

## **BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN**

### **III.1. Khalayak Sasaran**

Pencapaian sebuah tujuan akan digapai secara maksimal apabila dalam penyampaiannya tepat guna dan tepat sasaran, maka perlu ditentukan bagaimana informasi ini akan digunakan dan ditawarkan kepada siapa. Dalam perancangan buku ensiklopedia ini ditentukan ada khalayak sasaran secara khusus agar informasi dapat sampai secara efektif

#### **III.1.1. Demografis**

Secara demografis dalam perancangan buku ensiklopedia ini menimbang pengambilan segmentasi secara demografi, agar dapat tercapainya kepada target audiens maka ditentukan kriterianya adalah:

- Umur

Rentang pengambilan umur yang ditentukan untuk menjadi sasaran target audien adalah umur 17 hingga 35 tahun, dengan alasan karena ketertarikan secara relatif terhadap pengetahuan bebas tentang lingkungan disekitarnya.

- Pendidikan

Dalam pengambilan status pendidikan dari target audien tidak terbataskan berdasarkan status kelulusan atau pendidikan, hal ini berdasarkan dari tema yang diangkat dikarenakan merupakan unsur kekayaan kebudayaan yang semuanya harus mengetahui khususnya untuk masyarakat Sunda.

- Gender

Secara umum target audien yang diambil adalah Pria dan Wanita.

- Jenis Pekerjaan

Penentuan jenis pekerjaan yang ditentukan untuk target audiens adalah mencakup berbagai jenis pekerjaan dan khusus untuk pelajar karena berkaitan dengan batasan dari umur, maka ditentukan dari pelajar pada kelas 11.

- Status Ekonomi Sosial

Sasaran utama pada khalayak sasaran yang ditentukan untuk segmentasi status ekonomi sosial adalah mencakup status ekonomi bawah dan menengah dikarenakan dari tema yang diangkat dan juga dari media yang ditentukan merupakan sebuah ilmu pengetahuan dan kebudayaan.

### **III.1.2. Psikografis**

Pengambilan khalayak sasaran yang ditentukan ini mencakup dua kategori yakni remaja akhir dan dewasa awal. Maksud dari penentuan dan memilih kategori ini karena secara filosofis dan etis, umumnya seseorang sudah matang dalam perkembangan intelektual maka minat terhadap mempelajari akan sesuatu juga akan bertambah. Kemudian pada rentang umur remaja akhir dan dewasa awal merupakan fase sebagaimana perubahan makna nilai-nilai kehidupan dan memperhitungkan bagaimana nilai-nilai tersebut kedepannya berpengaruh kepada kehidupan sehari-harinya (Hurlock, 1996).//

Alasan dari pengambilan kategori umur tersebut dikarenakan untuk menyajikan ilmu pengetahuan baru yang selama ini ada disekitar kehidupan kebudayaan dan untuk meningkatkan minat dalam mempelajari dan melestarikan aspek-aspek kebudayaan.

### **III.1.3. Geografis**

Berdasarkan dari tempat pengambilan data dari kuisioner dan lingkungan yang ada untuk dilakukannya penelitian maka penentuan geografisnya adalah: Semi urban dan urban dengan teritorial berada disekitar Jawa Barat dengan fasilitas ketersediaan internet.

## **III.2. Strategi Perancangan**

Strategi yang ditentukan dalam perancangan media informasi diharuskan menentukan suatu strategi untuk meningkatkan potensi tercapainya maksud dan tujuan dari perancangan tersebut. Maka dalam laporan perancangan ini dipaparkan rangkaian strategi khusus yang nantinya dapat meningkatkan secara efektif tingkatan tercapainya konten kepada target audiens agar tercapai dengan baik dan efektif.

### **III.2.1. Tujuan Komunikasi**

Komunikasi merupakan sebuah proses yang terjadi antara seseorang bertujuan memberikan pesan untuk dicapainya tujuan dimengertinya sebuah pesan yang disampaikan (Widjaja, 1993, h. 8). Tujuan dari komunikasi yang ingin dicapai dari media informasi ini, yaitu untuk mengenalkan sebuah pengadopsian sastra lisan mengenai *Jurig* pada kebudayaan Sunda secara visual.

Harapan apabila telah tercapai komunikasi dengan audien adalah dari penyampaian media informasi ini, diharapkan dapat memperluas dan melestarikan kebudayaan Sunda dikalangan masyarakat Sunda, dan juga dapat memberikan manfaat berupa wawasan kepada masyarakat umum.

### **III.2.2. Pendekatan Komunikasi**

Pendekatan komunikasi dalam perancangan ini, ditentukan beberapa pendekatan yang akan digunakan yakni pendekatan secara verbal yang didalamnya pendekatan secara efektif dengan menggunakan bahasa yang akan menjadi kunci dari proses pemberian informasi antara pembaca dan penulis. Kemudian pendekatan secara visual yang merupakan penguat dari gagasan informasi yang akan disampaikan dengan format berupa ilustrasi sebagai media yang digunakan dalam perancangan ini. Pentingnya dalam membangun bagaimana pendekatan komunikasi ini diperlukan karena agar dapat tercapai secara efektif dan dapat memberitahu, mengubah suatu pola pikir atau juga perilaku seseorang (Effendi, 2006).

