BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan yang dibuat adalah mengangkat cerita mengenai Kisah Legenda Yuki-Onna menurut versi *Lafcadio Hearn*, Serta memvisualisasikan kembali konsep dibalik alur cerita tersebut, Untuk itu, penulis membuat kembali media penjangkau informasi yang didalamnya terdapat informasi beserta penggambaran alur cerita menurut versi *Lafcadio Hearn* ini yang dirangkum kembali dan dituangkan kedalam karya berbentuk buku ilustrasi, berisikan kisah Yuki-Onna menurut *Lafcadio Hearn* dalam buku *Kwaidan: Story and Study of Strange* yang didalamnya terdapat kisah pengenalan sosok tokoh, dan alur cerita yang dibuat relevan dengan zaman, fungsi media ini sebagai pengenalan lebih dalam akan informasi mengenai Legenda Yuki-Onna yang sudah di paparkan oleh *lafcadio Hearn* yang sudah ada sebelumnya.

III.1.1 Target Audiens

Menentukan target audiens atau segmentasi ditujukan agar pesan yang disampaikan tepat dan mudah dipahami masyarakat.

- **Demografis** remaja hingga dewasa dengan rentang umur antara 18 tahun hingga 25 tahun, dengan jenis kelamin laki–laki dan perempuan, latar belakang setidaknya mengenyam bangku SMA, dan jenis pekerjaan dan pendapatan yang beragam.
- **Geografis** daerah perkotaan besar di Indonesia yang mempunyai jalur distribusi luas akan perdagangan buku.
- **Psikografis** personal atau pribadi yang memiliki rasa keingintahuan yang lebih terhadap fenomena dan informasi yang ada, yang terbiasa akan pemikiran-pemikiran sumber yang logis serta bagi pembaca buku yang bertema fiksi dan sebagainya.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Komunikasi adalah proses penyampaian informasi, gagasan, emosi baik berupa tulisan, visual atupun verbal. Dalam penyampaian sebuah pesan, perlu sebuah pendekatan komunikasi tentang target audiensnya, dimana dalam pemilihan bahasa verbal yang akan dikomunikasikan mudah dimengerti oleh target, begitu pula dengan visualisasinya.

Pendekatan komunikasi yang dilakukan dalam media informasi mengenai Cerita kisah Legenda Yuki-Onna dengan komunikasi naratif didampingi oleh visual, menggunakan bahasa Indonesia sehari-hari namun tetap baku. Menggunakan pendekatan komunikasi naratif dengan menggunakan gaya bahasa kesusastraan yang hiperbolik dan juga kelam. bahasa yang informatif memberi kesan edukasi pada si pembaca.

III.1.3 Pendekatan Visual

Dengan konsep desain buku ilustrasi hitam dan putih menambah kesan dramatis karena hitam memberikan kesan kelam, sepi, penuh misteri sedangkan putih mencerminkan Yuki-Onna nya sendiri karena dia adalah hantu wanita salju selain itu putih memberikan kesan sendu dan tenang, maka dari itulah dipadu padankan antara hitam dan putih. Serta penambahan ilustrasi yang digambarkan dengan konsep lukisan jepang pada zaman periode Muromachi (1333-1573) Masehi. namun diberi kesan yang berbeda dengan memasukan perspektif yang lebih modern.

III.1.4 Pendekatan Verbal

Karena target audiensnya adalah remaja hingga dewasa, maka bahasa yang akan digunakan adalah dengan menggunakan kombinasi bahasa yaitu bahasa Indonesia yang sering digunakan dalam lingkungan pergaulan sehari-hari. Dengan tujuan agar pesan yang ingin disampaikan dapat mudah diterima khususnya remaja yang menjadi target audiensnya karena hal ini berkesinambungan dengan perkembangan zaman serta globalisasi. Maksud dari pendekatan verbal ini adalah memberikan informasi kepada masyarakat khususnya personal atau pribadi yang

memiliki rasa keingintahuan yang lebih terhadap fenomena dan informasi yang ada, yang terbiasa akan pemikiran-pemikiran sumber pemaparan yang logis. Tujuan dari komunikasi ini agar seluruh masyarakat yang dijadikan segmentasi dapat memahami pemaparan-pemaparan isi dari buku kisah cerita tentang Yuki-Onna menurut versi *Lafcadio Hearn.* secara spesifik dan bertahap mengenai Yuki-Onna ini di dalam cerita tersebut sudah mencakup pengenalan tokoh dan alur cerita.

