BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

III.1.1 Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi yang dilakukan untuk memperkenalkan kisah ketokohan Hanoman adalah dengan perancangan media buku cerita bergambar Hanoman dengan pendekatan visual wayang dan komik R.A Kosasih sebagai alur cerita yang dibuat sesuai selera target market. Bahasa yang digunakan pada perangcangan buku cerita bergambar Hanoman ini menggunakan bahasa indonesia baku dengan istilah yang mudah dimengerti oleh anak-anak selaku target market. Dengan perancangan buku cerita bergambar Hanoman ini di harapkan dapat menyampaikan informasi tentang perilaku dan sifat baik yang ada di cerita ketokohan Hanoman ini sebagai contoh baik yang dapat di ambil dalam masa pembentukan jati diri perkembangan usia anak.

Tujuan Komunikasi

- Membuat sebuah media yang dapat menyampaikan sifat dan prilaku dari tokoh Hanoman yang dapat di jadikan contoh baik untuk pembentukan jati diri dalam perkembangan usia anak.
- Menarik minat anak-anak dalam membaca dan berimajinasi tentang cerita-cerita wayang khusunya ketokohan Hanoman.

Pesan Yang Di Sampaikan

- Janganlah menilai seseorang dari penampilannya saja.
- jujur, bertanggung jawab dan mempunyai jiwa sosial yang tinggi adalah sifat yang baik di tanamkan kepada anak-anak sejak dini. karena sifat ini di dasari dari hati yang dapat membantu anak-anak dalam pembentukan jati dirinya.

Pendekatan Visual

Dalam perancangan buku cerita bergambar Hanoman ini akan mengakat tokoh Hanoman sebagai tokoh yang mempunyai prilaku dan sifat yang baik. Dengan segmentasi target market yang berusia 6-12 tahun, ilustrasi akan dibuat sederhana dan imajinatif tetapi masih berdasarkan refrensi dalam visual wayang dan komik R.A Kosasih ebagai alur cerita. Objek visual mulai dari karakter, suasana tempat dan benda-benda yang terdapat dalam cerita ketokohan Hanoman ini di gambarkan secara kartun dan lebih berbentuk fantasi yang dapat menarik perhatian anak anak untuk membaca dan memahami sifat serta prilaku baik yang terdapat dalam tokoh Hanoman ini yang dapat mengasah imajinasi anak-anak.

Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal dalam buku cerita bergambar Hanoman Hanoman menggunakan kosa kata bahasa indonesia yang baku agar setiap materi dan pesan yang di sampaikan dapat dengan mudah di pahami oleh anak-anak usia 6-12 tahun. Setiap pemilihan materi yang di sampaikan disesuaikan dengan anak-anak usia 6-12 tahun selaku target market. Setiap materi akan membahas tentang prilaku dan sifat tokoh Hanoman yang dapat menjadi contoh baik dalam pembentukan jati diri.

III.1.2 Strategi Kreatif

Anderson, Nancy (2006). Elementary Children's Literature. Boston: Pearson Education mengelompokan bacaan anak menjadi 6 dan menjelaskan:

1. buku bergambar prasekolah (pengenalan konsep seperti huruf, angka, warna dan sebagainya, buku dengan kalimat yang berirama dan berulang, buku bergambar tanpa kata-kata)
2. sastra tradisional (mitos, dongeng, cerita rakyat, legenda, sajak)
3. fiksi (fantasi, fiksi modern, fiksi sejarah)
4. biografi dan autobiografi
5. ilmu pengetahuan
6. puisi dan syair.

Bacaan anak umumnya ditulis dengan kalimat yang singkat, serta pilihan kosakata dan tata bahasa yang lebih sederhana dibandingkan sastra dewasa. Selain dibaca di dalam hati, teks dimaksudkan agar bisa dibaca keras-keras oleh anak. Buku juga dibacakan keras-keras oleh orang dewasa untuk anak yang belum bisa membaca.

Ilustrasi sangat penting dalam bacaan anak dan merupakan kesatuan dengan cerita. Anak yang belum bisa membaca terutama sangat memperhatikan gambar-gambar dalam buku. Selain itu, bacaan anak bisa hanya berisi gambar dan tanpa kata-kata. Jumlah ilustrasi dalam buku anak juga lebih banyak dibandingkan ilustrasi buku sastra dewasa. Semakin muda target pembaca, maka semakin banyak pula ilustrasi yang diberikan.

Strategi kreatif yang dilakukan adalah membuat buku cerita bergambar Hanoman yang menjelaskan beberapa sifat dan perilaku dalam cerita ketokohan Hanoman. Dengan menggunakan bahasa indonesia yang mudah di mengerti oleh anak-anak dan visual yang dapat menarik minat anak untuk membacanya.

- **Strategi Visual**

Gaya ilustrasi yang digunakan dalam buku cerita bergambar Hanoman ini adalah gaya kartun dan fantasi dengan pertimbangan wayang. Dengan gaya gambar kartun dan fantasi tetapi tidak mengurangi bentuk dari setiap karakter yang ada dalam cerita Hanoman hanya mengalami penyederhanaan dan penambahan yang dapat menarik imajinasi anak-anak membaca cerita Hanoman.

