BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL MEDIA INFORMASI

III.1 Strategi Perancangan

Dalam perancangan media informasi ini agar informasi yang disampaikan secara efektif dan efisien, media ini mempergunakan media buku yang berisikan gambar serta penjelasan tentang gestur-gestur *pagawean awak* dari budaya Sunda itu sendiri. Karena target *audiens* dan segmentasi pasarnya kepada masyarakat kalangan anak. Agar buku tersebut menarik dan diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan mengenai gestur tersebut, buku didesain sedemikian rupa dengan sentuhan gaya ilustrasi western dalam penggambaranya, kenapa demikian, karena menyesuaikan minat anak dewasa sekarang dan masih tertariki dengan budaya luar.

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Strategi komunikasi dalam pembuatan konsep perancangan media informasi ini menggunakan pesan-pesan yang dapat dimengerti dan diterima dengan baik oleh masyarakat umum khususnya dikalangan anak. Pesan yang disampaikan adalah menginformasikan beberapa bentuk gestur dari budaya sunda yaitu *pagawean awak.*

III.1.2 Pendekatan Visual

Visual pilih secara ilustratif agar menarik perhatian para anak. Pendekatan ini dipakai agar anak yang melihat dapat langsung mengerti serta memahami dari bentuk gestur *pagawean awak* terhadap bentuk ilustrasinya.

III.1.3 Pendekatan Verbal

Untuk mendukung element visual, pendekatan verbal pada media informasi ini menggunakan kalimat lisan. Yaitu,

“ NYAHO SUNDA TERANG BUDAYA UNINGA SADAYA ”

Dengan slogan tersebut diharap bisa menumbuhkan rasa akan bangga terhadap budaya Sunda.

III.1.4 Strategi Kreatif

Agar segala informasi yang ingin disampaikan kepada para anak dapat tersampaikan dengan baik dan tepat sasaran, oleh karena itu strategi pertama ialah menyesuaikan serta menghubungkan kertertarikan anak terhadap media informasi tersebut, yaitu menerapkan gaya ilustrasi *manga/western* terhadap media informasi tersebut yang berbentuk buku ilustrasi. Serta membuat sarana komunikasi baik di media cetak maupun di media elektronik, seperti majalah sekolah) ataupun *website* khusus gestur Sunda *pagawean awak*. Dengan demikian komunikasi akan lebih bisa diterima dan mudah dipahami apa yang diinformasikan.

III.1.5 Strategi Media

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

III.1.5.1 Media Utama

Dalam penggunaan media utama, akan menggunakan buku bergambar yang yang menjelaskan tentang beberapa istilah-istilah *pagawean awak* didasari penjelasan serta detail mengenai istilah yang akan dibuat. Media buku bergambar dipilih karena mengacu pada target audiens yaitu anak – anak.

III.1.5.2 Media Pendukung

Media pendukung merupakan media yang mendukung tersampaikannya informasi pada media utama. Adapun media pendukung yang digunakan antara lain:

- Poster

Poster digunakan sebagai pendukung media utama, yaitu buku bergambar. Poster akan diletakkan di dekat toko-toko buku dan di dekat sekolah dasar untuk menarik perhatian orang tua dan anak-anak.

- X-*banner*

X-banner digunakan sebagai media promosi dan informasi bahwa buku ilustrasi ini sudah terbit dan tersedia di toko buku. *x-banner* ini diletakkan di toko-toko buku, yaitu disamping meja *display*.

- Flyer

Flyer digunakan sebagai media promosi yang disebarkan di dekat-dekat sekolah dan di dekat toko buku.

- Pin

Pin berfungsi sebagai aksesoris anak dan sebagai pengingat dapat di tempel di baju, tas, topi dan sebagainya.

- Pembatas Buku

Pembatas buku merupakan bagian dari buku yang dapat dipakai oleh anak-anak sebagai halaman terakhir yang dibaca terutama bagi anak – anak yang gemar membaca.

- Jadwal Pelajaran

disamping buku ilustrasi ini untuk anak SD, makan media pendukung seperti Jadwal Pelajaran sangat pas dengan kegiatan belajar anak SD, agar kegiatan beajar dapat dipantau oleh orang tuanya, serta diharapkan menjadikan anak tersebut teratur serta displin setelah mereka manggunakan jadwal pelajar ini

- Tempat Pensil

merupakan media yang dipergunakan oleh anak SD untuk tempat penyimpanan pensil dan alat tulis lainnya.

