BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran merupakan hal yang sangat penting untuk menentukan kesesuaian informasi dengan menyampaikan kepada sejumlah orang yang akan menjadi target sasaran. Berikut analisa khalayak sasaran dalam perancangan media informasi kuda lumping.

III.1.1 Segmentasi

- Demografis

  Informasi kesenian kuda lumping ditujukkan untuk anak-anak yang dimasuki pada usia sekolah dasar yaitu usia pra sekolah TK sampai Sekolah Dasar 6 tahun sampai dengan usia 8 tahun, memiliki status pelajar masa kanak-kanak dan tingkat ekonomi menengah dan menengah ke atas yang diasumsikan dapat diingatkan akan pentingnya makna kuda lumping dan menjadi suatu gambaran yang langsung dilakukan dan digunakan.

- Geografis

  Batasan wilayah penyebaran media informasi berlokasi di seluruh Indonesia, dipilih karena kesenian kuda lumping adalah kesenian yang berasal dari Indonesia dengan masyarakat yang beragam dan banyaknya budaya yang mempengaruhi gaya hidup masyarakat Indonesia yang kurang memahami budaya tradisional, sehingga diperlukan informasi mengenai kesenian kuda lumping sebagai kesenian daerah Indonesia. Penyebaran media berada di kota-kota besar Indonesia dengan tingkat pendidikan sosial menengah dan menengah atas.

- Psikografis

  Sasaran target audiens kepada anak-anak yang memiliki pemikiran langsung akan dunia luar tanpa dinalar terlebih dahulu, rasa ingin tahu dan penasaran tentang kuda lumping. Bertambahnya kemampuan dan keterampilan membuat perkembangan anak-anak mulai tumbuh dalam mencari banyak sesuatu yang belum diketahuinya.

Menurut Yunita (2015) dosen Psikologi Desain di UNIKOM dan dari hasil perkuliahan merumuskan ciri-ciri karakteristik akhir masa anak-anak usia 6 tahun sampai 8 tahun yaitu:

- Label yang digunakan orang tua:
  Usia yang menyulitkan, usia tidak rapi, dan usia bertengkar.
- Label yang digunakan para pendidik:
  Usia sekolah dasar, dan periode kritis dalam dorongan berprestasi.
- Label yang digunakan ahli psikologi:
  Usia kelompok, dan usia penyesuaian diri.

III.2 Strategi Perancangan

Konsep strategi perancangan bertujuan untuk memperkenalkan kesenian kuda lumping pada anak-anak, serta untuk membantu dalam pembuatan karya media utama dan media pendukung, mengangkat permasalahan tentang perancangan informasi mengenai makna perjuangan pasukan berkuda pada sejarah kesenian kuda lumping sebagai media pembelajaran atau pengetahuan. Mengambil makna kegagahan dan kesemangatan para pasukan kuda yakni melalui media informasi berupa buku cerita bergambar yang dapat disampaikan dan mudah diterima oleh anak-anak. Dikemas lebih menarik tanpa adanya kesulitan, dimulai dengan tahapan strategi perancangan terlebih dahulu kemudian mengacu pada konsep visual dan bahasa komunikasi yang akan dibuat.

Struktur narasi dalam pembuatan cerita menggambarkan alur kehidupan nyata yang dibangun pada awal cerita dengan pengenalan tokoh Jihad dan Kuda Lumping. Lalu munculnya masalah terhadap sikap yang dimiliki Jihad dengan berbadan gemuk dan pemalas, dengan solusi permasalahan yang muncul saat Kuda Lumping berusaha memberikan semangat dan lebih menyadarkan Jihad dengan kata-kata motivasi. Sehingga sikap Jihad yang berubah memiliki kesungguhan menjadi anak yang semangat, gesit dan suka tolong menolong tercermin dari makna kuda lumping yang pantang menyerah, kuat, dan semangat.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Perancangan melalui media informasi yang lebih modern dan informatif akan

sangat dibutuhkan dengan adanya komunikasi. Komunikasi yang dibutuhkan dengan penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan dapat dipahami oleh anak-anak agar informasi yang dijelaskan dapat tersampaikan.

- Tujuan jangka pendek

  Membangun kesadaran terhadap anak-anak dengan adanya keberadaan kesenian tradisional kuda lumping yang dapat diingat, sehingga menjadi sebuah sejarah dan pengetahuan kepada masyarakat luas. Menginformasikan sebagai media pembelajaran dan ilmu pengetahuan tentang karakterisik semangat kesenian kuda lumping pada usia anak-anak.

- Tujuan jangka panjang

  Kesenian kuda lumping merupakan sejarah dan sebagai wisata budaya yang memberikan pengetahuan dan ketertarikan bagi masyarakat sehingga secara tidak langsung dapat mempertahankan budaya tradisional lain, dari informasi kuda lumping dapat mengambil nilai-nilai yang disisipkan di dalam bentuk cerita serta memotivasi dan mengetahui makna yang terkandung dalam pasukan kuda yang dapat diambil dari pengalaman kehidupan sehari-hari.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Menyusun suatu perencanaan yang baik diperlukan pendekatan komunikasi yang sesuai dengan audiens agar tepat sasaran. Pendekatan komunikasi pada perancangan buku cerita bergambar ini berupa makna perlawanan pejuang kesemangatan kuda lumping. Christianto (2016) menjelaskan bahwa penampilan sifat humor merupakan strategi pencapaian sasaran komunikasi untuk mendapat perhatian dari target audiens, maka sifat humor diterapkan pada pendekatan komunikasi dan alur buku cerita bergambar yang dibuat menggunakan kesan ceria karena pesan yang disampaikan akan lebih efektif dan menarik perhatian dan menciptakan kesadaran terhadap audiens.

III.2.2.1 Pendekatan Visual

Pendekatan melalui komunikasi visual yang dilakukan untuk mengembangkan bentuk bahasa komunikasi yang berupa pesan-pesan tulisan yang rumit yang dapat memberikan kemudahan, berkaitan dengan makna pantang menyerah dan

kesemangatan kesenian kuda lumping diikuti dengan visual gambar yang menarik perhatian anak-anak.

Teknik yang digunakan dalam hal pendekatan visual yaitu menggabungkan gambar tokoh, properti, latar dan huruf yang diolah secara menarik pada ilustrasi gambar yang penuh warna, sudut pandang serta tata letak gambar yang berbeda-beda dan tidak perspektif agar audiens lebih mudah memahami informasi dan menangkap makna saat membaca. Keseluruhan ilustrasi menggunakan teknik gaya *digital painting crayon* 2 dimensi dan warna yang digunakan adalah warna-warna yang kontras dan mencolok yang sesuai dengan audiens anak-anak.



Gambar III.1 Ilustrasi teknik *digital painting* oleh Greg Abbott
Sumber: https://id.pinterest.com/pin/521854675562388108/
(April, 2017)

III.2.2.2 Pendekatan Verbal

Pendekatan dalam bentuk komunikasi verbal berupa tulisan yang memiliki peranan penting dalam sebuah media komunikasi yang bertujuan memberikan informasi yang jelas dan baik untuk mendapat ketertarikan dan menguatkan visual gambar. Pendekatan verbal yang digunakan adalah Bahasa Indonesia yang ringan agar mudah dipahami oleh anak-anak yang bersifar humor, humor disini bukan konsep yang lucu agar audiens tertawa tetapi menggunakan sifat humor yang dapat memberikan keceriaan.

III.2.3 *Mandatory*

Mandatory merupakan pihak-pihak terkait dalam pembuatan media pada desain, pihak-pihak tersebut berupa sponsor, penyedia data, donatur ataupun distributor. Pihak-pihak terkait yang digunakan pada media buku cerita bergambar yaitu:

- Pemerintah Kota Bandung Dinas Kebudayaan dan Pariwisata



Gambar III.2 Logo Pemerintah Kota Bandung Dinas Kebudayaan dan Pariwisata
Sumber: http://kabarrakyat.co/tag/dinas-kebudayaan-dan-pariwisata-kota-bandung/ (Mei 2017)

Menurut buku peraturan daerah Kota Bandung (2013) tentang rencana induk pembangunan kepariwisataan daerah, Pemerintah Kota Bandung Dinas Kebudayaan dan Pariwisata merupakan dinas yang menyelenggarakan atau menetapkan kepariwisataan dan budaya dengan tujuan untuk mengelola, mengendalikan, dan mengembangkan wisata dan budaya yang ada di Kota Bandung sebagai daya tarik yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia.

