BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Strategi Perancangan

Kesenian tradisional rudat buhun memiliki permasalahan berupa kurangnya media informasi yang mengangkat tentang keberadaannya. Pertunjukan tentang seni rudat pun sulit dipahami bagi masyarakat, hal itu menyebabkan masyarakat kurang tahu bahkan tidak mengenal kesenian tradisional rudat buhun yang merupakan kesenian asli Indonesia. Kondisi ini menyebabkan adanya peluang untuk membuat karya yang bersifat eksploratif. Kesenian ini adalah gagasan, dan sesuai dengan pesan dan kemampuannya untuk membentuk mentalitas seseorang, maka gagasan ini perlu diwujudkan melalui media informasi yang berpotensi untuk menyebarkannya. Buku dengan ilustrasi mengenai kesenian tradisional rudat buhun adalah salah satu cara yang efektif untuk diwujudkan. Cerita yang disusun dengan cara menanamkan rasa suka terhadap kesenian tradisional, agar kesadaran untuk mencintai, menghargai menjadi dasar bagi pembaca untuk berpartisiasi menjaga kelestariannya. Dengan adanya perancangan ini diharapkan bisa menyumbang sebuah media berupa buku ilustrasi yang mengangkat tema kesenian tradisional yang sebelumnya masih jarang ditemui.

III.1.1 Tujuan komunikasi

Mengenalkan kesenian tradisional kepada remaja yang berusia dari 12 – 18 tahun tentang keberadaan seni rudat yang berada di Sekeloa Selatan dan juga keunikannya. Sehingga diharapkan masyarakat menambah pengetahuan tentang kesenian tradisional rudat buhun, agar mereka suatu hari nanti bisa melestarikannya. dan menjadi sebuah kesenian yang patut diapresiasikan sebagai salah satu identitas dan ciri khas yang dipunya oleh Indonesia.

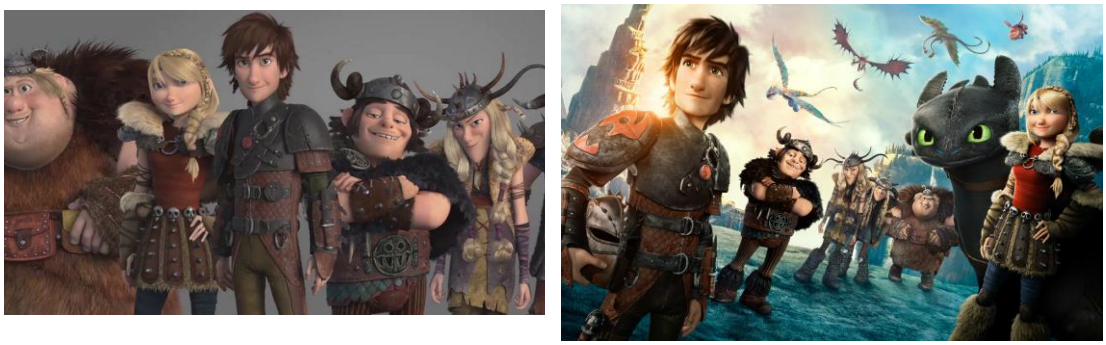
III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Dalam suatu penyampaian informasi dibutuhkan strategi untuk pendekatan komunikasinya agar mudah dimengerti oleh target audiens. Penyampaian komunikasi bisa berupa komunikasi secara verbal maupun visual, bisa juga dengan keduanya. Pendekatan tersebut diharapkan memberikan efek ketertarikan kepada target audiens dengan komunikasi yang disajikan dalam media.

Pendekatan yang digunakan dalam media informasi tentang kesenian tradisional rudat buhun adalah informasi yang dikemas melalui ilustrasi art book berisikan tentang apa saja yang ada di kesenian tersebut untuk penyajiannya dari alat musik sampai pakaian yang digunakan oleh pemain rudat dan gerakan yang khas dari seni rudat tersebut.

