BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Pengetahuan dan pemahaman akan alternatif cara bercerita yang baru penting untuk diketahui oleh para pembaca dan pendengar cerita agar perkembangan cara bercerita semakin maju. Dengan berkembangnya cara bercerita maka diharapkan terjadi perubahan pemikiran bahwa cerita tidak hanya menjadi sesuatu yang hanya bisa dibaca dan didengar saja melainkan dapat menjadi sesuatu yang bisa dimainkan. Konsep bercerita menggunakan media *papertoy* dipilih sebagai salah satu solusi yang tepat untuk diberikan kepada para pembaca dan pendengar cerita.

Strategi perancangan yang akan dibuat mengenai media bercerita adalah dengan merancang media *papertoy* sebagai sarana untuk bercerita. Ini merupakan sarana yang tepat dan efisien untuk memberikan gambaran akan suatu perkembangan informasi dari cara bercerita, serta yang dapat merubah paradigma pemikiran para pembaca dan pendengar cerita akan suatu bentuk cerita yang hanya dapat dibacakan dan didengarkan saja.

Hal-hal yang ingin disampaikan berupa gambaran bentuk *papertoy* yang sederhana yang dapat mewakili cerita yang akan dimainkan, dimaksudkan agar para pendengar cerita dapat lebih mengembangkan imajinasi dalam suatu cerita yang dibacakan.

Perancangan informasi ini dituangkan kedalam tiga media, yakni media utama yaitu *papertoy,* media pendukung sebagai pengingat yang berupa *notebook*, pembatas buku, tempat pensil *papertoy*, pensil, penghapus, penggaris, gantungan kunci, pin. Media promosi utama yang dipilih adalah poster dan *mini x banner* serta media kreatif berupa buku cerita yang berisi alur cerita dan percakapan yang ada didalam cerita dan *template papertoy*. Dimana bobot akan pengetahuan lebih mendalam terdapat pada media utamanya. Media pendukung dan media kreatif hanya berfungsi sebagai pelengkap yang tujuannya agar khalayak sasaran merujuk mendapat informasi dari media utama.

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Dalam perancangan sarana bercerita menggunakan *papertoy* yang mengangkat cerita "Bawang Merah dan Bawang Putih" ini bertujuan sebagai gambaran kepada para pembaca dan pendengar cerita untuk dapat bercerita dengan cara yang berbeda. Pemilihan *papertoy* sebagai strategi komunikasi didasarkan pada fakta-fakta bahwa *papertoy* memiliki kelebihan penggambaran akan suatu bentuk cerita, dikarenakan bentuknya yang sederhana dan mudah untuk dipahami. Strategi komunikasi yang digunakan adalah pendekatan komunikasi visual dan verbal yang disesuaikan dengan hasil segmentasi target yang dituju yaitu para pembaca dan pendengar cerita. Adapun materi-materi pesan dari cerita yang disampaikan adalah sebagai berikut.

1. Memberikan gambaran akan bentuk media yang bisa digunakan dalam bercerita.
2. Merubah paradikma pemikiran akan suatu cerita yang hanya bisa dibacakan dan didengarkan saja.
3. Memberikan gambaran akan cerita Bawang Merah dan Bawang Putih yang diaplikasikan kedalam bentuk *papertoy.*

III.1.1.1 Pendekatan Komunikasi Visual

Dalam perancangan *papertoy* ini akan mengangkat cerita Bawang Merah dan Bawang Putih. Pendekatan visual yang akan ditampilkan berupa bentuk *papertoy* yang sederhana yang mewakili cerita Bawang Merah dan Bawang Putih, baik karakter-karakter maupun bangunan dan keadaan yang menggambarkan cerita tersebut. Visual yang dimunculkan juga merupakan visualisasi yang sederhana.

Pembuatan *papertoy* ini menjadi pilihan yang tepat agar para pembaca dan pendengar cerita tidak bosan dengan cara bercerita yang begitu-begitu saja dan menambah ketertarikan akan suatu cerita. Salah satu contoh pendekatan visual yang ada dalam *papertoy* ini yaitu cerita, cerita yang diangkat adalah mengenai Bawang Merah dan Bawang Putih. Pemilihan cerita ini didasarkan pada psikologi umum masyarakat Indonesia yang telah mengenal cerita Bawang Merah dan Bawang Putih, yang ilustrasinya disesuaikan dengan bentuk papertoy yang sederhana,

contohnya karakter Bawang Merah dan Bawang Putih dalam cerita ini berupa papertoy yang dapat digerakkan dan dimainkan.



Gambar III.1. Visualisasi p*apertoy* Bawang merah dan Bawang putih
Sumber : Karya Riki S Ramadhansyah

III.1.1.2 Pendekatan Komunikasi Verbal

Media bercerita menggunakan *papertoy* bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai fungsi *papertoy* yang bisa digunakan sebagai media bercerita dan pembelajaran. Dalam konsep ini pencerita dituntun untuk bercerita menggunakan media yaitu *papertoy,* dengan menggerakkan karakter-karakter yang ada didalam cerita tersebut.

Pendekatan komunikasi verbal dalam strategi kreatif perancangan ini menggunakan penyampaian komunikasi dengan memberikan gambaran akan bentuk *papertoy* yang berupa media cerita. Para pembaca dan pendengar cerita dituntun untuk dapat membacakan cerita sambil menggerak-gerakkan *papertoy* - yang ada sesuai dengan alur cerita, dapat membuat cerita menjadi lebih hidup dan menghibur. Bentuk *papertoy* digunakan dikarenakan *papertoy* merupakan kategori dari *papercraft* yang bentuknya sederhana yang dibalut dengan desain dan warna-

warna yang menarik menarik pula. Berikut ini merupakan strategi bentuk *papertoy* yang digunakan, yaitu :

1. *Papertoy* menggunakan bentuk-bentuk karakter yang sederhana.
2. *Papertoy* menggunakan ilustrasi *shading,* yang dirasa merupakan ilustrasi yang paling cocok dengan bentuk dari *papertoy* itu sendiri.
3. *Papertoy* menggunakan desain dan warna-warna cerah yang menarik.
4. *Papertoy* menggambarkan bentuk-bentuk tiap karakter yang ada didalam cerita sesuai dengan gambaran karakternya masing-masing, juga menggambarkan keadaan dan diorama sesuai dengan cerita.

III.1.2 Strategi Kreatif

Pada perancangan *papertoy* sebagai media bercerita yang mengangkat cerita Bawang Merah dan Bawang Putih, yang menampilkan karakter-karakter yang ada pada cerita yang berbentuk *papertoy,* yang dimainkan layaknya mainan yang bisa digerakkan sesuai dengan adegannya, mulai kehidupan Bawang Putih yang menyenangkan pada awalnya sampai dengan penyiksaan yang didapat dari Ibu tiri dan saudara tirinya. *Papertoy* ini menggunakan diorama yang berbahan kertas yang dibentuk menyerupai pedesaan dan berlatarkan pegunungan yang diambil berdasarkan ilustrasi bukit barisan yang ada di Sumatera dikarenakan cerita Bawang merah dan Bawang putih yang berasal dari Sumatera tepatnya Riau. Pedesaan yang terbelah menjadi 2 bagian dikarenakan adanya aliran sungai seperti yang ada seperti didalam cerita, juga dikelilingi oleh persawahan dan pohon-pohon bambu yang rindang yang mencerminkan keadaan ditepian sungai. Bentuk karakter *papertoy* didesain untuk menggambarkan keadaan seperti didalam cerita.

