BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

Berdasarkan solusi dalam BAB II telah dijelaskan bahwa masyarakat Jawa yang berdomisili di kota-kota besar di Indonesia masih memerlukan media sebuah media yang memuat pengetahuan tentang tatakrama budaya Jawa. Solusi ini berdasarkan wawasan masyarakat yang masih rendah.

III.1 Khalayak Sasaran

- Demografis

  Target audiens dipilih adalah anak balita, karena balita memerlukan ajaran tata krama yang diajarkan melalui media.

  Usia anak : 4-6 tahun

  Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan

  Ekonomi : Semua kalangan

- Geografis

  Segmentasi geografis adalah kota-kota besar di Indonesia yang ditargetkan kepada orang tua Suku Jawa yang berada di seluruh Indonesia.

- Psikografis

  Segmentasi psikografis orangtua yang ingin mengajarkan tata krama Jawa pada anaknya sejak usia dini melalui gambar ilustrasi.

III.1.1 Target Market

- Target market dipilih adalah orang tua, karena anak Balita belum bisa membaca namun hanya bisa mengenali warna. Jadi target market yang dipilih adalah orangtua karena orang tua yang mengajarkan anak dalam bertatakrama mulai dari Balita.

  Usia Orang tua : 25 – 40 Tahun

  Jenis kelamin : laki – laki dan Perempuan (Ayah dan Ibu)

  Ekonomi : Semua kalangan

III.2 Strategi Perancangan

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan dari perancangan adalah mengenalkan tata krama budaya Jawa kepada orangtua Jawa maupun masyarakat umum dalam mengajarkan anak dalam bertatakrama budaya Jawa dalam kehidupan sehari hari melalui media buku ilustrasi bergambar.

III.2.2 Pendekatan komunikasi

- Pendekatan Verbal

  Pendekatan verbal yang dilakukan adalah bertujuan agar target audiens dapat memahami isi yang diinformasikan dalam buku. Dalam perancangan media informasi menggunakan bahasa Indonesia formal yang bertujuan agar mudah dipahami oleh anak usia dini. Terdapat pula beberapa kata bahasa Jawa yang berkaitan dengan objek.

- Pendekatan Visual

  Pendekatan Visual dalam perancangan ini adalah ilustrasi mengenai tatakrama dengan teks yang singkat dan sederhana. Fungsi teks dan gambar pada perancangan ini adalah untuk memberi penjelasan tentang tata krama yang terdapat pada media informasi.

III.2.3 *Mandatory*

Mandatory yang digunakan pada media utama adalah PT. Gramedia Pustaka Utama yang merupakan anak perusahaan Kelompok Kompas Gramedia. Media utama menggunakan penerbit Gramedia yaitu banyak buku-buku cerita bergambar untuk anak sangat banyak ditemui pada terbitan Gramedia maka dari itu *mandatory* media utama adalah Gramedia.

Pada perancangan media utama Gramedia berperan sebagai distributor untuk memasarkan buku cerita bergambar dan *merchandise* dari Tata pembalap cilik.



Gambar III.1 Logo PT.Gramedia Pustaka Utama
Sumber : Google (Diakses pada Juni 2017)

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan :

- Memberikan edukasi mengenai tatakrama Jawa kepada masyarakat Jawa maupun umum.
- Ilustrasi bergambar pada media memberikan wawasan terhadap anak.

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa adalah bahasa indah yang digunakan untuk meningkatkan efek dengan jalan memperkenalkan serta membandingkan suatu benda atau hal tertentu dengan benda atau hal lain yang lebih umum. Menurut Tarigan (1985, h.5) "gaya bahasa merupakan bentuk retorik, yaitu penggunaan kata-kata dalam berbicara dan menulis untuk meyakinkan atau mempengaruhi penyimak dan pembaca". Gaya bahasa yang digunakan dalam perancangan media adalah menggunakan gaya bahasa retorika yang berjenis paradoks.

III.2.6 Strategi Kreatif

Dalam strategi kreatif menampilkan visualisasi tata krama Jawa dalam beberapa adegan didalam cerita dan dalam media menggunakan percakapan dua Bahasa yaitu Bahasa Jawa dan Bahasa Indonesia.

- *Copywriting*

  Meliputi *Headline, Body copy* pada poster
- *Storyline*

➢ Tata seorang pembalap cilik yang selalu mengikuti perlombaan balap motor mini GP di berbagai kota

➢ Tata adalah anak yang baik dan dia punya banyak teman, salah satunya adalah Rama yang sama-sama pembalap cilik seperti Tata.

