BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Strategi Perancangan

Strategi adalah taktik atau rencana yang disusun dalam sebuah gagasan agar berjalan dengan baik dan tepat sasaran. Strategi ini adalah untuk membuat solusi media yang menarik tentang perancangan informasi kisah Sunan Gunung Jati di Cirebon sebagai bahan media penunjang pembelajaran siswa-siswi. Untuk membentuk perancangan yang sesuai dengan yang diinginkan target audiens terkait solusi yang digunakan, maka dilakukan strategi dengan pendekatan komunikasi, materi pesan, gaya bahasa, khalayak sasaran perancangan, strategi kreatif, strategi media, dan strategi distribusi dan waktu penyebaran media.

III.1.1 Khalayak Sasaran Perancangan

Khalayak pada umur 12-18 merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak ke dewasa (remaja), masih termasuk dalam tahap pencarian jati diri, berpola-pikir untuk bersenang-senang belum mendeskripsikan masa depannya secara detail namun mereka memiliki mimpi atau impian yang ingin diraih dimasa depan. Menyukai banyak hal, memiliki ambisi, semangat, dan rasa penasaran yang tinggi akan segala hal.

A. Target Audiens dari media informasi buku cerita bergambar tentang kisah Sunan Gunung Jati ini adalah sebagai berikut:
   a. Demografis
      - Usia : Remaja 12-18 tahun
        Usia 12-18 tahun adalah usia rata-rata anak kelas VII – XII (tujuh sampai dua belas). Dimana materi ini diberikan.
      - Status Ekonomi : Menengah dan menengah atas
        Tingkatan demografis tersebut dipilih karena pelajar pada status ekonomi menengah keatas cenderung meluangkan waktu dan finansialnya untuk mencari wawasan baru dan hiburan.

- Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- Pekerjaan : Pelajar
- Pendidikan : Sekolah Menengah

  Tingkat Menengah ini (SMP-SMA-MI/SMK), dipilih sebagai target audiens karena objek penelitian berkaitan dengan kurikulum pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dan Pendidikan Agama Islam (PAI) yang ditempuh oleh siswa – siswi.

b. Psikografis

Media yang akan dibuat ditujukan kepada remaja yang menyukai cerita bergambar dan ilustrasi. Pada usia 12 – 18 tahun ini adalah usia rata-rata anak sekolah tingkat Sekolah Menengah. Dalam fase ini remaja sudah dapat berfikir abstrak dan memecahkan masalah. Pada masa ini juga remaja sebagai masa mencari sesuatu yang dapat dipandang bernilai. Pada anak laki-laki sering aktif dalam meniru, sedangkan pada anak perempuan kebanyakan pasif, mengagumi, dan berimajinasi. Pada keduanya memiliki rasa keingintahuan pada sesuatu, tetapi tidak mengetahui apa yang diinginkannya (Yusuf, 2014).

c. Geografis

- Kawasan : Pendidikan

  Segmentasi geografis perancangan media informasi ini, ditujukan untuk pelajar di Indonesia khususnya pemilihan tempat di kawasan perkotaan. Pemilihan ini dilihat dari tingkat sosial yang dimiliki target audiens yang cenderung memiliki tingkat sosial menengah dan menengah atas.
- Wilayah : Kota
- Lokasi Kota : Kota-kota besar di Indonesia

(lebih spesifik lagi adalah di Kota Bandung)

- Warga Negara : Indonesia
- Studi kasus : SMP PPI 1-2 Pajagalan Bandung dan SMA Negeri 15 Bandung.

d. Target Sekunder

Target sekunder dari buku Sang Penyembuh (Kisah Perjalanan Sunan Gunung Jati) ini adalah para orang tua dari remaja yang suka mengunjungi toko buku dan mall.

III.1.1.1 *Consumer Insight*

Insight dari perancangan ini adalah agar khalayak pembaca 'merasakan atau membayangkan pengalaman yang pernah dialami oleh seorang tokoh dalam perancangan melalui visual lalu memberikan kesan setelah membaca, dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan'.

III.1.1.2 *Consumer Journey*

Khalayak pada umur 12-18 umumnya adalah siswa – siswi Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) atau yang sederajat, secara umum dari hari senin sampai jumat yang sudah memulai aktivitasnya dari jam 7 pagi untuk bersekolah sampai siang (12.00 - 15.00), dan sepulang sekolah cenderung langsung pulang kerumah masing-masing atau berkumpul dengan teman-temannya untuk bermain di luar atau di rumah salah satu temannya, atau mengerjakan tugas sekolah bersama sampai sore hari (15.00 - 18.00). Di jam sore ke malam (18.00 - 22.00) pada umumnya seluruh siswa – siswi sudah ada di rumahnya masing-masing, berkumpul bersama dengan orang tua untuk makan malam atau mengerjakan pekerjaan rumah.

III.1.2 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari perancangan ini adalah memberikan informasi kepada audiens tentang cerita tokoh Sunan Gunung Jati di Cirebon sebagai bahan pembelajaran sejarah Islam kepada siswa-siswi. Disampaikan dengan singkat,

padat, dan jelas ditambah elemen visual atau ilustrasi yang mendukung peristiwa-peristiwa yang dialami oleh tokoh Sunan Gunung Jati tersebut, sehingga target audiens lebih antusias saat membacanya. Adapun dari perancangan ini bertujuan untuk memunculkan empati siswa-siswi kepada sejarah.

III.1.3 Pendekatan Komunikasi

Dalam suatu penyampaian informasi dibutuhkan strategi untuk pendekatan komunikasi agar mudah dimengerti oleh terget audiens. Penyampaian komunikasi bisa berupa komunikasi secara verbal maupun visual, bisa juga dengan keduanya. Secara visual hal yang paling ditonjolkan dalam desain adalah *layout*, warna perancangan, lalu ilustrasi dengan deskripsinya. Dan secara verbal yang dimaksudkan berbentuk teks melalui tata bahasa majas yang tersirat dan yang tersurat. Pendekatan tersebut diharapkan memberikan efek ketertarikan kepada target audiens dengan komunikasi yang disajikan dalam media.

III.1.3.1 Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang akan digunakan adalah menggunakan gambar ilustrasi dari peristiwa-peristiwa penting yang dialami oleh tokoh utama Sunan Gunung Jati di Cirebon disertai narasi pada gambar ilustrasi tersebut. Pemilihan warna dari teks sampai hasil akhir *layout.* Gaya ilustrasi yang digunakan adalah semirealis. Gambar ilustrasi disesuaikan dengan gaya gambar pribadi dan juga tentunya disesuaikan untuk target audiens. Sehingga informasi dapat diterima dengan baik oleh target audiens. Adapun karakter tokoh utama yaitu Sunan Gunung Jati berdasarkan ciri-ciri fisik yang telah dijelaskan di dalam buku-buku sejarah.

