BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Dalam strategi perancangan diperlukan khalayak sasaran agar efektif dan tepat. Secara definisinya McQuail & Windahl (1993) menjelaskan khalayak sasaran adalah “sebagai sejumlah besar orang yang pengetahuan, sikap dan perilakunya akan diubah melalui kegiatan kampanye”. Berdasarkan definisi tersebut, menentukan khalayak sasaran harus mempertimbangkan pula masalah-masalah apa saja yang terjadi pada golongan khalayak tersebut. Maka ditentukan khalayak sasaran sebagai berikut:

- **Demografis**

Guillard (1855) mengungkapkan “demografi adalah sebagai ilmu yang mempelajari segala sesuatu dari keadaan dan sikap manusia yang dapat diukur yaitu meliputi perubahan secara umum, fisik, peradaban, intelektualitas, dan kondisi moral” (dalam Iskandar, 1994). Maka beberapa poin yang ditentukan sesuai dengan ilmu demografi dengan batasan sebagai berikut:

Jenis kelamin:	Laki-laki dan perempuan.
Suku:	Sunda dan non-Sunda.
Agama:	Semua agama.
Usia:	7 hingga 12 tahun.
Pendidikan:	Sekolah Dasar (SD).
Status sosial:	Menengah.
Target user:	Anak-anak sekolah yang sudah dapat membaca dan memahami gambar.
Target market:	Orang dewasa yang mempunyai anak usia 7 hingga 12 tahun.

- **Geografis**

Melalui ilmu geografi, perancangan ini memerlukan lokasi atau daerah yang potensial untuk menjadi lokasi audiens. Khalayak sasaran adalah untuk masyarakat yang berada di kota dan sekitarnya. Secara khusus diperuntukan kepada masyarakat ditataran Sunda. Sebagian dari wilayah tataran Sunda sudah menjadi perkotaan dan mengalami cukup banyak perubahan dari segi kebutuhan serta kebiasaan.

- **Psikografis**

Manusia adalah makhluk yang memiliki karakteristik dan sifat yang berbeda-beda. Tidak semua kebiasaan setiap manusia dapat disamakan. Maka perlu untuk menggunakan ilmu psikologi dengan analisis psikografis. Menurut Dakir (1993), “psikologi membahas tingkah laku manusia dalam hubungannya dengan lingkungannya”. Sedangkan analisis psikografis adalah “jenis riset konsumen yang menggambarkan segmen konsumen dalam hal bagaimana mereka hidup, bekerja, dan bermain” (Mowen, 2002: h.282). Maka perbedaan lingkungan pergaulan mempengaruhi kebiasaan manusia, termasuk pergaulan secara usia. Maka ditentukan wilayah psikografis yang dipakai yaitu usia anak-anak.

Masa anak-anak adalah masa yang baik untuk banyak belajar. Usia 7-12 tahun dapat dijadikan usia yang tepat untuk mengajarkan pendidikan. Dikutip dari Ahmad (2012) “pada proses kognitif ini berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai anak dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar” (Santy, 2016: dalam situs Kompasiana). Usia ini menjadi usia untuk mulai membaca buku sebagai proses pembelajaran.

> Ada pula pendapat pakar yang mendukung yaitu, “*Menurut Sunaryo Kartadinata, dalam jurnal ilmu pendidikan pedagogia 1 April 2003, menyebutkan bahwa perkembangan otak, struktur otak akan tumbuh secara terus menerus setelah lahir. Sejumlah riset menunjukkan bahwa pengalaman usia dini, imajinasi yang terjadi, bahwa yang didengar, buku*

yang ditunjukkan akan turut mengembangkan dan membentuk jaringan otak" (Santy, 2016: dalam situs Kompasiana).

III.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan memiliki dua kosakata yaitu strategi dan perancangan. Menurut Craig dan Grant (1996), strategi merupakan "penetapan sasaran dan tujuan jangka panjang sebuah perusahaan dan arah tindakan serta alokasi sumber daya yang diperlukan untuk mencapai sasaran dan tujuan". Menurut Subhan (2012: h.109), perancangan adalah "proses pengembangan spesifikasi baru berdasarkan rekomendasi hasil analisis sistem". Maka dapat disimpulkan strategi perancangan adalah pengembangan ilmu berdasarkan hasil analisa untuk ditujukan kepada sasaran dan tujuan jangka panjang dengan mempertimbangkan tindakan dan sumber daya. Dari definisi tersebut perlu dijabarkan strategi perancangan yang digunakan, sebagai berikut:

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi karya adalah memudahkan dalam penyampaian pesan. Hal ini didasari pendapat Liliweri (2003: h.4) komunikasi adalah "pengalihan suatu pesan dari satu sumber kepada penerima agar dapat dipahami". Ada pula tujuan perancangan secara khusus yaitu sebagai berikut:

1. Agar anak-anak dapat mengetahui tata krama makan yang baik dan sopan menurut budaya Sunda.
2. Agar anak-anak dapat mengetahui larangan-larangan yang tidak boleh dilakukan saat sedang makan menurut budaya Sunda.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Dalam komunikasi diperlukan pendekatan komunikasi agar sesuai tujuan. Pendekatan komunikasi guna menentukan dengan indra apa yang akan di digunakan khalayak untuk mendapat informasi. Pendekatan komunikasi yang digunakan adalah secara visual dan secara verbal.

- **Visual**

Secara visual media menggunakan gambar ilustrasi. Penggambaran visualnya adalah dengan vektor. Peran visual sebagai penggambaran dari informasi yang disampaikan dalam buku. Baik dari segi ukurannya, warna dan bentuk akan memudahkan untuk dimaknai dan dikenali. Peran visual akan mempermudah dalam menjelaskan tahapan-tahapan mengenai informasi.



Gambar III.1 Referensi pendekatan visual
Sumber: https://2.bp.blogspot.com/
(Akses tanggal 03/04/2017)

- **Verbal**

Selain visual, media akan dilengkapi dengan penjelasan secara verbal. Arti dari verbal atau lisan adalah “komunikasi yang dilakukan dengan cara berbicara kepada satu sama lain” (Kusrianto, 2007: h.3). Penyampaian verbal adalah melalui narasi cerita yang didukung oleh gambar, sehingga dapat memperkuat penyampaian materi. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia secara keseluruhan dan sedikit bahasa Sunda sebagai penegas dari informasi. Bahasa Indonesia digunakan agar audiens tidak terbatas hanya untuk masyarakat Sunda.

III.2.3 *Mandatory*

Menurut Kusrianto (2007: h.328), *mandatories* adalah "penyelenggara/alamat perusahaan/distributor/produsen". Maka dapat disimpulkan *mandatory* adalah sebagai pemegang hak dalam distribusi dan pembuatan yang diutamakan. Bekerjasama dengan PT. Gramedia Pustaka Utama sebagai penerbit buku. PT. Gramedia Pustaka Utama dipilih karena dapat membantu mengiklankan melalui buku-buku lain yang juga diterbitkan. Kemudian PT. Gramedia Pustaka Utama juga memiliki toko buku. Kemudian ada berbagai macam buku yang dikeluarkan oleh perusahaan yang dapat mencakup berbagai usia dan keluarga. Sehingga mempermudah distribusinya.



Gambar III.2 Logo Penerbit Gramedia Pustaka Utama
Sumber: https://azwarsutanmalaka.files.wordpress.com/2015/12/logo-penerbit-gramedia.png
(Akses tanggal 03/04/2017)

III.2.4 Materi Pesan

"Pesan pada dasarnya bersifat abstrak. Untuk membuatnya konkret agar dapat dikirim dan diterima oleh komunikan, manusia dengan akal budinya menciptakan sejumlah lambang komunikasi berupa suara, mimik, gerak-gerik, bahasa lisan, dan bahasa tulisan" (Cangara, 2006: h.23). Peran dari pesan menjadi materi yang disampaikan kepada audiens baik secara verbal dan non-verbal. Secara verbal pesan melalui ucapan sedangkan nonverbal melalui visual yaitu dengan indera pengelihatan dan audio yaitu dengan indera pendengaran.

