BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

3.1.1 Target Sasaran

Sasaran dari *picture book* Si Leungli adalah sebagai berikut.

1. Demografis
   - Perempuan
   - Usia 5-8 tahun
   - Pendidikan SD kelas 1 hingga kelas 3
   - Ekonomi menengah
2. Geografis
   - Berdomisili di Jawa Barat
3. Psikografis
   - Menyenangi buku dan gemar membaca
   - Menyukai kartun
   - Senang mendengar cerita
4. Behavioral
   - Senang berimajinasi
   - Suka menggambar

3.1.2 Tujuan Komunikasi

Pembuatan *picture book* Si Leungli ini diharapkan dapat mengajarkan nilai-nilai kebaikan melalui pesan visual yang attraktif dan mudah dipahami secara verbal sehingga dapat mengasah kepekaan sosial mereka semenjak dini. Selain itu picture book ini diharapkan menjadi pilihan bacaan alternatif untuk masa kanak-kanak

3.1.3 Materi Pesan

Pesan utama dari cerita Si Leungli yakni kebaikan akan mendapatkan balasannya walaupun dihadang oleh kejahatan. Kemalangan yang menimpa seseorang merupakan sebuah jalan bagi Tuhan untuk memuliakan orang tersebut. Kesabaran dalam menghadapi kemalangan akan sampai pada ujung kebahagiaan yang sebenarnya.

3.2 Pendekatan Komunikasi

3.2.1 Pendekatan Bahasa

Dalam redaksi aslinya, Si Leungli atau Nyi Bungsu Rarang menggunakan bahasa Sunda sebagai bahasa pengantarnya. Namun beberapa penerbit sudah menyajikannya kedalam bahasa Indonesia, agar lebih dikenal oleh masyarakat luas. Karena yang menjadi target audiens adalah anak-anak, maka penyampaian pesan dalam cerita ini perlu disesuaikan dengan daya tangkap mereka. Oleh karena itu kata-kata yang dicantumkan pada teks dibuat lebih singkat dari cerita aslinya, dengan tidak mengurangi esensi pesan moralnya. Yang menjadi pesan komunikasi adalah bahwa berbuat baik bisa dimulai dari sejak kecil sehingga ketika dewasa akan merasakan balasannya. Dengan demikian karakter utama yang dimunculkan memiliki fisiologi anak-anak sehingga memiliki keterkaitan dengan target audiens, seolah-olah tokoh utama mengambil perspektif dari sang anak.

Dalam penyampaian cerita ini, sedapat mungkin dialog dan narasi yang digunakan tetap sederhana namun tidak kehilangan pesannya. Ungkapan yang digunakan tidak mengandung majas atau konotasi. Hal ini dimaksudkan agar si anak tidak perlu berpikir keras untuk mencerna pesan cerita. Gaya bercerita dibuat sedemikian seolah si anak tengah diajak menyaksikan dua sisi kehidupan, yakni kebaikan dan keburukan. Isi teks ditempatkan di sebelah gambar ilustrasi yang melengkapi deskripsi gambar tersebut.

3.2.2 Pendekatan Visual

Gaya Ilustrasi yang digunakan yakni menggunakan gaya kartun sehingga tidak perlu sesuai dengan proporsi tubuh manusia sebenarnya sehingga memungkinkan untuk eksplorasi penggayaan.

> *Cartoon : 1) Any graphical work that employs stylization, economy of design, exaggeration, and caricature. 2) A Humorous character-based animation with a simplified graphic style and frenetic, exaggerated motion and pacing.*
>
> (Anzovin, 2005)

Anak-anak senang mengidolakan tokoh-tokoh kartun. Terlebih lagi pilihan kartun masa kini sangat beragam dengan tema cerita yang variatif. Atas dasar pemikiran tersebut, maka perlu dibuat karakter-karakter kartun yang relevan dengan penggunaan teknologi masa kini.

Karakter dirancang agar mudah disenangi dan dikenali oleh anak-anak terutama pada usia 6-8 tahun. Karakter dan keseluruhan elemen visual akan dimunculkan dengan gaya 3 Dimensi yang memiliki kesan natural dan kedalaman perspektif.

3.3 Strategi Kreatif

Anak-anak memIliki karakteristik senang berimajinasi, tidak terlalu mempermasalahkan apakah sesuatu itu masuk akal atau tidak selama masih menarik minat mereka. Secara visual objek dengan warna kontras mudah membuat mereka tertarik. Objek tidak perlu realistis namun tetap terlihat kongkrit bagi mereka.

