# BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

## III.1 Khalayak Sasaran

Strategi adalah sebuah pendekatan secara keseluruhan yang berkaitan dengan gagasan, perencanaan dan eksekusi. Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi (Nafisah, 2003 h.2). Dapat disimpulkan dari pengertian tersebut bahwa strategi perancangan adalah sebuah tahapan dimana, untuk menciptakan sebuah karya ahir demi mencapai sebuah tujuan yang maksimal.

Dalam "Perancangan cerita gambar mengenai *ririwa*" ada beberapa startegi yang harus terpenuhi diantaranya meliputi:

**- Target Audien**

Target audien dari perancangan cerita bergambar mengenai *ririwa*, dibagi menjadi tiga bagian yaitu secara demografis, geografis dan psikografis, adapun target audien sebagai berikut :

**- Demografis:**

Usia: 7-12 tahun

Secara *demografis* target audien *silent book* ini meliputi jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Dengan kategori kelompok yang pada umumnya memiliki status pendidikan sebagai pelajar yang duduk dibangku sekolah dasar, karena di masa ini anak-anak mulai mengetahui tentang konsep waktu dan bermain secara berkelompok dengan teman-teman sebayanya, adapun target market yaitu orang tua anak dan di usia ini orang tua mulai berhati-hati mengawasi lingkungan bermain anak-anaknya untuk memastikan suasana kondusif, aman, dan nyaman disekitar lingkungan rumah, sehingga orang tua selalu tidak terlalu jauh dari jangkauan anak-anak (Karnadi, 2014).

Dengan status sosial menengah keatas, karena pada umumnya sebagian masyarakat Indonesia memiliki tingkat ststus ekonomi menengah keatas.

**- Geografis:**

Secara geografis target audience dari Perancangan cerita bergambar mengenai ririwa, disesuaikan dengan target distribusi yaitu kalangan masyarakat Indonesia, khususnya bagi kalangan masyarakat Sunda.

**- Psikografis:**

Untuk psikografis target audien perancangan cerita bergambar mengenai *ririwa*, dilihat dari sifat dan gambaran prilaku anak, pada umumnya anak umur 7-12 tahun mulai memiliki kelompok bermain dan cenderung lebih senang menghabiskan waktu bermain bersama teman-teman sebayanya walaupun ada sebagian anak yang lebih senang menghabiskan waktunya dengan membaca buku di rumah (Istiqomah, 2016), dan juga memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan sangat senang sekali diceritakan kisah-kisah, dan dongeng.

## III.2 Strategi Perancangan

Cerita rakyat adalah cerita yang berawal dari kehidupan masyarakat pada masa lampau dan terus berkembang secara turun temurun dari generasi ke generasi, cerita rakyat adalah cerita yang selalu menjadi ciri khas setiap bangsa dan menjadi sebuah kekayaan budaya yang beraneka ragam. Pada umumnya cerita rakyat mengisahkan tentang asal mula suatu tempat atau tokoh, yang biasanya berwujud dalam bentuk manusia, binatang, dan dewa.

Dalam masyarakat Sunda terdapat sebuah cerita tentang makhluk yang selalu menanakuti anak-anak di kala malam akan datang, menurut cerita jika anak membantah dan tidak menurut kepada orang tuanya untuk segera pulang kerumah maka anak tersebut akan diculik oleh makhluk yang sering disebut *ririwa.* Banyak sekali anak-

anak yang ketakutan ketika orang tuanya menakut-nakuti anaknya dengan sosok *ririwa,* sehingga banyak sekali anak-anak yang berlarian pulang menuju rumah.

Pada dasarnya imajinasi anak sangat luas sekali sehingga ketika orang tua menakut-nakuti anaknya dengan sosok *ririwa*, maka secara spontan dalam imajinasi anak akan terekam bahwa sosok *ririwa* itu adalah sosok yang jahat dan menakutkan. Namun pada umumnya cerita rakyat selalu menyimpan sebuah pesan positif yang terkandung didalam setiap ceritanya, begitupun dengan cerita *ririwa*. Dalam cerita rakyat tentang *ririwa* sebenarnya tersimpan makna positif tentang rasa kasih sayang orang tua kepada anaknya, karna saat waktu malam akan tiba suhu udara di luar rumah sangat dingin dan di khawatirkan anaknya sakit. Selain rasa kasih sayang orang tua kepada anaknya, terlihat bahwa dalam setiap cerita tokoh-tokoh *ririwa* menyimpan beberapa pesan positf yang ingin disampaikan dalam setiap kisahnya.

Dalam perancangan *silent book* ini diharapkan pesan tentang makna positif dapat tersampaikan dengan baik, maka dari itu dibutuhkan strategi perancangan yang tepat agar pesan dari yang ingin disampaikan kepada target audien dapat diterima dengan baik.

### III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan dibuatnya *silent book* ini adalah untuk menyalurkan makna positif tentang ketaatan kepada orang tua kepada target audien, diharapkan dengan adanya *silent book* ini dapat mengurangi rasa takut anak-anak yang berlebihan tentang cerita *ririwa* dalam kehidupan sehari-harinya.

### III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang akan disampaikan adalah dengan pendekatan komunikasi Ilustrasi, karena dalam perancangan buku *silent book* ini akan banyak menampilkan gambar dan adegan-adegan dalam setiap halamannya, diharapkan dari setiap gambar yang ditampilkan, dapat merangsang imajinasi anak untuk mengetahui setiap alur

ceritanya. Dan untuk pendekatan secara lisannya akan diberikan pentunjuk membaca bagi anak dan orang tua pada bagian halaman depan buku.

