BAB III. STRATEGI PERANCANGAN

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak ialah kelompok manusia yang dijadikan sasaran komunikasi, sedangkan sasaran ialah tujuan dari kegiatan untuk mencapai tujuan utama (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2003) jadi khalayak sasaran ialah sekelompok masyarakat yang dijadikan sasaran yang bertujuan untuk mencapai target yang sudah ditentukan. Khalayak sasaran dari media ilustrasi ini ialah sebagai berikut:

- **Demografis**

Demografis ialah ilmu yang mempelajari mengenai jumlah, pesebaran teritorial, komposisi penduduk dan juga perubahan dan sebab dari perubahan tersebut dikarenakan mobilitas sosial, migrasi dan juga mortalitas (Philip M.Huser dan Dudley Duncan, 1959). Demografis pada cerita ini sebagai berikut:

Usia	: 15-18 tahun.
Jenis Kelamin	: Laki-laki dan Perempuan.
Pekerjaan	: Pelajar dan Mahasiswa.
Status Ekonomi dan Sosial	: Masyarakat Menengah dan Atas.
Warga Negara	: Indonesia.

Dikarenakan Khalayak sasaran yang dipilih ialah remaja, maka dipilihlah remaja yang memiliki sifat menyukai kegiatan membaca, baik itu secara digital maupun manual, serta memiliki rasa ketertarikan pada semua hal baru terlebih mengenai kuliner tradisional dan juga yang memiliki cara pandang yang cukup luas. Pemilihan ini sesuai dengan sasaran demografis dimana emosi dari remaja lah yang nantinya akan dimainkan.

- **Psikografis**

Menurut Sumarwan (2003) psikografis ialah suatu cara untuk mengukur bagaimana gaya hidup seseorang, dengan memeberikan ukuran kuatitatif dan dapat digunakan sebagai analisa data dengan cakupan yang luas (p.58).

Solomon (sepertii dikutip Sumarwan, 2003) memberi penjelesan mengenai bentuk dari pisikografi yang sudah diuraikan seperti, gaya hidup, produk, kepribadian, kesamaan cara pandangan, dan juga konsumsi produk (p.59). Gaya hidup atau pisikografis dari khalayak sasaran, hanya akan mengammbil bentuk dari gaya hidup, kepribadian dan juga cara pandang dari seorang remaja, sebagai berikut:

Remaja pertengahan dipilih sebagai patokan dari segi usia, pilihan ini diambil karena remaja pertengahan dimulai dari usia 15 sampai dengan 18 tahun (Sri Rumini dan Siti Sundari, 2004:53) yang dimana pada masa ini, mereka sedang mengalami masa pendewasaan diri meliputi fisik, emosi dan juga mental (Hurlock, 1992). serta pada masa remaja pertengahan cenderung memiliki rasa keingitahuan besar pada hal-hal yang bersifat baru atau pembaruan, yang dimana keadaan emosi mereka lah yang menjadi dasar dari sasaran media ilustrasi.

- **Geografis**

Iklim	: Tropis.
Negara dan wilayah	: Indonesia wilayah perkotaan.
Budaya	: Sunda, Jawa, Bali, Madura.

Secara umum geografis ialah pengelompokan wilayah yang menguntungkan pemasaran, meliputi Negara daerah atau tempat, iklm dan juga ras atau budaya. Sebagian besar wilayah Indonesia merupakan wilayah beriklim tropis, ini dipilih karena tumpeng sendiri merupakan perwujudan dari bentuk gunung, dan gunung umunya selalu dikelilingi oleh pohon rimbun yang memiliki suhu sejuk dan sejuk selaiu indentik dengan iklim tropis.

ini pun menjadi dasar pemilihan budaya dimana awal mula dari pembuatan tumpeng merupakan hasil dari persepsi masyarakat yang tinggal diwilayah pergunungan. Sedangkan perkotaan ialah sasaran dari penempatan pendisribusian media utama, dikarenakan agar media utama dapat dipasarkan dengan cakupan yang lebih luas.

- **Segmentasi**

Consumer Insight:

Amalia E. Maulana (2009) mengatakan jika *consumer insight* merupakan tahapan dari proses pencarian yang mendalam terhadap latar belakang, cara berfikir dan juga prilaku dari seseorang yang memiliki hubungan dengan produk serta komunikasi dari iklanya (h. 25).

Maka dari itu untuk mencari isi pikiran dari khalayak sasaran, maka dicarilah remaja pertengahan dengan kategori memiliki aktivitas yang tinggi dan hidup di wilayah perkotaan. Biasanya remaja perkotaan, mereka cenderung lebih menyukai informasi yang berasal dari telepon genggam mereka dan bahkan mungkin tidak bisa lepas dari telepon gengam, informasi yang berasal dari telepon genggam selalu menyajikan informasi berupa gambar yang lebih menarik mata sehingga membuat menurunnya minat baca, yang dmana informasi dari kertas hanya mengandalkan informasi dari "huruf tanpa gambar" sehingga remaja merasa membaca tidaklah semenarik informasi dari telepon genggam mereka. Seperti yang dilansir oleh Sindonesws.com (2013) indeks baca di Indonesia sekitar 00.1 yang menjadikan Indonesia menjadi pringkat ketiga dari bawah untuk kategori minat membaca.

Cara berfikir dari khalayak sasaran inilah yang akan diubah, agar mereka lebih menyukai informasi berupa cerita mengenai tumpeng yang disajikan dengan visual yang imajinatif dan menarik. Berikut merupakan *insight* dari khalayak sasaran yaitu mereka yang memiliki keinginan untuk melestarikan tradisi Jawa Barat.

Consumer Journey:

Italo Gani seorang CEO Adskom (Seperti dikutip Ryan, 2015) menjelaskan jika *consumer journey* ialah langkah pertama yang harus dilakukan oleh konsumen untuk mencapai akhir dari kampanye digital yang dibuat.