III.1.2.1 Unique Selling Promotion (USP)

Keunggulan *papertoy* cerita Bawang Merah dan Bawang Putih ini dibanding dengan papertoy lain pada umumnya adalah :

1. *Papertoy* ini menceritakan kisah cerita Bawang Merah dan Bawang Putih yang sifatnya bertolak belakang.
2. *Papertoy* ini dapat dimainkan dan digerakkan sesuai dengan ceritanya.

3. *Papertoy* ini menggunakan diorama yang menyerupai desa tempat tinggal Bawang Merah dan Bawang Putih.
4. *Papertoy* ini menghidupkan suatu cerita yang tadinya hanya dapat didengar saja menjadi sesuatu cerita yang dapat dimainkan secara langsung.
5. Dari segi produksi *papertoy* ini menggunakan *double side matte inkjet paper 220gsm* yang memiliki permukaan yang halus dan gramasi yang cukup tebal sehingga membuat *papertoy* ini tetap kokoh dengan warna dan bentuk yang menarik.

III.1.2.2 *Positioning*

Papertoy Bawang Merah dan Bawang Putih ini memposisikan dirinya sebagai sarana edukasi pertama dan satu-satunya *papertoy* yang bisa dimainkan dan memiliki diorama yang menggambarkan keadaan pada cerita Bawang merah dan Bawang putih serta merupakan *papertoy* yang memiliki alur cerita .

III.1.2.3 Sinopsis

Zaman dahulu kala di sebuah desa tinggal sebuah keluarga yang terdiri dari Ayah, Ibu dan seorang gadis remaja yang cantik bernama Bawang Putih. Mereka adalah keluarga yang bahagia. Ayah Bawang Putih hanya pedagang yang sukses, namun mereka tetap hidup rukun dan damai. Namun suatu hari Ibu Bawang Putih sakit keras dan akhirnya meninggal dunia. Bawang Putih sangat berduka demikian pula ayahnya. Di desa itu tinggal pula seorang janda yang memiliki anak bernama Bawang Merah. Semenjak Ibu Bawang Putih meninggal, Ibu Bawang Merah sering berkunjung ke rumah Bawang Putih. Dia sering membawakan makanan, membantu Bawang Putih membereskan rumah atau hanya menemani Bawang Putih dan ayahnya mengobrol. Akhirnya ayah Bawang Putih berpikir bahwa mungkin lebih baik kalau ia menikah saja dengan Ibu Bawang Merah, supaya Bawang Putih tidak kesepian lagi. Tetapi bukan kasih sayang yang didapat oleh Bawang Putih melainkan derita. Ibu tiri dan saudara tirinya selalu menyiksanya dan memperlakukannya sebagai pembantu, tetapi Bawang Putih tetap sabar dan berharap suatu saat nanti Ibu tirinya dapat menyayanginya seperti anak sendiri. Pada suatu ketika Bawang Putih tak sengaja menghanyutkan pakaian kesayangan

milik Ibu tirinya yang membuat Ibu tirinya marah besar dan menyuruh Bawang Putih untuk mencarinya, hal itu pula yang membuat Bawang Putih bertemu dengan seorang nenek yang baik hari yang menemukan pakaian Ibunya dan memberikan labu berisi emas permata kepada Bawang Putih. Karena keserakahan maka Bawang Merah juga mengikuti Bawang Putih dan berharap mendapat emas permata yang lebih banyak lagi, tetapi bukan permata yang didapat melainkan kematian.

III.1.2.4 *Storyline*

Storyline cerita Bawang Merah dan Bawang Putih.

Adegan	Alur Cerita Bawang Merah dan Bawang Putih
1	Zaman dahulu kala di sebuah desa tinggal sebuah keluarga yang harmonis terdiri dari Ayah, Ibu dan seorang gadis remaja yang cantik bernama Bawang Putih. Mereka adalah keluarga yang bahagia. Ayah Bawang Putih merupakan seorang pedagang yang sukses, namun mereka tetap hidup rukun dan sederhana.
2	Suatu hari Ibu Bawang Putih sakit keras dan akhirnya meninggal dunia. Bawang Putih sangat berduka demikian pula ayahnya.
3	Di desa itu tinggal pula seorang janda yang memiliki anak bernama Bawang Merah. Semenjak Ibu Bawang Putih meninggal, Ibu Bawang Merah sering berkunjung ke rumah Bawang Putih. Dia sering membawakan makanan, membantu Bawang Putih membereskan rumah atau hanya menemani Bawang Putih dan ayahnya mengobrol.
4	Akhirnya ayah Bawang Putih berpikir bahwa mungkin lebih baik kalau ia menikah saja dengan Ibu Bawang Merah, supaya Bawang Putih tidak kesepian lagi. Dengan pertimbangan dari Bawang Putih, maka ayah Bawang Putih menikah dengan Ibu Bawang Merah. Awalnya Ibu Bawang Merah dan Bawang Merah sangat baik kepada Bawang Putih. Namun lama kelamaan sifat asli mereka mulai kelihatan. Mereka kerap memarahi Bawang Putih dan memberinya pekerjaan berat jika ayah Bawang Putih sedang pergi berdagang.

	Bawang Putih harus mengerjakan semua pekerjaan rumah, sementara Bawang Merah dan Ibunya hanya duduk-duduk saja. Tentu saja ayah Bawang Putih tidak mengetahuinya, karena Bawang Putih tidak pernah menceritakannya.
5	Suatu hari ayah Bawang Putih harus pergi berdagang ke negeri yang jauh dan meninggalkan Bawang Putih. Sejak saat itu Bawang Merah dan Ibunya semakin berkuasa dan semena-mena terhadap Bawang Putih. Bawang Putih hampir tidak pernah beristirahat. Dia sudah harus bangun sebelum subuh, untuk mempersiapkan air mandi dan sarapan bagi Bawang Merah dan Ibunya. Kemudian dia harus memberi makan ternak, menyirami kebun dan mencuci baju ke sungai. Lalu dia masih harus membereskan rumah, dan masih banyak pekerjaan lainnya. Namun Bawang Putih selalu melakukan pekerjaannya dengan gembira, karena dia berharap suatu saat Ibu tirinya akan mencintainya seperti anak kandungnya sendiri.
6	Setiap pagi Bawang Putih selalu pergi kesungai untuk mencuci. Dengan bernyanyi kecil dia menyusuri hutan kecil yang biasa dilaluinya. Hari itu cuaca sangat cerah. Bawang Putih segera mencuci semua pakaian kotor yang dibawanya. Saking terlalu asyiknya, Bawang Putih tidak menyadari bahwa salah satu selendang telah hanyut terbawa arus. Celakanya selendang yang hanyut adalah selendang kesayangan Ibu tirinya. Ketika menyadari hal itu. Bawang Putih mencoba menyusuri sungai untuk mencarinya, namun tidak berhasil menemukannya. Dengan putus asa dia kembali ke rumah dan menceritakannya kepada Ibunya. “Dasar ceroboh!” bentak Ibu tirinya. “Aku tidak mau tahu, pokoknya kamu harus mencari selendang itu! Dan jangan berani pulang ke rumah kalau kau belum menemukannya. Mengerti?”
7	Bawang Putih terpaksa menuruti keinginan Ibu tirinya. Dia segera menyusuri sungai tempatnya mencuci tadi. Matahari sudah mulai meninggi, namun Bawang Putih belum juga menemukan baju Ibunya. Dia memasang matanya, dengan teliti diperiksanya setiap

