BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Kurangnya media yang memberikan informasi yang menarik dan mudah dipahami anak-anak, mengenai unsur negatif pada film animasi pada masa kini menjadi sebuah permasalahan. Maka dibutuhkan perancangan media informasi berupa buku ilustrasi dengan tujuan memberikan informasi tentang pengaruh unsur negatif pada cerita film kartun, apabila ditiru dalam kehidupan sehari-hari. Sekaligus menanamkan budaya bercerita kepada anak melalui buku ilustrasi, mengingat kegiatan mendongeng sudah banyak ditinggalkan oleh para orangtua. Dengan demikian maka mendongeng dapat memberikan contoh melalui tokoh utama dalam cerita yang dongengkan serta akan membantu anak dalam menyerap nilai-nilai emosional pada sesama.

Target audiens dari buku ilustrasi tentang pengaruh unsur negatif pada film kartun adalah sebagai berikut:

- Demografis
  - Usia : anak usia 4-10 tahun
  - Status Ekonomi : Semua Golongan
  - Jenis Kelamin : Laki-laki

    Taget audiens Sekunder diperuntukan anak perempuan
  - Pendidikan : TK dan Sekolah Dasar
  - Kepercayaan : Semua agama
  - Suku : Semua suku
- Psikografis

  Dari psikografis buku ilustrasi tentang pengaruh unsur negatif pada cerita film kartun adalah diperuntukan kepada anak-anak yang menyukai film kartun dan anak-anak yang menyukai buku cerita ilustrasi.

- Geografis

  Anak-anak yang berada di wilayah kota-kota besar pulau jawa khususnya di wilayah Bandung dan Kabupaten sekitarnya.
- Target Pasar

  Target Pasar buku ilustrasi tentang pengaruh unsur negatif pada cerita film kartun adalah para orang tua dari anak-anak yang suka mengunjungi mall atau toko buku.

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Dalam suatu penyampaian informasi, dibutuhkan suatu komunikasi yang mampu menyampaikan informasi tersebut mudah dimengerti oleh target audiens. Penyampaian komunikasi tersebut dapat berupa bahasa visual maupun bahasa verbal, yang dapat memberikan efek ketertarikan dan rasa ingin tahu target audiens terhadap komunikasi yang disajikan.

Pendekatan komunikasi yang digunakan mengenai pengaruh unsur negatif pada film kartun adalah, media buku ilustrasi yang memberikan informasi tentang pengaruh unsur negatif pada cerita film kartun apabila ditiru dalam kehidupan sehari-hari yang dikemas menjadi sebuah cerita.

- Tujuan Komunikasi

Memberikan informasi tentang akibat dan dampak buruknya pengaruh unsur negatif pada cerita film kartun. Sehingga diharapkan anak-anak tidak meniru adegan dalam film kartun dikehidupan sehari-hari .

- Materi Pesan

Point materi yang akan disampaikan dalam buku ilustrasi tentang pengaruh unsur negatif pada cerita film kartun adalah sebagai berikut:

- Pengenalan unsur negatif pada film kartun yang dikemas dengan cerita
- Informasi tentang unsur negatif yang dikemas dengan cerita

- Akibat dan dampak dari adegan-adegan berbahaya apabila diaplikasikan kedalam kehidupan sehari-hari. yang dikemas dengan cerita

- Pendekatan Komunikasi Secara Visual

Pendekatan visual yang akan digunakan adalah gambar ilustrasi pada umumnya, namun menggunakan gaya gambar pribadi dan gaya gambar yang disesuaikan untuk kalangan anak-anak, seperti kartun, sehingga tujuan untuk menginformasikan dapat tersampaikan.

- Pendekatan Komunikasi Secara Verbal

Pendekatan secara verbal yang digunakan adalah bahasa Indonesia, karena target audiens merupakan anak-anak Indonesia. Namun bahasa yang digunakan bukanlah bahasa formal atau baku, tetapi lebih kebahasa sehari-hari yang mudah dipahami dan disampaikan secara menarik.

