## BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

### III.1 Khalayak Sasaran

Untuk target audience dipilih adalah remaja karena di masa ini adalah masa transisi dari anak-anak menuju dewasa, masa dimana ingin lebih tahu tentang segala hal dan disanalah dimasukan kekayaan budaya dari tokoh yang sudah ada sejak dulu dan dianggap sebagai sosok panutan. Selain untuk tuntunan ada juga unsur-unsur kebudayaan Indonesia agar kebudayaanwayang dan tokoh Semar ini tidak dilupakan.

**a. Demografis**

- Usia : Remaja usia 15-19 tahun, karena pada usia ini adalah masa dimana usia tersebut sedang mencari jati diri dan dengan adanya cerita tentang Semar yang memiliki banyak sekali muatan positif yang dapat dipelajari
- Status ekonomi : Untuk kalangan menengah hingga kalangan menengah atas.
- Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- Agama : Semua agama.
- Pelajar : SMA atau sederajat karenamasa ini adalah masa transisi dari anak-anak menuju dewasa sehingga dikenalkan sosok yang mempunyai muatan positif yang bisa dipelajari oleh remaja.

**b. Geografis**

Geografis dari media informasi mengenai media informasi Semar ini meliputi kota Bandung. Pusat dari padepokan wayang itu sendiri adanya di kota Bandung.

**c. Psikografis**

Psikografis anak berumur 15-19 tahun mereka masih mencari-cari jati diri sehingga media informasi untuk remaja ini dengan memperkenalkan tokoh yang bijaksana, adil, rendah hati dan sosok ayah yang sangat baiksehingga dengan sifat-sifat tersebut bisadipelajariuntuk remaja itu sendiri.

### III.2 Strategi Perancangan

Semar sebenarnya sosok ayah yang sangat baik yang mengayomi anak-anaknya dan anak asuhnya seperti para kesatria dan mendidik mereka dengan baik sehingga bisa menjadi sosok yang jauh dari kata kejahatan. Sosok ini cocok untuk dipelajari dalam bersikap kepada siapapun, kepada anak, teman, orang tau dan lain sebagainya sehingga menjadi manusia yang disukai. Sehingga sebuah buku biografi dengan segala informasi tentang Semar didalamnya yang mengandung nilai positif sebagai tokoh yang menjadi panutan agar dapat dipelajari oleh remaja sifat-sifat positif yang ada pada Semar tersebut.yaitu mengandung nilai kebijaksanaan, jujur, sabar dan lain sebagainya. nilai-nilai tersebut dipaparkan dalam narasi pada buku biografi Semar, juga menyampaikan kumpulan dari pepatah dari cerita Semar yang sering dilontarkan oleh Semar dari cerita pewayang yang disatukan dalam buku tersebut sebagai informasi tambahan untuk remaja. disajikan tentunya dengan gaya gambar khas yang ada pada buku tersebut. Didukung pula dengan sebuah media berupa buku cerita yang menceritakan bagaimana Semar dalam bersikapterhadap anaknya sebagai sosok seorang ayah.

#### III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan pembuatan media informasiSemar ini adalah untuk mengenalkan semua hal tentang tokoh pewayangan yang bernama Semar, memberitahukan tentang tokoh pewayangan yang dianggap sebagai sosok orang tuabagi semua tokoh lain di pagelaran wayang. Bukan hanya itu, media informasi ini bisa dijadikan pengingat akan kebudayaan Indonesia yang secara khusus adalah Semar sebagai salah satu warisan budaya Indonesia.

#### III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Agar mudah dimengerti oleh target *audience*, maka dalam menyampaikan komunikasi tersebut dibutuhkan pendekatan. Agar target bisa tertarik untuk membuka dan membaca buku yang disajikan.Media informasi tentang Semar ini adalah media informasi yang dibuat melalui buku biografi yang menjelaskan semua hal yang bersangkutan dengan tokoh pewayangan bernama Semar Badranaya sebagai sosok ayah yang baik.

Media disajikan kepada anak-anak remaja yang sedang mencari jati diri.Dengan memberikan sebuah media buku biografi yang berisikan tentang tokoh yang bisa dipelajari muatan positif dari Semar dalam bersikap.Buku tersebut didukung oleh padepokan wayang terbesar yaitu Giri Harja III. Dengan harapan jika mengetahui tentang apa dan siapa Semar serta makna yang terkandung dalam Semar bisa dipelajari dalam bersikap.

