BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan merupakan sebuah cara untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada target audiens agar target audiens dapat menangkap isi dari pesan atau informasi. Strategi perancangan media informasi sisi manusiawi tokoh Rahwana ini akan dilakukan dengan pendakatan budaya. Pendekatan dengan cara ini sesuai karena kisah dari Rahwana sendiri sering ditemukan pada pagelaran wayang yang merupakan budaya yang berasal dari Indonesia.

III.1.1 Tujuan Komunikasi

Untuk menginformasikan dan menarik minat audiens untuk mengetahui sifat-sifat manusiawi dari tokoh Rahwana baik secara visual maupun verbal. Sehingga audiens diharapkan dapat sehingga nantinya masyarakat bisa menangkap pesan moral dari sifat dan karakter yang dimiliki oleh Rahwana tersebut.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Untuk menyampaikan sebuah informasi dibutuhkan komunikasi yang baik dan mampu menyampaikan informasi atau pesan-pesan yang akan disampaikan dengan mudah dimengerti khususnya target audiens. Komunikasi merupakan penyampaian pesan atau informasi dari komunikator kepada komunikan yang sedang berinteraksi secara langsung maupun lewat media.

Pendekatan komunikasi yang akan digunakan dalam menyampaikan informasi melalui media informasi ini terbagi menjadi 2, yaitu:

- Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang akan digunakan pada perencangan media informasi ini adalah menggunakan pendakatan budaya dengan menggunakan gaya visual yang hampir mirip dengan pagelaran wayang kulit. Gaya visual ini dipilih karena pagelaran wayang kulit sering mengangkat kisah Ramayana yang didalamnya terdapat kisah Rahwana.



Gambar III.1 Pagelaran wayang kulit dari balik *kelir* (layar dengan kain putih)
Sumber: www.teraswarta.com (24 April 2015)

Alasan lain mengambil gaya visual dari desain wayang kulit adalah untuk melestarikan kebudayaan wayang itu sendiri karena menurut Mulyana (1989: IX) wayang merupakan salah satu unsur kebudayaan bangsa Indonesia yang mengandung nilai seni, filsafat, pendidikan, nilai-nilai pengetahuan yang tinggi. Desain-desain karakter juga akan diadaptasi dari desain wayang kulit yang berasal dari Indonesia yang akan dibuat dengan konsep visual yang modern.



Gambar III.2 Pagelaran wayang kulit dari pantulan bayangan kain *kelir*
Sumber: www.kartudiskonjogja.com (24 April 2015)

- Pendekatan Verbal

Untuk mendukung elemen visual maka pendekatan secara verbal juga dilakukan dalam perancangan media informasi. Pendekatan secara verbal ini dilakukan dengan menggunakan komunikasi persuasif. Menurut Burgon & Huffner (2002) komunikasi persuasif adalah proses komunikasi yang mengajak atau membujuk orang lain dengan tujuan mengubah sikap, keyakinan dan pendapat sesuai keinginan komunikator. Pada definisi ini 'ajakan' atau 'bujukan' adalah tanpa unsur ancaman/ paksaan. Komunikasi persuasif ini akan digunakan untuk menyampaikan informasi tentang sisi manusiawi Rahwana kepada audiens dengan harapan bisa mempengaruhi sudut pandang pembaca tanpa unsur paksaan.

III.1.3 Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan dalam perancangan media informasi ini adalah bagaimana menampilkan kisah Rahwana dari sudut pandang lain yaitu dari sisi kemanusiaannya. Media informasi ini akan menginformasikan tentang hal-hal positif dari Rahwana, berbeda dari kisah yang biasanya selalu menampilkan sosok Rahwana yang syarat akan kejahatan. Kisah ini bermula dari awal kelahiran Rahwana sampai kematiannya saat berperang melawan Rama. Melalui kisah perjalanan hidupnya ini audiens akan menyaksikan sifat-sifat manusiawi dari Rahwana tersebut, alasan dari berbagai tindakannya dalam kisah Ramayana dan bagaimana ia memilih jalan hidupnya.

III.1.4 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan adalah gaya bahasa persuasif, yang bertujuan untuk memberikan pengaruh kepada audiens baik dari sikap maupun perilaku setelah mendapatkan informasi dari animasi yang menceritakan sisi manusiawi dari tokoh Rahwana. Pendakatan psikologis juga dilakukan pada perancangan media informasi ini. Diharapakan dengan pendekatan ini dapat membangkitkan dan merangsang emosi target audiens sehingga mampu menangkap pesan moral dari karakter dan sifat manusiawi yang dimiliki oleh Rahwana.

III.1.5 Khalayak Sasaran Perancangan

- *Consumer Insight*

Pengertian Consumer Insight Menurut Amalia E. Maulana (2009) yaitu proses mencari tahu secara lebih mendalam dan holistik, tentang latar belakang perbuatan, pemikiran dan perilaku seorang konsumen yang berhubungan dengan produk dan komunikasi iklan.

Audiens utama media ini adalah para generasi muda khususnya masyarakat pada fase remaja akhir di wilayah pulau Jawa dan Bali. Namun tidak menutup kemungkinan perancangan ini akan mempengaruhi masyarakat selain dari target audiens utama.

