BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

Salah satu komponen penting dalam sebuah perancangan adalah strategi yang disusun berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Dalam strategi ini terkandung berbagai macam unsur yang mendukung agar perancangan yang dilakukan sesuai dengan permasalahan yang ada. Komponen lain yang harus diperhatikan dalam sebuah perancangan adalah konsep visual. Konsep visual adalah penjelasan dari dasar konsep yang akan digunakan dalam sebuah cerita lewat warna, nuansa, serta unsur-unsur lain dalam sebuah gambar.

III.1 Khalayak Sasaran

Dalam suatu kegiatan komunikasi akan dibutuhkan target atau sasaran sebagai komunikan atau penerima pesan. Agar pesan tersampaikan dengan baik maka perumusan khalayak sasaran merupakan salah satu bagian penting dalam proses sebuah komunikasi, karena akan berhubungan dengan strategi komunikasi yang akan digunakan dalam menyampaikan sebuah pesan. Khalayak sasaran dapat ditentukan melalui tiga pengelompokan dasar yaitu, dari segi demorgrafis, geografis, dan psikologis.

1. Demografis

Pemilihan khalayak sasaran secara demografis dilihat berdasarkan variabel seperti jenis kelamin, umur, pendapatan, jabatan lokasi geografi, kegiatan keseharian, pendidikan (Deliyanti, 2012:44). Dari segi demografis maka khalayak sasaran yang akan dituju adalah sebagai berikut:

- Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- Usia : Usia 9-12 tahun adalah usia rata-rata siswa/i kelas 4-6 SD.
- Kelas sosial : Semua kalangan
- Pendidikan : Sekolah Dasar

2. Geografis

Secara geografis khalayak sasaran ditentukan berdasar wilayah seperti negara, kawasan, propinsi, dan kota (Deliyanti, 2012:44). Pada perancangan ini khalayak sasaran akan dikhususkan pada masyarakat Indonesia dan mancanegara pada umumnya.

3. Psikografis

Secara psikografi, masyarakat dibagi berdasarkan kelas sosial, gaya hidup atau kepribadian. Perilaku dapat berupa sikap, penggunaan dan respon khalayak sasaran terhadap produk yang ditawarkan (Deliyanti 2012:45). Perancangan ditujukan kepada anak-anak masa pertengahan sekolah dasar usia 9-12 tahun. Anak usia 9-12 tahun memiliki ciri perkembangan sikap individualis sebagai tahap lanjut dari usia 6-9 tahun dengan ciri perkembangan sosial yang pesat. Pada tahapan ini anak/siswa memiliki daya imajinasi yang tinggi, mulai ingin mengtahui dunia luar dan berupaya untuk semakin mengenal dirinya (www.Artikelpsikologi.com, 2013: para 9).

III.1.1 *Consumer Insight*

Perancangan ini memilih anak usia 9-12 tahun sebagai khalayak sasaran. Dalam kehidupan sehari-harinya, anak-anak memiliki keinginan sebagai berikut:

- Mengidolakan sosok pahlawan
- Ingin memiliki petualangan seperti didalam kartun atau komik
- Ingin menjadi pahlawan yang diidolakannya

III.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan adalah langkah-langkah yang disusun sebagai usaha untuk menyampaikan sebuah pesan atau informasi terkait dengan solusi dari sebuah permasalahan. Langkah-langkah ini disusun sedemikian rupa sebagai media penyampai solusi yang berupa pesan informasi yang ditujukan kepada kelompok tertentu dalam masyarakat yang menjadi sasaran komunikasi. Pada permasalahan yang dihadapi pulau Biawak, strategi yang akan digunakan adalah membuat

sebuah perancangan media informasi yang mengangkat tentang keberadaan yang dimiliki pulau Biawak.

III. 2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dalam perancangan ini adalah untuk memberi edukasi kepada khalayak sasaran berupa pengetahuan terhadap salah satu kekayaan alam yang dimiliki Indonesia yaitu pulau Biawak, baik dari keberadaan lokasi maupun potensi-potensi yang ada didalamnya seperti biawak, hutan bakau dan keindahan bawah laut. Pengetahuan ini diberikan sejak usia dini agar dapat tertanam kecintaan anak-anak terhadap alam yang juga akan memicu rasa memiliki. Hal ini berupaya agar penerima informasi memiliki gambaran-gambaran yang mendeduksikan keberadaan pulau dari hal-hal yang paling umum hingga khusus tentang berbagai unsur pulau Biawak. Pada akhirnya, komunikasi ini dapat memberikan pengetahuan baru pada komunikan.

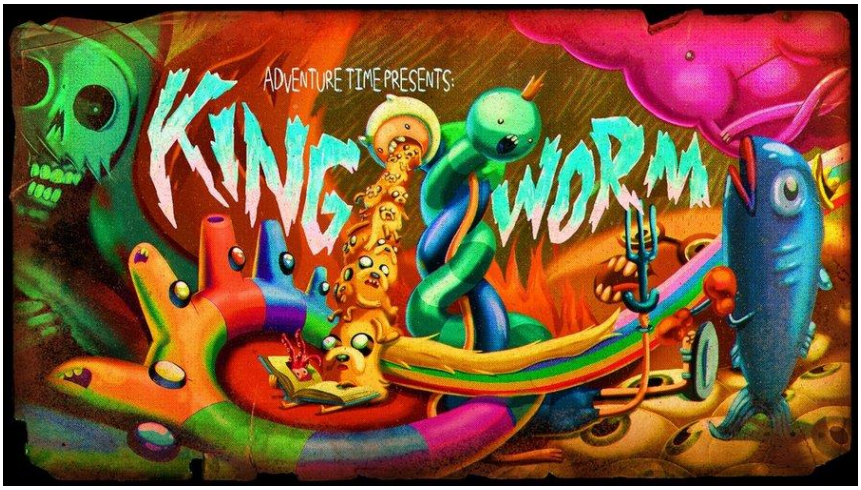
III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Koheren dengan tujuan komunikasi yang telah disebutkan sebelumnya, ada dua jenis pendekatan yang akan ditempuh yaitu melalui pendekatan visual dan juga verbal.

