# BAB.III
# STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

## III.1.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasinya adalah untuk memberikan informasi tentang sifat dan keteladanan Nabi Sulaiman dalam menjaga lingkungan dan menjalankan amanah yang diberikan ayahnya, selain itu untuk menginformasikan mukjizat atau keutamaan dan keistimewaan yang dimilikinya sebagai seorang Nabi dan Rasul agar kisah keteladanan tersebut dapat memotivasi dan menjadi acuan bagi anak-anak.

## III.1.2 Materi Pesan

Materi pesan yang ingin disampaikan pada kisah berikut ini adalah:

- Nabi Sulaiman adalah seorang anak yang dapat memegang amanah yang diberikan ayahnya.
- Merasa iri hati dan serakah seperti yang dilakukan Absalom adalah perbuatan yang tidak baik, karena dapat menimbulkan permusuhan dan perpecahan terutama dalam hubungan keluarga, dan salah satu perbuatan tercela.
- Mukjizat adalah keutamaan yang dimiliki Nabi dan Rasul setiap utusan berbeda-beda keutamaan yang dimiliki, tergantung dari permasalahan yang timbul pada saat itu. Salah satu mukzijat Nabi Sulaiman adalah memiliki kerajaan yang tidak pernah dimiliki siapapun setelahnya
- Mensyukuri nikmat adalah dengan cara mensyukuri apapun itu pemberian Allah. dan menggunakan harta dengan penuh tanggung jawab agar mendatangkan manfaat kebaikan
- Menjaga lingkungan dan memanfaatkan sumber daya alam merupakan salah satu perbuatan baik yang banyak mendatangkan manfaat, tidak hanya bagi kita manusia tetapi kepada hewan dan tumbuhan. Dan penting menjaga kelestariannya, agar keseimbangan ekosistem dan rantai makanan tetap terjaga.

### III.1.3 Pendekatan Komunikasi

**Secara Visual**

Gaya visual dan ilustrasi yang digunakan dipilih berdasarkan hasil riset yang telah dilakukan. Ternyata anak-anak lebih cenderung tertarik pada jenis karakter yang sederhana dan tidak rumit dalam gestur dan anatomi tetapi lebih detail pada setiap objeknya. Kriteria tersebut mempermudah anak menerima cerita dan pesan yang akan disampaikan.



Gambar III.1 Gambar yang paling diminati responden

Sumber: https://behance.net/gallery./1354710701/wake-up-and-smile(5 Mei 2015)

Dari hasil penelitian ternyata anak-anak memiliki kecenderungan lebih menyukai gambar dan karakter yang bentuknya disederhanakan,dengan banyak objekdari jumlah 30 responden yang memilih gambar ini berjumlah 19. Atas dasar itulah pendekatan komunikasi secara visual yang akan dilakukan, agar sesuai dengan minat anak-anak sehingga mereka akan lebih cepat menerima pesan yang ingin disampaikan.

Gambar diatas dijadikan acuan untuk diadaptasi kedalam perancangan visual yang akan dibuat yang diadaptasi diantaranya adalah untuk kulit menggunakan jenis sapuan *brush* dan gradasi warna yang halus pada proses pembuatannya secara digital. Adaptasi selanjutnya adalah menggunakan tekstur pada objeknya seperti bangunan dan pakaian yang digunakan,




Gambar III.2 Jenis bangunan yang diadaptasi

Sumber : Dokumentasi pribadi

Hal ini bertujuan untuk menginformasikan bahan-bahan yang digunakan pada masa lampau memiliki kemiripan dengan bahan yang digunakan pada zaman sekarang ini. Sehingga pengguna dapat membayangkannya dengan jelas tentang objek yang dilihatnya, untuk itu konsep perancangan visual lebih mengutamakan detail pada setiap objeknya.

**Secara Verbal**

Pendekatan komunikasi secara verbal yang akan digunakan untuk anak tidak terlalu rumit seperti menggunakan pemilihan kata yang sederhana dan mudah dipahami menggunakan bahasa sehari-hari dan menghindari istilah-istilah asing agar mereka dapat membaca dengan nyaman tanpa adanya *noise* atau gangguan yang dapat merubah arti, makna maupun alur cerita.

### III.I.4 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan dalam media informasi menggunakan majas penegasan polisidenton, majas penegasan polisidenton adalah dalah gaya bahasa yang menyebutkan beberapa hal dengan menggunakan kata penghubung. Kemudian menggunakan bahasa Indonesia yang singkat padat dan jelas langsung kepada inti pesan atau hal yang ingin disampaikan, tidak mengandung makna ganda atau kiasan, agar anak-anak dapat langsung memahami dan mengartikannya. Sehingga pesan yang ingin disampaikan mudah diterima dan anak-anak nyaman ketika membacanya.

