

BAB IV

KONSEP PERANCANGAN KARYA

4.1 Ide Dasar Perancangan

Dalam perancangan ini penulis merancang sebuah buku mengenai Ebeg Banyumas yang berisi tentang makna-makna dari karakter para pemain yang ada dalam pertunjukan, serta makna dari pertunjukan Ebeg itu sendiri melalui sebuah media buku ilustrasi yang dilengkapi dengan permainan *puzzle*. Pada perancangan ini terdapat 8 halaman *puzzle* di dalamnya yang disertai dengan narasi pada halaman disampingnya. Perancangan ini bertujuan sebagai media pelestarian untuk memberikan informasi terhadap anak mengenai Ebeg yang dapat menanamkan nilai-nilai positif terhadap makna dari pertunjukan tersebut.

Media buku ilustrasi *puzzle* ini digunakan sebagai media yang dapat mendukung tubuh kembang dan melatih daya pikir anak serta sebagai sarana dalam memberikan informasi, *puzzle* yang diterapkan dalam perancangan ini diperuntukan agar anak juga dapat melakukan interaksi. Oleh karena itu, penulis ingin merancang buku ilustrasi *puzzle* Ebeg Banyumas dengan tampilan ilustrasi yang sesuai dengan anak.

4.2 Konsep Perancangan

4.2.1 Target Market dan Audiens

Target Market:

a. Segmentasi Demografis

Usia	: 8-10 tahun
Jenis Kelamin	: Laki – Laki & Perempuan
Pendidikan	: Sekolah Dasar

b. Segmentasi Psikografis

Adapun target market yang ingin penulis tuju dalam penelitian ini, yaitu

memiliki segmentasi psikografis yang merupakan anak-anak yang suka bermain secara berkelompok maupun individu, memiliki rasa penasaran yang tinggi, menyukai permainan yang memiliki tantangan (*challenger*), dan tipe pemain yang suka bermain untuk menyelesaikan suatu tujuan (*achiever*).

c. Segmentasi Geografis

Segmentasi geografis pada penelitian ini yaitu masyarakat Banyumas dan sekitarnya.

Target Audiens:

Usia	: 20-45 tahun
Jenis kelamin	: Laki-laki & Perempuan
Pendidikan	: Segala jenis Pendidikan
Status	: Orangtua dan Guru.

4.2.2 Format *Visual Book*

Media yang akan digunakan dalam perancangan ini yaitu buku yang dilengkapi dengan *puzzle*. Buku yang akan digunakan memiliki ukuran 20 cm x 20 cm dengan *cover* dan tiap halaman akan memiliki ketebalan yang sama yaitu menggunakan jenis *hard cover* dengan *material* duplex 350 gsm. Penggunaan jenis *hardcover* tersebut agar penggunaan buku tahan lama dan selain itu juga menyesuaikan pada halaman yang terdapat *puzzle*, sehingga tiap halaman akan memiliki ketebalan yang sama. Buku dalam perancangan ini akan dibuat dengan warna-warna cerah agar dapat menarik target *market*. Buku ini akan terdiri dari 20 halaman yang terdiri dari *cover* depan, *cover* belakang, halaman judul buku, daftar isi, ilustrasi objek dan narasi, sinopsis, dan sub bab.

a. Tema

Tema dalam perancangan buku ilustrasi *puzzle* ini membahas mengenai makna dari pertunjukan Ebeg serta properti yang digunakan dalam pertunjukan tersebut. Tema ini diangkat karena Ebeg merupakan salah satu budaya yang sangat banyak ditemui, terutama di tanah Jawa, salah satunya yaitu Ebeg

Banyumas. Namun, oleh kebanyakan masyarakat Ebeg sangat melekat dengan hal mistisnya, sehingga dengan demikian penulis ini memberikan edukasi mengenai makna pertunjukan Ebeg yang dapat memberikan nilai positif.

b. Sinopsis

Ebeg Banyumas merupakan salah satu kesenian dari Banyumas yang turun temurun diwariskan oleh nenek moyang dari masa kerajaan. Ebeg Banyumas merupakan kesenian yang memberikan tampilan dari penari yang menggunakan properti jaranan, barongan, hingga topeng yang menggambarkan ksatria dan abdi dari kerajaan terdahulu. Meskipun Ebeg Banyumas dikenal dengan hal mistis, namun Ebeg Banyumas juga merupakan penggambaran dari etos kehidupan masyarakat Banyumas.