#### **III.2.2.1. Pendekatan Verbal**

Bahasa yang digunakan pada media informasi buku ensiklopedia yang di rancang penulis ini adalah Bahasa Indonesia, Bahasa Sunda dan Bahasa Inggris dengan presentase penggunaan bahasa Indonesia 85%, bahasa Sunda 15%, Hal ini didasari dari target audien yang berada di Indonesia dan berada di Jawa barat. Agar dapat menjelaskan istilah dalam kebudayaan Sunda dan sastra lisan maka pada setiap penyebutan istilah khusus yang berbahasa Sunda penulis menyertakan terjemahan dalam bahasa Indonesia secara komprehensif.

### III.2.2.1. Pendekatan Visual

Dalam pendekatan komunikasi visual penulis akan menggunakan gambar – gambar ilustrasi yang mewakili secara visual agar dapat meningkatkan informasi secara visual dari *Jurig*. Untuk memperkuat informasi yang akan disampaikan kepada audien, penggunaan unsur-unsur visual akan dititik beratkan dengan nuansa bergaya *rough* atau kasar dan ditambahkan juga kesan misterius yang dipadukan menggunakan warna-warna dengan aksentu, berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia misterius sendiri bermakna penuh rahasia, sulit dijelaskan. Kemudian untuk mendukung nuansa misterius pada gambar ilustrasi akan menggunakan nuansa gelap sebagai penguat dari tujuan mengenalkan secara visual dari sastra lisan *Jurig* pada kebudayaan Sunda. Adapun dasar dari penggunaan nuansa warna gelap dengan dominan hitam karena warna tersebut merupakan warna ketidadaan dan misterius yang selalu diasosiasikan dengan ketidaktahuan atau negatif. Warna hitam juga memiliki makna psikologi ketakutan, misteri, dan kematian. (Jennifer, 2010).

### **III.2.3. Mandatory**

*Mandatory* merupakan pihak yang terkait dalam perancangan dari buku ensiklopedia ini, penulis menggunakan instansi penerbit yaitu Penerbit Lentera Abadi yang sudah pernah mempublikasikan banyak buku-buku tentang ensiklopedia



Gambar 3.1 Logo PT. PENERBIT LENTERA ABADI

Sumber:

(Diakses pada 22/12/2018)

### **III.2.4. Materi Pesan**

Materi pesan yang akan disajikan dalam perancangan buku ensiklopedia ini yaitu informasi mengenai Jurig yang populer pada kebudayaan Sunda dengan sastra lisan sebagai acuan informasi.

### **III.2.5. Gaya Bahasa**

Penggunaan gaya bahasa pada buku ensiklopedia Jurig Sunda ini akan menggunakan tata bahasa formal yang diringi dengan penggunaan majas hiperbola. Penggunaan majas ini ditujukan untuk meningkatkan nuansa misterius dari informasi tentang Jurig Sunda dan juga agar dapat memberikan kesan seram dari informasi tentang Jurig yang akan disampaikan. Adapun pengertian dari gaya bahasa sendiri yaitu gaya bahasa merupakan sebuah retorik, yang didalamnya menggunakan kata-kata dalam berbicara dan menulis agar dapat mempengaruhi, meyakinkan pembaca atau pengguna (Tarigan, 2009, h. 4).

### **III.2.6 Strategi Kreatif**

Dalam perancangan buku ensiklopedia ini strategi-strategi yang digunakan merupakan strategi yang bersangkutan dengan bagaimana penyampaian informasi secara efektif, penataan arah baca yang intuitif, ilustrasi yang mewakili dari Jurig tersebut dan hal lainnya yang dapat meningkatkan minat untuk membaca dan memahami dari informasi yang disampaikan dari buku ensiklopedia ini.

#### **III.2.6.1 Visualisasi**

Dalam pembuatan visualisasi dari Jurig Sunda populer ini akan dibuatkan berupa bentuk visual dari wujud Jurig berdasarkan unsur-unsur yang mewakili dengan sastra lisan sebagai acuannya, kemudian juga dipertimbangkan dalam visualisasi ini berupa unsur *non-visual* berupa watak ataupun sifat dari Jurig agar dapat menguatkan karakter dari Jurig tersebut.

Konsep yang digunakan secara menyeluruh adalah visualisasi secara misterius, hal ini ditentukan agar dapat menstimulus imajinasi pembaca dan memberikan rasa penasaran bagaimana wujud dari Jurig tersebut.

Berikut adalah Jurig yang akan divisualkan adalah:

1. Kuntianak
2. Pocong
3. Genderuwo
4. Kelongwewe
5. Tuyul
6. Aul
7. Lulun Samak
8. Dedemit
9. Buta Hejo
10. Ipri
11. Nyi Roro Kidul

Unsur-unsur visual sebagai acuan visualisasi:

Tabel 3.1 Penentuan unsur-unsur visual Jurig yang akan di ilustrasikan

Jenis Jurig	Unsur Visual	Unsur Non-visual
Kuntianak	Wanita dengan wajah pucat dengan beberapa luka yang berdarah, Rambut terurai panjang yang menutupi punggung serta sedikit bagian wajahnya, menggunakan pakaian putih panjang hingga menutupi kaki dengan warna kusam dan noda berupa tanah dan darah.	Kuntianak merupakan Jurig yang bersifat jahil dan juga suka menyembunyikan anak-anak, Kuntianak juga memiliki tertawa khas <i>cekikikan</i> apabila berada disekitar manusia yang sedang dijahili. Kuntianak juga memiliki kebiasaan untuk diam disebuah akar pohon yang menggantung dari dahan pohon yang digunakan sebagai ayunan. Mitos sastra lisan dari kuntianak ini adalah seorang wanita yang meninggal ketika proses melahirkan atau ketika hamil. Kuntianak juga merupakan Jurig yang dapat berubah wujud menjadi manusia dengan menancapkan paku atau jarum pada bagian atas kepalanya.
Pocong	Manusia (dapat berupa wanita atau pria) dengan wajah yang buruk rupa yang terdapa belatung pada bagian-bagian wajahnya, adapula yang menggambarkan dengan wajah hitam pekat atau tengkorak, menggunakan pakaian kaian kafan	Pocong memiliki kebiasaan selalu memiringkan kepalanya atau dalam istilah bahasa Sunda <i>ngaplek</i> , kepala Pocong terlunglai lemas tidak dapat berdiri tegak layaknya manusia. Pocong sendiri memiliki kebiasaan meludahi kepada

	yang berwarna kusam dan disertai noda-noda dari tanah dan darah.	manusia dan Gocong ini cenderung netral kepada manusia, tidak seperti kuntianak yang bersifat jahil
Genderuwo	<p>Berwujud dengan postur badan seperti manusia, namun dalam sekujur tubuhnya terdapat banyak bulu berwarna hitam, kemudian memiliki taring yang cukup panjang keluar dari bagian mulutnya. Genderuwo memiliki mata yang berwarna merah menyala dan beberapa mata lainnya pada sekujur tubuhnya, kemudian Genderuwo juga memiliki kuku tajam.</p> <p>Terkadang disebutkan dalam sastra lisan Genderuwo itu tidak mengenakan pakaian dan ada yang menggunakan.</p>	Gendewuro merupakan Jurig setengah dewa yang biasanya diam ditempat angker seperti pepohonan besar di hutan yang lebat. Genderuwo terhadap manusia memiliki kecenderungan bersikap jahil kepada manusia, namun Genderuwo juga memiliki rasa suka terhadap manusia berjenis kelamin wanita.
Kelongwewe	Jurig Kelongwewe memiliki wujud wanita, dengan ciri khusus yakni memiliki sayap dan berpayudara besar. Secara umum pada sastra lisan Sunda disebutkan kelongwewe itu dalam gambarannya berumur dewasa hingga tua yaitu berkisar 40-60 tahun. Kelongwewe dalam sastra lisan disebutkan memiliki rambut panjang, ada yang terurai kedepan	Kelongwewe disebutkan sebagai Jurig yang suka terhadap anak-anak, ini menjadi sebab munculnya mitos apabila ada anak-anak yang masih bermain pada waktu senja diluar rumah maka akan diculik Kelongwewe kemudian disembunyikan pada pohon besar, kolong rumah panggung, atau semak-semak tinggi.

	<p>menutupi wajah adapula yang terurai biasa dengan pola kusut.</p>	<p>Kelongwewe juga terdapat beberapa perbedaan dalam sastra lisan yang menjelaskan mengapa menculik anak-anak. Salah satunya menculik karena ingin memakan anak tersebut, sedangkan versi lain ialah Kelongwewe menculik anak tersebut untuk diselamatkan dan diurus sementara karena merasa kasihan bila ada anak yang terlantar dan tidak diperhatikan orang tuanya (membiarkan bermain pada waktu senja).</p>
Tuyul	<p>Tuyul merupakan Jurig yang memiliki postur tubuh seperti anak-anak, dengan kepala pelontos dan bertubuh tambun. Dalam sastra lisan Sunda ada yang menyebutkan Jurig Tuyul ini bermata hitam pekat, dan bertaring (Amir, 2018). Adapula yang menyebutkan bermata merah menyala. Pakaian yang digunakan tuyul biasanya tidak menggunakan baju, hanya menggunakan kain yang menutup bagian intim dengan kain berwarna putih yang dilipatkan sedemikian rupa.</p>	<p>Tuyul merupakan Jurig yang dapat dipelihara dan dapat hidup berdampingan dengan manusia, hal ini dilakukan sebagai jasa penggunaan Tuyul sebagai media pesugihan, Tuyul biasanya dipelihara dengan disusui oleh manusia. Tuyul juga memiliki kesukaan terhadap hewan Kepiting Sawah atau <i>Keyeup</i> sawah, hal ini juga sering digunakan sebagai alternatif menangkal tuyul dengan menggunakan <i>keyeup</i> agar dimainkan Tuyul sehingga lupa untuk mencuri uang dari tempat yang ditentukan.</p>