Berikut *insight* dari audiens:

- Terbiasa dengan budaya instan atau cepat dan mudah.
- Terbuka serta mengikuti perkembangan terhadap teknologi baru.
- Eksistensi menjadi prioritas.
- Mudah bosan.

Setelah mengetahui perilaku dari audiens berdasarkan *insight* diatas maka informasi yang akan disampaikan kepada target audiens nantinya harus menggunakan media yang simpel dan mudah untuk untuk diterima. Media informasi tersebut juga harus memiliki visual yang mengikuti perkembangan zaman dan sesuai selera anak muda.

- *Consumer Journey*

Consumer Journey adalah riwayat dari target audiens dalam menjalani aktivitas kesehariannya. *Consumer Journey* ini nantinya berguna untuk mengetahui apa saja kebiasaan yang sering dilakukan oleh audiens tiap hari. Dengan mengetahui hal tersebut maka akan diketahui pula media apa yang tepat untuk digunakan kepada audiens tertentu. Berikut *consumer* journey remaja akhir yang merupakan target audiens untuk media informasi sisi manusiawi Rahwana

No	Kegiatan	Tempat	*Point of Contact*
1	Bangun Tidur-Persiapan berangkat sekolah/kuliah	Kamar tidur, kamar mandi, ruang makan	Ponsel, Tv
2	Di perjalanan menuju sekolah/kampus	Jalan raya	Ponsel, Billboard, Ex-banner, Sticker
3	Belajar di sekolah/kampus	Kelas/kampus	Pengajar,Ponsel
4	Istirahat	Kantin, Rumah makan	Ponsel, Tv, Laptop
5	Perjalanan pulang ke rumah	Jalan Raya	Ponsel, Billboard, Ex-banner, Sticker
6	Istirahat di rumah-Tidur	Ruang tengah, Kamar tidur	Ponsel, Laptop/PC, Tv, Majalah

Tabel III.1 *Consumer Journey* Media Informasi Sisi Manusiawi Tokoh Rahwana
Sumber: Data Pribadi (2015)

Berdasarkan hasil penilitian *Consumer Journey* diatas dapat disimpulkan bahwa *Point of Contact* dari setiap aktivitas kalangan remaja sekarang adalah media berbasis layar terutaman Ponsel. Maka media yang menjadi perhatian untuk digunakan nantinya adalah yang biasa di akses dari internet pada sebuah ponsel, seperti media sosial.

III.1.6 Strategi Kreatif

A. Copywriting

Media informasi ini akan diberi judul “Rahwayana”. Berasal dari kata “Rahwana” yang merupakan tokoh utama dari cerita ini dan “Yana” yang memiliki arti perjalanan. Mengambil dari judul yang menceritakan kepahlawanan Rama yairtu “Ramayana”. Ramayana merupakan kisah epos atau kisah kepahlawanan yang terkenal. Judul “Rahwayana” juga akan ditambahkan dengan tagline “Bukan Sebuah Kisah Epos” yang berarti bukan kisah tentang kepahlawanan karena kisah ini mengangkat tokoh antagonis dari sebuah kisah heroik. Tagline tersebut merupakan sebuah kalimat sarkas dari kisah Ramayana yang selalu menceritakan tentang keagungan Rama.

B. Storyline

Storyline merupakan inti atau gagasan utama dari sebuah naskah yang di ambil dari gagasan utama naskah tersebut yang dibuat seperti alur cerita. Buku ini akan dibagi

menjadi sepuluh bagian. Sepuluh bagian tersebut mengambil dari julukan Rahwana yaitu Dasamuka yang berarti berwajah sepuluh. Berikut adalah storyline dari pembuatan media informasi sisi manusiawi tokoh Rahwana.

1. Babak 1: Menceritakan kelahiran Rahwana beserta adiknya. Wisrawa mengikuti sayembara untuk meminang Dewi Sukesi namun sayembara tersebut tidak direstui Batara Guru dan Batari Uma karena Wisrawa hendak mengucapkan ilmu terlarang. Wisrawa dan Sukesi dirasuki mereka
2. Babak 2: Kelahiran Rahwana dan saudara-saudaranya. Kelahiran mereka pencerminan dari kesalahan yang dilakukan Wisrawa dan Dewi Sukesi. Memperlihatkan Wisrawa mendidik anak-anaknya di jalan yang benar. Pada saat itu pula Rahwana mulai menyadari campur tangan dewa akan jalan hidupnya.
3. Babak 3 : Rahwana mulai bertapa kepada para dewa untuk menemukan jati dirnya. Ia bertapa ratusan tahun dan setiap seratus tahun ia memotong kepalanya sampai pada kepalanya yang terakhir dicegah oleh Batara Brahma dan diberikan kesaktian tiada tanding namun telah ditakdirkan akan mati ditangan titisan Batara Wisnu dan Rahwana memang ditakdirkan agar kebaikan itu sendiri terlihat nyata jika terdapat sosok yang jahat.
4. Babak 4: Memperlihatkan sifat penolakan akan takdir Rahwana dan niatnya balas dendam kepada para dewa atas rencana licik mereka sampai adegan dimana Rahwana mengurungkan niatnya karena menghormati Batara Brahma.
5. Babak 5: Rahwana memimpin dan membawa kerajaan Alengka menuju puncak kejayaannya.
6. Babak 6: Memperlihatkan adegan dimana Rahwana sangat marah ketika menemui adiknya dengan hidung yang berlumuran darah. Adik Rahwana Sarpakenaka mengadu bahwa yang menyakitinya adalah pria bernama Lesamana yang berada di dalam hutan. Rahwana pun bergegas mencari pria tersebut.
7. Scene 7: Setelah mencari Lesmana kedalam hutan, Rahwana melihat sosok Sinta dan jatuh cinta padanya. Dengan pikiran kalut Rahwana menculik Sinta ke Alengka.

