BAB III
STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Dalam menentukan khalayak sasaran tentunya diperlukan segmentasi agar strategi perancangan berjalan dengan efektif, dimana pada kali ini segmentasi dipetakan meliputi demografis, geografis, psikografis dan *consumer journey* sebagai berikut :

- Demografis

Khalayak sasaran untuk perancangan ini ditujukan kepada kelompok masyarakat yang dalam fase remaja akhir baik laki – laki maupun perempuan pada usia 18 - 21 tahun masa SMA yang menuju Perguruan Tinggi, dengan alasan masyarakat Indonesia pada usia remaja akhir tersebut merupakan usia yang ideal untuk mencerna pesan moral yang terkandung dalam cerita pewayangan khususnya cerita tokoh raksasa Bahara Yamadipati dalam lakon "Nagatatmala – Mumpuni", dimana yang pada akhirnya dapat menginspirasi kehidupanya ke arah yang lebih baik.

- Geografis

Sasaran geografis untuk perancangan ini yaitu masyarakat yang berdomisili di Pulau Jawa, khususnya kota – kota besar perkotaan. Alasanya karena pesan moral / nilai luhur kepatuhan yang terkandung dalam tokoh raksasa Bathara Yamadipati dalam lakon "Nagatatmala – Mumpuni' ini sangat cocok hadir ditengah – tengah kondisi masyarakat perkotaan saat ini. Serta agar masyarakat perkotaan tidak lupa akan budayanya yaitu budaya Indonesia.

- Psikografis

Pada psikografis kali ini khalayak sasaran yang dituju adalah khalayak yang memiliki ketertarikan terhadap hiburan yang berbentuk cerita / kisah dalam media film, serial tv, novel, komik dan lainya. Dengan harapan agar khalayak sasaran tersebut dapat tetap dapat mengenal cerita pewayang walaupun digempur oleh hiburan *mainstream.*

- *Consumer Journey*

Consumer Journey bisa dikatakan merupakan suatu riwayat aktivitas dari khalayak sasaran dalam menjalani kesehariannya. *Consumer Journey* ini tentunya berguna untuk mengetahui apa saja kebiasaan yang mungkin sering dilakukan oleh khalayak

sasaran selama kesehariannya beraktivitas. Serta dari hasil meneliti aktivitas khalayak sasaran sendiri akan memudahkan dalam menentukan media yang tepat untuk dipakai dalam perancangan. Berikut *consumer journey* remaja akhir yang merupakan khalayak sasaran untuk media informasi dari tokoh raksasa Bathara Yamadipati dalam lakon "Nagatatmala – Mumpuni".

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

NO	KEGIATAN	TEMPAT	*POINT OF CONTACT*
1	Bangun tidur - persiapan berangkat sekolah / kuliah	Kamar tidur, kamar mandi, ruang makan	Ponsel, tv
2	Perjalanan menuju sekolah / kampus	Jalan raya, transportasi angkutan umum	Ponsel, buku, billboard, ex-banner, stiker
3	Belajar di sekolah / kampus	Ruang kelas	Pengajar, ponsel, buku
4	Istirahat / makan siang	Kantin	Ponsel, buku, tv, laptop
5	Perjalanan pulang ke rumah	Jalan raya, transportasi angkutan umum	Ponsel, buku, billboard, Ex-banner, Sticker
6	Istirahat di rumah - tidur	Ruang tengah, kamar tidur	Ponsel, buku, laptop / PC, tv,

Berdasarkan hasil tabel penelitian *consumer journey* diatas dapat maka disimpulkan bahwa *point of contact* dari setiap aktivitas kalangan remaja saat ini adalah ponsel dan buku. Maka dengan itu sudah dipastikan media untuk menginformasikan tokoh raksasa Bathara Yamadipati yang dalam lakon "Nagatatmala – Mumpuni' ini yaitu buku cerita bergambar yang mungkin dapat diakses juga oleh media ponsel.

III.2 Strategi Perancangan

Dalam merancang media informasi mengenai tokoh raksasa Bathara Yamadipati dalam lakon "Nagatatmala – Mumpuni" kali ini, gagasan strategi perancangan yang

dipakai yaitu dengan pendekatan budaya Wayang Kulit yang dipadukan dengan gaya kontemporer. Pendekatan tersebut dipilih karena tokoh raksasa Bathara Yamadipati beserta lakon "Nagatatmala – Mumpuni" sendiri merupakan berasal dari seni pertunjukan tradisional Indonesia yaitu Wayang, serta alasan dipadukan dengan gaya kontemporer agar perancangan media informasi ini dapat mengikuti arus dari kemajuan zaman dan budaya modern yang tumbuh di kota – kota besar Indonesia.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dalam perancangan ini yaitu untuk menginformasikan tokoh raksasa Bathara Yamadipati dalam lakon "Nagatatmala – Mumpuni" baik visual maupun verbal terhadap khalayak sasaran agar dapat mengetahui serta menangkap pesan atau memahami pesan moral yang terkandung dalam tokoh raksasa Bathara Yamadipati dalam lakon "Nagatatmala – Mumpuni". Pesan moral yang terkandungnya sendiri adalah mengenai nilai luhur kepatuhan.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Dalam menyampaikan sebuah pesan / informasi tentunya dibutuhkan komunikasi yang baik, agar pesan / informasi yang disampaikan pun dapat dipahami dan dimengerti oleh komunikan atau pada kasus ini yaitu khalayak sasaran. Proses komunikasi sendiri dapat dilakukan dalam berbagai cara, serta media komunikasi pun beragam. Untuk pendekatan komunikasi dalam perancangan informasi tokoh raksasa Bathara Yamadipati dalam lakon "Nagatatmala – Mumpuni" kali ini dibagi menjadi dua, yaitu sebagai berikut :

- Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang akan digunakan pada perencangan media informasi tokoh raksasa Batara Yamadipati dalam lakon "Nagatatmala – Mumpuni" ini adalah menggunakan pendekatan budaya Wayang Kulit yang dipadukan dengan gaya kontemporer. Untuk pendekatan budaya Wayang Kulit yang dimaksud yaitu elemen – elemen yang hadir dalam seni pertunjukan tradisional wayang kulit sebagai pondasi perancangan visual, sedangkan gaya kontemporer yang dimaksud yaitu gaya visual yang dipakai untuk menginformasikan tokoh raksasa Batara Yamadipati dalam lakon "Nagatatmala – Mumpuni" agar dapat lebih menyesuaikan

dengan tren seni yang berkembang di masyarakat Indonesia agar lebih menarik dan diterima oleh khalayak sasaran remaja akhir perkotaan. Dengan kata lain kisah tokoh raksasa Bathara Yamadipati dalam lakon "Nagatatmala – Mumpuni" yang merupakan berasal dari seni pertunjukan tradisional Indonesia akan dikemas ulang pada media yang lebih modern, baik dari visual maupun verbal.



Gambar III.1 Pagelaran wayang kulit dari balik kelir
Sumber: https://goo.gl/KvhvHE
(Diakses pada 11/12/2017)

Gambar diatas merupakan contoh elemen – elemen yang hadir dalam seni pertunjukan wayang kulit. Disisi lain pendekatan budaya bertujuan agar seni pertunjukan wayang kulit tradisional tetap terjaga dan lestari.

- Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal dalam strategi perancangan ini menggunakan bahasa Indonesia baku juga menggunakan struktur kalimat yang sederhana dan mudah dimengerti oleh khalayak sasaran. Serta akan menggunakan sudut pandang orang pertama "tokoh Bathara Yamadipati" yang untuk lebih jelasnya akan dibahas pada sub-bab gaya bahasa.

III.2.3 *Mandatory*

Mandatory merupakan sekelompok orang atau instansi yang menyampaikan pesan, dalam perancangan ini instansi yang dipilih menjadi mandatory adalah DAR!

Mizan atau Divisi Anak dan Remaja Mizan, di bawah naungan PT Mizan Pustaka. DAR! Mizan merupakan mandatory yang tepat dalam perancangan buku cerita bergambar ini karena DAR! Mizan merupakan divisi yang memproduksi buku-buku cerita bergambar khususnya untuk anak dan remaja, hal tersebut sesuai dengan khalayak sasaran yang dituju dalam perancangan ini.



Gambar III.2 Logo DAR! Mizan

Sumber: http://www.mizan.com/eng/images/Logo%20group/Mizan-Group.jpg

(Diakses pada 11/12/2017)

III.2.4 Materi pesan

Materi pesan yang akan disampaikan pada media informasi tokoh raksasa Bathara Yamadipati dalam lakon "Nagagtatmala – Mumpuni" adalah pesan moral akan nilai luhur kepatuhan yang didukung oleh pertimbangan pikiran yang mengedepankan akal sehat dengan emosional yang seimbang, sehingga menghasilkan sikap mulia ikhlas dan rela berkorban demi kebahagiaan orang lain. Nilai luhur kepatuhan tersebut sendiri menjadi sangat menarik karna diangkat oleh dewa kematian yang berfisik raksasa buruk rupa yaitu Bathara Yamadipati, dimana dalam pewayangan tokoh raksasa buruk rupa dikenal sebagai tokoh yang difungsikan sebagai contoh keburukan seperti bangsa buta yang penuh angkara murka.

Disamping pesan moral akan nilai luhur kepatuhan, jika kisah tokoh raksasa Bathara Yamadipati dalam lakon "Nagatatmala – Mumpuni" ini ditarik lebih jauh lagi, maka akan ditemukan pesan moral lain yang lebih mendalam, yaitu pesan moral untuk tidak mudah menggeneralisasi. Dimana tokoh raksasa yang pada umumnya oleh masyarakat dianggap buruk ternyata tidak berlaku bagi tokoh

raksasa Bathara Yamadipati yang sangat patuh akan perintah dan tugas walaupun kekecewaan yang ia dapat.

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya Bahasa yang digunakan pada perancangan media informasi ini adalah gaya bahasa narasi informatif, dimana narasi informatif sendiri dipilih karena akan memudahkan khalayak sasaran dalam mencerna informasi atau pesan yang terkandung pada kisah tokoh raksasa Bathara Yamadipati. Untuk membangun narasi informatif yang baik, narasi dalam media informasi ini menggunakan penulisan narasi dengan sudut pandang orang pertama, dimana tokoh utama Bathara Yamadipati menggunakan kata ganti "aku / saya". Sudut pandang orang pertama sendiri akan membawa pembaca / khalayak sasaran seolah – olah mengalami atau merasakan kejadian yang dialami tokoh utama, sehingga seperti yang sebelumnya dipaparkan khalayak sasaran akan sangat dekat dengan informasi / pesan yang terkandung pada kisah tokoh utama Bathara Yamadipati.

III.2.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan langkah kreatif yang sangat penting dalam menyampaikan pesan yang akan disampaikan kedalam bahasa visual. Dimana strategi kreatif kali ini meliputi *copywriting, storyline, storyboard,* visualisasi, plot / alur cerita, narasi dan sinopsis.

- *Copywriting*

Copywriting yang digunakan dalam perancangan media informasi ini yaitu berkaitan dengan judul, dimana judul media informasi ini adalah "Yamadipati : Dibalik Sosok Raksasa Sang Dewa kematian". Judul tersebut dipilih dengan tujuan agar dapat memicu rasa penasaran khalayak sasaran sehingga tertarik untuk membaca media informasi ini, atau mencari tahu apa fakta sebenarnya dibalik tokoh raksasa Bathara Yamadipati.

- *Storyline*

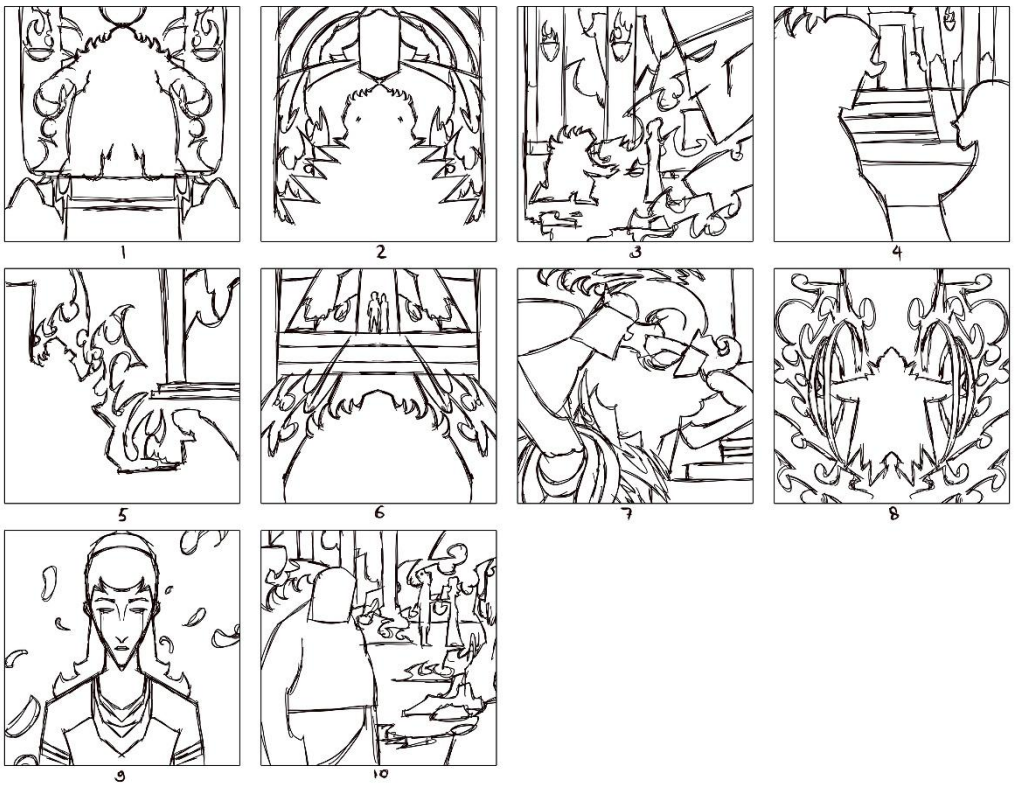
Storyline adalah inti / gagasan utama suatu kisah dari awal kejadian hingga akhir cerita dalam bentuk tulisan yang berurut. Berikut ini *storyline* dari media informasi tokoh raksasa Bathara Yamadipati:

1. Pengenalan tokoh raksasa Bathara Yamadipati, serta menceritakan nilai luhur kepatuhan yang harus dimiliki oleh Bathara Yamadipati, karna tugas dewa pencabut nyawa dan penjaga neraka merupakan bukan tugas yang main – main.
2. Menceritakan kerja keras Bathara Yamadipati selama bertugas, sampai akhirnya kerja kerasanya diapresiasi oleh Bathara Manikmaya, sehingga dijanjikan dan dihadiahi Dewi Mumpuni untuk dinikahi.
3. Menceritakan kedatangan Bathara Manikmaya bersama Dewi Mumpuni ke kahyangan Hargadumilah, untuk menepati janji akan hadiah pernikahan Bathara Yamadipati dengan Dewi Mumpuni.
4. Menceritakan kesepakatan jadwal pernikahan antara Bathara Yamadipati dengan Dewi Mumpuni. Dimana jadwalnya sendiri ditentukan setelah Bathara Yamadipati membereskan tugas dan kewajibanya di neraka Yamaloka. Serta selagi Bathara Yamadipati membereskan tugas, Dewi Mumpui disuruh menunggu di kahyangan Haragdumilah yang merupakan tempat tinggal Bathara Yamadipati, dengan tujuan agar Dewi Mumpuni mendapat penjagaan dari anak buah Bathara Yamadipati.
5. Menceritakan kemarahan Bathara Yamadipati karena mendapat kabar buruk dari anak buahnya yang menjaga Dewi Mumpuni, bahwa Dewi Mumpuni diculik oleh manusia sakti Nagatatmala. Dan Bathara Yamadipati berencana menjegal penculikan tersebut dengan mendatangi Nagatatmala di Saptaprala.
6. Menceritakan luapan emosi Bathara Yamadipati yang sedang melihat kebenaran kabar buruk Dewi Mumpuni yang diculik oleh Nagatatmala, dimana Dewi Mumpuni terlihat berada dibelakang sosok Nagatatmala.
7. Menceritakan pecahnya pertarungan sengit antara Batahara Yamadipati melawan Nagatatmala, sampai puncak kemarahan Bathara Yamadipati yang mengeluarkan jurus pamungkas yang akan melenyapkan Nagatatmala.
8. Menceritakan kedatangan Bathara Narada yang seketika menghentikan jurus pamungkas Bathara Yamadipati serata melerai perkelahian tersebut dengan memberitahu kepada Bathara Yamadipati bahwa kejadian atau permasalahan tersebut adalah merupakan takdir yang sudah tergariskan.

9. Menceritakan ketidak percayaan Bathara Yamadipati akan takdir pahit yang dibawa Bathara Narada, serta klarifikasi Dewi Mumpuni akan apa yang sebenarnya terjadi.
10. Menceritakan hancurnya perasaan Bathara Yamadipati terhadap Dewi Mumpuni, serta kesadaran Bathara Yamadipati akan makna dibalik takdir pahit tersebut, sehingga Bathara Yamadipati pun patuh akan takdir tersebut dan merelakan Dewi Mumpuni bersama Nagatatmala demi kebahagiaannya.

- *Storyboard*

Setelah menentukan s*toryline*, maka langkah selanjutnya yaitu menggambarkan gagasan utama *storyline* ke dalam bentuk visual yang disusun menjadi beberapa halaman ilustrasi. Berikut di bawah ini *storyboard* dari perancangan media informasi tokoh raksasa Bathara Yamadipati:

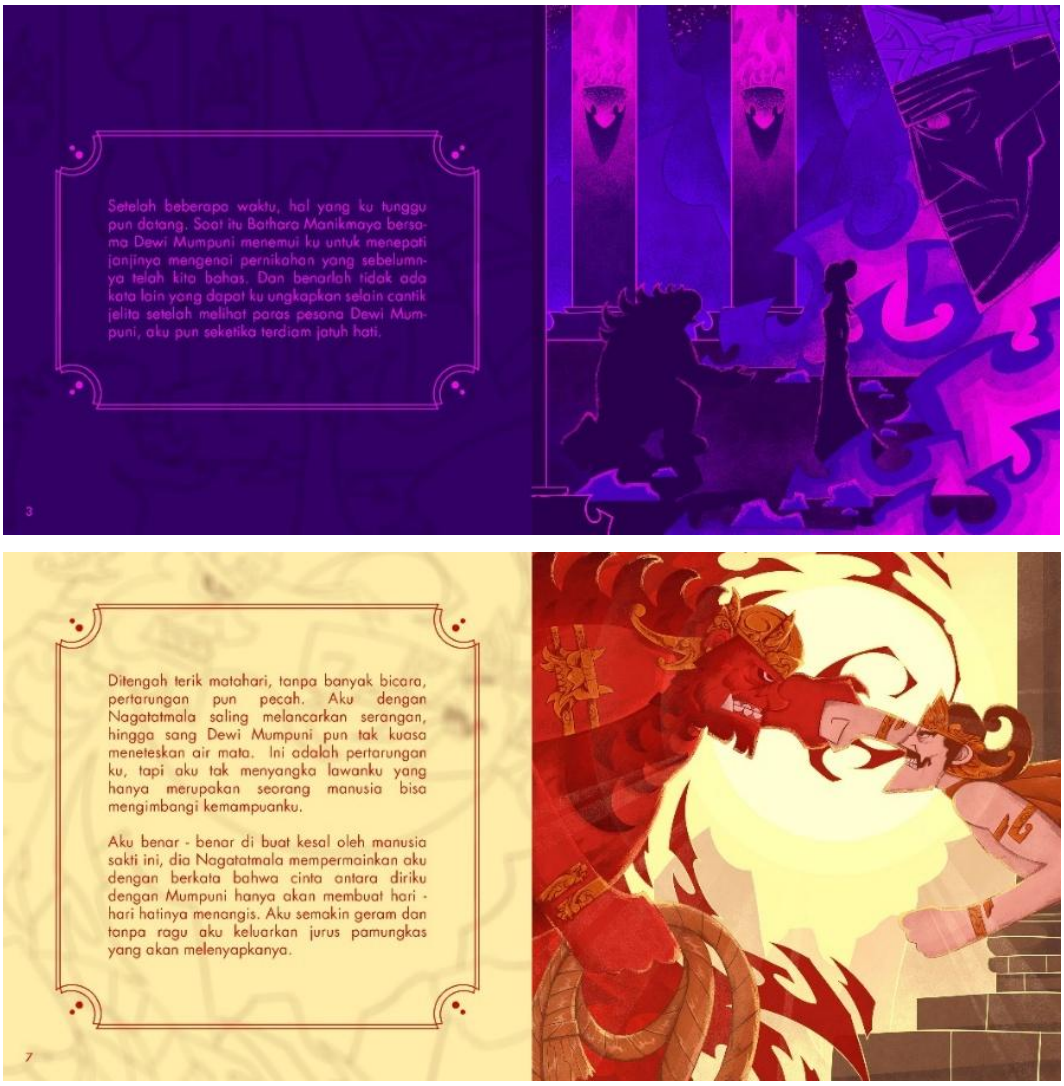


Gambar III.3 *Storyboard*

Sumber: Dokumen pribadi (2017)

- Visualisasi

Setelah *storyboard* dibuat, maka tahap selanjutnya adalah tahap visualisasi melalui proses *digital* dimulai dari *colouring*, pemberian teks narasi, hingga *layouting*. Elemen visual terdiri dari ilustrasi yang mewakili narasi pada cerita. Ilustrasi yang dibangun sendiri lebih dibuat agar terlihat *flat* atau datar seperti layaknya seni tradisional wayang kulit. Serta pada visualisasi ilustrasi beberapa adegan dibuat terlihat siluet atau bayangan agar terkesan seperti pertunjukan wayang kulit yang menampilkan bayangan wayang. Untuk rincianya akan dibahas pada poin sub-bab ilustrasi.



