BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1. Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran adalah sekelompok masyarakat yang menjadi target dari sebuah komunikasi organisasi, baik karena organisasi memiliki tujuan untuk sekelompok masyarakat tersebut, atau masyarakat tersebut dapat menimbulkan hal baik ataupun buruk untuk organisasi yang berkaitan.

Bila dikaitkan dengan identifikasi masalah dalam perancangan ini, anak usia 7-10 tahun sangatlah tepat untuk mendapatkan informasi dari perancangan media informasi tentang *Sarintik Dak Nganju* ini yang mengajarkan nilai untuk tidak ceroboh dan tidak mudah mempercayai berita yang belum tahu kebenarannya karena segala bentuk niat buruk pasti mendapatkan ganjarannya.

Khalayak sasaran (*target audience*) untuk perancangan buku ilustrasi ini adalah pelajar SD di Kota Jambi. Target audiens dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu target primer dan target sekunder. Sedangkan target primer dapat diidentifikasi melalui tiga kelompok, yaitu demografis, geografis dan psikografi. dapat dikaji sebagai berikut :

1. Demografis

Secara demografis target audiens merupakan siswa siwi SD di Kota Jambi, dengan status ekonomi menengah karena cocok dengan perkembangan anak pada usia tersebut yang sedang tumbuh, rasa ingin tahu yang tinggi, penuh kreatifitas dan imajinatif.

- Usia : 7-10 tahun

Dipilihnya usia diatas dikarenakan pada masa tersebut merupakan masa anak belajar melalui apa yang dilihatnya, yang diketahui melalui ilmu perkembangan psikologi merupakan masa dimana seorang anak sudah bisa membaca dan masa kreatifitas anak yang tinggi.

- Status ekonomi : Menengah

Berdasarkan laporan survei menurut Badan Pusat Statistik tahun 2012, golongan menengah yang memiliki pendapatan (Rp. 1.500.000-2.500.000/bulan) merupakan target yang tepat terkait pemasukan dan daya beli dari target audiens.

- Jenis kelamin : Lelaki dan Perempuan

Penentuan target audiens pada jenis kelamin tidak dibedakan karena dengan maksud dan tujuan dari perancangan media informasi *Sarintik Dak Nganju*, antara laki – laki dan perempuan sama – sama perlu untuk menerima muatan pesan yang terkandung dalam ceerita *Sarintik Dak Nganju*.

- Pendidikan : Sekolah Dasar

Untuk bidang pendidikan sangat berkaitan dengan faktor penentuan usia, karena pada umumnya target audiens yang telah ditetapkan sedang dalam jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD)

2. Geografis

Secara geografis perancangan media informasi melalui buku ilustrasi ini ditujukan untuk wilayah Kota Jambi. Mengingat bahwa perancangan media informasi ini ditujukan untuk pelajar SD yang ada di Kota Jambi dan objek penelitian yang berasal dari Kota Jambi, maka sangat tepat menjadikan Kota Jambi menjadi target utama dalam perancangan buku ilustrasi ini.

3. Psikografis

Seperti yang dikutip (Yusuf, 2004) pada masa ini yang ditandai dengan berkembangnya kemampuan baru, yaitu kemampuan mengklasifikasi, menyusun, mengasosiasikan dan anak sudah mempunyai kemampuan untuk memecahkan masalah yang sederhana.

Seperangkat pengetahuan, sikap, dan juga keterampilan yang merupakan tugas perkembangan dan yang mestinya dikuasai pada masa kanak-kanak akhir adalah sebagai berikut :

- Belajar menguasai keterampilan fisik dan motorik untuk permainan yang bersifat umum.
- Membentuk sikap yang sehat mengenai diri sendiri sebagai organisme yang sedang tumbuh dan berkembang.
- Belajar bergaul secara baik dengan teman-teman sebayanya.
- Belajar memainkan peranan sesuai dengan jenis kelaminnya.
- Mengembangkan keterampilan dalam membaca,menulis, dan berhitung.
- Mengembangkan konsep-konsep yangg diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.
- Mengembangkan pembentukkan kata hati,moral, dan skala nilai.