**a. Pendekatan Visual**

Pendekatan visual menggunakan pendekatan menggunakan gaya *gothic art*adalah gaya yang fenomenal yeng mempunyai gaya khas dengan bentuk yang horor namun tetap sebagai sebuah gaya yang estetis dan bisa disesuaikan kepada Semar namuntetap tidak membuat Semar menjadi terkesanhoror.




Gambar.III.1 Gaya Visual Gothic Art

Sumber :www.timburton.com

**b. Pendekatan Verbal**

Pendekatan verbal menggunakanbahasaIndonesia populer, agar mudah dipahami oleh pembaca. Mengacu pada target utama adalah remaja yang menggunakan bahasa Indonesia populer.Maka dari itu pendekatan verbal tersebut dipakai.Jika pendekatan verbal terlalu baku, maka tidak akan cocok dengan target utama karena akan terkesan terlalu berat mengingat buku yang di angkat adalah buku biografi. Ada beberapa bagian juga yang menggunakan bahasa lokal (bahasa Sunda) karena targetnya pun berasal dari kota Bandung.

### III.2.3 Mandatory

Perancangan media informasi biografi Semar ini bekerjasama dengan Bentang Pustaka sebagai salah satu penerbit yang mengangkat buku-buku dengan tema sastra, budaya dan seni.Walau berlokasi di Yogyakarta namun sudah di ambil alih oleh Mizan Publika Group dan juga sebagai salah satu penerbit terbesar di Indonesia. Selain itu juga penerbit Mizan berlokasi di kota Bandung dan Semar yang diangkat adalah Semar dari wayang golek yang berlokasi di Bandung juga.Tidak hanya bekerja sama dengan Bentang Budaya bekerjasama juga dengan padepokan pewayangan terbesar di Jawa Barat yaitu Putra Giriharja 3.

### III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang disampaikan adalah tentang tokoh pewayangan Semar itu sendiri yang diantaranya :

- Asal-usul dari tokoh pewayangan Semar
- Tempat tinggal Semar serta keluarga dari tokoh pewayangan Semar
- Fungsi semar dalam pewayangan dan dalam mitologi Nusantara.
- Filosofi dari tokoh pewayangan Semar.
- Cerita tentang Semar dan anak-anaknya.

### III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa menggunakan gaya bahasaanak remaja yang menggunakan bahasa Indonesia populer.Menggunakan gaya bahasa tersebutagar menjalin kedekatan dengan pembaca yaitu remaja.Sedangkan untuk cerita menggunakan bahasa sunda sesuai dengan bahasa yang digunakan dalam pewayangan.

### III.2.6 Strategi kreatif

#### *a. Copywriting*

*Copywriting* yang digunakan dalam buku biografi kebanyakan adalah *bodycopy* yang menjelaskan tentang semar itu sendiri.Judul yang diambilpun adalah “Semar Bapaku” karena sosok Semar dengan kebijakansanaannya bisa dijadikan panutan dan menjadi sosok ayah yang baik bagi siapa saja.Sikap dari semar berbanding lurus dengan filosofi yang ada pada diri Semar itu sendiri.




Gambar.III.2 Illustrasi Cover

Sumber : data pribadi

Sedangkan pada sampul muka media utama ada judul yang berukuran cukup besar dan bodycopy dibagian belakang serta mandatories di samping kiri untuk menjelaskan bekerja sama dengan siapa saja buku ini.




Gambar.III.3 Illustrasi Poster

Sumber : data pribadi

Pada poster ada *headline*yang bertuliskan “semua tentang Semar ada disini!!!” dan*Bodycopy*yang menjelaskan sedikit tentang Semaragar membuat target tertarik untuk membaca buku biografi semar ini dan Flash yang bertuliskan “TELAH TERBIT” untuk memberitahukan bahwa buku biografi tentang Semar ini telah terbit. Sedangkan media lain hanya ada judul yang bertuliskan “Semar Bapaku” tanpa menambah elemen-elemen yang lain namun Illustrasinya sama dengan media utama.

### *b. Storyline*

Untuk alur yang ada pada media utama adalah susunan untuk memperkenalkan Semar dari asal-usul hingga filosofi. Sedangkan *storyline* diambil dari cerita pewayangan yang didalangi oleh H. Asep Sunandar Sunarya dengan judul yaitu Cepot Rarabi.Dalam judul tersebut sangat menjelaskan sosok Semar sebagai ayah yang sangat mencintai anaknya dan membela anaknya dalam hal apapun. Walaupun dia terlihat marah namun sebenarnya untuk membuat anaknya menjadi lebih baik dengan cara yang bijaksana sesuai dengan kepribadian semar yang bijaksana bahkan dijadikan panutan untuk tokoh-tokoh lain sehingga sangat dihormati oleh tokoh-tokoh pewayangan lainnya.

