BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1. Khalayak Sasaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Khalayak adalah kelompok tertentu dalam masyarakat yang menjadi sasaran komunikasi, sedangkan sasaran adalah sesuatu yang menjadi tujuan atau prioritas. Maka disimpulkan khalayak sasaran adalah kelompok masyarakat yang menjadi target prioritas dalam pembuatan suatu karya sehingga menjadi acuan dalam menentukan konsep dan pendekatan dalam berkarya.

Khalayak sasaran dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu berdasarkan demografis, geografis, dan psikografis. Ketiga kategori ini menjadi penentu dalam pembuatan konten komunikasi dan menjadi acuan dalam perancangan media.

Untuk media informasi mengenai tradisi Uang Jemputan ini, khalayak sasarannya adalah:

III.1.1 Demografis

Jenis Kelamin : Laki – laki dan Perempuan
Usia : 11 - 15 tahun
Status Ekonomi : Menengah kebawah
Kegiatan : Sekolah (Pelajar)
Warga Negara : Indonesia, Khususnya masyarakat Minangkabau

Khalayak sasaran dengan rentang usia diatas berada pada tahap remaja awal dan hampir menuju masa remaja akhir. Masa remaja merupakan suatu periode penting dalam rangkaian kehidupan. Suatu periode transisional, masa perubahan, masa usia bermasalah, masa dimana individu mencari identitas diri, dan diambang menuju kedewasaan. (Krori,2011)

Pemberian informasi mengenai tradisi uang jemputan pada masa ini diharapkan menjadi langkah dan bekal awal dalam memberikan pemahaman nilai-nilai yang ada di tengah masyarakat.

III.1.2 Geografis

Kota Pariaman dan Kabupaten Padang Pariaman merupakan tempat asal dari pembahasan tradisi pernikahan uang jemputan, sehingga yang menjadi khalayak sasaran utama adalah para pelajar yang berada di Kota dan Kabupaten Padang Pariaman. Sebelum tradisi uang jemputan diperkenalkan pada masyarakat luar, para generasi muda Pariaman haruslah terlebih dahulu memahami tradisi daerahnya sendiri. Nantinya diharapkan para generasi muda memiliki rasa bangga dan rasa memiliki terhadap tradisi yang diwariskan oleh para leluhurnya.

III.1.3 Psikografis

Khalayak sasaran pada rentang usia ini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan terbuka terdahap pengetahuan baru diluar pengetahuan umum yang diperoleh dari sekolah. Menurut Elizabeth Hurlock, Pada usia ini remaja akan merasa bertanggungjawab terhadap segala sesuatu yang ada di tengah masyarakatnya dan mulai mempersiapkan diri untuk memasuki dunia perkawinan dan kehidupan berkeluarga. (Hurlock, 1990). Sikap keterbukaan ini diharapkan mempu memicu para pelajar untuk mempelajari tentang tradisi pernikahan uang jemputan dan menerima tradisi ini sebagai sesuatu yang harus dilestarikan.

III.1.4 *Consumer Insight*

Khalayak sasaran usia remaja biasanya penuh semangat dan haus akan hal-hal baru yang mereka anggap menarik. Remaja sangat aktif dalam pergaulan dan *aware* terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungannya. Remaja memiliki banyak cara untuk bisa selalu *up to date* dengan informasi dan hal-hal yang sedang berlangsung.

III.1.5 *Consumer Journey*

Untuk penyampaian suatu media informasi yang efektif diperlukan perencanaan yang matang agar mendapatkan interaksi yang tepat dari khalayak sasaran. Untuk itu diperlukan daftar aktivitas dari khalayak sasaran atau yang biasa disebut *Consumer journey*. Daftar aktivitas inilah yang nantinya akan digunakan untuk

mengaplikasikan media yang telah dirancang. Berikut C*onsumer Journey* dari khalayak sasaran media informasi tradisi uang jemputan:

Tabel III.1. *Consumer Journey*
Sumber: Dokumen Pribadi, 2017

Waktu	**Aktivitas**	***Point of Contact***
05:00 – 05:30	Bangun tidur, sholat	Kamar, alat sholat, poster, pajangan dalam kamar
05:30 – 06:00	Mandi, Bersiap ke Sekolah	Peralatan mandi, cermin
06:00 – 06:30	Sarapan	Dapur, Ruang Makan, Peralatan makan
06:30 – 07:00	Berangkat sekolah	Kendaraan pribadi, angkot, ojek, jalan raya, *billboard*, poster
07:00 – 10:00	Belajar disekolah	Ruang kelas, mading, buku, alat tulis
10:00 – 10:30	Istirahat	Kantin, mading, perpustakaan
10:30 – 13:00	Kembali belajar	Ruang kelas, mading, buku, alat tulis
13:00 – 13:30	Pulang	Kendaraan pribadi, angkot, ojek, jalan raya, *billboard*, poster
13:30 – 14:00	Istirahat, shalat, makan siang	Rumah, dapur, peralatan makan
14:00 – 16:00	Di Rumah, Jam Kosong	Kamar, Ruang Keluarga, TV, Internet