### III.2.2.1 Pendekatan Visual

Startegi pendekatan visual pada media *silent book* ini adalah dengan mengangkat kebudayaan-kebudayaan tentang cerita-cerita rakyat yang ada didalam masyarakat Sunda, dengan cara mengambar satu persatu wujud karakter *ririwa* menurut cerita yang beredar dikalangan masyarakat dan juga menurut para peneliti terdahulu tentang perwujudan sosok-sosok *ririwa* yang ada dalam cerita masyarakat Sunda, sehingga para pembaca dapat mengetahui wujud dan sosok karakter-karakter *ririwa* yang ada dalam cerita rakyat selama ini. Karena tujuan utamanya adalah membuat *silent book* untuk anak-anak maka gaya gambar dan visual yang disajikan harus menarik dan dapat menjadi media untuk merangsang kreativitas dan imajinasi anak, karena pada umumnya *silent book* adalah sebuah buku cerita bergambar yang berbentuk sebuah ilustrasi dan tanpa dilengkapi sebuah tulisan seperti pada buku cerita pada umumnya. Gaya visual yang digambar mengacu pada gaya visual *picture book*, tanpa menghilangkan ciri khas dari kebudayaan Sunda yang diangkat dalam cerita.

### III.2.2.2 Pendekatan Verbal

Untuk menciptakan hubungan secara personal antara ibu dan anak agar membangun komunikasi yang baik, dan untuk menciptakan hubungan dan pertukaran kasih sayang antara ibu dan anak pada saat ibu mendongeng bersama anaknya.

### III.2.3 *Mandatory*

Histeria adalah perusahaan penerbit dan distributor yang berdiri di Yogyakarta. PT. Histeria telah banyak menerbitkan buku-buku dan bekerja sama dengan jaringan toko buku terbesar di Indonesia yaitu Gramedia.




Gambar III.1 Logo penerbit

Histeria Sumber: http://anakhebatindonesia.com/detail-unit-usaha-histeria-55.html

### III.2.4 Strategi Kreatif

Pendekatan kreatif yang dilakukan dalam buku ini adalah pendekatan kreatif pada anak-anak dengan menyajikan ilustrasi karakter *ririwa* dan satu karakter utama seorang anak kecil yang pemberani dan nakal. Setiap karakter dibuat semenarik mungkin agar anak-anak tertarik untuk menggali lebih dalam cerita yang ada dalam buku ini. pemilihan media yang digunakan adalah *silent book*, dalam pemilihan media *silent book* ini memiliki tujuan agar semua anak-anak dapat memahami sebuah cerita melalui sebuah gambar ilustrasi dan juga sebagai sarana media untuk mengembangkan imajinasi anak.

#### III.2.4.1 Strategi Kreatif Cover

Pada sampul depan digambarkan tokoh utama yang terlihat tampak belakang dan terlihat sedang saling berhadapan dengan salah satu sosok *jurig* yang hanya terlihat dengan mata yang bersinar berwarna merah, dan sebagian besar tubuhnya dominan berwarna hitam agar mempelihatkan kesan misterius pada karakter *jurig*. Dan didukung dengan latar pepohonan tua agar kesan mencekam lebih terlihat. Sedangkan pada tokoh utama terlihat sedang berdiri dengan santai menghadapi sosok *jurig*, dalam

konsep visual ini ingin menyampaikan sebuah pesan bahwa ketakutan bisa dihadapi dengan keberanian.

### III.2.4.2 Strategi Kreatif Isi

Untuk isi buku akan terdapat banyak gambar ilustrasi yang membantu anak-anak untuk mengembangkan imajinasinya dan untuk menciptakan hubungan secara personal antara ibu dan anak agar membangun komunikasi yang baik, dan untuk menciptakan hubungan petualangan bersama tokoh utama di dunia gaib untuk melawan ketakutan. Visual karakter akan dibuat semenarik mungkin dengan tingkah lucu dan pemberani dari tokoh utama sebagai pelengkap dalam cerita, dan visual penggambaran karakter *ririwa* disesuaikan dengan gaya penggambaran yang bisa dinikmati oleh anak-anak. Sedangkan penggambaran visual latar atau setting mengikuti cerita masyarakat tentang kemunculan *ririwa* diberbagai tempat, sehingga latar tempat akan berubah mengikuti alur cerita.

### III.2.4.3 Tema

Kepercayaan tentang makhluk gaib dan makluk halus yang ada dalam cerita masyarakat Sunda mengenai *ririwa* dengan mengangkat karakter-karakter pendukung hantu-hantu yang berasal dari kebudayaan dan cerita-cerita masyarakat Sunda, dengan tokoh utama seorang anak yang memiliki sifat yang nakal namun memiliki sisi yang pemberani.

### III.2.2.4 *Story Line*

1. Terlihat anak-anak yang berlari ketakutan, dan latar waktu terlihat menunjukan sore hari dengan latar *background* langit *orange*, dan awan berwarna hitam. Terlihat tokoh utama riwan yang sedang dimarahi oleh ibunya karna tidak mau pulang kerumah, lalu ibunya riwan menakut-nakuti riwan dengan cerita *ririwa* agar riwan mau pulang kerumah.

2.Riwan menangis dan berlari menjauhi ibunya, dan bersembunyi disebuh gudang tua, lalu Riwan menemukan sebuah buku tua dan terhisap masuk kedalam buku, lalu Riwan bertemu dengan sosok misterius yang bernama *sandekala*. Dan dibawa ke sebuah tempat, disana Riwan dihukum untuk menyelesaikan sebuah misi, yaitu membasmi *ririwa* yang berkeliaran mengganggu manusia, dan Riwan dibekali sebuah senjata yaitu bambu kuning berbentuk pedang ( dalam kebudayaan masyarakat Sunda bambu kuning dipercaya dapat menangkal ganguan dari makhluk halus ), dan sebuah pintu gerbang yang akan membawa Riwan ketempat para *ririwa* berada.

3. Cerita sekilas masa lalu *kuntianak*, dan misi pertama Riwan untuk menancapkan paku dikepala kuntianak, agar *kuntianak* kembali kewujud rupa manusianya dan bisa tenang kembali kealamnya.

4. Awal Riwan bertemu dengan *pocong*, misi utama Riwan adalah memberi tahu mantan istri dari *pocong* semasa hidupnya, untuk mau memaafkan semua kesalahannya dimasa lalu.

5. Riwan harus membasmi hantu berbentuk kepala yaitu *gulutuk sengir*, agar tidak mengganggu manusia yang berkunjung ke daerah tersebut.

