BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1. Strategi Perancangan

Permasalahan yang ditemukan dalam pengenalan sifat adil Yudhistira kepada anak-anak yaitu kurangnya media informasi yang kurang dipahami oleh anak-anak, khususnya di Indonesia, yang menyebabkan ketidaktahuan anak-anak mengenai sifat adil Yudhistira yang merupakan salah satu sifat baik dari Yudhistira, salah satu tokoh Pandawa Lima. Sehingga dibutuhkan perancangan buku bergambar berupa papertole mengenai sifat adil Yudhistira sebagai media informasi bersifat persuasif dengan tujuan untuk menginformasikan, serta mengenalkan tentang sifat adil ini. Sekaligus untuk memberikan pelajaran pada anak untuk bersikap adil melalui cerita di dalam kisah Pandawa yang menceritakan keadilan Yudhistira, yang pada akhirnya bertujuan agar anak mampu bersikap adil di lingkungannya, sekaligus menjaga nilai-nilai sosial yang terkandung di dalam sifat adil ini.

‘Adapun pemilihan target audiens dari buku papertole sifat adil Yudhistira dari segi demografis, psikografis, dan geografisnya adalah sebagai berikut:

a. Demografis
   - Usia : Anak-anak usia 8-12 tahun
   - Status sosial : Menengah-atas
   - Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

b. Psikografis
   - Anak yang sudah mampu berpikir logis serta menarik kesimpulan dari bacaan
   - Anak yang sudah mampu memahami tulisan bersifat narasi, persuasi dan deskripsi

c. Geografis

   Pemilihan target audiens berdasarkan geografis ditunjukkan kepada anak-anak di Bandung.

d. Target sekunder

Target sekunder untuk buku papertole sifat adil Yudhistira ini adalah anak-anak di kota-kota besar yang sudah mampu memahami sebuah tulisan, serta menarik kesimpulan dari bacaan.

III.1.1. Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang digunakan dalam strategi perancangan media informasi mengenai sifat adil Yudhistira adalah melalui media buku papertole yang berisi kisah Yudhistira yang bersifat adil, beserta alasannya, serta nilai sosial yang terkandung didalam sifat adil tersebut.

a. Tujuan komunikasi
   - Mengenalkan sifat adil Yudhistira pada anak-anak, agar anak paham bentuk dari sifat adil tersebut.
   - Menekankan pentingnya bersikap adil, agar anak-anak mampu untuk bersikap tidak pilih kasih.

b. Materi pesan

   Menanamkan pada anak untuk selalu bersikap adil. Sekaligus menjadi media pembelajaran mengenai pentingnya untuk bersikap adil agar tidak terjadi rasa pilih kasih dalam berteman dan bersosialisasi

c. Pendekatan komunikasi visual

   Bahasa visual yang digunakan adalah melalui gaya penggambaran ilustrasi kartun yang karakternya mengambil dari tokoh wayang yang disederha

d. Pendekatan komunikasi verbal

   Bahasa verbal yang digunakan adalah bahasa Indonesia formal dengan gaya bahasa terstruktur klimaks, dimana pernyataan dalam setiap rincian cerita akan semakin meningkat.

III.1.2. Strategi Kreatif

Pendekatan kreatif pada media papertole sifat adil Yudhistira adalah dengan menampilkan informasi mengenai sifat adil Yudhistira melalui satu kisah pada cerita Mahabharata yang berjudul “Telaga Ajaib”. Teknik penceritaan yang diusung menggunakan teknik sudut pandang orang ketiga terbatas, dimana didalam cerita ini hanya dipilih satu watak saja, yaitu Yudhistira. Pemilihan teknik penceritaan ini ditujukan untuk menginformasikan pesan moral yang terkandung dalam cerita, serta menggambarkan tentang sebab-akibat dari apa yang telah dilakukan.

Story Line:

- **Story Line 1: (Sifat adil sebagai alat solidaritas)**

  Telaga Ajaib Pandawa Lima

  - Pandawa Lima sedang berada di hutan.
  - Pandawa Lima kehausan.
  - Yudhistira menyuruh kepada Nakula untuk mengambil air di sebuah telaga.