1. Pendekatan Visual

   Pendekatan visual dalam perancangan media informasi ini adalah dengan menggunakan gambar-gambar ilustrasi yang sesuai untuk anak-anak. Ilustrasi ini akan mengacu kepada gaya animasi kartun barat terutama beberapa animasi dari Cartoon Network Studio dan komik-komik dengan gaya visual yang hampir serupa seperti Scott Pilgrim, dengan desain karakter yang sederhana namun dapat menyampaikan pesan dengan baik dan menarik terutama bagi anak-anak. Namun, sebagai tambahan yang menonjol ada beberapa desain seperti pakaian dan senjata memadukan unsur lokal dan budaya-budaya khas dari daerah setempat. Warna yang akan digunakan pun menyesuaikan dengan warna-warna yang disukai anak-anak. Khalayak sasaran akan dibawa dalam sebuah cerita dan berimajinasi didalamnya melalui ilustrasi-ilustrasi yang imajinatif tanpa

menghilangkan esensi dari objek-objek yang akan diangkat dalam buku ini.



Gambar III.1 Referensi Visual Animasi Adventure Time
Sumber: https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/fc/b8/6b/fcb86b57159412ab391d8cc74f8f8ec9.jpg
(Diakses pada 18/10/2016)



Gambar III.2 Referensi Visual Desain karakter Komik Scott Pilgrim
Sumber: https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/7e/a6/bb/7ea6bb9c458d62d02288e84c8beeb516.png
(Diakses pada 18/10/2016)



Gambar III.3 Referensi Visual Desain Latar
Sumber: https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/fc/b8/6b/fcb86b5788902ab391d8cc74f8f8iu3.jpg (Diakses pada 18/10/2016)

2. Pendekatan Verbal

   Penyampaian informasi melalui pendekatan verbal akan dilakukan dengan cara membuat cerita fantasi dengan rangkaian peristiwa yang berlatarbelakang pulau Biawak. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah ejaan yang disempurnakan, namun tidak terlalu formal sehingga dapat mudah dipahami oleh anak-anak dan juga tidak membosankan.

III.2.3 Materi Pesan

Materi pesan yang terkandung dalam perancangan ini berupa informasi-informasi yang mengandung unsur apa, dimana, dan bagaimana keadaan pulau Biawak. Dari tiga unsur tersebut, akan bercabang menjadi beberapa informasi lain yang terkandung baik secara tersurat lewat verbal maupun tersirat lewat visual. Informasi tersebut antara lain:

a. Informasi pertama yang akan disampaikan adalah keberadaan pulau Biawak, seperti lokasi geografis dan keadaan cuaca, alam dan lain-lain.
b. Informasi kedua yang juga penting adalah potensi-potensi kekayaan biologis yang dimiliki pulau Biawak, seperti flora contoh hutan bakau, fauna contoh biawak, dan alam contoh keindahan pantai pasir putih.

III.2.4 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang akan digunakan dalam perancangan buku ini adalah bahasa Indonesia baik formal maupun informal serta mengikuti kaidah ejaan yang disempurnakan. Selain itu gaya bahasa yang menjadi ciri khas dari buku ini adalah gaya bahasa yang mudah dipahami oleh anak-anak dalam jenjang usia 9-12 tahun, yang biasanya sedang berada di kelas 4-6 sekolah dasar dan sudah bisa memahami cerita dalam bentuk yang panjang. Gaya bahasa ini akan dituturkan dalam narasi yang bersifat deskriptif.

III.2.5 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang akan dilakukan dalam perancangan ini adalah dari penyampaian informasi yang menggunakan penuturan cerita yang juga disertai dengan muatan cerita fantasi. Hal ini dilakukan agar bentuk informasi yang disampaikan tidak monoton atau membosankan. Pembaca akan di ajak untuk berpetualang dalam imajinasi sekaligus diberi pengetahuan mengenai seluk beluk pulau Biawak oleh tokoh utama dalam cerita ini. Cerita-cerita fantasi didapat berdasarkan mitos-mitos yang beredar di masyarakat sekitar pulau seperti nelayan dan juga penjaga mercusuar pulau Biawak itu sendiri.

III.2.5.1 *Copywriting*

Pada perancangan ini *copywriting* digunakan untuk menegaskan dan mewakili dari keseluruhan media utama, maka buku ini diberi judul “Petualangan Nusa” dengan *tagline* judul yaitu “Dan Rahasia Pulau Biawak”. Pemilihan judul ini berdasarkan dengan isi yang terdapat didalam buku yaitu petualangan, sedangkan *tagline* digunakan untuk memperkuat judul dan sekaligus menginformasikan bahwa cerita petualangan ini berlokasi di Pulau Biawak.

III.2.5.2 Penokohan

Tabel III.1. Tokoh dan Karakter
Sumber : Pribadi

NO	TOKOH	KARAKTER
1.	Nusa Caraka	Anak laki-laki berumur 12 tahun yang tubuhnya kecil, memakai kaos merah bermotif batik mega mendung, celana pendek dan ikat kepala bermotif batik ikan Etong. Sifat Nusa pemberani, pantang menyerah, sayang keluarga dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Dia juga pintar berkata-kata dan bernegosiasi. Anaknya sangat cerdas sehingga dia suka memotivasi orang dan pembicaraannya mudah dimengerti.
2.	Prabaswara	Ayah Nusa, berkumis tebal. memakai kaos lengan pendek, celana pendek, sepatu boots dan topi nelayan. Ia gemar memancing ikan dan juga menjadi seorang kapten kapal. Ia adalah orang yang penyayang dan bijaksana. Keputusannya selalu berdasarkan pada sesuatu.
3.	Bia	Pemimpin para biawak. Badannya tinggi, besar dengan mata yang tajam dan ekor yang panjang. Dia mengenakan pakaian yang mengimplementasikan gaya busana dari tokoh penemu kota Indramayu Raden Arya Wiralodra. Baju yang dikenakannya seperti rompi dan ada pengikat di bagian pinggang yang terbuat dari dedaunan. Dia bersifat tegas, bijaksana dan mau diajak untuk bernegosiasi. Selain itu dia baiwak yang memegang kepercayaan dari leluhurnya sehingga dia tidak mau berkhianat. Tetapi sebenarnya dia baik hati, dia hanya tidak mau ada orang lain yang mengethaui rahasai pulau biawak.
4.	Awika	Biawak kecil yang suka berpetualang di sekitar pulau.

		Dia mengenakan pakaian sama dengan Bia. Matanya bulat dan tingginya hampir sama seperti Nusa. Sifatnya penakut, cerdas, setia kawan dan akan membatu temannya dalam keadaan seperti apapun. Karena dia suka berpetualang, dia mengetahui banyak hal tentang pulau biawak.

