BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Dalam perancangan sebuah strategi pasar dibutuhkan untuk mengetahui keinginan konsumen dalam berbagai hal, dalam mencaritahu hal tersebut maka dibuatlah segmentasi pasar sebagai acuan dalam perancangan mendapatkan perhatian dari khalayak sasaran. Pengertian segmentasi pasar secara sederhana adalah pembagian suatu pasar yang heterogen ke dalam satuan-satuan pembeli yang sifatnya homogen, di mana setiap satuan pembeli yang homogen tersebut dijadikan sebagai sasaran pasar untuk dicapai dengan strategi marketing mix tersendiri (Wijayati, 2016).

Supaya perancangan media informasi mengenai Sultan Muhammad AL-Fatih dapat diarahkan, maka target ditentukan melalui:

- Demografis

  Usia :13-17 tahun, karena pada usia ini remaja sedang mengalami perkembangan kepribadian, khususnya pencarian jati diri.

  Gender :Laki-Laki.

  Agama :Islam.

  Pendidikan :SMP/SMA.

  Status Sosial :Semua kalangan, dikarenakan pada masa ini setiap remaja sedang mengalami perubahan pada dirinya dan membutuhkan sosok yang bisa dijadikan panutan.

- Psikografis

Santrock (1996) menggunakan sebuah istilah mengenai konsep diri remaja yang mengacu pada evaluasi bidang tertentu yang berasal dari diri sendiri. Sementara itu, Atwater (1987) menyebutkan bahwa konsep diri merupakan keseluruhan gambaran diri, yang meliputi presepsi seseorang tentang diri, perasaan, keyakinan, dan nilai-nilai yang bersangkutan dengan dirinya (Desmita, 2015, h.180). Konsep diri juga bisa dinyatakan sebagai kepribadian seseorang remaja.

- Geografis

Pelajar yang berada di kota Bandung. dikarenakan pada dasarnya masyarakat yang khususnya berada di kota Bandung memiliki rasa keinginan yang kuat, dan memiliki kreatifitas tanpa batas. Sehingga jika diperkenalkan pada tokoh Islam seperti Sultan Muhammad AL-Fatih, dapat memberikan dorongan lebih kepada masyarakat khususnya remaja untuk pantang menyerah.

- *Consumer Insight*

Dari hasil penelusuran persebaran kuestioner kepada beberapa remaja di kota Bandung. Remaja tidak mengetahui atau kurang mengenal siapa sosok atau tokoh kesatria Islam Sultan Muhammad AL-Fatih, dalam hal ini mendekatkan remaja dengan sosok Muhammad AL-Fatih melalui *merchandise* yang dapat dijadikan sebuah garis *start* untuk memulai promosi.

- *Consumer Journey*

Consumer Journey merupakan penggambaran mengenai hal apa saja yang dilalui khalayak sasaran dalam sehari penuh, dan barang apa saja yang khalayak sasaran temukan dalam kurun waktu tersebut. Dengan begitu *Consumer Journey* dapat dijadikan sebuah landasan untuk mempromosikan barang.

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

Waktu	**Aktivitas**	**Tempat**	***Point of contact***
Pagi 04.40-06.00 WIB	Bangun tidur, melihat melihat media sosial, sholat shubuh, merapikan tempat tidur, sarapan, membaca buku, mandi, berpakaian, berangkat sekolah	Kamar tidur, kamar mandi, ruang makan.	Peralatan tidur, alat sholat, alat mandi, lemari pakaian, *smartphone*, **buku cerita**, meja makan.

06.55-12.50 WIB	Sekolah, istirahat, berbincang dengan teman, Sholat dzuhur, pulang.	Lapangan sekolah, ruang kelas, halaman sekolah, kantin, kamar mandi, kantin.	Seragam sekolah, buku pelajaran, **buku cerita**,makan siang, angkutan umum / kendaraan pribadi.
Siang 13.00-15.00WIB	Ganti pakaian, membaca buku, bermain game, melihat media sosial, tidur siang.	Rumah, Kamar tidur.	kasur, lemari pakaian, **buku cerita**, *smartphone*, tidur siang.
Sore 15.20-18.00WIB	Bangun tidur, mandi sore, ganti pakaian, sholat ashar, bermain keluar, berbincang dengan teman, membaca buku di taman.	Kamar tidur, kamar mandi, masjid, taman.	kasur, alat mandi, alat sholat, kursi taman, **buku cerita**.
Malam 18.00-22.45	sholat maghrib, mengaji, pulang kerumah, makan malam, membaca buku, belajar, melihat acara di Youtube, melihat media sosial, tidur.	Masjid, ruang makan, kamar tidur.	Alat sholat, Al-Qur'an, alat makan, **buku cerita**, meja belajar, komputer, *smartphone*, kasur.