- **Story Line 2: (Sifat adil untuk mengarahkan dalam berperilaku)**

  Telaga Ajaib Pandawa Lima

  - Telaga yang dimaksud adalah telaga yang ada di hutan.
  - Telaga tersebut dijaga oleh Batara Yama yang menyamar.
  - Batara Yama tidak mengizinkan Nakula mengambil air apabila tidak menjawab pertanyaan.
  - Nakula tidak peduli dengan ancaman Batara yama yang menyamar.
  - Nakula tidak sadarkan diri setelah meminum air.
  - Yudhistira menjadi cemas karena Nakula tidak kembali.

- Yudhistira memerintahkan Bima, Arjuna, serta Sadewa secara bergantian untuk menyusul Nakula.

- **Story Line 3: (Sifat adil sebagai alat pengawas)**

  Telaga Ajaib Pandawa Lima

  - Ketiga saudara Yudhistira tidak kembali.
  - Yudhistira semakin cemas.
  - Yudhistira memutuskan untuk menyusul saudara-saudaranya.
  - Yudhistira terkejut saat sampai di telaga.
  - Yudhistira melihat keempat saudaranya tergeletak tidak sadarkan diri.
  - Yudhistira semakin bersedih saat mengetahui itu semua.

- **Story Line 4: (Sifat adil sebagai penentu memenuhi peranan sosial)**

  Telaga Ajaib Pandawa Lima

  - Yudhistira memutuskan untuk meminum air untuk mengatasi rasa haus dan terkejutnya.
  - Tiba-tiba muncul suara Batara Yama yang menyamar dan memperingatkan Yudhistira.
  - Yudhistira terkejut mendengar suara peringatan tersebut.
  - Batara Yama yang menyamar memperingatkan Yudhistira boleh meminum air telaga apabila dapat menjawab pertanyaan.
  - Batara Yama juga akan menghidupkan satu dari empat saudara Yudhistira yang tidak sadarkan diri.

- **Story Line 5: (Nilai kerohanian di dalam sifat adil)**

  Telaga Ajaib Pandawa Lima

  - Yudhistira setuju dengan perjanjian Batara Yama yang menyamar.
  - Batara Yama mengajukan beberapa pertanyaan.

- Yudhistira menjawab semua pertanyaan dengan benar.
- Batara Yama mengizinkan Yudhistira meminum air.
- Batara Yama juga bertanya siapa yang akan dipilih Yudhistira untuk dihidupkan kembali.
- Yudhistira memilih Nakula dan menjelaskan alasannya.

- **Story Line 6: (Sifat adil sebagai faktor menyusun tahap perkembangan anak)**

  Telaga Ajaib Pandawa Lima

  - Batara Yama yang menyamar puas dengan jawaban Yudhistira.
  - Batara Yama menampakkan wujud aslinya.
  - Batara Yama memuji sifat adil Yudhistira.
  - Batara Yama menghidupkan kembali saudara-saudara Yudhistira.

III.1.3. Strategi Media

Media yang digunakan berupa buku papertole yang isinya berisi tentang kisah dalam cerita Mahabharata yang menceritakan sifat adil Yudhistira. Konten ceritanya meliputi kisah Yudhistira yang bersikap adil, serta nilai sosial yang terkandung di dalam kisah tersebut. Segmentasinya ditujukan untuk anak usia 8-12 tahun karena dianggap sudah mampu mengolah informasi secara visual maupun verbal tetapi belum mampu untuk memahami secara jauh apa yang dimaksud di dalam informasi tersebut.

Menurut Yosephine E. Onie dalam bukunya *Papertole (Seni Mengkreasikan Gambar Dua Dimensi Menjadi Tiga Dimensi)*, mengatakan bahwa seni papertole adalah seni kerajinan tangan yang mengkreasikan sekumpulan kertas bergambar dua dimensi yang identik (serupa) menjadi gambar yang terlihat tiga dimensi.

