BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang terjadi secara verbal antara penulis dan pelaku yang menyaksikan anime merupakan pemberian pertanyaan secara langsung kepada para pelaku penikmat anime khususnya anak-anak dengan rentang usia 7 – 12 tahun. Pertanyaan yang diberikan merupakan pertanyaan anime favorit para anak-anak dengan tigapuluh pelaku penikmat anime.

Berikut tampilan daftar tabel dari tigapuluh anak tersebut :

NAMA	USIA	ANIME FAVORIT
KIKI	7	NARUTO
JEVON	7	NARUTO, DORAEMON
REIHAN	9	ONE PIECE
TINA	8	NINJA HATORI
YANUAR	10	BLEACH
DAVID	12	POKEMON, DRAGONBALL

DIANA	11	KOBOCHAN
AUL	11	NARUTO
OLA	10	NINJA HATORI
ABIB	8	ONE PIECE
TIAN	10	CRAYON SINCHAN
IMAN	9	NARUTO, DRAGONBALL
FERI	12	ONE PIECE
EGI	7	DORAEMON
MITA	9	NINJA HATORI
JOJO	10	NARUTO
DIAH	8	DRAGONBALL
RITA	12	BEYBLADE
DADAN	10	POKEMON

ANDI	11	BEYBLADE
SANDI	7	KOBOCHAN
TASYA	9	NINJA HATORI
ARI	10	NARUTO, CRAYON SINCHAN
ANA	12	DORAEMON, ONE PIECE
EGAY	11	ONE PIECE
DEA	8	KOBOCHAN
IKE	11	SAILORMOON, DORAEMON
WADIO	9	NARUTO, NINJA HATORI
SIMA	7	KOBOCHAN

Tabel 3.1 daftar anak-anak yang menyukai animie dengan rentang usia 7 – 12 tahun

Tabel dibuat bertujuan agar penulis mengetahui tentang anime yang disukai anak-anak pada rentang usia 7 – 12 tahun. Hasilnya 75% anak-anak menyukai

anime dengan*genreaction* dan *adventure*. Tabel ini juga dibuat berdasarkan data di lapangan yang bertujuan untuk mempresentasekan hasil dari kuisioner anak-anak dengan usia 7 – 12 tahun. Dengan hasil tersebut penulis mengetahui bahwa anak-anak belum terlalu paham arti anime yang sebenarnya dan belum mengetahui *genre* anime yang masih luas.

III.1.2 Strategi Kreatif

Perancangan strategi kreatif yang dilakukan yaitu membuat media cetak informasi berupa buku untuk anak-anak maupun orang dewasa sekalipun. Buku yang dibuat bertujuan untuk melengkapi dan memberi informasi dan pengetahuan bagi para pembaca ataupun penikmat anime lainnya. Tidak hanya itu buku juga bisa membuat para pembaca menjadikan sarana hiburan tersendiri dikala waktu senggang ataupun sarana bermain imajinasi mereka.

