BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL MEDIA BUKU ILUSTRASI KESENIAN REYOG PONOROGO

III.1 Strategi Perancangan

Penelitian ini di lakukan dengan pendekatan wawancara, observasi, kuisioner dan telaah buku. Pendekatan wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akurat secara langsung kepada para pelaku kesenian Reyog Ponorogo, nara sumber yang bergelut di bidang kesenian khususnya Reyog dan juga pemerintah daerah kabupaten yang bersangkutan. Pendekatan observasi dilakukan dengan mencermati langsung secara visual terhadap objek penelitan.

Strategi perancangan yang akan dilakukan dari kesenian Reyog Ponorogo yaitu merancang atau membuat suatu media informasi berupa buku ilustrasi yang bersifat pengetahuan dengan gaya ilustrasi, pesan kata disesuaikan dengan target sasaran agar dapat diterima, dimengerti, dan mudah dipahami oleh kalangan masyarakat dan pelajar.

III.1.1 Khalayak Sasaran Perancangan

1. Segmentasi Demografis
   - Jenis Kelamin : Laki-laki dan permpuan.
   - Usia : 13 - 19 Tahun.
   - Pendidikan : Pelajar
   - Pekerjaan : Pegawai negeri, pegawai swasta dan wiraswsta
   - Status sosial Ekonomi : Semua lapisan masyarakat
2. Segmentasi Geografis

   Wilayah pedesaan dan perkotaan, kota Ponorogo Jawa Timur
3. Psikografi

   Pada usia 13-19 tahun, kurangnya mempunyai sikap mental yang baik, kecerdasan emosional dan spiritual, tidak mempunyai penguasaan perasaan yang bagus, mudah meledak, mudah emosinya. Gaya hidup yang selalu ingin terpenuhi, memberontak tanpa ada pemikiran yang sehat.

4. Journey

   Berikut ini perjalanan harian anak-anak dari bangun tidur hingga tidur kembali pada malam harinya.

WAKTU	AKTIFITAS	TEMPAT	Point of CONTACT
Pagi	**Pagi**	**Pagi**	
04:30-05:00	Bangun tidur	Kamar	Perlengkapan tidur
06:00-06:30	Mandi	Kamar mandi	Alat mandi
06:30-07-00	Sekolah	sekolah	Tas sekolah
08:00-10:00	Kelas	sekolah	Buku pelajaran
Siang	**Siang**	**Siang**	
11:00	Masuk kelas	Kelas	Perlengkapan belajar
11:30	Pelajaran	Kelas	Buku,tas,alat tulis
11:30-12:00	Sholat	Masjid	Sarung, mukena
13:00	Pulang	rumah	makanan
Sore	**Sore**	**Sore**	
14:00-16:00	Tidur siang	Kamar	Kasur
16:00-16:30	Mandi sore	Kamar mandi	Kamar mandi
17:00	Nonton tv	Ruang keluarga	tv
Malam	**Malam**	**malam**	
18:30-19:00	Makan	Ruang makan	Peralatan makan
20:00-21:30	tidur	kamar	kasur

Tabel III.1 Perjalanan kegiatan anak-anak

Sumber: Data Pribadi (2016)

III.1.2 Strategi Komunikasi

Strategi yang akan digunakan adalah strategi yang digunakan oleh Joseph Rudyard Kipling yaitu strategi komunikasi 5W+1H.

- ***What* (apa)**

  Sebuah solusi membuat perancangan media informasi agar kesenian daerah untuk menjadikan hal yang sangat penting untuk dilestarikan.

- ***Why* (kenapa)**

  Agar masyarakat khususnya bagi pelajar untuk lebih bisa menelaah dan memilah milah untuk mengetahui dan memahami kesenian daerah dengan kebudayaan yang masuk dari luar negeri.

- ***When* (kapan)**

  Disaat sekarang ini, dimana perkembangan zaman dapat mempengaruhi perkembangan budaya ditempat-tempat daerah pendidikan.