Pemerintah Kota Bandung Dinas Kebudayaan dan Pariwisata merupakan pihak yang terkait dalam perancangan media buku cerita bergambar ini, karena berperan sebagai penyedia informasi kuda lumping yang ada di Kota Bandung.

- DAR! Mizan

  Divisi Anak dan Remaja (DAR!) merupakan divisi pada perusahaan Mizan Pustaka yang bergerak dibidang penerbitan buku pada tahun 1992. Perusahaan ini memproduksi buku, audiovisual, dan permainan edukatif yang dipasarkan secara langsung ke konsumen, (Mizan, 2016).



Gambar III.3 Logo DAR! Mizan
Sumber: http://www.Mizan.com/dar/ (Mei 2017)

Perancangan media ini melibatkan DAR! Mizan yang berperan sebagai divisi yang menciptakan media buku bergambar dengan warna-warna yang mencolok untuk anak-anak, sedangkan Mizan Pustaka sekaligus sebagai penerbit. DAR! Mizan dipilih karena merupakan divisi buku anak yang selalu diminati oleh pasar dalam negeri dan penerbit luar serta buku-buku yang diproduksi menjadi ajang pameran buku terbesar di dunia.

- Mizan Media Utama



Gambar III.4 Logo Mizan Media Utama
Sumber: http://www.Mizan.com/Mizan-media-utama/
(2017)

Mizan Media Utama merupakan distributor dan sales buku Mizan Grup yang berdiri pada 1999 yang memiliki jaringan distribusi yang menjangkau seluruh Indonesia. Produk yang dikembangkan semakin berkualitas, meningkat, dan ketepatan pelayanan (Mizan, 2016). Perancangan media ini melibatkan Mizan Media Utama sebagai distributor yang baik, maka media buku ini agar menjadi buku yang sangat berkualitas.

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan merupakan Bahasa pesan atau informasi yang akan disampaikan dalam sebuah perancangan. Menyampaikan pesan dan informasi kesenian kuda lumping secara efektif dan mudah melalui gambar visual yang dapat dipahami dan menjadi informasi sebagai pengetahuan bagi anak-anak serta untuk diketahui dan diingatkan sebagai kesenian tradisional yang sudah ada sejak jaman dahulu.

Konsep yang digunakan yaitu menginformasikan kesenian kuda lumping dalam sebuah cerita yang dikemas secara mudah agar bisa dipahami oleh anak-anak

tentang karakter yang dimiliki oleh kuda lumping bagaimana sikap yang dilakukan, serta menarik minat anak-anak untuk lebih mengetahui dan mengenal informasi kesenian kuda lumping sehingga menjadi daya tarik.

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya Bahasa untuk perancangan buku informasi menggunakan Bahasa Indonesia yang menyesuaikan audiens dengan gaya bahasa persuasif menggunakan percakapan sehari-hari yang dapat mendekati khalayak sasaran, tujuannya agar diketahui masyarakat untuk mengajak dan mempengaruhi sikap pembaca, audiens dapat mengambil nilai positif yang ada pada kesenian kuda lumping.

III.2.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan langkah kreatif yang sangat penting dalam menyampaikan pesan yang akan disampaikan kedalam bahasa visual. Strategi kreatif melalui media informasi berupa buku cerita yang berisi tentang makna kesenian kuda lumping yang dapat mengubah sifat anak dalam pemberian nilai.

Buku ilustrasi dibuat menjadi buku cerita bergambar yang menceritakan kehidupan anak sehari-hari yang dialaminya, nilai-nilai positif yang dapat diambil dan sebagai pendidikan yaitu mengupas kesemangatan kuda lumping.

Strategi kreatif dapat terarah dan mempermudah dalam pembuatan ide cerita dan karakter visual maka dibuatlah langkah-langkah penyusunan buku cerita ilustrasi meliputi *copywriting*, *storyline*, *storyboard*, dan visualisasi.

- *Copywriting*

  Ferdianto, Hengki. (2010) menjelaskan bahwa *copywriting* adalah menulis suatu tulisan atau teks secara persuasif, bertuliskan kalimat merayu memilih kata-kata yang tepat baik panjang maupun pendek dengan mencapai tujuan pada suatu media sebagai informasi dalam suatu penyampaian untuk menarik minat audiens agar bertindak.

  Copywriting yang digunakan pada perancangan *cover* awal buku cerita bergambar hanya satu kalimat berupa judul buku atau pada istilah *copywriting* sering disebut *headline.* Judul buku pada perancangan media ini yaitu “Jihad

dan Kuda Lumping" yang dapat memberikan penasaran anak-anak terhadap kuda lumping, karena kuda lumping belum banyak diketahui oleh anak-anak saat ini.

Copywriting hanya bisa digunakan pada media-media promosi, pada perancangan buku ini *copywriting* digunakan pada media pendukung yaitu kalimat persuasif yang memiliki sifat ajakan dengan kalimat yang singkat, padat, dan jelas untuk menarik perhatian konsumen dalam membeli buku cerita bergambar ini, seperti "Ikuti kisahnya mari berpetualang bersama Jihad dan Kuda Lumping", sedangkan *copywriting* yang ada pada naskah cerita menggunakan Bahasa Indonesia sehari-hari yang dipahami oleh anak-anak.

- *Storyline*

  Storyline adalah konsep awal kejadian dalam bentuk tulisan yang terurut dari ide sampai perwujudan cerita yang dapat memberikan perbedaan, arahan, dan kejelasan yang baik pada pembuatan awal sampai akhir cerita.

  Perancangan media buku cerita bergambar Jihad dan Kuda Lumping menggunakan *storyline* dengan jenis cerita *fantasy imagination* yang menghasilkan nilai-nilai, menceritakan di kehidupan sehari-hari berdasarkan kisah imajinasi, kejadian nyata hanya ada pada sifat yang dimiliki kuda lumping. Menurut (Gumelar, dan Kuntarto, Niknik, 2013) terdapat langkah-langkah dalam pembuatan cerita. Langkah-langkah pada perancangan media buku cerita bergambar ini, yaitu:

  1. Ide cerita menghidupkan kuda lumping yang dapat berbicara sendiri.
  2. Konsep cerita membuat karakter kuda lumping yang seolah-olah hidup dan memberi motivasi pada anak yang pemurung dan pemalas.
  3. *Genre* cerita drama anak-anak yang pernah dialami dikehidupan sehari-hari, menceritakan perjuangan anak kecil dan makna kesemangatan yang dimiliki oleh kuda lumping.
  4. Tema gambar menggunakan *digital imaging crayon* 2 dimensi, tema gambar sesuai dengan target audiens anak-anak, krayon yang sering digunakan anak-anak untuk menggambar dan mewarnai.