- Banyak sekali yang mendukung Tata ketika belapan, karena Tata mempunyai tatakrama yang baik.
- Tata selalu bersikap sopan kepada semua orang, tutur bahasanya yang baik, selalu berkata tolong ketika meminta *mini GP* nya untuk diperbaiki
- Sedangkan Rama adalah anak yang sombong sehingga mempunyai sedikit teman karena tatakramanya yang kurang baik
- Tata akan mengikuti Balapan bersama Rama pukul 10 pagi
- Saat mau balapan Ban *mini GP* milik Tata ternyata kempes, yang sebenarnya dijahili oleh Rama karena iri kepada Tata yang mempunyai banyak teman.
- Tata meminta tolong kepada *pakde* untuk memperbaiki *mini GP* miliknya dan teman-temannya pun ikut membantu.
- Akhirnya Tata mengikuti balapan dan berakhir memenangkan juara 1.
- Teman – teman Tata menghampiri dan mengucapkan selamat
- Rama menghampiri Tata dan meminta maaf. Lalu Tata memaafkan Rama dan akhirnya Tata dan Rama berteman.

- *Storyboard*

  Dalam *storyboard* menceritakan mengenai Tata Pembalap Cilik yang memiliki tata krama yang santun. Sedangkan Rama lawan mainnya di sirkuit balap memiliki perilaku yang sebaliknya.

ADEGAN	DIALOG
	Tata seorang pembalap cilik yang selalu mengikuti perlombaan balap motor mini GP di berbagai kota
	Tata adalah anak yang baik dan dia punya banyak teman, salah satunya adalah Rama yang sama-sama pembalap cilik seperti Tata. Banyak sekali yang mendukung Tata ketika belapan, karena Tata mempunyai tatakrama yang baik.
	Tata selalu bersikap sopan kepada semua orang, tutur bahasanya yang baik, selalu berkata tolong ketika meminta mini GP nya untuk diperbaiki
	·Sedangkan Rana adalah anak sombong sehingga mempunyai sedikit teman karena tatakramanya yang kurang baik
	·Tata akan mengikuti Balapan bersama Rama pukul 10 pagi
	Saat mau balapan Ban mini GP milik tata teryata kempes, yang sebenarnya dijahili oleh sultan karena iri kepada Tata yang mempunyai banyak teman.
	Tata meminta tolong kepada pakde untuk memperbaiki mini GP miliknya & teman-temannya pun ikut membantu.
	Akhirnya tata mengikuti balapan dan berakhir memenangkan juara 1
	·Teman – teman nafi menghampiri tata dan mengucapkan selamat
	·Rama menghampiri tata dan meminta maaf. Lalu tata memaafkan rama dan akhirnya mereka berteman.

Gambar III.2 *Storyboard*
Sumber : Dokumentasi pribadi

- Visualisasi

  Berikut adalah visualisasi karakter dalam media utama



Gambar III.3 visualisasi
Sumber : Dokumentasi pribadi

III.2.7 Strategi Media

- Media Utama

  Media utama yang digunakan dalam penyampai pesan cerita ‘Tata Pembalap Cilik’ adalah buku ilustrasi yang mudah digunakan dan mudah dibawa kemana pun dan buku tidak akan lekang oleh waktu karena buku menjadi sumber pengetahuan mudah disimpan.

- Media Pendukung

  Media pendukung yang digunakan berfungsi sebagai pendukung media utama. Media pendukung yang digunakan, antara lain:

  - Poster

    Poster digunakan sebagai media penyampaian informasi yang dibuat untuk di tempel pada dinding promosi atau pada permukaan datar lainnya. Pada poster terdapat elemen visual yang terdiri dari teks dan gambar yang dirancang untuk menarik perhatian konsumen.

  - *X-banner*

    X-banner digunakan sebagai media informasi dan promosi telah hadirnya buku cerita mengenai tata krama.

  - Peralatan makan

    Peralatan makan yang digunakan pada media pendukung yaitu tempat makan dan tempat minum. Pada kedua alat makan tersebut diberi elemen visual yang mengingatkan bahwa makan dan minum diharuskan duduk.

  - Alat tulis

    Alat tulis yang digunakan pada media pendukung yaitu pensil, penghapus, buku note, penggaris, tempat pensil dan rautan pensil.
    Pada alat tulis diberi elemen visual dalam buku cerita

  - Stiker pengingat

    Stiker pengingat digunakan untuk ditempel pada tempat-tempat tertentu yang berhubungan dengan tata krama.