III.1.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif pada media buku ilustrasi tentang pengaruh unsur negatif pada film kartun ini adalah berupa penyampaian informasi melalui cerita pada gambar atau *storytelling* yang berjudul "Dion Sang Petualang". Dengan melalui buku ilustrasi akan membuat target audiens mengembangkan kreatifitas dan daya imaginasinya. Sehingga anak dapat mengasah daya pikir dan imajinasinya. Dalam mendengarkan cerita, anak dapat membentuk gambarannya sendiri.

III.1.3 Strategi Media

III.1.3.1 Cerita

Dalam buku ilustrasi ini berjudul "Dion Sang Petualang" mengangkat sebuah cerita tentang seorang anak kecil yang mempunyai jiwa keingintahuan yang sangat tinggi bernama Dion.

"Ketika suatu hari dia selalu menonton film kartun setiap hari dan setiap saat, bahkan semakin lama Dion semakin sangat terobsesi pada film tersebut, hampir setiap saat Dion selalu memperagakan tindak-tindakan yang terdapat di dalam

film kartun. ketika bangun tidur, ketika bermain bersama teman-teman, mandi bahkan sebelum tidur dan Dion selalu terpukau jika saat menonton film kartun di televisi bahkan perabotan yang ada di rumah tak luput menjadi bahan mainannya.

Pada suatu hari ketika Dion hendak pergi kesekolah sang ibu memberitahu Dion agar tidak melakukan tindakan dalam film kartun karena dapat membahayakan diri sendiri bahkan sampai orang lain. Kemudian Dion pun menjawab “tenang saja bu Dion punya jiwa petualang dan hebat jadi tidak akan kenapa-kenapa” Sambil berlari menuju ke sekolah dan sang ibu pun hanya melambai tersenyum.

Ketika sampai di sekolah Dion pun melaksanakan tugasnya menjadi murid yaitu belajar. Waktupun berjalan lama, ketika jam pulang tiba, Dion pun bersiap-siap pulang. Ketika pulang sekolah Dion bersama teman-temannya bermain *superhero* sambil menuju rumah mereka masing. Dalam permainan awalnya pun berjalan baik. Mereka pun bermain perang-perangan, Dion pun mengeluarkan kata kasar dan tindakan negatif seperti mendorong, memaki dan melompat dari atas pohon sampai melempar kayu yang di anggap sebagai senjata. Ketika melompat dari atas pohon Dion pun terluka kakinya. Tanpa tersadar Dionpun ternyata melukai teman-temannya dan menyinggung perasaan temannya karena Dion melontarkan kata buruk. Dion pun dimarahi oleh teman-temannya dan kemudian dijauhi.

Dion pun pulang menuju rumah seorang diri dengan luka di kakinya. Kemudian sang ibu memeluk Dion kemudian Dion pun dimandikan serta diberikan obat luka, Sambil diobati Dion pun menceritakan kalau dia terluka pada saat bermain perang-perangan dan dia pun dijauhi oleh teman-temannya, kemudian sang ibu memberikan nasehat kembali memang dalam adegan film kartun itu hebat namun tidak semua yang ada dalam film tersebut itu bisa ditiru dikehidupan sehari-hari apalagi yang tindak kekerasan karena dapat membahayakan diri sendiri dan orang lain. Ini lah akibatnya kamu terluka sendiri dan teman-teman kamu menjauhi kamu.

Ketika keesokan harinya Dionpun bangun lebih awal dan bersiap-siap berangkat menuju sekolah. Sang ibu pun berkata kenapa kamu lebih awal bangunnya? Dion pun berkata Dion ingin meminta maaf kepada teman-teman atas perbuatan Dion

kemarin. Sambil berlari menuju rumah teman-temannya sesampai dirumah teman-temannya Dion pun meminta maap satu persatu, tetapi semua temannya takut untuk bertemu Dion akhirnya Dionpun berjalansendirian menuju sekolah akan tetapi ketika di pertengah jalan menuju sekolah tiba-tiba terlihat teman-teman Dion, dan ternyata mereka semua mau memaafkan Dion ketika semua selesai mereka pun berjalan bersama menuju sekolahnya.

