BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Perancangan media buku bergambar ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai pembentukan karakter jujur untuk oragtua terhadap anak-anaknya. Informasi yang diberikan berupa informasi murni yang bertujuan untuk membentuk karakter anak mengenai hal kejujuran yang dikemas dengan tema sepakbola.

Dikutip dari penerbit Erlangga for Kids.
12 Manfaat membaca cerita (*Read a Story*)

- Kemampuan berbahasa meningkat.
- Kemampuan mendengar meningkat.
- Kemapuan berkomunikasi verbal meningkat.
- Kemampuan konseptual meningkat.
- Kemampuan memcahkan masalah meningkat.
- Daya imajinasi dan kreativitas bertambah.
- EQ (kecerdasan emosi) naik.
- Nilai moral bertambah.
- Wawasan bertambah.
- Pengetahuan ragam budaya bertambah.
- Mendapat relaksasi jiwa dan raga.
- Keakraban emosi antara orangtua dan anak meninggkat.

III.1.1 Kelompok Sasaran *(Target Audience)*

Kelompok sasaran *(target audience)* buku bergambar ini ditujukan kepada anak SD (Sekolah Dasar). Untuk menentukan kelompok sasaran, maka dibagi dalam dua kelompok, yaitu kelompok sasaran primer dan kelompok sasaran

sekunder. Kelompok sasaran primer terbagi menjadi tiga bagian lagi, yaitu secara demografis, geografis, dan psikografis.

1. Kelompok Sasaran Primer

Kelompok sasaran primer merupakan sasaran utama dalam pemasaran buku cerita bergambar ini. Kajian kelompok sasaran primer meliputi:

- Demografis

Secara demografis, kelompok sasaran primer meliputi kedua jenis kelamin, yaitu perempuan dan laki-laki yang termasuk golongan kategori masa kanak-kanak tengah (usia Sekolah Dasar).

- Geografis

Secara geografis, buku cerita bergambar ini ditujukan untuk seluruh wilayah di Indonesia terutama kota-kota besar yang terdapat banyak toko buku dan distribusinya masih dalam jangkauan.

- Psikografis

Secara psikografis, buku ini ditujukan untuk anak-anak yang mempunyai ketertarikan dalam membaca buku, senang bermain, dan memiliki kecenderungan untuk berimajinasi.

2. Kelompok Sasaran Sekunder

Kelompok sasaran sekunder atau *target market* merupakan target tambahan di luar kelompok sasaran utama. Kelompok sasaran sekunder buku cerita bergambar ini adalah orang tua yang memiliki anak-anak yang tergolong masa kanak-kanak tengah. Orang tua dapat membimbing anak-anak untuk membaca buku cerita bergambar ini dan memberikan penjelasan yang dibutuhkan anak-anak ketika membaca buku tersebut.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan yang dilakukan terbagi menjadi 2, yaitu:

- Pendekatan Visual

  Pendekatan visual yang akan digunakan adalah ilustrasi seorang anak yang akan pergi kelapangan sepakbola dan mendapati orang orang sekitar dengan memberikan pelajaran tentang kejujuran hingga sampai di lapangan bola dan kemudian di aplikasikan. Pengerjaan ilustrasi dilakukan dengan cara manual terlebih dahulu lalu pada proses selanjutnya menggunakan teknik digital, yaitu pada pewarnaan dan penyempurnaannya. Visual akan lebih banyak menggunakan ilustrasi untuk menarik perhatian anak-anak dan teks bersifat menjelaskan dan mendukung isi atau cerita dari visual tersebut.

- Pendekatan Verbal

  Pendekatan verbal yang akan digunakan adalah bahasa sehari-hari yaitu Bahasa Indonesia. Penulisan judul juga akan menggunakan Bahasa Indonesia. Sedangkan pada isi media akan menggunakan sedikit bahasa kekinian. Gaya bahasa yang digunakan adalah bahasa sehari-hari yang tidak baku, jelas, dan mudah dipahami oleh anak-anak.