III.1.3.2 Pendekatan Verbal

Komunikasi verbal yang akan digunakan pada narasi visual adalah menggunakan bahasa Indonesia yang baik, dengan penyampaian bahasa yang dikemas secara lugas dan sederhana. Penggunaan bahasa Indonesia dikarenakan target audiens adalah orang Indonesia. Menggunakan kosakata yang dapat dipahami oleh target audiens sehingga mudah untuk dimengerti dan informasi dapat tersampaikan dengan baik kepada target audiens.

III.1.4 Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan yaitu berupa informasi yang menjelaskan tentang sejarah awal mula Sunan Gunung Jati datang ke pulau Jawa khususnya Cirebon. Menceritakan apa saja yang dilakukan oleh tokoh, metode serta cara berdakwah melalui unjuk keahlian pengobatan yakni dapat menyembuhkan penyakit. Dengan informasi tersebut pesan utama akan mulai terbuka dan tersampaikan pada target sasaran yaitu menjelajah waktu menuju masa lampau dengan berimajinasi melihat peristiwa-peristiwa yang telah dialami oleh tokoh Sunan Gunung Jati.

III.1.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa berfungsi sebagai alat penghubung komunikasi antara pesan yang akan disampaikan dengan pesan yang akan diterima, memiliki satu kesatuan agar tidak menimbulkan pesan yang berbeda. Secara umum gaya bahasa yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan gaya bahasa yang bersifat informatif (bersifat menyampaikan/memberitahukan, memberi laporan/keterangan tentang sesuatu), dan beberapa bagian tulisan membantu mendeskripsikan peristiwa yang ada dalam ilustrasi ataupun sebaliknya ilustrasi menggambarkan peristiwa-peristiwa tertentu dalam tulisan. Salah satu gaya bahasa yang digunakan adalah gaya bahasa sinekdoke yaitu gaya bahasa yang mengungkapkan sebagian untuk menyatakan keseluruhan ataupun sebaliknya.

III.1.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif media informasi tentang kisah Sunan Gunung Jati ini adalah penyampaian informasi dengan cerita bergambar, kisah perjuangan serta pengorbanan dakwah melalui unjuk keahlian lewat pengobatan penyakit. Cerita juga mengandung unsur pertualangan, dibuat unsur-unsur kesaktian dan eksplorasi. Dengan begitu diharapkan setelah membaca, target audiens tidak hanya sekedar membaca tapi memperoleh nilai moral yang terkandung.

III.1.7 Strategi Media

Strategi media dilakukan untuk melengkapi sarana yang akan digunakan sebagai alat komunikasi terhadap target audiens, dengan pemilihan buku sebagai media utama, disertai beberapa media pendukung, dan tentang strategi pendistribusian agar mendapatkan target pasar seluas-luasnya bagi media utama.

Dengan Adanya strategi media ini bertujuan supaya media yang akan diproduksi dapat terkofuskan. Buku cerita bergambar atau ilustrasi dipilih sebagai media utama karena buku cerita bergambar banyak digemari oleh target audiens. Buku cerita bergambar berisi tentang kisah Sunan Gunung Jati sebagai seorang penyebar agama Islam di Cirebon melalui unjuk keahlian lewat pengobatan penyakit. Materi disampaikan sesederhana mungkin sehingga informasi mudah dicerna dan dipahami oleh pembaca. Buku cerita bergambar ini berjudul "Sang Penyembuh (kisah perjalanan Sunan Gunung Jati)".

Adapun sinopsis dari buku cerita bergambar Sang Penyembuh (kisah perjalanan Sunan Gunung Jati) ini sebagai berikut:

Sebuah perjalanan seorang pemuda bernama Syarif Hidayatullah yang lebih dikenal dengan sebutan Sunan Gunung Jati. Perjalanannya ke Nusantara - Cirebon adalah sebagai upaya dalam menyebarkan agama Islam.

Namun, perjuangan tersebut tidak serta merta berjalan dengan mulus. Perjuangan yang dilakukan dalam menyebarkan Islam mendapat tantangan, salah satunya dari tetua di dukuh Babadan.

Beberapa cara telah dilakukan Sunan Gunung Jati untuk menghadapinya. Melalui unjuk keahlian lewat kesaktian, Ia mampu meluluhkan hati tetua dukuh tersebut. Hingga puteri tetua dukuh yang cantik kagum pada Sunan Gunung Jati. Tapi bagaimana Sunan Gunung Jati melakukannya?

III.1.7.1 Tahap Informasi

Tahap informasi ini merupakan tahap untuk membangun perhatian calon konsumen dan membuat rasa penasaran konsumen agar konsumen tertarik dan terlibat dalam informasi yang disampaikan.

1. **Poster**

   Gambar yang dicetak dengan ukuran besar, dalam bentuk pemberitahuan yang biasanya di tempel di dinding atau papan, biasanya untuk hiasan atau untuk mengiklankan sesuatu. Media poster ini sebagai media pendukung dalam mempromosikan dan menginformasikan tentang buku cerita bergambar Sang Penyembuh (kisah perjalanan Sunan Gunung Jati) kepada calon konsumen. Poster akan dibuat dengan ukuran 29,7 x 42 cm (A3) dan dicetak di atas *art paper* 150 gsm. Poster ini akan ditempatkan di toko-toko buku sebagai bentuk perhatian untuk mempromosikan produk penjualan, dan ditempelkan di sekolah-sekolah sebagai informasi singkat tentang buku cerita bergambar Sang Penyembuh (kisah perjalanan Sunan Gunung Jati).

2. **Label Penjualan**

   Label penjualan (promosi) ini dibuat sebagai media pendukung untuk menarik perhatian calon konsumen yang berisikan informasi tentang promosi media utama buku. Label ini dibuat dalam bentuk lingkaran dengan diameter 25 cm.

3. ***X-Banner***

   X-banner ini digunakan sebagai media pendukung untuk menyampaikan informasi dengan pondasi berbentuk "X" dicetak dengan ukuran 60 x 160 cm. Media *x-banner* ini digunakan untuk menarik perhatian calon konsumen dengan memberikan informasi dan promosi produk hasil dari perancangan yang dibuat. Media ini akan diletakan di toko-toko penjualan sebagai bentuk promosi penjualan.