5. Kerangka cerita diawali dengan menentukan isi permasalahan yang diambil, menggabungkan cerita yang berhubungan dengan permasalahan, mengambil keputusan yang dilakukan, dan aksi dari hasil permasalahan.
6. Membuat cerita *storyline*

Tabel III.1 *Storyline* Jihad dan Kuda Lumping
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Hal. Cerita	**Adegan**	**Tokoh**	**Plot/Alur dan Dialog**
1	Seorang anak laki-laki yang murung, dan kakek dalam bayangan.	1. Jihad 2. Kakek	Jihad anak yang pemurung dan pemalas. Setiap hari Jihad bisa makan hingga 5 kali sehari, membuat badannya lebih besar dari teman-temannya hingga Ia menjadi bahan tertawaan. Suatu hari Jihad teringat pesan kakeknya sebelum Ia wafat, bahwa Ia akan mendapatkan hadiah.
2	Anak laki-laki yang membuka kotak dan muncul seekor kuda lumping.	1. Jihad 2. Kuda Lumping	Kakek menaruhnya dekat pohon dibelakang rumahnya.“Hiha.. Hihaa...” “Apa itu?! Siapa itu?” Jihad terkaget-kaget melihatnya. “Hallo Jihad, aku Kuda Lumping warisan Kakek mu. Aku akan menemani kamu setiap hari agar kamu tidak menjadi anak yang pemurung dan pemalas lagi”, kata Kuda Lumping.
3	Anak laki-laki sedang tiduran dan dengan mainan yang berantakan.	1. Jihad 2. Kuda Lumping	Suatu ketika dia putus asa dengan ukuran badannya. “Aduh aku males, aduh aku gendut”, kata Jihad. “Kamu bisa Jihad, kamu pasti bisa mengurangi porsi makanmu, karena anak yang kegendutan akan rentan terkena penyakit”, kata Kuda Lumping.
4	Anak laki-laki yang	1. Jihad 2. Kuda	

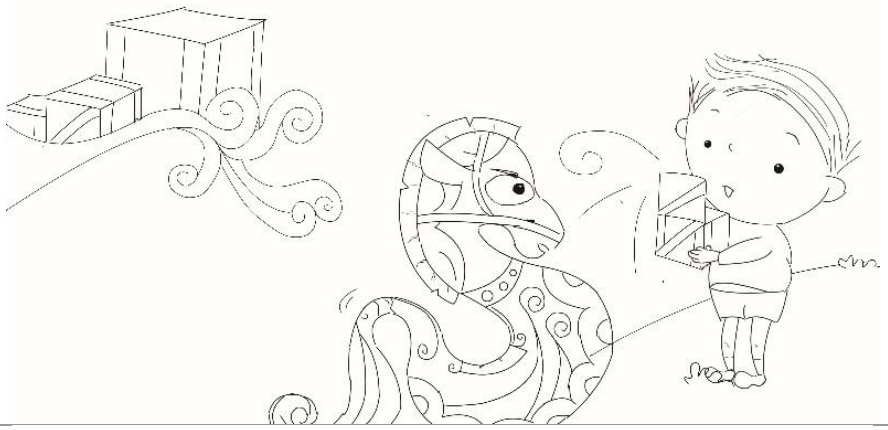
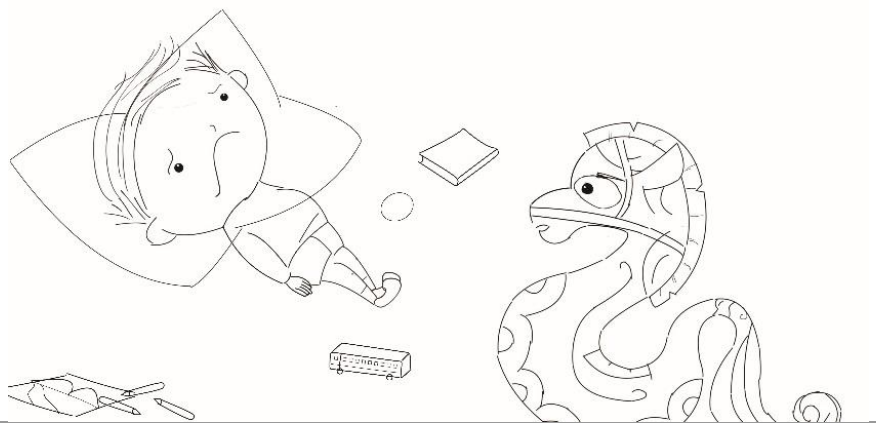
	sedang duduk dimeja makan.	Lumping	Kuda Lumping menahan dan menghalangi Jihad untuk makan berlebihan. “Ah aku tidak kuat. Aku mau makan banyak!”, kata Jihad. Meski Jihad kesal dengan Kuda Lumping. Kuda Lumping tetap teguh mengingatkan Jihad. Tetap semangat Jihad! Ini demi kesehatanmu! Tidak baik jadi anak gendut, lihat hasilnya kamu selalu menjadi anak yang pemalas”, kata Kuda Lumping.
5	Anak laki-laki yang ceria.	1. Jihad 2. Kuda Lumping	Akhirnya Jihad tersadar kembali berkat Kuda Lumping. Jihad berhasil terbiasa untuk makan dengan sehat. Beberapa bulan kemudian Jihad berhasil menurunkan berat badannya dan Ia kini menjadi anak yang penuh semangat dan ceria.
6.	Anak laki-laki yang penuh semangat.	1. Jihad 2. Kuda Lumping	Jihad dan Kuda Lumping senang berjalan-jalan bersama di taman. Karena badan Jihad sudah tak gendut lagi, kini Jihad mampu berjalan-jalan dengan gesit tanpa merasa lelah.
7	Dua anak laki-laki yang berjalan ditaman.	1. Jihad 2. Said	Saat dipersimpangan Jihad melihat seorang anak kecil yang berpakaian lusuh. “Ih aku tidak mau ah berteman dengan anak itu”. Kata Jihad.
8	Anak laki-laki yang memberi makanan.	1. Said 2. Kuda Lumping	“Eh tunggu, jaman dahulu malah tidak ada yang memakai baju sempurna loh Jihad, dulu semuanya sama-sama berjuang sendiri. Coba lihat apa yang dia lakukan?” kata Kuda Lumping.

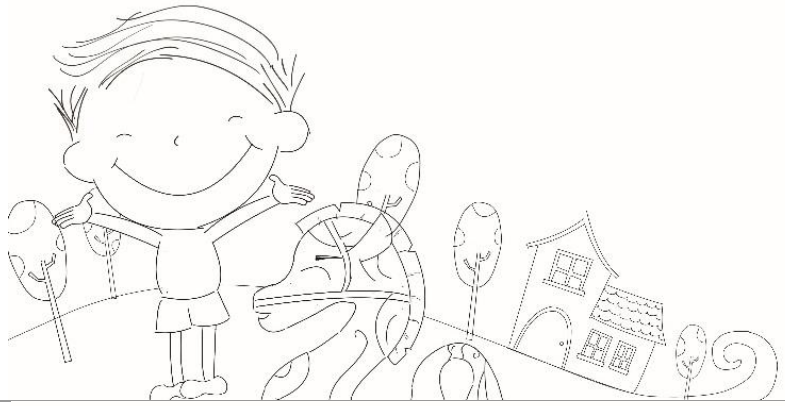
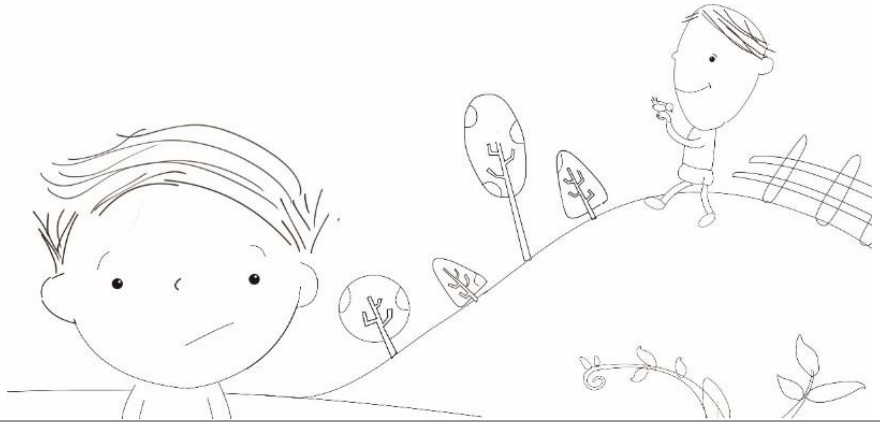
			Anak itu membagikan makananya pada kucing dan kelinci, padahal dia saja belum tentu sudah kenyang.
9	Dua anak laki-laki yang menaiki kuda lumping.	1. Jihad 2. Said 3. Kuda Lumping	Dengan perkataan Kuda Lumping, Jihad mengajak anak itu untuk berteman dan bermain bersama. Anak itu bernama Said dan pertemanan itu tidak di ukur dari penampilannya.
10	Anak laki-laki yang berjalan menuju sekolah.	1. Jihad	Keesokan harinya Jihad menuju sekolah dengan semangat dan ceria, karena Ia begitu ingin mengikuti lomba lari dan ingin menjadi juara pertama.
11	Anak laki-laki menuju sekolah dengan semangat.	1. Jihad 2. Kuda Lumping	"Hey Jihad semoga kamu beruntung di lomba ini, aku harap kamu jadi juara", teriak Kuda Lumping. Jihad bersiap dengan penuh semangat. "Makasih Kuda Lumping aku senang sekali kau adalah inspirasiku", ujar Jihad.
12	Dua anak laki-laki di lapangan.	1. Jihad 2. Teman Jihad	Di tengah lomba yang sedang berlangsung, seorang temannya terjatuh dan kakinya tersandung batu.
13	Anak laki-laki yang terjatuh di lapangan.	1. Jihad 2. Teman Jihad	"Hey kamu baik-baik saja? Sini aku bantu", Jihad bertanya. Jihad lebih membantu temannya dan tidak melanjutkan lomba.
14	Anak laki-laki yang senang telah membantu temannya.	1. Jihad 2. Kuda Lumping	"Kau membuat ku bangga Jihad, bukan hanya kemenangan yang diperlukan dalam lomba", kata Kuda Lumping. Kuda Lumping bangga terhadap Jihad. Jihad tidak berhasil menjadi juara, namun Ia tidak sama sekali merasa menyesal.

