BAB III
STRATEGI PERANCANGAN

III.1 Strategi Perancangan

Pengertian strategi adalah metode atau rencana yang direncanakan dengan sebaik mungkin sehingga dalam membuat sesuatu akan berjalan dengan lancar, akan baik juga akan tepat sasaran. seperti pencapaian tujuan atau solusi untuk masalah, pengertian strategi adalah seni dan ilmu perencanaan dan memanfaat sumber daya untuk penggunaan yang paling efisien dan efektif.

Dalam hal ini adalah membuat solusi media yang menarik tentang cerita dari mitos salah satu lagu anak yang fenomenal yaitu lagu Nina Bobo. Perancangan media akan menggunakan media buku dongeng bergambar dengan konsep gaya gambar manual mengunakan cat air, karena pada saat ini anak-anak Indonesia telah melupakan dongeng dengan kurangnya minat anak untuk membaca mengangkat fenomena cerita mitos karena perkembangan waktu dan dengan adanya perancangan ini diharapkan bisa membantu memberikan informasi tentang adanya mitos pada lagu tersebut, karena lagu Nina Bobo sendiri telah banyak di dengar dari berbagai generasi kehidupan sehingga menjadikan lagu tersebut adalah sebagian peninggalan nenek moyang di Indonesia dari situlah muncul anggapan bahwa lagu tersebut memiliki cerita mitos didalamnya dengan fenomena yang terjadi saat ini, mitos pun sebagian dari ilmu yang harus anak-anak ketahui dan bukan hal yang tabu lagi. Maka dari itu dengan adanya buku dongeng tersebut diharapkan bisa menambah kekhasanahan cerita-cerita dongeng yang memang sangat beragam dan banyak sekali.

III.1.1 Tujuan Komunikasi

Memberikan informasi tentang fenomena cerita mitos yang terdapat di salah satu lagu anak yang fenomenal yaitu lagu dari Nina Bobo dengan cara pendekatan komunikasi yang menarik mengikuti jaman sekarang yang akan lebih bisa diterima oleh anak-anak sekolahan sekaligus mengenalkan cerita mitos yang terjadi di Indonesia karena harus diketahui kebudaya Indonesia sangat erat akan

budaya mitos dan mitos pun sebagian dari ilmu pengetahuan. Lewat cerita inilah anak-anak diperkenalkan cerita yang di angkat dari fenomena di indonesia lewat mitosnya agar cerita mitos pun menjadi menarik untuk disimak oleh target audiens juga diharapkan cerita lagu Nina Bobo pun bisa lebih di hargai karena diketahui lagu ini adalah lagu peninggalan nenek moyang yang memang sudah di akui bahkan dunia pun mengetahui eksistensi lagu tersebut jadi dengan buku dongeng cerita lagu Nina Bobo bisa menambah kekhasanahan cerita dongeng di Indonesia.

111.1.3 Pendekatan Komunikasi

Dalam penyampaian informasi dibutuhkan strategi berkomunikasi, gunanya untuk pendekatan komunikasinya agar mudah dimengerti oleh target audiens. Ada dua jenis pendekatan komunikasi yaitu komunikasi verbal dan komunikasi visual dan keduanya sangat dibutuhkan untuk pendekatan penyampaian informasi, gunanya pendekatan tersebut diharapkan bisa memberikan rasa ketertarikan kepada target audiens untuk membaca juga melihatnya dengan komunikasi yang disajikan dalam media.

- Pendekatan Komunikasi Visual

  Pendekatan visual pada buku dongeng bergambar ini akan menggunakan gambar ilustrasi pada umumnya mengikuti target audiens, namun disesuaikan juga dengan gaya gambar penulis. Sehingga informasi cerita bergambar dapat diterima dengan baik oleh target audiens.



Gambar 3.1 pendekatan visual
Contoh ilustrasi
(sumber: http://i00.i.aliimg.com/wsphoto/v0/628458808/Inseparable-font-b-Illustration-b-font-Style-Pocket-font-b-Book-b-font-Diary-PVC-font.jpg)
(29 Mei 2015)

- Pendekatan Komunikasi Verbal

  Komunikasi verbal yang digunakan adalah bahasa Indonesia, karena target audiens adalah orang Indonesia. Namun bahasa yang digunakan tidak baku tetapi menggunakan bahasa-bahasa yang biasa dipakai sehari-hari sehingga akan lebih mudah dan dimengerti, juga infomasinya akan dengan baik tersampaikan oleh target audiens.