Gambar III.4 Hasil akhir visualisasi *storyboard*

Sumber: Dokumen pribadi (2017)

- Plot / alur cerita

Plot / alur cerita merupakan rangkaian berbagai peristiwa yang disajikan dalam urutan tertentu sehingga membangun tulang punggung cerita (Sudjiman, 1998, h.29). Alur cerita yang dipakai pada perancangan ini menggunakan alur cerita maju / alur progresif, dimana pengungkapan alur cerita progresif dimulai dari sudut peristiwa – peristiwa yang terjadi dari masa kini atau masa lampau menuju ke masa yang akan datang atau secara sederhana peristiwa – peristiwa yang terjadi diceritakan secara berurutan / kronologis. Plot progresif lebih menunjukan kesederhanaan penceritaan, tidak berbelit – belit, dan mudah diikuti, sehingga sangat cocok dipakai dalam perancangan ini.

- Narasi

Secara sederhana narasi merupakan uraian kisah atau cerita yang disusun secara kronologis yang paparanya bersifat naratif, dengan tujuan dan harapan agar pembaca seolah – olah mengalami peristiwa yang diceritakan. Berikut dibawah ini adalah narasi dari media informasi tokoh raksasa Bathara Yamadipati dalam lakon "Nagatatmala – Mumpuni" :

1. Dilahirkan sebagai dewa yang bertugas mencabut nyawa dan menjaga neraka, aku lah sang dewa kematian Bathara Yamadipati, sosok yang tidak diharapakan kedatangannya bagi manusia yang enggan meningkalkan dunia yang dicintainya.

   Tugas yang aku emban tentunya bukanlah tugas yang main - main, aku sangat berperan penting akan keseimbangan dan tatanan hidup umat manusia. Sehingga nilai luhur kepatuhan merupakan harga mati yang harus aku junjung dan harus melekat dalam diri hingga para Dewa diatasku menghendaki.

2. Berfisik raksasa buruk rupa seperti layaknya bangsa buta yang penuh angkara murka, tentunya menjadi tantangan bagiku yang sejatinya bangsa dewa. Hingga berkerja keras menjalakan tugas dengan sangat baik tak lain agar tidak disamakan dengan bangsa buta.

Hari demi hari aku jalani, hingga yang tak ku sangka berkah pun datang menghampiri. Bathara Manikmaya sang dewa yang merajai tiga dunia mengapresiasi kerja kerasku dengan menjanjikan akan menghadiahi aku dewi cantik bernama Mumpuni untuk dinikahi. Tanpa banyak berfikir aku terima dengan senang hati.

3. Setelah beberapa waktu, hal yang ku tunggu pun datang. Saat itu Bathara Manikmaya bersama Dewi Mumpuni menemui ku untuk menepati janjinya mengenai pernikahan yang sebelumnya telah kita bahas. Dan benarlah tidak ada kata lain yang dapat ku ungkapkan selain cantik jelita setelah melihat paras pesona Dewi Mumpuni, aku pun seketika terdiam jatuh hati.

4. Dari pertemuan aku dengan Dewi Mumpuni sebelumnya, kita pun sepakat akan menikah di bulan mendatang, hal tersebut dikarenakan aku masih harus memastikan tugasku di Yamaloka selesai. Serta untuk sementara waktu, dengan maksud agar pasukanku dapat menjaganya selagi aku membereskan kewajibanku, Dewi Mumpuni aku suruh tinggal di kahyangan ku yaitu Hargadumilah yang telah ku persiapakan.

5. Namun selagi aku membereskan tugas di Yamaloka, tepat tiga hari sebelum pernikahan ku dengan Dewi Mumpuni digelar, kabar buruk pun datang. Salah satu pasukanku yang menjaga Dewi Mumpuni di Kahyangan Hargadumilah datang berlutut memohon maaf karna tugasnya menjaga Dewi Mumpuni tidak ia jalankan dengan baik. Ia berkata bahwa Dewi Mumpuni dibawa kabur ke Saptaprala oleh seseorang lelaki sakti yang mengaku bernama Nagatatmala.

   Mendengar kabar tersebut, aku marah besar dan tanpa menunggu waktu lama aku segera pergi menuju Saptaprala untuk menjegal penculikan yang dilakukan Nagatatmala terhadap calon istriku.

6. Sesampainya aku di Saptaprala, benarlah aku melihat sosok Dewi Mumpuni sedang berada disisi Nagatatmala. Emosiku semakin meluap

- luap, yang ada dipikiranku hanyalah merebut kembali apa yang menjadi hak ku. Tak akan ku biarkan seseorang merebut calon istriku, walaupun nyawa menjadi taruhannya. Ini sangatlah penghinaan bagiku!

7. Ditengah terik matahari, tanpa banyak bicara, pertarungan pun pecah. Aku dengan Nagatatmala saling melancarkan serangan, hingga sang Dewi Mumpuni pun tak kuasa meneteskan air mata. Ini adalah pertarungan ku, tapi aku tak menyangka lawanku yang hanya merupakan seorang manusia bisa mengimbangi kemampuanku.

   Aku benar - benar di buat kesal oleh manusia sakti ini, dia Nagatatmala mempermainkan aku dengan berkata bahwa cinta antara diriku dengan Mumpuni hanya akan membuat hari - hari hatinya menangis. Aku semakin geram dan tanpa ragu aku keluarkan jurus pamungkas yang akan melenyapkanya.

8. Namun, ini sepertinya benar - benar bukan hari ku. Sang resi / dewa petapa yang diseggani akan petuah - petuahnya dengan seketika menghentikan jurus pamungkas ku. Beliau adalah Bathara Narada dan aku tak bisa berbuat apa - apa selain bertanya kenapa beliau melerai perkelahian ku dengan Nagatatmala.

   Dengan tutur kata kebijaksanaanya beliau pun berkata, ikhlaskan lah Dewi Mumpuni untuk hidup bersama Nagatatmala, ini bukanlah sekedar perintah tapi ini adalah takdir yang sudah tergariskan. Aku pun dengan jelas menolak dan sangat tidak percaya jika ini adalah takdirku. Ini sangat tidak adil bagiku.