Dari konsep tersebut, maka diperlukan strategi yang sesuai agar pesan yang hendak disampaikan bisa diterima dan disenangi oleh anak-anak. Strategi kreatifnya adalah membuat buku cerita bergambar menggunakan 3D sebagai teknik ilustrasinya dan penggunaan ornamen pada *frame* yang mengelilingi teks.

3.4 Penokohan

1. Tokoh Utama
   - Nama : Nyi Bungsu Rarang
     Karakteristik : gadis baik hati berjiwa tegar memiliki rambut panjang terurai berparas manis.

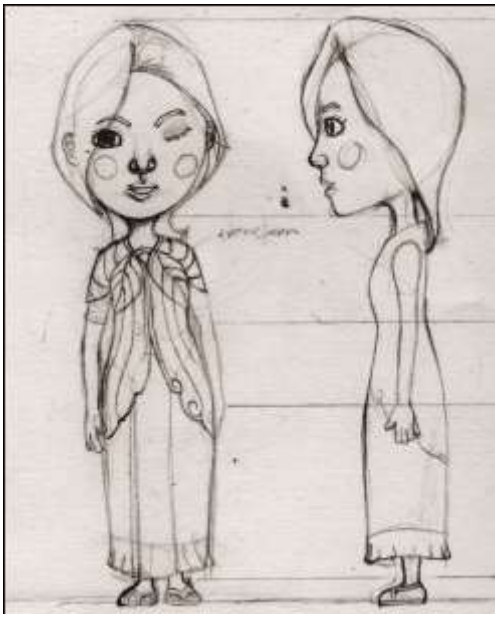
   - Nama : Leungli
     Karakteristik : ikan emas yang dapat berbicara, teman setia Nyi Bungsu Rarang, lincah dan lucu.

2. Tokoh Pendukung
   - Nama : Keenam kakak perempuan
     Karakteristik : gadis-gadis manja yang mudah iri, suka berpangku tangan

   - Nama : Pangeran Anom
     Karakteristik : ksatria yang mampu berempati, memiliki kharisma dan wajah menawan.