16:00 – 18:00	Diluar rumah, *Nongkrong*	Taman, Lapangan, Cafe, Poster, *Billboard*
18:00 – 19:00	Pulang, Mandi, Sholat	Rumah, Kamar Mandi , Alat Sholat
18:00 – 20:00	Makan Malam, Berkumpul dengan keluarga	Rumah, dapur, peralatan makan, TV
20:00 – 22:00	Belajar, Mengerjakan PR	Kamar, poster, alat tulis, buku
22:00 – 05:00	Tidur	Kamar, poster

III.2. Strategi Perancangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Strategi adalah rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus. Dalam hal ini strategi perancangan adalah proses perencanaan yang terstruktur untuk menciptakan suatu konsep yang dibutuhkan agar sesuai dengan khalayak sasaran.

Strategi perancangan dalam media informasi tentang tradisi uang jemputan adalah dengan menggunakan media buku cerita yang visualnya diharapkan mampu menarik perhatian khalayak sasaran dan isinya mampu diterima serta memenuhi kebutuhan infomasi khalayak.

Media buku cerita dipilih karena sebuah buku dirasa dapat meninggalkan kesan yang lebih dalam pada khalayak dibandingkan media yang sifatnya digital, karena buku memiliki bentuk fisik yang dapat dilihat dan dirasakan langsung oleh pembaca.

Terdapat 3 bab pembagian konten dalam buku ilustrasi ini, yaitu sejarah tradisi Uang jemputan, prosesi pelaksanaan, dan makna dari pelaksanaan tradisi uang jemputan di Pariaman.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari media buku ilustrasi ini adalah memberikan pengetahuan dan informasi mengenai tradisi uang jemputan yang sampai saat ini masih digunakan dalam pernikahan masyarakat di Pariaman, serta membahas mengenai latar belakang, prosesi pelaksanaan, serta makna dibalik pelaksanaan tradisi uang jemputan. Buku ilustrasi ini diharapkan menjadi salah satu upaya nyata dalam pelestarian budaya lokal dan menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya-budaya yang ada di Indonesia.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi dalam buku ini disampaikan dengan naratif yang disertai gambar pendukung pada setiap pembahasannya. Terdapat tokoh-tokoh yang berperan memberi pertanyaan seputar tradisi uang jemputan dan tokoh yang menjadi pemecah masalah tersebut dengan memberi jawaban untuk pertanyaan yang ditanyakan.

Pendekatan komunikasi dibagi menjadi dua bagian yaitu, pendekatan visual dan pendekatan verbal yang keduanya saling mendukung dan saling menguatkan.

a. Pendekatan Visual

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Visual merupakan segala sesuatu yang dapat dilihat dengan panca indra (mata) atau berdasarkan penglihatan. Sehingga dalam pendekatan visual ini, perancangan berfokus pada bagaimana menentukan visual atau ilustrasi yang akan digunakan di dalam buku agar mudah dipahami dan diingat oleh khalayak sasaran.

Pendekatan visual dalam media buku ilustrasi ini menggunakan ilustrasi dengan gaya kartun yang disesuaikan dengan khalayak sasaran. Konten informasi yang membahas cerita awal digambarkan dengan gaya komik strip komedi agar menarik minat khalayak untuk membacanya. Sedangkan konten pembahasan tentang prosesi pelaksanaan dan makna dibalik tradisi uang jemputan menggunakan penggambaran yang faktual sesuai dengan keadaan masyarakat di Pariaman saat ini, Hal ini bermaksud agar pembaca dapat lebih *relate* dengan situasi yang digambarkan dalam buku ilustrasi.

b. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal pada media informasi menggunakan bahasa Indonesia yang besifat semi formal dan menggunakan bahasa sehari – hari. Pada dialog dalam buku juga ditambahkan sedikit istilah dan kata-kata khas dalam dialek Pariaman. Pendekatan ini berdasarkan materi penyuluhan berupa informasi, dengan khalayak sasaran remaja Pariaman yang menggunakan bahasa sehari – hari sehingga dapat dengan mudah dipahami. Selain itu penggunaan bahasa tersebut membuat audiens dan media informasi menjadi terasa lebih intim (dekat).

III.2.3 *Mandatory*

Mandatory merupakan lembaga yang berperan dalam menjadi landasan media informasi dan berperan besar dalam penyebarannya kepada khalayak. Lembaga yang terkait biasanya adalah lembaga pemerintahan atau negara untuk masalah sosial dan lembaga swasta untuk masalah umum seperti barang dan jasa

Mandatory penerbitan buku ini adalah Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pariaman yang bekerja sama dengan penerbit Bhuana Ilmu Populer (BIP) yang sudah sejak lama menjadi penerbit buku-buku cerita bergambar dan merupakan bagian dari penerbit Gramedia. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pariaman tidak memiliki logo, sehingga yang nantinya akan ditampilkan pada buku ilustrasi adalah logo Kota Pariaman.



