BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Dalam menyampaikan sebuah ide atau gagasan, dibutuhkan suatu bentuk komunikasi yang bisa menyampaikan informasi yang akan dapat dengan mudah dimengerti oleh target yang akan dituju. Salah satu komunikasi tersebut dapat menggunakan bahasa *verbal* ataupun dengan menggunakan bahasa visual, pesan utama yang ingin disampaikan yaitu menyampaikan nilai positif yang bisa menginspirasi masyarakat dari sifat dan sekaligus memberikan informasi tentang keistimewaan yang dimiliki Nakula dan Sadewa.

1. Pendekatan Visual

   Visual akan menampilkan tokoh Nakula dan Sadewa kedalam bentuk fantasi, membuat interpretasi baru. Ditampilkan seperti tokoh pahlawan super yang gagah yang ditunjukan dengan berbagai gaya, seperti memukul,dan berbagai gaya lainnya.

   Nakula dan Sadewa versi baru etap mempertahankan figur yang sudah diketahui masyarakat melalui wayang untuk wilayah Indonesia khususnya Bandung. Setiap bagian diambil dari versi yang sudah ada untuk tidak menghilangakan seluruh nilai budaya yang ada apa Nakula dan Sadewa. Seprti bentuk mahkota yang menyerupai wayang jawa.

2. Pendekatan Verbal

   Bahasa dalam buku menggunakan bahasa Indonesia sehari-hari supaya dengan mudah menyentuh target remaja. Hal ini digunakan karena agar lebih mudah diterima oleh target yang dituju.

III.1.2 Strategi Kreatif

Karya dibuat kedalam buku bergambar yang didalamnya terdiri dari gambar berupa ilustrasi vektor Nakula dan Sadewa dengan desain bentuk yang dibuat baru, Bentuk disesuaikan dengan perkembangan masa sekarang, yaitu menggambarkan sosok pahlawan yang gagah dengan bentuk yang sudah dikenal masyarakat yaitu *tokusatsu*. Tujuannya agar lebih mudah diterima dikalangan remaja, sehingga dipilih bentuk yang disesuaikan. Menjadikan karya lebih unggul karena menggabungkan tiga budaya menjadi satu diantaranya India, Indonesia dan Jepang.

Warna diadaptasi dari warna khas India, ornamen diadaptasi dari ornamen Jawa, dan bentuk keseluruhan diadaptasi dari Jepang yaitu Tokusatsu. arti dari Tokusatsu sendiri adalah *Special Photography (Special Effect)*, diambil dari istilah bahasa jepang *Tokushu Satsuei.* Tokusatsu merupakan jenis pertunjukan film yang mengutamakan efek dalam film.

III.1.3 Strategi Media

Dalam Perancangan buku bergambar dengan tokoh Nakula dan Sadewa dikemas dengan ilustrasi vektor kedalam buku. dibutuhkan strategi media agar media yang akan diproduksi dapat diproduksi dengan lebih menggambarkan khayalan. Strategi media dibagi menjadi dua yaitu media utama dan media pendukung.

Studi Indikator : Target Pembaca buku. Acara tv fantasi, laga. Pakaian celana jeans, kaos dan jaket. Gadget yang digunakan telepon pintar, motor bebek honda. Tempat kafe dan *mall.* Tempat belanja pakaian distro.

Consumer Journey : Tinggal di perumahan, melewati jalan raya, pusat perbelanjaan, kuliah negeri dan swasta.

1. Media Utama

   Media utama yang akan dirancang adalah buku cerita bergambar, media buku dipilih dikarenakan beberapa faktor, mengingat yang disampaikan adalah ilustrasi dengan keterangan tulisan, sehingga membutuhkan kapasitas ruang yang luas dan banyak. Isi buku berupa cerita dengan ilustrasi gambar tokoh

yang berperan dalam cerita yang diperankan oleh Dhoni sebagai reinkarnasi dari Nakula dan Dhodi sebagai reinkarnasi dari Sadewa dan musuh dipernakan oleh Zamron yang merupakan orang yang memiliki sifat iri dan sombong. Isi cerita dalam buku menceritakan kehidupan saudara kembar yang kisah hidupnya ada kesamaan dengan tokoh Nakula Sadewa baik kesamaan kisah hidup, sifat dan kemampuan.

2. Media Pendukung Kostum

   Media pendukung yang akan dirancang adalah kostum Nakula dan Sadewa, sebagai media untuk mempromosikan buku. Kostum menjadi media kreatif untuk menarik perhatian, karena yang ingin dikenalan adalah tokoh baru yang dihadirkan sebagai media promosi untuk buku.

3. Media Pendukung Kaos

   Media pendukung kedua adalah kaos, kaos dipilih karena mewakili tata busana anak muda atau remaja. Busana yang setiap hari banyak remaja pakai adalah kaos, mulai dari pagi sampai malam, sehingga kaos menjadi media yang kuat untuk mengenalkan tokoh Nakula dan Sadewa. Desain kaos adalah Ilustrasi Nakula dan Sadewa.

4. Media Pendukung Jam *waker*

   Media pendukung jam waker merupakan media pendukung sebagai hadiah pembelian sebuah buku dengan sayarat dan ketentuan yang berlaku.