- **Storyline**

1. Lahirnya Hanoman dan terjadi bencana dimana-mana.
2. Menceritakan masa kecil Hanoman ketika mencoba memakan matahari.
3. Hanoman memulai petualangannya untuk menolong dan mengabdikan kesetiannya kepada Rama.
4. Pertemuan Hanoman dengan Rama yang membutuhkan bantuan untuk menyelamatkan Dewi Sinta yang telah di tangkap Rahwana.

5. Hanoman melaksanakan tugas yang di berikan oleh Rama untuk menyelinap masuk ke dalam kerajaan Alengka untuk melihat keadaan Dewi Sinta.
6. Hanoman tertangkap oleh Rahwana dan Indrajid kemudian Hanoman dibakar tetapi dengan kesaktiannya Hanoman mampu menahan api tersebut dan mulai membakar kerajaan Alengka kejadian itu di sebut Hanoman di obong.
7. Hanoman berhasil kabur dan kembali ke hutan untuk menyampaikan kabar tentang Sinta kepada Rama dan Leksmana tetapi tanpa di sadari Rahwana mengutus Indrajid untuk memata-matai mereka.
8. Hanoman, Rama dan Leksmana mulai pergi menuju kerajaan Alengka untuk menyelamatkan Dewi Sinta
9. Mulai terjadi perang besar antara Rahwana dan Hanoman.
10. Hanoman, Rama dan Leksaman berhasil mengalahkan Rahwana dan Indrajid. AKhirnya Dewi Sinta pun dapat diselamatkan dan karena kebaikan dan keberaniannya Hanoman pun di angkat menjadi anak angkat Rama.

III.1.3 Strategi Media

- **Medi Utama**

  Dalam menyampaikan sebuah pesan atau informasi kepada anak-anak dibutuhkan sebuah media yang dapat mengolah daya imajinasi mereka. Degnan merangsang daya imajinasi mereka akan lebih mudah untuk menyapaikan setiap pesan dan informasi yang terkandung didalmnya. Buku cerita bergambar Hanoman merupakan media perantara yang tepat, karena dengan menggunakan informasi berupa gambar dan text akan lebih merangsang daya imajinasi anak-anak dalam menyerap setiap informasi seperti karater tokoh, nuansa, bentuk, isi cerita dan seterusnya. Disamping itu media buku ilustrasi juga media yang mudah dibawa, mudah digunakan tanpa perlu teknik khusus dan mudah di jumpai di setiap tempat penjualan-penjualan.

