BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Dalam strategi perancangan perlu adanya beberapa tahapan sehingga terciptanya suatu rancangan media informasi yang baik secara visual, pesan, dan tujuannya. Strategi perancangan yang dilakukan merupakan salah satu upaya untuk mempermudah dalam bereksplorasi. Dalam karya ini akan dibuatkan sebuah buku cerita bergambar yang berisi kisah kepahlawanan tokoh Kumbakarna, dengan tebal buku 10 halaman dengan melalui proses pembuatan diawali dengan sketsa pensil yang *discan* kedalam computer, lalu diberi warna melalui *software photoshop.*

III.1.1 Target Audience

Dalam karya ini target *audience* sesuai dengan sasaran media informasi ini yaitu remaja. Usia kisaran antara 13-23 tahun. Dalam usia 13-23 tahun remaja sudah mampu memecahkan masalah-masalah yang rumit dan abstrak dan memiliki kemampuan untuk berpikir *multidimensi*, juga sudah mampu memproses informasi yang masuk dan mengadaptasikanya dengan pemikiran mereka sendiri.

A. Aspek Demografi

Dalam target *audience* terdiri dari beberapa aspek yaitu aspek berdasarkan Demografi, aspek berdasarkan Geografi, dan aspekberdasarkan Psikografis.

- Demografi
  - Usia : 13-23 Tahun
  - Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
  - Pendidikan : Pelajar SMP-Perguruan Tinggi
  - Pekerjaan : Pelajar
  - Strata Sosial : Menengah sampai menegah keatas

Bahwa berdasarkan aspek demografi target audience yaitu pelajar SMP dan Perguruan Tinggi yang usia kisaran 13-23 tahun yang sudah dapat membaca dan dapat memahami isi dari sebuah bacaan, jenis kelaminnya laki-laki dan perempuan dengan strata sosial menengah sampai menengah ke atas. Dalam strata sosial di kelaskan menurut kelompok orang yang sudah berkecukupan (menengah), atau sudah dapat mencukupi kebutuhan sandang, pangan, dan papannya (kebutuhan primer), otomatis dapat melengkapinya dengan kebutuhan-kebutuhan yang tambahan lainnya. Dan kemudian dikelompokan menurut kelas atas terdiri dari kelompok orang-orang kaya yang dengan leluasa dapat memenuhi kebutuhan hidupnya, bahkan secara berlebihan.

B. Aspek Geografi

- Geografi

Berdasarkan aspek Geografi target audience yaitu daerah seputar kota-kota besar yang ada di Indonesia.

C. Aspek Psikografis

- Psikografis

Berdasarkan 4 tahapan menurut Pieget aspek Psikografis pada target audiencenya tergolong pada tahap yang ke 4 yaitu Operasional Formal usia 11 tahun ke atas, tahapan ini menjadi sedikit lebih mudah untuk dijadikan target audience berdasarkan aspek Psikologis, karena pada tahapan se-usia ini sudah dapat berpikir dan mengerti konsep secara kongkrit maupun abstrak juga mampu menangkap pesan moral yang terkandung dalam media informasi ini. Sebagai bagian dari pemikiran yang lebih abstrak, remaja mengembangkan gambaran keadaaan yang ideal. Dalam memecahkan masalah, pemikir

operasional formal ini lebih sistematis, mengembangkan hipotesis tentang mengapa sesuatu terjadi seperti itu, kemudian menguji hipotesis ini dengan cara deduktif.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