Berdasarkan pemaparan psikologis anak yang sudah dijelaskan di atas, maka target audiens secara psikografis ialah pelajar Sekolah Dasar di Kota Jambi yang sedang tumbuh dan berkembang melalui lingkungan dan apa yang dilihatnya. Adapun yang berada diluar target primer yang ingin mengetahui cerita *Sarintik Dak Nganju* dari Jambi, tidak terbatas jenis kelamin, statu ekonomi dan rentang usia.

III.2. Strategi Perancangan

Strategi perancangan media informasi ini, dengan salah satu tujuannya adalah meningkatkan rasa ingin tahu dan kepedulian masyarakat akan cerita *Sarintik Dak Nganju*. Dengan perancangan media informasi ini diharap dapat menyampaikan muatan pesan positif. Dengan menampilkan visualisasi yang kreatif serta imajinatif yang tidak berlebihan diharap dapat menjangkau target audiens.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan utama dari komunikasi adalah untuk memberikan informasi kisah *Sarintik Dak Nganju* serta muatan pesan positif, seperti mendengarkan perkataan orang tua, hati-hati dalam bertindak. Sehingga dirahapkan dapat menjadi teladan bagi anak di Kota Jambi. Sehingga dengan kisah *Sarintik Dak Nganju* ini para pembaca bisa mendapatkan pembelajaran tentang nilai positif yang akrab dalam kehidupan sehari-hari.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Supaya penyampaian suatu informasi dapat berjalan dengan baik maka dibutuhkan pendeketan yang baik pula, agar informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik dan juga dimengerti dengan baik oleh para penerima, khususnya target audiens.

Pendekatan yang digunakan dalam perancangan media informasi buku ilustrasi ini dapat dibagi menjadi dua, yaitu:

- Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang digunakan dalam perancangan media informasi buku ilustrasi ini menggambarkan sosok harimau yang polos, lucu dan tidak terlihat menyeramkan, yang sengaja gambarkan sedemikian rupa dengan berbagai ekspresi lucu dan sudut pandang atau perspektif yang berbeda-beda untuk memancing imajinasi target audiens ketika membaca kisah *Sarintik Dak Nganju*. Serta penggambaran latar tempat atau situasi dan suasana dalam cerita untuk mendukung visualisasi cerita *Sarintik Dak Nganju*. penggambaran ilustrasi yang dibuat secara manual dan memiliki khas akan lebih banyak diingat masyarakat.

- Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yang digunakan dalam perancangan media informasi melalui buku ilustrasi ini menggunakan bahasa Indonesia sehari – hari, sederhana dan santai agar target audiens yang merupakan pelajar sekolah dasar di Jambi lebih mudah menerima dan mencerna maksud dari kisah *Sarintik Dak Nganju*.

III.2.3 Mandatory

Adapun upaya dalam memperkenalkan *Sarintik Dak Nganju*, dapat dilakukan oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Jambi serta dibantu para pendongeng dari kampung dongeng seloko. Perancangan media informasi tentang *Sarintik Dak Nganju* yang akan dijual di toko buku di Provinsi Jambi dalam upaya mengenalkan dan melestarikan cerita dari Provinsi Jambi yaitu cerita *Sarintik Dak Nganju* dimana masyarakat masih banyak yang belum mengetahuinya.

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang terkandung di dalam perancangan media informasi buku ilustrasi ini adalah tentang nilai-nilai positif yang terkandung dalam cerita *Sarintik Dak Nganju* dari Jambi, seperti hati-hati dalam bertindak, patuh terhadap orang tua, semua niat buruk pasti ada ganjarannya.

III.2.5 Gaya Bahasa

Penyampaian cerita akan disampaikan secara narasi untuk memudahkan pembaca dalam memahami kisah yang disampaikan. Gaya bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia untuk memudahkan target *audience* sekaligus menumbuhkan minat baca di Kota Jambi.