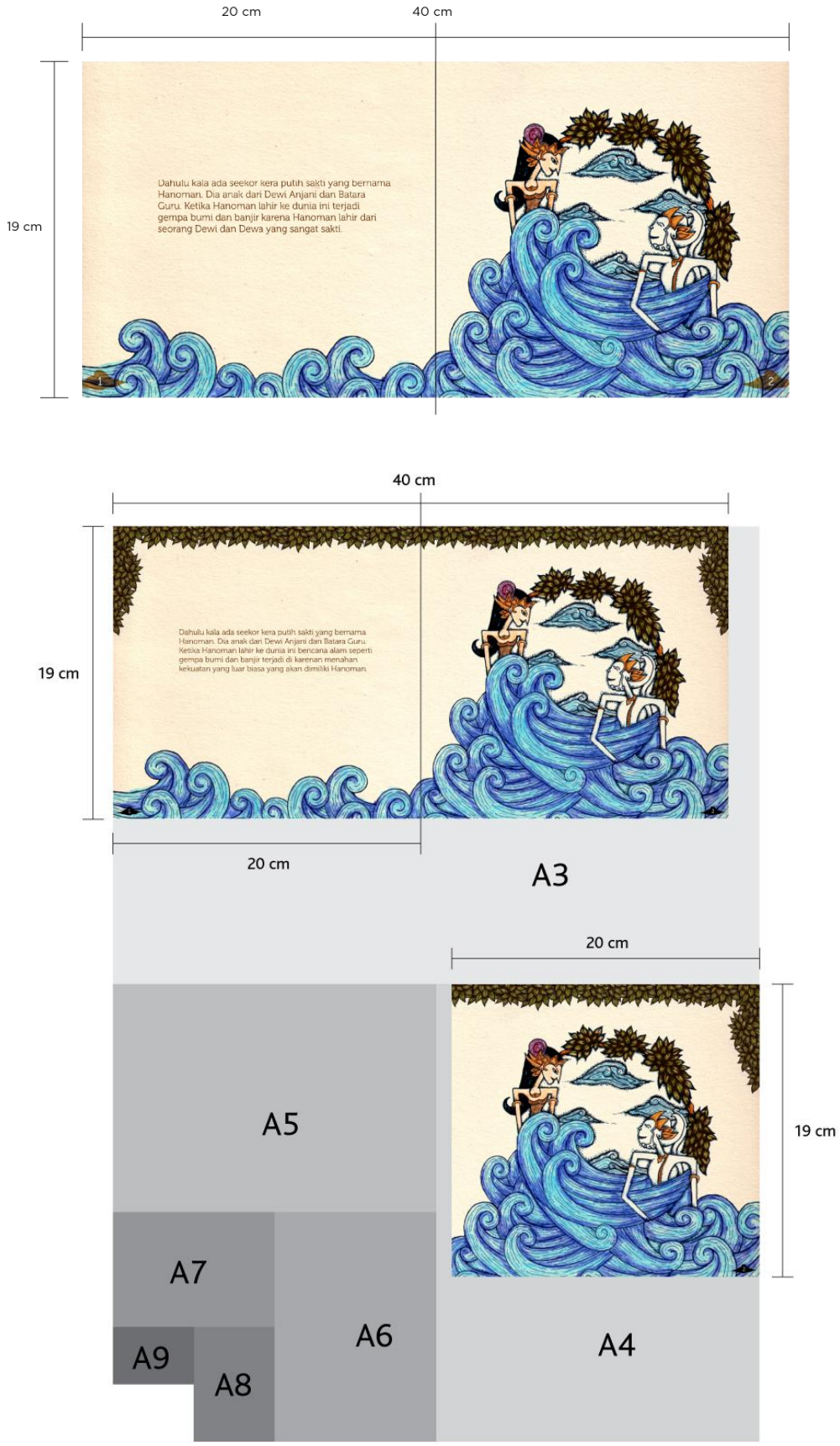
- **Media Promosi**

  Media promosi pertama yang akan digunakan adalah poster. Poster ini bertujuan memperkenalkan secara singkat Hanoman. Media penunjang lainnya yaitu sticker, pembatas, buku, gantungan kunci, *packaging*. Dengan semua media penunjang ini akan lebih mudah menarik minat anak-anak dan orang tua nantinya.