9. Jika ini takdirku, kenapa Dewi Mumpuni bersedia akan menikah denganku. Bathara Narada pun menjawab, akan lebih baik jika pertanyaanmu itu tujukan langsung kepada Dewi Mumpuni.

   Seketika Dewi Mumpuni pun menimpal dengan isak tangisnya dan berkata, maafkan aku yang telah menyakiti perasaanmu, aku benar -

benar tidak bisa memaksakan perasaanku, aku bersedia menjadi calon istrimu hanya karna rasa hormatku akan perintah Bathara Manikmaya. Sejatinya perasaanku telah jatuh kepada pelukan Nagatatmala kekasihku.

10. Aku sangat kecewa, kini perasaanku terhadap Dewi Mumpuni hancur begitu saja mendengar penjelasan pahit itu. Tapi aku sadar, mungkin dibalik kejadian ini, sepertinya nilai luhur kepatuhan yang selalu aku junjung tinggi sedang diuji. Yah aku Bathara Yamadipati sang dewa kematian tentunya bukanlah dewa yang lemah, aku akan tetap tegar mematuhi takdir pahit ini.

    Dan aku yakin ini bukanlah akhir segalanya, aku harus mampu menahan emosi dan ego ku. Demi kebahagiaan Dewi Mumpuni yang aku cintai, aku dengan ikhlas merelakan engkau hidup bersama Nagatatmala.

- Sinopsis

Bathara Yamadipati yang dikenal sebagai dewa kematian karna tugasnya mencabut nyawa dan menjaga neraka, mendapat suatu hadiah yang sangat berharga dari sang dewa yang merajai tiga dunia yaitu Bathara Manikmaya. Hadiah tersebut diberikan sebagai tanda apresiasi atas kerja kerasnya Bathara Yamadipati selama menjalankan tugas. Namun hadiah yang sangat berharga bagi Bathara Yamadipati tersebut membawanya pada suatu kondisi yang ternyata sangat menyakitkan perasaannya, hingga pilihan yang sangat pahit pun ia ambil demi nilai luhur yang selalu ia junjung tinggi.

III.2.7 Strategi Media

Pada bab strategi media ini dibagi menjadi 2 poin penting yaitu media utama dan media pendukung, yang diantaranya sebagai berikut :

1. Media Utama

Media utama yang akan digunakan sebagai media informasi mengenai tokoh raksasa Bathara Yamadipati dalam lakon “Nagatatmala – Mumpuni” adalah buku cerita bergambar. Buku sendiri adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang

dijilid menjadi satu pada salah satu sisi pinggirnya, serta berisi tulisan atau gambar. Media buku cerita bergambar dipilih karena setelah dipetakan pada bab sebelumnya yaitu bab khalayak sasaran, buku merupakan media yang sangat sering berkontak fisik atau berhubungan dengan khalayak sasaran. Serta selain itu, media buku dapat membangun emosi sang pembaca secara maksimal, hal tersebut dikarenakan pembaca akan merasakan bentuk fisik buku itu sendiri dan jika dibandingkan dengan media digital seperti *e-book*, buku tentunya lebih bernilai dan menarik karena berfisik benda yang lebih membutuhkan pemeliharaan / perawatan ekstra. Disisi lain media buku cerita bergambar dapat lebih leluasa memuat / menampilkan visual ilustrasi yang dapat memperkuat narasi. Untuk ukuran media bukunya sendiri akan dirancang kurang lebih sedikit diatas ukuran kertas A5 agar dengan fleksibel dapat dibaca dimana saja tanpa rasa ragu dan malu.

2. Media Pendukung

Disamping media utama tentunya ada media pendukung yang tujuannya agar media utama dapat lebih dikenal dengan baik oleh khalayak sasaran. Media pendukung sendiri menjadi elemen penting dalam mempromosikan media utama, sehingga pemilihan media pendukung juga harus berdasarkan atau berhubungan dengan *consumer journey* khalayak sasaran. Media pendukung dibagi menjadi dua bagian, yang pertama yaitu media pendukung sebagai promosi yang meliputi poster, *flyer, x – banner* dan akun sosial media (*fanpage Facebook & instagram),* yang kedua media pendukung sebagai *collectibles merchandise* meliputi *coloring book* yang menyatu dengan media utama, *t – shirt, tote bag, sticker, pin,* topi, gantungan kunci dan buku catatan.

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Buku cerita bergambar ini diperuntuhkan bagi khalayak sasaran kalangan menengah dan menengah keatas maka penyebarannya sendiri didistribusikan pada setiap pusat penjualan buku yang sudah dikenal seperti toko buku yang ada di mall, supermarket, swalayan dan toko-toko buku besar lainnya yang berada di seluruh Indonesia khususnya kota – kota besar di pulau Jawa.

Peluncuran buku cerita bergambar ini sendiri akan di laksanakan pada bulan April, bulan yang sangat ideal karna bertepatan dengan kelulusan atau liburan bagi

khalayak sasaran remaja akhir masa SMA yang menuju Perguruan Tinggi. Untuk bulan sebelumnya yaitu Maret digunakan sebagai bulan gencar promosi.

Tabel III.2 Rencana distribusi media

Sumber: Data pribadi (2017)

Media	Maret				April				Mei			
	Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Media Sosial												
Poster												
Flyer												
X-Banner												
Buku beserta bonus dan *collectibles merchandise*: *Tshirt, sticker*, *totebag*, topi, mug, pin, gantungan kunci dan buku catatan												

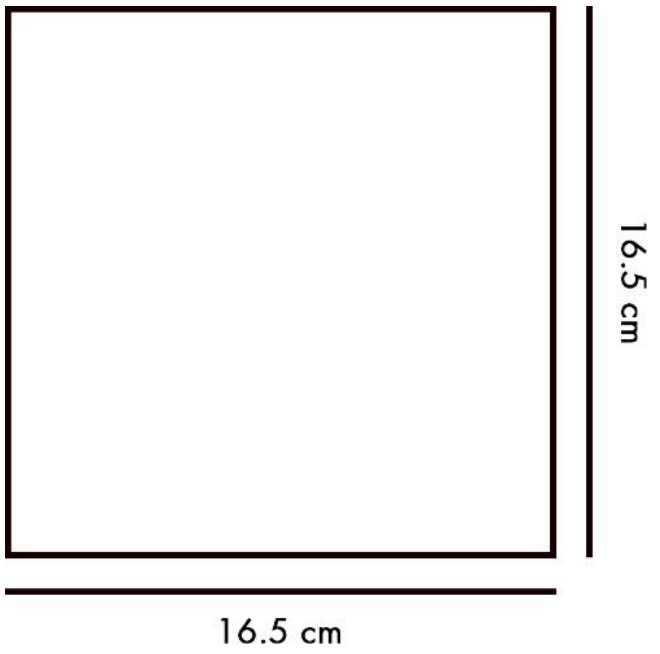
III.3 Konsep Visual

Konsep visual pada perancangan buku cerita bergambar ini sama seperti yang telah disinggung sebelumnya yaitu menggabungkan dua gaya seni antara gaya tradisional wayang kulit dengan gaya kartun animasi kontemporer, yang dimana hal tersebut dilakukan agar tokoh raksasa Bathara Yamadipati masih dapat dikenali sebagai tokoh yang berasal dari wayang kulit, serta agar lebih menarik dan diterima oleh khalayak sasaran remaja akhir perkotaan

III.3.1 Format Desain

Format desain dibuat dengan format square dengan ukuran 16.5 cm x 16.5 cm, hal ini bertujuan agar khalayak sasaran dapat lebih *fleksible* nyaman membaca buku tersebut dimuka umum ataupun dimanapun berada. Dicetak dengan kertas *art paper* serta *concord* pada bagian halaman mewarnai. Untuk warna *full color* dengan format bolak-balik atau dua sisi. Bagian sampul hard cover dicetak dengan art paper 150gr dengan laminasi doff, agar sampul tidak mudah rusak dan memiliki

permukaan yang lembut dan berkesan ekslusif. Bagian isi dicetak menggunakan kertas art paper 150gr dengan halaman yang dibuka dari kanan ke kiri.



