BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan yang diambil adalah pendekatan secara emosional, karena yang diangkat adalah nilai, sebuah pendidikan yang berhubungan dengan konsep diri, ilmu memperkaya batin generasi suku Sunda. Teks diungkapkan dalam dua sajian bahasa, yakni bahasa Sunda sebagai pokok dan dominasi bahasa Indonesia sebagai bahasa pendamping. Bahasa Sunda akan diaplikasikan pada teks *babasan*, kemudian bahasa Indonesia akan muncul pada kata pembuka, arti narfiah, makna dan narasinya.

1. Target Audiens

Berkaitan dengan upaya untuk mensosialisasikan produk budaya *babasan* Sunda maka ditetapkan target audien untuk perancangan media informasi ini. Penjelasan mengenai target audien adalah sebagai berikut.

1. Demografis

Usia : 12 – 13 tahun kategori praremaja.

Jenis Kelamin : laki – laki dan perempuan

Strata Sosial : menengah keatas

Pendidikan : SD kelas VI dan SMP/MTS/Sederajat kelas VII.

Di jenjang pendidikan kelas ini, pra remaja dalam tahap mampu memahami dan menanggapi wacana lisan bahasa Sunda melalui menyimak percakapan, dongeng, dan pupujian. Sebab peribahasa dalam bahasa Sunda telah masuk dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SMP/MTs Kelas VII, dalam poin kompetensi

siswa (Dinas Pendidikan Pemerintah Provinsi Jawa Barat dalam Rahmadinata, 2012).

2. Psikografis

a. Kebiasaan

Remaja umur 12 sampai dengan 13 tahun pada umumnya memiliki kebiasaan mencontoh orang yang lebih tua, termasuk orangtuanya. Ia akrab dengan teman – temannya dan menceritakan hal – hal pribadi kepada mereka. Bisa jadi ia bahkan tidak membaginya dengan orang tuanya. Teman – temannya menjadi penting bagi pra remaja.



Gambar III.1 Gambaran praremaja yang berkumpul

Sumber : http://www.r22a-fm.com/

Ia senang membaca buku – buku hiburan atau buku – buku yang menunjang statusnya di tengah social, seperti komik, novel, majalah, buku pengetahuan umum dan buku rekreasi lainnya.



Gambar III.2 Gambaran praremaja yang suka membaca aneka ragam buku

Sumber : http://redanorak.blogspot.com/2013_04_05_archive.html ()

Ia punya kebiasaan berkumpul dan bercanda dengan teman – teman sepulang sekolah. Remaja laki – laki membahas tokoh *super hero* di dalam *game*, hobi dan kesenangan. Sedangkan remaja perempuan lebih suka membahas masalah penampilan, asesoris dan pernak – pernik gaya masa kini, serta membicarakan teman – teman yang menarik perhatian mereka di sekolah.

b. Gaya Hidup

Praremaja dengan kelas sosial menengah ke atas cenderung tidak melihat ekonomi sebagai hambatan untuk bersenang – senang. Selagi mereka tahu nilai uang harian mereka dari orang tua cukup untuk memenuhi hasratnya, sepenuhnya akan dibelanjakan pada barang – barang yang membuat mereka senang. Pra remaja laki – laki cenderung menghabiskan uang untuk hobi yang menggunakan teknologi canggih, misalnya *game online*. Sedangkan pra remaja perempuan cenderung menghabiskan uangnya untuk penampilan diri, seperti asesoris.



Gambar III.3 Gambaran remaja yang memperhatikan penampilan

Sumber : http://dunia-kleptardorta.blogspot.com/2012/08/bukan-fashion-blogger.html

c. Minat

Remaja umur 12 - 13 tahun memiliki kecenderungan pada minat yang membuat keberadaannya diakui oleh orang lain. Minat yang membuatnya bisa dihargai dan dapat menjalin persahabatan dengan sesamanya. Minat yang membuat dirinya mendapat nilai yang positif dari orang lain. Hal ini sejalan dengan pernyataan Hariyanto, bahwa isu sentral masa remaja adalah masa berkembangnya identitas diri atau jati diri yang menjadi dasar bagi masa dewasa (Hariyanto, 2011). Lebih khusus lagi, target audien adalah praremaja yang memiliki minat pada seni dan budaya. Memiliki semangat patriotik dan hasrat untuk berprestasi di bidang yang disukainya ini.



Gambar III.4 Gambaran praremaja jawa barat yang menyukai seni

Sumber : http://alamendah.org/2010/11/18/angklung-ditetapkan-jadi-warisan-dunia-oleh-unesco/