III.1.3 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang ditampilkan pada buku bergambar ini adalah lebih mengutamakan ilustrasi. Ilustrasi yang ada pada buku ini yaitu berupa gambar keadaan yang sehari hari dilakukan untuk membiasakan kejujuran, serta menampilkan gambar anak-anak yang sedang bermain sepakbola. Agar anak-anak yang melihat dan membaca dapat merasakan langsung serta membayangkan seperti apa sikap yang harus dilakukan di kehidupan lingkungan sekitar. Anak-anak dan orangtua di sekitar menjadi objek ilustrasi utama dalam buku ini sehingga anak-anak akan merasa terlibat langsung ketika membaca buku ini.

Selain itu terdapat beberapa karakter dalam buku anak laki-laki hingga orang orang di sekitar dan juga anak perempuan. Kelompok anak-anak memainkan permainan sepakbola dilapangan dan orang tua yang akan membimbing untuk menyikapi suatu keadaan.

Adapun rincian dari strategi kreatif adalah sebagai berikut:

1. Buku bergambar berukuran 24 x 17 cm. Ukuran ini dipakai untuk menyeimbangkan antara gambar dengan alur cerita yang kebanyakan di luar rumah atau *lanscape*. Selain itu, ukuran ini juga dibuat untuk menampilkan sesuatu yang berbeda dengan dan nyaman untuk di baca karena tidak terlalu besar dan pas untuk anak anak.
2. Jenis kertas menggunakan art paper 150 gram.
3. Buku bergambar ini berisi mengenai beberapa karakter anak atau di jadikan icon avatar. Dalam buku ini juga ditampilkan keadaan situasi di lapangan sepakbola dan cara bermain bola agar bisa lebih memahami.
4. Warna yang digunakan adalah warna-warna bernuansa pastel dan permen dikarenakan untuk memunculkan warna yang sedikit kontras.
5. Buku bergambar ini lebih mengutamakan ilustrasi karena disesuaikan dengan kebutuhan anak-anak yang cenderung lebih menyukai gambar-gambar daripada tulisan. Sedangkan teks besifat sebagai penjelas dan pendukung dari ilustrasi.
6. Buku dijilid menggunakan punggung buku. Menurut Iyan Wb (2007), punggung buku berfungsi sebagai pemandu jika buku tersebut diposisikan berdiri dan disandingkan dengan buku lain di rak buku. Dengan begitu, pembaca dapat dengan mudah mendapatkan buku yang dicarinya.

III.1.4 Strategi Media

Pemilihan media adalah berdasarkan dengan kebutuhan target audiens. Adapun media yang digunakan terbagi menjadi dua, yaitu media utama dan media pendukung.

Media utama yang digunakan adalah buku bergambar atau *ilustrated book* yang berisi gambar-gambar yang dapat memberikan wawasan kepada anak-anak mengenai hal-hal Kejujuran dengan desain yang disesuaikan dengan anak-anak. Media buku bergambar dipilih karena dapat lebih mudah dalam menyampaikan pesan kepada target audiens. Anak-anak dapat melihat secara langsung bagaimana dan seperti apa keadaan atau hal kejujuran yang ada di sekitar dengan memberikan setengah dari cerita dengan tema sepakbola. Media buku bergambar juga lebih mudah didapat dan dibawa kemana saja.

III.1.4.2 Media Pendukung

Sesuai fungsinya, media pendukung adalah media yang mendukung tersampaikannya informasi pada media utama. Adapun media pendukung yang digunakan antara lain:

- Poster

  Poster berfungsi sebagai media promosi untuk memperkenalkan media utama, yaitu buku bergambar. Poster berukuran A3 dan dicetak di atas *art paper* 210 gram. Poster akan diletakkan di dekat toko-toko buku dan di dekat sekolah dasar untuk menarik perhatian anak-anak.

- Flyer

  Flyer berfungsi sebagai media promosi yang disebarkan di dekat-dekat sekolah dan di dekat toko buku. Berukuran A6 (10,5 x 14,8 cm)dan dicetak menggunakan *art paper* 180 gr.

- Stiker

  Stiker menjadi bagian bonus dari buku. Berbentuk bulat atau persegi panjang dan ukuran di sesuaikan.

