BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan yang akan dilakukan dari kesenian *Bebegig* Sukamantri yaitu merancang atau membuat suatu media informasi berupa buku ilustrasi yang dirancang dengan cara *story telling.* Dalam keterangan sebelumnya ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi terkait *Bebegig* Sukamantri diantaranya kurangnya pemahaman masyarakat mengenai makna yang terkandung pada *Bebegig* Sukamantri bahwa dalam pementasannya pada setiap *helaran*, *Bebegig* memiliki makna didalamnya. Dari hal tersebut dibutuhkan sebuah solusi, yaitu buku informasi bergambar yang mudah diterima oleh remaja, yang berfungsi sebagai bahan pengetahuan bahwa ada makna lain yang terkandung pada *Bebegig* Sukamantri dibalik pementasannya.

III.1.1 Khalayak Sasaran

Pentingnya memberikan informasi mengenai makna yang ada pada *Bebegig* Sukamantri bukan hanya tampil dalam suatu *helaran* tetapi ada kearifan lokal didalamnya. Dari hal tersebut, maka target audiens akan ditentukan berdasarkan segi demografis, psikografis dan geografis sebagai berikut.

III.1.1.1 *Consumer Insight*

Untuk perancangan buku ilustrasi tentang *Bebegig* Sukamantri, target audien adalah remaja. Audien yang dituju adalah remaja umur 13-15 tahun jenjang pendidikan SMP yang memiliki minat dan pernah melihat langsung *helaran Bebegig* Sukamantri.

Berikut *insight* dari target audien:

- Mengikuti gaya hidup.
- Adanya kebanggan karena pernah melihat langsung *helaran Bebegig* Sukamantri.
- Senang bermain.

Dengan target audien yang masih duduk di bangku SMP dengan kesibukannya belajar disekolah dan senang bermain, tidak ingin diganggu dengan hal-hal diluar kebiasaannya, maka untuk melibatkannya dengan media yang tanpa disadari digunakan oleh target audien.

III.1.1.2 *Consumer Journey*

Untuk menentukan cara penyampaian ide yang sudah dibentuk, maka diperlukan perencanaan yang baik melalui media-media yang akan digunakan, yang mampu berinteraksi dan menjangkau sasaran dengan tepat. Diperlukan aktifitas dari target audien. *Consumer Journey* inilah yang dijadikan acuan untuk aplikasi media yang dibentuk.

Tabel III.1 *Consumer Journey*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

No	**Kegiatan**	**Tempat**	***Point Of Contact***
1	Bangun Pagi	Kamar Tidur	Buku
2	Perjalanan ke Sekolah	Jalan, Kendaraan, Sekolah	Stiker, Poster
3	Di Sekolah	Sekolah	Buku, Mading
4	Istirahat	Sekolah, Kantin	Poster, Stiker
5	Pulang Sekolah	Sekolah, Jalan	Stiker
6	Di Rumah	Ruang Tamu, Kamar Tidur	Buku
7	Bermain	Rental Play Station	Stiker, Poster, *T-Shirt*

III.1.1.3 Indikator Konsumen

- Demografis

  Secara Demografis target audiens dari buku ilustrasi *Bebegig* Sukamantri ini yaitu meliputi dua jenis kelamin, yaitu laki-laki dan perempuan. Kategori usia antara 13-15 tahun yang memiliki status pendidikan sebagai pelajar SMP atau sederajat, dengan status sosial menengah dan menengah keatas. Target sekunder atau target kedua yang dituju adalah remaja usia

antara 16-19 tahun yang berada di Kabupaten Ciamis dan seluruh Indonesia.

- Psikografis

  Secara Psikografis target audiens dari buku ilustrasi *Bebegig* Sukamantri ini yaitu remaja yang mempunyai sikap mental yang baik, mudah meledak, mudah emosinya dan gaya hidup yang selalu ingin terpenuhi.

  Usia 13-15 tahun merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju remaja. Pada masa ini juga biasa disebut masa remaja awal. Remaja awal merupakan fase dimana memiliki sifat sensitif, reaktif, emosi bersifat negatif dan tempramental (Hariyanto, 2011: para 14)

- Geografis

  Secara Geografis target audien dari buku ilustrasi *Bebegig* Sukamantri ini yaitu ditujukan kepada remaja yang bertempat tinggal didaerah yang sedang berkembang dengan geliat ekonomi yang baik dimana masyarakatnya mengalami perubahan gaya hidup terlebih tentang kepedulian terhadap kebudayaan. Daerah yang menjadi target perancangan ini adalah Kabupaten Ciamis.

III.1.2 Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi pada perancangan buku ilustrasi *Bebegig* Sukamantri melalui media buku bertujuan untuk:

- Mengingatkan remaja khususnya anak SMP tentang kebudayaan tradisional *Bebegig* Sukamantri dan pentingnya kesadaran untuk melestarikannya.
- Memberikan kebanggaan remaja terhadap *Bebegig* Sukamantri.
- Memberikan pengetahuan kepada remaja khususnya anak SMP bahwa *Bebegig* Sukamantri bukan hanya sekedar seni *helaran* tapi ada nilai lebih didalamnya.

III.1.2.1 Pendekatan Visual

Pada perancangan buku ilustrasi ini pendekatan visual yang dirancang menggunakan ilustrasi atau gambar-gambar yang cenderung realis. Selain

berdasarkan hal tersebut, buku ilustrasi ini juga didukung dengan pendekatan pewarnaan dengan warna yang identik dengan kesenian *Bebegig* Sukamantri. Penggunaan huruf dan tata letak yang digunakan yaitu yang mudah dipahami. Pendekatan visual tersebut didasari oleh target audiens yaitu remaja usia 13-15 tahun dengan jenjang pendidikan SMP.