- ***Where* (dimana)**

  Wilayah perkotaan besar, yang banyak dimasuki oleh budaya-budaya dari luar dan khususnya lingkungan yang menjadi pusat kegiatan masyarakat pelajar.

- ***Who* (siapa)**

  Pelajar berusia antara 13-19 yang cenderung masih mencari jati diri.

- ***How* (kenapa)**

  Memberikan sosialisasi pendidikan dan pesan moral yang positif, salah satunya yaitu dari cerita legenda kesenian Reyog Ponorogo sebagai pembelajaran dimasa sekarang ini.

III.1.3 Mandatory

Pembuatan media ilustrasi ini bekerjasama dengan beberapa pihak. Pihak yang berwenang dalam perancangan media ilustrasi ini adalah Dinsas Kebudayaan Pariwista, Pemuda dan Olahraga serta seniman yang menjaga dan melestarikan kesenian Reyog Ponorogo.

III.1.4 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang dibuat adalah perancangan buku ilustrasi, menggunakan media ini karena media buku ilustrasi adalah bentuk media pesan informasi yang baik untuk bisa sampai ke target yang dimaksud karena mempunyai nilai kreatif yang tinggi dan efektif sehingga dapat berpengaruh dan tepat pada target sasaran.

Pesan yang akan disampaikan berbentuk media informasi. Perancangan media tersebut dibuat dan dikemas dalam bentuk sebuah buku ilustrasi yang isinya tentang alur cerita kesenian Reyog Ponorogo dan juga tokoh yang ada didalam kesenian Reyog Ponorogo, gambar dan pewarnaan hasil dari sketsa tangan dilanjutkan dengan *vector* atau *tracing* ulang yang dikombinasikan dengan dibantu oleh beberapa pengertian tertulis mengikuti alur gambar tersebut.

a. Pendekatan Kreatif

Visual yang ditampilkan pada buku tersebut adalah sebuah imaginasi dan eksplorasi, yang akhirnya menampilkan gambar yang terkesan realis. Pada tokoh yang ada dicerita memakai properti pengenaan pakaian yang umumnya biasa dipergunakan pada legenda cerita. Seperti Pemakain pakaian jubah pada raja, pemakain kain baju terurai pada sang putri, pemakaian visual pakaian pada prajurit kerajaan, tokoh singo barong yang yang mencirikan sesosok singanya itu sendiri yang semua visual tersebut merupakan gambar eksplorasi. Dengan penggunaan warna yang masih menggunakan warna yang identik dengan kesenian Reog Ponorogonya itu sendiri.

b. Rasionalisasi Visual

Visual dalam buku ini disesuaikan dengan karakter kalangan pelajar usia 13-19 tahun yaitu visual yang cenderung realis, dengan warna yang identik dengan kesenian ini, dengan gaya karakter gambar eksplorasi yang unik.

1. Tokoh yang ada pada buku ilustrasi ini mempunyai karakter-karakter tersendiri, yang didalamnya terdapat 5 tokoh karakter.

- **Raja Kelonosewandono**

  Raja yang baik hati, mempunyai jiwa yang pantang menyerah, jujur, sabar, baik dalam bertingkahlaku, watak terpuji. Berkumis dan berjambang, mengenakan sorban di kepalanya dengan properti seperti mahkota, berjubah khalayak seorang kesatria. Yang pengambaran visualnya merupakan hasil eksplorasi yang dikembangkan.



Gambar III.1 Kelana Sewandana

Sumber: http2.bp.blogspot.com-39j5ANjd8QcVUFXHF5ymNIAAAAAAAAJFoBxwed513TIgs1600klono%2Bsewandono.jpg

(20 Juni 2016)

- **Singa Barong**

  Sosok singa yang dikenal sebagai Singo Barong ini, adalah raja hutan utusan sang putri Kediri. Dengan Visual berkepala singa berbadan manusia, dengan penggambaran yang seram, bertubuh besar dan sangat kuat. Yang pengambaran visualnya merupakan hasil eksplorasi yang dikembangkan.