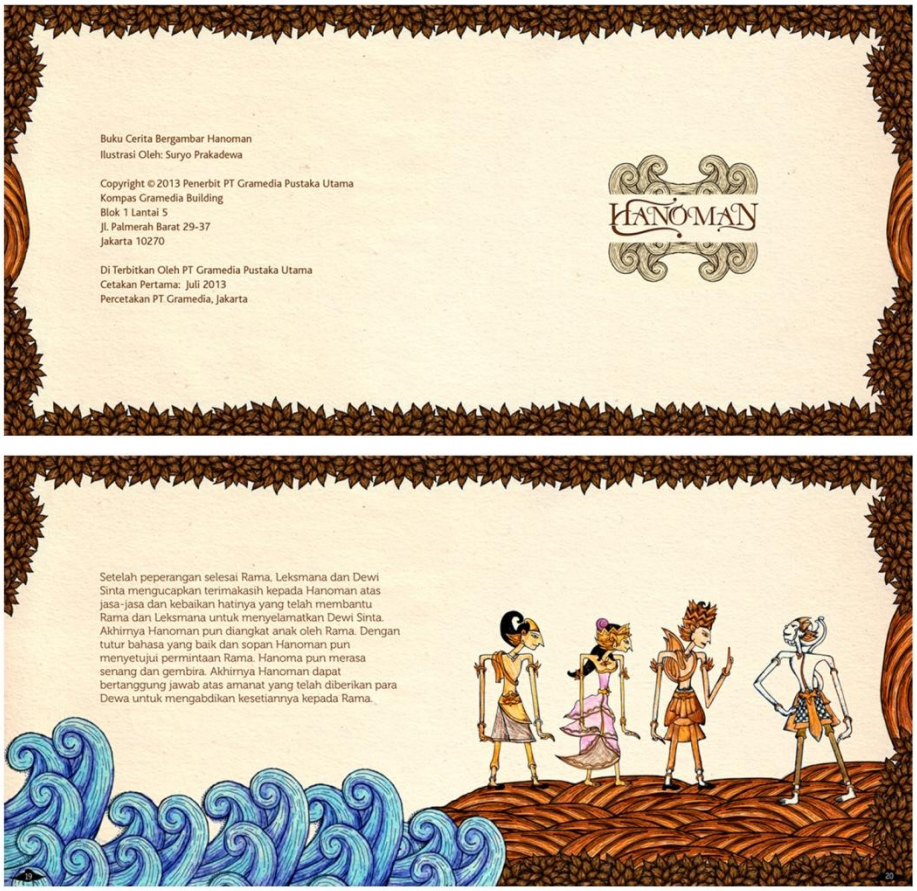
III.2 Konsep Visual

III.2.1 Konsep Desain

Format ukuran buku yang digunakan pada buku cerita bergambar Hanoman ini berupa persegi, berukuran 20 cm x 19 cm, full color, jilid steples, 24 halaman. Ukuran ini disesuaikan dengan ukuran kertas internasional. Ukuran buku Hanoman ini termasuk ukuran yang dapat di print menggunakan kertas A3 sedangkan untuk kertas A4 hanya sebagian halaman yang dapat di print dan teknis jilid menggunakan softcover. Surianto Rustan menjelaskan pada dasarnya layout dapat di jabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang di bawanya (h.1). Pada buku cerita bergambar Hanoman ini elemen utama yang digunakan berupa gambar karena lebih dapat memancing imajinasi dan text sebagai pendungkung untuk menjelaskan cerita dan gambar. Konsep desain layout yang digunakan dalam buku ini, untuk ilustrasi diletakan disebelah kanan dan teks di sebelah kiri, tiap halaman buku memiliki layout yang sama agar lebih fokus dan mudah untuk di baca oleh anak-anak. Pada layout buku cerita ini elemen gambar lebih di perbanyak dari pada text bertujuan untuk memancing imajinasi anak-anak. Pada beberapa halaman tertentu Elemen seperti air, daun, pohon, tanah juda di gunakan untuk frame dan margin. Margin juga menentukan jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan di tempati oleh elemen layout. Surianto Rustan menjelaskan Margin mencegah agar elemen layout tidak terlalu jauh ke pinggir Halaman karena dan mencegah layout terpotong ketika di cetak. Dalam buku ini beberapa Halaman tertentu menggunakan margin simetris margin kanan sama dengan margin kiri (h.64).



Gambar III.1: Ukuran *Buku*



Gambar III.2: Layout Buku Cerita Bergambar Hanoman



Gambar III.2: Contoh *Layout* Cerita Bergambar

(sumber: http://flavorwire.com/306958/the-most-beautiful-children-books-of-all-time)

III.2.2 Tipografi

Jenis tipografi yang di gunakan dalam buku cerita bergambar Hanoman ini mewakili kesan tradisional, alami, tegas dan bernuansa jaman kerajaan tetapi masih dalam konteks yang dapat dibaca oleh anak-anak terutama anak usia 6-12 tahun yang baru mengenal simbol-simbul, huruf dan angka.

Untuk media utama seperti judul cover dan pada beberpa media pembuka akan menggunakan *font* Organic Elements.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUV
WXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789.,:; '?

Gambar III.3: *Font* Organic Elements



Gambar III.4: *Font* Organic Elements Dalam *Logotype* Judul Cover/

Untuk tipografi dalam narasi cerita akan menggunakan *font* Museo 300

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789/?!@#$%^&*()_-+=

Gambar III.5: *Font* Museo 300



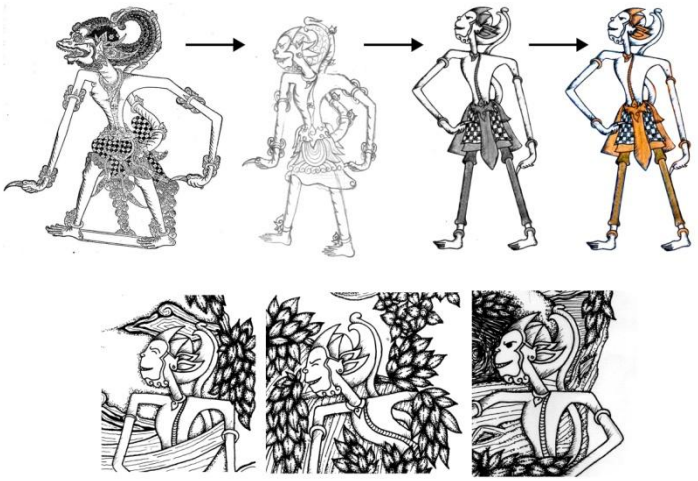
Gambar III.6: Aplikasi *Font* Museo 300 Pada *Layout Text* Narasi.

III.2.3 Ilustrasi

Konsep dari pemilihan ilustrasi ini akan dibuat sederhana dan imajinatif tetapi masih berdasarkan refrensi dalam visual wayang. Objek visual mulai dari karakter, suasana tempat, background dan benda-benda yang terdapat dalam cerita ketokohan Hanoman ini di gambarkan secara semi realis dan lebih berbentuk fantasi dengan penyerdehanaan bentuk agar tampak sederhan dan tidak rumit sekaligus dapat menarik perhatian anak anak untuk mengenal tokoh-tokoh dalam cerita pewayangan dan memberikan informasi tentang nilai-nilai yang terkandung dalam cerita maupun tokohnya seperti tentang kepahlawanan, gotong royong dan tolong menolong.



Gambar III.7: Refrensi Gaya Ilustrasi



Gambar III.8: Penyederhanaan Bentuk Dari Refrensi Wayang Kulit dan ekpresi wajah

III.2.4 Warna

Munsell (seperti yang di kutip Stef. daniar wikan setyanto M.Sn, 2008) mengatakan warna pokok terdiri dari merah, kuning, hijau, biru dan jingga. Sementara warna sekunder terdiri dari warna jingga, hijau muda, hijau tua, biru tua dan nila. Warna merupakan elemen penting dalam semua lingkup disiplin seni rupa, bahkan secara umum warna merupakan bagian penting dari segala aspek kehidupan manusia. Hal tersebut dapat kita lihat dari semua benda yang dipakai oleh manusia, semua peralatan, pakaian, bahkan alam disekeliling kita merupakan benda yang berwarna. Karena begitu penting peranan warna bagi manusia warna sering kali dipakai sebagai elemen estetis, sebagai representasi dari alam, warna sebagai komunikasi, dan warna sebagai ekspresi.

