# BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

## III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan mengangkat sejarah dari senjata bambu runcing. Perancangan ini dibuat dengan tujuan mengenalkan sejarah bambu runcing sebagai objek melalui buku ilustrasi sejarah bambu runcing.

Komunikasi dapat dilakukan dapat dilakukan melalui media gambar serta dibantu dengan narasi untuk membantu menjelaskan cerita dari visual. Anak-anak lebih tertarik terhadap gambar, karena visual dapat merangsang imajinasi anak sehingga mudah menerima pesan yang akan disampaikan dari gambar tersebut.

Gaya bahasa yang digunakan yaitu gaya bahasa yang disesuaikan dengan khalayak sasaran, tidak menggunakan kata-kata yang terlalu formal. Pada narasi visual akan dicantumkan kosa kata yang asing untuk anak-anak, agar merangsang rasa ingin tahu.

### III.1.1 Khalayak Sasaran

- **Aspek Demografis**

Khalayak sasaran

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Umur : 7-11 tahun

Pendidikan anak : Sekolah Dasar

Status sosial : Anak yang sedang menjalani proses belajar di Sekolah Dasar

Berdasarkan aspek demografis khalayak sasaran yaitu anak pada tingkat SD berusia 7-11 tahun yang sudah bisa membaca dan mempunyai persepsi dari sebuah objek / gambar.

- **Aspek Geografis**

Wilayah untuk aspek geografis yaitu ditujukan untuk seluruh kota besar di Indonesia dengan harapan seluruh khalayak sasaran di seluruh kota bersar di Indonesia mendapatkan informasi dari sejarah bambu runcing.

- **Aspek Psikografis**

Dikutip oleh paudi (2014: h.36) Diane E. Papalia berkata bahwa (2008) menyebutkan, anak-anak yang menginjak usia 7-12 tahun memiliki ciri-ciri pemikiranya masih bersifat egois, mengarah terhadap ide-ide yang tidak logis tentang dunia akan tetapi pemahamannya terhadap orang lain semakin meningkat, serta belum matang dalam segi pemikiran, memiliki sifat yang imajinatif terhadap lingkungan dan sosial.

### III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi dilakukan dengan pendekatan visual dan pendekatan verbal. Dalam perancangan ini gambar dan narasi disesuaikan dengan khalayak sasaran.

1. **Pendekatan Visual**

Pendekatan visual yang digunakan dalam perancangan ini adalah melalui gaya ilustrasi kartun dari karakter Tintin dengan menggunakan warna cerah dan memiliki garis cukup tegas yang berkesan ceria. Ilustrasi dari kartun tintin dipilih karena memiliki gaya gambar yang cukup sederhana namun masih dapat menarik perhatian khalayak sasaran.



Gambar III.1 Referensi contoh gaya kartun
Sumber: http://en.tintin.com/images/tintin/albums/19tibet/C19%2025%20C1.jpg (13 Mei 2016)

**2. Pendekatan Verbal**

Pendekatan verbal yang digunakan pada narasi visual adalah menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Menggunakan kosa kata yang mudah dimengerti oleh khalayak sasaran.

### III.1.3 Materi Pesan

Pesan dalam perancangan buku ilustrasi sejarah bambu runcing adalah menyampaikan pesan dari sejarah bambu runcing berupa semangat para pemuda Indonesia untuk mempertahankan kemerdekaan Indonesia dengan modal senjata bambu runcing.

### III.1.4 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan pada narasi adalah gaya bahasa yang sesuai dengan khalayak sasaran. Gaya bahasa tidak terlalu formal agar berkesan bersahabat dengan pembaca.

### III.1.5 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang menjadi solusi dari masalah adalah perancangan informasi melalui media buku ilustrasi dengan konsep *papertole* dan disertai narasi tentang sejarah bambu runcing. Menurut Ir. Yosephine E. Onie (2005) menjelaskan "seni *papertole* adalah seni kerajinan tangan yang mengkreasikan sekumpulan kertas bergambar dua dimensi yang identik menjadi gambar yang terlihat tiga dimensi" (h.2). Oleh Karena itu dalam perancangan ini digunakan konsep *pepertole* khalayak sasaran mendapatkan informasi sejarah bambu runcing yang berkesan menyenangkan berbeda. Dalam membuat sebuah perancangan informasi tentunya dituntut untuk melahirkan ide serta konsep yang yang baik agar mendapatkan hasil yang baik dan ketersampaian informasi informasi secara tepat.