III.1.3 Khlayak Sasaran

- *Consumer Insight*

  sesuatu hal yang baru yang orang ingin merasa tahu akan cerita misteri ataupun mitos yang belum pernah dilihat. Dengan berbentuk gambar ilustrasi dengan teks narasi melalui gaya bahasa yang ringan membuat semuanya nyaman untuk dinikmati.

- *Consumer Journey*

  Suatu kebiasaan yang sering dilakukan oleh orangtua mendongeng pada anak atau seorang setiap harinya untuk membeli buku ataupun sekedar membaca baik buku pengetahuan ataupun buku hiburan oleh karena itu media informasi yang disampaikan melalui buku, karena lebih efektif.

III.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif media informasi tentang cerita mitos lagu Nina Bobo yang digunakan adalah dengan penyampaian cerita dengan bergambar manual dengan *drawing pen* dan cat air, dibuat dengan menarik dan terdapat pesan nilai kehidupan didalamnya. Dengan begitu diharapkan para pembaca *target audiens* tidak hanya membaca namun juga mendapatkan pesan dari cerita lagu Nina Bobo tersebut. Dan juga melalui buku ini bisa melestarikan apa yang telah di tinggalkan oleh nenek moyang melalui media lisan.

a. Judul Buku

   Helenina Van Rodjnik adalah judul dari buku dongeng cerita mitos nina bobo yang dipilih penulis, judul ini di ambil dari tokoh sentral yaitu gadis kecil

bernama Helenina Van Rodjnik yang biasa di panggil Nina, dengan judul Helenina Van Rodjnik menjadikan buku ini untuk mudah diingat karena menggunakan nama si tokoh utama.

b. Sumber Cerita

Cerita yang di ambil pada buku dongeng ini adalah dari banyaknya media yang membahas tentang cerita mitos lagu nina bobo, ada beberapa versi mengenai cerita ini namun masih memiliki benang merah yang sama cerita yang di buat pada buku dongeng ini bersumber dari internet yaitu www.palinganeh.com juga pada siaran radio Ardan 105,90 Fm Bandung dalam acaranya yaitu Nightmare yang selalu membahas cerita-cerita misteri juga *urban legend* di sekitar, dan masih banyaknya media lain yang membahas cerita mitos nina bobo yaitu gadis bernama Helenina Van Rodjnik.

c. Sinopsis Cerita

“ Nina adalah seorang gadis cantik nan ceria
sangat periang, baik hati juga sangat mencintai kedua orangtuanya
Nina adalah gadis berdarah campuran Indonesia-Belanda
Ibunya seorang wanita jawa asli bernama Mustika piawai bernyanyi
Begitu cantik dan sangat menyayangi Nina
Sang ayah seorang pelaut yang berdarah Belanda bernama Kapten Van Rodjnik
Pada suatu hari mereka pindah ke Indonesia hidup rukun dan damai
Nampak bahagia pada keluarga kecil Nina itu
Namun entah apa yang terjadi malam itu pada Nina
Ia berubah seketika tak seperti biasanya
Seperti ada kekuatan ghaib yang merasuki Nina
Sehingga akhirnya Nina di kurung dalam kamar
Ibu Nina nampak sedih tak kuasa melihat anaknya yang malang
Hingga suatu hari Nina meminta sang ibu untuk menyanyikan sebuah Lagu

Dari saat itulah Nina meninggalkan sang ibu untuk selamanya dan sang ibupun merasa menyesal atas kepergian Nina ”

“ *Nina Bobo ooh Nina Bobo...*”



Gambar 3.2 Ilustrasi Cerita Nina Bobo
(sumber: http://i.ytimg.com/vi/QBxPgbRvMWo/hqdefault.jpg)
(19 April 2015)

III.3 Strategi Media

Media yang digunakan untuk strategi media adalah Buku Dongeng atau buku cerita bergambar yang berisi tentang cerita mitos di balik lagu Nina Bobo. Informasi akan disampaikan dengan dikemas melalui cerita mitos aslinya yang bisa menarik minat *target audiens* untuk membacanya. Buku dongeng ini di pilih sebagai media utama karena buku dongeng atau buku cerita banyak digemari oleh target audiens begitu pula dengan orangtua target tersebut karena bisa menambah tali kasih sayang anatara anak dan orangtua jika membaca dongeng bersama. Buku dongeng berisi tentang cerita seorang gadis bernama Nina Van Rodjnik melalui lagu Nina Bobo sehingga menambah kekhasanahan ragam cerita di Indonesia. Materi penyampaian dibuat sangat sederhana sehingga informasi atau cerita mudah dicerna dan dipahami oleh pembaca target *audiens.*

a. Tahap Informasi

- *Flyer*

  Media yang bisa memberikan detail informasi dan bersifat personal, terlebih lagi media ini bersifat luas dalam penyebarannya sehingga bisa memberikan informasi secara merata pada konsumennya.