Pesan yang ingin disampaikan secara umum adalah sebagai pengetahuan mengenai karakter kebudayaan Sunda. Dengan adanya informasi ini diharapkan masyarakat dapat menerima sebagai pengetahuan dasar mengenai budaya Sunda. Materi pesan yang disampaikan adalah pengetahuan bagaimana tata krama makan budaya Sunda yang sopan dan apa saja larangan yang perlu diketahui. Pesan tersebut dijelaskan secara bertahap dari pengenalan hingga penutupan.

Hal pertama yang disampaikan adalah pengenalan mengenai alat-alat makan apa saja yang digunakan saat makan, kedua adalah jenis makanan Sunda seperti apa saja. Kemudian mulai menjelaskan bagaimana cara makan yang sopan dari segi visualnya dan apa saja larangan yang harus dihindari saat makan dalam budaya Sunda.

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa berperan dalam penyampaian pesan. Penggunaan gaya bahasa yang tepat dapat membangun suasana dalam komunikasi yang terjadi sehingga gaya bahasa perlu disesuaikan dengan audiens. Adapun definisi gaya bahasa menurut ahli yaitu sebagai berikut:

> Menurut Achmadi (1988: h.155-156), gaya bahasa adalah *"kualitas visi, pandangan seseorang, karena merefleksikan cara seorang pengarang memilih dan meletakkan kata-kata dan kalimat-kalimat dalam mekanik karangannya. Gaya bahasa menciptakan keadaan perasaan hati tertentu, misalnya kesan baik ataupun buruk, senang, tidak enak dan sebagainya yang diterima pikiran dan perasaan karena pelukisan tempat, benda-benda, suatu keadaan atau kondisi tertentu."*

Pengunaan gaya bahasa dalam perancangan ini adalah dengan menggunakan bahasa Indonesia yang bersifat tidak baku, tetapi sesuai dengan Ejaan yang Disempurnakan (EyD). Begitu juga dengan penggunaan istilah dari bahasa Sunda, bahasa yang digunakan adalah bahasa yang sopan. Sehingga diharapkan audiens merasa santai dan nyaman saat membaca. Penggunaan gaya bahasa juga diharapkan dapat diterima dengan baik oleh audiens.

III.2.6 Strategi Kreatif

Perlu adanya beberapa strategi yang baik agar penyampaian materi lebih menarik untuk dipahami. Maka dapat dilakukan strategi kreatif yang tepat dalam menyampaikan informasi yang mudah diterima audiens. Kreativitas menurut Baron (1969) adalah "suatu kemampuan menghasilkan atau pun menciptakan

sesuatu yang hal yang baru". Dari definisi tersebut dalam disimpulkan strategi kreatif merupakan langkah untuk menghasilkan sesuatu yang baru sesuai tujuan. Ada beberapa strategi kreatif yang digunakan dalam perancangan ini:

- ***Copywriting***

"*Copywriting* adalah benda abstrak berstruktur kata-kata yang membangunkan emosi dan membentuk imajinasi sehingga mempengaruhi pembaca maupun pendengarnya untuk berbuat seperti yang diharapkan si pembuat teks." (Agustrijanto, 2001: h.3). *Copywriting* yang digunakan dibagi atas beberapa bagian. Di dalam bagian-bagian tersebut terdapat beberapa elemen diantaranya seperti *headline* dan *tagline*. Penggunaan *headline* akan dipergunakan pada cover buku sebagai identitas buku dan sebagai judul. *Tagline* akan digunakan juga pada halaman cover sebagai penjelasan dari judul buku.

"*Headline* adalah unsur yang memegang peranan penting, besar, singkat dan padat *Headline* itulah yang diharapkan akan dibaca pertama kali serta akan melekat dalam ingatan pembacanya. Selain itu, headline berguna memancing agar pembaca melanjutkan membaca teks berikutnya secara lebih detail" (Kusrianto, 2007: h.328). Isi *headline* yang digunakan di cover buku ini adalah "Belajar Makan Budaya Sunda".

Menurut Nurhadi (*et al*, 1996: h.56) *tagline* adalah "kalimat singkat sebagai penutup teks inti yang menyimpulkan secara singkat tujuan komunikasi suatu iklan. *Tagline* ini merupakan suatu ungkapan pendek berisi pesan yang padat dan mudah diingat". Dalam perancangan ini *tagline* pada cover berada di bagian bawah dari logo utama yang bertuliskan "Cerita Anak Sunda".

- ***Storyline***

Sebagai buku ilustrasi diperlukan *storyline* atau alur cerita yang akan disampaikan. *Storyline* dibuat dengan bertahap dari pengenalan tentang Sunda secara singkat hingga mulai mengenalkan cara makan yang baik menurut Sunda. Berikut ini tabel *storyline* yang digunakan:

Tabel III.1 Tabel *storyline*
Sumber: Dokumen pribadi

No	Halaman	Konten	Visual	Narasi
1	Awal cerita	Menjelaskan awal kisah dari perjalanan Lilis dan Ujang menuju ke rumah kakek dan nenek untuk berlibur.	Karakter tokoh utama dan keluarganya sedang naik mobil dengan latar belakang pemandangan gunung dan tanaman.	Liburan sekolah telah tiba. Lilis, Ujang dan keluarga akan ke rumah kakek dan nenek di kampung. Lilis dan Ujang sangat menikmati pemandangan selama di perjalanan menuju ke rumah kakek dan nenek.
2	Cerita kedua	Menggambarkan suasana saat tiba di kampung tempat nenek dan kakek. Kemudian Lilis dan Ujang membantu ayah dan ibu membawakan barang.	Ilustrasi berisikan Lilis dan Ujang membawa tas punggung masing-masing, sedangkan ayah dan ibu membawa keperluan yang lebih besar ukurannya.	Akhirnya mereka pun sampai di rumah kakek dan nenek. Lilis dan ujang membantu ayah dan ibu membawa barang-barang bawaan mereka.
3	Cerita ketiga	Menggambarkan suasana rumah	Lilis terlihat menyalami nenek	Lilis dan keluarga

		kakek dan nenek yang memiliki latar belakang pegunungan. Kemudian kakek dan nenek memeluk Lilis dan Ujang.	sedangkan Ujang terlihat memeluk kakek. Ayah dan ibu masih berjalan menuju depan rumah kakek yang merupakan rumah tradisiional sembari membawa barang.	berjalan menuju ke rumah kakek dan nenek. Lilis dan keluarga sudah ditunggu oleh kakek dan nenek yang sedang berdiri di depan rumahnya. Lilis pun langsung mencium tangan nenek. Begitu pun Ujang langsung memeluk kake dengan erat.
4	Cerita keempat	Kondisi mulai masuk ke rumah kakek dan nenek. Tetapi ada makanan yang sudah disediakan.	Ilustrasi latar kondisi rumah sunda yang cukup kecil. Tokoh utama terlihat terkejut saat melihat di dalam rumah ada makanan. Nenek terlihat sedang menyilahkan tokoh utama untuk masuk ke dalam rumah.	Lilis dan ujang pun masuk ke dalam kakek dan nenek dengan mengucapkan salam. Mereka pun terkejut melihat sumber aroma lezat yang tercium dari luar rumah. Ternyata nenek sudah menyiapkan makan untuk