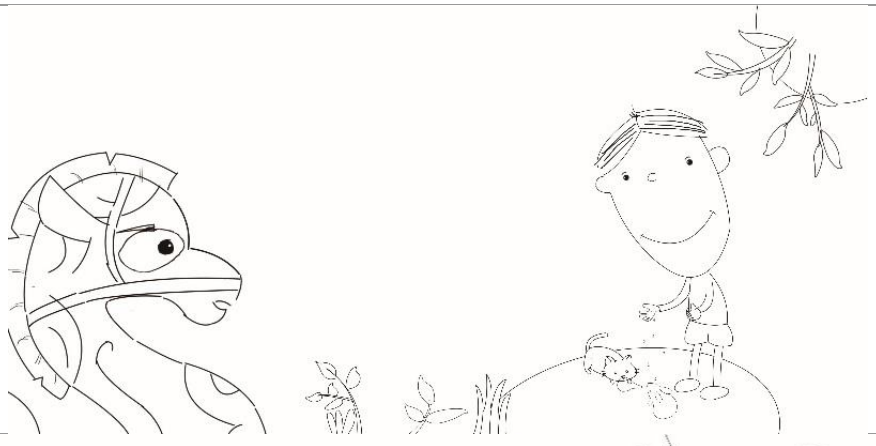
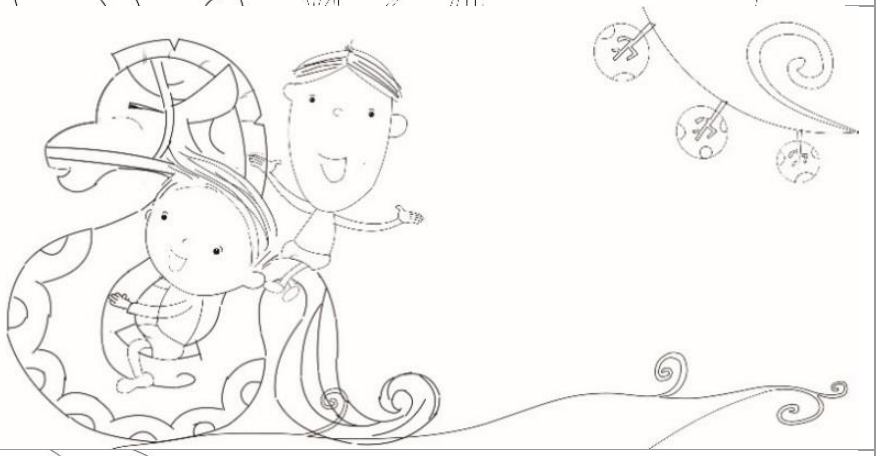
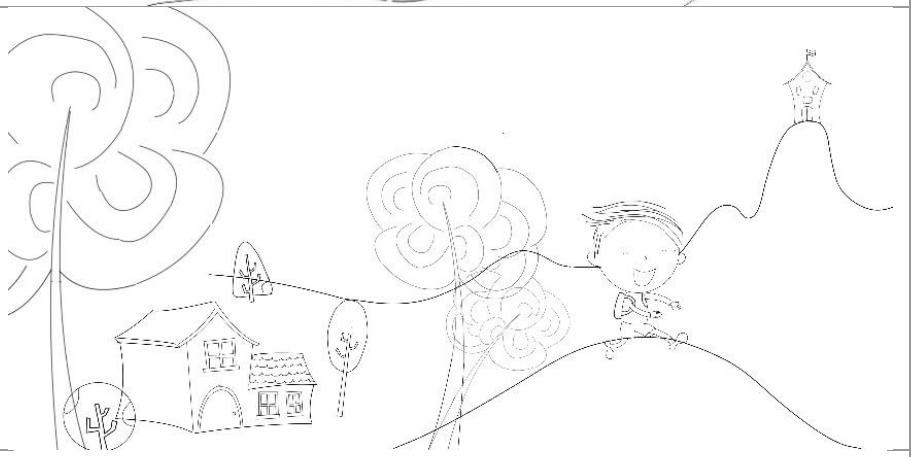
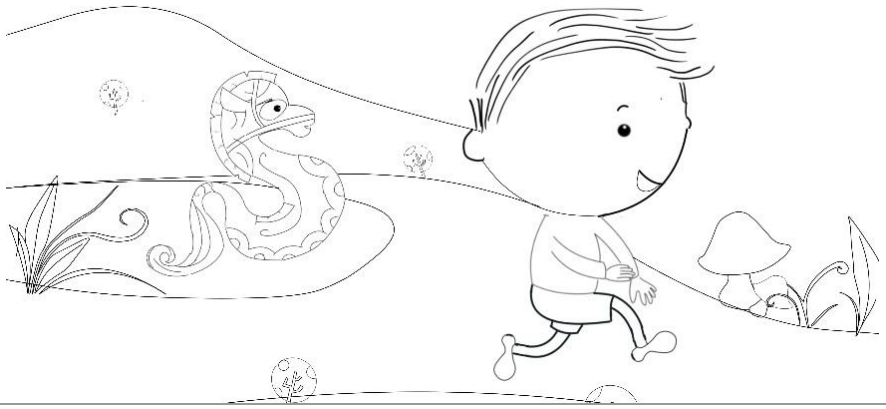
- *Storyboard*