		Tuyul saat ini masih diperjual belikan oleh manusia, dan diketahui terdapat kerajaan Tuyul yaitu di Cirebon dan Ciamis (Nurholiq, 2018).
Aul	Perwujudan Aul merupakan campuran antara manusia dan hewan, yakni manusia berkepala anjing hutan ( <i>ajag</i> ), atau monyet. Postur tubuh Jurig Aul sama dengan manusia berumur remaja atau dewasa pada umumnya, namun Aul memiliki ciri khas yang mencolok yakni memiliki kepala menghadap kebelakang bukan kedepan. Ini berdasarkan sastra lisan yang menyebutkan disebabkan terbalik dikarenakan kesalahan dalam memasang kepala pengganti.	Aul adalah Jurig yang bersifat netral terhadap manusia, namun Aul dapat mengganggu yaitu dengan mengeluarkan air ludah yang bau dan berbahaya apabila terkena manusia yang biasa dikeluarkan disekitar pucuk semak atau daun ukuran lebar (Kasmana, 2018, h. 60). Bulu pada bagian kepala Jurig Aul sering dicari dan digunakan sebagai jimat. Aul juga cenderung menghindari manusia dan mempunyai kebiasaan mengeluarkan suara seperti melolong ketika berkeliaran disekitar hutan (Amir, 2018).
Lulun Samak	Jurig Lulun Samak merupakan Jurig yang berbentuk benda yaitu tikar pandan hal ini sesuai dengan terjemah dari kata <i>Samak</i> yang bermakna tikar. Tikar pandan ini biasa digunakan untuk membalut jenazah manusia yang meninggal ketika akan dikuburkan. Bentuk tikar dari Lulun Samak pada sastra lisan Sunda digambarkan tikar	Pada sastra lisan kebudayaan Sunda, Lulun Samak merupakan Jurig yang bersifat jahat terhadap manusia. Lulun Samak apabila bertemu manusia yang berkata tidak sopan atau <i>sompral</i> pada sungai yang angker yang di diami Lulun Samak, manusia tersebut akan digulung dan ditengglamkan kedaras sungai

	<p>penuh dengan noda dan terdapat bolong-bolong pada bagiannya.</p>	<p>sebagai tumbal, hal ini dapat dihindari dengan membaca <i>jampe</i> atau jampi dan membawa jarum agar dapat ditusukkan bila diserang Lulun Samak (Kurnia dalam Kasmana, 2018, h. 58). Kemudian Jurig Lulun Samak juga dapat digunakan sebagai bahan untuk pesugihan, caranya adalah memotong bagian dari Lulun Samak yang kemudian diapat disimpan sebagai cara agar manusia dapat hilang atau tidak terlihat oleh manusia lainnya. (Amir, 2018)</p>
Dedemit	<p>Dedemit merupakan Jurig yang berasal dari kata <i>demit</i> yang bermakna <i>nyicingan</i> atau menempati (Kasmana, 2018, h. 61). Dedemit biasanya berwujud hewan jadi-jadian yang berdiam pada suatu tempat yang ditakuti manusia sebagai tempat angker.</p>	<p>Dedemit merupakan Jurig yang berbahaya terhadap manusia, karena dapat mendatangkan penyakit terhadap manusia. Dedemit biasanya tinggal pada tempat angker seperti rumah kosong, pohon besar, atau pada kuburan/makam. Manusia yang diserang Dedemit akan terserang penyakit meriang (<i>panas tiris</i>) atau menjadi sering mengigau (Kasmana, 2018, h. 61)</p>
Buta Hejo	<p>Buta Hejo adalah Jurig berbadan besar layaknya raksasa yang berwarna hijau pada sekujur tubuhnya dan mempunyai taring besar yang keluar dari mulut.</p>	<p>Buta Hejo merupakan Jurig yang bersifat netral terhadap manusia, namun Buta Hejo dapat menjalin kerja sama dengan manusia yakni melaksanakan pesugihan</p>

	<p>Memiliki rambut <i>gondrong</i> yang panjang sebahu dengan bentuk kusut. Buta Hejo juga sama seperti Tuyul yaitu tidak mengenakan baju dan hanya menggunakan kain yang menutupi bagian intimnya saja.</p>	<p>(Iko dalam Kasmana, 2018, h. 60). Pesugihan yang dilakukan dengan cara meminta tumbal dari pada keluarga ataupun tumbal dari nyawa manusia itu sendiri yang ditaruhkan, Buta Hejo yang dikenal sering mendiami tempat angker seperti hutan atau gunung. Di daerah Jawa Barat terkenal lokasi yang dipercaya terdapat Buta Hejo yang menempati yaitu di Gunung Hejo tepatnya pada Kab. Purwakarta.</p>
Ipri	<p>Jurig Ipri yakni Jurig yang berwujud manusia setengah hewan, pada bagian atas berwujud manusia dan pada bagian bawah tubuhnya dapat berbentuk ular atau ikan.</p> <p>Ipri berwujud wanita yang cantik dengan rambut panjang yang terurai kemudian mengenakan pakaian yang berbeda-beda berdasarkan sastra lisan, ada yang menyebutkan menggunakan pakaian kemben dengan motif batik, adapula yang menyebutkan mengenakan pakaian adat Sunda (Amir, 2018)</p>	<p>Ipri merupakan Jurig yang bersifat netral terhadap manusia layaknya Buta Hejo, dan juga dapat bekerjasama dengan manusia dalam pesugihan, namun berbeda dengan Buta Hejo cara Ipri dan manusia melakukan pesugihan yakni melakukan hubungan bersetubuh. Ipri biasa tinggal di tempat berair cukup dalam seperti danau, telaga, atau mata air sungai.</p>
Nyi Roro Kidul	<p>Nyi Roro Kidul merupakan Jurig yang berwujud wanita berwajah</p>	<p>Nyi Roro Kidul adalah Jurig yang bersifat baik terhadap manusia, diantaranya</p>