Dalam buku cerita bergambar Hanoman ini menggunakan Warna yang merepresentasi dari alam. Warna merupakan penggambaran sifat obyek secara nyata, atau secara umum warna mampu menggambarkan sifat obyek secara nyata. Contoh warna hijau untuk menggambarkan daun, rumput; dan biru untuk laut, langit dan sebagainya. Warna dalam hal ini lebih mengacu pada sifat-sifat alami dari obyek tertentu misalnya padat, cair, jauh, dekat dll. Warna RGB merupakan warna additive. Warna Additive merupakan pencampuran warna primer cahaya yang terdiri atas warna *red, green dan blue* dimana pencampuran ketiga primer dengan jumlah yang sama akan menghasilkan warna putih. Kombinasi antara dua warna akan menghasilkan warna sekunder yaitu *cyan, magenta*. Prinsip ini di

terapkan pada tv, video, layar komputer. Warna CMYK merupakan warna subtractive. Warna Subtractive di bentuk dari pigment. Tinta cetak merupakan contoh dari pencampuran warna subtractive *syan, magenta yellow*. Pecampuran ketiga warna subtraktive itu akanmenghasilkan warna hitam. Warna CMYK menjadi warna standard dalam proses cetak separasi warna.



Gambar III.9: Komposisi Warna



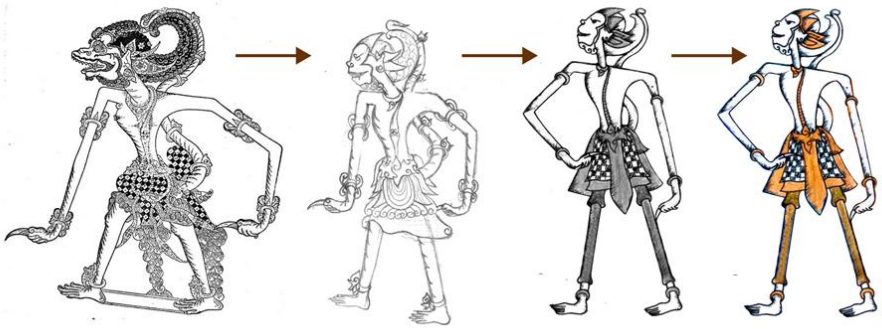
Gambar III.10: Pewarnaan Menggunakan Pencil Warna



Gambar III.11: Penerapan Warna Pada Layout

III.2.5 Karakter

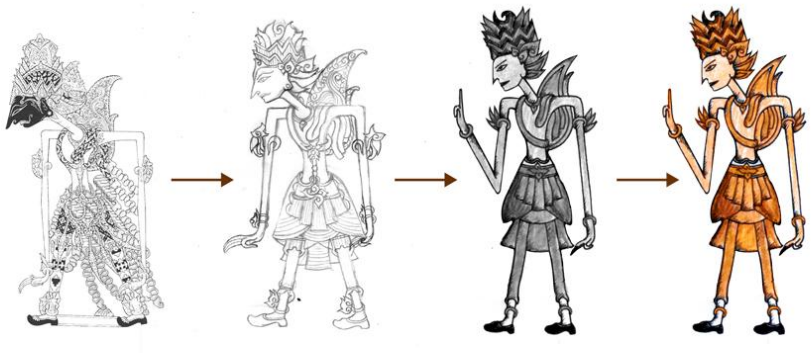
1. Hanoman



Gambar III.12: Tokoh Hanoman

Hanoman berwujud kera putih nama Hanoman banyak dikaitkan dengan anom yang berarti muda. Hanoman lahir dari seorang Dewi yang bernama Anjani dan Ayahnya Bernama Batara Guru. Hanoman mempunyai sifat atau perwatakan pemberani, sopan-santun, setia, prajurit ulung, pandai berlagu dan berbahasa, remdah hati, teguh dalam pendirian, kuat dan tabah. Sifat itu di gambarkan dari setiap peranya dalam membantu Rama untuk menyelamatkan Dewi Sinta. Haoman juga dianggap sebagai seorang satria yang menyatu dengan brahmana. Saat muda menjadi satria, kemudian menjadi resi, dan gugur sebagai seorang ksatria.

2. Rama

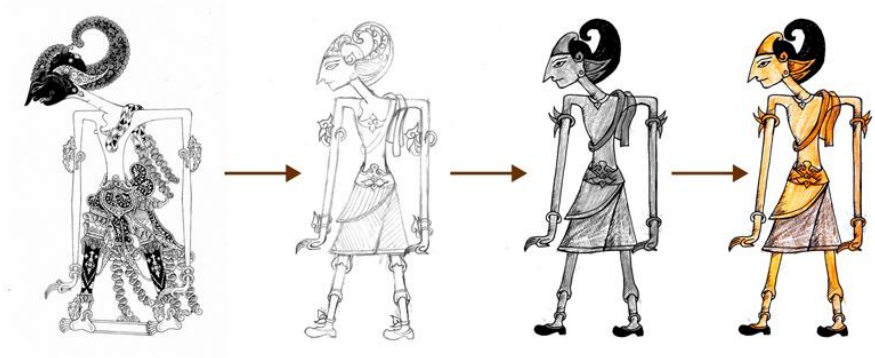


Gambar III.13: Tokoh Rama

Rama adalah titisan Dewa Wisnu yang bertugas menciptakan kesejahteraan dunia. Rama berwatak Baik, berwibawa kuat, santun Pemberani. layanknya seorang raja dan titisan Dewa WIsnu. Rama berpetualang bersama

adiknya Leksmana. Rama menikah dengan Shinta. Rama berkedudukan sebagai putra mahkota kerajaan Ayodya. Dalam pengembaraanya Rama dan adiknya tertipu oleh musuhnya rahwana yang telah menculik Sinta. Akhirnya rama meminta pertolongan kepada Hanoman untuk membantunya untuk menyelamatkan Sinta.