III.2.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang akan dibuat dalam perancangan media informasi buku cerita bergambar *Sarintik Dak Nganju* ini adalah penggambaran harimau yang polos dan lucu. serta penambahan ekspresi dari setiap karakter yang dihadirkan untuk memancing imajinasi pada target *audience*. Unsur – unsur positif dibalik cerita *Sarintik Dak Nganju* yaitu ketakutan harimau akan sosok *Sarintik Dak Nganju* yang ternyata adalah dirinya sendiri diperkuat supaya target *audience* dapat memahami dan mengambil hikmah dalam cerita *Sarintik Dak Nganju*, dimana saat kita jangan terlalu percaya akan berita yang belum tentu benar dan jangan terlalu cepat mengambil kesimpulan dari berita yang baru didapat.

- *Copywriting*

Pada bagian cover buku ilustrasi akan diberikan judul "*Sarintik Dak Nganju*" dengan jenis font yang telah disesuaikan, dengan tujuan selain untuk mempertegas ilustrasi bagian cover juga agar dapat menarik rasa ingin tau target audiens. Dibagian pungung buku akan ada nama penulis, judul buku dan sub head line "harimau yang ceroboh", sedangkan pada bagian belakang buku akan ada *synopsis* dari cerita *Sarintik Dak Nganju*.

- *Storytelling*

Pada perancangan media informasi *Sarintik Dak Nganju* ini juga dibuat alur humoris, sengaja dibuat dengan alur cerita seperti itu agar tidak terlalu monoton dan dapat menghibur dengan alur yang hanya maju dan juga supaya pembaca ikut terbawa suasana dan membuat jalan cerita yang disampaikan lebih menarik.

➢ Pada suatu malam

Berisi kisah anak kambing yang tidak mau tidur dimana hari sudah gelap, dan anak kambing tersebut terpaksa membuat ibu kambing menakut-nakuti dengan menceritakan sosok *Sarintik Dak Nganju*.

➢ Seperti apa dia

Saat dimana anak-anak kambing penasaran dengan sosok sarintik dak nganju, namun ibu kambing memberitahukan bahwa sosok Sarintik Dak Nganju merupakan sosok yang menyeramkan, sehingga mereka ketakutan dan lekas tidur.

➢ Apakah dia akan memangsa aku

Saat dimana harimau diam-diam mendengar percakapan antara ibu kambing dan anak anaknya

➢ Salah tankap

Saat dimana harimau ketakutan saat ada sosok yamg menghampirinya dan sosok itu adalah dua oang manusia yang sedang ingin mencuri.

➢ Pertemuan dengan monyet

Saat berhasil kabur harimau bertemu dengan monyet yang menanyakan apa yang terjadi, dan monyet yang tidak percaya akan sosok yang lebih menakutkan dari harimau.

➢ Lari karena terkejut

Saat menghampiri para pencuri harimau menunjuk mereka sembari member tahu kepada monyet bahwa mereka Sarintik Dak nganju. Namun karena terkejut para pencuri pun jatuh dan membuat harimau dan monyet lari ketakutan.

- Tak berdaya

Dalam upaya melarikan diri harimau dan monyet, monyet yang tidak bisa mengimbangi kecepatan harimau mulai terlihat semakin ketakutan dan tanpa disengaja membuat merekaekor mereka saling terikat dan monyet pun terseret dan tertabrak pohon pohon yang ada di sepannjang jalan.

- *Storyline*

Kisah ini berawal ketika suatu malam, dalam sebuah kandang, terdengar anak-anak kambing sedang merengek-rengek. Oleh induknya disuruh untuk segera tidur, tapi dasar anak-anak, mereka masih merengek juga.

"Jangan menagis, nak! Nanti datang *sarintik dak nganju*. Kalau dia datang, kita semua bisa mati. Kita bisa langsung ditelan olehnya" demikian kata induk kambing kepada anaknya.

