BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

3.1.1 Pendekatan Komunikasi

Tujuan dari perancangan desain buku cerita bergambar ini merupakan sebagai media informasi yang bertujuan mengkomunikasikan mengenai sejarah kerajaan Sumedang Larang guna meningkatkan minat anak-anak dalam membaca setra menambah pengetahuan anak-anak terhadap sejarah daerah khususnya sejarah kerajaan Sumedang Larang, adapun tujuan komunikasi ini adalah :

- Mengajak anak-anak untuk gemar membaca.
- Anak-anak akan mendapatkan pengetahuan mengenai sejarah kerajaan Sumedang Larang.
- Anak-anak akan dapat mengetahui tokoh-tokoh yang ada dalam sejarah kerajaan Sumedang Larang.
- Dapat meningkatkan minat anak terhadap budaya peninggalan baik bukti-bukti sejarah kedaerahan maupaun sejarah nasional Indonesia khususnya sejarah kerajaan Sumedang Larang.
- Anak-anak dapat mengetahui kisah-kisah para tokoh yang ada dalam sejarah kerajaan Sumedang Larang.
- Terdapat pesan moral yang tersirat didalam buku cerita bergambar tersebut dimana pesan moral tersebut diharapkan menjadi teladan bagi anak-anak.

3.1.2 Pendekatan Visual

Dalam perancangan buku cerita bergambar ini akan mengangkat tokoh-tokoh penting 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 Sumedang Larang, baik itu melalui pakaian dan warna yang digunakan dan untuk

menampilkan kesan budaya kesundaan akan ditampilkan melalui properti, tekstur, dan bangunan.

Mengingat targer *audience* dari buku cerita bergambar ini adalah anak-anak, maka pendekatan *visual* yang dilakukan adalah :

- Berusaha menampilhan buku cerita bergambar yang tidak membosankan dan mudah dipahami oleh anak-anak.
- Gaya ilustrasi karakter disesuaikan dengan ketertarikan dan gaya ilustrasi yang disukai anak-anak.
- *Fullcolor* dengan perpaduan warna yang disesuaikan dengan kebutuhan dari buku cerita bergambar itu sendiri dengan tujuan memberikan nuansa penuh warna yang diharapkan menambah ketertarikan bagi anak-anak.

3.1.3 Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal dalam perancangan buku cerita bergambar ini yaitu pendekatan dengan tata bahasa dengan berbentuk tulisan, yang mana bahasa yang akan digunakan adalah bahasa Indonesia yang baik dan benar, dengan penyampaian cerita yang sederhana agar mudah diterima dan dipahami oleh anak-anak. Karena dalam usia seperti ini daya ingat mereka sangatlah baik dengan menggunakan bahasa Indonesa yang baik dan benar didalam penulisan cerita diharapkan anak-anak dapat dengan mudah memahami isi dari cerita tersebut.

3.2 Strategi Kreatif

3.2.1 Gaya Ilustrasi

Ilustrasi atau gambar yang digunakan dalam media buku cerita bergambar ini adalah ilustrasi-ilustrasi dengan gaya ilustrasi realis namun tidak terlalu rumit. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan suasana *visual* yang lebih menarik dan lucu.

3.2.2 Teknik Penceritaan

Penceritaan awal dalam buku cerita bergambar ini akan dimulai dengan tulisan, dimana penceritaan awal menceritakan tentang asal mula kerajaan Sumedang Larang secara singkat. Penceritaan dalam buku cerita bergambar ini sendiri akan berbentuk alur maju. Dalam setiap cerita akan disisipkan peranan dari setiap tokoh-tokoh dalam sejarah kerajaan Sumedang Larang baik secara tertulis maupun melalui *visual* ilustrasi. Dan di akhir cerita akan menceritakan kehidupan, atau peristiwa- peristiwa yang terjadi setelah masa kejayaan kerajaan Sumedang Larang secara tertulis.

3.2.3 *Storyline*

- ***Opening***

Asal mula kerajaan Sumedang Larang.

- **Cerita 1**

Pemerintahan Prabu Guru Adji Putih.

- **Cerita 2**

Prabu Adjiputih dan Ratu Pucuk Umun.

- **Cerita 3**

Prabu Tadjimalela menjadi raja.

- **Cerita 4**

Prabu Tadjimalela memerintahkan anaknya Prabu Lembu Agung dan Prabu Gajah Agung untuk bertapa.