- PIN & Gantungan Kunci

  PIN & Gantungan Kunci digunakan untuk mengingatkan target *audiens* terhadap tokoh karakter yang berada dalam buku cerita.

- Topi

  Topi digunakan sebagai media pengingat target *auidens* terhadap tokoh karakter yang berada dalam buku cerita sama seperti PIN & Gantungan kunci

- Standing karakter

  Standing karakter digunakan sebagai media saat promosi buku disebuah toko buku.

- *Papercraft*

  Papercraft adalah *miniature* yang digunakan sebagai hiasan display saat promosi buku.

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

- Strategi Distribusi

  Buku cerita Tata pembalap cilik bekerja sama dengan penerbit Gramedia yang dinaungi oleh Kompas Gramedia. Buku cerita anak banyak di terbitkan oleh Gramedia di berbagai Gramedia di Indonesia maka buku cerita Tata pembalap cilik diterbitkan di Gramedia. Dalam buku cerita Tata pembalap cilik menggunakan tema pembalap karena disesuaikan dengan tren masa kini, target audiens buku cerita ini adalah anak uia 4-6 tahun yang dimana pada masa itu adalah masa awal anak memasuki dunia pendidikan.

- Waktu Penyebaran Media

	Mei 2017				Juni 2017			
Poster								
Xbanner								
Buku								

Alat tulis								
Tempat minum								
Tempat makan								
Stiker pengingat								
Topi								
Gantungan kunci & Pin								

Tabel III.1 Waktu penyebaran media
Sumber : Dokumen Pribadi

Penyebaran media pendukung didistribusikan di Gramedia diseluruh kota besar Indonesia. Dalam pembelian 100 orang pertama dalam masa promosi akan mendapatkan salah satu dari media pendukung yaitu alat tulis, alat makan dan topi. Jika masa promosi terlah berakhir media pendukung akan didistribusikan sebagai merchandise yang dijual. Stiker pengingat akan didistribusikan sebagai merchandise tetap selama penjualan berlangsung.

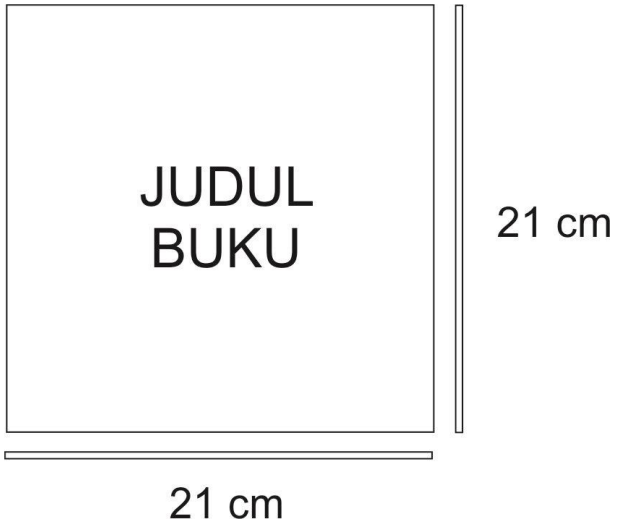
III.3 Konsep Visual

Konsep visual adalah sebuah susunan perancangan karya yang akan dibuat visual maupun gambar. Konsep dibutuhkan karena rancangan akan tersusun dengan baik jika dikonsep dengan baik.

III.3.1 Format Desain

Format desain media buku cerita bergambar ini adalah

- Buku berbentuk persegi panjang atau (21 cm x 21cm).
- Jenis kertas pada isi buku adalah *art paper* 150 gram.
- Buku di *softcover*
- Finishing hekter

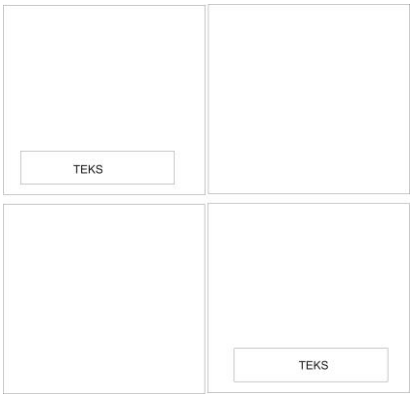


Gambar III.4 Format desain buku
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Buku berbentuk persegi digunakan sebagai patokan ukuran adalah buku anak yang banyak tersedia di pasaran, Buku dijilid lurus (*softcover)* dan dihekter karena ditargetkan kepada anak balita yang bertujuan mudah dibawa kemana pun.