### III.1.5 Khalayak Sasaran Perancangan

- **Consumer *Insight***

  *Habit* :

  Belajar, bermaindan bersosialisasi dengan teman& keluarga

  *Attitude* :

  Dalam memilih sesuatu didasari pada minat

  *Behaviour* :

  Memiiki kecenderungan meniru apa yang mereka sukai atau yang di idolakan

  *Psikografis* :

  Ingin mencoba hal baru dan hal yang menurutnya menarik, memiliki antusias yang tinggi terhadap hal yang dapat menarik perhatiannya.

  *Environment* :

  Lingkungan pendidikan, dan keluarga.

- ***Consumer Journey***

| **Anak Usia sekolah (7-11 tahun)** | **Tempat** | ***Point OF contact*** |
|---|---|---|
| **Pukul 05.00 Beibadah** | Mushola/kamar | Sajadah<br>Sarung<br>Pakaian |
| **Pukul 06.30 Mandi** | Kamar mandi | Haduk<br>Pakaian<br>Alat mandi |
| **Pukul 06.39 Siap-siap berangkat sekolah** | Kamar | Jam<br>Buku<br>Alat tulis |

| | | |
|---|---|---|
| **Belajar di sekolah** | Sekolah | Alat tulis<br>Meja<br>Kursi |
| **Pukul 11.00 Pulang sekolah, ganti baju, istirahat** | Rumah | Baju<br>Tas<br>Sepatu |
| **Pukul 11.20 makan, noton tv** | Rumah | Televisi<br>jam |
| **Pukul 12.20 Istirahat** | Rumah | Televisi<br>Kasur |
| **Pukul 15.30 besama keluarga dirumah** | Ruang keluarga | Televisi<br>jam |
| **Pukul 18.00 beribadah** | Kamar/mushola | Alat solat<br>Pakaian |
| **Pukul 19.00 belajar** | Kamar | Pakaian<br>Buku<br>Alat tulis |

Tabel III.1 *Consumer journey*

Sumber:Dokumen Pribadi

### III.1.6 Strategi Kreatif

Strategi adalah rencana atau rancangan cermat untuk mencapai hasil secara khusus, dikarnakan target adalah anak-anak maka diperlukan strategi khusus agar mereka tertarik dan berminat agardapat diterima dengan mudah, dan pesan dapat tersampaikan dengan baik.

Pemilihan media yang digunakan adalah buku ilustrasi*pop up*, karena kelebihan dari buku jenis ini dapat menyajikan ilustrasi lebih dominan dariapda teksdan memiliki keunggulanobjeknya dapat berbentuk tiga dimensi sehingga bagian tersebut dapat berinteraksi lebih banyak dengan pembaca, dan pembaca sangat berperan penting dalam menyelesaikan cerita tersebut karena ada bagian yang tersembunyi yang mengandung informasi, hal ini menjadikan keunikan tersendiri

yang dimiliki buku jenis ini,selain dari fungsinya buku jenis ini mudahdiakses danaman digunakananak-anak.

Buku *pop-up* juga membantu merangsang imajinasi anak dalam proses berpikir. Menggunakan pemilihan kata sederhana dan mudah dimengerti anak seperti menghindari pemakaian istilah asing akan lebih mempermudah dalam pemahaman, sehingga pesan dan nilai moral yang terdapat dalam kisah tersebut akan mudah diterima dengan cara yang lebih sederhana dan menyenangkan karena seperti mengajak mereka bermain dengan mengajak berperan aktif dalam menyelesaikan cerita tersebut.

### III.1.7 Alur Cerita

Alur cerita dalam kisah Nabi Sulaiman dan kerajaanya diawali pada saat usia Sulaiman remaja, pada saat itu Raja Daud ayahnya akan mewariskan tahta kepada Sulaiman, tetapi kakaknya yang bernama Absalom merasa iri hati dan marah, disitulah konflik mulai terjadi perebutan tahta terjadi, sehingga membuat nabi daud terusir dari kerajaanya dan meminta petunjuk Allah, setelah mendapat petunjuk raja Daud langsung memerintahkan prajuritnya untuk merebut kembali kekuasaanya dan mewariskannya kepada Sulaiman.