Gambar III.5 Gambaran Praremaja yang berprestasi di bidang seni

Sumber : http://sinarpagiaktual.com/festival-film-remaja-jawa-barat.html



Gambar III.6 Gambaran praremaja yang belajar mencanting batik

Sumber : http://www.lensaindonesia.com/2013/04/08/blk-jakarta-utara-adakan-pelatihan-pada-remaja.html

d. Cara Pandang

Remaja 12 – 13 tahun mengalami masa transisi dalam hidupnya. Ia akan menuntut kebebasan baru pada orang tua, namun tetap memerlukan batasan – batasan yang kuat sehingga ia tetap merasa aman (Enslikopedia perkembangan anak, 247). Ia mulai berpikir secara serius tentang berbagai hal dan memiliki pendapat sendiri, serta mulai menantang sudut pandang orang dewasa. Otaknya mulai berkembang, bagian yang bertugas untuk menjalankan fungsi tertentu seperti kemampuan berbahasa dan menafsirkan emosi dengan membaca ekspresi wajah, akan berubah. Secara intelektual praremaja mulai dapat berfikir logis tentang gagasan abstrak. Ia sudah mampu menangkap alur dan kosakata yang lebih rumit, walaupun ia belum cakap menggunakan kata – kata yang ia baca dan mengerti (Enslikopedia perkembangan anak, 276). Tinggal ditengah masyarakat yang dipenuhi oleh paham materialisme, rasisme, sikap intoleransi, masalah lingkungan, keadilan dan tanggung jawab, membuatnya tertarik pada isu – isu sosial tersebut sebagai hal yang baru. Ia akan mulai membuat suatu pendapat tentang itu.



Gambar III.7 Gambaran praremaja bersama temannya yang menyukai hal yang sama

Sumber : http://ycm-ashoka.blogspot.com/2012_02_01_archive.htmlYOUNG CHANGEMAKERS (Februari 2012)

Ia akan mulai membuat keputusan yang sifatnya lebih pribadi di sekolah dan di rumah, dan mulai mempertanyakan wewenang serta berbagai standar sosial (Enslikopedia perkembangan anak, 255). Usia 12 tahun sudah mampu membentuk dan mengutarakan pemikiran serta pandangannya sendiri terhadap berbagai topik untuk orang dewasa. Anak usia 12 tahun sudah mampu membaca dengan lancar—bahkan dalam koran dan majalah dewasa—topik – topik yang dianggap menarik baginya. Kini, ia sudah mampu mengkategorikan informasi dan menyimpulkannya dengan bahasa sendiri. Seorang anak praremaja bisa kesulitan menggunakan kosakatanya, atau bahkan memperoleh kata – kata yang tidak sopan. Bahasa mencerminkan kehidupan emosionalnya, dan hasrat untuk diterima oleh kelompok, cara bicaranya akan mengikuti bahasa yang sedang tren (Enslikopedia perkembangan anak, 256).

Praremaja perlu seseorang atau media yang membantunya berpikir secara lebih kreatif, membela pemikirannya, mendengarkan pandangan orang lain, membantah hal yang tidak disetujuinya serta mencari solusi (Enslikopedia perkembangan anak, 255). Praremaja cenderung memikirkan masa depan, perencanaan dan mengeksplorasi alternatif cara untuk mencapainya. Ia mulai menyadari proses berpikir efisien dan belajar berintrospeksi. Wawasan berpikirnya semakin meluas, bisa meliputi agama, keadilan, moralitas dan identitas.

3. Geografis

Daerah Priangan, seperti di kabupaten Ciamis, Tasikmalaya, Garut, Sumedang, Sukabumi dan Cianjur, khususnya di kota besar seperti Bandung. Hal ini sejalan dengan pandangan Cece Sobarna yang mengungkap bahwa fenomena yang terjadi di pusat - pusat kota di Jawa Barat, terutama Bandung, yang diduga kini masyarakatnya, terutama generasi muda, enggan menggunakan lagi bahasa Sunda dalam pergaulan sehari-harinya (Makara Sosial Humaniora Vol 11, 13: 2007)

2. Pesan Utama

Isu sentral masa remaja adalah masa berkembangnya identitas diri yang menjadi dasar bagi masa dewasa, dan ini dimulai pada masa remaja awal (Hariyanto, 2011). Berdasarkan kebutuhan tersebut, maka pesan utama yang akan diinformasikan pada pra remaja ini adalah bekal untuk proses pembentukan jati dirinya agar siap menghadapi masa dewasa kelak. Media informasi ini akan mendayagunakan *babasan* sebagai produk budaya yang berisi karakter kesundaan.

Target audien akan dipandu pada sebuah istilah baru dalam bahasa sunda, yaitu *babasan* Sunda. Media kemudian menginformasikan secara singkat asal muasal *babasan* sebagai kebiasaan berujar masyarakat tradisional Sunda dalam menyampaikan suatu maksud. Dari pengantar ini, target audien diharapkan dapat menyimpulkan bahwa masyarakat Sunda adalah masyarakat yang halus tutur katanya. Setelah informasi dasar itu disampaikan, target audien akan dipandu untuk mengetahui lima karakter kesundaan sebagai bab pengkategorian beberapa *babasan*. Masyarakat Sunda percaya bahwa mereka akan berhasil mencapai keutamaan hidup bila memiliki lima karakter kesundaan, yakni *cageur* (sehat), *bageur* (baik), *bener* (benar), *singer* (mawas diri), dan *pinter* (pintar) (Enslikopedia Jawa Barat, 2011: 76). Pengkategorian ini dilakukan sebagai cara untuk memudahkan penyampaian pesan kepada pembaca, dari ratusan babasan, babasan yang mewakili karakter ini lah yang diambil dalam buku media informasi ini. Setiap karakter diberikan penjelasan singkat dengan bahasa yang akrab dan mudah dikenali oleh praremaja. Bahasa yang digunakan adalah bahasa keseharian semi formal, yang biasa digunakan guru disekolah kepada muridnya, atau yang biasa ditemui dalam majalah – majalah remaja. Pertimbangan *babasan - babasan* ini yang dipilih, karena nilai – nilai positif ini sangat baik bila ditanamkan sebelum masa dewasa, yaitu praremaja.

