BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Segmentasi pasar adalah pembagian kelompok pasar atau pembeli dengan membedakan kebutuhan, karakteristik maupun perilaku yang berbeda. Segmentasi pasar menurut Philip dan Gary Amstrong adalah "pembagian sebuah derivar menjadi beberapa kelompok pembeli yang berbeda" (Dudung, 2016).

Agar perancangan media informasi mengenai Shalahuddin Al-Ayyubi lebih terarah, maka target ditentukan melalui:

- Demografis

  Usia : 15-18 tahun, karena usia tersebut merupakan masa usia remaja pertengahan dimana remaja sedang mengalami masa perkembangan, khususnya perkembangan dalam pemahaman agama.

  Agama : Islam

  Gender : Laki-laki dan Perempuan

  Pendidikan : SMA/SMK

  Status Ekonomi : Seluruh kalangan karena Shalahuddin merupakan karakter yang perlu diketahui oleh umat muslim dari berbagai status ekonomi.

- Psikografis

  Merupakam masa remaja awal dimana pada masa tersebut, mereka mengalami masa perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif menurut Mussen, Conger & Kagan (1969) "merupakan suatu periode kehidupan dimana kapasitas untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan secara efisien mencapai puncaknya" (Desmita, 2015, h. 194). Pada masa tersebut, remaja pun mengalami beberapa perkembangan, salah satunya adalah perkembangan dalam pemahaman Agama.

Sehingga pada masa remaja awal ini, remaja sudah siap untuk menerima informasi apapun.

- Geografis

  Pelajar yang berada di kota besar di Indonesia, karena Shalahuddin Al-Ayubi pada umumnya perlu diketahui oleh masyarakat muslim di Indonesia.

- *Consumer Insight*

  Mengacu pada hasil penelusuran melalui disebarkanya kuesioner kepada beberapa remaja muslim yang berada di kota Bandung. Remaja tidak begitu tertarik untuk mengetahui tokoh pembesar dalam Islam, khususnya Shalahuddin Al-Ayyubi.

- *Consumer Journey*

Tabel III.1 *Consumer Jurney*
Sumber: Direkontruksi Oleh Pribadi

Waktu	**Aktivitas**	**Tempat**	***Point of contact***
04.00- 06.40 WIB	Bangun tidur, memeriksa media sosial, solat subuh, merapihkan tempat tidur, mandi, sarapan.	Kamar tidur, kamar tidur, masjid, ruang makan.	Peralatan tidur, *smartphone*/komputer, alat shalat, ruang makan.
06.55- 12.30 WIB	Sekolah, istirahat, memeriksa media sosial, pulang sekolah, solat dzuhur.	Sekolah, kantin sekolah, masjid, angkutan umum/kendaraan pribadi.	Seragam sekolah, tas, buku, alat tulis, *smartphone***,** alat makan, alat solat, angkutan kota/motor.

12.45-15.00WIB	Berganti pakaian, makan siang, memeriksa media sosial, bermain game, tidur siang.	Kamar tidur, ruang makan, ruang keluarga, halaman.	Pakaian ganti, peralatan makan, *smartphone*, *komputer*, tempat tidur.
15.00-18.00WIB	Bangun tidur, shalat ashar, memeriksa media sosial, mandi, bermain dengan teman-teman, kembali ke rumah.	Kamar tidur, masjid, ruang keluarga, rumah teman.	Kamar tidur, alat solat. *Smartphone*, kamar mandi, kursi/sofa.
18.00-21.30	Shalat magrib, makan malam, memeriksa media sosial, menonton acara di youtube, makan malam, shalat isya, mengerjakan tugas, mempersiapkan buku untuk sekolah, tidur.	Masjid, ruang makan, ruang keluarga, masjid, kamar tidur.	Alat solat, peralatan makan, televisi, *smartphone*, komputer, alat shalat, buku dan alat tulis, tempat tidur.

III.2 Strategi Perancangan

Kisah mengenai Shalahuddin Al-Ayyubi akan dirancang menggunakan media video berbentuk animasi dua dimensi. Video animasi tersebut akan menyampaikan beberapa informasi mengenai kisah Shalahuddin Al-Ayyubi ketika remaja. Video animasi dua dimensi tersebut akan diberikan beberapa sentuhan efek, sehingga remaja yang menyaksikan video tersebut tidak akan merasa bosan dan pesan yang disampaikan dalam video tersebut dapat sampai kepada target audiens dengan baik.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Menurut Harold Laswell, komunikasi yaitu “Gambaran mengenai siapa, mengatakan apa, melalui media apa, kepada siapa dan apa efeknya” (Solihat, 2014, h. 3). Tujuan perancangan mengenai Shalahuddin Al-Ayyubi melalui adalah untuk menyebarkan dan menyampaikan informasi mengenai Shalahuddin Al-Ayyubi kepada remaja muslim, agar remaja muslim mengetahui kisah teladan mengenai beliau saat masa remaja.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

- **Pendekatan Visual**

  Pendekatan visual mengenai Shalahuddin Al-Ayyubi ini menggunakan pendekatan ilustrasi gambar bergerak jenis painting dengan gaya visual anime yaitu gaya gambar animasi yang berasal dari Jepang, karena ilustrasi jenis tersebut sesuai dengan target audiens dimana remaja lebih senang bermain game dan menonton, sehingga elemen visual yang akan disajikan mengandung unsur game dan film agar informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

- **Pendekatan Verbal**

  Pendekatan verbal yang digunakan adalah bahasa yang baku, hal ini menyesuaikan dengan jalan cerita yang disampaikan adalah kisah mengenai sejarah dengan target audiens remaja agar mereka lebih memahami terhadap jalan cerita yang disampaikan.