Gambar III.5 Format ukuran buku cerita bergambar

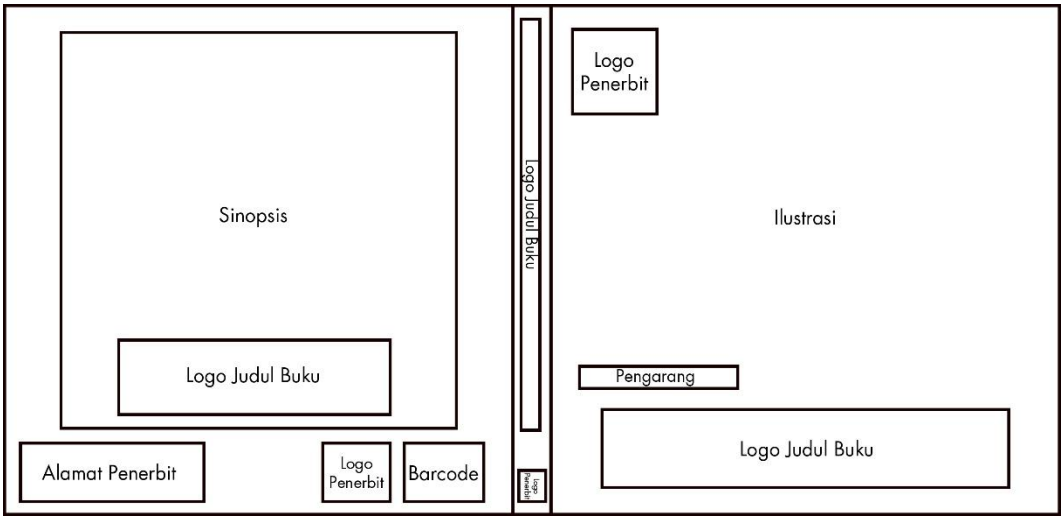
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

III.3.2 Tata Letak

Layout merupakan tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk menunjang konsep atau pesan yang dibawanya (Rustan, 2009.h.0). Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca dalam menerima informasi yang disajikan.

- Sampul / *cover*

Bagian sampul depan diisi dengan judul buku cerita dengan ukuran yang tidak terlalu besar, namun masih tetap terlihat karena menggunakan warna yang lebih mencolok dibandingkan dengan ilustrasi. Hal itu bertujuan agar target khalayak lebih memerhatikan ilustrasi dibandingkan dengan judulnya. Selain judul buku dan ilustrasi, juga terdapat logo penerbit, nama perancang buku dan pada bagian sampul belakang terdapat judul yang lebih kecil dibandingkan dengan judul pada sampul depan, juga terdapat sinopsis cerita, alamat penerbit, barcode penjualan

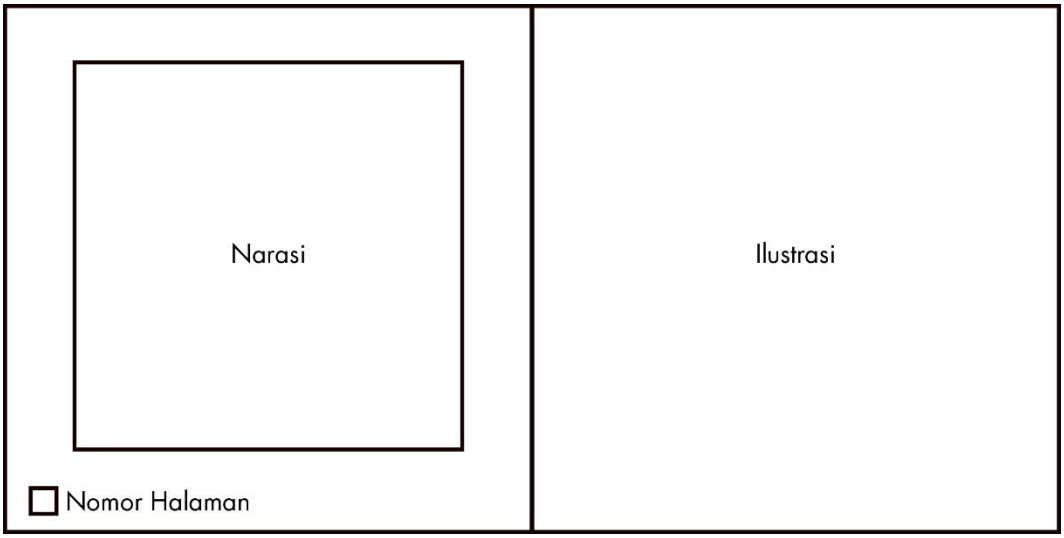


Gambar III.6 Sampul buku cerita depan (kanan) dan belakang (kiri)

Sumber: Dokumen pribadi (2017)

- Isi halaman buku

Untuk isi halaman dibaca dari arah kiri ke kanan, dimana bagian kiri merupakan narasi dari cerita sedangkan bagian kanan merupakan ilustrasi dari cerita. Ilustrasi dan narasi diberi ruang yang sama besar agar terkesan keseimbangan yang kuat.



Gambar III.7 Isi halaman buku

Sumber: Dokumen pribadi (2017)

III.3.3 Tipografi

Huruf merupakan elemen dasar untuk membangun sebuah kata atau kalimat. Rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat tidak hanya dapat memberikan

suatu makna yang mengacu kepada sebuah objek ataupun gagasan, akan tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyeruakan suatu citra ataupun kesan visual (Sihombing, 2001, h.2). Huruf yang digunakan pada buku buku cerita bergambar ini adalah Futura Std Book dan huruf *custom* untuk logo huruf judul.

