BAB III. STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Dalam merancang perlu ditentukannya khalayak sasaran, hal tersebut bertujuan agar desain yang dibuat dapat tepat sasaran dan sesuai. Sumbo Tinarbuko menjelaskan bahwa tahap pertama dalam metode perancangan adalah bagaimana menentukan dan memahami khalayak sasaran (Tinarbuko, 2015). Sebelum ditentukannya informasi apa saja yang akan disampaikan kepada khalayak (*audience*), perlu untuk menentukan siapa yang akan menjadi sasaran penyampaian informasi tentang Putri Dyah Pitaloka dalam Perang Bubat.

Khalayak sasaran merupakan sekumpulan orang dalam jumlah besar bahkan tidak terbatas yang menjadi tujuan dari penyampaian sebuah media informasi. Khalayak tersebut dikelompokan menurut demografis, geografis dan psikografis.

- **Demografis**

Sasaran	: Dewasa (awal)
Jenis Kelamin	: Laki-laki dan perempuan
Usia	: 20-25 tahun
Pendidikan	: Sarjana
Agama	: Semua agama
Kelas Sosial	: Menengah sampai menengah atas
Target Primer	: Masyarakat Sunda
Target Sekunder	: Masyarakat umum

Dari penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa penentuan khalayak sasaran dari perancangan informasi tentang Putri Dyah Pitaloka dalam Perang Bubat adalah dewasa awal dengan rentang usia 20-25 tahun, yang telah memiliki status mahasiswa/i.

- **Geografis**

Dari segi geografis, khalayak sasaran ini meliputi wilayah Sunda, khususnya Bandung yang menjadi salah satu kota dengan mayoritas masyarakat Sunda. Selain

itu, kisah Putri Dyah Pitaloka dalam Perang Bubat tidak memiliki peninggalan sejarah apapun, berbeda dengan kerabat-kerabatnya dari kerajaan Sunda yang beberapa memiliki peninggalan sejarah.

- **Psikografis**

Dewasa dengan kisaran umur 20-25 tahun termasuk kedalam tahap dewasa awal, dimana terlihatnya perubahan-perubahan baik secara fisik maupun psikologis (Hurlock, 1996). Hurlock juga menyebutkan bahwa masa dewasa awal termasuk masa dimana orang-orang cenderung lebih kreatif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Mereka tidak terikat peraturan-peraturan baik dari guru, sekolah maupun guru yang sebelumnya mereka rasakan ketika masih tahap remaja akhir.

- ***Consumer Insight***

Consumer insight adalah pengumpulan, pengorganisasian dan penerjemahan informasi tentang konsumen. Dalam hal ini konsumen berarti khalayak sasaran. *Consumer insight* dibutuhkan agar upaya penjualan sebuah *brand* akan lebih mudah, apabila *brand* tersebut dapat menjawab keinginan dari khalayak sasaran, melalui beberapa manfaat yang ditawarkannya (Handriyanto, 2013).

Ada beberapa cara untuk mendapatkan *consumer insight*, diantaranya adalah dengan berada sedekat mungkin dengan khalayak sasaran, berdiskusi (*interviewing*) dan mengamati (*observing*) apa yang mereka lakukan. Pada dasarnya terdapat lima komponen utama dalam *consumer insight* yaitu pengumpulan data, analisis data, optimalisasi, manajemen kampanye dan personalisasi (Warni, 2016).

Hasil data *consumer insight* dapat digunakan untuk mengetahui poin penting yang dibutuhkan oleh khalayak, dimana nantinya dapat ditentukan strategi yang tepat berdasarkan dengan kebutuhan khalayak.

Berikut adalah *consumer insight* dari khalayak sasaran perancangan media informasi Putri Dyah Pitaloka dalam Perang Bubat:

- Ingin tahu tentang kisah-kisah sejarah Indonesia khususnya tentang Sunda

- Memiliki jiwa yang kreatif dan kritis akan informasi
- Membutuhkan sumber informasi yang tidak hanya berupa tulisan buku
- Memiliki ketertarikan akan ilustrasi dan *creative book*

- ***Consumer Journey***

Italo Gani menyampaikan bahwa *consumer journey* adalah suatu tahapan yang sering dilakukan oleh konsumen, biasanya tahapan tersebut berupa *browsing*, *visit*, dan *action* (Ryan, 2015).

Dengan kata lain, *consumer journey* berfungsi sebagai panduan dari khalayak sasaran agar penyampaian ide dan media yang akan digunakan dapat tepat sasaran. *Consumer journey* dapat berupa rincian aktifitas yang disusun kedalam sebuah tabel.

Tabel III.1 *Consumer Journey* Dewasa Awal
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

No	Waktu	Kegiatan	Tempat	*Point of Contact*
1	05.00 WIB	Bangun tidur	Kamar tidur	*Handphone*, jam, kalender, poster/hiasan dinding
2	06.00 WIB	Mandi	Kamar mandi	Perlengkapan mandi
3	07.00 WIB	Sarapan	Kamar, ruang makan, kantin	Perlengkapan makan dan dapur, *handphone*, televisi, laptop/pc
4	08.00 WIB	Berangkat kuliah	Jalan, angkutan umum, kendaraan pribadi	*Billboard*, *handphone*, poster, videotron, spanduk, *sticker* kendaraan, *ambient* media di jalanan, kaca kendaraan

5	13.00 WIB	Istirahat	Mushala, kantin, kafe	Peralatan shalat, iklan majalah, *handphone*, laptop, poster, *sticker*, peralatan makan, internet, media sosial
6	14.00 WIB	Aktifitas tambahan	Perpustakaan	Buku, *handphone*, laptop, poster, *sticker*
7	16.30 WIB	Pulang kuliah	Jalan, angkutan umum, kendaraan pribadi	*Billboard*, *handphone* poster, videotron, spanduk, *sticker* kendaraan, *ambient* media di jalanan, kaca kendaraan
8	18.00 WIB	Sampai tujuan pulang	Rumah, kamar kosan	*Handphone*, televisi, laptop/pc, buku, mading, majalah

Agar khalayak sasaran dapat melihat informasi yang akan disampaikan, maka media akan disesuaikan dengan aktifitas dan *point of contact* yang sering dilakukan, diantaranya adalah media cetak dan media digital.

III.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan merupakan cara untuk menyusun sebuah rancangan yang lebih baik dan tepat pada sasaran (KBBI). Terdapat beberapa masalah dalam perancangan media informasi tentang Putri Dyah Pitaloka dalam Perang Bubat, diantaranya minimnya sumber informasi mengenai kisah Putri Dyah Pitaloka dalam Perang Bubat, dimana kisah tersebut merupakan salah satu kekayaan sejarah Indonesia khususnya bagi masyarakat Sunda, yang sekiranya dapat diambil beberapa nilai positif dari Bela Pati yang dilakukan oleh Putri Dyah Pitaloka dalam kisah Perang Bubat.

Dari minimnya sumber tersebut diperlukan solusi tentang bagaimana merancang sebuah media informasi melalui pendekatan secara verbal dan nonverbal menggunakan strategi yang kreatif dan berdasarkan pada khalayak sasaran. Media informasi dalam rancangan ini dapat berupa buku cerita ilustrasi.

III.2.1 Pendekatan Komunikasi

Rancangan ini menggunakan pendekatan komunikasi secara informatif. Komunikasi informatif adalah pesan yang disampaikan kepada seseorang atau lebih tentang informasi-informasi baru yang belum diketahui (Fatoni, 2014).