	<p>cantik dengan paras <i>Noble</i> atau anggota kerajaan.</p> <p>Pakaian yang digunakan menggunakan pakaian adat keraton seperti kemben, kebaya, dan batik (Kurnia dalam Kasmana, 2018, h. 66). Nyi Roro Kidul juga menggunakan mahkota yang berwarna emas dan terdapat hiasan dari bunga melati pada mahkotanya.</p>	<p>berdasarkan sastra lisan pada kebudayaan Sunda Nyi Roro Kidul dikenal sebagai Jurig yang menolong dan menjaga manusia ketika melaut mencari ikan. Diketahui Nyi Roro Kidul merupakan Jurig yang menguasai daerah pesisir pantai selatan dengan kerajaannya terletak di Pelabuhan Ratu.</p>
--	--	---

### III.2.7. Strategi Media

#### III.2.7.1. Media Utama

Media utama yang digunakan dalam perancangan media informasi ini adalah buku ensiklopedia. Penentuan penggunaan media buku ensiklopedia sebagai media utama dikarenakan penulis ingin memberikan pengetahuan kepada khalayak sasaran mengenai kebudayaan Sunda mengenai Jurig yang selama ini bersamaan dengan kehidupan manusia.

Buku ensiklopedia yang digunakan adalah ensiklopedia khusus atau subjek karena cakupannya khusus atau pada bidang tertentu.

#### III.2.7.2. Media pendukung

Untuk media pendukung yang digunakan agar dapat memperkuat identitas media utama, dan juga untuk meningkatkan kesan mengingat dari media utama yaitu: Buku catatan (*notebook*), *Totebag*, Botol minum, Pin, Gantungan kunci, Poster, Pembatas baca buku, Jam, Akrilik, Stiker dan Bolpoin.

### III.2.8. Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Strategi distribusi untuk waktu penyebaran media agar efektif, maka dibuatkan susunan agar informasi yang ditawarkan dapat dijangkau target audiens. Strategi yang benar dan baik adalah dengan cara melakukan distribusi dari buku ensiklopedia ini menuju toko-toko dan juga dapat dibantu agar lebih tersebar

informasinya dengan menyebarkan pada acara atau *event* khusus seperti *book fair* yang dilaksanakan di Kota Bandung yaitu JABAR BOOK FAIR yang biasa dilaksanakan pada bulan Agustus. Penggunaan *event* JABAR BOOK FAIR sebagai sarana untuk melakukan promosi dikarenakan JABAR BOOK FAIR sendiri merupakan acara khusus yang memamerkan dan menjual buku-buku dengan lokasi yang berada di Jawa Barat khususnya Kota Bandung sebagai kota yang penduduknya terdapat orang Sunda, kemudian hal ini dapat dijadikan sebagai opsional untuk mempromosikan agar informasi dapat tersebar lebih efektif kepada target audiens.

Tabel 3.2 Distribusi Media

Media	2019										
	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags	Sep	Okt	Nov	
Buku Ensiklopedia											
Iklan sosial media											
Teaser isi dari buku											
Poster											
Stiker											
Pin											
Gantungan kunci											
Pembatas baca buku											
Botol minum											

<i>Totebag</i>											
Bolpoin											
Jam											

### III. 3. Konsep Visual

Konsep visual yang disusun untuk perancangan ini kedepannya akan menjadi acuan dasar sebagai pembuatan media utama yakni buku ensiklopedia. Dengan adanya konsep visual yang tertuju dan matang maka akan dapat menghasilkan sebuah media yang dapat memberikan informasi yang tepat juga efektif kepada khayalak sasaran yang sudah ditentukan.

#### III. 3.1. Format Desain

Format desain dari buku ensiklopedia ini secara keseluruhan berkonsep seperti majalah yang menggunakan kertas berukuran A4 (21 cm x 29.7 cm) dengan ketebalan 160 gram berikut dengan sampulnya dengan menimbang agar dapat memuat isi dari informasi yang disampaikan secara efektif dan memberikan ruang yang cukup bagi gambar ilustrasi yang divisualkan agar dapat mudah dilihat oleh pembaca. Halaman pada buku ensiklopedia akan diberikan warna menggunakan nuansa *old paper* agar dapat meningkatkan kesan misterius dengan menggunakan mode warna CMYK.

Sampul buku dari ensiklopedia akan menggunakan teknik sampul *Soft Cover* dengan ukuran A4 (21 cm x 29.7 cm) dan bahan berupa kertas *Art Paper* ketebalan 260 gram ditambah laminasi *Glossy* agar dapat memperindah dan memberikan tambahan ketahanan dari kertas sampul. Selanjutnya untuk mode warna yang digunakan sama seperti pada konten buku yakni CMYK arah baca pada buku ensiklopedia ini menggunakan arah baca dari kiri ke kanan.

# Lelembut Aul

## Jurig Aul

### ■ SASTRALISAN

Mitos sastra lisan mengenai Jurig Aul yaitu merupakan jurig dengan wujud berupa manusia setengah hewan, pada bagian kepalanya terdapat beberapa perbedaan yang menyebutkan bahwa ada yang berkepala Aja (anjing hutan), atau monyet (bagian kepalanya saja), namun uniknya kepala dari jurig ini menghadap ke belakang atau berlawanan dengan tubuhnya.

Asal mulanya mengapa kepala Aul itu terbalik berdasarkan dari sastra lisan yang menyebutkan adanya dari seorang manusia yakni seorang ayah yang berkeinginan menggunakan jinat atau menggunakan apot, yang dapat menyambungkan kembali bagian tubuh yang terputus untuk anaknya. Khusus bagian yang terputus pada saat itu adalah bagian kepalanya.