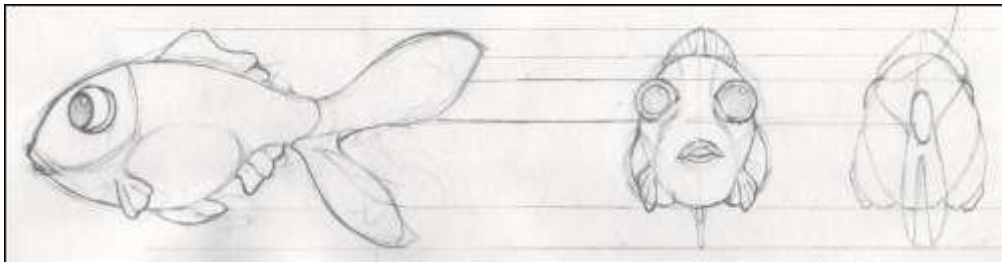
3.5 Studi Karakter

1. Nyi Bungsu Rarang



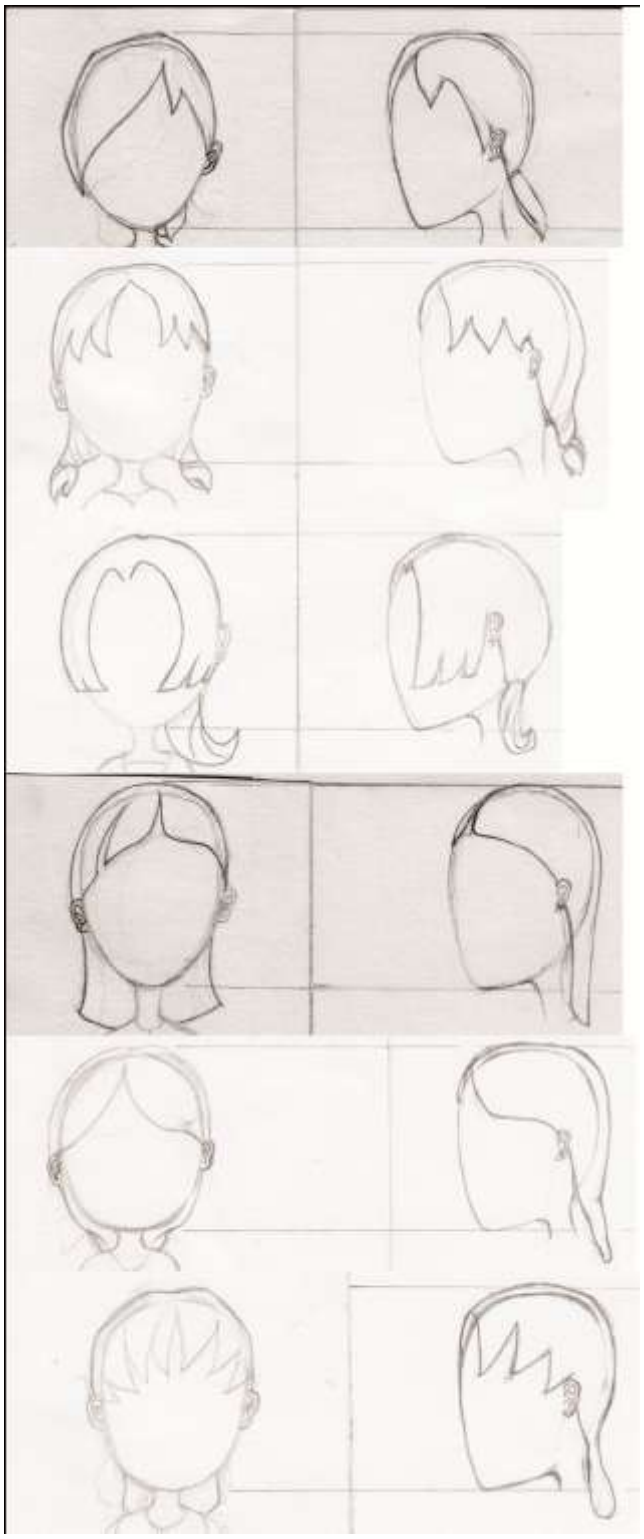
Gambar III.1 Nyi Bungsu Rarang

2. Leungli



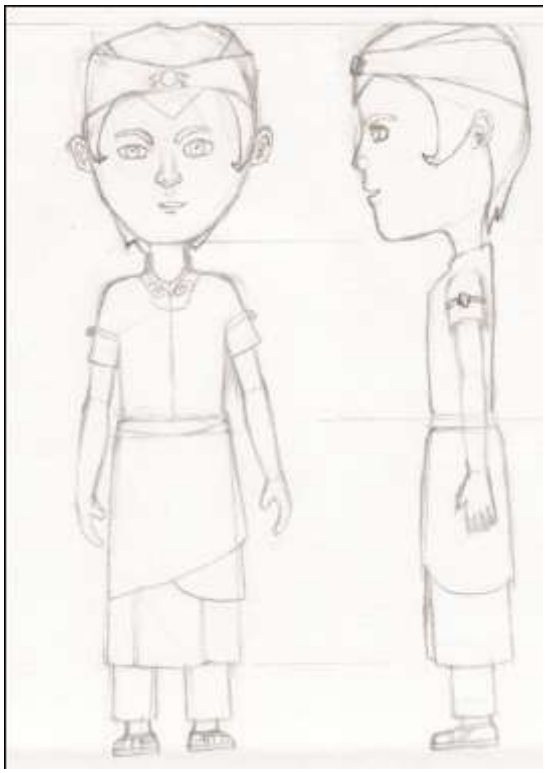
Gambar III.2 Si Leungli

3. Keenam kakak perempuan



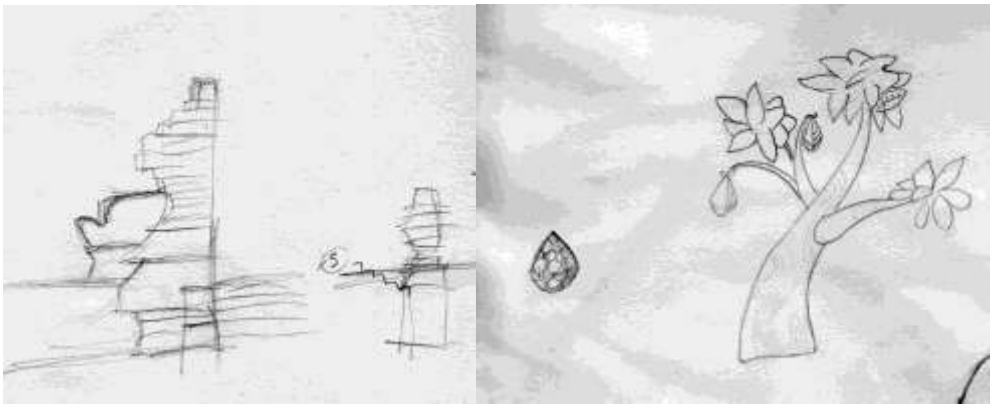
Gambar III.3 Enam kakak perempuan

4. Pangeran Anom



Gambar III.4 Pangeran Anom

3.6 Studi Properti & *Setting*



Gambar III.5 Properti & *setting*

3.7 Strategi Media

3.7.1 Media Utama

Pemilihan media utama berupa buku ilustrasi disertai teks atau disebut juga *picture book*. Media ini dipilih karena dapat menampung gambar dan tulisan yang dikemas secara berurutan sehingga mudah diikuti jalan ceritanya. Dalam produksi serta penyebarannya pun termasuk mudah, karena merupakan media cetak sehingga dapat diproduksi dalam jumlah banyak.

Ide desain *picture book* terinspirasi dari Kamishibai yang merupakan buku cerita dengan bingkai khas Jepang, dimana buku seolah menjadi panggung cerita dengan meletakkan ilustrasi di bagian depan dan tulisan di bagian belakang. Kamishibai ini menjadi