BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan yang tepat akan memudahkan dalam pembuatan sebuah solusi media yang menarik untuk menceritakan Taman Gantung Babilonia dengan kisah persembahan rasa cinta yang mengandung pesan moral, dan sedikit menginformasikan tentang teknologi kuno air yang memanjat, ditetapkanlah sebuah solusi yaitu **"Perancangan Buku Cerita Bergambar Semiramis**". Dalam strategi perancangan sebuah media informasi ini perlu adanya segmentasi target agar media informasi tersebut tepat sasaran.

A. Target Audiens

a) Demografis

Dari segi demografis telah dilakukan studi indikator dari berbagai macam umur, gender, pendidikan dan lain-lain, yang telah dipilih sebagai berikut:

- Umur : 15-18 tahun
- Gender : Laki-laki dan Perempuan
- Pendidikan : SMA
- Pekerjaan : Pelajar
- Status Ekonomi : Menengah keatas
- Warga Negara : Indonesia

Tingkatan demografis tersebut dipilih karena pelajar pada status ekonomi menengah keatas cenderung meluangkan waktu dan finansialnya untuk mencari wawasan baru dan hiburan.

b) Psikografis

Sejarah Taman Gantung Babilonia dengan pemaparannya, membutuhkan imajinasi untuk menggambarkan keadaan pada masa itu. Sehingga bila dilihat dari segi psikografis, target pada perancangan ini adalah remaja pada usia 15-18 tahun yang memiliki kondisi emosi yang tidak stabil karena belum menemukan jati dirinya. Dalam segi intelektual pun mulai dapat berfikir atau menebak dengan berimajinasi yang logis. Maka dari itu cerita Taman Gantung Babilonia ditujukan, sebab memiliki pesan moral serta nilai sejarah yang tinggi. Dari dua hal tersebut, diharapkan target dari perancangan ini, dapat menambah wawasan serta menangkap pesan moral dari cerita tersebut.

c) Geografis

Dalam segmentasi geografis perancangan media informasi ini, ditujukan untuk pelajar di Indonesia khususnya yang berada di perkotaan. Sebab sejarah mengenai Taman Gantung Babilonia dipelajari di sekolah menengah atas namun belum secara terperinci dan tidak dikemas secara menarik.

B. Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan yaitu berupa informasi yang menjelaskan tentang sejarah awal mula Taman Gantung Babilonia dengan kisah persembahan rasa cinta, hingga teknik pengairan tanaman pada kemegahan Taman Gantung Babilonia. Dengan informasi tersebut pesan utama akan mulai terbuka dan tersampaikan pada target sasaran yaitu menjelajah waktu menuju masa lampau dengan berimajinasi untuk menemukan suatu pemahaman baru tentang kehidupan untuk saat ini. Yang dimaksud dengan menjelajah waktu dengan berimajinasi yaitu target dapat melihat sejarah kuno pada masa lampau yang mempunyai harta yang berharga seperti cerita persembahan rasa cinta, teknologi kuno dan arsitektur

kuno Taman Gantung, lalu memahami pesan moral pada cerita persembahan rasa cinta tentang menghargai kasih sayang lalu mengaplikasikan dikehidupannya.

B. Tujuan Komunikasi

Tujuan dari perancangan buku cerita bergambar Semiramis ini adalah memberikan sebuah solusi media yang menarik, menceritakan kembali kisah cinta Raja dan Ratu hingga terciptanya Taman Gantung Babilonia dan sedikit informasi tentang teknologi kuno air yang memanjat, agar dapat diketahui oleh target dan sedikit membuka ruang dalam pikiran target untuk menyerap pesan-pesan yang ada pada sejarah Taman Gantung Babilonia tersebut seperti pesan moral yang terdapat pada cerita.

3.1.1 Pendekatan Komunikasi

a) Pendekatan Visual

Strategi visual yang digunakan dalam perancangan media informasi buku cerita bergambar Semiramis ini sesuai dengan target audiens yang telah ditentukan, menggunakan konsep komunikasi visual yang unik, kreatif dan menarik untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola gambar secara bentuk, tatanan *font*, komposisi warna, serta *layout* buku cerita bergambar ini.