Komunikasi informatif bersifat kognitif, dimana komunikan hanya mengetahui informasi saja, tanpa adanya interaksi dengan *sender* (Maryana, 2016). Komunikasi informatif memiliki ciri, diantaranya:

- Berdasarkan pada fakta
- Fokus pada poin penting informasi
- Terperinci
- Pesan ditujukan kepada khalayak yang lebih banyak untuk wawasan yang lebih luas

Media informasi dalam rancangan ini berupa buku cerita ilustrasi mengenai Putri Dyah Pitaloka dalam Perang Bubat, dimana dalam buku tersebut akan memuat tentang kisah Putri Dyah Pitaloka dan nilai positif apa saja yang terdapat dalam kisah tersebut. Buku ilustrasi Putri Dyah Pitaloka dalam Perang Bubat menggunakan bahasa visual dan verbal.

III.2.1.1 Pendekatan Visual

Untuk merancang sebuah buku ilustrasi tentang Putri Dyah Pitaloka dalam Perang Bubat, pendekatan visual yang akan dilakukan adalah menggambarkan bagaimana kisah hidup Putri Dyah Pitaloka di Kerajaan Sunda, dan kronologi bagaimana Perang Bubat terjadi. Selain itu juga akan digambarkan bagaimana nilai positif dan negatif yang terdapat dalam kisah Putri Dyah Pitaloka dalam Perang Bubat. Gaya visual untuk buku ilustrasi ini menggunakan teknik gambar *art noveau* yang

dipadukan dengan ilustrasi perwayangan. Visual menggunakan ornamen-ornamen alam seperti bunga, pohon, dan sulur.



Gambar III.1 Referensi Visual *Art Nouveau*
Sumber: https://www.pinterest.com (Diakses 08/072018)

Penggambaran menggunakan bunga dan sulur tanaman sebagai *border* dan pembatas antar halaman. Digunakan teknik penggambaran *art nouveau* karena *art nouveau* memiliki keindahan tersendiri dengan ciri khasnya yaitu tumbuhan yang meliuk-liuk (Noor, 2013). Diharapkan buku ilustrasi tentang kisah Putri Dyah Pitaloka dalam Perang Bubat dapat memberikan cerita yang informatif sekaligus keindahan tersendiri bagi khalayak sasaran.

Pengambilan teknik ilustrasi *art nouveau* hanya sebatas untuk *background*, *frame* dan ilustrasi floral. Dimana ornamen-ornamen tersebut berfungsi sebagai dekorasi dalam buku ilustrasi.

Untuk visualisasi karakter menggunakan referensi ilustrasi dari wayang golek dan wayang kulit. Gambar berupa versi 2D dari wayang golek yang menyerupai wayang kulit namun tetap memiliki ciri khas kesundaan seperti warna dan corak batik yang

digunakan sebagai kain baju. Ilustrasi karakter juga menggunakan ornamen kerajaan seperti mahkota, gelang, kelat bahu dan baju kerajaan Sunda yang mengikuti baju yang dikenakan oleh tokoh wayang golek. Penggunaan ilustrasi karakter seperti wayang tersebut bertujuan untuk lebih memperdalam karakter tokoh dan memperkuat ciri khas tentang asal dari cerita ini yaitu ciri khas Sunda dan Jawa.



Gambar III.2 Referensi Visual Wayang Golek
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar III.3 Referensi Visual Wayang Kulit
Sumber: https://www.123rf.com/stock-photo/wayang_kulit_indonesia.html [Diakses 08/07/2018]



Gambar III.4 Referensi corak kain Batik Cirebon

Sumber: http://jogocove.com/gambar-motif/floral-motif-clipart-etc/ (Diakses 08/07/2018)

III.2.1.2 Pendekatan Verbal

Dalam buku ilustrasi kisah Putri Dyah Pitaloka dalam Perang Bubat, bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional. Bahasa Indonesia digunakan agar penyampaian pesan dapat efektif dan lebih mudah dimengerti.

Sebagai landasan kisah dari buku ilustrasi ini, digunakan kisah tentang Putri Dyah Pitaloka menurut Saleh Danasasmita dalam bukunya yang berjudul Menemukan Kerajaan Sunda. Buku cerita ilustrasi ini akan memvisualkan cerita yang telah tertulis dalam buku tersebut, dengan sedikit penambahan adegan untuk menambah kesan agar lebih menarik saat dibaca oleh khalayak sasaran.

III.2.2 Tujuan Komunikasi

Dalam membuat sebuah media informasi, penting untuk menentukan apa tujuan dari dibuatnya media tersebut, agar pesan yang ingin disampaikan tepat sasaran dan mudah untuk dipahami oleh khalayak sasaran. Adapun tujuan dari dibuatnya rancangan media informasi ini adalah untuk memberikan wawasan tambahan kepada khalayak sasaran, khususnya masyrakat ranah Sunda yang belum mengetahui tentang kisah Putri Dyah Pitaloka dalam Perang Bubat. Selain itu juga sebagai salah satu alih wahana dari kisah sejarah Putri Dyah Pitaloka, dimana kisah

tersebut merupakan salah satu kekayaan sejarah dan budaya Indonesia, dengan penyajian media informasi yang berbeda agar lebih menarik bagi khalayak sasaran.

Tujuan dari komunikasi media informasi Putri Dyah Pitaloka dalam Perang Bubat juga disesuaikan dengan khalayak yang menjadi sasarannya, dimana informasi dalam media ini harus tersampaikan dengan baik, salah satunya yaitu nilai positif yang dapat diambil dari kisah Putri Dyah Pitaloka.

III.2.3 Mandatory

Dalam pengerjaan perancangan media informasi Putri Dyah Pitaloka dalam Perang Bubat dibutuhkan sebuah peran dari sebuah pihak yang ikut berkontribusi yang berhubungan dengan sejarah dan budaya Indonesia khususnya sejarah dan budaya Sunda. Ditentukan bahwa mandatory dari perancangan ini yaitu Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kota Bandung dan Penerbit Buku Elex Media Komputindo.



Gambar III.5 Logo Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung
Sumber: http://kabarrakyat.co/2015/03/9273 (Diakses 08/06/2018)



Gambar III.6 Logo Elex Media Komputindo
Sumber: https://www.gramedia.com/blog (Diakses 08/06/018)

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan dalam perancangan media informasi Putri Dyah Pitaloka dalam Perang Bubat adalah tentang kisah hidup Putri Dyah Pitaloka dari mulai beliau lahir dan bagaimana kisah kehidupannya di keraton kerajaan

Sunda, hingga menemui hari dimana Perang Bubat terjadi dan apa latar belakang dari terjadinya Perang Bubat. Semua kisah tersebut dikemas dengan pesan verbal dan visual.

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa dalam media informasi Putri Dyah Pitaloka dalam Perang Bubat akan menggunakan gaya bahasa naratif, yaitu gaya bahasa yang menguraikan ataupun menjelaskan suatu keadaan. Dalam buku cerita, teks cerita akan menguraikan kejadian secara rinci, dengan tambahan latar dan penokohan yang dijelaskan sesuai dengan ilustrasi.

III.2.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan salah satu perencanaan dalam merancang sebuah media yang dapat menarik perhatian khayalak, dimana rencana tersebut memuat ide-ide yang dapat membuat media memiliki ciri khas tersendiri dan berbeda dari yang lain.

Dalam rancangan ini strategi kreatif berupa visualisasi yang memuat kisah tentang Putri Dyah Pitaloka dalam Perang Bubat. Visualisasi tersebut diberi sentuhan teknik penggambaran yang berbeda dari yang lain yaitu dengan menggunakan teknik penggambaran gabungan antara *art nouveau* dengan tokoh wayang agar buku cerita memiliki ciri khas tersendiri, yang sesuai dengan asal cerita utamanya yaitu cerita kesundaan.

Selain memberikan informasi berupa cerita tentang Putri Dyah Pitaloka dalam Perang Bubat, visualisasi ini juga memberikan keindahan visual yang menjadikan khalayak dapat mengetahui adegan pada saat cerita tentang Putri Dyah Pitaloka terjadi.

