BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Pemasalahan yang ditemukan penulis yaitu buku cerita yang mengisahkan Ramayana terlalu rumit untuk dimengerti dikarenakan isi buku terlau panjang sehingga mempersulit pembaca untuk mengerti jalan ceritanya, serta sulitnya mencari buku cerita bergambar yang ditujukan untuk remaja berusia (15-18) khususnya diwilayah kota Bandung, selain itu didalam cerita Ramayan banyak sekali nilai-nilai kehidupan yang bisa diambil dan dipelajari oleh remaja (15-18). Maka perlu adanya stategi perancangan dalam media buku ilustrasi yang bisa mempermudah remaja untuk memahami cerita tersebut.

Bentuk media yang akan digunakan yaitu pembuatan ulang buku cerita bergambar kisah Ramayana dengan kemasan baru, visualisasi yang di persimepl dan cerita yang mudah dimengerti oleh target penerima. Adapun tahap-tahap dari strategi perancangan yang perlu dilakukan meliputi:

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Strategi komunikasi yaitu tahap untuk menciptakan pendekatan komunikasi untuk informasi tersebut busa tepat sasaran dan mudah diterima dengan baik oleh penerimanya. Dalam merancang buku ceritar bergambar tentang kisah Ramayana, maka harus memiliki strategi komunikasi yang mudah diterima oleh target pembaca. Dalam membuat buku cerita bergambar tentang ki sah Ramayana juga harau memiliki strategi komunikasi yang ringan jelas serta mudah dimengerti.

Strategi diciptakannya buku cerita bergambar ini adalah menyampaikan suatu cerita singkat dari kisah Ramayana dengan penyampaian kata-kata yang lebih ringan agar mudah dimengerti oleh target pembaca.

III.2.1 Pendekatan Secara Visual

Pendekatan yang digunakan dengan cara mempersimpel gaya visual pada buku cerita kisah Ramayana ini dengan dikombinasikan jenis hurup buatan sendiri yang menyatu dengan gambar ilustrasi cerita buku Ramayana tersebut, sehingga tidak membuat jenuh target pembaca buku kisah Ramayana tersebut.

III.2.2 Pendekatan Secara Verbal

Pendekatan secara verbal yaitu pengguna cara milih kata kata yang mudah dimengerti oleh pembaca, sehingga memudahkan para pembaca memahami isi dalam cerita yang disampaikan.

Karena dalam pendekatan verbal sangatlah penting dalam pemilihan kata yang benar benar mudah dimengerti dan diterima oleh para pembaca.

III.2.3 Strategi Kreatif

Strategi buku cerita bergambar ini mempermudah penyampain cerita dari kisah Ramayana dengan kata-kata yang lebih ringan agar mudah dimengerti oleh target pembaca, agar informasi yang disampaikan mencapai tujuan yang diharapkan, maka informasi haruslah dilakukan secara efektif. Maksud dari informasi yang efektif adalah informasi pada isi pesan, bentuk pesan, dan strategi visualnya berbeda namun menarik, dengan pola seperti itu diharapkan informasi yang disampaikan dapat menarik perhatian Remaja.

III.2.4 Strategi Media

Strategi yang digunakan dalam perancangan media informasi pada kisah Ramayana yaitu membuat media-media yang bertujuan menyampaikan informasi yang berhubungan dengan informasi media tersebut.

Teori penggunaan dalam strategi ini dengan menggunakan media *primer* dan *skunder*. Media *primer* adalah media utama dalam media informasi tersebut, sedangkan media *sekunder* adalah media yang bersifat mendukung atau melengakapi media utama.

III.2.5 Media Utama

Media utama yang dipilih adalah buku cerita bergambar karena dalam pemasalahan diatas ditemukan pemasalah sulitnya untuk menemukan buku cerita bergemabar yang memiliki isi cerita yang mudah dipahami oleh remaja (15-18) khususnya di daerah kota Bandung, maka dari itu pemilihan media utama yaitu buku cerita bergambar kisah Ramayana.

Dan media pendukung yang digunakan merupakan media tambahan untuk mendampingi media utama. Media-media yaitu media yang efektif untuk menyampaikan informasi media utama.

- Poster

Media ini berfungsi untuk menyampaikan informasi tentang buku cerita bergambar kisah Ramayana.

- Pin

Media ini berfungsi sebagai media pengingat dari tokoh-tokoh yang ada pada kisah Ramayana dan sebagai media promosi.