III.1.3.2 Media

Media akan menggunakan buku ilustrasi yang akan menjelaskan tentang memberikan informasi tentang pengaruh unsur negatif pada film kartun, apabila ditiru dalam kehidupan sehari-hari. Sekaligus menanamkan budaya bercerita kepada anak melalui buku ilustrasi. Buku ilustrasi pengaruh unsur negatif pada cerita film kartun ditunjukan untuk target primer yaitu anak-anak berusia 6-10 tahun, karena pada usia tersebut keingintahuan anak cukup tinggi, rentan dari efek negatif dari film sehingga dengan bercerita anak dapat belajar mengolah informasi baik secara visual maupun verbal.

Buku ilustrasi ini digunakan sebagai media utama karena buku ilustrasi digemari oleh anak-anak dan juga orangtua anak tersebut. Materi pesan yang sederhana karena tidak banyak kalimat yang harus dicerna oleh anak-anak sehingga mudah dipahami dan juga visual yang lebih menjelaskan menjadi pilihan para orang tua untuk memilih buku ilustrasi. Adapun pemilihan buku ilustrasi 2 dimensi dibandingkan buku ilustrasi 3 dimensi (*pop-up*), dikarenakan gerak dan unsur kejutan di dalam buku pop up mengambil area yang cukup banyak sehingga area untuk informasi berupa teks menjadi berkurang. Serta pembuatan buku *pop-up* pastinya lebih lama dibanding buku biasa karena buku ini mempunyai mekanisme yang lebih rumit dibandingkan dengan buku lainnya sehingga memerlukan ketelitian yang lebih tinggi agar menjaga buku tersebut terus bertahan lama.

Adapun media pendukung yang akan digunakan untuk buku ilustrasi adalah sebagai berikut:

a. Tahap Informasi

- Brosur

Media ini merupakan media yang luas dalam penyebarannya, walaupun lebih ke individu namun brosur bisa memberikan informasi secara detail.

b. Tahap Persuasif

- Poster A3

  Poster disertakan sebagai media pemberi informasi yang bersifat mengajak pada target audiens baik itu untuk primer maupun sekunder.

- X- banner

  Media yang dapat memberikan informasi yang panjang dan lebih jelas yang bersifat mengajak.

c. Tahap *Souvenir*

Souvenir menjadi sebagai simbol untuk mengingatkan dalam media. Karena biasanya orang-orang menyukai hadiah. *Souvenir* yang akan digunakan yaitu:

- Gantungan

  Media ini bisa menjadi media promosi karena gantungan bisa di gantungkan di tas anak-anak. Media ini bisa menjadi bonus dari media utama.

- Stiker

  Selain menjadi media yang efektif untuk penyampaian pesan dan juga bisa media promosi karena dapat ditempel dimana saja, sticker juga disukai oleh anak-anak.

- Baju

  Bonus untuk *event* saat promosi buku ilustrasi.

- Buku Tulis

  Buku yang digunakan untuk mencatat apa saja baik di sekolah maupun ketika di rumah karena di dalam buku catatan ini terdapat kertas yang bergaris untuk mencatat serta kertas polos yang bisa digunakan untuk menggambar.

III.1.4 Strategi Distribusi

Media utama adalah buku ilustrasi, maka strategi distribusi akan bekerjasama dengan penerbit Erlangga For Kids dan toko buku seperti gramedia, karena lokasi gramedia adalah perkotaan yang menjadi segmentasi geografis dari target audiens.

Berikut jadwal pendistribusiannya:

Tahapan	Media	Tahun 2014/15															
		Oktober				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Brand awareness	Poster, X-banner																
Informatif	Brosur																
Reminding	Gantungan, baju, buku catatan																
Media Utama	Buku Ilustrasi																

Tabel III.1 Jadwal Pendistribusian
Sumber: Dokumentasi pribadi

III.2 Konsep Visual

Dalam sebuah media informasi yang menarik dan informatif, konsep visual menjadi hal yang sangat penting. Konsep visual dalam buku ilustrasi tentang pengaruh unsur negatif pada cerita film kartun ini menggunakan gaya gambar pribadi namun pewarnaan dan gaya gambar itu sendiri tetap mengacu pada gaya ilustrasi “Rahasia Fergus” dan “kalau kamu bisa...kita bisa!” karena pewarnaan dan gaya pada buku tersebut lebih nyaman dan cocok untuk anak-anak.