	juluran akar yang menjorok ke sungai, siapa tahu selendang Ibunya tersangkut disana. Setelah jauh melangkah dan matahari sudah condong ke barat, Bawang Putih melihat seorang penggembala yang sedang memandikan ternaknya. Maka Bawang Putih bertanya: "Wahai paman yang baik, apakah paman melihat selendang merah yang hanyut lewat sini? Karena saya harus menemukan dan membawanya pulang." "Ya tadi saya lihat nak. Kalau kamu mengejarnya cepat-cepat, mungkin kau bisa mengejarnya," kata paman itu. "Baiklah paman, terima kasih!" kata Bawang Putih dan segera berlari kembali menyusuri. Hari sudah mulai gelap, Bawang Putih sudah mulai putus asa. Sebentar lagi malam akan tiba, dan Bawang Putih sudah sangat kelaparan.
8	Dari kejauhan tampak cahaya lampu yang berasal dari sebuah gubuk di tepi sungai. Bawang Putih segera menghampiri rumah itu. "Permisi…!" kata Bawang Putih. Seorang perempuan tua berdiri didepan pintu. "Siapa kamu nak?" tanya nenek itu. "Saya Bawang Putih nek. Tadi saya sedang mencari selendang Ibu saya yang hanyut. Dan sekarang kemalaman. Bolehkah saya tinggal di sini malam ini?" tanya Bawang Putih. "Boleh nak. Apakah selendang yang kau cari berwarna merah?" tanya nenek. "Ya nek. Apa…nenek menemukannya?" tanya Bawang Putih. "Ya. Tadi selendang itu tersangkut di belakng rumahku. Sayang, padahal aku menyukai selendang itu," kata nenek. "Baiklah aku akan mengembalikannya, tapi dengan syarat, kau harus menemaniku dulu disini selama seminggu. Sudah lama aku tidak mengobrol dengan siapapun, bagaimana?" pinta nenek itu. Bawang Putih berpikir sejenak. Nenek itu kelihatan kesepian. Bawang Putih pun merasa iba. "Baiklah nek, saya akan menemani nenek selama seminggu, asal

	nenek tidak bosan saja denganku," kata Bawang Putih dengan tersenyum.
9	Selama seminggu Bawang Putih tinggal dengan nenek tersebut. Setiap hari Bawang Putih membantu mengerjakan pekerjaan rumah nenek. Tentu saja nenek itu merasa senang. Hingga akhirnya sudah 1 minggu. Nenek pun memanggil Bawang Putih. "Nak, sudah seminggu kau tinggal di sini. Dan aku senang karena kau anak yang rajin dan berbakti. Untuk itu sesuai janjiku kau boleh membawa selendang Ibumu pulang. Dan satu lagi, kau boleh memilih satu dari dua labu kuning ini sebagai hadiah!" kata nenek. Mulanya Bawang Putih menolak diberi hadiah tapi nenek tetap memaksanya. Akhirnya Bawang Putih memilih labu yang paling kecil. "Saya takut tidak kuat membawa yang besar, dan juga dirumah kami hanya bertiga, saya, saudara perempuan saya dan Ibu saya nek. Labu kecil ini saja sudah cukup untuk kami bertiga" katanya. Nenek pun tersenyum dan mengantarkan Bawang Putih hingga depan rumah.
10	Bawang Putih bergegas untuk pulang kerumah. Sesampainya di rumah, Bawang Putih menyerahkan selendang merah milik Ibu tirinya sementara dia pergi untuk membelah labu kuningnya. Alangkah terkejutnya Bawang Putih ketika labu itu terbelah, didalamnya ternyata berisi emas permata yang sangat banyak. Dia berteriak saking gembiranya dan memberitahukan hal ajaib ini ke Ibu tirinya dan Bawang Merah yang dengan serakah langsung merebut emas dan permata tersebut. Mereka memaksa Bawang Putih untuk menceritakan bagaimana dia bisa mendapatkan hadiah tersebut. Bawang Putih pun menceritakan dengan sejujurnya.
11	Mendengar cerita Bawang Putih, Bawang Merah dan Ibunya berencana untuk melakukan hal yang sama tapi kali ini Bawang Merah yang akan melakukannya. Akhirnya Bawang Merah sampai di rumah nenek tua di pinggir sungai tersebut. Seperti Bawang Putih,

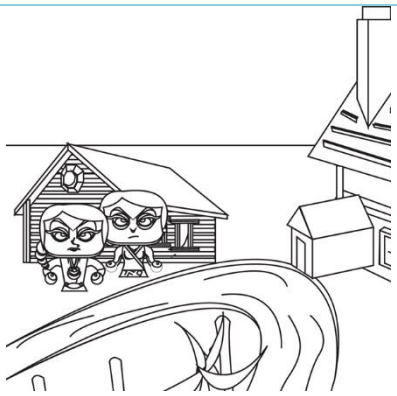
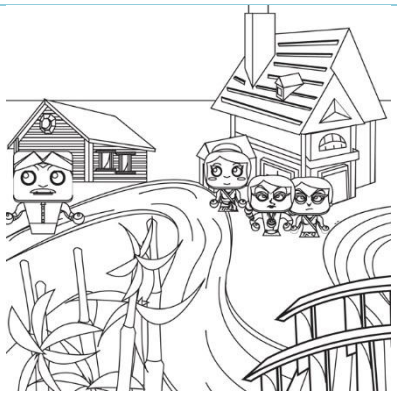
	Bawang Merah pun diminta untuk menemaninya selama seminggu. Tidak seperti Bawang Putih yang rajin, selama seminggu itu Bawang Merah hanya bermalas-malasan. Kalaupun ada yang dikerjakan maka hasilnya tidak pernah bagus karena selalu dikerjakan dengan asal-asalan. Akhirnya setelah seminggu nenek itu membolehkan Bawang Merah untuk pergi. "Bukankah seharusnya nenek memberiku labu sebagai hadiah karena menemanimu selama seminggu?" tanya Bawang Merah. Nenek itu terpaksa menyuruh Bawang Merah untuk mengambil labu yang ditawarkan. Dengan cepat Bawang Merah mengambil labu besar itu dan tanpa mengucapkan terima kasih dia melenggang pergi.
12	Sesampainya di rumah Bawang Merah segera menemui Ibunya dan dengan gembira memperlihatkan labu yang dibawanya. Karena takut Bawang Putih akan meminta bagian, mereka menyuruh Bawang Putih untuk pergi ke sungai. Lalu dengan tidak sabar mereka membelah labu tersebut. Tapi ternyata bukan emas permata yang keluar dari labu tersebut, melainkan binatang berbisa seperti ular dan kalajengking yang langsung menyerang Bawang Merah dan Ibunya hingga tewas.

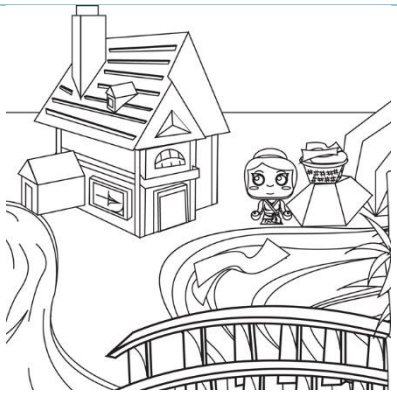
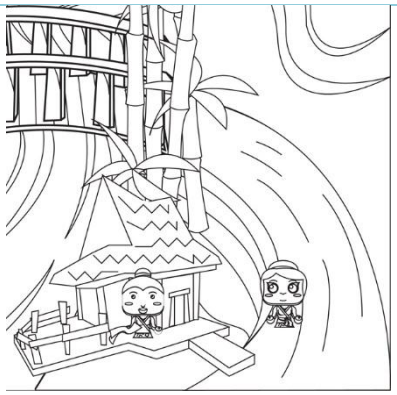
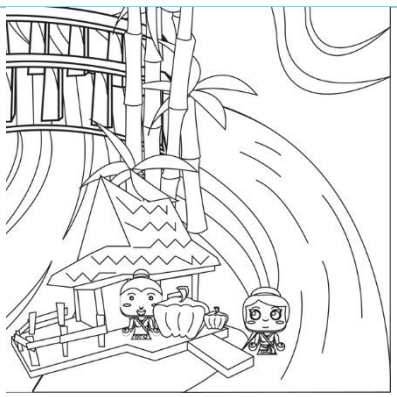
Tabel III.1. *Storyline*

