BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

Berikut ini akan dijelaskan mengenai strategi perancangan dan konsep visual sebagai landasan dalam membuat film animasi ini.

III.1 Strategi Perancangan

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Dalam membuat film animasi ini, terdapat pendekatan komunikasi yang akan dilakukan baik visual maupun verbal.

- Pendekatan Verbal

  Memberikan informasi tentang salah satu cerita rakyat dalam negeri yang berasal dari Sumatera Barat yaitu cerita rakyat Malin Kundang akan dikemas dengan bahasa yang ringan, Bahasa Indonesia yang lugas, sesuai dengan pembicaraan sehari-hari, dan tidak memakai perumpamaan agar lebih mudah menyampaikan pesan dalam film animasi ini, yaitu dengan mengenalkan kepada anak-anak tentang budaya dari Sumatera Barat dan nilai moral yang terkandung di dalam cerita tersebut. Sehingga anak-anak mengetahui dan lebih mengerti tentang cerita rakyat Malin Kundang ini.

- Pendekatan Visual

  Film animasi ini dimaksudkan untuk merangsang daya pikir anak agar tidak hanya mengetahui cerita rakyat tetapi juga memahami isi dan pesan yang terkandung dalam cerita rakyat ini. Film animasi ini menggunakan pendekatan visual gambar-gambar yang menarik, warna-warna yang kuat, karakter yang detail dengan memberikan sisi dari budaya timur dengan menampilkan ornamen-ornamen yang khas dari Sumatera Barat. Serta memberikan pemahaman tentang nilai moral yang terkandung dari cerita rakyat Malin Kundang ini sebagai bekal anak setelah dewasa nanti agar tertanam moral yang baik.

III.1.2 Strategi Kreatif

Dilihat dari berbagai jenis film animasi yang ada dan media pembelajaran saat ini serta target *audience* yang dituju maka strategi kreatif yang akan dipakai adalah membuat sebuah film animasi cerita rakyat Malin Kundang karena film animasi mempunyai daya tarik tersendiri yang terdiri dari gambar, suara, dan mempunyai gerakan, sehingga stimulus anak-anak lebih banyak merespon dan mengerti. Film animasi yang akan dibuat berjenis *motion graphic.* Dengan *motion graphic,* gerakan-gerakan yang akan dihasilkan akan sangat sederhana dengan menggerakkan sebagian objek yang dibutuhkan, tidak terlalu luwes seperti film-film animasi lain contohnya *SpongeBob SquarePants*, gaya *motion graphic* ini terinspirasi dari kepolosan dan kesederhanaan yang timbul dari sifat anak-anak.

Selain itu, film animasi ini akan menggunakan gaya cerita panggung karena dilihat dari budaya Indonesia yang biasanya bercerita dongeng kepada anak-anaknya, sehingga dengan gaya cerita panggung yang identik dengan bercerita, maka diambillah gaya cerita panggung dengan dimunculkan tirai-tirai panggung yang dihiasi ornamen-ornamen khas dari Sumatera Barat, sehingga film animasi ini seakan-akan ada orang yang mendongeng untuk anak-anak. Selain itu, akan dimunculkan karakter-karakter tokoh yang menarik agar anak senang melihat film animasi ini. Karakter ini diambil dari struktur wajah orang-orang dari Sumatera Barat. Akan tetapi, karakter akan disederhanakan lagi dengan tidak terlalu mendetailkan bagian dari wajah karakter. Film ini juga akan terdapat unsur-unsur budaya dari Sumatera Barat sehingga anak-anak selain menonton juga mengetahui budaya dari daerah ini dengan menghasilkan warna-warna khas dari Sumatera Barat yang identik dengan merah dan kuning keemasan. Selain itu juga dari segi pakaian diambil dari pakaian adat yang biasa dikenakan oleh orang-orang dari Sumatera Barat dengan ditambah ornamen-ornamen sehingga karakter yang ditampilkan akan lebih kuat lagi dengan detail-detail yang sudah dimasukkan ke dalam film animasi ini.

III.1.3 Strategi Media

Strategi media utama yang akan digunakan dalam penyampaian pesan yaitu berupa film animasi dengan *motion graphic* dan gaya cerita panggung sehingga anak semakin penasaran dengan kelanjutan cerita dari film yang nantinya akan ditonton. Dengan film animasi, anak-anak diberikan stimulus tentang cerita rakyat Malin Kundang ini dan pada akhirnya menumbuhkan rasa ketertarikan akan budaya yang ada di Indonesia yang salah satunya berasal dari Sumatera Barat. Selain itu, terdapat media pendukung untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Seperti poster dan media-media pendukung lainnya untuk mengingatkan kepada anak agar tertarik dengan hasil karya budaya Indonesia yang salah satunya berupa cerita rakyat Malin Kundang.