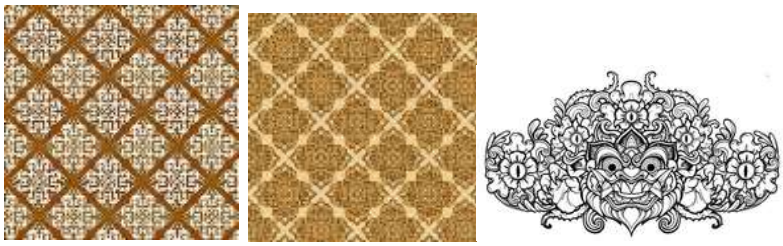
Dalam pendekatan komunikasi terbagi kedalam 2 bagian yaitu pendekatan secara verbal dan pendekatan secara visual. Pendekatan verbal adalah suatu kegiatan penyampaian pesan atau informasi secara lisan, tulisan untuk mendorong konsumen kedalam bentuk aktifasi atau mempengaruhi sikap terhadap produk atau jasa. Pendekatan verbal dilakukan dengan cara menggunakan strategi bahasa yang tepat. Dalam karya kali ini pendekatan verbalnya yaitu materi pesan yang disampaikan menggunakan bahasa Indonesia. Karena bahasa Indonesia ini dapat mencakup seluruh kawasan kota yang ada di Indonesia berdasarkan aspek geografi yang memfokuskan daerah kawasan sekitaran kota besar yang ada di Indonesia. Bahasa Indonesia yang disampaikan juga mudah dipahami oleh remaja sebagai target *audiencenya* dan gaya bahasa yang digunakan yaitu gaua bahasa yang serius tidak melebih-lebihkan dengan berbicara sesuai dengan kisah aslinya. Tujuan dari komunikasi ini adalah untuk menciptakan konsep yang dapat diterima dan dipahami oleh target *audience.*

Kemudian yang kedua adalah pendekatan secara visual. Pendekatan visual adalah suatu kegiatan penyampaian pesan atau informasi melalui karya visual untuk mendorong konsumen kedalam bentuk aktifasi atau mempengaruhi sikap terhadap produk atau jasa. Pendekatan visual dilakukan dengan cara menerapkan visual yang sesuai dengan target sasaran yaitu remaja. Dalam penelitian kali ini pendekatan visualnya yaitu ingin menampilkan sosok Kumbakarna yang bertubuh tinggi besar, dengan senjata gada. Untuk setting tempat akan digambarkan seperti dilahan kosong yang gersang untuk area pertempurannya dengan *background* pegunungan yang menjulang tinggi. Dari segi warna lebih didominasi oleh warna keluarga coklat dan emas ditambah sedikit unsur-unsur batik didalamnya. Tetapi dari keseluruhan warna yang digunakan adalah *full color.*

III.1.3 Strategi Kreatif

Untuk memfokuskan pesan yang disampaikan pada media informasi ini yaitu dengan memberikan kesan tidak terlalu ramai pada setiap tampilan-tampilan disetiap halaman-halaman pada buku tersebut, agar dapat dipahami oleh *target audience*. Dari segi warna, warna yang digunakan yaitu warna yang dapat menampilkan kesan masa lampau yaitu warna keluarga kuning, coklat, dan emas, ditambah ornamen batik agar mencerminkan keanekaragaman budaya yang dimiliki Negara Indonesia. Dan kemudian dipadukan dengan cuplikan-cuplikan kisah Kumbakarna yang berupa gambar ilustrasi beserta keterangan cerita disetiap kejadiannya.

Dari segi penggambaran tokoh-tokohnya, yaitu mengambil referensi dari komik-komik super hero barat yang memvisualisasikan tokohnya dengan otot-otot yang besar serta ketampanan wajahnya. Dan untuk daerah pertempuran seperti dilahan kosong yang gersang dengan *background* pegunungan yang menjulang tinggi.



Gambar III.1 (Referensi Ornamen dan batik)

Sumber : Pattern Photoshop (1 Juli 2014)



Gambar III.2 (Referensi Penggambaran Tokoh)

Sumber : http://toelank.wordpress.com/2012/10/21/2015-the-avengers-2-dan-justice-league-perang-superhero/ (21 Oktober 2012)