III.2 Strategi Perancangan

Kisah mengenai Sultan Muhammad AL-Fatih akan dirancang dengan menggunakan media buku cerita. Buku cerita tersebut akan memberikan informasi kepada remaja mengenai nilai-nilai sifat yang dimiliki Sultan Muhammad AL-Fatih dalam

pertempuran ketika memperebukan kota Konstantinopel maupun dalam kehidupan sehari-harinya. Agar remaja diberikan informasi, maka diadakanlah *event* mengenai Sultan Muhammad AL-Fatih yang dilaksanakan di sekolah SMP maupun SMA sebagai trategi untuk memberikan informai mengenai buku cerita mengenai sifat-sifat AL-Fatih dengan tambahan ilustrasi mengenai sifat dalam situasi yang sedang dilakukan AL-Fatih dengan konsep ilustrasi ala Jepang (*manga).*

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Menurut Louis Forsdale (1981), "Komunikasi adalah suatu proses dimana suatu system dibentuk, dipelihara, dan diubah dengan tujuan sinyal-sinyal yang dikirimkan dan diterima dilakukan sesuai aturan" (Solihat, 2014, h.3). Tujuan perancangan mengenai Sultan Muhammad AL-Fatih dilakukan untuk memberikan dan menyebarkan informasi mengenai sifat yang dimiliki AL-Fatih kepada remaja yang beragama Islam, agar remaja dapat meneladani sifat yang dimiliki Sultan Muhammad AL-Fatih.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

- **Pendekatan Visual**

  Pendekatan visual mengenai Sultan Muhammad AL-Fatih menggunakan ilustrasi gambar *anime*. *Anime* adalah istilah sebutan untuk kartun jepang yang pertamakali dipopulerkan oleh sejumlah film animasi oleh *First Experiments in Animation* oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro pada tahun 1913 (Sururi, 2016). Dikarenakan khalayak sasaran adalah seorang remaja, dan remaja menyukai ilustrasi dengan konsep gambar *anime* cocok untuk dijadikan sebagai pendekatan visual .

- **Pendekatan Verbal**

  Pendekatan verbal yang digunakan adalah bahasa sehari-hari tetapi menggunakan ejaan yang baik dan benar, tentunya agar khalayak sasaran dapat membaca buku cerita bergambar tersebut dengan baik, begitupula dengan adanya ejaan yang baik dan benar target audiens juga dapat dibantu

membaca dengan baik untuk pembaca kalangan bawah, dikarenakan target audiens yang dipilih adalah segala kalangan.

III.2.3 Mandatori

Mandatori dari perancangan buku cerita Sultan Muhammad AL-Fatih adalah Dar Mizan. Dibentuk pada 1992 sebagai Divisi Anak dan Remaja (DAR!), DAR Mizan merupakan sebuah rumah produksi karya yang mengangkat cerita edukatif untuk anak dan remaja, setelahnya Dar Mizan juga mengeluarkan divisi khusus untuk remaja awal yang diberi nama Fantasteen sebagai divisi untuk remaja yang baru tumbuh.



Gambar III.1 Logo Dar Mizan
Sumber: http://www.mizan.com/english/logo-mizan-baru-2/
(Diakses pada: 09/01/2018, pukul 18:25 WIB)

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan dalam perancangan media informasi mengenai Sultan Muhammad AL-Fatih mengenai sifat yang dimiliki Sultan Muhammad AL-Fatih dan sifat tersebut dibungkus kedalam sebuah bentuk buku cerita, cerita tersebut diambil dari potongan-potongan cerita dari biografi AL-Fatih.

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang akan digunakan adalah gaya bahasa Naratif. Gaya bahasa tersebut digunakan karena pesan disampaikan dalam bentuk narasi yang bergambar, dan memberi sedikit unsur fantasi dalam cerita, dan pesan sesuai dengan *target audience* remaja.

III.2.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang digunakan adalah mengadakan acara-acara dari penerbit kepada sekolah-sekolah yang terutama adalah sekolah berbasis Islam, dan disana akan disebarkan *flyer* sebagai tambahan informasi, berikutnya diadakan lomba-lomba yang berhadiah *merchandise*.

III.2.6.1 *Copywriting*

Dilihat dari pendekatan verbal diatas, maka hasil yang benar untuk *Headline* dan *Tagline* adalah sebagai berikut:

Judul : Sultan Muhammad AL-Fatih

Sub Judul : Dan sifat – sifat baiknya

Dilihat dari *Headline* judul diangkat langsung dari nama karakter Sultan Muhammad AL-Fatih sendiri untuk perancangan media informasi yang akan dibuat. *Tagline* diambil langsung dari biografi AL-Fatih yang akan diangkat kedalam pembuatan media informasi ini.