4. Mini *X-Banner*

Mini *x-banner* ini digunakan untuk menyampaikan informasi dengan pondasi berbentuk "x". Media mini *x-banner* dalam perancangan ini akan berisi informasi dan promosi produk hasil dari perancangan yang dibuat. Hal ini yang akan membantu dalam menyampaikan informasi dan promosi, yang akan diletakan di toko-toko penjualan dan diletakan meja-meja *display* untuk memberikan informasi buku cerita bergambar Sang Penyembuh (kisah perjalanan Sunan Gunung Jati). Mini *x-banner* ini dicetak dengan ukuran 25 x 40 cm.

5. *Flyer*

Flyer atau biasa disebut dengan surat edaran yang disebarluaskan kepada masyarakat dengan cara dibagikan langsung kepada konsumen atau bisa didapatkan di toko-toko penjualan. *Flyer* ini digunakan sebagai media pendukung yang berisikan informasi bersifat personal kepada calon konsumen. Informasi yang diberikan lebih *detail* untuk memudahkan konsumen dalam mencari informasi tentang produk buku cerita bergambar Sang Penyembuh (kisah perjalanan Sunan Gunung Jati). *Flyer* ini dicetak dengan ukuran 21 x 14,8 cm (A5).

6. Kartu Diskon

Kartu diskon ini digunakan sebagai media pendukung bersifat informasi untuk menarik calon konsumen sehingga calon konsumen tertarik untuk membeli produk yang dipromosikan. Dalam perancangan ini kartu diskon dibuat dalam ukuran 9 x 5,5 cm yang disebarluaskan melalui kegiatan-kegiatan sekolah.

III.1.7.2 Tahap Pengingat

Ditahap ini akan digunakan media-media yang sangat dekat dengan target audiens pada kesehariannya. Sehingga target audiens bisa selalu mengingatnya. *Gimmick* yang akan diberikan akan memberikan kesan tersendiri untuk target audiens. Media sebagai *gimmick* ini akan diberikan sebagai *souvenir*, hadiah atau semacamnya.

1. ***Printcut Sticker* dan *Cutting Sticker***

   Stiker dipergunakan sebagai media pendukung untuk membentuk perhatian kepada calon konsumen dari media utama. Stiker merupakan media yang bisa diaplikasikan dimana saja, maka dari itu stiker adalah salah satu media pendukung yang tepat untuk dijadikan media pengingat. Stiker ini akan dicetak dengan teknis *printcut* dengan ukuran variatif dan *cutting* dengan ukuran 12 x 2,5 cm, untuk ditempel di berbagai media yang dimiliki target audiens. Dapat di tempelkan di kendaraan, kaca rumah, buku catatan, meja belajar, dan lainnya.

2. **Gantungan Kunci**

   Gantungan kunci adalah benda yang sangat sering dipakai dan dibawa kemana-mana dan media ini bisa dijadikan sebagai hadiah dari media utama. Gantungan kunci ini dibuat dalam bentuk lingkaran dengan diameter 5 x 8 cm.

3. **Pin**

   Pin dipergunakan sebagai media *gimmick* untuk mengingatkan target audiens dari media utama, untuk memberikan rasa memiliki terhadap media utama. Pin ini dibuat dalam bentuk lingkaran dengan diameter 5 x 8 cm, dapat dipasang diberbagai media yang dimiliki oleh target audiens seperti di tas, baju, dan lainnya.

4. **Pena Bolpoin / Bolpen**

   Pena Bolpoin ini dipergunakan sebagai media pendukung untuk mengingatkan target audiens dari media utama. Pena Bolpoin ini juga sebagai alat tulis bagi konsumen untuk membangun rasa memiliki terhadap media utama.

5. **Pensil Mekanis**

   Pensil mekanis ini dipergunakan sebagai media pendukung untuk mengingatkan target audiens dari media utama. Pensil mekanis ini juga sebagai alat tulis bagi konsumen untuk membangun rasa memiliki terhadap media utama.

6. Isi Pensil Mekanis

Isi pensil mekanis ini merupakan satu kesatuan dari media pensil mekanis. Media ini diperlukan ketika target audiens membutuhkan isi pensil yang telah habis. Adapun isi pensil mekanis ini dipergunakan sebagai media pendukung untuk mengingatkan target audiens dari media utama. Isi pensil mekanis ini juga sebagai alat tulis bagi konsumen untuk membangun rasa memiliki terhadap media utama.

7. Penghapus

Penghapus ini dipergunakan sebagai media pendukung untuk mengingatkan target audiens dari media utama. Penghapus ini juga sebagai alat tulis bagi konsumen untuk membangun rasa memiliki terhadap media utama.

8. *Note Book* (Buku Catatan)

Buku catatan ini dibuat sebagai media pengingat dalam perancangan ini. Media ini sebagai alat bantu konsumen untuk mencatat hal-hal penting atau lainnya yang berkaitan dengan keseharian konsumen. Buku catatan ini dibuat dalam ukuran 10,6 x 15,5 cm.

9. *Pocket Book* (Buku Saku)

Buku saku ini dibuat sebagai media pengingat dalam perancangan ini. Media ini sebagai alat bantu konsumen untuk mencatat hal-hal penting atau lainnya yang berkaitan dengan keseharian konsumen. Buku catatan ini dibuat dalam ukuran 5,3 x 7,75 cm.

III.1.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Untuk lebih memudahkan penyebaran distribusi, terdapat di wilayah penyebaran meliputi toko buku yang telah mempunyai nama besar di Indonesia khususnya kota-kota besar di Indonesia. Toko buku yang telah terkenal seperti Togamas, Gramedia, dan Rumah Buku menjadi target pendistribusian buku cerita bergambar Sang Penyembuh (kisah perjalanan Sunan Gunung Jati) ini. Selain buku terdapat pula satu paket hadiah pembelian buku seperti stiker dan poster yang dapat

dimiliki. Wilayah penyebaran tersebut sebagian besar adalah tempat dimana target biasa mencari atau membeli buku dan sebagian sebagai daerah pergaulan target audiens.

Tabel III.1 Distribusi Media Tahun 2016

Sumber: Pribadi (2016)

No	Media	Bulan											
		Agustus					September				Oktober		
Media Utama													
a	Buku cerita bergambar Sang Penyembuh (Sunan Gunung Jati)												
Media Pendukung													
Media Informasi													
a	Poster												
b	Label Penjualan												
c	*X-Banner*												
d	Mini *X-Banner*												
e	*Flyer*												
f	Kartu Diskon												
Media Pengingat													
a	*Sticker Printcut* dan *Cutting*												
b	Gantungan Kunci												
c	Pin												
d	Pena Bolpoin / Bolpen												
e	Pensil Mekanis												
f	Isi Pensil Mekanis												
g	Penghapus												
h	*Note Book* (Buku Catatan)												
i	*Pocket Book* (Buku Saku)												

Dalam penjualan media utama yaitu buku cerita bergambar Sang Penyembuh (kisah perjalanan Sunan Gunung Jati) ini dibagi menjadi dua macam paket penjualan, yaitu:

- Paket Ekonomis

  Pembeli dapat membeli hanya buku cerita bergambarnya saja seperti membeli buku pada umumnya. Dalam pembelian paket ekonomis nantinya akan mendapatkan *pocket book*, pin, gantungan, *printcut sticker* dan *cutting sticker* yang terdapat di dalam buku tersebut.