- **Pendekatan Audio**

  Pendekatan audio yang digunakan pada video animasi mengenai Shalahuddin Al-Ayyubi yaitu dengan menggunakan latar belakang musik dengan tema timur tengah dengan kolaborasi musik modern, dengan harapan pesan sejarah yang disampaikan dapat diterima oleh remaja. Kemudian video tersebut akan diberikan efek suara yang sesuai dan narasi yang akan menjelaskan jalan cerita yang sedang berlangsung.

III.2.3 Mandatori

Mandatori dari perancangan video Shalahuddin Al-Ayyubi ini adalah Mizan. Mizan merupakan sebuah rumah produksi yang menggarap karya yang edukatif.



Gambar III.1 Logo Mizan
Sumber:http://www.mizan.com/eng/images/Logo%20group/Logo%20Mizan%20publika.jpg
(Diakses pada: 19/05/2017, pukul 18:25 WIB)

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan pada perancangan media informasi mengenai Shalahuddin Al-Ayyubi yaitu menceritakan kisah Shalahuddin ketika remaja, dimana cerita dimulai dengan adegan masa ketika Shalahuddin mulai dikenal saat menaklukan Baitul Maqdis atau kota Yarusalem, lalu cerita berjalan dengan alur mundur atau *flashback* menuju masa ketika Shalahuddin dilahirkan, kemudian menceritakan kisah kehidupan Shalahuddin ketika remaja hingga Shalahuddin bisa menjadi orang yang hebat dengan pendidikan orang-orang yang berpengaruh disekitarnya.

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang akan digunakan adalah gaya bahasa formal. Gaya bahasa tersebut digunakan karena pesan yang akan disampaikan adalah cerita biografi sejarah mengenai Shalahuddin Al-Ayyubi, agar pesan yang disampaikan dalam cerita tersebut tepat sasaran terhadap target audiens.

III.2.6 Strategi Kreatif

Untuk merancang media informasi mengenai Shalahuddin Al-Ayyubi maka diperlukan strategi kreatif yang baik sehingga informasi yang disampaikan dapat tepat sasaran.

III.2.6.1 *Copywriting*

Dari pendekatan verbal di atas, maka menghasilkan Headline dan Tagline sebagai berikut:

Judul : Shalahuddin Al-Ayyubi
Subjudul : Sang Macan Perang Salib
Tagline : Perang Salib

Headline diambil langsung dari nama tokoh karakter yang diangkat pada perancangan media yang sedang dibuat, *subheadline* diambil dari julukan Shalahuddin, dimana beliau selalu memimpin pertempuran dan memenangkan perang melawan pasukan salib dan *tagline* diambil dari peristiwa sejarah yang terjadi dimana Shalahuddin memimpin.

III.2.6.2 *Storyline*

Pada *storyline* berikut, menceritakan kisah Shalahuddin-Al-Ayyubi ketika menaklukan baitul Maqdis, kemudian cerita dibuat *flashback* kembali kepada masa dimana Shalahuddin dilahirkan dan menceritakan kisah remaja Shalahuddin, kemudian ceritapun kembali ke adegan dimana Shalahuddin berhasil menaklukan Baitul Maqdis. Cerita mengenai kisah Shalahuddin Al-Ayuubi ketika remaja pada storyline di atas di ambil dari buku Shalahuddin Al-Ayyubi karya Ash-Shalabi (2015)

- ***Scene* 1**

  Perjalanan Untuk Menaklukan Baitul Maqdis.

  Adegan : Pasukan Shalahuddin bergerak menuju Baitul Maqdis

Situasi : Pasukan Shalahuddin berjalan membawa persenjataan lengkap, siang hari, padang pasir

Narasi : Dia adalah sosok yang disegani musuhnya, dia adalah sosok yang dicintai rakyatnya.

- ***Scene* 2**

Penaklukan Baitul Maqdis.

Adegan : Pertempuran antara kubu pasukan salib dan pasukan Islam untuk memperebutkan Kota Baitul Maqdis

Situasi : Kedua pasukan berperang di depan benteng baitul Maqdis, siang hari.

Narasi : seorang panglima yang dikenal dengan gigih dan gagah berani menaklukan Baitul Maqdis. Dialah Shalahuddin Al-Ayyubi,

- ***Scene* 3**

Lahirnya Shalahuddin dan terusirnya keluarga Ayyub dari benteng tirkit.

Adegan : Ayah dan Ibu Shalahuddin yang sedang menggendong Shalahuddin kecil dan meninggalkan benteng tirkit

Situasi : Hening, gerbang benteng, malam hari

Narasi : Shalahuddin Al-Ayyubi lahir di Benteng Tirkit pada tahun 532 H, Ayah Shalahuddin yaitu Najmuddin Ayyub memiliki jabatan penting di benteng tersebut. Namun, kelahiran Shalahuddin bertepatan dengan diperintahkanya keluarga Ayyub untuk meninggalkan benteng tersebut.

- ***Scene* 4**

Masa remaja Shalahuddin.