III.1.4 Strategi Media

Media merupakan alat bantu atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak sasaran dengan perencanaan yang sistematik dan berharap mendapatkan tanggapan atau respon dari penerima pesan. Karena perancangan ini berupa pengenalan sosok, sifat dan karakteristik Kumbakarna sehingga media yang dibutukan adalah media yang sifatnya dapat menampung banyak informasi. Dalam perancangan ini media utamanya yaitu berupa buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar merupakan buku yang didalamnya terdapat lukisan yang mendukung daya khayal dalam cerita. Didalam buku cerita bergambar terdapat banyak gabungan mulai dari isi buku yang berupa teks tulisan (kumpulan huruf-huruf) dengan ilustrasi. Media Pendukung adalah media yang bersifat menunjang atau melengkapi media utama dalam perencanaan promosi ini. Adapun media - media pendukung berupa :poster, tempat pensil, penggaris, pembatas buku. Dari beberapa media pendukung tersebut, ini sangat relevan dengan target audience yang berkecimpung didunia pendidikan, dengan membutuhkan suatu media pembelajaran dalam mengembangkan pengetahuannya akan sebuah informasi.

III.1.5 Strategi Distribusi

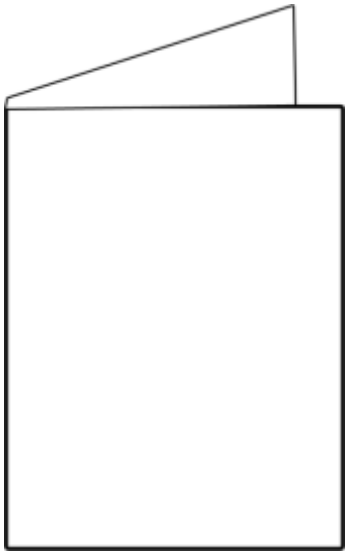
Secara geografi wilayah penyebaran yaitu di toko-toko buku yang ada disekitar kota besar yang ada di Indonesia. Bisa juga penyebaran melalui sekolah-sekolah SMP maupun SMA yang membutuhkan media informasi tentang karya ini.

III.2 Konsep Visual

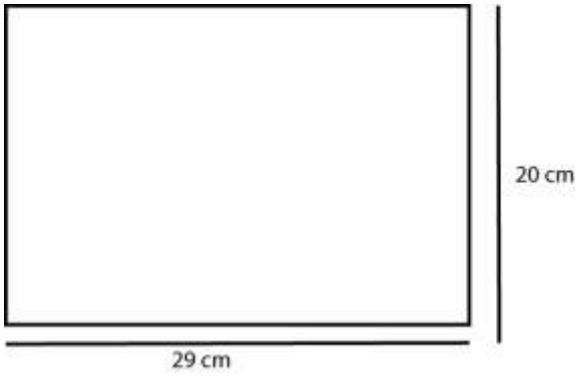
Secara umum konsep visual yang ditampilkan dalam media informasi ini menggambarkan masa lampau sesuai dengan cerita Kumbakarna yang terjadi pada masa lampau. Untuk memaksimalkan daya tarik visual kesan masa lampau menggunakan penggabungan tipografi, warna, dan elemen-elemen lainnya yang memiliki kesan masa lampau.

III.2.1 Format Desain

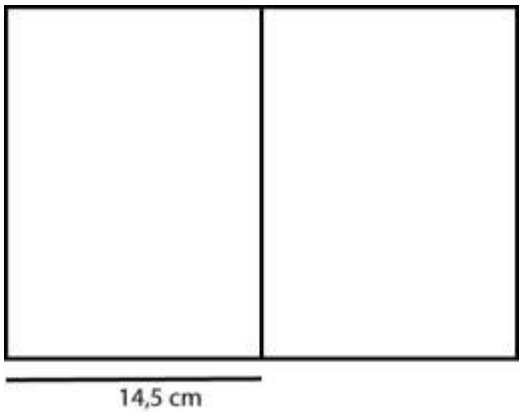
Dalam karya kali ini akan dibuatkan media informasi berupa buku cerita bergambar Ukuran karya ilustrasi ini adalah 29 cm x 20 cm portrait dengan tebal buku 13 halaman.