Gambar III.1 Rahasia Fergus (bahan studi visual)
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar III.2 Rahasia Fergus 2 (bahan studi visual)
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar III.3 Kalau kamu bisa...Kita bisa! (bahan studi visual)
Sumber: Dokumentasi pribadi

II.2.1 Format Desain

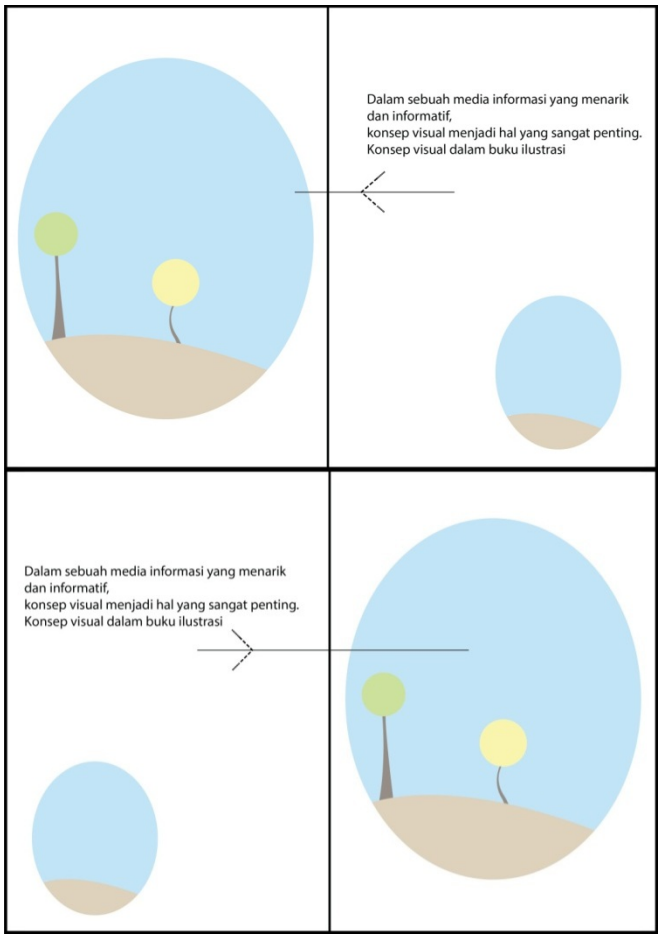
Buku Ilustrasi tentang obsesi anak kecil “Dion Sang Petualang” akan dibuat dengan ukuran 210 mm x 270 mm dengan format *portrait*, ukuran yang cukup luas untuk pandangan seorang anak. Dengan bentuk buku yang berbentuk persegi panjang membuat anak lebih nyaman dalam membaca dan melihat visual.

Dalam buku ilustrasi “Dion Sang Petualang” *visualisasi* gambar dibuat lonjong tidak *full* mengikuti ukuran kertas karena dalam konsep lonjong ini layaknya seperti sebuah cermin, yang dimana cermin memberikan kesan gambaran apabila unsur-unsur negatif ini dilakukan kedalam dunia sehari-hari akan berakibat tidak baik, baik orang lain maupun diri sendiri.

III.2.2 Tata Letak (*Layout*)

Tata letak bertujuan agar elemen visual dan verbal menjadi komunikatif, yang akan membuat target audiens lebih mudah dan nyaman dalam membacanya. Format *layout* buku ilustrasi "Dion Sang Petualang" lebih menonjolkan visual atau ilustrasinya sebagai pusat perhatiannya.

Adapun format cara membaca dan tata letak ilustrasi dalam bukunya seperti gambar di bawah ini.



Gambar III.4 Tatak letak ilustrasi dan cara pembacaan
Sumber: Dokumentasi pribadi

Pada Gambar III.1, III.2 dan III.3 penempatan ilustrasi menjadi 2 halaman. Dan dalam buku ini juga menggunakan penempatan yang berbeda seperti contoh sehingga sang anak dapat visual serta tata letak ilustrasi seperti ini agar terlihat berbeda.