				menyambut Lilis dan keluarga.
5	Cerita kelima	Kakek mengajak tokoh untuk makan bersama-sama.	Kondisinya tokoh utama melihat ke arah kakek dengan bahagia.	Setelah Lilis, Ujang, ayah dan ibu selesai membereskan barang bawaan, kakek mengajak semua untuk makan bersama.
6	Cerita keenam	Ayah, ibu, nenek dan kakek mulai duduk mengelilingi makanan sesuai perintah kakek.	Ilustrasi kakek, nenek, ibu dan ayah terlihat sedang duduk mengelingi makan. Makanan berada di tengah.	Kakek menyuruh semuanya duduk mengitari makanan. Kata kakek bersama-sama itu kebiasaan orang Sunda atau disebut "*ngariung*" dan makan bersama-sama disebut "*bancakan*". Posisi duduknya adalah yang laki-laki sejajar dengan laki-laki, sedangkan perempuan dengan

				perempuan.
7	Cerita ketujuh	Tokoh ayah menjelaskan bagaimana cara duduk yang benar saat sedang makan menurut budaya Sunda.	Ada tokoh ayah, Ujang dan Lilis yang duduk berdampingan dan tokoh ayah terlihat sedang menjelaskan cara duduknya yang digambarkan dengan balon percakapan.	Sebelum makan Ayah memberitahu cara duduk yang benar saat makan. Duduk yang benar untuk laki-laki adalah duduk bersila, dengan menyilangkan kedua kaki. Kemudian cara duduk yang benar untuk perempuan adalah duduk "*emok*" dengan menduduki kedua kaki di bawah badan.
8	Cerita kedelapan	Kondisi menggambarkan kedua tokoh utama tergoda dengan aroma makanan yang tersedia.	Terlihat tokoh Lilis dan Ujang menghirup aroma makanan yang tersedia di hadapan mereka.	Aroma makanan yang disediakan nenek begitu harum. Lilis dan Ujang tak sabar untuk segera menyantapnya.

9	Cerita kesembilan	Menggambarkan apa saja makanan yang disediakan tokoh nenek.	Terdapat bakul atau *boboko* yang berisikan nasi dan terdapat alat untuk mengambil nasi. Ada pula ikan sebagai lauk makan dengan wadah dari rotan yang dilapisi daun pisang di atasnya. Kemudian ada sayur-mayur seperti selada, terong, dan mentimun. Serta ada sambal dengan wadah batu *cobek* atau untuk menggerus bahan bumbu makanan.	Hidangan yang disediakan ada nasi, lauk pauk ikan, sambal-sambalan dan sayur-mayur. Lauk-pauk dan sayur-mayur disajikan di atas daun pisang yang dipotong dan piring rotan. Nasi dihidangkan dengan wadah yang dinamakan "*boboko*". Sedangkan sambal dihidangkan di atas wadah batu atau "*cobek*". Kata nenek orang Sunda sangat dekat dengan alam, itulah mengapa makanan orang Sunda selalu sayur-mayur atau disebut "*lalapan*".

10	Cerita kesepuluh	Menggambarkan seluruh tokoh berdoa bersama sebelum mulai makan.	Tokoh kakek, nenek, ibu, ayah, Ujang dan Lilis terlihat mengangkat kedua tangan di depan perut. Kondisinya sangat terlihat tenang dan serius.	Sebelum makan kakek mengajak semuanya untuk berdoa bersama untuk menghargai pemberian Tuhan Yang Maha Esa.
11	Cerita kesebelas	Menggambarkan saat sedang mencuci tangan kanan dengan menggunakan *kobokan* atau wadah berisi air.	Ada sebuah tangan yang sedang mencelupkan ke dalam wadah *kobokan* tersebut.	Sebelum makan semuanya harus mencuci tangan terlebih dahulu agar tangan bersih. Nenek sudah mempersiapkan wadah yang berisi air untuk dipakai mencuci tangan. Orang Sunda menyebutnya "*kokobok*" atau "*kobokan*".
12	Cerita kedua belas	Menggambarkan proses saat mengambilkan makanan sewaktu makan bersama.	Terdapat empat ilustrasi yang terpisah dengan penggambaran saat menggunakan	Ayah pun mengambil, nasi, ikan, *lalap* dan sambal kemudian diberikan

			alat-alat makannya.	kepada kakek terlebih dahulu, lalu nenek. Karena ayah bilang dahulukan orang yang lebih tua. Sedangkan ibu mengambil sendiri, karena ibu bilang jika sudah besar maka mengambil makanannya sendiri. Ayah pun mengambilkan bagian Lilis dan Ujang yang disesuaikan dengan porsi agar makanan tidak bersisa. Kakek bilang jika makan tidak habis, tidak menghargai pemberian Tuhan Yang Maha Esa.

13	Cerita ketiga belas	Menjelaskan posisi makan dengan tangan yang benar menurut budaya Sunda.	Tokoh Lilis memperagakan cara makan dan muncul balon percakapan sebagai penjelasan secara visual.	Kata ayah makan selalu dengan tangan kanan. Kakek bilang segala yang baik dimulai dengan tangan kanan. Minimal 4 jari yang digunakan. (Jari jempol, jari telunjuk, jari tengah, jari manis)
14	Cerita keempat belas	Menggambarkan tokoh kakek berhenti makan untuk menjelaskan cara makan yang benar kepada tokoh Lilis.	Tokoh kakek terlihat duduk sila kemudian menekuk siku kiri dekat dada dan siku kanan agak jauh, seolah seperti memeragakan cara makan yang salah. Sedangkan tokoh Lilis terlihat kaget karena baru mengetahui sembari memegang makan ditangan kirinya.	Di saat sedang makan, kakek tiba-tiba menghentikan makannya. Kakek memperingatkan Lilis agar wadah makan tidak boleh dipegangoleh tangan kiri karena tidak sopan. Seharusnya kita yang menghampiri makanan.

15	Cerita kelima belas	Kondisi saat kakek kembali menghentikan makannya karena melihat Ujang yang melakukan kesalahan saat sedang makan bersama.	Kakek terlihat duduk bersila dengan tangan kanan menunjuk ke arah *boboko* dan tangan kiri di atas paha kiri serta terlihat sedang menjelaskan kesalahan yang dilakukan Ujang. Sedangkan Ujang terlihat sedang mau mengambil nasi dengan tangan kanan secara langsung serta ekpresi kaget karena yang dia lakukan salah.	Ujang merasa nasi yang diberikan kepadanya ternyata kurang. Ujang langsung mengambil nasi dari "*boboko*". Kakek kembali berhenti makan dan menasehati Ujang. Seharusnya Ujang tidak mengambil nasisecara langsung dari "*boboko*", karena hal tersebut membuat orang lain merasa tidak nyaman. Seharusnya mengambil nasi dengan menggunakan "*pangarih*" atau cukil nasi.
16	Cerita keenam belas	Kondisi seluruh tokoh kembali berdoa setelah	Seluruh tokoh terlihat mengangkat	Sesudah makan semua kembali berdoa bersama

		makan.	kedua tangan di depan dada untuk berdoa. Terlihat semua berdoa dengan serius.	dan mencuci tangan hingga bersih.
17	Cerita ketujuh belas	Kondisi tokoh ibu, Lilis dan Ujang akan membereskan seluruh alat makan.	Tokoh ibu terlihat sedang memegang wadah makan yang berlapis daun pisang dengan tangan kiri. Sedangkan tangan kanannya mencoba meraih peralatan makan lainnya. Kemudian arah pandangan kepada Lilis dan Ujang seolah mengajak bicara. Lilis dan Ujang terlihat menghampiri tokoh ibu.	Ibu mengajak Lilis dan Ujang untuk membantu membereskan peralatan makan.
18	Cerita kedelapan belas	Situasi saat tokoh Lilis merapikan peralatan bekas makan. Kemudian dia mengatakan kekagumannya	Tokoh Lilis terlihat sedang membawa tempat nasi dan melihat ke arah tokoh ayah, kakek dan	Saat sedang membereskan peralatan makan, Lilis mengungkapkan rasa senangnya

		tentang Sunda dan melakukan sedikit bercanda	nenek dan terlihat ceria.	bisa makan bersama kakek, nenek dan keluarga. Lilis juga bangga bisa belajar cara makan yang baik menurut Sunda dan bangga menjadi orang Sunda. Terutama jika makanannya enak.
19	Cerita kesembilan belas	Tokoh ayah, ibu, kakek dan nenek tertawa mendengar ucapan dari Lilis. Tokoh wanita saat tertawa menutup sedikit lubang mulutnya.	Tokoh kakek, nenek, ibu dan ayah terlihat sedang tertawa. Tokoh wanita terlihat sedikit menutup mulutnya. Tokoh yang pria terlihat lebih terbuka.	Semuanya pun tertawa geli mendengar ucapan polos Lilis. Hari itu menjadi hari pertama Lilis dan Ujang belajar budaya Sunda bersama kakek, nenek, ayah dan ibu.