III.2.7 Strategi Media

Media ditentukan berdasarkan dari beberapa aspek yang sesuai dengan *consumer journey* dan *consumer insight* yang telah ditentukan sebelumnya, dan dibagi kedalam 2 pilihan yaitu media utama dan media pendukung.

- **Media Utama**

Media utama yang digunakan adalah visualisasi berupa buku cerita ilustrasi. Berdasarkan hasil analisa dari *consumer insight*, khalayak yang memiliki ketertarikan untuk mengetahui cerita sejarah khususnya kesundaan, sering membaca atau melihat-lihat buku yang memiliki keterkaitan dengan cerita kesundaan. Maka dibuatlah media berupa buku cerita ilustrasi ini sebagai tambahan media informasi tentang cerita kesundaan khususnya tentang Putri Dyah Pitaloka dalam Perang Bubat yang memiliki ciri khas yang berbeda.

Buku cerita ilustrasi memiliki kelebihan tersendiri dibanding buku cerita yang hanya berupa teks. Selain dari segi bentuk buku yang dirancang persegi sehingga tampilan lebih manis dibanding buku dengan bentuk persegi panjang, juga ilustrasi dalam buku cerita yang *full color* memiliki nilai tambahan dibanding hanya berupa teks panjang yang membosankan. Tetapi buku tetap menggunakan teks untuk cerita mengenai Putri Dyah Pitaloka dalam Perang Bubat namun tidak terlalu mendominasi seperti ilustrasi.

Dalam kondisi pasar, buku cerita ilustrasi mengenai cerita rakyat khususnya cerita sejarah rakyat Indonesia masih sulit ditemukan, dibanding buku cerita yang hanya memuat tulisan tanpa adanya ilustrasi. Umumnya masyarakat lebih tertarik dengan buku cerita yang memuat cerita mengenai tokoh-tokoh fiktif dari barat, dibanding cerita mengenai sejarah rakyat Indonesia (Effendy, 2013).

- **Media Pendukung**

Media pendukung adalah media pelengkap dari media utama, yang berfungsi sebagai media tambahan untuk mendukung media utama agar lebih variatif. Berikut daftar media pendukung yang berhubungan dengan buku cerita Putri Dyah Pitaloka dalam Perang Bubat.

- Poster Cetak

Poster merupakan media yang memadukan gambar serta tulisan yang biasa ditempel di dinding, tembok ataupun tempat umum lainnya yang berfungsi sebagai penarik minat khalayak sasaran, dan juga sebagai media informasi tambahan dari

media utama. Poster dapat diakses di tempat umum seperti toko buku, perpustakaan, papan pengumuman kampus, dsb.

- Poster Digital

Poster digital merupakan media informasi pendukung yang dapat diakses oleh khayalak melalui *handphone* atau *personal computer*. Poster digital akan dipublikasikan melalui media sosial seperti Instagram dan Facebook, agar lebih menarik perhatian khalayak sasaran

- *Flyer*

Flyer adalah media pendukung penyampaian informasi yang berupa selebaran yang dipublikasikan ditempat yang sama dengan publikasi buku cerita ilustrasi.

- Iklan Majalah

Iklan majalah adalah media informasi berupa media cetak yang digabungkan dengan artikel majalah lainnya. Majalah masih sering diminati oleh khalayak tahap dewasa awal, yang biasanya mereka lakukan ketika sedang menunggu ataupun mengisi waktu kosong.

- *Tumbler* (Botol Minuman)

Tumbler adalah botol minuman dengan desain fleksibel yang lebih lebar dan menggunakan tutup yang dapat dibuka menggunakan kait ataupun diputar. *Tumbler* biasanya digunakan untuk membawa minuman seperti kopi, susu ataupun teh. Terbuat dari bahan plastik dan *stainless*.

- *Notebook*

Notebook adalah media pendukung yang dapat digunakan sebagai alat tulis. Notebook sangat fleksibel untuk digunakan karena memiliki ukuran yang kecil.

- *Shopping Bag*

Shopping Bag adalah tas yang terbuat dari bahan kertas tebal yang berguna untuk membawa buku cerita ilustrasi ini, dan akan diberikan pada saat membeli buku ini

dari toko buku terdekat. Selain itu juga berguna sebagai media pendukung berjalan, karena sifatnya yang fleksibel, multiguna, dan dapat dibawa kemanapun.

- *T-shirt*

T-shirt merupakan atasan yang terbuat dari bahan katun, dimana penyebarluasan informasi dilakukan pada saat *t-shirt* tersebut digunakan.

- Pembatas Buku

Pembatas buku adalah media sebagai pembatas buku, dimana bahan pembuatan terbuat dari kertas dan dipublikasikan bersama dengan buku cerita ilustrasi.

- *Sticker*

Sticker adalah media pendukung yang dapat ditempel ditempat yang dikehendaki. *Sticker* dapat berfungsi sebagai hiasan yang fleksibel karena mudah disimpan dimana saja.

- Bantal

Bantal adalah alat rumah yang dapat dipakai untuk tidur dan untuk bersantai, yang memiliki ukuran yang variatif. Bantal dapat berfungsi sebagai media pendukung dari buku cerita Putri Dyah Pitaloka dalam Perang Bubat.

- Gantungan Kunci

Gantungan kunci dapat berfungsi sebagai hiasan yang dapat digantung dimanapun, dan memplubikasikan media pada saat digunakan.

- Kalender Dinding

Kalender adalah media sekaligus alat penunjuk hari, tanggal, bulan dan tahun. Kalender dinding dapat diaplikasikan dengan cara ditempel di dinding kamar, ruang tamu, kantor ataupun bagian rumah lainnya.

- *X-Banner*

X-Banner adalah media yang digunakan sebagai penyampai media pendukung informasi berupa banner secara vertikal dengan penyangga berbentuk X.

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Perlu dibuatnya sebuah strategi tentang distribusi dan waktu penyebaran media, baik media utama dan media pendukung agar informasi yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik dan sesuai kepada khalayak sasaran. Selain itu agar persentase media yang digunakan memiliki kemungkinan yang lebih besar untuk dilihat oleh khalayak.

Perancangan media informasi Putri Dyah Pitaloka dalam Perang Bubat memiliki 3 sesi waktu penyebaran, baik media cetak maupun digital. Sesi pertama akan dipublikasikannya poster cetak mengenai informasi Putri Dyah Pitaloka pada tanggal 1 Agustus 2018, yang dipublikasikan di tempat-tempat umum seperti toko buku, papan pengumuman kampus, perpustakaan, dan tempat umum lainnya di sekitar kampus, dan Poster digital yang dipublikasikan melalui media sosial seperti Instagram dan Facebook.

Setelah publikasi poster yang dilakukan selama satu bulan selanjutnya adalah penyebaran media pendukung berupa *flyer* yang diberikan ditempat-tempat umum seperti toko buku, perpustakaan, kampus, kantin dsb. Waktu publikasi *flyer* bersamaan dengan publikasi iklan dalam majalah yaitu tanggal 1 September 2018. Majalah yang dipilih adalah majalah lokal yang memiliki target pasar anak muda yaitu *GoGirl!*. Majalah ditargetkan untuk khayalak perempuan, karena perempuan senang untuk membaca majalah saat sedang berada di salon ataupun di ruang tunggu.

Publikasi yang terakhir yaitu publikasi media utama buku cerita ilustrasi Putri Dyah Pitaloka dalam Perang Bubat bersamaan dengan pemberian *merchandise* yang berbeda sesuai dengan ketersediaan barang pada saat khalayak membeli buku cerita ilustrasi di toko buku gramedia terdekat dan menampilkan *X-Banner* sebagai media

pendukung dan media promosi. Publikasi media utama dilakukan pada tanggal 1 Oktober 2018, di toko buku Gramedia di kota Bandung.