III.1.2.1 Pendekatan Komunikasi Secara Visual

Pendekatan visual yang akan digunakan adalah gambar ilustrasi corak ekspresionis yang memiliki bentuk gambar – gambar ekspresi yang masih dikenali wujud aslinya walaupun tidak tampak nyata. Jenis gambar yang digunakan cerita bergambar kumpulan gamar ilusrasi yang tersusun berurutan dan terpadu menjadi jalinan cerita bersambung, namun disesuaikan dengan gaya penulis dan juga tentunya disesuaikan untuk target audiens. Sehingga informasi dapat diterima dengan baik oleh target audiens.



Gambar III.Ia gaya visual film *how to train your dragon*
Sumber : www.howtotrainyourdragon.com



Gambar III.Ib gaya visual film *how to train your dragon*
Sumber : www.howtotrainyourdragon.com

III.1.2.1 Pendekatan Komunikasi Secara Verbal

Komunikasi verbal yang digunakan adalah Bahasa Indonesia, karena target audiens adalah orang Indonesia. Tetapi bahasa yang digunakan tidak terlalu baku atau formal, tetapi lebih kebahasa sehari – hari di kota – kota besar yang mudah dipahami dan disampaikan secara menarik dan informasi dapat tersampaikan dengan baik.

III.1.3 Materi Pesan

Ada beberapa materi pesan yang akan disampaikan adalah sebagai berikut:

- Kesenian rudat didapat dari kehidupan sehari – hari atau pengalaman kehidupan sehari – hari.
- Pertunjukan masih bisa ditemukan hingga saat ini.
- Alat – alat musik yang akan digunakan untuk mengiringi seni rudat.

III.1.4 Gaya Bahasa

Dengan menggunakan bahasa Indonesia dikarenakan target audiensnya berada di Indonesia dan menggunakan bahasa yang formal sehingga mudah dimengerti dan informasi dapat tersampaikan dengan baik kepada target audiens.

III.1.5 Khalayak Sasaran Perancangan

III.1.5.1 Consumer insight

Untuk *target audience* remaja dipilih karena masa remaja adalah masa transisi antara anak-anak ke jenjang dewasa dimana mereka akan lebih banyak ingin tahu dan disanalah masukan tentang informasi kekayaan budaya yang dipunya oleh Indonesia bisa dimasukan, sehingga diharapkan dari sejak dini remaja telah mengetahui kekayaan ragam budaya yang dimiliki oleh bangsanya, khususnya tentang kesenian tradisional rudat buhun ini. Sedangkan status ekonomi menengah keatas dipilih karena media informasi tentang rudat ini cocok untuk diinformasikan kepada kalangan menengah keatas karena biasanya lebih banyak hidup diperkotaan dengan segala perkembangan teknologi yang ada yang bertolak belakang dengan budaya yang tradisional.

III.1.5.2 Journey

Consumer journey dilakukan guna mencari dan memahami keadaan target audience secara mendalam. Hal ini memudahkan dalam menentukan cara penyampaian ide yang sudah dibentuk kedalam media yang akan digunakan dalam penyampaian informasi dan pesan. Maka dari itu diperlukan daftar aktifitas dari target audience agar mendapatkan interaksi yang menjangkau sasaran dengan tepat. Consumer journey ini akan digunakan untuk aplikasi dari media yang telah ditentukan.

Tabel III.1 Aktivitas *target audience*

Waktu	Aktifitas	*Point of Contact*
05.00 – 05.30	Bangun tidur, mandi	Kamar tidur, kamar mandi,
05.30 – 06.00	Siap – siap pergi sekolah	Kamar tidur, cermin
06.00 – 06.30	Sarapan, pergi ke sekolah	Meja makan, peralatan makan, motor, helm, transporttasi umum