Sumber : Karya Riki S Ramadhansyah

III.1.2.5 *Storyboard*

Sceen	Ilustrasi	Keterangan
1		Setting : Didepan Bawang Putih

2		Setting : Dilahan kosong sekitar rumah Bawang Putih
3		Setting : Didepan rumah Bawang Merah
4		Setting : Didepan rumah Bawang Putih
5		Setting : Diperkarangan rumah Bawang Putih

6		Setting : Ditepi sungai
7		Setting : Dijembatan sungai
8		Setting : Didepan rumah nenek
9		Setting : Dirumah nenek

10		Setting : Dirumah Bawang Putih
11		Setting : Dirumah nenek
12		Setting : Dirumah Bawang Putih

Tabel III.2. *Storyboard*

Sumber : Karya Riki S Ramadhansyah

III.1.3 Strategi Media

Dalam perancangan *papertoy* sebagai media bercerita, media merupakan sesuatu sarana yang dianggap bisa memberikan gambaran dan sangat berpengaruh terhadap penyebaran informasi. Karena media sebagai alat utama, pendukung, perantara serta sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pesan kepada target yang dituju.

Dalam perancangan *papertoy* sebagai media bercerita "Bawang Merah dan Bawang Putih" ini, telah dipertimbangkan akan beberapa penggunaan media yang terkait pada target yang dituju dengan efisien dan efektif dari penggunaan media tersebut, diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Media Utama

   Media utama berupa bentuk *papertoy* yang didesain menyerupai bentuk pada cerita. *papertoy* dipilih sebagai media utama dikarenakan *papertoy* dianggap sebagai media yang tepat untuk penggambaran akan sesuatu bentuk *papertoy* yang fungsional. *Papertoy* menampilkan penggabungan antara berbagai elemen, yang tidak didapat pada buku ataupun *e-book.* Dengan *papertoy* suatu cerita menjadi lebih hidup, cerita dapat didengar, dilihat bahkan dimainkan sehingga dapat lebih berfungsi.

2. Media Kreatif

   Buku cerita dan template *papertoy* dipilih sebagai media kreatif dalam media cerita *papertoy.* Berisi cerita dan karakter mengenai Bawang Merah dan Bawang Putih hingga percakapan-percakapan dan hasil cetakkan *papertoy* yang belum melalui proses pembuatan.

3. Media Promosi

   Media promosi merupakan suatu sarana penunjang yang sangat penting, karena dengan media promosilah maka konsumen dapat mengetahui akan suatu media bercerita yang berbentuk *papertoy.* Media promosi utama yang dipilih adalah poster dan *mini x banner.* Dan sebagai media pengingat yang berupa *notebook*, pembatas buku, tempat pensil *papertoy*, pensil, penghapus, penggaris, gantungan kunci, pin.

III.1.4 Strategi Distribusi

Distribusi merupakan suatu proses yang menunjukkan penyaluran barang yang dibuat dari produsen agar sampai kepada para konsumen. Fungsi distribusi ialah melakukan atau mengantarkan atau memperlihatkan barang atau jasa (Menurut ekokusnur.com).

Penyebaran media pendukung dikategorikan pada beberapa bagian :

- Objek : Penjualan dengan sistem paket lengkap dengan harga Rp.1.000.000 tidak termasuk media pendukung, media pendukung dijual terpisah.
- Waktu : Waktu penjualan perdana adalah pada bulan Mei 2014.
- Secara geografis : Lebih difokuskan pada kota Bandung.
- Lokasi penyebaran media : Tempat penyebaran pada toko buku, pameran/*workshop* papertoy.

No	Media	Jenis	Harga	Februari	Maret	April	Mei
1.	Papertoy	Utama	Rp.1000.000				
2.	Buku cerita	Kreatif	Rp.50.000				
3.	Template *papertoy*	Kreatif	Rp.30.000				
4.	Poster	Promosi	-				
5.	*Mini x banner*	Promosi	-				
6.	*Notebook*	Pendukung	Rp.15.000				
7.	Pembatas buku	Pendukung	Rp.3.000				
8.	Tempat Pensil *Papertoy*	Pendukung	Rp.20.000				
9.	Pensil	Pendukung	Rp.4.000				
10.	Penghapus	Pendukung	Rp.1.500				
11.	Penggaris	Pendukung	Rp.4.000				
12.	Gantungan Kunci	Pendukung	Rp.12.000				
13.	Pin	Pendukung	Rp.10.000				

Tabel III.3. Perencanaan distribusi

Sumber : Karya Riki S Ramadhansyah

III.2 Konsep Visual

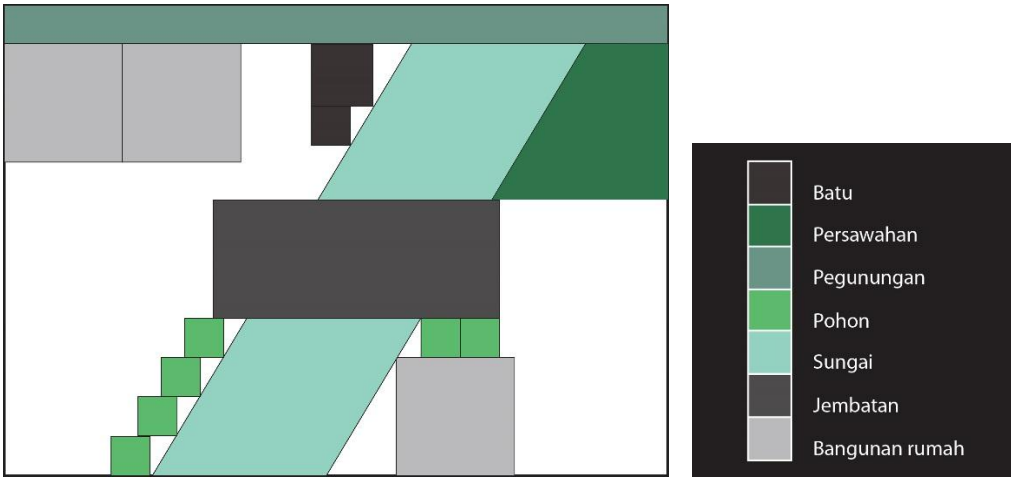
Konsep visual dari perancangan media untuk bercerita berbentuk *papertoy* yang menampilkan visualisasi sederhana dengan bentuk yang menarik. Penyampaian secara informatif dan edukatif dengan menggunakan perpaduan teknik ilustrasi, tipografi dan *layout* desain yang disesuaikan pada konsep penggunaan dasar elemen-elemen desain yang sesuai dengan cerita .

III.2.1 Format Desain

Format yang digunakan dalam pembuatan media *papertoy* sebagai media cerita menggunakan ukuran latar diorama 88,5 x 42 Cm. Hal ini dimaksudkan agar ruang lingkup cerita menjadi luas dan leluasa untuk digerak-gerakkan. Latar diorama berupa penggabungan 3 bagian yang 1 bagian berupa ukuran kertas A3, yang dimaksudkan agar mudah dalam *packaging*nya. Format latar diorama berupa latar dengan format *landscape* yang terdapat bermacam *papertoy* pendukung seperti *papertoy* karakter ataupun *papertoy* bangunan dan *papertoy* pendukung lainnya.