- **Cerita 5**

Prabu Lembu Agung dan Prabu Gajah Agung bertapa di Gunung Nurmala.

- **Cerita 6**

Perkelahian antara Prabu Lembu Agung dengan Prabu Gajah agung.

- **Cerita 7**

Pemerintahan Ratu Pucuk Umun dengan Pangeran Santi.

- **Cerita 8**

Pengankatan Prabu Geusan Ulun Menjadi Raja.

- **Cerita 9**

Terjadi peperangan dengan kerajaan Banten.

- **Cerita 10**

Prabu Siliwangi memerintahkan empat Kandaga Lante untuk pergi ke kerajaan Sumedang Larang untuk menyerahkan mahkota kerajaan dan meminta perlindungan bagi penduduk Padjajaran.

- **Cerita 11**

Empat Orang Kandaga Lante datang ke kerajaan Sumedang Larang dan di sambut oleh Prabu Geusan ulun.

- **Cerita 12**

Pertemuan Prabu Geusan Ulun dan Raja Cirebon.

- **Cerita 13**

Ratu Harisbaya mengikuti Prabu Geusan Ulun kembali ke kerajaan Sumedang Larang.

- **Cerita 14**

Raja Cirebon murka karena Ratu Harisbaya menghilang dan menduga bahwa Prabu Geusan Ulun Menculiknya.

- **Cerita 15**

Penyerangan pasukan Cirebon terhadap kerajaan Sumedang Larang.

- **Cerita 16**

Prabu Geusan Ulun menikah dengan Ratu Harisbaya.

- ***Ending***

Perubahan sistem pemerintahan kerajaan Sumedang Larang dari sistem kerajaan menjadi Kabupaten Sumedang.

3.3 Strategi Media

Dalam perancangan Buku cerita bergambar sejarah Kerajaan Sumedang Larang ini akan digunakan strategi media sebagai berikut :

- Sebagai media utama yaitu berupa buku cerita bergambar yang mana didalamnya menceritakan mengenai sejarah kerajaan Sumedang Larang yang disajikan dengan ilustrasi dan teks cerita serta tampilan buku cerita bergambar yang penuh warna bertujuan dapat menarik

minat anak untuk dapat membaca dan memiliki buku cerita bergambar tersebut.

- Untuk media promosi dari buku cerita bergambar sejarah kerajaan Sumedang Larang ini adalah dimana semua media tersebut bertujuan sebagai media penunjang bagi media utama, yang diharapkan dapat menginformasikan kepada masyarakat mengenai terbitan media utama yaitu buku cerita bergambar sejarah kerajaan Sumedang Larang.
- Media *gimmick* dari buku cerita bergambar sejarah kerajaan Sumedang Larang ini yaitu media pendukung yang bertujuan sebagai pengingat, dimana media *gimmick* ini dikhususkan bagi mereka yang memiliki buku cerita bergambar tersebut.

3.3.1 Media Utama

Sebagai media penyampaian pesan, media utama yang akan digunakan berupa media buku yaitu buku cerita bergambar dengan tampilan penuh warna, dengan harapan akan menambah ketertarikan bagi anak-anak untuk membacanya. Alasan mengapa buku sebagai media utama adalah mengingat diera modernisasi dan kemajuan teknologi seperti sekarang ini, media buku semakin kurang diminati, dikarenakan saat ini mereka lebih tertarik dengan media-media elektronik dengan alasan kemudahan dan kepraktisan dalam penggunaannya.

Dengan media buku ini diharapkan anak-anak lebih tertarih dan secara tidak langsung meningkatkan minat baca anak terhadap buku serta menjaga dan menghargai buku sebagai media belajar dan pengetahuan. Dalam bentuk cergam anak akan mengikuti sesuai alur penceritaan tanpa merasa digurui, karena itu penyampaian materi yang penting akan diselipkan secara perlahan agar menyatu dengan cerita.

