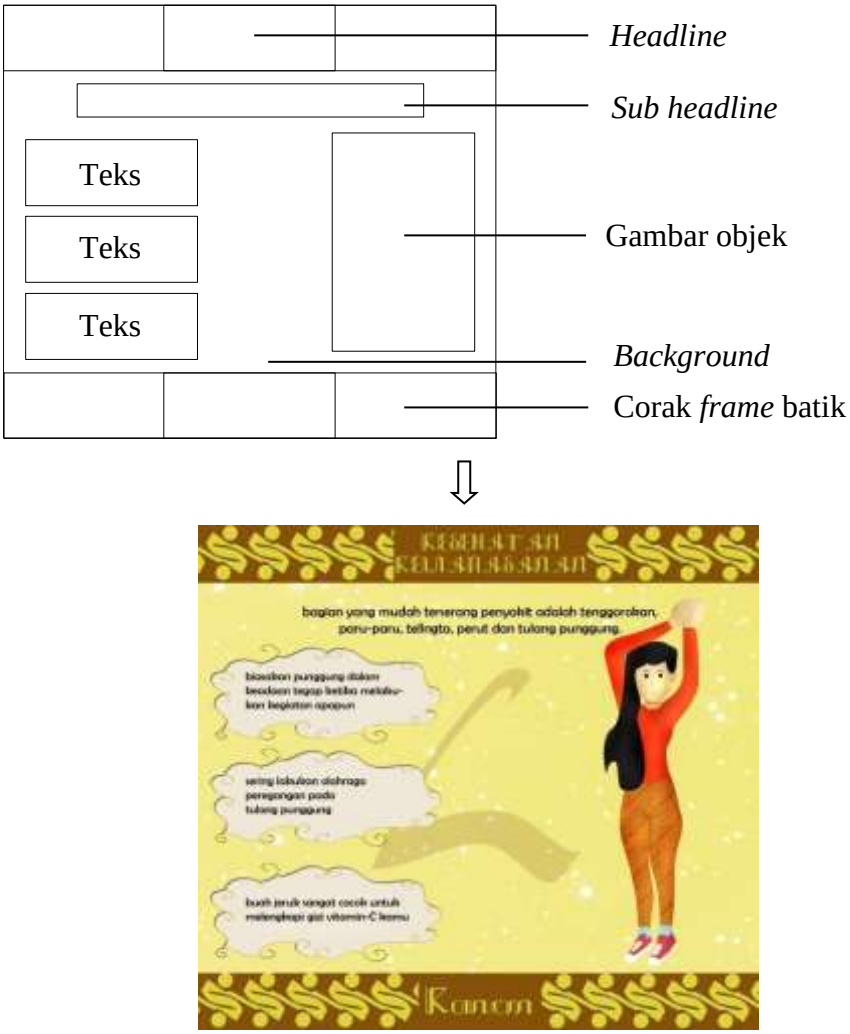
Gambar III.3 Penggambaran & pengaplikasian *layout* pada *Cover*


Background
Gambar Objek
Teks
Corak *frame* batik


M
Kasih


Headline
Teks
Gambar objek
Background
Corak *frame* batik





Gambar III.4 Penggambaran & pengaplikasian *layout* pada beberapa halaman isi

III.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi yang dipilih disesuaikan dengan target audiens yaitu remaja, sedangkan pada gambar diberi frame dengan corak yang berkesan Jawa sehingga tetap tidak menghilangkan unsur budaya dari daerah lahirnya *Pranata Mangsa* itu berasal. Gaya ilustrasi yang diambil merupakan gaya kartun manga dengan penggambaran laki-laki dan perempuan di usia remaja sebagai referensi gambar dengan pakaian memakai corak batik sehingga tetap tidak menghingkan kesan kejawaannya. Menjadikan kartun manga sebagai studi visual karena kartun manga adalah kartun yang banyak diminati dikalangan remaja sehingga diharapkan remaja sebagai target audiens merasa sesuai dan nyaman ketika melihat visual-visual illustrasinya yang sesuai untuk kalangan mereka. Sedangkan untuk karakter pewayangan, gaya visual yang akan dipakai tetap bergaya kartun manga, hanya saja untuk pakaian dan aksesoris yang dipakai oleh karakter menggunakan referensi dari karakter pewayangan dari wayang kulit tetapi telah lebih disederhanakan lagi sehingga gambar tidak terlalu terlihat rumit dan tetap terlihat sederhana, karena salah satu sifat dari karakter manga adalah penyedehanaan dari objek yang sebenarnya terutama dari karakternya sehingga lebih mudah terbaca oleh kalangan remaja.