8. Scene 8: Sinta diperlakukan secara mulia oleh Rahwana. Ia ditempatkan di tempat terbaik di Alengka. Rahwana memperlihatkan sifat lembutnya dan tidak termakan oleh egonya untuk segera menikahi Sinta.
9. Scene 9: Rahwana bertempur melawan Rama suami dari Sinta. Ia mengerahkan segala kemampuannya bukan hanya sekedar untuk cintanya kepada Sinta tetapi untuk keselamatan warganya serta harga dirinya sebagai seorang kesatria.
10. Scene 10: Rahwana akhirnya gugur setelah bertubi-tubi mendapat serangan dari Rama dan ditindih oleh sebuah gunung yang dilempar oleh Anoman.

C. Narasi

Selain dikomunikasikan secara visual, media informasi ini juga dikomunikasikan secara verbal salah satunya dengan bentuk narasi. Narasi adalah uraian yang menceritakan sesuatu atau serangakaian kejadian, tindakan, keadaan secara berurutan dari permulaan sampai akhir sehingga terlihat rangkaian hubungan satu sama lain (Widjono, 2007, h.175). Narasi tersebut memiliki fungsi untuk memperjelas komunikasi yang dilakukan secara visual.

Penggunaan nasrasi ini disesuaikan dengan strategi pendekatan verbal yang telah ditentukan sebelumnya yaitu dengan komunikasi persuasif. Untuk membangun komunikasi persuasif tersebut maka digunakan penulisan narasi dengan sudut pandang orang pertama. Pengarang dalam sudut pandang ini menempatkan dirinya sebagai pelaku sekaligus narator dalam ceritanya (Friedman *via* Stevick, 1967, h.118). Menggunakan kata ganti "Aku" atau "Saya" yang dalam perancangan ini "Aku" tersebut merujuk kepada tokoh utama yaitu Rahwana. Sehingga seolah-olah narasi cerita tersebut sedang diceritakan oleh Rahwana sendiri. Melalui sudut pandang orang pertama ini pembaca akan menerima cerita sesuai dengan yang diketahui, didengar, dialami, dan dirasakan tokoh "Aku".

III.1.7 Strategi Media

Pemilihan media utama yang digunakan sebagai media informasi ini adalah media informasi yang dapat dengan mudah diakases sesuai dengan karakteristik target audiens. Buku merupakan media informasi yang sesuai dengan target audiens

karena tidak membutuhkan media lain. Disamping itu, buku tetap dibutuhkan hingga saat ini dan bisa dijadikan pedoman untuk mengetahui informasi yang lebih informatif. Maka dipilihlah buku ilustrasi sebagai media utama karena lebih memperlihatkan visual sehingga lebih disukai target audiens. Tak lupa media pendukung lainnya seperti poster, flyer dan beberapa media pendukung lainnya. Media-media tersebut adalah :

- Poster
- Flyer
- X-banner
- Pembatas buku
- Sticker
- Kartu Karakter
- Buku Catatan
- Gantungan kunci

A.Media Utama

Media Utama yang akan digunakan dalam menyampaikan informasi sisi manusiawi Tokoh Rahwana ini adalah dengan media informasi berbentuk buku ilustrasi dengan tujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat bahwa dibalik sosok jahatnya terdapat pula sifat-sifat baik pada Rahwana. Berikut adalah data yang diperoleh dari penelitian tersebut:

Pemilihan Media Informasi Untuk Sisi Manusiawi Tokoh Rahwana 2015			
Jenis Media Informasi	**Kelamin**		**Jumlah**
	Laki-laki	**Perempuan**	
Buku Ilustrasi	8	7	15
Film Animasi	11	8	19
Film dengan Aktor	-	3	3
Multimedia Interaktif	6	7	13
Total Audiens	25	25	50

Tabel III.2 Kuisioner pemilihan Media Informasi Sisi Manusiawi Tokoh Rahwana
Sumber: Data Pribadi (2015)

Berdasarkan data yang diperoleh dari kuisioner diatas dapat disimpulkan bahwa 19 orang dari 50 audiens yang terdiri dari 25 laki-laki dan 25 perempuan memilih

media informasi yang menarik untuk menyampaikan sisi manusiawi tokoh Rahwana adalah dengan film animasi. Urutan kedua yang menjadi pilihan alternative untuk media informasi ini adalah dalam betuk buku ilustrasi. Dengan jumlah 15 orang memilih dalah bentuk media buku ilustrasi. Dengan mempertimbangkan waktu produksi yang cukup singkat sekitar satu bulan, maka media informasi berbentuk buku ini akan lebih efektif dibandingkan dalam membuat film berbentuk animasi yang dapat memakan waktu yang sangat lama. Buku ilustrasi ini juga nantinya akan dikemas beserta gimmick lain seperti kartu, *sticke*r dan pembatas buku sebagai bonusnya.