III.1.2.2 Pendekatan Verbal

Pada perancangan buku ilustrasi ini pendekatan verbal yang digunakan yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Sunda. Memberikan cerita tentang perkembangan *Bebegig* Sukamantri yang diolah dari hasil literatur dan wawancara terhadap orang yang berkompeten dalam hal *Bebegig* Sukamantri, yaitu Cucu Panji Suherman yang merupakan pembina *Bebegig* Baladdewa. Penyampaian dari perkembangan *Bebegig* Sukamantri ini diambil hanya beberapa adegan penting, namun masih bisa menggambarkan perkembangan *Bebegig* Sukamantri dari mulai awal sampai menjadi suatu seni *helaran* tanpa mengurangi jalan cerita dari perkembangan *Bebegig* Sukamantri itu sendiri. Pada cerita yang disampaikan disisipkan bahasa Sunda sebagai elemen penguat cerita. Cerita berupa teks diberikan disesuaikan dengan ilustrasi yang ada. Penggunaan teks berguna untuk menceritakan dan menjelaskan ilustrasi tersebut.

III.1.3 Mandatory

Perancangan buku ilustrasi mengenai *Bebegig* Sukamantri bekerja sama dengan pihak pemerintahan Kabupaten Ciamis melalui Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Ciamis (DISDIKBUD).

Gambar III.1 Logo Kabupaten Ciamis
Sumber: http://perpusipda-ciamis.com/wp-content/uploads/2015/10/logo-ciamis1.png. (Diakses pada 10-06-2016)

III.1.4 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang dibuat adalah perancangan buku ilustrasi, buku yang dirancang dengan menggabungkan cerita berupa teks dan ilustrasi yang menampilkan visual berupa ilustrasi *Bebegig* Sukamantri dan tokoh yang ada didalamnya. Penggambaran tokoh yang ada pada *Bebegig* Sukamantri diolah dengan pendekatan dari bahan-bahan literatur yang berhubungan dengan objek penlitian. Perancangan buku ilustrasi ini menggunakan cara bercerita dengan *story telling* untuk memudahkan target audien dalam memahami isi buku.

Didalam buku ilustrasi yang dibuat, pada setiap penjelasan ilustrasi menggunakan *background* waregu, bubuay dan ijuk yang bertujuan untuk lebih menekankan makna yang dibahas.

III.1.4.1 *Copywriting*

Menempatkan buku ilustrasi ini sebagai media pengetahuan yang menarik dan disukai, bertujuan memberikan pengetahuan dan merubah cara berfikir perilaku pelajar dalam cara menjaga lingkungan dan dalam berkehidupan sehari-hari. Dengan memberikan pengetahuan cerita perkembangan *Bebegig* Sukamantri yang sekarang sudah menjadi kesenian dalam bentuk *helaran,* bahwa didalamnya terdapat semangat untuk menjaga lingkungan dan ada nilai-nilai yang dapat dijadikan dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun strategi *copywriting* yang dilakukan seperti judul utama perancangan ini adalah "*Bebegig* Si Penjaga Karanggantungan". Penggunaan kata dalam perancangan ini dilakukan untuk menarik perhatian khalayak sasaran dan untuk memberikan kesan menjaga lingkungan.

III.1.4.2 Sinopsis

Diceritakan ada seorang penguasa yang senantiasa menjaga dan mencintai lingkungannya. Karanggantungan adalah nama kawasan yang dia cintai dan dia jaga, salah satu kekayaan alam Karanggantungan yaitu sumber mata air. Kekhawatiran akan dirusaknya sumber mata air tersebut muncul, ketika para

perusak hadir dan mengganggu Karanggantungan. Prabu Sampulur pun akhirnya menemukan suatu cara yaitu dengan membuat topeng dari kulit kayu dan ditambah dengan bunga bubuay, daun waregu dan ijuk, Prabu menyebutnya *Ngabagug* yang artinya diam tak bergerak karena topeng tersebut disimpan pada pohon-pohon. Cara tersebut tidak membuat para perusak gentar hingga pada akhirnya ditengah perjalanan Prabu harus meninggalkan kawasan Karanggantungan dan memberikan kekuasaan kepada Margadati orang yang dia percayai.

Prabu berpesan untuk tetap waspada terhadap para perusak tersebut dan kelak bahan yang digunakan seperti bunga bubuay, daun waregu dan ijuk akan membantu. Margadati membuat topeng dari sisa kayu namun bunga bubuay, daun waregu dan ijuk tidak dia ganti, Margadati menyebutnya *Bebegig* terinspirasi *Babagug* milik Prabu Sampulur.

Pada akhirnya perusak dengan kekuatan besar tiba, ia bernama Pamala. Topeng yang dibuat Margadati tidak kuat menahan serangan Pamala. Pada akhirnya kostum yang menyatu dengan alam mampu mengalahkan perusak tersebut. Hingga pada akhirnya seiring berjalannya waktu, *Bebegig* tetap hadir ditengah masyarakat yang dipentaskan dalam bentuk *helaran.*

III.1.4.3 *Storyline*

- Halaman 1 : Diceritakan ada seorang penguasa yang bijaksana, senantiasa mencintai alam, dia adalah Prabu Sampulur. Penguasa didaerah Karang Gantungan. Sebuah wilayah yang dia cintai dan dia jaga kelestariannya.
- Halaman 3 : Karang Gantungan merupakan sebuah tempat dimana tumbuhan tumbuh subur, pohon menjulang tinggi. Satu yang menjadi kekayaan Karang Gantungan yaitu sumber air.
- Halaman 5 : Prabu Sampulur terlihat merenung khawatir akan orang-orang yang akan merusak Karang Gantungan yang didalamnya terdapat sumber mata air, akhirnya Prabu menemukan suatu cara.

