

## **BAB III**

### **KONSEP PERANCANGAN**

Pengumpulan data melalui studi dokumentasi dinas pendidikan dan studi pustaka cerita dan karakter wayang ramayana dari tahapan sebelumnya bermanfaat untuk menentukan konsep perancangan buku digital pendidikan karakter dengan isi cerita wayang ramayana, dari data yang dikumpulkan akan dianalisa datanya guna menentukan strategi kreatif.

#### **A. Analisa Data**

##### **1. Segmentasi**

Dari perancangan buku digital cerita ramayana memiliki target audience yang diperuntukan untuk anak remaja, berikut ini adalah pertimbangan yang ditentukan untuk target audience :

Umur : 13 tahun – 18 tahun

Jenis Kelamin : Perempuan dan laki - laki

Agama : Semua Agama

Tingkat Ekonomi : Semua tingkat ekonomi

Pendidikan : SMP – SMA

##### **2. Geografis**

Lokasi : Karanganyar

### 3. Psikografis

Psikografis yang dimiliki anak remaja adalah menyukai hal yang berbau modern atau masa kini serta menyukai cerita yang mengandung kepahlawanan dan cinta serta lebih menyukai hal yang mengandung unsur visual modern.

### 4. Behavior

Tingkah laku yang dimiliki anak remaja yaitu memiliki imajinasi yang tinggi, mudah terbawa perasaan, cenderung tidak sabaran dan penasaran lalu juga mudah malas atau jenuh.

### 5. USP

Keunikan atau pembeda yang dimiliki cerita wayang ramayana yaitu cerita tradisional indonesia, serta memiliki unsur cerita cinta yang menceritakan kisah cinta rama dan sinta serta aksi pertarungan antara kejahatan dan kebaikan, dari unsur tersebut dapat mengambil perhatian kalangan perempuan maupun laki-laki, serta terdapat pesan moral dan etika didalam cerita ramayana yang dapat dijadikan pendidikan karakter anak remaja lalu, cerita ramayana memiliki 7 kitab, pada dasarnya 7 kitab tersebut digunakan pada mata pelajaran bahasa jawa di jenjang SMP untuk dihafalkan.

### 6. ESP

Emosi yang terdapat dari cerita ramayana dengan melihat dari segmentasinya adalah memiliki unsur kepahlawanan atau membela kebenaran dan kesetiaan, ketulusan atau cinta.

## 7. Positioning

Penyampaian visual yang digunakan untuk anak remaja SMP dan SMA dari ilustrasinya adalah jenis kartun, karena pada dasarnya jenis tersebut bisa digunakan untuk ilustrasi bergambar dan visual kartun banyak dikonsumsi anak remaja dengan memodifikasi jenis kartun, karena jenis kartun sering dibentuk dengan visual dan postur yang sederhana maka memodifikasinya dengan membuat visual tetap sederhana agar tidak menghilangkan unsur gaya kartun namun, mengganti postur lebih sedikit realistis atau semirealis sehingga unsur aksi dan cinta lebih bisa terealisasikan pada cerita ramayana terlebih menambahkan kesan modern bagi kalangan anak remaja dan mengurangi kesan jadul pada visual wayang, lalu font yang digunakan adalah jenis yang mudah dibaca karena anak remaja mudah malas terhadap tulisan sehingga alangkah baiknya jika menggunakan font tipe sans serif yang mudah terbaca lalu juga dengan menggunakan font dekoratif yang memiliki unsur kuat dan lentik agar mewakili laki-laki dan perempuan serta memperindah cover buku, kemudian warna yang digunakan yaitu menggunakan warna kartun.

### **I. Strategi Kreatif**

#### 1. Konsep Estetis

Hasil perancangan berbentuk buku digital dengan isi cerita wayang ramayana beserta unsur pendidikan karakter dilengkapi ilustrasinya dengan memodifikasi gaya kartun yang sering dibentuk

memiliki visual dan postur sederhana dibuat lebih memiliki postur tubuh sedikit realistis agar memperkuat unsur aksi dan cinta pada cerita ramayana namun tetap mempertahankan visual sederhana agar gaya kartun tidak hilang. Melalui perancangan ini diharapkan dapat tersampaikan pendidikan karakter yang terdapat didalam cerita ramayana dan mudah dipahami terlebih dibagian ilustrasi yang dibentuk semoga dapat mewakili cerita serta target audience. Strategi kreatif sangat diperlukan agar perancangan sesuai dengan target dan mempermudah dalam perancangan, sehingga tidak menyimpang dari tujuan yang sudah ditentukan.

a. Visual

1) Layout

Jenis layout yang digunakan yaitu jumble layout, mengambil jenis tersebut dikarenakan gambar ilustrasi akan terpampang besar sehingga dibutuhkannya layout yang mempermudah anak remaja dalam membaca dan mencerna ilustrasi yang dibuat sehingga pesan yang ada mudah tersampaikan, kebutuhan tersebut sangat cocok menggunakan jumble layout yang memiliki komposisi beberapa gambar dan teksnya disusun secara teratur tidak seperti Circus Layout yang penyajiannya tidak mengacu pada ketentuan baku dan susunannya tidak beraturan

