BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Perancangan media buku bergambar ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai permainan tradisional Betawi kepada anak-anak. Informasi yang diberikan berupa informasi murni yang bertujuan untuk menambah wawasan anak-anak mengenai salah satu kebudayaan Indonesia, khususnya di daerah Betawi.

III.1.1 Kelompok Sasaran *(Target Audience)*

Adapun kelompok sasaran *(target audience)* buku bergambar ini ditujukan kepada anak SD (Sekolah Dasar). Untuk menentukan kelompok sasaran, maka dibagi dalam dua kelompok, yaitu kelompok sasaran primer dan kelompok sasaran sekunder. Kelompok sasaran primer terbagi menjadi tiga bagian lagi, yaitu secara demografis, geografis, dan psikografis.

1. Kelompok Sasaran Primer

Kelompok sasaran primer merupakan sasaran utama dalam pemasaran buku cerita bergambar ini. Kajian kelompok sasaran primer meliputi:

- Demografis

Secara demografis, kelompok sasaran primer meliputi kedua jenis kelamin, yaitu perempuan dan laki-laki yang termasuk golongan kategori masa kanak-kanak tengah (usia Sekolah Dasar). Menurut Diane E. Papalia, Sally Wendkos Olds, dan Ruth Duskin Feldman (2009), pada masa kanak-kanak tengah anak laki-laki bermain permainan yang lebih aktif secara fisik, sedangkan anak perempuan lebih suka permainan yang melibatkan ekspresi verbal atau menghitung, seperti bermain lompat tali atau engklek. Sedangkan untuk S.E.S (Status Ekonomi Sosial)

buku cerita bergambar ini ditujukan untuk kalangan menengah ke atas. (Diane E. Papalia, Sally Wendkos Olds, dan Ruth Duskin Feldman, 2009, h.434).

- Geografis

  Secara geografis, buku cerita bergambar ini ditujukan untuk seluruh wilayah di Indonesia terutama kota-kota besar yang terdapat banyak toko buku dan distribusinya masih dalam jangkauan.

- Psikografis

  Secara psikografis, buku ini ditujukan untuk anak-anak yang mempunyai ketertarikan dalam membaca buku, senang bermain, dan memiliki kecenderungan untuk berimajinasi.

2. Kelompok Sasaran Sekunder

   Kelompok sasaran sekunder atau *target market* merupakan target tambahan di luar kelompok sasaran utama. Kelompok sasaran sekunder buku cerita bergambar ini adalah orang tua yang memiliki anak-anak yang tergolong masa kanak-kanak tengah. Orang tua dapat membimbing anak-anak untuk membaca buku cerita bergambar ini dan memberikan penjelasan yang dibutuhkan anak-anak ketika membaca buku tersebut.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan yang dilakukan terbagi menjadi 2, yaitu:

- Pendekatan Visual

  Pendekatan visual yang akan digunakan adalah ilustrasi anak-anak yang sedang memainkan permainan tradisional dengan suasana ceria. Pengerjaan ilustrasi dilakukan dengan cara manual terlebih dahulu lalu pada proses selanjutnya menggunakan teknik digital, yaitu pada pewarnaan dan penyempurnaannya. Visual akan lebih banyak menggunakan ilustrasi untuk

menarik perhatian anak-anak dan teks bersifat menjelaskan dan mendukung isi atau cerita dari visual tersebut.

- Pendekatan Verbal

  Pendekatan verbal yang akan digunakan adalah bahasa sehari-hari yaitu Bahasa Indonesia. Penulisan judul juga akan menggunakan Bahasa Indonesia. Sedangkan pada isi media akan menggunakan sedikit bahasa Betawi. Gaya bahasa yang digunakan adalah bahasa sehari-hari yang tidak baku, jelas, dan mudah dipahami oleh anak-anak.

