BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Dalam perancangan media informasi Seni Kaligrafi Arab, perlu adanya strategi perancangan yang tepat agar pesan yang disampaikan kepada target penerima dapat diterima dengan baik dan efektif.

Bentuk media yang digunakan pada media informasi ini adalah buku penjelasan tentang seni kaligrafi Arab pada anak. yang dikemas menjadi menarik, dan menggunakan bahasa yang sesuai dengan anak-anak, Agar target penerima tertarik untuk membaca dan mengetahui isi dari buku tersebut. Media tersebut berisi pengenalan jenis-jenis seni kaligrafi Arab. Adapun tahap-tahap dari strategi perancangan yang perlu dilakukan meliputi :

3.1.1 Pendekatan Komunikasi

Strategi komunikasi merupakan tahap perencanaan untuk menciptakan sebuah pendekatan komunikasi dari sebuah informasi agar informasi tersebut tepat sasaran dan dapat diterima dengan baik oleh penerimanya. Dalam hal merancang media informasi tentang Seni Kaligrafi Arab, maka diperlukan suatu strategi komunikasi yang ringan, mudah dimengerti, dan jelas.

Strategi komunikasi pada media informasi ini adalah mengenalkan jenis-jenis kaligrafi Arab dengan penyampaian kata-kata yang mudah dipahami oleh anak-anak dan dengan bahasa yang mudah dimengerti, atau dalam artian menggunakan kata-kata yang biasa dipakai oleh anak-anak dalam berkomunikasi sehari-hari baik dengan temannya atau dengan orangtuanya.

3.1.1.1 Pendekatan Visual

Strategi pendekatan visual menggunakan ilustrasi yang sederhana dengan penggunaan banyak warna. Sehingga media informasi yang dibuat terkesan menarik. Penggunaan buku beserta ilustrasi ini bertujuan agar menyajikan suatu buku yang berbeda dari buku lainya. menjadikan salah satu daya tarik untuk anak-anak saat membaca buku seni kaligrafi Arab ini. Pendekatan visual ini dilakukan karena target sasarannya adalah anak-anak usia 8 sampai 9 tahun.

3.1.1.2 Pendekatan Verbal

Strategi pendekatan verbal yaitu dengan menggunakan kata-kata dan bahasa Indonesia yang mudah dimengerti serta dipahami oleh anak-anak.

3.1.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang dipakai adalah dengan membuat buku cerita bergambar yang berisikan tentang pengenalan jenis-jenis seni kaligrafi Arab yang dipadukan dengan teknik *lift the flap*. yang artinya mengangkat lipatan. Dan dengan ditambahkan bonus permainan sederhana di akhir halaman. Seperti labirin mini. Agar buku yang dibaca tak terkesan sederhana dan membosankan saat dibaca anak.

3.1.3 Strategi Media

Strategi yang digunakan dalam pengenalan media informasi Seni Kaligrafi Arab adalah membuat media-media yang bertujuan menyampaikan pesan atau suatu penjelasan yang berhubungan dengan media informasi ini.

Teori penggunaan media untuk perancangan media ini yaitu menggunakan media *primer* dan media *sekunder*. Media *primer* adalah media utama dalam media informasi ini, sedangkan media *sekunder* adalah media yang bersifat melengkapi atau menunjang media utama.

3.1.3.1 Media Utama

Didasarkan pada permasalahannya, maka dalam pemilihan suatu media harus benar-benar tepat dan cermat agar dapat menjadi solusi dan menjawab permasalahan. Media utama yang akan digunakan adalah buku ilustrasi yang dipadukan dengan teknik *lift the flap*.

.

3.1.3.2 Media Pendukung

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

- **Kaos**

  Kaos merupakan media yang sangat penting. Karena media ini berperan besar dalam keseharian kita. Kaos adalah media yang disukai anak-anak. Karena selalu dipakai dan menemani aktifitas mereka.

- **Poster**

  Media ini berfungsi sebagai media promosi untuk memasarkan buku cerita bergambar yang dijadikan sebagai media utama. Poster ini ditempel pada saat buku telah diterbitkan dan dipasarkan.

- **X Banner**

  X banner menjadi salah satu media promosi yang ditempatkan didepan pintu masuk book store.

