

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Tempat dan Jadwal Penelitian

3.1.1. Tempat

Penelitian dan riset dilakukan di Dinas Pariwisata Kota Palembang yang berlokasi di Jalan Dr. Wahidin No. 03 Kelurahan Talang Semut Kec. Bukit kecil Palembang untuk mendapatkan informasi mengenai Legenda Pulau Kemaro serta survei langsung ke lokasi Pulau Kemaro yang merupakan bagian dari penelitian.

3.1.2. Jadwal Penelitian

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Tahun 2018																			
		Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data	■	■	■	■	■	■	■													
2	Proses perancangan <i>Storyline</i> , <i>Storyboard</i> , dan Sketsa Karakter.						■	■	■	■											
3	Proses pembuatan ilustrasi di <i>Software grafis</i> .											■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
4	Revisi.															■	■	■	■	■	■
5	Proses mencetak buku.																				■
6	Laporan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

3.2. Jenis Data

1. Data Primer

Menurut Subario, dkk (2017: 3) adalah data yang utama dibutuhkan penulis, dimana data ini dapat mendukung penulis untuk dalam pembuatan karya tugas akhir ini yaitu buku ilustrasi legenda Pulau Kemaro.

2. Data Sekunder

Menurut Subario, dkk (2017: 3) adalah data sekunder yang didapatkan secara tidak langsung bersumber dari buku, jurnal, internet dan informasi lainnya yang berhubungan dengan pembuatan karya ilustrasi serta legenda Pulau Kemaro tersebut.

3.3. Konsep Rancangan

3.3.1. Konsep Kreatif

Konsep kreatif dari perancangan buku ilustrasi ini adalah sebagai sarana media informasi serta pengenalan tentang legenda Pulau Kemaro Sumatera Selatan dalam sentuhan ilustrasi visual.

Buku ilustrasi Legenda Pulau Kemaro akan difokuskan pada inti cerita antara Putri Kerajaan Sriwijaya yang bernama Siti Fatimah dan Putra Raja Tiongkok Tan Bun An. Cerita tersebut akan diubah sedemikian rupa dan dibuat lebih sederhana agar isi cerita tidak terlalu kompleks namun tidak menghilangkan nilai-nilai yang terkandung di

dalam cerita tersebut, dan diharapkan akan memudahkan pembaca anak-anak untuk memahami makna dari isi cerita.

3.3.2. Konsep Visual

1. Teknik Gambar

Perancangan buku ilustrasi ini, penulis menggunakan teknik gambar *digital drawing*.

2. Konsep Warna

Skema warna yang penulis gunakan sebagai acuan untuk pewarnaan adalah warna-warna cerah dan *soft*. Warna-warna tersebut dipilih karena anak-anak usia 9-12 tahun cenderung menyukai warna-warna yang mencolok. Selain itu warna warna tersebut juga biasa digunakan pada buku-buku ilustrasi cerita anak pada umumnya (Perceka 2015: 123). Warna yang digunakan mengacu pada tipe warna CMYK.



Gambar 3.1. Warna-warna *soft*.

(Sumber: <http://41orchard.com/colour-pallet/>)

3. Konsep ilustrasi

Konsep ilustrasi yang akan digunakan dalam perancangan ini ialah ilustrasi kartun. Jenis ini dianggap paling pas dan banyak digunakan pada buku-buku ilustrasi cerita anak.

4. Gaya gambar

Gaya gambar yang digunakan penulis dalam perancangan karya ini menerapkan implementasi gaya gambar *illustrator* lokal yaitu Laila Hafidhotul, dan Vicko Andika.



Gambar 3.2. Karya ilustrasi Vicko Andika.



Gambar 3.3. Karya ilustrasi Laila Hafidhotul.

Alasan pemilihan 2 ilustrator tersebut sebagai acuan untuk pembuatan buku ilustrasi ini karena gaya gambar dan gaya pewarnaan mereka sangat cocok dengan gaya visual anak-anak zaman sekarang yaitu gaya gambar pewarnaan kartunis. Pengimplementasian tersebut meliputi perancangan karakter, latar tempat, dan elemen ilustrasi lainnya.

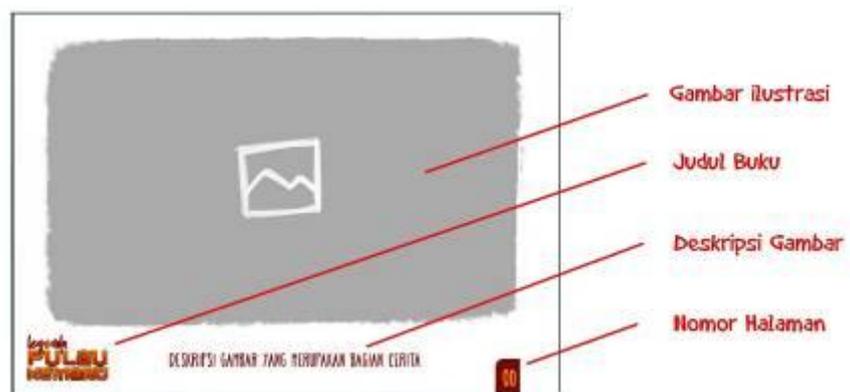
5. Konsep *Layout*

Layout yang digunakan pada perancangan buku ilustrasi ini terdiri *layout cover* dan *layout* halaman isi.



