BAB I. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan dibuat agar solusi komunikasi visual yang dibuat cocok dengan khalayak sasaran yang telah ditentukan, serta berhasil merancang solusi untuk masalah yang telah ditetapkan.

III.1.1 Khalayak Sasaran

- Psikografi

  Menurut Zulkifli, Usia 8-12 tahun anak mengalami masa *robinson crusoe*, pada masa ini anak mengalami realisme naif, dengan menerima semua bahan bacaan tanpa bertanya, kemudian memasuki masa realisme krisis. Anak sudah tidak lagi menyukai cerita dongeng yang fantastis (tidak masuk akal). Pada masa ini anak lebih menyukai cerita yang sebenarnya, cerita yang masuk akal contohnya cerita perjalanan. Selain hal tersebut pada usia 8-12 tahun, ingatan anak mencapai intensitas tinggi, daya menghafal(memorisasi) paling kuat. Hal tersebut membuat apa yang dipelajari di masa tersebut diingat dengan baik. Kemudian usia 12-15 tahun, anak lebih suka membaca cerita atau buku perjuangan yang benar-benar pernah terjadi salah satunya sejarah kepahlawanan. (Zulkifli, 2006: 58-59). Merujuk pada kurikulum sekolah, sejarah kepahlawanan memang dikenalkan sejak kelas 4 SD, yakni saat anak-anak mulai berada di umur 10 atau 11 tahun pada masa *robinson crusoe*. Jadi, *target audience* yang penulis tentukan adalah anak SD kelas 4-6.

- Demografi

  Siswa kelas 4-6 SD

  Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

  Status Ekonomi Sosial :

  Primer : Menengah ke bawah

  Sekunder : Menengah ke atas

- Geografi

  Primer : Siswa di Sulawesi Selatan

  Sekunder : Seluruh Siswa di Indonesia

- *Consumer Insight*

  Untuk siswa yang menyukai sejarah, kisah kepahlawanan, dan tokoh bangsa.

- *Consumer Journey*

Tabel III.1 *Consumer Journey*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Waktu	Aktifitas Konsumen	Tempat	Point Of Contact
06-00	Bangun Tidur	Kamar Tidur	Atap Kamar
06-15-06.30	Mandi	Kamar Mandi	Tembok Kamar mandi
06.30-06.45	Sarapan	Ruang makan	Sendok, Garpu, Meja, Piring.
06.45-07.00	Pergi ke Sekolah	Jalan	Tembok-tembok pinggir jalan, tihang listrik.
07-00-12.00	Sekolah	Sekolah	Mading sekolah, tembok kantin, Papan tulis, buku catatan. Tas teman.
12.00-12-15	Pulang Sekolah	Jalan	Tembok-tembok pinggir jalan, tihang listrik.
12.15-13.00	Makan siang dan Meninton Tv	Ruang Tv.	Tv, Sendok, Garpu, Meja, Piring.
13.00-15.20	Bermain	Jalan sekitar rumah	Tembok-tembok pinggir jalan, tihang listrik.

15.20-15-25	Mandi	Kamar Mandi	Tembok Kamar mandi
15.25-15.30	Berangkat Mengaji	Jalan	Tembok-tembok pinggir jalan, tihang listrik.
15.30-16.30	Mengaji	Masjid	Iqra, buku tulis, ppan tulis, tembok-tembok mesjid.
16.30-16.35	Pulang Mengaji	Jalan	Tembok-tembok pinggir jalan, tihang listrik.
16.35-19-00	Menonton Tv	Ruang Tv	Tv.
19.00-19.30	Menonton Tv & Makan Malam.	Ruang Tv.	Tv, Sendok, Piring.
19.30-08.30	Mengerjakan Tugas Sekolah	Kamar tidur.	Buku Pelajar, Buku Tulis.
08.30	Tidur.	Kamar tidur.	Atap Kamar.

- Indikator Konsumen

  Anak Sekolah yang menyukai buku sejarah kepahlawanan dengan banyak gambar illustrasi