III.2.5.3 *Storyline*

Bagian 1 – Nusa pergi Melaut

- Nusa diajak Ayah mengembara karena umurnya sudah 12 tahun, sehingga dia bisa belajar memancing ikan (Pagi, di kamar Nusa)
- Waktu keberangkatan Nusa dan Ayahnya (Pagi, Dermaga)
- Terombang-ambing diterpa badai (Tengah malam, di kapal, badai kencang)
- Ayah memerintah Nusa untuk berlindung di dalam kapal, namun Nusa tidak menghiraukannya dan keluar untuk membantu (Tengah malam, dek kapal, badai kencang)
- Nusa yang penasaran dan berlari menuju pinggiran kapal untuk melihat ombak, tiba-tiba kapal dihempas ombak dan Nusa terlempar keluar kapal (Tengah malam, pinggiran kapal, laut, badai kencang)
- Nusa terombang-ambing di tengah lautan dengan hanya menggunakan pelampung yang dia pakai (Tengah malam, lautan, badai). Nusa hilang kesadaran (Hitam)

Bagian 2-Terdampar di Pulau Biawak

- Nusa terbangun karena guncangan yang terjadi pada badannya, saat dia membuka mata, ternyata dia sedang diseret oleh sesuatu yang berbadan besar dan memiliki ekor. (Siang, pesisir pantai, penasaran)
- Nusa duduk dan melihat sesosok biawak yang sedang memandanginya, “aku dimana?” Tanya Nusa. Sambil menawarkan air minum, Biawak itu menjawab “Engkau ada di Pulau Biawak, anak manusia, sebutkan siapa

namamu?", "Aku Nusa, ayahku seorang Nelayan.", "Perkenalkan aku Awika." (Di bawah pepohonan rindang, tepi pantai, siang, tenang)

- Nusa sadar bahwa dirinya harus pulang, Awika mengatakan bahwa tidak ada jalan pulang, Nusa mulai kebingungan dan mulai bertanya-tanya pada Awika (Di bawah pepohonan rindang, tepi pantai, siang, tenang)
- Malam harinya, mereka beristirahat di ruangan dari sebuah mercusuar tua yang sudah lama tidak didatangi, sambil menunggu rasa kantuk Nusa pun berbaring sambil memikirkan ayahnya dan juga hal-hal yang akan dialaminya nanti sambil mendengarkan Awika menceritakan sedikit tentang watak bangsanya (Di ruangan mercusuar, malam, tenang)

Bagian 3 – Misi mencari Jalan Keluar

- Keesokan harinya, Awika menyusun rencana bersama Nusa dan memberi tahu bahwa ada ruang rahasia di pulau itu, di dalamnya ada sesuatu yang ia yakini bisa membawa Nusa pulang, Nusa mempercayainya. Tetapi Nusa ingin naik ke atas mercusuar terlebih dahulu untuk melihat keadaan sekitar, Awika pun membiarkannya. (diatas mercusuar, pagi, hembusan angin yang kencang)
- Awika menjadi penunjuk jalan, Nusa dengan gagah berani menerjang hutan, walaupun mereka berdua merasa bahwa banyak mata-mata yang memandang mereka . Tiba-tiba saat mereka berjalan, ada suara semak-semak seperti orang yang sedang menguntit. (Tengah hutan, siang, gelap, menegangkan).
- Tiba-tiba ada yang muncul dari belakang, Nusa berteriak kencang, "Aaaaaaahhhhhh!!!". Dia melihat seekor biawak yang tinggi besar, dengan tangan yang kekar, ekor panjang yang menjulang ke langit dan berbaju seperti ksatria. Di belakangnya muncul dua biawak yang lebih kecil badannya, namun terlihat sangat lincah dan jenaka, tersenyum-senyum. (Tengah hutan, gelap, di tanah, mengagetkan)
- "Siapa engkau wahai manusia?", biawak itu bertanya, "A..a..aku Nusa, anak manusia dari pulau seberang yang jauh di sana, a..a..ku terdampar di pulau ini." Jawab Nusa tergagap-gagap. "Lalu untuk apa kau datang ke

tengah hutan ini, kau seharusnya tidak melakukan itu!!" Jelas biawak itu sambil mendekatkan mukanya pada Nusa. "Biarkan aku menjelaskan, aku bertemu dengan seekor Biawak bernama Awika ." (Tengah hutan, gelap, tegang)

- Bia geram dan berteriak, "Awika, keluarlah, Kenapa kau memberi tahu dia, kau kan tahu bahwa tidak ada siapapun yang boleh memasuki hutan sejauh ini!!." Lalu Awika menjawab sambil gemetaran "Sudah saatnya semua ini berakhir, hutan adalah untuk siapa saja." Karena marah, akhirnya Awika dan Nusa pun ditangkap lalu dipenjarakan. (Tengah hutan, gelap, tegang).

Bagian 4 – Melarikan Diri

- Nusa dan Awika menyusun rencana untuk melarikan diri (Malam hari, dalam penjara, dekat rawa-rawa, sunyi)
- mereka menyelinap keluar (malam hari, keluar dari penjara, sunyi, menegangkan)
- Mereka menyusuri jalan menjauhi rawa-rawa, saat sudah berjalan beberapa lama kemudian mereka menemukan jalan dan lorong rahasia yang berada di antara hutan bakau.
- Mereka terprosok kedalam lorong yang sangat panjang dan kotor. Di lorong ini, Nusa dan Awika menghadapi berbagai macam rintangan dan teka-teki. (lorong, gelap dan remang-remang, tegang dan semua terjadi begitu cepat)
- Setelah melalui satu lorong mereka dipertemukan dengan lorong lainnya.
- Teka-teki labirin (interaktif, pembaca yang menyelesaikan)
- Nusa berusaha mengalahkan rasa takutnya sambil angkat suara, "hei Bia, kalau begitu bantulah aku supaya aku bisa pulang." Biawak mencibir, "kenapa aku harus membantumu??", Nusa menimpali, "tadi kau bilang tidak ingin ada aku, maka bantu aku pulang. Entah kenapa aku rasa benda ini bisa membantuku pulang.", Nusa berusaha untuk berbicara secara baik-baik. "wahai biawak, tidak mungkin leluhurmu meninggalkan ini hanya

untuk di diamkan saja. Pasti ada alasan lainnya, mari kita cari bersama-sama”

- Nusa berusaha meyakinkan para biawak, biawak mulai tersentuh. Bia mengajak para biawak yang lain untuk berdiskusi dan mempertimbangkan alasan Nusa.
- Nusa dan para biawak berdamai dengan syarat setelah menemukan jalan pulang untuk Nusa, Nusa harus segera meninggalkan pulau Biawak.
- Mereka pun memasuki ruangan tersebut dan terkejut melihat isi didalamnya.
- Lalu Awika menemukan pintu lain yang menuju ke bawah tanah yang lebih dalam.
- Dan mereka menemukan gua dengan aliran air, dan juga terdapat kapal selam yang bersemayam didalamnya.