07.00 – 10.00	Sampai disekolah, belajar	Lingkungan sekolah, tempat parkir, ruangan kelas, alat tulis, papan tulis
10.00 – 10.30	Istirahat, mengobrol	Handphone, kantin, makanan, minuman, mading, area sekolah, toilet siswa
10.30 – 12.00	Masuk kelas, belajar	Ruangan kelas, alat tulis, papan tulis
12.00 – 12.30	Istirahat, cek handphone	Handphone, kantin, makanan, minuman, mading
12.30 – 14.30	Masuk kelas, belajar	Ruangan kelas, alat tulis, papan tulis
14.30 – 15.00	Pulang sekolah	Motor, helm, area parkir, lingkungan sekolah, gerbang, pos satpam, jalan raya, transportasi umum
15.00 – 15.30	Sampai dirumah.	Garasi, sepatu, tas, ruang keluarga, dapur, kamar mandi, kamar tidur
15.30 – 18.00	Istirahat, makan, mengerjakan PR, menggunakan media sosial	Ruang keluarga, ruang makan, dapur, peralatan makan, alat tulis, tas, laptop, handphone
18.00 – 18.30	Solat maghrib	Kamar mandi, kamar tidur
18.30 – 20.30	Istirahat, nonton TV, makan malam, belajar	Kamar tidur, ruang keluarga, meja makan, peralatan makan, meja belajar, buku

20.30 – 21.00	Cuci muka, gosok gigi, tidur	Kamar mandi, peralatan mandi, kamar tidur, perlengkapan tidur

Sumber : Dokumentasi pribadi

III.1.5.3 Indikator konsumen

a. Demografis
   - Usia : Remaja 12-18 tahun
   - Status Ekonomi : Menengah Keatas
   - Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
   - Pekerjaan : Pelajar
   - Pendidikan : SMP-SMA
   - Warga Negara : Indonesia

b. Psikografis

   Media yang akan dibuat ditujukan kepada remaja yang menyukai cerita bergambar dan ilustrasi.

c. Geografis

   Remaja yang berada di Indonesia khususnya wilayah perkotaan. Lebih spesifik lagi adalah di Kota Bandung.

d. Target Sekunder

   Target sekunder dari buku cerita ilustrasi pawang hujan ini adalah para orang tua dari remaja yang suka mengunjungi toko buku dan mall.

III.1.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif media informasi tentang kesenian tradisional rudat buhun yang digunakan adalah penyampaian informasi dengan *art book*, bersifat informasi dengan menyampaikan apa saja yang berada di kesenian tersebut. Dengan begitu diharapkan setelah membaca, target audiens tidak hanya sekedar membaca tapi memperoleh informasi yang aktual. Dan juga menilai kesenian tradisional rudat buhun sebagai kesenian Indonesia yang unik dan menarik.

Dan penyampaian informasi dengan cerita bergambar, bersifat storytelling dan cerita dengan nilai moral didalamnya. Cerita juga mengandung unsur

pertualangan dan eksplorasi yang sangat digemari oleh target audiens. Dengan begitu diharapkan setelah membaca, target audiens tidak hanya sekedar membaca tapi memperoleh segi humor dan nilai moral yang terkandung. Dan juga menilai kesenian rudat buhun dan pertunjukannya sebagai kesenian lokal Indonesia yang unik dan menarik.

Tokoh – tokoh dan nama tempat dalam buku ilustrasi ini diambil tidah jauh dari nama – nama yang didapat dalam penelitian, tokoh – tokohnya disesuaikan dengan karaker remaja yang ceria dan menggambarkan orang Sunda yang ramah dan humoris.

III.1.6.1 Storyline

Story line cerita dari tiap halaman yang lebih menyederhanakan dalam beberapa kalimat saja untuk ceritanya, berikut adalah rincian *story line*:

Halaman 1-2 : Di kisahkan Negeri Nian Kese di desa marus yang warganya sangatlah tidak akur, tidak saling membantu, tidak gotong royong, dan sangatlah tidak memiliki kesabaran.

Halaman 3-4 : di desa tersebut ada, kura, sobar, dudung, dan panji berbeda sekali dengan warga maru 4 sekawan ini memiliki sifat kebalikan yang di desa marus. Mereka membicarakan bagamaina cara merubah sifat dari warga desa marus itu.