- Poster

  Poster yang berisikan untuk menarik perhatian konsumen yang sifatnya mengajak baik *target audiens* primer maupun sekunder

- X-Banner

  Dipasang pada lokasi letak dimana buku-buku di pajang sebagai media utama dan secara tidak langsung dengan x-banner bisa menarik perhatian konsumen yang melihat dari kejauhan.

- Spanduk

  Media yang bisa memberikan detail informasi dan bersifat umum, terlebih lagi media ini bersifat luas dalam menarik perhatian sehingga bisa memberikan informasi secara menyeluruh.

b. Tahap Pengingat

Media disini itu adalah dimana media-media yang sangat dekat dengan target audiens pada keseharian saat bersekolah ataupun berpergian. Sehingga target audiens bisa selalu mengingat gimmick yang telah diberikan. Gimmick atau sovenir yang akan diberikan pada target audiens medianya adalah:

- *Totebag*

  Totebag banyak digunakan oleh anak sekolahan atau setiap kalangan karena mudah dibawa juga sederhana dalam tampilan namun memiliki sifat yang sangat bermanfaat. Media ini bagian dari *souvenir* yang akan dijual selain media utama

- Stiker

  Stiker media yang bisa dimana saja di apalikasikan, maka dari itu sticker salah satu media pendukung yang tepat untuk dijadikan media pengingat

- Kaos

  Media ini digunakan untuk souvenir yang akan dijual selain media utama namun, Kaospun juga bisa digunakan sebagai hadiah event atau ajang promosi.

- Pembatas Buku

  Bagi seseorang yang senang membaca, pasti sangat erat kaitannya dengan pembatas buku yang selalu menjadikannya sebagai tanda halam saat seseorang terakhir membaca.

- Gantungan Kunci

  Gantungan media yang bisa dimana saja di apalikasikan sebagai gantungan, maka dari itu gantungan salah satu media pendukung yang tepat untuk dijadikan media pengingat.

- Pin

  Pin Sebagai media tambahan, media ini digunakan sebagai hadiah bila konsumen membeli dengan paket *book series*, juga sebagai hadiah event atau ajang promosi.

- *Case*

  Case Sebagai media tambahan, media ini digunakan sebagai hadiah juga bila mana konsumen membeli paket *book series* dengan kumplit namun ini terbatas penyediaanya.

III.4 Distribusi Media

Untuk lebih memudahkan penyebaran distribusi pada Buku Dongeng ini diperlukannya distribusi yang tepat untuk konsumen dengan wilayah penyebaran meliputi toko buku yang mempunyai nama yang besar di Indonesia yaitu seperti Gramedia, Gunung Agung dan Toga Mas menjadi target pendistribusian yang pas karena konsumen tahu akan keberadaan toko buku yang sudah terkenal. Selain buku terdapat pula satu paket pembelian buku seperti stiker, pembatas buku,

totebag dan koas. Dalam penjualan biasanya terdapat beberapa trik yang menarik yaitu adanya hadiah dan jika ingin mendapatkan hadiah, konsumen ditawarkan dengan adanya *"Complite Book Series"* yaitu pembelian buku dengan paket kumplit yaitu terdapat 1 Buku Dongeng, 1 *Totebag*, 1 Kaos yang di dalamya sudah ada Pembatas buku, sticker dan 1 hadiah dan hadiah inilah yaitu berupa case atau tempat yang sudah ada pinnya sebagai hadian atas pembelian paket lengkap itu. Waktu penyebaran di mulai pada bulan oktober yaitu dengan membagikan *flyer* dengan jangkauan yang lluas setelah iti masuk tahap spanduk juga masuk pada poster pada bulan November dan di terbitkan pada bulan Desember yaitu pada bulan liburan dimana para konsumen biasanya banyak berjalan –jalan bersama keluarga ke *mall* ataupun toko buku.