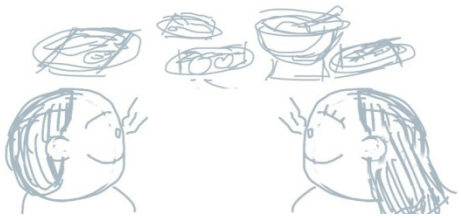
- ***Storyboard***

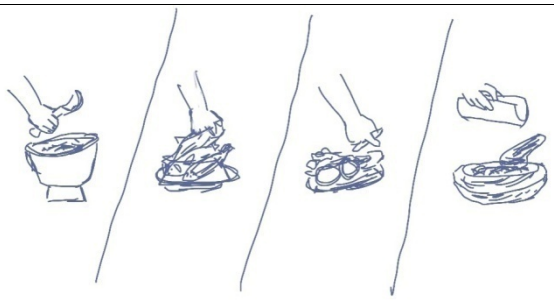
Storyboard dibuat setelah selesai membuat alur cerita, sehingga dapat digambarkan sketsa ceritanya. Sketsa *visual* disesuaikan dengan naskah yang diambil dari *storyline*.

Tabel III.2 Tabel *storyboard* dan narasi
Sumber: Dokumen pribadi

No	*Storyboard* dan Narasi
1	 Liburan sekolah telah tiba. Lilis, Ujang dan keluarga akan ke rumah kakek dan nenek di kampung. Lilis dan Ujang sangat menikmati pemandangan selama di perjalanan menuju ke rumah kakek dan nenek.
2	 Akhirnya mereka pun sampai di rumah kakek dan nenek. Lilis dan ujang membantu ayah dan ibu membawa barang-barang bawaan mereka.
3	 Lilis dan keluarga berjalan menuju ke rumah kakek dan nenek. Mereka sudah ditunggu oleh kakek dan nenek yang sedang berdiri di depan rumah. Lilis pun langsung mencium tangan nenek. Begitu pun Ujang langsung memeluk kakek dengan erat.

4	 Lilis dan ujang pun masuk ke dalam kakek dan nenek dengan mengucapkan salam. Mereka pun terkejut melihat sumber aroma lezat yang tercium dari luar rumah. Ternyata nenek sudah menyiapkan makan untuk menyambut Lilis dan keluarga.
5	 Setelah Lilis, Ujang, ayah dan ibu selesai membereskan barang bawaan, kakek mengajak semua untuk makan bersama.
6	 Kakek menyuruh semuanya duduk mengitari makanan. Kata kakek bersama-sama itu kebiasaan orang Sunda atau disebut "*ngariung*" dan makan bersama-sama disebut "*bancakan*". Posisi duduknya adalah yang laki-laki sejajar dengan laki-laki, sedangkan perempuan dengan perempuan.

7	 Sebelum makan Ayah memberitahu cara duduk yang benar saat makan. Duduk yang benar untuk laki-laki adalah duduk bersila, dengan menyilangkan kedua kaki. Kemudian cara duduk yang benar untuk perempuan adalah duduk "*emok*" dengan menduduki kedua kaki di bawah badan.
8	 Aroma makanan yang disediakan nenek begitu harum. Lilis dan Ujang tak sabar untuk segera menyantapnya.
9	 Hidangan yang disediakan ada nasi, lauk pauk ikan, sambal-sambalan dan sayur-mayur.Lauk-pauk dan sayur-mayur disajikan di atas daun pisang yang dipotong dan piring rotan. Nasi dihidangkan dengan wadah yang dinamakan "*boboko*". Sedangkan sambal dihidangkan di atas wadah batu atau "*cobek*". Kata nenek orang Sunda sangat dekat dengan alam, itulah mengapa makanan orang Sunda selalu sayur-mayur atau disebut "*lalapan*".

10	 Sebelum makan kakek mengajak semuanya untuk berdoa bersama untuk menghargai pemberian Tuhan Yang Maha Esa.
11	 Sebelum makan semuanya harus mencuci tangan terlebih dahulu agar tangan bersih. Nenek sudah mempersiapkan wadah yang berisi air untuk dipakai mencuci tangan. Orang Sunda menyebutnya "*kokobok*" atau "*kobokan*".
12	 Ayah pun mengambil, nasi, ikan, *lalap* dan sambal kemudian diberikan kepada kakek terlebih dahulu, lalu nenek. Karena ayah bilang dahulukan orang yang lebih tua. Sedangkan ibu mengambil sendiri, karena ibu bilang jika sudah besar maka mengambil makanannya sendiri. Ayah kemudian mengambilkan bagian Lilis dan Ujang yang disesuaikan dengan porsi agar makanan tidak bersisa. Kakek bilang jika makan tidak habis, tidak menghargai pemberian Tuhan Yang Maha Esa.

13	 Kata ayah makan selalu dengan tangan kanan. Kakek bilang segala yang baik dimulai dengan tangan kanan. Minimal 4 jari yang digunakan. (Jari jempol, jari telunjuk, jari tengah, jari manis)
14	 Di saat sedang makan, kakek tiba-tiba menghentikan makannya. Kakek memperingatkan Lilis agar wadah makan tidak boleh dipegang oleh tangan kiri karena tidak sopan. Seharusnya kita yang menghampiri makanan.
15	 Ujang merasa nasi yang diberikan kepadanya ternyata kurang. Ujang langsung mengambil nasi dari "*boboko*". Kakek kembali berhenti makan dan menasehati Ujang. Seharusnya Ujang tidak mengambil nasi secara langsung dari "*boboko*", karena hal tersebut membuat orang lain merasa tidak nyaman. Seharusnya mengambil nasi dengan menggunakan "*pangarih*" atau cukil nasi.

16	 Sesudah makan semua kembali berdoa bersama dan mencuci tangan hingga bersih.
17	 Ibu mengajak Lilis dan Ujang untuk membantu membereskan peralatan makan.
18	 Saat sedang membereskan peralatan makan, Lilis mengungkapkan rasa senangnya bisa makan bersama kakek, nenek dan keluarga. Lilis juga bangga bisa belajar cara makan yang baik menurut Sunda dan bangga menjadi orang Sunda. Terutama jika makanannya enak.
19	 Semuanya pun tertawa geli mendengar ucapan polos Lilis. Hari itu menjadi hari pertama Lilis dan Ujang belajar budaya Sunda bersama kakek, nenek, ayah dan ibu.

III.2.7 Strategi Media

Menurut Latuheru (1988, h.9) “media berasal dari kata medium yang berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah atau sedang. Pengertian media yaitu mengarah pada sesuatu yang mengantar informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan”. Strategi media merupakan langkah yang digunakan untuk menarik minat orang lain. Dalam menarik minat audiens perlu adanya langkah-langkah yang tepat agar penyampaian dari media menjadi efektif. Berbagai strategi media yang digunakan adalah meliputi media utama, media pendukung dan media promosi.