Namun akibat ketidoperhatian pengguna jinat tersebut saat kepalanya dilepas dan disimpan dekat tungku api, secara tidak sengaja kepala yang dilepaskannya menggeliinding masuk ke dalam tungku api sehingga terbakar.



Ajag anjing hutan di Indonesia.

Sumber:

<https://id.wikipedia.org/wiki/Ajag#/media/File:Ajag-anjing-hutan.jpg>

Disebabkannya jurig aul berkepala anjing hutan Ajag (*Canis Ahyanus*) sendiri karena berdasarkan habitatnya Ajag sebelum menjadi hewan yang terancam punah pernah banyak ditemukan di pulau Jawa khususnya Jawa bagian barat pada ujung kulon.

Ujung kulon sendiri merupakan daerah yang banyak ditengali masyarakat yang berketurunan Sunda. Oleh karena itu munculnya Jurig Aul yang berkepala Ajag memiliki kemungkinan besar karena adanya hewan unik ini.



Manusia berkepala terbalik.

Sumber:

[https://id.wikipedia.org/wiki/Manusia\\_berkepala\\_terbalik#/media/File:Manusia\\_berkepala\\_terbalik.jpg](https://id.wikipedia.org/wiki/Manusia_berkepala_terbalik#/media/File:Manusia_berkepala_terbalik.jpg)

Gambar 3.2 Arah Baca  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

### III. 3.2. Tata Letak

Untuk tata letak pada buku ensiklopedia ini (*Layout*) agar dapat tersusun dengan baik, maka perlu ditentukan secara matang bagaimana sebuah desain *layout* yang dapat mengikat semua elemen desain sehingga dapat menghindari kesan kurang baik atau ambigu (Jura, Graver, 2012).

Tata letak yang digunakan pada media utama akan menggunakan tata letak bahasa latin yang biasa memulai dari sisi kiri ke kanan, karena konten kalimat-kalimat yang ada pada buku ensiklopedia ini dimulai dari sisi kiri. Penggunaan tata letak seperti yang jelaskan diatas diharapkan agar dapat memudahkan dan membuat nyaman mata dari pembaca pada saat membaca isi dari konten yang disajikan dalam buku ensiklopedia ini.



Gambar 3.3 Tata Letak  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Selanjutnya dalam penataan tata letak gambar ilustrasi yang ditampilkan, agar mengimbangi tata letak dari bacaan tekstual yang menyesuaikan dengan menggunakan tata letak latin, maka penempatan gambar ilustrasi juga ditempatkan dengan arah yang sama yakni dari kiri ke kanan. Hal ini ditentukan karena distribusi buku ensiklopedia ini masih dalam cakupan di Indonesia saja dan agar tidak

membuat pembaca kesulitan disaat membaca dan melihat gambar ilustrasi dalam buku ensiklopedia ini.

*Margin* dari perancangan ini ditentukan dengan membagi tiap sisi secara seimbang untuk menghindari penempatan yang tidak simetris, kemudian penataan *margin* pada perancangan ini juga ditujukan agar dapat tertata dengan baik dan meningkatkan keterbacaan. Untuk pembagian *margin* dimulai dari sisi kiri yakni 2 cm, atas 2 cm, kanan 2 cm, dan bawah 2.57 m. Sedangkan untuk *gutter margin* pada bagian sisi kertas yaitu 0.5 cm.

Penggunaan kolom dalam ini konten dari perancangan ini menggunakan beberapa jenis kolom, diantaranya 1(satu) kolom dengan penataan teks paragraf rata tengah dan 2 kolom dengan penataan teks paragraph *justify last left*. Adapun maksud dari penggunaan dua jenis kolom ini dimaksudkan untuk halaman pembuka sebagai introduksi agar terlihat luas maka digunakan 1(satu) kolom saja dan penggunaan 2 kolom untuk isi konten dalam perancangan ini.

### **III. 3.3 Tipografi**

Agar dapat melakukan komunikasi yang baik maka diperlukan alat komunikasi yang efektif dan dapat menjadi representatif dari unsur visual. Tipografi merupakan alat komunikasi yang mewakili dalam bentuk huruf yang dapat memandu pemahaman pembaca (Sihombing, 2001, h. 58). Maka agar terjadi komunikasi yang baik diperlukan penentuan penggunaan tipografi yang baik dan efektif.

Dalam perancangan buku ensiklopedia ini digunakan juga elemen-elemen tipografi hal ini dimaksudkan agar hasil akhir dari desain karya menjadi lebih baik dan terlihat menarik (Jura, Graver, 2012). Harapan yang ingin dicapai juga agar dapat menarik minat dari pembaca agar tertarik untuk membaca dari perancangan buku ensiklopedia ini.

Nuansa yang dikedepankan dalam perancangan ini adalah nuansa gelap dan misterius, maka diperlukan elemen-elemen yang dapat meningkatkan nuansa tersebut seperti menggunakan tema layaknya buku tua dan ditambah dengan penggunaan *font* bergaya tulisan tua, *font* yang digunakan dalam judul

menggunakan font bernama “Old News” ,”Old Style”dan juga font “Noto Sans Sundanese”.