III.1.2 Strategi Komunikasi

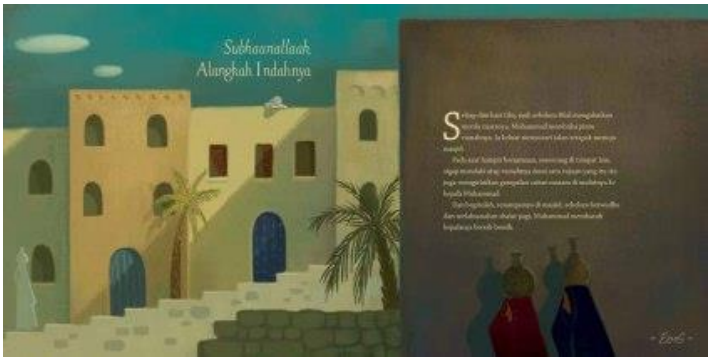
Dalam perancangan buku ilustrasi sejarah kepahlawanan Sultan Hasanudin, Andi adalah tokoh fiksi yang akan dibuat sebagai salah satu upaya pendekatan komunikasi yang mewakili siswa untuk terlibat dan melihat peperangan pada abad ke 16. Lewat mata Andi ini, siswa akan dibawa berpetualang seolah mereka ikut berada dalam sejarah kepahlawanan Sultan Hasanudin, dengan gaya pendekatan ilustrasi anak-anak.

- Pendekatan Komunikasi Visual

Pendekatan visual menggunakan gaya ilustrasi anak-anak dengan warna-warna yang agak redup namun, dengan *style* gambar anak-anak. Pada buku ilustrasi Sultan Hasanudin warna agak redup digunakan untuk menggambarkan saat-saat perang dan pemberontakan.



Gambar III.1 Gaya Ilustrasi Anak-Anak Karya EorG
Sumber: https://aiueorg.files.wordpress.com/melangkah-dengan-bismillah.jpg (16/05/2016)



Gambar III.2 Ilustrasi Latar Karya EorG
Sumber: https://aiueorg.files.wordpress.com/2016/03/EorG -rev2-24.jpg (16/05/2016)

- Pendekatan Komunikasi Verbal

disampaikan secara lugas agar anak-anak tidak sulit memahaminya. Gaya Bahasa linguistik yang dipilih ialah Bahasa Indonesia formal. Hal ini dikarenakan ada dua bahasa yang sering digunakandi Sulawesi Selatan yakni Bugis dan Makssar, jadi

penggunaan Bahasa Indonesia untuk memudahkan juga dikarenakan target sekunder merupakan siswa di seluruh Indonesia.

III.1.3 Mandatory



Gambar III.3 Pemberi Mandat
Sumber: https://pbs.twimg.com/profile_images/67661830bV3z.jpg
(16/05/2016)

Merancang sebuah buku untuk menjangkau khalayak luas, tentu saja berkaitan dengan penerbit buku. Penerbit yang sering menerbitkan buku-buku anak dan mempunyai jangkauan luas ke berbagai pelosok hingga ke Makassar yakni PT Gramedia Pustaka Utama.

III.1.4 Strategi Kreatif

Dalam perancangan buku ilustrasi sejarah kepahlawanan Sultan Hasanudin, dibuat sebuah karakter bernama Andi. ia adalah tokoh fiksi yang akan dibuat sebagai salah satu upaya pendekatan komunikasi dan strategi kreatif yang mewakili siswa untuk terlibat dan melihat peperangan pada abad ke 16. Lewat mata Andi ini, siswa akan dibawa berpetualang seolah mereka ikut berada dalam sejarah kepahlawanan Sultan Hasanudin. Dalam pembuatannya penulis menggunakan software Adobe Photoshop untuk mewarnai dan memberi bayangan yang sesuai dengan selera target audience agar pesan yng ingin disampaikan dapat ditangkap dengan baik oleh siswa.

- ***Copywriting*** **(Judul Buku dan Subjudul)**

Sultan Hasanudin dengan subjudul Kalahnya Sang Ayam Jantan dari Timur adalah judul dan subjudul yang dipilih penulis, karena lewat buku ini penulis ingin menekankan sebab-sebab kekalahan Sultan Hasanudin Sang Ayam Jantan dari Timur untuk kemudian kesalahannya dijadikan pembelajaran bagi siswa di masa kini.

- **AISAS**

Metode pendekatan dalam perancangan ini adalah dengan AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, Share*),. Tahapannya terdiri dari:

- Promotion
- *Launching* Buku
- *Merchandise*

Promotion masuk pada tahap *attention, interest.* Promotion dilakukan dengan memasang poster dan membagikan brosur di tempat-tempat yang banyak didatangi anak-anak seperti gerbang sekolah SD, dan taman bermain.

Launching **Buku** masuk pada tahap *search, desire, action*. Saat orang-orang telah merasa tertarik dengan tulisan-tulisan yang ada pada poster dan brosur, mereka lalu mulai mencari dan masuk pada tahap action dengan datang dan membeli buku pada acara launching buku Sultan Hasanudin.

Merchandise

Satelah membeli buku, konsumen mendapatkan *merchandise* berupa gantungan kunci dan lain-lain, tergantung dengan waktu pembelian. Disinilah masuk pada tahap *share* karena saat konsumen memakai merchandise orang-orang disekitar mereka akan bertanya dimana mereka mendapat hadiah tersebut, disinilah tahap

share dimulai. Konsumen bercerita mengenai Buku Sultan Hasanudin pada orang-orang di sekitarnya.