6. Sekilas cerita masa lalu *jurig bonge*, dan awal pertemuan Riwan dengan j*urig bonge*, Riwan diganggu oleh sosok *jurig* tersebut, dan hampir diterkam, namun kalung yang dia kenakan memancarkan cahaya dan membuat *jurig bonge* menghilang menjadi abu, lalu Riwan menangis saat melihat foto ibunya yang ada didalam kalung yang dikenakan Riwan.

7. *Bobongkong* makhluk halus yang kembali dari kematian untuk menuntut balas pada masyarakat desa Neglasari, konon dulunya *bobongkong* adalah sosok dukun santet yang diarak warga dan dibakar hidup-hidup, misi terakhir Riwan didunia *jurig* untuk melawan sosok *bobongkong* dengan bambu kuning.

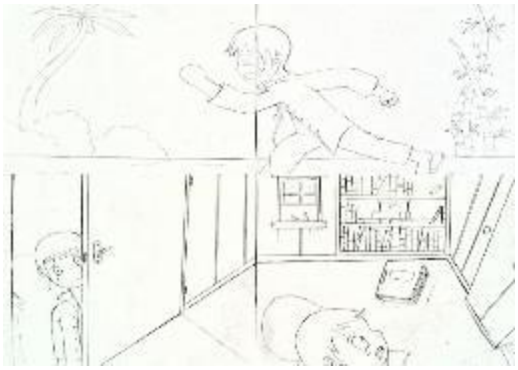
8. Riwan berhasil mengalahkan *bobongkong* dan *sandekala* menepati janjinya untuk mengembalikan Riwan kedunia asalnya, lalu Riwan jatuh dari langit dan melihat

ibunya, lalu menangis memeluk ibunya sebagai tanda penyesalannya, telah melawan perintah ibunya.

### III.2.2.5 *Storyboard*

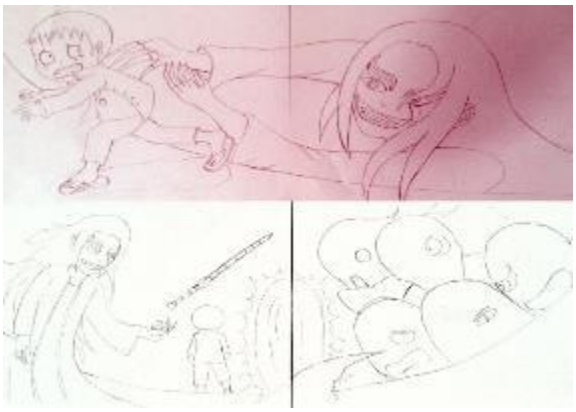
Adapun proses awal dalam pembuatan silent book yaitu melalu proses sketsa sebelum nantinya masuk kedalam proses digital

Sketsa halaman 1-8



Gambar III.2 Sketsa halaman 1-8

Sumber: pribadi



Gambar III.3 Sketsa halaman 9-16

Sumber: pribadi

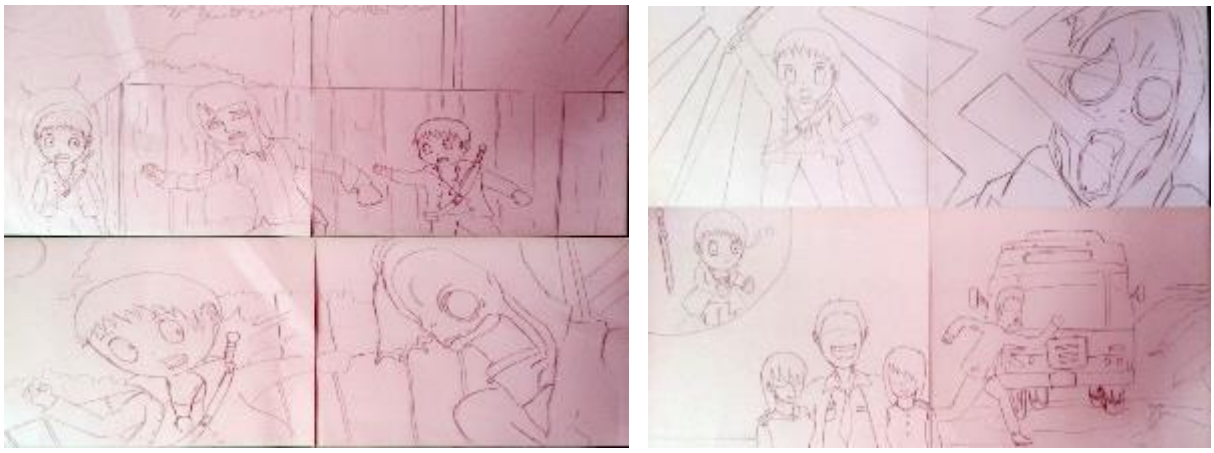
Sketsa halaman 17-24



Gambar III.4 Sketsa halaman 17-24

Sumber: pribadi

Sketsa halaman 25-32



Gambar III.5 Sketsa halaman 25-32

Sumber: pribadi

Sketasa halaman 33-40



Gambar III.6 Sketsa halaman 33-40

Sumber: pribadi

Sketsa halaman 40-48



Gambar III.7 Sketsa halaman 40-48

Sumber: pribadi



Gambar III.7 Sketsa halaman 49-56

Sumber: pribadi

### III.2.2.6 Penokohan

Dalam perancangan media buku *silent book* ini ada beberapa tokoh yang berperan penting dalam setiap ceritanya diantara adalah sebagai berikut:

**- Riwan**

Tokoh Utama (protagonis)