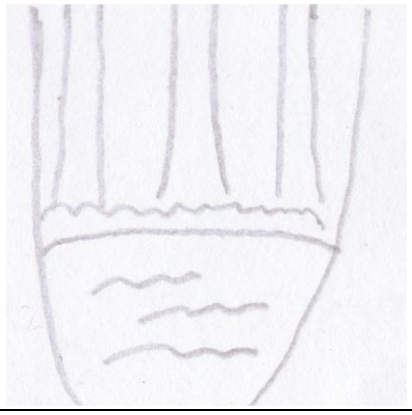
- Halaman 7 : Prabu menurunkan pasukan dengan topeng yang terbuat dari kulit kayu. Prabu menyebutnya *Babagug*. Topeng-topeng tersebut dipasang pada pohon-pohon dikawasan Karang Gantungan.
- Halaman 9 : Namun karena orang-orang yang merusak masih berkeliaran, akhirnya Prabu Sampulur memanggil orang kepercayaannya Sanca Manik dan Sanca Ronggeng. Mereka berdua diberi misi untuk mengejar para perusak Karang Gantungan.
- Halaman 11 : Setelah mendapatkan tugas dari Prabu Sampulur, Sanca Manik dan Sanca Ronggeng bergegas mencari para perusak yang masih berkeliaran di Karang Gantungan
- Halaman 13 : Satu persatu para penyerang itu berhasil ditaklukan Sanca Manik dan Sanca Ronggeng. Gelombang perusakan pun terhenti mereka berhasil menjalankan misi dari Prabu Sampulur.
- Halaman 15 : Untuk merayakan keberhasilannya, Sanca Ronggeng menari-nari dengan memadukan gerakan gerakan bela diri.
- Halaman 17 : Prabu Sampulur harus pergi meninggalkan Karang Gantungan. “Aku titipkan Karang Gantungan kepadamu, Margadati” “Kenapa harus hamba Prabu?”, tanya Margadati “Aku telah mengenal engkau dan aku percaya engkau mampu”. Prabu pun menitip pesan kepada Margadati. “Terus kembangkan Babagug untuk menjaga Karang Gantungan sebelum perusak dengan kekuatan besar akan tiba disini”.
- Halaman 19 : Prabu Sampulur akhirnya pergi meninggalkan Karang Gantungan. Margadati pun memegang kekuasaan di Karang Gantungan. Sebelum pergi, Prabu Sampulur memberikan pesan bahwa barang yang digunakan pada *Babagug* yaitu daun Waregu, Bubuay dan Ijuk kelak akan membantu dalam mengalahkan perusak.
- Halaman 21 : Margadati merupakan orang yang kreatif, dia membuat topeng dari kayu *bahbir* (sisa), kayu yang dihancurkan para perusak. topeng tersebut ditambah dengan daun Waregu, Bubuay dan ijuk Margadati menyebutnya *Bebegig* terinspirasi dari *Babagug* milik Prabu Sampulur.

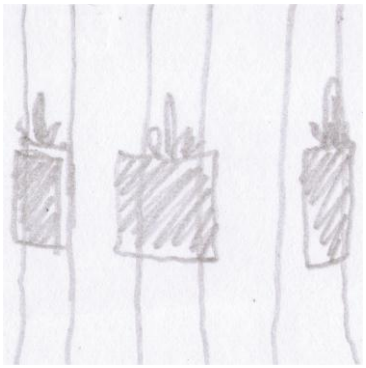
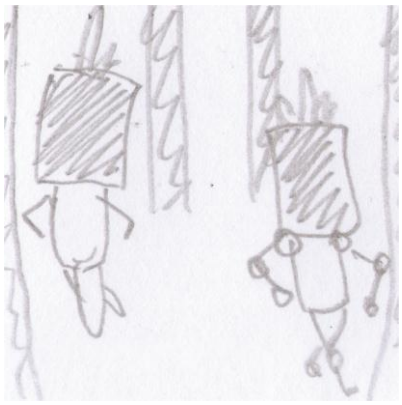
- Halaman 23 : Perusak dengan kekuatan besar itu akhirnya tiba di Karang Gantungan. Perusak itu bernama Pamala. Sanca Manik dan Sanca Ronggeng yang sedang berkeliling di Karang Gantungan terkejut dengan kemunculannya, mereka berdua pun pergi untuk memberi tahu Margadati.
- Halaman 25 : Diceritakanlah apa yang terjadi, "Nampaknya gelombang orang-orang perusak Karang Gantungan belum berhenti", ujar Sanca Ronggeng. "Sesungguhnya Prabu Sampulur telah memperkirakan ini sebelum beliau pergi dari Karang Gantungan" "Lantas apa yang harus kita perbuat? sebelum perusak itu semakin menjadi?", tanya Sanca Manik. "Pakailah *Bebegig* yang telah aku sediakan dan seranglah perusak itu sekarang".
- Halaman 27 : Sanca Manik dan Sanca Ronggeng pun pergi untuk menyerang Pamala. Kekuatan yang dimiliki Pamala lebih besar dan lebih kuat. *Bebegig* dengan topeng bahbir pun tidak kuat menahan serangan kekuatan yang dimiliki perusak itu. Akhirnya *Bebegig* mengalami kekalahan.
- Halaman 29 : Sanca Manik dan Sanca Ronggeng pun kembali menemui Margadati. Mereka pun mempertanyakan bagaimana mengatasi perusak itu. "Sesungguhnya sebelum Prabu Sampulur pergi, ia sempat menjelaskan kepadaku tentang barang yang digunakan pada *Babagug.* Dijelaskanlah apa yang dulu Prabu Sampulur titipkan kepada Margadati.
- Halaman 31 : Daun waregu yang digunakan adalah sebagai simbol kebaikan untuk kita semua, berbuat baiklah terhadap alam tanpa alam kita tidak bisa apa-apa. Bubuay yang digunakan sebagai simbol gotong royong dilihat dari bentuknya satu bunga dengan bunga lainnya menempel kuat di manggarnya dan satu manggar dengan manggar lainnya menempel kuat di tangkainya, mari kita bersama-sama menyelamatkan alam dan ijuk yang digunakan sebagai simbol *ngabadan kawung* yang artinya bahwa hidup harus seperti pohon kawung dimana semuanya bisa bermanfaat bagi alam. Terbentuklah kostum *Bebegig* yang menyatu dengan alam.