III.2.2 Layout

Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan (menurut satriamultimedia.com).



Gambar III.2. Sketsa l*ayout* diorama

Sumber : Karya Riki S Ramadhansyah

III.2.3 Tipografi

Tipografi adalah perpaduan antara seni dan teknik mengatur tulisan, agar maksud serta arti tulisan dapat tersampaikan dengan baik secara visual. Pengolahan tipografi tidak hanya terbatas lewat pemilihan jenis huruf, ukuran huruf, dekorasi, kesesuaian dengan tema, tetapi juga meliputi tata letak vertikal atau horizontal tulisan pada sebuah bidang desain (menurut satriamultimedia.com).

Tampilan fisik dari jenis-jenis huruf harus dapat merangkum karakteristik, kesan, suasana hati ataupun atmosfer yang terdapat didalamnya. Tipografi utama yang dipakai dalam diorama *papertoy* Bawang Merah dan Bawang Putih ialah font KG Second Changes Sketch, dimaksudkan untuk menambah nilai estetika dan semakin mempertajam efek shading pada ilustrasi.



Gambar III.3. Aplikasi font KG Second Changes Sketch

Sumber : Karya Riki S Ramadhansyah

III.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan gambar atau bentuk visual lainnya yang digunakan sebagai pendukung, memperjelas, mengurai pesan suatu cerita atau tulisan. Ilustrasi adalah proses penggambaran objek, baik visual maupun audio dan lain-lain.

Komunikasi visual merupakan suatu komunikasi melalui wujud yang dapat diserap oleh indera pengelihatan. Gaya ilustrasi merupakan salah satu pendekatan yang tepat dalam media *papertoy.* Dengan ilustrasi yang baik maka suatu *papertoy* akan lebih hidup. *Papertoy* dapat dinikmati dari berbagai sudut yang beragam atau perspektif. Ilustrasi merupakan hal yang penting dalam komunikasi *papertoy* ini. Karena ilustrasi pada tiap *papertoy* mewakili kesan dari setiap *papertoy* itu sendiri. Untuk mendukung kualitas visual dalam desain *papertoy* ini, pewarnaan menggunakan teknik digital dengan efek *shading* dimaksudkan sebagai penambah nilai estetika dalam ilustrasi tersebut.

III.2.4.1 Studi Karakter

Karakter adalah sebuah sistem keyakinan dan kebiasaan yang mengarahkan tindakan seorang individu. Dilihat dari sudut pengertian, ternyata karakter dan akhlak tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Keduanya didefinisikan sebagai suatu tindakan yang terjadi tanpa ada lagi pemikiran lagi karena sudah tertanam dalam pikiran, dan dengan kata lain, keduanya dapat disebut dengan kebiasaan (Menurut Setiawan Dimas).

Karakter dalam *papertoy* ini menggunakan karakter manusia yang terdiri dari karakter Bawang Merah dan Bawang Putih sebagai karakter utama serta karakter Ayah, Bunda, Ibu tiri, Paman penggembala, Nenek tua sebagai karakter pendukung.

Karakter *papertoy* ini dapat digerak-gerakkan layaknya seperti didalam cerita. Karakter dibuat sesuai dengan karakter masing-masing dari setiap tokoh dalam cerita sehingga dapat makin menggambarkan keadaan cerita dalam bentuk *papertoy* yang nyata.

Konsep ilustrasi pakaian karakter yang dibuat adalah berdasarkan kebudayaan yang ada di Indonesia agar bersifat *universal* dan dapat menonjolkan kebudayaan Indonesia, yaitu menggunakan kebaya dengan kain bagi karakter wanita ataupun menggunakan baju tradisional lengkap dengan ikat kepala bagi

karakter pria untuk mencerminkan derajat yang lebih tinggi atau topi caping bagi pengembala, sedangkan konsep ilustrasi wajah karakter terinspirasai dari bentuk *mini papertoy* yang dibuat oleh seorang desainer dan perakit *papertoy* Gustavo Santome, yaitu berbentuk persegi pada bagian wajah dikarenakan mudah dalam pengaplikasian pada bentuk *papertoy,* mudah dalam perakitan, berbentuk sederhana dan tetap terkesan lucu.

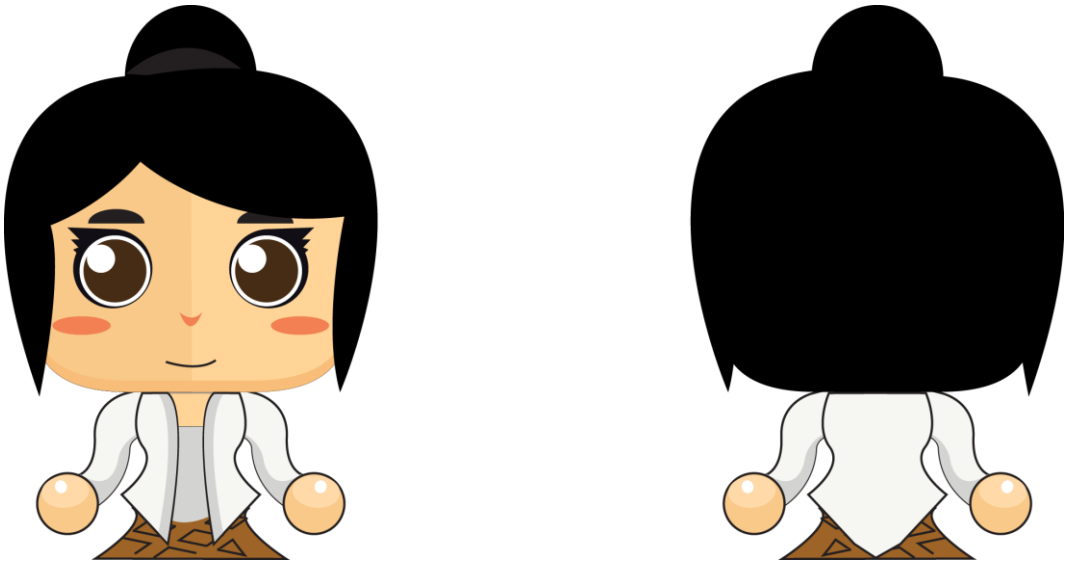


Gambar III.4. Contoh pakaian tradional Indonesia
Sumber : http://3.bp.blogspot.com (Februari 2014)



Gambar III.5. Contoh p*apertoy* Gustavo Santome
Sumber : http://minipapercraft.blogspot.com (November 2013)

1. Bawang Putih



Gambar III.6. Visualisasi karakter Bawang Putih

Sumber : Karya Riki S Ramadhansyah

Nama : Bawang Putih

Deskripsi : Tokoh Utama

Jenis : Perempuan

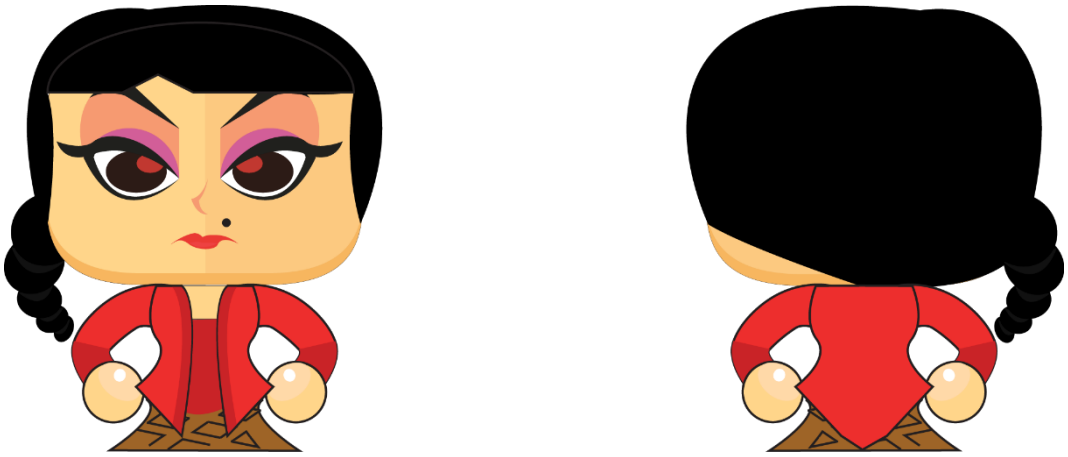
Umur : 18 Tahun

Sifat : Bawang Putih merupakan perempuan yang cantik dan riang yang memiliki sifat rajin dan baik hati, tidak serakah dan bertanggung jawab.