4.2.3 Tahapan Visual

a. Storyline

Tabel 4. 1 *Storyline*

HALAMAN 1		
Cerita : Ebeg Banyumas merupakan salah satu kesenian Banyumas yang ceritanya sudah ada sejak kerajaan Mataram. Perwujudan tarian Ebeg diperkirakan sejak kerajaan Mataram. Pada masa kejayaan Mataram terdapat istilah 'Seton' yang berasal dari kata 'Setu-an', yaitu sebuah acara yang dilakukan pada hari sabtu di wilayah jajahan Mataram untuk melakukan latihan di alun-alun Mataram.		
Ilustrasi	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan
Penari ebeg, pentul, cepet, barongan, alat musik, tugu banyumas, gapura kerajaan Mataram.	Siang hari yang cerah disebuah lapangan yang hijau.	Ebeg Banyumas adalah kesenian yang sudah ada sejak kerajaan Mataram. Ebeg Banyumas juga merupakan perwujudan dari masyarakat Banyumas yang penduduknya petani.
HALAMAN 2		
Cerita : Kuda dikenal sebagai hewan yang sangat kuat atau tidak memiliki rasa lelah, hal ini serupa dengan petani yang giat bekerja.		
Ilustrasi	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan
Petani, sawah, pohon, gubuk, jerami, dekorasi padi	Pagi hari di sebuah sawah	Seorang petani tengah menggarap sawahnya dengan padi muda yang ditandur dari pagi hingga sore hari, hal ini sama seperti kuda yang tidak memiliki rasa lelah.
HALAMAN 3		
Cerita : Kuda dikenal sebagai hewan yang setia dengan majikannya. Seperti petani yang setia menggarap lahan pertaniannya hingga panen tiba.		
Ilustrasi	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan

Petani, sawah, pohon, gubuk, dekorasi padi	Di sawah saat musim panen mulai tiba	Kini petani itu tengah mengolah lahan sawahnya dengan setia, ia olah sampai masa panen tiba. Ini sama seperti kuda yang dikenal setia dengan pemiliknya.
HALAMAN 4		
Cerita : Kuda dikenal sebagai hewan yang memiliki indera keenam. Dari jarak pandang yang jauh, kuda dapat mengetahui lebih dulu jika ada jurang di depannya, oleh sebab itu ia mampu menahan dirinya ketika terdapat jurang.		
Ilustrasi	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan
Petani, sawah, pohon, gubuk, tebing, dekorasi padi dan hasil panen	Di siang hari saat musim panen sudah tiba	Saat sebelum masa tanam, petani dapat memperkirakan cuaca, sehingga ia tidak mengalami gagal panen. Kuda pun ternyata memiliki indera keenam yang dapat memperkirakan jika ada jurang di depannya.
HALAMAN 5		
Cerita : Penari ebeg adalah penggambaran dari prajurit-prajurit kerajaan yang gagah dan berani yang sedang menunggangi kuda.		
Ilustrasi	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan
Penari ebeg, gamelan, kendang, gong, jaranan, rumput, awan	Di lapangan saat pertunjukan	Ebeg atau kuda kepong adalah penggambaran dari para prajurit yang gagah.
HALAMAN 6		
Cerita : Pada masa kerajaan Prabu Klana, barongan merupakan hewan tunggangan yang mirip dengan sapi.		
Ilustrasi	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan
Barongan, gamelan, kendang, gong, jaranan, rumput, awan	Di lapangan saat pertunjukan	Barongan adalah Kendaran yang menjadi tunggangan untuk raja pada masa kerajaan. Rupanya mirip seperti sapi.
HALAMAN 7		
Cerita : Pada masa kerajaan Prabu Klana, terdapat abdi kerajaan yang memiliki karakter lucu dan memiliki humor jenaka. Topeng penthul pada Ebeg merupakan penggambaran dari tokoh Doyok dalam cerita Panji.		
Ilustrasi	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan
Penthul, gamelan, kendang, gong, jaranan, rumput, awan	Di lapangan saat pertunjukan	Penthul yang lucu dan memiliki humor jenaka adalah seorang abdi kerajaan, penggambaran tokoh Doyok.
HALAMAN 8		
Cerita : Pada masa kerajaan Prabu Klana, terdapat abdi kerajaan yang memiliki karakter berbanding terbalik dengan penthul, yaitu Cepet. Cepet memiliki karakter yang menakutkan dan tokoh cepet merupakan penggambaran dari tokoh Bancak.		
Ilustrasi	Setting dan Suasana	Teks Yang Dimunculkan
Cepet, gamelan, kendang, gong, jaranan, rumput, awan	Di lapangan saat pertunjukan	Cepet juga adalah seorang abdi kerajaan dan