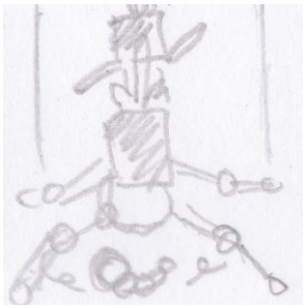
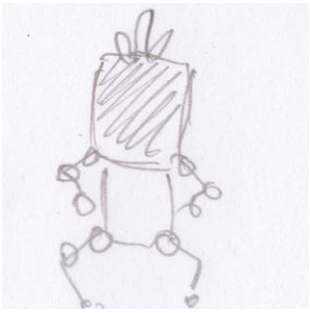
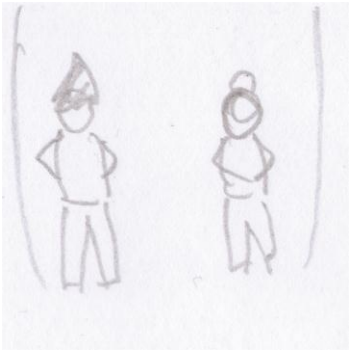
- Halaman 33 : Dengan topeng baru dari kayu gelondongan dan kostum baru yang telah menyatu dengan alam, *Bebegig* siap melawan perusak Karang Gantungan.
- Halaman 35 : Penyerangan pun dimulai. *Bebegig* akhirnya bisa mengalahkan perusak dengan kekuatan besar tersebut. Karang Gantungan pun tentram kembali. (selesai)
- Halaman 37 : Untuk merayakannya, Margadati menambahkan *kolotok* pada *Bebegig* sebagai tanda adanya kabar gembira.
- Halaman 39 : Seiring berkembangnya jaman, kini semangat *Bebegig* sebagai penjaga lingkungan tetap dilestarikan dalam bentuk seni *helaran. Bebegig* terus menari seolah-olah mengingatkan kepada kita apakah kita masih peduli terhadap alam?.

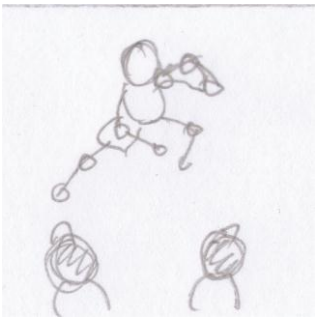
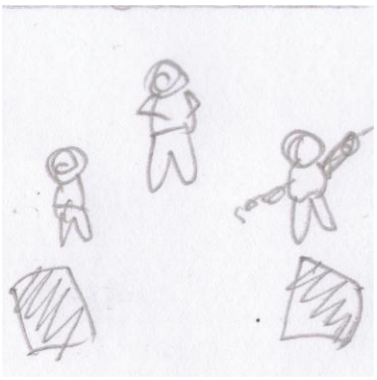
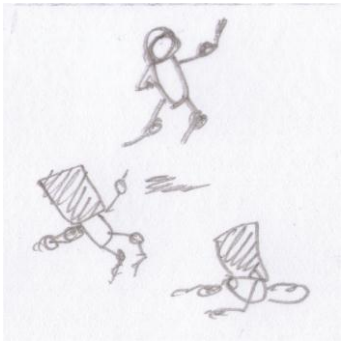
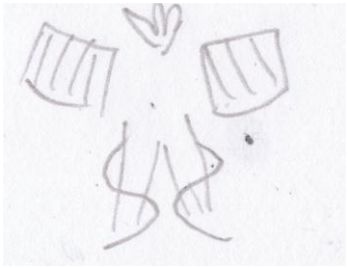
III.1.4.4 *Storyboard*

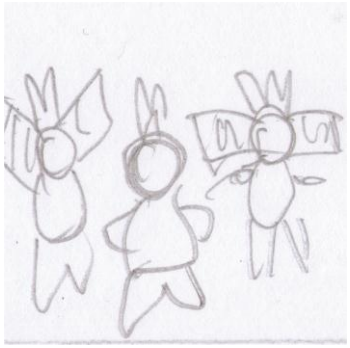
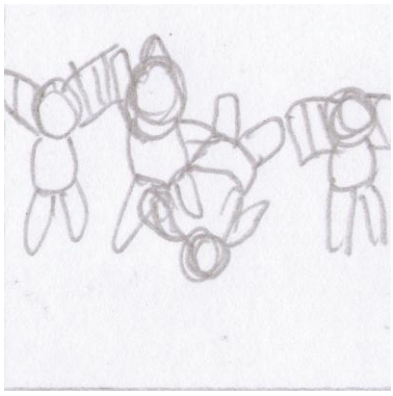
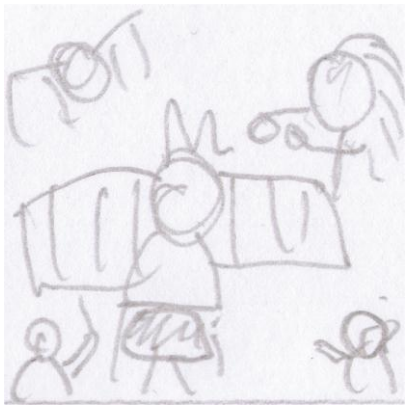
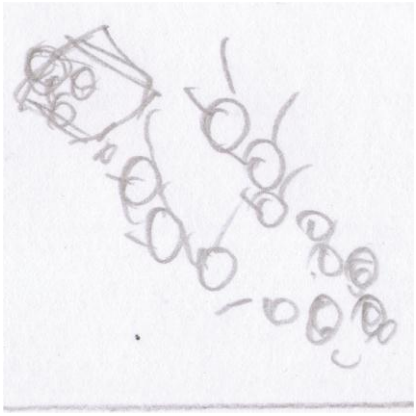
Tabel III.2 *Storyboard*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

No.		Keterangan
1		Di perkenalkan bahwa Prabu Sampulur merupakan sosok yang mencintai lingkungan.
2		Dijelaskan tempat yang dikuasai oleh Prabu Sampulur yaitu Karang Gantungan yang memiliki sumber air.