Halaman 5 : datanglah seorang kakek kakek yang misterius

Halaman 6 : 4 sekawan itu tercengan karena melihat kakek – kakek yang tiba - tiba keluar dari celah pohon dan memberi memberi wejangan

Halaman 7 : Abah Tanggi namanya dia memberikan petunjuk untuk bisa menyampaikan pesan melalui gerakan, dia menyurh 4 sekawan itu pergi ke desa tadur tetapi itu tidak akan mudah.

Halaman 8 : Panji pun memberikan pendapat untuk mengikuti petunjuk dari Abah tanggi

Halaman 9 : 4 sekawan itu pun mempersiapkan diri untuk berpetulang ke Desa Tadur

Halaman 10 : Perjalanan yang akan ditempuh akanlah tidak mudah

Halaman 11-12 : Tanah yang mengeluarkan uap panas secara bergantian yang tidak bisa dilewati dengn tergesa – gesa

Halaman 13 : panji loncat kepanasan terkena uap panas

Halaman 14 : sobar memiliki ide untuk bisa melewati tempat itu dengan sabar dan menunggu uap yang keluar secara bergiliran dan keluarlah sebuah kendang dari lubang uap itu dan sobar pun mebawanya sebagai cinder mata

Halaman 15-16 : tempat selanjutnya adalah jembatan yang memiliki 2 tali yang sebesar tali tambang yang saling berdampingan.

Halaman 17 : 4 sekawan itu melihat kedalaman yang sangaaaat terjang sampai tidak terlihat ujungnya

Halaman 18 : tetapi kura memiliki ide untuk bisa melewati jembatan itu dengan cara berjalan dengan berdampingan dari 1 jembatan kejembatan lain sambil memegang erat tangan. Dan mereka menemukan ikat kepala batik dibawa oleh dudung.

Halaman 19-20 : tidak ada jalan keluar hanya bebatuan yang memiliki simbol yang berbeda – beda

Halaman 21 : 4 sekawan itu mencari celah jalan keluar tetapi tidak menemukannya.

Halaman 22 : panji pun mencoba mendorong batu yang simbol berbeda dengan yang lainnya mereka pun menolong panji mendorong bersama – sama, mereka pun berhasil dan menemukan rebana yang ada di bawah batu yang telah digeser dan membawanya.

Halaman 23-24 : Pohon yang bisa berbicara dan memiliki tangan untuk menerkam orang tabah dari omongan mereka.

Halaman 25 : mereka pun mencoba melewatinya tetapi mereka terpengaruh omongan pohon itu dan menjadi patah semangat

Halaman 26 : itu tidak terpengaruh pada dudung dan mencoba membangkitkan semangat teman – temannya, dudung pun mengambil baju pangsi yang tergantung di ranting pohon sebagai cindera mata.

Halaman 27-28 : mereka pun sampai di ujung perjalanan yang banyak rintangan itu dan melihat desa Tadur dari kejauhan dari atas tebing.

Halaman 29 : sesampainya mereka di desa Tadur Abah tanggi pun menunggu menyambut mereka dengan hangat.

Halaman 30 : Abah tanggi pun menjelaskan bahwa rintangan – rintangan itu dibuat oleh dirinya untuk mempelajari hal – hal kebaikan.

Halaman 31 : 4 sekawan itu pun paham dan mencoba merundingkan apa yang akan ditampilkan kepada warga desa Marus

Halaman 32 : mereka pun ditunjukan oleh abah tanggi jalan pintas untuk sampai ke desa masur dengan melewati celah pohon yang gelap.

Halaman 33 : mereka menyiapkan untuk pertunjukan di alun – alun desa marus

Halaman 34 : Mereka pun siap beraksi.

Halaman 35- 36 : tarian pencak silat yang mempertunjukan sebuah kebaikan yaitu salikur harus saling akur, sabandar harus bersabar, sanji harus bergotong royong, dan bendung janganlah kita pundung.