Gambar 3.4 Tipografi Judul  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

**THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG**

**the quick brown fox jumps over the lazy dog**

1234567890

!@#\$% & \* ()

Gambar 3.5 Font “Old News”  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

#### :: Font Info

license:	Free
designer:	Alessandra M
website:	<a href="https://www.facebook.com/pages/Alessandra-M-Illustrations/312638398830536?ref=hl">https://www.facebook.com/pages/Alessandra-M-Illustrations/312638398830536?ref=hl</a>
font tags:	eroded, free for commercial use
downloads:	25 Downloads

Gambar 3.6 Lisensi dari Font “Old News”  
Sumber: <https://fontmeme.com/fonts/old-news-font/> (diakses pada 20/12/2018)

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

the quick brown fox jumps over the lazy dog

1234567890

!@#%&\*()

Gambar 3.7 Font “Old Press”  
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.8 Lisensi dari Font “Old Press”  
Sumber: <https://www.dafont.com/old-press.font> (diakses pada 20/12/2018)

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY  
DOG

the quick brown fox jumps over the lazy dog

1234567890

!@#%&\*()

Gambar 3.9 Font “OldStyle”  
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.10 Lisensi dari Font “OldStyle”  
Sumber: <https://www.dafont.com/oldstyle-hplhs.font> (diakses pada 20/12/2018)

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
U+1B8x	°	˘	˙	ꦱ	ꦲ	ꦴ	ꦶ	ꦸ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ
U+1B9x	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ
U+1BAx	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ
U+1BBx	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ	ꦺ

Gambar 3.11 Font “Noto Sans Sundanese”

Sumber: <https://www.kairaga.com/2016/06/24/noto-sans-sundanese-font-aksara-sunda-besutan-google.html> (diakses pada 20/12/2018)

**Noto is a trademark of Google Inc.** Noto fonts are open source. All Noto fonts are published under the [SIL Open Font License, Version 1.1](#). Language data and some sample texts are from the [Unicode CLDR project](#).

Gambar 3.12 Lisensi dari Font “Noto Sans Sundanese”

Sumber: <https://www.google.com/get/noto/> (diakses pada 20/12/2018)

Penggunaan elemen-elemen tipografi yang digunakan dalam perancangan ini adalah mengedepankan unsur misterius dan tetap mengedepankan kejelasan dalam keterbacaan, maka agar dapat memperkuat hal tersebut dasar dari dipilihnya font “Old News”, “Old Press”, dan “OldStyle”. Adapun penggunaan font Noto Sans Sundanese digunakan untuk penulisan aksara Sunda untuk memperkuat konsep yang diangkat yakni sastra lisan dari kebudayaan Sunda, untuk lebih jelasnya alasan dalam penggunaan font-font diatas adalah sebagai berikut:

- *Font Old News*

Dalam perancangan media utama buku ensiklopedia mengangkat sastra lisan kebudayaan Sunda tentang Jurig, dibutuhkan sebuah huruf yang dapat membantu meningkatkan nuansa misterius maka menggunakan *font Old news* dirasa cukup tepat, karena bentuk *font* ini berbentuk rupa huruf *serif* yang berupa *metal type* atau menyerupai huruf yang dicetak dengan mesin tik tua dengan tinta yang sedikit kering. Dalam penggunaannya font Old News ini digunakan sebagai *headline* atau Judul dan juga *sub-headline* atau *sub-judul* pada sampul maupun dari bagian konten buku ensiklopedia. *Font Old News* ini merupakan karya dari Alessandra M dengan lisensi yang gratis untuk penggunaan personal.

- *Font OldStyle*  
 Penggunaan *font OldStyle* dipilih karena memiliki tingkat keterbacaan yang cukup baik, secara keseluruhan bentuk dari *font Oldstyle* oleh manusia dapat ditemui secara frekuentif sehari-hari oleh karena itu dapat meningkatkan tingkat keterbacaan. *Font OldStyle* juga termasuk kedalam *font* berjenis serif seperti Old News namun dengan tingkat keterbacaan yang lebih baik, maka font OldStyle hanya digunakan pada penulisan konten isi dari buku ensiklopedia. Dalam penggunaannya font Old News ini digunakan sebagai *body text* dalam konten dari buku ensiklopedia. Font OldStyle ini merupakan karya dari Andrew H. Leman dengan lisensi gratis untuk penggunaan personal.
- *Font Noto Sans Sundanese*  
 Agar memperjelas konsep yang diangkat yakni sastra Sunda, maka diperlukan unsur-unsur visual yang dapat memperlihatkan kebudayaan Sunda, salah satunya dalam bidang tipografi terdapat aksara Sunda dan *font* ini digunakan untuk menampilkan *text* berjenis *Unicode* dari aksara Sunda. Oleh karena itu digunakannya *font Noto Sans Sundanese* agar dapat memperlihatkan aksara Sunda. Jenis dari *font Noto Sans Sundanese* juga berjenis sans yakni rupa huruf tanpa kait dan *font Noto Sans* ini merupakan karya dari Google.inc.

### **III.3.4. Ilustrasi**

Dalam perancangan ensiklopedia ini digunakan gaya ilustrasi dengan gaya *rough style*. Tujuan dari ilustrasi sendiri adalah untuk memperjelas teks ataupun kalimat yang dibaca agar informasi tercapai secara efektif karena ilustrasi merupakan visualisasi dari teks atau kalimat.

Penggunaan gaya *rough style* ditujukan agar dapat menarik perhatian pembaca dan menguatkan nuansa misterius dengan cara melebih-lebihkan suatu visual agar dapat membuat pembaca merasakan unsur mistik dari ilustrasi yang ditentukan atau dibuat. Adapun secara spesifik dalam perancangan ensiklopedia ini penulis membuat ilustrasi secara pribadi dan dilengkapi dengan ilustrasi-ilustrasi yang

bersumber dari internet dengan penyesuaian yang disesuaikan dengan batasan dari sastra lisan yang diambil. Berikut adalah contoh dari ilustrasi yang digunakan.