III.1.3 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang ditampilkan pada buku bergambar ini adalah lebih mengutamakan ilustrasi. Ilustrasi yang ada pada buku ini yaitu berupa gambar peralatan apa saja yang digunakan dalam bermain, serta menampilkan gambar anak-anak yang sedang bermain jenis-jenis permainan tradisional Betawi. Hal ini agar anak-anak yang membaca dapat melihat langsung dan membayangkan seperti apa permainan tradisional Betawi tersebut. Sedangkan teks berupa cerita dan penjelasan tentang permainan tradisional Betawi. Anak-anak menjadi objek ilustrasi utama dalam buku ini sehingga anak-anak akan merasa terlibat ketika membaca buku ini.

Selain itu terdapat beberapa karakter dalam buku ini. Karakternya terbagi dua kelompok yaitu kelompok anak laki-laki dan anak perempuan. Kelompok anak laki-laki memainkan permainan yang cocok untuk anak laki-laki, begitu pula dengan anak perempuan. Lalu di akhir cerita mereka memainkan permainan yang bisa dimainkan oleh anak laki-laki maupun anak perempuan secara bersama-sama.

Adapun rincian dari strategi kreatif adalah sebagai berikut:

1. Buku bergambar berukuran 20x20 cm. Ukuran ini dipakai untuk menyeimbangkan antara gambar dengan teks. Selain itu, ukuran ini juga dibuat

untuk menampilkan sesuatu yang berbeda dengan kebanyakan buku anak-anak yang berukuran persegi panjang (A4).

2. Jenis kertas menggunakan art paper 150 gram.
3. Buku bergambar ini berisi mengenai beberapa karakter anak dari daerah Betawi yang suka bermain permainan tradisional. Dalam buku ini juga ditampilkan peralatan apa saja yang digunakan dalam permainan tradisional Betawi serta bagaimana cara memainkannya.
4. Warna yang digunakan adalah warna-warna bernuansa pastel dan kalem dikarenakan pewarnaan menggunakan media cat air.
5. Buku bergambar ini lebih mengutamakan ilustrasi karena disesuaikan dengan kebutuhan anak-anak yang cenderung lebih menyukai gambar-gambar daripada tulisan. Sedangkan teks besifat sebagai penjelas dan pendukung dari ilustrasi.
6. Buku dijilid menggunakan punggung buku. Menurut Iyan Wb (2007), punggung buku berfungsi sebagai pemandu jika buku tersebut diposisikan berdiri dan disandingkan dengan buku lain di rak buku. Dengan begitu, pembaca dapat dengan mudah mendapatkan buku yang dicarinya.

III.1.4 Strategi Media

Pemilihan media adalah berdasarkan dengan kebutuhan target audiens. Adapun media yang digunakan terbagi menjadi dua, yaitu media utama dan media pendukung.

III.1.4.1 Media Utama

Media utama yang digunakan adalah buku bergambar atau *ilustrated book* yang berisi gambar-gambar yang dapat memberikan wawasan kepada anak-anak mengenai permainan tradisional Betawi dengan desain yang disesuaikan dengan anak-anak. Media buku bergambar dipilih karena dapat lebih mudah dalam menyampaikan pesan kepada target audiens. Anak-anak dapat melihat secara langsung bagaimana dan seperti apa permainan tradisional Betawi. Media buku bergambar juga lebih mudah didapat dan dibawa kemana saja.

III.1.4.2 Media Pendukung

Sesuai fungsinya, media pendukung adalah media yang mendukung tersampaikannya informasi pada media utama. Adapun media pendukung yang digunakan antara lain:

- Poster

  Poster berfungsi sebagai media promosi untuk memperkenalkan media utama, yaitu buku bergambar. Poster berukuran A3 dan dicetak di atas *art paper* 210 gram. Poster akan diletakkan di dekat toko-toko buku dan di dekat sekolah dasar untuk menarik perhatian anak-anak.