III.2.7.1 Media Utama

Media utama yang digunakan adalah berupa buku cerita ilustrasi. Konsep yang digunakan sama seperti buku cerita pada umumnya dengan lebih banyak ilustrasi dibandingkan tulisannya. Gambar ilustrasi akan membantu memudahkan penjelasan materi yang akan disampaikan. Karena alasan tersebutlah media buku ilustrasi diambil sebagai media utama. Konsep buku adalah berseri, agar dapat dikoleksi. Pada perancangan ini adalah mengenai “Belajar Tata Krama Makan Budaya Sunda”. Kemudian ada seri “Bermain Permainan Sunda” dan “Belajar Alat Musik Jawa Barat”.



Gambar III.3 Contoh buku ilustrasi
Sumber: https://2.bp.blogspot.com/
(Akses tanggal 03/04/2017)

III.2.7.2 Media Pendukung

Media pendukung menggunakan berbagai media. Media pendukung akan dipergunakan sebagai media yang dapat memengaruhi audiens untuk terus mengingat media utama. Digunakanlah beberapa media agar menjadi pengingat mengenai produk. Berikut ini media pendukung yang digunakan yaitu:

- Pembatas Buku dan Penggaris

Pembatas buku digunakan sebagai penanda akhir baca buku agar tidak terlupakan. Pembatas buku ini pula terdapat penggaris sebagai alat pengukur panjang garis. Media ini akan dijadikan sebagai bonus dari pembelian media utama.

- Gantungan Kunci

Media gantungan kunci dapat berguna sebagai hiasan untuk tas, kunci dan lainnya. Dengan melihat media ini audiens cukup melihat secara sekilas untuk mengetahui maksud dari media utamanya. Media akan dijual bersama dengan media utama di *display*.

- Buku Tulis

Buku tulis atau buku yang digunakan untuk menulis menjadi media pengingat. Karena buku-buku tulis sering menggunakan *cover* yang menarik seperti tokoh *superhero* dan lain sebagainya. Buku akan dijual terpisah dari media utama.

- Poster Jadwal Mata Pelajaran

Poster ini menjadi media pengingat yang didapat sebagai bonus dari pembelian media utama. Poster dapat diisi dengan mata pelajaran anak di sekolahnya. Media ini juga akan dijadikan sebagai bonus dari pembelian media utama.

III.2.7.3 Media Promosi

Media promosi diperuntukan untuk menarik minat audiens agar membeli media. Promosi akan meningkatkan penjualan dalam hal bisnis. Berikut ini beberapa media promosi:

- *Paperbag*

Paperbag dapat digunakan sebagai media promosi yang dapat digunakan sehari-hari. Dengan desain yang unik khalayak akan tertarik melihat gambar yang ditampilkan. Selain itu fungsi utama adalah untuk orang tua yang akan menggunakannya sebagai alat untuk membawa-bawa barang yang akan terlihat oleh orang lain jika digenggam dengan tangan.

- *Flyer*

Flyer merupakan media promosi berupa selebaran kertas yang akan dibagikan secara massal kepada khalayak sebagai bentuk iklan persuasi untuk membeli buku.

- *Xbanner*

Media promosi ini memiliki struktur seperti tanda silang dibagian belakang sebagai penopangnya dan tongkat sebagai kakinya. Penggunaan media *xbanner* diletakan di berbagai sudut. Kemudian media ini berisikan iklan persuasi untuk membeli buku.

- *Display*

Media yang akan menjadi alat promosi berupa kotak khusus untuk media utama agar terlihat rapi dan menarik. Dipergunakan di tempat-tempat yang dekat dengan loket pembayaran atau dekat kasir toko. Saat khalayak mengantri untuk melakukan transaksi di loket, khalayak akan melihat *display* tersebut. Sehingga waktu dapat dimanfaatkan untuk melihat-lihat buku.

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Perlu adanya distribusi yang tepat agar pendistribusian berjalan dengan baik dan efektif. Ada beberapa lokasi untuk melakukan distribusi, lokasi dipilih berdasarkan kemungkinan audiens berada.

- Distribusi ke rumah makan

Lokasi rumah makan Sunda akan lebih mudah untuk mencari peminat atau audiens untuk membeli. Rumah makan Sunda juga ditentukan sesuai tema rumah makan yang menggunakan fasilitas *lesehan*. Media yang didistribusi adalah media utama serta pembatas buku, gantungan kunci dan kalender sebagai tambahan. Untuk promosi menggunakan *display* dan *xbanner* sebagai daya tarik.

- Distribusi ke toko-toko buku.

Media yang akan didistribusikan adalah media utama serta pembatas buku, gantungan kunci, buku tulis, kalender dan totebag. Untuk promosi akan menggunakan *display, flyer* dan *xbanner* sebagai iklan persuasi membeli buku.

Tabel III.3 Tabel lokasi distribusi
Sumber: Dokumen Pribadi

Media	Rumah makan Sunda	Toko buku
Media Utama		
Pembatas Buku		
Gantungan kunci		
Buku Tulis		
Poster Jadwal Mata Pelajaran		
PaperBag		
Flyer		
Xbanner		
Display		

Setelah menentukan lokasi kemudian perlu dipertimbangkan waktu yang tepat untuk melakukan distribusi dengan kuantitas yang banyak. Waktu yang dipilih adalah akhir tahun sekitar bulan September hingga Desember.

Tabel III.4 Tabel waktu distribusi
Sumber: Dokumen pribadi

Media	September				Oktober				November				Desember			
Media Utama																
Pembatas Buku																
Gantungan kunci																
Buku Tulis																
Poster Jadwal Mata Pelajaran																
Paperbag																
Flyer																
Xbanner																
Display																

III.3 Konsep Visual

Konsep visual haruslah cocok dan sesuai dengan tema utama. Beberapa hal utama adalah nyaman untuk dilihat. Memiliki keseimbangan, komposisi, warna, gelap terang yang pas menjadi salah satu teknis utamanya. Sehingga nyaman untuk dilihat.

Konsep ilustrasi ini merupakan penggunaan atribut atau benda tradisional dan modern seperti penggunaan ikat kepala dan baju *pangsi*. Sedangkan gaya modern adalah penggunaan kendaraan seperti mobil. Penggunaan visual adalah dengan memakai vektor dengan gaya visual kartun dua dimensi.

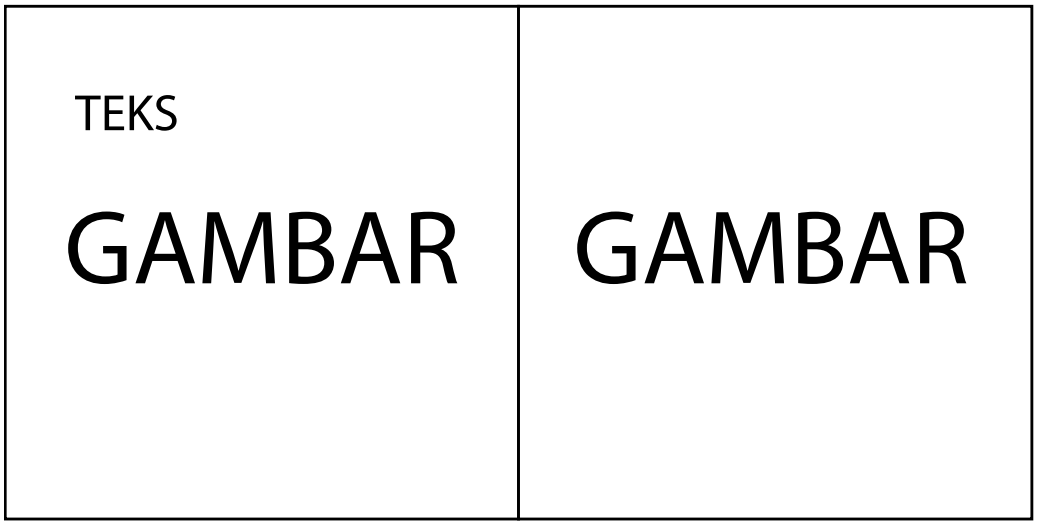
III.3.1 Format Desain

Penggunaan format pada buku ilustrasi ini adalah dengan teknik cetak. Ukuran disesuaikan agar nyaman digenggam dan tidak terlalu besar.