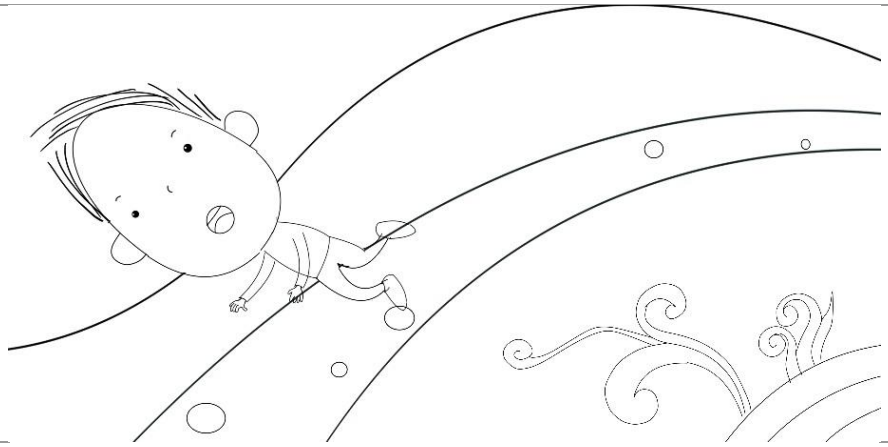
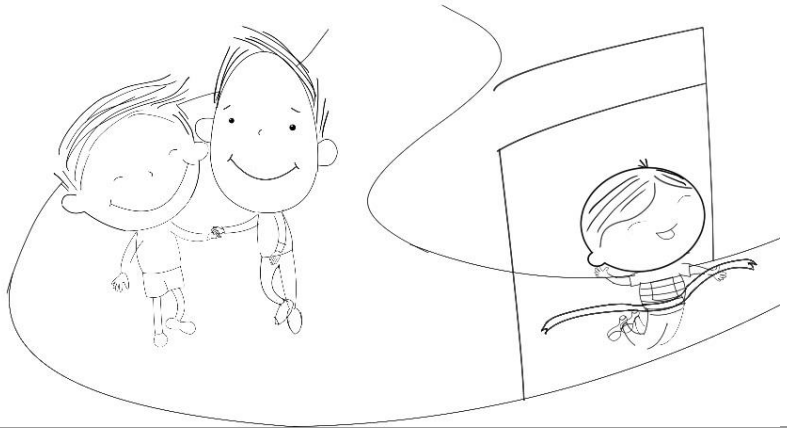
  Storyboard merupakan lanjutan dari naskah yang telah dibuat melalui *storyline*, *storyboard* merupakan gambaran atau coretan-coretan baik berupa gambar, huruf, warna, dan penempatan *layout* untuk menghasilkan visual yang tepat sebelum masuk ke media. *Storyboard* yang dibuat pada media ini yaitu:

Tabel III.2 *Storyboard* Jihad dan Kuda Lumping
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Cerita.	***Storyboard***
1	
2	
3	

4	
5	
6	
7	

8	
9	
10	
11	

12	
13	
14	

- Visualisasi

  Menurut Anditya (2008) visualisasi adalah penyampaian ide kepada orang lain, baik sekelompok orang atau *public* dalam bentuk media bergambar yang bersifat mudah dipahami.

  Memiliki makna untuk menyampaikan pesan pada perancangan gambar isi buku ini menggunakan tampilan gaya visual berbentuk kartun dengan gambar 2 dimensi menggunakan pendekatan visual yang berbeda-beda setiap adegan agar mendapat kesan yang tidak *monoton*. Visualisi yang digunakan

menggunakan latar dikehidupan sehari-hari seperti di taman, dapur, sekolah dan kamar tidur untuk lebih mudah dan merasakan seperti di keadaan nyata.

Cerita Dodo dan Syamil menjadi salah satu referensi visual yang diterapkan pada perancangan buku ini, karena visualisasi dan alur yang ada di cerita Dodo dan Syamil menceritakan keadaan sehari-hari yang dilakukan anak Islam.



Gambar III.5 Referensi visualisasi Dodo di taman
Sumber: https://www.rtv.co.id/ (2017)



Gambar III.6 Referensi visualisasi Syamil
Sumber: https:// www.centralmp3.info/sing/dodo-syamil-ayo-sabar.html/ (2017)

III.2.7 Strategi Media

Strategi media merupakan langkah penentuan media untuk memberikan informasi budaya atau pesan-pesan salah satu objek yang dipilih dan disampaikan melalui media yang memiliki nilai-nilai, seperti media yang dapat menarik perhatian, mudah dipahami, dan media yang dapat mempengaruhi serta media yang diinginkan oleh khalayak sasaran.

Perancangan media informasi ini memilih media informasi yang dikemas berupa buku dengan cerita yang memberikan nilai kesemangatan, karena berdasarkan hasil kuesioner dan wawancara yang telah disebar kepada narasumber didapatkan hasil bahwa pada usia anak-anak lebih menyukai buku yang dipenuhi dengan gambar yang menarik dan warna mencolok dibandingkan buku yang dipenuhi teks.

Media utama sudah sangat jelas diperlukan untuk suatu penyampaian informasi, dan diperlukannya media pendukung dalam proses penjualan buku cerita ini yang diperuntukkan bagi anak-anak. Berikut media utama dan media pendukung dalam perancangan media informasi eksistensi kuda lumping:

- Media Utama

  Buku dipilih sebagai media utama karena buku cerita bergambar memiliki tampilan visual yang menarik dengan *angle* visual gambar yang tidak selalu perspektif, visual gambar dituangkan kedalam bentuk imajinasi yang mendukung sifat anak-anak.

  Tujuan membuat buku cerita selain sebagai informasi yang lengkap serta agar anak-anak dapat menumbuhkan sikap membaca, sesuai dengan umur target audiens 6-8 tahun anak-anak dapat menyerap nilai-nilai yang ada pada buku ini sehingga setelah membaca diharapkan anak-anak dapat meniru dan memiliki nilai manfaat yang baik seperti pesan yang ada dalam buku, audiens dapat menjadikan sebagai informasi untuk memperkenalkan pada khalayak sasaran lainnya mengenalkan dan mengetahui bentuk, wujud, dan sikap yang dimiliki Kuda Lumping.

- Media Pendukung

  Media pendukung merupakan media pelengkap atau tambahan dalam perdistribusian media utama dalam penjualan, sifatnya dapat membantu menginformasikan dan mengajak audiens untuk membeli produk media utama yaitu buku cerita bergambar, mengiringi anak-anak untuk mau membaca buku diterapkan mulai sejak kecil dan posisi orangtua dan guru disekolah sangat penting. Melalui media pendukung anak-anak dapat melihat visual yang menarik sehingga timbul keinginan untuk melihat gambar yang lebih banyak

di dalam buku, secara tidak langsung anak-anak akan mengikuti tahap-tahap dalam membaca.

Perancangan media pendukung menggunakan konsep pendekatan AISAS menerapkan permasalahan untuk merancang produk agar untuk lebih manarik perhatian, berkelanjutan dan selalu diingat audiens.

Berikut media pendukung sebagai media promosi yang dipilih untuk melengkapi buku Jihad dan Kuda Lumping dengan menggunakan pendekatan AISAS (*Attention, Interest, Search, Action,* dan *Share,)* yaitu:

- *Standing Character (Attention* dan *Interest* atau perhatian*)*

  Standing character digunakan sebagai tanda atau informasi untuk membuat penasaran, menyita perhatian audiens sehingga dapat dijadikan sebagai media komunikasi visual untuk menunjukan langkah pada suatu produk.

  Standing Character pada perancangan ini menggunakan bentuk 2 dimensi dengan gambar Jihad dan Kuda Lumping, tujuannya untuk menarik perhatian audiens yang penasaran dengan gambar yang berukuran besar.

- Poster (*Search* atau pencarian)

  Poster adalah desain grafis yang memuat komposisi gambar dan huruf pada kertas. Penggunaan poster pada perancangan adalah untuk membantu konsumen sebelum mengambil keputusan, karena konsumen tidak akan langsung membeli biasanya konsumen ingin mengetahui atau mencari informasi terlebih dahulu dengan produk yang dijual. Media poster termasuk media yang dipublikasikan, menjelaskan semua informasi tentang produk, harga, dan penjualan lainnya.

- *Counter Display Box (Action* atau tindakan*)*

  Counter display box atau kotak display produk merupakan jenis media pasang yang kreatif berfungsi melengkapi dalam penataan, pemajangan atau tata letak dalam penjualan buku.

  Perancangan *counter display box* digunakan untuk memajang buku dan

produk lainnya dalam mendukung pembelian buku yang memiliki sifat suatu keindahan serta sebagai media promosi yang menjual yang dapat meningkatkan ketertarikan perhatian calon pembeli, karena dengan penataan yang indah dan kreatif dapat memberikan potensi keuntungan yang diterima.

Penempatan *counter display box* yaitu langkah kedua setelah konsep *attention*, menarik perhatian pembeli dengan penempatan buku yang tepat dan menarik untuk mengetahui langkah yang dilakukan selanjutnya.

