BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1. Strategi Komunikasi

3.1.1. Pendekatan Visual

Dalam perancangan komik ini akan mengangkat Prabu Siliwangi sebagai seorang tokoh Sejarah Sunda, oleh karena itu objek-objek visual yang akan dimunculkan adalah visualisasi yang dapat menggambarkan kesan kuno atau jaman dahulu pada kerajaan Pajajaran, baik itu melalui pakaian dan warna yang digunakan. Untuk menampilkan kesan budaya kesundaan akan ditampilkan melalui properti, tekstur, dan bangunan.

3.1.2. Pendekatan verbal

Pendekatan verbal dalam perancangan komik ini akan menggunakan bahasa Indonesia yang baku dan benar, dengan penyampaian yang ekpresif dan lebih cair agar mudah diterima oleh remaja.

3.1.3. Strategi Kreatif

a. Gaya Ilustrasi

Ilustrasi atau gambar yang digunakan dalam media ini adalah ilustrasi-ilustrasi dengan gaya ilustrasi realis. Hal

tersebut bertujuan untuk menciptakan suasana visual yang lebih hidup dan nyata.

b. Teknik Penceritaan

Penceritaan awal dalam komik akan berbentuk tulisan, dimana menceritakan tentang Sri Baduga Maharaja secara singkat. Penceritaan dalam komik sendiri akan berbentuk alur maju. Dalam cerita akan disisipkan peranan dan jasa Sri Baduga untuk kemajuan Pajajaran baik secara tertulis maupun melalui visualisasi. Di akhir cerita akan menceritakan kehidupan, atau peristiwa-peristiwa yang terjadi setelah masa pemerintahan Sri Baduga Maharaja secara tertulis.

c. Storyline

- Syarif Hidayat menghentikan pengiriman upeti yang seharusnya di bawa setiap tahun ke Pakuan Pajajaran
- diberitakan, bahwa pasukan Angkatan Laut Demak yang kuat berada di Pelabuhan Cirebon untuk menjaga kemungkinan datangnya serangan Pajajaran
- Tumenggung Jagabaya beserta 60 anggota pasukannya yang dikirimkan dari Pakuan ke Cirebon, tidak mengetahui kehadiran pasukan Demak di sana. Jagabaya tak berdaya menghadapi pasukan gabungan

Cirebon-Demak yang jumlahnya sangat besar. Setelah berunding, akhirnya Jagabaya menghamba dan masuk Islam.

- Peristiwa itu membangkitkan kemarahan Sri Baduga. Pasukan besar segera disiapkan untuk menyerang Cirebon. Akan tetapi pengiriman pasukan itu dapat dicegah oleh Purohita (pendeta tertinggi) keraton Ki Purwa Galih. Cirebon adalah daerah warisan Cakrabuana (Walangsungsang) dari mertuanya (Ki Danusela) dan daerah sekitarnya diwarisi dari kakeknya Ki Gedeng Tapa (ayah Subanglarang).

- Keadaan makin tegang ketika hubungan Demak-Cirebon makin dikukuhkan dengan perkawinan putera-puteri dari kedua belah pihak.

- Persekutuan Cirebon-Demak inilah yang sangat mencemaskan Sri Baduga di Pakuan. Tahun 1512, ia mengutus putera mahkota Surawisesa menghubungi Panglima Portugis Alfonso d'Albuquerque di Malaka (ketika itu baru saja gagal merebut Pelabuhan Pasai atau Samudra Pasai). Sebaliknya upaya Pajajaran ini telah pula meresahkan pihak Demak.
- Kegiatan perdagangan Sunda dengan Malaka sampai ke kepulauan Maladewa (Maladiven). Jumlah merica bisa

mencapai 1000 bahar (1 bahar = 3 pikul) setahun, bahkan hasil tammarin (asem) dikatakannya cukup untuk mengisi muatan 1000 kapal.

- Karena permusuhan tidak berlanjut ke arah pertumpahan darah, maka masing masing pihak dapat mengembangkan keadaan dalam negerinya. Demikianlah pemerintahan Sri Baduga dilukiskan sebagai zaman kesejahteraan (Carita Parahiyangan). Tome Pires ikut mencatat kemajuan zaman Sri Baduga dengan komentar "The Kingdom of Sunda is justly governed; they are true men" (Kerajaan Sunda diperintah dengan adil; mereka adalah orang-orang jujur).