Gambar III.3 (Format Desain)
Sumber : Data Pribadi (Juli 2014)



Gambar III.4 (Format Desain)
Sumber : Data Pribadi (Juli 2014)



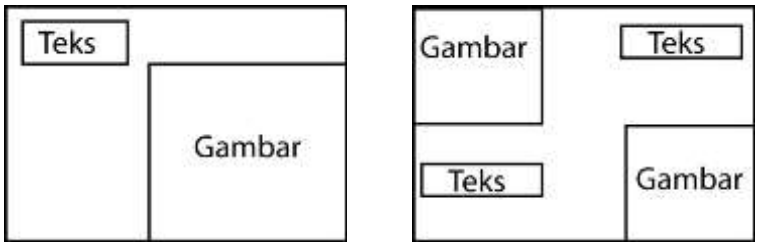
Gambar III.5 (Format Desain 2)

Sumber : Data Pribadi (Juli 2014)

III.2.2 Tata Letak (Layout)

Dalam Theresia. (2010) *Layout* adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

Dalam penelitian kali ini akan dibuatkan buku dengan layout sederhana, tidak terlalu detail, dinamis agar terkesan tidak monoton dan berisikan narasi tentang kisah atau adegan yang diceritakan, dikemas dalam 1 halaman.



Gambar III.6 (Layout)

(Sumber : Data Pribadi) (Juli 2014)

III.2.3 Tipografi

Dalam media informasi ini tipografi yang akan di tampilkan adalah huruf pada judul utama dan sub judul yaitu huruf *Andalus regular* menampilkan karakter yang tegas, serius dan formal. Kemudian pada *font text narasi* menggunakan huruf *Aparajita Reguler,* huruf ini memiliki karakter yang mudah terbaca, serius, dan tegas. Dan font untuk *dropcap* pada teks narasi menggunakan font *Acorn Initials,* huruf ini berfungsi untuk hiasan awal teks narasi. Dan huruf *Monotype Corsiva* untuk daftar isi pada buku.

Font Andalus Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

!@#$%^&*()_+{}|:"<>?

Font Centaur Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

!@#$%^&*()_+{}|:"<>?



Gambar III.7 (Huruf Andalus dan Centaur pada Judul & Sub judul)

(Sumber : Data Pribadi) (Juli 2014)

Font Aparajita Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

!@#$%^&*()_+{}|:”<>?

Font Acorn Initials

ABCDEFGHIJKLMNOPQR

STUVWXYZ

1234567890

! @#$%^&*( ) _+{ } | : ”<>?



Gambar III.8 (Huruf Aparajita & Acorn Inistials pada Teks Narasi dan Hiasan huruf awal)

(Sumber : Data Pribadi) (Juli 2014)

Font Monotype Corsiva Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

!@#$%^&()_+{}|:"<>?*



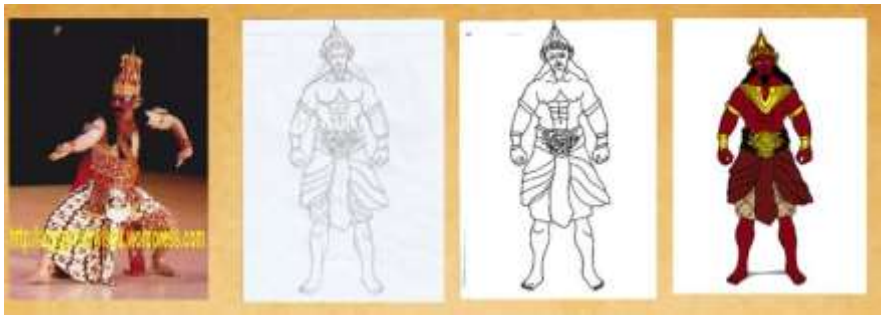
Gambar III.9 (Huruf Monotype Corsiva pada daftar isi)

(Sumber : Data Pribadi) (Juli 2014)

