BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Pendekatan Komunikasi

Strategi perancangan yang akan dibuat mengenai media informasi mengenai penyebaran agama islam oleh sunan kalijagaini adalah dengan merancang media informasi yang dapat memenuhi kebutuhan akan informasi mengenai cara penyebaran agama islam oleh sunan kalijaga.

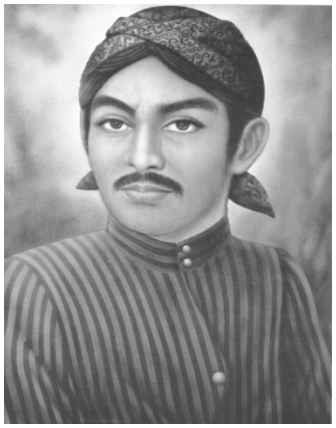
Informasi yang ingin disampaikan berupa media komik. Perancangan media informasi ini dituangkan kedalam media informasi berupa komik yang berilustasikan siluet seperti bayangan Wayang Kulit. Dimana pengetahuan akan informasi agar lebih mendalam.

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang dilakukan oleh penulis ada dua, yaitu pendekatan komunikasi secara visual dan verbal.

a. Pendekatan Komunikasi Visual

Pendekatan secara visual dilakukan dengan cara menyampaikan informasi kepada kepada anak-anak dengan menggunakan buku bergambar komik Sunan Kalijaga, ilustrasi yang dibuat menjadi visual siluet akan tetapi tidak menghilangkan ciri khas dari Sunan Kalijaga tersebut yaitu berupa cara berpakaiannya. Menggunakan background siluet berupa rumah dan bangunan tradisional Jawa pada masa itu.



Gambar III.1. Sunan Kalijaga

http://islamjawa.files.wordpress.com/2012/05/sunan_kalijaga-1.jpg (22 Oktober 2013, 22:37 WIB)



Gambar III.2. Joglo

http://galeribersama.files.wordpress.com/2010/06/rumah-joglo_02.jpg (22 Oktober 2013, 21:40 WIB)

b. Pendekatan Komunikasi Verbal

Pendekatan verbal dalam perancangan komik ini akan menggunakan bahasa Indonesia yang baku, dengan penyampaian yang sederhana agar mudah diterima oleh remaja.

III.1.2 Strategi Kreatif

Strategi yang akan digunakan agar komik (media informasi) tepat menarik perhatian pembaca yaitu:

a. Gaya Ilustrasi

Ilustrasi atau gambar yang digunakan dalam media ini adalah ilustrasi-ilustrasi dengan gaya ilustrasi bentuk siluet. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan suasana visual yang lebih cocok karena mengikuti cerita penyebaran agama Sunan Kalijaga tersebut yaitu menggunakan wanyang kulit seperti halnya diambil bayangannya atau siluet.



Gambar III.3. Siluet Sunan Kalijaga

Sumber: Dokumen pribadi

b. *Storyline*

- Setelah diusir, Raden Said menetap di hutan Jatiwangi
- Selama bertahun-tahun dia menjadi perampok budiman
- Seperti dulu, selalu diberikan kepada fakir miskin. Yang dirampoknya hanya para hartawan atau orang kaya yang kikir, tidak menyantuni rakyat jelata, dan tidak mau membayar zakat
- Orang selalu menyebutnya sebagai Brandal Lokajaya
- Suatu sore di hutan Jatiwangi Raden Said melihat orang tua sedang berjalan dan membawa tongkat yang berkilau.
- Tiba- tiba Raden Said turun dari phon untuk menghentikan orang tua itu
- Raden Said merebut tongkat orang tua tersebut
- Peristiwa itu membangkitkan kemarahan orang tua tersebut dan memperlihatkan kesaktiannya kepada Raden Said
- Orangtua itu lalu merubah sebuah pohon aren yang buahnya menjadi emas
- Seketika Raden Saidpun menaiki pohon tersebut untuk mengambil buah aren itu yang menjadi emas.
- Tiba- tiba Raden Said terjatuh dari pohon aren tersebut dan tidak sadarkan diri akibat jatuh dari pohon
- Lalu orang tua itu bergegas pergi meninggalkan Raden Said