Seperti yang sudah dijelaskan pada *consumer insight* remaja yang dipilih untuk dilihat aktivitasnya sebagai dasar dari pembuatan media yaitu remaja pertengahan

dengan kategori memiliki aktivitas yang tinggi dan hidup di wilayah perkotaan. Ini dipilih sesuai dengan apa yang sudah dibahas pada psikografi.

Berikut jadwal kegiatan sebagai dasar dari pembuatan ide, dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel III.1 *Consumer Journey*
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017)

No	**Waktu**	**Kegiatan**	***Point of contact***
1	4:35-5:45	Bangun tidur, Cek telepon genggam, Mandi.	Kamar tidur, Ponsel, Peralatan tidur, peralatan mandi.
2	5:45-6:15	Pakai baju, Sholat.	Kamar tidur, Kaos, Perlatan sholat.
3	6:15-7:00	Sarapan, Siap-siap untuk pergi ke sekolah.	Ruang tengah, Peralatan makan, tas, Ponsel.
4	7:00-7:45	Pejalanan ke sekolah	Angkot, stiker, poster, spanduk.
5	7:45-10:00	Kegiatan di sekolah.	Ruang kelas (peralatan belajar)
6	10:00-10:30	Istirahat (menuju kantin dan ke perpustakaan).	Perpustakaan, Buku, Pembatas buku, X-Banner
7	10:30-12:00	Kembali ke kelas.	Pintu, Ponsel, Poster
8	12:00-12:35	Istirahat (sholat)	Sepatu, Mushola
9	12:35-14:00	Belajar mandiri (dalam kelas)	Buku, Ponsel, Komputer, Ruang kelas
10	14:00-16:00	Pulang sekolah menuju ke Mall (untuk beli buku)	Angkot, Ponsel, Stiker, Buku
11	16:00-17:00	Pulang ke rumah	Pintu, Ponsel, Angkot, Poster, Spanduk, Stiker.
12	17:00-19:45	Istirahat, Sholat, Makan.	Peralatan makan, Remot Tv, Peralatan Sholat
13	19:45-22:30	Belajar, Bermain (keluar rumah)	Pintu, Meja (peralatan menulis), Ponsel, Poster, X-Banner, Spanduk, Stiker
14	22:30:23:15	Pulang, Bersih-bersih (wajah,sikat gigi dan lain-lain)	Pintu, Kamar mandi (peralatan mandi)
15	23:15-4:35	Tidur	Kamar tidur (peralatan tidur)

III.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan yang digunakan pada cerita ilustrasi ini ialah memberikan pesan yang dibuat untuk ditujukan kepada khalayak sasaran, agar diharapkan khalayak sasasaran dapat memahami setiap informasi yang diberikan yaitu melalui media gambar. Tahap pertama dalam strategi perancangan ini ialah pencarian sumber dari masalah yang ditemukan, dilanjutan dengan mencari data, seperti melakukan wawancara pada narasumber, membuat kuisioner, melihat jurnal, dokumntasi dan juga website. Tujuan dilakukannya pencarian data dari strategi ini ialah untuk membuat dan memberikan pesan yang sudah diolah berupa informasi dari tradisi tumpengen yang terdapat di Kampung Cikondang, kampung tersebut memiliki kuliner Tumpeng dalam tradisinya, untuk kemudian hasil akhir akan diberikan pada khalayak sasaran.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Komunikasi merupakan suatu proses penyampaian pesan berupa informasi, gagasan, emosi dan juga keahlian. Dalam penyampainya, komunikasi menggunakan simbol seperti kata-kata, gambar, angka dan lain-lain (Berelson dan Stainer, 1964).

Adapun tujuan dari perancangan ini ialah selain mengenalkan tradisi tumpengan yang meliputi jenis tumpeng dan juga makna, melainkan juga membicarakan informasi berupa pesan baik yang tergandung dalam kuliner tumpeng.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Dalam mendekati khalayak sasaran maka akan dilakukan dengan pendekatan yang berisi materi dari tradisi serta kebudayaan tumpengan di kampung Cikondang itu sendiri dan juga menggunakan dua cara komunikasi yaitu dengan cara menggabungkan visual dan juga verbal. Penyampaian komunikasi dengan cara penggabungan visual dan verbal ini diharapkan agar informasi dari cerita dapat tersampaikan dengan baik pada khalayak sasaran.

III.2.2.1 Pendekatan Visual

Visual merupakan gambaran yang dapat dilihat dengan indra penglihatan atau mata, sedangkan memvisualkan yaitu menjadikan satu konsep dari objek dapat dilihat dengan indra penglihatan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2003) karena itu dalam perancangan cerita ilustrasi ini akan menggunakan gaya visual dengan konsep visual kontemporer yaitu gaya penggambaran dengan mengikuti tren atau zaman masa kini, gaya ini digunakan karena khalayak sasaran pada umumnya memiliki ketertarikan pada hal yang baru, menggunakan tata letak yang sederhana serta warna cerah dan hangat sehingga dapat menarik perhatian khalyak sasaran.

III.2.2.2 Pendekatan Verbal

Pada pendekatan verbal dalam cerita ini mengunakan gaya bahasa formal dalam bahasa Indonesia namun tidak baku atau bahasa yang biasa dipakai pada kehidupan sehari-hari, agar isi dari cerita dapat tersampaikan dengan baik pada khalayak sasaran.