Gambar III.1. Logo Kota Pariaman
(Sumber: pariamankota.go.id)



Gambar III.2. Logo Penerbit BIP
Sumber: penerbitbip.id

III.2.4 Materi Pesan

Buku ilustrasi ini berisikan informasi mengenai tradisi uang jemputan dari Pariaman yang terdiri dari tiga pembahasan, yaitu pembahasan sejarah, prosesi pelaksanaan, dan makna dari tradisi uang jemputan Pariaman. Berikut isi konten dari buku ilustrasi :

a. Pengenalan Sejarah Tradisi Uang Jemputan
b. Prosesi Pelaksanaan Tradisi Uang Jemputan
c. Makna Dibalik Tradisi Uang Jemputan

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya Bahasa yang digunakan dalam buku Ilustrasi ini adalah gaya bahasa bernarasi yang menggunakan majas alegori, yaitu majas yang memaparkan dan mempertautkan suatu hal atau kejadian dengan pemaparan yang utuh.

III.2.6 Strategi Kreatif

a. Copywriting

Copywriting adalah seni dalam menulis dengan aneka gaya dan pendekatan untuk membangun kekuatan dalam muatan informasi yang akan disampaikan (Hidayat, 2017)

Judul dari buku cerita bergambar ini adalah Buku Cerita Bergambar Tradisi Uang Jemputan Pariaman, yang menjadi bagian dari buku cerita seri tradisi-tradisi unik di Indonesia terbitan penerbit BIP.



Gambar III.3. *Copywriting* judul buku

Sumber: Dokumentasi Pribadi

b. Storyline

Buku cerita terdari dari 37 halaman dan konten didalamnya terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu :

1. Daftar Isi
2. Pengenalan Karakter
3. Cerita Pembuka

Halaman 8 - 9 : Suatu hari, Upiak Ros meminta izin pada orangtuanya (*Amak* dan *Abak*) untuk menikah dengan Ajo Mirin, seorang pemuda asli Pariaman yang merupakan pujaan hatinya.

Halaman 10 - 11 : Permintaan Upiak ditolak oleh Abak karena merasa keluarga mereka tidak mungkin sanggup untuk membayar Uang jemputan kepada keluarga Ajo Mirin yang memiliki status sosial dan pendidikan yang tinggi. Sudah menjadi ketentuan di Pariaman bahwa pria yang memiliki status sosial dan pendidikan yang tinggi akan memiliki nominal uang jemputan yang tinggi pula.

Halaman 12 - 13 : Upiak sedih dan menangis, selama beberapa hari upiak hanya berdiam diri dan jarang keluar dari kamarnya. Hal ini membuat Amak dan Abak Khawatir.

Halaman 14 - 15 : Amak dan Abak akhirnya mengalah dan menyarankan Upiak pergi menemui *Mamak*-nya

yaitu Mak Muncak untuk meminta pendapat dan solusi.

Halaman 16 - 17 : Upiak setuju dan Ia pun pamit untuk berangkat ke rumah Mak Muncak.

4. Penjelasan Tentang Sejarah Uang Jemputan

Halaman 18 - 19 : Sesampainya Upiak di rumah *Mamak*nya, Ia menceritakan masalahnya kepada Mak Muncak. Upiak mengeluh kenapa harus ada Tradisi Uang Jemputan di Pariaman.

Halaman 20 - 23 : Mak Muncak Menjelaskan tentang Sejarah Tradisi Uang Jemputan

5. Penjelasan Tentang Prosesi Pelaksanaan Tradisi Uang Jemputan

Halaman 24 - 25 : Mak Muncak menjelaskan tentang prosesi *Batanyo-tanyo* dan Prosesi *Maantaan asok*

Halaman 26 - 27 : Mak Muncak menjelaskan tentang prosesi *Batuka Cincin* dan Proses *barundiang* mencari hari pernikahan

Halaman 28 - 29 : Mak Muncak menjelaskan prosesi *Manjapuik Marapulai*

Halaman 30 - 31 : Mak Muncak menjelaskan prosesi *baralek* dan *manjalang* ke rumah mertua

Halaman 32 : Mak Muncak menjelaskan tentang prosesi *Patang Bali-bali*

6. Penjelasan Makna Tradisi Uang Jemputan

Halaman 33 : Mak Muncak meminta Upiak pulang dan berjanji akan menemui keluarga Ajo Mirin untuk mencari solusi terbaik.

7. Cerita Penutup

Halaman 34 - 35 : Keesokan harinya Mak Muncak datang bersama Ajo Mirin ke rumah Upiak. Mak Muncak mengatakan bahwa setelah berdiskusi dengan keluarga Ajo Mirin, Mereka setuju bahwa Uang Jemputan untuk Ajo Mirin akan disesuaikan dengan kemampuan ekonomi Keluarga Upiak.

Halaman 34 - 35 : Mak Muncak menambahkan bahwa sesungguhnya Uang Jemputan ada bukan untuk mempersulit suatu proses pernikahan. Tradisi Uang jemputan ada untuk mengangkat derajat seorang laki-laki dan keluarganya. Tradisi ini harus tetap dipakai karena merupakan tradisi turun-temurun sejak dahulu kala dan hendaknya dilestarikan.