Secara visualisasi, gambar dibuat dengan teknik sketsa tangan dengan teknis digital dan dilanjutkan dengan pewarnaan. Gaya visual yang dipakai dalam pembuatan buku ilustrasi ini menggunakan gaya semirealis. Begitu juga dengan tata letak *(layout)* yang memakai nuansa cinta, *font* menarik penglihatan seperti berkesan buku cerita fiksi dan komposisi warna yang memakai warna-warna hangat dan cocok dalam nuansa cinta.

b) Pendekatan Verbal

Dengan pendekatan komunikasi verbal dalam konsep perancangan buku cerita bergambar Semiramis ini, digunakan agar pesan yang ingin disampaikan kepada target audiens dapat dimengerti dan dipahami serta memiliki kesan yang menarik sesuai dengan tujuan utama perancangan ini. Maka dari itu strategi dalam pendekatan verbal ini menggunakan bahasa Indonesia, dengan penggunaan bahasa Indonesia yang tidak kaku ketika dibaca yang menyesuaikan dengan remaja sebagai target audiens. Gaya penceritaan naratif yang dipergunakan berupa teks naratif buku cerita bergambar sebagaimana umumnya, sedikit memakai gaya bahasa puitis atau romantis dalam setiap bagian cerita, sehingga memungkinkan dapat mempengaruhi psikografis remaja sebagai target audiens.

3.1.2 Strategi Kreatif

Dalam penentuan strategi kreatif pada buku sejarah ini dilakukan studi karakteristik pada visualisasi yang mengubah tema sejarah menjadi sebuah cerita fiksi yang teradaptasi dari kisah yang sebenarnya, lebih menarik secara ilustrasi dengan muatan cerita yang mengesankan dan bernuansa cinta, serta pesan, karakter tokoh, dan kesan bangunan. Dalam penentuan alur cerita pada buku ilustrasi ini digunakan pembagian cerita yang terbagi dalam beberapa *chapter*, masing-masing *chapter* tersebut terdapat kisah cerita serta gambar ilustrasi yang unik yang menyesuaikan dengan isi cerita. Dalam tata letak *(layout)* yang memakai nuansa cinta, *font* menarik penglihatan seperti berkesan buku cerita fiksi dan komposisi warna yang memakai warna-warna hangat dan cocok dalam nuansa cinta.

3.1.3 Strategi Media

Dalam perancangan buku cerita bergambar Semiramis ini, telah dipilih media utama dan beberapa media pendukung yang diantaranya :

1. **Media Utama**

   Untuk media utama yang digunakan tentu berupa media informasi yaitu buku. Buku adalah jendela dunia dengan membuka buku berarti membuka jendela dunia dapat melihat sesuatu yang baru atau pandangan berbeda dengan apa yang dipikirkan dan dilihat saat ini. Sama seperti halnya sejarah, sejarah juga dapat membuka ruang antar dimensi waktu maka kedua ini dapat berhubungan sebagai panduan atau referensi dalam kehidupan. Selain itu buku ini juga dapat menjadi koleksi atau referensi bagi target audiens.

2. **Media Pendukung**

   Untuk menunjang media utama diatas yaitu buku sejarah, dibutuhkan beberapa media pendukung yaitu media promosi yang berfungsi sebagai pengingat dan merchandise atau gimmik yang dapat menarik target audiens. Beberapa media pendukung yang dibuat diantaranya :

   - **Kemasan *(Packaging)***

     Kemasan berfungsi sebagai pengemasan buku, yang didesain secara menarik untuk menambahkan kesan eksklusif. Yang dimaksud dengan eksklusif disini adalah kesan buku yang terlihat mahal.

   - **Poster**

     Poster ini berfungsi sebagai media promosi atau iklan buku cerita bergambar Semiramis ini kepada masyarakat, yang diharapkan dapat memunculkan rasa

ingin memiliki buku ini. Selain poster promosi terdapat juga poster untuk merchandise apabila membeli buku ini.

- ***X-Banner***

  fungsi x-banner disini berguna untuk menginformasikan keberadaan buku yang ditetapkan disebuah toko buku.