Papertole dipilih sebagai media informasi karena dengan berubahnya penampakan gambar dari dua dimensi menjadi tiga dimensi, gambar yang dihasilkan lewat seni papertole akan terlihat lebih hidup, tanpa sedikitpun merusak substansi dari gambar aslinya. Bobot nilai seninya pun cenderung semakin tinggi. Akan tetapi, walaupun disebut sebagai karya seni tiga dimensi, tapi papertole hanya mampu dinikmati dari sisi muka atau depan. Meskipun demikian, sesungguhnya gambar-gambar itu pun mampu "berbicara" banyak tentang segala sisi yang ada pada "diri"-nya. Dan kemampuan "berbicara" itu melebihi gambar aslinya yang berupa gambar dua dimensi. Disitulah sebenarnya letak keunikan sekaligus kekuatan seni papertole yang mungkin tidak terdapat pada seni lainnya.

Media pendukung yang dipilih untuk buku papertole Telaga Ajaib Pandawa Lima ini berupa:

- Poster A3
- Mini X Banner ukuran 25 cm x40cm
- Iklan majalah ukuran A4
- Sticker berukuran 13x5cm
- Pin ukuran 4 cm x 4 cm
- Buku saku ukuran 10 cm x 14 cm
- Spidol
- Permainan ular tangga ukuran 30 cm x 30 cm

III.1.4. Strategi Distribusi

Produksi dalam pendistribusian buku papertole sifat adil Yudhistira akan bekerja sama dengan pihak penerbit buku anak-anak. Proses pendistribusiannya dilakukan menjelang libur sekolah karena saat itu diharapkan anak-anak mengisi liburan dengan pergi ke toko buku. Adapun pendistribusiannya dilakukan di toko buku yang kemungkinan besar akan dikunjungi anak-anak.

III.2. Konsep Visual

Menurut Awan (2009), kartun merupakan suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas. Kartun biasanya hanya mengungkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail, dengan menggunakan simbol-simbol, serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti secara cepat. Maka dari itu, konsep visual yang akan ditampilkan menggunakan gaya ilustrasi kartun yang segmentasinya dikhususkan pada anak usia 8-12 tahun.



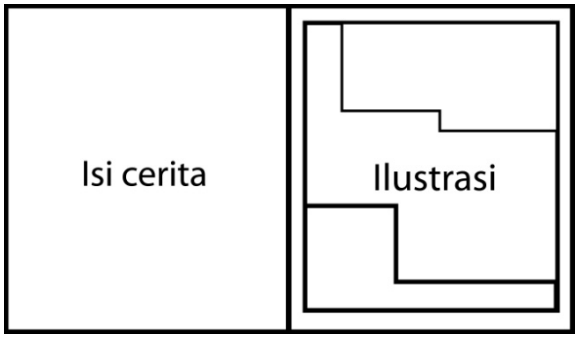
Gambar III.1 Contoh gambar kartun Pandawa Lima
Sumber: http://nawnewknow.blogspot.com/2013/01/kumpulan-kartun-wayang.html

III.2.1. Format Desain

Format desain dari papertole cerita bergambar sifat adil Yudhistira ini digunakan pada kertas ukuran custom, yaitu 21cm x 26cm. Ukuran ini disesuaikan karena media papertole membutuhkan ketahanan rancangan kertas ditunjang dari panjang dan lebarnya yang sama ukurannya. Selain itu, tingkat keterbacaan teks dan tampilan ilustrasi akan lebih jelas terlihat.

III.2.2. Tata Letak (Layout)

Pada buku papertole cerita bergambar sifat adil Yudhistira, layout yang digunakan mengikuti format papertole pada umumnya yaitu antara halaman cerita dengan ilustrasi berada berdampingan, biasanya cerita pada sebelah kiri dan ilustrasi pada sebelah kanan (dari sudut pandang pembaca).



Gambar III.2 Tata letak buku *paper tole*

III.2.3. Tipografi

Tipografi yang digunakan pada judul buku ini menggunakan tipografi dari font Dynamic BRK yang ditambahkan lengkungan seperti pada wayang kulit. Pada bagian judul terdapat tulisan cerita yang diangkat yaitu “Telaga Ajaib”, dan dibawahnya terdapat keterangan seri cerita yang diangkat, yaitu “Pandawa Lima: Seri Yudhistira”



Gambar III.3 Tipografi Judul Buku

Untuk tipografi bagian seri cerita menggunakan Gabriola, karena untuk mengeluarkan kesan elegan dan tegas.