- Gantungan Kunci

Melihat target pasarnya adalah remaja (15-18), maka pembuatan media gantungan kunci diperlukan, karena remaja (15-18) biasanya mempunyai tas. Maka gantungan ini bisa digunakan sebagai gantungan tas, dan juga sebagai media pengingat tentang tokoh-tokoh yang ada pada kisah Ramayana.

- Sticker

Media ini berfungsi sebagai media yang dapat menyampaikan informasi tentang buku cerita bergambar kisah Ramayana.

- Pembatas Buku

Media yang berfungsi untuk menjadi pembatas buku untuk buku cerita bergambar kisah Ramayana tersebut.

- Kaos

Media ini berfungsi sebagai media yang mendukung saat acara event launching buku tersebut

- Tote bag

Media ini berfungsi sebagi media pendukung untuk mempromosikan buku.

III.3 Konsep Visual

III.3.1 Format Desain

Format Desaian yang digunakan pada buku cerita bergambar kisah Ramayana ini berupa prsegi empat , 20cm x 20cm, ukuuran ini dipilih dalam format besar, dengan maksud agar buku ini dapat menyajikan illustrasi visual yang lebih jelas kepada remaja, karena teks atau narasi yang akan ditampilkan hanya sebagian kecil. Desain *layout* yang digunakan dalam buku ini untuk teks diletakan sebelah gambar, dan illustrasi akan disimpan memenuhi halaman setelah teks cerita.



Gambar III.1 Layout Desain

Data pribadi (8 juni 2015)

III.2.2 Tipografi

Jenis tipografi yang digunakan dalam buku cerita bergambar ini adalah comicsan. Karena font ini bisa mewakili visual yang ada dalam buku ini. Selain itu jenis font ini mudah untuk dibaca oleh target audience.

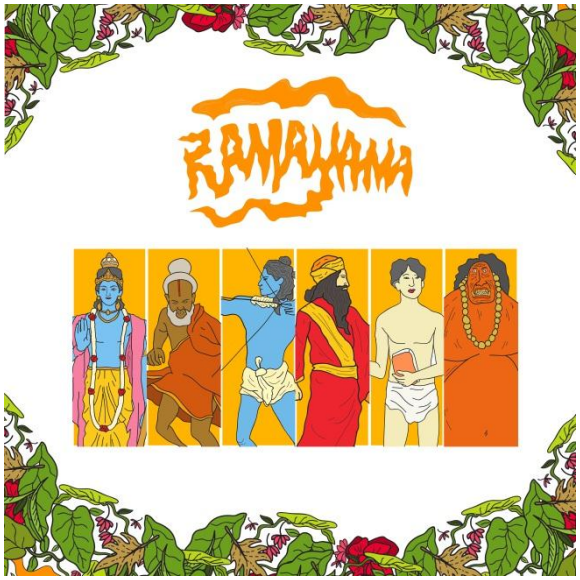
- Comic sans MS

  ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

  abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

  0123456789

  !@#$%^&*()/:",.



Gambar III.2 Font Desain

Data pribadi (8 juni 2015)

Namun untuk tipografi utama seperti yang diletakan disampul buku berupa font yang dibuat secara manual dengan menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*.

III.2.3 Ilustrasi

Konsep pemilihan gaya ilustrasi dalam buku ini adalah vector dengan bentuk garis-garis lengkung agar dapat meberikan bentuk yang lebih luwas namun ada juga bentuk lancip pada vector tertentu untuk mendukung visual tersebut. Selain itu vestor dapat mewakili gaya visual yang cocok untuk target audience.



Gambar III.3 Trashing

Data pribadi (8 juni 2015)



Gambar III.4 Digital Colloring

Data pribadi (8 juni 2015)