Penjelasan mengenai makna *babasan* dalam bahasa indonesia diambil dari arti harfiah dalam bahasa sunda yang terdapat pada buku *Babasan & Paribasa Kabeungharan Basa Sunda* karya Ajip Rosidi, yang kemudian dilakukan teknis penerjemahan kata perkata dalam bahasa sunda tersebut kedalam bahasa Indonesia yang mudah dipahami. Naskah penjelasan lainnya dibuat berdasarkan pengertian yang mendekati penjelasan makna dalam buku tersebut.

3. Tujuan Komunikasi

a. Mengenalkan babasan sebagai kekayaan budaya lokal yang sarat manfaat dan nilai – nilai kearifan lokal

b. Mengenalkan nilai – nilai karakter Sunda pada remaja awal yang berguna bagi pengoptimalan jati dirinya di dunia sosial sebagai orang Sunda dan anak bangsa yang berbudaya , yang mendukung kemampuan remaja muda dalam berbahasa, berinteraksi dengan sosial, menyatakan pendapat, dan cara pandangnya terhadap dunia

c. Menanamkan apreasiasi dan kebanggaan pada warisan budaya daerah dikalangan generasi muda suku Sunda

d. Menciptakan gairah membaca buku yang mengandung unsur kedaerahan dan memudahkan generasi muda mengenal konsep diri yang positif lewat visual yang menarik.

4. Cara Penyampaian

1. Verbal

Secara verbal media informasi ini akan menggunakan dua bahasa, yakni bahasa dialek Sunda dan bahasa nasional Indonesia. Bahasa dialek Sunda akan muncul pada teks *babasan* secara apa adanya. Kemudian bahasa Indonesia akan muncul pada halaman pembuka, makna dan narasi percakapan sebagai kalimat penjelasan. Tidak ada perubahan teks atau kata dalam segi apapun dari bunyi *babasan*. Setiap *babasan* disajikan dalam bentuk asli yang sebenar - benarnya berdasarkan sumber yang didapat, yaitu buku Babasan dan Paribasa karya Ajip Rosidi. Makna jelasnya akan disajikan dalam teks bahasa Indonesia semi formal. Bahasa semi formal yang digunakan adalah gaya bahasa yang biasa digunakan dalam majalah – majalah remaja, serta percakapan sehari – hari antara guru dengan murid. Sudut pandang yang digunakan adalah sudut pandang orang pertama dengan menampilkan percakapan sehari – hari tiga figur, pertama Ki Sunda yakni sesosok kakek yang berasal dari suku Sunda, kedua anak praremaja perempuan usia 12 tahun, dan ketiga anak pra remaja laki – laki usia 13 tahun. Keduanya adalah praremaja perkotaan.

2. Non Verbal

Unsur non verbal adalah berupa gambar menarik yang mendukung setiap makna *babasan*. Target audien adalah remaja dini usia 12 - 13 tahun. Audien di usia ini lebih tertarik melakukan aktivitas yang memanfaatkan visual mereka, seperti menonton televisi, membaca komik, menonton pertunjukan seni. Sehingga buku ilustrasi menjadi media rekreasi yang menarik perhatiannya. Eksklusif bagi orang Sunda, merujuk pada penanaman kecintaan terhadap budaya lokal. Namun pengetahuan ini terbuka bagi siapapun diluar masyarakat Sunda yang tertarik mengenal budaya Sunda.

Gaya gambar yang digunakan adalah gaya gambar situasi remaja sehari – hari, yang berhubungan dengan pertemanan, kepedulian, belajar dan berrekreasi. Untuk mendukung situasi ini, garis yang digunakan adalah garis lengkung yang meminimalisir sudut. Hal ini ditujukan agar daya imajinasi pembaca saat menggambarkan percakapan yang ia baca tidak dibatasi oleh realita.

III.1.2 Strategi Kreatif

Pendekatan kreatif dalam mengenalkan *babasan* ini adalah lewat media informasi bergambar yang membekali kecerdasan emosi bagi target audien dengan tampilan yang berbeda dari media informasi pada umumnya. Tampilan yang mencolok akan membuat media ini dipilih diantara buku – buku yang lain.

Strategi lainnya, jalan kreatif dalam mengenalkan *babasan* ini adalah mengkorelasikannya dengan kebutuhan karakter bagi remaja dalam proses pencarian jatidirinya. Remaja mulai tertarik pada hal – hal yang mengasah cara pandangnya. Penanaman rasa bangga terhadap budaya dan pencapaian eksistensi diri adalah dua harapan yang menarik bagi target audien.

Pendekatan kreatif lainnya dilakukan lewat pengadaan visual dan verbal yang tidak biasa. Visual yang berbeda akan tampak pada nuansa kesundaan yang hadir disetiap halaman, seperti ornamen yang biasa muncul pada furniture khas Sunda dan batik priangan. Fungsi elemen visual ini adalah membentuk persepsi bahwa buku ini memiliki konten budaya Sunda yang indah. Verbal yang tidak biasa dimaksudkan pada penyajian

narasi yang berupa percakapan santai dengan bahasa yang mudah dicerna antara seorang kakek dari Sunda yang bijak dan dua anak pra remaja yang kritis. Kemunculan dua figur anak remaja ini diharapkan mampu mewakili setiap pertanyaan yang hadir setelah pembaca mengetahui satu demi satu karakter kesundaan yang dijelaskan Sang Kakek. Secara keseluruhan ketiga figur ini berfungsi sebagai pemandu seluruh isi buku.