media mendongeng bagi guru-guru sekolah dasar di Jepang. Mengadopsi keunikan buku ilustrasi Jepang tersebut, maka desain *picture book* cerita Si Leungli akan mempunyai frame yang memisahkan panel satu dengan panel lainnya.

Picture book ini memiliki dimensi ukuran 170 mm x 220 mm dengan *layout* gambar ilustrasi di sebelah kiri halaman dan tulisan di sebelah kanan halaman. Setiap halaman menggunakan frame berornamen agar menimbulkan kesan dunia dongeng yang imajinatif. Jenis huruf yang digunakan yakni Maiandra GD yang memiliki karakteristik tebal-tipis namun tidak tajam dengan keterbacaan yang baik dan cocok untuk dongeng dengan teks yang tidak terlalu panjang.

3.7.2 Media Pendukung

Untuk membantu promosi dari media utama, maka diperlukan beberapa media pendukung, antara lain ; poster, animasi, kaos, *paper toys*, dan pembatas buku.

3.8 Konsep Visual

3.8.1 Judul Perancangan

Judul utama dari perancangan ini adalah “Si Leungli” dengan sub judul “Sahabat Nyi Bungsu”.

3.8.2 Format Desain

Picture book dengan ukuran 170 mm x 220 mm sebanyak 20 halaman dibalut *soft* cover *full colour*.