III.1.6.2 Visualisasi

Gaya ilustrasi yang digunakan lebih sederhana tidak memilki detail yang banyak, karakter memanfaatkan mata untuk sumber ekspresi, dari wajah. Dilebih-lebihkan pula seperti ukuran kepala yang terlalu bulat, leher, pergelangan tangan, dan kaki yang kecil.

Berikut adalah gaya gambar penulis:



Gambar III.2 Gaya Ilustrasi yang Digunakan Dalam Buku Ilustrasi Rudat : 4 jurus kebaikan.
Sumber: Dokumentasi pribadi

Dalam segi pembuatan karakter setiap tokoh memiliki ciri yang berbeda – beda.

II.1.7 Strategi Media

Media yang digunakan untuk strategi media adalah buku ilustrasi art book yang menjelaskan tentang perjalanan 4 sekawan mendapatkan 4 jurus kebaikan. Informasi akan disampaikan dengan dikemas melalui visual dan tulisan yang bisa menarik minat target audiens untuk membacanya.

Buku ilustrasi ini dipilih sebagai media utama karena buku ilustrasi banyak digemari oleh target audiens begitu pula dengan orang tua target audiens tersebut. Buku ilustrasi berisi tentang kesenian tradisional rudat buhun juga masih sangat jarang ditemui. Materi disampaikan sesederhana mungkin sehingga informasi mudah dicerna dan dipahami oleh pembaca.

Adapun media pendukung yang digunakan dalam buk cerita ilustrasi pawang hujan adalah sebagai berikut:

a. Tahap Informasi
   - Flyer

     Media yang bisa memberikan detail informasi dan bersifat personal. Terlebih lagi media ini bersifat luas dala penyebarannya.

- Poster A3

  Poster yang berisikan untuk menarik perhatian yang bersifat mengajak baik target audiens primer maupun sekunder.
- X-Banner

  Dipasang pada lokasi letak buku-buku ilustrasi sebagai media utama dipajang dan dipasarkan agar pembeli mudah melihat dari kejauhan.

b. Tahap Pengingat

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

- Gantungan Kunci

  Gantungan kunci adalah benda yang sangat sering dipakai dan dibawa kemana-mana dan media ini bisa dijadikan sebagai hadiah dari media utama.
- Totebag

  Totebag banyak digunakan oleh semua kalangan karena mudah dan sederhana. Media ini bagian dari souvenir yang akan dijual selain media utama.
- *Pin*

  Media ini dipilih karena bisa ditempatkan dimana pun yang target audiens sukai.
- T-Shirt

  Media ini digunakan untuk souvenir yang akan dijual selain media utama. Dan juga sebagai hadiah pada event-event tertentu.

III.1.8 Strategi Distribusi dan waktu Penyebaran media

karena media utama adalah buku ilustrasi, maka strategi distribusi akan bekerjasama dengan penerbit mizan dan toko buku seperti gramedia, menjadi target pendistribusian buku cerita ilustrasi ini karena lokasi gramedia adalah perkotaan yang menjadi segmentasi geografis dari target audiens. Selain buku terdapat pula satu paket hadiah pembelian buku seperti pin, gantungan kunci, dan totebag yang dapat dimiliki. Wilayah penyebaran tersebut sebagian besar adalah tempat dimana target biasa mencari atau membeli buku dan sebagian sebagai daerah pergaulan target audiens. Buku akan dijual dengan harga 60 ribu rupiah termasuk dengan *merchendise* lainnya seperti t-shirt, totebag, gantungan kunci, dan pin.

Dan berikut jadwal pendistribusiannya.

Tabel III. 2 Tabel Distribusi Media Bulan Oktober Tahun 2016

OKTOBER 2016				
	4	11	18	25
	5	12	19	26
	6	13	20	27
	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31

Sumber : Dokumentasi pribadi

16 s/d 31 Oktober, penempelan poster mading di sekolah, sekitar sekolah, dan di toko buku. Bertujuan untuk memperkenalkan tentang buku Ilustrasi rudat dan juga mengajak untuk membelinya.