B. Media Pendukung

Sesuai fungsinya, media pendukung adalah media untuk mendukung tersampaikannya informasi yang dimiliki media utama. Pemilihan media pendukung ini telah ditentukan dari *point of view* yang terdapat pada *consumer journey* dari target audiens. Media pendukung tersebut diantaranya:

- **Media Sosial**



Gambar III.3 Contoh penggunaan media sosial sebagai media informasi pendukung
Sumber: Data Pribadi (1 Juni 2015)

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi dan berbagi. Sekarang media sosial menjadi media yang efektif untuk beriklan atau mempromosikan suatu produk karena kemudahan berbaginya tersebut. Setelah melihat dari *consumer journey* dari target audiens yang kesehariannya selalu menggunakan media sosial pada ponselnya, maka media pendukung dengan menggunakan media sosial ini cukup tepat. Media sosial yang

akan digunakan sebagai media pendukung utama ini diantaranya Facebook, Twitter dan Instagram. Media sosial ini nantinya akan berisi tentang informasi terkini dari perkembangan waktu perilisan nya buku ilustrasi sisi manusiawi tokoh Rahwana.

- **Media Luar Ruangan**

Menurut Sigit Santosa (2009, h.168) media luar ruangan adalah semua iklan yang menjangkau konsumen ketika mereka sedang berada di luar rumah atau kantor. Media luar ruangan membujuk konsumen ketika mereka sedang di tempat-tempat umum, dalam perjalanan, dalam ruang tunggu, juga di tempat-tempat terjadi transaksi. Dari *consumer journey* target audiens dapat diketahui bahwa sebagian besar kegiatan mereka berada di luar ruangan baik itu saat diperjalanan menuju sekolah/kampus atau saat waktu istirahat di siang hari, sehingga media luar ruangan ini masih menjadi media yang cukup efektif untuk digunakan sebagai media pendukung informasi. Media yang luar ruangan yang akan digunakan diantaranya sebagao berikut:

1. *Poster*

Media pendukung dengan poster ini akan digunakan untuk memberikan informasi kepada audiens yang berada di kawasan sekolah/kampus. Dengan menempelkan di media masa dinding di sekolah-sekolah atau kampus. Dengan adanya poster ini diharapkan bisa menarik perhatian target audiens yang sering berada di kawasan tersebut.



Gambar III.4 Contoh poster sebagai media pendukung pada media informasi
Sumber: www.pinterest.com (2 Juni 2015)

2. *Flyer*

Flyer akan dibagikan secara Cuma cuma dikawasan strategis yang sering dilalui oleh target audiens pada saat akan pergi ke sekolah/kampus. Tempat yang terutama dipilih adalah kawasan lampu merah yang hendak menuju lokasi dari sekolah atau kampus. Kawasan tersebut dipilih karena pada saat lampu merah pengendara akan berhenti sejenak menunggu lampu hijau. Sehingga diselang waktu tersebut diharapakan audiens bisa menerima flyer tersebut atau flyer ini akan dibagikan secara statis dikawasan toko buku dan pembelanjaan.



Gambar III.5 Contoh *flyer* sebagai media informasi pendukung
Sumber: www.dailybillboardblog.com (3 Juni 2015)

3. *Banner*



Gambar III.6 Contoh *banner* sebagai media informasi pendukung
Sumber: www.duniaku.net (6 Juni 2015)

Media ini cocok ditempatkan di kawasan biasa berkumpulnya target audiens yakni mayoritasnya remaja. Seperti tempat makan, cafe atau tempat pembelanjaan seperti

mall. Dengan mengadakan kerjasama sebelumnya dengan pihak-pihak tertentu untuk ikut mempromosikan film sisi manusiawi tokoh Rahwana ini. Media ini sangat dinamis untuk dipindahkan sesuai keinginan. Karena sifatnya bisa dipindah, maka material promosi ini akan diletakan ditempat yang pas dan kelihatan oleh para audiens seperti di pintu masuk.

III.1.8 Strategi Distribusi

Media utama buku ilustrasi ini akan ditawarkan ke toko-toko buku seperti Gramedia dan Gunung Agung karena toko tersebut sudah dikenal oleh semua kalangan. Dalam pemilihan penerbit, penerbit Bentang Pustaka dipilih karena merupakan penerbit yang sering mendistrbusikan buku-buku novel atau cerita fiksi yang berlatar budaya. Pemesanan buku bisa dilakukan pada saat sebelum buku dirilis dengan memesan pada tenggat waktu 1 Juli 2015 sampai 17 Juli 2015. Berikut adalah tabel penyebaran media dalam strategi distribusi sampai waktu perilisan bukunya pada bulan Agustus tahun 2015:

Media	Juni				Juli				Agustus			
	Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Media Sosial												
Flyer												
Poster												
X-Banner												
Buku beserta bonusnya: Sticker, Kartu, Pembatas Buku dan Gantungan Kunci												

Tabel III.3 Waktu penyebaran media utama dan media pendukung
Sumber: Data pribadi (2015)