1. Gagasan Visual

Media informasi ini akan menyajikan visual setiap babasan beserta ilustrasi mengenai situasi percakapan Sang Kakek dari Sunda dengan dua remaja. Nuansa yang akan banyak dimunculkan adalah nuansa kesundaan, yang tampak pada pakaian tokoh Kakek dan elemen visual yang digunakan dalam menggambarkan babasan secara arti harfiahnya. Elemen visual yang muncul tersebut diantaranya dalam bentuk ornamen kayu yang biasa muncul pada produk furnitur Sunda dan motif batik pada kain batik Sunda.



Gambar III.8 Ornamen kayu motif Pajajaran

Sumber : Ornamen Ukir Kayu, Soepratno

Ukiran furnitur orang Sunda juga banyak dipengaruhi oleh budaya Jawa.



Gambar III.9 Gambar Motif Jepara

Sumber : Ornamen Ukir Kayu, Soepratno



Gambar III.10 Hasil akhir modifikasi motif batik

Elemen utamanya adalah situasi yang menggambarkan maknanya dalam bentuk keseharian remaja yang sesuai dengan makna babasan yang dimaksud.



Gambar III.11 Hasil akhir ilustrasi keseharian remaja

Konsep pemilihan gaya gambar dalam media ini adalah dengan penggunaan bentuk dan garis - garis yang melengkung atau menghindari sudut yang lancip. Garis lengkung adalah garis lurus yang ditekuk atau dibengkokan sehingga berupa suat lengkungan yang mempu menimbulkan kesan pada perasaan, yaitu kuat, lemah, sensitif, ekspresif. Garis yang ditampakkan pada ilustrasi dalam media informasi ini garis legkung yang memberikan kesan lembut dan lunak (teori dasar desain komunikasi visual, hal 4). Cara ini dilakukan untuk memberikan kesan non formal, bebas dan leluasa. Penggambaran tokoh akan mengikuti sebagian karakter fisik tokoh dalam pewayangan yang berbahu lengkung dan luwes serta berperawakan kecil. Salah satu golongan wayang digambarkan memiliki potongan tubuh yang menggambarkan kelemahlembutan dan keluwesan (Suryana, 85).



Gambar III.12 Contoh gambar dengan garis lengkung karya Lorena Alvarez

Sumber : http://www.tumblr.com/tagged/lorena%20alvarez?page=19

Judul dan Sub Judul

Judul sekaligus slogan dari buku ilustrasi ini adalah

“ Babasan Punya Nasehat: 10 Nasehat Babasan Menjadi Remaja Keren ”.

Kelompok kata ini diambil atas dasar nilai – nilai yang terkandung dalam setiap butir *babasan* lebih dikenal dengan istilah nasehat. Pemberian angka 10 agar informasi mudah diingat, dan kalimat “remaja keren” dikhususkan pada bahasa semi formal yang dikenali remaja yang artinya bisa berarti hebat. Secara keseluruhan, media informasi ini akan sangat berguna untuk memperkaya batin, mendukung kemampuan remaja muda dalam berbahasa, berinteraksi dengan sosial, menyatakan pendapat, dan cara pandangnya terhadap dunia. Sub judul akan berguna untuk mempengaruhi minat beli orang tua sebagai penyedia dana. Buku ini akan dinilai sebagai buku psikologi remaja yang menarik karena menggunakan pengetahuan budaya sebagai sarananya. Asupan pengetahuan yang menarik, karena mengangkat tema budaya sekaligus pendidikan karakter.

Secara garis besar, media informasi ini akan dibagi menjadi tiga bagian halaman.

1. **Pembuka**
   - Asal muasal tradisi lisan sunda, berisi penjabaran sederhana mengenai pengenalan tradisi lisan serta digunakan untuk apa, hingga sebagai produk kearifan yang layak dibanggakan.
   - Daftar isi
   - Perkenalan tokoh. Pada halaman ini setiap figur yang muncul sebagai pemandu atau pelaku percakapan akan diperkenalkan secara singkat nama dan karakternya. Kakek sunda ditampilkan sebagai kakek yang berusia 68 tahun yang bijak, menggunakan pakaian kemeja panjang tanpa kerah dan berselendang batik khas sunda, celana katung batik semata kaki, dan kain ikat kepala. Sosok ini mengasosiasikan bahwa fenomena sekarang bahasa sunda yang halus hanya dilakukan oleh golongan usia tua saja.



Gambar III.13 Gambar referensi pembuatan figur *Ki Sunda*

Sumber : Sundanese Print Culture and Modernity in 19th Century West Java http://www.nus.edu.sg/

Kemudian satu remaja perempuan usia 12 tahun yang penuh antusias dan rasa ingin tahu, mengenakan kerudung karena mewaki remaja Bandung pada umumnya. Menggunakan kaos panjang merah muda dan rompi sebagai pelegkap.