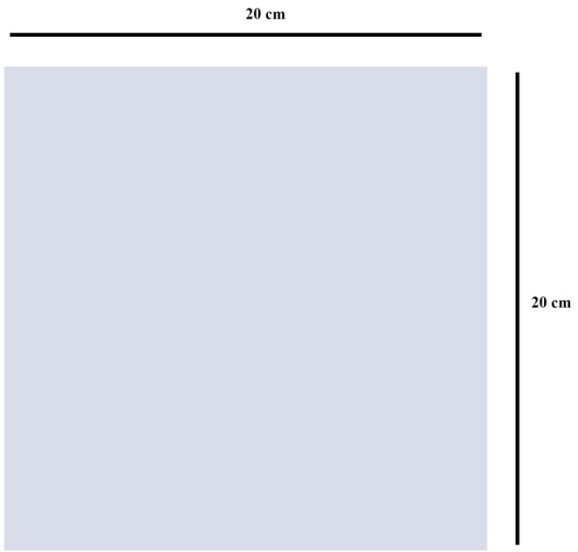
III.1.3 Strategi Media

Buku sebagai media utama yang akan disematkan merupakan pembuatan sederhana yang mencakup materi berbasis informasi. Materi yang akan disematkan berupa ringkasan kecil dari sebagian kehidupan nyata anak-anak di Indonesia. Hal ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada anak-anak bahwa tidak semua anak di Indonesia mengenyam pendidikan yang layak atau bahkan tidak memiliki pendidikan sama sekali. Disinilah moralitas sang anak akan terlihat nantinya, kepedulian terhadap sesama menjadi bukti nyata anak-anak mengetahui tentang kehidupan anak lain diluar sana tetapi kembali lagi kepada media buku yang akan dibuat nantinya.

III.2 Konsep Visual

III.2.1 Format Desain

Perancangan media informasi berupa buku yang akan dibuat memiliki ukuran 20 cm x 20 cm. Dengan ukuran yang sedang tersebut anak-anak dan orang dewasa akan mudah untuk membaca dan mudah untuk dibawa kemana-mana.

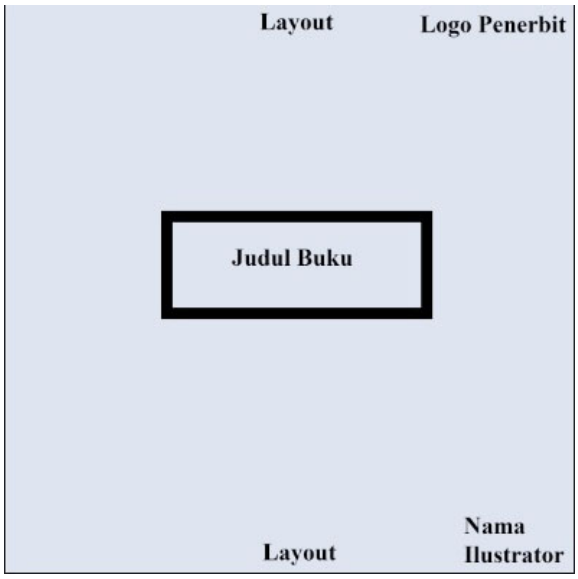


Gambar 3.1 Contoh ukuran buku

Sumber: pribadi

III.2.2 Tata Letak

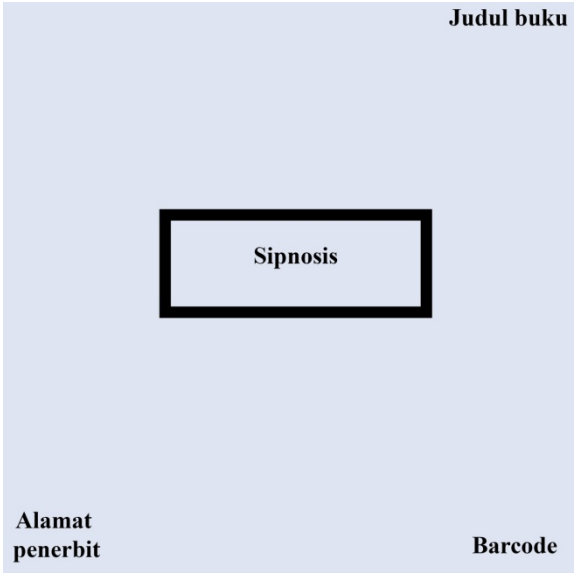
Tata letak yang akan disajikan nantinya berupa format kotak persegi, layaknya buku media informasi yang beredar di pasaran saat ini. Judu buku yang akan diletakkan pada kotak persegi tersebut nantinya akan disesuaikan dengan kondisi dan informasi yang akan disampaikan.



Gambar 3.2 Tata letak sampul buku

Sumber: pribadi

Berbeda dengan *cover* belakang adanya kelengkapan sinopsis, *barcode*, alamat penerbit dan judul buku yang dibuat lebih kecil tata letaknya.