Umur : 11 tahun

Watak karakter : Nakal, keras kepala, dan pemberani



Gambar III.8 gambar visualisasi yang diadaptasi

Sumber: http://www.satuharapan.com/read-detail/read/

penanaman-ajaran-sunda-wiwitan-sempat-terputus

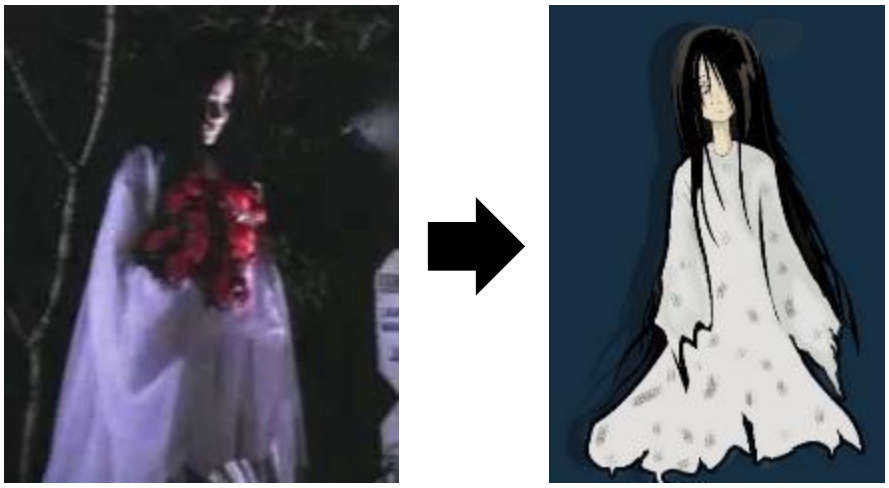
diakses: 4 juli 2018

Cerita singkat tentang tokoh: Visual karakter riwan diadaptasi dari sosok seorang anak yang berasal dari tatar Sunda yang mengenakan baju hitam dengan potongan rambut yang rapih. Karakter Riwan diceritakan seorang anak yang nakal dan tidak mau menurut kepada orang tuanya, memiliki *hobbi* bermain dan sampai lupa waktu untuk

pulang kerumah. Karena khawatir ibunya datang menjemput Riwan karena hari sudah mulai gelap, namun Riwan tetap ngeyel dan tidak mau pulang kerumah dan memutuskan untuk tetap bermain bersama teman-temannya, pada akhirnya dengan sangat terpaksa ibunya menakut-nakuti Riwan dengan cerita *ririwa* agar Riwan ketakutan dan mau pulang kerumah, bukannya menurut Riwan merasa sangat marah kepada ibunya dan menangis lalu pergi berlari meninggalkan ibunya. Riwan bersembunyi disebuah gudang tua dekat rumahnya, lalu dia menemukan sebuah buku dan buku tua itu ternyata sebuah portal yang menghubungkan dunia nyata dan dunia lain, pada akhirnya Riwan tersedot masuk kedalam buku tersebut, dan awal petualangan Riwan dimulai.

- **Kuntianak (Antagonis)**

Watak karakter : misterius, memiliki senyuman dan tawa yang menakutkan.



Gambar III.9 gambar visualisasi yang diadaptasi dan Sumber pribadi
Sumber:https://www.kapanlagi.com/showbiz/film/indonesia/6-adegan-film-malam-satu-suro-terseram-bagi-generasi-90an-ccab5b-4.html. Diakses: 4 juli 2018

Cerita singkat tentang tokoh: visual karakter *kuntianak* di adaptasi dari tokoh Suketi yang ada dalam film malam satu suro yang di perankan oleh almahum Suzana. *Kuntianak* adalah seorang perempuan yang hamil dan meninggal karena melahirkan dan belum sempat melihat bayinya yang baru keluar, konon *kuntianak* sangat senang

sekali mencuri bayi dan menganggapnya sebagai anaknya sendiri, ada cerita yang beredar *kuntianak* akan berubah menjadi seorang wanita yang sangat cantik jika bagian ubun-ubun kepalanya ditanam sebuah paku.

**- Pocong (Antagonis)**

Watak karakter : misterius, dan memiliki sifat yang sedikit bodoh, memiliki rupa yang menakutkan seperti tengkorak



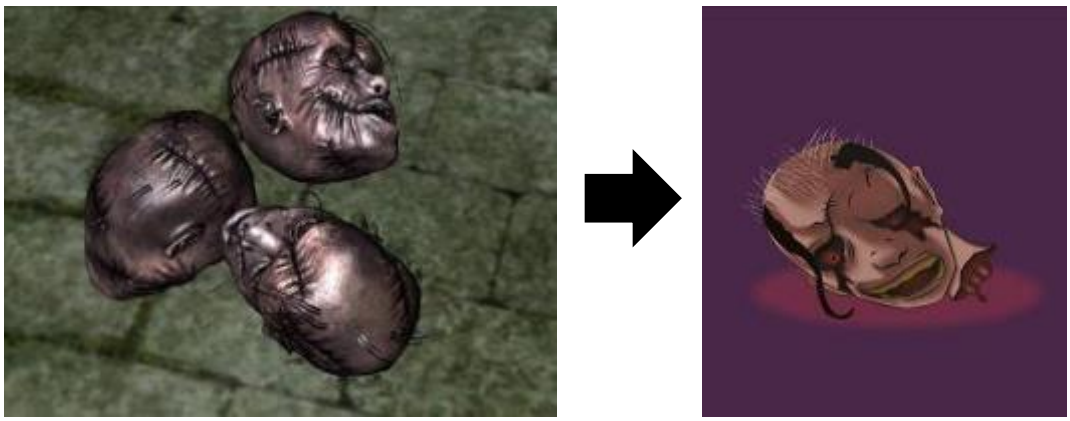
Gambar III. 10 gambar visualisasi yang diadaptasi dan sumber pribadi
Sumber: http://dreadout.wikia.com/wiki/pocong
diakses: 4 juli 2018

Cerita singkat tentang tokoh: Visual karakter *pocong* di adaptasi dari karakter *pocong* yang ada dalam kosol *game* bernama *Dreadout*. Semasa hidupnya adalah seorang lelaki yang ketahuan selingkuh oleh istrinya, namun hidupnya berakhir tragis tertabrak oleh mobil yang melitas dijalan, ketika hendak mengejar istrinya yang menangis usai memergokinya. Arwahnya menjadi penasaran dan diliputi rasa bersalah dan menjadi sosok *pocong* dan setiap malam terus mendatangi istrinya untuk meminta maaf, namun

permohonan maafnya tidak selalu berjalan dengan baik karena mulutnya seperti terkunci dan tidak bisa mengucapkan kata-kata yang dimengerti sedikitpun.