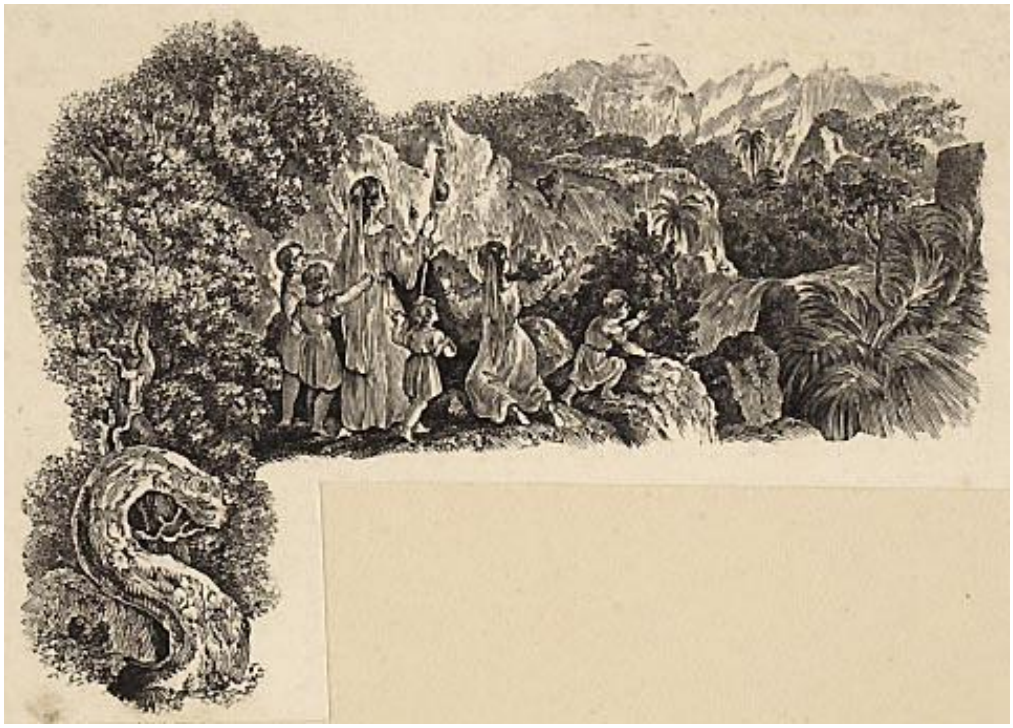
Konsep pemilihan gaya dalam buku cerita bergambar kisah Ramayana ini adalah ilustrasi yang memiliki bentuk garis lengkung yang menghindari bentuk-bentuk



Gambar III.5

https://id.pinterest.com/pin/771945810889500 37/

Dari refernsi ketiga gambar di atas menjadi refernsi untuk anatomi dan layout pada rancangan media utama dikarenakan referensi ini bisa mendukung gaya visual dalam kitab balakanda tersebut.



Gambar III.6

http://www.tate.org.uk/art/artworks/stanfield-eu-looking-towards-treport-t07134

Sedangkan untuk illustrasi lebih mengacu pada gaya visual vignette art yang memang cocok untuk illustrasi kitab tersebut.



Gambar III.7 Digital Colloring

Data pribadi (8 juni 2015)

III.2.4 Warna

Media buku cerita bergambar kisah Ramayana ini disajikan dengan warna-warna yang terkesan natural atau warna yang selaras, kombinasi warana mempunyai kesatuan yang harmonis, saling memiliki satau dengan lainya. Dan warna yang digunakan oleh buku ini adalah *cmyk,* karena hasil akhir dari buku ini merupakan media cetak.

III.2.5 Alur Cerita

1. Balakanda.

a. Adegan Dasarata sang raja yang memimpin kerajaannya serta menggambarkan masa jayanya (kerajaan Ayodya, siang hari).

b. Dasarata saat mengumpulkan brahma dan pendeta (kerajaan Ayodya, siang hari).

c. Saat pengorbanan ritual persembahan kuda (sungai Serayu, siang hari).

d. Keempat anak Dasarata saat bermain (di luar kerajaan Ayodya, siang hari).

e. Saat wiswamitra miminta pertolongan pada Dasarata (di dalam kerajaan Ayodya, siang hari).

f. Rama dan Laksmana meminum air yang diperintahkan Wiswamitra (Sungai Serayu, malam hari).

g. Hutan rimba saat Rama menembakan panahnya untuk memancing Tataka agar keluar (hutan rimba, sore hari).

h. Munculnya Tataka pertarungan Rama dan Laksmana melawan tataka (hutan rimba, sore hari)

i. Saat Rama dan Laksmana akan memotong telinga dan hidung Tataka (hutan rimba, sore hari)

j. Kekalahan tataka di tangan Rama yang dibantu Laksmana (hutan rimba, sore hari.)

k. Kembalinya Rama dan Laksmana ke kerajaan Ayodya (perbukitan dekat kerajaan ayodya, pagi hari)

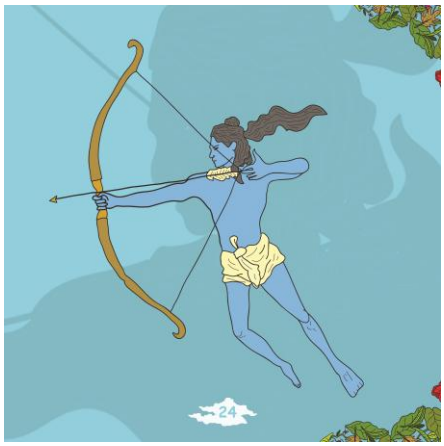
III.2.6 Penokohan

1. Rama

Rama divisualkan dengan mengadopsi dari *character* yang sudah ada dengan warna tubuh biru serta dipersenjatakan panah.