- **Pembatas Buku**

  Didesain secara menarik, yang digunakan untuk batas buku ketika target membaca buku ini, sekaligus pengingat untuk meneruskan membaca buku ini.

- **Stiker**

  Sebuah hadiah untuk pembelian buku, dari segi efektifitas stiker ini dapat ditempelkan ditempat tertentu, dan diharapkan menjadi sebuah penarik perhatian atau pengingat bahwa buku ini telah diproduksi.

- **Display buku**

  Display buku ini didesain secara menarik sesuai dengan tema buku cerita bergambar Semiramis ini, dengan tujuan untuk menarik perhatian pengunjung di toko buku.

3.1.4 Strategi Distribusi

Untuk lebih memudahkan penyebaran distribusi, terdapat di wilayah penyebaran meliputi toko buku yang telah mempunyai nama besar di Indonesia khususnya kota-kota besar di Indonesia. Toko buku yang telah terkenal seperti Gramedia menjadi target pendistribusian

buku cerita bergambar Semiramis ini. Selain buku terdapat pula satu paket hadiah pembelian buku seperti stiker dan poster yang dapat dimiliki. Wilayah penyebaran tersebut sebagian besar adalah tempat dimana target biasa mencari atau membeli buku dan sebagian sebagai daerah pergaulan target audiens.

3.2 Konsep Visual

Konsep visual untuk perancangan buku cerita bergambar Semiramis ini menitik beratkan pada penggambaran keadaan pada masa itu secara imajinatif. Karakter menggunakan gaya semirealis, dibuat dengan teknik sketsa digital dan pewarnaan digital, dan menggunakan sedikit editan gambar yang akan membantu memperkuat kesan unik dan menarik, sesuai dengan cerita yang diubah menjadi cerita fiksi. Gaya gambar tersebut dimaksudkan agar menarik perhatian target sasaran sehingga berkeinginan untuk membaca.

Gaya ilustrasi yang dipakai disesuaikan dengan pendekatan verbal yang menggunakan gaya bahasa puitis atau romantis, yaitu dengan gaya ilustrasi yang sederhana dan disetiap bagian cerita memunculkan ilustrasi dengan karakter ceritanya masing-masing. Pada layout menggunakan nuansa cinta dan pengorbanan, dan pemilihan hurufnya menggunakan *font* dekoratif yang berkesan unik seperti buku cerita bergambar biasanya. Dalam beberapa bagian satu konsep tersebut telah disesuaikan dengan target audiens yaitu remaja pertengahan.

3.2.1 Format Desain

Format desain buku cerita bergambar Semiramis ini terdiri atas media dibuat berbentuk buku berukuran custom 21cm x 21 cm dengan jumlah halaman tidak lebih dari 23 lembar karena menyesuaikan dengan isi cerita per-*chapter* dan juga konten-konten pembuka. Selain itu, buku ini utamanya ditujukan untuk koleksi dan dengan target audiens yaitu remaja menjadi pertimbangan dalam segi kesederhanaan.

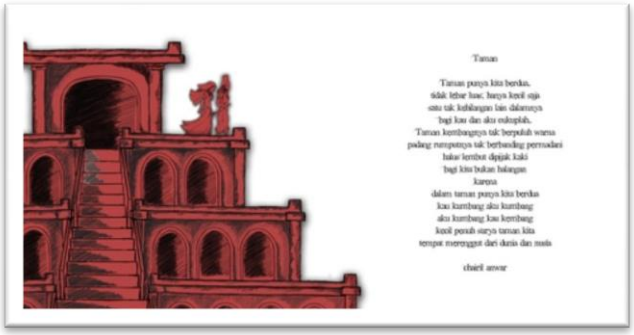
3.2.2 Tata Letak (*Layout*)

Tata letak (*Layout*) yang digunakan dalam sebuah penampilan visual sangatlah penting, karena tata letak tersebut dapat mempengaruhi tingkat keingintahuan sasaran dalam membaca buku. Selain itu *layout* yang digunakan pada buku cerita bergambar Semiramis ini dibuat sedemikian rupa dengan bernuansa cinta, menggunakan komposisi warna yang bernuansa cinta.