**- Gulutuk sengir (Antagonis)**

Watak karakter : jahil dan cerdik



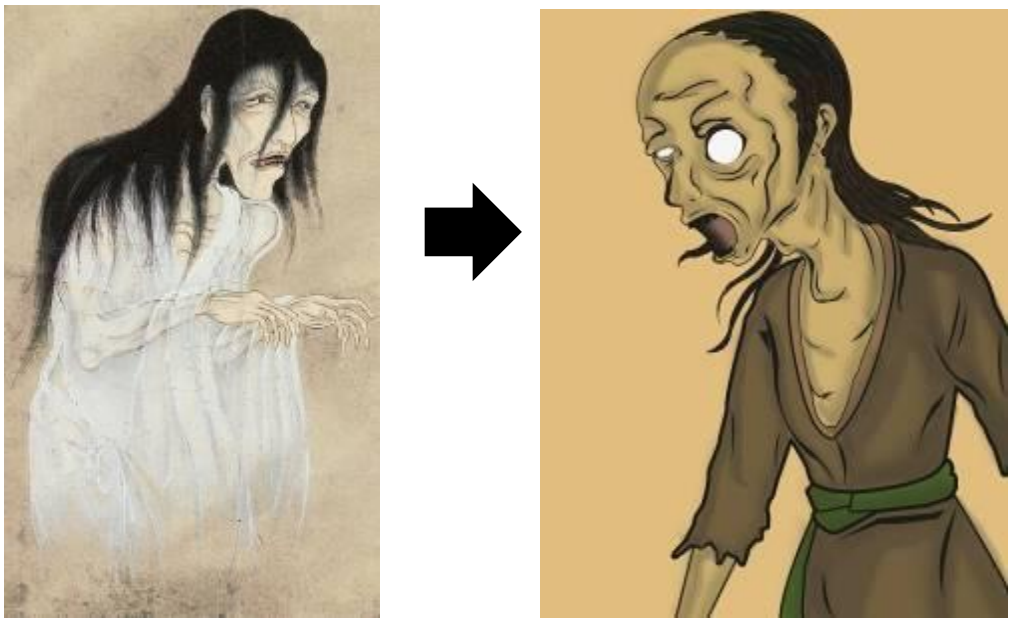
Gambar III. 11 gambar visualisasi yang diadaptasi dan sumber pribadi
Sumber: http://dreadout.wikia.com/wiki/gundulpringis
diakses: 4 juli 2018

Cerita singkat tentang tokoh: Visual karakter gulutuk sengir di adaptasi dari karakter *jurig gundulpringis* yang ada dalam kosol *game* bernama *Dreadout.* Sosok *gundulpringgis* digambarkan sebagai sosok yang berwujud potongan kepala yang menggelinding dan ketika korbannya menghampiri, sosok *jurig* ini akan melontarkan diri kearah korbannya. Dalam cerita kebudayaan Sunda, semasa hidupnya adalah seorang warga biasa yang dibunuh pada masa kolonial Belanda dengan cara dipenggal karena tidak patuh pada aturan kolonial Belanda pada masa itu, lalu jasadnya dikuburkan tanpa kepala sedangkan kepalanya di biarkan begitu saja dihutan, menurut cerita yang beredar hukuman tersebut dilakukan di hutan bambu dan perkebunan salak,

dan tempat-tempat tersebut selalu menjadi tempat dimana *gulutuk sengir* selalu muncul, jika merasa terusik *gulutuk sengir* menyerang dengan cara melontarkan diri dan menyerang kearah korbannya dengan cara menggigit lehernya.

**- Jurig Bonge (Antagonis)**

Watak karakter : kejam dan jahat



Gambar III. 12 gambar visualisasi yang diadaptasi dan sumber pribadi
http://www.hauntedtimes.com/japanese-ghosts/
diakses: 4 juli 2018

Cerita singkat tentang tokoh: visual karakter *jurig bonge di* adaptasi dari lukisan ilustrasi hantu yang berasal dari jepang, hantu ini bernama *Yurei*. Dalam cerita masyarakat Sunda, *jurig bonge* semasa hidupnya adalah seorang kakek tua pedagang *dulang* yang mati terlindas kereta api ketika hendak beristirahat di rel kereta api, karena belum bisa menerima kematiannya yang sangat sangat tragis pada akhirnya *Jurig bonge* selalu mencari korban untuk dia bunuh dengan cara menutup pendengar orang yang melitas disekitar rel kereta api.

**- Bobongkong (Antagonis)**

Watak karakter : kejam, tidak memeliki rasa ampun, dan sangat jahat



Gambar III. 13 gambar visualisasi yang diadaptasi dan sumber pribadi
https://www.ngv.vic.gov.au/exhibition/hokusai/
diakses: 10 juni 2018

Cerita singkat tentang tokoh: Visual karakter *bobongkong* di adaptasi dari gambar lukisan hantu dari jepang yang bernama *the kabuki of ohada*. *Bobongkong* adalah sosok makhluk halus yang menyerupai tengkorak dengan daging-daging yang terkelupas disekujur tubuhnya. Dipercaya makhluk halus ini berasal dari seorang dukun santet yang jasadnya tidak diterima oleh bumi, dalam ceritanya *bobongkong* adalah dukun santet yang di arak oleh warga dan dibawa ke tengah lapangan yang luas lalu jasadnya dibakar hidup-hidup. Dia kembali menuntun balas dengan cara bangkit kembali dari kubur dan meneror perkampungan yang dulu membakarnya, setiap orang yang bertemu dengannya akan mendapatkan sebuah penderitaan yang tiada akhir, karena

*bobongkong* akan menyemburkan cairan yang menimbulkan bau yang sangat pekat, bahkan baunya tersebut tidak akan pernah hilang sampai orang tersebut meninggal.