Adegan : Shalahuddin remaja berdiri melihat keadaan lingkungan

Situasi : Keadaan kota yang ramai, siang hari

Narasi : Setelah meninggalkan benteng tirkit, keluarga Ayyub diterima oleh Imaduddin Zanki, pemimpin Kota Mosul pada masa itu, sebelum

Imaduddin terbunuh dalam peperangan dan di ambil alih kekuasaanya oleh anaknya Nuruddin Zanki. Keluarga Ayyub di alokasikan tanah pertanian untuk mereka bangun dan tinggali, Setelah Nuruddin berhasil menggabungkan Damaskus dibawah kepemimpinanya, disinilah Shalahuddin menghabiskan masa remajanya.

- ***Scene* 5**

  Shalahuddin mempelajari ilmu Agama.

  Adegan : Shalahuddin duduk sembari membaca buku atau Al Qur'an

  Situasi : Ruangan baca, siang hari

  Narasi : Shalahuddin masa remaja gemar menghafal Al-Qur'an, mempelajari fiqih dan hadist dengan menjadi murid pada sejumlah ulama, salah satunya adalah Syaikh Qutubuddin An-Naisaburi.

- ***Scene* 6**

  Shalahuddin mempelajari ilmu berpedang.

  Adegan : Shalahuddin remaja belajar berpedang

  Situasi : Lapangan atau barak, siang hari

  Narasi : Semasa remaja, selain Shalahuddin mempelajari ilmu agama, Shalahuddin telah belajar teknik peperangan, berlatih seni berpedang dan memanah.

- ***Scene* 7**

  Shalahuddin menyaksikan pertempuran dengan tentara salib.

  Adegan : Shalahuddin menyaksikan pertempuran dari atas lembah beqa

  Situasi : Lembah beqa, di atas bukit, siang hari

  Narasi : Dari waktu kewaktu, Shalahuddin menyaksikan pasukan Salib menyerbu Sahlul Biqa, mereka mendapatkan perlawanan sengit dari ayah dan paman Shalahuddin.

- ***Scene* 8**

  Shalahuddin menghadap Nuruddin Mahmud Zanki untuk menjadi orang kepercayaanya

  Adegan : Shalahuddin memberi hormat kepada Nurrudin Zanki

  Situasi : Ruangan kerajaan, siang hari

  Narasi : Nuruddin mengetahui kemampuan Shalahuddin kemudian Shalahuddin menghadap Nuruddin Zanki, ia diterima dengan baik dan diberinya bagian dari hasil bumi secara baik. Kemudian Shalahuddin pun diberikan perintah untuk menghadap Pamanya untuk tugas pertamanya.

- ***Scene* 9**

  Permainan Al-Jukan

  Adegan : Shalahuddin memainkan permainan Al-Juqan.

  Situasi : Lapangan, siang hari

  Narasi : Disamping mempelajari agama dan ilmu kepemerintahan, Shalahuddin pun pandai dalam berbagai permainan, seperti bola, serta keahlian-keahlian khas golongan penguasa, dan mahir dalam permainan Al-Juqan.

- ***Scene* 10**

  Shalahuddin menghadap pamanya Asaduddin Shirkuh untuk tugas pertamanya.

  Adegan : Shalahuddin membicarakan perihal berbagai macam permasalahan Negara, pungutan-pungutan, serta jaminan-jaminan bersama pamanya

  Situasi : Ruangan kerja, siang hari

  Narasi : Shalahuddin diberikan kepercayaan oleh Nuruddin untuk turut membantu pamanya guna membicarakan berbagai permasalahan Negara, pungutan-pungutan, serta jaminan-jaminan.

- ***Scene* 11**

  Pengalaman Perang selama di Mesir.

  Adegan : sembari menunggangi kuda mesir didampingi pamanya Sekilas orang-orang yang mempengaruhi Shalahuddin.

  Situasi : Siang hari, pertempuran, di atas lembah padang pasir, siang hari

  Narasi : Adapun hari-hari terbesar Shalahuddin ketika beliau berada di Mesir, disana Shalahuddin telah memperlihatkan kepahlawanan luar biasa dan pengalaman perang langka. Ia mendampingi pamanya dalam tiga kali invasi, ia memiliki keahlian berorganisasi, kepintaran dan kecakapan dalam bertindak, ia bersama pamanya berhasil menyatukan Mesir dibawah kekuasaan Nuruddin.

- ***Scene* 12**

  Orang yang berpengaruh dalam hidup Shalahuddin.

  Adegan : Sekilas tentang orang-orang yang berppengaruh dalam hidup Shalahuddin

  Situasi : Alam terbuka, siang hari

  Narasi : Shalahuddin tumbuh menjadi besar dalam lingkungan keluarga dengan keahlian politik dari ayahnya, keberanian dalam berbagai peperangan dari pamanya, dan keikhlasan tanpa pamrih, perasaan yang tajam terhadap persoalan agama dari Nuruddin Zanki.