3		Kegelisahan Prabu akan kelangsungan Karang Gantungan dari para perusak.
4		Ditemukanlah suatu cara untuk menghalau para orang-orang perusak.
5		Para perusak masih berkeliaran, prabu memanggil orang kepercayaannya sanca manik dan sanca ronggeng.
6		Sanca Manik dan Sanca Ronggeng mendapat tugas untuk mengejar perusak.

7		Perusak pun ditaklukan.
8		Sanca Ronggeng merayakan kemenangan.
9		Prabu harus pergi meninggalkan Karang Gantungan. Kekuasaan dialihkan kepada Margadati.
10		Prabu pergi dan meninggalkan pesan kepada Margadati.
11		Margadati membuat topeng dari kulit kayu.

12		Perusak dengan kekuatan besar muncul.
13		Sanca Manik dan Sanca Ronggeng melapor kepada Margadati. Digunakanlah *Bebegig* untuk menyerangnya.
14		Penyerangan terhadap perusak. Namun mengalami kekalahan.
15		Margadati menjelaskan apa maksud dibalik barang yang digunakan pada *Bebegig*.
16		Dijelaskan apa yang terkandung pada waregu, Bubuay dan ijuk. Terbentuklah kostum yang menyatu dengan alam.

17		*Bebegig* dengan kostum baru dan topeng yang lebih kuat siap menghadang perusak.
18		Penyerangan terhadap perusak. Perusak alhirnya bisa dikalahkan.
19		Untuk merayakan menambahkan *kolotok* pada *Bebegig.*
20		*Bebegig* kini menjadi seni helaran.

III.1.5 Strategi Media

Media yang akan digunakan adalah buku ilustrasi yang akan menjelaskan tentang makna yang terkandung dan asal muasal penamaan *Bebegig* pada *Bebegig* Sukamantri. Penjelasan tersebut disampaikan berupa *story telling*. Target primer buku ilustrasi ini adalah remaja.

III.1.5.1 Media Utama

Buku ilustrasi ini digunakan sebagai media utama dengan dasar pemikiran bahwa buku adalah media yang fleksibel dan mampu menjangkau segala segmentasi ekonomi. Dalam artian bahwa fleksibel disini yaitu mudah untuk mendapatkannya tanpa melalui proses yang rumit. Materi pesan yang disajikan yaitu sederhana sehingga mudah dicerna oleh para remaja dan visual yang menjelaskan menjadi pilihan orang tua untuk membelinya.

III.1.5.2 Media Pendukung

Adapun media pendukung yang akan digunakan untuk menunjang media utama dalam hal ini adalah buku ilustrasi tentang *Bebegig* Sukamantri yaitu sebagai berikut:

- Poster

  Poster berisikan informasi yang ditujukan untuk menarik perhatian yang bersifat ajakan terhadap buku informasi untuk target audien.
- *X-Banner*

  X-Banner merupakan media untuk informasi yang bertujuan untuk menarik perhatian serta agar pembeli dapat dengan mudah melihat buku yang sedang dipasarkan.
- Pembatas buku

  Media utama adalah buku maka pembatas buku diperlukan. Pembatas buku diperlukan sebagai penanda sejauh mana proses dalam membaca buku tersebut.
- Gantungan Kunci

  Gantungan kunci merupakan media yang dapat dimanfaatkan di gantung di tas, kunci motor, kunci rumah dan tempat lainnya. Terlebih bagi remaja

yang sering beraktifitas sehingga media ini dapat mengingat tentang *Bebegig* Sukamantri.

- Stiker

  Stiker merupakan media promosi yang sangat akrab bagi masyarakat. Pemasangannya hanya dengan membuka lapisan bawahnya dan kemudian ditempelkan ditempat yang dikehendaki.

- Pin

  Pin merupakan media yang bisa dipasang pada barang yang ada hubungannya dengan keseharian remaja seperti pada jaket, topi, ataupun tas.

- *T-shirt*

  T-Shirt berfungsi sebagai penutup tubuh, lewat media ini secara tidak langsung orang yang memakainya sudah ikut melakukan promosi.

III.1.6 Strategi Distribusi

Dalam proses pendistribusian, akan dilibatkan pihak-pihak terkait yang berkaitan dengan objek penelitian. Diantaranya dengan pihak Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kabupaten Ciamis. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mencapai tujuan promosi yang lebih baik, tepat sasaran dan meluas. Untuk melancarkan kegiatan tersebut menjadi kegiatan yang efektif, maka harus diadakan sistem distribusi secara sistematis.

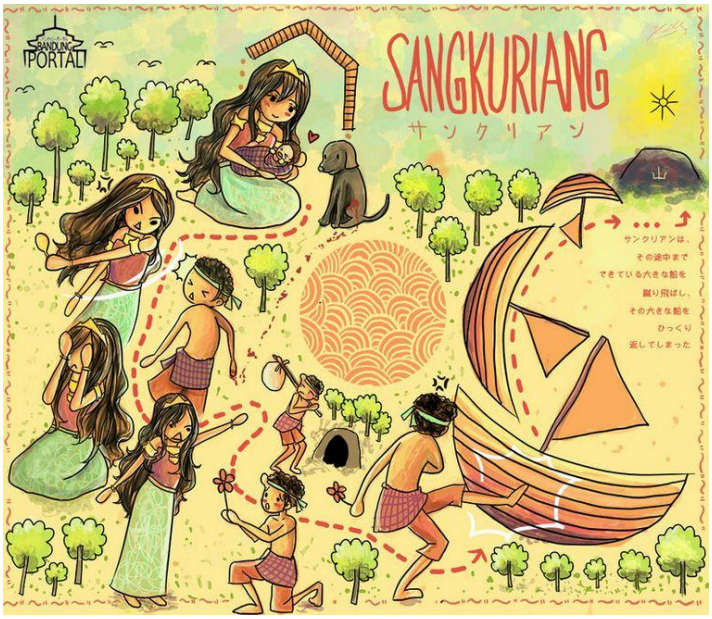
Tabel III.3 Jadwal Pendistribusian Media
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