Setelah Sulaiman menjadi raja dan diberikan amanah oleh ayahnya menjadikan kerajaan Bani Israil sangat maju dan berkembang pesat, hingga menjadikannya orang paling kaya dan berkuasa kala itu, negerinya sangat subur dan kaya akan sumber daya alam, sehingga Nabi Sulaiman dapat membangun istana yang lebih besar, dan megah, tetapi hal tersebut tidak membuatnya sombong dan lupa akan tugasnya sebagai seorang Nabi dan Rasul, Nabi Sulaiman tetap rendah hati dan berdakwah menyebarkan ajaran tauhid kepada umatnya Bani israil.

Dalam kisah ini terdapat pesan moral yang dapat dijadikan pelajaran terutama dalam kehidupan keseharian, seperti mampu merawat lingkungan dan memegan pesan atau amanah yang diberikan orang tua, tidak iri hati kepada seseorang yang mendapat keberuntungan, harus tetap menjaga hubungan baik dengan seluruh anggota keluarga.

### III.1.7 Strategi Media

Dalam perancangan buku *pop-up* mengenai kisah Nabi Sulaiman dan kerajaanya dipilih karena dalam buku ini memiliki *funcional play*atau fungsi yang dapat berinteraksi dengan penggunanya, dan pengguna dapat berperan aktif seperti berinteraksi membuka, membalik an menarik objek dari halaman tersebut untuk mendapat informasi. Jenis buku ilustrasi *pop-up* karena dapat menarik perhatian pengguna khususnya anak-anak yang lebih menyukai buku bergambar, karena sesuai dengan usia perkembangan mereka, dan dunianya adalah dunia bermain, tetapi dari bermain itulah anak belajar, untuk itu agar dapat mendekati mereka diperlukan cara khusus untuk mendekati merekayaitu dengan prespektif anak. (Susanto, 2012, h.4). Oleh karena itu buku ilustrasi *pop-up* memenuhi salah saatu apa yang diminati anak yaitu bermain dengan *funcional play* yang dimiliki oleh buku tersebut.

- Media utama buku ilustrasi *pop-up*

  Buku sebagai media utama ini dipilih karena memiliki keunggulan keunggulan diantaranya adalah sangat aman digunakan anak-anak dan dapat dibaca kapan saja tanpa perlu adanya dukungan atau sumber energi dari perangkat lain seperti baterai atau listrik, selain dapat menarik perhatian anak-anak dari sisi ilustrasi, buku *pop-up* memiliki keunggulan dari segi halaman-halamannya yang interaktif dan dapat berupa objek tiga dimensi, anak lebih banyak berinteraksi dan dapat berperan aktif dalam membaca dan menyelesaikan cerita tersebut, karena dalam buku ini ada halaman-halaman yang harus mendapatkan tarikan atau lipatan untuk dapat menampilkan objek tiga dimensi.

- Media pendukung

  Media pendukung adalah media-media yang dibuat untuk memberikan informasi akan adanya media utama dan sebagai media pengingat masing masing media memiliki fungsinya masing masing oleh karena itu di bagi kedalam beberapa kriteria didalamnya yaitu

Tahap Informasi

a. *Flyer*

   Jenis media ini dapat bersifat personal dan dapat memberikan informasi secara terperinci tentang produk yang ditawarkan

b. Poster

   Media ini dapat bersifat non personal karena ukurannya yang relatif besar dan dapat dilihat beberapa orang dalam satu tempat pemasangan, dalam poster juga terdapat informasi yang mampu mengajak konsumen primer dan skunder untuk dapat melihat konten atau isi pesan.

c. X. *Banner*

   Pemasangan media jenis ini dapat ditempatkan di toko buku agar dapat menarik perhatian pengunjung dan dapat menarik perhatian dari kejauhan.

- Tahap Pengingat

  Media pada tahap pengingat menggunakan media-media yang sangat dekat dengan keseharian target, dengan begitu target akan selalu mengingat media utamanya, sehingga dapat memberikan nilai tersendiri bagi penggunanya seperti merasa bangga karena memiliki produk tersebut. Media pengingat tersebut akan diberikan kepada pembeli sebagai hadiah paket pembelian.Karena target audienya adah anak usia sekolah dasar maka media pendukung tersebut tersebut adalah :

a. Kotak pensil

   Pelajar tidak bisa dipisahkan dengan alat tulis mereka seperti pensil atau pulpen untuk itu media ini dipilih karena konsumen agar selalu teringat dengan media utama

b. Buku tulis & buku gambar

   Buku tulis adalah media yang tidak dapat dipisahkan dari pelajar

Setiap hari pelajar dari jam 7 pagi hingga pulang sekolah selalu berinteraksi dengan buku oleh karena itu bukiu dipilih sebagai salah satu media yang dapat mendukung media utama