III.2.3 Tipografi

Huruf yang digunakan adalah jenis huruf yang biasa digunakan untuk anak-anak, jenis huruf yang terlihat santai, tidak tegas dan juga nyaman saat membaca cerita. Berikut adalah jenis-jenis *font* yang digunakan:

Berdasarkan informasi dari artikel *Typography for Children* (seperti dikutip www.itcfonts.com), ada beberapa hal yang harus diperhatikan pada pemilihan *typeface* untuk anak-anak. Beberapa hal yang perlu dihindari adalah penggunaan *typeface* yang bersifat *condensed* (ramping) maupun *expanded* (lebar) karena akan mempersulit pengenalan kata bagi anak-anak. Typeface yang terlalu tipis atau terlalu tebal juga akan mengganggu keterbacaan. Ukuran teks yang lebih besar juga lebih mempermudah keterbacaan bagi anak-anak.



Gambar III.5 *font* AMATIC SC, CLAIRE HAND, GOTHAM LIGHT
Sumber: Dokumentasi pribadi

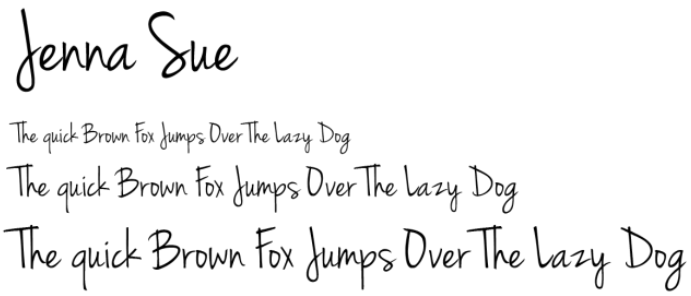
a. Judul

Font yang digunakan pada judul adalah font “amatic sc”, jenis *font* ini cocok untuk dijadikan judul karena bentuknya yang santai sehingga tetap terlihat bersahabat karena jenis huruf yang tidak tegas.



Gambar III.6 Pengaplikasian font “amatic sc” pada judul
Sumber: Dokumentasi pribadi

Adapun *font* yang digunakan untuk pengarang dalam judul yaitu “Jenna Sue”. Jenis *font* yang lebih terlihat seperti tulisan tangan terlihat lebih menyatu dengan judul tanpa mengganggu komposisinya.



Gambar III.7 Pengaplikasian font “Janne Sue” pada nama pengarang
Sumber: Dokumentasi pribadi

b. Isi Teks

Pada bagian isi, *font* yang digunakan adalah “Gotham Light”, jenis *font* yang memiliki karakter ramping untuk sebuah cerita dan juga cocok untuk anak-anak sehingga anak-anak tidak cepat lelah jika membaca.

III.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan pada buku ilustrasi adalah dengan gaya perwarnaan mengacu pada buku ilustrasi “Kalau kamu bisa...Kita bisa!” dan “Rahasia Fergus” dengan pewarnaan yang halus dan cocok untuk anak-anak yang bertujuan membuat target audiens nyaman dan tidak mudah lelah dalam membacanya.