- ***Scene* 13**

  Adegan : Baitul Maqdis dibebaskan dari penjajahan tentara salib

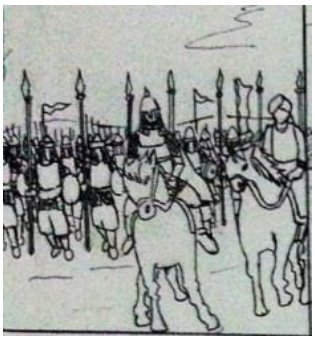
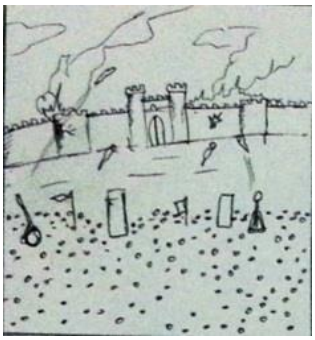
  Situasi : Setelah peperangan, benteng baitul Maqdis

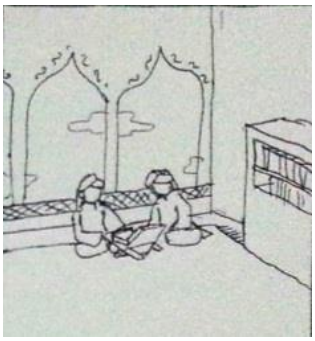
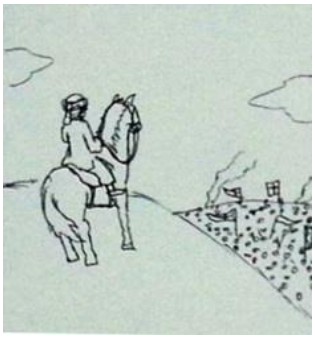
  Narasi : Setelah melalui masa remaja yang kenyang oleh ilmu pengetahuan dan keahlian lainya, Shalahuddin berhasil merebut Baitul Maqdis dan memperlakukan tawanan perang dengan baik, dan menberikan jaminan keselamatan kepada mereka yang ingin meninggalkan Baitul Maqdis.

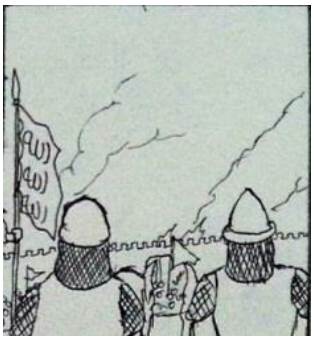
Bahkan beliau dengan sukarela membebaskan tawanan perang tanpa tebusan sepeserpun.

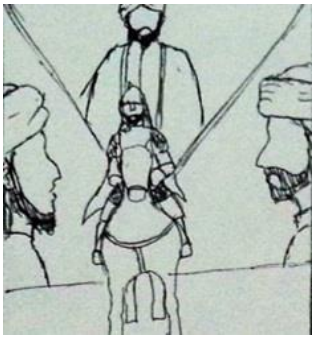
III.2.6.3 *Storyboard*

Tabel III.2 *Storyboard*
Sumber: Direkontruksi Oleh Pribadi

Scene	**Board**	**Keterangan**
1		Perjalanan menuju Baitul Maqdis
2		Penaklukan Baitul Maqdis
3		Lahirnya Shalahuddin dan terusirnya keluarga Ayyub dari benteng tirkit

4		Masa remaja Shalahuddin
5		Shalahuddin mempelajari ilmu Agama
6		Shalahuddin mempelajari ilmu berpedang
7		Shalahuddin menyaksikan pertempuran dengan tentara salib

8		Shalahuddin menghadap Nuruddin Mahmud Zanki untuk menjadi orang kepercayaanya
9		Permainan Al-Jukan
10		Shalahuddin menghadap pamanya Asaduddin Shirkuh untuk tugas pertamanya
11		Pengalaman Perang selama di Mesir

12		Orang yang berpengaruh dalam hidup Shalahuddin
13		Baitul Maqdis dibebaskan dari penjajahan tentara salib

III.2.6.4 Visualisasi

Strategi kreatif visualisasi yang digunakan pada perancangan media informasi mengenai Shalahuddin Al-Ayyubi ini adalah menggunakan gambar, dimana visual yang ditampilkan hanya beberapa bagian tertentu pada gambar yang bergerak, seperti pada bendera dan kain, dengan menggabungkan efek animasi seperti asap dan api yang lebih realistis.

III.2.7 Strategi Media

Strategi media Perancangan media informasi Shalahuddin Al-Ayyubi, maka diperlukan beberapa perancangan seperti media utama dan media pendukung.

III.2.7.1 Media Utama

Media utama yang akan dibuat adalah membuat video animasi dua dimensi. “Animasi berasal dari kata serapan bahasa Inggris, yaitu *anime, animation* atau *animated* yang berarti hidup” (HR, Widada, 2010, h.8). Animasi yang dibuat memiliki konsep seperti buku ilustrasi yang dapat digerakan dimana gambar-gambar yang telah dibuat

diberikan beberapa efek animasi dengan menggunakan beberapa aplikasi. Bertujuan untuk memperkenalkan sosok Shalahuddin Al-Ayyubi kepada remaja muslim, agar remaja yang ingin mengetahui sosok Shalahuddin Al-Ayyubi tidak merasa bosan untuk mempelajari riwayat hidup beliau.



Gambar III.2 *Screenshoot* Media Utama
Sumber: Dokumentasi Pribadi

III.2.7.2 Media Pendukung

Berikut adalah beberapa media pendukung yang akan digunakan :

- ***Banner***

  Banner berfungsi sebagai media promosi yang digunakan untuk mempromosikan suatu produk atau jasa. Pada umumnya banner digunakan ketika ada *event* tertentu dan selalu berdampingan disebelah stand yang menawarkan suatu produk atau jasa.