Gambar III.2 Barongan

Sumber: httpsprassiran.files.wordpress.com201203reog-ponorogo.jpg

(20 Juni 2016)

- **Warok**

  Sosok prajurit dari kerajaan Bantarangin, sang pengawal sang raja. Berkumis dan berjambang lebat, Dengan penggambaran pakaian yang dikenakan biasa khalayak seorang prajurit, namun mempunyai ilmu kanuragan yang di identitaskan pada warna bajunya yang berwarna hitam. Yang pengambaran visualnya merupakan hasil eksplorasi yang dikembangkan.



Gambar III.3 Warok

Sumber: httpcdn.klimg.commerdeka.comiwnews20140511364921670x335hubungan-warok-gemblak-bukan-seksual-tapi-spiritual.jpg

(20 Juni 2016)

- **Ganongan**

  Salah satu tokoh yang enerjik, kocak sekaligus mempunyai keahlian dalam seni bela diri sehingga disetiap penampilannya senantiasa di tunggu - tunggu oleh penonton khususnya anak-anak. Bujang Ganong menggambarkan sosok seorang Patih Muda yang cekatan, berkemauan keras, cerdik, jenaka dan sakti.



Gambar III.4 Ganongan

Sumber: httpsfarm4.staticflickr.com386714717465117_c8f405f03f_b.jpg

(20 Juni 2016)

- **Jathil**

  prajurit berkuda dan merupakan salah satu tokoh dalam seni Reyog. Jathilan merupakan tarian yang menggambarkan ketangkasan prajurit berkuda yang sedang berlatih di atas kuda. Tarian ini dibawakan oleh penari di mana antara penari yang satu dengan yang lainnya saling berpasangan. Ketangkasan dan kepiawaian dalam berperang di atas kuda ditunjukkan dengan ekspresi atau greget sang penari.



Gambar III.5 Jathilan

Sumber: httpskhabarjoss.files.wordpress.com201108atraksi-penari-jathilan-seni-reog-ponorogo1.jpg

(20 Juni 2016)

2. Ornamen properti dari frame, background yang ada pada tampilan tiap halaman buku adalah sebuah pengembangan eksplorasi yang digambarkan dengan stilasi sederhana dari gambar merak dan singa tersebut, yang diselaraskan dengan konsep buku cerita.

a) Warna

Warna yang akan digunakan dalam perancangan buku ini adalah warna-warna yang identik dengan kesenian Reyog Ponorogo dan disesuaikan juga dengan tema yang dibahas.

b) Tipografi

Jenis tipografi yang akan digunakan mewakili kesan natural, lentur, unik, serta dapat dengan mudah untuk dilihat dan dibaca oleh kalangan masyarakat khususnya pelajar sebagai target sasaran utama dan sesuai dengan kebutuhan tema serta menunjang tampilan halaman yang dirancang.

c) Ilustrasi

Tahap-tahap penggunaan ilustrasi dalam buku ini secara keseluruhan menggunakan sketsa gambar tangan kemudian dilanjutkan dengan *painting* atau *vector* dimulai dari visual tokoh-tokoh, perwanaan dan ornamen-ornamen yang diperhalus dengan menggunakan software

coreldraw dan photoshop, yang dituangkan kedalam buku ilustrasi yang mengurut pada cerita yang diangkat pada kesenian Reyog Ponorogo.

III.1.5 Strategi Media

1. Strategi media yang digunakan untuk menyampaikan informasi ini adalah media informasi berupa cerita bergambar atau buku ilustrasi dengan pemaparan informasi yang tertuang di media tersebut.
   a) Media Utama

      Media cetak : buku ilustrasi yang berisikan tentang cerita bergambar dengan isi cerita yang memiliki nilai pesan moral yang sangat baik.
   b) Media Pendukung

      - Media cetak : Kaos, Kalender, flyer.
      - Media Gimick : mug, pin, dan gantungan kunci.