Halaman 36 - 37 : Upiak dan keluarganya setuju. Merekapun akhirnya menikah dan hidup bahagia selamanya.

c. Storyboard

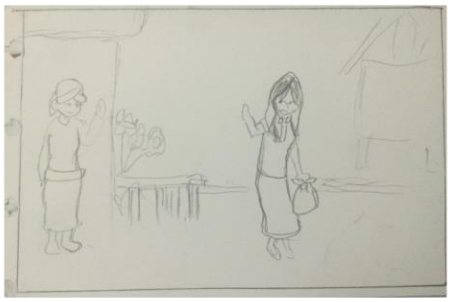
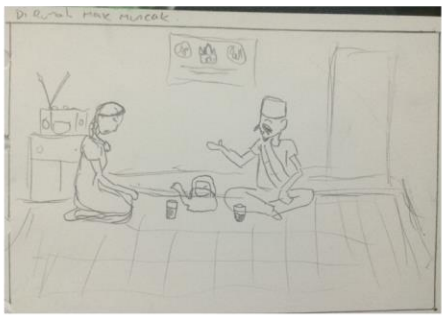
Storyboard dibuat dalam bentuk sketsa dan teks pembantu yang dimaksudkan untuk mempermudah dalam visualisasi digital nantinya. Berikut beberapa contoh *storyboard* untuk buku ilustrasi tradisi uang jemputan :

Tabel III.2. *Storyboard*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

No.	Storyboard	
1		Cover Buku

No.	Storyboard	
2		Adegan 1 di ruang tamu, Upiak meminta izin.
3		Adegan 2 di ruang tamu, Abak menolak dan marah.
4		Adegan 3 di depan kamar, Upiak sedih dan menangis.

No.	Storyboard	
5		Adegan 4 di dalam kamar, Amak meminta upiak menemui Mak Muncak.
6		Adegan 5 di luar rumah, Upiak pamit sebelum berangkat ke rumah Mak Muncak.
7		Adegan 6 di rumah Mak Muncak. Upiak bercerita tentang keluh kesahnya.

No.	Storyboard	
8		Mak Muncak menjelaskan tentang sejarah, prosesi, dan makna dari pelaksanaan tradisi uang jemputan.
9		Di rumah Upiak, Mak Muncak datang bersama Ajo Mirin membawa kabar gembira.
10		Akhirnya Upiak dan Ajo Mirin menikah, lalu mereka pun hidup bahagia hingga akhir hayat.

d. Konsep Nama Karakter

Upiak Ros

Upiak Ros merupakan tokoh utama dalam buku cerita bergambar tradisi uang jemputan. Kata "*upiak"* merupakan panggilan umum untuk anak perempuam di Minangkabau. Nama Ros sendiri berasal dari nama bunga yaitu bunga mawar yang dirasa cocok dengan visualisasi karakter *Upiak* Ros.

Ajo Mirin

Ajo Mirin merupakan tokoh penting lain setelah *Upiak* Ros, *Ajo* Mirin merupakan karakter yang menjadi belahan hati Upiak dalam cerita bergambar tradisi uang jemputan. "*Ajo*" merupakan panggilan khas untuk laki-laki di Pariaman, jika umumnya laki-laki di Minangkabau dipanggil *Uda,* laki-laki Pariaman diapnggil dengan sebutan *Ajo*. Nama Mirin sendiri tidak memiliki arti khusus, nama ini dipilih karena merupakan salah satu nama yang pasaran atau cukup banyak dipakai di kalangan laki-laki di Pariaman.

Amak

Amak merupakan orangtua dari *Upiak* Ros yang sangat menyayangi dan selalu mengkhawatirkan anak gasisnya. *Amak* adalah panggilan untuk Ibu di Minangkabau.

Abak

Abak merupakan ayah dari Upiak Ros yang pemarah dan berwatak keras, namun dibalik semua itu Ia sangat menyanyagi anak gadisnya. *Abak* merupakan panggilan untuk Ayah di Minangkabau.