III.1.4 Strategi Distribusi

Media utama berupa film animasi ini bekerja sama dengan Dinas Pendidikan dan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata. Penyebaran poster dilakukan melalui sekolah-sekolah dasar yang ada di Kota Bandung baik negeri maupun swasta. Film ini akan dijual di toko-toko buku. Poster yang dikeluarkan pertama dalam tahap distribusi ini adalah poster film. Di poster film ini hanya sebagian kecil saja yang ditampilkan yaitu tokoh-tokoh dari karakter, para pengisi suara, dan judul dari film. Tujuannya yaitu untuk membuat orang penasaran dengan poster yang dilihatnya. Setelah itu, tahap selanjutnya adalah menyebarkan poster promosi, disini akan diberikan informasi-informasi dari film animasi tersebut, mulai dari toko-toko buku yang menyediakan CD yang akan dijual serta hadiah langsung yang akan didapat apabila membeli CD tersebut. Film animasi ini akan *launching* pada tanggal 23 Juli 2012 bertepatan dengan Hari Anak Nasional. CD film animasi ini akan dijual dengan harga Rp. 55.000,00 dan akan mendapat salah satu hadiah yang dapat dipilih sesuai dengan keinginan pembeli untuk 23 orang pertama yaitu jam meja, frame foto, celengan, dan alat-alat tulis. Selanjutnya setelah 23 orang pertama, jika membeli CD, akan diberi

hadiah secara acak oleh penjaga *stand* selama persediaan masih ada. CD ini juga terdapat hadiah langsung berupa stiker dan pin.

Terdapat tiga tahapan komunikasi yang akan dilakukan yaitu informatif, edukatif, dan *reminding.* Tahapan informatif dimana tujuannya untuk memberikan informasi kepada anak-anak tentang cerita rakyat yang ada di Indonesia yang salah satunya adalah cerita rakyat Malin Kundang. Pada tahapan ini anak-anak diharapkan untuk mengetahui bahwa ternyata banyak sekali cerita rakyat yang terdapat di Indonesia. Tahapan edukatif dimana tujuannya memberikan pengetahuan tentang cerita rakyat Malin Kundang dan memberikan pemahaman tentang isi dan pesan yang disampaikan dari film animasi ini sehingga anak tidak hanya mengetahui cerita rakyat Malin Kundang akan tetapi diharapkan mengambil sifat-sifat baik dari film animasi ini. Tahapan *reminding* (mengingatkan) bertujuan agar anak-anak dapat selalu ingat kisah Malin Kundang ini dan sadar agar tidak durhaka ataupun menyakiti hati orangtuanya.

III.2 Konsep Visual

III.2.1 Format Desain

Format desain dari film animasi ini akan menyesuaikan dengan format umum yang dipergunakan dalam televisi. Format yang digunakan yaitu standar dengan 720 x 576 *pixel* dengan ukuran perbandingan aspek rasio yaitu 4 : 3. Aspek rasio merupakan perbandingan lebar dengan tinggi dari sebuah *pixel* dalam sebuah gambar. Sedangkan format kemasan dari film animasi ini berupa CD. Judul yang akan dibuat dalam film animasi ini adalah “Malin Kundang”. Judul ini dipilih hanya namanya saja agar anak-anak penasaran dengan siapa itu Malin Kundang dan tentu saja karena Malin Kundang adalah tokoh utama dalam film animasi ini. Gaya visual yang akan digunakan dalam konsep perancangan ini adalah menampilkan sisi budaya Indonesia melalui cerita rakyat Malin Kundang dengan warna dan karakter yang kuat. Dengan film animasi yang dibuat menggunakan gaya *motion graphic* dan gaya panggung,

seperti terasa melihat orang yang sedang mendongeng dan anak akan lebih berimajinasi lagi dengan film animasi yang dilihatnya juga penasaran dengan akhir dari jalan cerita film animasi Malin Kundang ini.



Gambar III.1 Gaya Panggung dan Gaya *Motion Graphic*

III.2.2 Tipografi

Jenis *font* yang akan dipakai dalam film animasi dan kemasan CD ini menggunakan *font* yang terlihat tradisional tetapi *modern* seperti *font wonderland*.