III.2.3 Mandatory

Dalam perancangan buku cerita yang memuat informasi mengenai tumpeng ini bekerja sama dengan toko buku besar yaitu dengan pihak PT. Gramedia Printing selaku penerbit yang menjual buku cerita ilustrasi dengan judul: "Tumpeng Pare: di Kampung Cikondang." Pembuatan buku cerita ini pun sebagai mandat atau perintah untuk melestarian kuliner yang diturunkan langsung oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat Indonesia. Mandat untuk melestarikan tumpeng diturunkan karena di masa modern seperti sekarang ini jajaran kuliner tradisional seperti tumpeng sudah tidak lagi dipahami atau diketahui oleh remaja, terlebih mengenai muatan baik yang terkandung didalam tumpeng, bahkan remaja modern hanya mengetahui tumpeng sebagai makanan saja, dan juga sebagai acuan agar warisan kuliner tumpeng tetap terjaga kelestarianya, serta sebagai informasi yang tertulis agar nantinya generasi muda lebih memahami dan juga menyukai tradisi dari kuliner tradisional, serta dalam pembuata buku ilustrasi ini mengacu pada peraturan Undang-undang No 11 Tahun 2010 mengenai cagar budaya dimana warisan budaya yang memiliki sifat kebendaan beruba benda, bagunan, struktur,

Situs dan Kawasan Cagar Budaya entah itu di darat ataupun di air perlu dilestarikan keberadaanya karena memiliki nilai-nilai tradisi yang penting bagi ilmu pengetahuan, sejarah dan agama.

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan dalam perancangan ini meliputi:

- Memberitahu jika Tumpeng merupakan kuliner tradisional yang memiliki makna kehidupan.
- Tradisi Tumpengan juga terdapat di Jawa Barat tepatnya di Kampung Cikondang.
- Memberitahu jenis tumpeng yang terdapat pada acara tersebut dan juga proses pembuatannya.

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa bermula dalam bahasa tradisional atau gaya bahasa yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari atau *literal* (asli), sehingga dalam pemaparanya cenderung imajinatif dan menjadi lebih segar dan berkesan (Albertine, 1988: 155-156).

Gaya bahasa pada media informasi ini, yaitu menggunakan bahasa Indonesia yang umumnya dipakai, seperti "Tumpeng ialah kuliner tradisional yang memiliki bentuk kerucut, tumpeng merupakan tradisi yang diturunkan dari para pendahulu." Gaya bahasa ini digunakan agar khalayak sasaran dapat langsung memahami informasi yang tertera dalam cerita, sehingga pesan yang disampaikan dapat dengan mudah diterima.

III.2.6 Strategi Kreatif

Untuk membuat rancangan sebuah media informasi yang unik dan menarik maka diperlukan strategi kreatif, adapun strategi kreatif yang nantinya akan dijabarkan pada subbab berikutnya, meliputi:

III.2.6.1 *Copywriting*

Secara umum *copywriting* merupakan cara penulisan yang membuat pembaca memberikan respon yang kita inginkan. Dalam pemberian *copywriting* pada perancangan ini menggunakan metode *mindmapping*, menurut Tony Buzan seorang penulis asal inggris, mindmapping merupakan cara baru untuk mencatat ide maupun gagasan pikiran, *mindmapping* dibuat untuk mempermudah penggalian ide yang berkaitan dengan objek dan juga subjek dari permasalahaan, berdasarkan kata kunci tumpeng, kata kunci ini digunakan untuk pembuatan judul buku dan sub judul, sebagai berikut:

Tabel III.2 Mindmapping
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Tumpeng	Makanan	Pare (Padi)	Tradisi	Daerah
Makanan	Tradisional	Beras	Warisan	Perkotaan
Pare (Padi)	Modren	Nasi	Leluhur	Pedesaan
Tradisi	Enak	Putih	Lestari	Pulau
Daerah	Lezat	Ketan	Kegiatan	Indonesia

Copywriting pun dimaksudkan untuk memberi informasi mengenai tradisi tumpengan di kampung Cikondang meliputi proses dan penunjang lainya yang penjelasanya akan dibahas di *storyline*. Buku ilustrasi ini akan dibuat dengan cerita yang singkat dan sederhana sehingga khalayak sasaran dapat mengetahui keseluruhan informasi yang diangkat.

III. 2.6.2 Sinopsis

Sinopsis merupakan ringkasan cerita yang diterbitkan bersama dengan karangan asli (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2003). Berikut sinopsis dalam cerita ilustrasi: Tumpeng merupakan makanan yang terbuat dari olahan pare atau padi, bentuk kerucut yang menjadi ciri khas tumpeng merupakan penyimbolan dari bentuk gunung, di Indonesia terdapat sebuah tradis yang masih dilakukan oleh masyarakatnya, salah satunya adalah tumpengan. Di wilayah Indonesia yang masih melestraikan tradisi tersebut juga terdapat di Jawa Barat tepatnya di Kampung Cikondang, Desa Lamajang, Kecamatan Pangalengan, Kabupaten Bandung, di

kampung tersebut terdapat tradisi yang dinamakan Wuku Taun yang melibatkan tumpeng sebagai makanan pokok pada acara tersebut.

III.2.6.3 *Storyline*

1. Sampul: "Tumpeng Pare" di Kampung Cikondang.
2. Prolog

   Membahas mengenai tumpeng yang merupakan penyimbolan dari gunung, yang nantinya akan menjurus pada tradisi tumpengan di kampung Cikondang.
3. Tumpeng Pare

   Masuk dalam bahasan (Apa Itu Tumpeng Pare (padi) dibahas sedikit mengenai daerah dari objek.
4. Acara Wuku Taun

   Membahas mengenai tradisi yang melibatkan tumpeng, sebagai sajian pokoknya.
5. Siapa Pembuat Tumpeng?

   Membahas mengenai proses (yang membahas tentang Siapa yang membuat dan mengolah tumpeng tersebut).
6. Proses Pembuatan

   Membahas mengenai proses pembuatan, meliputi waktu pembuatan hingga selesai.
7. Peralatan Tumpeng

   Membahas mengenai alat-alat (dibahas sedikit mengenai makna dari perlengkapan tumpeng seperti se'eng, kayu bakar dan lain-lain).
8. Arah Susunan

   Membahas mengenai arah susunan lauk pauk dari tumpeng.
9. Lauk Pauk

   Membahas mengenai unsur-unsur atau bagian yang terdapat dalam tumpeng (seperti lauk pauk, sayuran).
10. Epilog

    Membahas mengenai tumpeng diera modern.