### III.2.5 Strategi Media

**- Media Utama**

Media utama yang digunakan adalah cerita bergambar berupa *silent book,* media buku berupa *silent book* selain menarik, media buku ini dapat melatih daya imajinasi anak untuk mendalami dan menggali makna yang terkandung dalam buku bergambar dengan cara memahami setiap alur cerita yang dikemas dalam bentuk gambar ilustrasi.

**- Media Pendukung**

Media pendukung yang digunakan adalah berupa mercendaise seperti pin, gantungan kunci, tumbler, kaos, pembatas buku, stiker, mercendaise tersebut sangat berguna untuk media promosi dan juga sebagai media pengingat disaat target audien pertama membeli buku. Selain mercendais ada media lain yang mendukung untuk media utama seperti *x-banner* sebagai media yang berguna jika ada event, sekaligus sebagai media yang bisa mengenalkan media utama kepada target audien secara langsung.

### III.2.6 Strategi Distribusi

Strategi distribusi adalah sebuah rencana atau langkah-langkah yang harus ditempuh dalam rangka menyebar luaskan produk kepada calon pembeli. Dalam perancangan ini, produk yang ditawarkan adalah sebuah *silent book* mengenai cerita rakyat tentang makhluk gaib *ririwa.* Rencana penyebaran buku ini akan disebarkan ke toko buku di seluruh Indonesia seperti, Gramedia, Kunia agung, Borobudur, Gunung Agung, Periplus, Aksara, Erlangga, dan toko buku lainnya yang tersebar di Indonesia, diharapkan melalui kerja sama dengan penerbit buku histeria rencana penyebaran buku ini bisa terwujud, dengan harapan *silent book* ini dapat dikenal oleh masyarakat luas, khususnya bagi anak-anak.

a. Lokasi distribusi

- lokasi distribusi untuk penyebaran *silent book* ini adalah toko-toko buku di seluruh Indonesia, dan kota-kota besar.

b. Jadwal pendistribusian Media Utama *silent book*

Tabel III.1 Tabel Pendistribusian Media

Sumber: pribadi

| Media | Bulan dan tanggal | | | | | | | | | Tempat |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Oktober 2018 | | | November 2018 | | | Januari 2019 | | | |
| | 9 | 10 | 11 | 17 | 19 | 20 | 29 | 30 | 31 | |
| Silent book | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | Media utama dan media pendukung akan disebar dibeberapa toko buku di Indonesia diantaranya :<br>- Gramedia<br>- Periipus<br>- Karisma<br>- A'ksara<br>- Gunung Agung |
| X-Banner | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| Poster | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| Pin | - | - | ✓ | - | - | ✓ | - | - | ✓ | |
| Tumbler | - | - | ✓ | - | - | ✓ | - | - | ✓ | |
| Gantungan Kunci | - | - | ✓ | - | - | ✓ | - | - | ✓ | |
| Papercraft | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | - | |
| Pembatas Buku | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| Kaos | - | - | ✓ | - | - | ✓ | - | - | ✓ | |
| Totebag | - | - | ✓ | - | - | ✓ | - | - | ✓ | |

Alasan mengambil tanggal distribusi di bulan Oktober, November dan Januari karena pada bulan Oktober adalah peringatan hari anak perempuan internasional yang jatuh pada tanggal 11, pada bulan November adalah bulan dimana peringatan hari anak sedunia yang jatuh pada tanggal 20, dan pada bulan Januari adalah peringatan hari

anak-anak jalanan Internasional yang jatuh pada tanggal 31, karena target *audience* perancangan *silent book* ini anak-anak maka jadawal pendistribusian disesuaikan dengan hari besar anak-anak yang jatuh pada setiap tahunnya.

c. Mekanisme untuk mendapatkan merchandaise

- Pada saat membeli buku *silent book* riwan dan *ririwa* akan mendapatkan sebuah pin, pembatas buku, dan gantungan kunci setiap pembeliannya.

- Untuk 50 pembeli pertama paket khusus akan mendapatkan merchandise eksklusif dari riwan dan *ririwa*, yaitu sebuah tumbler, pin, gantungan kunci, dan *paper craft*, dan pembatas buku serta totebage khusus riwan dan *ririwa,* (syarat dan ketentuan berlaku).

-Untuk kaos hanya digunakan oleh panitia acara event *launching* buku riwan dan *ririwa*

### III.2.7 Konsep Visual

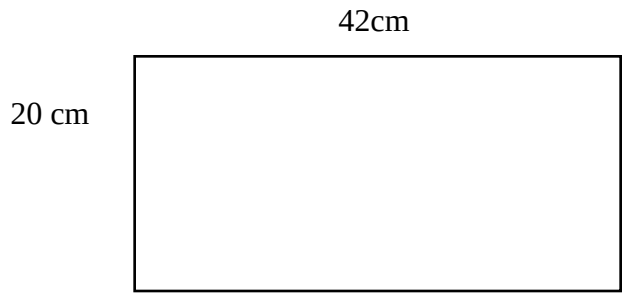
#### III.2.7.1 Konsep Desain

Konsep desain yang digunakan adalah media informasi cerita petualangan anak, yang dikemas dalam bentuk *silent book* dengan menggabungkan suasana alam sebagai latar utama dalam buku, karna pada umumnya suasana pedesaan sangat lekat sekali dengan alam, dan anak-anak akan dibawa oleh riwan dalam petualangan dan misinya menjelajahi dunia *jurig* dan berkenalan dengan karakter-karakter *ririwa* yang ada dalam cerita masyarakat Sunda.

#### III.2.7.2 Format Desain

Format yang akan digunakan dalam perancangan *silent book* ini adalah, dengan format kertas *landscape* 42 cm x 20 cm, agar anak-anak dapat mejelajahi lebih luas cerita yang ada dalam buku, selain itu juga format *landscape* sesuai dengan bentuk mata saat melihat, sehingga lebih nyaman jika format gambar dibuat melebar.

.