III.1.5 Strategi Kreatif

Melanjutkan informasi yang sudah ada sehingga lebih lengkap dan menarik bagi khalayak, begitu juga kalangan remaja sekarang sudah mampu menentukan pemilihan media yang tepat dan bebas untuk kepentingan pribadinya, namun jika sekedar data saja itu belum cukup menarik untuk dinikmati, maka diambilah media berbentuk buku ilustrasi. *Book Illustration* sendiri merupakan sebuah bentuk ilustrasi yang muncul dalam buku - buku media berbentuk buku yang kerap digunakan sebagai bentuk dokumentasi dari karya - karya seni oleh seorang artis maupun industri lainnya. Dalam media ini konten cerita serta visual dibuat semenarik mungkin sesuai tema dengan informasi materi yang faktual dan informatif, serta bisa berfungsi lain bentuknya serta konten yang jarang dibahas menjadi nilai tambah tersendiri, serta dalam bentuk dari segi fisik yaitu buku dapat pula dijadikan salah satu benda koleksi sebagai kepuasan pribadi. Didalam buku terdapat berbagai perbedaan cara memvisualisasikan ilustrasi, dalam cerita ini ilustrasi dibuat bercerita dengan kejadian yang garis besarnya sangat penting dalam bagian cerita, Dari strategi kreatif ini kemudian penulis mengembangkan isi buku informasi dari sebuah sinopsis yang kemudian berkembang kembali menjadi storyline dan siap untuk disusun.

a. Sinopsis

Legenda Yuki-Onna adalah salah satu legenda yang terdapat di Jepang, hal itu dikarenakan terdapatnya sejarah akan legenda tersebut, sosok Yuki-Onna yang menyeramkan menurut legenda menjadi misteri

tersendiri bagi masyarakat umum akan sejarah atau asal-usul mengenai bagaimana peristiwa apa yang terjadi sehingga menjadi alasan

lafcadio Hearn, seorang jurnalis berhasil menguak rahasia dibalik sosok seram Yuki-Onna, lewat investigasi akan legenda urban jepang tersebut, ia dokumentasikan paparan kisah cerita misteri yang telah terkuak dan ia sampaikan lewat buku nya yang berjudul *Kwaidan: Story and Study of Strange,* Dimana didalamnya berisikan kisah cerita legenda, serta konsep pemikiran baru dan logis yang sebelumnya belum pernah terungkap.

b. Storyline

Storyline merupakan pengembangan dari sinopsis yang dibuat, storyline ini terdiri dari deskripsi dan berita informasi. Berikut storyline mengenai kesimpulan alur cerita buku ilustrasi Yuki-Onna:

- Cerita di ambil dari sudut pandang seorang penebang kayu yang bernama Minokichi dia adalah suami dari O-yuki yang tanpa dia ketauhi sebelumnya bahwa dia adalah hantu wanita Yuki-Onna yang telah menjelma menjadi manusia.

c. Alur Cerita

Perancangan buku ilustrasi Yuki-Onna sendiri ini memakai satu sudut pandang yaitu sudut pandang Minokichi serta ditambahkannya alur campuran, hal ini karena materi yang disampaikan mempunyai dua alur, dimulai dari alur mundur (*flashback*) lalu dilanjutkan dengan alur urutan (Episodik).

III.2 Strategi Media

Untuk mendukung kesan dari tema yang terkesan mistik dan sebagai sebuah objek penelitian keilmuan, maka bentuk buku ilustrasi yang digunakan akan merujuk pada bentuk sebuah buku ilustrasi yang dikemas secara

berbeda dengan gaya penggambaran ilustrasi Jepang Kuno yang dimana di masa tersebut seniman jepang terdahulu memakai tinta berwarna hitam untuk melukis, Dalam perancangan buku ilustrasi Legenda Yuki-Onna ini, akan digunakan media utama dan beberapa media pendukung diantaranya.

a. Media Utama

- Buku Ilustrasi

Media buku dipilih dengan dasar pemikiran bahwa buku adalah media informasi yang fleksibel dan dapat menjangkau berbagai segmentasi ekonomi. Fleksibel disini dimaksudkan pada proses mendapatkannya yang tidak membutuhkan sistem dan prosedur yang rumit.

b. Media Pendukung

Untuk menunjang media utama tadi, dibutuhkan beberapa media promosi yang berfungsi sebagai media pengingat yang dapat menarik minat audiens akan buku Illustrasi Legenda Jepang Yuki-Onna. Beberapa media penunjang yang akan dibuat diantaranya.

- Poster
- Agenda
- Pembatas Buku
- X-Banner
- *Sticker*
- *Book Display*
- Pin
- Gantungan kunci
- *Art print*

III.3 Konsep Visual

III.3.1 Gaya Visual

Unsur ilustrasi lukisan jepang kuno dan perspektif modern dipadukan, menjadikan sisi artistik buku ilustrasi yang dikemas pembawaannya jauh berbeda dan berbanding terbalik dengan tipikal buku ilustrasi lainnya. Illustrasi sendiri dibuat sedemikian rupa dengan menggunakan tinta china hitam kemudian diselesaikan dengan editing yang menggunakan teknik digital untuk lebih mengkontraskan warna hitam tersebut.