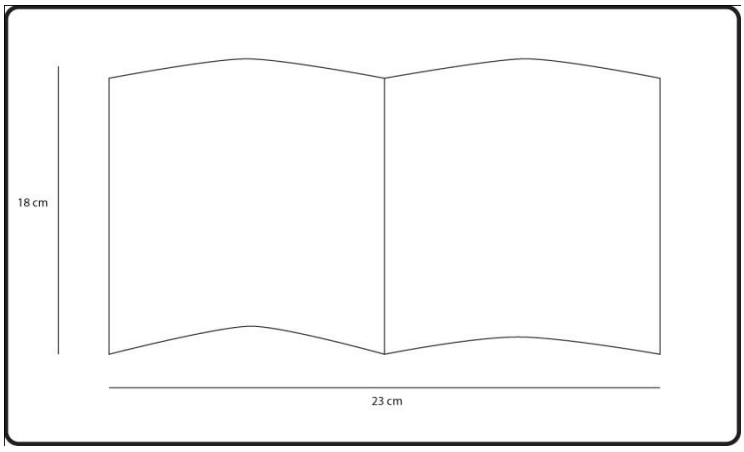
III.1.6 Strategi Distribusi

Pendistribusian media ini melalui penjualan/distribusi di toko-toko buku besar seperti Togamas. Hal ini untuk lebih memudahkan anak-anak atau orangtua dalam mencari buku tentang salah satu kebudayaan Indonesia terutama *pagawean awak* budaya sunda, karena toko buku Togamas sudah cukup banyak tokonya. Pendistribusian media secara geografis diutamakan di Bandung dan sekitarnya.

III.2 Konsep Visual

III.2.1 Format Desain

Buku ilustrasi ini berukuran *custom* (23 cm x 18 cm). Buku ilustrasi dicetak di atas kertas *HVS* 80gram sedangkan untuk cover dicetak di atas kertas *art paper* 150gram plus dilaminasi *glossy*. Pemilihan format seperti ini bertujuan agar anak – anak mudah memahami isi cerita dari buku tersebut dan tidak memakan tempat saat dibaca atau disimpan. Buku cerita ini terdiri dari 40 halaman yang berisikan menceritakan *pagawean awak* budaya sunda dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar III.1 Format Desain Media Informasi

Sumber : Dokumentasi 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:

- Proporsi

  Proporsi yang dimaksud adalah kesesuaian antara halaman dengan isinya.

- Keseimbangan

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

- Kontras

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

- 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 : Dokumentasi Pribadi

III.2.3 TIPOGRAFI

Font yang digunakan pada perancangan ini adalah *font* yang mempunyai karakter anak – anak bermain, Budaya Sunda serta dengan memperhatikan tingkat keterbacaan huruf tersebut agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh anak – anak.

Font untuk judul menggunakan *Orange Juice*

`1234567890=[]\;',./~!@#$%^&*()_+{}:"|<>?qwertyuiopasdfghjkl zxcvbnmQWERTYUIOPASDFG HJKLZXCVBNM

Gambar III.3 *Font* untuk judul menggunakan *Orange Juice*
Sumber : Dokumen Pribadi

Font untuk *bodytext* menggunakan font *onthemove*

`1234567890-=[]\;',./~!@#$%^&*()_+{}:"|<>?qwert

qwertyuiopasdfghjklzxcvbnm

QWERTYUIOPASDFGHJKLZXCV

BNM

Gambar III.4 Font untuk *bodytext* menggunakan font *onthemove*

Sumber: Dokumentasi 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 pensil warna dengan mengabungkan 2 sampai 3 warna dalam 1 gambar.



Gambar III.5 Refensi Ilustrasi Bentuk Karakter *Western* dan *Manga*

Sumber : www.google.com/images/letsandgo/harvestmoon [04 Desember 2013]

III.2.5 WARNA

Warna adalah elemen pendukung yang memperkuat isi atau pesan dan bersifat menarik perhatian pembaca. Warna yang terdapat dalam perancangan buku ilustrasi ini adalah warna-warna yang tidak terlalu mencolok karena warna yang ditampilkan berasal dari penggunaan pensil warna. 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 dalam serta di luar rumah.



Gambar III.6 Skema Warna

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Nuansa warna yang digunakan adalah nuansa warna *full colour* dengan mengikuti ketertarik anak-anak terutama anak SD yaitu warna-warna yang ramai seperti warna pelangi, maka dari itu perwarnaan buku ilustrasi ini menggunakan tekhnik manual dengan pensil warna.

III.2.6 STUDI LOKASI

Setting lokasi yang terdapat dalam buku cerita bergambar ini adalah di halaman rumah, lapangan bermain dan gerbang sekolah.