Anak kambing menanyakan rupa sarintik dak nganju kepada induknya namun sang induk memperingatkan untuk tidak membahasnya, "yang jelas dia sangat suka daging kita. Tidurlah" kata induk kambing. Karena takut anak-anak kambing pun segera tidur. Kebetulan diluar kandang, harimau sedang mendengarkan induk kambing, ia berniat untuk memangsa induk kambing dan anaknya. Namu harimau juaga takut dengan cerita induk kambing tentang *sarintik dak nganju*, dan ia berpikir bahwa ia juga akan dimangsa. Padahal *sarintik dak nganju* adalah dirinya sendiri, Harimau berbaring didepan pintu dan tidak berani bergerak karena takut.

Kebetulan datang dua orang pencuri yang bermaksud mencuri kambing. Namun para pencuri salah mengira bahwa mereka telah menemukan kambing. Karena keadaan yang gelap gulita membuat para pencuri tidak bisa melihat dengan jelas. Mereka mambawa harimau yang dikira mereka adalah kambing.

Harimau ketakutan dan tidak berani bergerak karna ia berpikir kalau yang membawanya adalah sarintik dak nganju, harimau pun dibawa para pencuri. Dalam

perjalanan pencuri yang dibelakang menyadari yang mereka bawa adalah sang harimau, namun pencuri yang berada didepan mengira kalau mereka sedang dikejar harimau.

Akhirnya hari pun siang. Maka jelas terlihat para pencuri membawa sang harimau, mereka hempaskan barang bawaan dan kabur lalu memanjat pohon. Sang harimau yang ditinggalkan pun lari ketakutan. Dalam perjalanan sang harimau bertemu dengan monyet dan menceritakan apa yang telah ia alami. Monyet tidak percaya dengan cerita harimau, sang harimau pun mengajak monyet untuk menemui sarintik dak nganju.

Sesampainya sang harimau dan monyet di tempat para pencuri bersembunyi. harimau menunjuk para pencuri yang berada di atas pohon, monyet mengajak harimau untuk mendekati pohon tersebut. Para pencuri yang melihat harimau datang, mereka pun ketakutan dan terjatuh sehingga membuat kaget sang harimau dan monyet. Harimau dan monyet pun segera kabur karena berpikir mereka akan dimangsa.

Malang bagi monyet, ia tidak mampu mengimbangi lari sang harimau dan ekornya terikat dengan ekor harimau, Telah lama berlari sang harimaupun melihat kebelakang. Dilihatnya monyet sedang menganga seperti sedang tertawa. Tidak tahu harimau bahwa monyet babak belur akibat terseret dan menabrak dahan-dahan kayu. Monyet pun sudah tak beryawa lagi.

III.2.7 Strategi Media

a) Media Utama

Media utama yang akan digunakan dalam perancangan media informasi *Sarintik Dak Nganju* adalah buku ilustrasi berukuran 24x19cm. Buku ilustrasi dipilih sebagai media utama karena dengan ilustrasi dapat membantu memperjelas isi buku, dengan buku ilustrasi juga dapat menjelaskan sesuatu baik kejadian, benda atau ekspresi dengan baik dibandingkan dengan teks panjang atau narasi.

b) Media Pendukung

Selain media utama dalam perancangan ini juga dibutuhkan media pendukung sebagai pelengkap dari media utama itu sendiri, media pendukung dibagi menjadi dua tahapan, yaitu:

Media informasi

- Poster

Media poster dipilih karena dapat menjangkau target utama dengan sangat efektif, misalnya ditempel dimading – mading sekolahan.

- Brosur

Brosur juga dipilih sebagai salah satu media informasi karna dapat dibagikan digerbang – gerbang sekolah saat pulang sekolah.

- *X-Banner*

X-Banner dipilih sebagai salah satu media informasi yang berisi jandwal peluncuran buku cerita *Sarintik Dak Nganju* dan tamu yang diundang. Diletakan di toko buku maupun di tempat dilaksanakannya acara peluncuran buku.