- Mini *X-banner*

  Mini *X-banner* berfungsi sebagai media promosi dan informasi bahwa buku ini sudah terbit dan tersedia di toko buku. Mini *x-banner* berukuran 40 cm x 25 cm. Mini *x-banner* ini diletakkan di toko-toko buku, yaitu di atas meja *display*.

- Flyer

  Flyer berfungsi sebagai media promosi yang disebarkan di dekat-dekat sekolah dan di dekat toko buku. Berukuran A6 (10,5 x 14,8 cm)dan dicetak menggunakan *art paper* 180 gr.

- Stiker

  Stiker menjadi bagian bonus dari buku. Berbentuk persegi panjang 8,5 x 5 cm.

- Pin

  Pin juga menjadi bagian bonus *(merchandise)* dari buku. Berfungsi sebagai aksesoris anak dan sebagai pengingat.

- Pembatas buku

  Pembatas buku merupakan bagian dari buku yang berguna untuk anak-anak sebagai pengingat halaman terakhir yang dibaca.

- Buku catatan (notes)

  Buku catatan ini menjadi *merchandise* dari buku. Berfungsi untuk mencatat hal-hal yang penting atau mencatat pelajaran di sekolah.

- Jadwal Pelajaran Sekolah

  Jadwal pelajaran sekolah menjadi bagian merchandise dari buku. Berfungsi untuk anak-anak menuliskan jadwal pelajaran mereka sehari-sehari agar mereka tidak lupa. Berukuran A3 (29,7 x 42 cm).

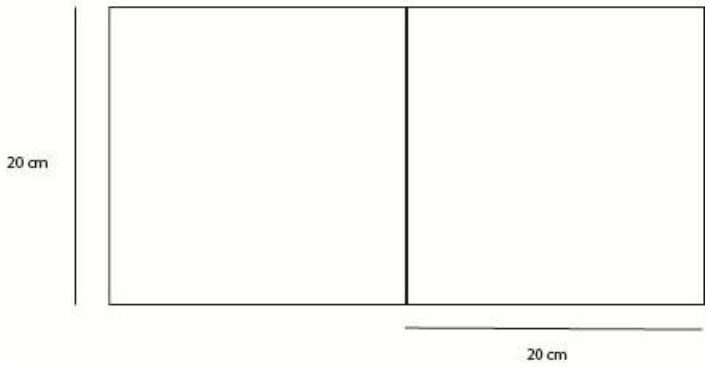
III.1.5 Strategi Distribusi

Pendistribusian media ini adalah melalui penjualan/distribusi di toko-toko buku besar seperti Gramedia. Hal ini untuk lebih memudahkan anak-anak atau orangtua dalam mencari buku tentang salah satu kebudayaan Indonesia, karena toko buku Gramedia sudah cukup banyak dimana-mana. Pendistribusian media secara geografis diutamakan di daerah Jakarta dan Tangerang.

III.2 Konsep Visual

III.2.1 Format Desain

Media yang akan digunakan dalam menyampaikan jenis-jenis permainan tradisional Betawi adalah buku ilustrasi. Buku ilustrasi ini berukuran *custom* (20 cm x 20 cm). Buku ilustrasi dicetak di atas kertas *art paper*150 gram sedangkan untuk cover dicetak di atas kertas *art paper* 260 gram.



Gambar III.1 Format Desain Media Informasi

Sumber: Dokumen pribadi

III.2.2 Tata Letak *(layout)*

Konsep layout pada buku bergambar ini mengacu pada teori penyusunan layout menurut Tom Lincy (Adi Kusrianto, 2009), yaitu beberapa patokan dasar yang dipakai untuk merancang sebuah layout:

a) Proporsi

Proporsi yang dimaksud adalah kesesuaian antara halaman dengan isinya.

b) Keseimbangan

Prinsip keseimbangan merupakan suatu pengaturan agar penempatan elemen dalam suatu halaman memiliki efek seimbang.

c) Kontras

Menonjolkan unsur satu elemen yang terdapat pada sebuah materi objek sebuah halaman untuk memunculkan kekontrasan pada objek tersebut sehingga diperoleh fokus perhatian.