- **Gaya Bahasa**

Penyampaian disampaikan secara *storytelling dan* lugas agar anak-anak tidak sulit memahaminya. Gaya Bahasa *linguistic* yang dipilih ialah Bahasa Indonesia. Hal ini dikarenakan di Sulawesi selatan memiliki dua Bahasa berbeda yang paling sering dipakai yakni Bahasa Bugis dan Makassar, jadi penggunan bahasa Indonesia dipilih untuk memudahkan dalam hal komunikasi. Penyebab lainnya ialah dikarenakan *target audience* sekunder yang merupakan siswa umum di seluruh Indonesia.

- ***Storyline***

Buku ilustrasi Sultan Hasanudin memiliki 8 bab, yang berrati 8 judul untuk setiap bab. Berikut pemaparannya:

Judul 1
Andi dan teman-temannya berwisata dari Bone ke Makassar. Di dalam Bus, Ibu Guru sejarah kepahlwnna Sultan Hasanudin namun, Andi dan teman-temannya sama sekali tak mendengarkan.
Judul 2
Andi yang tertidur kemudian bermimpi melihat Sultan Hasanudin.
Judul 3
Di sisi lain, Andi melihat Arung Palaka dan para pejuang Bone tengah bersatu melawan kekuasaan Kerajaan Gowa.
Judul 4
Peperangan terjadi, Arung Palaka dan Sultan Hasanudin memimpin perang untuk saling menyerang
Judul 5
Andi yang tengah berada di tengah-tengah puing sisa peperangan hampir terjatuh, ia lalu diselamatkan oleh Sultan Hasanudin dari tangkapan Belanda.
Judul 6

Perjanjian damai antara Sultan Hasanudin dan Pihak Belanda yang diwakili oleh Jendral J. Metsuyker.

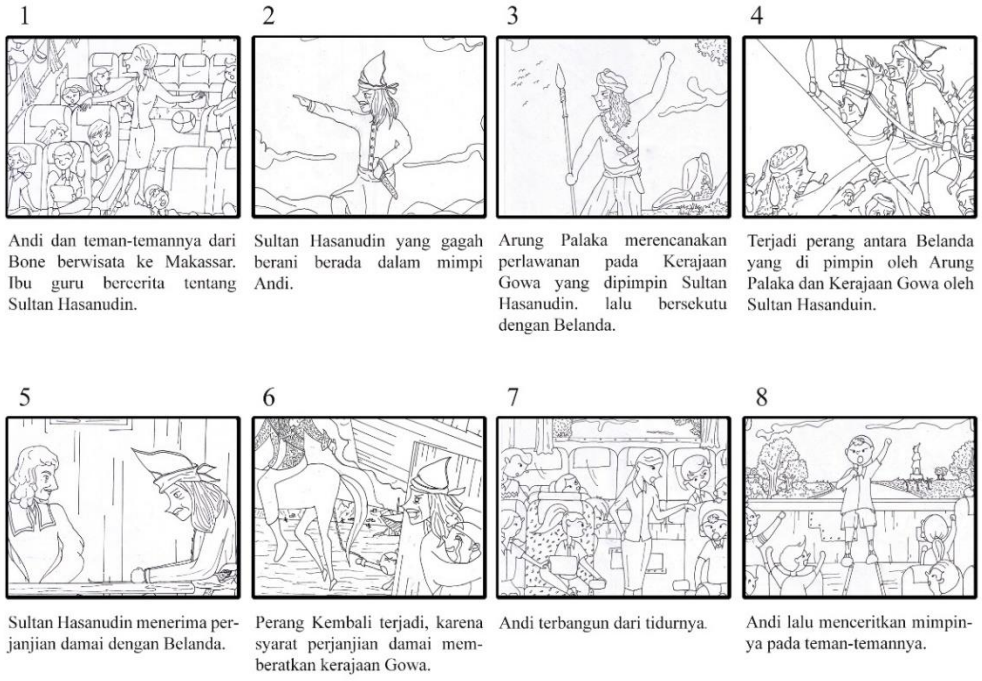
Judul 7

Andi terbangun dari tidurnya, ia berteriak.

Judul 8

Andi bercerita apa yang dilihatnya pada teman-temannya dengan penuh semangat di dalam Bus. Di luar jendela, Patung Sultan Hasanudin berdiri dengan gagahnya.