Tabel III. 2 Waktu publikasi media

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Media	Agustus				September				Oktober			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Poster Cetak												
Poster Digital												
Flyer												
Iklan Majalah												
Media Utama												
Buku Cerita Ilustrasi												
Merchandise												
Tumbler												
Notebook												
Shopping Bag												
Pembatas Buku												
T-Shirt												
Sticker												
Bantal												
Gantungan Kunci												
Kalender Dinding												
X-Banner												

Keterangan:

- Poster cetak akan disebarkan di tempat-tempat umum seperti yang telah dijelaskan diatas dan poster digital akan disebarkan melalui media sosial seperti Instagram, Facebook, dan Twitter.

III.3 Konsep Visual

Konsep adalah representasi abstrak dan umum tentang sesuatu, yang bersifat mental, dengan kata lain dapat berupa ide yang muncul di setiap pikiran manusia (Sudarminta, 2002). Sedangkan visual menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dengan indra penglihatan yaitu mata. Visual bersifat nyata karenanya dapat dilihat langsung dengan indra penglihatan.

Konsep visual dalam perancangan ini yaitu menampilkan ilustrasi yang menggunakan teknik penggambaran menggunakan *brush*, yang akan mendukung untuk menyampaikan informasi kepada khalayak. Teknik penggambaran dan pewarnaan menggunakan *brush* dengan teknik pewarnaan *full block* dan gradasi,

ditambah dengan pemberian efek cahaya dan bayangan agar gambar terkesan sedikit realis, karena sesuai dengan konsep utamanya yaitu *art nouveau*.

Setiap ilustrasi dalam buku cerita memiliki konsep yaitu penggabungan dari teknik *art nouveau* dengan pewayangan dan batik. Hal tersebut bertujuan untuk menampilkan ciri khas dari Sunda yaitu wayang golek versi dua dimensi dengan kain batik sebagai ciri khas dari setiap tokoh. Penggunaan teknik *art nouveau* juga bertujuan agar ilustrasi memiliki ciri khasnya sendiri dan berbeda dari buku cerita lainnya, dan dekorasi *art nouveau* yang digunakan agar setiap halaman ilustrasi cerita terlihat penuh namun tetap sesuai dengan konsep.

III.3.1 Format Desain

Berikut spesifikasi format desain buku cerita ilustrasi Putri Dyah Pitaloka dalam Perang Bubat :

Ukuran : 21cm x 21cm

Jenis Kertas : TIK 220gr

Color Mode : CMYK 8 bit

Orientation : *Square* (1:1)



Gambar III.7 Format desain buku cerita ilustrasi

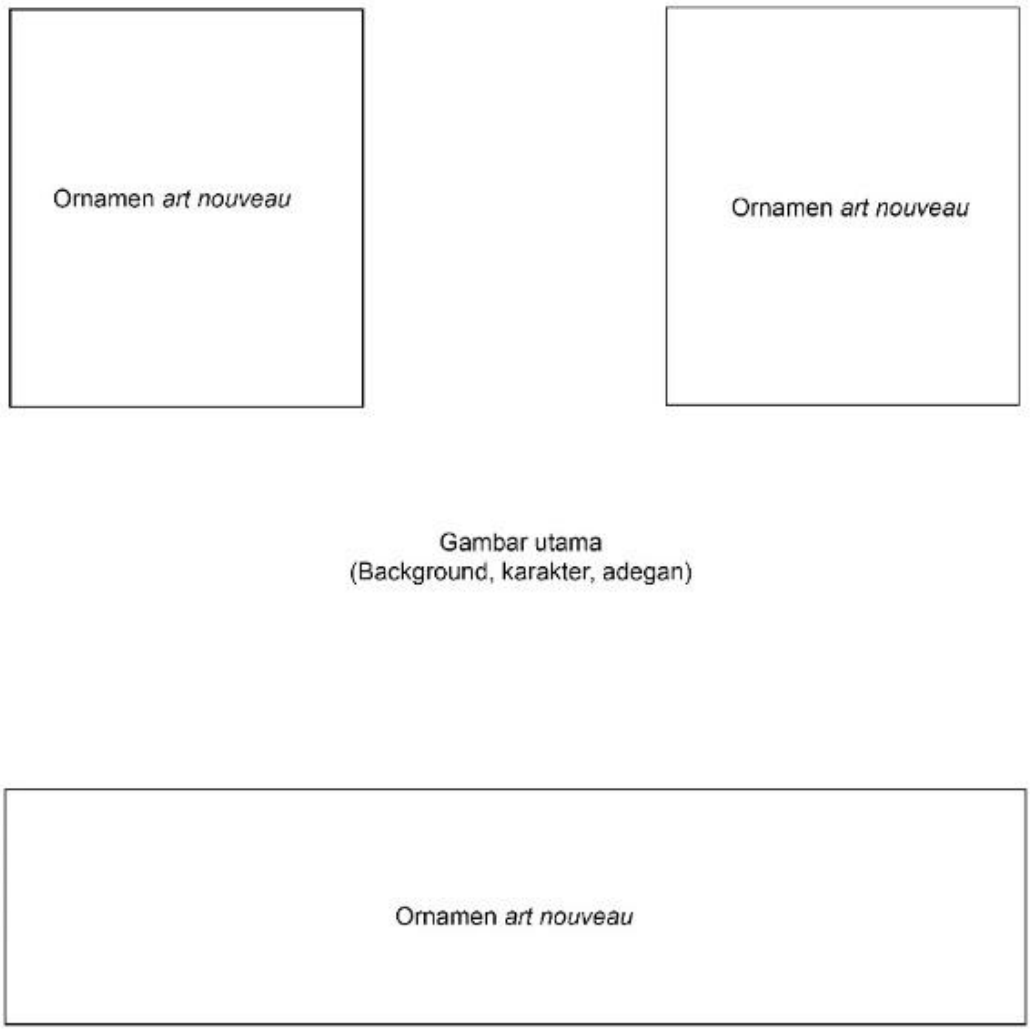
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Format rancangan media informasi Putri Dyah Pitaloka dalam Perang Bubat yang berupa buku cerita ilustrasi ini menggunakan ukuran kertas 21 cm x 21cm

berbentuk kotak, hal ini mempertimbangkan karena buku cerita umumnya akan lebih menarik apabila berbentuk kotak dan tidak berbentuk pesergi panjang. Untuk jenis kertas menggunakan kertas TIK 220gr. Dan untuk *color mode* menggunakan CMYK yang khusus digunakan untuk gambar dengan hasil akhir *print out*.