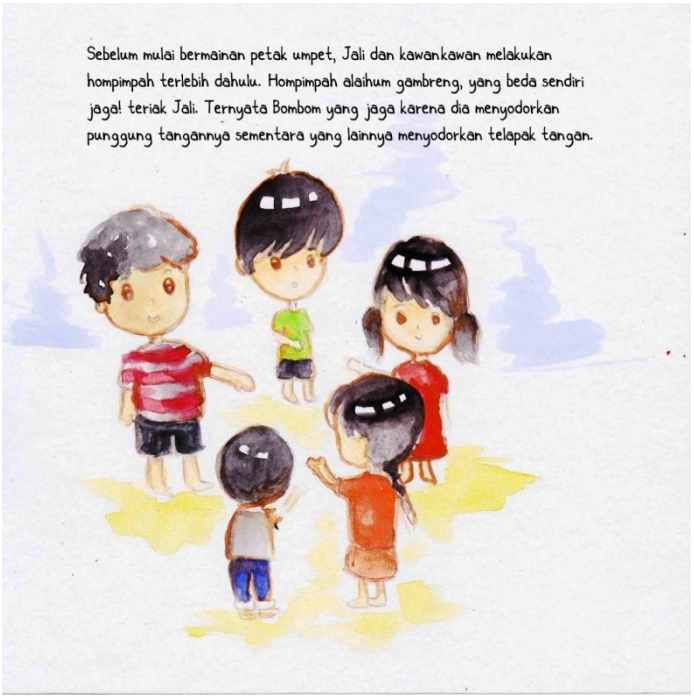
d) Irama

Irama memiliki makna yang sama dengan *repetition* atau pola pengulangan yang menimbulkan irama yang menarik diikuti.

e) Kesatuan

Prinsip kesatuan atau *unity* adalah hubungan antara elemen-elemen desain yang semula berdiri sendiri-sendiri serta memiliki ciri sendiri-sendiri yang disatukan menjadi sesuatu yang baru dan memiliki fungsi baru yang utuh.





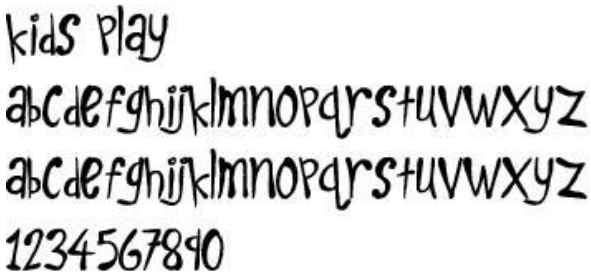
Gambar III.2 Contoh Penerapan Tata Letak Pada Media Informasi

Sumber : Dokumen pribadi

III.2.3 Tipografi

Font yang digunakan pada perancangan ini adalah font yang tidak kaku serta memberikan kesan bermain yang disesuaikan dengan target komunikasi. Font yang dipilih juga font yang jelas dan mudah dibaca oleh anak-anak.

Font untuk judul menggunakan font Kids Play.



Gambar III.3 Font Untuk Judul
Sumber : Dokumen Pribadi

Font untuk isi menggunakan font Key's Comic Font 1.



Gambar III.4 Font Untuk Isi
Sumber : Dokumen Pribadi

III.2.4 Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan dalam buku ini adalah menggunakan gaya kartun. Kartun merupakan ilustrasi yang paling dekat dengan anak-anak karena mudah ditemui dalam keseharian, misalnya di dalam buku-buku cerita, film, internet, atau televisi. Gaya kartun yang digunakan adalah gaya kartun yang

sederhana dan menggunakan teknik manual dalam penggambarannya. Teknik pewarnaannya pun menggunakan teknik manual dengan media cat air.