- Raden Said tersadar dan bergegas untuk mengejar orang Tua itu

- Dan Raden Said memohon kepada orang Tua itu untuk dijadikan muridnya, orang tua menyuruh raden said untuk menjaga tongkat yg ditancapkan orang tua itu

- Beberapa tahun kemudian orang tua itu datang lagi ketempat dimana dia menancapkan tongkat tersebut, orang tua itupun tercengang melihat Raden Said masih setia menunggu tongkat itu

- Dibangunkannya Raden Said

- Raden Said kemudian diberi pelajaran agama sesuai dengan tingkatannya oleh orang tua itu.

III.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.

III.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.

1. Panel

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

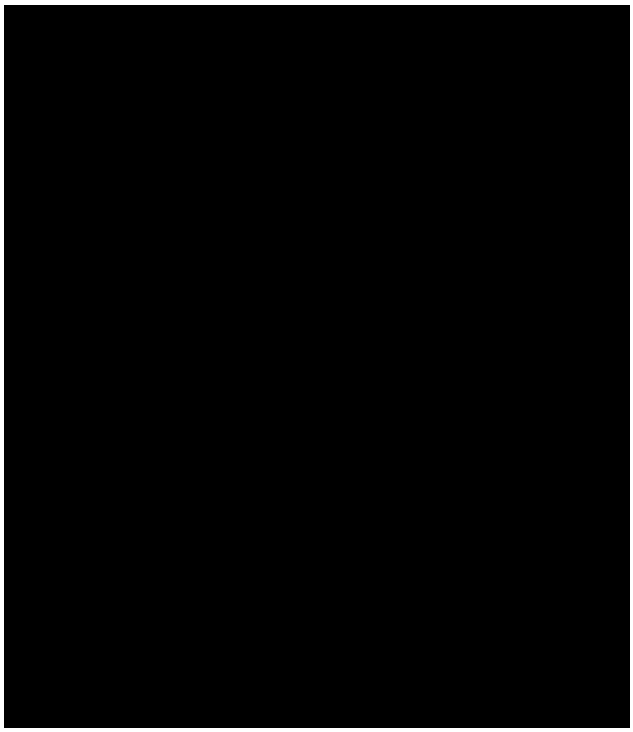


Gambar III.4. Panel

Sumber: Dokumen pribadi

2. 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 III.5. Balon kata biasa

Sumber: Dokumen pribadi



Gambar III.6. Balon kata marah

Sumber: Dokumen pribadi



Gambar III.7. Balon kata bersambung

Sumber: Dokumen pribadi

3. Narasi

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

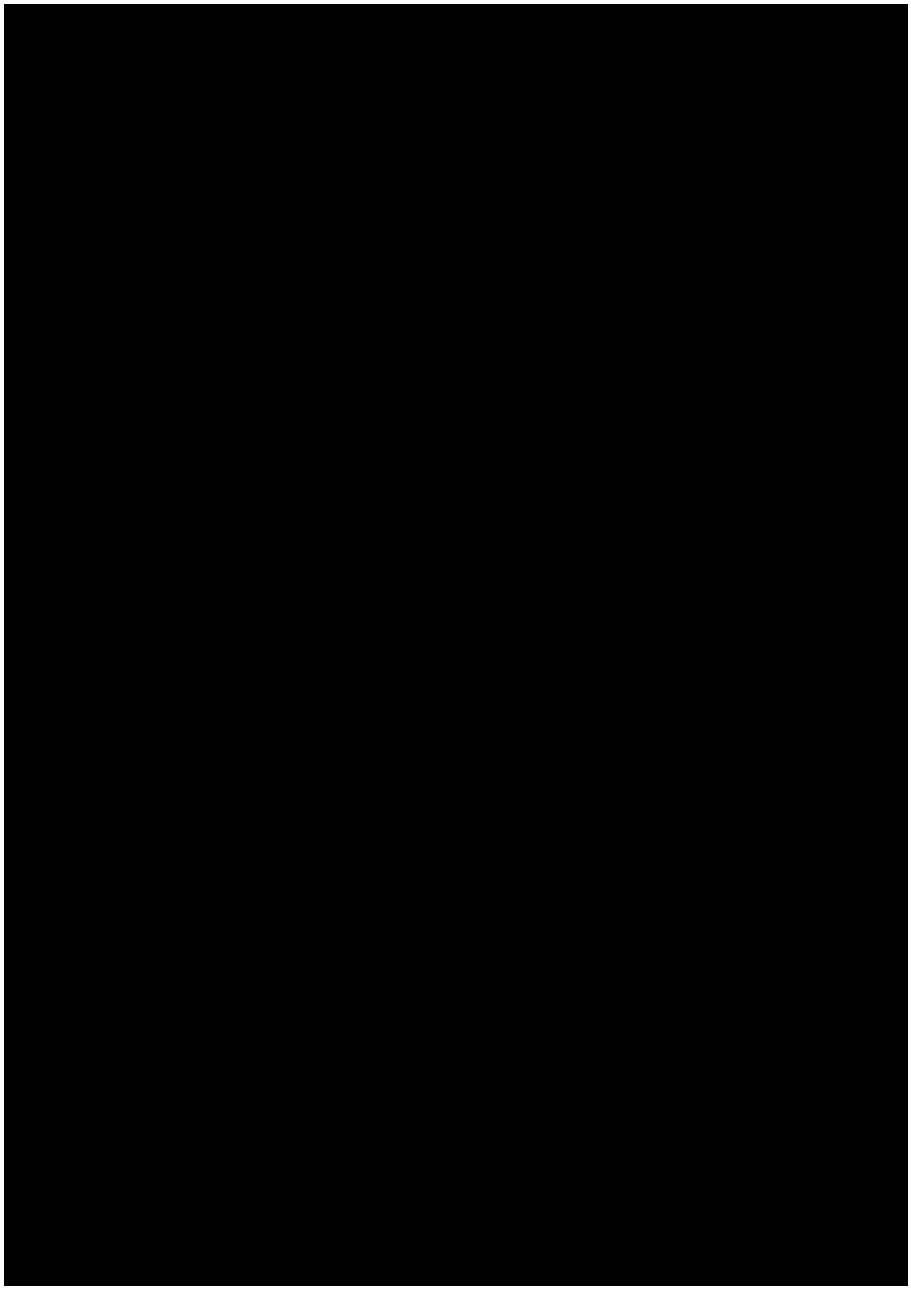


Gambar III.8. Narasi

Sumber: Dokumen pribadi