Gabriola

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890-+=,.?!&()”:;’|\

Sedangkan tipografi dalam isi buku cerita bergambar ini menggunakan MoolBoran, karena menggunakan jenis teks yang mudah dibaca sehingga tidak menyulitkan bagi anak-anak dalam membaca isi cerita.

MoolBoran

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890-+=,.?!&()":;'|\

III.2.4. Ilustrasi

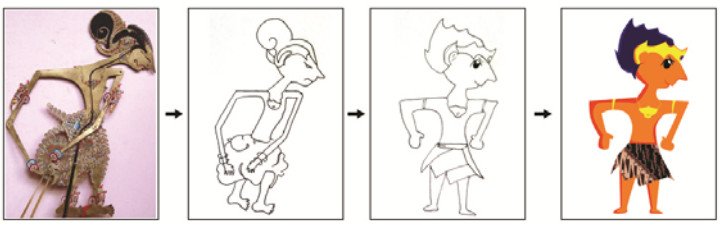
Ilustrasi dibuat menggunakan teknik manual dan digital dengan gaya visual kartun yang diadaptasi dari bentuk wayang kulit. Gaya visual ini menampilkan bentuk kartun tetapi dengan ciri khas wayang kulit yaitu tampak samping dan panjang pundak yang tidak sama panjang. Berdasarkan gaya visual tersebut, kemudian dilakukan perubahan-perubahan untuk menyesuaikan gaya visual dengan anak-anak sebagai target audiens.

Pemilihan gaya ilustrasi kartun ini diharapkan dapat menarik perhatian anak-anak karena saat ini gaya ilustrasi kartun sering bermunculan di berbagai media cetak maupun elektronik.

a. Studi Karakter

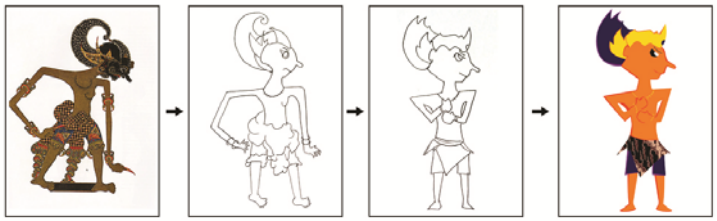
Studi karakter diangkat berdasarkan gambaran tokoh dari kisah Pandawa Lima didalam Kitab Epos Mahabharata dalam bentuk wayang kulit.

- **Tokoh utama**



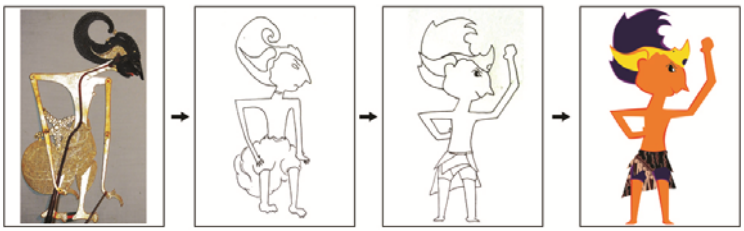
Gambar III.4 Karakter Yudhistira

- Nama : Yudhistira
- Jenis kelamin : Laki-laki
- Karakteristik : Bijaksana, adil, sakti
- Deskripsi : Yudhistira adalah anak sulung dari Pandu dengan Dewi Kunti. Pada karakter ini Yudhistira memakai kalung dan gelang serta selendangnya yang menutupi bagian pinggang sampai dengkulnya.
- **Tokoh Pendukung**



Gambar III.5 Karater Bima

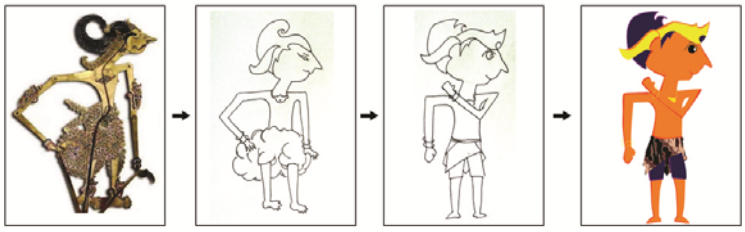
- Nama : Bima
- Jenis kelamin : Laki-laki
- Karakteristik : Berani, tegas, tidak suka ikut campur
- Deskripsi : Bima adalah anak kedua Pandu dengan ibu Dewi Kunti. Bima terkenal dengan badannya yang besar dan sifatnya yang tidak kenal rasa takut. Pada karakter ini Bima digambarkan lebih tinggi dibandingkan karakter yang lain dan mempunyai mata dengan penglihatan yang tajam.