Gambar 3.3 *Packet Books Series*
Sumber: pribadi

Tabel Tabel Distribusi Tahun 2015 Akhir

DISTRIBUSI MEDIA	OKTOBER	NOVEMBER	DESEMBER
MEDIA UTAMA			
BUKU DONGENG			
TAHAP INFORMASI			
FLYER			
POSTER			
X-BANNER			
SPANDUK			
TAHAP PENGINGAT			
PEMBATAS BUKU			
STIKER			
TAS TOTEBAG			
KAOS			
GANTUNGAN KUNCI			

(Sumber: Dokumen Pribadi)

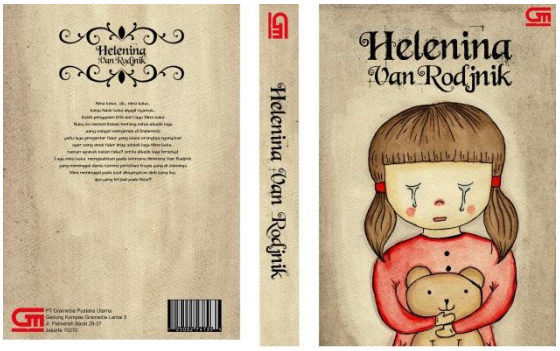
(29 mei 2015)

III.5 Konsep Visual

Dalam sebuah media informasi yang menarik, konsep visual sangat memegang peran penting untuk sebuah media. Konsep Visual dalam buku dongeng Nina Bobo ini menggunakan gaya gambar pribadi dan mengunakan metode menggambar manual dengan cat air secara manual, Cat air adalah media melukis berbasis air dengan aplikasi yang ideal diatas kertas juga, agar dapat suasana seram atau kelam karena konsep dari cerita ini sendiri adalah cerita horor untuk anak-anak namun masih dapat menghibur dan mengharukan.

III.5.1 Format Desain

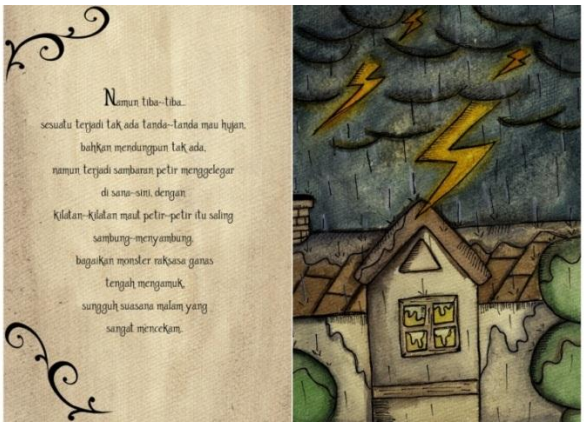
Dalam perancangan ini akan dibuat buku dongeng sebagai media utama, buku dongeng tentang mitos nina bobo ini akan dibuat dengan ukuran 18cm x 26cm dengan format persegi panjang (*potrait*). Dengan berbentuk inilah yang mana bisa lebih memudahkan dalam membaca dengan nyaman ataupun dibawa kemana saja dan juga agar tidak terlalu banyak ruang kosong sehingga disesuaikan.



Gambar 3.4 Format Buku
(1 agustus 2015)
Sumber: pribadi

III.5.2 Tata Letak *(Layout)*

Layout yang digunakan pada buku dongeng ini dibuat dengan menarik juga senyaman mungkin untuk dibaca ataupun dilihat visualnya, tata letak yang baik berfungsi sebagai salah satu kenyamanan untuk pembaca, juga membuat elemen visual dan verbal menjadi lebih komunikatif. *Layou*t atau tata letak pada buku ini berisikan 80% visual dan 20% *text* cerita.



3.5 Layout Buku Dongeng
Sumber:Pribadi
(27 uni 2015)

III.5.3 Gaya Ilustrasi

Gaya ilustasi disesuaikan dengan pendekatan Verbal, yaitu dengan gaya ilustrasi sederhana yaitu mengikuti gaya gambar karya Paul Young dan Tom Moore yaitu film animasi *Song of The Sea* dan di setiap bagian cerita memunculkan ilustrasi dengan karakter yang berbeda mengikuti kondisi dan situasi, dengan ilustrasi pun bisa membuat pembaca bisa lebih memahami jalan cerita yang ada.