Media	Bulan											
	Juli				Agustus				September			
Media Utama Buku												
X-Banner												
Poster												
Pembatas Buku												
Stiker												
Pin												
Gantungan Kunci												
T-Shirt												

Promosi ini akan diselenggarakan selama kurun waktu 3 bulan. Bentuk pendistribusian dimulai dengan media utama dan media pendukung dan akan mulai dilakukan saat peringatan hari kemerdekaan Republik Indonesia 17 Agustus, dimana pada tanggal tersebut *Bebegig* tampil tiap tahun.

III.2 Konsep Desain

Dalam sebuah media informasi, konsep visual merupakan hal yang penting. Konsep visual dalam perancangan buku ilustrasi *Bebegig* Sukamantri ini menggunakan gaya visual pribadi yang cenderung realis. Konsep visual meliputi gaya adaptasi gambar dan pendekatan warna yang mengacu pada infografis sangkuriang yang di posting oleh Bandung Portal.



Gambar III.2 infografis sangkuriang
Sumber: http://bandungportalsite.blogspot.com/2013/11/sangkuriang.html
(Diakses pada 10-06-2016)

III.2.1 Format Desain

Buku ilustrasi *Bebegig* Sukamantri akan dibuat dengan ukuran 14,8cm x 21cm atau ukuran kertas A5 dengan format *portrait* dan 40 halaman isi. Dengan bentuk buku yang tidak terlalu besar, ditujukan agar dapat mudah dibawa oleh remaja terutama anak-anak SMP dan juga nyaman ketika membacanya sehingga ketika mereka beraktifitas, buku ilustrasi *Bebegig* Sukamantri mudah dibawa.



Gambar III.3 Format Desain
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

III.2.2 Tata letak

Layout adalah mengatur berbagai komposisi diantaranya huruf, garis, bidang, gambar dan sebagainya. Pada dasarnya *layout* merupakan tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep yang dibawanya (Surianto Rustan, 2008: 0).

Tata letak pada buku ilustrasi *Bebegig* Sukamantri lebih menonjolkan visual atau ilustrasinya sebagai pusat perhatiannya. Adapun format cara membaca dan tata letak ilustrasi dalam bukunya seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar III.4 Tata letak ilustrasi dan cara pembacaan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

Adapun penempatan teks dan elemen-elemen visual disesuaikan. Pada *layout* teks, diberi *background* dengan motif daun waregu, bunga bubuay dan ijuk serta diberi motif bunga bubuay.



Gambar III.5 Daun waregu, ijuk dan bunga bubuay
Sumber: Dokumentasi Pribadi (Diakses pada 17/01/2016)

Motif daun waregu, ijuk dan bunga bubuay disatukan dan dijadikan *background* untuk keterangan teks yang disajikan.

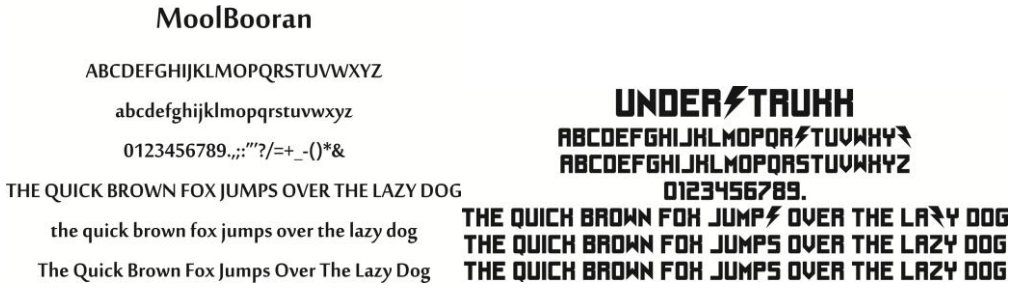


Gambar III.6 Motif daun waregu, ijuk dan bunga bubuay
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

III.2.3 Huruf

Tipografi yang digunakan yaitu dipilih sesuai dengan tema yang ditentukan sebelumnya. Tipografi didefinisikan sebagai proses seni untuk menyusun bahan publikasi dengan menggunakan huruf cetak. Menyusun tersebut meliputi merancang bentuk hingga merangkainya dalam sebuah komposisi untuk memperoleh efek tampilan yang dikehendaki (Adi Kusrianto, 2007: 190).

Untuk itu huruf yang digunakan pada judul adalah font “Under Strukk” dan “MoolBooran” jenis font ini digunakan untuk judul karena ukuran font “Under Strukk” tebal dan “MoolBooran” elegan dan terlihat nyaman dan membuat judul semakin jelas.