Media Pengingat

- Boneka jari

Dipilih sebagai salah satu media pengingat karna dalam kegiatan mendongeng yang dapat membantu anak untuk berimajinasi.

- Wadah Air Minum

Dipilih sebagai salah satu media pengingat karna anak SD masih banyak yang membawa air minum sendiri dari rumah.

- Wadah Bekal

Dipilih sebagai salah satu media pengingat karna anak SD masih banyak yang membawa bekal sendiri dari rumah.

- *Sticker*

Media *sticker* juga dipilih karena daya jangkau pengaplikasiannya lebih luas lagi, bisa diaplikasikan dimana saja, bahkan dapat dilihat oleh selain target utama, maka dari itu *sticker* juga dipilih sebagia salah satu media pengingat.

- Penggaris

Media penggaris juga termasuk dari salah satu media pengingat bagi target *audience*. Karena pengaplikasiannya yang sangat potensial dalam aktifitas di sekolah ataupun di luar sekolah.

- *Magnetic Memo Clip*

Media ini juga termasuk dari salah satu media pengingat bagi target *audience*. Karena pengaplikasiannya yang biasa digunakan di dapur terutama di tempel di pintu lemari es.

- Meja Lipat

Meja lipat yang biasa digunakan untuk belajar merupakan sarana pengingat yang baik, dimana terdapat visualisasi dari media utama.

- Pembatas Buku

Media pembatas buku dapat membantu mengingat media utama. Dimana media ini dapat diselipkan di buku pelajaran sebagai pembatas buku.

- Gantungan Kunci

Ganungan kunci secara tidak langsung berfungsi sebagai media pengingat sekaligus promosi, yang bisa juga diletakan pada tas sekolah anak.

III.2.8 Strategi Diiistribusi dan Waktu Penyebaran

Agar perancangan media informasi dapat tersalurkan dengan tepat sasaran kepada target audiens, maka dibutuhkan strategi pendistribusian yang tepat untuk waktu penyebarannya, sepeti lebih dulu disebar media informasi berupa poster dan brosur di tempat – tempat yang telah ditentukan, waktu penyebaran media utama berupa buku ilustrasi, hingga mulai penyebaran media pengingat seperti *sticker* dan lain-lain untuk mendukung dan melengkapi dari media utamanya itu sendiri sehingga lebih melekat pada target *audience*.

Tabel III.1 Tabel Pendistribusian Media

Sumber : Pribadi(2017)

Media	**Distribusi**	**Waktu**
Poster, *x-banner*	Gramedia	September 2017
Wadah Air minum , Wadah Bekal dan Penggaris	Gramedia	September 2017 Oktober 2017
Stiker, Gantungan kunci	Gramedia	Oktober 2017

III.3 Konsep Visual

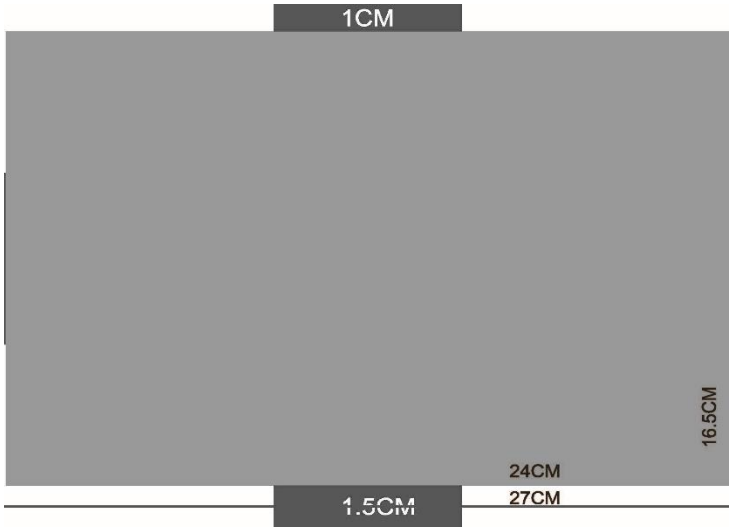
Didalam sebuah perancangamedia informasi yang berupa buku ilustrasi ini, konsep visual sangat dibutuhkan, mulai dari konsep *layout*, warna, huruf baik untuk ilustrasinya itu sendiri, agar setiap elemen visualnya saling mendukung dan harmonis.