2. Penyebaran dibagi menjadi beberapa tempat yaitu
   a) Diarahkan di area pusat kota.
   b) Melalui pameran atau dapat ditemukan di toko buku Latansa Gontor.

3. Waktu penyebaran media

   Penyebaran media dilakukan pada hari Pendidikan Nasional yaitu Tanggal 2 Mei.

III.1.6 Strategi Distribusi

DISTRIBUSI	April				Mei				Juni			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Promosi Buku												
Launching Buku												
Penjualan Buku												
Kerjasama												
Pameran												

Tabel III.2 Penyebaran Media

Sumber: Data Pribadi

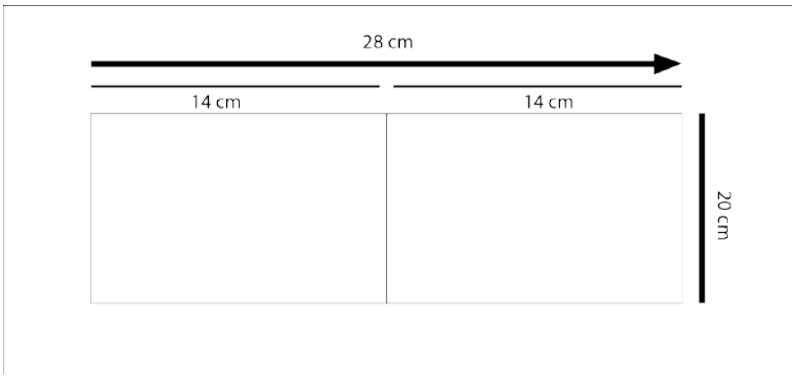
(20 Juni 2016)

Buku ilustrasi bergambar ini akan dijual pada saat dilaksanakan pameran yang juga bertepatan dengan hari pendidikan nasional yaitu pada tanggal 2 Mei. Atau juga bisa mendapatkan buku ilustrasi ini di toko buku tertentu, misalnya di Latansa Gontor.

III.2 Konsep Visual Perancangan Buku Ilustrasi Kesenian Reyog Ponorogo

III.2.1 Format Desain

Format desain yang digunakan pada media informasi ini berupa persegi panjang berdiri atau vertikal karena bentuk seperti ini lazim digunakan sebuah buku-buku ilustrasi sejenis lainnya. Dengan ukuran buku 14cm x 20cm tidak terlalu kecil maupaun tidak terlalu besar sehingga memudahkan untuk dibawa oleh anak-anak ttmenyimpan yang luas.



Gambar III.6 Layout Buku

Sumber: Data Pribadi

(20 Juni 2016)

a. Karakter

- Karakter dalam cerita Reyog Ponorogo

No	Tokoh	Profil	Keterangan
1.	Kelana Sewandana	Raja Bantarangin	Seorang Raja pada masa kerajaan Bantarangin
2.	Raja Kediri	Seorang Raja pada tahun 900 saka	Seorang Raja yang mempunyai anak bernama Dewi Sanggalangit
3.	Dewi Sanggalangit	Putri Raja Kediri	Putri yang sangat cantik
4.	Singa Barong	Patih Raja Kediri	Patih yang ingin merebut putri sanggalangit dari Raja Kelana Sewandana

Tabel III.3 Tokoh di dalam cerita

Sumber: Data Pribadi

(20 Juni 2016)

Karakter yang ada pada buku cerita tentang sejarah Reyog Ponorogo adalah 4 tokoh utama. Memiliki tokoh satu tokoh antagonis atau jahat. Tokoh antagonisnya adalah Singa Barong atau Patih Kediri.