- ***Notes***

  Notes Berfungsi sebagai alat untuk menggambar, atau melakukan sketsa visual dan mencatat hal-hal penting khususnya untuk mencatat peristiwa penting dalam kehidupan Shalahuddin Al-Ayyubi

- **Sticker**

  Sticker adalah media cetak yang dapat ditempelkan pada suatu objek tertentu seperti kaca, pintu, dan kendaraan. Sticker akan digunakan sebagai gimmick untuk media pengingat, agar target audiens tidak lupa dengan tokoh Shalahuddin Al-Ayyubi.

- ***Mousepad***

  Mousepad berfungsi untuk mempermudah mouse untuk melakukan akselerasi pada layar computer agar mouse mudah untuk digunakan oleh para pengguna komputer. Selain itu, kisah mengenai Shalahuddin Al-Ayyubi dapat diakses melalui media komputer, sehingga mousepad tersebut dapat membuat pengguna computer dapat mengingat mengenai sosok Shalahuddin Al-Ayyubi.

- **Kaos**

  Kaos merupakan benda yang sangat penting bagi kehidupan sehari-hari, Dapatdigunakan pada kegiatan sehari-hari dan sebagai media promosi berjalan

- **Poster**

  Poster merupakan media gambar yang dicetak pada media kertas dan dapat digunakan sebagai media pengingat yang dapat dipajang sebagai salah satu dekorasi ruangan.

- **Gantungan kunci**

  Gantungan kunci merupakan benda yang terbuat dari plastic atau akrilik yang berfungsi sebagai hiasan dan dapat digantung pada media tas atau kunci.

- **Pin**

  Merupakan benda yang terbuat dari plastic, stainless atau akrilik. Biasanya pin memiliki alat penjepit agar pin tersebut dapat dipasang pada media seperti tas dan pakaian.

- ***Flyer***

  Flyer merupakan media cetak yang berisi konten promosi yang biasanya ukuran *flyer* adalah A4 atau A5 tergantung kebutuhan.

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Strategi distribusi dan waktu penyebaran perlu untuk dilakukan untuk memetakan kapan waktu yang tepat untuk melakukan penyebaran media promosi sehingga waktu untuk penyebaran media tersebut dapat tepat sasaran. Distribusi media utama dimulai dari tanggal 12 Oktober dikarenakan pada tanggal tersebut bertepatan dengan tanggal dimana Shalahuddin berhasil menaklukan Baitul Maqdis atau Yarusalem pada tanggal 12 Oktober 1987 M (27 Rajab 583 H). Kemudian, media pendukung akan dibagikan pada event-event tertentu.

Tabel III.3 Waktu dan Tempat Penyebaran Media
Sumber : Direkonstruksi oleh Pribadi

Media	Bulan												Tempat	Keterangan
	Oktober				November				Desember					
	12	13	14	15	1	2	3	4	1	2	3	4		
Video Animasi													*Youtube*	Media Utama
Mousepad													Kuis online	Media Promosi untuk hadiah

Gantungan kunci													*Event* sekolah	Media pengingat yang akan dijual dengan harga Rp. 5000.
Notes													Kuis online	Media
														Pendukung
Poster													*Event* sekolah	Media Pengingat yang akan dibagikan bagi yang dapat menjawab kuis
Sticker													*Event* sekolah	Media Pengingat
pin														Media Pendukung, sebagai hadiah
Flyer													*Car free*	Media Promosi yang akan dibagikan

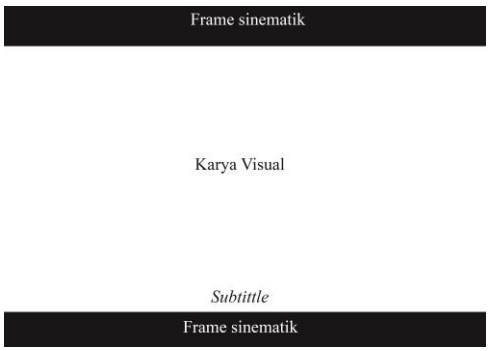
													day	di *car free day* kepada remaja
Kaos													*Event* sekolah	Media Promosi yang akan dijual dengan harga 50.000 rupiah

III.3 Konsep Visual

Konsep visual perancangan media informasi video mengenai Shalahuddin akan dipaparkan melalui beberapa jenis format seperti format desain, tata letak, tipografi, ilustrasi dan warna.

III.3.1 Format Desain

Format desain media informasi mengenai Shalahuddin Al-Ayyubi melalui video animasi menggunakan format video HDV pada aplikasi *Adobe After Effects* dengan ukuran layar 1280x780px, format tersebut digunakan karena memiliki resolusi video yang tinggi, sehingga berpengaruh terhadap gambar yang akan ditampilkan setelah dilakukan proses *rendering.* Kemudian video diproses pada aplikasi Adobe premier untuk kemudian diberikan frame sinematik agar video yang disajikan berkesan lebih dramatis.



Gambar III.3 Format Desain
Sumber:http://www.mizan.com/eng/images/Logo%20group/Logo%20Mizan%20publika.jpg
(Diakses pada: 19/05/2017, pukul 18:25 WIB)

III.3.2 Tata Letak (*Layout*)

Tata letak (*layout)* dirancang dengan menggunakan unsur seperti gambar berupa painting dengan style gambar anime, tipografi jenis vector dan diberikan efek animasi. Kemudian pada media utama berupa video diberikan frame sinematik sehingga video yang disajikan memberikan kesan dramatis.