III.2.7 Strategi Media

Media yang nantinya akan dibuat terbagi menjadi dua jenis yaitu media utama dan juga media pendukung. Adapun konsep mengenai media tersebut adalah sebagai berikut:

III.2.7.1 Media Utama

Media utama yang akan dirancang adalah buku ilustrasi. Menurut Surahman dalam Fella 2014 (seperti dikutip Yusita, 2016) Secara umum buku dibagi menjadi empat jenis, salah satunya ialah buku bacaan, buku bacaan yaitu buku yang dijadikan dan hanya befungsi sebagai bahan bacaan misalnya cerita legenda, novel dan sebagianya, sedangkan ilustrasi ialah gambar yang digunakan untuk memperjelas isi buku (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2003). Dengan buku yang memasukan gambar atau ilustrasi, memungkinkan akan menarik minat baca pada remaja. Buku ini dibuat dikarenakan kurangnya minat baca pada remaja pertengahan dan juga buku yang berisisi informasi tumpeng lebih banyak membahas mengenai resep dan cara membuat tumpeng dari pada pengetahuan dari tumpeng itu sendiri.

III.2.7.2 Media Pendukung

Media pendukung yang dibuat merupakan kumpulan dari beberapa media gambar yang sudah dirancang untuk nantinya memberikan informasi yang akan memberitahu khalayak sasaran kepada media utama, adapun media pendukung adalah sebagai berikut:

a. Tahap promosi

- Poster A3

  Dibuat sebagai media pendukung yang memiliki sifat mengajak, media ini pun dibuat sebagai media yang menarik minat,serta untuk menarik perhatian dari khalayak sasaran.

- Pembatas Buku

  Media utama yang merupakan buku cerita ilustrasi, menjadikan pembatas buku sebagai media pendukung yang paling dibutuhkan untuk menandai setiap halaman yang telah dibaca.

- Stiker

  Dilihat dari potensi khalayak sasaran yang suka menempel stiker di manapun, stiker dapat menjadi media pengingat yang baik. Stiker nantinya akan dijual beberangan dengan gantungan kunci, dan juga kotak aksesoris.
- Gantungan Kunci

  Media ini adalah media yang umumnya selalu ada menggantung di tas dan sering dipakai oleh pelajar, media ini dibuat sebagai hadiah pembelian buku cerita ilustrasi.
- X-Banner

  Media pendukung yang akan dipajang saat pemasaran buku, media ini dibuat untuk menarik minat dan perhatian khalayak sasaran sehingga diharapkan khalayak sasaran akan memneli buku tersebut.
- Sosial Media

  Dibuat sebagai sumber untuk informasi kepada khalayak sasaran,dari objek perancangan yaitu buku ilustrasi tumpeng, melalui internet sehingga penyebaranya lebih meluas. Sosial media yang digunakan ialah Facebook, Tumbler dan Twitter.

b. Tahap Pengingat

- Kalender

  Dibuat sebagai media yang digunakan sebagai souvenir, sekaligus pengingat dimana tradisi "Tumpeng Pare" diadakan yang nantinya akan dijual pada event penerbitan pertama dan terakhir.
- Kotak Aksesoris

  Kotak aksesoris digunakan sebagai penarik minat khalayak, terutama perempuan.
- Tempat pensil dan Buku catatan

  Tempat pensil dan Buku catatan adalah media yang mendukung untuk membuat catatan atau tulisan serta untuk menyimpan alat tulis. Tempat pensil dan Buku catatan digunakan sebagai media pengingat yang

artinya media ini akan dilihat oleh khlayak sasaran jika pembeli dari media utama membawanya kesuatu tempat seperti sekolah.

- Pajangan dari Peralatan Makan

  Alat makan yang teriri dari gelas, cobek dan cukil yang terbuat dari kayu digunakan sebagai souvenir saat event penerbitan dan hanya akan dijual saat bulan pertama saja.

- T-shirt

  Dibuat sebagai media yang digunakan sebagai souvenir, yang nantinya akan dijual pada *event* penerbitan pertama dan terakhir dari media utama.

- Tas Lukis dari Anyaman Rotan

  Tas anyaman digunakan sebagai souvenir untuk menarik minat konsumen, tas ini akan dihadiahi gantungan kunci jika konsumen berkontribusi dalam penyebaran. Tas ayaman ini umumnya terbuat dari rotan. Dijual saat bulan terakhir dari event.

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Target pendistribusian atau penyebaran media mencakup wilayah di Indonesia, meliputi toko buku yang sudah memiliki nama besar. Toko buku besar miliputi Gramedia, Toga Emas dan juga Gunung Agung, selain membeli buku ilustrasi ini, Konsumen juga akan mendapatkan bonus seperti, pembatas buku yang sudah ada didalam buku, gantungan kunci, t-shirt secare gratis, namun dengan syarat dan ketentuan yang berlaku, yaitu ketika dalam pembelian buku cerita ilustrasi, konsumen diharuskan berkontribusi terdahulu terhadap penyebaran buku cerita melalui media sosial yaitu Facebook dan Twitter. Berikut pendistribusian media:

Tabel III.3 Distribusi dan Waktu penyebaran
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017)

Media	2017		
	September	Oktober	November
Media Utama			
Buku Cerita Ilustrasi Tumpeng Pare			

Media	2017											
	September				Oktober				Desember			
Media promosi												
Poster A3												
Pembatas Buku												
Stiker												
X-Banner												
Gantungan Kunci												
Sosial Media												
Media pendukung												
Kalender												
Kotak Aksesoris												
Tempat pensil dan Buku catatan												
Pajangan												
T-shirt												
Tas Rotan												