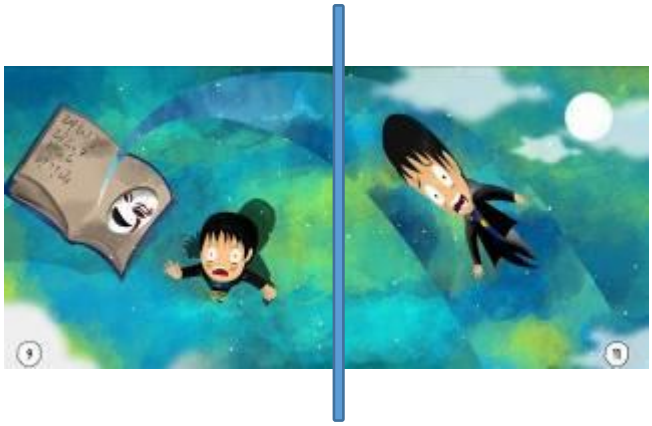



Gambar III. 14 ukuran buku

Sumber: pribadi

### III.2.7.3 Tata Letak

Penyusunan tata letak ilustrasi menyesuaikan dengan cerita bisa menjadi satu cerita dalam satu halaman dan juga bisa menjadi dua cerita dalam satu halaman seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar III. 15 *Layout* 2 cerita dalam satu halaman

Sumber: pribadi

*Layout* 2 cerita dalam satu halaman bertujuan untuk, memperkaya visual pada setiap cerita yang ada dalam buku *silent book* Riwan dan *ririwa*, selain itu juga sebagai media untuk merangsang anak dalam mengembangkan imajinasinya dan memahami setiap alur cerita yang ada dalam *silent book* ini.



Gambar III. 16 layout halaman 1 cerita dalam
1 halaman
Sumber: pribadi

*Layout* satu cerita dalam satu halaman ini bertujuan agar anak-anak dapat melihat secara keseluruhan setiap cerita dalam setiap halamannya.

*Layout* tata letak cover buku seperti gambar dibawah ini, format pembuatannya sama berbentuk *landscape* mengikuti format desain.



Gambar III. 17  layout cover
Sumber: pribadi

### III.2.7.4 Arah Baca

Arah  baca yang dipakai dalam buku ini mengikuti alur gambar yang berawal dari kiri kekanan. Hal ini bertujuan agar pembaca bisa melihat keseluruhan cerita yang ada

dalam buku, selain itu juga metode penggambaran ilustrasi dalam *picture book* berawal dari sisi kiri menuju ke sisi kanan, karna format desain kertas yang dipakai *landscape*.



Gambar III. 18 layout isi

Sumber: pribadi

### III.2.7.5 Tipografi

Karena *silentbook* ini bertema *horror*, maka pemilihan *font* harus sesuai dengan tema yang diangkat, selain untuk menimbulkan kesan *horror* tipografi yang sesuai juga sangat mendukung bagi sebuah buku, selain untuk menjadi daya tarik. Tipografi juga menjadi sebuah indentitas bagi sebuah buku untuk menyampaikan sebuah pesan yang ada dalam buku.




Gambar III. 19 judul buku

Sumber: pribadi

Jenis tipografi yang yang digunakan adalah *font* phantom finger, *font* ini mewakili kesan yang menakutkan dan juga memiliki bentuk *font* yang unik dan terlihat runcing di bagian sisi-sisinya menyerupai seperti kuku-kuku salah satu karakter *jurig* yang ada

dalam buku, selain itu juga tingkat keterbacaannya masih bisa terlihat sangat jelas, dan masih bisa dibaca oleh anak-anak.




Gambar III. 20 font phantom finger

Sumber: https//www.1001fonts.com/phantom-fingers-font.html

*Font* Phantom Fingers ini dibuat oleh Sinister Font, dan font Fhantom Fingers ini termasuk kedalam jenis *font decorative* karena memiliki cirikhas tersendiri pada desainnya, karna font tersebut dibuat atas keingin authornya, dan f*ont* Phantom Fingers ini adalah *font* yang tidak berbayar dan bebas untuk di *download* di internet.

Sedangkan untuk tipografi pendukungnya menggunakan *font* Babe Bamboo, dibandingkan dengan *font* utama Babe Bamboo memiliki kesan yang terbalik, yaitu memiliki kesan bersahabat dan ramah karena bentuknya yang unik dan lucu, dan tingkat keterbacaannya yang tinggi.

*Font* babe bamboo ini dibuat oleh fontomen, dan *font* phantom fingers ini termasuk kedalam jenis *font* san-serif karena tidak memiliki kaki pada ujung atas maupun pada bagian bawah, dan *font* Babe bamboo ini adalah *font* yang tidak berbayar dan bebas untuk di *download* di internet.




Gambar III. 21 font phantom Babe bamboo

Sumber: https//www. Fontspace.com/fontomen/babe-bamboo

### III.2.7.6 Gaya Visual Ilustrasi

Konsep pemilihan gaya visual dalam perancangan media *silent book* ini, mengacu pada ciri-ciri fisik dan perwujudan karakter *ririwa* yang dideskripsikan oleh masyarakat Sunda, mauapun para ahli, lalu di aplikasikan dalam sebuah gambar menurut ciri-ciri tersebut. Dan tidak lepas juga dari pencarian referensi gambar sebagai acuan untuk menggambar karakter dan ilustrasi. Gaya gambar yang digunakan adalah menggunakan gaya gambar *picture book* dan dipadukan dengan pewarnaan menggunakan warna *rustic brush water color* yang ada dalam *plugin software* Adobe Photoshop.

Referensi visual mengacu pada cerita bergambar anak yang berjudul, “kentongan pengusir gerhana”, karena pada buku cerita bergambar ini cenderung menggunakan pewarnaan *brush water color*, baik itu pada pewarnaan karakter maupun pada *setting* tempat.



Gambar III.22 referensi ilustrasi buku

Sumber: pribadi

### III.2.7.7 Studi Karakter

*Silent book* ini menggunakan anak kecil yang berasal dari daerah Sunda sebagai tokoh utamanya.