III.3.3 Tipografi

"Tipografi adalah seni dalam memilih jenis huruf dari sekian banyak jumlah huruf yang tersedia untuk digabungkan dengan jenis huruf yang berbeda serta menggabungkan sejumlah kata dalam ruang yang tersedia" (Maharsi, 2013, H.2).

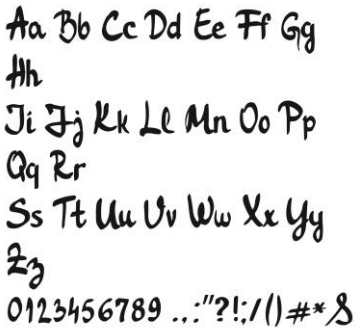
Pada umumnya media utama tersebut menggunakan audio untuk menyampaikan informasi. Tipografi pada media utama tersebut digunakan hanya pada video pebukaan. Tipografi yang digunakan menyesuaikan dengan tema yang di angkat untuk media utama yang bertema Timur Tengah. Huuf yang digunakan merupakan huruf yang sudah tersedia pada komputer kemudian dilakukan modifikasi desain pada tipografi tersebut.

Adapun pilihan huruf yang digunakan untuk judul dan subjudul dimana keduanya menggunakan huruf yang berbeda.

- **Judul**

  Huruf : *Tropical Forest*

  Jenis huruf *:* Reguler



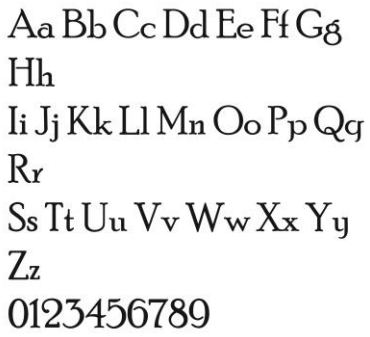
Gambar III.4 Font *Tropical Forest*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada judul, font dasar telah dilakukan modifikasi sehingga terjadi beberapa perubahan. Font dasar tersebut dikolaborasikan antara font *alphabetic* dengan tulisan berbahasa arab.



Gamber III.5 Tipografi Pada Media Utama
Sumber: Dokumentasi Pribadi

- **Subjudul**
  Huruf : *Poor Richard*
  Jenis huruf *:* Reguler



Gamber III.6 Font *Poor Richard*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

III.3.4 Ilustrasi

"Ilustrasi adalah gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik" (Supriyono, 2010, H.51).

Ilustrasi yang digunakan adalah jenis painting dengan menggunakan gaya penggambaran karakter anime dengan harapan gaya visual tersebut dapat diterima oleh target audiens.

- **Karakter**

  Berikut merupakan jenis pakaian yang dipilih dengan tema kesultanan atau keluarga kerajaan pada masa kekhalifahan atau kepemimpinan Islam pada abad pertengahan timur tengah. Hal tersebut disesuaikan dengan keluarga Ayyub dimana klan mereka merupakan klan yang dihormati dan keluarga Ayyub selalu menempati posisi penting pada jajaran pejabat kesultanan.

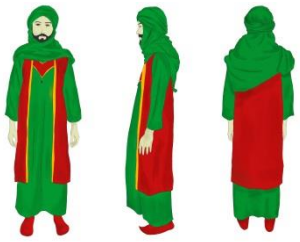


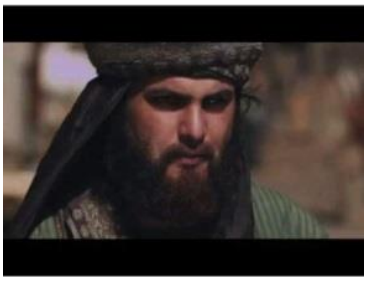
Gamber III.7 Reverensi *Visual*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar diatas merupakan reverensi *visual* yang di ambil dari penggambaran tokoh dan latar belakang atau *background* pada kisah Shalahuddin Al-Ayyubi. Reverensi visual di atas di ambil karena menggunakan gaya gambar anime berjudul *Arslan Senki*, berlatar belakang timur tengah. Sehingga reverensi visual diatas sesuai dengan penggambaran jalan cerita mengenai kisah Shalahuddin Al-Ayyubi.

Tabel III.4 Referensi visual karakter dan ilustrasi
Sumber : Direkonstruksi oleh Pribadi

Referensi busana	**Referensi aksesoris kepala**	**Ilustrasi**
		
Gaya busana kesultanan Arab pada masa abad pertengahan.	Gaya turban imama, yaitu gaya sorban para imam.	Shalahuddin remaja Menggunakan pakaian khas pejabat kesultanan

		dengan gaya sorban imamah.
		
Gaya busana kesultanan Arab pada masa abad pertengahan.	Gaya sorban Ali bin Abi Walid dalam film Umar bin Khatab.	Najmuddin Ayyub Menggunakan pakaian khas pejabat kesultanan dengan gaya sorban Ali bin Abi Walid. Warna yag digunakan diubah dengan warna merah yang menggambarkan sifat Najmuddin yang pemberani, dan warna hijau yang merupakan warna kejayaan pada Islam.

		
Gaya busana kesultanan Arab pada masa abad pertengahan.	Gaya sorban Umar bin Khatab dalam film Umar.	Assaduddin Shirkuh Menggunakan pakaian khas pejabat kesultanan dengan gaya sorban yang digunakan oleh Umar bin Khatab, watak dari Assaduddin memiliki kesamaan dengan umar yang tegas, sehingga warna hitam merupakan penggambaran yang cocok untuk di terapkan, dan putih sebagai lambang sesuatu yang bersih dan suci.