4. Efek Suara

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



Gambar III.9. Efek Suara

Sumber: Dokumen pribadi

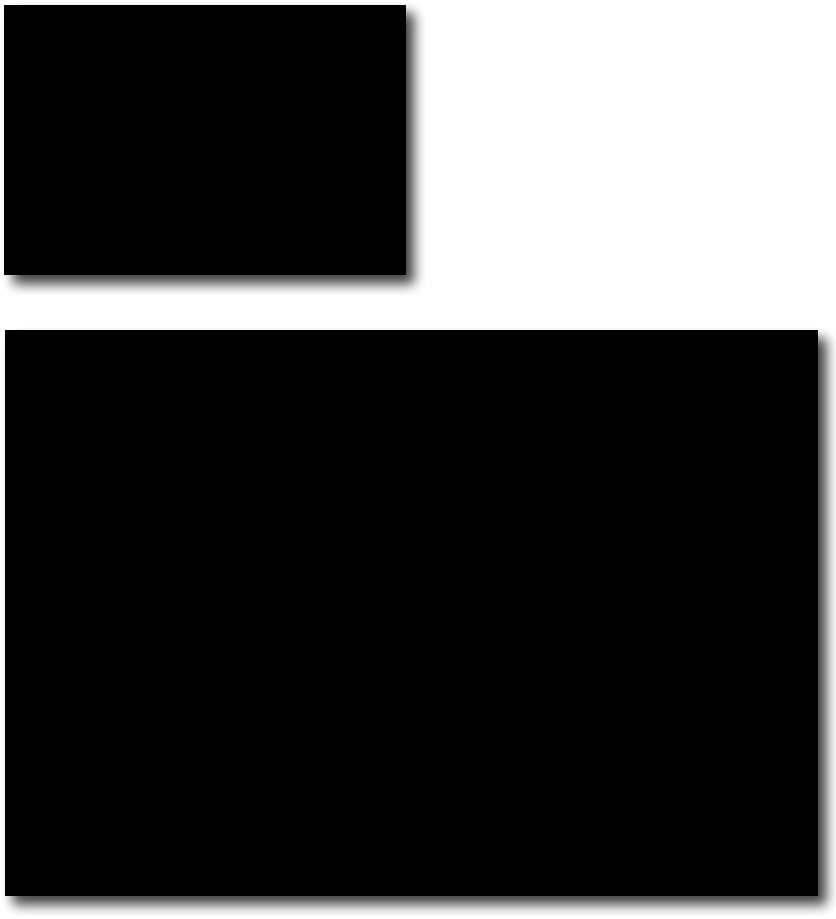
III.2.3 Tipografi

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 *font* akshara dikarenakan *font* ini memiliki kesan etnik yang kuat.

Font Akshara



Gambar III.10. Tipografi Judul
Sumber: Dokumen pribadi

b. Tipografi balon kata

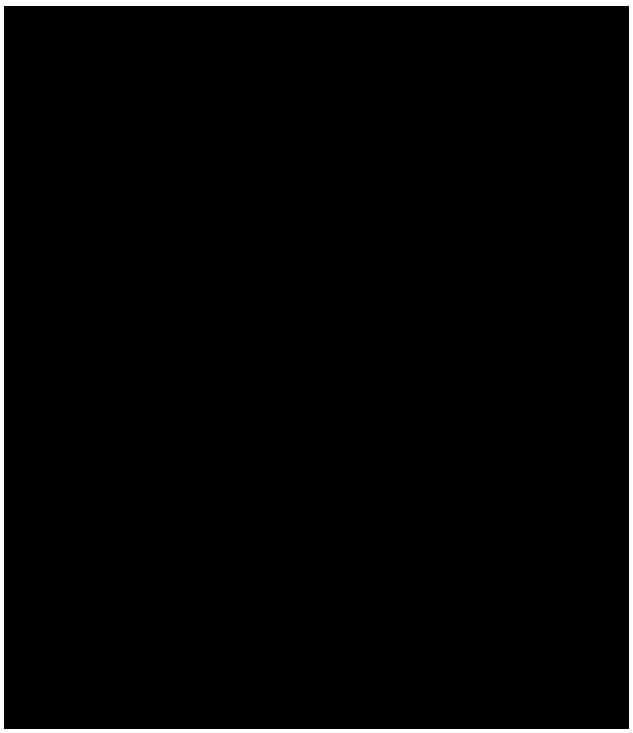
Untuk tipografi balon kata sendiri menggunakan *font MV Boli* dikarenakan *font* ini cocok dan tingkat keterbacaan yang baik untuk si pembaca.