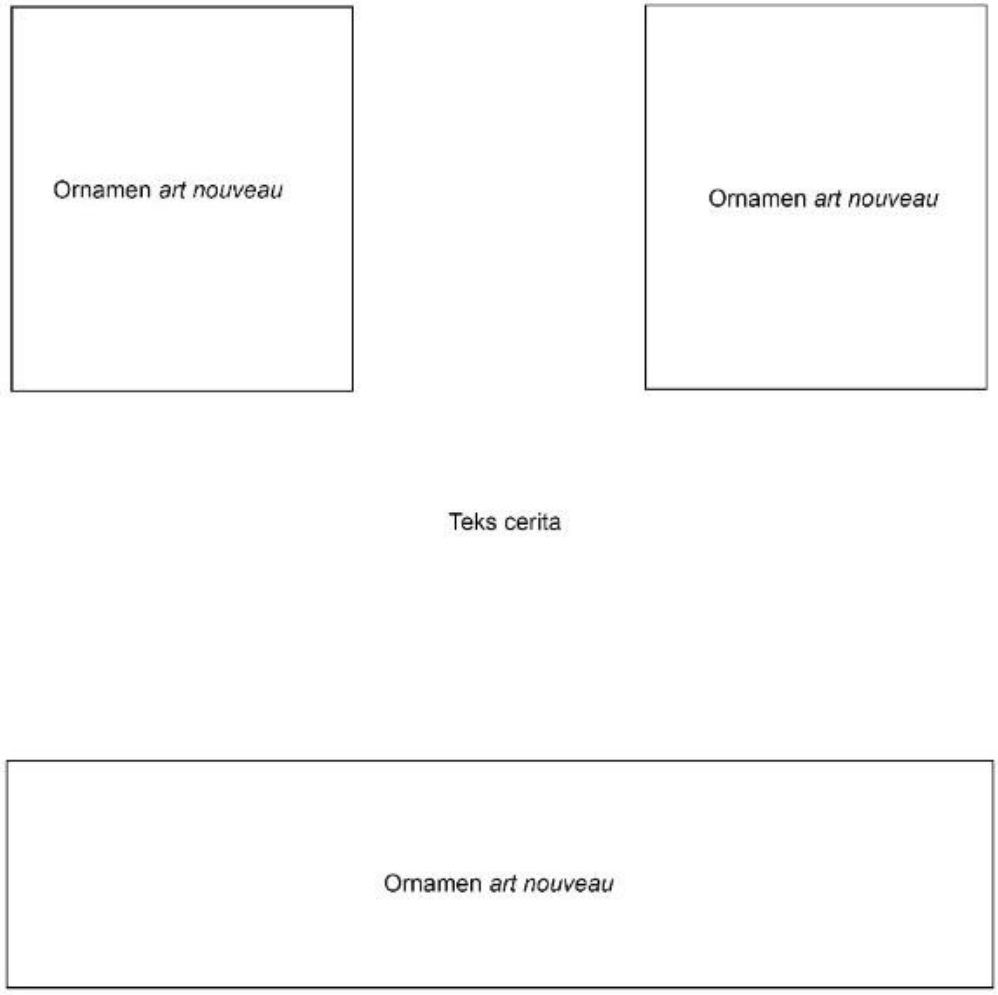
III.3.2 Tata Letak

Tata letak atau *layout* merupakan suatu hal yang penting dalam merancang sebuah media. *Layout* adalah suatu hal yang menentukan posisi penempatan pada ruang agar sesuai dengan keseluruhan skema estetik. Tujuan dari *layout* adalah untuk memberikan elemen visual dan teks yang dikomunikasikan dengan cara yang memungkinkan pembaca untuk menerimanya seminim mungkin (Ambrose, 2011).



Gambar III.8 Layout adegan cerita

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar III.9 Layout teks cerita
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

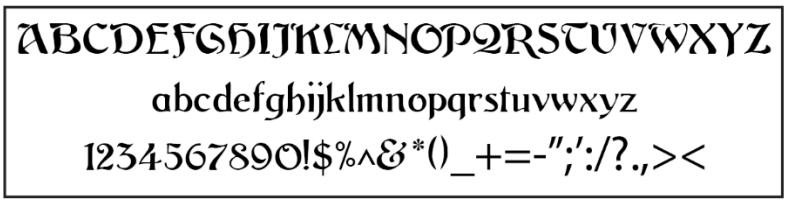
III.3.3 Tipografi

Jan Tschichold (1902-1974), yaitu seorang desainer pada abad ke-20 sekaligus pencipta buku *Typografische Gestaltung* menekankan bahwa tipografi adalah karakteristik yang dimiliki pada masing-masing huruf, dimana karakter tersebut harus selaras dengan karakter dari isi naskah tersebut (Sihombing, 2015).

Pada perancangan media informasi Putri Dyah Pitaloka dalam Perang Bubat untuk bagian isi cerita, menggunakan *font* berjenis *sans-serif* semi dekoratif, dimana font tersebut memberikan kesan karakter *font* yang tegas namun memiliki ciri khas seperti tulisan pada jaman kerajaan yang terdapat di daun lontar. *Font* memiliki karakter garis yang berliku dan mirip dengan aksara sunda jaman dulu, namun tetap

mudah dibaca dan dipahami oleh khalayak. *Font* tersebut digunakan untuk memberikan kesan kerajaan agar sesuai dengan cerita.

Font ArgoseGeorge digunakan untuk menuliskan teks cerita dari kisah Putri Dyah Pitaloka dalam Perang Bubat. *ArgosGeorge* termasuk dalam kelompok *font sans-serif* semi dekoratif yang memberikan kesan tegas dan vintage. *ArgosGeorge* termasuk dalam salah satu *free lisence font* yang mudah ditemukan di *website dafont*.



Gambar III.10 *Font ArgosGeorge*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Untuk penggunaan *font* pada *cover* buku menggunakan font *Algerian,* yaitu *official font* dari *Microsoft* Word 2016 dengan sistim operasi *Windows 7*. *Algerian* digunakan untuk penulisan *headline* judul "Putri Dyah Pitaloka". *Algerian* dipilih karena memiliki karakteristik yang sama dengan ciri khas *art nouveau* namun tetap mudah dibaca. Karena berfungsi sebagai *font* utama yang di aplikasikan dalam media, maka pemilihan font harus yang dapat terbaca dengan jelas, dan *font Algerian* dirasa cukup memenuhi syarat tersebut.



Gambar III.11 *Font Algerian*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Selain menggunakan *Algerian font,* judul buku juga menggunakan *font Baskerville Old Face* sebagai tagline, untuk penulisan "Dalam Perang Bubat". Selain itu *font*

Baskerville Old Face juga digunakan sebagai *body text* untuk informasi awal buku, dan penamaan karakter dalam glosarium karakter. Sama seperti *font Algerian*, *Baskerville Old Face* juga merupakan *font official* dalam *Microsoft Office* 2016. *Baskerville Old Face* memiliki karakter yang halus namun tetap terlihat sedikit tegas dan mudah untuk dibaca.



Gambar III.12 *Font Baskerville Old Face*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Untuk penggunaan *font* media pendukung, beberapa ada yang menggunakan *font Algerian* yaitu untuk media seperti *t-shirt*, bantal, gantungan kunci, *tumbler*, *notebook*, poster, *shopping bag*, *sticker* dan pembatas buku. Untuk media *flyer*, iklan majalah dan *x-banner* menggunakan *font Baskerville Old Face*.

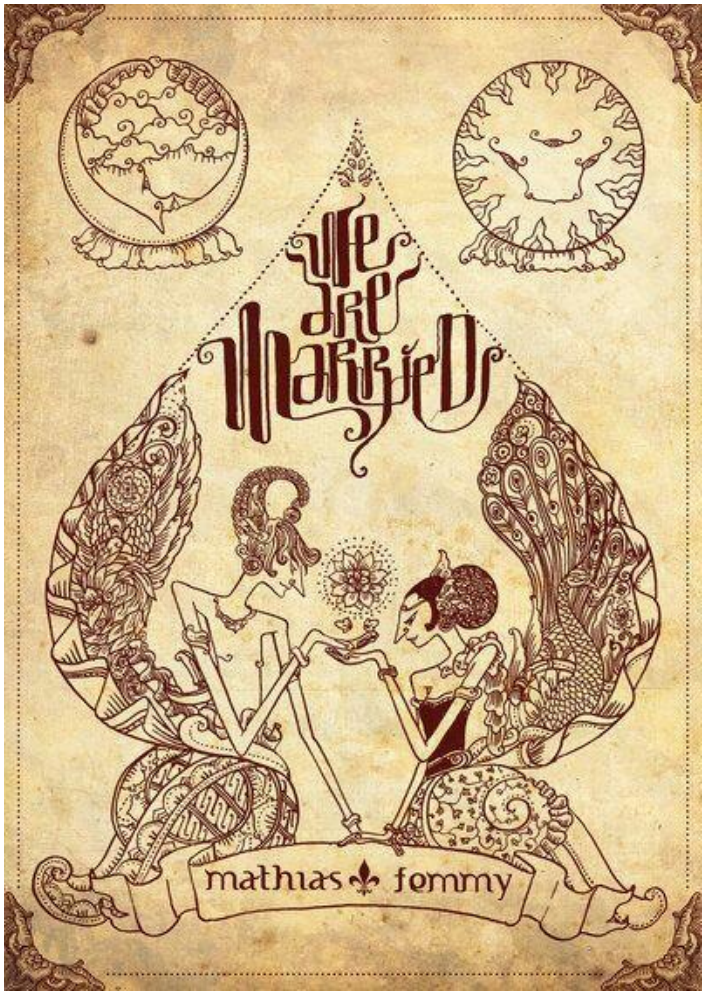
III.3.4 Ilustrasi

Perancangan ini menggunakan ilustrasi dengan teknik penggambaran menggunakan *brush* dan adanya *outline* untuk memberikan kesan ketegasan gambar. Ilustrasi mempadupadankan *art nouveau* dengan ilustrasi pewayangan, dengan garis gambar yang tegas dan nyata.