Media : Buku cerita ilustrasi
Ukuran : 21 x 21 cm
Cover : *Hardcover*, artpaper 150 gram, laminasi *glossy*.
Bahan : Artpaper 100 gram

III.3.2 Tata Letak (*Layout*)

Menurut Rustan (2009) pada dasarnya tata letak atau pun *layout* dapat dijabarkan sebagai “tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu terutama untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya”. Dari pengertian tersebut tata letak memiliki peran penting dalam desain. Tata letak yang baik akan membuat nyaman untuk dibaca. Penggunaan elemen-elemen yang sesuai akan memudahkan dalam mengatur keseimbangan atau irama dari karya. Sehingga karya menjadi lebih rapi.



Gambar III.4 Tata letak buku
Sumber: Dokumen pribadi

III.3.3 Tipografi

Penggunaan tulisan bukan hanya nyaman untuk dibaca dan dilihat tapi juga perlu disesuaikan dengan audiens. Tulisan termasuk dalam bagian dari tipografi. Menurut Sihombing (2001: h.58) tipografi merupakan "representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi adalah sifat verbal dan properti visual dan efektif".

Perancangan media ini menggunakan jenis Sans serif dan jenis huruf *handwriting* atau tulisan tangan. "Sans serif dapat diartikan tanpa sirip/serif karena *font* tidak punya sirip atau bagian lancip diujungnya dengan ketebalan huruf yang hampir sama dan kesan yang timbul adalah lugas, masa kini, futuristik juga dapat berkesan sederhana" (Anggraini & Nathalia, 2004: h.60).

Untuk tipografi digunakan *font* digital yang gratis. Penggunaan *font* yang baik dapat juga membuat kesan terhadap karya yang dibuat. Ukuran, warna, dimensi, serta bentuk akan memberi kesan yang berbeda-beda. *Font* yang digunakan yaitu "Poetsen One" digunakan untuk desain pada logo dan *tagline*, lalu *font* "KBA Stitch In Time" digunakan untuk *headline* sedangkan *font* "TimKid" untuk *bodytext*.

- Poetsen One

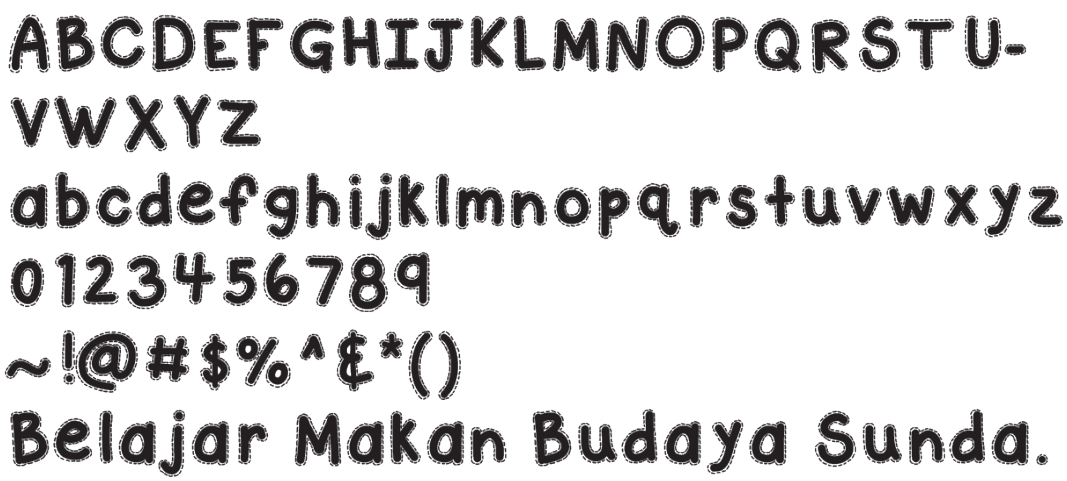
Font ini digunakan pada logo dan *tagline.* Jenis *font* ‘sans serif’ yang dari segi bentuk mudah untuk dibaca, karena huruf yang tebal.



Gambar III.5 *Font* Poetsen One
Sumber: Dokumen pribadi

- KBA Stitch In Time

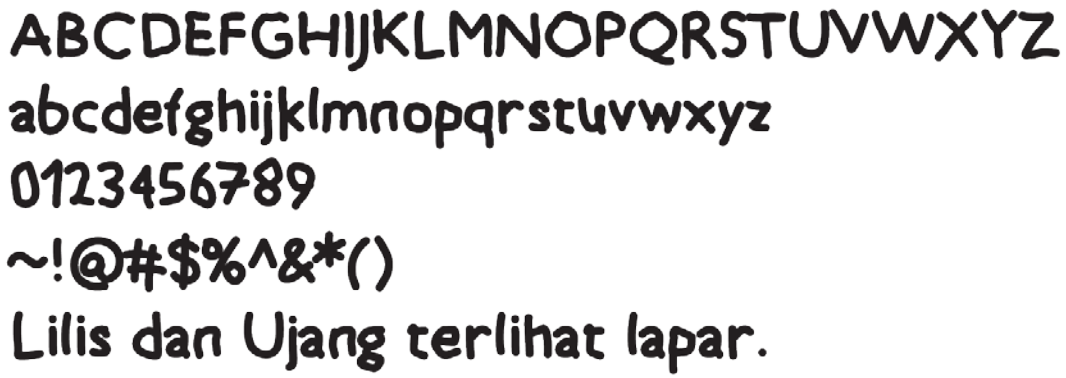
Font ini digunakan sebagai *headline*. *Font* ini termasuk jenis variasi. *Font* digunakan karena bentuk yang unik dan memberi kesan ceria untuk anak.



Gambar III.6 *Font* KBA Stitch In Time
Sumber: Dokumen pribadi

- TimKid

Font ini digunakan sebagai *bodytext*. *Font* ini termasuk jenis tulisan tangan atau *handwriting* karena bentuk memberi kesan yang timbul seperti tulisan dari anak-anak yang menulis dengan crayon.



Gambar III.7 *Font* TimKid
Sumber: Dokumen pribadi

III.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi gambar adalah gambaran singkat alur cerita suatu cerita guna lebih menjelaskan salah satu adegan (Kusmiyati, *et al*, 1999: h.46). Ilustrasi dapat dijadikan media untuk menggambarkan informasi. Ilustrasi sudah menjadi salah satu media penyampaian pesan yang baik. Pada karya ini ilustrasi yang digunakan adalah gaya kartun dua dimensi.



Gambar III.8 Referensi ilustrasi media
Sumber: https://www.goapotik.com/
(Akses tanggal 03/04/2017)

Gaya ilustrasi ini cocok digunakan untuk audiens anak-anak usia 7-12 tahun untuk anak-anak di usia tersebut senang dengan ilustrasi yang mudah dipahami.

- Lingkungan

Suasana lingkungan perlu digambarkan secara tepat agar terasa sesuai dengan kondisi dalam cerita. Latar yang dibangun adalah suasana perkampungan Sunda. Maka dibutuhkan referensi yang dapat menjadi gambaran suasana pada media utama. Suasana yang diambil adalah susana di kampung daerah Tasikmalaya.



Gambar III.9 Referensi gambar lingkungan adat di Tasikmalaya
Sumber: http://mytrip123.com/wp-content/uploads/2016/03/tempat-wisata-di-tasikmalaya-jawa-barat.jpg
(Akses tanggal 05/04/2017)

Suku-suku Sunda memiliki kehidupan dekat dengan alam salah satunya adalah hutan-hutan dengan pegunungan yang menjadi pasokan makanan. Maka desain perlu menggunakan suasana seperti hutan dan pegunungan. Di daerah Tasikmalaya ada pegunungan yang terkenal yaitu gunung Galunggung.