3.1.4 Strategi Media

Media Utama

Menurut Gunarsa (1989) salah satu karakteristik remaja adalah “Mempunyai banyak fantasi, khayalan, dan bualan”. Untuk mengkomukikasikan atau menyampaikan sebuah informasi kepada remaja diperlukan sebuah media yang memberi mereka kebebasan menggambarkan atau mengimajinasikan informasi yang disampaikan. Komik merupakan media yang tempat sebagai perantaranya, karena dengan informasi berupa "text" serta gambar yang "statis", remaja lebih dirangsang daya

imaginasinya dan seolah diberi ruang yang lebar untuk bebas menginterpretasikan sendiri gerak, nuansa, detil, dan seterusnya. Disamping itu komik juga merupakan media yang baru dalam menceritakan kisah Prabu Siliwangi ini, karena media berupa buku novel dan film sudah pernah diangkat sebelumnya.

3.2 Konsep Visual

3.2.1 Format Desain

Format perancangan khususnya komik akan berbentuk portrait dan dicetak diatas media berukuran B5 (17.6cm x 25cm) *full color*, *softcover*. Buku dibuka dari kanan ke kiri layaknya buku kebanyakan pada umumnya

3.2.2 Layout

Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen visual yaitu gambar dan teks agar menjadi lebih komunikatif sehingga memudahkan pembaca dalam menerima informasi yang disajikan.

a. Panel

Panel yang digunakan dalam perancangan media komik ini adalah panel terbuka dan panel tertutup serta penggabungan antara panel terbuka dan tertutup.

b. Balon kata

Balon kata berbentuk sederhana, hanya lingkaran elips. balon kata untuk menunjukkan kesan emosi atau kemarahan akan berbentuk lingkaran elips juga, namun dengan distorsi di bagian



Gambar 3.24 Balon kata biasa

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3.25 Balon kata bersambung

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3..26 Balon kata ekspresi marah

Sumber: Dokumen Pribadi

c. Narasi

Untuk narasi diletakkan sedikit menjorok ke luar dari panel-panel komik, bertujuan agar tidak memakan banyak ruang di dalam panel.



Gambar 3.27 Narasi

Sumber: Dokumen Pribadi

d. Efek suara

Dalam komik ini tidak menggunakan efek suara, hal ini bertujuan agar pembaca lebih bebas mengimajinasikan situasi yang berada dalam gambar.

3.2.3 Warna

Konsep warna dengan unsur bayangan hitam yang mendominasi dalam komik bertujuan untuk memperkuat emosi karakter tokoh dan untuk memunculkan kesan klasik yang kuat.

Warna jingga dalam media ini menggambarkan peristiwa-peristiwa yang dalam cerita terjadi pada masa akhir pemerintahan Sri Baduga:

a. Coklat



Coklat adalah warna yang mencerminkan tradisi dan segala sesuatu yang berbau kebudayaan. Rempah-rempah, ukiran kayu yang cantik, kain batik yang klasik dengan perhiasan emas dan keindahan latar bangunan-bangunan tua adalah visualisasi lain dari warna ini.

b. Oranye



Memiliki karakter yang mirip dengan merah tapi lebih feminim dan bersahabat. Warna yang melambangkan sosialisasi, penuh harapan dan percaya diri, membangkitkan semangat, vitalitas dan kreativitas. Dapat menimbulkan perasaan positif, senang, gembira dan optimis, penuh energi, bisa mengurangi depresi/perasaan tertekan. Bila berlebihan justru akan merangsang prilaku hiperaktif.

c. Hitam



Adalah warna yang kuat dan penuh percaya diri, penuh perlindungan, maskulin, elegan, dramatis, dan misterius.

Hitam punya reputasi buruk. Warna ini dipakai oleh para penjahat di komik atau film. Hitam juga melambangkan duka dan murung. Tapi, hitam juga punya sisi lain, misalnya saja untuk menyatakan sesuatu yang abadi, klasik, dan sebagai warna yang melangsingkan.