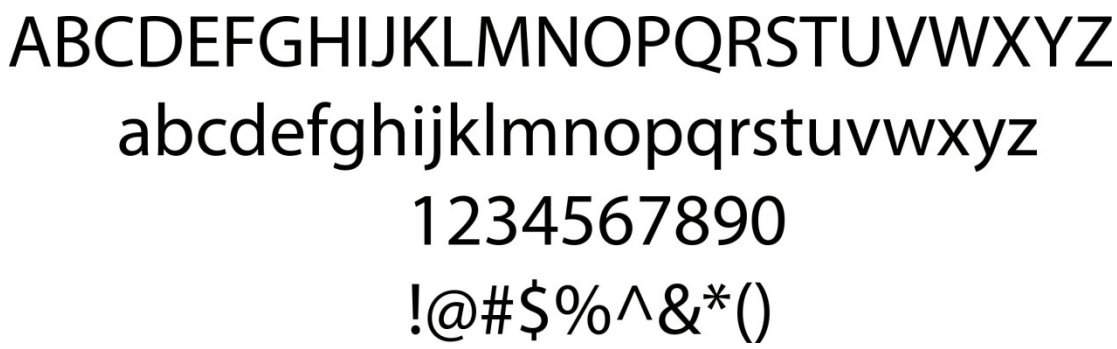


Gambar 3.3 Tata letak sampul belakang buku

Sumber: pribadi

III.2.3 Tipografi

Font yang digunakan merupakan huruf standar yang biasanya digunakan pada buku bersifat informasi umumnya. *Font* tersebut harus memiliki syarat yaitu tidak membuat pembacanya mengantuk, dan tidak bosan untuk dilihat. *Font* yang digunakan adalah “Myriad Pro” yang memang cocok untuk melengkapi karya sang penulis. Berikut contoh *font* Myriad Pro :



Gambar 3.4 Font Myriad Pro

Myriad Pro digunakan sebagai penjelasan masing-masing halaman. Sementara itu judul buku menggunakan *font* “Animated” dan “Yikes”.



Gambar 3.5 Font judul buku

III.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi yang ditampilkan nantinya merupakan hasil rancangan kombinasi sebagian referensi dari anime-anime terkenal di dunia dan juga gabungan karya penulis yang memang akan dipersiapkan sebagai tugas akhir ini.

Ilustrasi yang digunakan merupakan karakter anime sederhana, agar membuat pembaca tertarik dan lebih mengerti dalam pembahasannya. Berikut referensi anime:



Gambar 3.6 Referensi anime dari Clannad

Sumber: http://www.wallpapervortex.com/wallpaper-8101_clannad.html#.U_dEFfldWMI (10 Juli 2014)



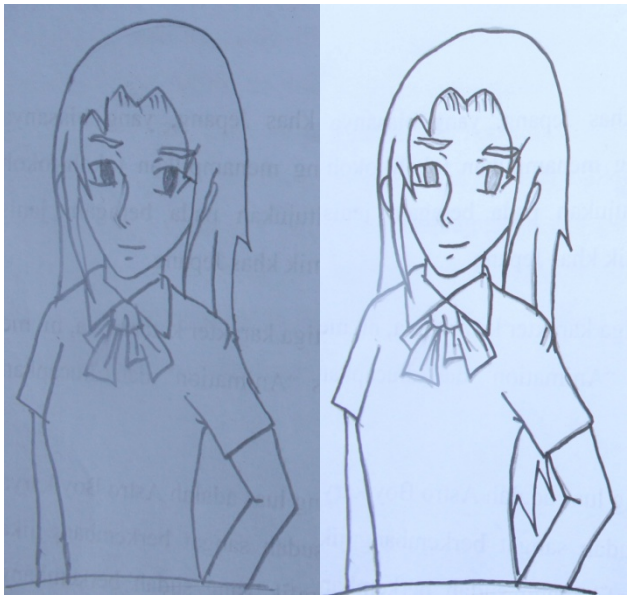
Gambar 3.7 Referensi anime dari Naruto

Sumber: www.maevayoung.com (Januari 2014)