Mak Muncak

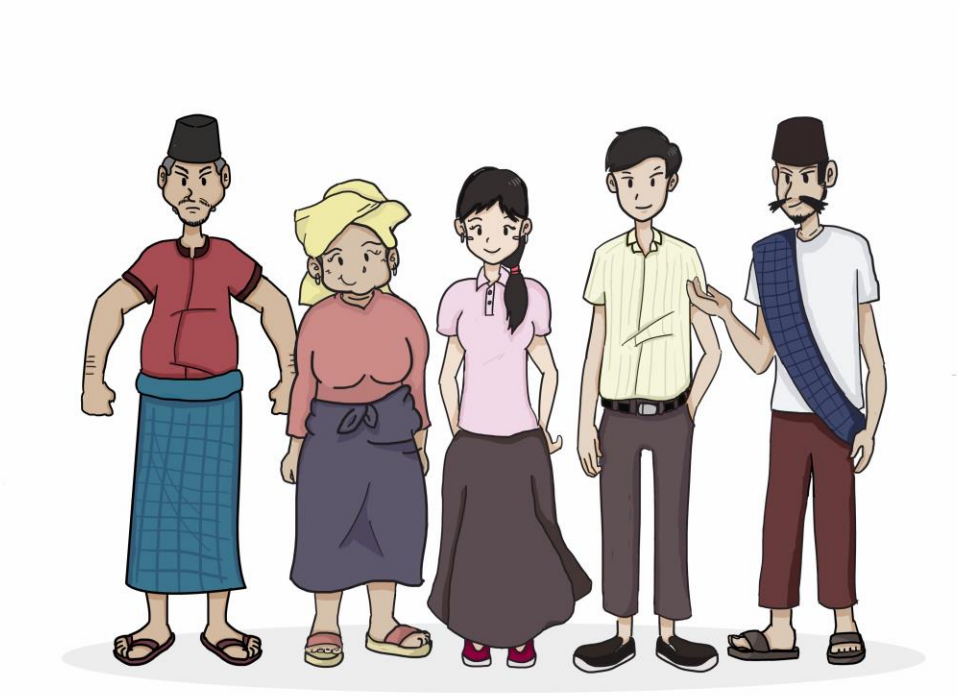
Mak muncak merupakan adik dari Amak dan merupakan Mamak dari Upiak. *Mamak* merupakan panggilan untuk saudara laki-laki ibu di Minangkabau. Kata "*Mak*" disini adalah kependekan dari *Mamak,* dan

Muncak adalah panggilan untuk orang yang gemar berburu di Pariaman. Nama ini dipilih karena olahraga berburu babi merupakan olahraga yang sangat populer di Pariaman.

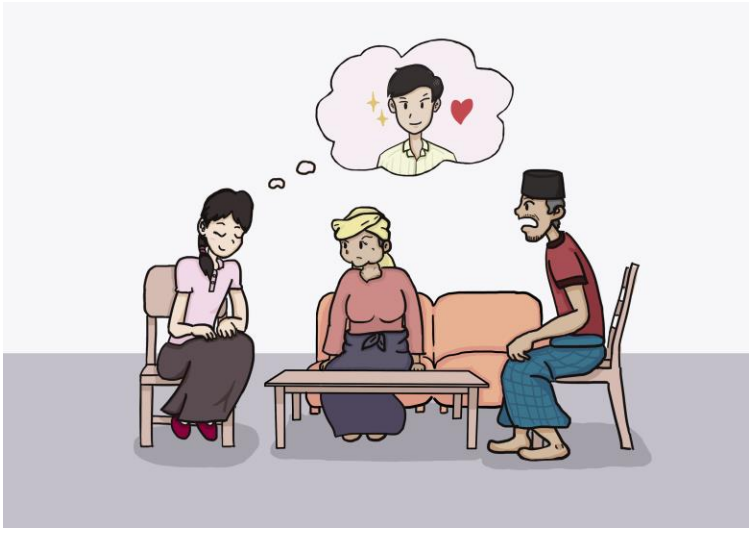
e. Visualisasi

Visualisasi ditujukan untuk menterjemahkan informasi dan pesan yang ingin disampaikan kedalam bentuk visual sehingga lebih mudah dimengerti oleh khalayak sasaran.

Visualisasi dalam buku ilustrasi tradisi uang jemputan menggunakan gaya gambar kartun yang menggambarkan masyarakat Pariaman dengan status sosisal menengah kebawah yang hidup di pedesaan.

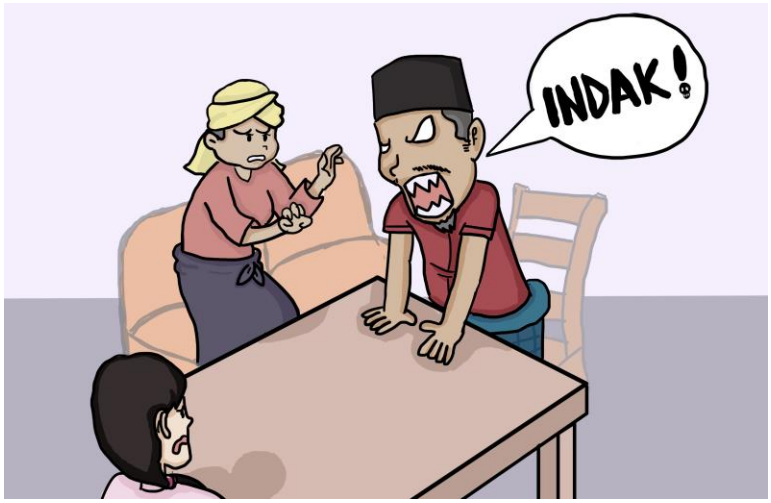


Gambar III.4. Penggambaran Karakter
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar III.5.Visualisasi adegan Upiak meminta izin

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar III.6. Visualisasi adegan *Abak* yang marah

Sumber: Dokumentasi Pribadi

III.2.7 Strategi Media

1. Media Utama

Solusi media untuk menginformasikan mengenai tradisi uang jemputan dari Pariaman meliputi dua media yaitu media utama dan media pendukung. Media utama adalah buku ilustrasi cetak.