Font MV Boli

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 .,!@#$%^&*()



Gambar III.11. Tipografi balon kata

Sumber: Dokumen pribadi

III.2.4 Warna

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

a. Hitam



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

Warna ini semua peran dalam komik ini dikarenakan komik ini memakai konsep siluet. Hitam menjadikan kesan yg lebih klasik, dan sebagai warna yang elegan.

b. Oranye



Memiliki karakter yang mirip dengan merah tapi lebih lembut dan bersahabat. Warna yang melambangkan sosialisasi, penuh harapan dan percaya diri, membangkitkan semangat, 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. Biru

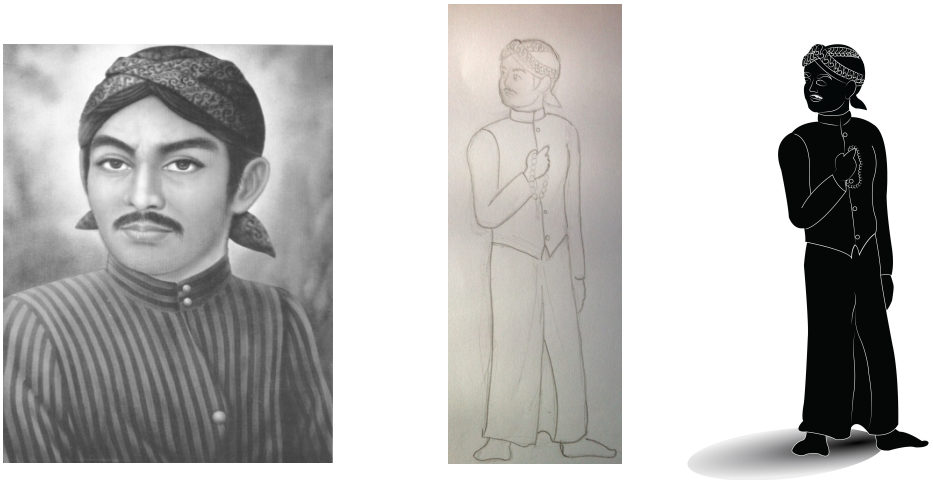


Warna ini melambangkan ketenangan yang sempurna. Mempunyai kesan menenangkan pada tekanan darah, denyut nadi, dan tarikan nafas. Sementara semua menurun, mekanisme pertahanan tubuh membangun organisme.

III.2.5 Ilustrasi

III.2.5.1 Studi Karakter

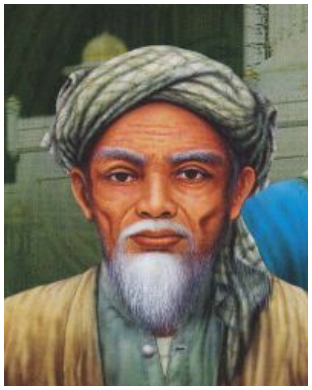
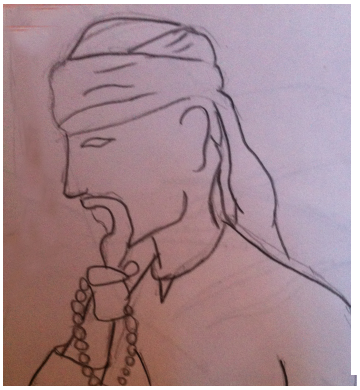
1. **Sunan Kalijaga**



Gambar III.12. Studi Karakter Sunan Kalijaga
http://islamjawa.files.wordpress.com/2012/05/sunan_kalijaga-1.jpg (29 Oktober 2013, 21:33 WIB)

Nama	: Sunan Kalijaga/ Raden Said
Jenis kelamin	: Laki-laki
Karakteristik	: Berbadan tegap, kuat,
Umur	: 34-45 tahun
Sifat	: Bijak
Deskripsi	: Wali songo

2. **Sunan Bonang**


Gambar III.13. Studi Karakter Sunan Bonang
http://1.bp.blogspot.com/--V0Yaj9fDaA/Ts4PNcc7SEI/AAAAAAAAAXg/VEO_zARxCos/s1600/Sunan%2BBonang.jpg (29 Oktober 2013, 19:33 WIB)

Nama	: Sunan Bonang / Raden Makdum Ibrahim
Jenis kelamin	: Laki-laki
Karakteristik	: Berbadan bungkuk
umur	: 50-60 tahun
Sifat	: Bijak, adil
Deskripsi	: Wali songo