- Paket Istimewa

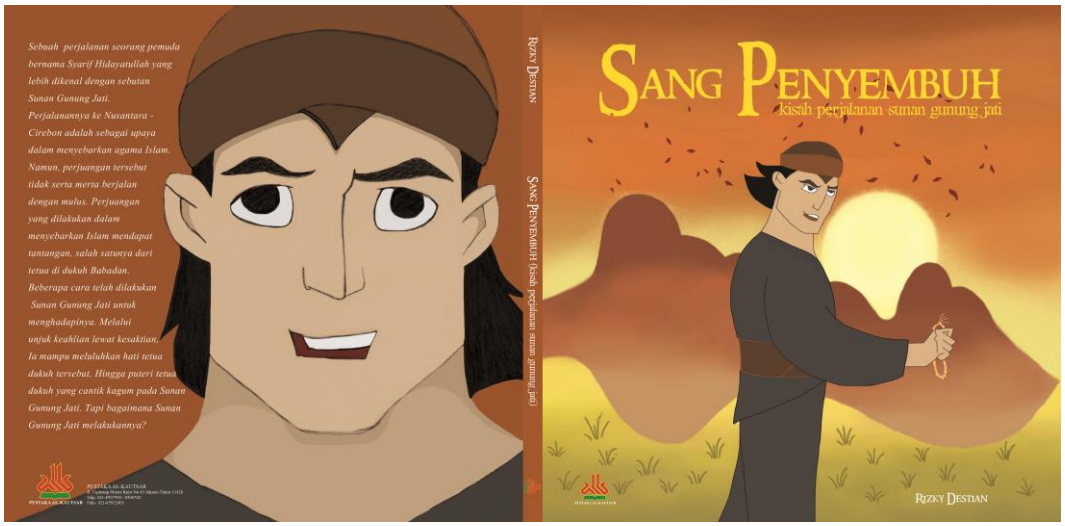
  Jika pembeli membeli buku dengan paket ini, maka pembeli akan mendapatkan Buku dengan *hard cover*, beberapa media pendukung sebagai *souvenir* seperti, *note book* (buku catatan), *pocket book* (buku saku), pena bolpoin / bolpen, pensil mekanis, isi pensil mekanis, penghapus, pin, gantungan, *printcut sticker* dan *cutting sticker*. Tentunya dengan harga yang relatif lebih mahal dibandingkan dengan harga paket ekonomis.

III.2 Konsep Visual

Konsep visual untuk perancangan buku cerita bergambar Sang Penyembuh (kisah perjalanan Sunan Gunung Jati ini menitik beratkan pada penggambaran keadaan pada masa itu secara imajinatif. Karakter menggunakan gaya *vector* semirealis, dibuat dengan teknik sketsa manual (gambar tangan) dan pewarnaan digital, dengan menggunakan sedikit editan yang akan membantu memperkuat kesan unik dan menarik, sesuai dengan cerita yang diubah menjadi cerita faksi, yaitu cerita yang berdasarkan kisah nyata namun ditambah dengan "bumbu-bumbu penyedap" agar cerita semakin enak dibaca. Gaya gambar tersebut dimaksudkan agar menarik perhatian target sasaran sehingga berkeinginan untuk membaca. Gaya ilustrasi yang dipakai disesuaikan dengan pendekatan verbal yang menggunakan gaya bahasa puitis. Pada *layout* menggunakan nuansa perjalanan, petualangan, perjuangan serta pengorbanan. Pemilihan huruf menggunakan *font* dekoratif yang berkesan unik seperti pada buku cerita bergambar ilustrasi biasanya. Pada beberapa bagian satu konsep tersebut telah disesuaikan dengan target audiens yaitu remaja pertengahan.

III.2.1 Format Desain

Format desain buku cerita bergambar Sang Penyembuh (kisah perjalanan Sunan Gunung Jati) ini terdiri atas media yang dibuat berbentuk buku berukuran *custom* 21 x 21 cm, format persegi dengan bentuk buku yang lebih berbentuk kotak membuat lebih nyaman dalam membaca dan melihat visual, juga agar *layout* antara gambar ilustrasi dan teks dapat ruang yang sama sehingga tidak melelahkan mata. Buku cerita bergambar ini dibuat dengan jumlah halaman tidak lebih dari 40 halaman isi, karena menyesuaikan dengan isi cerita per-*chapter* dan juga konten-konten pembuka.

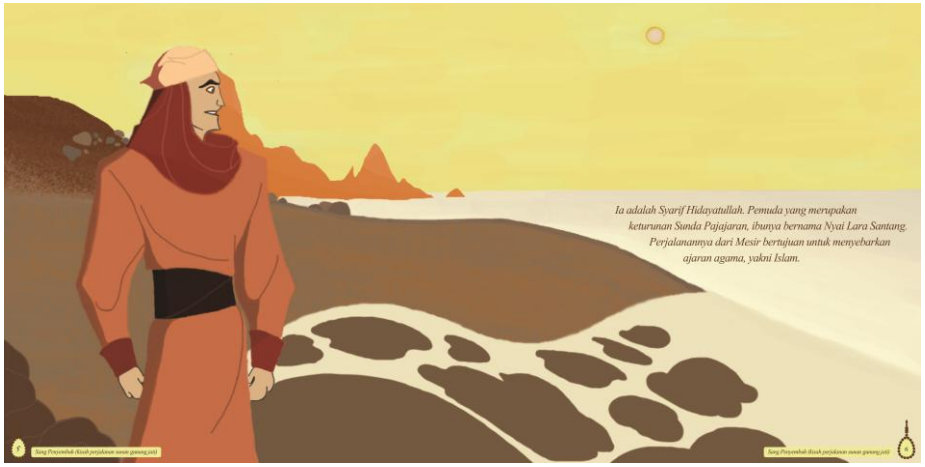


Gambar III.1 Desain *Cover* Buku Ilustrasi
Sumber: Pribadi (2016)