Diakses pada 08 Juli 2018 (furfuruhitho.staff.gunadarma.ac.id). *Art Nouveau* adalah aliran seni modern yang bermula pada abad ke-19 di daratan Eropa, yang memiliki karakter garis-garis yang nyata, tokoh feminism dengan rambut yang ikal, adanya dekoratif tumbuhan dan rincian geometris yang warna-warni dan penggunaan gaun sebagai *fashion* utama dalam ilustrasi.

Penggunaan teknik visual *art nouveau* yaitu agar memiliki keserasian dengan penggambaran karakter menggunakan ilustrasi wayang. Karakter *art nouveau*

memiliki ciri khas yang hampir sama dengan ilustrasi batik dan wayang, yaitu terdapat ornamen meliuk dan ilustrasi tumbuhan.



Gambar III.13 Contoh penggabungan ilustrasi *art nouveau*, batik dan wayang
Sumber: https://www.pinterest.co.uk/pin/844495367598687392

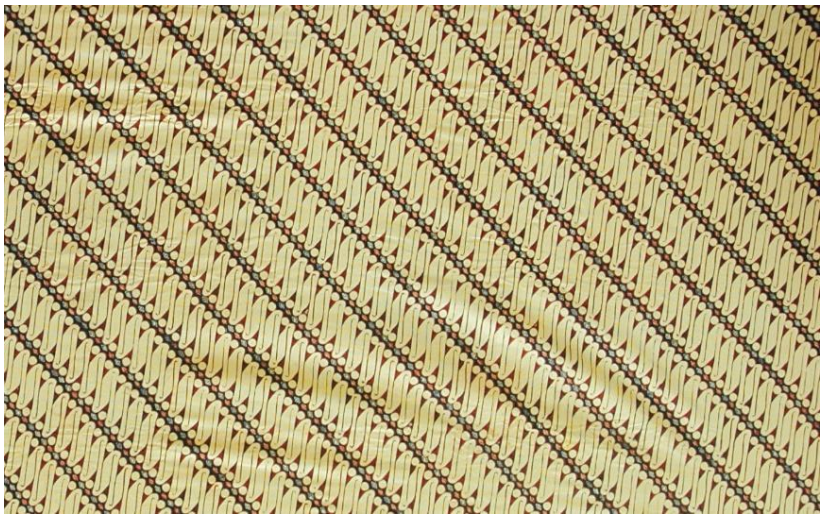
Ilustrasi menambah elemen batik sebagai ciri khas dari setiap karakter, dimana batik jawa barat untuk karakter dari Kerajaan Sunda dan batik jawa tengah untuk karakter dari Kerajaan Majapahit. Batik merupakan identitas Indonesia, dimana setiap daerah memiliki ciri khasnya masing-masing. Batik merupakan eskpresi budaya yang memiliki makna simbolis dan nilai estetika yang tinggi bagi masyarakat Indonesia, dimana keuinikan yang indah tersebut merupakan salah satu ciri khas dari setiap daerah, dan hal tersebut diterapkan dalam ilustrasi dari perancangan media informasi Putri Dyah Pitaloka dalam Perang Bubat (UPH Media Realation, 2012).



Gambar III.14 Batik Bandung motif Jalak Harupat untuk ilustrasi Prabu Maharaja Linggabuanawisesa

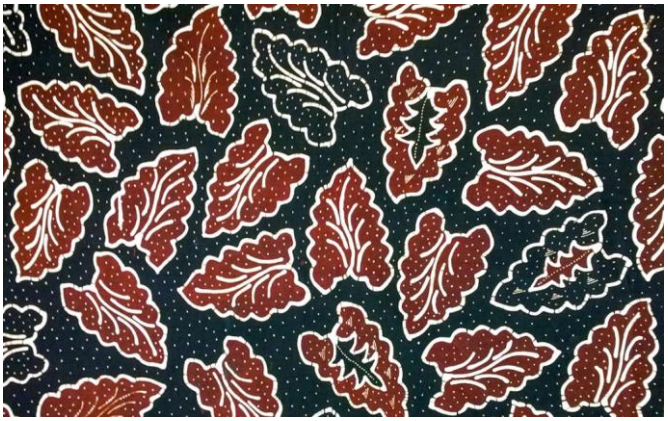
Sumber: https://rebanas.com/gambar/images/bandung-information-trusmi-batik-legacy-cirebon-culture-cendrawasih-courtesy-http

Motif Bandung berkaitan dengan kerajaan Pajajaran, yaitu kerajaan setelah kerajaan Sunda dan Galuh. Diceritakan dalam naskah kuno Siksa Kanda Ing Karesian, dimana pada zaman pemerintahan Prabu Guru Dharmasiksa telah banyak menggunakan motif batik, diantaranya adalah motif Ragen Penganten, Kampuh Jayati dan lain sebagainya (Fitinline, 2013).



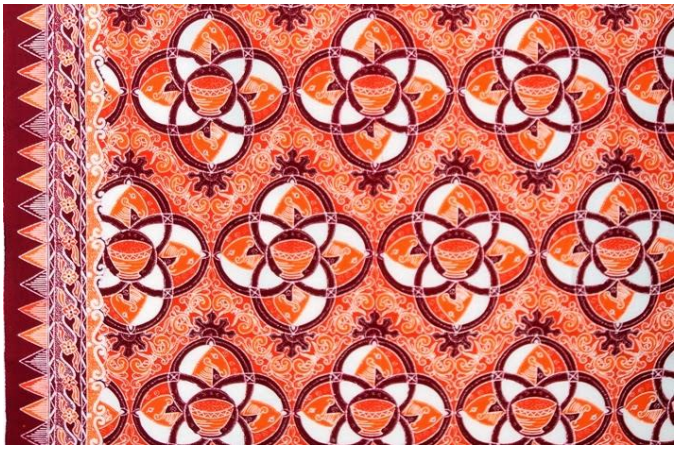
Gambar III.15 Motif Batik Garut untuk ilustrasi Dewi Laralisning dan Ratna Parwati

Sumber: http://disparbud.jabarprov.go.id/wisata



Gambar III.16 Motif Batik Banten untuk ilustrasi Mangkubumi Hyang Bunisora Suradipati

Sumber: https://batik-tulis.com/blog/batik-banten



Gambar III.17 Batik Kuningan motif Bokor untuk ilustrasi Putri Dyah Pitaloka

Sumber: http://setiadi22.blogspot.com/2013/10/hari-batik-sedunia.html



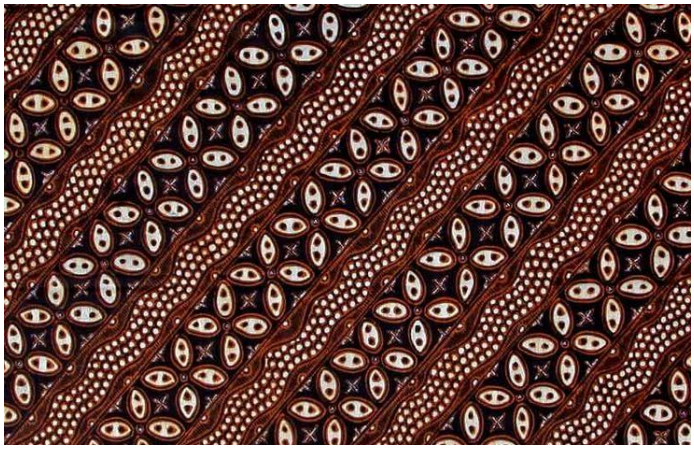
Gambar III.18 Batik Kawung untuk ilustrasi Niskala Wastu Kencana