Gambar III.7 Salah Satu Bangunan Sekolah(gerbang depan)

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar III.8 Suasana Rumah (jendela rumah)

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar III.9 Lapangan bermain bola

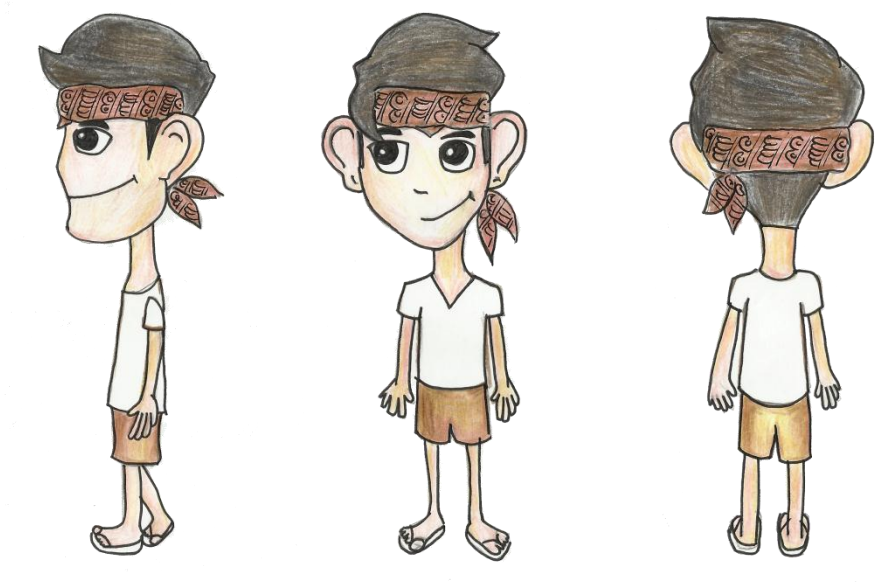
Sumber : Dokumen Pribadi

III.2.7 STUDI KARAKTER

Di dalam buku cerita bergambar ini terdapat beberapa tokoh atau karakter anak yang masih belajar di Sekolah Dasar Kelas 5. Berikut ini adalah karakter yang terdapat di dalam buku cerita bergambar "*Hayu Urang Diajar Basa Sunda, Edisi Pagawean Awak Ngenaan Kagiatan Sapopoe*" :

a. Mulyana

Mulyana adalah seorang anak laki-laki yang berusia antara 9 tahun. Dia adalah tokoh utama di dalam cerita.



Gambar III.10 Karakter Mulyana

Sumber : Pribadi

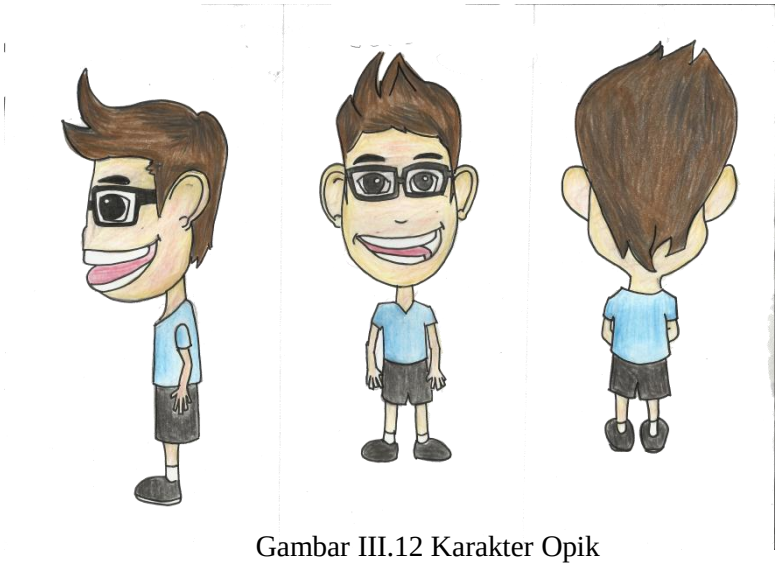


Gambar III.11 Referensi Karakter Mulyana

Sumber : Pribadi

b. Opik

Opik adalah teman Mulyana yang bertubuh gemuk dan berkaca. Walaupun gemuk, Opik sangat pandai bermain bola.



Gambar III.12 Karakter Opik

Sumber : Pribadi



Gambar III.13 Referensi Karakter Opik

Sumber : Pribadi

c. Rucita

Rucita adalah salah satu teman perempuan yang bertubuh sangat kecil dan berambut sepundak serta selalu membawa boneka *teddy bearnya*. Rucita mempunyai sifat agak pemalu.