- **Stiker**

  Media ini berfungsi sebagai media pengingat pada anak-anak tentang seni kaligrafi Arab.

- **Pin**

  Media ini berfungsi sebagai pengingat anak-anak terhadap tokoh yang dibuat.

3.1.4 Strategi Distribusi

Media utama yang berupa buku akan ditawarkan kepada pihak penerbit yang mempunyai potensi dalam menerbitkan buku-buku pengetahuan berupa cerita fiksi atau nonfiksi. Seperti pelangi Mizan. Toko buku gramedia menjadi target utama dalam pendistribusian buku ini.

3.2 Konsep Visual

3.2.1 Format Desain

konsep desain pada buku ini Adalah full color (warna-warni), Agar cocok dengan anak-anak. bertemakan suasana diperkampungan karena di daerah Bandung masih banyak daerah-daerah atau perkampungan yang alami. pada pembuatan karakter dan latar perkampungan 100% dibuat dengan teknik digital. namun tetap mengacu pada sketsa awal yang telah dibuat menggunakan pinsil. buku ini menggunakan ukuran dengan diameter 22x22 cm dengan dipadukan dengan teknik *lift the flap*. agar buku tidak terkesan membosankan saat dibaca. pada cover dibuat dengan teknik hardcover. dengan penggunaan kertas artpaper 260 gram pada isi buku.

3.2.2 Tokoh / karakter

Dalam pembuatan suatu cerita, adanya tokoh atau karakter memang sangat diperlukan. Sebagai penyeimbang suatu ilustrasi dan alur cerita yang dibuat. Karakter yang dibuat yaitu berdasarkan ciri khas orang-orang Bandung dan properti yang khas dari orang Bandung

Studi Karakter Dalam pembahasan ini yaitu:

- **Wajah**



Gambar III.1 Wajah Karakter bernama Alif

Wajah atau kepala merupakan bagian utama dalam perwujudtan seseorang. Dalam pembuatan karakter ini ada beberapa penjelasan tentang bagian-bagian dari wajah. Pada bagian mata, bentuk wajah dan alis dibuat menyerupai dengan tokoh animasi yang ada di buku anak terbitan mizan, halo balita. Selain itu bagian hidung dan mulut diolah kembali agar tampak sederhana.



Gambar III.2 Buku anak terbitan Mizan

Sumber : http://agenbukuanak.files.wordpress.com/2013/05/screen-shot-2012-11-27-at-7-26-34-am.png (4 Desember 2013)

- **Iket Sunda Mahkota Wangsa**



Gambar III.3 Iket Sunda Mahkota Wangsa
Sumber: http://2.bp.blogspot.com/-PkKfTKzaOvA/UP6Ter77R6I/AAAAAAAADok/5c9cRi-jjrs/s1600/Mahkota_Wangsa.jpg (4 Desember 2013)



Gambar III.4 Iket Sunda Walikota Bandung Ridwan Kamil
Sumber:http://us.images.detik.com/content/2013/11/06/486/145355_emiliket.jpg (4 Februari 2014)

Ikat kepala khas sunda ini merupakan salah satu properti yang sering dipakai orang sunda baheula (lampau) sebagai tanda atau ciri khas. Namun saat ini trend kain yang diikatkan pada kepala ini mulai muncul kembali. Baik upacara adat maupun acara musik tradisional. Ditambah dengan adanya peraturan walikota tentang wajibnya pemakaian ikat khas sunda setiap hari rabu bagi PNS dan pelajar. Maka dengan demikian, penambahan ikat kepala pada karakter dapat memunculkan nuansa kedaerahan umumnya Jawa Barat dan khususnya Bandung.

- **Pakaian**



Gambar III.5 Pakaian

Pakaian merupakan kebutuhan manusia. Untuk melindungi dan menutup diri. Baju koko misalnya, baju koko adalah pakaian khas umat muslim. Biasanya dipakai pada saat akan beribadah dan berjihad. Dalam karakter yang dibuat, penggunaan baju koko yaitu agar kesan muslimnya tetap ada. Walaupun fungsi utama karakter sebagai seorang penjelajah, tetapi dengan digunakanya pakaian ini, karakter yang dibuat dapat terlihat Islami.