Berikut adalah *storyline* untuk media pendukung buku cerita :

Hal.1 menceritakan tentang indahnya tempat tinggal yang didiami Semar beserta semua keluarganya.

Hal.2 Dawala datang dan mengobrol bersama Semar dan Sutiragen.

Hal.3 Semar menanyakan kepada Istrinya Sutiragen apakah dia masih betah bersma dengan Semar dan dengan jelas Sutiragen masih betah dan sayang terhadap Semar.

Hal.4 Semar menyuruh Dawala utuk memanggil Cepot karena Semar melihat bahwa Cepot sedang murung.

Hal.5 Cepot datang dan memberitahukan kenapa Cepot murung dan ternyata masalah dia bertemu dengan seorang perempuan di mimpinya dan hendak pergi berkelana mencari wanita tersebut.

Hal.6 Semar dengan tegas melarangnya namun Cepot tetap ingin pergi dan akhirnya Semar mengusirnya.

Hal.7 Dawala yang melihat kakaknya diusir lalu Menentang Semar dan pergi.

Hal.8 Semar menjelaskan kenapa Semar mengusir Cepot dan Dawala kepada Istrinya karena Semar mau Anak-anaknya menjadi seseorang yang mandiri dan tahu pahitnya kehidupan.

**c. Visualisasi**

Untuk visualisasi dari media informasi Semar adalah menggunakan gaya *Gothic Art* ala Tim Burton gaya dengan sedikit ada unsur kegelapan seperti ini sebagai perwakilan dari sosok Semar yang sudah salah kiblat menjadi sosok yang diagungkan kearah yang salah dipercaya menjadi hal-hal yang lain seperti untuk rezeki dan lain sebagainya. Kepala yang besar, mata bulat besar dengan sedikit garis hidam tebal dibagian bawah mata bentuk tubuh yang kurus namun untuk tokoh Semar menjadi pengecualian karena sosoknya yang berbadan besar dibentuk dengan banyak gelambir. Garis-garis digunakan untuk memberikan efek bayangan dan memberikan kesan menyeramkan. *Gothic art* dipilih sebagai representasi dari remaja yang ingin memiliki sifat bebas dan ekspresif.Ilustrasu latar belakang pun dibuat ekhspresif.




Gambar.III.4visualisasi

Sumber : data pribadi

**III.2.7 Strategi media**

**a. Media utama**

Media utama yang digunakan adalah buku biografi yang isinya menjelaskan segala sesuatu tentang tokoh pewayangan Semar.Mulai dari Asal-usul munculnya Semar, tempat tinggal, fungsi Semar dalam pewayangan hingga filosofi yang ada pada diri Semar.Informasi disampaikan dengan menarik agar menarik minat untuk membaca.

Buku biografi dinilai cocok untuk memperkenalkan Semar karena didalam buku tersebut dimasukan sema hal tentang tokoh pewayangan Semar. Materi dibuat sesederhana mungkin sehingga mudah dipahami oleh pembaca. Di beberapa bagian pun diberikan petuah-petuah yang sering diunkapkan oleh Semar dalam pagelaran wayang dengan menggunakan bahasa Sunda agar tidak budaya sundanya tetap terlihat.

**b. Media Pendukung**

Media pendukung yang digunakan adalah buku cerita dan cerita didalamnya menceritakan tentang bagaimana sosok Semar yang menjadi sosok ayah yang baik bagi anak-anaknya dan suami yang baik bagi istrinya yang bersumber dari cerita wayang yang digelar oleh Giriharja 3 dengan judul Cepot Rarabi dengan menggunakan bahasa sunda agar tetap memunculkan unsur sundanya.lalu poster dan *x-banner* sebagai tahap informasi.Sedangkan Media pendukung yang lain seperti, stiker, *case handphone*, pembatas buku dimasukan sebagai tahap pengingat karena media-media tersebut sangat dekat dan sering dipakai populeroleh target *audience*sehingga menjadi tahap pengingat yang baik.Sedangkan kaos akan dibagikan pada saat event tertentu atau saat peluncuran buku biografi ini dengan syarat sebagai 10 pembeli pertama akan mendapatkan kaos tersebut.