A. Studi Karakter

Pada buku perancangan informasi dan klasifikasi anime terdapat karakter bernama Asumi seorang siswa SMU kelas 2 yang bersahabat dengan seorang siswa di SMU yang sama yaitu Kenji. Asumi dan Kenji sudah berteman sejak kecil bahkan sampai menginjak bangku Sekolah Menengah Atas.

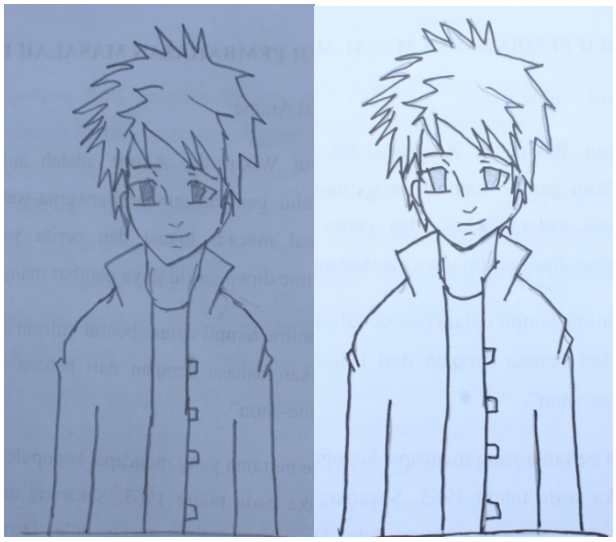
Asumi, seorang wanita pemberani, dan pintar namun tidak terlalu percaya diri. Karakter perempuan dengan rambut lurus dan panjang terurai ini memiliki sikap baik hati dan peduli sesama orang lain.



Gambar 3.8 Perancangan karakter utama “Asumi”

Sumber: pribadi

Kenji adalah seorang siswa SMU kelas 2 yang satu kelas dengan Asumi. Kenji seorang yang cuek namun sebenarnya ia peduli terhadap teman-temannya termasuk Asumi. Kenji juga siswa yang polos, dan lugu.



Gambar 3.9 Perancangan karakter utama “Kenji”

Sumber: pribadi

Isami adalah perempuan yang baik hati, sopan, dan ia juga merupakan adik dari Kenji. Namun, Isami mempunyai penyakit kanker otak yang sudah parah sehingga ia tak bisa melanjutkan sekolahnya kembali.

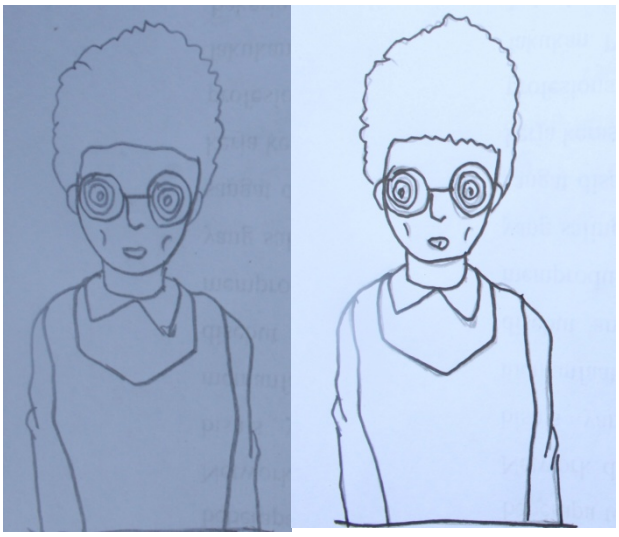


Gambar 3.10 Perancangan karakter utama “Isami”