2. Media Pendukung

- Poster A3

  Poster digunakan untuk menginformasikan bahwa buku akan segera terbit dan memberi informasi saat buku sudah diterbitkan. Poster akan ditempel di sekolah-sekolah dan di toko buku, diharapkan poster ini dapat menarik perhatian khalayak sasaran dan membuat penasaran untuk membacanya.

- *X-Banner*

  Media ini digunakan pada saat peluncuran buku, dan tempatkan di toko-toko buku. Ataupun ketika ada event yang diselenggarakan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pariaman, *X-Banner* diletakkan di depan booth penjualan buku

- *Tote Bag*

  Tote bag menjadi bonus saat pembelian bundle buku, dan dapat diperoleh pada masa pembelian tertentu. *Tote bag* dapat digunakan khalayak sasaran untuk pergi ke sekolah atau untuk bermain, sehingga khalayak sasaran dapat terus mengingat akan tradisi uang jemputan Pariaman

- *T-Shirt*

  T-shirt menjadi *dresscode* tim promosi saat buku diluncurkan. T-Shirt dapat digunakan sehari-hari, sehingga khalayak sasaran dapat terus mengingat sekaligus mempromosikan secara tidak langsung terhadap orang yang melihat kaos yang dipakai

- Gantungan Kunci

  Gantungan kunci dapat diperoleh ketika pembelian buku selama masa promosi tertentu. Gantungan kunci dapat digunakan pada benda-benda disekitar khalayak, seperti tas, kunci rumah, kunci kamar, kunci kendaraan, dan lain sebagainya.

- Pin

  Pin dan gantungan kunci didistribusikan dalam waktu bersamaan, sehingga pembeli dapat memilih antara gantungan kunci ataupun pin. Pin dapat dipakai sebagai aksesoris pada baju, celana, kaos, topi, dan pakaian lainnya

- *Notebook*

  Notebook atau buku catatan adalah salah satu benda yang sangat dekat dengan pelajar, diharapkan buku catatan yang merupakan bonus pembelian ini dapat menjadi pengingat mengenai tradisi uang jemputan Pariaman

- Pembatas Buku

  Pembatas buku dapat diperoleh disetiap pembelian buku ilustrasi tradisi uang jemputan. Pembatas buku dapat digunakan pada buku ilustrasi uang jemputan ataupun digunakan pada buku lain.

- *Sticker Pack*

  Setiap pembelian buku, pembeli berhak mendapatkan *sticker pack* seri Tradisi Uang Jemputan Pariaman untuk menambah kesan positif pembeli terhadap buku ini

- Mug

  Mug dapat digunakan setiap hari sebagai peralatan makan dan diharapkan mampu terus mengingatkan tentang tradisi uang jemputan

III.2.8 Strategi Distribusi Dan Waktu Penyebaran Media

Pendistribusian buku bekerjasama dengan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pariaman dengan membuat booth penjualan buku pada event-event yang diadakan oleh dinas. Buku juga di distribusikan ke toko-toko buku besar di Indonesia, khususnya Sumatera Barat. Serta dibuat event kunjungan ke sekolah-sekolah yang ada di kota dan kabupaten padang Pariaman.

Penyebaran media pendukung menyesuaikan dengan penyebaran buku sebagai media utama. Penyebaran *merchandise* disesuaikan dengan promo yang akan diadakan. Berikut tabel jadwal penyebaran media :

Tabel III.3. Strategi Distribusi

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

Media Utama	Januari				Februari				Maret			
Buku Ilustrasi												
Media Pendukung												
Poster												
X-Banner												
T-Shirt												
Totebag												
Pin												
Gan. Kunci												
Pembatas Buku												
Notebook												
Sticker												
Mug												

Keterangan :

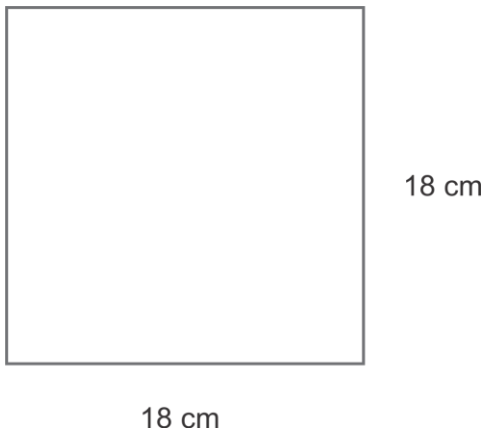
- Jadwal info perilisan buku dimulai pada awal januari 2018, bertepatan dengan tanggal dimulainya semester baru di sekolah-sekolah di Indonesia (4 Januari 2018)
- Poster disebarkan 2 minggu sebelum jadwal peluncuran untuk menginformasikan bahwa buku akan segera terbit.
- *X-Banner* dipasang saat hari peluncuran buku dan diletakkan di toko buku ataupun di depan *booth* penjualan buku pada acara-acara yang diadakan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pariaman.