3. ***Storyline***

Tabel III.1 Tabel *Storyline*

| No | Halaman | Konten | Visual |
|---|---|---|---|
| 1 | Cover | Menggambarkan dari keseluruhan isi dari perancangan | Mengilustrasikan gambar yang mewakili seluruh cerita |
| 2 | *copyright* | Berisi tentang halaman tanggal produksi | Teks *copyright* dengan *background* polos berwarna |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 3 | Kalimat pembuka | Berisi tentang penjelasan umum dari isi | Teks dengan background polos berwarna |
| 4 | Daftar isi | Berisi tentang daftar subjudul yang ada dalam perancangan | Setiap teks Subjudul berada dalam *bubble* teks |
| 5 | Subjudul “Apasih bambu runcing itu?” | Berisi tentang penjelasan tentang bambu runcing | Subjudul berada di dalam *bubble* teks dan penjelasan berada dibawah subjudul |
| 6 | Ilustrasi dari subjudul | berupa ilustrasi yang menggambarkan penjelasan tentang bambu runcing | Ilustrasi pemuda Indonesia dengan senjata bambu runcing |
| 7 | Subjudul “Kapankah bambu runcing itu muncul?” | Berisi penjelasan awal mula kemunculan bambu runcing | Subjudul berada di dalam *bubble* teks dan penjelasan berada dibawah subjudul |
| 8 | Ilustrasi dari subjudul | Berupa ilustrasi yang menggambarkan tentang awal mula kemunculan bambu runcing | Ilustrasi pemuda Indonesia dilatih oleh Jepang menggunakan bambu runcing |
| 9 | Subjudul “Nama tokoh yang berperan penting, siapakah dia?” | Berisi penjelasan tentang tokoh yang berperan penting yaitu K.H Subchi | Subjudul berada di dalam *bubble* teks dan penjelasan berada dibawah subjudul |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 10 | Ilustrasi dari subjudul | Ilustrasi tokoh yang berperan penting pada sejarah bambu runcing | Ilustrasi tokoh yang bernama K.H Subchi |
| 11 | Subjudul “Apasih penyepuhan itu?” | berisi penjelasan dari arti penyepuhan | Subjudul berada di dalam *bubble* teks dan penjelasan berada dibawah subjudul |
| 12 | Ilustrasi dari subjudul | Ilustrasi dari penjelasan dari arti penyepuhan | Ilustrasi pemuda bersenjata bambu runcing yang sudah melalui penyepuhan |
| 13 | Subjudul “Adakah tokoh lain dalam ritual penyepuhan itu?” | Menjelaskan tokoh-tokoh dalam ritual penyepuhan | Subjudul berada di dalam *bubble* teks dan penjelasan berada dibawah subjudul |
| 14 | Ilustrasi dari subjudul | Menggambarkan para tokoh yang berperan dalam ritual penyepuhan | Ilustrasi para tokoh dalam ritual penyepuhan. |
| 15 | Kalimat penutup | Berisi kalimat penutup tentang penjelasan sejarah bambu runcing dan harapan dari perancangan | Teks dengan *background* polos berwarna |
| 16 | Cover belakang | Penjelasan singkat tentang bambu runcing | Teks dengan *background* polos berwarna |

### III.1.6 Strategi Media

Strategi media meliputi media utama, media pendukung dan media promosi yang merupakan satu kesatuan untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan yaitu dapat diterima oleh masyarakat.

#### III.1.6.1 Media Utama

Media utama berupa buku cerita bergambar dengan konsep *papertole.* Membuat papertole berarti membutuhkan beberapa gambar yang saling melengkapi maupun sama persis. Kemudian dipotong per-bagian tertentu, untuk kemudian dilekatkan dengan perekat tiga dimensi pada gambar dasarnya secara berlapis. Cara memotong bagiannya adalah dengan mengurangi sedikit demi sedikit dari gambar asalnya.