Karakteristik : Bawang Putih berambut pendek dan tebal berwarna hitam. Bermata bulat yang besar, kulit putih dan tanpa tata rias wajah.. Menggunakan pakaian berwarna putih.

Studi Karakter : Wajah berbentuk persegi dikarenakan mudah dalam pengaplikasian kedalam bentuk *papertoy*. Rambut diikat dan berkuncir mencerminkan perempuan desa yang masih belia, mata bulat dan pipi yang merona mencerminkan sifat yang baik, ramah dan lembut, kebaya putih memberikan identitas Bawang Putih, dan kain coklat yang mencerminkan pakaian tradisional Indonesia.

2. Bawang Merah



Gambar III.7. Visualisasi karakter Bawang Merah

Sumber : Karya Riki S Ramadhansyah

Nama : Bawang Merah

Deskripsi : Tokoh Utama

Jenis : Perempuan

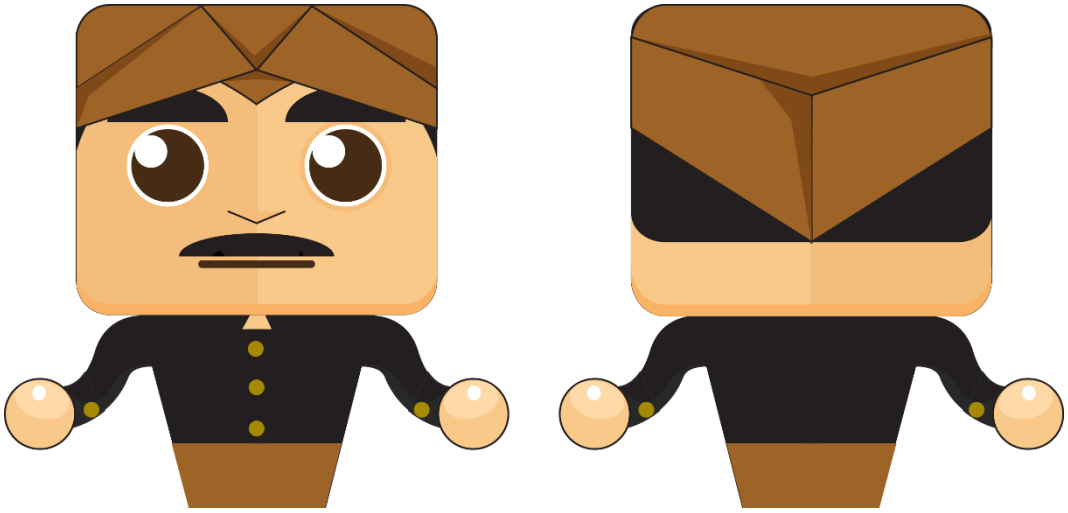
Umur : 18 Tahun

Sifat : Bawang Merah merupakan kebalikan dari Bawang Putih. Anak perempuan pemarah yang sombong dan serakah.

Karakteristik : Bawang Merah merepakan perempuan yang glamor, selalu menggunakan tata rias. Berpenampilan cantik dan mencolok. Menggunakan pakaian berwarna merah.

Studi Karakter : Wajah berbentuk persegi dikarenakan mudah dalam pengaplikasian kedalam bentuk *papertoy*. Rambut berponi dan berkepang mencerminkan perempuan desa yang masih belia, wajah penuk *make up* menggambarkan kesan *glamour*, tahi lalat pada area bibir menggambarkan sifat yang cerewet, kebaya merah memberikan identitas Bawang Merah, dan kain coklat yang mencerminkan pakaian tradisional Indonesia.

3. Ayah



Gambar III.8. Visualisasi karakter Ayah

Sumber : Karya Riki S Ramadhansyah

Nama : Ayah

Deskripsi : Tokoh Pembantu

Jenis : Pria

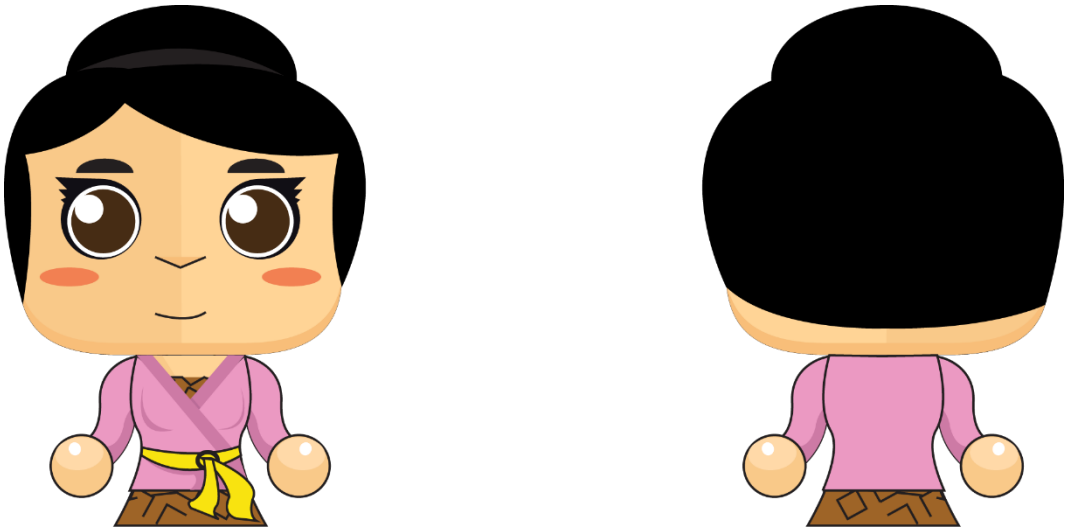
Umur : 43 Tahun

Sifat : Ayah adalah ayah kandung Bawang Putih yang berwibawah dan pengasih, memiliki kemampuan dalam berdagang. Selalu berfikir positif.

Karakteristik : Ayah merupakan pria dewasa berambut pendek, tipis dan berwarna hitam. Berpenampilan elegan, dan berkumis tebal. Menggunakan pakaian tradisional hitam dan menggunakan kain batik coklat.

Studi Karakter : Wajah berbentuk persegi dikarenakan mudah dalam pengaplikasian kedalam bentuk *papertoy*. Menggunakan ikat kepala yang mencerminkan pria yang mempunyai drajat tinggi (tuan tanah / pengusaha), mata bulat mencerminkan sifat yang baik dan ramah, kumis tebal mencerminkan pria yang tangguh dan mapan, baju hitam dan kain coklat mencerminkan pakaian tradisional Indonesia.