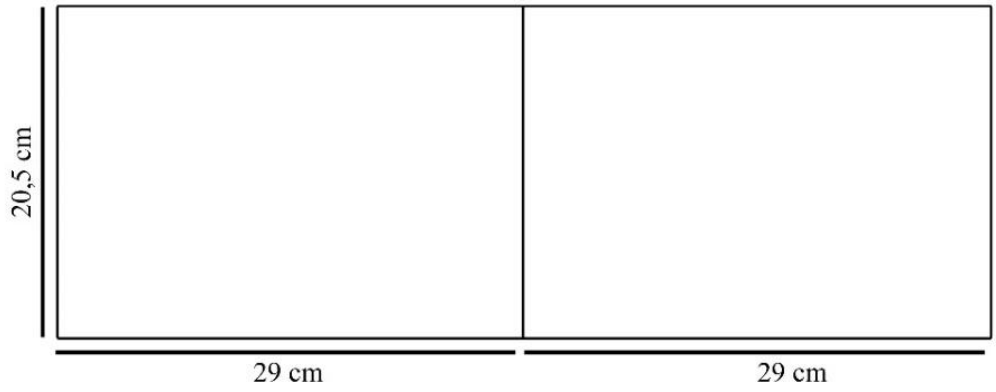
III.2 Konsep Visual

Konsep visual yang akan digunakan dalam perancangan buku ilustrasi menggabungkan antara gaya klasik dan modern. Gaya klasik dipilih karena kisah yang diangkat ke dalam buku ilustrasi ini merupakan kisah kuno dari Hindu. Sedangkan gaya modern sendiri akan digunakan untuk menyesuaikan dengan

perkembangan zaman sekarang dan menarik minat dari target audiens dari media informasi ini yang mayoritasnya adalah anak muda.

III.2.1 Format Desain

Format desain buku ini adalah *landscape*, karena memberi kesan yang lebih luas sehingga ilustrasi dapat dengan mudah divisualisasikan. Selain itu dengan ukuran 29 x 20,5 cm dibaca dengan arahan dari kiri ke kanan. Pemilihan format ini lebih memudahkan target audiens untuk memegang dan membaca buku.

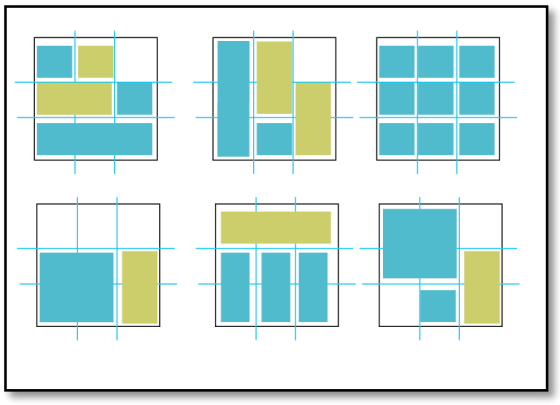


Gambar III.7 Format Desain *Landscape*
Sumber: Data pribadi (2015)

III.2.2 Tata Letak *(layout)*

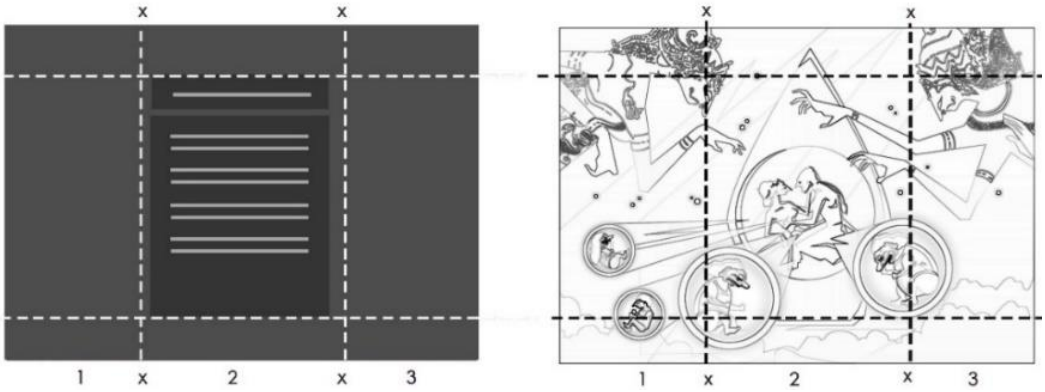
Tata letak atau *layout* adalah penyusunan elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik (Amborse, G., & Harris, P, 2005, h.11). Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca dalam menerima informasi yang disajikan.

Jenis tata letak yang akan digunakan pada pembuatan buku ilustrasi ini adalah *The Symetrical Grid* atau grid simetris. Dalam grid simetris, halaman kanan akan berkebalikan persis seperti bayangan cermin dari halaman kiri. Ini memberikan dua margin yang sama baik margin luar maupun margin dalam. Untuk menjaga proporsi, margin luar memiliki bidang yang lebih lebar. Tata letak The Symetrical Grid berpatokan pada proporsi 2:3 atau 3:3.



Gambar III.8 Contoh tata letak yang menggunakan The Symetrical Grid
Sumber: herdi73.wordpress.com (2 Agustus 2015)

Grid simetris merupakan jenis layout klasik yang dipelopori oleh Jan Tschichold (1902-1974). Jenis tatak letak ini sesuai dengan konsep visual yang dipilih sebelumnya yaitu perpaduan antara gaya klasik dan modern.