Gambar III.5 Referensi Gaya Ilustrasi 1
Sumber : http://acakadut.deviantart.com/art/Tanjidor-Team-174452840



Gambar III.6 Referensi Gaya Ilustrasi 2
Sumber : http://yudowati.files.wordpress.com/2010/04/11.jpg

III.2.5 Warna

Warna yang terdapat dalam perancangan buku ilustrasi ini adalah warna-warna yang bersifat lembut dan tidak terlalu mencolok karena warna yang ditampilkan berasal dari penggunaan cat air. Sedangkan warna yang ditampilkan adalah komposisi dari warna hijau, jingga, dan cokelat yang terdapat pada pepohonan dan daun dikarenakan suasana dan setting dalam buku cerita bergambar ini adalah suasana di luar rumah.

Menurut Sulasmi Darmaprawira (2002), sifat warna digolongkan menjadi dua golongan ekstrem yaitu warna panas (hangat) dan warna dingin. Yang termasuk golongan warna hangat adalah keluarga merah/jingga yang memiliki sifat dan pengaruh hangat, segar, dan menyenangkan. Yang termasuk warna hangat adalah keluarga kuning, jingga, merah yang mempunyai sifat positif, agresif, dan aktif. Menurut penelitian secara umum, warna panas merangsang anak-anak, orang primitif, sederhana, dan bersifat ekstrover.



Gambar III.7 Skema Warna

Sumber : Pribadi

III.2.6 Studi Lokasi

Setting lokasi yang terdapat dalam buku cerita bergambar ini adalah di halaman rumah, lapangan bermain, dan di jalanan sekitar komplek perumahan.

Tempat-tempat tersebut adalah tempat yang terdapat di luar rumah dan sering dijadikan tempat bermain oleh anak-anak.



Gambar III.8 Salah Satu Bangunan Rumah Khas Betawi
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar III.9 Suasana Jalan di Perkampungan Betawi
Sumber : http://gambar-rumah.com/attachments/jakarta-selatan/164529d1344461171-jual-tanah-di-setu-babakan-lenteng-agung-jagakarsa-view-arah-depan.jpg
(Diakses pada tanggal 17 Mei 2013)

III.2.7 Studi Karakter

Di dalam buku cerita bergambar ini terdapat beberapa tokoh atau karakter anak yang memainkan permainan tradisional Betawi. Karakternya terdiri dari dua orang anak perempuan dan tiga orang anak laki-laki. Karakter diambil dari anak-anak Betawi yang kira-kira masih belajar di Sekolah Dasar.

Berikut ini adalah karakter yang terdapat di dalam buku cerita bergambar "Yuk, Mengenal Permainan Tradisional Betawi!" :

a. Jali

Jali adalah seorang anak laki-laki yang berusia antara 7-8 tahun. Dia adalah tokoh utama di dalam cerita.



Gambar III.10 Karakter Jali

Sumber : Pribadi



Gambar III.11 Referensi Karakter Jali

Sumber : Pribadi

b. Bombom

Bombom adalah teman Jali yang bertubuh gemuk dan berambut keriting. Walaupun gemuk, Bombom sangat lincah.



Gambar III.12 Karakter Bombom

Sumber : Pribadi



Gambar III.13 Referensi Karakter Bombom

Sumber : Pribadi

c. Abdul

Abdul adalah teman Jali yang bertubuh sangat kecil dan berkepala botak. Abdul mempunyai sifat agak pemalu.