III.3.2 Tata Letak

Tata letak pada media utama hanya menggunakan peletakan teks yang disimpan kiri dan kanan, karena agar tidak membuat efek bosan bagi pembaca.



Gambar III.5 Tata letak
Sumber : Dokumentasi Pribadi

III.3.3 Tipografi

Jenis huruf yang digu nakan adalah huruf sans serif dan menggunakan *font a bug's life - debugged* karena huruf lebih terlihat dan hurufnya tebal dan jelas untuk dibaca. Tipografi yang digunakan dalam media utama yaitu menggunakan *font a bug's life debugged*. *Font* ini cocok untuk ditargetkan kepada anak usia dini.



Gambar III.6 Tipografi
Sumber : Dokumentasi Pribadi

III.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi menurut Kusrianto (2006, h.140) adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan melalui visual. Ilustrasi menekankan hubungan subjek dengan teks yang bertujuan menghiasi suatu cerita agar mudah dipahami.

Ilustrasi pada media buku bergambar yang bertemakan tata krama dilingkungan sirkuit balapan. Studi karakter dilihat dari beberapa referensi. Ilustrasi *vector* dipilih karena terdapat unsur ke kanak-kanakan sehingga cocok untuk materi pesan yang disampaikan dalam perancangan.



Gambar III.7 Referensi karakter
Sumber : www.Google.com (Juni 2017)

- Studi Karakter

  Studi karakter dalam perancangan dibuat berdasarkan kehidupan nyata dan digabung menjadi elemen visual.

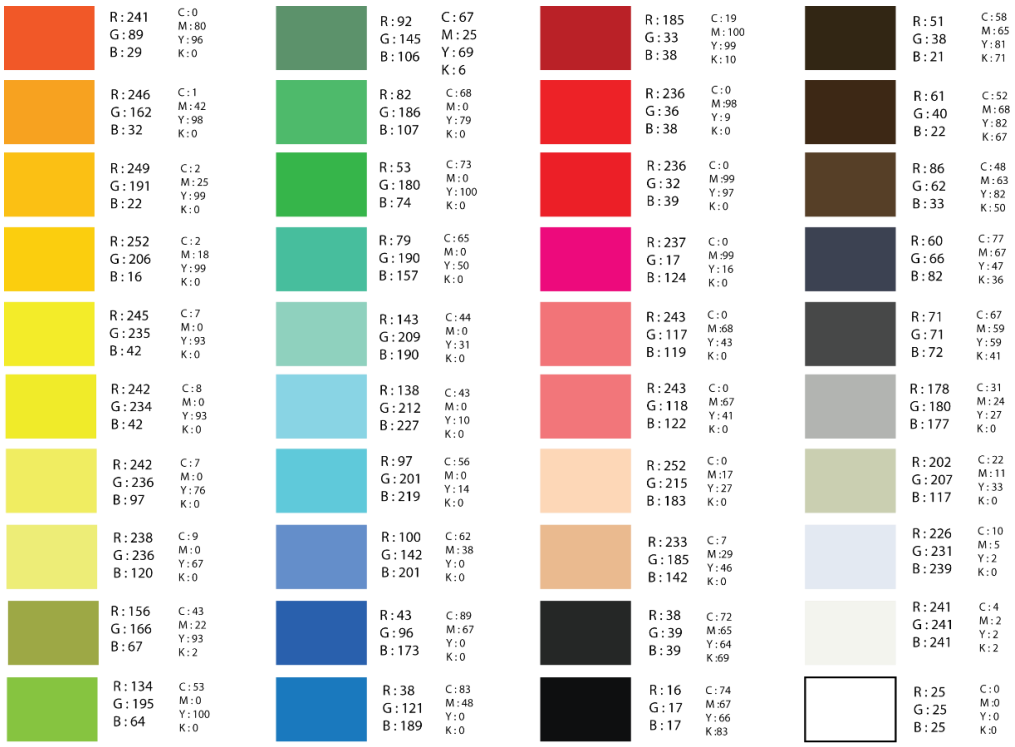




Gambar III.8 Referensi karakter Tata
Sumber : https://www.instagram.com/p/BUyQssMFkdA/?taken-by=abimanyufermadi

III.3.5 Warna

Warna didefinisikan sebagai getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan berasal dari pancaran cahaya melalui pantulan sebuah benda. (Susanto. 2011, h.433). Warna yang digunakan pada media adalah warna sekunder dan primer pada dasarnya adalah warna yang cerah, sehingga sesuai dengan warna yang disukai oleh anak-anak.



Gambar III.9 Gambar Warna
Sumber : Dokumentasi pribadi