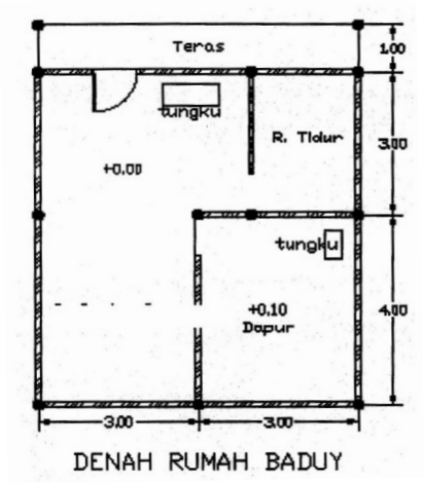
Gambar III.10 Referensi gambar suasana gunung Galunggung
Sumber: http://3.bp.blogspot.com/
(Akses tanggal 03/04/2017)

Setelah menentukan suasana sekitar rumah perlu memilih kondisi rumah yang cocok untuk divisualkan. Karena dalam cerita mengangkat suasana keluarga maka perlu dipilih rumah tradisional yang cukup besar untuk ukuran keluarga. Jenis rumah orang Sunda tradisional salah satunya menggunakan atap jenis *julang ngapak* (burung yang sedang mengepakkan sayap).

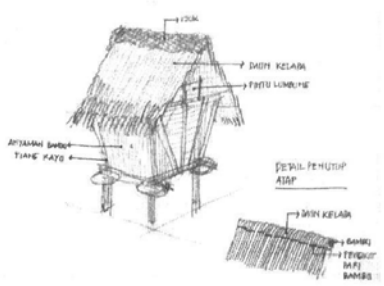


Gambar III.11 Referensi gambar rumah atap *julang ngapak*
Sumber: https://2.bp.blogspot.com/
(Akses tanggal 03/04/2017)

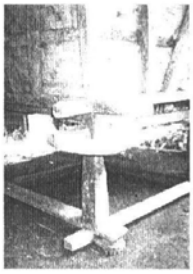
Kondisi dalam rumah disesuaikan dengan kondisi rumah adat saat ini. Menurut Sasmita (komunikasi pribadi, 31 Maret 2017), rumah adat Sunda pada dasarnya terdiri dari beberapa bagian diantaranya adanya ruang tengah, dapur dan ruang tidur. Dan ada pula menurut situs Arisuryawanimade (2015), di dapur terdapat tungku sebagai alat-alat masak. Lumbung padi atau tempat menaruh hasil panen terpisah dari rumah tempat tinggal. Material bangunan menggunakan bahan dari alam sekitar, seperti anyaman bambu pada dinding, lantai dibuat dari bambu yang dibelah lalu diperkuat dengan rangka kayu dan atap berbahan daun *kiray* (aren) dan ijuk.



Gambar III.12 Referensi denah rumah Sunda
Sumber: https://arisuryawanimade.files.wordpress.com/2015/05/h.jpg
(Akses tanggal 03/04/2017)



Gambar 12.a.
Sketsa lumbung penyimpan padi dengan bahan bambu dan rumbia. Terdapat elemen pengaman tikus berupa piringan pada pangkal kaki lumbung.



Gambar 12.b.
Struktur kaki lumbung yang anti tikus dan sambungan-sambungan yang cukup kuat sehingga lumbung dapat bertahan hingga ratusan tahun.

Gambar III.13 Referensi lumbung padi
Sumber: https://arisuryawanimade.files.wordpress.com/2015/05/j.jpg
(Akses tanggal 03/04/2017)



Gambar III.14 Referensi dalam rumah adat Sunda
Sumber: http://3.bp.blogspot.com
(Akses tanggal 04/05/2017)

- Tokoh

Peran dari tokoh adalah sebagai subjek yang akan menentukan alur cerita. Tokoh menjadi sesuatu yang akan menggambarkan kondisi pula. Pemakaian atribut yang tepat akan menggambarkan lokasi, sifat dan karakter dari tokoh. Sehingga perlu diperhitungkan penggunaan atribut pada tokoh yang muncul dalam media utama.

Pada tokoh utama adalah seorang anak perempuan yang bersekolah di taman kanak-kanak di sebuah kota bernama Lilis. Dia akan banyak belajar mengenai Sunda selama liburan sekolah di kampung tempat tinggal kakek dan neneknya. Atribut pakaiannya berupa blus dari pundak hingga lutut.



Gambar III.15 Referensi pakaian anak perempuan
Sumber: https://s2.bukalapak.com/
(Akses tanggal 03/04/2017)

Kemudian tokoh akan ditemani adik laki-laki kembarnya yaitu Ujang, bersama Lilis dia mempelajari berbagai budaya Sunda. Ujang juga memiliki atribut anak dengan kaus polos.



Gambar III.16 Referensi pakaian anak laki-laki
Sumber: https://c2.staticflickr.com/
(Akses tanggal 03/04/2017)

Tokoh kedua orang tua dari Lilis dan Ujang merupakan orang asli Sunda. Tetapi mereka sudah lama tinggal di kota sehingga pakaian mereka menggunakan atribut kota. Pakaian ibu menggunakan pakaian jenis blus yang dipadukan dengan rok. Pakaian ayah adalah kaos polos lengan panjang dan celana kain panjang.



Gambar III.17 Referensi pakaian wanita dewasa
Sumber: https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/
(Akses tanggal 03/04/2017)



Gambar III.18 Referensi pakaian pria dewasa
Sumber: http://rifa.co.id/wp-content/uploads/2017/01/hipwee-casual-2-750x750.jpg
(Akses tanggal 03/04/2017)

Kemudian tokoh yang akan berperan penting adalah tokoh kakek dan nenek dalam kisah cerita sebagai tokoh yang menasehati dan membenarkan kesalahan dari Lilis dan Ujang saat makan bersama keluarga. Karena kedua tokoh ini merupakan cerminan dari orang Sunda. Maka atribut pakaian menunjukan ciri khas Sunda dengan kakek yang menggunakan *pangsi* dan iket kepala lalu nenek menggunakan kebaya, syal dan kain batik sebagai sarungnya.



Gambar III.19 Referensi pakaian wanita dewasa Sunda
Sumber: https://4.bp.blogspot.com/
(Akses tanggal 03/04/2017)



Gambar III.20 Referensi pakaian pria dewasa Sunda
Sumber: https://ecs12.tokopedia.net/
(Akses tanggal 03/04/2017)



Gambar III.21 Referensi batik Tasikmalaya
Sumber: http://www.disparbud.jabarprov.go.id/wisata/imggalery/1583.jpg
(Akses tanggal 03/04/2017)

Warna kulit perlu dipertimbangkan agar menggambarkan ciri khas dari kulit orang Sunda. Dari segi warna kulit dan bentuk muka wajah masyarakat Indonesia mempunyai ciri yang hampir mirip. Kemudian digunakanlah beberapa referensi sebagai berikut:



Gambar III.22 Referensi wajah anak perempuan
Sumber: http://image-serve.hipwee.com/wp-content/uploads/2016/04/hipwee-1-7.jpg
(Akses tanggal 03/04/2017)



Gambar III.23 Referensi wajah anak laki-laki
Sumber: https://s0.bukalapak.com/img/0024121501/m-1000-1000/image.jpg
(Akses tanggal 03/04/2017)



Gambar III.24 Referensi wajah wanita dewasa
Sumber: http://2.bp.blogspot.com/
(Akses tanggal 03/04/2017)



Gambar III.25 Referensi wajah pria dewasa
Sumber: http://www.masmet-collection.com/
(Akses tanggal 03/04/2017)