3.3.2 Media Promosi

Sebagai penunjang media utama, maka media promosi yang akan digunakan adalah:

- *Poster*
- *Flag chain*
- *Mini x-banner*

3.3.3 Media *Gimmick*

Sedangkan media *gimmick* yang digunakan sebagai pendukung adalah:

- Pembatas buku
- *Pin*
- *Sticker*
- Mug
- Jadwal Pelajaran

3.4 Konsep Visual

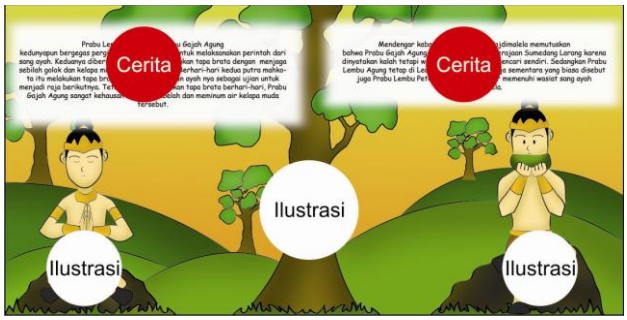
3.4.1 Format Desain

Format perancangan khususnya buku cerita bergambar ini akan berbentuk *landscape* dan dicetak diatas media kertas berukuran 20 cm x 20 cm *full color*, *hardcover*. Dengan berpentuk *landscape* isi cerita dan ilustrasi dari buku cerita bergambar tersebut tidak saling berhimpitan dan terkesan berdesakan, dengan bentuk *landscape* sudut pandang pembaca anak diharapkan lebih leluasa baik dalam membaca cerita maupun melihat ilustrasi dari buku cerita bergambar itu sendiri.

Untuk *Fullcolor* diharapkan anak-anak tertarik buku ini mengingat diusia seperti ini anak-anak cenderung tertarik terhadap sesuatu yang penuh warna atau warna-warni dan *hardcover* bertujuan untuk melindungi isi dari buku cerita bergambar tersebut.

3.4.2 *Layout*

Tujuan layout adalah menampilkan elemen visual berupa Ilustrasi dan teks narasi agar menjadi lebih komunikatif sehingga memudahkan pembaca dalam menerima informasi dari buku cerita bergambar tersebut.



Gambar 3.1 : *Layout*

Sumber : Dokumen Pribadi

3.4.3 Tipografi

- **Judul**

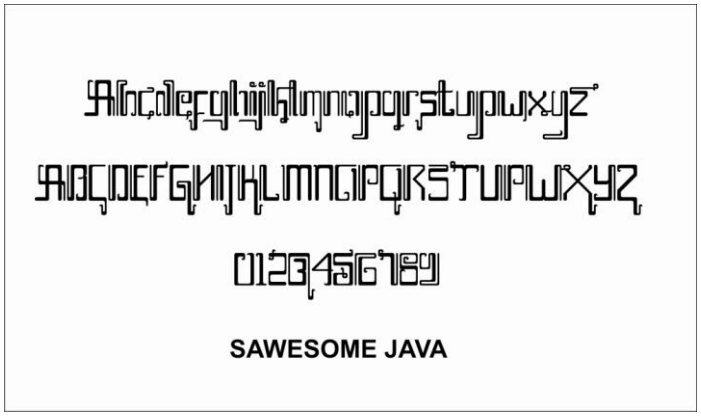
Untuk judul dari buku cerita bergambar ini sendiri menggunakan huruf dekoratif yang di sesuaikan dengan tema dari buku cerita bergambar itu sendiri. Kemudian ditambahkan ilustrasi kujang ciung bermata empat dibagian bawah judul.



Gambar 3.2 : Logo Judul

Sumber : Dokumen Pribadi

Font yang digunakan dalam judul buku cerita bergambar ini adalah *Awesome Java*.



Gambar 3.3: Tipografi Judul
Sumber : Dokumen Pribadi

- **Cerita**

Untuk cerita dari buku cerita bergambar ini sendiri tetap menggunakan huruf dekoratif yang di sesuaikan dengan tema dari buku cerita bergambar itu sendiri. Karena bentuk dari huruf ini sangat mudah di baca dan tidak kaku untuk menghindari kejenuhan dalam membaca cerita dari buku bergambar tersebut.



Gambar 3.4 : Tipografi Narasi
Sumber : Dokumen Pribadi

Font yang digunakan dalam untuk cerita dari buku cerita bergambar ini adalah *Comic Sans MS*.

3.4.4 Ilustrasi

3.4.4.1 Studi Karakter

Dalam pembuatan karakter dari setiap tokoh dalam buku cerita bergambar mengenai sejarah kerajaan Sumedang Larang ini penulis berusaha untuk berkreasi dan *improvisasi* terhadap karakter dari sejarah kerajaan Sumedang Larang yang disesuaikan dengan media referensi itu sendiri, sehingga dapat menciptakan tokoh karakter yang sama namun dengan gaya ilustrasi yang berbeda dengan harapan dapat mengasaha daya imajinasi anak.