Gambar III.7 Font MoolBooran dan Font UnderStrukk
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

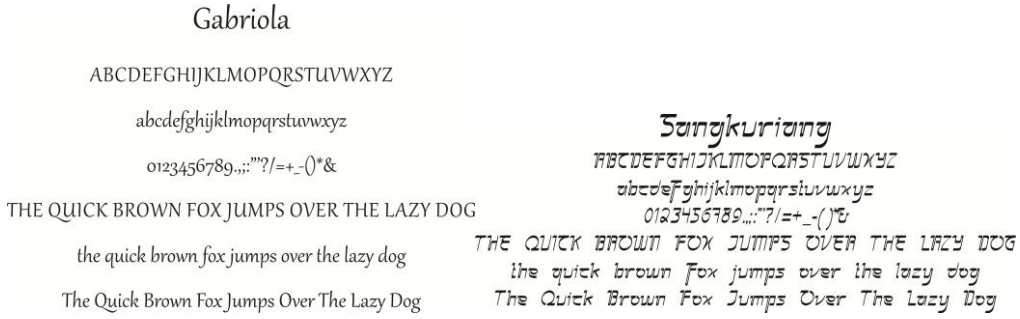
Untuk font “Under Strukk” digunakan pada kata “BEBEGIG” untuk lebih memunculkan kesan bahwa *Bebegig* itu kuat dan untuk font “MoolBooran” digunakan pada kata “SI PENJAGA KARANGGANTUNGAN”.



Gambar III.8 Pengaplikasian font pada judul
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

Pada bagian isi, font yang digunakan adalah “Gabriola”, font ini digunakan karena memiliki karakter seperti tulisan pada jaman dahulu. Untuk font “Sangkuriang” digunakan sebagai *drop cap*.

Menurut Kamus Visual Tipografi (2015), “*drop cap”* merupakan inisial huruf kapital yang diletakkan di awal paragraf dengan ukuran lebih besar dan menjorok masuk. Font “Sangkuriang” tersebut digunakan untuk mendukung semangat tentang budaya sunda yang dimana font tersebut seperti tulisan bahasa sunda jaman dahulu.



Gambar III.9 font yang digunakan pada isi dan *drop cap*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

Untuk nomor pada setiap halaman, font yang digunakan adalah font "Sang Jawara", font ini digunakan untuk mendukung kesan bahwa *Bebegig* merupakan budaya dari tanah sunda yang dapat dilihat dari karakter font yang memiliki karakter seperti bentuk *kujang* senjata khas masyarakat sunda.



Gambar III.10 font yang digunakan untuk nomor halaman
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

III.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan pada buku ilustrasi adalah cenderung realis. Ilustrasi dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Adanya ilustrasi digunakan sebagai alat untuk menarik perhatian pembaca (Rakhmat Supriyono, 2010: 50).

Untuk menarik perhatian maka teknik yang digunakan yaitu manual kemudian diolah dengan teknik digital menggunakan *software* komputer Adobe Photoshop cs6. Didalam buku ilustrasi ditampilkan juga objek pendukungnya seperti latar yang digunakan hal ini bertujuan agar informasi terkait *Bebegig* Sukamantri dapat tersampaikan.

III.2.4.1 Studi Karakter

Buku ilustrasi *Bebegig* Sukamantri ini menggunakan beberapa tokoh diantaranya Prabu Sampulur, Margadati, Sanca Manik, Sanca Ronggeng dan Pamala. Adapun topeng *Bebegig* yang digunakan yaitu topeng kulit kayu, topeng *bahbir* dan topeng pada masa sekarang. Namun yang menjadi tokoh sentral yaitu Prabu Sampulur dan tiga *Bebegig* dengan topeng gelondongan. Maka pendekatan yang dilakukan terhadap tokoh-tokoh yang ada dalam buku ilustrasi *Bebegig* Sukamantri adalah sebagai berikut:

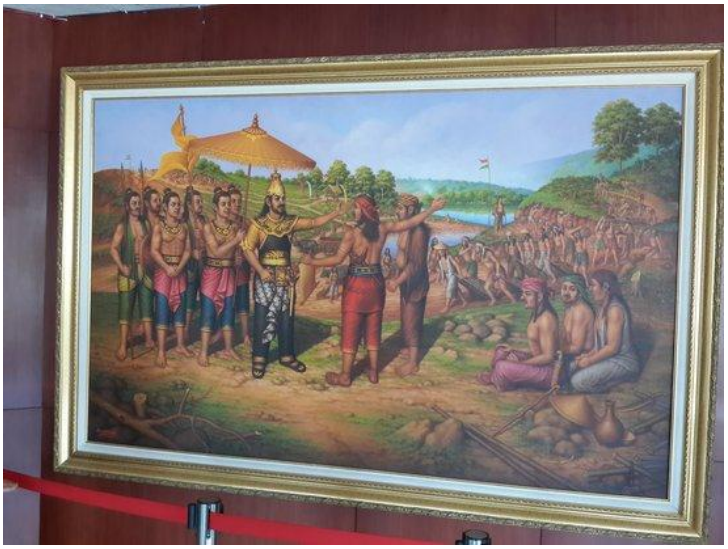
- Prabu Sampulur

  Prabu Sampulur adalah seorang penguasa didaerah Karang Gantungan, yang sangat mencintai lingkungannya. Memiliki rasa peduli yang tinggi terhadap lingkungan.

  Pendekatan visual Prabu Sampulur digambarkan melalui pendekatan dari literatur. Ada keterkaitan dan kesamaan nama antara Kerajaan Panjalu dan tokoh Prabu Sampulur (Ricco, 2011: 129). Maka pendekatan didasarkan pada Kerajaan Panjalu. Menurut Sukardja (2001: 21), Rangga Gumilang atau *buyut* Prabu Borosngora serta pendiri Panjalu diperkirakan hidup sekitar abad 14. Pendekatan didasarkan pada pakaian prabu abad ke 14.

  Pendekatan pakaian Prabu didasarkan pada pakaian yang digunakan Sribaduga Maharaja didasarkan pada observasi di museum Sribaduga pada tanggal 18 juni 2016, keterangan yang ada di museum Sribaduga menyebutkan bahwa dalam naskah abad 17-20 kerajaan sunda lebih dikenal kerajaan Pajajaran atau kerajaan Galuh. Dalam naskah tersebut tokoh sentralnya adalah raja Pajajaran yang dikenal dengan Prabu Siliwangi yang dimaksud dengan Prabu Siliwangi adalah Sribaduga Maharaja.