Gambar III.14 Gambar referensi pembuatan figur praremaja perempuan
Sumber : http://www.indonesiastylespotter.com/blog/2011/07/04/orange-hijab/indonesia-style-spotter-colourful-orange-elegant-gadis-hijab-young-lady-jilbab-profile-bandung-street-look-fashion-photographer-2011-2012-2013-2014-close-look-body/

Kemudian penggambaran sesosok remaja laki – laki usia 13 tahun yang pendiam dan pemikir, yang pintar dan bergaya modern. Penampilannya *casual*, kedua remaja ini berasal dari masyarakat golongan menengah ke atas. Remaja laki – laki ini berambut pendek rapi, menggunakan celana jeans panjang, *t-shirt* yang dipadankan dengan kemeja terbuka.



Gambar III.15 Gambar referensi pembuatan
figur remaja laki - laki
Sumber : http://redanorak.blogspot.com/2013_04_05_archive.html

2. Isi

Setiap poin dari Lima Karakter Kesundaan *Cageur, Bageur, Bener, Pinter, Singer* ditampilkan per bab. Satu bab atau satu karakter berisi satu sampai dua babasan, tergantung nilai yang berhubungan dengan karakter ini. Setiap penjelasan mengenai babasan yang dimunculkan disajikan dalam bentuk percakapan antara ketiga figur. Kakek atau Ki Sunda sebagai orang yang memberikan penjelasan, sedangkan kedua anak remaja berperan sebagai pendengar dan perespon. Mereka merespon secara alami penjelasan Ki Sunda sesuai pemikiran pada usianya. Kedua remaja ini bertugas mewakili pertanyaan yang kemungkinan akan ditanyakan oleh pembaca atau target audien. Kemudian untuk menjadi benang merah atau alur antara *babasan* yang satu dengan *babasan* yang lainnya digunakan pertanyaan yang muncul dari kedua tokoh anak remaja kepada Ki Sunda.

III.2.3 Gagasan verbal

Keunggulan dari media informasi ini adalah narasi dirancang menjadi suatu rangkaian alur percakapan yang sederhana dan menarik untuk disimak antara Sang Kakek Sunda yang bijak dan dua remaja kritis yang sedang membentuk jati diri. Kalimat – kalimat yang pada umumnya berupa tekstual yang panjang seperti dibuku – buku psikologi remaja yang beredar dipasaran disarikan menjadi nasihat ujaran Sang Kakek.

Tidak ada perubahan teks atau kata dalam segi apapun dari bunyi babasan. Setiap *babasan* disajikan dalam bentuk asli yang sebenar - benarnya sesuai sumber, namun makna jelasnya akan disajikan dalam teks bahasa Indonesia semi formal yang biasa digunakan dalam percakapan sehari - hari. Bahasa Indonesia semi formal yang diambil adalah yang biasa digunakan dalam buku dan majalah remaja, seperti majalah *Gogirl*, buku - buku enslikopedia untuk remaja, dll. Alasan pemilihan bahasa ini, karena usia

remaja dini adalah usia peralihan yang banyak mengalami perubahan, mulai tertarik pada bacaan – bacaan yang melebihi usianya Usia 12 - 13 tahun adalah remaja sekolah dasar kelas VI dan atau remaja Sekolah Menengah Pertama Kelas VII. Sehingga bahasa yang digunakan adalah bahasa familiar yang digunakan sehari – hari. Bahasa yang mudah dengan pemilihan kosakata tanpa istilah - istilah asing atau kata - kata serapan yang tidak dimengerti oleh remaja usia dini.

III.1.3 Strategi Media

1. Media Utama

Media yang tepat untuk menjadi solusi dari permasalahan ini adalah buku ilustrasi atau buku informasi bergambar. Ajip Rosidi menegaskan bahwa belajar itu harus berangkat dari yang mudah ke yang sulit (121, 2004). Dari media yang paling mudah pengaplikasiannya hingga ke inovasi – inovasi terbaru yang lebih mutakhir. Buku adalah media yang mudah penggunaannya serta dekat dengan keseharian target audien. Penggunaannya tidak membutuhkan keahlian apapun selain kemampuan membaca. Munculnya buku - buku ilustrasi di pasar buku komersil di toko - toko buku terkemuka membuktikan bahwa masyarakat sampai saat ini masih memiliki apresiasi tersendiri pada karya buku ilustrasi, sehingga pasar bahkan melihat peluang ini untuk kepentingan komersil.

Buku Ilustrasi adalah media utama yang digunakan untuk memperkenalkan *babasan* lebih dekat pada remaja dini. Buku Ilustrasi ini akan diawali dengan pengenalan sederhana tentang apa itu babasan dan bagaimana asal mulanya. *Babasan* akan diperkenalkan sebagai ungkapan tradisional masyarakat Sunda pada masa - masa dahulu. Remaja dini akan belajar bahwa penyebaran budaya yang lainnya sama halnya dengan yang terjadi pada *babasan*, diwariskan untuk menjadi jati diri orang sunda dan perlu dikenal agar budaya ini tetap ada. Bahasa yang digunakan dalam menyampaikan hal ini adalah bahasa Indonesia sebagai bahasa umum yang mudah dicerna agar pesan tersampaikan. Tujuannya agar remaja dini yang membacanya baik orang tua yang mendampinginya yang bahasa kesehariannya tidak lagi dekat dengan bahasa Sunda