Tabel III. 3 Tabel Distribusi Bulan November Media Tahun 2016

NOVEMBER 2016				
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	

Sumber : Dokumentasi pribadi

15 s/d 28 November . Poster, brosur dibagikan di sekolah dan di toko buku, mini x-banner disimpan ditempat penyimpanan helm, barang, dan tempat parkir.

Tabel III. 4 Tabel Distribusi Bulan Desember Media Tahun 2016

DESEMBER 2016				
	6	13	20	27
	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31

4	11	18	25	
5	12	19	26	

Sumber : Dokumentasi pribadi

29 November s/d 31 Desember. Media utama, x-banner.

29 s/d 12 media pendukung, 20 s/d 31 media pendukung.

30 s/d 5 media pendukung kaos, 27 s/d 31 media pendukung kaos.

III.2 Konsep Visual

Dalam sebuah media informasi yang menarik dan informatif, konsep visual menjadi hal yang sangat penting. Konsep visual dalam buku ilustrasi tentang kesenian tradisional rudat buhun ini menggunakan gaya gambar pribadi dan menggunakan metode menggambar digital dengan digital painting.

III.2.1 Format Desain

Buku Ilustrasi tentang kesenian tradisional rudat buhun akan dibuat dengan ukuran 210 mm x 210 mm dengan format persegi dan 37 halaman isi. Dengan bentuk buku yang lebih berbentuk kotak membuat lebih nyaman dalam membaca dan melihat visual dan juga agar layout antara gambar dan ilustrasi dapat ruang yang sama sehingga tidak melelahkan mata.

III.2.2 Tata Letak

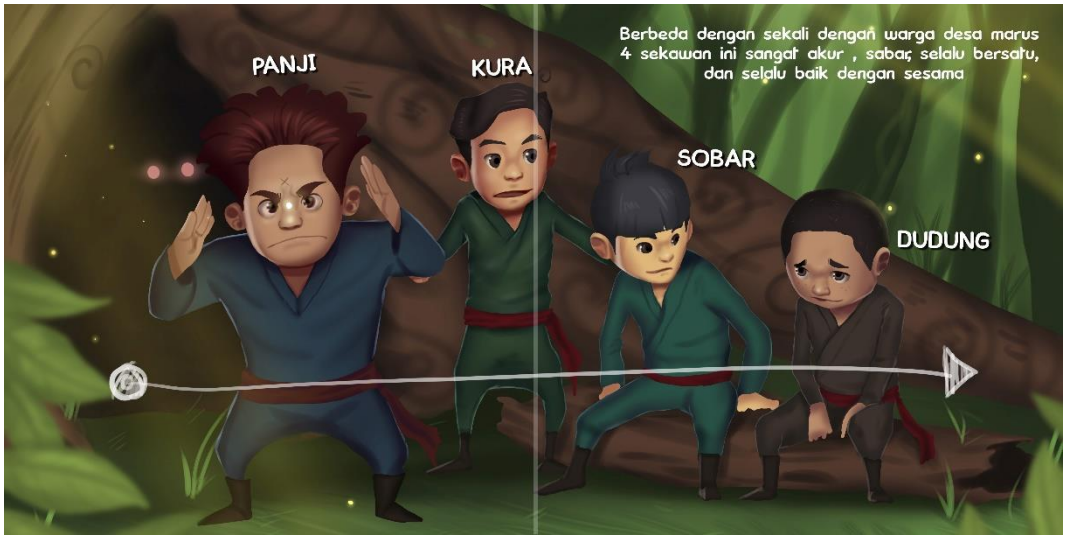
Tata letak yang baik berfungsi sebagai salah satu kenyamanan untuk pembaca, juga membuat elemen visual dan verbal menjadi lebih komunikatif. Format tata letak buku ilustrasi tentang pawang hujan ini berisikan 70 – 100 % visual dan sisanya adalah kalimat-kalimat cerita.

Adapun tata letak buku ilustrasi tersebut, sebagai berikut:



Gambar III.3 Tata letak Buku Ilustrasi 1

Sumber : pribadi



Gambar III.4 Cara membaca buku ilustrasi. Dari kiri ke kanan

Sumber : Pribadi.