4. Bunda



Gambar III.9. Visualisasi karakter Bunda

Sumber : Karya Riki S Ramadhansyah

Nama : Bunda

Deskripsi : Tokoh Pembantu

Jenis : Wanita

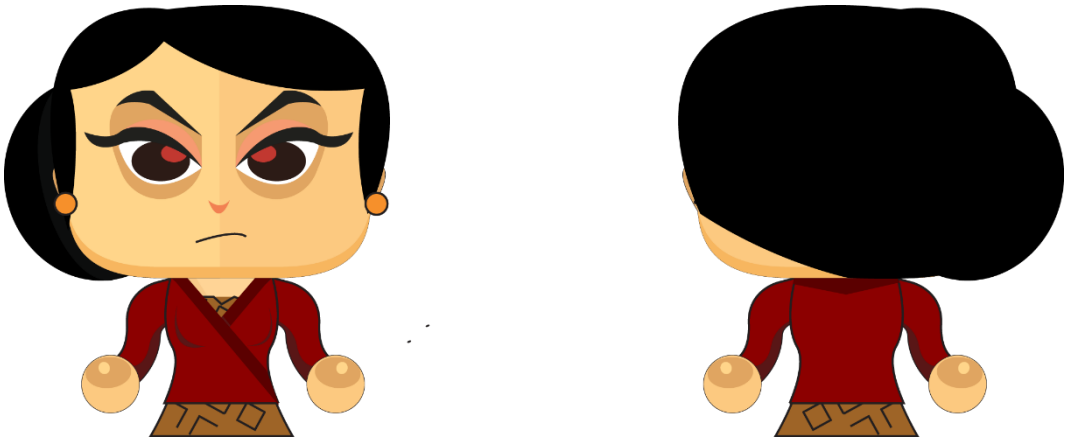
Umur : 40 Tahun

Sifat : Bunda adalah Ibu kandung dari Bawang Putih, merupakan sosok penyayang yang ramah terhadap semua orang. Sangat menyayangi keluarganya. Memiliki gangguan kesehatan.

Karakteristik : Bunda berpenampilan seperti Ibu pada umumnya. Memiliki rambut yang bersanggul, berwajah putih dan memiliki sepasang mata besar persis anaknya Bawang Putih. Menggunakan pakaian daster berwarna ungu muda khas Ibu-Ibu.

Studi Karakter: Wajah berbentuk persegi dikarenakan mudah dalam pengaplikasian kedalam bentuk *papertoy*. Rambut bersanggul menandakan khas ibu-ibu pedesaan dengan drajat tinggi, mata bulat dan pipi yang merona mencerminkan sifat yang baik, ramah dan lembut, kebaya dan kain coklat yang mencerminkan pakaian tradisional Indonesia.

5. Ibu Tiri



Gambar III.10. Visualisasi karakter Ibu tiri

Sumber : Karya Riki S Ramadhansyah

Nama : Ibu Tiri

Deskripsi : Tokoh Pembantu

Jenis : Wanita

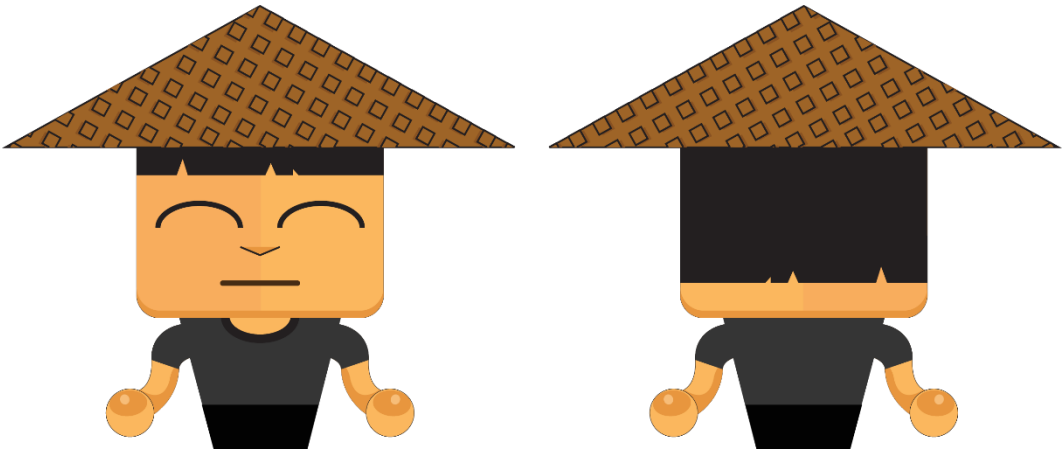
Umur : 38 Tahun

Sifat : Ibu Tiri merupakan Ibu kandung Bawang Merah, memiliki sifat kejam, serakah, pemalas dan suka akan kemewahan serta suka pamer.

Karakteristik : Ibu tiri berpenampilan glamor seperti Bawang Merah yang suka berdandan, menggunakan perhiasan. Menggunakan sanggul sebagai, menggunakan anting emas yang berkilau dan mengenakan pakaian berwarna merah.

Studi Karakter: Wajah berbentuk persegi dikarenakan mudah dalam pengaplikasian kedalam bentuk *papertoy*. Rambut bersanggul menandakan khas ibu-ibu pedesaan dengan drajat tinggi, mata tajam menandakan sifat yang jahat, warna kehitaman disekitar mata menandakan sifat yang pemarah, anting emas mencerminkan suka memamerkan harta, kebaya dan kain coklat yang mencerminkan pakaian tradisional Indonesia.

6. Paman Penggembala



Gambar III.11. Visualisasi karakter Paman penggembala

Sumber : Karya Riki S Ramadhansyah

Nama : Paman Penggembala

Deskripsi : Tokoh Pembantu

Jenis : Pria

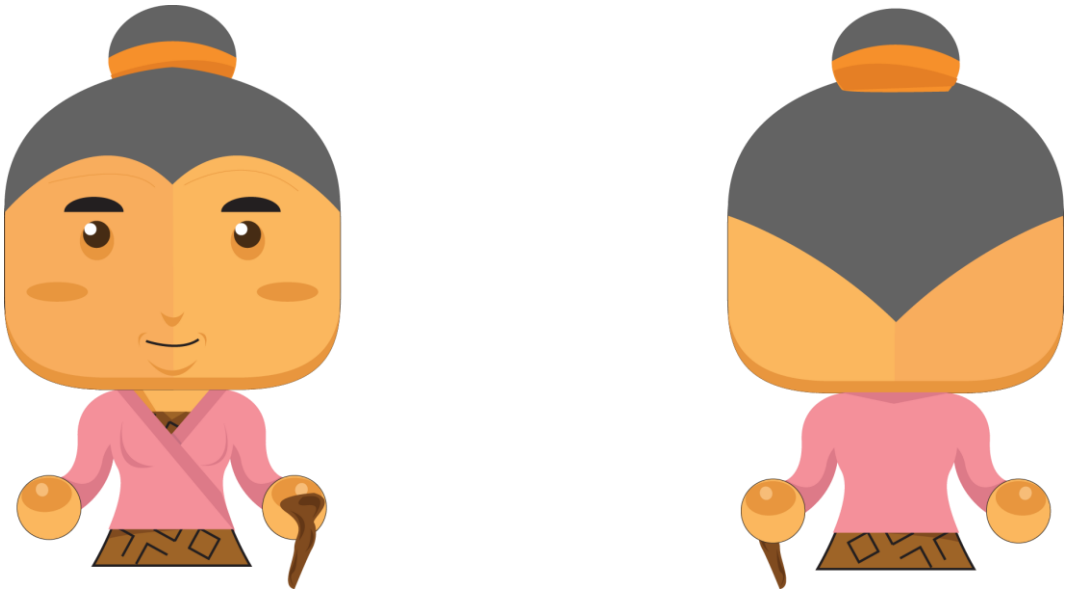
Umur : 40 Tahun

Sifat : Paman penggembala merupakkan seorang pekerja keras, rajin dan suka menolong dan selalu tersenyum.