5. Media Pendukung Pulpen

   Media pendukung pulpen juga sebagai hadiah untuk pembelian buku, dengan syarat dan ketentuan yang berlaku, pemilihan pulpen sebagai media pendukung karena aktifitas target merupakan pelajar.

6. Media Pendukung buku catatan

   Media pendukung buku catatan sebagai hadiah untuk pembelian buku dengan sayarat ketentuan yang berlaku.

7. Media Pendukung Stiker

   Media pendukung stiker diberikan secara gratis yang diletakan didalam isi buku.

III.1.4 Strategi Distribusi

Pendistribusian buku dilakukan secara komersial, yaitu dengan menyalurkan ke toko buku seperti Gramedia, Buku disalurkan ke toko besar seperti Gramedia karena masih banyak remaja pembaca buku yang masih datang ke toko buku besar yang tidak jauh dengan tempat tinggalnya.

Buku ini dijual di *event-event* yang melibatkan tema yang tidak jauh dengan yang ada pada buku, seperti event jepang yaitu cosplay, komik dan lain-lain, pembukaan lapak dievent akan dihadirkan sosok nyata dari tokoh yang ada pada buku cerita, yang bertujuan untuk menarik minat masyarakat untuk membeli buku.

III.2 Konsep Visual

Dalam konsep perancangan buku, kostum, desain kaos, jam waker, pulpen, buku catatatan dan stiker Nakula dan Sadewa meliputi beberapa konsep visual diantaranya.

III.2.1 Format Desain

Dalam perancangan media informasi berupa kostum tentang media pembelajaran tokoh interpretasi ulang dari tokoh Nakula dan Sadewa yang memiliki target kepada remaja usia 18 - 21 tahun, format desain sebagai berikut:

1. Media Utama

   Buku dirancang dengan ukuran 20x10 cm, dengan ukuran tersebut cukup untuk ruang mengenalkan gambar beserta keterangan gambar.. Sangat efektif untuk dimasukan kedalam tas.
2. Media Pendukung

Untuk media buku ini memiliki media pendukung guna melengkapi dan menarik perhatian masyarakat untuk lebih mengenal tokoh Nakula dan Sadewa. Media pendukung tersebut ialah:

III.2.2 Tata Letak

Tata letak yang digunakan dalam media utama berupa buku ini meliputi semua unsur dalam desain yaitu gambar, teks, ilustrasi, dan elemen visual. Dengan *layout* yang menarik. Tata letak yang akan digunakan dalam media buku ini adalah asimetris yang menempatkan teks dan gambar secara acak. Agar pembaca tidak bosan dengan tmpilan yang biasa, sehingga ada ketertarikan lebih untuk melihat halaman demi halaman dalam buku cerita.

III.2.3 Tipografi

Perancangan media pendukung yaitu buku ini menggunakan beberapa huruf atau tipografi diantaranya:

- Font : Jawa Palsu

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

1234567890,.?;:'"!@#$%^&*()

Font atau huruf ini akan dipakai dalam tiga media yaitu pada Judul buku dan kemasan buku dan kaos.

Alasan penggunaan huruf ini karena dari segi bentuk maupun gaya memiliki pesan modern, jawa, sesuai dengan tokoh Nakula dan Sadewa.

- Font : Calibri

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

1234567890,.?;:'"!@#$%^&*()

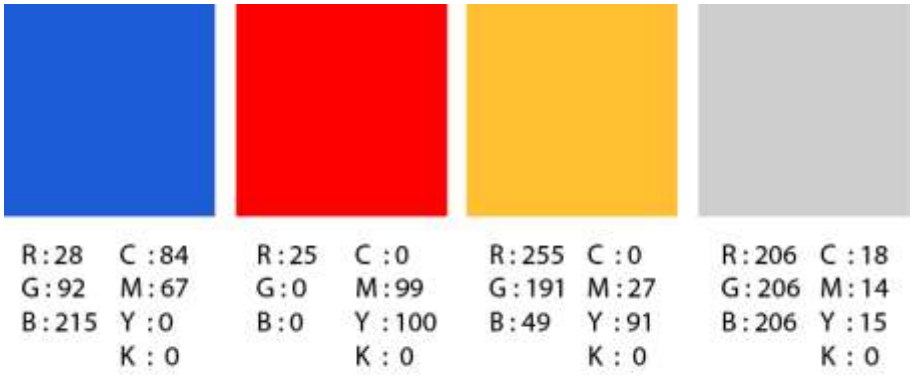
Font atau huruf ini akan dipakai untuk isi penjelasan dalam buku. Alasan penggunaan huruf ini karena untuk memudahkan keterbacaan.

III.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi yang dipakai dalam buku menggunakan vektor yang menampilkan dua tokoh Nakula dan Sadewa dengan berbagai gaya, dimana dibuku tersebut akan menunjukan kegagahan seperti

III.2.5 Warna

Dalam perancangan media buku, warna yang digunakan adalah warna gelap. Warna gelap diharapkan agar foto kontras, warna terang yang diadaptasi dari warna khas India, seperti kuning/emas berarti kekayaan/kemakmuran, merah berarti kebahagiaan, kehidupan dan keberanian, putih/perak berarti berih dan suci. Warna yang digunakan untuk kerajaan yang memiliki nilai kemewahan dan kesucian.



Gambar III.1 Warna

Sumber : Data Pribadi