Gambar III.6 Baju Koko

Sumber: http://klikplaza.com/wp-content/uploads/2013/07/zumara-7991-41678-1-zoom.jpg (4 Desember 2013)

Pada bagian celana, sepatu dan ransel, disesuaikan dengan tema media informasi yang akan dibuat yaitu tentang penjelajahan. Maka celana yang dipakai pun adalah celana pdl yang biasa dipakai para pendaki gunung. Begitu juga dengan sepatu boots dan ransel yang sering dipakai saat hiking. Sehingga karakter terlihat seperti penjelajah namun tetap bernuansa Islami.



Gambar III.7 Sepatu Boots

Sumber: http://aslicibaduyut.com/wp-content/uploads/2013/09/sepatu-gunung-096tampomas-024.jpg (4 Desember 2013)



Gambar III.8 Ransel

Sumber: http://www.hongkong-bag.com/image/data/TasRanselEMKEKE/Backpack-EK098Orange.jpg (4 Desember 2013)



Gambar III.9 Para Penjelajah Alam

Sumber: http://3.bp.blogspot.com/-n4OkKs3HuJw/UZwzds9V78I/AAAAAAAAAA3A/TEawqEyOEaQ/s1600/100_3082.JPG (8 Februari 2013)



Gambar III.10 Contoh Kartun Pendaki

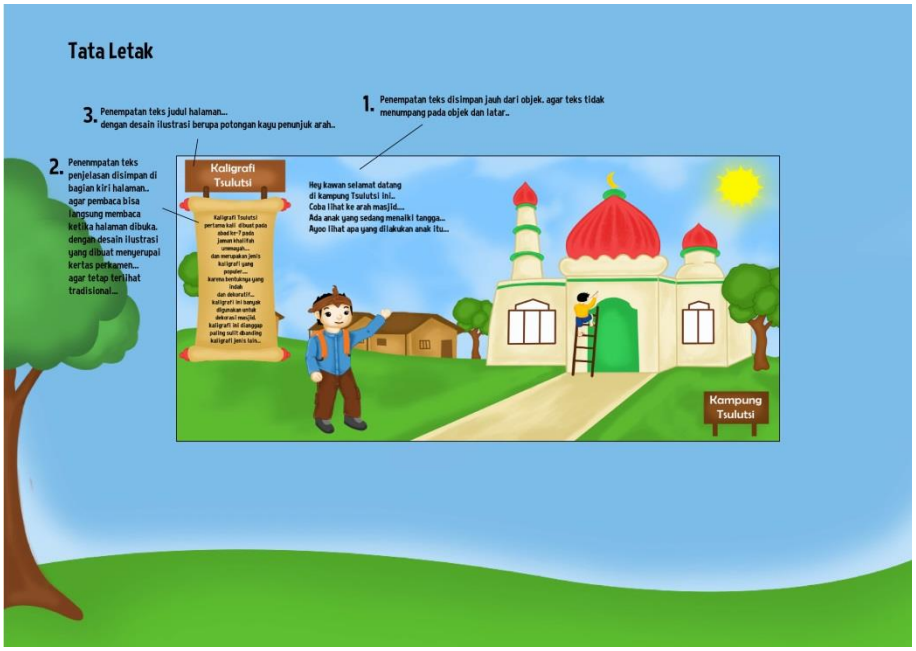
Sumber: http://trackmountain.files.wordpress.com/2013/10/wpid-kartunhiking1.jpg (4 Desember 2013)

- Dari berbagai referensi di atas, maka terbentuklah seorang karakter kartun yang telah diolah menjadi sosok seorang anak penjelajah namun Nampak khas dengan properti iket sunda. Sehingga karakter terlihat menarik dan bersahabat dengan anak-anak.