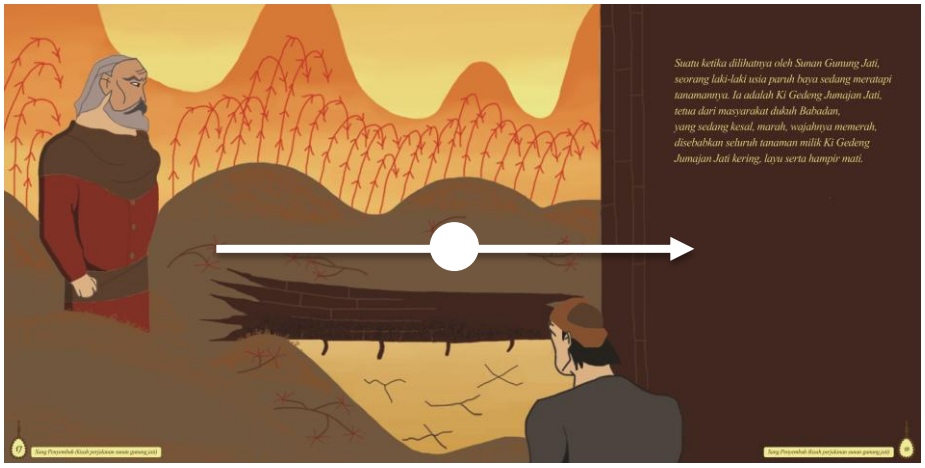
III.2.2 Tata Letak (*Layout*)

Tata letak (*layout*) yang digunakan dalam sebuah penampilan visual sangatlah penting, karena tata letak tersebut dapat mempengaruhi tingkat keingintahuan dan kenyamanan target sasaran untuk membaca buku, juga membuat elemen visual dan verbal menjadi lebih komunikatif. Format tata letak buku cerita bergambar Sang Penyembuh (kisah perjalanan Sunan Gunung Jati) ini berisikan 70-75 % visual dan sisanya adalah kalimat-kalimat cerita yang menggambarkan elemen visual pada gambar.

Adapun tata letak buku cerita bergambar Sang Penyembuh (kisah perjalanan Sunan Gunung Jati) ini, sebagai berikut:



Gambar III.2 Tata Letak Buku Ilustrasi
Sumber: Pribadi (2016)



Gambar III.3 Cara Membaca Buku Ilustrasi (dari kiri ke kanan)
Sumber: Pribadi (2016)

Pada Gambar III.2 adalah ilustrasi untuk dua halaman yang digabung mejadi satu dengan ditambahkan kalimat-kalimat cerita didalamnya. Pada Gambar III.3 adalah tata cara membaca buku cerita bergambar untuk dua halaman. Adapun cara dalam membaca buku cerita bergambar ini seperti halnya membaca buku pada umumnya, yaitu dari kiri ke kanan seperti kebiasaan masyarakat Indonesia dalam membaca buku.

III.2.3 Tipografi

Tipografi sebagai huruf merupakan salah satu elemen penting yaitu tanda baca sebagai alat cara berkomunikasi, terutama dalam sebuah buku. Untuk pemilihan jenis huruf, dipilih dengan seksama karena sangat mempengaruhi kenyamanan pembaca dalam membaca pesan yang disampaikan. Adapun huruf yang akan digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar Sang Penyembuh (kisah perjalanan Sunan Gunung Jati) ini, ada berbagai macam pilihan *font* untuk bagian-bagian didalamnya.

III.2.3.1 Tipografi Judul

Tipografi yang digunakan dalam judul buku cerita bergambar Sang Penyembuh (kisah perjalanan Sunan Gunung Jati) ini adalah *font Ringbearer* untuk tulisan "Sang Penyembuh". Tipografi sub judul "kisah perjalanan Sunan Gunung Jati" menggunakan *font FairydustB.*



Gambar III.4 *Font Ringbearer* (Untuk Judul Buku Ilustrasi)
Sumber: Pribadi (2016)



Gambar III.5 *Font FairydustB* (Untuk Sub Judul Buku Ilustrasi)
Sumber: Pribadi (2016)

Jenis huruf yaitu *font Ringbearer* dan *font FairydustB* ini digunakan untuk judul dan sub judul dalam perancangan buku cerita bergambar Sang Penyembuh (kisah perjalanan Sunan Gunung Jati), karena huruf ini mewakili dan memberikan kesan kekuatan yang ada dalam kisah di dalam buku tersebut. Huruf yang digunakan ini, memiliki jarak antara karakter huruf, antar kata dan antar baris, sehingga menimbulkan keseimbangan dan mudah dibaca. Huruf yang digunakan dalam media informasi ini yaitu huruf yang mempunyai karakter kuat. Huruf ini mempunyai tingkat keterbacaan yang baik agar informasi yang disampaikan dapat terlihat jelas. Huruf "S" dan "P" pada judul "Sang Penyembuh" dibuat lebih besar dikarenakan untuk memberikan penekanan pada *point of interest* yakni Sunan Gunung Jati.

Berikut judul dan sub judul pada buku cerita bergambar Sang Penyembuh (kisah perjalanan Sunan Gunung Jati):



Gambar III.6 Judul Buku Ilustrasi
Sumber: Pribadi (2016)

III.2.3.2 Tipografi Narasi, Dialog, dan *Credit*

Untuk Narasi dan Dialog menggunakan *font Vijaya.* Huruf ini digunakan sebagai kalimat yang disajikan dalam setiap halaman pada buku cerita bergambar Sang Penyembuh (kisah perjalanan Sunan Gunung Jati) ini. Dengan landasan huruf ini memiliki keterbacaan yang cukup jelas untuk itu.

Vijaya

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

THE QUICK BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY DOG

The Quick Brown Fox Jumps
Over The Lazy Dog

the quick brown fox jumps
over the lazy dog

*1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! @ # $ % ^ & * ( ) < > : ; ” ’ { } [ ]*

Gambar III.7 *Font Vijaya*
Sumber: Pribadi (2016)

Sementara untuk media-media pendukung seperti *page number* dan *credit* huruf yang digunakan yaitu *font Swis721 WGL4 BT.*



Gambar III.8 *Font Swis721 WGL4 BT*

Sumber: Pribadi (2016)

III.2.4 Ilustrasi

Illustrasi adalah gambar reka bentuk yang dapat berupa gambar manusia, binatang, tumbuhan, benda mati, abstrak dan sebagainya. Ilustrasi bertujuan menerangkan atau menghiasi suatu tulisan atau informasi tertulis sehingga tulisan tersebut lebih mudah dipahami. Kusrianto (2006) menjelaskan bahwa ilustrasi menurut adalah seni gambar yang di manfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Dengan kata lain ilustrasi digunakan untuk memperjelas dan mempertegas pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan informasi media pembelajaran siswa-siswi tentang kisah Sunan Gunung Jati ini.