Gambar III.6 Karater Arjuna

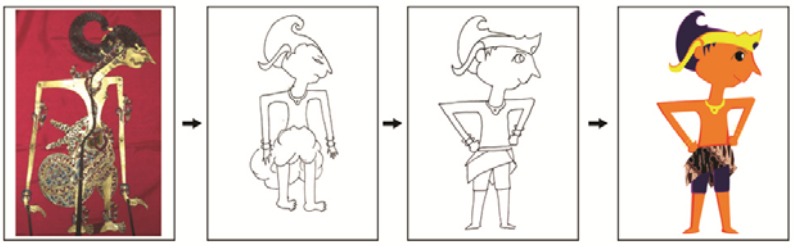
- Nama : Arjuna
- Jenis kelamin : Laki-laki

- Karakteristik : Sopan, lembut, berani.
- Deskripsi : Arjuna adalah anak ketiga Pandu dari Dewi Kunti. Pada karakter ini Arjuna digambarkan mempunyai rambut yang panjang dan mata yang dibuat dengan kesan lembut, sesuai dengan sifat Arjuna pada umumnya.



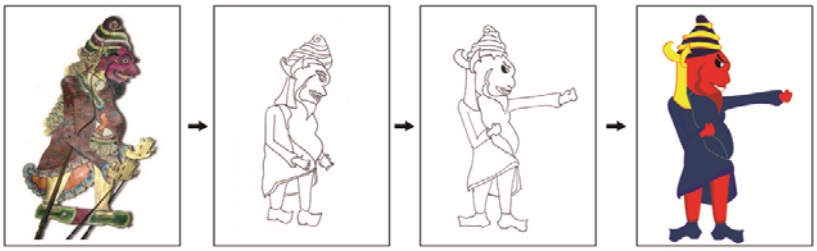
Gambar III.7 Karakter Nakula

- Nama : Nakula
- Jenis kelamin : Laki-laki
- Karakteristik : Patuh, cerdik, sopan.
- Deskripsi : Nakula adalah anak keempat Pandu, atau anak pertama Pandu dari Dewi Madrim. Pada karakter ini Nakula digambarkan memakai kalung dan gelang, serta selendang yang lebih pendek daripada yang lain.



Gambar III.8 Karakter Sadewa

- Nama : Sadewa
- Jenis kelamin : Laki-laki
- Karakteristik : Pintar, sopan, patuh.
- Deskripsi : Sadewa adalah anak kelima Pandu, atau anak kedua Pandu dari Dewi Madrim. Sama seperti Nakula, pada karakter ini Sadewa



Gambar III.9 Karakter Batara Yama

- Nama : Batara Yama
- Karakteristik : Bijaksana.
- Deskripsi : Batara Yama adalah seorang pengawas dan penjaga didalam cerita Mahabharata. Pada karakter ini Batara Yama digambarkan memakai mahkota yang berlapis dan menggunakan baju serta sepatu.

b. Studi Properti

- **Pakaian**

  Pakaian yang digunakan oleh tokoh-tokoh didalam cerita ini adalah sebuah selendang dengan motif batik yang diikatkan pada pinggang tokohnya. Akan tetapi, hanya tokoh Batara Yama saja yang menggunakan baju. Hal ini mengacu pada gambar wayang yang dijadikan sumber referensi.

No.	Nama tokoh	Foto	Setelah disederhanakan
1	Yudhistira		
2	Bima		
3	Arjuna		
4	Nakula		
5	Sadewa		
6	Batara Yama		

Tabel III.1 Studi Properti Pakaian

- **Mahkota**

  Mahkota ini mengacu pada tokoh wayang yang diambil sebagai contoh.