Gambar III.9 Format Layout buku ilustrasi Rahwayana
Sumber: Data pribadi (2015)

III.2.3 Huruf

Huruf merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun sebuah kata atau kalimat. Rangkaian hururf dalam rangkaian sebuah kata atau kalimat bukan saja dapat memberikan suatu makna yang mengacu kepada sebuah objek ataupun gagasan, tetepi juga memiliki kemampuan untuk menyeruakan suatu citra ataupun kesan visual (Sihombing, 2001, h.2). Huruf yang digunakan pada buku ilustrasi ini adalah jenis Century Gothic. Huruf

ini termasuk kedalam jenis huruf *sans serif.* Jenis huruf sans serif adalah jenis huruf yang tidak memiliki garis-garis kecil dan bersifat solid.



Gambar III.10 Bentuk dan ciri huruf sans serif
Sumber: www.ahlidesain.com (2 Agustus 2015)

Menurut Sihombing (2001) secara pertimbangan fungsional, huruf jenis *sans serif* dianggap sebagai pilihan sempurna karena mudah dibaca. Saat awal perkembangan nya di Jerman pada awal abad ke-20 huruf ini dianggap sebagai huruf yang mewakili semangat modernisme menggantikan pendahulu huruf sebelumnya seperti *Blackletter* dan *Serif.*

Century Gothic

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Gambar III.11 Jenis huruf Century Gothic
Sumber: Data pribadi (2015)

III.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi gambar adalah gambaran singkat alur cerita suatu cerita guna lebih menjelaskan salah satu adegan (Kusmiyati. 1999, h.46). Secara umum ilustrasi selalu dikaitkan dengan menjelaskan sebuah cerita.

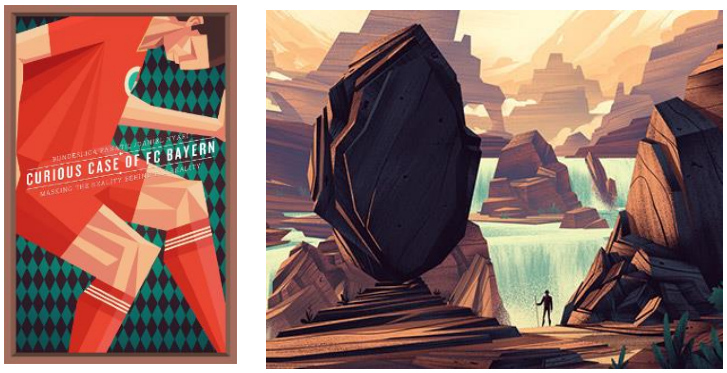
Pada perancangan buku ilustrasi konsep yang digunakan adalah perpaduan unsur klasik dan modern. Untuk sudi secara bentuk ilustrasi ini mengacu kepada bentuk wayang kulit yang mempunyai unsur klasik. Sedangkan untuk visualisainya ilustrasi ini mengambil dari gaya seni rupa modern. Pemilihan gaya ilustrasi ini berdasarkan dari taget audiens yang mayoritas nya adalah kaum remaja. Prinsip dari seni rupa modern memiliki kemiripan dengan sifat-sifat kaum remaja yang gemar akan kebebasan namun tetap berbasis pada filosifis tertentu.

Salah satu gaya seni rupa yang akan menjadi pengaruh dalam perancangan visual pada buku ilustrasi Rahwayana adalah gaya kubisme. Kubisme memungkinkan seorang seniman memisahkan bidang-bidang dari suatu objek serta menatanya kembali dalam sebuah gambar sehingga terorganisasi dan memberikan kesan emosional dan struktual yang lebih murni daripada penampilan semula.

Kubisme tidak hanya merupakan usaha abstraksi yang meratakan dan menggeometriskan serta mengelompokkan kembali terhadap objek alam. Tapi, berusaha keras untuk memperlihatkan bidang belakang dengan bidang depan secara sekaligus menjadi satu kesatuan.



Gambar III.12 Aliran kubisme, salah satu aliran dari seni rupa modern
Sumber: wisnujadmika.wordpress.com (2 Agustus 2015)



Gambar III.13 Beberapa ilustrasi sekarang yang memiliki kemiripan bentuk kubisme
Sumber: www.pinterest.com (2015)

III.2.4.1 Studi Tokoh

Dalam pembuatan buku ilustrasi ini terdspat beberapa tokoh yang akan ditampilkan. Tokoh tersebut mengadaptasi bentuk dari tokoh-tokoh aslinya yang ada dalam pagelaran wayang. Dibawah ini adalah tokoh-tokoh tersebut :

- Rahwana

  Rahwana merupakan tokoh utama dalam buku ilustrasi Rahwayana. Sosok Rahwana biasa digambarkan dengan rupa menyeramkan dengan taring, kumis dan kulit berwarna merah. Dalam pewayangan di Indonesia Rahwana tidak digambarkan secara gamblang memiliki sepuluh kepala walaupun mendapat julukan Dasamuka, tidak seperti dalam penggambaran versi India yang selalu digambarkan dengan sepuluh kepala.



Gambar III.14 Penggambaran Rahwana versi India
Sumber: wikipedia.org (3 Juli 2015)

Sosok Rahwana pada buku ini akan mengambil dari bentuk wayang kulit khas Indonesia dengan penggambaran satu kepala namun kesepuluh kepalanya akan muncul saat ia sangat marah dan dalam sosok akan berperang.