Bagian 5 - Perpisahan

- Saat mereka mulai untuk menjalankan kapal selam itu, Nusa dan Awika mencoba semua tombol dan tuas sampai mesin kapal tersebut menyala. (dalam kapal selam)
- Kapal selam pun akhirnya berjalan, lalu mereka mulai menyelam.
- Tiba-tiba terjadi benturan hebat pada sisi kapal sebelah kanan. Awika berteriak ketakutan dan berkata “AAAAHHHHHHH ada monster.” Semua melihat keluar dan muncul hewan besar yang sangat besar ingin menyerang kapal. Giginya besar-besar, matanya terbuka lebar dengan antena di kepalanya.
- Monster terus menyerang hingga kapal mengalami kebocoran. Mereka panik dan berunding untuk melarikan diri dari monster tersebut.
- Awika pun memberanikan diri untuk keluar dari kapal dan mengelabui monster itu. Akhirnya Awika pun menang dan monster terperangkap.
- Saat hendak naik kepermukaan, Nusa melihat jangkar kapal milik ayahnya. Ia terkejut dan langsung berlari menuju pantai saat kapal selam sudah dipermukaan.

- Ternyata ayahnya selamat dan sudah menunggunya, Nusa pun kembali pada pelukan ayahnya.
- Sore harinya ayah dan Nusa berpamitan dengan Bia dan Awika untuk melanjutkan perjalanan pulang.
- Tamat.

III.2.5.4 *Storyboard*



Gambar III.4 Bagian 1
Sumber : Pribadi (23/11/2016)

Bagian pertama cerita menggambarkan keberangkatan Nusa dan ayah untuk melaut pada hari yang cerah dengan suasannya yang riang, lalu ditengah perjalanan cuaca tiba-tiba menjadi buruk, terjadi badai yang hebat dan Nusa tergelincir jatuh dari kapal karena dek kapal yang licin diterpa hujan, kemudian Nusa terpisah dari ayahnya.



Gambar III.5 Bagian 2
Sumber : Pribadi (23/11/2016)

Bagian kedua cerita Nusa terdampar di sebuah pulau, dan bertemu dengan Awika biawak penghuni pulau, lalu Nusa dan Awika berkenalan dan Awika menceritakan sedikit tentang pulau tempat tinggalnya dan rahasia yang ada didalamnya. Malamnya Nusa dan Awika beristirahat didalam mercusuar, gelap dan sunyi. Pagi harinya Nusa dan Awika merencanakan misi untuk menuju hutan terlarang ,memantau keadaan pulau dari atas mercusuar di cuaca yang cerah dengan ekspresi muka yang ambisius.



Gambar III.6 Bagian 3
Sumber : Pribadi (23/11/2016)

Bagian ketiga Nusa dan Awika memulai misi pencarian tempat rahasia dan jalan pulang keluar pulau, memasuki hutan terlarang yang gelap dan mencekam. Nusa dan Awika merasa ada yang meperhatikan, tiba-tiba di tengah perjalanan Nusa dan Awika dihadang oleh Bia dan biawak lainnya yang melarang mereka untuk masuk hutan tersebut, hingga akhirnya mereka ditangkap lalu di tahan.



Gambar III.7 Bagian 4
Sumber : Pribadi (23/11/2016)

Bagian keempat yaitu misi melarikan diri dari penjara dan menemukan apa yang selama ini dicari. Nusa dan Awika berhasil keluar dari penjara tempat mereka ditahan lalu menyusuri rawa-rawa yang gelap. Ketika sedang berjalan, Nusa dan Awika terperosok kedalam sebuah lubang dan menemukan lorong yang panjang dan penuh teka-teki. Hingga pada akhirnya Nusa dan Awika menemukan jalan yang menuntun keduanya ke sebuah gua dimana didalam gua tersebut terdapat sebuah kapal selam. Lalu dengan kapal selam tersebut Nusa dan Awika pulang.



Gambar III.8 Bagian 5
Sumber : Pribadi (23/11/2016)

Bagian kelima adalah bagian terakhir dari rangkaian cerita Nusa di pulau biawak yaitu pertemuannya kembali dengan sang ayah yang ternyata sudah menunggu di tepi pantai tersebut dan perpisahan Nusa dengan Awika dan Bia serta pulau Biawak.

III.2.6 Strategi Media

Media adalah sarana untuk memperkenalkan dan menyampaikan sebuah pesan dari sebuah perancangan. Media akan dijadikan sebagai penghubung atau perantara sehingga pembaca akan mendapatkan informasi tanpa harus mendatangi pulau biawak secara langsung. Untuk mempermudah penyampaian informasi

melalui media, maka akan diperlukan sebuah strategi sesuai kebutuhan untuk memperkenalkan objek perancangan.

1. **Media Utama**

   Media utama yang akan digunakan dalam penyampaian informasi pulau Biawak ini yaitu buku cerita anak bergambar yang akan mengangkat pulau Biawak sebagai latar cerita. Buku cerita bergambar atau cergam adalah rangkaian gambar yang disusun untuk menggambarkan suatu cerita, selain gambar, buku cerita bergambar juga dilengkapi dengan teks yang ditampilkan sebagai dialog maupun sekedar keterangan gambar (Kusrianto, 2007). Pada buku cerita ini akan dihadirkan tokoh anak kecil yang gemar berpetualang, tokoh ini akan mengajak pembaca berpetualang menjelajahi pulau Biawak. Selain dari penuturan cerita, dari segi pengemasan buku akan dibuat dalam bentuk jurnal sedang, dengan ukuran 20cm x 20cm agar mudah untuk dibaca dimanapun dan kapanpun.

2. **Media Pendukung**

   Untuk menambah minat khalayak sasaran dalam mengenal buku petulangan pulau Biawak maka akan dibuat media pendukung yang bertujuan sebagai pendukung dan mempromosikan media utama. Berikut adalah media pendukung yang digunakan:

   - *X-Banner*

     X-Banner adalah media penyampai yang berbentuk persegi panjang dan disandarkan pada penyangga berbentuk X. *X-Banner* akan dijadikan media promosi yang bisa dipajang pada satu titik atau tempat tertentu.

   - Poster

     Poster adalah gambar pada selembar kertas dengan ukuran besar yang dapat digantung dan ditempel (Kusrianto, 2007). Poster akan digunakan sebagai media promosi untuk mengenalkan khalayak sasaran pada media utama yang pada saat pelirisan.