Adapun alur pada buku cerita bergambar sejarah bambu runcing. Pertama, menjelaskan tentang bambu runcing secara fisik. Kedua, awal kemunculan bambu runcing. Ketiga, tokoh yang berperan pada sejarah bambu. runcing. Semua itu disederhanakan menjadi 5 subjudul pertanyaan yaitu:

- “Apa sih bambu runcing itu?”
- “kapankah bambu runcing itu muncul?”
- “Nama tokoh yang berperan penting, siapakah dia?”
- “Apa sih penyepuhan itu?”
- “Adakah tokoh lain yang berperan dalam ritual penyepuhan itu?”

Alur dan cerita dari sejarah bambu runcing disederhanakan agar dapat dipahami oleh Khalayak sasaran.

### III.1.6.2 Media Pendukung

Media pendukung berguna untuk menarik minat dari target *Audience* dan memberikan identitas kepemilikan dari media utama. Bersifat membujuk dan mempengaruhi kalayak sasaranagar berminat pada media utama. Beberapa media pendukung yang digunakan yaitu:

- Penggaris

  Penggaris merupakan alat ukur dan alat bantu untuk membuat garis lurus. Penggaris digunakan sebagai bonus yang diberikan kepada khalayak sasaran sebagai media pendukung dari media utama dan cocok untuk menarik minat dari khalayak sasaran.

- Pembatas buku

  Pembatas buku adalah suatu alat yang berguna untuk menandai suatu karya cetak. Pembatas buku juga dibuat sebagai bonus dari media utama untuk khalayak sasaran dengan maksud untuk menarik minat khalayak sasaran.

- Stiker

  Stiker adalah suatu bahan yang memiliki perekat sehingga dapat ditempelkan pada suatu benda. Stiker dibuat agar khalayak berminat kepada media utama dan juga sebagai bonus dari media utama

- Gantungan kunci.

  Gantungan kunci adalah sebuah alat yang digunakan untuk menggantungkan atau menyangkutkan kunci. namun selain pada kunci, juga dapat digantungkan pada benda lain. Gantungan Kuncing sebagai bonus yang sudah ada di dalam media utama sebagai media pendukung untuk khalayak sasaran

- Form jadwal pelajaran.

  Form jadwal pelajaran merupakan alat untuk diisi dengan jadwal pelajaran pada setiap harinya. Jadwal pelajaran sangat cocok menjadi bonus dari media utama untuk khalayak sasaran.

### III.1.6.3 Media Promosi

Media promosi ditujukan untuk khalayak sasaran. Bersifat memberikan informasi, membujuk dan mempengaruhi agar target market untuk membeli media utama. Beberapa media promosi yaitu:

- Poster

  Poster adalah pengumuman atau iklan berbentuk tulisan atau gambar yang ditempel di dingding, atau tempat strategis agar mudah diketahui banyak orang. Poster dibuat sebagai media promosi untuk memperkenalkan media utama kepada khalayak sasaran dan sebagai sarana informasi mengenai media utama.

- *Flyer*

  *Flyer* merupakan bentuk iklan kertas yang ditujukan untuk khalayak sasaran. *Flyer* juga dibuat sebagai media promosi sebagai informasi tentang media utama yang telah di terbitkan

- X-banner

  X-banner merupakan bentuk media yang dicetak dengan cetak digital umumnya berbentuk *portrait* atau vertical. X-banner merupakan media informasi yang ditempatkan pada saat penerbitan media utama.

### III.1.7 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Strategi distribusi untuk menyalurkan kepada konsumen dan memaksimalkan promosi dilakukan dengan beberapa cara penjualan:

- Pendistribusian kesekolah

  Berkaitan dengan khalayak sasaran yaitu anak Sekolah dasar berumur 7-11 tahun, maka pendistribusian ditujukan ke sekolah-sekolah Dasar melalui kerjasama.