Gambar III.14 Karakter Rucita

Sumber : Pribadi

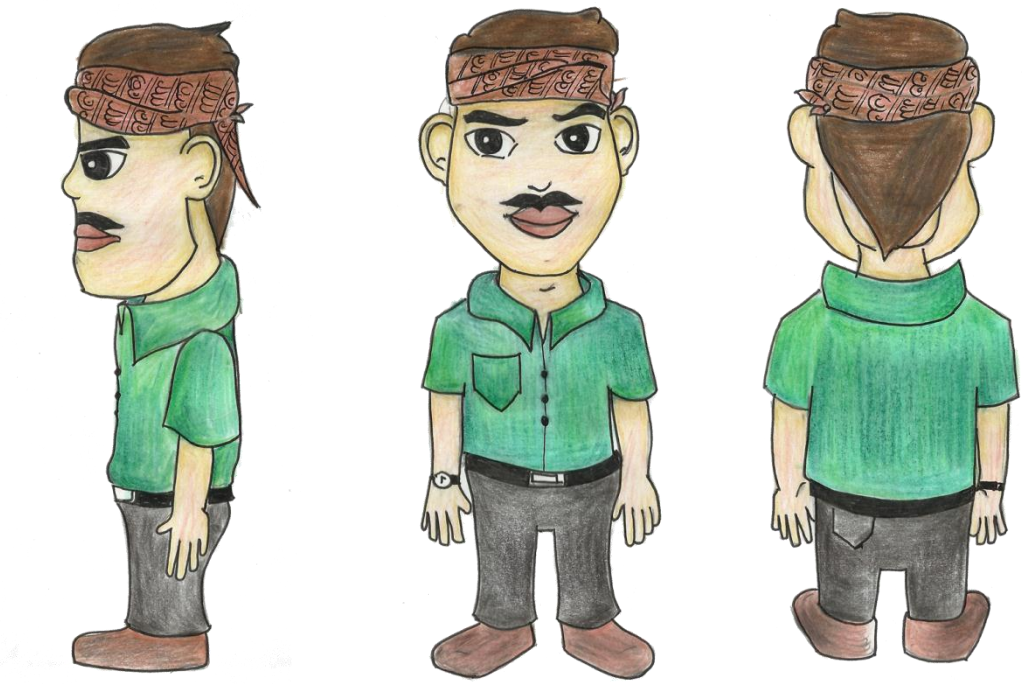


Gambar III.15 Referensi Karakter Rucita

Sumber : Pribadi

d. Pak Sumarna

Pak Sumarna adalah seorang guru bahasa sunda, Pak Sumarna mempunyai ciri kumis tebal dan selalu memakai iket Sunda disetiap kegiatan mengajarnya.



Gambar III.16 Karakter Pak Sumarna

Sumber : Pribadi



Gambar III.17 Referensi Karakter Pak Sumarna

Sumber : Pribadi

III.2.8 STORY LINE

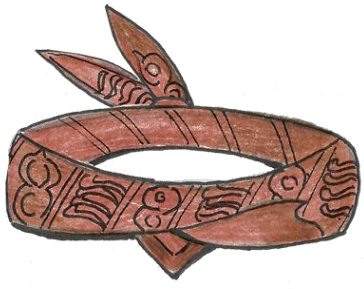
Storyline dari buku cerita bergambar ini adalah bermula dari tokoh anak laki-laki bernama Mulyana yang menjadi tokoh utama didalam cerita buku ilustrasi ini dalam semua kegiatan sehari-harinya dari bangun tidur sampai tidur kembali. Dalam hal ini tokoh Mulyana tersebut adalah tokoh yang diceritakan oleh Pak Sumarna dalam kegiatan pelajaran Bahasa Sunda yaitu menceritakan cerita mengenai "*Pagawean Awak*" yang dituangkan dalam sebuah cerita, yaitu cerita Mulyana dengan teman-temannya.

III.2.9 STUDI PROPERTI

Properti atau benda-benda yang ada di dalam buku cerita bergambar "*Hayu Urang Diajar Basa Sunda, Edisi Pagawean Awak Ngenaan Kagiatan Sapopoe*" adalah benda-benda atau peralatan yang terdapat dalam kegiatan sehari-hari semua yang dijumpai oleh karakter di dalam buku tersebut berkaitan dengan identitas per karakternya.

Beberapa properti tersebut antara lain iket Sunda, kaca mata, *white board*, boneka *teddy bear*. Ilustrasi properti berdasarkan bentuk penyederhanaan dari properti tersebut.





Iket Sunda (sumber: pribadi)	Ilustrasi
	
Kaca Mata (sumber: pribadi)	Ilustrasi
	

Boneka *Teddy Bear* (sumber: pribadi)	Ilustrasi
	
White Board (sumber: http://fistorizasatianto.com/2010/03/)	Ilustrasi

Tabel III.1 Studi Properti

Sumber : Pribadi