	penggambaran dari tokoh Bancak. Berbanding terbalik dengan Penthul, Cepet memiliki rupa yang menyeramkan.
--	---

b. Gaya Ilustrasi

Dalam perancangan ini ilustrasi yang akan digunakan yaitu menggunakan ilustrasi kartun dan dekoratif, dengan tekstur seperti krayon. Penggunaan ilustrasi kartun tersebut dipilih berdasarkan target market yang dituju, yaitu anak usia 8-10 tahun. Dekoratif dalam perancangan ini dipilih sebagai latar karena dapat menggabungkan elemen-elemen yang menjadi visual. Ilustrasi ini menggunakan warna-warna yang cerah sehingga ilustrasi dapat terlihat dengan jelas.

c. Warna

Warna merupakan salah satu elemen desain yang penting terutama dalam ilustrasi yang ditujukan pada anak. Dalam perancangan ini akan menggunakan warna-warna yang cerah, hal ini agar mudah untuk menarik perhatian anak. Berikut adalah *color code* yang akan digunakan dalam perancangan ini:



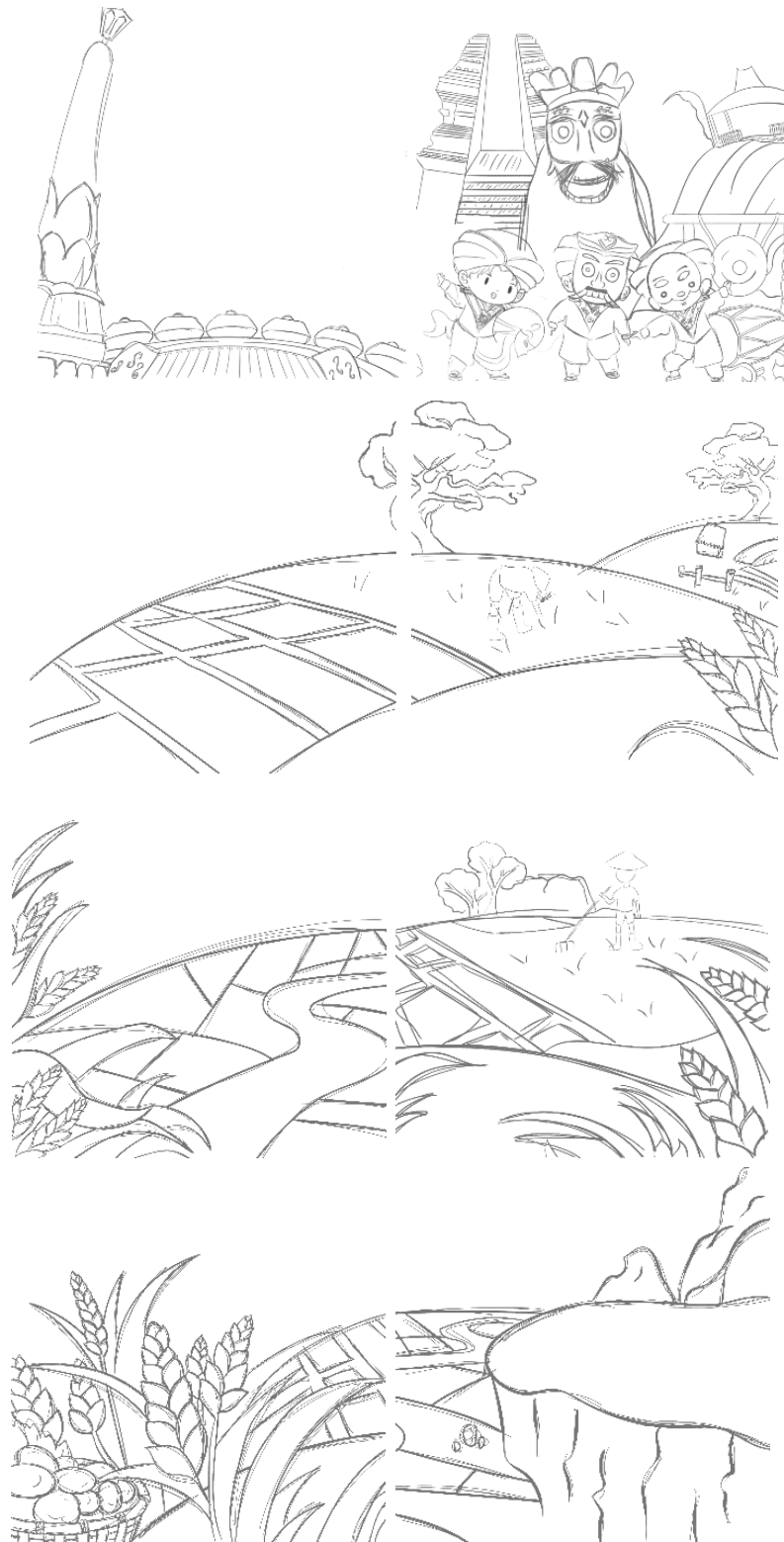
Gambar 4. 1 *Color Code*
(Sumber: Hasil Dokumen Penulis)