III.2.6.2 *Storyline*

- *Cover* Depan

  Cover depan menggambarkan ilustrasi Sultan Muhammad AL-Fatih yang sedang menunjuk kearah musuh dengan raut wajah yang penuh semangat.

- *Cover* Dalam

  Cover Dalam berisi Judul buku dengan tambahan ilustrasi yang membentuk pedang khas Arab berwarna emas dibawah judul.

- *Cover* Belakang

  Cover Belakang berisi sinopsis dari potongan sifat-sifat Sultan Muhammad AL-Fatih.

- **Kolofon**

  Kolofon merupakan info kecil mengenai ciri-ciri buku seperti berat kertas, halaman, perancang buku, penerbit, dan juga jumlah cetakan.

- **Cerita**
- **Halaman 1**

  Sifat murah hati Sultan Muhammad AL-Fatih

  Narasi: Di siang hari AL-Fatih sedang berjalan-jalan di kota Edrine, ketika itu beliau melihat seorang pengemis dipinggiran jalan.

- **Halaman 2**

  Memberikan sebagian harta kepada pengemis tua tersebut

  Narasi: Dengan senang hati beliau memberikan koin emas yang sangat banyak kepada pengemis tua tersebut.
- **Halaman 3**

  Beliau duduk didekat pengemis tersebut di plataran jalan

  Narasi: Beliau tidak sungkan untuk berbincang dengan pengemis tersebut.
- **Halaman 4**

  AL-Fatih menyalami pengemis tersebut

  Narasi: Dengan sangat terkejut pengemis tersebut disalami oleh AL-Fatih.
- **Halaman 5**

  AL-Fatih meninggalkan pengemis itu

  Narasi: Pengemis tua itu takjub memiliki pemimpin yang seperti Sultan Muhammad AL-Fatih.
- **Halaman 6**

  Peperangan di Varna tahun 1444

  Narasi: Vladislaus merupakan raja hungaria dan kolombia, dirinya mendengar kabar bahwa AL-Fatih diangkat menjadi seorang sultan, Vladislaus marah besar dan dia meminta berperang kepada Turki Utsmani.
- **Halaman 7**

  Persiapan Perang

Narasi: Digurun yang tandus AL-Fatih memimpin pasukannya, sedangkan disebrang adalah pasukan Vladislaus yang siap menerjang Turki.

- **Halaman 8**

  Duel dengan Vladislaus

  Narasi: Dengan gagah berani beliau menerjang pasukan Hungaria dan berlari ke arah Vladislaus, dengan sangat cepat AL-Fatih unggul dalam menebas lawannya.

- **Halaman 9**

  Sang Ayah melindungi anaknya

  Narasi: Walaupun sempat unggul dalam menebas lawan, AL-Fatih muda tentu kurang berpengalaman dalam bertarung. Tetapi sang ayah datang untuk melindungi AL-Fatih, Sultan Murad dengan sangat gesit menepis tangan ka

- **Halaman 10**

  Sultan Murad membantu AL-Fatih berdiri

  Narasi: Dari tempat tersungkurnya AL-Fatih dibantu ayahnya untuk berdiri, ketika itu Sultan Murad pun memberi motivasi kepada AL-Fatih untuk menjadi pemimpin yang benar

- **Halaman 11**

  AL-Fatih adalah orang yang rajin

  Narasi:AL-Fatih sangat rajin dirinya senang membaca di perpustakaan pribadinya, berlatih pedang diwaktu senggang, dan memanah untuk berburu ketika musim salju.

- **Halaman 12**

  AL-Fatih sangat gemar Shalat

  Narasi: Di setiap malam AL-Fatih selalu mendekatkan dirinya kepada Allah, beliau sangat khusyuk dalam Shalatnya, dan menurut beliau kemenangan hanya akan didapatkan dari Ridho Allah.

- **Halaman 13**

  Kecerdikan AL-Fatih membuahkan kemenangan untuk Turki dan umat Islam

  Narasi: AL-Fatih menggunakan kecerdikannya sebagai strategi berperang menghancurkan benteng Konstantinopel, memindahkan kapal-kapal melalui teluk Bhosporus merupakan hal yang menakjubkan. Dan walaupun hampir

dukalahkan oleh pasukan Konstantinopel, pada akhirnya juga beliau dapat menjatuhkan Konstantinopel berkat Ridho Allah dan kecerdasan beliau.

III.2.6.3 *Storyboard*

Storyboard merupakan pembahasan dari *Storyline*, *Storyboard* di perlukan untuk memvisualisasikan bentuk *Storyline* yang telah dibuat sebelumnya. Dengan adanya *Storyboard* perancangan mengenai buku cerita dapat dibuat dengan terstruktur dan jelas.