- **Prabu Guru Adji Putih**

Deskripsi karakter :

Nama : Prabu Guru Adji Putih.

Usia : Pada saat itu diperkirakan ± 30 tahun.

Agama : Hindu.

Jabatan: Prabu atau Raja.



Gambar 3.5 : Karakter Prabu Guru Adji Putih

Sumber : http://bappeda.sumedangkab.go.id/aplikasi/profda/sejarah.php

(10 Desember 2012)

- **Prabu Tadjimalela**

Deskripsi karakter :

Nama : Prabu Tadjimalela

Usia : Pada saat itu diperkirakan ± 30 tahun.

Agama : Hindu.

Jabatan: Prabu atau Raja.



Gambar 3.6 : Prabu Tadjimalela

Sumber : http://bappeda.sumedangkab.go.id/aplikasi/profda/sejarah.php

(10 Desember 2012)

- **Prabu Gajah Agung dan Prabu Lembu Agung**

Deskripsi karakter :

Nama : Prabu Gajah Agung dan Prabu Lembu Agung

Usia : Pada saat itu diperkirakan ± 25 tahun.

Agama : Hindu.

Jabatan: Putra mahkota.



Gambar 3.7 : Prabu Gajah Agung dan Prabu Lembu Agung

Sumber : http://purimajapahit.files.wordpress.com/2010/01/dsc_0105.jpg

(10 Desember 2012)

- **Prabu Geusan Ulun**

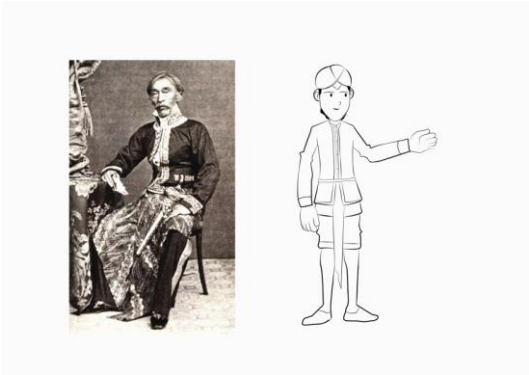
Deskripsi karakter :

Nama : Prabu Geusan Ulun.

Usia : Pada saat itu diperkirakan ± 25 tahun.

Agama : Islam.

Jabatan: Prabu atau Raja.



Gambar 3.8 : Prabu Geusan Ulun

Sumber : http://bappeda.sumedangkab.go.id/aplikasi/profda/sejarah.php

(10 Desember 2012)

- **Pangeran Santri**

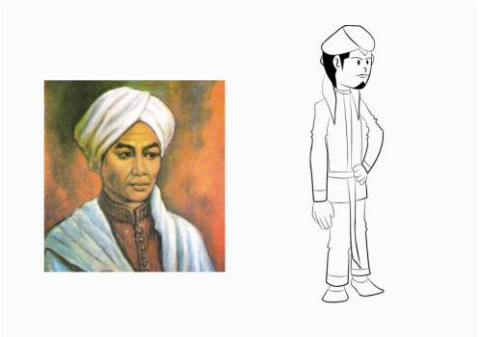
Deskripsi karakter :

Nama : Prabu Geusan Ulun.

Usia : Pada saat itu diperkirakan ± 30 tahun.

Agama : Islam.

Jabatan: Prabu atau Raja.



Gambar 3.9 : Pangeran Santri

Sumber : http://dakwahmedia.com/diponegoro-pangeran-santri-penegak-syariat/

(10 Desember 2012)

- **Raja Galuh Pakuan dan Raja Cirebon**

Deskripsi karakter :

Nama : Raja Galuh Pakuan dan Raja Cirebon.

Usia : Pada saat itu diperkirakan ± 30 tahun.

Agama : Islam.

Jabatan: Raja.



Gambar 3.10 : Raja Galuh Pakuan dan Raja Cirebon

Sumber : http://panjiploembond.blogspot.com/2011/11/sejarah-kesultanan-cirebon.html

(10 Desember 2012)

- **Putri**

Deskripsi karakter :

Nama : Ratu Pucuk Umun.

Usia : Pada saat itu diperkirakan ± 23 tahun.

Agama : Islam.

Jabatan: Ratu atau Putri.