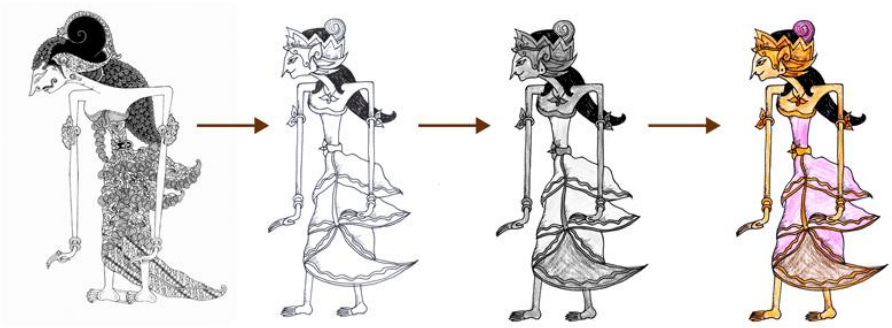
2. Leksmana



Gambar III.14: Leksmana

Leksmana merupakan adik dari Rama. Leksmana berpetualang bersama Rama dan Sinta. Leksmana berwatak Baikk, sabar dan sangat hormat kepada kakaknya Rama.

3. Sinta

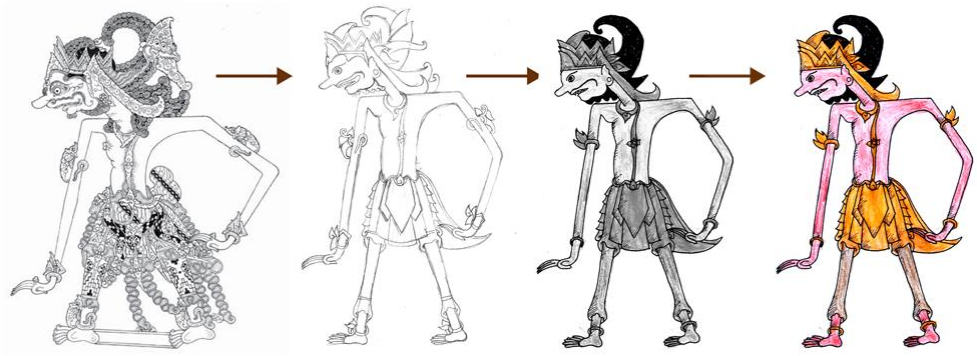


Gambar III.15: Tokoh Sinta

Laksmana, adik Rama, memilih untuk pergi ke pengasingan dengannya. Dia menghabiskan waktunya untuk melindungi Shinta dan Rama. Rahwana dan Maricha menipunya untuk mempercayai bahwa Rama berada dalam kesulitan saat Shinta diculik. Tokoh Shinta dalam Ramayana perang para kesatria ini di gambar

kan memilki prilaku yang santun, berbudi luhur, ia juga memilik rasa solidaritas dan Hormat sekali kepada Rama.

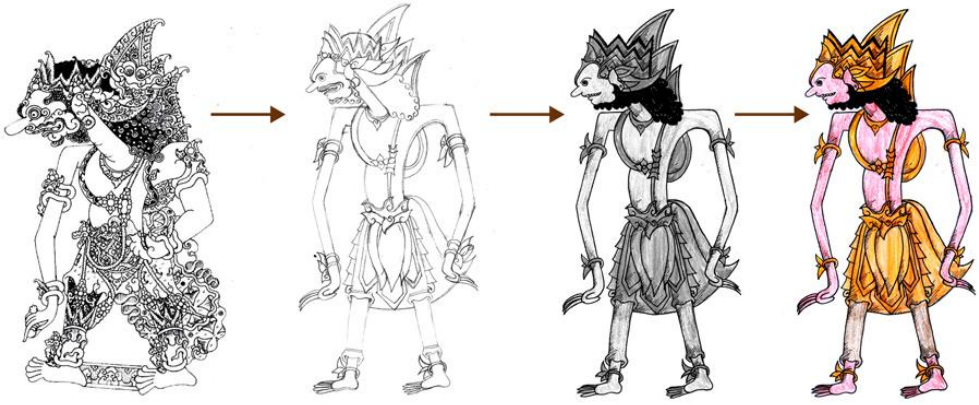
4. Idrajid



Gambar III.16: Tokoh Indrajid

Indrajid adalah anak dari Rahwana dia seorang yang licik, mudah naik darah, egois dan kejam. Indrajid bertugas melindung Ayahnya Rahwana dan menjadi seorang mata-mata ketika Hanoman berserta Rama dan Leksmana menyusun strategi untuk menyelamatkan Sinta.