- *Storyboard*



Gambar III.4 *Storyboard*
Sumber: Dokumen Pribadi
(16/05/2016)

- Sinopsis Cerita

Andi berwisata ke Makassar bersama teman-teman sekolahnya, lalu entah bagaimana ia bisa berada di abad ke 16 dan melihat Sultan Hasanudin beserta seluruh rakyatnya tengah ditindas oleh penjajah Belanda. Apa yang terjadi? Kenapa Sang Ayam Jantan dari timur pada akhirnya berhasil dikalahkan?

III.1.5 Strategi Media

Media Utama berupa buku ilustrasi yang menceritakan sejarah kepahlawanan Sultan Hasanudin dalam bentuk buku dongeng yang tidak terlalu tebal agar konten sejarah kepahlawanan Sultan Hasanudin terlihat ringan layaknya buku-buku dongeng. Buku ilustrasi dipilih mengingat esensi yang disampaikan oleh buku akan lebih cocok untuk anak-anak dari pada *game*.

Tahap Informasi

- Poster

  Poster dipilih karena dapat menjangkau target audience di mana saja dan di tempat-tempat yang biasa siswa lalui sehari-hari contohnya mading sekolah.

- Brosur

  Brosur dibagikan di gerbang-gerbang sekolah, sebagai media informasa bahwa buku ilustrasi telah terbit.

- *X-banner*

  X-banner digunakan saat *launching* buku.

Tahap Pengingat

- Gantungan Kunci

  Gantungan Kunci akan diberikan kepada konsumen saat bulan pertama. Media ini dipilih untuk menggoda orang-orang di sekitar konsumen agar turut membeli.

- Buku Catatan

  Buku Catatan dipilih mengingat *target audience* merupakan siswa yang selalu berkutat dan membutuhkan alat tulis. Buku catatan akan diberikan kepada konsumen saat bulan pertama penjualan buku Sultan Hasanudin

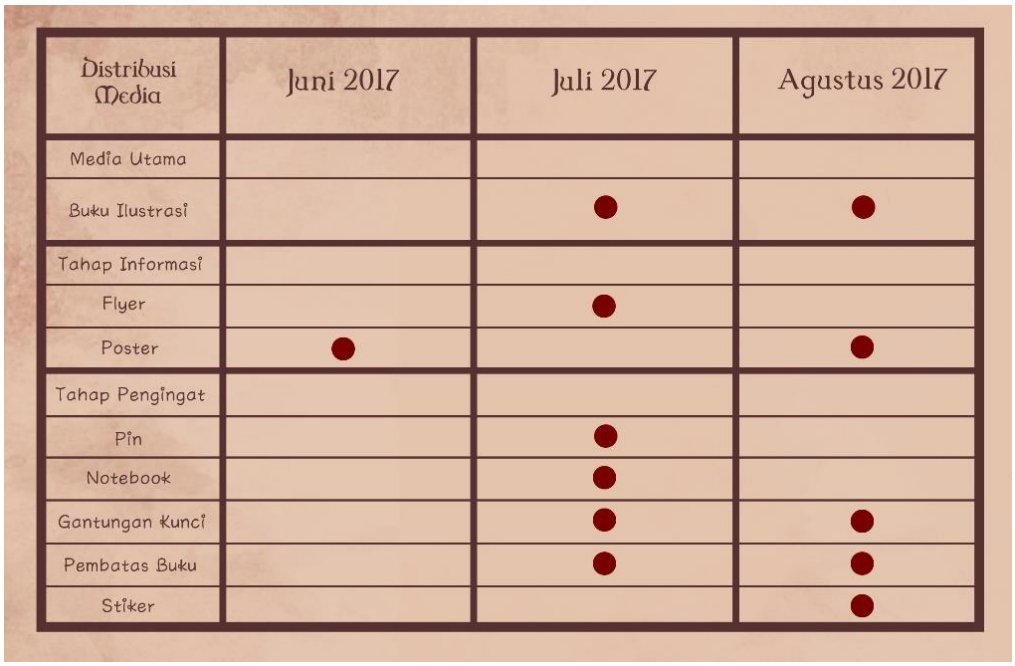
- Pembatas Buku

  Pembatas buku sebagai pembatas halaman bagi *target audience*.

- Stiker

  Stiker dibagikan di bulan terakhir penjualan buku Sultan Hasanudin, sebagai media media promosi kecil yang lebih ekonomis.