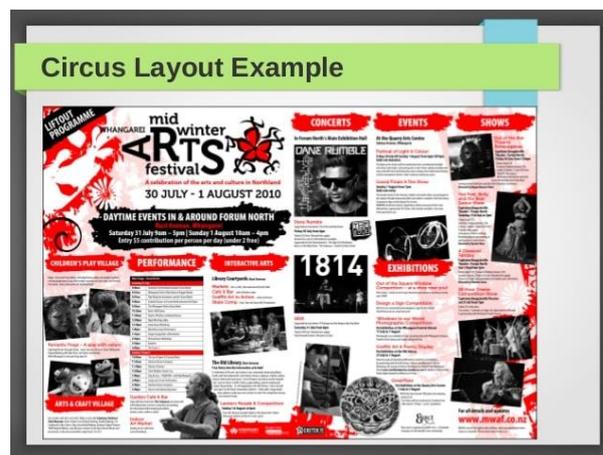
sehingga akan menyusahkan anak remaja dalam mencerna ilustrasi dan cerita yang ada.



Gambar 18. jumble layout

Sumber :

(<https://id.pinterest.com/pin/807199933212474167/>)



Gambar 19. Circus Layout

Sumber :

(<https://image.slidesharecdn.com/typesoflayoutsbyadmecmultimediainstitute-160112130807/95/types-of-layouts-by-admec-multimedia-institute-44-638.jpg?cb=1509347242>)

## 2) Ilustrasi

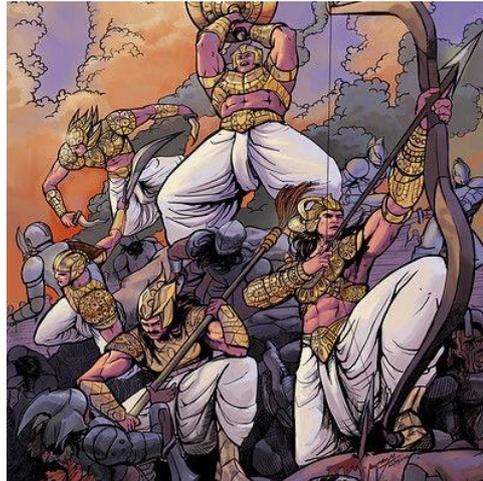
Gaya ilustrasi menggunakan jenis kartun yang menerangkan isi cerita, mengambil jenis tersebut dikarenakan pada dasarnya jenis yang sering dikonsumsi anak remaja setra, membuat jenis kartun yang lebih realistis agar unsur aksi dan cinta lebih mudah tersampaikan lalu, jenis kartun memiliki kesan modern dikalangan anak remaja yang dapat menghilangkan pemikiran anak remaja tentang kesan jadul pada wayang dan jenis kartun yang lebih realistis dapat mewakili anak remaja sehingga bisa memancing anak ramaja untuk berimajinasi, terlebih mengurangi unsur bosan dan jenuh.



Gambar 20. Ilustrasi Kartun

Sumber :

(<https://id.pinterest.com/pin/477240891758242660/>)



Gambar 21. Ilustrasi Kartun

Sumber :

(<https://id.pinterest.com/pin/578008933403803987/>)

### 3) Typografi

Maksud dari typografi adalah pemilihan font yang digunakan dalam perancangan buku digital wayang ramayana, jenis font yang digunakan pada headline dan bodycopy isi buku digital ramayana adalah jenis yang mudah dibaca karena anak remaja mudah malas terhadap tulisan sehingga alangkah baiknya jika menggunakan font yang mudah terbaca yaitu dengan tipe font sans serif dengan jenis font Philosopher dan Aclonica yang memiliki unsur sedikit lentik agar menambahkan sedikit kesan tradisional, font tersebut juga digunakan pada subheadline pada halaman cover depan buku digital, lalu pada headline cover buku menggunakan font dekoratif yang memunculkan unsur lentik

dan kuat untuk mewakili isi cerita cinta dan aksi, lalu juga yang masih mudah dibaca serta memperindah cover buku.



Gambar 22. referensi font dekoratif

Sumber :

(<https://id.pinterest.com/pin/335377503502541928/>)



**A B C D E F G H I J K L M N  
O P Q R S T U V W X Y Z  
a b c d e f g h i j k l m n  
o p q r s t u v w x y z  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0  
( ~ ` ! @ # \$ % ^ & \* \_ -  
+ = { [ ] | \ : ; ' " < , > . ? / )**

Gambar 24. Font Aclonica

Sumber :

(<https://fonts.google.com/specimen/Aclonica?query=acлонica>)

#### 4) Warna

Dikarenakan target adalah anak remaja yang pada dasarnya jenis kartunlah yang sering dikonsumsi anak remaja maka jenis warna yang diambil juga berjenis kartun.