Gambar 3.6 Contoh gaya ilustrasi
Sumber: http://4.bp.blogspot.com/-2tWLar460qI/VSe0u870MYI/AAAAAAAACOc/ZgwIoYPkh5o/s1600/sosartbook.png
(1 Agustus 2015)



Gambar 3.7 Gaya ilustrasi pada buku dongeng
Sumber:Pribadi
(27 Juni 2015)

III.5.4 Jenis Font

Jenis huruf dan tipografi merupakan salah satu elemen penting dalam sebuah buku cerita. Untuk pemilihan tipografi harus dipilih dengan seksama atau benar karena sangat mempengaruhi kenyamanan pembaca dalam pesan yang disampaikan melalui buku cerita tersebut

III.5.5 Tipografi Judul

Tipografi yang digunakan dalam judul buku dongeng Nina Bobo ini adalah "*Beyond Wonderland"* Untuk tulisan "Helenina Van Rodjnik" font ini sangat pas membuat judul menjadi semakin masuk pada konsep visual yaitu horor.



Gambar 3.8 Judul Buku dongeng
Sumber:Pribadii

III.5.6 Tipografi Text Cerita dan Credit

Untuk *Teks* Cerita dan credit menggunakan *font "Burton's Dreams Pro"* karena huruf ini memiliki keterbacaan yang baik juga mendukung dengan konsep tema pada buku dongeng ini, karena diketahui burton itu sendiri memiliki konsep yang kelam dan gelap pada karyanya sehingga menjadikan font yang di pakai pun masuk pada konsep visual horor



Gambar 3.9 Jenis Font

Sumber:Pribadi

III.6 Ilustrasi

Dalam kehidupan keseharian dipastikan ilustrasi selalu ada dalam penglihatan manusia dalam bentuk gambar yang menarik dan beragam. Wiratmo.G, (2009), seperti dikutip dari dgi-indonesia.com, di Indonesia karya Ilustrasi dapat kita jejak melalui artifak-artifak visual naratif yang ada. Merunut khasanah visual naratif di Indonesia tidak kalah panjang dengan sejarah visual naratif di belahan dunia lainnya. Catatan-catatan visual di garca-garca goa yang bertebaran dari Leang-leang di Sulawesi sampai goa Pawon di Jawa Barat menjadi penanda bertutur visual era pra sejarah. Gambar-gambar pada lembar-lembar lontar ataupun pada media Wayang Beber menandai era pra modern. Di era kolonialisasi muncul media-media modern seperti majalah atau surat kabar. Melalui media surat kabar ataupun majalah tersebut terjadi transfer ilmu (ilustrasi) baik teknis maupun gagasan dari Ilustrator asing (penjajah) kepada para Ilustrator bumi putra. Walaupun istilah ’Ilustrasi’ bukan dari kamus bahasa kita sendiri, secara subtantif artifak-artifak visual/gambar tersebut memiliki kesamaan secara fungsional, menjelaskan atau menerangkan. Ilustrasi adalah Ilustrasi adalah gambar yang dihadirkan untuk memperjelas sesuatu yang bersifat tekstual. Fungsi memperjelas sebuah teks atau bahkan memberi sentuhan dekorasi pada lembar-lembar teks memberi gambaran bahwa saat itu gambar (ilustrasi) adalah penjelasan dari teks. Gambar adalah pelengkap teks. Gambar hanyalah wahana untuk mengantarkan pemahaman secara lebih utuh dari sebuah teks.

III.6.1 Studi Ilustrasi

Gaya ilustrasi disesuaikan dengan pendekatan verbal yang mengunakan gaya ilustrasi yang sederhana dan di setiap bagian cerita teks terdapat gambar ilustrasi yang mewakili keadaan, studi ilustrasi penulis menggunakan gaya gambar dari *Film Song of The Sea*, yaitu merupakan film animasi yang di buat oleh Paul Young, yaitu adalah co - founder dan CEO dari *Cartoon Saloon* dan Produser dari nominasi Oscar animasi fitur Song of the Sea . Lynn O'Reilly , seorang mahasiswa animasi di Bcfe dan film ini disutradarai oleh Tomm Moore. Sutradara yang sebelumnya juga memproduksi film animasi anak-anak dengan menghadirkan grafis animasi visual yang memukau di *film The Secret of Kells* di

tahun 2009, yang di nominasikan untuk piala Oscar pada saat itu. *Song of the Sea* merupakan cerita anak-anak Irlandia, film ini memiliki gaya visual yang indah. Pencitraan CGI yang halus mampu meningkatkan animasi yang digambar manual dengan tangan, sehingga memberikan kesan pada film ini menjadi terlihat luar biasa modern. Selain itu, Moore menyampaikan banyak hal dengan sedikit percakapan, ia lebih memilih untuk membiarkan lingkungan karakternya yang kaya akan detail, dan nuansa bahasa tubuh yang berbicara mewakili karakter di dalam film.