III.2.6.4 Visualisasi

Strategi kreatif dalam visualisasi yang digunakan pada perancangan media buku cerita bergambar Sultan Muhammad AL-Fatih, adalah ilustrasi gambar yang dirancang menjadi sebuah buku cerita dengan ukuran buku A5, dan punggung buku yang memiliki ketebalan 3mm.

III.2.7 Strategi Media

Dalam strategi media Perancangan informasi buku cerita bergambar Sultan Muhammad AL-Fatih, maka dibutuhkan media utama dan media pendukung.

III.2.7.1 Media Utama

Media utama yang akan dibuat adalah Buku cerita bergambar atau bisa juga disebutkan dengan nama buku Ilustrasi. Rohani (seperti dikutip Zonna,2014) Buku cerita bergambar adalah suatu media untuk menyampaikan berbagai pesan dalam bentuk buku yang dikemas dalam tulisan maupun gambar. Buku ini nantinya akan di cetak menjadi ukuran A5 (14,8 cm x 21 cm). Ketika buku tersebut dibuka akan menjadi ukuran A4 (21 cm x 29,7 cm), dengan ilustrasi yang menyatu saat dibaca.

III.2.7.2 Media Pendukung

Berikut adalah beberapa media pendukung yang akan digunakan :

- ***Banner***

  Banner merupakan sebuah media promosi yang biasanya digunakan di ketika ada acara atau sebuah *event*, dan selalu berdampingan dengan *stand* produk maupun jasa.

- **Kaos**

  Kaos merupakan kebutuhan Primer, kaos sangatlah penting bagi kehidupan manusia. Kaos juga bisa dijadikan sebagai media promosi berjalan.

- **Poster**

  Poster adalah sebuah media cetak yang terbuat dari kertas dan dijadikan sebagai media pengingat, bahkan juga dapat dijadikan dekorasi untuk sebuah ruangan.

- **Gantungan Kunci**

  Gantungan kunci merupakan benda hiasan yang biasanya terbuat dari plastik maupun akrilik, kegunaan gantungan kunci adalah sebagai hiasan yang dapat dipasang di tas maupun kunci.

- **Pin**

  Pin merupakan media hiasan yang terbuat dari akrilik, plastik, maupun stainless

- **Bantal Sofa**

  Bantal sofa terbuat dari bahan kain perca, dapat digunakan sebagai media pendukung dan dapat menjadi hiasan di sofa atau bisa dipergunakan ketika membaca di sofa.

- ***Casing Hand Phone***

  Casing Hp bisa dipergunakan sebagai media berjalan, dengan adanya pelindung untuk *handphone* maka bisa dijadikan pelindung agar *handphone* tidak akan rusak jika terjatuh dan bisa digunakan untuk bergaya.

- **Tas Serut**

  Tas Serut merupakan tas punggung yang terbuat dari bahan kain, dan juga tas serut berguna sebagai media berjalan yang dapat membawa beban ringan

seperti buku, tetapi tidak dianjurkan untuk membawa beban yang terlalu berat, dikarenakan suatu saat akan merusak tas tersebut.

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 Sultan Muhammad AL-Fatih di lahirkan 14 Maret 1432 (27 Rajab 835 H)di Erdine.

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

Media	Bulan												Tempat	Keterangan
	Maret				April				Mei					
	12	13	14	15	1	2	3	4	1	2	3	4		
Buku cerita													*Event* Sekolah	Media Utama
Sticker													*Event* Skolah	Media Promosi dan Pengingat
Gantungan kunci														
Poster													*Car free day*	Media Pengingat
Casing HP														Media Pendukung, untuk pemenang lomba di event car free day

Tas Serut													*Event* Sekolah	Media pendukung yang akan diberikan jika memenangkan event lomba
Kaos													*Event* Sekolah	Media promosi yangdijual dengan harga RP.50.000
Bantal													*Event* Sekolah	Media pendukung yang akan diberikan jika memenangkan event lomba
Mug													*Event* Sekolah	Media pendukung yang akan Diberikan jika memenangkan event lomba
Topi Trucker													*Event* Sekolah	Media pendukung yang akan Diberikan jika memenangkan event lomba

III.3 Konsep Visual

Konsep visual perancangan media informasi mengenai buku cerita Sultan Muhammad AL-Fatih yang akan dipaparkan menjadi beberapa jenis format seperti format desain, tata letak, tipografi, ilustrasi dan warna.