tertarik kembali mempelajari keluhuran budaya Sunda. Ketertarikan yang muncul setelah membaca ini nantinya akan berbuah gairah untuk mempelajari babasan yang sepenuhnya menggunakan bahasa Sunda baik bunyi arti harfiah maupun makna sebenarnya. Setelah remaja dini mengetahui pengetahuan yang cukup mengenai babasan, ketertarikannya akan dituntun pada halaman selanjutnya. Di halaman selanjutnya, babasan yang mengandung nilai – nilai kepribadian akan disajikan dalam bentuk Sembilan konsep diri yang menjadikan remaja dini memiliki jati diri orang Sunda. Setiap babasan akan diilustrasikan dalam bentuk gambar

2. Media Pendukung

Untuk membangun apresiasi terhadap produk budaya ini di benak target audien, kemunculan media pendukung sebagai pengingat menjadi sangat penting. Media pendukung berikut ini diambil berdasarkan contact poin dari target audien.

a. Packaging Box

Media informasi ini akan dikemas dengan kemasan yang menarik, sehingga dapat digunakan untuk hadiah.

b. Poster

Media promosi ini akan diaplikasikan di dekat meja *display* di toko – toko buku terkemuka tempat buku ini dijual. Target audien adalah praremaja yang disaat – saat tertentu melakukan rekreasi baca dengan pergi ke toko buku baik itu sendiri, bersama teman atau orang tua dan keluarganya.

c. *Schedule board, sticker label buku tulis*

Target audien adalah siswa yang memperhatikan sekolahnya sebagai aktivitas harian yang penting. Souvenir ini akan diberikan sebagai bonus buku.

d. Sticker

Media ini akan diaplikasikan nantinya oleh target audien di cermin, pintu kamar, kulkas, meja belajar dan rak buku.

III.1.4 Strategi Distribusi

Buku ilustrasi ini diproduksi untuk kepentingan komersil, agar timbul penghargaan dari orang yang memilikinya. Untuk media penunjang seperti *sticker* biasa dan *sticker* jadwal pelajaran, bisa didapatkan secara gratis sebagai bonus buku. Sedangkan poster akan dipajang pada saat buku ini dijual di toko – toko buku terkemuka di perkotaan.

III.2 Konsep Visual

Berikut akan dipaparkan suasana elemen visual yang hadir mendukung materi pesan pada media informasi bergambar ini.

1. ***Cageur*** **(Sadar)**

   Abong biwir teu diwengku

   Pada halaman ini elemen visual yang akan muncul adalah dua remaja laki – laki dan perempuan yang saling mengejek fisik dan tampilan satu sama lain. Elemen tambahan yang tampil adalah *pop talk* atau balon kata, elemen yang biasa digunakan dalam situasi komik ketika salah satu tokoh berbicara.

   Hirup katungkul ku pati

   Pada halaman ini elemen visual yang akan muncul adalah remaja laki – laki pesakitan yang telah divonis penyakit berat dan hidupnya tidak akan lama lagi. Remaja ini diatas kursi roda menatap iri lewat jendela pada beberapa remaja lain yang tertawa di luar sana. Elemen tambahan yang tampil adalah *pop talk* atau balon kata, elemen yang biasa digunakan dalam situasi komik ketika salah satu tokoh berbicara.

2. ***Bageur*** **(Baik)**

   Sing bisa ngarampa haté batur

   Elemen visual yang dihadirkan dalam *babasan* berdasarkan arti harfiahnya ini adalah tiga remaja perempuan yang sedang duduk. Salah satu remaja marah pada salah serang diantara mereka karena tidak datang pada saat kerja kelompok. Satu

remaja yang tidak datang tersebut merasa gengsi untuk meminta maaf. Sedangkan satu orang yang lain mencoba bertanya dengan sopan dan berakrab padanya.

Nya di hurang nya di keuyeup

Diambil dari arti kata berdasarkan arti harfiahnya yang berarti pada udang maupun pada kepiting, *babasan* ini berujar tentang kasta sosial. Berdasarkan habitatnya, udang yang hidup di air laut, sementara kepiting yang hidup di darat, masing – masing adalah tempat yang bertolak belakang. Untuk elemen visual yang memperjelas maknanya, digambarkan situasi ketika seorang siswa sedang jongkok meratapi motornya yang rusak. Ditempat yang sama ada seorang laki – laki muda dan kotak sol sepatu keliling. Laki – laki muda itu menawarkan dirinya dengan ramah mau mengantar siswa itu menuju bengkel terdekat yang dia tahu. Elemen tambahan yang tampil adalah *pop talk* atau awan bicara, elemen yang biasa digunakan dalam situasi komik ketika salah satu tokoh berbicara.

3. *Bener* (benar)

Hérang caina beunang laukna

Ilustrasi yang menggambarkan *babasan* ini adalah proses seorang siswa yang berusaha dan belajar dengan tekun demi menghadapi suatu ujian di sekolah. Dan ia berhasil melewatinya tanpa berbuat curang, atau mencontek

Munding dicekel dadungna

Gambar yang dimunculkan adalah situasi seorang ibu yang menitipkan amanah pada anaknya.