- Logo huruf pada judul

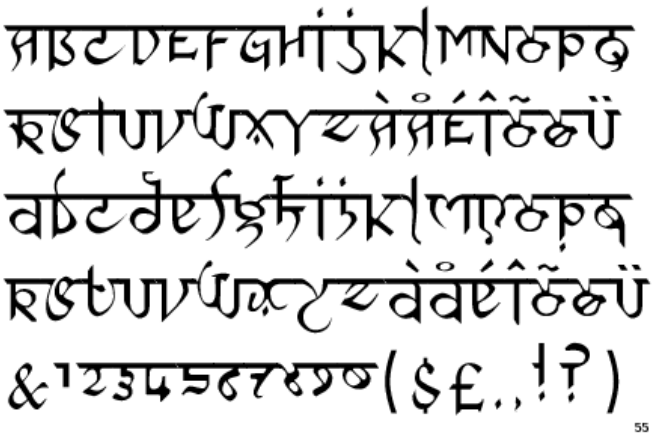
Logo huruf pada judul merupakan huruf hasil *custom* yang terinspirasi dari dua huruf yaitu huruf Jawa Palsu dan huruf *Devine Town*. Hal tersebut dilakukan agar logo huruf dapat terlihat mewakili tokoh raksasa Bathara Yamadipati yang bersosok menyeramkan dan terlihat seperti huruf tradisional Aksara Jawa Kuno.



Gambar III.8 Huruf Jawa palsu

Sumber: http://www.fontriver.com/i/fonts/jawa_palsu/jawapalsu_specimen.jpg

(Diakses pada 11/12/2017)



Gambar III.9 Huruf Divine Town

Sumber: http://www.identifont.com/samples/t26/DevineTown.gif

(Diakses pada 11/12/2017)



Gambar III.10 Logo huruf judul buku

Sumber: Data Pribadi (2017)

- Huruf pada *bodytext*

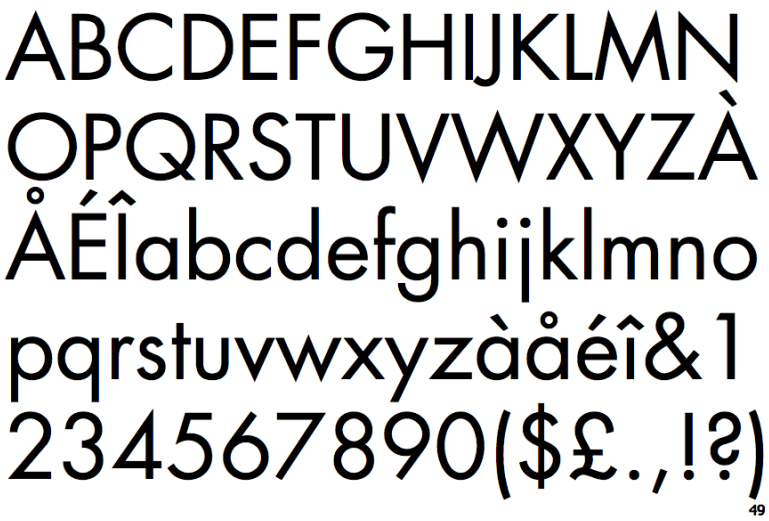
Huruf pada bodytext menggunakan jenis huruf *sans serif* dengan font Futura Std Book. Jenis huruf *sans serif* adalah jenis huruf yang tidak memiliki kait pada bagian ujung *strokes*. Dimana huruf *sans serif* sendiri sangat memiliki keterbacaan yang baik saat digunakan pada *body text*, serta lebih terkesan modern sehingga sangat cocok digunakan sebagai pendamping ilustrasi kontemporer.



Gambar III.11 Karakteristik jenis – jenis *font*

Sumber: https://go.geozeta.net/wp-content/uploads/2017/10/typography.jpg

(Diakses pada 11/12/2017)



Gambar III.12 Bentuk dan ciri – ciri font Futura

Sumber: http://www.identifont.com/samples2/adobe/Futura.gif

(Diakses pada 11/12/2017)

III.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi adalah bentuk visualisasi untuk mendukung suatu gagasan, ide, cerita, benda, dan situasi agar membantu mengkomunikasikan pesan secara tepat, cepat, dan tegas (Kusmiati. 1999, h.93). Pada ilustrasi buku cerita bergambar ini sangat dipengaruhi oleh dua gaya seni, yang pertama seni tradisional wayang kulit dan yang kedua gaya seni animasi kartun kontemporer. Dalam seni rupa, istilah kontemporer dipakai untuk menamai kencenderungan perkembangan pada masa terkini, yang artinya seni kontemporer memperlihatkan kecenderungan (tren) yang umum terjadi pada waktu yang bersamaan dan masih bagian dari perkembangan seni rupa modern (Harry Sulastianto, 2006, h.2).

Dipilihnya gaya kontemporer sebagai kolaborasi gaya seni tradisional wayang kulit adalah agar buku cerita tokoh raksasa Bathara Yamadipati ini dapat lebih menyesuaikan dengan tren seni yang berkembang di masyarakat sehingga diterima oleh khalayak sasaran remaja akhir Indonesia, tanpa hilangnya identitas asli Bathara Yamadipati itu sendiri yang berasal dari seni tradisional wayang kulit. Untuk gaya kartu animasi kontemporer yang menjadi acuan atau referensi karya ilustrasi yaitu sebagai berikut:



Gambar III.13 Referensi ilustrasi kontemporer poster *Emperor Of The Irish*
Sumber: http://www.tcd.ie/library/exhibitions/boru/images/Boru/worldofbrian.jpg
(Diakses pada 11/12/2017)



Gambar III.14 Referensi ilustrasi animasi kontemporer *Song Of The Sea*
Sumber: http://rossstewart.net/wp-content/gallery/songofthesea/Stormy_waves-copy.jpg
(Diakses pada 11/12/2017)

Untuk beberapa adegan atau ilustrasi yang dibuat seperti siluet atau bayangan yaitu mengacu pada referensi pertunjukan wayang kulit dibawah ini:



Gambar III.15 Pertunjukan Wayang Kulit

Sumber:

https://asiasociety.org/sites/default/files/styles/1200w/public/R/resized%20wayang_3_0_0.jpg?itok=8sFQIAm3

(Diakses pada 11/12/2017)

Alasannya sendiri agar perancangan ilustrasi terkesan seperti seni pertunjukan Wayang Kulit, sehingga walaupun perancangan ilustrasi dipadukan dengan gaya seni kartun kontemporer, identitas asli Batahara Yamadipati dan lakon "Nagatatmala – Mumpuni" yang berasal dari Wayang Kulit tetap dapat dikenali khalayak sasaran.

- Studi tokoh

Untuk studi tokoh elemen – elemen pada setiap tokoh mengacu pada gaya seni tradisional wayang kulit sebagaimana asal tokoh raksasa Bathara Yamadipati berasal, yang di sederhankan melalui gaya seni animasi kartun kontemporer. Berikut ini hasil ilustrasi dari menggambungkan dua gaya seni tersebut:



Gambar III.16 Bathara Yamadipati

Sumber: Dokumen pribadi (2017)



Gambar II.17 Referensi tokoh Bathara Yamadipati wayang kulit Yogyakarta

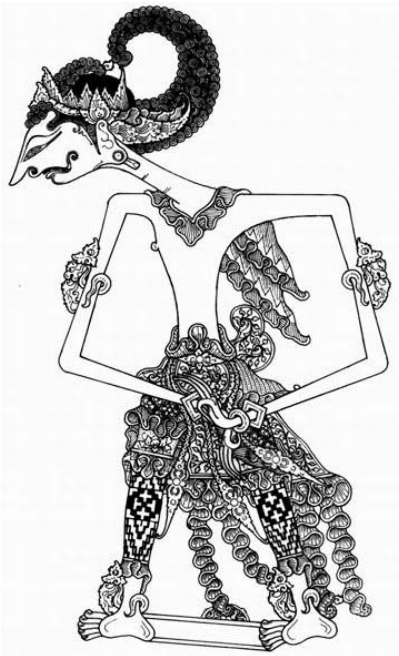
Sumber: http://3.bp.blogspot.com/-W1XwWF3yquw/UB_qGgOHeNI/AAAAAAAAKpU/HzLhldqk04U/s1600/YAMADIPATI%2Byogya%2BA%2B01.jpg