III.3 Konsep Visual

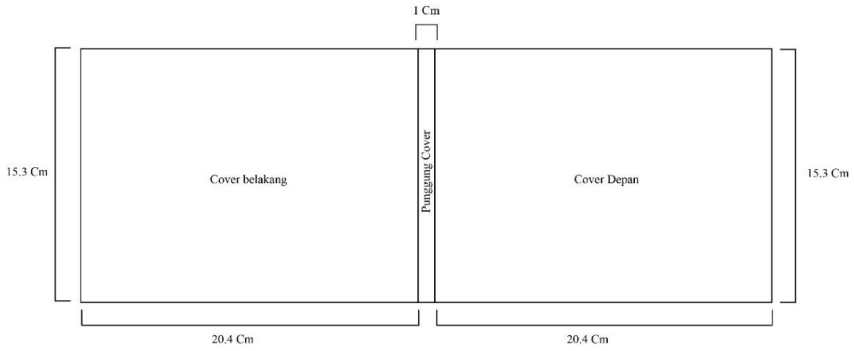
Konsep visual yang akan dirancang pada cerita ilustrasi ini adalah dengan menampilkan nuansa hangat sedang, dengan penggambaran yang imajinatif. Konsep visual yang diadaptasi dari karya ilustrasi yang dibuat oleh Haga yang berjudul *For the Sake of SITA*, komik digital yang populer disitus resmi webtoon: Pembahasan dari konsep visual akan dibahas lebih detail dan dijelaskan pada format desain yang meliputi layout, tipografi, ilustrasi, dan warna. Berikut konsep visual yang menjadi patokan dari ilustrasi yang akan dibuat.



Gambar III.1 Referensi visual 1
Sumber: https://webtoon.com
(Diakses Mei 2017)

III.3.1 Format Desain

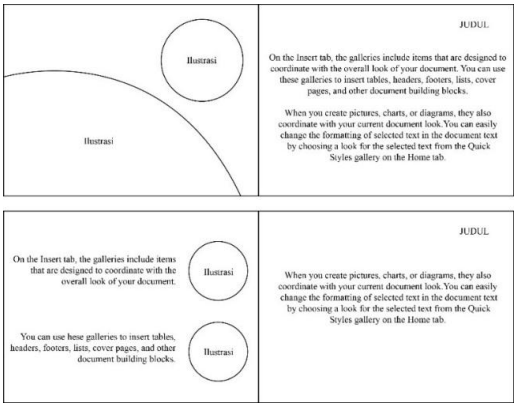
Buku ilustrasi ini dibuat menjadi bentuk buku dengan ukuran 15.3 cm x 20.4 cm, dengan format persegi panjang atau *landscap*e, ukuran dari buku cerita ilustrasi dipilih dikarenakan agar buku ilustrasi ini dapat dengan mudah disimpan dan tidak menghabiska banyak tempat didalam tas ataupun di rak buku, juga buku pun dapat dibawa kemana-mana, Sementara untuk arah membaca, dipergunakan arah yang menyesuaikan mata yaitu dari arah kiri ke kanan, adapun format dari ukuran buku cerita ilustrasi, sebagai berikut:



Gambar III. 2 Format desain
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017)

III.3.2 Tata Letak *(Layout)*

Format dari tata letak atau *layout* dalam cerita ini dibuat dengan sederhana, yaitu dengan rancangan yang mempermudah pembaca untuk memahami isi dari cerita, muatan dari buku ilustari ini berisikan 55% visual dan sisanya adalah kalimat informasi, adapun tata letak dari cerita ilustrasi, sebagai berikut:



Gambar III. 3 Contoh tata letak
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017)

III.3.3 Tipografi

Menurut Kusrianto (2009) Tipografi ialah rangkaian huruf pada satu kata atau kalimat, bukan hanya memiliki arti yang berpusat hanya pada satu objek ataupun gagasan, akan tetapi huruf juga memiliki kemampuan untuk menginformasikan suatu citra atau kesan secara visual (h.191).

- Last King Quest
  THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG
  the quick brown fox jumps over the lazy dog
  ,./:'-" +=@#$&*( )!1234567890

- Sketchetik Light
  THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG
  the quick brown fox jumps over the lazy dog
  ,./:'-"+=@#$&*()!1234567890

- Quen of Heaven
  THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG
  the quick brown fox jumps over the lazy dog
  ,./:'-"+=@#$&* ()!1234567890

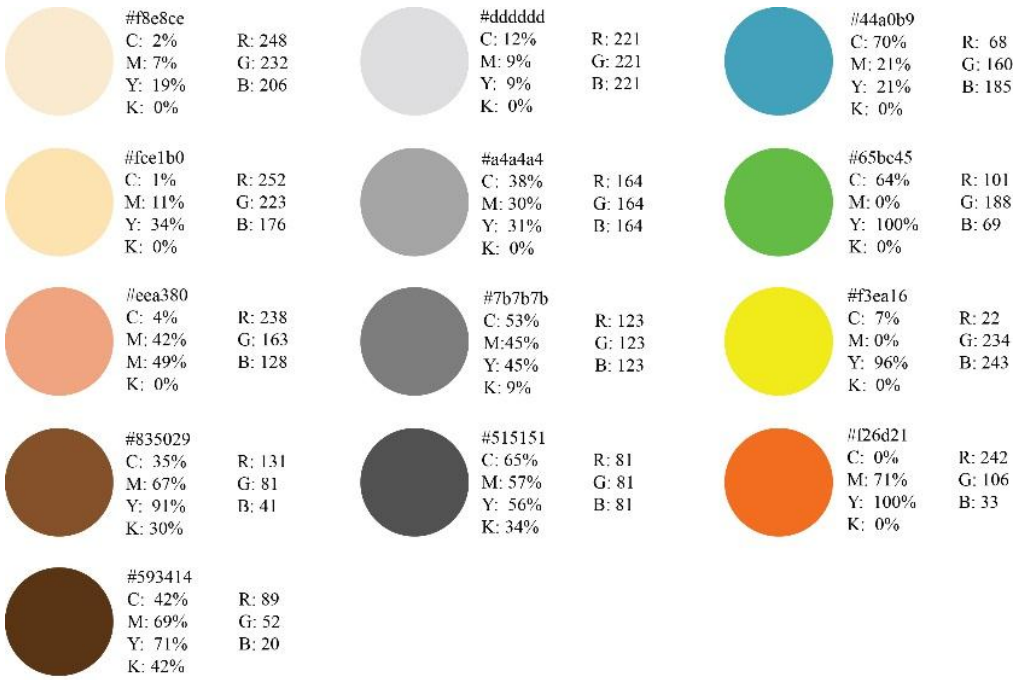
Jenis huruf pada buku ilustrasi ini mengunakan tiga jenis huruf yaitu *Last King Quest* dan *Sketchetik Light dan Quen of Heaven*. *Last King Quest* digunakan sebagai judul pada cover, huruf ini digunakan karena mewakili visual yang terdapat dalam cerita. Sedangkan *Sketchetik Light* digunakan untuk tag line dan juga sebagai *body teks*, huruf ini digunakan karena sederhana, dan juga agar informasi yang terdapat pada cerita dapat tersampaikan dengan baik, sedangkan *Quen of Heaven* digunakan sebgai sub judul, digunakan karena jenis dari huruf memiliki keunikan, sehingga diharapkan huruf dapat membawa karakter dari tumpeng itu sendiri.