Sumber: pribadi

Ada pula tokoh-tokoh pendukung yang ikut andil dalam cerita komik singkat ini. Diantaranya adalah:

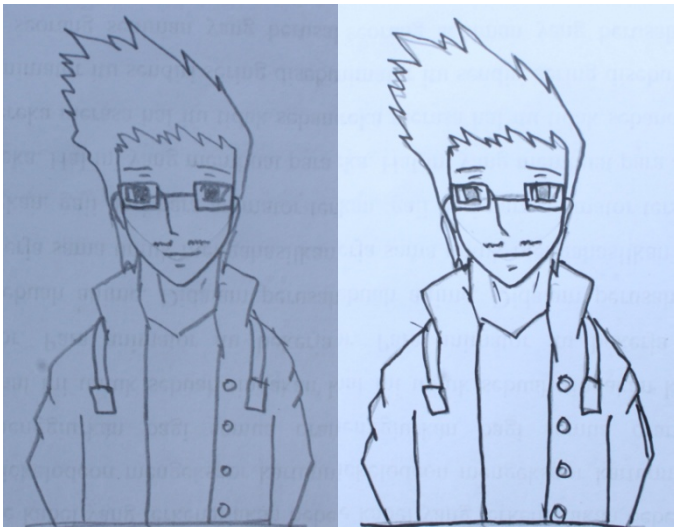
Ibu guru di sekolah SMU yang mengajarkan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam



Gambar 3.11 Perancangan karakter pendukung “Ibu Guru”

Sumber: pribadi

Lalu, ada seorang dokter yang menangangi Isami ketika ia terbaring koma di rumah sakit.



Gambar 3.12 Perancangan karakter pendukung “Dokter”

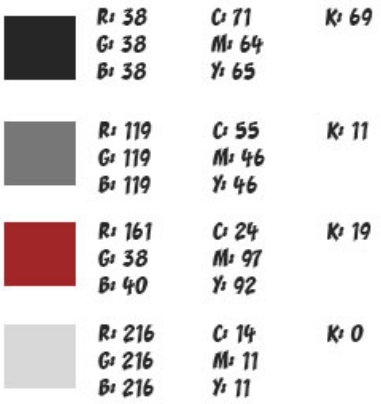
Sumber: pribadi

B. Sinopsis

Cerita yang ditampilkan merupakan kisah dramatis dari dua siswa SMU, yaitu Kenji dan Asumi. Keduanya berteman sejak kecil bahkan sampai duduk di bangku SMU.Permasalahan dimulai ketika Isami, adik perempuan Kenji mengidap penyakit kanker otak yang semakin parah dari hari ke hari. Kenji tidak memberitahukan hal tersebut kepada Asumi, lalu Asumi marah setelah mendengar pengakuan Kenji tersebut. Isami yang tinggal menghitung hari pun hanya bisa pasrah dan berserah diri. Akhirnya Isami pun meninggal dunia di rumah sakit setelah sebelumnya terbaring di dapur rumahnya. Dua tahun sudah berlalu, Kenji yang mendapat beasiswa ke Jerman harus meninggalkan Jepang dan juga Asumi demi karirnya di sana.

III.2.5 Warna

Warna-warna yang ditampilkan merupakan warna pada layout dan juga beberapa warna mencolok pada visual yang ada. Karena sasaran target market nya adalah anak-anak dan orang dewasa maka warna-warna tersebut di rasa cocok untuk menarik perhatian anak-anak nantinya.



Gambar 3.13 Warna pada layouting media utama

Sumber: pribadi

- Warna hitam melambangkan keras, tak terbatas, keberanian dalam mengambil resiko
- Warna abu-abu tua melambangkan pencitraan pada pembuatan buku dan juga berani
- Warna merah marun melambangkan keberanian namun tetap adil pada pendirian.
- Warna abu-abu muda melambangkan keseriusan dalam membuat sesuatu, tegas dan juga tidak tanggung dalam menyelesaikannya.