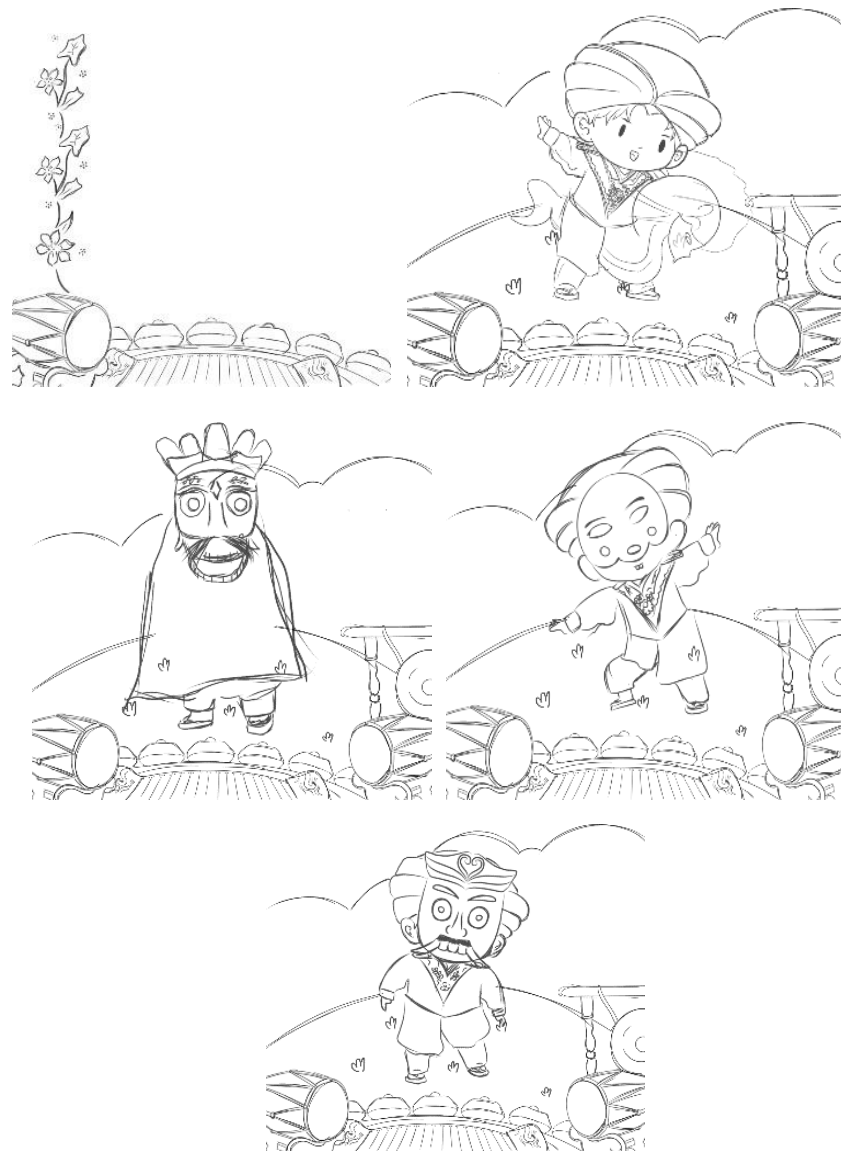
4.2.4 Realisasi Visual

a. Sketsa

Sketsa adalah gambar rancangan sederhana yang menjadi acuan dalam sebuah karya. Sketsa pada perancangan ini dibuat digital pada *artboard*

berbentuk persegi dengan menggunakan *Software Ibis Paint*.





Gambar 4. 2 Sketsa Buku *Puzzle Ebeg Banyumas*
(Sumber: Hasil Desain Penulis)