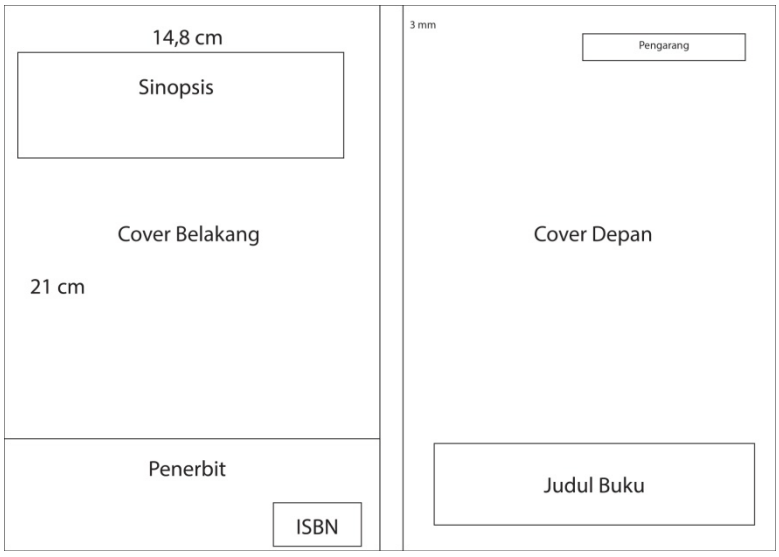
III.3.1 Format Desain

Format desain media informasi mengenai buku cerita sifat-sifat Sultan Muhammad AL-Fatih melalui aplikasi Adobe Photoshop dengan ukuran buku cerita bergambar 14,8 cm x 21 cm, format tersebut disamakan dengan ukuran buku standard. Dengan tambahan ilustrasi dan konsep cerita yang *simpel*, agar mudah membantu pembaca ketika membaca buku tersebut.

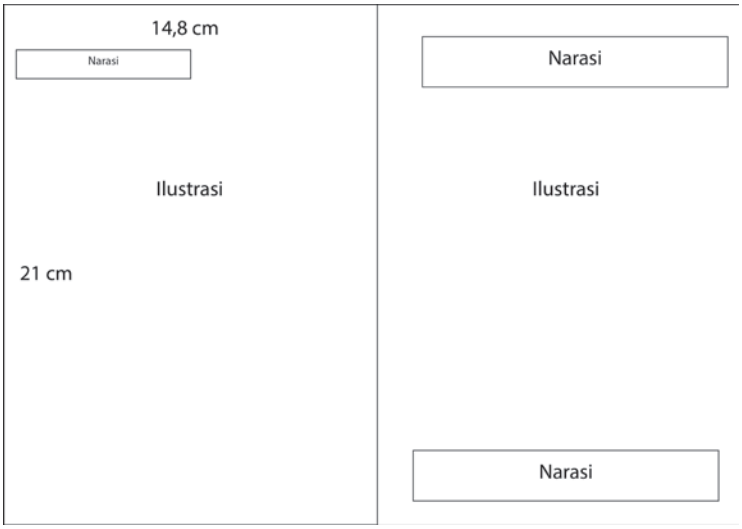
III.3.2 Tata Letak (*Layout*)

Tata letak (*layout*). Pada tata letak berbentuk format buku ukuran A5 ketika buku dibuka akan membentuk A4 dengan format *landscape.* Setelah buku dibuka dalam dua halaman terdapat satu ilustrasi gambar yang formatnya mengikuti ukuran A4 dan dipotong menjadi ukuran A5 setelah itu pada bagian kanan terkadang dibagian bawah dan kiri ilustrasi terdapat narasi cerita.

- ***Draft Layout***



Gambar III.2 *Draft Cover Layout*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar III.3 *Draft Layout* Isi
Sumber: Dokumentasi Pribadi

III.3.3 Tipografi

"Dalam konteks komunikasi, peran dari tipografi bukan saja sebagai penyampai pesan tetapi juga sebagai penghibur. Fungsi menghibur untuk menyemarakkan ranah desain menjadi semakin kaya dalam nuansa estetisnya" (Maharsi, 2013, h. 67). Untuk Tipografi pada buku menggunakan huruf yang sudah tersedia dalam komputer dan huruf tersebut bertemakan kesatria kemudian dilakukan modifikasi pada tipografi tersebut, dan subjudul menggunakan tema yang berbeda, sehingga pada akhirnya terjadi kombinasi untuk tipografi kedua huruf tersebut.

- **Judul**

  Huruf : Devinne Swash

  Jenis huruf : Serif

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

!@#$%^&*()_+-=<>?/.,

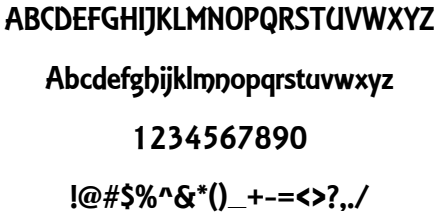
Gambar III.4 Devinne Swash
Sumber: https://www.dafont.com/devinne-swash.font

Pada judul font dasar menggunakan tema zaman dulu, atau yang sering disebut dengan zaman *Medieval*. Font diatas dibuat oleh Dieter Steffmann, dengan lisensi gratis untuk penggunaan personal, bertujuan untuk akademik dan bukan untuk diperjual-belikan.