Gambar III.23 studi karakter riwan

Sumber: http://jabar.pojoksatu.id/bandung/2015/04/06/rabu-sunda-sejauh-mana-efektifnya/

Diakses: 9 juli 2018

Baju Pangsi hitam ada ciri khas pakaian masyarakat Sunda, pangsi adalah pakaian khas beladiri pencak silat di daerah Sunda. Penampilan karakter Riwan mengikutin referensi karakter dengan menggunakan atribut seperti penampilan anak-anak Sunda pada umumnya, yaitu menggunakan baju Pangsi hitam, ekspresi wajah, dengan senyuman bibir sedikit diangkat keatas dan halis yang ditekuk kebawa, untuk menciptakan kesan nakal pada karakter Riwan.



Gambar III.24 Studi sketsa digital karakter riwan

Sumber: Pribadi

### III.2.7.8 Studi lokasi

Salah satu studi lokasi yang digunakan adalah hutan bambu, dimana dalam cerita hutan bambu digambarkan sebagai *setting* tempat dimana munculnya salah satu tokoh *jurig*, yaitu *gulutuk sengir*, yang sering meneror warga yang datang ketempat tersebut.



Gambar III.25 Studi lokasi

https://www.teluklove.com/2016/10/pesona-keindahan-wisata-hutan-bambu.html



Gambar III.26 scene jurig gulutuk sengir di hutan bambu

Sumber: Pribadi

### III.2.7.9 Warna

Warna dapat mempunyai banyak arti bagi setiap orang yang melihatnya dan menikmatinya, karena adanya faktor sosial dan budaya yang mempengaruhi arti dari warna tersebut. Warna-warna yang digunakan dalam percangan *silent book* ini dominan memiliki warna gelap untuk karakter-karakter *ririwa,* dan warna cerah untuk latar atau *background* pada buku.

- Hitam



C: 75% M:68% Y: 67% K: 90%

C: 73% M:66% Y: 65% K: 77%

C: 69% M:64% Y: 61% K: 56%

C: 60% M:53% Y: 51% K: 21%

C: 45% M: 37% Y: 37% K: 2%

Warna hitam akan menjadi warna yang dominan dalam perancangan buku ini, karena warna hitam digunakan sebagai shading pada setiap karakter, dan juga warna hitam digunakan untuk warna baju dan rambut untuk tokoh utama riwan, maupun tokoh pendukung yang lainnya, selain itu juga warna hitam mewakili suasana yang mencekam dan misterius, dan pada cerita digunakan sebagai efek shading atau siluet pada saat kemunculan salah satu jurig dalam cerita.

- Hijau

Warna hijau termasuk warna yang dominan dalam buku ini, karna sering digunakan sebagai warna latar, karena warna latar dalam buku ini menggunakan latar alam pedesaan yang hijau, selain itu juga warna hijau identik dengan kesuburan, kesegaran dan kedamaian.



C: 77%  M: 54%  Y: 81%  K: 75%

C: 82%  M: 47%  Y: 98%  K: 56%

C: 86%  M: 38%  Y: 100%  K: 36%

C: 86%  M:22%  Y: 100%  K: 2%

C: 72%  M:0%  Y: 100%  K: 0%

- Merah

Warna merah digunakan sebagai warna efek darah pada sebagian karakter *ririwa* agar kesan menakutkan lebih terlihat, selain untuk efek darah, warna merah digunakan sebagai warna pendukung untuk karakter yang lainnya, seperti warna baju. Selain itu warna merah memiliki sebuah makna yaitu, keberanian, energi, semangat, nafsu,dan adrenalin.



C: 47%  M: 85%  Y: 76%  K: 71%

C: 34%  M: 98%  Y: 95%  K: 53%

C: 27%  M: 100%  Y: 100%  K: 32%

C: 20%  M: 100%  Y: 100%  K: 15%

C: 4%  M:100%  Y: 100%  K: 0%

- Orange

Warna orange digunakan sebagai warna gradasi untuk latar langit senja pada buku. Selain itu juga warna orange memiliki makna kehangatan, kenyamanan, dan keceriaan.



C: 1%  M: 17%  Y: 68%  K: 0%

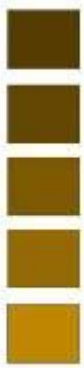
C: 0%  M: 21%  Y: 82%  K: 0%

C: 0%  M: 28%  Y: 96%  K: 0%

C: 0%  M: 31%  Y: 100%  K: 0%

C: 2%  M:35%  Y: 100%  K: 0%

- Coklat



C: 47%  M: 85%  Y: 76%  K: 71%

C: 34%  M: 98%  Y: 95%  K: 53%

C: 27%  M: 100%  Y: 100%  K: 32%

C: 20%  M: 100%  Y: 100%  K: 15%

C: 4%  M:100%  Y: 100%  K: 0%

Warna coklat digunakan sebagai warna kulit dan bayangan gelap pada karakter yang ada dalam buku, selain untuk warna kulit warna coklat digunakan sebagaai warna *texture* kayu, dan warna *texture* tanah. Selain itu juga warna coklat memili makna keakraban dan rasa aman.

- Kuning

Warna kuning digunakan sebagai warna pendukung dan warna bayangan pada dedaunan, untuk menimbulkan efek cerah pada daun, selalin untuk warna pendukung warna kuning juga digunakan sebagai warna efek cahaya. Warna kuning memiliki makna yaitu, ceria,  bahagia, energik, dan optimis.

C: 3%  M: 40%  Y: 76%  K: 0%

C: 4%  M: 0%  Y: 62%  K: 0%

C: 5%  M: 0%  Y: 82%  K: 0%

C: 5%  M: 0%  Y: 88%  K: 0%

C: 8%  M:0%  Y: 92%  K: 0%

- Biru

Warna biru digunakan sebagai warna gradasi langit yang mencekam, selain itu juga warna biru memiliki makna stabil, kecerdasan, dan rasa percaya diri.

C: 84%  M: 69%  Y: 0%  K: 0%

C: 93%  M: 81%  Y: 1%  K: 0%

C: 100%  M: 91%  Y: 9%  K: 0%

C: 100%  M: 94%  Y: 9%  K: 0%

C: 100%  M:95%  Y: 39%  K:44%