   - Kalender Poster

     Kalender poster adalah poster yang diberi tambahan kalender. Kalender adalah daftar hari dan bulan dalam setahun; penanggalan;

almanak; takwim (http://kbbi.web.id/kalender). Media pendukung ini berguna sebagai pengingat karena jangka penggunaannya cukup lama yakni selama satu tahun.

- Stiker

  Stiker atau gambar tempel (seperti di kutip Gugun, 2012) adalah bahan yang dapat menempel sendiri atau dengan kata lain dia memiliki bahan perekat sehingga dapat ditempelkan pada suatu benda. Pada perancangan ini stiker juga dijadikan sebagai salah satu media promosi yang kontennya berisi gambar-gambar tokoh dan juga judul yang ada dalam buku cerita petualangan pulau Biawak.

- Buku Mewarnai

  Buku mewarnai adalah buku yang berisi pola-pola gambar yang hanya berisi garis luarnya saja untuk kemudian diwarnai biasanya kusus digunakan oleh anak-anak (https://en. oxforddictionaries.com/ definition/colouring_book, 2016: para 1). Gambar-gambar yang akan digunakan adalah tokoh-tokoh dan objek-objek yang ada di dalam cerita.

- Tas Jinjing / *Tote bag*

  Tas adalah kemasan atau wadah berbentuk persegi dan sebagainya, biasanya bertali, dipakai untuk menaruh, menyimpan, atau membawa sesuatu (http://kbbi.web.id/tas). Tas jinjing ini akan diberi tulisan atau gambar yang selaras dengan objek cerita dan dikemas bersamaan dengan buku mewarnai. Tas ini berguna sebagai kemasan pada saat pembelian media utama.

- Pin

  Pin adalah jarum penyemat (http://kbbi.web.id/pin) yang berbentuk bulat dan dipermukaanya terdapat gambar dari beberapa objek dalam buku cerita. Pin ini bisa disematkan di baju, tas atau jaket sebagai aksesoris yang sekaligus menjadi media pendukung dengan fungsi sebagai pengingat.

- Pembatas Buku

  Pembatas buku adalah kertas yang berbentuk persegi panjang kecil yang berguna sebagai pembatas dalam sebuah buku dan disimpan sebagai penanda. Pembatas buku juga dapat berfungsi sebagai media pendukung yang bersifat pengingat.

- *T-shirt*

  T-shirt adalah kain yang padat tenunannya terbuat dari katun atau bahan lainnya, digunakan untuk sebagai pakaian sehari-hari (http://kbbi.web.id/kaus). *T-shirt* ini memiliki desain judul dari media utama.

- Jadwal Pelajaran

  Jadwal pelajaran ini berupa poster dengan konten jadwal pelajaran dan digunakan untuk mengisi jadwal pelajaran. Desain pada jadwal pelajaran ini akan berisi ilustrasi yang terdapat pada buku.

- Media Sosial Daring

  Media sosial daring adalah segala jenis media atau sarana komunikasi yang tersaji secara *online* atau daring melalui koneksi internet (http://www.baticmedia.com/2015/05/perbedaan-media-online-website-media.html). Media daring yang dimaksud adalah Instagram. Media ini digunakan sebagai media promosi untuk mengenalkan khalayak sasaran dengan media utama yaitu buku cerita bergambar.

Beberapa media pendukung akan dikemas satu paket dalam buku sebagai bonus adalah stiker, pin, *t-shirt,* kalender poster, pembatas buku dan buku mewarnai, hal ini hanya berlaku pada promosi yang dilakukan yaitu untuk 50 pembeli buku pertama. Adanya media pendukung ini secara tidak langsung dapat menyebarkan informasi tentang keberadan pulau Biawak diluar dari media utama karena kebanyakan fungsi dari media pendukung ini adalah sebagai aksesoris pengingat yang bisa digunakan dalam beraktivitas sehari hari.

III.2.7 Strategi Distribusi

Strategi distribusi merupakan sebuah perencanaan dalam menyebarkan atau menyalurkan sebuah produk kepada khalayak sasaran. Perancangan buku cerita anak bergambar ini akan diajukan kepada penerbit atau perpustakaan sekolah dan dinas terkait yang berpotensi dan berminat untuk menerbitkan buku anak-anak. Berikut adalah tabel waktu penyebaran media:

Tabel III.2. Tabel Distribusi Media Berdasarkan Waktu
Sumber : Pribadi

JADWAL DISTRIBUSI MEDIA BERDASARKAN WAKTU													
NO	Media	DESEMBER 2016				JANUARI 2017				FEBRUARI 2017			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Media Utama												
2	*X-Banner*												
3	Poster												
4	Kalender Poster												
5	Stiker												
6	Buku Mewarnai												
7	Tote Bag												
8	Pin												
9	Pembatas Buku												
10	*T-shirt*												

Penyebaran media utama akan disebarkan pada saat libur panjang sekolah, karena pada saat libur sekolah anak-anak memiliki banyak waktu luang diluar kegiatan belajar biasanya. Waktu ini dapat dimanfaatkan untuk mengedukasi anak-anak ketika menghabiskan waktu liburannya dan juga sebagai alternatif hiburan yang sekaligus bermuatan edukatif. Sedangkan untuk media pendukung akan disebarkan sebelum dan sesudah waktu liburan sebagai pengingat.

Tabel III.3. Tabel Distribusi Media Berdasarkan Tempat
Sumber : Pribadi

JADWAL DISTRIBUSI MEDIA BERDASARKAN TEMPAT													
NO	Tempat	Media	DESEMBER				JANUARI				FEBRUARI			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Mading Sekolah	Poster												
2	Kantin	Poster												
3	Halte	Poster												
4	Angkot	Stiker												
5	Toko Buku	Poster/*X-Banner*/Buku /Tas/Pin												
6	Rumah, Kelas,	Kalender Poster												

Penyebaran media baik utama maupun pendukung akan dilakukan pada beberapa tempat yang menjadi pusat aktifitas dan kegiatan anak-anak sehari-hari. Hal ini bertujuan agar interaksi yang terjadi lebih intens.