b. Tipografi

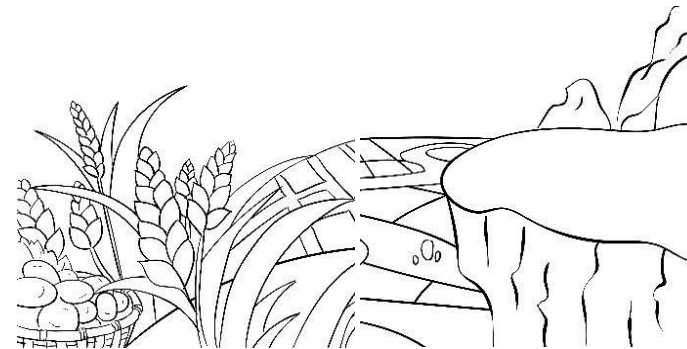
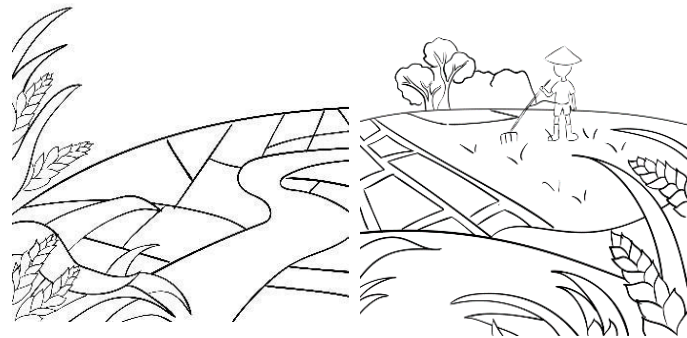
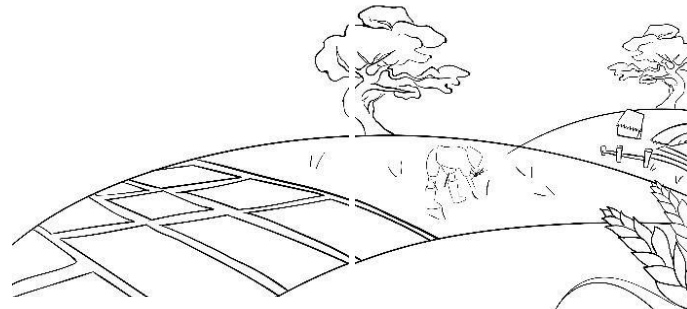
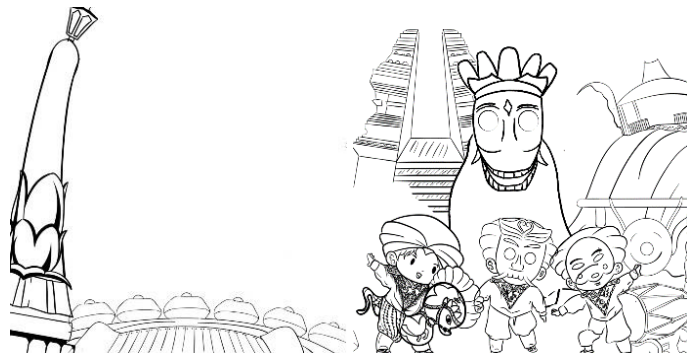
Tipografi yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan *font* yang *simple*, *fun*, dan memiliki unsur kebudayaan. Pemilihan *font* yang *simple* dan *fun* diletakan pada bagian isi buku, sementara *font* dengan unsur kebudayaan diletakan pada bagian judul, hal ini agar dapat mudah terbaca untuk menyampaikan narasi dan tidak membingungkan target market. Teks pada perancangan ini menggunakan jenis *font* sebagai berikut:

Gambar 4.3 *Font* dalam Perancangan

c. Proses Produksi