Gambar III.15 Penggambaran Rahwana versi wayang kulit Indonesia dan Rahwana saat wujud Triwikarma saat berperang (kanan)
Sumber: http://tokohwayangpurwa.blogspot.com (5 juli 2015)

- Sinta

  Sinta adalah istri dari Rama yang sangat dicintai oleh Rahwana. Ia diculik oleh Rahwana ke Alengka. Penggambaran sosok Sinta pun akan diambil dari rupa wayang kulit.



Gambar III.16 Penggambaran Sinta versi wayang kulit Indonesia
Sumber: http://tokohwayangpurwa.blogspot.com (5 Juli 2015)

- Batara Brahma



Gambar III.17 Penggambaran Batara Brahma versi wayang kulit Indonesia
Sumber: http://tokohwayangpurwa.blogspot.com (5 Juli 2015)

Batara Brahma adalah seorang dewa yang menjadi panutan bagi Wisrawa ayah Rahwana. Ia yang memberi kemampuan kepada Rahwana dan yang mencegah Rahwana memenggal kepala terakhirnya. Batara Brahma juga yang memisahkan pertempuran antara Rahwana dan Batara Brahma.

- Batara Guru

  Batara Guru adalah salah satu dewa tertinggi di kahyangan. Tokoh ini yang merasuki ayah Wisrawa agar gagal melafal ilmu Sastra Jendra Hayuningrat. Sosoknya digambarkan memiliki empat tangan yang memegang tombak.



Gambar III.18 Penggambaran Batara Guru pada wayang kulit Indonesia
Sumber: http://tokohwayangpurwa.blogspot.com (5 Juli 2015)

- Batara Yama

  Batara Yama adalah dewa penjaga dunia roh atau biasa disebut dengan neraka. Konon amarahnya bisa menyebabkan kiamat maka saat ia hendak menyerang Rahwana Brahma segera mencegahnya. Sosoknya digambarkan dengan mata lesu dan gigi bertaring serta senjata mautnya berbentuk pecut.



Gambar III.19 Penggambaran Batara Yama pada wayang kulit Indonesia
Sumber: http://tokohwayangpurwa.blogspot.com (6 Juli 2015)

- Sarpakenaka



Gambar III.20 Penggambaran Sarpakenaka pada wayang kulit Indonesia
Sumber: http://tokohwayangpurwa.blogspot.com (6 Juli 2015)

Sarpakenaka adalah adik perempuan dari Rahwana. Ia yang mengadu telah dilukai oleh Lesmana adik dari Rama. Wujudnya berupa raksasa perempuan tetapi ia bisa berubah wujud menjadi wanita yang cantik.

- Kumbakarna

  Kumbakarna anak kedua dari Wisrawa. Sosoknya digambarkan sebagai raksasa yang sangat besar sekali. Ia sakan senang sekali makan dan tidur dalam jangka panjang.



Gambar III.21 Penggambaran Kumbakarna pada wayang kulit Indonesia
Sumber: http://tokohwayangpurwa.blogspot.com (6 Juli 2015)

- Wibisana

  Wibisana adalah satu satunya anak Wirsawa yang berwujud manusia. Ia membelot dari kakaknya Rahwana dan meberi tahukan kelemahan saudara-saudaranya kepada musuh. Wujud digambarkan sebgai sosok yang tampan.



Gambar III.22 Penggambaran Wibisana pada wayang kulit Indonesia
Sumber: http://tokohwayangpurwa.blogspot.com (6 Juli 2015)

- Wisrawa



Gambar III.23 Penggambaran Wisrawa pada wayang kulit Indonesia (kiri)
Sumber: http://tokohwayangpurwa.blogspot.com (7 Juli 2015)

Wisrawa adalah ayah dari Rahwana dan adik-adiknya. Ia seorang petapa taat dan sakti. Salah satu orang yang menguasai ilmu rahasia alam semesta Sastra Jendra Hayudiningrat. Ia digambarkan sebagai sosok pria bijak dengan janggut.

- Dewi Sukesi



Gambar III.24 Penggambaran Dewi Sukesi pada wayang kulit Indonesia
Sumber: http://tokohwayangpurwa.blogspot.com (6 Juli 2015)

Dewi Sukesi merupakan istri dari Wisrawa yang berarti ibu bagi Rahwana dan adik-adiknya. Walaupun ia terlahir dari ayahnya raksasa ia mempunyai sosok wanita yang cantik.

- Dewi Uma



Gambar III.25 Penggambaran Dewi Uma pada wayang kulit Indonesia
Sumber: http://tokohwayangpurwa.blogspot.com (6 Juli 2015)

Dewi Uma merupakan istri dari Batara Guru. Dia seorang dewi dari khayangan yang merasuki Dewi Sukesi untuk melakukan hubungan terlarangnya dengan Wisrawa.

- Rama



Gambar III.26 Penggambaran Rama pada wayang kulit Indonesia
Sumber: http://tokohwayangpurwa.blogspot.com (6 Juli 2015)

Rama adalah suami sinta. Ia merupakan putra mahkota kerajaan Ayodya. Ia pergi ke Alengka untuk berperang dan berhasil mebunuh Rahwana di perang Brubuh untuk membawa kembali istrinya yang diculik oleh Rahwana. Rama digambarkan sangat tampan dan merupakan titisan Batara Wisnu.