III.3 Konsep Visual

Dalam sebuah media informasi yang menarik dan informatif, konsep visual menjadi hal yang sangat penting. Konsep visual dalam perancangan buku cerita

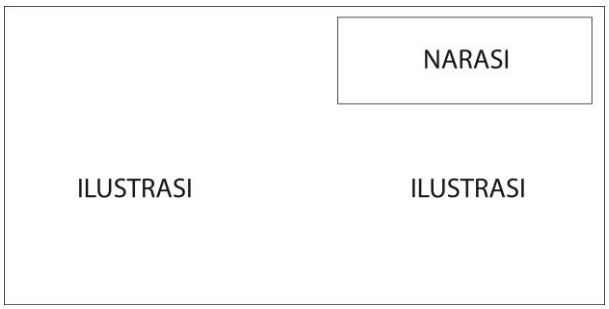
bergambar ini adalah menampilkan nuansa ceria dengan warna-warna yang cerah, sehingga akan membangun suasana petualangan yang asyik walaupun terdapat beberapa bagian cerita yang menegangkan. Konsep ini dipilih untuk menyesuaikan khalayak sasaran yaitu anak-anak yang senang dengan hal-hal yang ceria.

III.3.1 Format Desain

Buku cerita anak bergambar pulau Biawak ini akan dibuat dengan ukuran 20cm x 20cm dengan format persegi dan berisi 63 halaman. Buku yang dibuat dengan ukuran sedang ini bertujuan agar mempermudah pembaca terutama anak-anak sehingga dapat dibaca kapan dan dimana saja. Selain itu, bentuk kotak persegi membuat lebih nyaman dalam membaca dan melihat visual dan juga agar *layout* antara gambar dan ilustrasi dapat ruang yang sama sehingga tidak melelahkan mata.

III.3.2 Tata letak (*Layout)*

Penyusunan tata letak pada buku cerita ini adalah dengan menggabungkan narasi teks dan ilustrasi pada satu halaman. Penempatan teks akan berbeda pada setiap halaman, karena menyesuaikan dengan ilustrasi pada halaman tersebut. Prinsip tata letak yang dipertimbangkan yaitu, proporsi halaman dengan teks dan ilustrasi, keseimbangan antara konten dan ukuran halaman, kemudian menentukan fokus pada suatu halaman seperti pesan apa yang ingin lebih ditonjolkan (Kusrianto, 2007). Ketiga prinsip ini berlaku pada setiap media yang dibuat dalam perancangan ini.



Gambar III.9 Format *Layout* Halaman
Sumber : Pribadi (27/11/2016)



Gambar III.10 Format *Layout* Halaman
Sumber : Pribadi (27/11/2016)



Gambar III.11 Format *Layout* Halaman
Sumber : Pribadi (27/11/2016)

III.3.3 Tipografi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016) huruf adalah tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa, sedangkan tipografi menurut Kusrianto pada bukunya pengantar desain komunikasi visual, adalah suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak yang oleh karenanya, menyusun meliputi perancangan bentuk huruf hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk mendapatkan efek atau nuansa yang dikehendaki.

Huruf yang digunakan dalam perancangan ini ada 3 jenis. Masing-masing menyesuaikan dengan bagiannya, yaitu judul, *tagline* dan narasi. Meski jenis huruf yang digunakan berbeda-beda pada setiap bagian, namun semuanya memiliki karakteristik yang sama yaitu tidak kaku dan cenderung kasar dan tidak terlalu rapih layaknya tulisan anak-anak. Jenis huruf yang digunakan menyesuaikan dengan khalayak sasaran dan tema buku cerita bergambar yang diusung. Untuk *tagline*, jenis huruf yang digunakan adalah Talking Tin-Tin, karena memiliki karakteristik yang luwes dan lembut karena tidak memiliki sudut-

sudut yang kaku. Untuk narasi, jenis huruf yang digunakan adalah DK Crayon, karena memiliki karakteristik akrab dengan anak-anak. DK Crayon dibuat layaknya saat seseorang menulis menggunakan krayon dan krayon adalah alat pewarna yang akrab dan digunakan oleh anak kecil. Sehingga bisa menimbulkan kesan yang akrab dan ceria.



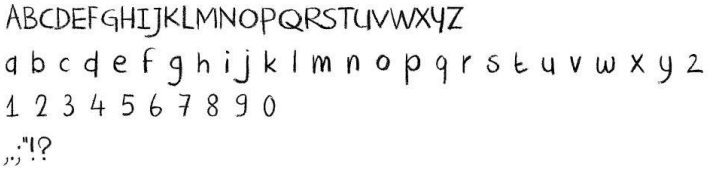
Gambar III.12 High On Fire
Sumber : Pribadi (27/11/2016)

Untuk judul, jenis huruf yang digunakan adalah High on Fire, karena memiliki karakteristik yang tegas namun tidak terlalu kaku dilihat dari bentuknya yang asimetris, dengan karakter yang seperti itu maka kesan yang muncul adalah kekanak-kanakan. Selain itu sudut-sudut runcing yang terdapat pada ujung huruf menambahkan kesan bahaya, berani, yang merujuk pada cerita petualangannya. Jenis huruf ini hanya menyediakan bentuk *uppercase* atau kapital saja.



Gambar III.13 Talking TinTin
Sumber : Pribadi (27/11/2016)

Penggunaan jenis huruf *Talking Tintin* ini hanya untuk penulisan keterangan dan juga penulisan nama pengarang dan ilustrator dari buku. Kesan yang ingin di dapatkan dari *font* ini adalah keluwesannya yang menunjukkan karakter tulisan layaknya ditulis oleh tangan secara manual, dengan format *italic* menambah kesan bahwa jenis huruf ini ditulis tangan. Hal ini dilakukan agar menyesuaikan dengan pemilihan jenis huruf untuk judul.



Gambar III.14 DK. Crayon
Sumber : Pribadi (27/11/2016)

Sedangkan untuk narasi, jenis huruf yang digunakan adalah DK Crayon. Seperti pada penjelasan pemilihan jenis huruf pada judul dan deskripsi, untuk narasi pun masih sama, yaitu mengusung kesan kekanak-kanakan dalam artian jenis huruf tidak terlalu kaku, sedikit kasar dan tidak rapih namun masih memiliki tingkat keterbacaan yang baik.

III.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi pada perancangan buku cerita bergambar ini akan menggunakan perpaduan gaya pribadi dan juga gaya beberapa kartun animasi dari Cartoon Network Studio yang sederhana dari beberapa pengimplementasian setiap objek baik itu karakter maupaun latar belakang. Hal ini bertujuan agar khalayak pembaca mudah memahami sebuah ilustrasi pada buku ini, selain itu juga untuk menyesuaikan dengan konsep visual yang ingin diusung yaitu keceriaan.