III.3.1 Format Desain

Forat yang digunakan dalam buku ilustrasi ini adalah *landscape* dengan ukuran yaitu 24x19cm. Ukuran ini dipilih untuk memudahkan target audiens baik ketika mebaca ataupun saat digenggam atau di bawa kemana saja. Serta *cover* buku akan dibuat *hard cover*.

III.3.2 Tata Letak (*Layout*)

Surainto Rustan (2008) mengatakan "*Layout* dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya.". Penempatan letak ilustrasi dan teks akan dipisah, gambar dihalaman kiri dan teks di sebelah kanan.



Gambar III.1 Layout Pada Halaman Pertama

Sumber : Pribadi (2017)

III.3.3 Tipografi

Sumbo Tinarbuko (2009, 24) mengatakan “Tipografi dalam konteks desain komunikasi visual mencangkup pemilihan bentuk huruf; besar huruf; cara dan Teknik penyusunan huruf menjadi kata atau kalimat sesuai dengan karakter pesan (sosial atau komersial yang ingin disampaikan).”

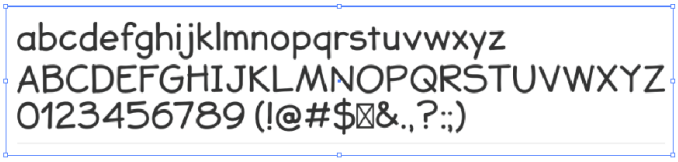
Berkaitan dengan perancangan media informasi buku ilustrasi, tipografi termasuk salah satu unsur didalamnya, maka perlu dilakukan pemilihan jenis atau bentuk huruf yang dapat melengkapi dan mendukung unsur utama yang berupa visual ilustrasi.

Font yang digunakan dalam buku ilustrasi ini menggunakan jenis font yang biasa digunakan pada buku ilustrasi maupun buku cerita bergambar yang memang diperuntukan untuk anak kecil.



Gambar III.2 Font pada judul
Sumber: Dokumen priadi (2017)

Sedangkan untuk *body text* dalam buku ilustrasi menggunakan font JOLLYGOOD SANS, karena *font* ini memiliki kesan sederhana dengan ciri khasnya sendiri, selain itu font ini juga memiliki ketebalan yang pas sehingga sangat berpengaruh dengan tingkat keterbacaannya yang mudah dibaca.



Gambar III.3 Font JOLLYGOOD SANS

Sumber: Dokumen priadi (2017)

III.3.4 Ilustrasi

Wojirsch (seperti dikutip Al-Maqassary. 2013) berpendapat ilustrasi merupakan gambaran pesan yang tak terbaca yang dapat menguraikan cerita, berupa gambar dan tulisan, yaitu bentuk grafis informasi yang memikat. Gaya ilustrasi yang akan digunakan dalam media buku ilustrasi ini tentu saja menyesuaikan dengan trget utamanya, sehingga penggambaran ilustrasinya dibuat sedemikian rupa dengan gambar-gambar yang di buat lucu namun tetap kuat dalam menyampaikan cerita.

a) Studi Karakter

Sebelum menentukan visualisasi pada karakter utama yaitu *Sarintik Dak Nganju*, perlu dilakukan studi karakter untuk bisa mengadaptasi dari sisi fisik yang akan dimunculkan di dalam buku ilustrasi tersebut.