- **Subjudul**

  Huruf : Estelle

  Jenis huruf : San Serif

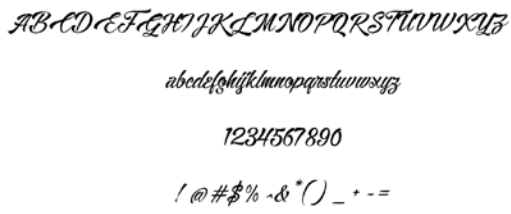


Gamber III.5 Estelle
Sumber: http://www.1001fonts.com/estelle-font.html

Font berikutnya merupakan font untuk sub judul, font tersebut memiliki bentuk yang tajam jika disatupadukan dengan judul maka akan terlihat lebih menarik untuk dijadikan subjudul. Font Estelle dibuat oleh Typhographer Mediengestaltung, dengan lisensi gratis untuk penggunaan personal, bertujuan untuk akademik dan tidak diperjual-belikan

- **Judul Halaman 1 buku cerita**

  Huruf: Alisandra
  Jenis Huruf: Script



Gamber III.6 Alesandra
Sumber: http://www.1001fonts.com/alisandra-demo-font.html

Font tersebut mempresentasikan karakter lembut seperti sifat murah hati Sultan Muhammad AL-Fatih. Font dibuat oleh Mikrojihad, dengan lisensi gratis untuk penggunaan personal, bertujuan untuk akademik dan bukan untuk diperjual-belikan.

- **Judul Halaman 18 Buku Cerita**

  Huruf: Dwarves

  Jenis Huruf: Serif



Gamber III.7 Dwarves
Sumber: https://fonts2u.com/dwarves.font

Font memperlihatkan karakter yang kuat dan berani seperti sifat Sultan Muhammad AL-Fatih. Font dibuat oleh Erwin Denissen, dengan lisensi gratis untuk penggunaan personal, bertujuan untuk akademik dan tidak diperjual-belikan.

- **Judul Halaman 30 Buku Cerita**

  Huruf: Diligent

  Jenis Huruf: San Serif



Gamber III.8 Diligent
Sumber: https://www.dafont.com/diligent.font

Font memperlihatkan karakter yang rajin terlihat dari bentuk lekuk font yang terlihat rapih seperti sifat AL-Fatih. Font dibuat oleh Michelle Robb, dengan lisensi gratis untuk penggunaan personal, bertujuan untuk akademik dan bukan untuk diperjual-belikan.

- **Judul Halaman 38 Buku Cerita**

  Huruf: Ceria Lebaran

  Jenis Huruf: Serif



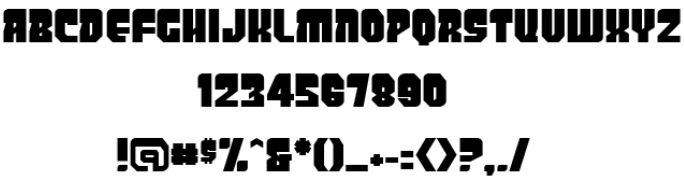
Gamber III.9 Ceria Lebaran
Sumber: https://www.dafont.com/ceria-lebaran.font

Font berikutnya memperlihatkan bentuk yang kuat namun terlihat tenang, seperti saat AL-Fatih mendirikan Sholat memperlihatkan kesan religius dalam dirinya. Font dibuat oleh Adien Gunarta, dengan lisensi gratis untuk penggunaan personal, bertujuan untuk akademik dan bukan untuk diperjual-belikan.

- **Judul Halaman 46 Buku Cerita**

  Huruf: Panicbutton BB

  Jenis Huruf: San Serif



Gamber III.10 Panicbutton BB
Sumber: http://www.1001fonts.com/panicbutton-bb-font.html

Font diatas memperlihatkan sifat cerdik yang dimiliki AL-Fatih yang sangat cerdik dengan kesan tersusun seperti bentuk *futuristik*. Font dibuat oleh Flambot

Comic Fonts, dengan lisensi gratis untuk penggunaan personal, bertujuan untuk akademik dan tidak diperjual-belikan.