Adaun gaya ilustrasi yang dipakai pada perancangan ini menitik beratkan pada penggambaran keadaan pada masa itu secara imajinatif. Karakter menggunakan gaya *vector* semirealis, dibuat dengan teknik sketsa manual (gambar tangan) dan pewarnaan digital, dengan menggunakan sedikit editan yang akan membantu memperkuat kesan unik dan menarik, sesuai dengan cerita yang diubah menjadi cerita faksi, yaitu cerita yang berdasarkan kisah nyata namun ditambah dengan "bumbu-bumbu penyedap" agar cerita semakin enak dibaca.



(a) *(b)*

(c) *(d)*

(e)

Gambar III.9 Referensi gambar karya Bill Wray, Krall dan Scott Willis.
Referensi karakter (a), (b), dan (c). Referensi Latar (d) dan (e).
Sumber: https://id.pinterest.com/lexjonesesq/bill-wray-dan-krall-and-scott-willis/
(Diakses pada 19/06/2016)

III.2.4.1 Studi Karakter

Tokoh utama dalam buku cerita bergambar ini adalah Syarif Hidayatullah atau Sunan Gunung Jati. Diceritakan Sunan Gunung Jati adalah seseorang yang datang dari negeri jauh yaitu Mesir dan tinggal di Nusantara tepatnya Cirebon. Adapun studi karakter pada tokoh utama yakni Sunan Gunung Jati ini berdasarkan ciri-ciri fisik yang telah dijelaskan di dalam buku-buku sejarah. Karakter tokoh utama dibuat pada saat masih muda yakni 20 thn. Untuk tokoh pendukung yakni Ki Gedeng Jumajan Jati dan Pangeran Cakrabuana (Walangsungsang) studi karakter berdasarkan wajah masyarakat Cirebon, namun disesuaikan dengan karakter tokoh utama yang berasal dari luar pulau Jawa, agar memiliki keselarasan dalam karakter visual.

- Tokoh Utama

  Nama : Sunan Gunung Jati (Syarif Hidayatullah)
  Umur : 20 thn
  Karakter : Protagonis
  (bersifat terpuji, penolong, dan tidak sombong)

  Ciri Fisik :

  1. Berperawakan tinggi
  2. Kulitnya tidak terlalu putih dan tidak pula sawo matang (tidak seputih warna kapur dan tidak terlalu coklat)
  3. Wajahnya putih kemerahan
  4. Alis tebal
  5. Matanya hitam
  6. Mulut lebar
  7. Hidung mancung
  8. Tidak berkumis dan tidak berjenggot
  9. Rambut hitam (tidak keriting dan tidak lurus). Panjangnya sampai pundak
  10. Berpakaian gamis jubah dan pangsi/pakaian adat (menyesuaikan dengan masyarakat setempat)
  11. Memakai iket kepala dan membawa tasbih

- Tokoh Pendukung

  Nama : Ki Gedeng Jumajan Jati

  Umur : 56 thn

  Karakter : Antagonis

  (bersifat sombong dan angkuh)

  Nama : Pangeran Cakrabuana (Walangsungsang)

  Umur : 45 thn

  Karakter : Protagonis

  (bersifat terpuji dan penyayang)

  Berikut adalah gaya gambar penulis:



Gambar III.10 Referensi Foto Sunan Gunung Jati
Sumber: http://3.bp.blogspot.com/-mZXqmM6qR0Y/UfH1Uop9PrI/AAAAAAAAGNE/Pj9WpSq1530/s1600/Sunan-Gunung-Jati.jpg (Diakses pada 19/06/2016)



Gambar III.11 Hasil Akhir Ilustrasi Sunan Gunung Jati
Sumber: Pribadi (2016)



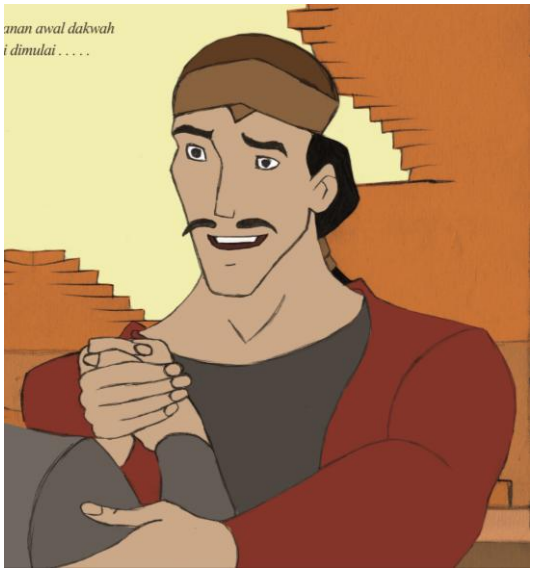
Gambar III.12 Referensi Foto Ki Gedeng Jumajan Jati
Sumber: Film Sunan Gunung Jati [Video] (Diakses pada 09/06/2016)



Gambar III.13 Hasil Akhir Ilustrasi Ki Gedeng Jumajan Jati
Sumber: Pribadi (2016)



Gambar III.14 Referensi Foto Pangeran Cakrabuana (Walangsungsang)
Sumber: Film Sunan Gunung Jati [Video] (Diakses pada 09/06/2016)



Gambar III.15 Hasil Akhir Ilustrasi Pangeran Cakrabuana (Walangsungsang)
Sumber: Pribadi (2016)

III.2.4.2 Studi Latar

Ada beberapa lokasi yang akan muncul dalam buku cerita bergambar Sang Penyembuh (kisah perjalanan Sunan Gunung Jati) ini, seperti pesisir pantai, bukit, pesawahan, dan keraton kasepuhan Cirebon. Lokasi yang diambil yaitu berdasarkan teks sejarah yang disesuaikan dengan keadaan pada waktu itu.