Gambar 3.10 Scene film Song of the sea
Sumber:
http://trailers.apple.com/trailers/independent/songofthesea/images/thumbnail_20073.jpg
(1 Agustus 2015)

III.6.2 Studi Karakter

Tokoh utama disini adalah Nina namun dalam buku ini hanya ada 3 tokoh sentral yaitu ayah, ibu dan Nina studi karakter pada buku ini mengacu pada gambar atau *filmSong of Tthe Sea* karya Paul Young dan Tom More



Gambar 3.11 Contoh studi karakter
Sumber: http://3.bp.blogspot.com/-3J8Dpq8p12M/VHF5_nbNWhI/AAAAAAAAAEA/CPIP7jwLB8U/s1600/Song%2Bof%2Bthe%2BSea%2BCharacter%2B%281%29.jpg
(1 Agustus 2015)



Gambar 3.12 Studi karakter pada buku dongeng
Sumber:Pribadi
(27 juni 2015)

III.6.3 Studi Lokasi

Ada beberapa lokasi yang akan muncul dan itupun hanya ada disekitaran rumah saja seprerti kamar, ruang keluarga, rumah malam hari, dan pagi hari lokasi di ambil dari seting film-film horor seperti rumah-rumah berhantu dan lainnya agar memiliki satu konsep tema yang pas yaitu horor.



Gambar 3.13 Studi lokasi
Sumber:Pribadi
(27 juni 2015)

III.6.4 Studi Warna

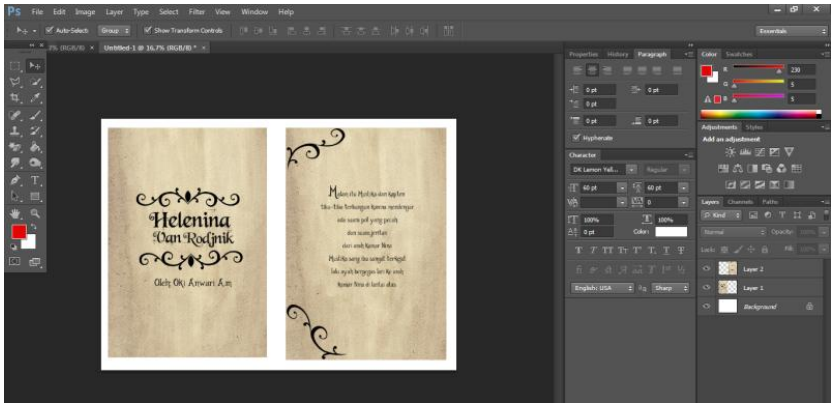
Teknik pewarnaan mengunakan cat air, dengan meninjau warna-warna yang pas pada tema horor,dengan pewarnaan cat air dapat memberikan kesan gaya tua dan lusuh membuat warna-warna mewakili konsep buku dongeng di tambah dengan tambahan tone digital sehingga semua jadi terlihat senada. Namun pada warna yang dominan pada buku ini adalah warna merah, orange kekuningan juga coklat tua danm abu-abu, hitam warna itulah yang membuat buku dongeng ini masuk pada konsep visual yang bertemakan horor atau memiliki unsur seram.



Gambar 3.14 Studi Warna
Sumber:pribadi

III.6.5 *Background*

Layout pada *background* yaitu mengunakan teknik yang sama yaitu mengunakan kertas *water color* dan di warna dengan cat air yang kemudian si scane agar background masuk pada tema yang di sesuaikan dengan gaya gambar, setelah itu di masukan pada Photoshop dan di tambah sentuhan garis ukiran yang sesuai dengan gaya font yang ada, agar semua dalam kesatuan konsep horor.



Gambar 3.15 *Background* dan Garis Ukiran
Sumber:Pribadi