- Pin

  Pin juga menjadi bagian bonus *(merchandise)* dari buku. Berfungsi sebagai aksesoris anak dan sebagai pengingat.

- Pembatas buku

  Pembatas buku merupakan bagian dari buku yang berguna untuk anak-anak sebagai pengingat halaman terakhir yang dibaca.

- Buku catatan (notes)

  Buku catatan ini menjadi *merchandise* dari buku. Berfungsi untuk mencatat hal-hal yang penting atau mencatat pelajaran di sekolah.

- Jadwal Pelajaran Sekolah

  Jadwal pelajaran sekolah menjadi bagian merchandise dari buku. Berfungsi untuk anak-anak menuliskan jadwal pelajaran mereka sehari-sehari agar mereka tidak lupa. Berukuran A3 (29,7 x 42 cm).

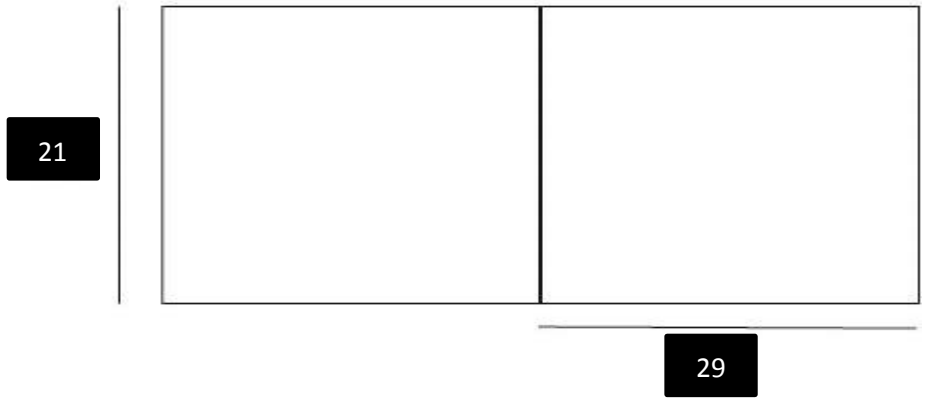
III.1.5 Strategi Distribusi

Pendistribusian media ini adalah melalui penjualan/distribusi di toko-toko buku besar seperti Gramedia. Hal ini untuk lebih memudahkan anak-anak atau orangtua dalam mencari buku tentang proses atau pembentukan karakter jujur yang di kemas oleh sepakbola di Indonesia, karena toko buku Gramedia sudah cukup banyak dimana-mana.

III.2 Konsep Visual

III.2.1 Format Desain

Media yang akan digunakan dalam menyampaikan jenis-jenis permainan tradisional Betawi adalah buku ilustrasi. Buku ilustrasi ini berukuran *custom* (24 cm x 17 cm). Buku ilustrasi dicetak di atas kertas *art paper*150 gram sedangkan untuk cover dicetak di atas kertas *art paper* 260 gram.



Gambar III.1 Format Desain Media Informasi
Sumber: Dokumen pribadi

III.2.2 Tata Letak *(layout)*

Konsep layout pada buku bergambar ini mengacu pada teori penyusunan layout menurut Tom Lincy (Adi Kusrianto, 2009), yaitu beberapa patokan dasar yang dipakai untuk merancang sebuah layout:

a) Proporsi

Proporsi yang dimaksud adalah kesesuaian antara halaman dengan isinya.

b) Keseimbangan

Prinsip keseimbangan merupakan suatu pengaturan agar penempatan elemen dalam suatu halaman memiliki efek seimbang.

c) Kontras

Menonjolkan unsur satu elemen yang terdapat pada sebuah materi objek sebuah halaman untuk memunculkan kekontrasan pada objek tersebut sehingga diperoleh fokus perhatian.

d) Irama

Irama memiliki makna yang sama dengan *repetition* atau pola pengulangan yang menimbulkan irama yang menarik diikuti.

e) Kesatuan

Prinsip kesatuan atau *unity* adalah hubungan antara elemen-elemen desain yang semula berdiri sendiri-sendiri serta memiliki ciri sendiri-sendiri yang disatukan menjadi sesuatu yang baru dan memiliki fungsi baru yang utuh.