III.1.6 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media



Distribusi Media	Juni 2017	Juli 2017	Agustus 2017
Media Utama			
Buku Ilustrasi		●	●
Tahap Informasi			
Flyer		●	
Poster	●		●
Tahap Pengingat			
Pin		●	
Notebook		●	
Gantungan Kunci		●	●
Pembatas Buku		●	●
Stiker			●

Gambar III.5 Distribusi Media
Sumber: Dokumen Pribadi
(16/05/2016)

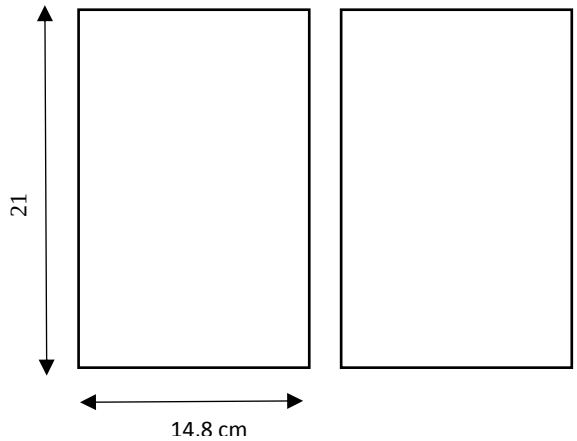
Sebelum menerbitkan buku ilustrasi, poster terlebih dahulu di pasang di lokasi-lokasi yang selalu dilalui siswa, salah satunya jalan dekat sekolah dan taman bermain. Lalu poster dikeluarkan bersaman dengan buku ilustrasi sebagai media informasi bahwa buku tersebut telah terbit. Untuk media pengingat, pada bulan pertama penjualan, yang pertama dikeluarkan ialah pin, gantungan kunci, pembatas buku dan *notebook*.

III.2 Konsep Desain

Konsep desain ialah sejarah kolosal yang dipaparkan menggunakan penuturan cerita *storytelling* yang didukung dengan ilustrasi khas anak-anak.

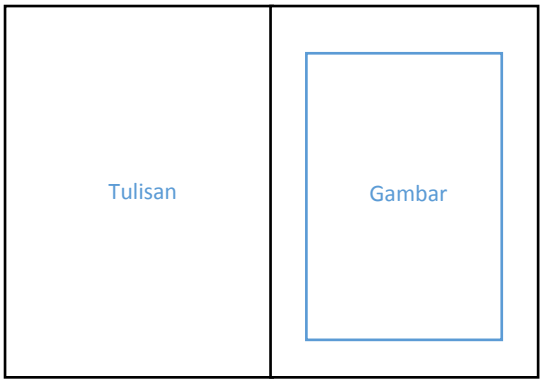
III.2.1 Format Desain

Buku dengan format *portrait* memiliki ukuran 14.8 cm x 21 cm dengan ketebalan 0,4 cm berisikan 30 halaman sejarah kepahlawanan Sultan Hasanudin yang didominasi warna merah yang tak lain ciri khas warna dari Sultan Hasnudin.



Gambar III.6 Format Buku
Sumber: Dokumen Pribadi
(16/05/2016)

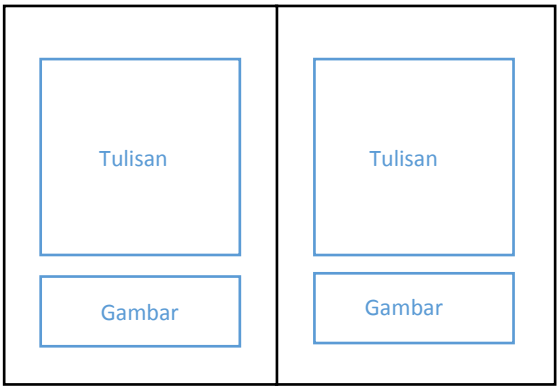
III.2.2 Tata Letak (*layout*)



Gambar III.7 *Layout* Buku
Sumber: Dokumen Pribadi
(16/05/2016)

Rustan (2008) menjelaskan "layout adalah tata letak elemen–elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep / pesan yang dibawanya. Definisi layout dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan

melebur dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan me-layout itu sama dengan mendesain" (h. 2).



Gambar III.8 *Layout* Buku Bervariatif
Sumber: Dokumen Pribadi
(16/05/2016)

Ilustrasi-ilustrasi kecil pada buku ilustrasi Sultan Hasanudin diletakan variatif namun, beberapa halaman memiliki tata letak yang sama, salah satu contohnya pada gambar di atas. Tulisan berada di sebelah kiri gambar, hal ini dilatar belakangi mata ketika membaca tulisan yang selalu berawal dari kiri lalu kanan, agar setelah siswa selesai membaca ia akan langsung memahami maksud gambar dari apa yang telah dibacanya.

III.2.3 Huruf

Tipografi adalah ilmu yang secara spesifik mempelajari mengenai huruf. Pengetahuan mengenai huruf yang dipelajari dalam sebuah disiplin seni disebut tipografi. (Rustan, 2011, h. 2). Dalam perancangan buku ilustrasi Sultan Hasanudin ini, huruf-huruf yang digunakan dipilih berdasarkan ciri khas Sultan Hasanudin serta *target audience*.