Gambar III.16 Referensi Pantai
Sumber: http://cdn-media.viva.id/thumbs2/2012/12/06/18038-0_663_382.jpg
(Diakses pada 15/06/2016)



Gambar III.17 Hasil Akhir Ilustrasi Pantai
Sumber: Pribadi (2016)



Gambar III.18 Referensi Keraton Kasepuhan Cirebon
Sumber: http://www.klikhotel.com/blog/wp-content/uploads/2015/04/keraton-kasepuhan-1.jpg (Diakses pada 15/06/2016)



Gambar III.19 Hasil Akhir Ilustrasi Keraton Kasepuhan Cirebon
Sumber: Pribadi (2016)



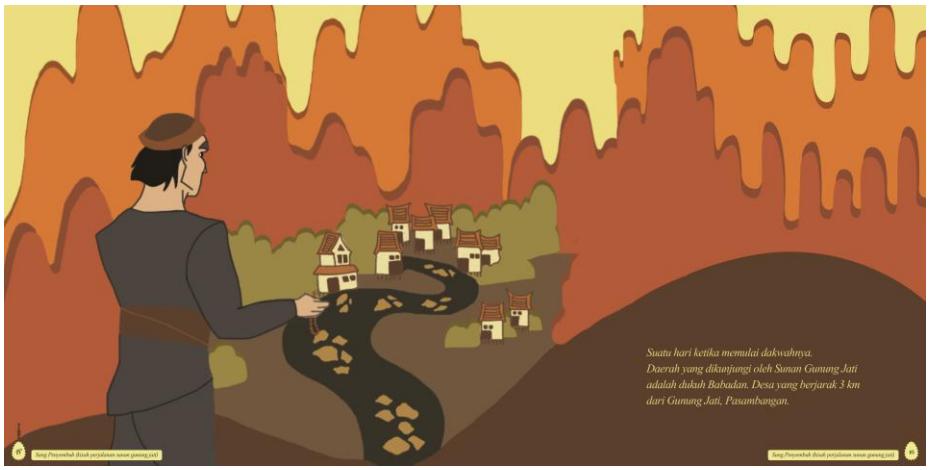
Gambar III.20 Referensi Keraton Pakungwati
Sumber: http://assets.kompas.com/data/photo/2014/01/02/1704093DSC-04401780x390.JPG (Diakses pada 15/06/2016)



Gambar III.21 Hasil Akhir Ilustrasi Keraton Pakungwati
Sumber: Pribadi (2016)



Gambar III.22 Referensi Desa
Sumber: http://bpkad.banjarkab.go.id/wp-content/uploads/2016/06/692058_07021515022016_desa_660-600x300.jpg
(Diakses pada 16/06/2016)



Gambar III.23 Hasil Akhir Ilustrasi Desa
Sumber: Pribadi (2016)



Gambar III.24 Referensi Bukit
Sumber: https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/1d/ee/8b/1dee8b4e1e220ff449bf0b5389d87b1e.jpg (Diakses pada 16/06/2016)



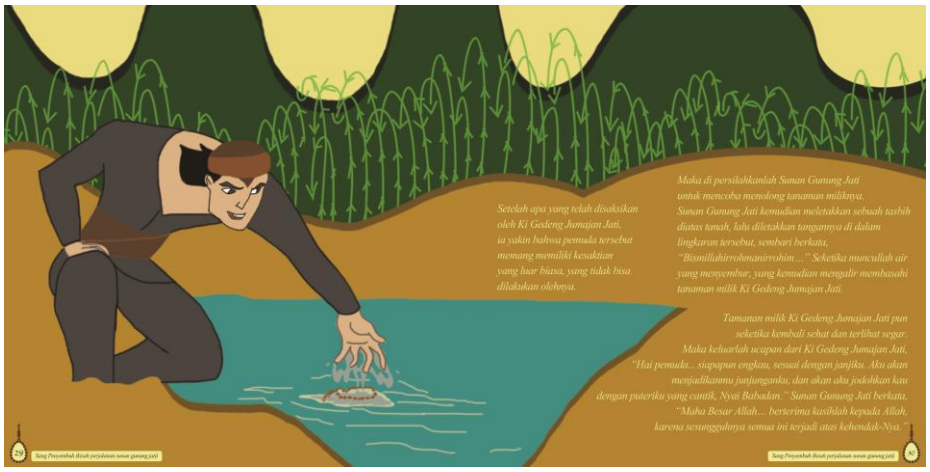
Gambar III.25 Referensi Menara Batu
Sumber: https://kakazdenk.files.wordpress.com/2012/12/wpid-shiprocknew-mexico3.jpg (Diakses pada 16/06/2016)



Gambar III.26 Hasil Akhir Ilustrasi Bukit dan Menara Batu
Sumber: Pribadi (2016)



Gambar III.27 Referensi Sawah
Sumber: https://adityadandito.files.wordpress.com/2013/10/blog7.jpg
(Diakses pada 17/06/2016)



Gambar III.28 Hasil Akhir Ilustrasi Sawah
Sumber: Pribadi (2016)

III.2.4.3 Studi Properti

Studi properti dirancang sebagai alat pelengkap dalam perancangan buku cerita bergambar Sang Penyembuh (kisah perjalanan Sunan Gunung Jati) ini. Tambahan elemen visual yang ada pada halaman buku menjadi elemen visual yang dapat membantu didalam perancangan buku cerita bergambar Sang Penyembuh (kisah perjalanan Sunan Gunung Jati) ini menjadi lebih menarik. Beberapa tampilan visual dengan menggunakan baju pangsi/pakaian adat yakni menyesuaikan dengan masyarakat setempat yang masih pada tradisi budaya.

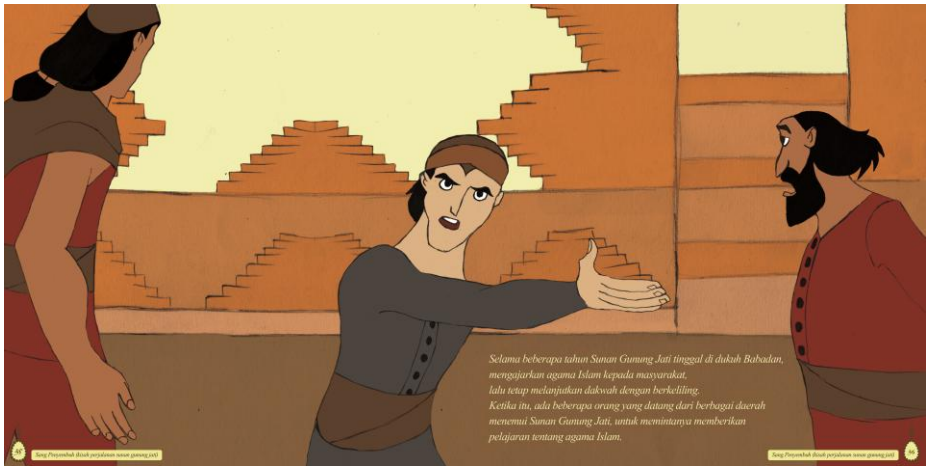
Berikut studi properti dalam perancangan ini:

- Baju Pangsi/Pakaian Adat

  Baju pangsi/pakaian adat ini digunakan oleh tokoh utama dan tokoh pendukung. Properti dari pakaian menyesuaikan dengan masyarakat setempat yang masih pada tradisi budaya.