III.2.3 Tipografi

Font yang digunakan pada perancangan ini adalah font yang sederhana serta memberikan kesan bermain yang disesuaikan dengan target komunikasi. Font yang dipilih juga font yang jelas dan mudah dibaca oleh anak-anak.

Gambar III.3 Font Untuk Judul
Sumber : dafont.com

Font untuk isi menggunakan font Key's Comic Font 1.

FuturaHandwritten

ABCDEFGHIJKLMN
abcdefghijklmn

Gambar III.4 Font Untuk Isi

Sumber : dafont.com

(Di unduh pada : 23 mei 2014)

III.2.4 Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan dalam buku ini adalah menggunakan gaya kolase. kolase merupakan ilustrasi yang berbeda dan menjadi lebih kreatif untuk perkembangan anak-anak karena mudah diingat dan berkesan unik. Misalnya di dalam buku-buku cerita, kebanyakan yang di gunakan adalah gambar kartun yang terkesan bosan dan banyak digunakan. Teknik pewarnaannya pun menggunakan teknik manual yang yang akan di sempurnakan di digital.



Gambar III.5 Referensi Gaya Ilustrasi 1

Sumber : http://www.coraliesaudo.com/bibliographie-coralie-saudo.html

(Di unduh pada : 23 mei 2014)



Gambar III.6 Referensi Gaya Ilustrasi 2

Sumber : http://orientalfifty.blogspot.com/2011/03/eyesores.html

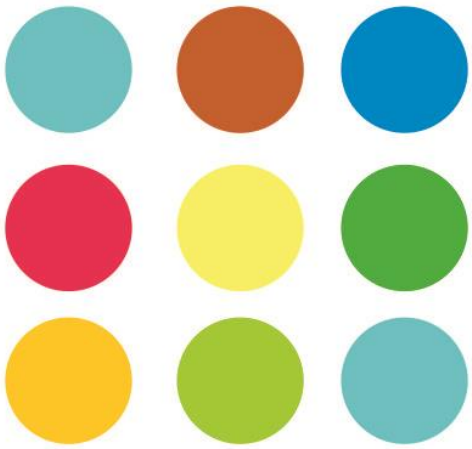
(Di unduh pada : 23 mei 2014)

III.2.5 Warna

Warna yang terdapat dalam perancangan buku ilustrasi ini adalah warna-warna yang pudar tidak akan tetapi kontras dan terang karena warna yang ditampilkan akan menyesuaikan dengan karakter atau avatar dari *vector* tersebut. Sedangkan warna yang ditampilkan adalah komposisi dari biru muda, toska, dan cokelat yang terdapat pada lapangan bola serta keadaan lingkungan sekitar dan daun

dikarenakan suasana dan setting dalam buku cerita bergambar ini adalah suasana di luar rumah.

Menurut Sulasmi Darmaprawira (2002), sifat warna digolongkan menjadi dua golongan ekstrem yaitu warna panas (hangat) dan warna dingin. Yang termasuk golongan warna hangat adalah keluarga merah/jingga yang memiliki sifat dan pengaruh hangat, segar, dan menyenangkan. Yang termasuk warna hangat adalah keluarga kuning, jingga, merah yang mempunyai sifat positif, agresif, dan aktif. Menurut penelitian secara umum, warna panas merangsang anak-anak, orang primitif, sederhana, dan bersifat ekstrover.



Gambar III.7 Skema Warna
Sumber : Pribadi

III.2.6 Studi Lokasi

Setting lokasi yang terdapat dalam buku cerita bergambar ini adalah di halaman rumah, lapangan sepakbola, dan di jalanan sekitar komplek perumahan. Tempat-tempat tersebut adalah tempat yang terdapat di luar rumah dan sering dijadikan tempat berkomunikasi atau saling sapa.



Gambar III.8 Salah Satu Lapangan Bola Di Sekitaran Komplek Batu Nunggal
Sumber : https:// www.google.co.id/search?q=lapangan+bola+batununggal
(Di unduh pada : 25 Agustus 2014)