Media pendukung yang digunakan sebagai berikut :

- Stiker

  Stiker dipakai agar bisa ditempel dimana saja dan remaja biasanya menempelkan stiker pada laptop, helm dan motornya sehingga ada banyak yang melihat dan menjadi media promosi yang gratis.

- Kaos

  Pada masa sekarang penggunaan kaso yang menarik pada remaja sebagai kebutuhan yang sangat penting sehingga kaos ini digunakan. Tentu saja dengan desain yang sederhana dan tidak berlebihan.

- *GarskinHandphone*

  Karena kehidupan remaja tak bisa jauh dari handphone maka *Garskin handphone* ini dipakai. Hampir sama dengan stiker ini juga bisa dipakai menjadi media promosi yang gratis dan juga membuat tampilan *handphone* menjadi lebih menarik.

- Pembatas Buku

  Digunakan bukan hanya untuk buku Semar ini saja, tapi bisa dipakai untuk beberapa buku lain yang dibaca oleh target.

### III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyembahan Media

Karena buku biografi ini bekerja sama dengan Mizan sehingga bisa didistribusikan oleh Mizan di toko buku seluruh kota Bandung dan ketika melakukan kunjungan ke sekolah dan kampus di sekitar kota Bandung.Buku biografi yang mempunyai bonus buku cerita ini di distribusikan saat adanya pagelaran wayang dan buku cerita akan diberikan saat melakukan pembayaran. Buku biografi tersebut dipasarkan sebelum pagelaran hingga waktu pagelaran dari wayang itu sendiri selesai dan juga didistribusikan saat pameran buku.Dalam pameran buku bisa membeli buku dengan harga sedikit agak mahal namun bisa mendapatkan stiker, *garskinsmartphone*, pembatas buku dan untuk kaosakan dibagian pada 10 pembeli pertama.

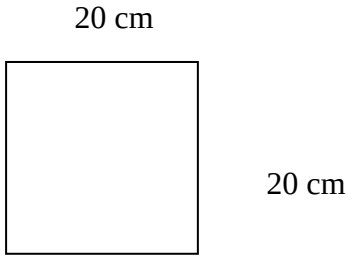
Poster akan didistribusikan pada bulan-bulan sibuk sekolah serta kampus berkisar pada bulan Januari sampai Juli dan pada bulan tersebut akan menyebarkan Poster ke setiap sekolah dan kampus yang ada di kota Bandung. pada belan tersebut di setiap minggunya ke sekolah dan kampus di sekitar kota Bandung. hal ini dilakukan agar buku ini bisa didistribusikan dengan baik dan semakin banyak generasi muda yang mengenal siapa Semar.

## III.3 Konsep Visual

Konsep visual tentang Semar ini memerlukan informasi yang menarik dan gaya gambar yang bagus sehingga konsep visual menggunakan gaya gambar *Gothic Art* dengan menggunakan cat air sebagai pewarna dalam ilustrasinya. Menggunakan cat air karena kesan Gothic Art akan lebih muncul ketika pewarnaan menggunakan cat air yang di campur dengan drawing pen untuk garis luar dan beberapa detail pada gambar illustrasi tersebut.

### III.3.1 Format Desain

Ukuran untuk buku Biografi adalah 20x20 cm dengan format persegi dengan jumlah 16 halaman.Bentuk buku yang dibuat persegi agar tidak terlalu besar sehingga membuat lebih nyaman dalam membaca dan memberikan ruang yang sama untuk *layout*.Untuk ukuran yang tidak terlalu besar sehingga nyaman untuk dipegang.




### III.3.2 Tata Letak (*Layout*)

Istilah layout di era komputer adalah *desktop publishing* (disingkat DTP).Pekerjaan itu menggabungkan unsur personel komputer dengan program *page layout* untuk menghasilkan karya publikasi, baik untuk diedarkan dalam skala kecil maupun skala besar.Desainer yangmerancang layout halaman menggabungkan unsur teks, gambar, foto,maupun unsur visual lainnya hingga saat ini.

Dalam buku biografi peletakan tulisan dan gambar berdampingan menyesuaikan dengan konten didalamnya, sedangkan dalam buku cerita, ilustrasi berada ditengah dan dialog berada di samping karakter sehingga menjelaskan apa yang dikatakan karakter tersebut. Format data yang digunakan 60% gambar dan 40% kalimat-kalimat penjelasan.