*c. T-shirt*

Anak sangat sering bermain dan bergerak aktif sehingga dapat berkeringat dan hal itu baik bagi pertumbuhan fisiknya, oleh karena itu media t-shirt berbahan kaos dipilih agar anak dapat leluasa bergerak bebas dan tak lupa agar selalu mengingat media utamanya..

c. Poster

Media ini adalah media yang dapat ditempelkan didinding atau di tempat yang luas,sehingga akan mudah dilihat dan akan selalu teringat, poster akan disertakan dalam bonus paket penjualan

d. Penggaris

adalah alat yang paling sering digunakan oleh pelajar dan merupakan alat kelengkapan belajar disekolah dan pasti selalu dibawa setiap hari

e. Stiker

Media yang ditempel dan dapat diaplikasikan dimana saja misal di pintu, buku, atau media lainnya untuk itu stiker dipilih sebagai salah satu media pengingat

f. Jadwal pelajaran

Jadwal pelajaran adalah hal yang selalu dilihat setiap hari ketika anak akan berangkat sekolah dan sangat bermanfaat karena fungsinya

g. Jam *weaker*

Setiap hari sebelum berangkat sekolah anak biasanya tidak dapat dipisahkan dari jam dan sebagai acuan untuk bisa tiba di sekolah tepat waktu. Jam *weaker* ini dapat berfungsi sebagai alarm

- Paket Pembelian

  Untuk paket pembelian konsumen dapat memilih dua jenis paket, paket yang pertama adalah

  Paket *Gold*

  akan mendapatkan buku *pop-up* beserta box buku tulis dan gambar, satu buah *t-shirt*, stiker,kotak pensil. Bagi pembeli yang memilih paket hemat *silver*tetap dapatmembeli koleksi*merchandise* yang tidak tertera dalam paket pembelian, dan akan mendapatkan bonus poster koleksi

  Paket *Silver*

  Dalam jenis pembelian paket ini, konsumen akan mendapatkan satu buah buku *pop-up* kisah kerajaan Nabi Sulaiman, stiker, dan poster yang sudah tertera dalam buku, tetapi ketika konsumen ingin memiliki *merchandise* dapat dibeli dterpisah dari paket penjualan.

- *Merchandise* edisi terbatas

  Ada beberapa media yang tidak tertera dalam paket pembelian dan dijual secara terpisah yaitu jam *weaker* dan *t-shirt* berwarna merah dan biru yang dibuat dengan jumlah terbatas.

### III.1.8 Strategi Distribusi

Strategi distribusi merupakan salah satu langkah untuk memperkenalkan produk kepada audiens, agar mengetahui keberadaan produk sehingga tertarik dan mau menggunakannya, untuk langkah awal media promosi akan disebar ke tempat-tempat yang dapat menarik perhatian audiens seperti ditoko buku, kawasan *car free day*, taman bermain, medianya berupa *flyer* dan poster.Buku*pop-up* tersebut akan didistribusikan ke toko-toko buku di Kota Bandung beserta pilihan paket penjualannya seperti Gramedia, Gunung agung, Rumah buku. Tempat-tempat tersebut dipilih agar target audien mudah mendapatkan buku tersebut.

Selain tempat diatas buku *pop-up* kisah kerajaan Nabi Sulaiman akan didistribusikan ke perpustakaan sekolah yang bekerjasama dengan pihak penerbit

atau toko buku yang bersangkutan. Dan menyediakan paket penjualan bila ada konsumen yang berminat dengan penawaran khusus diskon 10% bagi siswa.

- Lokasi distribusi

  Pendistribusian awal akan dilakukan di Kota Bandung, karena kota Bandung salah satu kota besar di Indonesia yang memiliki potensi sumber daya alam yang melimpah seperti gunung, perkebunan, dan merupakan kota sibuk di Indonesia. Diharapkan target audien dapat terinspirasi dari kisah yang diceritakan seperti mau merawat lingkungan dan menjaga hubungan baik dengan siapapun.