Gambar III.15 Referensi Ilustrasi
Sumber : https://s-media-cache-ak101.pinimg.com (27/11/2016)

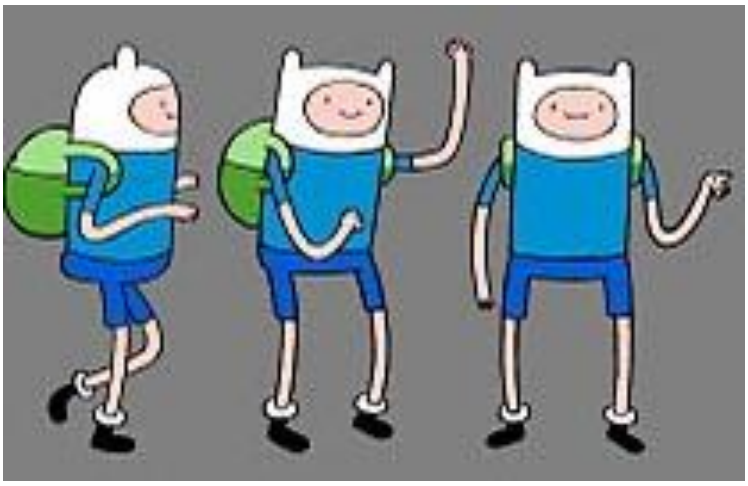
III.3.4.1 Studi Karakter

1. Tokoh Utama

Perancangan karakter pada tokoh utama ini mengambil referensi dari perawakan anak Indonesia dengan tubuh yang kecil, lalu dalam pengimplementasianya terhadap gambar, menggunakan gaya ilustrasi dari kartun animasi Adventure Time.



Gambar III.16 referensi anak Indonesia
Sumber : http://4.bp.blogspot.com/ (Diakses pada 27/11/2016)



Gambar III.17 referensi karakter Adventure Time
Sumber : https://s-media-cache-ak0.pinimg.com (Diakses pada 27/11/2016)

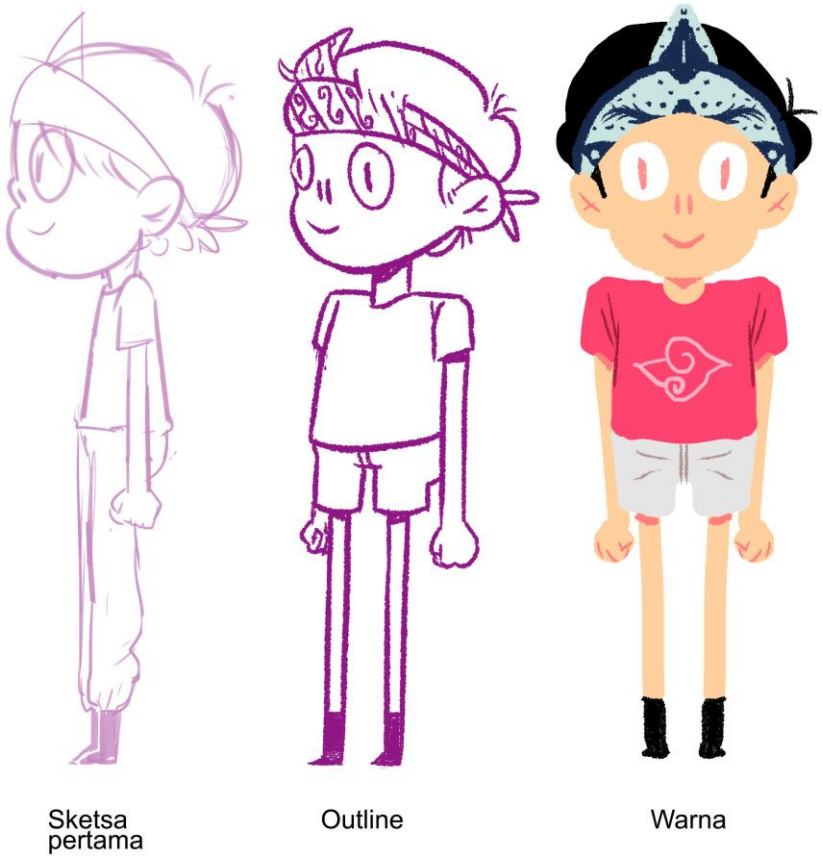
Kemudian pada pakaian dan atribut yang dikenakan, mengunakan elemen-elemen budaya tradisional seperti motif batik mega mendung khas kota Cirebon yang terdapat pada baju tokoh utama, ikat kepala yang terdapat pada tokoh utama menggunakan motif batik ikan Etong yang merupakan khas kota Indramayu. Hal ini dilakukan untuk mengangkat budaya daerah setempat dan juga memperkuat identitas tokoh utama sebagai anak Indonesia.



Gambar III.18 motif batik mega mendung
Sumber : http://img09.deviantart.net/com (Diakses pada 27/11/2016)



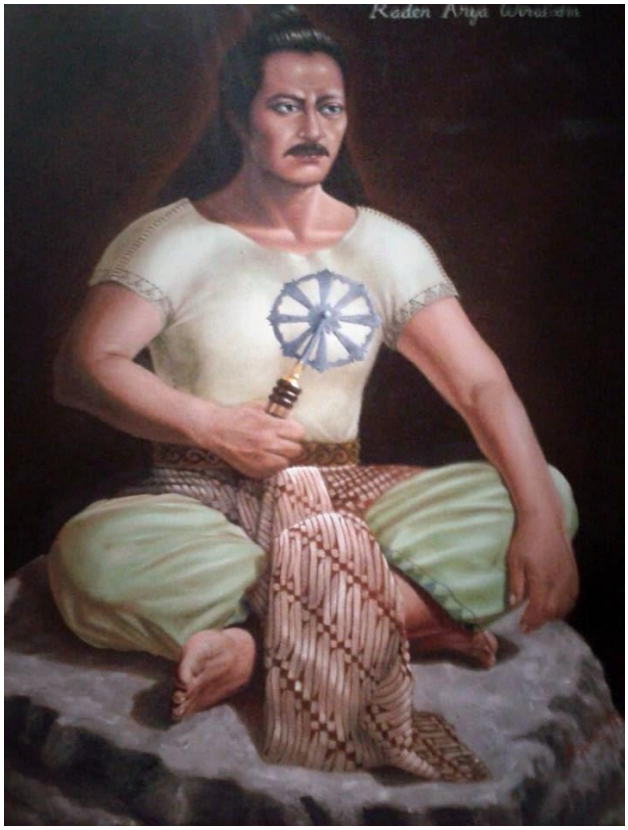
Gambar III.19 motif batik mega mendung
Sumber : http://img788689.myblogdrmy.net/com (Diakses pada 27/11/2016)