3.2.4 Tipografi

Tipografi merupakan hal yang sangat penting dalam penyampaian informasi, baik sebagai pelengkap suatu komunikasi visual, maupun sebagai unsur utama. Huruf

mempunyai peranan sangat penting dalam keberhasilan suatu bentuk seni komunikasi grafis.

a. *Tipografi* Judul

Untuk judul dari komik sendiri menggunakan aksara Sunda Kuna yang dibentuk menjadi sebuah huruf latin. Penggunaan aksara Sunda Kuna sendiri dikarenakan aksara ini berkembang di daerah Jawa Barat pada Abad XIV-XVIII yang pada awalnya digunakan untuk menuliskan Bahasa Sunda Kuna. Aksara Sunda Kuna merupakan perkembangan dari Aksara Pallawa yang mencapai taraf modifikasi bentuk khasnya sebagaimana yang digunakan naskah-naskah lontar pada Abad XVI.

Untuk huruf "S" didalam judul menggunakan bentuk kujang ciung bermata sembilan yang merupakan senjata Raja pada saat itu.



Gambar 3.28 Tipografi judul

Sumber: Dokumen Pribadi

Luccida Calligraphy digunakan pada judul komik untuk menggambarkan suatu hal yang klasik.

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG,

the quick brown fox jumps over the lazy dog,

1234567890

b. Tipografi dialog dan narasi

Beberapa jenis huruf yang akan digunakan adalah

Huruf *MV Boli* digunakan pada balon kata. Jenis huruf ini merupakan jenis huruf yang tingkat keterbacaannya jelas sebagai balon kata.

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG,

1234567890



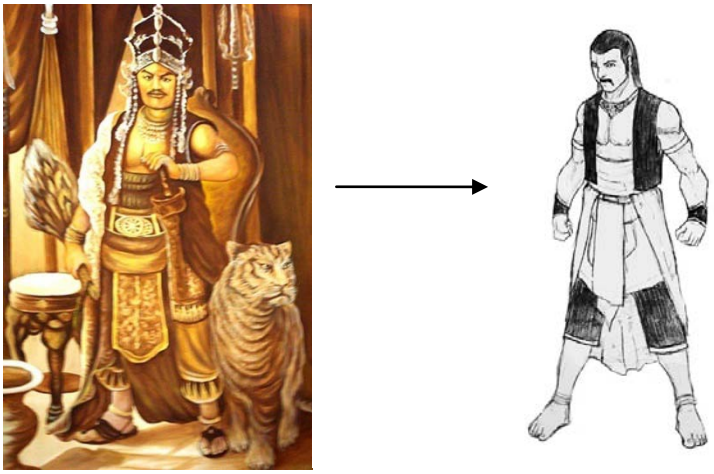
Gambar 3.29 Tipografi dalam balon kata

Sumber: Dokumen Pribadi

3.2.5 Ilustrasi

3.2.5.1 Studi Karakter

1. Prabu Siliwangi



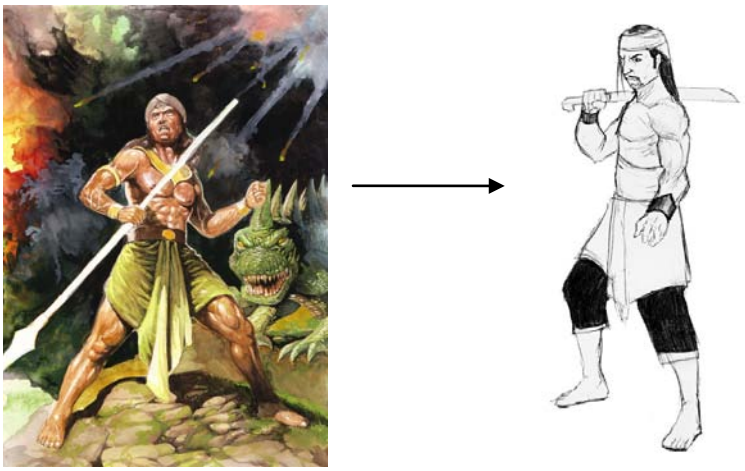
Gambar 3.30 Karakter Sri Baduga Maharaja
Sumber: http://id.merbabu.com/candi/pura_prabu_Siliwangi.html
(20 November 2010)