III.2.3.1 Tipografi Judul, Subjudul dan *Bodytext*

Huruf pada judul menggunakan font "Dungoen" yang memiliki kesan Islam sesuai agama yang dianut Sultan Hasanudin dan merupakan salah satu identitas dari Kerajaan Gowa yang dipimpin Sultan Hasanudin. font pada subjudul menggunakan font pada *bodytext* menggunakan "SMYuchun"



Gambar III.9 *Font* Dungeon untuk Judul
Sumber: Dokumen Pribadi
(16/05/2016)

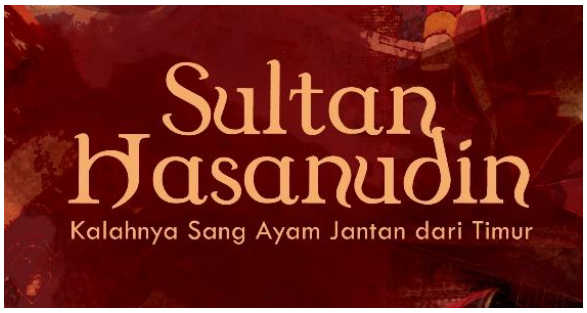


Gambar III.10 Font Tw Cen MT untuk Subjudul
Sumber: Dokumen Pribadi
(16/05/2016)

Font Tw Cen MT digunakan untuk subjudul karena tingkat keterbacaannya yang tinggi, Hal ini bertujuan agar khalayak sasaran dapat membacanya dengan baik jika dalam penggunaannya judul dan subjudul di letakan pada gantungan kunci atau media pendukung lain yang ukurannya kecil.



Gambar III.11 Font SMYuchun *Bodytext*
Sumber: Dokumen Pribadi
(16/05/2016)



Gambar III.12 Tipografi Judul dan Subjudul
Sumber: Dokumen Pribadi
(16/05/2016)

III.2.3.2 Tipografi Halaman, dan *Credit*

Huruf pada *text* cerita menggunakan font "SM Yuchun" karena karakternya seperti tulisan anak-anak untuk menambah kesan buku ini memiliki *target audience* primer anak-anak. Untuk font pada halaman serta credit dipilih "Century" Karena tingkat keterbacaannnya yang tinggi mengingat ukuran credit dan halaman terkadang cukup kecil. Hal ini juga telah disesuaikan dengan ukuran buku dengan format A5.



Gambar III.13 Font Century untuk *Credit* dan Nomor Halaman
Sumber: Dokumen Pribadi
(16/05/2016)



Gambar III.14 Font Tw Cen MT Condensed untuk Judul pada Media Pendukung
Sumber: Dokumen Pribadi
(16/05/2016)

III.2.4 Warna

Warna adalah elemen desain yang sangat berpengaruh dalam membuat komposisi sebuah desain menjadi menarik (Russel & Verrill, 1986, h. 416) Penulis menggunakan warna merah sebagai warna utama, hal tersebut sangat terlihat dari cover buku hingga media pendukung yang selalu didominasi warna merah. Warna merah berarti *eja,* dalam Bahasa makassar yang telah menjadi warna ciri khas Sultan Hasanudin. Dalam pewarnaannya penulis menggunakan software Adobe Photoshop untuk mewarnai setiap gambar. Edwyn Jardhy (2012, h.3) Menerangkan makna-makna warna sebagai berikut:



Gambar III.15 Warna
Sumber: Pribadi
(Dibuat pada 12/06/2016

- Merah

  warna merah atau *eja* sangat mendominasi perancangan buku ilustrasi Sultan Hasanudin. Warna merah juga sudah menjadi ciri khas Sultan Hasanudin yang memiliki makna berani.

- Kuning

  Kuning atau *kuny*i yang pada baju bodo makassar dinamakan berdasarkan hasil bumi yakni kunyit dan temulawak, pada buku ilustrasi ini memiliki makna

persatuan rakyat dengan bermacam-macam etnis yang tumbuh di bumi Makassar.

- Hijau

  Moncong bulo atau hijau biasa digunakan oleh para wanita bangsawan di Makassar, pada buku ilustrasi ini warna hijau melambangkan Makassar sebagai kaum bangsawan dengan hasil bumi yang melimpah.

- Ungu Tua

  Lamebutung, warna ini biasanya digunakan di Makassar untuk para janda. Seperti yang tertulis pada artikel, Ungu tua pada buku ilustrasi ini melambangkan kesedihan dari rakyat-rakyat yang ditinggalkan keluarganya.