Gambar III.29 Referensi Baju Pangsi/Pakaian Adat
Sumber: http://4.bp.blogspot.com/-e3Ik9ecDXzE/U6WfCy2nMGI/AAAAAAAAADI/miDVVEnJUlA/s1600/020620144552pangsi_06.jpg (Diakses pada 19/06/2016)



Gambar III.30 Hasil Akhir Ilustrasi Baju Pangsi/Pakaian Adat
Sumber: Pribadi (2016)

- Iket Kepala

  Iket kepala ini digunakan oleh tokoh utama dan tokoh pendukung. Properti dari iket kepala menyesuaikan dengan masyarakat setempat yang masih pada tradisi budaya.



Gambar III.31 Referensi Iket Kepala
Sumber: http://trifanews.com/wp-content/uploads/2013/04/Iket-Sunda4.jpg
(Diakses pada 19/06/2016)



Gambar III.32 Hasil Akhir Ilustrasi Iket Kepala
Sumber: Pribadi (2016)

- Tasbih

  Tasbih ini digunakan oleh tokoh utama yaitu Sunan Gunung Jati sebagai sumber dari kekuatan atau kesaktiannya yang bertumpu pada Sang Pencipta (Allah SWT).



Gambar III.33 Referensi Tasbih
Sumber: http://rumahtasbih.com/wp-content/uploads/2015/09/tasbih2.jpg
(Diakses pada 19/06/2016)



Gambar III.34 Hasil Akhir Ilustrasi Tasbih
Sumber: Pribadi (2016)

- Tombak

  Tombak ini digunakan dalam kejadian adu kesaktian antara tokoh utama dan tokoh pendukung. Tombak ini diceritakan memiliki kesaktian, dengan diberi nama Ki Tutur.



Gambar III.35 Referensi Tombak
Sumber: http://cdn-2.tstatic.net/tribunnews/foto/bank/images/Mata-Tombak2.jpg
(Diakses pada 20/06/2016)



Gambar III.36 Hasil Akhir Ilustrasi Tombak
Sumber: Pribadi (2016)

- Keris

  Keris ini digunakan dalam kejadian adu kesaktian antara tokoh utama dan tokoh pendukung. Keris ini diceritakan memiliki kesaktian, dengan diberi nama Ki Sema.



Gambar III.37 Referensi Keris
Sumber: http://3.bp.blogspot.com/-Qzq41zOMcN8/UNu3KVM_UmI/AAAAAAAAFoM/0RCMKjSwrPY/s1600/keris+damar+murub.jpg (Diakses pada 20/06/2016)



Gambar III.38 Hasil Akhir Ilustrasi Keris
Sumber: Pribadi (2016)

III.2.5 Warna

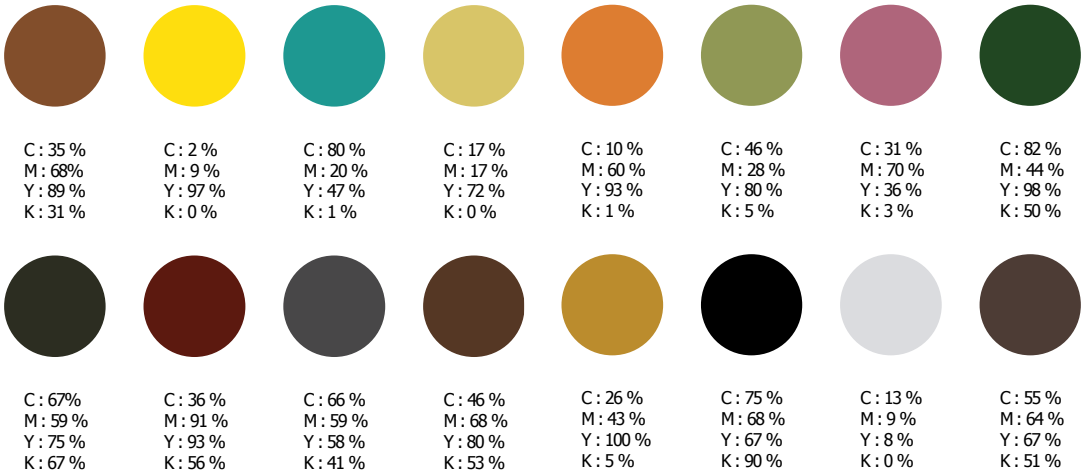
Warna merupakan unsur penting dalam suatu objek desain. Karena dengan warna seseorang bisa menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau membedakan sifat dari bentuk-bentuk bentuk visual secara jelas. Menggunakan warna yang tepat dalam pembuatan suatu karya dibidang desain grafis merupakan suatu yang cukup rumit, hal ini disebabkan karena warna mempengaruhi psikologi target. Seperti yang dijelaskan oleh Adi Kusrianto dalam bukunya yang berjudul Pengantar Desain Komunikasi Visual (2007: 46) yakni "Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, semangat dan lainnya".

Untuk pewarnaan di buku cerita bergambar Sang Penyembuh (kisah perjalanan Sunan Gunung Jati) ini, menggunakan tema warna "intermediate" yakni warna-warna tersier atau menengah. Warna tersier adalah warna yang dihasilkan dari campuran satu warna primer dengan satu warna sekunder dalam sebuah ruang warna. Istilah warna tersier pada awalnya merujuk pada warna-warna "netral", yang dibuat dengan mencampur tiga warna primer. Ini akan menghasilkan warna putih atau kelabu, dalam sitem warna cahaya additif, sedangkan dalam sistem warna subtraktif pada pigmen atau cat akan menghasilkan coklat, kelabu atau hitam. Warna tersebut dipilih untuk dapat memunculkan kesan yang dinamis, dramatis serta misterius. Selain itu *layout* yang digunakan pada buku cerita bergambar Sang Penyembuh (kisah perjalanan Sunan Gunung Jati) ini dibuat dengan bernuansa perjalanan, petualangan, perjuangan serta pengorbanan, dengan menggunakan komposisi warna tersier. Warna yang digunakan juga diterapkan sesuai dengan kebutuhan. Tujuannya supaya memberikan kekuatan dan mendukung elemen grafis lainnya untuk membantu pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

Sistem warna yang digunakan yakni CMYK (*Cyan Magenta Yellow Key*) adalah proses pencampuran pigmen yang lazim digunakan dalam percetakan. CMYK

adalah kependekan dari *cyan*-biru, *magenta*-merah, *yellow*-kuning, dan warna utamanya *black*-hitam, dan seringkali dijadikan referensi sebagai suatu proses pewarnaan dengan mempergunakan empat warna, yang merupakan bagian dari model pewarnaan yang sering dipergunakan dalam pencetakan berwarna.

Adapun warna-warna yang digunakan dalam perancangan ini sebagai berikut:



Gambar III.39 Komposisi Warna pada Buku Ilustrasi

Sumber: Pribadi (2016)