Gambar 3.1 Referensi Layout pada buku

Sumber: Tea Hee (07 Juli 2013)



Gambar 3.2 Contoh layout Buku Cerita Bergambar Semiramis

Sumber: Pribadi

3.2.3 Tipografi

Dalam buku Tipografi Dalam Desain Grafis, Danton Sihombing menulis bahwa tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif. Lewat kandungan nilai fungsional dan estetikanya, huruf memiliki potensi untuk menerjemahkan atmosfir-

atmosfir yang tersirat dalam sebuah komunikasi verbal yang dituangkan melalaui abstraksi bentuk-bentuk visual.

Tipografi yang digunakan pada buku cerita bergambar Semiramis ini ada berbagai macam pilihan *font* untuk bagian-bagian didalam buku ilustrasi ini, yang diantaranya :



Gambar 3.3 *Font* Admiration Pains

Sumber : Pribadi

Font diatas adalah *font* Admiration Pains, yang digunakan untuk cover dan judul buku. *Font* dekoratif ini digunakan karena memiliki keunikan yang memberikan kesan romantis sesuai dengan pendekatan verbal dalam perancangan buku cerita bergambar Semiramis. *Font* ini kurang pada tingkat keterbacaannya tetapi font ini dipakai karena memiliki keunikan yang mendukung dalam konsep buku yang bernuasnsa cinta dan buku fiksi.



Gambar 3.4 *Font* FairydustB

Sumber : Pribadi

Sedangkan untuk *Body Text* yang menjadi pilihan adalah *font* FairydustB, karena *font* ini mempunyai tingkat keterbacaan yang cukup baik. Selain itu bertujuan untuk memperkuat kesan fiksi pada cerita yang ada pada buku cerita bergambar Semiramis.



Gambar 3.5 *Font* Trajan Pro

Sumber : Pribadi

Font Trajan Pro digunakan pada sub judul buku dan untuk melengkapi dari konsep buku yang bernuansa cinta. *Font* ini terkesan elegan, romantis dan tingkat keterbacaan pun sangat baik.

3.2.4 Ilustrasi

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, maka gaya ilustrasi yang dipakai menitik beratkan pada penggambaran keadaan pada masa itu secara imajinatif. Karakter menggunakan gaya semirealis, dibuat dengan teknik sketsa digital dan pewarnaan digital, dan menggunakan sedikit editan gambar yang akan membantu memperkuat kesan unik dan menarik, sesuai dengan cerita yang diubah menjadi cerita fiksi. Gaya gambar tersebut dimaksudkan agar menarik perhatian target sasaran sehingga berkeinginan untuk membaca.

Gaya ilustrasi disesuaikan dengan pendekatan verbal yang menggunakan gaya bahasa puitis atau romantis, yaitu dengan gaya ilustrasi yang sederhana dan disetiap bagian cerita memunculkan ilustrasi dengan karakter ceritanya masing-masing.



Gambar 3.6 Contoh Ilustrasi pada film perahu kertas (referensi)

sumber: film perahu kertas (2012)



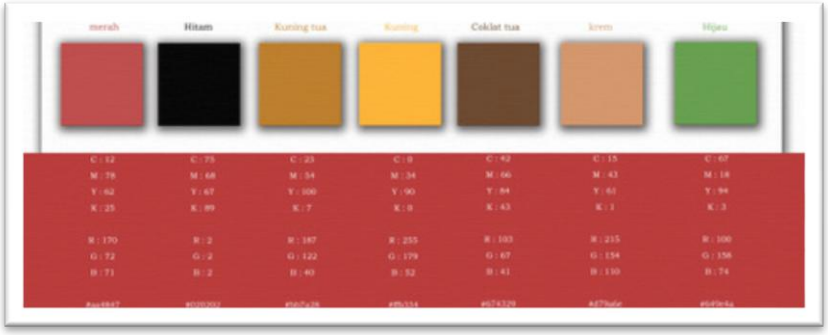
Gambar 3.7 Ilustrasi di Buku Semiramis

Sumber: Pribadi

3.2.5 Warna

Menggunakan warna yang tepat dalam pembuatan suatu karya dibidang desain grafis merupakan suatu yang cukup rumit, hal ini disebabkan karena warna mempengaruhi psikologi target.