Gambar III.20 Tokoh utama
Sumber : Pribadi (27/11/2016)

2. Tokoh Pendamping

Perancangan pada tokoh pendamping mengambil referensi yang serupa dengan karakter utama dan pada pengimplementasiannya terhadap gambar, hanya saja dibedakan dengan personifikasi yang diterapkan pada bentuk biawak yang terdapat pada tubuhnya. Penerapan personifikasi pada karakter ini bertujuan untuk menyederhanakan bentuk asli biawak dan juga merupakan bagian dari konsep visual yang diusung yaitu keceriaan. Busana yang digunakan karakter ini mengacu pada gaya busana salah satu tokoh kota Indramayu yaitu Raden Arya Wira Lodra yang merupakan tokoh terbentuknya kota Indramayu, tokoh ini dipilih berdasarkan latar belakang cerita ini adalah Pulau Biawak yang terletak di Kabupaten Indramayu. Karakter ini menggunakan rompi dan ikat berupa selendang yang dikenakan pada pinggangnya yang terbuat dari dedaunan, hal ini dikarenakan karakter ini hidup disebuah pulau yang masih primitif.



Gambar III.21 Raden Arya Wiralodra
Sumber : http://3.bp.blogspot.com/ (Diakses pada 27/11/2016)



Gambar III.22 Tokoh Pendamping
Sumber : Pribadi (27/11/2016)

III.3.4.2 Studi Latar

Studi yang dilakukan pada perancangan latar pada ilustrasi dibuku ini tidak jauh berbeda dengan studi dalam merancang bentuk karakter, yaitu tetap dengan memadukan unsur kenyataan dan juga fantasi.



Gambar III.23 Referensi Latar
Sumber : Pribadi (30/01/2016)

Sebagian unsur kenyataan didapat dari keadaan sesungguhnya pada pulau Biawak sebagai acuan utama, untuk kemudian diimplementasikan dan disederhanakan kepada sebuah ilustrasi dengan menggunakan gaya gambar sederhana yaitu layaknya kartun animasi Adventure Time.



Gambar III.24 Referensi Visual Latar
Sumber : http://static.tvtropes.org/ (30/01/2016)

Hal ini dilakukan untuk menyesuaikan dengan khlayak sasaran sebagai pembaca yang merupakan anak usia 9-12 tahun. Gambar latar dibuat sederhana agar objek apapun yang terdapat didalamnya dapat mudah dipahami dengan cara yang menarik tanpa menghilangkan esensi dari objek tersebut.



Gambar III.25 Hasil Penyederhanaan Latar
Sumber : Pribadi (30/01/2016)

III.3.5 Warna

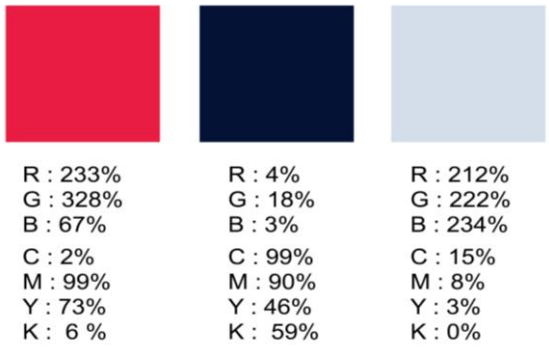
Menurut Dale Russell, pengarang buku The Yellow Book, warna adalah sesuatu yang tidak nyata dan saat berusaha untuk mengekspresikannya lewat tulisan atau kata-kata, sebenarnya tidak memberikan relasi terhadap bentuk aktual dari warna. Warna harus dilihat dalam sebuah konteks, pada apa dan dimana warna itu berada. Karena pada dasarnya semua hal yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari itu berwarna, dan menjadi salah satu identitas yang krusial dalam warna tersebut. Karena itu, masih menurut Russell, seberapa banyak apapun teori tentang warna bermunculan, mata dari seorang desainer atau senimanlah yang bertanggung jawab untuk menggunakan warna secara kreatif.

Warna yang digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar ini adalah warna cerah atau warna muda, tetapi tetap menyesuaikan dengan nuansa pada alur cerita didalamnya, sehingga memberikan kesan ceria dikalangan khalayak sasaran. Mengingat banyaknya objek yang akan ditampilkan, penggunaan warna dibagi menjadi dua bagian, pertama untuk warna judul, dan kedua untuk warna

yang dominan pada ilustrasi. Terdapat dua format warna yang digunakan dalam perancangan ini yaitu format *RGB* dan juga *CMYK*. *RGB* merupakan singkatan dari *Red* (Merah), *Green* (Hijau), *Blue* (Biru) adalah model warna pencahayaan yang dipakai untuk display monitor (http://gieproject-course.blogspot.co.id,2015: para 1). Format warna ini digunakan untuk keperluan pada media digital seperti media sosial. *CMYK* adalah kepanjangan dari *Cyan* (Biru Muda), *Magenta* (Merah), *Yellow* (Kuning), *Black* (Hitam), warna-warna tersebut digunakan dalam proses pencetakan offset maupun *printer* komputer (Kusrianto, 2007). Format warna *CMYK* diterapkan pada media pendukung yang bersifat cetak seperti poster dan *X-banner*.

1. Warna Judul

Warna dominan pada judul menggunakan warna merah dan biru. Merah digunakan untuk huruf yang bertuliskan "Nusa" karena sebagai tokoh utama dengan karakter yang pemberani. warna biru digunakan pada tulisan pulau Biawak, karena biru tua dapat mendeskripsikan suasana dingin dan misterius yang mana sesuai dengan karakter biawak yang berdarah dingin dan kemisteriusan pulau Biawak itu sendiri.



III.26. Warna judul
Sumber : Pribadi (27/11/2016)

3. Warna Ilustrasi

Warna dominan yang digunakan pada isi buku cerita ini adalah Skema warna *The rectangle* atau *tetradic* adalah skema warna yang menggunakan empat warna dibagi menjadi dua pasangan yang saling melengkapi. Skema

ini memiliki keseimbangan dalam memunculkan nuansa dingin dan hangat karena kedua nuansa warna tersebut sudah termasuk dalam skema *tetradic*, dua warna hangat seperti merah dan kuning sedangkan untuk warna dingin seperti biru dan hijau. Warna yang dipilih dalam skema *tetradic* ini adalah warna cerah sebagai warna dominan, pemilihan ini mengacu pada minat khalayak sasaran yang dituju yaitu anak-anak.



III.27. Warna illustrasi
Sumber : Pribadi (27/11/2016)