4. *Singer* (mawas diri)

Henteu unggut kalinduan, henteu gedag kaainginan.

Ilustrasi yang menggambarkan *babasan* ini adalah suasana istirahat disekolah. Beberapa remaja perempuan sedang membicarakan kejelekan gurunya. Dan satu orang siswa perempuan lain menghindar, merasa tidak mau ikut terbawa arus provokasi.

Ngindung ka waktu, ngabapa ka mangsa

Ilustrasi yang menggambarkan *babasan* ini adalah gambaran remaja modern yang aktif dan penuh rasa ingin tahu. Remaja yang satu sedang membaca buku, dan yang lainnya sedang melakukan suatu percobaan ilmiah.

5. ***Pinter*** **(pintar)**

Bisa ngeureut miceunna

Ilustrasi yang menggambarkan *babasan* ini adalah seorang remaja yang sedang mempertahankan prinsipnya menabung ketika ia mulai tergida melihat barang – barang yang disukainya dipertokoan.

Cikaracak ninggang batu, laun laun jadi legok

Ilustrasi yang menggambarkan *babasan* ini adalah remaja kota yang mencoba menaiki mainan tradisonal enggrang. Yang kelihatannya sulit bila dilakukan hingga ratusan kali pasti berhasil.

III.2.1 Format Desain

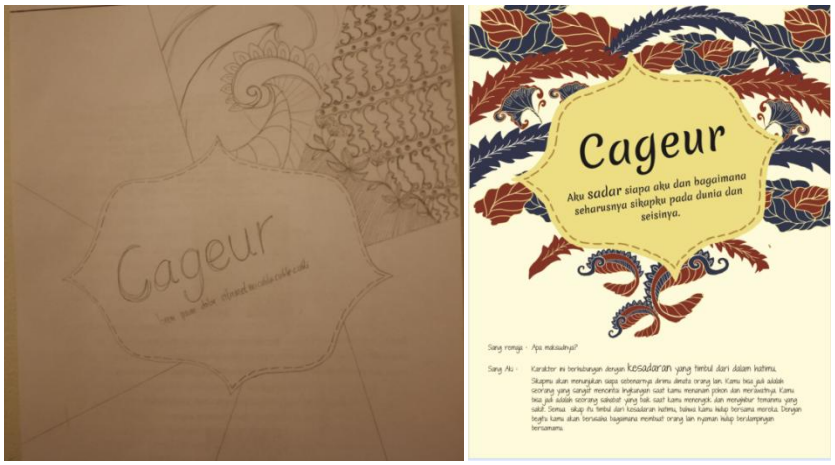
Buku informasi bergambar ini menggunakan format desain *potrait*, mengikuti alur baca yang runut dari atas ke bawah seperti membaca buku pelajaran umum. Selain itu format ini mendukung konsep lipatan yang dijelaskan pada sub bab Strategi Kreatif sebelumnya. Format ini lebih sederhana, karena bisa digenggam dengan satu tangan. Ukuran buku akan berkisar 18 x 24 cm *potrait*. Bila dibuka berkisar antara 36 x 24 cm *landscape*.

III.2.2 Tata Letak

Layout—menurut Surianto Rustan dalam bukunya Layout Dasar dan penerapannya—dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen – elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya (2009, 0).

Berdasarkan pendekatan kreatif yang dijelaskan pada sub bab Strategi Kreatif sebelumnya, setiap karakter kesundaan akan terdiri dari satu *babasan* yang mewakili nilai

positif yang akan ditanamkan pada praremaja. Satu karakter akan dijelaskan secara singkat dalam satu halaman kanan pembaca. Berikut gambaran kasar *layout* halaman kanan sebagai pembuka suatu bab.



Gambar III.16 *layout* pada halaman pembuka bab

Di halaman berikutnya, pada sisi kiri digunakan untuk mengilustrasikan kalimat *babasan* berdasarkan arti harfiahnya lewat karya rupa disertai elemen pendukung nuansa kesundaan. Itu dibuat dalam satu halaman penuh. Berikut ilustrasi kasar halaman kiri sebagai penyaji bunyi babasan yang berhubungan dengan karakter pada bab pembuka sebelumnya.



Gambar III.17 *layout* pada halaman sisi kiri

Dihalaman sisi kanan terdapat bunyi *babasan* bersama arti harfiah dalam bahasa sunda dan maknanya dalam bahasa Indonesia. Pada halaman yang satu ini, kertas dibuat dari

dua halaman yang dilipat dua sisi kiri dan kanannya sama besar. Jadi satu halaman itu memiliki dua sisi lipatan yang bisa dibuka seperti daun pintu. Berikut penggambaran layout kasarnya.