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789.,?!@#$&

Jenis *font* ini termasuk dekoratif tetapi tidak terlalu kaku karena terdapat liukan-liukan yang fleksibel serta terlihat lembut yang tentunya sifat-sifat ini dimiliki oleh anak-anak. Font ini juga dipakai karena dilihat dari ornamen-ornamen dari Sumatera Barat sendiri dengan huruf yang memiliki liukan.

Contoh tulisan dalam *layout cover* CD :



Gambar III.2 Aplikasi Huruf dalam Judul Film Animasi

III.2.3 Ilustrasi

III.2.3.1 Studi Karakter

Gaya ilustrasi yang akan digunakan dalam film animasi ini menggunakan ilustrasi berupa vektor karena dengan vektor akan menghasilkan warna-warna yang solid, selain itu dilihat dari karakter anak-anak yang lebih suka mewarnai dengan warna-warna yang mencolok, tidak ada gradasi, sehingga diambil gaya ilustrasi berupa vektor. Proporsi tubuh dari karakter mengalami distorsi dimana perbandingan kepala lebih besar dibandingkan tubuh dengan bentuk kepala dilihat dari postur tubuh anak-anak.

- Malin Kundang saat kecil, digambarkan sebagai anak yang manja tetapi patuh kepada ibunya. Dia mempunyai cita-cita yang tinggi.



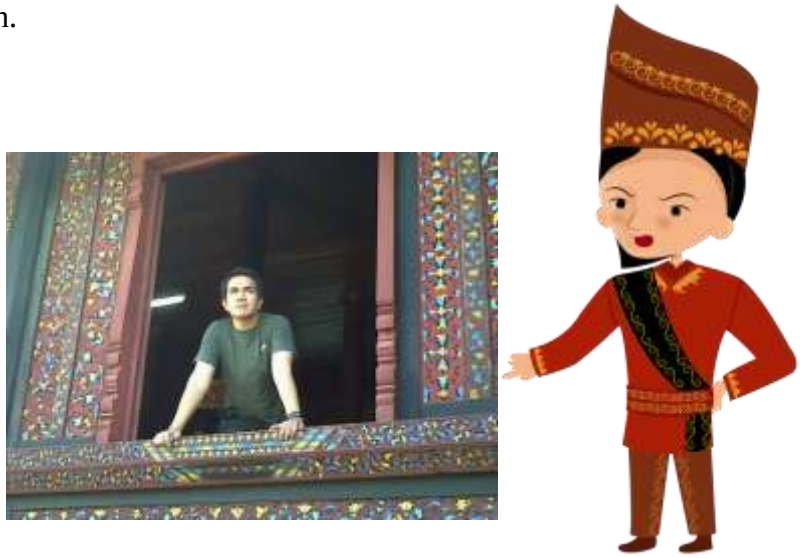
Gambar III.3 Karakter Malin Kundang kecil dan Ayamnya

- Ibu Malin Kundang, Mande Rubayah digambarkan sebagai seorang ibu yang baik hati, sangat sayang dan perhatian kepada anak satu-satunya, Malin. Sang ibu adalah sosok pekerja keras, dia adalah tulang punggung keluarga karena suaminya telah meninggal.



Gambar III.4 Karakter Mande Rubayah

- Malin Kundang saat dewasa, fisiknya digambarkan menjadi seorang yang tampan, tinggi, dan gagah. Dia seorang yang ulet, pekerja keras, pantang menyerah. Selain itu dia mempunyai sifat yang tidak baik yaitu sombong, memiliki harga diri yang tinggi, dan arogan.



Gambar III.5 Karakter Malin Kundang dewasa

- Nahkoda kapal, karakter ini digambarkan sebagai orang yang sangat berwibawa juga bijaksana selain itu dia juga memiliki pengetahuan yang luas. Dia merupakan saudagar kaya, tidak sombong, tegas kepada anak buahnya, baik hati. Sang Nahkoda berbadan besar, kuat, dan gagah.



Gambar III.6 Karakter Nahkoda Kapal

- Istri Malin Kundang yang bernama Ambun Sori, digambarkan sebagai sosok yang sangat cantik, anak dari saudagar kaya. Dia sedikit pemalu tetapi baik hati. Selain itu, dia patuh terhadap suaminya yaitu Malin Kundang.



Gambar III.7 Karakter Ambun Sori

III.2.3.2 Studi Lokasi

Dalam pembuatan film animasi Malin Kundang ini menggunakan gaya *motion graphic* yang bergaya panggung. Lokasi yang diambil untuk *setting* panggung yaitu daerah pesisir pantai Muara Padang.