  Maka pendekatannya didasarkan pada pakaian yang digunakan oleh Sribaduga Maharaja yang berkuasa pada tahun 1350M-1357M (Suherman, 1995). Dalam lukisan Talaga Rena Mahawijaya karya Baskara (2012) yang berada di museum Sribaduga, yang merupakan penggambaran dari prasasti batu tulis yang dibuat untuk memperingati 12 tahun meninggalnya Sri Baduga Maharaja.



Gambar III.11 Lukisan Sribaduga Maharaja di museum sribaduga
Sumber: https;//media-cdn.tripadvisor.com/media/photo-s/06/71/07/55/foto-lukisan-tentang.jpg (Diakses pada 25-05-2016)

Berikut adalah penggambaran Prabu Sampulur dengan cara pendekatan pada pakaian yang digunakan oleh Sribaduga Maharaja.



Gambar III.12 Prabu Sampulur
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

- Margadati

  Margadati merupakan orang kepercayaan Prabu Sampulur dan merupakan penguasa Karanggantungan setelah Prabu Sampulur. Merupakan orang

yang kreatif dan pakaian yang digunakan tidak melebihi Prabu Sampulur dan diatas Sanca Manik dan Sanca Ronggeng.



Gambar III.13 Margadati
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

- Sanca Manik dan Sanca Ronggeng

  Sanca Manik dan Sanca Ronggeng merupakan orang kepercayaan Prabu Sampulur. Sanca Manik digambarkan dengan pakaian serba hijau dan Sanca Ronggeng serba biru. Karakter Sanca Ronggeng senang akan hal-hal baru. Pakaian yang digunakan tidak melebihi Prabu Sampulur dan Margadati.



Gambar III.14 Sanca Manik dan Sanca Ronggeng
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

- Pamala

  Nama Pamala diambil dari kata *Pamawa Mamala* yang kemudian disingkat menjadi Pamala. *Pamawa Mamala* artinya pembawa musibah, tokoh ini diciptakan untuk mendukung jalannya cerita. Pamala merupakan perusak Karanggantungan yang terakhir dan digambarkan dengan perut besar dan rakus.



Gambar III.15 Pamala
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

- Topeng

  Topeng yang muncul ada 3 periode yaitu topeng kulit kayu, kayu *bahbir* (sisa) dan kayu gelondongan.



Gambar III.16 Topeng Kulit Kayu dan Kayu *bahbir* (sisa)
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

Topeng kayu gelondongan yang muncul pada buku yaitu Romo Giling, Braja Ireng dan Roro Singkil. Ketiga topeng tersebut dipilih karena sudah mewakili keseluruhan *Bebegig* Sukamantri yang ada dengan dilihat dari bentuk mahkota yang digunakannya.



Gambar III.17 Romo Giling, Braja Ireng dan Roro Singkil
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

III.2.4.2 Studi Lokasi

Ada beberapa lokasi yang akan muncul dalam buku ilustrasi *Bebegig* Sukamantri, seperti kawasan hutan dengan sumber air, hutan dan pepohonan yang menjulang tinggi. Lokasi yang dipilih bertujuan agar pembaca bisa memahami jalan cerita dan menjadi pendukung dalam menyampaikan suatu cerita. Berikut adalah salah satu contoh lokasi yang digunakan.



Gambar III.18 Referensi lokasi sumber mata air di Karang Gantungan
Sumber: Dokumentasi pribadi (Diakses pada 30-04-2016)

Dari referensi tersebut, kawasan Karanggantungan merupakan suatu kawasan yang dimana pohonnya tumbuh besar dan memiliki sumber mata air.



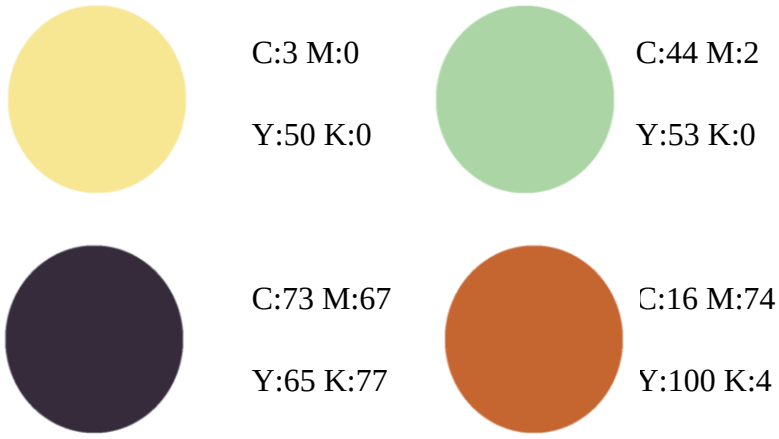
Gambar III.19 Contoh penggambaran lokasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

III.2.5 Warna

Secara visual warna dibagi menjadi dua golongan yaitu warna dingin dan warna panas. Warna dingin yaitu hijau, biru, hijau-biru, biru-ungu dan ungu, memberikan kesan pasif, statis, kalem, damai dan kurang mencolok. Warna panas yaitu merah, oranye, merah-oranye, oranye, kuning-oranye, kuning, kuning-hijau dan merah ungu, memberikan kesan hangat, dinamis, aktif dan mengundang perhatian.

Warna yang digunakan menggunakan warna dengan nuansa hangat. Warna hangat seperti merah, oranye, kuning, kuning-oranye digunakan untuk memperkuat isi atau pesan (Rakhmat Supriyono, 2010: 74). Teknik pewarnaan yaitu manual menggunakan pensil warna kemudian diolah menggunakan *software* Adobe Photoshop cs6.

Berikut adalah warna-warna yang digunakan dan sering muncul pada buku ilustrasi *Bebegig* Sukamantri.



Gambar III.20 warna yang sering digunakan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)