Sumber: http://batiklengkapkita.org/gambar-batik-mudah-digambar/



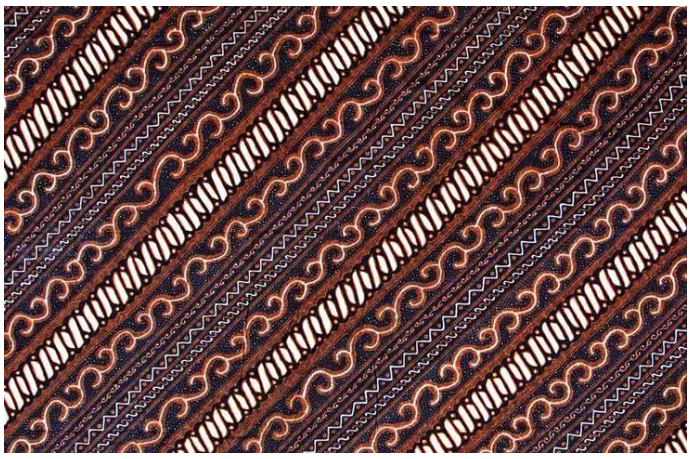
Gambar III.19 Batik Cirebon motif Mega Mendung untuk ilustrasi rakyat kerajaan Sunda

Sumber: https://plus.google.com/102608726669128142661/posts/WHzeLFGKYms



Gambar III.20 Batik Blora untuk ilustrasi Hayam Wuruk dan Gajah Mada

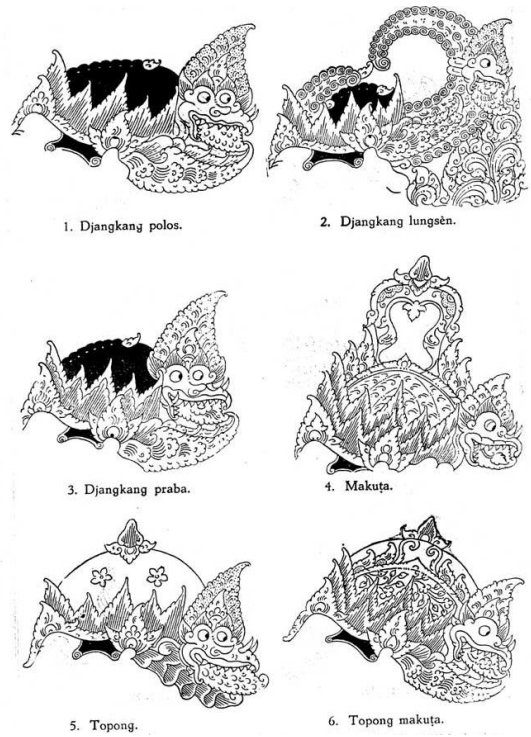
Sumber: https://infobatik.id/pemprov-jateng-kembangkan-desain-batik-lokal/



Gambar III.21 Batik Yogyakarta untuk ilustrasi rakyat kerajaan Majapahit

Sumber: https://id.pinterest.com/ririh/reference-batik

Setiap motif batik tersebut digunakan sebagai motif kain untuk baju ilustrasi tokoh, dan dalam penggunaannya hanya disesuaikan dengan asal daerah nya saja, tanpa melihat filosofinya. Penggunaan motif batik bertujuan hanya untuk memberikan symbol dan ciri khas tokoh yang berasal dari kerajaan Sunda dan kerajaan Majapahit.



Gambar III.22 Ilustrasi mahkota untuk tokoh dalam buku cerita

Sumber: https://id.pinterest.com/pin/413909021989546141/

Gambar diatas merupakan referensi dari gambar mahkota yang akan digunakan dalam penggambaran mahkota setiap ilustrasi tokoh. Setiap tokoh diberikan mahkota yang berbeda sesuai dengan kedudukannya, dimana untuk mahkota Prabu Maharaja Linggabuanawisesa digambarkan dengan mahkota yang tinggi dan memiliki kesan yang bersahaja. Dan untuk mahkota perempuan menggunakan mahkota yang lebih sederhana dengan rambut yang terurai atau disanggul. Selain penggunaan aksesoris mahkota, ilustrasi tokoh juga menggunakan aksesoris lain seperti gelang, kalung, dan kelat bahu. Aksesoris-aksesoris tersebut merupakan aksesoris inti yang selalu ada dalam penampilan wayang, baik wayang golek maupun wayang kulit. Dari kedua wayang tersebut hanya dibedakan dengan ciri

khas dan kerumitannya saja, dimana wayang kulit memiliki tingkat kerumitan bentuk yang lebih tinggi.

Setiap ilustrasi tokoh dalam buku ini memiliki referensi berupa ilustrasi wayang golek, dengan anatomi tubuh yang menyerupai wayang golek dengan versi dua dimensi sehingga sedikit menyerupai wayang kulit. Untuk ilustrasi Prabu Maharaja Linggabuanawisesa mengaju kepada referensi dari tokoh raja yang ada dalam pewayangan, dimana ilustrasi digambarkan dengan sosok yang berwibawa dan menggunakan mahkota yang tinggi, lengkap dengan aksesoris seperti gelang, kalung dan kelat bahu.



Gambar III.23 Referensi ilustrasi tokoh Raja dalam wayang golek
Sumber: https://menjawabdenganhati.wordpress.com/category/wayang-golek-mp3/page/4/

Ilustrasi tokoh Prabu Maharaja Linggabuanawisesa dibuat mirip dengan tokoh raja yang ada di wayang golek, baik dari segi pakaian, aksesoris, dan wajah. Dengan pemberian sedikit kumis yang memberikan kesan berwibawa dan bersahaja.

Untuk tokoh Putri Dyah Pitaloka memiliki referensi kepada lukisan Putri Dyah Pitaloka sebelumnya, dimana dari lukisan tersebut dibuat versi wayang golek dua

dimensi, dengan penggunaan aksesoris dan pakaian yang sesuai dengan tokoh putri raja dalam wayang golek.



Gambar III.24 Referensi ilustrasi tokoh putri raja dalam pewayangan
Sumber: http://sundaneseethniccanszz.blogspot.com/2012/12/nama-tokoh-wayang-golek.html

Ilustrasi Putri Dyah Pitaloka disesuaikan dengan wayang golek, dimana ilustrasi tersebut menggunakan mahkota, kelat bahu, kalung, gelang, dan anting-anting yang serasi. Pakaian yang dikenakan oleh ilustrasi Putri Dyah Pitaloka disesuaikan dengan pakaian wayang golek, yaitu menyerupai kemben dengan kain yang panjang dan selendang. Untuk bagian bawah pakaian menggunakan batik yang sesuai dengan daerahnya masing-masing.

Setiap ilsutrasi tokoh dalam buku ini dibuat sama, dengan perbedaan yang terletak pada motif baju, mahkota, wajah, dan aksesoris yang dikenakan seperti kalung, kelat bahu, gelang dan selendang. Selain itu, khusus untuk ilustrasi Gajah Mada, memiliki referensi lukisan Gajah Mada, dengan ciri khas badannya yang berisi dan tinggi, dan ilustrasinya dalam buku ini dibuat sesuai dengan lukisannya, dengan aksesoris dan motif batik yang sama dengan ilustrasi tokoh dari majapahit lainnya.