- Pendistribusian ke distributor retail

  Pendistribusian melalui distributor retail seperti toko buku

Tabel III.2 Waktu Distribusi tahun 2016

| Media | September | Oktober | November | Desember |
|---|---|---|---|---|
| Media Utama | | | | |
| Poster | | | | |
| *Flyer* | | | | |
| X banner | | | | |
| Penggaris | | | | |
| Pembatas Buku | | | | |
| Sticker | | | | |
| Gantungan Kunci | | | | |
| Jadwal pelajaran | | | | |

Tabel III.3 Titik Distribusi

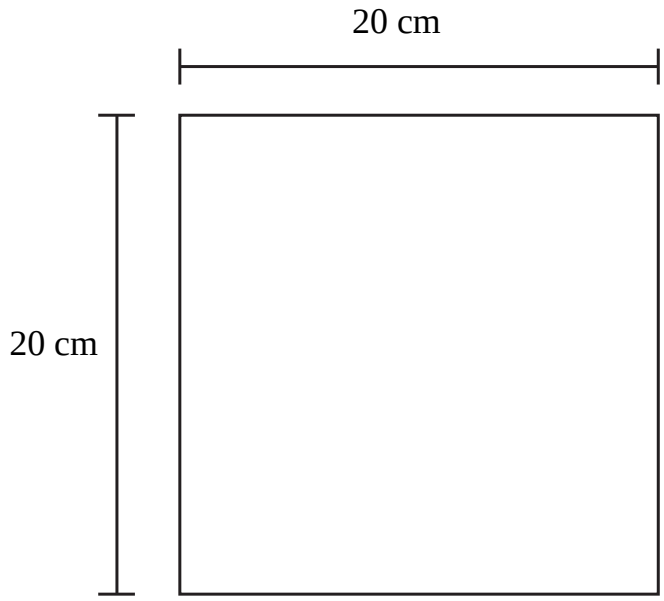
| Media | Sekolah | Toko Buku |
|---|---|---|
| Poster | | |
| Flyer | | |
| X banner | | |

## III.2 Konsep Visual

Konsep Visual yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi sejarah bambu runcing yaitu menggunakan gaya ilustrasi kartun, dengan warna-warna yang cerah yang memberikan daya tarik kepada khalayak sasaran, sehingga menimbulkan ketertarikan yang berlanjut sebagai poin awal dalam perkenalan dari sejarah bambu runcing.

### III.2.1 Format Desain

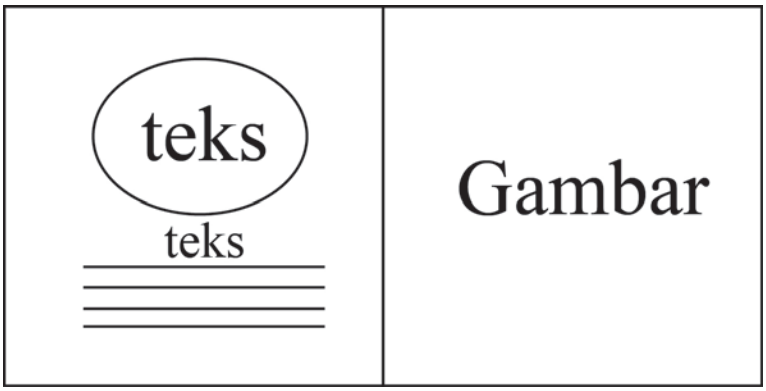
Buku bergambar sejarah bambu runcing berukuran 20x20cm dengan memakai dua halaman pada masing-masing subjudul dan narasi dengan gambar ilustrasi untuk memberikan ketertarikan kepada target *Audience* untuk membacanya dan melihat gambarnya.




Gambar III.2 Ukuran *papertole*

### III.2.2 Tata Letak (*Layout)*

Suryanto Rustan (2008) menjelaskan "...tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya... Definisi layout dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan me-layout itu sama dengan mendisain". Penempatan gambar diletakan pada satu halaman penuh. Subjudul dan narasi juga diletakan pada satu halaman penuh pada halaman lain terpisah dengan gambar.