III.2.4 Ilustrasi

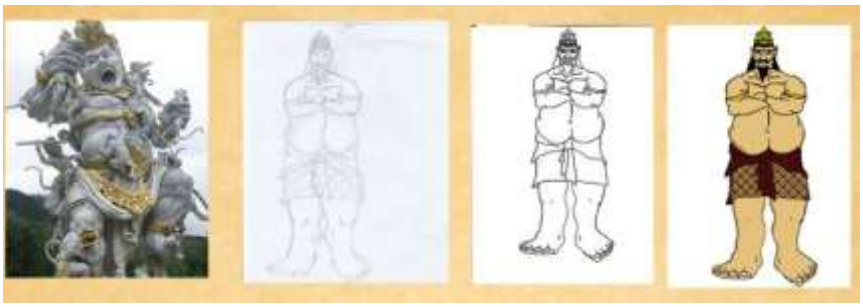
Dalam new *Encyclopedia (funk & wagnals) illustration is pictorial material appearing with text and amplifying or enchancing it, although illustration may be maps, charts, diagrams, or object related in some mannerdirectly, inderctly, symbolically.* Ilustrasi adalah materi gambar yang ditampilkan dengan teks dan memperjelas atau memperindah/ membuat lebih manarik. Juga dapat berupa peta diagram hiasan, mereka biasanya ditampilkan dalam bentuk pemandangan, manusia, atau hubungan objek-objek dalam beberapa jenis secara tidak langsung dengan symbol. Dalam penggambaran ilustrasi kali ini akan digambarkan dengan gaya yang realis dari segi warna, attribute, ketokohan, *property* dan lain-lain yang hampir mendekati seperti aslinya

Ilustrasi yang akan dibuat dalam buku ilustrasi ini adalah berupa vektor hasil jiplakan dari sketsa awal yang *discan* oleh *scaning* dan setting akan dibuat sama pada saat masa lampau, dengan warna gradasi dan menampilkan gelap terangnya objek. Disamping dari visualisasi tentang adegan atau cuplikan cerita disini ditegaskan juga dengan narasi disetiap adegannya, agar pesan dan adegan-adegannya dapat dipahami oleh *target audience.*



Gambar III.10 (Studi Karakter Rahwana)

(Sumber : Data Pribadi)



Gambar III.11 (Studi Karakter Kumbakarna)

(Sumber : Data Pribadi)



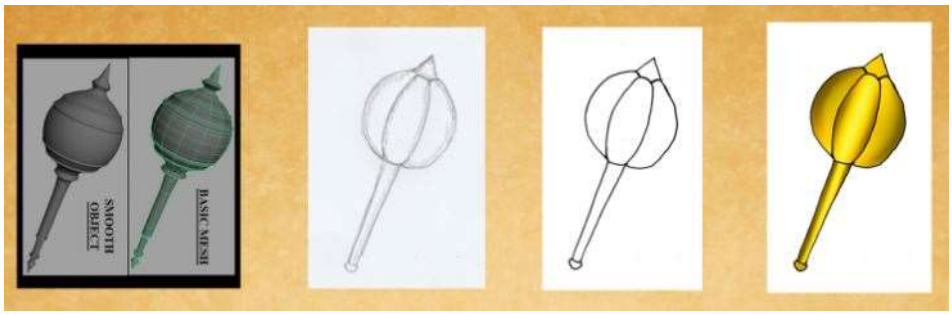
Gambar III.12 (Studi Karakter Sri Rama)

(Sumber : Data Pribadi)



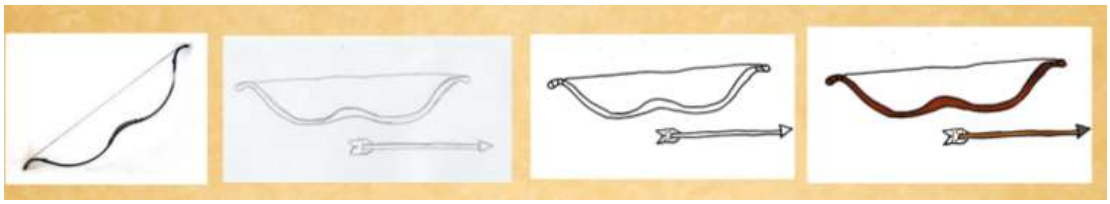
Gambar III.13 (Studi Karakter Brahma)