5. Rahwana



Gambar III.17: Tokoh Rahwana

Rahwana, adalah seorang raksasa, raja dari Alengka. Rahwana dalam buku cerita bergambar Hanoman ini digambar kan berkulit merah, berwajah penuh angkara murka, serakah dan kejam. Rahwana merupakan tokoh yang bertentangan dengan Rama. Karena Rahwana telah menangkap istri dari Rama yaitu Sinta. Rahwana gugur oleh Rama dan Hanoman dalam pertempuran.

III.2.6 Latar

1. Gapura Bali

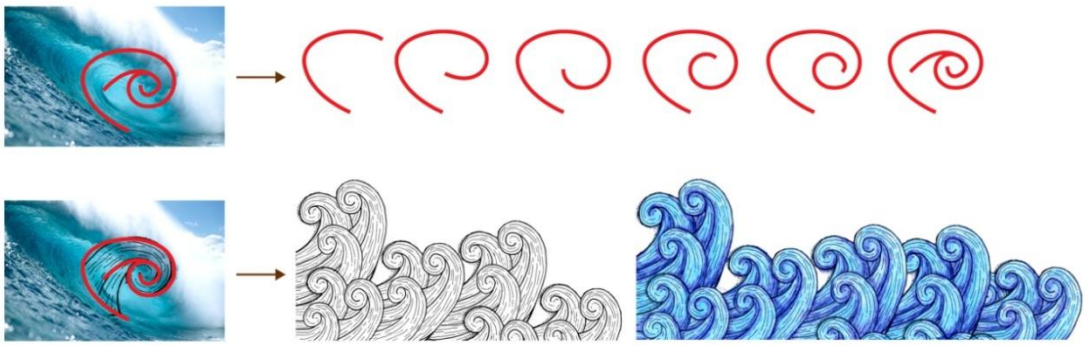
Gapura bali digunakan sebagai background dari singgasana Rahwana di kerajaan Alengka.



Gambar III.18: Gapura bali

2. Laut dan Ombak

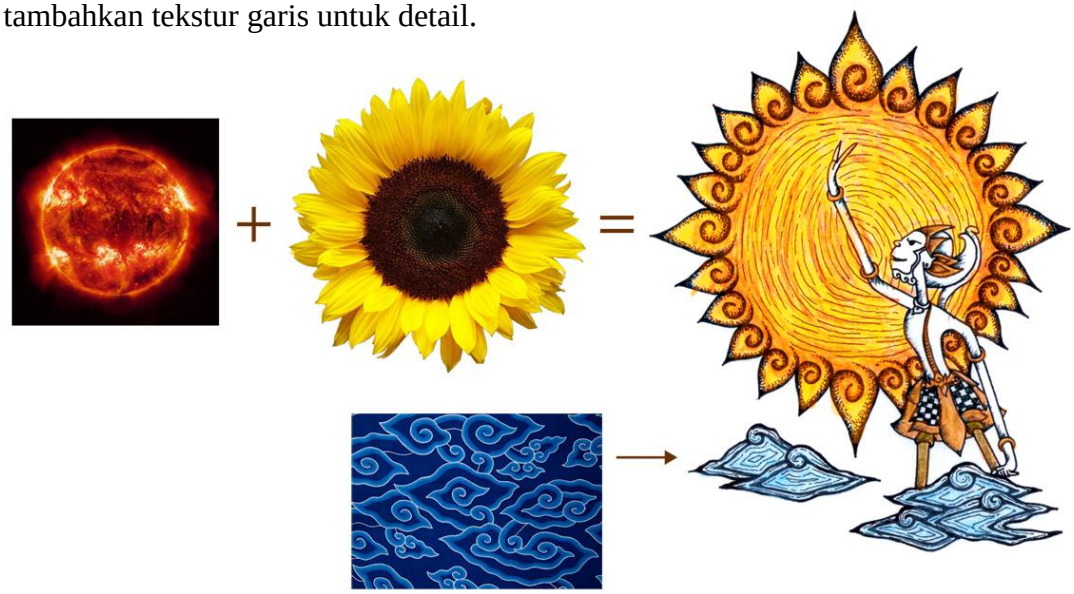
Selain gapura bali Studi lokasi juga di lakukan pada bentuk laut dan ombak. Dalam buku cerita bergambar ini bentuk ombak dan laut berubah dengan mengambil bentuk lengkungan yang ada di dalam gulungan ombak laut dan di tambahkan tekstur garis untuk detail.