Gambar III.4 Judul
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017)

III.3.4 Warna

Dalam teori Brewster (seperti yang dikutip Edupaint, 2001) menyebutkan jika warna dikelompokan menjadi 4 bagian. Teori Brewster sendiri adalah teori yang menyederhanakan warna yang diambil dari warna alam itu sendiri, Empat kelompok warna dalam teori ini meliputi warna primer, skunder, tersier dan juga warna netral, empat kelompok warna ini kemudian dikelompokan menjadi warna panas dan juga dingin, dalam teori ini warna disusun dalam lingkaran yang disebut dengan lingkaran brewster. Lingkaran warna brewster bukan hanya sebagai penyederhanaan dari warna alam saja, melainkan terdapat karakter dan makna didalamnya, warna pun turut mempengaruhi psikologi setiap orang meliputi karakter hingga sifat. Dalam penjelasan diatas maka dipilihlah warna hangat, sedikit warna dingin untuk air dan pohon dan juga warna netral, warna hangat dipilih karena warna hangat memiliki karakter dengan suasana yang lebih ramah dan nyaman, sedangkan warna netral adalah warna yang nantinya akan mendukung warna hangat.sehingga warna yang dihasilkan memiliki komposisi hangat-sedang, Berikut adalah warna-warna yang digunakan dalam perancangan ini, meliputi:



Gambar III.5 Sampel Warna
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017)

Konsep warna ini juga di ambil dari warna yang terdapat pada tumpeng. Warna dari tumpeng sudah dibahas pada bab sebelumnya. Tumpeng memilki arah susunan dan juga waktu atau warna cahaya seperti, Sang Hyang Siwa sebagai pusat segala cahaya, Sang Hyang Iswara sebagai cahaya putih, Sang Hyang Brahma sebagai cahaya merah, Sang Hyang Mahadewa sebagai cahaya kuning dan Sang Hyang Wisnu sebagai cahaya hitam. Pembagian arah serta warna cahaya adalah konsep yang menjadi dasar pengambilan warna pada ilustrasi. Sedangkan warna hijau diambil dari warna daun pisang yang menjadi alas tumpeng, warna coklat diambil dari warna kayu bakar, dan warna biru diambil dari warna langit, dimana langit selalu dianggap sebagai tempat tinggal sang pencipta dan juga air sebagai sumber kehidupan bagi mahluk hidup.

III.3.5 Ilustrasi

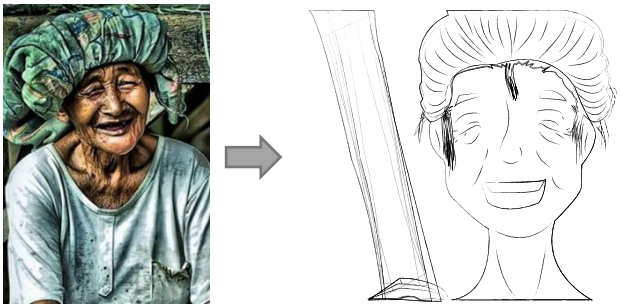
Ilustrasi ialah gambar yang digunakan untuk memperjelas isi buku. Tujuan dari pemberian ilustrasi ini ialah agar khalayak sasaran dapat mengetahui dengan mudah dari penjabaran berupa teks dalam ilustrasi (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2003) sehingga dengan adanya visualisasi dari objek dapat membuat tulisan lebih mudah dipahami dan dapat dengan mudah dicerna oleh khlayak sasaran. Dalam buku ilustrasi menggunakan teknik penggambaran yang umumnya dapat dilihat dan biasanya ditemukan pada poster atau cover dari game atau komik bertema fantasi yang cukup populer di kalangan remaja.

III.3.5.1 Studi karakter

Pada buku ilustrasi ini terdapat dua karakter manusia, terdari dari pria dan wanita dewasa, karena didalam buku ilustrasi ini tidak terdapat intro dari karakter melainkan karakter hanya penggambaranya saja, maka dari itu tidak ada karakter utama dalam buku ilustrasi ini. Dua tokoh ini merupakan karakter yang mewakili semua karakter manusia dalam visual yang akan dibuat. Pada pendekatan visual, tidak terlalu terpaku pada gaya ilustrasi yang ada, namun karakter dari ilustrasi yang dibuat pada karakter wanita ini akan telihat seperti ia selalu tersenyum dengan mata tertutup, agar karakter wanita dalam cerita ini memiliki kesan yang ramah dan hangat. Sedangkan karakter pria, ia tidak memperlihatkan wajahnya secara

langsung, yang artinya pengilustrasian karakter pria ini lebih menitik beratkan pada postur dan gaya dari karakter, karakter pria dalam cerita ini menggunakan baju khas tanah pasundan yaitu pangsi dan juga menggunakan iket sebagai ikat kepala. Adapun penjabaran dan penggambaran karakter antara lain sebagai berikut:

- Wanita

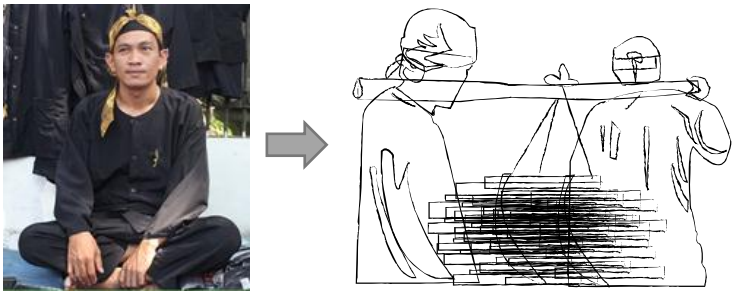


Gambar III.6 Referensi visual dan line art 1
Sumber: https://id.pinterest.com/pin/438538082435405683/
(Diakses pada April 2017)

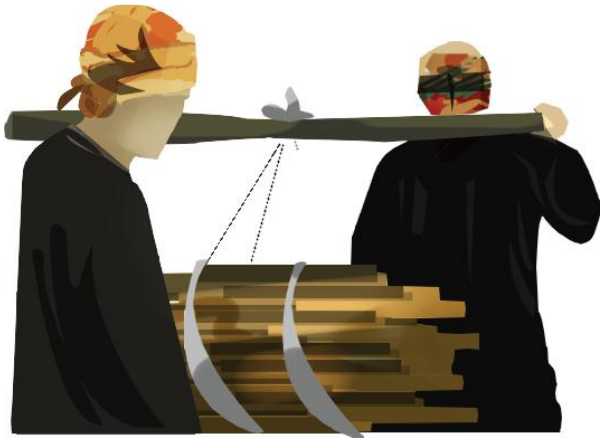


Gambar III.7 Visualisasi 1
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017)

- Pria



Gambar III.8 Referensi visual dan line art 2
Sumber: http://citizenmagz.com/wp-content/uploads/2014/05/1211.jpg
(Diakses pada April 2017)



Gambar III.9 Visualisasi 2
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017)

III.3.5.2 Studi Properti

Dalam buku ilustrasi ini terdapat beberapa poperti yang nantinya akan mendukung verbal, poperti yang digunakan merupakan alat atau barang yang umumnya ada di saat pembuatan tumpeng, seperti alat masak dan juga bahan masakanya. Berikut beberapa contoh beserta penjabaran dan penggambaran yang mendukung buku ilustrasi, sebagai berikut:

- Tumpeng

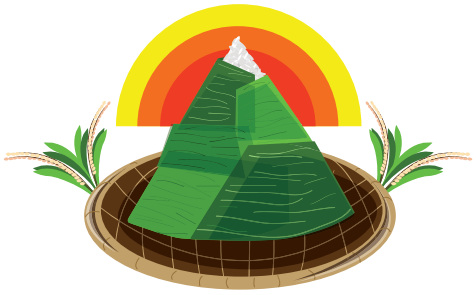
Jenis tumpeng ini merupakan jenis yang terdapat pada tradisi tumpengan di kampung Cikondang. Dalam tradinya melibatkan tiga jenis tumpeng utama dan ratusan tumpeng penggring, namun yang akan diangkat dalam buku ilustrasi ini hanya tumpeng utamanya saja.

Tumpeng utama terdiri dari tiga jenis yaitu Tumpeng Pare Huma, Tumpeng Pare Sawah dan juga Tumpeng Pare Ketan, Tumpeng Pare memiliki karakteristik yang sama yaitu terbuat dari nasi berwarna putih yang di dalamnya terdapat nasi kuning dengan balutan daun pisang.

Keunikan tumpeng ini ialah terdapat isi didalam tumpeng yang berupa daging ayam, ayam yang digunakan ini memiliki tiga jenis warna, jenis warna ini pun memiliki makna tersendiri yang tentunya sudah dibahas pada bab sebelumnya.



Gambar III.10 Referensi visual dan line art 3
Sumber: Dokumentar Pare
(Diakses pada Mei 2017)

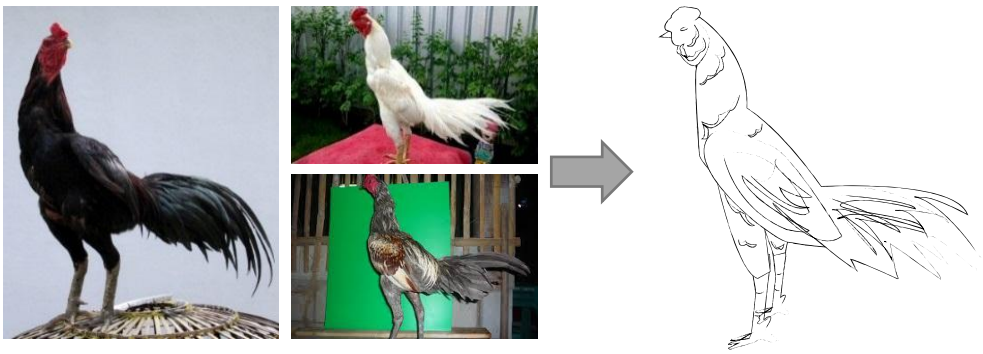


Gambar III.11 Visualisasi 3
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017)