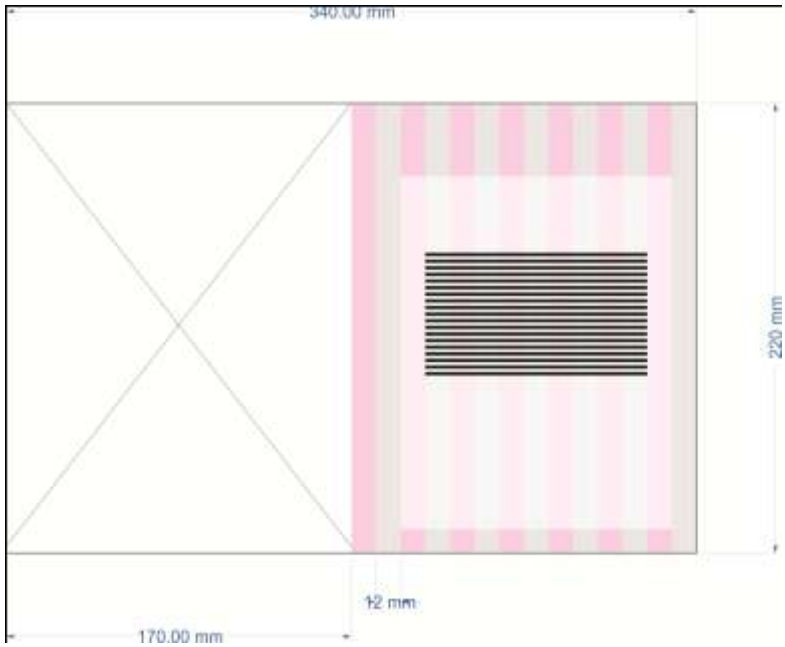
3.8.3 Tata Letak

Gambar dan teks diletakkan pada halaman terpisah, yakni gambar di halaman sebelah kiri dan teks di halaman sebelah kanan. Gambar mendominasi penuh halaman beserta *frame,* sedangkan teks hanya mendominasi sepertiga halaman. Tujuan pemisahan gambar dan teks ini yakni agar buku dapat dilipat untuk dibacakan orangtua sambil memperlihatkan halaman gambar kepada anak. Dengan cara tersebut proses mendongeng dapat berlangsung tanpa terganggu teks yang bertumpuk dengan ilustrasi. Cover memiliki gambar disertai tulisan judul “Si Leungli” untuk bagian depan dan sinopsis cerita di bagian belakangnya.



Gambar III.6 Tata letak

3.8.4 *Grid System*



Gambar III.7 *Grid system*

3.8.5 Tipografi

Jenis huruf yang digunakan yakni Maiandra GD yang memiliki karakteristik tebal-tipis namun tidak tajam dengan keterbacaan yang baik dan cocok untuk dongeng dengan teks yang tidak terlalu panjang.



Gambar III.8 Huruf Maiandra GD



Gambar III.9 Aplikasi huruf pada Judul Buku

3.8.6 Ilustrasi

Corak ilustrasi yang dihadirkan yakni corak ilustrasi kartunal dimana bentuk-bentuk realis mengalami perubahan atau distorsi. Desain karakter memiliki proporsi tubuh seperti anak-anak untuk memberikan kesan imut sesuai dengan dunia anak. Sedangkan untuk desain *frame* menggunakan corak ilustrasi dekoratif berupa ornamen yang mengelilingi ilustrasi utama.

Latar tempat dan waktu mengambil konsep semi fantasi.dengan nuansa alam yang masih asri yang dipenuhi pepohonan diselingi sungai yang jernih dan penuh bebatuan.

3.8.7 Warna

Tema warna yang digunakan yakni warna-warna hangat (*warm colour)* yang memberikan kesan kenyamanan dan kedekatan dengan penggunaan nada kontras natural.



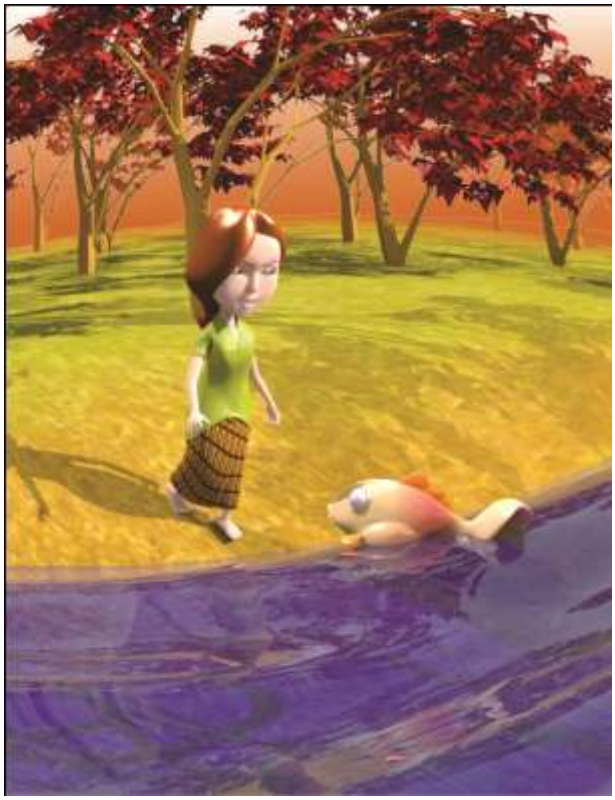
Gambar III.10 *Colour chart*

Sumber: http://theknitter.themakingspot.com/blog (6 Maret 2012)



Gambar III.11 Contoh *warm colour*

Sumber: http://www.royalkitness.deviantart.com (6 Maret 2012)



Gambar III.12 Aplikasi warna pada ilustrasi