III.2.4.1 Studi Karakter

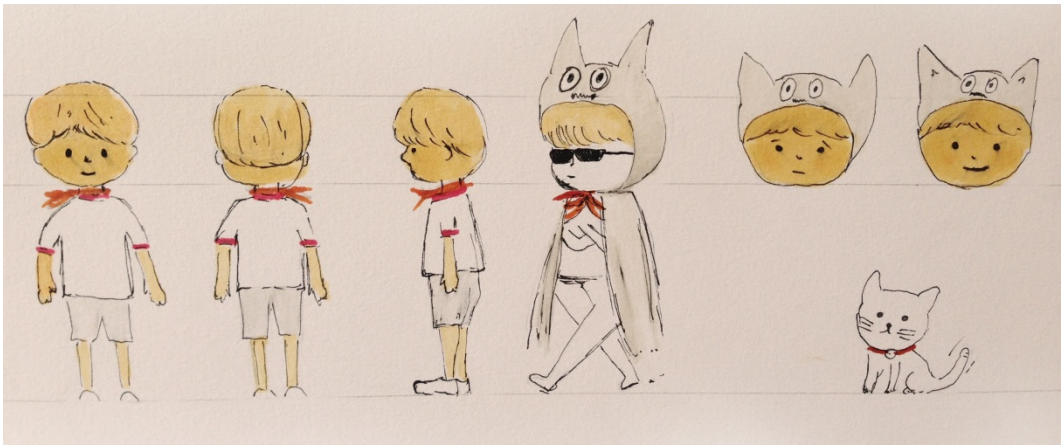
Buku ilustrasi tentang “Dion Sang Petualang” ini menggunakan Dion sebagai karakter utama yang menonjol dalam buku ceritanya. Dion dibuat layaknya seperti karakter anak kecil yang selalu ingin tahu dan periang, dan studi karakter dalam cerita Dion Sang Petualang ini juga mengadopsi dari ilustrator buku cerita anak-anak Emily Winfiled Martin dan Emte dari Indonesia.



Gambar III.8 Ilustrasi oleh emte
Sumber : http://fusionandswing.blogspot.com/2009/11/children-bookwhat-cute-illustration.html (di akses pada tanggal 2 Mei 2014. Jam 20.36)



Gambar III.9 Ilustrasi oleh Emily Winfiled Martin
Sumber : http://picturebookillustration.blogspot.com/emily (di akses pada tanggal 1 Mei 2014. Jam 23.20)



Gambar III.10 Studi Karakter Dion Sang Petualang
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar III.11 Studi Karakter Dion Sang Petualang 2
Sumber: Dokumentasi pribadi

Karakter dan objek dalam buku ilustrasi “Dion Sang Petualang” mendapat perlakuan stilasi (jenis menggambar yang menyederhanakan bentuk dengan tidak meninggalkan karakter bentuk aslinya).

Karakter Dionpun dibuat seperti anak *blesteran* (campuran orang pribumi dengan orang luar negeri) ini dilakukan agar Dion mendapat kesan *modern* dan dapat bersaing dengan kartun-kartun terkenal yang memang dibuat di luar negeri.

III.2.4.2 Studi Lokasi

Ada beberapa lokasi yang akan muncul dalam buku ilustrasi “Dion Sang Petualang”, seperti rumah, sekolah dan tempat bermain.

Banyak lokasi yang dipilih bertujuan agar pembaca bisa memahami jalan cerita, karena lokasi menjadi pendukung dalam menyampaikan suatu cerita. Referensi ilustrasi berdasarkan karya ilustrator buku cerita anak-anak oleh Jon Klassen.



Gambar III.12 Karakter dan Background oleh Jon Klassen
Sumber : http://stephenshaskan.com/rhymes_with-Trashcan/wp-content/uploads/2013/09/size500_prints_JonKlassen_ExtraYarnPage11_main.jpg (di akses pada tanggal 3 Mei 2014. Jam 10.29)

III.2.5 Warna

J. Linschoten dan Drs. Mansyur (seperti dikutip Hakim, 2012) mengatakan, Warna-warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna itu mempengaruhi kelakuan, memegang peranan penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya kita akan bermacam-macam benda. Dari pemahaman diatas dapat dijelaskan bahwa warna ternyata mampu mempengaruhi perilaku seseorang, mempengaruhi penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya seseorang pada suatu benda.

Karena target audiens merupakan anak-anak, maka warna dalam buku ilustrasi tentang "Dion Sang Petualang" ini memilih warna pastel (warna lembut) merupakan warna yang memiliki *contrast* lebih *soft* karena warna pembangunnya dikombinasikan dengan warna putih, sehingga membuat mata tidak mudah lelah.

Teknik pewarnaan menggunakan cat air, ini dilakukan karena mengacu dari buku-buku ilustrasi anak yang sudah terkenal yang kemudian diedit lewat software editing. Gaya pewarnaan mengacu pada gaya warna buku ilustrasi karya "Rahasia Fergus" dan karya-karya ilustrator diatas.