Pada Gambar III.3 adalah ilustrasi untuk satu halaman, ukuran satu halaman dan pada Gambar III.4 adalah ilustrasi untuk dua halaman digabung menjadi satu.

Cara membaca buku ilustrasi ini seperti membaca buku pada umumnya, yaitu dari kiri ke kanan seperti kebiasaan masyarakat Indonesia membaca buku.

III.2.3 Huruf

Jenis huruf dan tipografi merupakan salah satu elemen penting dalam sebuah buku ilustrasi. Untuk pemilihan tipografi harus dipilih dengan seksama karena sangat mempengaruhi kenyamanan pembaca dalam membaca pesan yang disampaikan.

III.2.3.1 Tipografi Judul

Tipografi yang digunakan dalam judul buku ilustrasi kesenian tradisional rudat ini adalah *"Malam"*.

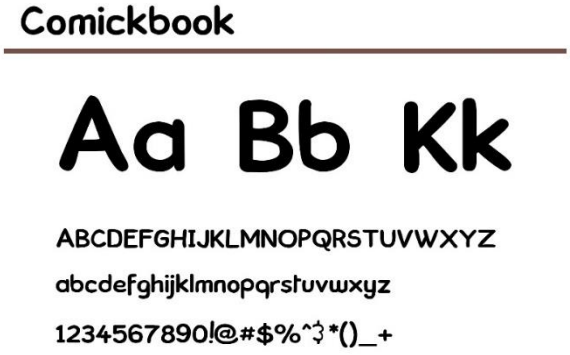


Gambar III. 5 Judul Buku Ilustrasi.

Sumber: Dokumentasi Pribadi.

III.2.3.2 Tipografi Narasi dan, Dialog, dan Credit

Untuk Narasi, Dialog, dan Credit menggunakan font *Comickbook* karena huruf ini memiliki keterbacaan yang cukup jelas untuk itu. Untuk Dialog menggunakan Italic, untuk narasi menggunakan font reguler, dan kata-kata penting tertentu menggunakan font Bold.





III.2.4 Illustrasi

Ilustrasi yang digunakan pada buku ilustrasi adalah kartun dari Rudat dengan gaya digital painting yaitu dengan gaya ilustrasi yang sederhana dan disetiap bagian cerita memunculkan ilustrasi dengan karakter ceritanya masing-masing. dengan pewarnaan yang halus dan cocok untuk reamaja yang bertujuan membuat target audiens nyaman dan tidak mudah lelah dalam membacanya.

III.2.4.1 Studi Karakter

Tokoh utama dalam buku cerita ini ada 4 orang remaja masing – masing mereka memiliki ciri khas yang berbeda



Gambar III.6 Studi Karakter

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar III.7 Ekspresi Karakter Kura

Sumber: Dokumentasi Pribadi

- Kura : dengan rambut yang ikal wajah yang menunjukan seorang periang yang lincah dan terampil yang selalu akur dengan temannya. Dia memiliki postur tubuh yang kecil tetapi lebih tinggi dibandingkan temannya terkecuali panji dan sobar. Rambut yang spiral untuk menunjukan ciri khas karaker kura yang mempunyai ekspresi dari kreativitas.



Gambar III.8 Ekspresi Karakter Sobar

Sumber: Dokumentasi Pribadi

- Sobar : dengan wajah yang semi oriental mempunyai kesabaran yang tinggi dengan 3 teman lainnya. Dia memiliki kepintaran yang menonjol diantara 3 temannya, Sobar memiliki tinggi badan yang sama dengan Kura 1,4 meter tetapi tubuhnya lebih berisi dibandingkan dengan kura. Dengan rambut yang berponi tidak sempurna.



Gambar III.9 Ekspresi Karakter Dudung

Sumber: Dokumentasi Pribadi

- Dudung : dia memliki wajah yang baik lemah lembut dan memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi diantar 3 orang temannya dan rambutnya yang pelontos. Badannya yang tidak tinggi diantara 3 temannya yang memiliki tinngi 1,2 meter. Kepala dudung memiliki bentuk agak bulat yang artinya memiliki pergerakan yang bebas dan juga kekal.