(Diakses pada 26/10/2017)



Gambar III.18 Nagatatmala

Sumber: Dokumen pribadi (2017)



Gambar III.19 Referensi tokoh Nagatatmala wayang kulit

Sumber:

http://4.bp.blogspot.com/_ecaFTwScRqs/TFgfbbw83lI/AAAAAAAADsk/wRlBIRzAMfo/s1600/Nagatatmala-Solo-01.jpg

(Diakses pada 26/10/2017)



Gambar III.20 Dewi Mumpuni

Sumber: Dokumen pribadi (2017)



Gambar III.21 Referensi tokoh Dewi Mumpuni wayang kulit

Sumber: Lampahan Wayang Purwa (Probohardjono, 1989, h.68)



Gambar III.22 Bathara Manikmaya

Sumber: Dokumen pribadi (2017)

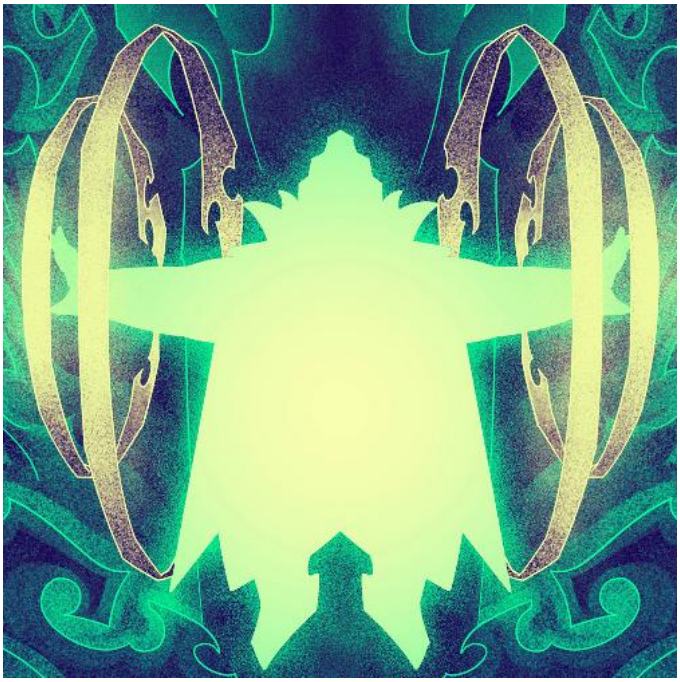


Gambar III.23 Referensi tokoh Bathara Guru / Manikmaya wayang kulit Solo

Sumber:

http://3.bp.blogspot.com/_ecaFTwScRqs/TC9KK5n6c9I/AAAAAAAAC8Y/_n3Eb6mE Yxc/s1600/Guru-Solo-02.jpg\

(Diakses pada 26/10/2017)



Gambar III.24 Bathara Narada

Sumber: Dokumen pribadi (2017)



Gambar III.25 Referensi tokoh Bathara Narada wayang kulit Solo

Sumber:

http://3.bp.blogspot.com/_ecaFTwScRqs/TFgpTLo8e8I/AAAAAAAADvE/dXqLaJ-PT2E/s1600/Narada-Solo-03.jpg

(Diakses pada 26/10/2017)

- Studi latar

Latar ilustrasi yang mendominasi dari buku cerita tokoh raksasa Bathara Yamadipati ini ialah istana / candi beserta pilar dan pegunungan. Dimana referensi latar tersebut sendiri hasil dari riset yang menyatakan bahwa seni tradisional wayang sangat berkaitan dengan zaman kerajaan khususnya kerajaan Hindu. Berikut ini gambar istana / candi hindu yang menjadi referensi:



Gambar III.26 Referensi latar istana / candi Hindu Prambanan
Sumber: http://aengaeng.com/wp-content/uploads/2014/05/livingifcom1.jpg (Diakses pada 26/10/2017)



Gambar III.27 Referensi latar istana / candi Sukuh Hindu
Sumber: https://2.bp.blogspot.com/-0y1vUEK-mXY/TmQ8E_z1tzI/AAAAAAAAEIU/QwWxAdMUzYo/s1600/sukuh.jpg (Diakses pada 26/10/2017)

Sedangkan latar pada halaman yang menampilkan narasi. Tulisan / paragraf narasi dibingkai dengan bingkai yang bentuknya terinspirasi dari sudut – sudut pada ukiran pintu, dengan maksud agar menambah nilai estetik dan berfilosofi bahwa paragraf narasi tersebut adalah pintu untuk menjelaskan ilustrasi cerita disampingnya atau ilustrasi pada *background* halaman narasi yang memuat *lineart* ilustrasi yang dibuat buram. Berikut dibawah ini latar halaman narasi dan referensi sudut – sudut bingkai pada halaman narasi:



Gambar III.28 Halaman narasi
Sumber: Dokumen pribadi (2017)



Gambar III.29 Referensi bingkai ukiran pintu
Sumber: http://www.pintu.tokomebel.co.id/wp-content/uploads/2015/08/GM-0040.jpg
(Diakses pada 11/12/2017)

III.3.5 Warna

Dasar teori warna pada umumnya yaitu tiga warna primer, tiga warna sekunder dan enam warna intermediate yang disusun menjadi sebuah lingkaran warna yang jika dibelah menjadi dua bagian, maka setengah bagian warna merupakan bagian warna dingin dan setengah bagiannya lagi merupakan daerah warna panas (Sarwo Nugroho, 2015, h.40). Sifat warna sendiri merupakan elemen yang sangat penting untuk membangun sebuah suasana / kesan dalam ilustrasi.



Gambar III.30 *Color wheel* dua sifat warna

Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Pemilihan warna pada perancangan ilustrasi buku cerita bergambar ini, selain mempertimbangan sifat warna juga mempertimbangkan skema warna. Namun skema warna pada perancangan ini sendiri digunakan hanya untuk membangun karakter tokoh – tokoh menjadi lebih berkarakter serta membangun keharmonisan antara warna suasana / kesan dengan warna tokoh yang dihadirkan. Dengan kata lain makna warna pada setiap ilustrasi dalam buku cerita tokoh raksasa Bathara Yamadipati tidak mengacu pada makna skema warna saja. Untuk skema warna yang digunakan pada percangan ini yaitu komposisi warna analog dan komplementer. Berikut dibawah ini jenis – jenis skema warna:



Gambar III.31 Jenis – jenis skema warna

Sumber: https://static-wix-blog.wix.com/blog/wp-content/uploads/2016/07/07100718/colors-scheme-1.png

(Diakses pada 11/12/2017)