Nama	:	Sri Baduga Maharaja
Jenis kelamin	:	Laki-laki
Karakteristik	:	Berbadan tegap, kuat, umur 50-60 tahun
Sifat	:	Bijak, demokratis, adil
Deskripsi	:	Raja Kerajaan Pajajaran

Properti

- Pakaian raja
- Mahkota Binokasih sanghyang Pake
- Senjata Kujang ciung bermata sembilan

2. Tumenggung Jagabaya



Gambar 3.31 Karakter Tumenggung Jagabaya

Sumber:

http://kaskusda.deviantart.com/favourites/?43373812#/d32sd5f

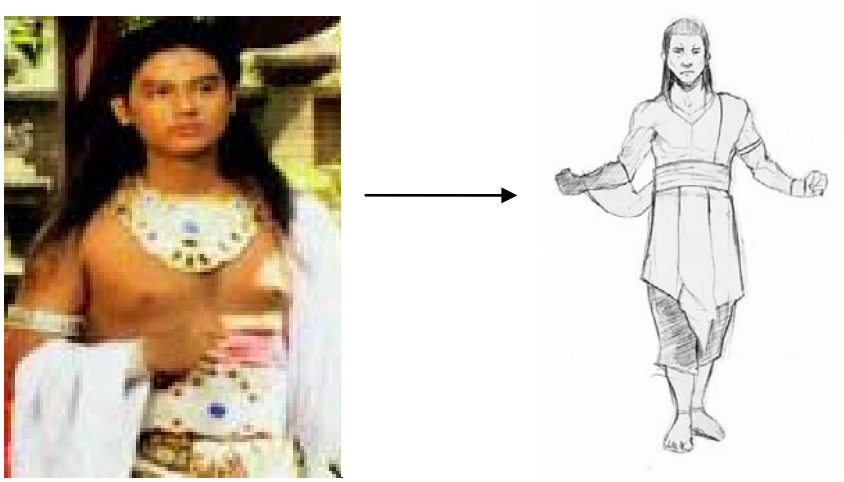
(4 Januari 2011)

Nama	:	Tumenggung Jagabaya
Jenis kelamin	:	Laki-laki
Karakteristik	:	Muda, umur 20-30 tahun
Sifat	:	Penuh semangat, memiliki harga diri tinggi
Deskripsi	:	Pemimpin pasukan

Properti

- Pakaian Prajurit
- Iket barangbang semplak
- Senjata Golok

3. Surawisesa



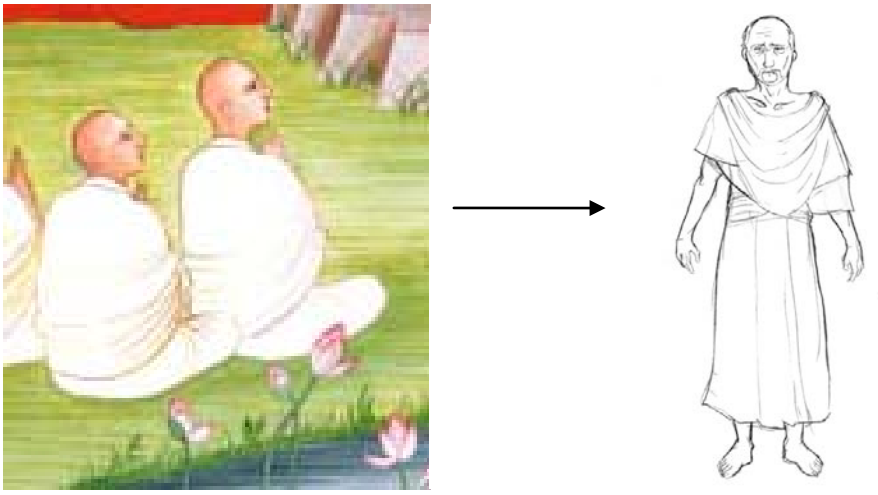
Gambar 3.32 Karakter Prabu Anom Surawisesa
sumber: http://onthespot7langka.blogspot.com/2011/07/7-jagoan-film-kolosal-indonesia-terbaik.html (6 Januari 2011)

Nama	:	Prabu Anom Surawisesa
Jenis kelamin	:	Laki-laki
Karakteristik	:	Muda, bertenaga, berambisi, umur 20-30 tahun
Sifat	:	Penuh semangat, memiliki harga diri tinggi
Deskripsi	:	Putra mahkota anak dari Sri Baduga Maharaja.