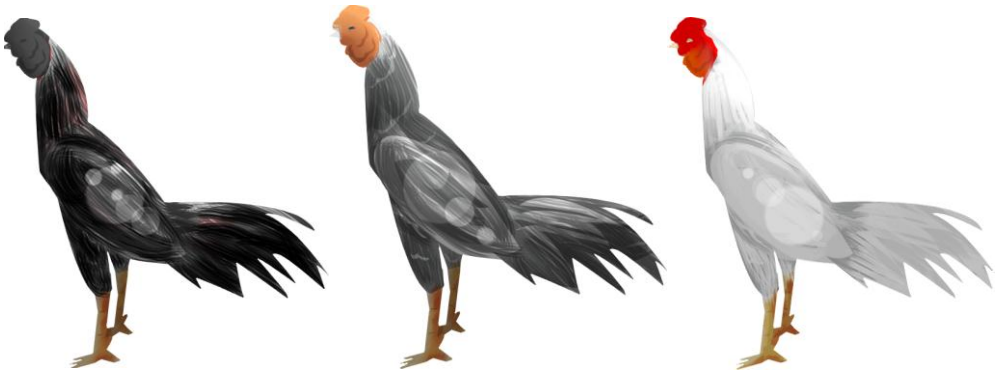
Ilustrasi yang terdapat pada tumpeng memiliki bentuk lingkaran yang terpotong, ini merupakan ilustrasi dari cahaya matahari, ilustrasi ini dibuat didasari dari tumpeng yang merupakan penggambaran dari bentuk gunung, dimana gunung menghadap langsung pada matahari. Sedangkan ilustrasi pare merupakan pengilustrasian dari padi, diaman padi adalah sumber bahan alam yang utama untuk pembuatan tumpeng.

- Ayam

Ilustrasi ayam yang digunakan merupakan jenis dari ayam kampung, dalam pengilustrasianya digunakan tiga jenis ayam, yang dimana ayam tersebut ada didalam sajian tumpeng utama, yaitu didalam Tumpeng Pare Ketan yang menggunakan ayam berwarna putih, Tumpeng Pare Huma (Ladang) menggunakan ayam kelabu, Tumpeng Pare Sawah menggunakan ayam hitam. Seperti yang sedah dibahas di bab sebelumnya, setiap jenin ayam mememiliki artian dari sifat manusia.



Gambar III.12 Referensi visual dan line art 4
Sumber: Google.com



Gambar III.13 Visuallisasi 4
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017)

- Peralatan memasak



Gambar III.14 Referensi visual dan line art 5
Sumber: https://scontent-ams3-1.cdninstagram.com/t51.2885-15/e35/18013111_1555145764517426_1910477195009064960_n.jpg
(Diakses pada Mei 2017)

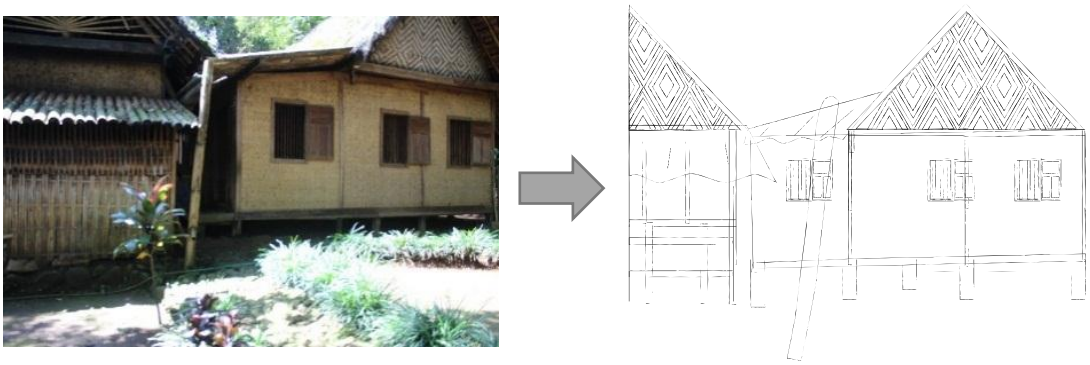


Gambar III.15 Visuallisasi 5
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

III.3.5.3 Studi Latar Tempat

Latar tempat yang digunakan pada buku ilustrasi ini terdapat di sekitar Jawa Barat, tepatnya di Kampung Cikondang. Penggambaran latar tempat ini didasari agar ilustarsi yang terdapat pada buku, memperlihatkan langsung lokasi dimana tradisi tumpeng itu diadakan, meliputi rumah adat, dapur serta pohon kondang. Berikut contoh dari lokasi yang dijadikan latar tempat:

- Rumah Adat Cikondang



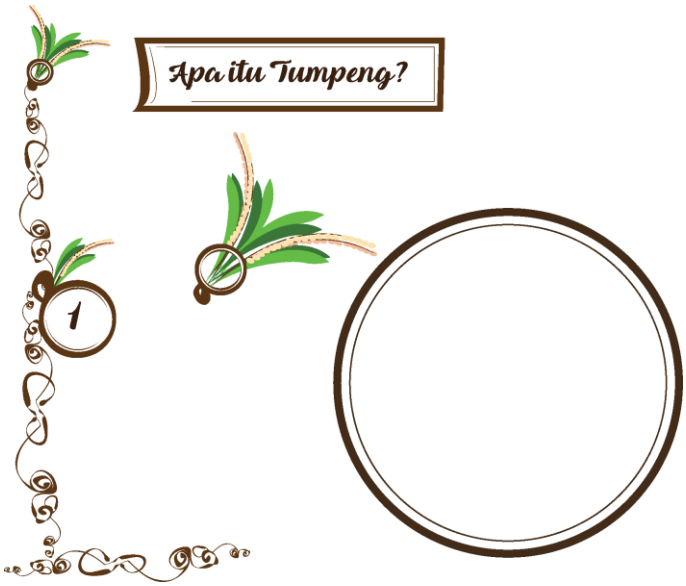
Gambar III.16 Referensi dan line art 6
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)



Gambar III.17 Visuallisasi 6
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017)

III.3.5.4 Studi Elemen Visual

Secara umum elemen visual merupakan unsur-unsur yang dapat dilihat dalam seni rupa, yang dimana unsur tersebut adalah bagian terpenting dalam menciptakan sebuah karya, unsur tersebut diantaranya ialah garis, bidang, tekstur, gelap, terang, warna, irama, komposisi, dominasi dan juga kesatuan. Elemen visual yang disebukan tadi dihadirkan dalam *layout* cerita. Untuk *layout*, akan digunakan elemen visual berupa ilustrasi pare atau padi dan juga *curl line* sebagai penujang. Elemen visual dalam buku ilustrasi, adalah sebagai berikut:



Gambar III.18 Dekorasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)