Gambar III.10 Ekspresi Karakter Panji

Sumber: Dokumentasi Pribadi

- Panji : memiliki wajah sedikit garang dan memiliki postur badan dan kuat yang lebih diantara 3 teman yang lainnya tingginya sekitar 1,6 itupun ditambahkan dengan rambut yang spike. Dia memiliki sifat yang optimistik, konyol, dan juga ceroboh. Memiliki gaya rambut yang agak berantakan ini menunjukan tidak menyukai banyak aturan – aturan, tidak suka dikekang, selalu ingin menjadi pelopor dan pertama.

III.2.4.2 Studi Lokasi

Ada beberapa lokasi yang akan muncul dala buku ilustrasi rudat, seperti pedesaan, hutan, rumah penduduk, dan lainnya. Lokasi diambil berdasarkan imajinasi penulis yang di adaptasi dari pemahaman jurus – jurus rudat.

Berikut contoh studi lokasi yang dijadikan latar tempat lokasi buku Rudat :



Gambar III.11 Referensi hutan

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar III.12 Penerapan studi hutan

Sumber: Dokumentasi Pribadi

III.2.4.3 Studi Properti

Properti yang digunakan dalam buku ilustrasi rudat ini adalah benda-benda yang untuk mengiringi dan melengkapi pertunjukan rudat. Properti-properti tersebut antara lain adalah kendang, rebana, pangsi warna biru, iket Sunda. Adapun properti lain seperti iket, pangsi biasa dan masih banyak lagi.

Berikut beberapa properti yang digunakan dalam buku ilustrasi rudat:



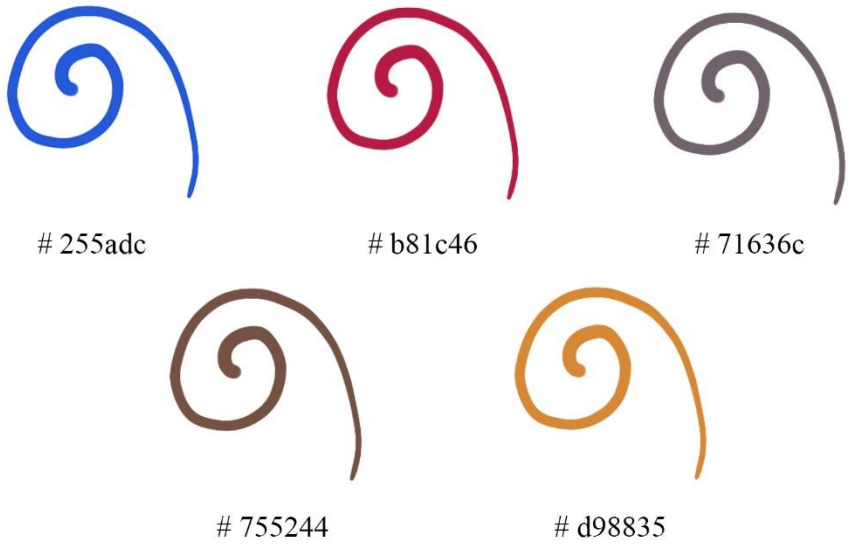
Gambar III.13 Studi Properti rudat

Sumber : Dokumentasi Pribadi

III.2.5 Warna

Teknik pewarnaa menggunakan digital painting. Gaya pewarnaan didapat dari keyword “pangsi biru”. Rudat Sekeloa Selatan identik dengan baju pangsi biru, sehingga pewarnaan menggunakan digital painting. Warna-warna bersifat alami, maksudnya adalah warna-warna yang ada di dalam rudat, dan sebagainya.

Berikut adalah warna-warna yang sering dignakan dan sering muncul dalam buku ilustrasi Rudat:



Gambar III.14 Studi Warna Rudat

Sumber : Dokumentasi Pribadi