Gambar III.5 Referensi ilustrasi untuk karakter

Sumber: http://sunny-anju.deviantart.com/d573fva (4 April 2011)



Gambar III.6 Referensi visual untuk aksesoris dan pakaian tokoh pewayangan
Sumber: http://sastrabali.com/category/wayang/karakter (20 Oktober 2010)



Gambar III.7 Referensi visual untuk motif
Sumber: http://outletbatikindonesia.blogspot.com (5 Februari 2012)

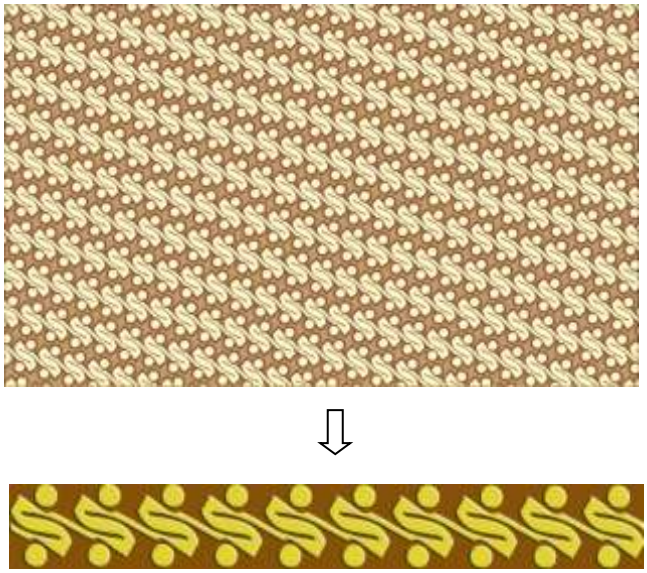




Gambar III.8 Beberapa ilustrasi pada karakter



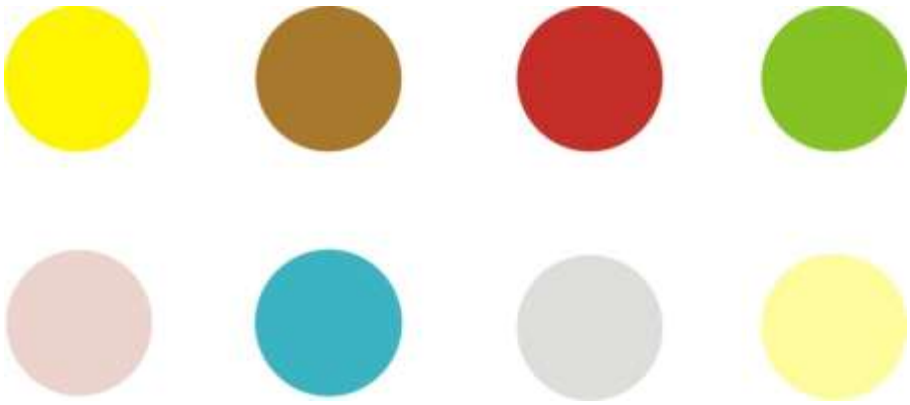
Gambar III.9 Beberapa ilustrasi pada karakter pewayangan



Gambar III.10 Pengaplikasian Motif batik

III.2.5 Warna

Warna dominan yang akan dipakai adalah warna kuning yang cerah sesuai dengan karakter remaja yang masih muda dan ceria, sedangkan warna coklat untuk menimbulkan kesan kejawaannya, adapun warna pakaian dan celana karakter disesuaikan dengan warna yang cocok dan sesuai dengan mangsanya masing-masing. Setiap warna memiliki tingkat gradasi masing-masing untuk memberi dimensi pada gambar. Berikut adalah warna yang akan sering muncul di dalam buku.



Gambar III.11 Konsep warna



Gambar III.12 Pengaplikasian warna pada gambar