- Tokoh dalam cerita sejarah Reyog Ponorogo

a. Raja Kediri



Gambar III.7 Raja Kediri

Sumber: Data Pribadi

(19 Agustus 2016)

b. Dewi Sanggalangit



Gambar III.8 Dewi Sanggalangit

Sumber: Data Pribadi

(19 Agustus 2016)

c. Kelana Sewandana



Gambar III.9 Kelana Sewandana

Sumber: Data Pribadi

(19 Agustus 2016)

III.2.2 Tata Letak (*layout*)

Gabungan dari pesan informasi, ilustrasi gambar, *background*, beserta elemen-elemen visual lainnya. Seluruh ornamen ini disusun sedemikian rupa sebagai pendukung tampilan buku, sehingga akan menghasilkan satu kesatuan komposisi yang baik, serta mempermudah dalam menjelaskan suatu informasi yang akan diberikan. Tiap halaman buku tersebut memiliki layout yang kurang lebih memiliki kesamaan, hanya sedikit perubahan dilakukan pada bagian ilustrasi yang dominan, penempatan tata letak tipografi teks yang disesuaikan dengan ilustrasi.

Berikut ini adalah contoh penerapan tiap halaman isi cerita.



Gambar III.10 Teknis Penyusunan Buku

Sumber: Data Pribadi

(20 Juni 2016)

III.2.3 Tipografi

Jenis tipografi yang akan digunakan pada media informasi ini menunjukan ke target sasaran yaitu anak muda, tegas berlekuk dengan tingkat keterbacaan yang sesuai dengan target sasaran yang dituju. Jenis-jenis font (huruf) yang digunakan juga tidak terlepas dari kebutuhan tema serta menunjang visualisasi tampilan halaman.

- Font (huruf) yang digunakan adalah **Myriad Pro**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

!@#$%^&*()_-+

- Sedangkan untuk font sekunder adalah ***Forte***

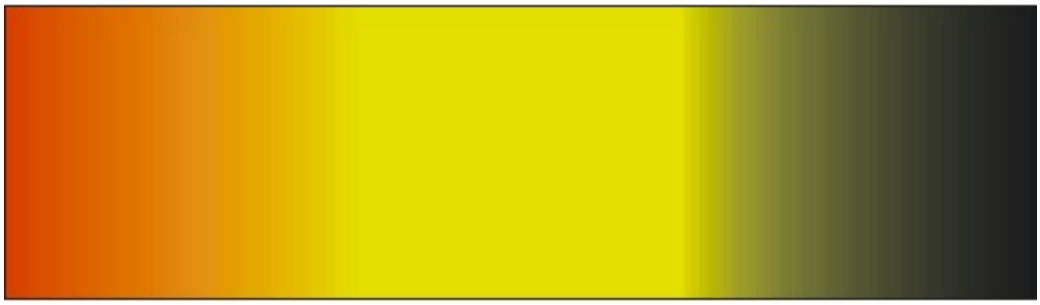
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
!@#$%^&*()_-+

III.2.4 Warna

Warna mempunyai banyak kegunaan, selain itu warna dapat merubah rasa, bisa mempengaruhi cara pandang, dan bisa menutupi ketidaksempurnaan serta dapat membangun suasana kenyamanan."Eko(2008).

Media yang dibuat mengikuti teori warna dari Louis Prang atau teori warna Prang. Teori ini ditemukan oleh Prang pada tahun 1876.

Jenis warna yang digunakan pada perancangan media ini adalah menggunakan warna-warna yang identik dari kesenian Reog Ponorogo, yaitu merah, kuning, dan hitam. Sehingga pembaca atau target yang dimaksud dapat mengetahui warnawarna khas dari kesenian ini.