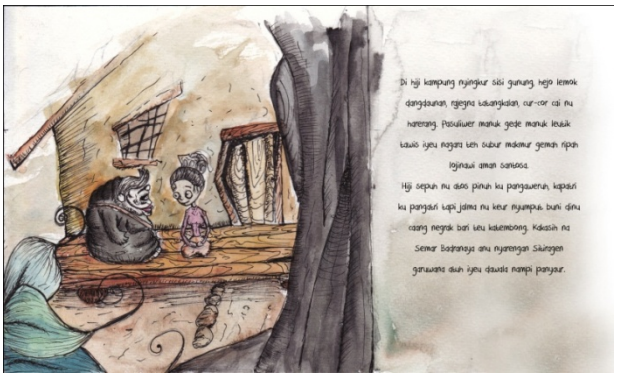
Berikut adalah contoh layout pada media utama :




Gambar.III.5 contoh *layout* media utama

Sumber : data pribadi

Berikut adalah contoh layout untuk media pendukung buku cerita :




Gambar.III.6 contoh *layout* media pendukung

Sumber : data pribadi

### III.3.3 Tipografi

Didalam desain grafis, Tipografi didefenisikan sebagai suatuproses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak.Oleh karena itu, "menyusun" meliputi merancang bentuk huruf cetakhingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untukmemperoleh suatu efek tampilan yang dikehendaki. Huruf cetak memanghuruf yang akan dicetakkan pada suatu media tertentu, baikmenggunakan mesin cetak offset, mesin cetak desktop,cetak sablonpada body pesawat terbang, bordir pada kostum pemain sepak bola,maupun publikasi di halaman web.

huruf yang digunakan dalam judul adalah huruf Sleeping Hollow 3.0. karena dalam beberapa huruf ada unsure memutar seperti obat nyamuk yang sesuai dengan beberapa elemen yang ada dalam buku.

Berikut adalah contoh huruf Sleeping Hollow 3.0 :

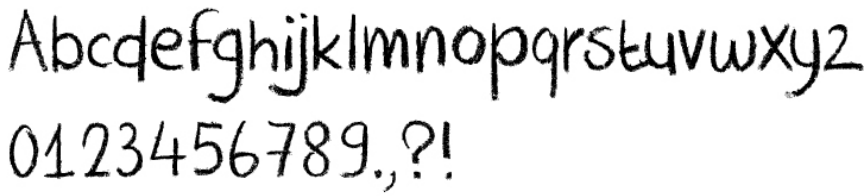


Gambar.III.7*font Sleeping Hollow 3.0*

Sumber : data pribadi

Untuk keterangan dalam buku Biografi maupun buku cerita adalah font dengan nama*'DK Crayon Crumble'*. Font ini dipilih karena berbentuk seperti tulisan tangan sehingga sangat cocok dengan gaya gambar *Gothic Art* yang memiliki ciri sedikit menyeramkan atau ada unsur kegelapan.

Berikut adalah contoh Font DK Crayon Crumble.



Gambar.III.8*font DK Crayon Crumble*

Sumber : data pribadi

**III.3.4 Ilustrasi**

Illustarsi pada sampul buku biografi dan buku cerita*Gothic Art*dengan warna terang.Sedangkan untuk karakter dibuat dengan gaya*Gothic Art* dan sedikit gelap agar warna latar dan karakter tidak tabrakan.Beberapa pohon yang muncul di

samping sampul dugunakan untuk mengisi kekosongan disisi atas maupun bawah. Pewarnaan menggunakan watercolor dan ditumpuk dengan garis-garis untuk efek bayangan agar efek *gothic* muncul.




Gambar.III.9 contohillustrasi *cover* media utama.

Sumber : data pribadi

Seperti yang sudah diketahui sebelumnya gaya Gothic Art ala Tim Burton ini sedikit menyeramkan dan banyak mengandung unsur putaran seperti obat nyamuk. Putaran tersebut di aplikasikan kepada beberapa bagian seperti natamg pohon, dedaunan dan lain sebagainya. Pada beberapa media yang lainnya pun tidak jauh beda banyak illustrasi serupa yang menjadi ciri dari gaya ini. Warna yang digunakan pun sedikit gelap.Illustrasi pohon yang diatasnya ada tokoh Semar mempunyai makna bahwa kedudukan Semar yang tinggi namun tetap sederhana yang digambarkan oleh pohon yang tidak berdaun.Sedangkan sosok semar yang muncul di bulatan putih seperti bulan sebagai analogi dari sosok Semar yang menjadi sorang dewa.