Gambar III.14 Karakter Abdul

Sumber : Pribadi

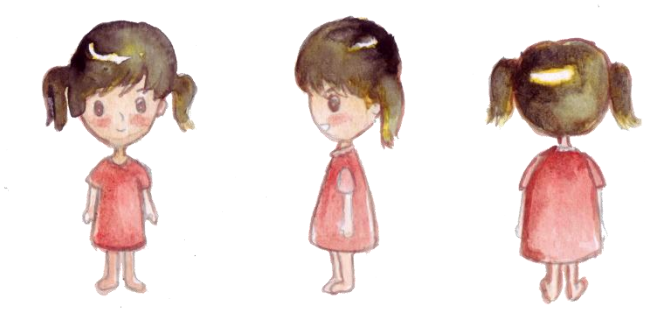


Gambar III.15 Referensi Karakter Abdul

Sumber : Pribadi

d. Siti

Siti adalah teman Jali yang mempunyai tubuh kecil dan berambut pendek. Siti sangat ceria dan mempunyai ciri khas rambut dikuncir dua.



Gambar III.16 Karakter Siti

Sumber : Pribadi



Gambar III.17 Referensi Karakter Siti

Sumber : Pribadi

e. Uci

Uci adalah teman Jali yang bertubuh lebih tinggi daripada yang lain. Uci mempunyai ciri khas rambut dikepang satu.



Gambar III.18 Karakter Uci

Sumber : Pribadi



Gambar III.19 Referensi Karakter Uci

Sumber : Pribadi

III.2.7 Storyline

Storyline dari buku cerita bergambar ini adalah bermula dari tokoh anak laki-laki bernama Jali yang senang bermain permainan tradisional di kampungnya saat sore hari. Hampir setiap hari Jali dan teman-temannya memainkan beberapa permainan tradisional seperti jangkungan, dampu, tok kadal, dan lain-lain. Di dalam buku cerita ini juga diceritakan bagaimana cara Jali memainkan permainan

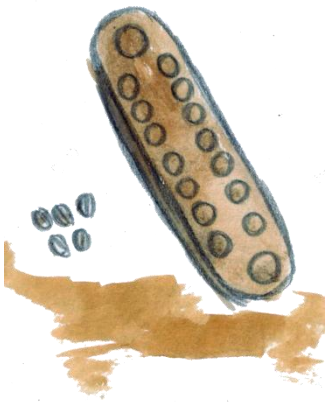
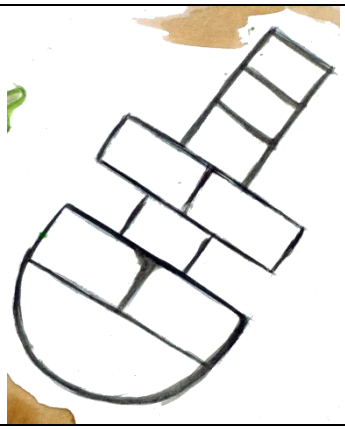
tradisional tersebut, alat-alat yang digunakan, serta langkah-langkah dalam memainkan permainan tradisional tersebut.

III.2.8 Studi Properti

Properti atau benda-benda yang ada di dalam buku cerita bergambar "Yuk, Mengenal Permainan Tradisional Betawi!" adalah benda-benda atau peralatan yang terdapat dalam permainan Betawi yang dimainkan oleh karakter di dalam buku.

Beberapa properti tersebut antara lain jangkungan, papan dan biji congklak, anak dan pemukul tok kadal, dampu, dan batang bambu. Ilustrasi properti berdasarkan bentuk penyederhanaan dari properti tersebut.

	
Jangkungan (Sumber : Pribadi)	Ilustrasi

	
Papan & biji congklak (Sumber : Pribadi)	Ilustrasi
	
Anak & pemukul tok kadal (Sumber : http://permainan-tradisional-tradisional.blogspot.com/2011/03/permainan-benthik.html)	Ilustrasi
	
Dampu (Sumber : http://www.wego.co.id/berita/wp-content/uploads/2012/11/Jasser-Alif.jpg)	Ilustrasi

	
Batang bambu (Sumber : http://www.bebeja.com/wp-content/uploads/2013/01/potongan-bambu-300x300.jpg)	Ilustrasi

Tabel III.1 Studi Properti

Sumber : Pribadi