- **Font Pada *Cover* Buku Dan Banner**

  Huruf: Impact

  Jenis Huruf: San Serif

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
!@#$%^&*()_+-=<>?,./

Gamber III.11 Impact

Sumber: https://www.dafontfree.net/freefonts-impact-f129612.htm

Font Impact memberikan kesan kuat dan keras, font ini digunakan dalam media banner dan cover bagian belakang buku di bagian informasi penerbit buku. Font tersebut dibuat oleh Geoffrey Lee, dengan lisensi gratis untuk penggunaan personal, bertujuan untuk akademik dan tidak diperjual-belikan.

- **Font Pada *Cover* Belakang Buku**

  Huruf: Eras Bold ITC

  Jenis Huruf: San Serif

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
!@#$%^&*()_+-=<>?,./

Gamber III.12 Eras Bold ITC
Sumber: Dokumentasi Pribad

Tidak berbeda jauh dengan font Impact, Eras Bold memberikan kesan tajam dan cepat, terlihat dengan bentuk yang miring, bagus untuk memperlihatkan media sosial yang cepat pada saat ini. Font ini sudah *terinstall* dalam Windows dan font ini bertujuan digunakan untuk akademik dan tidak diperjual-belikan.

- **Font Pada Narasi Buku**

  Huruf: Comic Book

  Jenis Huruf: San Serif

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890
!@#$%^&*()_+-=<>?,./

Gamber III.13 Comic Book
Sumber: https://www.dafont.com/comic-book.font

Font Berikut memperlihatkan bentuk yang sesuai dengan penggambaran Ilustrasi, adanya font tersebut menjadikan buku cerita bergambar lebih terlihat menarik dan sesuai dengan tema buku yang mengangkat cerita bergambar. Font tersebut dibuat oleh Pixel Sagas, dengan lisensi gratis untuk penggunaan personal, bertujuan untuk akademik dan tidak untuk diperjual-belikan.

- **Judul Buku**



Gamber III.14 Tipografi Pada Media Utama
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar diatas merupakan hasil penggabungan antara judul dan sub judul, dan dicantumkan mandatori sebagai penerbit, ilustrasi pedang pada bagian bawah dibuat mengarah ke arah kanan menunjukan arti dari kebenaran, didominasi warna emas yang mengartikan kejayaan, font pada judul menggunakan Devinne Swash, sedangkan pada sub judul menggunakan Estelle.

III.3.4 Ilustrasi

“Ilustrasi ialah sebagai ekspektasi dari ketidakmungkinan serta tak berbeda jauh dengan angan-angan, yang bersifat virtual atau maya. Ilustrasi hadir dalam berbagai diverikasi” (Fariz ,2009). Ilustrasi yang digunakan merupakan jenis painting dan mengkolaborasikan dengan penggambaran komik.

- **Karakter**

  Gambar diatas merupakan revrensi visual mengenai Sultan Muhammad AL-Fatih yang diambil dari karakter komik Muhammad AL-Fatih karya Handri Satria. Refrensi visual di ikuti karena memiliki tema yang sesuai dan juga alur cerita yang juga dapat dijadikan refrensi.



Gambar III.15 Referensi Visual
Sumber: https://www.pictaram.org/post/BdtTqELh1Ru
Diakses pada: 15/01/2018

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

Refrensi Busana	Refrensi aksesoris kepala	Ilustrasi
		
Gaya Busana Perang Sultan Muhammad AL-Fatih.	Aksesoris kepala orang-orang Turki yang digunakan saat zaman kesultanan.	Dari refrensi tersebut maka Ilustrasi dibuat agar semirip mungkin dengan refrensi yang ada.

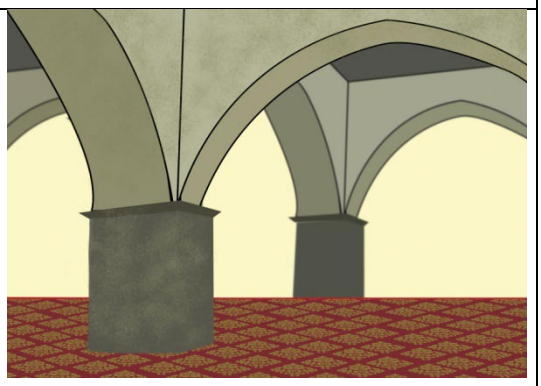
Tabel diatas merupakan penggambaran Sultan Muhammad AL-Fatih, beserta pakaian zaman pemerintahan Utsmani ketika Sultan Muhammad AL-Fatih memerintah kerajaan Utsmani dan juga aksesoris kepala yang selalu digunakan orang-orang Turki.