- Gantungan Kunci (*Share)*

  Gantungan kunci adalah media yang digantungkan sebagai hiasan, biasanya di gantung untuk penanda kunci, atau hiasan sebagai pelengkap pada *resleting*. Gantungan kunci menjadi media yang mudah tersebar pada banyak orang, pemilihan gantuan kunci adalah pemilihan media pendukung yang tepat untuk anak-anak karena menjadi pengalaman baik anak-anak akan merasakan keindahan dengan menggantungkannya pada *resleting* tas sekolah sehingga banyak orang yang melihatnya dan membuat penasaran ingin memilikinya dan mencari informasi lebih lanjut.

Adapun media pendukung sebagai media kreatif yaitu:

- Boneka bantal

  Boneka bantal merupakan mainan sekaligus alat tempat untuk bersandar yang digemari anak-anak karena dibuat dari bahan boneka yaitu berbahan kain ksusus yang lembut. Boneka menjadi media pendukung yang diproduksi dan menjadi daya tarik tersendiri untuk anak-anak biasanya boneka memiliki kesan yang lucu dan nyaman, sehingga dalam pembelian buku ini dapat disertai dengan pembelian boneka bantal. Pembuatan boneka bantal pada perancangan ini berbentuk persegi dengan gambar kuda lumping ditengahnya dengan ukuran sedang.

- Buku Catatan

  Penyertaan buku catatan yaitu melengkapi penerbit DAR! Mizan yang selalu menyelipkan halaman-halaman catatan pada setiap bukunya,

sedangkan pada perancangan ini halaman catatan dipisahkan dengan buku agar dapat menampung lebih banyak catatan.

- Topeng mata

  Topeng mata termasuk media yang dapat dimainkan dipasang pada area wajah, dalam konsep perancangan ini topeng berbahan kertas. Penempatan topeng menjadi bentuk kelucuan anak tersendiri.

- *Puzzle*

  Puzzle adalah permainan untuk anak-anak dengan menyusun kepingan-kepingan *puzzle* yang berantakan, diatur satu per satu hingga menyatu. Puzzle dijadikan sebagai bahan permainan untuk mendapatkan hadiah lain, tidak dijadikan *merchandise* maupun dijual. *Puzzle* dilengkapi dengan *packaging* berbentuk box untuk membungkus dan melindungi isi *puzzle*.

- *Sticker*

  Sticker digunakan sebagai media pengingat yang disertai pesan-pesan singkat pada media utama. Sifat sticker yang bisa ditempel dimana saja menjadi penguat media pengingat Kuda Lumping. Sticker dibagikan secara gratis jika membeli buku.

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Buku cerita bergambar ini memiliki target audiens kalangan menengah dan menengah keatas maka penyebaran media buku akan dilakukan di setiap pusat penjualan buku yang sudah dikenal seperti toko buku yang ada di *mall, supermarket, swalayan* dan toko-toko buku besar lainnya di Bandung untuk mendukung penyebaran media utama dan media pendukung agar terlihat dan diminati oleh target audiens.

Lokasi penyebaran buku dan media pendukung ditempatkan di toko buku pada area depan yang luas karena lokasi tersebut strategi yang dapat menyita perhatian audiens, sehingga target audiens dapat langsung mengunjungi tempat menyimpanan media tersebut. Penyebaran media *Standing Character* dilakukan pada bulan Mei karena diperingati dengan Hari Pendidikan sedangkan untuk

penyebaran media utama dan media pendukung dilakukan pada bulan Juni dan Juli dimana bulan-bulan tersebut adalah waktu yang tepat, waktu anak-anak libur sekolah sehingga anak-anak akan mengujungi toko buku dan toko besar yang ada. Berikut strategi distribusi dan waktu penyebaran media yang akan dilakukan:

Tabel III.3 Waktu penyebaran media
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Media	**Bulan**			**Lokasi**
	Mei	**Juni**	**Juli**	
Standing Character	■	■	■	Halaman depan toko
Poster	■	■	■	Toko buku, penerbit, media *online*
Counter Display Box		■	■	Toko buku
Gantungan Kunci		■	■	Toko buku
Boneka Bantal		■	■	Toko buku
Buku Catatan		■	■	Toko buku
Puzzle		■		Toko buku
Topeng Mata		■	■	Toko buku

III.3 Konsep Visual

Konsep visual pada suatu perancangan harus memiliki konsep yang terencana, sehingga visual yang didapatkan sesuai dengan khalayak sasaran. Perancangan visual meliputi format desain, tata letak, tipografi, ilustrasi, dan warna.

III.3.1 Format Desain

Format desain dalam perancangan ini menggunakan tampilan buku dengan ukuran *square* disesuaikan dengan kenyamanan saat membaca dan memberikan kemudahan untuk anak-anak yaitu 21x21 cm saat buku tertutup, sedangkan saat posisi terbuka ukuran halaman kertas menjadi 42x21 cm memanjang kesamping (*landscape)* dengan jumlah isi 34 halaman. Format memanjang ini bertujuan agar tampilan visual pada dua isi halaman menjadi satu sisi muka dengan gambar yang besar, penuh, dan jelas tujuannya untuk memudahkan kenyamanan pada saat

membaca buku tersebut disisi lain menyesuaikan target audiens yang menyukai gambar-gambar sederhana dibandingkan dengan gambar yang rumit.

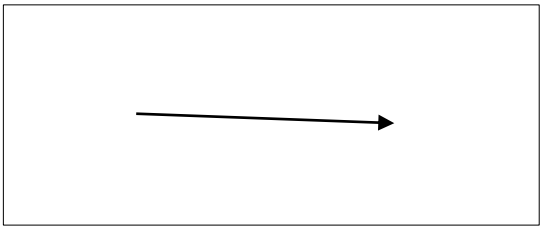


Gambar III.7 Hasil *Cover* buku
Sumber: Dokumen pribadi
(2017)

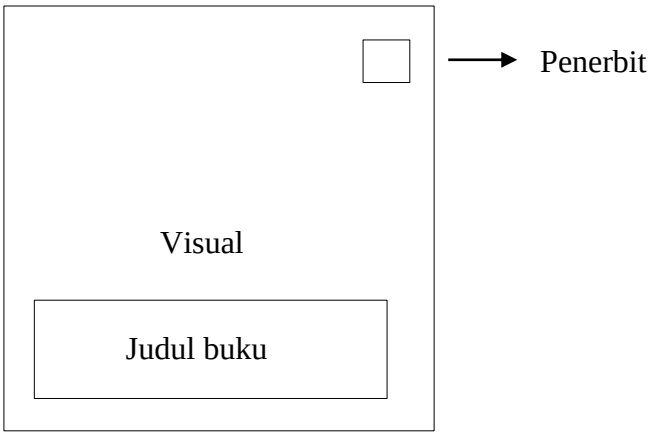
Bahan yang digunakan pada proses pembuatan buku menggunakan bahan isi kertas Art Paper 150 gr dengan *cover* berbahan kertas Art Paper 120 gr, dilaminasi *glossy*, dijilid *Hard Cover trikod* dan duplek, dengan teknik jilid di jahit benang dan menggunakan cetak *offset* untuk mencetak dalam jumlah banyak.