III.2.5 Ilustrasi

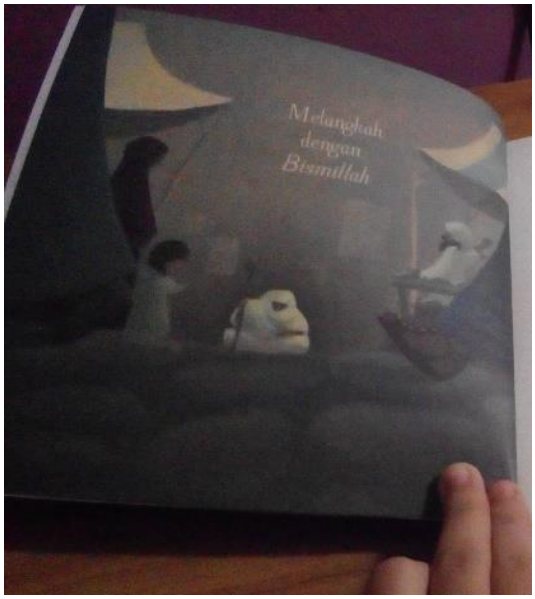
Ilustrasi adalah seni gambar yang dipakai untuk memberi penjelasan atas suatu tujuan atau maksud tertentu secara visual (Kusrianto, 2007, h. 140) Penempatan ilustrasi pada buku ilustrasi Sultan Hasanudin bervariatif. *Style* ilustrasi yang hendak digunakan mengikuti gambaran anak-anak. Ilustrator yang menjadi referensi dalam pengerjaan buku ilustrasi ini iala EorG atau Evelyn Gozally.

III.2.5.1 Studi llustrasi

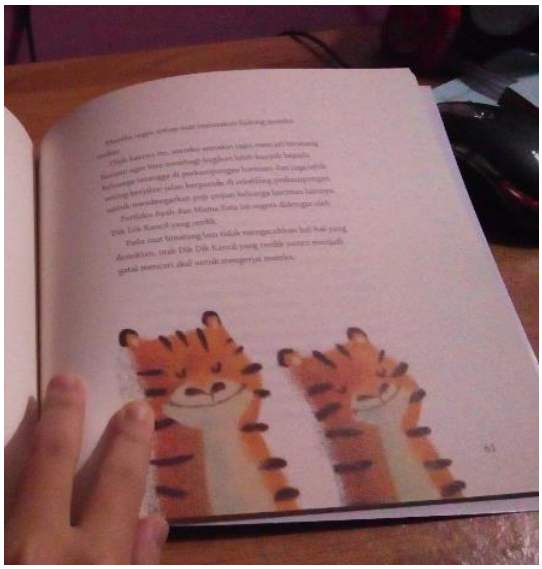


Gambar III.16 Ilustrasi Karya EorG
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(16/05/2016)

Untuk mengikuti gaya gambar karya Evelyn Gozally atau EorG pada buku Melangkah dengan Bismillah, penulis banyak menggunkan jenis *brush* yang memberikankesan hasil warna *crayon* dengan warna-warna primer yang cukup gelap.



Gambar III.17 Gaya Ilustrasi
Sumber: Pribadi
(Dibuat pada 12/06/2016)



Gambar III.18 Gaya Ilustrasi 2
Sumber: Pribadi
(Dibuat pada 12/06/2016)



Gambar III.19 Batik Makassar
Sumber: http://smp-prosit.com/wp-content/uploads/2014/09/batik-makassar.jpg
(Dibuat pada 12/06/2016)

Batik Makassar digunakan sebagai bahan referensi untuk membuat ornament yang terdapat pada setia Buku ilustrasi Sultan Hasanudin.

III.2.5.2 Studi Karakter

Sultan Hasanudin

Deskripsi karakter : Pemberani, Memiliki semangat perjungan yang tinggi

Agama : Islam

Jabatan : Raja Kerajaan Gowa





Kiri: Gambar III.20 Sultan Hasanudin
Sumber: http://3.bp.blogspot.com /tahukahanda_patung_sultan_hasanuddin.jpg
(Diakses pada 15/11/2015)

Kanan: Gambar III.21 Ilustrasi Sultan Hasanudin
Sumber: Pribadi
(Dibuats pada 12/06/2016)



Gambar III.22 Patung Sultan Hasanudin
Sumber: http://bicara.id/wp-content/ Patung-Hasanuddin-copy.jpg
(Diakses pada 18/11/2015)

Arung Palaka

Deskripsi karakter : Pemberani, keras, pemberontak.

Nama : Arung Palaka

Jabatan : Pemberontak dari Etnis Bugis lalu menjadi Raja Bone.