- Jadwal distribusi

| **Media** | **Mei** | | | | **Juni** | | | | **Juli** | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Minggu | | | | Minggu | | | | Minggu | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| **Media Utama Buku Ilustrasi** | | | | | | | | | | | | |
| **Media Promosi** | | | | | | | | | | | | |
| Flyer | | | | | | | | | | | | |
| Poster | | | | | | | | | | | | |
| X banner | | | | | | | | | | | | |
| **Media Pengingat** | | | | | | | | | | | | |
| Kotak buku | | | | | | | | | | | | |
| Kotak pensil | | | | | | | | | | | | |
| Buku gambar | | | | | | | | | | | | |
| Buku tulis | | | | | | | | | | | | |
| Gantungan kunci | | | | | | | | | | | | |
| Jam *weaker* | | | | | | | | | | | | |
| Jadwal Pelajaran | | | | | | | | | | | | |
| *T-shirt* | | | | | | | | | | | | |
| Poster Koleksi | | | | | | | | | | | | |
| *Sticker* | | | | | | | | | | | | |

Tabel III. 2 Tabel distribusi media

Sumber: Dokumen pribadi

Pendistribusian pada bulan April, Mei, dan Juni dipilih karena pada akhir bulan Juni siswa sekolah dasar sedang libur sekolah, untuk itu dimanfaatkan untuk pendistribusian media, dengan harapan produk yang ditawarkan akan banyak peminat dimasa liburan sekolah.

### III.2 Konsep Visual

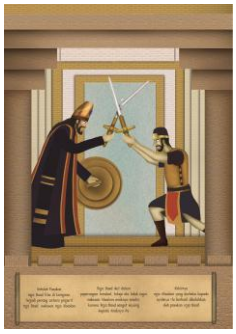
Konsep visual sangat memegang penting dalam perancangan media, karena akan berpengaruh kepada gaya visual yang dibuat, pada buku ilustrasi ini konsep visual pada ilustrasi menggunakan teknik *digital painting*, karena memiliki kelebihan diantaranya objek yang dibuat dapat menyerupai objek aslinya, dengan begitu gambar secara visual akan mudah dipaham

### III.2.1 Format Desain

Ukuran buku Ilustrasi *pop-up* Kerajaan Nabi Sulaiman dibuiat pada ukuran 21cm x 29.7cm format ini dipilih karena ketika dibuka halamannya akan menjadi lebih luas yaitu 29.7 cm x 42 cm karena mengaju pada *keyword* bahwa Nabi Sulaiman memiliki kerejaan yang luas, sehingga objek yang ditampilkan akan menjadi lebih luas.

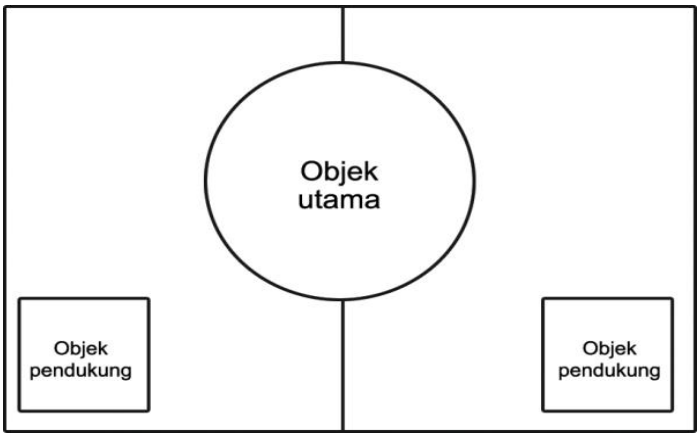
### III.2.2Tataletak Layout

Tataletak atau *layout* berfungsi untuk mengatur elemen seperti gambat teks dan elemen visual agar lebih nyaman ketika dibaca pada buku ilustrasi kerajaan Nabi Sulaiman menggunakan 95% gambar dan sisanya adalah teks yang menjelaskan gambar tersebut, tataletak buku ilustrasi dibagi menjadi objek utama dan objek pendukung objek utama berisikan ilustrasi yang menceritakan kejadian utama dan objek pendukung adalah gambar yang menceritakan setelah kejadian tersebut.