III.3.2 Tata Letak (*Layout)*

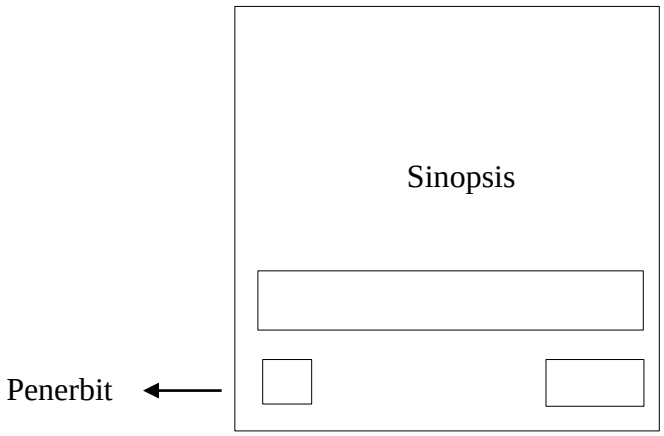
Pengaturan tata letak sederhana dalam penyusunan media sangat penting dan perlu diperhatikan agar konsep ukuran, posisi, komposisi desain dan teks dengan visual tertata rapi serta lebih menarik dan lebih hidup dengan alur baca dari kiri ke kanan. Posisi teks dan visual disetiap halaman dibuat berbeda agar tidak membosankan. Ukuran keseluruhan *layout* lebar frame yang dipakai saat isi buku terbuka yaitu 42x21 cm, sedangkan ukuran buku saat ditutup 21x21 cm. Penerapan penerbit pada *cover* dan *backcover* disesuaikan dengan tata letak dari penerbit.



Gambar III.8 Alur baca
Sumber: Dokumen pribadi (2017)



Gambar III.9 Tata letak *cover*
Sumber: Dokumen pribadi (2017)



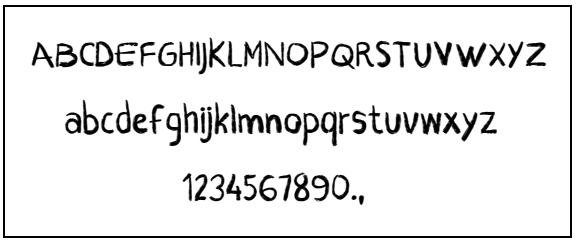
Gambar III.10 Tata letak *backcover*
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

III.3.3 Tipografi

Christianto (2016) mengatakan bahwa tipografi yang baik yaitu tipografi yang mempunyai ketertarikan untuk dibaca agar isi pesan yang disampaikan dapat mudah terserap dan menimbulkan kesadaran bagi pembaca untuk lebih mempelajarinya. Tipografi termasuk kedalam gambar yang paling mudah dibaca melalui huruf-huruf yang disusun semenarik mungkin.

- CF Crayons

  Jenis huruf yang digunakan untuk judul buku "Jihad dan Kuda Lumping" termasuk kedalam *typeface sans serif.* Jenis *font* CF Crayons 50 pt dan warna yang digunakan putih dengan kode warna #ffffff.



Gambar III. 11 Jenis huruf CF Crayons
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

- Tw Cen MT

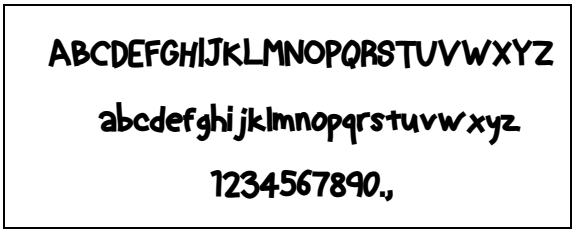
  Jenis huruf yang digunakan pada halaman penerbit termasuk kedalam *typeface sans serif*, memiliki sifat yang sederhana tidak kaku. Jenis *font* TW Cen MT 10 pt dan warna yang digunakan hitam dengan kode warna #000000.



Gambar III. 12 Jenis huruf TW Cen MT
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

- Animated

  Jenis huruf yang digunakan untuk kalimat cerita pada isi buku, memiliki bentuk dan gaya huruf berbeda yang memberikan ekspresi dan termasuk kedalam *typeface sans serif.* Huruf ini dipilih karena menyesuaikan dengan gambar dan target audiens agar terlihat harmonis dipakai disemua media serta pesan yang disampaikan lebih terarah dengan anak-anak.



Gambar III. 13 Jenis huruf Animated
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Bentuk yang dimiliki huruf Animated menonjolkan ketebalan yang dapat memberikan penegasan, tekanan dan ketajaman pada teks, tujuannya agar lebih

menarik perhatian pembaca yang memiliki *legibility* atau kemudahan untuk dibaca dan lebih jelas terhadap maksud yang diinformasikan tersampaikan dan memberi kesan tampak lebih hidup.

Warna pada huruf menggunakan warna kontras dan menonjol dengan visual yang dapat membantu memberikan penekanan pada kalimat dan memberikan pengarahan pada pembaca. Jenis dan warna huruf digunakan untuk menyeimbangkan visual sesuai dengan sifat dan karakter yang dapat memberikan nilai keindahan dalam penglihatan. Jenis *font* yang digunakan Animated 18 pt dan warna yang digunakan memiliki kode warna #2d3e50.
Penataan baris pada kalimat cerita menggunakan rata (*center)* karena dengan jumlah kalimat yang lebih sedikit dapat membantu keseimbangan tata letaknya.

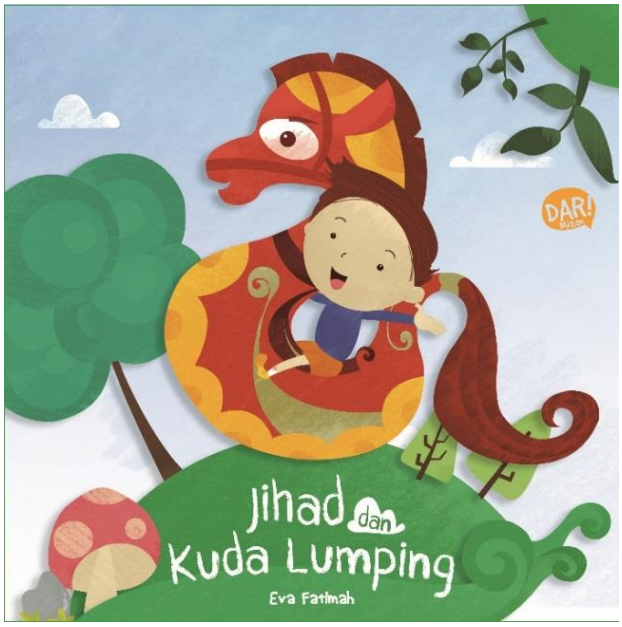
III.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan gambar yang berfungsi untuk menghidupkan tulisan. Buku cerita anak bergambar termasuk kedalam ilustrasi cerita. Ilustrasi sering digunakan dalam desain komunikasi visual untuk memperjelas dalam menyampaikan pesan yang penting yang dapat menarik perhatian serta pengganti kalimat yang panjang, (Ismail, 2009). Unsur-unsur yang termasuk ilustrasi adalah semua objek yang berbentuk gambar baik dari sederhana atau yang rumit sekalipun.



Gambar III.14 Referensi visual ilustrasi teknik *digital painting* oleh Greg Abbott
Sumber: https://id.pinterest.com/pin/521854675562388108/
(2017)

Penggunaan ilustrasi dalam perancangan buku cerita menggunakan gambar dua dimensi dan menggunakan teknik digital *painting* seperti gambar *crayon* manual mencerminkan ke kreativitas bagi anak-anak yang memberikan kesan berbeda memiliki gambar yang unik sekaligus lucu. *Software* yang digunakan Adobe Photoshop untuk pembuatan *cover,* karakter, *layout,* warna, dan *finishing.*



Gambar III.15 *Cover* buku
Sumber: Dokumen pribadi
(2017)

III.3.4.1 Studi Karakter

Studi karakter menggunakan ilustrasi yang dikemas kedalam bentuk unik serta lucu.

- Kuda Lumping memiliki sifat yang semangat, gigih, dan pantang menyerah membantu Jihad untuk memiliki kesungguhan dan keteguhan hati yang dapat memberikan nilai. Proses perubahan Kuda Lumping dari masa ke masa mengalami perubahan. Kuda Lumping yang asli terbuat dari lumping (kulit sapi atau kerbau) tetapi karena perawatan yang tidak mudah banyak pengrajin Kuda Lumping membuat dari bahan anyaman bambu, seiring berjalannya waktu banyak bahan-bahan yang bisa digunakan untuk membuat Kuda Lumping seperti *spon* dan rotan.