Gambar III.23 Arung palaka
Sumber: http://farm3.staticflickr.com/2224/2192968728_4bbcca48fe.jpg
(Diakses pada 15/11/2015)

Gambar III.24 Arung palaka
Sumber: http://static.panoramio.com/photos/large/16138316.jpg
(Diakses pada 15/11/2015)

Gambar III.25 Ilustrasi Karakter Arung Palaka
Sumber: Pribadi
(Dibuat pada 12/06/2016)

Cornelis Speelman

Deskripsi karakter : Licik, keras.

Nama : Cornelis Speelman

Jabatan : Gubernur jenderal di Hindia Belanda sejak tahun 1681





Gambar III.26 Cornelis Speelman
Sumber: https://c1.staticflickr.com/1/519/20243250342_0c7596fd45_b.jpg
(Diakses pada 15/11/2015)

Gambar III.27 Speelman
Sumber: Pribadi
(Dibuat pada 12/06/2016)

Gubernur Jendral J. Maetsuyker





Kiri: Gambar III.28 Gubernur Jendral J. Maetsuyker
Sumber: http://www.wolvendaal.org/GovernorMaetsuycker.jpg
(Diakses pada 15/11/2015)

Kanan: Gambar III.29 Gubernur Jendral J. Maetsuyker
Sumber: Pribadi
(Dibuat pada 12/06/2016)

Deskripsi karakter : Kompetitif

Nama : Gubernur Jendral J. Maetsuyker

Jabatan : Atasan Speelman

Prajurit





Kiri: Gambar III.30 Prajurit
Sumber: http://1.bp.blogspot.com /Prajurit+Makassar1.jpg
(Diakses pada 15/05/2016)

Kanan: Gambar III.31 Ilustrasi Prajurit
Sumber: Pribadi
(Dibuat pada 12/06/2016)

Ksatria Pantopuloa



Gambar III.32 Ksatria Perang dan Penyambutan Tamu
Sumber: Korantempo
(Dilihat pada pada 15/05/2016)



Gambar III.33 Pantopuloa
Sumber: Dokumen Pribadi
(12/06/2016)

Andi

Topi terbalik merupakan simbol dari sikap Andi yang suka memberontak/nakal.

Deskripsi karakter : Pemberontak. Nakal.

Nama : Andi

Jabatan : Siswa kelas 4 SDN Bone



Kiri: Gambar III.34 Model *badboy*
Sumber: http://cdn-2.tstatic.net/makassar/foto/bank/images/begal-sd_20160110_204824.jpg
(12/06/2016)

Kanan: Gambar III.35 Karakter Andi
Sumber: Dokumen PribadiPribadi
(12/06/2016)

III.2.5.3 Studi Properti

- **Badik**



Kiri: Gambar III.36 Badik
Sumber: http://2.bp.blogspot.com /Badik.PNG
(Diakses pada 15/05/2016)

Kanan: Gambar III.37 Ilustrasi Badik
Sumber: Pribadi
(Dibuat pada 12/06/2016

- **Tombak**

Tombak pada buku ilustrasi Sultan Hasanudin sering digunakan oleh Arung Palaka.



Kiri: Gambar III.38 Tombak
Sumberhttp://bugisposonline.com/wp-content/uploads/2015/08/Untitled172.jpg
(Diakses pada 15/05/2016)

Kanan: Gambar III.39 Ilustrasi Tombak
Sumber: Pribadi
(Dibuat pada 12/06/2016

III.2.5.4 Studi Lokasi

Suasana perang Makassar seperti yang terlihat pada ilustrasi di bawah ini menjadi bahan referensi untuk membuat suasana perang pada buku ilustrasi Sultan Hasanudin.



Gambar III.40 Perang Makassar
Sumber: http://4.bp.blogspot.com /s1600/perang%2Bmakassar.png
(Diakses pada 15/05/2016)

Foto daerah perbukitan di bawah menjadi bahan referensi untuk membuat lokasi pada buku ilustrasi Sultan Hasanudin.



Gambar III.41 Perbukitan
Sumber: http://1.bp.blogspot.com/ bukitMalino3.png
(Diakses pada 15/05/2016)

Arah pandang bus dari arah belakang pada gambar di bawah ini, menjadi bahan referensi untuk membuat lokasi pada buku ilustrasi Sultan Hasanudin.



Gambar III.42 Bus
Sumber: http://www.karyajasa.co.id/image-upload/ac-31-interior-merah1.jpg
(Diakses pada 15/05/2016)



Gambar III.43 Lokasi Patung Sultam Hasanudin
Sumber: http://4.bp.blogspot.com/s640/IMG_20160112_224821.jpg
(Diakses pada 15/05/2016)