C	8	47	84
M	99	7	73
Y	95	95	73
K	0	0	91

R	201	241	20
G	42	223	21
B	38	0	22

Gambar III.11 warna yang digunakan

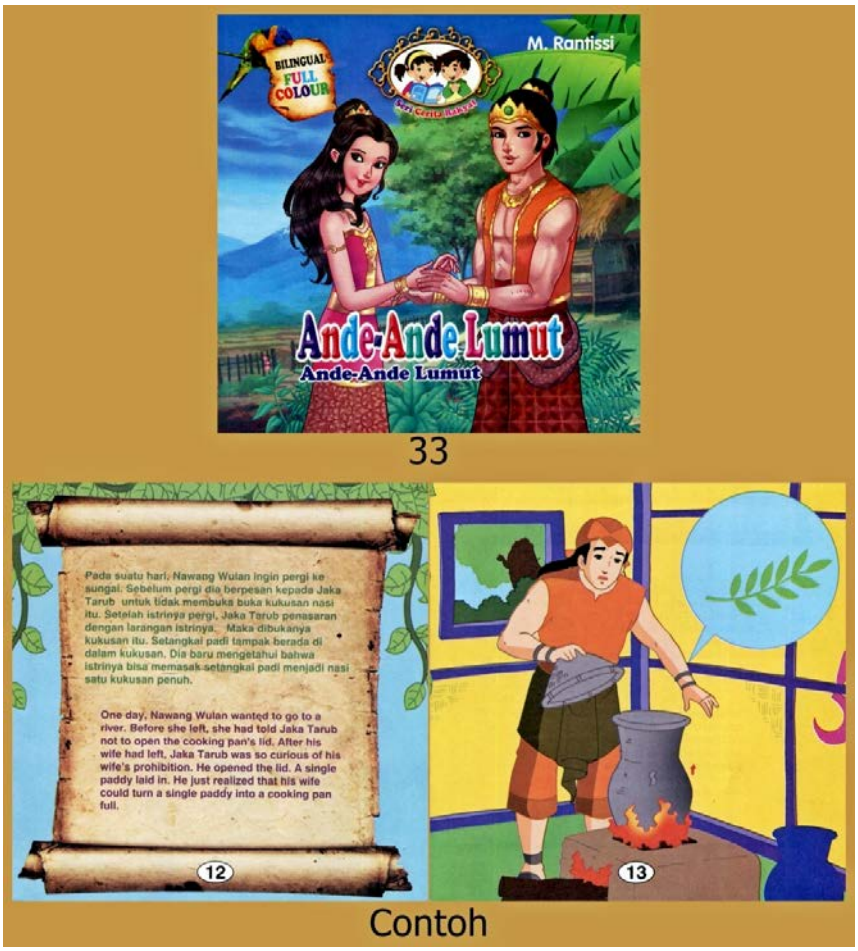
Sumber: Data Pribadi

(20 Juni 2016)

III.2.5 Ilustrasi

Ilustrasi dibuat manual dan bergaya anak-anak lalu di gambar lagi menggunakan *Adobe Ilustrator*, baik itu layout, font, dan pewarnaan semua dilakukan menggunakan *Adobe ilustrator* Cs6(Ejurnal,2013)

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, ilustrasi dibagi menjadi dua jenis yaitu ilustrasi audio dan ilustrasi visual. Ilustrasi audio berarti musik yang mengiringi suatu pertunjukan sandiwara dipentas, radio atau musik yang melatari sebuah film. Sedangkan ilustrasi visual gambar yang dapat berupa foto atau lukisan untuk membantu memperjelas isi buku, karangan dan lainya (Balai Pustaka, 1996).



Gambar III.12 Referensi Visual

Sumber: http://aghusmalik.net/wp-content/uploads/2015/05/unnam.png (18 Agustus 2016)

Pada media ini visual dibuat dengan manual dari sketsa gambar kemudian dilanjutkan dengan cara digambar ulang menggunakan Adobe Ilustrator sampai dengan pewarnaan, pengisian font dan juga tata letak gambar beserta keterangannya. Kelebihan dari ilustrasi ini adalah memperjelas gambar ilustrasi sehingga gambar terlihat realistis. Kekurangannya yaitu cukup memakan waktu karena harus mengambar ulang menggunakan Adobe Ilustrator.



Gambar III.13 Referensi Visual

Sumber: http://aghusmalik.net/wp-content/uploads/2015/05/unnam.png

(18 Agustus 2016)

Menggunakan gambar ilustrasi sangat cocok bagi anak-anak, sederhana namun mudah dipahami, ketika anak-anak malas membaca mereka akan lebih cepat memahami melalui media gambar.