Untuk pewarnaan dibuku cerita bergambar Semiramis ini, yang digunakan adalah warna merah yang mendominasi sebagai warna yang bernuansa cinta dan pengorbanan, dan juga warna-warna cerah yang lainnya yang berkesan indah. Seperti warna merah yang berarti kuat, berani, percaya diri, gairah. Merah adalah warna yang punya banyak arti, mulai dari cinta yang menggairahkan hingga kekerasan perang. warna yang dinamis dan dramatis.



Gambar 3.8 Komposisi Warna

Sumber : Pribadi

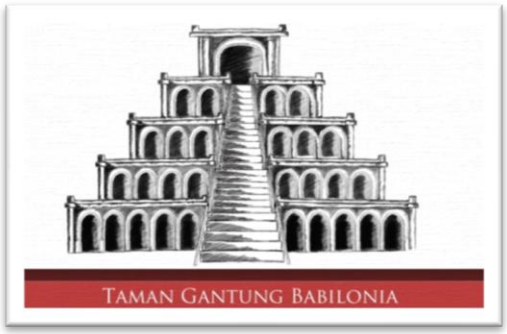
3.2.6 Karakter atau Penokohan

1. Taman Gantung Babilonia



Gambar 3.9 Taman Gantung Babilonia

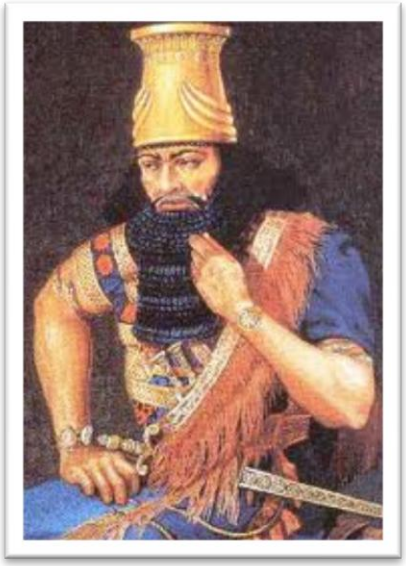
Sumber: http://www.arthursclipart.org/wonders/wonders/hanging%20gardens%20of%20babylon.gif (21 Maret 2013)



Gambar 3.10 Karakter Taman Gantung Babilonia

Sumber : Pribadi

2. Raja Nebuchadnezzar



Gambar 3.11 Raja Nebuchadnezzar

Sumber : Pribadi



Gambar 3.12 Karakter Raja Nebuchadnezzar

Sumber : Pribadi

3. Ratu Amytis



Gambar 3.13 Ratu Amytis

Sumber : Pribadi



Gambar 3.14 Karakter Ratu Amytis

Sumber : Pribadi

3.2.7 Story Line

Chapter 1 Babilonia

* Memperlihatkan kerajaan Babilonia
* Menceritakan sedikit sejarah Babilonia

Chapter 2 Raja & Ratu

* Cerita dengan dalam keadaan perang memperebutkan wilayah
* Muncul seseorang yang mengacungkan pedang ke langit
* Pedang menancap diatas tanah, manusia yang gugur dalam medan perang
* Bendera lusuh berkibar
* Tokoh Raja Nebukadnezzar
* Cerita silsilah keturunan sampai Raja Nebukadnezzar
* Pertemuan di kerajaan Media & menikah
* Tokoh Ratu Amytis

Chapter 3 Rindu

* Setelah beberapa tahun kemudian Ratu terlihat merasakan kejenuhan
* Dibawah sinar bulan Ratu yang sedang berdiri dan penuh harapan
* Harapan Amytis “merindukan tempat asalnya media”

Chapter 4 Taman Gantung Semiramis

* Pembangunan arsitektural yang akan indah
* Taman Gantung Semiramis
* Terasa kesegaran ketika udara menelusup kedalam rongga-rongga tubuh

Chapter 5 Air yang memanjat

* Pertanyaan tentang cara air memanjat
* Informasi air yang memanjat
* Ending cerita & puisi