Gambar.III.10 Illustrasi buku cerita

Sumber : data pribadi

Illustrasi untuk buku cerita dibuat tidak simetris dari bentuk-bentuk yang ada dalam cerita tersebut.dibuat garis-garis untuk bayangan agar memberi kesan *gothic*nya muncul.Tetap ada unsur melingkar seperti obat nyamuk dibeberapa bagian seperti daun atau rambut pada karakter sebagai ciri dari *Gothic Art* ala Tim burton.




Gambar.III..11 Illustrasi media pendukung

Sumber : data pribadi

Beberapa media pendukung yang lain pun tetap menggunakan illustrasi yang sama dengan sampul dan ada batang pohon yang melingkar sebagai ciri khas.




Gambar.III.12 Illustrasi Pembatas

Sumber : data pribadi

Sedikit berbeda dengan pembatas buku menggunakan karakter Semar penuh dan tidak terpotong agar menjelaskan keseluruhan tubuh dari semar.

### III.3.5 Warna

Warna bisa berarti pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat pada permukaan benda.Warna juga merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi.Warna juga merupakan unsure yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan pengelihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, *mood*, semangatdan lain sebagainya.

Dalam buku ini menggunakan warna yang sedikitmemunculkan kesan *gothic* dalam semua ilustrasi yang ada dalam buku biografi ini.Sesuai dengan gaya gambar yang dipilih. Warnanya sedikit gelap dan tidak rata sehingga kesan *gothic* dari gaya *gothic art* tersebut muncul dan garis-garis hitam yang dipakai selain untuk menambah kesan bayangan tetapi memberikan kesan menyeramkan pada ilustrasi tersebut. Warna krem yang tidak rata pada latar dan warna yang lebih gelap untuk elemen-elemen seperti karakter dan batang kayu agar warna tidak

saling bertubrukan. Warna untuk beberapa media pendukung lain juga tidak terlalu jauh berbeda.

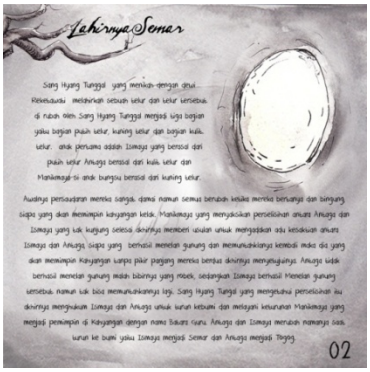
Karena menggunakan cat air dalam pewarnaannya sehingga untuk kode warna tidak bisa dimunculkan. Namun warna yang digunakan pun tidak warna primer namun warna yang dicampur-campur sehingga menimbulkan warna yang lebih unik  dan tidak membosankan serta lebih estetis.




Gambar.III.13 Warna Media Utama

Sumber : data pribadi

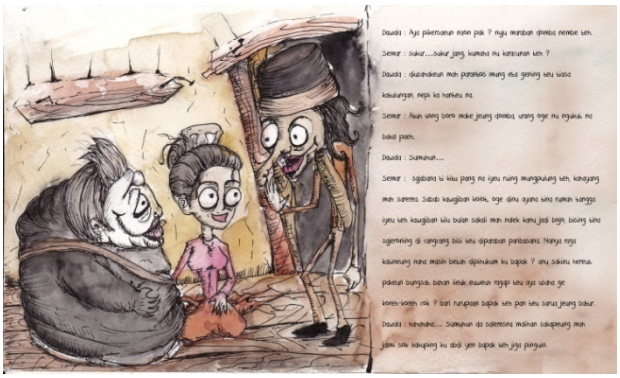
Warna yang dipakai sedikit kelabu agar kesan *gothic*muncul didukung dengan garis-garis hitam tipis desetiap bagian, warna krem pada latar dan warna yang lebih gelap untuk elemen-elemen seperti karakter dan batang kayu agar warna tidak saling bertubrukan. Warna untuk beberapa media pendukung lain juga tidak terlalu jauh berbeda.




Gambar.III.14 Warna Media Utama 2

Sumber : data pribadi

Ada juga yang dibuat abu-abu yang lebih gelap dibagian sisi namun tetap memperhatikan warna latar dan elemen lainnya agar tidak bertubrukan.




Gambar.III.15 Warna Buku Cerita.

Sumber : data pribadi

Untuk buku illustrasi warna lebih banyak diantaranya coklat, abu-abu, hitam, merah, kuning, hitam.namun tetap ada sedikit kelabu dan garis-garis hitam.