Gambar III.19: Laut Dan Ombak

3. Matahari dan Awan

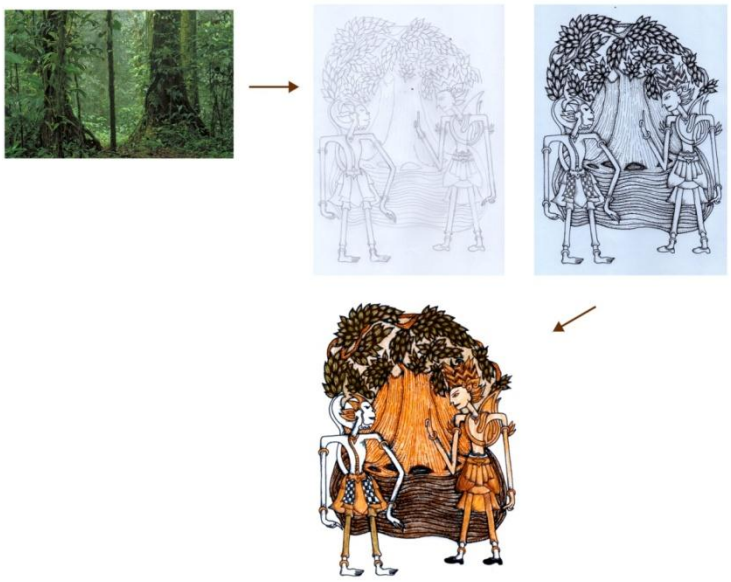
Selain gapura bali Studi lokasi juga di lakukan pada bentuk laut dan ombak. Dalam buku cerita bergambar ini bentuk ombak dan laut berubah dengan mengambil bentuk lengkungan yang ada di dalam gulungan ombak laut dan di tambahkan tekstur garis untuk detail.



Gambar III.20: Laut Dan Ombak

4. Hutan

Studi bentuk hutan tropis dan gua untuk lokasi pertemuan antara Hanoman dengan Rama dan juga tempat dimana Hanoman tinggal.

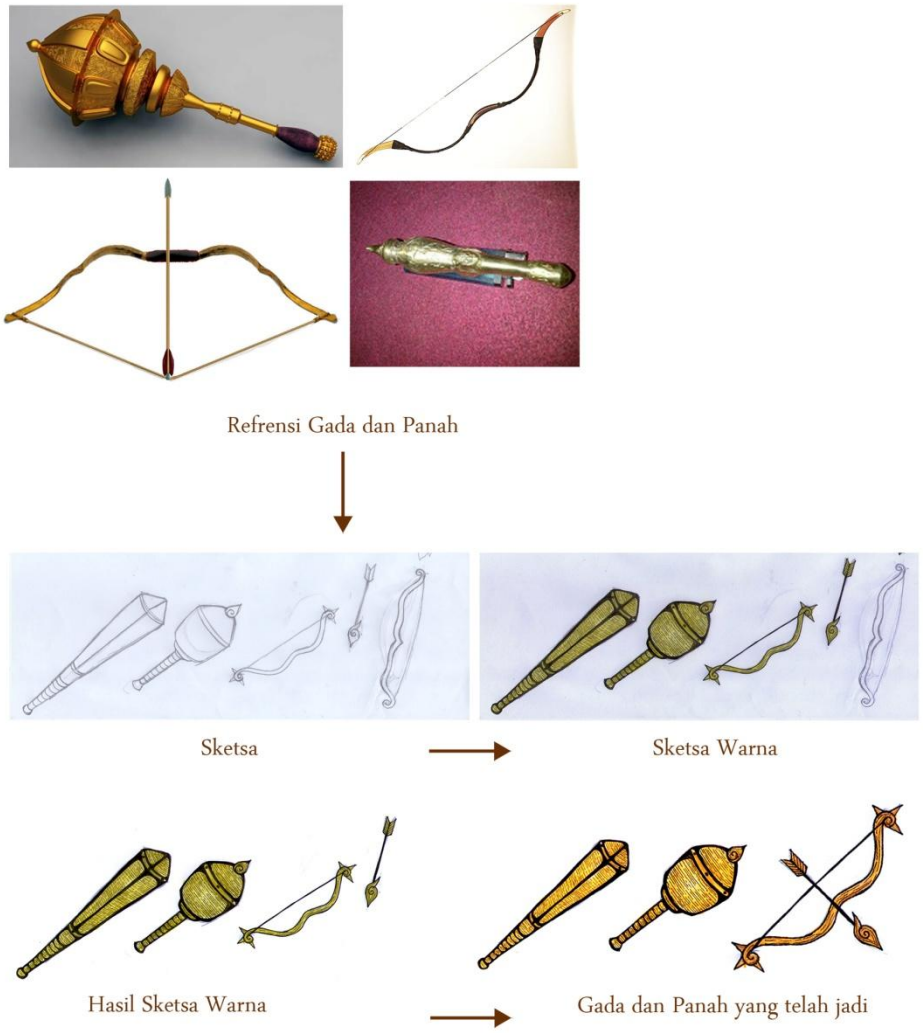


Gambar III.21: Hutan

III.2.7 Properti

1. Gada Dan Panah

Dalam cerita pewayangan jawa ada beberapa senjata yang digunakan oleh tokoh pewayangan diantaranya meliputi gada, Panah dan tombak. Gada merupakan salah satu senjata yang di pakai oleh Hanoman dan Rahwana. Panah senjata yang digunakan oleh Rama.



Gambar III.22: Senjata Gada Dan Panah