(a)



(b)

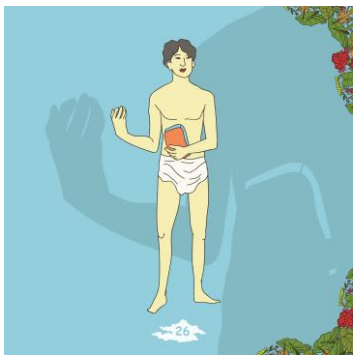
Gambar (a) III.8 Character, Gambar (b) III.9 Character Desain Referensi Visual
(8 juni 2015) Data pribadi (8 juni 2015)
http://www.teluguone.com/teluguoneUserFiles/ramayan.jpg

2. Laksmana

Laksamana divisualkan dengan bentuk manusia yang selalu membawa bawa buku untuk menggambarkan kecerdasannya, sedangkan dibagian kostum Laksamana hanya menggunakan sehelai kain untuk menggambarkan kesederhanaanya.



(a)



(b)

Gambar (a) III.10 Character, Gambar (b) III.11 Character Desain Referensi Visual
(8 juni 2015) Data pribadi (8 juni 2015)

3. Dasarata

Dasarata divisualkan dengan kostum yang menggunakan kain kain seperti layaknya raja di India.



(a)

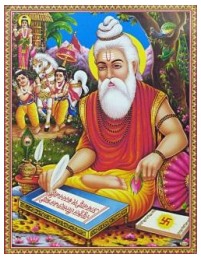


(b)

Gambar (a) III.12 Character, Gambar (b) III.13 Character Desain Referensi Visual (8 juni 2015) Data pribadi (8 juni 2015) http://www.google.co.id/imgres?imgurl=https://d2ia58550xamqo.cloudfront.net/19c91687b16f4d8baf0e042ca927c1bc.jpg&imgrefurl=http://glipho.com/jsvasan/the-maharaja-of-mysore-and-the-rolls-royce&h=930&w=620&tbnid=LJtBTYlBjfFoZM:&docid=vurcpTFR67W5qM&ei=a1zVVf-CEs2NuATK1pKgCQ&tbm=isch&ved=0CCYQMygMMAxqFQoTCL_k0IvutscCFc0Gjgod SqsElA&biw=1366&bih=609

4. Wiswamitra

Wiswamitra mengadopsi kostum dari guru guru india pada jaman dullu kala yang hanya menggunakan kain untuk menutupi tubuhnya.



(a)



(b)

Gambar (a) III.14 Character, Gambar (b) III.15 Character Desain Referensi Visual (8 juni 2015) Data pribadi (8 juni 2015) http://www.dollsofindia.com/images/products/hindu-posters/sitas-sons-luv-and-kush-capture-ashwamedha-horse-CH49_l.jpg

5. Wisnu

Dewa Wisnu digambarkan dengan kulit biru dan menaiki bunga teratai mengadopsi dari gambar yang sudah ada.





(a) (b)

Gambar (a) III.16 Character, Gambar (b) III.17 Character Desain Referensi Visual

(8 juni 2015) Data pribadi (8 juni 2015)

http://1.bp.blogspot.com/-0MxzqGpXZag/TuHX0uWjovI/AAAAAAAABsM/i9hvfKU1yE8/s1600/designyourgod.jpg

6. Tataka

Sedangkan untuk musuh Rama yaitu Tataka digambarkan dengan tubuh besar dan menyeramkan seperti monster. Dengan warn kulit orange dan kain yang sobek layaknya monster monster atau buta pada umumnya.





(a) (b)

Gambar (a) III.18 Character, Gambar (b) III.19 Character Desain Referensi Visual

(8 juni 2015) Data pribadi (8 juni 2015)

http://images.indianexpress.com/2013/10/b_id_364914_bali_day_of_silence.jpg