Gambar 3.11 : Putri

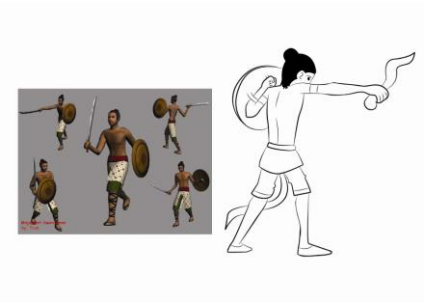
Sumber : http://3.bp.blogspot.com/-oodHcYUvVts/TsUgFkQlsTI/AAAAAAAAFt0/9s37u8sFFNA/s400/lukisan%2Bnyi%2Broro%2Bkidul.jpg

(10 Desember 2012

- **Prajurit 1**

Deskripsi karakter :

Jabatan: Prajurit atau pengawal istana.



Gambar 3.12 : Prajurit 1

Sumber : http://iponbae.multiply.com/photos/hi-res/1M/30

(10 Desember 2012)

- **Prajurit 2**

Deskripsi karakter :

Jabatan: Prajurit atau pengawal istana.



Gambar 3.13 : Prajurit 2

Sumber :

http://img201.imagevenue.com/img.php?image=44553_Mswordsman_122_386lo.jpg

(10 Desember 2012)

3.4.4.2 Studi Properti

Penggunaan properti atau aksesoris didalam buku cerita bergambar ini berguna untuk memperkuat identitas dari karakter didalamnya.

- **Mahkota**



Gambar 3.13 : Mahkota Binokasih
Sumber : https://fbcdn-sphotos-e-a.akamaihd.net/hphotos-ak-ash3/5528_100308513315323_7311591_n.jpg
(10 Desember 2012)

- **Bendo**



Gambar 3.14 : Bendo
Sumber : https://fbcdn-sphotos-e-a.akamaihd.net/hphotos-ak-ash3/5528_100308513315323_7311591_n.jpg
(10 Desember 2012)

- **Kujang**



Gambar 3.15 : Kujang

Sumber : http://3.bp.blogspot.com/_tY-tpRX3Ho8/TQNPu4MqaLI/AAAAAAAAABY/UDoxztk3744/s1600/kujang6k.jpg (10 Desember 2012)

- **Golok**



Gambar 3.16 : Golok

Sumber : http://2.bp.blogspot.com/-SVJgShCs2-k/Tye_q7XlqSI/AAAAAAAAAF8/yRYBA_cT2so/s1600/golok_ciomas.jpg (10 Desember 2012)

- **Keris**



Gambar 3.17 : Keris

Sumber : http://upload.wikimedia.org/wikipedia/id/7/7e/Keris.jpg

(10 Desember 2012)

- **Tombak**



Gambar 3.18 : Tombak

Sumber : http://i148.photobucket.com/albums/s37/fallini/spears/boarspear.jpg

(10 Desember 2012)

- **Perisai**



Gambar 3.19 : Perisai

Sumber : http://www.lrpstore.com/uploads/images_products_large/975.jpg

(10 Desember 2012)

3.4.4.3 Studi Setting

Setting tempat dalam perancangan buku cerita bergambar ini akan mengambil tempat di Jawa Barat pada awal abad ke-15, masa pemerintahan Prabu Adji Putih. Bangunan pada masa tersebut masih terpengaruh gaya arsitektur bangunan Hindu dan daerah Jawa Barat sendiri banyak terdapat perbukitan.



Gambar 3.20 : Studi Lokasi 1

Sumber : http://1.bp.blogspot.com/-fE35N2E4bF0/TzPgzUFHdGI/AAAAAAAAAL4/Rej_6fUCTFw/s1600/keraton-kasepuhan.jpg

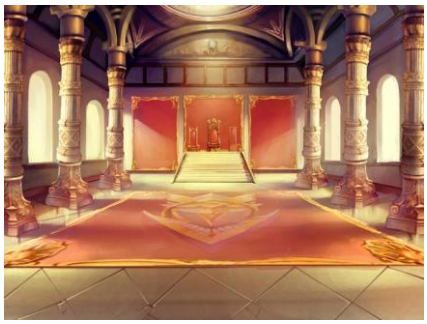
(10 Desember 2012)



Gambar 3.21 : Studi Lokasi 2

Sumber : http://balicaringcommunity.org/wp-content/uploads/2012/09/1-Kawasan-Perbukitan.jpg

(10 Desember 2012)



Gambar 3.22 : Studi Lokasi 3

Sumber : http://media.comicvine.com/uploads/3/37045/1123558-the_salvatican_throne_by_gleamingscythe_super.jpg

(10 Desember 2012)