No.	Nama tokoh	Foto	Setelah disederhanakan
1	Yudhistira		
2	Bima		
3	Arjuna		
4	Nakula		
5	Sadewa		
6	Batara Yama		

Tabel III.2 Studi Properti Mahkota

- **Perhiasan**

Perhiasan yang terdapat pada tokoh-tokoh didalam cerita ini adalah gelang dan kalung.

No.	Nama perhiasan	Foto	Setelah disederhanakan
1	Kalung		
2	Gelang		

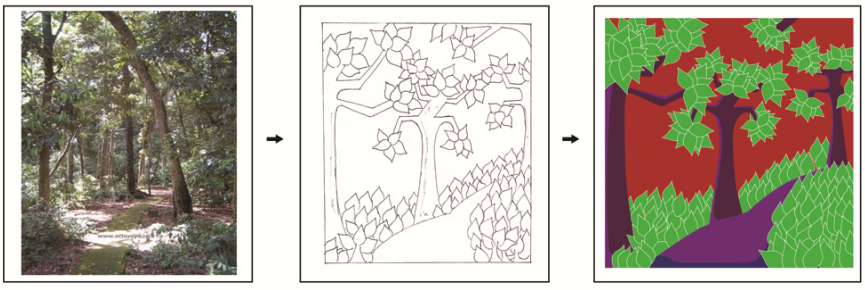
Tabel III.3 Studi Properti Perhiasan

c. Studi Lokasi

Lokasi yang diangkat dalam buku cerita bergambar ini digambarkan sesuai dengan lokasi utama pada cerita *Telaga Ajaib Pandawa Lima Seri Yudhistira.*

- **Hutan**

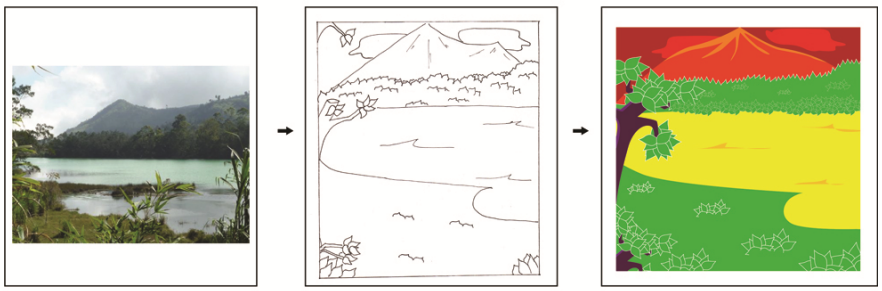
  Hutan yang dijadikan acuan adalah hutan yang ada di Jawa Tengah. Hal ini dikarenakan untuk menguatkan karakter wayang yang terkenal di daerah tersebut.



Gambar III.10 Studi hutan

- **Telaga**

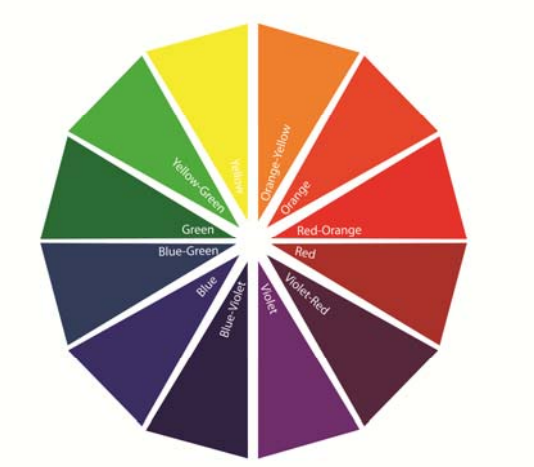
  Telaga yang dijadikan acuan adalah telaga Dieng Plateau yang ada di Wonosobo, Jawa Tengah.



Gambar III.11 Studi telaga

III.2.5. Warna

Warna-warna yang digunakan adalah menggunakan warna-warna komplementer atau kontras. Warna komplementer adalah warna yang bertentangan di dalam lingkaran warna.



Gambar III.12 Lingkaran warna komplementer