Gambar 25. palet warna kartun

Sumber :

(<https://www.schemecolor.com/color/cartoon>)

b. Verbal

1) Headline

Headline terletak pada awal cover buku dan isi buku, pada awal cover buku menggunakan headline “Tiga Kanda Awal Ramayana“ lalu didalam isi buku menggunakan headline 3 kitab ramayana yaitu “Balakanda, Ayodyakanda dan Aranyakanda“.

2) Sub Headline

Sub headline terletak di awal cover buku, menggunakan kalimat “buku digital ilustrasi cerita ramayana“.

3) Bodycopy

Body copy terletak didalam isi buku digital yang berisikan cerita ramayana mewakili perkitabnya dan 3 kitab cerita ramayana memiliki unsur pendidikan karkter tentang membela kebenaran, memaafkan dan mengakui kesalahan, menepati janji, jangan iri hati, mengabdikan kepada orangtua, jangan terlalu nafsu, jangan licik dari cerita yang akan disusun diharapkan dapat menyampaikan pendidikan karakter yang terdapat dicerita ramayana secara maksimal.

4) Baseline

baseline terletak didalam isi buku yang berisikan nomor halaman “1,2,3 dan selanjutnya”, lalu juga berisikan

bagian 3 kitab ramayana yaitu “ Balakanda, Ayodyakandha dan Aranyakanda “.

## 2. Konsep Teknis

Perancangan buku digital ini diawali dengan menyiapkan teks cerita ramayana dan quotes, untuk dilanjutkan membuat sketsa digital dari cover buku hingga isi buku beserta ilustrasinya sampai finising digital sketsa yang telah dibuat serta menatanya sesuai layout yang dipilih, perancangan tersebut dibutuhkan software grafis diataranya adalah :

### a. Procreate



Gambar 26. logo procreate

Sumber :

(<https://apps.apple.com/us/app/procreate/id425073498>)

Software procreate ini memiliki banyak fitur kusus yang mendukung untuk merancang sebuah ilustrasi serta mempermudah dalam membuat sketsa awal dan memiliki fitur warna yang lebih akurat lalu, terdapat juga grid yang dapat membantu dalam penataan layout.

b. Photoshop



Gambar 27. logo photoshop

Sumber :

(<https://id.pinterest.com/pin/722968546428550480/>)

Software photoshop ini memiliki fitur yang tidak lebih jauh berbeda dengan procreate, software ini digunakan untuk pengganti software procreate jika terjadi masalah dan kendala yang dihadapi saat menggunakan procreate.

3. Media Plan

Media yang digunakan untuk mendukung media utama perancangan buku digital ini adalah :

a. Kartu cerita wayang

Kartu cerita wayang ini dipilih karena target adalah anak remaja yang pada umumnya suka permainan kartu serta mengoleksi kartu dan agar ada bentuk fisik yang bisa dimiliki oleh kalangan anak remaja lalu kartu ini sangat efisien untuk promosi dalam buku digital yang dirancang agar lebih dekat ke kalangan anak remaja.

b. Roll banner

Media roll banner dipilih karena pada umumnya media tersebut sangat populer untuk mempromosikan buku, oleh karena itu roll banner memiliki peran penting agar anak remaja tau bahwa ada buku yang menarik untuk anak remaja yang bisa diakses melalui digital.

c. Kaos

Menggunakan media kaos agar ada bentuk fisik yang dimiliki anak remaja serta sangat populer disemua kalangan dan kaos sering dipakai dalam sehari-hari karena itu sangat berguna mempromosikan perancangan buku digital yang dibuat, agar menjangkau anak remaja lebih luas lagi.

d. Poster

Media poster nantinya akan digunakan untuk meningkatkan promosi buku digital agar lebih kuat dan media poster ini lebih mudah disebarluaskan karena memiliki material yang ringan dan mudah dibawa.

e. Stiker

Stiker adalah media yang sederhana namun memiliki dampak yang lumayan besar dalam promosi dan bagi banyak kalangan terutama bagi anak remaja, adanya stiker adalah syarat yang harus ada karena sering ditanyakan.

f. Pin

Media pendukung pin ini dipilih karna anak remaja tertarik barang-barang aksesoris kecil karena itu sangat cocok untuk anak remaja untuk melengkapi aksesoris kecil lainnya.

g. Masker

Menggunakan media pendukung masker dikarenakan sangat perlu dimasa pandemi ini yang semua menggunakan masker dengan begitu bisa dipastikan masker memiliki daya Tarik yang besar.

h. Art print

Art print ini adalah media yang kebutuhannya untuk pendekatan di kalangan anak remaja karena mengandung hal yang bisa di koleksi dan memiliki visual yang lebih besar dibandingkan kartu dan pin, oleh karena itu media art print ini bisa melengkapi media koleksi lainnya yang ukurannya lebih kecil.