Proses produksi pada perancangan ini melalui tahap sketsa, *inking*, *coloring*, dan *finishing*. Pembuatan sketsa *digital*, *inking*, dan *coloring* menggunakan *Software Ibis Paint*. Proses *finishing* yaitu pemberian teks pada ilustrasi menggunakan *Software Adobe Photoshop 2021*.

1) *Inking*Gambar 4.4 Proses Tahap *Inking*
(Sumber: Hasil Desain Penulis)





Gambar 4. 5 Hasil *Inking*
(Sumber: Hasil Desain Penulis)



Gambar 4. 6 Hasil *Inking* Karakter
(Sumber: Hasil Desain Penulis)

2) Coloring



Gambar 4. 7 Proses Tahap *Inking*
(Sumber: Hasil Desain Penulis)



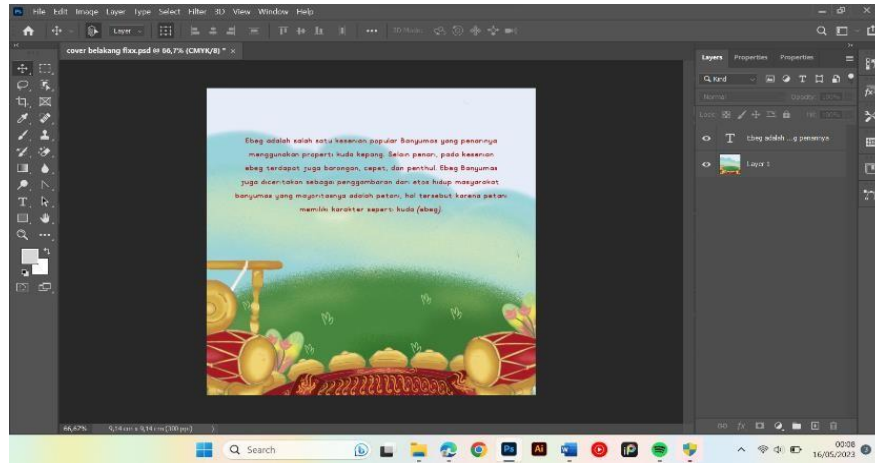


Gambar 4. 8 Hasil *Coloring*
(Sumber: Hasil Desain Penulis)