Gambar III.18 *layout* pada halaman kanan

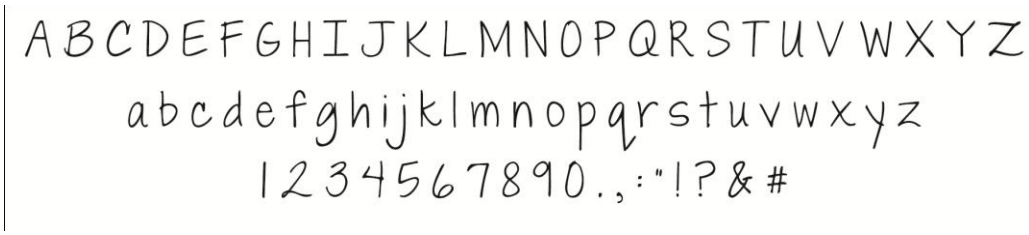
III.2.3 Tipografi

Jenis Tipografi yang digunakan dalam buku ilustrasi terdiri dari dua font. Untuk tipografi utama seperti judul, bunyi babasan Sunda, font yang digunakan adalah *Merienda Regular Font*. Font ini memiliki kesan alam, tradisonal, klasik kerajaan jaman dahulu, namun tingkat keterbacaannya tetap jelas bagi remaja dini usia 11-12 tahun yang telah familiar dengan huruf - huruf dalam judul atau sub judul buku dongeng atau cerita rakyat.



Gambar III.19 Merienda Regular Font

Font yang digunakan dalam sub judul, narasi cerita serta makna serta arti harfiah dari *babasan* itu sendiri adalah *font Janda Everyday Casual Regular*.



Gambar III.20 Janda Everyday Casual Regular

Font ini mewakili kesan alami (*script*), akrab, ceria, non formal, bebas, dan cocok untuk remaja maupun anak – anak dan digunakan untuk situasi percakapan pada karya komik.

III.2.4 Ilustrasi

Konsep pemilihan gaya gambar dalam media ini adalah dengan penggunaan bentuk dan garis - garis yang melengkung atau menghindari sudut yang lancip. Garis lengkung adalah garis lurus yang ditekuk atau dibengkokan sehingga berupa suat lengkungan yang mempu menimbulkan kesan pada perasaan, yaitu kuat, lemah, sensitif, ekspresif. Garis yang ditampakkan pada ilustrasi dalam media informasi ini garis legkung yang memberikan kesan lembut dan lunak (teori dasar desain komunikasi visual, hal 4). Cara ini dilakukan untuk memberikan kesan non formal, bebas dan leluasa. Penggambaran tokoh akan mengikuti sebagian karakter fisik tokoh dalam pewayangan yang berbahu lengkung dan luwes serta berperawakan kecil. Salah satu golongan wayang digambarkan memiliki potongan tubuh yang menggambarkan kelemahlembutan dan keluwesan (Suryana, 85). Atas dasar ini, elemen visual yang disertakan akan menghindari teknik penggambaran realis, misalnya suatu benda akan dibuat tidak akan serupa persis dengan aslinya, hanya kekhasan dari benda itu yang akan dimunculkan. Hal ini diupayakan agar tidak membatasi ruang imajinasi pembaca ketika menyimak visual dan mengkorelasikannya dengan teks.



Gambar III.21 Referensi sebagian fisik kekurusan wayang golek

Sumber : http://wisoto.com/2011/11/wayang-java-indonesia/wayang-java-indonesia-1/

Disamping itu, selain kemunculan tokoh Ki Sunda dengan pakaian adat kasualnya, suasana kesundaan juga akan dihadirkan lewat ornamen yang umumnya muncul pada furnitur jawa serta motif yang umumnya digunakan pada batik Jawa Barat.



Gambar III.22 Ornamen kayu Jawa

Sumber : http://bayart90.blogspot.com/2012/09/ragam-hias-ornamen-nusantara.html

Teknik pembuatan ilustrasi menggunakan teknik sapuan *brush* digital. Teknik ini sering digunakan para seniman komik maupun seni murni dalam menyajikan *cover* buku, seperti *cover* buku cerita anak.



Gambar III.23 cover buku cerita anak karya

Chris Colfer berjudul *The Land Of Stories*

III.2.5 Warna

Warna adalah elemen pendukung yang memperkuat isi atau pesan dan bersifat menarik perhatian pembaca. Nuansa warna yang digunakan adalah nuansa warna tradisional. Warna tradisional ini merujuk pada warna – warna yang digunakan pada karya seni batik Jawa Barat dan pada seni pertunjukan wayang, yaitu pada pakaian dan gunungan.



Gambar III.24 Referensi warna pada batik Motif Buluh Hayam, Garut

Sumber : The Dancing Peacock 2010



Gambar III.25 Referensi warna pada batik Motit Terang Bulan Kukupu, Tasikmalaya

Sumber : Sumber : The Dancing Peacock 2010



Gambar III.26 Referensi warna pada batik Motif Rereng Useup, Ciamis

Sumber : Sumber : The Dancing Peacock 2010



Gambar III.27 Referensi warna pada batik motif Isuk Sore Motif Teratai, Tasikmalaya

Sumber : Sumber : The Dancing Peacock 2010



Gambar III.28 Referensi warna pada batik Batu Ngampar Kukupu, Tasikmalaya

Sumber : Sumber : The Dancing Peacock 2010



Gambar III.29 Referensi warna pada batik Mojang Priangan, Garut

Sumber : Sumber : The Dancing Peacock 2010



Gambar III.30 Warna tradisional hasil referensi warna pada ragam batik Sunda diatas

Remaja pada umumnya menyukai warna dengan saturasi dan kontras yang cukup kuat. Karena target audien adalah praremaja yang memiliki semangat yang tinggi dan kehidupan yang dinamis, maka nuansa tradisional ini tetap disajikan dengan intensitas cahaya yang lebih terang dan kekontrasan yang sesuai.