Gambar 3.13. Ilustrasi misterius dan horor anak  
Sumber: <http://eskipaper.com/images/1-07.jpg> (diakses pada 24/12/2018)



Gambar 3.14. Ilustrasi dari Gendruwo  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

### III.3.4.1 Studi Properti

Studi properti yang ada pada perancangan ensiklopedia ini mencakup benda-benda atau alat-alat yang berhubungan dengan sastra lisan tentang Jurig, hal ini ditentukan agar dapat memperkaya informasi tambahan yang diberikan kepada pembaca. Seperti papan nisan kuburan, benda yang dapat menjauhkan dari Jurig Kuntianak yaitu *Nyiru/Tampa* ataupun benda yang dapat mengubah Kuntianak menjadi manusia yaitu paku.



Gambar 3.15. Nyiru / Tampa

Sumber: <http://www.oacraft.com/wp-content/uploads/2017/11/tampi-600x400.jpg>  
(diakses pada 24/12/2018)



Gambar 3.16. Paku

Sumber: <https://2.bp.blogspot.com/-05hZi41wqu0/VYySYJgFGvI/AAAAAAAAAZ7E/mav-yt-kHPY/s1600/mata-001.jpg> (diakses pada 25/12/2018)

### III.3.4.2 Studi Latar

Latar yang digunakan dalam perancangan buku ensiklopedia ini adalah menggunakan latar-latar yang berhubungan dengan tempat dimana bisanya muncul, seperti kuburan, pohon besar, tempat kosong, dan lain-lain.



Gambar 3.17 Ilustrasi Studi Latar  
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.18 Foto kuburan  
Sumber: [https://www.islampos.com/wp-content/uploads/2017/05/kuburan\\_edit.jpg](https://www.islampos.com/wp-content/uploads/2017/05/kuburan_edit.jpg) (diakses pada 26/12/2018)

### III.3.5 Warna

Penggunaan warna yang tepat dapat meningkatkan ketertarikan perhatian pembaca, hal ini dikarenakan warna merupakan salah satu metode yang digunakan untuk mendeskripsikan suatu keadaan secara psikologis yang dapat mempengaruhi kondisi pikiran pembaca tersebut (Albers dkk, 2015, h. V)

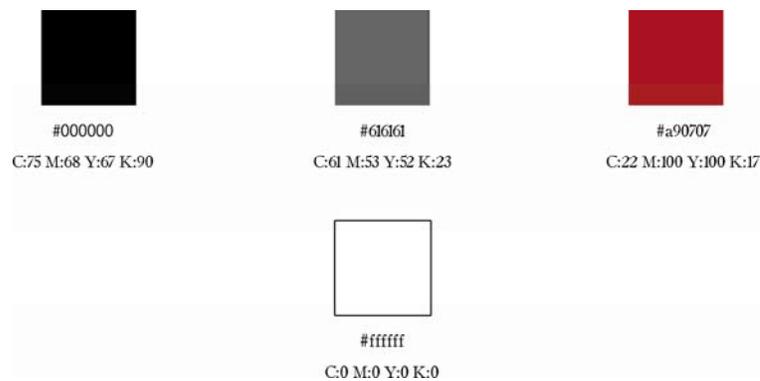
Sesuai dengan konsep visual yang ditentukan, dalam perancangan ensiklopedia ini mengedepankan warna-warna yang misterius yakni warna gelap. Untuk warna yang paling dominan adalah warna hitam dan abu-abu disertai penggunaan warna-warna kusam yang diterapkan kepada latar dari halaman isi buku ensiklopedia. Maksud dari pemilihan penggunaan warna tersebut adalah:

- Hitam:  
Warna hitam merupakan warna yang identik dengan kemisteriusan, hampa, tersembunyi dan duka namun atraktif. Dengan menggunakan warna hitam secara berlebihan diharapkan dapat meningkatkan kesan gelap, menakutkan dan kondisi suram,
- Abu-abu:  
Warna abu-abu merupakan warna campuran antara hitam dan putih, warna ini dipilih untuk menjadi pelengkap dari warna hitam agar dapat memperkuat kesan misterius. Warna abu-abu juga identik dengan warna yang menggambarkan depresi.
- Putih:  
Agar meningkatkan keterbacaan dan mengimbangi dari penggunaan warna gelap, penggunaan warna terang diperlukan ketika memberikan warna pada sebuah teks maka sebagai warna yang paling kontras dengan hitam dipilahlah warna putih.
- Merah:  
Untuk dapat meningkatkan nuansa misterius dan memberi sedikit kesan horor maka dalam perancangan ini digunakan warna merah, karena warna merah identik dengan kesan darah juga sebagai warna yang menggambarkan bahaya.

- Coklat:  
Penggunaan warna coklat dalam perancangan ini digunakan untuk memberikan warna yang menyerupai warna tanah khususnya tanah kuburan. Kemudian agar dapat memberikan kesan tua maka dalam halaman isi dari buku ensiklopedia ditambahkan sedikit warna coklat.



Gambar 3.19. Ilustrasi sampul ensiklopedia  
Sumber: Dokumentai Pribadi



Gambar 3.20. *Palette* warna  
Sumber: Dokumentasi Pribadi