- *T-Shirt* menjadi *dresscode* yang digunakan oleh panitia saat peluncuran buku.
- *Totebag*, pin, dan gantungan kunci menjadi bundle yang bisa dibeli saat peluncuran buku cerita bergambar tradisi uang jemputan. Promosi ini berlangsung pada 3 minggu pertama setelah peluncuran.
- Pembatas buku didapatkan langsung sepaket dengan buku ilustrasi. Setiap buku didalamnya terdapat satu pembatas buku.
- *Note book* menjadi promo untuk bulan selanjutnya (awal februari) setelah promo *totebag*, pin, dan gantungan kunci berakhir.
- *Sticker pack* menjadi bonus pembelian pada minggu ketiga februari, setelah promo *notebook* berakhir.
- Mug menjadi promo terakhir dalam proses penyebaran buku ilustrasi tradisi uang jemputan Pariaman.

III.3 Konsep Visual

III.3.1. Format Desain

Buku ilustrasi tradisi uang jemputan memiliki ukuran *custom* 18 cm x 18 cm berbentuk persegi menyesuaikan dengan ukuran buku ilustrasi dari penerbit BIP lainnya. Buku dibuat dengan material tebal sehingga terlihat *compact* namun kokoh dan memiliki kesan *premium*.



Gambar III.7. Ukuran Buku
Sumber: Dokumentasi Pribadi

III.3.2. Tata Letak (*Layout*)

Gavin Amborse dan Paul Harris (seperti dikutip Anggraini, 2014) *Layout* adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik, atau bisa juga disebut manejemen bentuk dan bidang.

Dalam buku ini terdapat dua unsur visual yaitu ilustrasi dan teks bacaan. Teks disini berupa penjelasan singkat yang menjelaskan tentang visual yang ditampilkan. Peletakan teks bersifat dinamis dan menyesuaikan dengan visual yang ada di setiap halaman. Teks bisa diposisikan dimanapun selama tidak bertabrakan dengan ilustrasi di belakangnya.



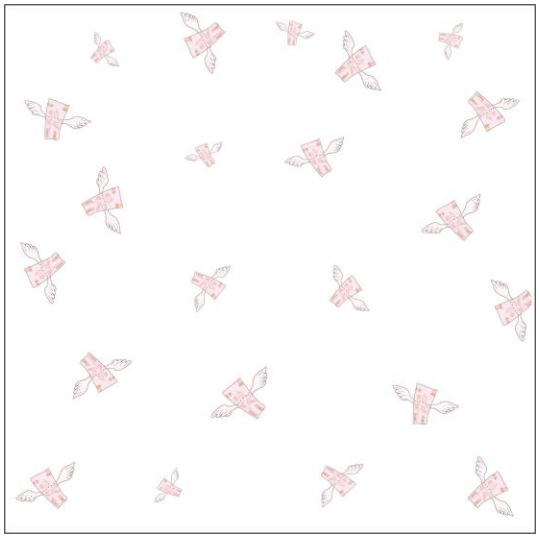
Gambar III.8. Tata Letak Buku
Sumber: Dokumentasi Pribadi

III.3.3. Konsep Cover

Untuk cover buku, akan digunakan kombinasi warna putih dan biru sebagai representasi kota Pariaman yang merupakan wilayah pantai. Terdapat juga siluet dari *icon* kota Pariaman yaitu *Tabuik* yang menjadi latar belakang dari visual utama. Untuk visual utamanya sendiri akan menampilkan kedua tokoh utama yaitu *Upiak* Ros dan *Ajo* Mirin yang digambarkan dengan pose saling membelakangi dan digambarkan dengan ekspresi sedih. Terdapat juga karakter *Amak*, *Abak*, dan *Mak Muncak* di bagian belakang visual utama. Sebagai pelengkap, pada cover juga ditambahkan ilustasi uang bersayap yang digunakan sebagai pattern pada cover buku sebagai bentuk perlambangan uang jemputan.



Gambar III.9. Tugu *Tabuik*, ikon kota Pariaman
Sumber: www.wisatalengkap.com



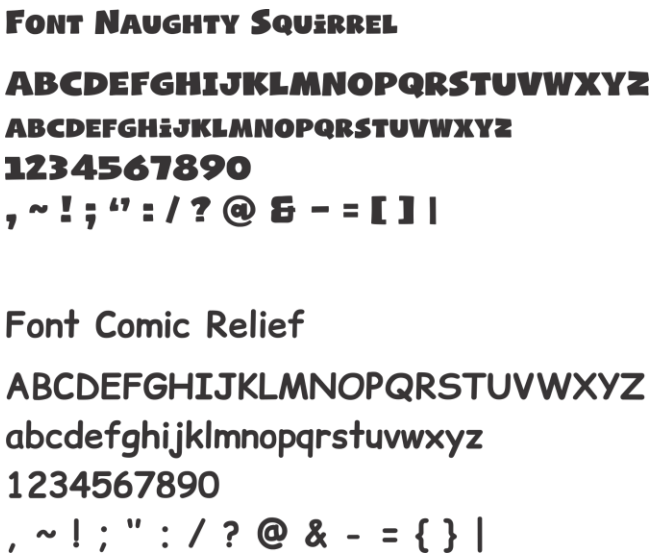
Gambar III.10. *Pattern* uang yang akan digunakan pada *cover*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

III.3.4. Tipografi

Secara harfiah tipografi adalah suatu bentuk tulisan. (Anggraini, 2014, 51). Tipografi adalah salah satu elemen penting dalam komposisi buku ilustrasi tradisi uang jemputan. Font yang digunakan dalam buku ilustrasi tradisi uang jemputan dalah kombinasi dari dua font, yaitu Naughty Squirrel dan Comic Relief.