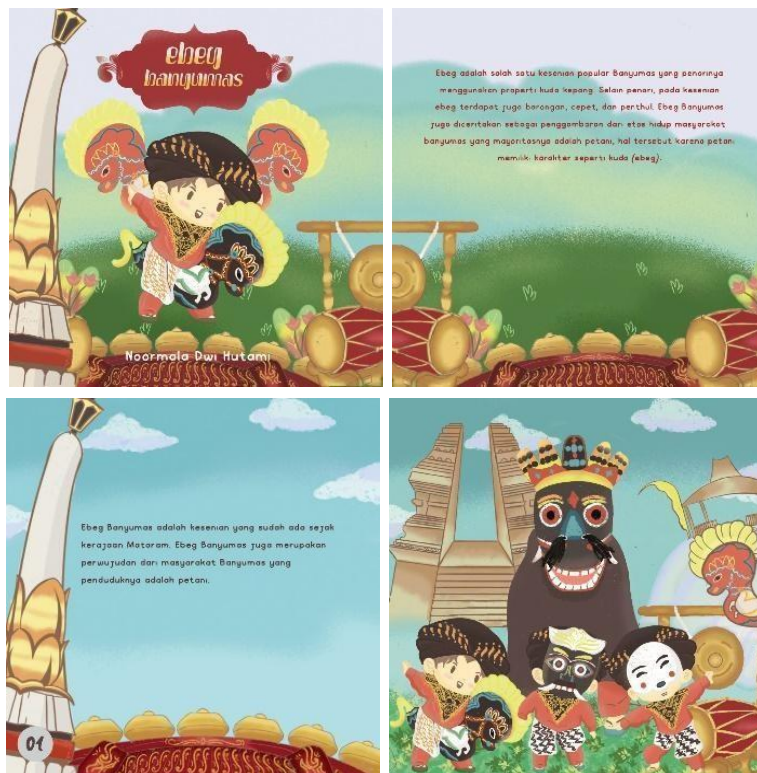


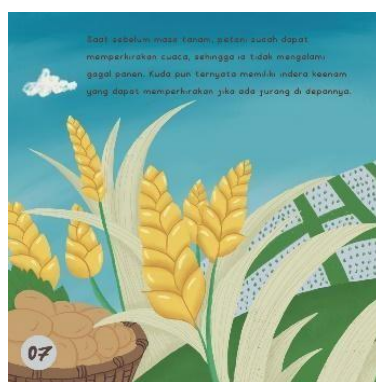
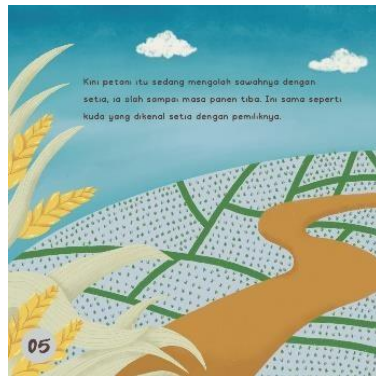
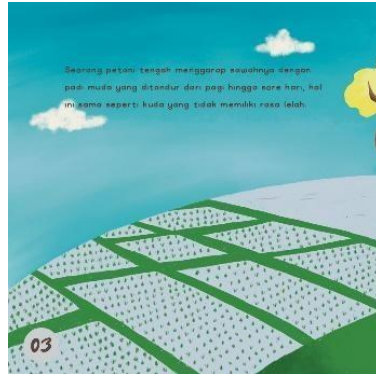
Gambar 4. 9 Hasil *Coloring* Karakter
(Sumber: Hasil Desain Penulis)

3) Finishing



Gambar 4. 10 Proses *Finishing*
(Sumber: Hasil Desain Penulis)