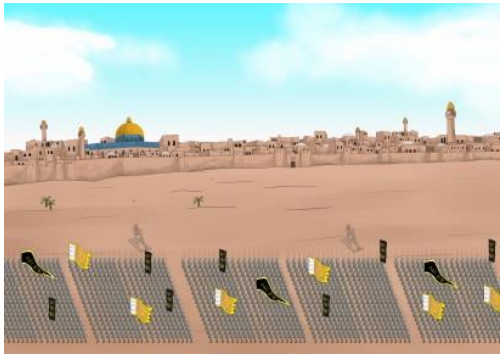
		
Gaya busana kesultanan Arab pada masa abad pertengahan.	Gaya sorban yang digunakan Omar Borkan Al Gala, yaitu seorang selebritis asal Baghdad, Iraq.	Nuruddin Zanki Menggunakan pakaian khas sultan, dengan gaya sorban yang digunakan Omar Borkan Al Gala. Warna diganti dengan beberapa elemen warna yaitu emas yang melambangkan kemewahan karena Nuruddin adalah seorang sultan semasa Shalahuddin masih remaja, merah melambangkan keberanian, dan hitam mempresentasikan ketegasan.

- **Tempat**

  Tempat diambil berdasarkan keadaan geografis di Timur Tengah, dimana pada umumnya lokasi disana merupakan tempat yang gersang dan dipenuhi padang

pasir tandus. Sehingga konsep dan tema yang di ambil dengan jalan cerita yang akan disampaikan sesuai dan diharapkan dapat diterima oleh target audiens yaitu remaja muslim.

Tabel III.5 Referensi visual tempat dan ilustrasi
Sumber : Direkonstruksi oleh Pribadi

Referensi Visual	**Ilustrasi**
	
Referensi background yang digunakan adalah padang pasir yang tandus, dimana Shalahuddin memimpin pasukanya untuk menyerang Baitul Maqdis atau Yarusalem.	
	
Referensi visual diambil dari film *Kingdom of Heaven* ketika adegan Shalahuddin memulai serangan kepada Baitul Maqdis atau Kota Yarusalem dimana terdapat properti seperti *trebuchet* atau pelontar batu dan ribuan pasukan yang berbaris.	

<table>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">Latar belakang benteng tirkit diambil dari sebuah gerbang benteng yang bernama Theodosian walls yang berada di konstantinopel. Referensi gerbang tersebut di ambil dikarenakan benteng tirkit yang sudah hancur sehingga tidak ada lagi referensi bagaimana bentuk fisik dari benteng tirkit itu sendiri.</td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">Latar belakang dari gambar pada ilustasi terinspirasi dari gaya pasar ala Timur Tengah dengan banyaknya kain yang menggantung dan jarak antara satu pedagang dengan pedagang lainya berjajaran dan saling berhadapan.</td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
</table>

Ilustrasi latar belakang tempat Shalahuddin mempelajari berbagai ilmu agama hanya mengambil gaya tembok dengan sentuhan ornament khas Arab (*Arabesque)*. Dengan menhilangkan kaca dan menambahkan latar belakang pemandangan.



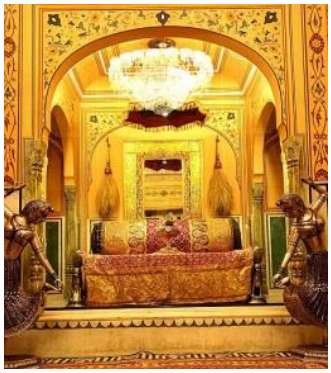


Ilustrasi hanya mengambil benteng sebagai referensi dari latar belakang ilustrasi. Dengan mengganti tanah yang penuh dengan rumput menjadi tanah tandus karena latar belakang ilustrasi yang berada di Timur Tengah dengan ditambahkan property sasaran panah.



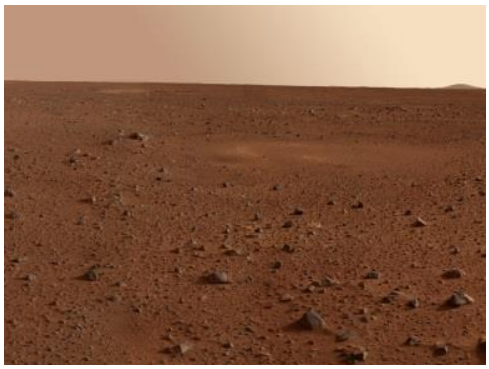


Latar belakang pemandangan diambil dari sebuah lokasi di Syria yaitu Lembah Beka atau Salul Biqa, yaitu sebuah lembah yang subur di timur tengah dimana tentara salib pada masa perang salib sangan menginginkan daerah ini untuk dikuasai.



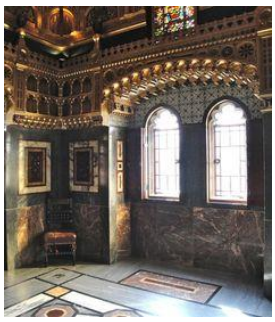


Latar belakang dari Ilustrasi adalah sebuah ruangan kerajaan, dimana roperti kursi pada gambar referensi diganti menjadi kursi singgasana Raja yang hanya dapat ditempati oleh satu orang.