Sarintik Dak Nganju merupakan sosok harimau yang polos dan konyol



Gambar III.4 Studi Karakter

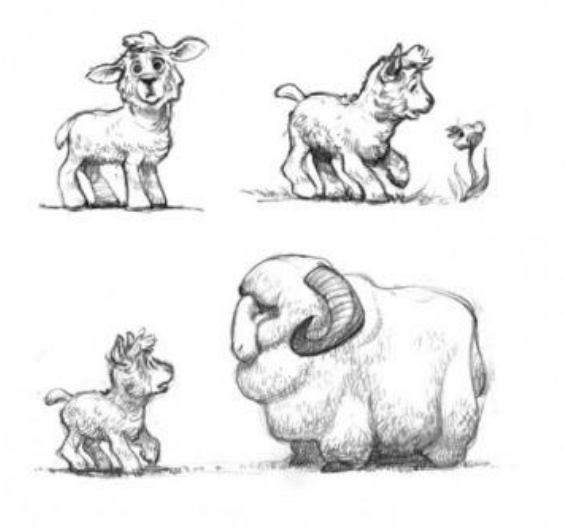
Sumber: (www.clairehumel.com)



Gambar III.5 Sketsa Sarintik Dak Nganju

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

Hasil adaptasi gambar harimau dibuat sederhana, lucu, menggemaskan dan terlihat konyol, menggunakan warna kuning yang dicampur dengan jingga dan tambahan warna hitam untuk warna belang.



Gambar III.6 domba

Sumber: (www.wouterlup.tumblr.com)



Gambar III.7 Ilustrasi domba
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

Hasil adaptasi gambar kambing atau domba dibuat lucu dan imut, menggunakan warna coklat dan abu-abu, yang dicampur dengan warna gelap maupun terang dan tambahan warna coklat kehitaman untuk *outline*.



Gambar III.8 Monyet Kedih
Sumber: http://www.gosumatra.com/monyet-kedih-sumatera



Gambar III.9 Monyet dalam cerita *Sarintik Dak Nganju*

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

Hasil adaptasi gambar monyet dibuat lucu dan imut, menggunakan warna abu-abu, yang dicampur dengan warna gelap maupun terang dan tambahan warna coklat kehitaman untuk *outline*.

b) Studi Latar

Studi latar tempat juga diperlukan karena di dalam buku ilustrasi akan ada tempat yang spesifik, seperti hutan di Provinsi Jambi, dengan banyaknya pepohonan dan semak belukar di kiri dan kanan jalan setapak.



Gambar III.10 Hutan di Provinsi Jambi

Sumber: http://www.bebeja.com/wp-content/uploads/2013/11/hutan-harapan1.jpg



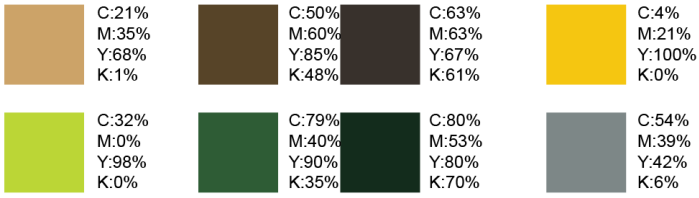
Gambar III.11 Ilustrasi Hutan
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017)

Hasil adaptasi gambar hutan di daerah Jambi dibuat sederhana tetapi tetap menampilkan suasana hutan di Jambi, menggunakan warna hijau dan coklat. yang dicampur dengan warna gelap maupun terang dan tambahan warna coklat kehitaman untuk *outline*.

III.3.5 Warna

Warna adalah elemen desain yang dapat dilihat melalui pantulan cahaya, warna juga memberikan makna atau karakteristik yang dapat diaplikasikan oleh seniman maupun desainer (Sadjiman. 2010: 13). Dalam buku cerita bergambar ini digunakan warna – warna yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari atau lingkungan sekitar, seperti warna tanah, langit, kayu, pohon.

Penggunaan warna dalam perancangan buku cerita bergambar ini menggunakan warna yang mengikuti warna pada hutan hujan tropis yang dominan hijau dan coklat. warna pada cat air selalu dicampur dengan warna gelap atau pun terang untuk menciptakan turunan warna atau pun dalam penggunaan air saat mencampur warna. berikut warna dalam bentuk *CMYK*:



Gambar III.12 Warna

Sumber: Pribadi (2017)