(Sumber : Data Pribadi)



Gambar III.14 (Studi Senjata Gada Kumbakarna)

(Sumber : Data Pribadi)



Gambar III.15 (Studi Senjata Panah Sri Rama)

(Sumber : Data Pribadi)

III.2.5 Warna

Dalam dunia desain, warna bisa berarti pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda. Misalnya pencampuran pigmen magenta dan cyan dengan proporsi tepat dan disinari cahaya putih sempurna akan menghasilkan sensasi mirip warna merah.. Selain itu, warna juga dianggap memiliki pengaruh terhadap psikologi seseorang**.** Dalam desain, warna adalah elemen yang sangat penting oleh karena itu pemilihan warna dalam sebuah karya desain sangatlah penting untuk menambah daya tarik terhadap karya itu sendiri.

Konsep warna yang digunakan adalah teknik *full color*. Diharapkan teknik *full color* ini dapat menimbulkan kesan ekspresif dan daya tarik untuk membacanya. Tetapi disamping warna yang digunakan adalah teknik *full color*, warna yang lebih dominan ialah warna dari keluarga dari coklat, kuning dan emas. Warna coklat ini memiliki makna alami, hangat, kenyamanan, warna kayu . Dan warna kuning memiliki makna kehangatan, semangat, alami, ceria. Dan warna emas memiliki makna yaitu kedudukan, elegan, mewah dan lain-lain. Dari semua warna yang akan digunakan kesemua warnanya berasal dari segala sesuatu yang *real* atau nyata. Dalam karya ini pengerjaan warnanya dengan *system* blok dengan ditambah shadow menggunakan *burn* pada *Photoshop*.

NO	WARNA	REFERENSI	RGB	CMYK
1	KULIT		Red= 228 Green=193 Blue= 125	Cyan= 10 Magenta= 23 Yellow= 59 Key= 0
2	RAMBUT		Red= 4 Green=3 Blue= 0	Cyan= 75 Magenta= 67 Yellow= 66 Key=86
3	DARAH		Red= 128 Green=21 Blue= 19	Cyan= 30 Magenta= 99 Yellow= 98 Key= 39
4	TANAH		Red= 135 Green=67 Blue= 7	Cyan= 41 Magenta= 63 Yellow= 98 Key= 38
5	LANGIT		Red= 1 Green= 0 Blue= 76	Cyan= 100 Magenta= 99 Yellow= 34 Key= 44
6	BATU		Red= 84 Green=84 Blue= 84	Cyan= 63 Magenta= 55

				Yellow= 55 Key= 31
7	EMAS		Red= 255 Green=215 Blue= 0	Cyan= 1 Magenta= 13 Yellow= 100 Key= 0
8	SELENDANG		Red= 179 Green=1 Blue= 2	Cyan= 18 Magenta= 99 Yellow= 98 Key= 8
9	CELANA		Red= 145 Green= 80 Blue= 11	Cyan= 35 Magenta= 86 Yellow= 92 Key= 52
10	KULIT RAMA		Red= 108 Green= 183 Blue= 212	Cyan= 55 Magenta= 11 Yellow= 9 Key= 0
11	KULIT RAHWANA		Red= 132 Green=5 Blue= 22	Cyan= 28 Magenta= 100 Yellow= 96 Key= 34

12	BULU KERA 		Red= 123 Green= 123 Blue= 123	Cyan= 53 Magenta= 43 Yellow= 44 Key= 8
13	KARPET 		Red= 123 Green= 123 Blue= 123	Cyan= 0 Magenta= 99 Yellow= 96 Key= 0

Tabel III.1 (Refrensi Warna)