- Anoman



Gambar III.27 Penggambaran Anoman pada wayang kulit Indonesia
Sumber: http://tokohwayangpurwa.blogspot.com (6 Juli 2015)

Anoman merupakan putra dari Batara Guru yang berwujud manusia setengah kera putih. Kesaktiannya sangat luar biasa. Ia mampu terbang ke angkasa dan berubah wujud menjadi sangat besar. Ia menjadi senopati dari Prabu Subali yang merupakan raja dari kaum Wanara. Anoman membantu Rama saat berperang melawan Rahwana dan sangat berperan penting dalam perang itu.

.III.2.4.2 Studi Latar

Latar yang sering digunakan nantinya pada buku ilustrasi tersebut adalah hutan dan istana karena cerita sendiri ini berlatar sebelum zaman modern. Untuk latar hutan mengambil referensi dari hutan-hutan tropis di kawasan Asia. Sedangkan untuk desain istana di kerjaan Alengka studi bentuknya dari candi-candi Hindu yang berada Indonesia salah satunya candi Prambanan.



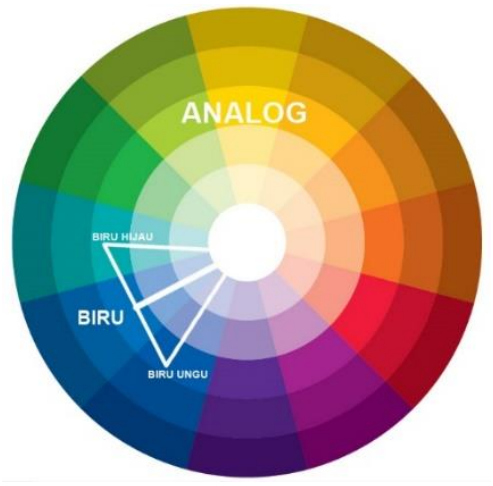
Gambar III.28 Referensi background untuk latar hutan (atas) dan istana Alengka (bawah)
Sumber: http://kompasiana.com (7 Juli 2015)

III.2.5.Warna

Dalam warna terdapat beberapa komposisi yang dapat membangun keselarasan terhadap suatu bentuk/bidang. Sandiningrat (2011) menjelaskan "dalam sebuah desain, komposisi warna sangat penting, komposisi berarti to *compose*, yang berarti mengarang, menyusun, atau mengubah" (h.18). Komposisi warna terbagi menjadi 8 yaitu:

1. Warna akromatik
2. Monokrom
3. Komplementer
4. Pastel and *dark*
5. Analog
6. *Clash*
7. Split komplementer dan
8. Triangle primer, sekunder dan tersier

Pada perancangan kali ini warna yang akan digunakan adalah warna analog. Warna analog adalah corak warna pada lingkaran warna yang posisinya bersebelahan. Contohnya adalah, warna hijau-kuning, kuning-orange, dan lain lain.



Gambar III.29 Corak warna analog pada lingkaran warna
Sumber: utarastudio.wordpress.com (2 Agustus 2015)

Warna ini dipilih karena komposisi warna analog memiliki komposisi warna yang harmonis. Perubahan corak warnanya yang halus dapat memberikan nilai estetik terhadap suatu bidang media.

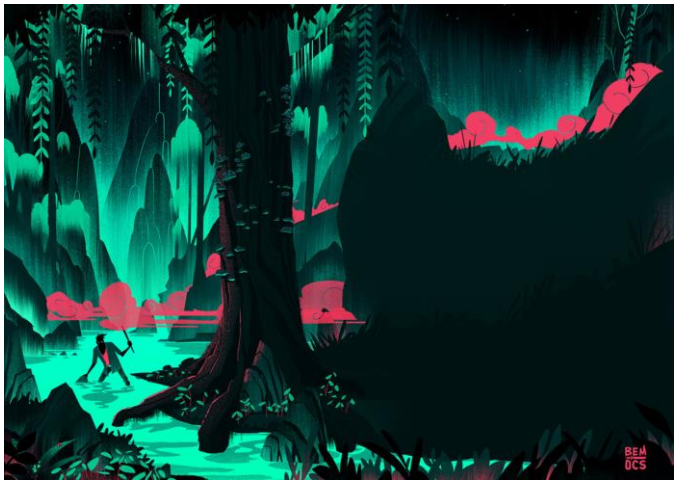


Gambar III.30 Contoh ilustrasi yang menggunkan komposisi warna analog
Sumber: bestvectorart.com (7 Juli 2015)

Selain warna analog jenis warna komplementer juga dipakai dalam beberap bagian pada perancangan kali ini. Sandiningrat (2011) menjelaskan "Komposisi warna kontras komplementer adalah warna warna yang bertentangan tetapi saling melengkapi. Kombinasi ini dibentuk dari warna warna yang berlawanan atau berseberangan pada lingkaran warna. (h.20). Warna komplementer ini digunakan sebagai fokus utama dalam sebuah adegan. Misalkan dalam sebuah adegan peperangan, dengan memberikan warna kontras pada darah bisa memberikan nuansa pertempuran yang sadis atau kejam.



Gambar III.31 Corak warna komplementer pada lingkaran warna
Sumber: utarastudio.wordpress.com (2 Agustus 2015)



Gambar III.32 Contoh ilsutrasi dengan menggunakan warna komplemeneter
Sumber: bestvectorart.com (7 Juli 2015)