Karakteristik : Merupakan seorang pengembala kerbau yang sering memandikan kerbau-kerbaunya disungai. Menggunakan topi caping, baju kaos dan celana berwarna gelap.

Studi Karakter: Wajah berbentuk persegi dikarenakan mudah dalam pengaplikasian kedalam bentuk *papertoy*. Menggunakan topi caping mencerminkan penggembala atao petani bagi masyarakat desa, mata yang melengkung mencerminkan sifat yang suka senyum dan penolong, kulit yang gelap menandakan pekerja keras dibawah sinar matahari, baju kaos abu dan celana hitam mencerminkan masyarakan pedesaan kaum bawah (petani / pekerja) pada masyarakan pedesaan Indonesia.

7. Nenek Tua



Gambar III.12. Visualisasi karakter Nenek tua

Sumber : Karya Riki S Ramadhansyah

Nama : Nenek Tua

Deskripsi : Tokoh Pembantu

Jenis : Wanita

Umur : 77 Tahun

Sifat : Nenek memiliki sifat pengasih, penyayang dan merupakan seorang yang sangat dermawan. Suka memberi serta tidak suka pamer dan merupakan wanita tua yang kesepian karena hanya tinggal sendiri.

Karakteristik : Nenek berpenampilan biasa, tidak mencerminkan seseorang yang berada. Tinggal digubuk reot seorang diri. Menggunakan kebaya dan kain batik tradisional. Rambutnya diikat dan sudah tampak beruban.

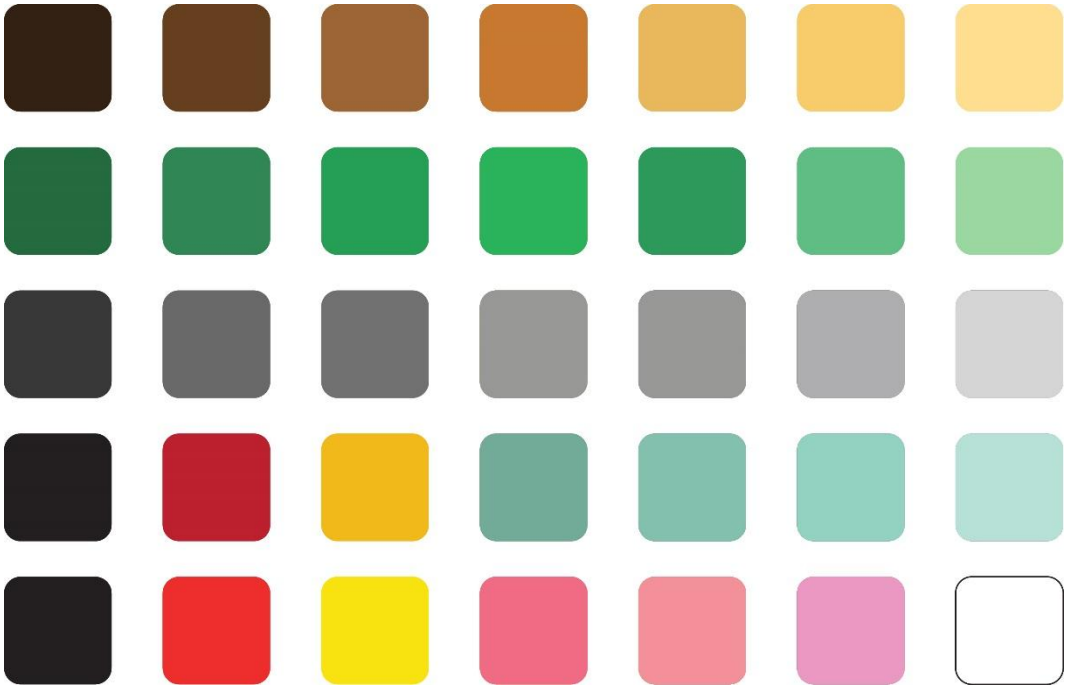
Studi Karakter: Wajah berbentuk persegi dikarenakan mudah dalam pengaplikasian kedalam bentuk *papertoy*. Rambut bersanggul menandakan khas ibu-ibu pedesaan, rambut berwarna abu-abu, mata bulat, kecil, lekungan dibawah mata , garis di sekitar mulut dan tonggat menandakan usia lanjut, kebaya dan kain coklat yang mencerminkan pakaian tradisional Indonesia.

III.2.5 Warna

Secara psikologi, warna memiliki karakter tertentu yang dapat memberikan pengaruh terhadap perasaan atau suasana hati seseorang. Warna tak hanya mempunyai karakter, tetapi warna juga mengandung arti atau makna-makna.

Warna memiliki pengaruh besar dalam hidup seseorang. Orang yang mempunyai warna favorit tertentu biasanya akan memiliki sifat tertentu pula. Warna cerah berhubungan dengan semangat yang kuat, sementara warna gelap berhubungan dengan ketertutupan dan kesedihan (menurut edupaint.com).

Berdasarkan teori warna tersebut maka *papertoy* ini akan menggunakan warna-warna cerah dan cenderung memperlihatkan gradasi warna, adapun warna-warna dominan yang digunakan melambangkan sifat energi, kesederhanaan, emosi, materialis seperti warna coklat, hijau, abu, biru, kuning, merah, hitam dan putih dan masing-masing tingkatan gradasi dari warna-warna tersebut. Berikut contoh macam warna yang ada pda ilustrasi *papertoy* cerita Bawang merah dan Bawang putih.



Gambar III.13. Studi warna

Sumber : Karya Riki S Ramadhansyah

III.2.6 Diorama

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Online diorama adalah sajian pemandangan dl ukuran kecil yg dilengkapi dng patung dan perincian lingkungan spt aslinya serta dipadukan dng latar yg berwarna alami; pola atau corak tiga dimensi suatu adegan atau pemandangan yg dihasilkan dng menempatkan objek dan tokoh di depan latar belakang dng perspektif yg sebenarnya sehingga dapat menggambarkan keadaan yg sebenarnya, atau bisa berupa pameran spesimen satwa liar atau pemandangan dl ukuran aslinya yg dilengkapi dng lingkungan alam asli dan latar yg bercat.

Berikut adalah ilustrasi diorama sebagai latar pendukung *papertoy* cerita Bawang merah dan Bawang putih.



Gambar III.14. Ilustrasi diorama

Sumber : Karya Riki S Ramadhansyah

Diorama ini menggambarkan kehidupan di Desa layaknya di cerita Bawang merah dan Bawang putih. Baik kehidupan dirumah Bawang merah dan Bawang putih, sungai yang membentang yang alirannya menghanyutkan selendang milik Ibut tiri Bawang putih hingga tempat kediaman Nenek tua yang menemukan selendang yang hanyut tersebut. Pada diorama ini ditambahkan ornamen-ornamen tambahan seperti tanaman bambu yang tumbuh di sekitar aliran sungai dikarenakan tanaman bambu merupakan tanaman yang identik dengan aliran sungai ataupun jembatan yang menghubungkan daratan yang terbelah karena aliran sungai. Juga ada penambahan ilustrasi sawah yang menggambarkan kehidupan pedesaan yang asri sampai dengan penambahan ornamen ilustrasi gunung yang diambil dari bentuk Bukit barisan dikarenakan cerita Bawang merah dan Bawang putih merupakan cerita yang berasal dari Sumatera yaitu Provinsi Riau.