Gambar III.1 Lanscape by Sesshu Toyo Periode Muromachi (1333 -1573)

Sumber: www.Japanindokomikclassic.blogspot.com (20 Mei 2014)



Gambar III.2 Mokuan Reien Periode Muromachi 1333 -1573 Masehi

Sumber: www.Japanindokomikclassic.blogspot.com (20 Mei 2014)



Gambar III.3 Warriors Japan

Sumber: www.Japanindokomikclassic.blogspot.com (20 Mei 2014)



Gambar III.4 Japan Story part I

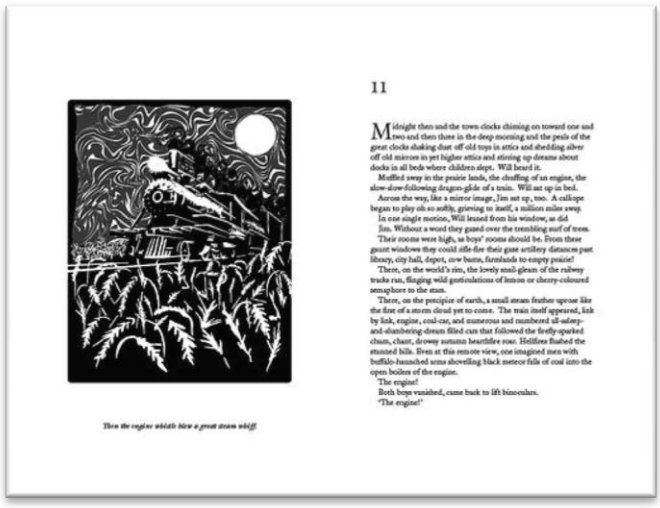
Sumber: www.Japanstory.blogspot.com (20 Mei 2014)

III.3.2 Format Desain

Book Illustration yang dibuat sebagai media utama disini berukuran A3 20 cm x 20 cm. Ukuran tersebut telah disesuaikan dengan konsep visual yang sebelumnya. Dan untuk isi buku, digunakan kertas *Hvs* 60 gram. Dan untuk cover menggunakan kertas *Art paper* dengan demikian diharapkan rancangan ini cukup untuk dapat menyampaikan paparan cerita makhluk legenda kuno jepang Yuki-Onna.

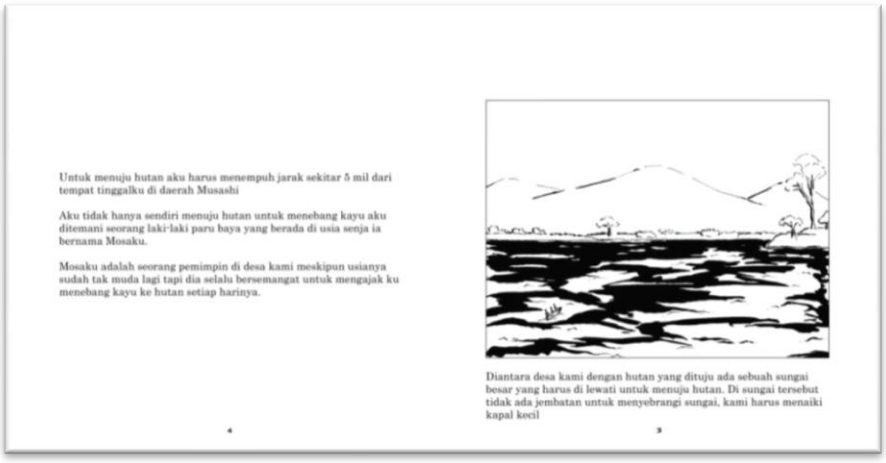
III.3.3 Tata Letak *(Layout)*

Layout yang digunakan dalam buku ilustrasi kisah cerita Yuki-Onna ini dibuat sedemikian ekspresif, namun tetap mengindahkan standar layout sebuah buku cerita, terutama dalam hal penempatan teks dan tingkat keterbacaan.



Gambar III.5 Japan Story part I

Sumber: www.Japanstory.blogspot.com (20 Mei 2014)



Gambar III.6 Contoh penerapan layout Pada karya

Sumber**:** Pribadi

III.3.4 Tipografi

Tipografi yang digunakan adalah tipografi yang dipilih sesuai tema yang sudah ditentukan. Oleh karena itu penggunaan font yang digunakan adalah *Japanese Brush dan Crazy Thoughts* untuk judul , serta *Century* untuk isi teksnya. *Japanese Brush dan Crazy Thoughts* disini merupakan font yang mencerminkan sebuah masa jepang pada zaman Muromachi dahulu yang identik dengan zaman

nya lukisan jepang menggunkan tinta hitam, serta *Century* mencerminkan penegasan dibanding dengan font yang lain.