Properti

- Pakaian Putra mahkota
- Senjata kujang Kujang ciung bermata tujuh

4. Ki Purwa Galih



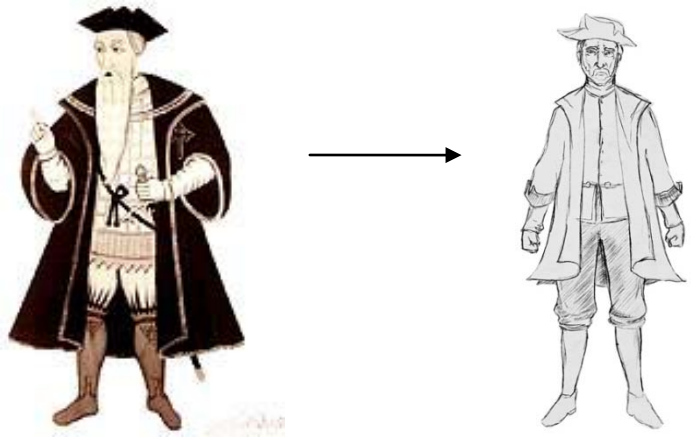
Gambar 3.33 Karakter Ki Purwa Galih
Sumber:
http://www.himalayanacademy.com/ssc/hawaii/monastic_life/howto.html (20 Januari 2011)

Nama	:	Ki Purwa Galih
Jenis kelamin	:	Laki-laki
Karakteristik	:	Tua, umur 60-70 tahun
Sifat	:	Bijaksana
Deskripsi	:	Pendeta tertinggi Keraton

Properti

- Pakaian pendeta hindu
- Senjata kujang Kujang ciung bermata lima

5. Alfonso d’Albuquerque



Gambar 3.34 Karakter Alfonso d'Albuquerque
Sumber:
http://okthaphiajourney.wordpress.com/2010/12/01/indonesia-tidak-pernah-dijajah-selama-kurang-lebih-katanya-350-tahun/
(20 Januari 2011)

Nama	:	Alfonso d’Albuquerque
Jenis kelamin	:	Laki-laki
Karakteristik	:	Berbadan tinggi tegap, umur 30-40 tahun
Sifat	:	Ambisius, cerdik
Deskripsi	:	Panglima perang Portugis

Properti

- Pakaian Angkatan Laut
- Senjata Pedang Eropa

3.2.5.2 Studi properti

Penggunaan properti atau aksesoris didalam komik berguna untuk memperkuat identitas dari karakter.

Mahkota

Mahkota Binokasih Sanghyang merupakan mahkota raja Pajajaran yang dibuat oleh Prabu Bunisora untuk digunakan oleh raja Pajajaran pertama, yaitu Sri Baduga Maharaja, kemudian secara turun temurun digunakan oleh raja seterusnya (hingga Prabu Geusan Ulun, Raja Sumedanglarang, sesudah Pajajaran hancur)



Gambar 3..35 Mahkota Binokasih Sanghyang Pake
Sumber: http://kangjengpangeran.blog.com/2010/07/02/1323/
(6 Januari 2011)

Kujang

Pada zaman Kerajaan Pajajaran masih berdiri, senjata kujang hanya boleh dimiliki oleh orang-orang atau kelompok-kelompok tertentu berdasarkan status sosialnya dalam masyarakat, seperti:

raja, Prabu Anom (putera mahkota), golongan pangiwa, golongan panengen, golongan agama, para puteri serta kaum wanita tertentu, dan para kokolot. Sedangkan bagi rakyat kebanyakan, hanya boleh mempergunakan senjata tradisional atau pakakas, seperti golok, congkrang, sunduk, dan kujang yang fungsinya hanya digunakan untuk bertani dan berladang.