Untuk judul buku, digunakan font berjenis *sans-serif* Naughty Squirrel yang dirasa memiliki visual yang cocok dengan kesan kartun yang ingin ditampilkan dalam buku. Sedangkan untuk teks dalam buku menggunakan font Comic Relief yang juga memiliki gaya kartun namun lebih ramping dan cocok digunakan untuk teks yang lebih panjang serta mempermudah dalam keterbacaan.

Kedua font tersebut merupakan font yang bisa diperoleh secara gratis dengan syaraf penggunaan *"Personal use only"* sehingga jika nantinya buku akan diproduksi, harus terlebih dahulu membeli lisensi penggunaan komersil kepada pembuatnya.



Gambar III.11. Font Naughty Squirrel dan Comic Relief
Sumber: Dokumentasi Pribadi

III.3.5. Ilustrasi

Menurut kusmiati, ilustrasi adalah gambaran dari suatu alur cerita yang mejelaskan suatu adegan (Kusmiati, 1999, 46). Dalam buku ini, ilustrasi bertujuan untuk memperjelas teks informasi sehingga menjadi lebih mudah dimengerti oleh khalayak sasaran.

Ilustrasi yang digunakan dalam buku ini menggunakan gaya gambar kartun semi realis dan menggunakan ekspresi-ekspresi khas komik strip bergaya komedi. Gaya

ini dipilih untuk menyesuaikan dengan target pembaca yang berusia 11 sampai 15 tahun.

a. Studi Karakter

Secara keseluruhan gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya kartun semi realis dengan penggambaran ekspresi komik komedi. Referensi visual yang digunakan adalah gaya visual dari Komik Azer dan Komik Bang Gaber yang merupakan dua komikus lokal yang digemari oleh masyarakat usia remaja



Gambar III.12. Gaya Gambar Komikazer sebagai referensi visual
(Sumber: Instagram @Komikazer)



Gambar III.13. Referensi Karakter Upiak Ros
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar III.14. Referensi Karakter Amak

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar III.15. Referensi Karakter Abak

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar III.16. Referensi Karakter Mak Muncak

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar III.17. Referensi Karakter Ajo Mirin

Sumber: Dokumentasi Pribadi

b. Studi Lokasi

Dalam buku ini, hampir semua adegan berlangsung dalam ruangan sehingga referensi yang digunakan adalah ruangan-ruangan di dalam rumah ataupun tempat dimana dilaksanakannya prosesi dalam tradisi uang jemputan.



Gambar III.18. Studi Lokasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Untuk adegan di luar ruangan, referensi yang digunakan adalah pemandangan pasir dan pantai yang umum terlihat di daerah Pariaman yang memang terkenal sebagai wilayah pantai.



Gambar III.19. Studi lokasi luar ruangan
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar III.19. Studi lokasi luar ruangan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

III.3.6. Warna

Menurut Sanyoto, warna merupakan pantulan cahaya dari suatu tampak yang disebut pigmen atau warna bahan yang biasanya terdapat pada benda-benda seperti kulit, rambut, daun, cat, tekstil, dan sebagainya (Sanyoto, 2010, 12). Warna menjadi salah satu factor penting dalam desain karena warna mampu memberikan kesan tersendiri terhadap orang yang melihatnya.

Penggunaan warna dalam setiap media menggunakan warna-warna yang memberi kesan cerah. Warna yang dominan digunakan adalah biru muda dan warna biru navy sebagai pelengkapnya.

Warna biru muda dipilih untuk merepresentasikan daerah Pariaman yang identik dengan laut dan pulaunya. Biru navy dipilih sebagai warna pelengkap dari warna biru muda. Sedangkan warna-warna lain yang digunakan dalam buku dibuat sesuai dengan referensi visual yang digunakan sebagai acuan, misalnya warna pakaian sehari-hari masyarakat dan objek-objek yang ada di sekitarnya. Warna-warna tersebut adalah warna yang umum ditemukan di alam dan pedesaan seperti hujau, cokelat, dan kuning. Hal ini menyesuaikan dengan latar cerita yang menggambarkan kehidupan masyarakat Pariaman yang tinggal di pedesaan.

Buku cerita bergambar ini sebisa mungkin menghindari penggunaan warna-warna mencolok yang umum digunakan untuk kegiatan adat Minangkabau seperti merah, kuning dan hujau. Hal ini dimaksudkan agar khalayak merasa buku ini berbeda dari buku-buku lain yang umumnya membahas informasi adat dengan tidak menarik.



Gambar III.20. Palet Warna

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)