Japanese brush

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
A b c d e f g h I j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
! @ # $ % ^ & * ( ) 33

Crazy Thoughts

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

A b c d e f g h I j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Century

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
A b c d e f g h I j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
! @ # $ % ^ & * ( ) 33



Gambar III.7 Contoh penerapan Font japanese brush dan crazy thoughts pada judul

Sumber**:** Pribadi

III.3.5 Warna

Penggunaan warna merupakan salah satu titik yang menggambarkan atau mendeskripsikan isi dari buku yang akan ditampilkan. Penggunaan warna menjadi titik penting untuk mendeskripsikan isi buku. Sehingga konsep warna yang dipilih merupakan konsep warna yang menggambarkan paduan nuansa sendu, sepi, gelap sehingga memiliki kesan dramatis. Oleh karena itu warna yang dipilih adalah warna hitam dan putih warna gelap menandakan kesan seram dan horor pada cover buku dan putih menandakan sendu dan sepi pada layout buku.



Gambar III.8 komposisi hitam dan putih



Gambar III.9 Contoh penerapan konsep warna pada karya

Sumber**:** Pribadi

III.3.6 *Storyboard*

Dimulai dari cerita awal dimana dibahas mengenai penjabaran sudut cerita dari sudut pandang Minokichi yang alur nya nampak terlihat turun naik dari setiap kejadian yang dilewatinya hingga akhirnya di akhiri dengan situasi kejadian tragedi yang menyedihkan.



Gambar III.10 Beberapa Contoh penggalan cerita pada karya

Sumber: Pribadi

III.3.7 Karakter

1. Yuki-Onna

Yuki-Onna berasal dari provinsi Musashi desa Tohoku utara daerah dingin Jepang, Pada Zaman periode Muromachi, Yuki-onna berarti secara harfiah ialah ("Wanita Salju") atau *Yūrei* dalam cerita rakyat Jepang, Yuki-onna muncul saat malam bersalju sebagai sosok wanita cantik bertubuh tinggi dengan rambut hitam dan bibir pucat.



Gambar III.11 Contoh studi karakter Yuki-Onna memakai baju kimono putih
Sumber**:** www.hyakumonogatari.com (20 Mei 2014)

2. Minokichi

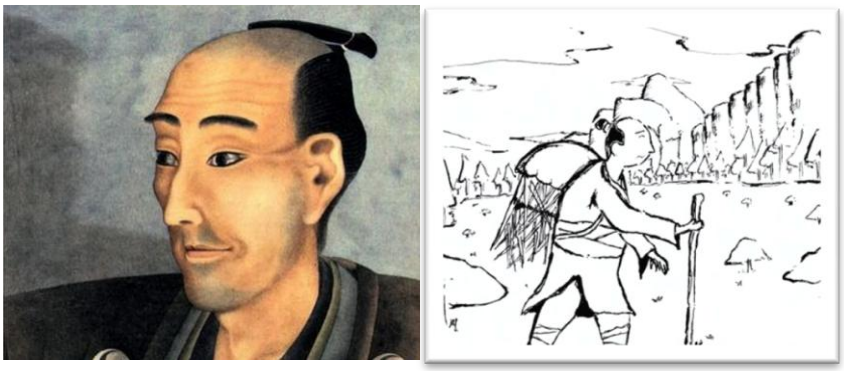
Minokichi adalah seorang penebang kayu yang mempunyai wajah tampan dan ia mempunyai sifat yang bersahaja kepada siapapun.



Gambar III.12 Contoh studi karakter Minokichi
Sumber: www. hyakumonogatari.com (20 Mei 2014)

3. Mosaku

Mosaku adalah seorang pemimpin desa musashi di usia yang sudah tua renta dia selalu pergi menebang kayu bersama Minokichi dan dia selalu menyamangati Minokichi setiap ingin pergi menebang kayu bersamanya.



Gambar III.13 Contoh studi karakter Mosaku
Sumber: www. yokai.com (20 Mei 2014)

4. O-yuki

O-yuki adalah perwujudan hantu wanita Yuki-Onna yang menjelma menjadi manusia hingga sampai akhirnya dia menikah dengan minokichi



Gambar III.14 Contoh studi karakter O-yuki
Sumber: www.daishyhikaru.blogspot.com (20 Mei 2014)

III.3.8 *Setting*

Lokasi yang digunakan dalam cerita ini ialah daerah musashi yang sebagaimana di lukis kondisi periode muromachi di jepang tahun (1333-1573) Masehi yang beriklim dingin dan bersalju



Gambar III.15 Studi karakter Suasana

Sumber: www.daishyhikaru.blogspot.com dan Pribadi (20 Mei 2014)