Setiap orang atau golongan tersebut memiliki kujang yang jenis, bentuk dan bahannya tidak boleh sama. Misalnya, kujang ciung yang bermata sembilan buah hanya dimiliki oleh Raja, kujang ciung bermata tujuh buah hanya dimiliki oleh Mantri Dangka dan Prabu Anom, dan kujang ciung yang bermata lima buah hanya boleh dimiliki oleh Girang Seurat, Bupati Pamingkis dan Bupati Pakuan. Selain oleh ketiga golongan tersebut, kujang ciung juga dimiliki oleh para tokoh agama. Misalnya, kujang ciung bermata tujuh buah hanya dimiliki oleh para pandita atau ahli agama, kujang ciung bermata lima buah dimiliki oleh para Geurang Puun, kujang ciung bermata tiga buah dimiliki oleh para Guru Tangtu Agama, dan kujang ciung bermata satu buah dimiliki oleh Pangwereg Agama.



Gambar 3..36 Kujang

Sumber: http://www.pasundan.info/featured/kujang.html

(12 Mei 2011)

Golok

Dalam lembar naskah *Sanghyang Siksakanda ng Karesian* terdapat kata " *Ganggaman di sang Prabuma: pĕdang, abĕt, pamuk, golok, peso teundeut, kĕris. Raksasa pina[h]ka dewanya, ja paranti maehan sagala."* yang artinya " Senjata sang Prabu ialah: pedang, *abet* (pecut), *pamuk*, golok, *peso teundeut*, keris. Raksasa yang dijadikan dewanya, karena digunakan untuk membunuh.". Dari naskah tersebut bisa disimpulkan salah satu senjata yang digunakan untuk berperang saat itu adalah Golok.



Gambar 3.37 Golok

Sumber: http://chintya.100webspace.net/golok.html (12 Mei 2011)

Tombak

Tombak adalah senjata yang telah ada sejak masa purba kala dan banyak ditemukan di seluruh peradaban dunia, terutama karena kemudahan pembuatannya dan biaya pembuatannya yang mura. Tombak adalah senjata untuk berburu dan berperang, bagiannya terdiri dari tongkat sebagai pegangan dan mata atau kepala tombak yang tajam dan kadang diperkeras dengan bahan lain.



Gambar 3..38 Tombak

Sumber: http://www.kaskus.us/showthread.php?p=430114488

(12 Mei 2011)

Iket Sunda

Iket Sunda merupakan salah satu kelengkapan busana daerah Sunda yang digunakan pria sebagai penutup kepala. Iket Sunda dibuat dari kain batik yang dibentuk sedemikian rupa sehingga menjadi model-model yang khas sebagai tutup kepala daerah Sunda.

Teknik iket barangbang semplak lazim digunakan kusir dan jawara atau pendekar; koncer digunakan abdi dalem dan juragan; lohen digunakan pasangan pengantin; parekos digunakan pedagang dan petani; dan kuda mencar digunakan anak-anak



Gambar 3..39 Iket

Sumber:

http://bandung.detik.com/read/2010/06/27/094008/1387675/687/disun-kenalkan-iket-kepala-sunda-untuk-kaum-muda (12 Mei 2011)

3.2.5.3 Studi Setting

Setting tempat dalam perancangan ini akan mengambil tempat di Jawa Barat pada awal abad ke-15, masa pemerintahan Sri Baduga Maharaja. Bangunan pada masa tersebut masih terpengaruh gaya arsitektur bangunan Hindu dan daerah Jawa Barat sendiri banyak terdapat perbukitan.



Gambar 3..40 Studi lokasi

Sumber: http://alampriangan.wordpress.com/2011/04/19/keraton-cirebon/ (6 Januari 2011)



Gambar 3..41 Studi lokasi

Sumber: http://alampriangan.wordpress.com/2011/04/19/keraton-cirebon/ (6 Januari 2011)



Gambar 3..42 Studi lokasi

Sumber: http://ilmuperpus.wordpress.com/tag/tempoe-doeloe/ (6 Januari 2011)