Gambar III.3 Tataletak objek

Sumber : Dokumentasi pribadi




Gambar III.4 *Layout* buku ilustrasi & interaksinya

Sumber : Dokumentasi pribadi




Gambar III.5 Cara membaca dari kiri ke kanan

Sumber : Dokumentasi pribadi

Pada gambar  Gambar III.3 terdapat tiga kumpulan teks cara membacanya adalah dari kiri menjadi yang paling pertama di baca kemudian bagian tengah dan yang terakhir adalah yang paling kanan, seperti membaca pada umumnya, tetapi pada gambar III.4 ketika menemukan elemen *flip-up* dibaca paling terakhir, karena yang harus dibaca adalah bagian yang secara langsung dapat dilihat sepeti pada nomor1 dan berlanjut ke nomor 2

### III.2.3 Tipografi

Tipografi atau huruf menjadi hal yang penting dalam buku karena fungsinya untuk dibaca dan menyampaikan pesan lainnya seperti untuk memperkuat kesan yang ingin ditampilkan,  pada buku ilustrasi ini menggunakan jenis huruf yang berbeda untuk masing masing kebutuhan.



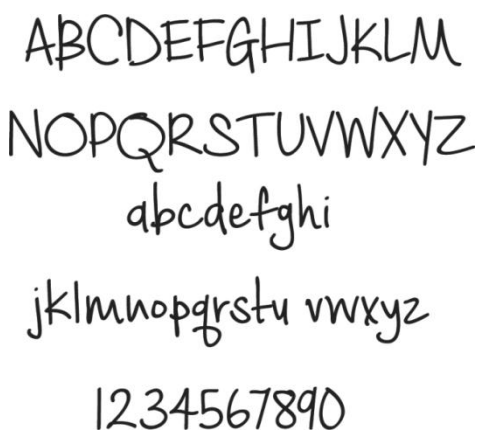

Gambar III.6 Jenis huruf pada judul

Sumber : Dokumentasi pribadi

Jenis huruf pada judul menggunakan dua jenis yang berbeda yang pertama pada tulisan kisah, menggunakan jenis *cashew apple ale*, karena jenis huruf ini berjenis huruf tulisantangan diambil dari *keyword* kepribadian sikap atau karakter, karena tulisan tangan termasuk pada cerminan atau karakter penulisnya, sama seperti pada kisah Nabi Sulaiman, disini menceritakan berbagai karakter atau tokoh.

Jenis huruf pada kata kerajaan Nabi Sulaiaman menggunakan jenis huruf *kingsbridge Bk* yang dimodifikasi ditambahkan kait dibawahnya, karena hal tersebut sama seperti pilar pada tiang kerajaan Nabi Sulaiman, agar lebih memperkuat kesan bahwa kisah yang diceritakan tentang Nabi Sulaiman dan kerajaannya.

Jenis font yang digunakan untuk *body text* pada buku ilustrasi menggunakan jenis font *walking around*, karena *font* jenis ini termasuk kedalam jenis font *serif* atau yang memiliki kait di bagian kakinya, dikarnakan hal tersebut masuk kedalam elemen visual lainnya seperti yang terdapat pada tiang-tiang bangunanyang memiliki kain, sehingga menjadi kesautan dalam sebuah konsep.




Gambar III.7 Jenis huruf pada *body text*

Sumber : Dokumentasi pribadi

Selain hal tersebut dijadikan dasar pemilihan font, hal lain yang mendasarinya adalah keterbacaannya yang baik sehingga pembaca tetap nyaman membacanya walaupun jenis huruf ini memiliki kait yang terkensan lentur dan tidak kaku




Gambar III.8 Jenis huruf pada *body text*

Sumber :Dokumentasi pribadi

**III.2.4 Studi Iustrasi**

Ilustrasi digunakan untuk menggambarkan cerita dalam bentuk gambar, oleh karena itu ilustrasi dibuat dalam bentuk anatomi yang disederhanakan tetapi lebih mengutamakan pada detail, karena dengan detail tersebut pada objeknya akan lebih mendekati pada bentuk aslinya, agar lebih jelas material yangdigunakannya. Gaya ilustrasi diadaptasi dari berbagai gaya gambar, agar menciptakan ciri khas bagi buku tersebut dari segi ilustrasi.

**III.2.4.1 Studi Karakter**

Karakter utama pada cerita ini adalah Nabi Sulaiman, sehingga pada karakter dalam cerita Nabi Sulaiman mengalami tiga fase yaitu masa remaja, masa dewasa, dan masaketika usianya sudah mulai tua, wajah yang digunakan sebagai acuan adalah wajah pemeran Solomon dalam film berjudul *the kingdom of Solomon*oleh Amin Zendegani.