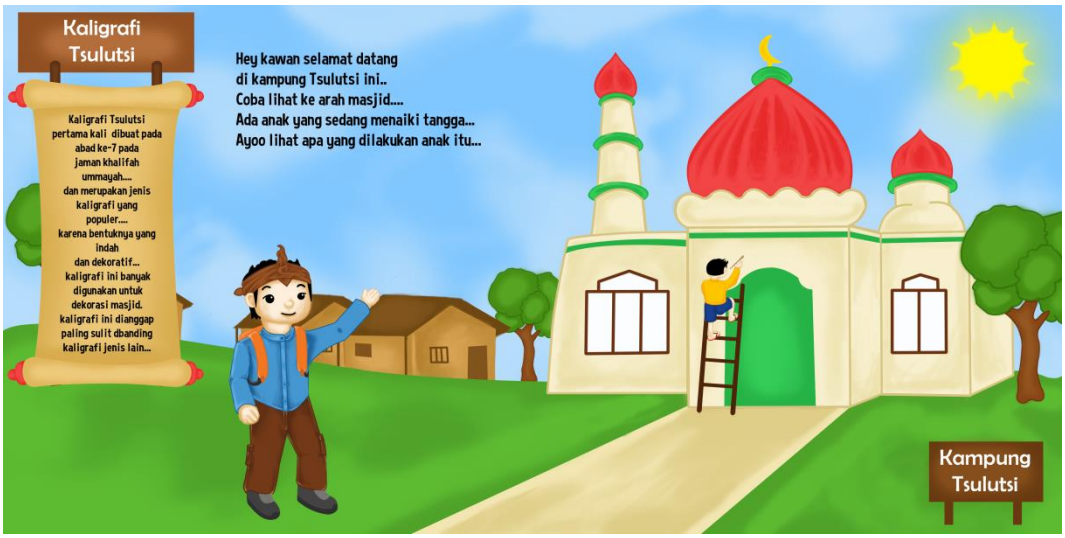
Gambar III.11 Karakter / Tokoh Alif

3.2.3 Tata Letak



Gambar III.12 Tata letak

- **Tampilan isi dari buku**



Gambar III.13 tampilan isi buku



Gambar III.14 tampilan isi buku

3.2.4 Tipografi

Pemilihan huruf yang baik harus mengarah pada tingkat keterbacaan dan menarik. Selain itu huruf juga menggambarkan karakter dari pesan yang disampaikan. Oleh karena itu penulis menggunakan huruf jenis Berlin sans FB dan Curse casual.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 .:,;'"(!?)+-*/=@€$%#

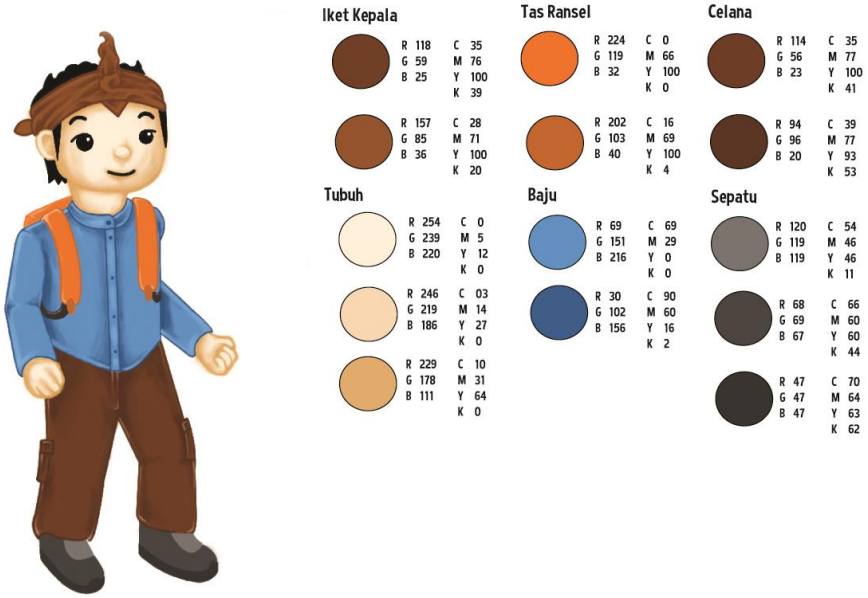
Gambar III.15 Font Curse Casual

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 .:,;'"(!?)+-*/=@&$%#

Gambar III.16 Font Berlin Sans FB

3.2.5 Warna Karakter

Karakter Alif dan beberapa propertinya ini menggunakan warna coklat bergradasi pada bagian wajah dan warna-warna cerah pada bagian properti yang dipakai, agar warnanya cocok dengan tema anak anak.



Gambar III.17 warna karakter