Gambar III.26 Referensi wajah wanita lanjut usia Sunda
Sumber: http://4.bp.blogspot.com/
(Akses tanggal 03/04/2017)



Gambar III.27 Referensi wajah pria lanjut usia Sunda
Sumber: https://3.bp.blogspot.com/
(Akses tanggal 03/04/2017)

Dari ciri-ciri tersebut maka dapat dijabarkan mengenai karakter yang dibangun masing-masing tokoh adalah sebagai berikut:

- Deskripsi Karakter

1. Nama : Lilis
   Peran : Tokoh utama
   Jenis Kelamin : Perempuan
   Usia : 6 tahun
   Karakteristik : Ceria, polos
   Atribut : Baju blus warna merah muda

2. Nama : Ujang
   Peran : Tokoh utama
   Jenis Kelamin : Laki-laki
   Usia : 6 tahun
   Karakteristik : Ceria, polos
   Atribut : Baju kaos biru langit dan celana pendek biru

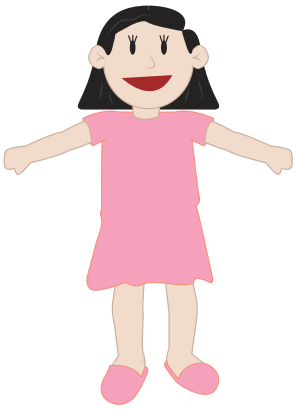
3. Nama : Ibu
   Peran : Tokoh sampingan
   Jenis Kelamin : Perempuan
   Usia : 30 tahun
   Karakteristik : Baik, ramah
   Atribut : Baju blus merah dan rok panjang

4. Nama : Ayah
   Peran : Tokoh sampingan
   Jenis Kelamin : Laki-laki
   Usia : 35 tahun
   Karakteristik : Baik, perhatian, penuh kasih sayang
   Atribut : Baju kaos lengan panjang dan celana kain panjang

5. Nama : Nenek
   Peran : Tokoh sampingan
   Jenis Kelamin : Perempuan
   Usia : 60 tahun
   Karakteristik : Baik, ramah, perhatian
   Atribut : Baju daerah kebaya dan kain batik

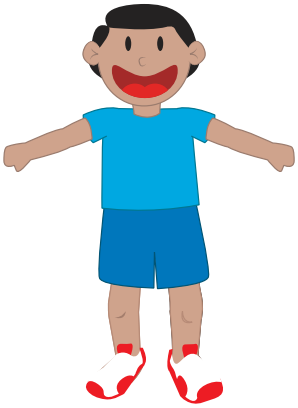
6. Nama : Kakek
   Peran : Tokoh sampingan
   Jenis Kelamin : Laki-laki
   Usia : 65 tahun
   Karakteristik : Ceria, baik, perhatian
   Atribut : Baju daerah *pangsi* dan ikat kepala

Dari hasil penjabaran visual diatas maka dibuat tokoh ilustrasi dengan gaya kartun sebagai berikut:



Gambar III.28 Tokoh Lilis

Sumber: Dokumen pribadi



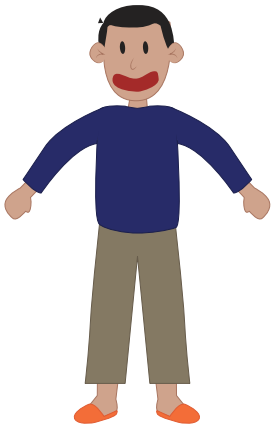
Gambar III.29 Tokoh Ujang

Sumber: Dokumen pribadi



Gambar III.30 Tokoh ibu

Sumber: Dokumen pribadi



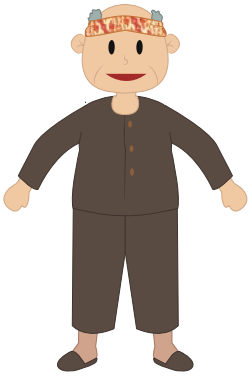
Gambar III.31 Tokoh ayah

Sumber: Dokumen pribadi



Gambar III.32 Tokoh nenek

Sumber: Dokumen pribadi



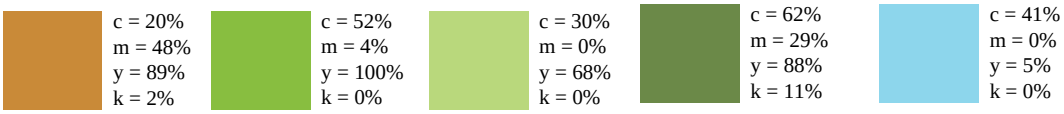
Gambar III.33 Tokoh kakek

Sumber: Dokumen pribadi

III.3.5 Warna

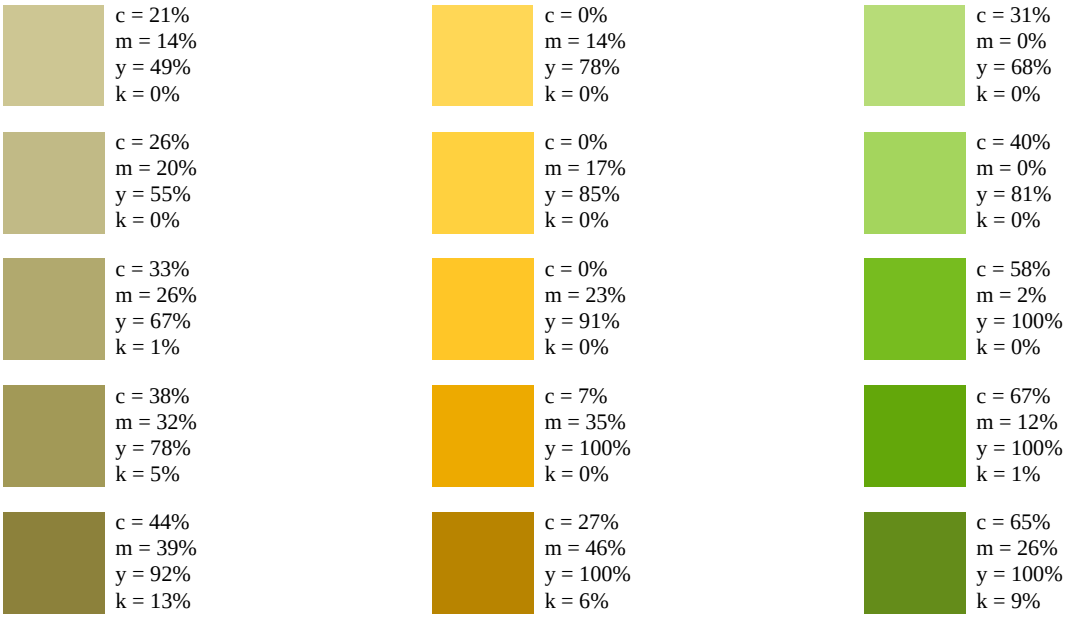
Pemilihan warna yang tepat dapat memperindah karya dan memberi kesan dari karya. Menurut Sanyoto (2009), warna dapat didefinisikan secara objektif sebagai sifat cahaya yang dipancarkan atau secara subjektif psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra pengelihatan. Jadi warna yang semakin terlihat akan mudah dipahami oleh mata dengan baik. Penggunaan warna yang berbeda atau kontras terhadap objek satu dan lainnya akan lebih mudah dibedakan oleh mata.

Warna yang digunakan dalam karya adalah menggunakan 'Color Book PANTONE + Solid Coated'. Pemilihan warna ini adalah karena warnanya cerah dan ceria. Penggunaan warna pada latar belakang dan pada karakter akan lebih muncul jika menggunakan *color book* ini. Warna-warna ini adalah yang dipergunakan pada perancangan:



Gambar III.34 Contoh warna lingkungan kampung

Sumber: Dokumen pribadi



Gambar III.35 Contoh turunan warna lainnya

Sumber: Dokumen pribadi