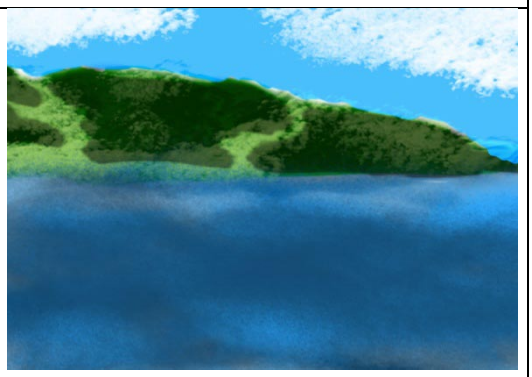
- **Tempat**

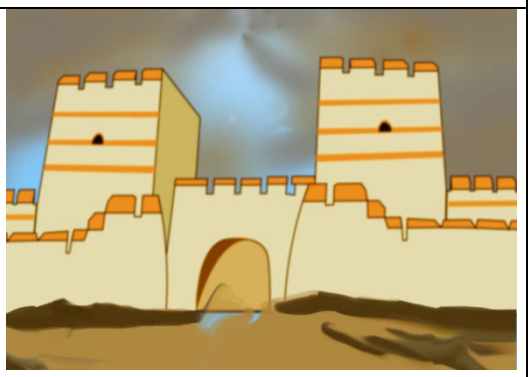
  Tempat berdasarkan letak Geografis, dikarenakan negara Turki Berada di tengah-tengah dua benua Asia dan Eropa. Membuat Turki memiliki dua musim seperti musim semi dan musim salju, hal tersebut memberikan kesan baru untuk cerita pahlawan muslim yang tinggal ditengah benua Eropa dan Asia , dengan memberikan kesan baru dan berharap dapat mengenai Khalayak Sasaran.

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

Refrensi Visual	**Ilustrasi**
	
Refrensi *Background* yang digunakan adalah bangunan sisa peninggalan kerajaan Edrine.	

Refrensi Visual	**Ilustrasi**
	
Refrensi *Background* yang digunakan adalah Masjid Selimiye yang berada di Turki.	

Refrensi Visual	Ilustrasi
	
Refrensi *Background* yang digunakan adalah Selat Boshporus, selat tersebut merupakan Selat yang digunakan AL-Fatih sebagai jalur kapal yang melewati bukit.	

Refrensi Visual	Ilustrasi
	
Refrensi *Background* yang digunakan adalah penggambaran benteng Konstantinope di Istanbul Turki.	

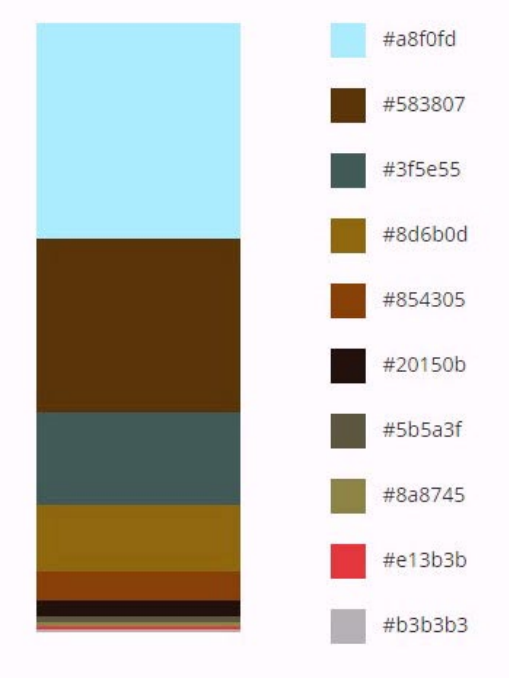
III.3.5 Warna

Pada dasarnya warna adalah suatu mutu cahaya yang dipantulkan dari suatu objek ke mata manusia. Hal ini menyebabkan kerucut-kerucut warna pada retina bereaksi, yang memungkinkan timbulnya gejala warna pada objek-objek yang dilihat sehingga dapat mengubah persepsi manusia (Sawa, 2014). Begitu juga dengan penerapan pada media informasi mengenai Sultan Muhammad AL-Fatih, dan warna yang digunakan pada ilustrasi menggunakan warna tersier atau pencampuran warna sekunder dan warna premier.



Gambar III.16 *Color wheel* warna tersier
Sumber: https://sites.google.com/a/wcastl.org/the-westminster-school-of-business-and-communication/marketing/colortheory
(Diakses pada: 11/01/2018)

Warna diaplikasikan dengan pencampuran warna hangat untuk tanah dan udara, sedangakan warna dingin untuk bukit, awan dan tumbuhan, ditambah dengan *shades*. Warna yang digunakan merupakan warna warna yang hangat karena ilustrasi menggambarkan daerah Timur.



Gambar III.17 Palet Warna
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Palet warna menggunakan warna-warna *tersier* seperti pencampuran warna gelap dan terang, mode warna yang digunakan adalah CMYK, dikarenakan mode warna tersebut ketika di *print* atau cetak warna tidak akan terlihat gelap.