  Kuda Lumping merupakan kuda bohongan bukan kuda yang hidup tetapi kuda sebagai alat pertuntukkan, Kuda Lumping yang biasa dibuat untuk pementasan

memberikan kesan yang menyeramkan dari bentuk Kuda Lumping yang besar, kaku, dan dengan diberi hiasan-hiasan lainnya.



Gambar III.16 Referensi karakter Kuda Lumping
Sumber: https://blog.uad.ac.id/wahyu11001024/2016/07/26/kesenian-daerah-di-indonesia/
(Mei, 2017)

Proses perubahan karakter Kuda Lumping untuk perancangan ini tidak mengikuti aslinya. Kuda Lumping dibuat dengan garis yang lembut dan mimik wajah yang lucu dan unik bermata bulat besar, tetapi tidak menghilangkan ornamen yang ada di Kuda Lumping sebagai ciri khas ornamen yang ada di Indonesia. Penerapan sikap karakter yang gagah berani dan penuh semangat didapatkan dari makna tari kuda lumping yang lincah, semangat, dan kuat.



Gambar III.17 Hasil karakter Kuda Lumping
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

- Pemberian nama pada karakter tokoh laki-laki yaitu Jihad dalam arti Islam yaitu bersungguh-sungguh, pada konsep di awal cerita Jihad menjadi seorang yang pemalas kebalikan dari arti nama Jihad karena nama sangat berpengaruh pada sifat yang dimiliki anak. Karakter Jihad yang digambarkan dengan seorang anak laki-laki yang pemalas dan pemurung, karena menggambarkan sifat anak dengan berbadan gemuk. Pengambilan referensi dilihat dari anak laki-laki gemuk dari Negara Jepang memiliki mata yang kecil dan sipit sehingga penerapan dalam studi karakter Jihad memiliki mata dan postur tubuh yang kecil, disisi itu anak-anak dengan berbadan gemuk lebih lucu dibandung anak-anak yang bertubuh kurus. Jihad berusia 6 tahun yang baru memasuki masa Sekolah Dasar berbadan gemuk karena sering memakan yang berlemak, memiliki sifat pemalas dan jarang berolahraga yang mengakibatkan dalam melakukan segala sesuatu selalu cape dan lesu.



Gambar III.18 Referensi karakter Jihad
Sumber: http://www.andi.my.id/2014/04/unik-sumo-anak-anak-di-jepang.html (Mei, 2017)



Gambar III.19 Hasil karakter Jihad gemuk
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Cerita yang dibangun pada saat Jihad gemuk dirubah oleh seorang Kuda Lumping yang menyemangati Jihad agar hidup sehat membuat tubuh Jihad menjadi kurus dan menjadi seorang anak lelaki yang gesit, semangat, ceria dan suka membantu, fokus dalam segala hal baik.



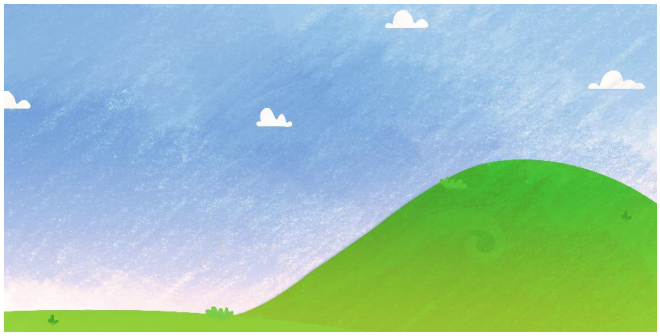
Gambar III.20 Hasil karakter Jihad kurus
Sumber: Dokumen pribadi
(2017)

III.3.4.2 Studi Latar

Latar yang digunakan di setiap halaman tidak terlalu detail karena hanya mengambil bagian-bagian yang mendukung disesuaikan dengan alur cerita, dominan latar belakang berada di taman hijau seperti bukit dan satu yang berada di di dapur.



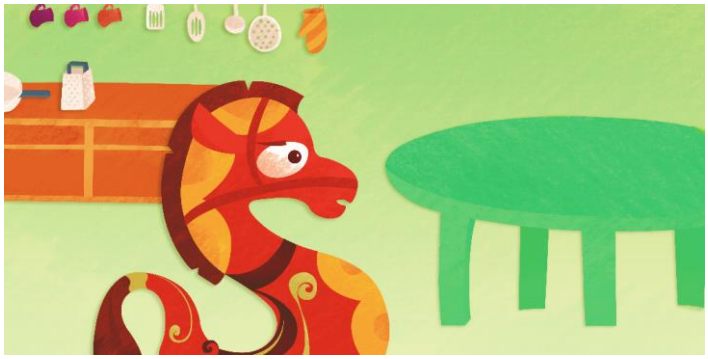
Gambar III.21 Referensi bukit hijau
Sumber: http://www.bbc.com/somali/iplayer/categories
(Mei, 2017)



Gambar III.22 Hasil Referensi bukit hijau
Sumber: Dokumen pribadi
(2017)



Gambar III.23 Referensi dapur
Sumber: http://www.ebay.com.au/gds/Top-10-Wooden-Kitchens-for-Kids-/10000000204825713/g.html
(Mei, 2017)



Gambar III.24 Hasil latar dapur
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

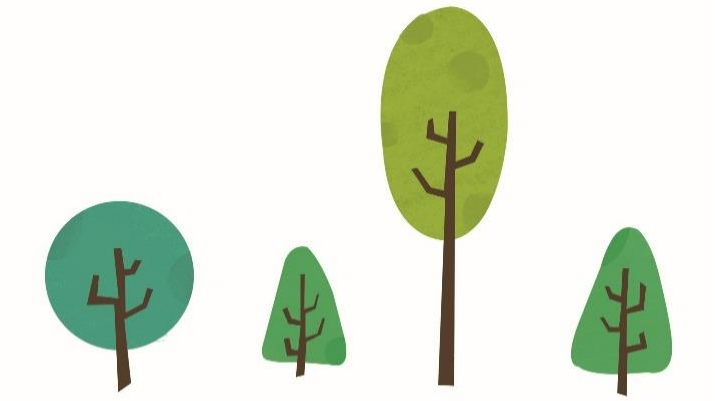
III.3.4.3 Studi Properti

Studi properti dirancang untuk melengkapi latar dan karakter. Penambahan properti ada pada setiap halaman yang dapat membantu kelengkapan perancangan buku cerita dibuat dengan bidang melengkung. Mengambil bentuk pohon yang bulat dengan pergantian warna hijau.

Berikut contoh referensi dan hasil visual *property*:



Gambar III.25 Referensi pohon
Sumber: *Film* Dr. Seuss the lorax [Video]
(Mei, 2017)



Gambar III.26 Hasil akhir pohon kecil
Sumber: Dokumen pribadi
(2017)



Gambar III.27 Hasil akhir pohon besar
Sumber: Dokumen pribadi
(2017)

III.3.5 Warna

Kehidupan sehari-hari sudah dipenuhi warna yang dibedakan oleh cahaya untuk memperlihatkan warna yang dipantulkan oleh cahaya ke mata. Menurut Wizania terbentuknya warna dibagi menjadi dua, yaitu warna *addive* warna yang berasal dari cahaya yaitu RGB atau *(red, green, blue)* dan *subtractive* warna yang berasal dari komputer yang dapat dipakai untuk mencetak kertas yaitu CMYK.

Warna yang digunakan pada perancangan ini menggunakan warna-warna cerah dan mencolok untuk menarik perhatian anak-anak yang memberikan kesan ceria. Format warna yang digunakan menggunakan format CMYK karena sifat warna CMYK *(cyan, magenta, yellow, key)* yang dapat di cetak pada media kertas.

Pewarnaan latar lebih mendominasi warna hijau, dan penggunaan warna merah pada Kuda Lumping. Sifat warna ini dipilih berdasarkan Sulasmi (2002) menjelaskan bahwa hijau adalah warna yang sejuk dan warna merah memiliki sifat warna yang kuat, hangat, berani, menarik dan berbahaya.



Gambar III.28 Komposisi warna yang digunakan
Sumber: Dokumen pribadi (2017)