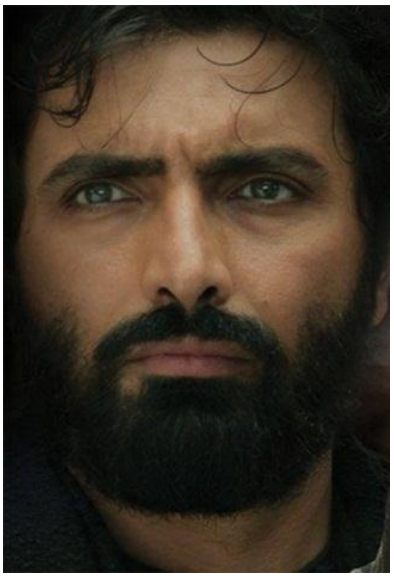


Gambar III.9 Referensi wajah untuk pembuatan karakter Nabi Sulaiman usia muda muda
Sumber: http://s1.picofile.com/file/6694125750/12121_16_.jpg (10 Mei 2015)

Amin Zendegani memiliki wajah yang dapat mewakili karakter Sulaiman, diantarnya memiliki cirikhas pada hidung dan matanya sebagai orang arab, dari ciri tersebut kemudian akan diadaptasi kepada ilustrasi yang akan dibuat agar tetap dapat mempertahankan ciri khas dari karakter wajah tersebut dibeberapa bagian seperti pada hidung janggut dan matanya.



Gambar III.10 Referensi wajah untuk pembuatan karakter Nabi Sulaiman usia dewasa
Sumber: http://www.elcinema.com/en/person/pr2006131/ph123638697 (10 Mei 2015)



Gambar III.11 Referensi  wajah untuk pembuatan karakter Nabi Sulaiman usia lanjut
http://www.elcinema.com/en/person/pr2006131/ph123638697 (5 Mei 2015)

Jenis pakaian yang akan diadaptasi untuk karakter Sulaiman usia lanjut dipilih dengan motif khas palestina dan dengan dominasi warna merah,karena warna merah sendiri mewakili langit, dan dari beberapa sumber referensi pada gambar Nabi Sulaiman lebih cenderung menggunakan warna merah, seperti pada pakaian *satweh* atau jubah yang digunakan, kemudian hiasan berbentuk persegi pada dada menjadi cirikhas pakaian tradisional jerusalem pada masa lampau.



Gambar III.12 Pakaian tradisional Palestina
Sumber : http://www.palestineheritage.org/TC-Hebron.html



Gambar III.13Jenis pakaianyang digunakan anggota keluarga kerajaan
Sumber : https://s-media-cache-ak0.pinimg.com (5 Mei 2015)

Jenis pakaian yang digunakan raja pada masa lampau memiliki ciri khas diantaranya pada jubah yang digunakannya, hal ini sebagai petanda bahwa yang memakainya adalah orang yang memiliki kekuasaan, biasanya jubah itu dikombinasikan dengan pakaian lengan panjang atau lengan pendek. Pada jubah memiliki hiasan dari benang emas atau berbentuk pintalan seperti renda yang merumbai.



Gambar III.14 Jenis pakaian yang digunakan raja
Sumber:http://world4.eu/ancient-costumes/ (5 Mei 2015)



Gambar III.15 Jenis hiasan kepala yang digunakan raja
Sumber: http://world4.eu/ancient-assyrian culture/ (5 Mei 2015)

Hiasan kepala yang digunakan memiliki bentuk yang semakin ke atas ujungnya semakin mengecil, dan memiliki ornamen dari emas, dan bahan lain seperti mutiara atau kepingan logam, tetapi itu hanya pembagian dari jenis material yang digunakan, dari ciri khas itulah yang kemudian akan diadaptasi pada ilustrasi.



GambarIII.16 Hasil studi karakter Nabi Sulaiman
Sumber : Dokumentasi pribadi

### III.2.4.2 Studi Lokasi dan Bangunan

Ada beberapa lokasi yang diadaptasi dari beberapa sumber referensi kerajaan Nabi Sulaiman, tetapi yang paling dominan konstruksi bangunan dari kerajaan Nabi Sulaiman berbentuk kotak dan garis lurus, memiliki tekstur batuan yang

sangat dominan, seperti digunakan pada benteng dan dinding kerajaan, dari ciri tersebut kemudian diadaptasi pada gaya gambar agar dapat menjadi sumber referensi jenis bangunan pada masa lampau bagi pengguna.