Latar belakang pemandangan diambil dari sebuah lapangan luas ditimur tengah dengan tekstur berbatu dan di aplikasikan pada ilustrasi sebagai tempat untuk berolahraga.





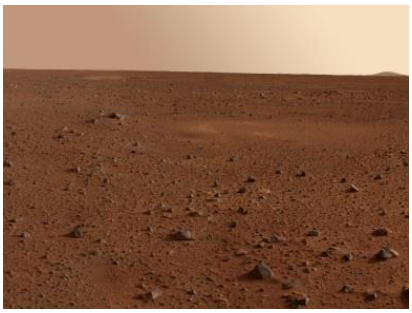
Latar belakang ruangan diambil dari sebuah ruangan kerja bergaya pada ilustrasi latar belakang ditambahkan beberapa properti seperti meja, kursi, tirai, pena, tinta

pena dan kertas





Latar belakang lokasi peperangan diambil dari sebuah ilustrasi *game* yaitu *Total War*, pada ilustrasi ditambahkan bukit kecil sebagai tempat dimana Shalahuddin dan Assaduddin mngatur jalanya peperangan.





Latar belakang pemandangan diambil dari pemandangan tanah luas yang tandus untuk diaplikasikan kedalam ilustrasi sebagai tempat Shalahuddin dengan percaya diri menunggangi kuda melintasi area tersebut.





Latar belakang ilustrasi diambil dari gerbang benteng yarusalem, kemudian diterapkan kedalam ilustrasi dengan menggambarkan beberapa pasukan salib dan warga nonmuslim yang ingin meninggalkan kota tersebut.

III.3.5 Warna

Menurut Aminuddin (2009:10) "warna merupakan unsur rupa yang terbuat dari pigmen (zat warna)" (Sinung, 2016). Warna dalam sebuah gambar atau ilustrasi memiliki fungsi yang penting dalam dunia desain dan ilustrasi. Hal inipun diterapkan pada media informasi mengenai Shalahuddin Al-Ayyubi. Warna yang digunakan pada ilustrasi cerita mengenai Shalahuddin menggunakan warna tersier yaitu pencampuran warna antara warna premier dan sekunder.



Gambar III.8 *Color wheel* warna tersier
Sumber: http://dkv.binus.ac.id/files/2015/08/Screen-Shot-2015-08-26-at-3.43.28-PM.png
(Diakses pada 06/06/2017)

Warna yang di aplikasikan menggunakan kolaborasi jenis warna yang hangat karena objek visual yang dirancang berlatarkan gurun pasir yang gersang dan warna dingin untuk menggambarkan langit dan dedaunan, ditambahkan warna *shades*. Jenis gradasi terbagi menjadi tiga bagian yaitu *Tint*, *shades* dan *tone*.

- *Tint* merupakan campuran warna dengan menambahkan warna putih sebagai gradasi.

- *Shades* atau jenis gradasi warna dengan menambahkan warna hitam sebagai gradasi.
- *Tone* Yaitu menambahkan warna abu sebagai gradasi

(dkv.binus.ac.id, 2015)



Gambar III.9 Warna utama dan *shade*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dari gambar di atas, warna utama yang digunakan adalah:

Coklat

"Coklat adalah warna bumi dan alam. Menunjukkan utilitas, membumi, warna kayu dan kekayaan alam yang berlimpah." (Arwan, 2012). Warna tersebut digunakan untuk pohon dan pakaian yang digunakan untuk Shalahuddin Al-Ayyubi.

Hitam

"Hitam adalah warna yang kuat yang membangkitkan otoritas, kekuasaan, keberanian, keanggunan dan gaya." (Arwan, 2012). Warna tersebut digunakan oleh

beberapa karakter seperti Assaduddin Shirkuh, dan Shalahuddin ketika menggunakan pakaian perang, dimana warna tersebut merupakan warna pakaian yang digunakan oleh Rasulullah *Shalallahu'alaihi wassalam* ketika berperang. Selain itu, warna tersebut dipakai untuk warna bendera.

Kuning

"Warna kuning adalah warna optimis, akan tetapi warna yang paling sulit ditangkap oleh mata." (Arwan, 2012). Warna tersebut digunakan hamper oleh seluruh karakter, dikarenakan warna tersebut memiliki unsur kemewahan, dimana keluarga Ayyub merupakan keluarga yang terhormat, dan selalu menempati jabatan penting pada jajaran pejabat kesultanan.

Merah

"Warna yang paling emosional dan cenderung ekstrem. Menyimbolkan agresivitas, keberanian, gairah, kekuatan dan vitalitas." (Arwan, 2012) warna ini digunakan untuk warna api dan warna pakaian Ayah dari Shalahuddin dan Nuruddin Zanki, dikarenakan beliau memiliki sifat yang tegas.

Biru

"Warna langit dan laut, salah satu warna paling popular diantara yang lain. Biru melambangkan kewenangan, martabat, keamanan dan kesetiaan." (Arwan, 2012) Warna tersebut digunakan untuk warna langit.

Hijau

"Warna hijau adalah warna alam dan kesuburan. Warna hijau melambakang kesegaran, ketenangan, alam, natural, kesehatan." (Arwan, 2012) Warna tersebut digunakan sebagai warna daun dan salah satu warna pakaian Ayah dari Shalahuddin dan digunakan sebagai bendera Islam. Dalam perspektif Islam, warna hijau adalah gambaran dari warna surga dan melambangkan kejayaan.