Gambar III.25 Lukisan Gajah Mada

Sumber: http://www.kontakperkasa-f.com/kontak-perkasa-futures-gajah-mada/

Selain ilustrasi tokoh, buku cerita ini memiliki referensi keraton yang sesuai dengan daerahnya masing-masing. Dimana untuk keraton kerajaan Sunda digambarkan sederhana dengan bangunan satu buah namun memiliki tiang yang banyak. Selain keraton juga ada pemberian ilustrasi gapura sebagai pembatas antara ilustrasi keraton dengan ilustrasi tokoh. Gapur yang digunakan sebagai referensi yaitu gapura yang ada di keraton Kasepuhan Cirebon.



Gambar III.26 Keraton dan gapura Kasepuhan Cirebon

Sumber: http://www.kontakperkasa-f.com/kontak-perkasa-futures-gajah-mada/

Untuk ilustrasi keraton kerajaan Majapahit memiliki referensi yaitu keraton Yogyakarta, dengan struktur bangunan yang lebih panjang dan memiliki tiang yang banyak dengan jarak yang berjauhan.



Gambar III.27 Keraton Yogyakarta

Sumber: http://www.kontakperkasa-f.com/kontak-perkasa-futures-gajah-mada/

Untuk penggambaran latar dalam buku ini, ada yang menggunakan latar bentuk geometris dan latar alam yang terdiri dari danau, gunung, dan awan. Penggambaran latar tersebut sesuai dengan kondisi alam pada zaman dulu dimana belum berdiri banyak bangunan dan hanya terdiri dari hamparan alam yang luas.

Setelah penggambaran tokoh, keraton dan latar, buku ini juga menampilkan ilustrasi tumbuhan yang berbentuk bunga sebagai dekorasi. Setiap ilustrasi ornamen *floral* dalam buku ini menggunakan ilustrasi bunga dengan teknik *art nouveau*. Dimana ornamen *floral* tersebut berfungsi sebagai dekorasi dan *frame* pada setiap halaman cerita.

Penggambaran bunga hanya sebagai tambahan nilai estetis dalam buku, tanpa melihat adanya filosofi yang terkandung dalam ilustrasi bunga tersebut, dan dalam buku ini akan memberikan kurang lebih 5 ilustrasi bunga yaitu bunga anggrek, bunga kenikir kuning, bunga lili, bunga tulip dan bunga mawar.



Gambar III.28 Referensi ilustrasi ornamen tumbuhan *art nouveau*
Sumber: https://id.pinterest.com/pin/557672366337497447

Setiap ilustrasi bunga akan digambarkan dengan teknik *art nouveau*, yaitu semi realis dengan pemberian warna yang sedikit pucat dan pemberian gelap terang warna.



Gambar III.29 Referensi bunga kenikir untuk ilustrasi bunga dalam buku cerita
Sumber: https://satujam.com/menanam-dan-budidaya-bunga-kenikir/



Gambar III.30 Referensi bunga anggrek untuk ilustrasi bunga dalam buku cerita
Sumber: https://syalwaflowershop.com/product/bart-01/

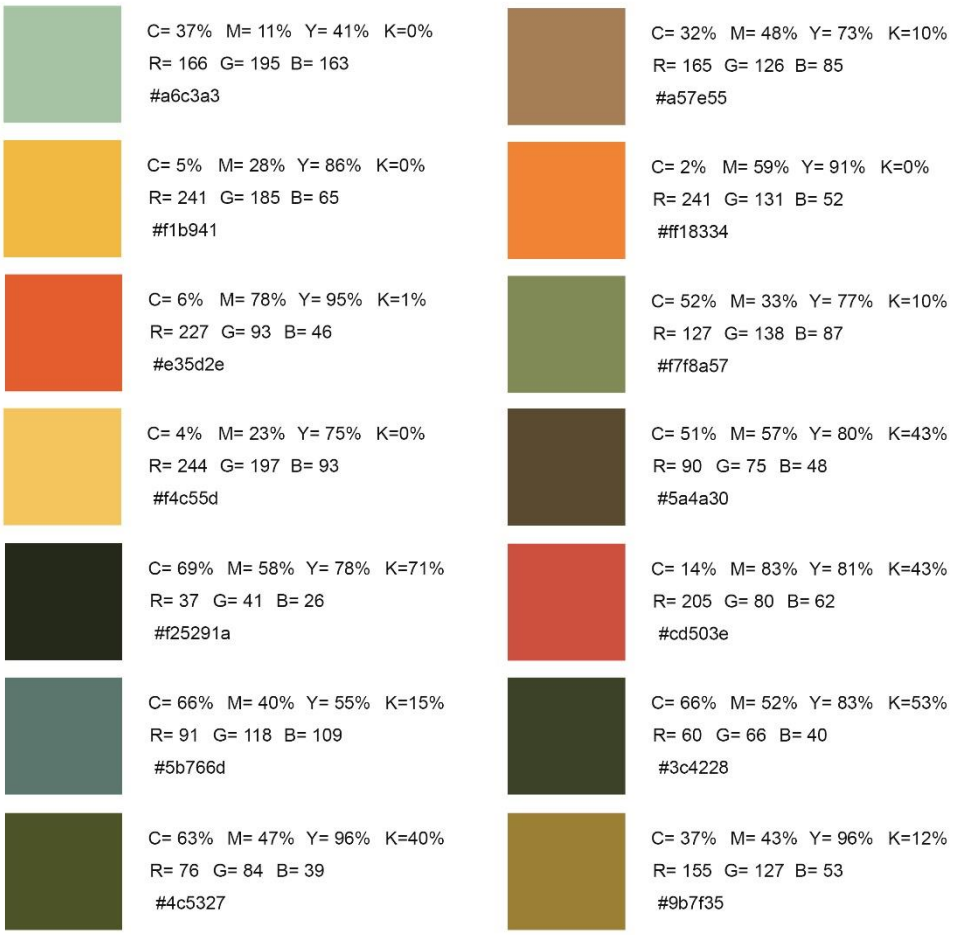
III.3.5 Warna

Menurut Rustan (2009) Warna adalah sebuah rangkaian panduan dasar yang digunakan untuk membuat kombinasi warna yang harmonis dalam sebuah visual, yang tertulis dalam bentuk diagram warna seperti *color wheel* atau *color triangle* dan digunakan untuk menentukan skema warna yang tepat dan harmonis dalam sebuah desain.

Dalam perancangan buku cerita ilustrasi Putri Dyah Pitaloka dalam Perang Bubat menggunakan skema warna *art nouveau*, dimana warna memiliki karakter yang agak pudar dari warna aslinya, dan semi pastel namun beberapa ilustrasi menggunakan warna yang gelap. *Art nouveau* dan batik memiliki karakteristik warna yang serupa.

Buku cerita ilustrasi menggunakan warna hijau tosca yang dominan, yang digunakan dalam membuat *cover* buku dan isi halaman buku baik bagian ilustrasi maupun bagian teks cerita. Penggunaan warna hijau tosca tersebut terinspirasi dari warna alam, dengan sedikit sentuhan warna *art nouveau*, dimana hijau yang digunakan bukan hijau murni melainkan hijau kebiruan atau hijau tosca. Warna tersebut disesuaikan dalam setiap lembar halaman, dan digunakan sebagai salah satu warna pendukung dalam ilustrasi cerita.

Selain warna hijau tosca sebagai warna utama dalam buku cerita ilustrasi, beberapa media pendukung menggunakan warna yang berbeda, yaitu warna putih dengan semu *orange*. Pemberian warna tersebut agar ilustrasi yang ditampilkan memiliki kesan yang hangat namun tetap terlihat sederhana, karena tidak memakai warna yang terlalu terang, dan diserasikan dengan setiap ilustrasi yang ada pada buku cerita agar sesuai dengan tema yaitu *art nouveau*.



Gambar III.31 Skema warna

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)