Gambar III.17 Tekstur dan konstruksi bangunan yang akan diadaptasi
Sumber:http://www.kingdomofsolomon.com (8 Juni 2015)



Gambar III.17 Langit dan pegunungan yang diadaptasi
Sumber : Dokumentasi pribadi

Kerajaan Nabi Sulaiman dikelilingi oleh perbukitan memiliki tanah yang subur dan lingkungannya indah tertata, untuk itu agar dapat melambangkan keindahan dipilih *keyword*sore dan pagi untuk langit, karena pada waktu-waktu tersebut langit menjadi berwarna kuning saat matahari terbit dan tenggelam. Selain itu udara pada sore atau pagi hari tersa sejuk. Dari kata sejuk itulah kata kunci dapat diambil untuk melengkapi jenis referensi yang digunakan dan diadaptasi kepada gambar yang akan dibuat.



GambarIII.19 Bangunan yang akan diadadaptasi
Sumber : http://www.phoenixmasonry.org/masonicmuseum/images/king_solomons_temple_bookends_1.jpg (28 Juni 2015)



Gambar III.20 Hasil studi bangunan dan latar

Sumber : Dokumentasi pribadi

### III.2.4.3 Studi Properti

Properti yang digunakan dalam cerita ini adalah barang barang yang ada kaitannya dengan zaman kerajan Nabi Sulaiman seperti senjata yang digunakan, hiasan kepala, dan tongkat yang memang menjadi cirikhas pada zaman tersebut. Pelinfung kepala yang digunakan oleh prajurit memiliki bentuk yang lebih mengerucut kearah atas dan dari bahan logam, atau besi, karena pada masa lampau Nabi Daud memiliki mukjizat dapat mencairkan logam, dan dapat membuat peralatan dari logam yang dicairkan. Diturunkan Allah melalui

wahyunya kepada Nabi Daud. Dan menjadi tentara dengan perlengkapan senjata dengan teknologi yang paling baru dan maju pada masanya.



GambarIII.21 Jenis pelindung kepala yang digunakan
Sumber : http://www.lookandlearn.com/blog/19444/when-the-valois-dukes-of-burgundy-challenged-the-might-of-france/ (12 Juni 2015)



GambarIII.22 Jenis pedang  yang digunakan
Sumber : http://www.trueswords.com/king-solomon-sword-gold-medieval-broadsword-plaque-p-560.html (12 Juni 2015)

Pedang untuk kalangan raja atau orang yang memiliki kekuasaan memiliki ornamen atau hiasan pada bagian-bagian tertentu seperti pada bagian bawah genggamanya, dihiasi oleh batu, emas, atau perak. Bentuk pedangnya ramping dan lurus dengan ujungnya yang tajam. Pada bagian tengahnya memiliki ornamen dengan ujung runcing atau tajam.



GambarIII.23 Jenis alat perang  yang digunakan
Sumber : http://world4.eu/ancient-assyrian-culture/#Babylonian_and_Assyrian_Pottery_and_Furnitures (5 Mei 2015)



GambarIII.23Hasil dari studi properti
Sumber : Sumber : Dokumentasi pribadi

### III.2.4.4 Studi Warna

Warna-warna yang digunakan menggunakan pewarnaan digital karena megacu pada konsep awal menggunakan teknik digital yang kemudian akan diadaptasi kedalam penggayaan seperti mendekati kepada bentuk aslinya atau lebih mirip kepada gaya *video game* tiga dimensi untuk bangunan untuk pakaian banyak yang menggunakan warna merah dan biru karena warna merah melambangkan bumi dan biru melambangkan langit dan apabila percampuran keduanya mewakili bumi dan langit (Aizid, 2014, h.473).




GambarIII.24 Warna yang dominan digunakan
Sumber : Dokumentasi pribadi

Penggunaan tekstur diperlukan ketika warna dasar telah ditetapkan, hal ini agar lebih mempermudah jenis dan warna apa yang ingin ditampilkan, penggunaan tekstur memiliki tujuan yaitu agar objek tampak lebih nyata dan mendekati objek aslinya, dengan penambahan efek bayangan pada bagian yang dibutuhkan, selain itu untuk memberikan referensi visual pada pengguna tentang material apa saja pada masa itu yang dominan digunakan, seperti untuk penggunaan kain, pakaian, dan perlengkapan persenjataan. Tekstur untuk kain disesuaikan dengan pakaian pada masa kerajaan Nabi Sulaiman pada masa lampau, dengan ciri memiliki tekstur yang kasar, terlihat dari corak tenunnya yang didominasi oleh bentuk-bentuk simetris, seperti bentuk kotak atau persegi panjang.



GambarIII.25 Tekstur untuk pakaian
Sumber : http://jamesonphotos.comwp-contentupload
s201202fzm-Canvas.Texture-01.jpg