Gambar III.8 Bukit Ngarai Sianok



Gambar III.9 Pelabuhan Muara Padang



Gambar III.10 Pantai Air Manis Padang

III.2.3.3 Studi Properti

Untuk mendukung film animasi Malin Kundang ini, maka di dalamnya terdapat properti-properti yang sifatnya menguatkan kesan dari cerita rakyat ini, diantaranya yaitu:



Gambar III.11 Batu Malin Kundang



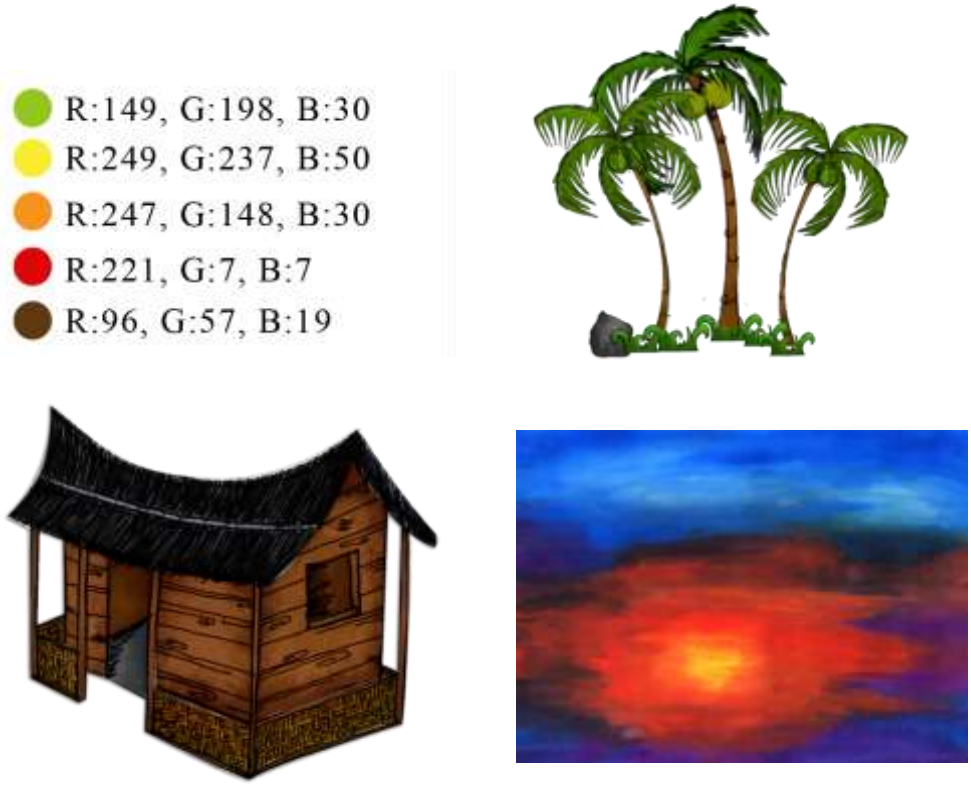
Gambar III.12 Gubuk



Gambar III.13 Pohon Kelapa

III.2.4 Warna

Warna yang akan digunakan dalam ilustrasi di film animasi ini menggunakan warna yang cerah, kuat, dan solid karena anak-anak sangat tertarik dengan warna-warna yang mencolok. Warna yang digunakan dalam keseluruhan ilustrasi menggunakan warna yang alami seperti kuning, hijau, merah, dan coklat. Hal ini disesuaikan dengan cerita yang diangkat dari Indonesia yang merupakan tanah hijau yang subur penuh dengan kekayaan alamnya, baik hutan, laut, maupun kekayaan alam lainnya yang ada. Selain itu, dengan warna-warna yang khas dari budaya Sumatera Barat.



Gambar III.14 Warna

- Warna Hijau: warna yang tenang dan biasanya dikaitkan dengan lingkungan dan alam. Warna ini memberikan kesan segar.
- Warna Kuning: warna yang ceria, menyenangkan, cocok dengan karakter anak-anak. Warna ini biasanya digunakan untuk mendapatkan perhatian dari orang yang melihatnya.

- Warna Oranye : warna oranye juga mempunyai kesan yang kuat dan hangat. Warna oranye juga mempunyai kesan kehangatan alam seperti warna khas sore pada saat matahari terbenam.
- Warna Merah: warna yang kuat sekaligus hangat. Merah juga melambangkan warna yang berani. Warna merah merupakan warna yang paling menarik bagi anak-anak.
- Warna Coklat: merupakan warna bumi karena memberikan kesan hangat, nyaman, dan aman. Coklat dihubungkan dengan kesederhanaan, dekat dengan lingkungan dan mencerminkan tradisi serta kebudayaan.