Gambar 4. 11 Hasil *Finishing*
(Sumber: Hasil Desain Penulis)



Gambar 4. 12 Hasil *Finishing* Karakter
(Sumber: Hasil Desain Penulis)

4.3 Media

Media adalah sebuah sarana dalam menerapkan suatu pesan yang ingin disampaikan. Pemilihan media yang efektif dan efisien juga berpengaruh pada *target audiens* dan target market yang dituju, selain itu pemilihan media yang tepat juga sebagai strategi dalam biaya produksi. Media utama dalam perancangan ini yaitu berupa buku ilustrasi *puzzle*. Buku ilustrasi *puzzle* ini dapat menjadi media yang efektif dan efisien dalam memberikan informasi pada anak sekaligus melatih motorik halus anak ketika berinteraksi dengan *puzzle* yang ada dalam buku.

4.3.1 Media Pendukung

a. *Above the Line*

Media *above the line* merupakan sebuah sarana dalam mengiklan suatu produk yang memiliki jangkauan luas. *Above the line* biasa digunakan dalam membangun suatu brand atau menginformasikan produk atau jasa. Contoh media *above the line* adalah televisi, radio, koran, majalah, dan sebagainya.

Dalam perancangan ini media *above the line* yang akan digunakan yaitu majalah Ancas. Majalah Ancas merupakan salah satu media cetak Banyumas. Pemilihan media ini adalah karena majalah Ancas merupakan media yang memiliki tujuan dalam pelestarian budaya Banyumas dan membahas mengenai Banyumas.

b. *Below the Line*

Media *below the line* adalah media promosi yang bersifat spesifik, mudah diingat dan fokus pada target audiens yang dituju. Berdasarkan *consumer journey* yang dilakukan oleh penulis, maka media yang tepat sebagai media promosi yang dapat melekat langsung pada *target audiens* dan sebagai cara untuk promosi yaitu *tote bag*, *notebook*, gantungan kunci, kaos, dan stiker.

c. *Internet Media*

Internet media merupakan media yang dapat digunakan secara daring melalui *website* atau pun aplikasi yang tersambung dengan internet. Media yang digunakan dalam promosi karya ini yaitu *Instagram*. Pemilihan media ini

dikarenakan *Instagram* merupakan media sosial yang banyak digunakan banyak orang dari berbagai kalangan, selain itu jangkauan *Instagram* sangat luas.

4.3.2 Strategi Media

a. Penjadwalan

Penjadwalan promosi akan dilakukan pada media cetak dan media internet. Media cetak yang digunakan dalam promosi ini yaitu menggunakan majalah Ancas.

b. Tempat

Tempat promosi produk ini yaitu pada halaman majalah Ancas yang akan didistribusikan ke wilayah sekitar Banyumas dan secara daring menggunakan akun *Instagram* khusus dari produk ini.

c. Waktu

Adapun waktu efektif dalam pemasangan iklan promosi pada majalah Ancas yaitu pada halaman awal edisi minggu pertama. Sementara pada promosi melalui akun *Instagram* akan dilakukan 2 kali dalam seminggu pada jam 19.00 WIB.

4.4 Biaya Produksi

Berikut adalah rincian biaya produksi dari perancangan buku ilustrasi *puzzle* dan media pendukungnya:

Tabel 4. 2 Biaya Produksi

No.	Jenis Media	Jumlah	Harga (Rp)	Total
1.	Buku ilustrasi <i>puzzle</i>	150	Rp 60.000	Rp 9.000.000
2.	<i>Packaging pouch</i>	150	Rp 5.000	Rp 750.000
3.	Kaos	1	Rp 70.000	Rp 70.000
4.	Gantungan kunci	12	Rp 7.000	Rp 84.000
5.	<i>Tote bag</i>	12	Rp 8.000	Rp 96.000
6.	<i>Note book</i>	12	Rp 3000	Rp 36.000
7.	Stiker A3 Vinyl	2	Rp 10.000	Rp 20.000
Total				Rp 10.056.000