Gambar III.3 *Layout* buku *papertole*

### III.2.3 Tipografi

Suryanto Rustan (2009) menjelaskan “masing-masing huruf membawa sifat atau kepribadiannya sendiri-sendiri” (h.78). Tipografi yang digunakan dalam media informasi menggunakan huruf berkarakter menyenangkan, ceria, dan bersahabat disesuaikan dengan khalayak sasaran. Jenis huruf yang digunakan Chocolate Covered Raindrops sebagai *body text* dan Hanalei digunakan sebagai *Headline.*

- Chocolate Covered Raindrops

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

- Hanalei

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

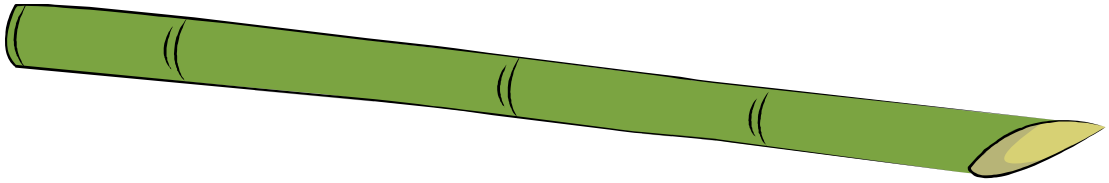
1234567890

### III.2.4 Ilustrasi

Visual yang digunakan adalah ilustrasi kartun untuk konsep visual dari objek utama yaitu bambu runcing adalah dari karakter asli tanaman bambu yaitu memiliki rongga dan ruas pada batangnya.



Gambar III.4 Referensi tanaman bambu
http://1.bp.blogspot.com/-bwL52pbb4t4/VcoOLSEImZI/AAAAAAAADNQ/eMPhkTUodF8/s1600/Inilah%2BRahasia%2BKehebatan%2BBambu%2BRuncing%2BPejuang%2BIndonesia.jpg (17 juni 2016)

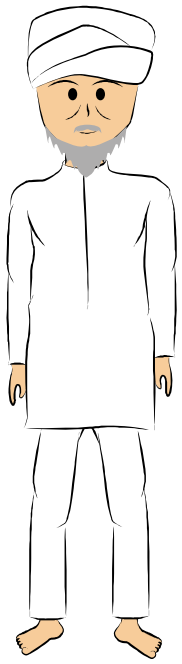


Gambar III.5 Hasil digital ilustrasi bambu runcing

Untuk konsep visual dari tokoh dalam buku ilustrasi sejarah bambu runcing diambil dari karakter asli K.H subchi yaitu seorang ulama yang sudah lanjut usia dengan kumis dan jenggot yang sudah berwarna putih dan memakai sorban dikepalanya.



Gambar III.6 Referensi foto Kyai Subchi
https://1.bp.blogspot.com/-WqVh_pHK0SM/Vzq5RGEmXMI/AAAAAAAACp4/82vcYp6yGs0-37jn3yFX6ziw9EKKYJJkgCLcB/s1600/kiai-subchi-ulama-besar-rendah-hati-guru-jenderal-soedirman.jpg (17 juni 2016)



Gambar III.7 Hasil digital ilustrasi Kyai Subchi

### III.2.5 warna

Suryanto Rustan menjelaskan (2009) menjelaskan “pemilihan warna bukan berdasarkan selera atau asal tebak karena belum tentu warna yang disukai adalah sesuai dengan makna yang yang dimaksud” (h.74). Warna yang digunakan banyak menggunakan warna cerah dengan maksud untuk mendapatkan kesan menyenangkan, ceria dan bersahabat untuk Khalayak sasaran. warna yang dipilih berdasarkan warna dari objek sebenarnya seperti tumbuhan menggunakan warna hijau. warna terbagi dua peruntukan penggunaan yaitu kode CMYK untuk keperluan percetakan sedangkan RGB untuk keperluan digital atau tampilan pada layar monitor. Penggunaan tersebut yaitu:

R : 165  G : 188  B : 106

C : 39  M : 12  Y : 74  K : 0



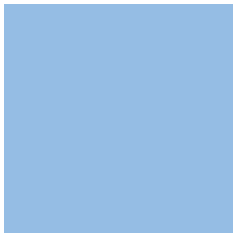
R : 89  G : 122  B : 54

C : 68  M : 32  Y : 100  K : 17



R : 247  G : 204  B : 153

C : 2  M : 21  Y : 42  K : 0



R : 148  G : 188  B : 153

C : 40  M : 16  Y : 0  K : 0