Gambar 3.4. *Layout yang digunakan pada cover.*

Layout pada *cover* terdiri gambar ilustrasi, visual judul, dan nama pengarang.



Gambar 3.5. *Layout yang digunakan pada isi buku.*

Layout halaman isi terdiri dari *space* untuk gambar ilustrasi, judul, nomor halaman, dan deskripsi gambar.

1. Gambar Ilustrasi sebagai fokus utama pada tiap halaman tiap halaman terdapat gambar ilustrasi yang saling berhubungan sesuai alur cerita.
2. Visual Judul untuk memperjelas dan menginformasikan judul dari cerita.
3. Deskripsi gambar untuk menjelaskan maksud dari gambar ilustrasi lewat tulisan agar lebih mudah dipahami pembaca.
4. Nomor halaman berguna membantu pembaca sebagai pengingat batas bacaan.

6. Konsep Tipografi

Jenis huruf yang digunakan pada bagian isi menggunakan *font* “*Happy Fox*”. *font* ini memiliki garis yang dinamis dan ujung garis yg melengkung sehingga memiliki kesan “menyenangkan”. Selain itu *font* ini memiliki tingkat keterbacaan yang baik dan juga biasa dipakai pada komik dan buku cerita anak.



Gambar 3.6. *Font* “*Happy Fox*”.

(Sumber: www.fondfont.com/happy-fox-condensed-free-download)

7. Alat dan Bahan

Proses yang digunakan dalam pembuatan ilustrasi legenda Pulau Kemaro ini dilakukan secara digital dan didukung beberapa *software*, alat, dan bahan yang digunakan untuk mendukung proyek sehingga berjalan dengan baik. Berikut beberapa *software*, alat, dan bahan:

1. *Software*

- a. *Adobe Illustrator*
- b. *Paintool SAI*
- c. *Adobe Photoshop*

2. Alat

- a. *Pen Tablet Wacom Intuos small*



Gambar 3.7. Alat yang digunakan.

3. Bahan

- a. Referensi mengenai detail karakter pada legenda Pulau Kemaro.

- b. Cerita legenda Pulau Kemaro yang akan diubah jadi bentuk cerita ilustrasi.

3.3.2. Konsep Media

- a. Halaman

Halaman yang akan dimuat dalam buku ini sebanyak 24 halaman termasuk dengan *cover* buku.

- b. Ukuran

Ukuran yang digunakan pada buku ilustrasi ini yaitu A5 (14,8 x 21cm) *landscape* dengan format 2 sisi. Ukuran tersebut dipilih agar ringan dan tidak memakan banyak tempat sehingga mudah dibawa.

- c. Format

Format yang digunakan adalah *soft cover*. Pemilihan format *soft cover* diharapkan dapat awet, dan tidak mudah rusak. Selain itu format jilid *soft cover* sering digunakan pada buku-buku cerita yang sudah ada.

3.4. Tahap Pengerjaan

3.4.1. Pra Produksi

Pada tahap ini penulis melakukan proses pengerjaan berdasarkan konsep dan data yang sudah dikumpulkan agar dapat sesuai dengan buku ilustrasi legenda Pulau Kemaro dan layak serta baik dipublikasikan.

3.4.1.1. *Storyline*

Storyline merupakan rangkaian atau alur sebuah cerita yang menjadi acuan pada sebuah karya sehingga jelas dan terarah. Berdasarkan data yang didapatkan penulis yang tertulis di sebuah batu di Klenteng Hok Tjing Rio, Pulau Kemaro, wawancara di dinas pariwisata kota Palembang dan internet (<http://ceritarakyatnusantara.com/id/folklore/1711legenda-pulo-kemaro>). Data tersebut kemudian dikembangkan dengan pemahaman sendiri oleh penulis. Berikut adalah *storyline* dari “legenda Pulau Kemaro” :

“pada zaman dahulu, datang seorang pangeran dari Negeri Tiongkok, bernama Tan Bun An, ia datang ke Palembang untuk berdagang didampingi pengawal setianya. Ketika sampai dan ingin menuju istana Tan Bun An melihat gadis yang sedang diganggu preman dan langsung menolongnya dari preman tersebut, ternyata gadis tersebut adalah anak dari raja sriwijaya (Siti Fatimah) yang tersesat di pasar tertinggal oleh dayangnya, tanpa dia sadari dia pun jatuh cinta kepada gadis tersebut. Tan Bun An meminta izin ke Raja Sriwijaya tinggal di kerajaan sriwijaya untuk berdagang. Siti Fatimah sering bertemu dengan Tan Bun An saat dipasar sehingga keduanya saling jatuh cinta. Merekapun menjalin kasih dan berniat untuk ke pelaminan. Tan Bun An mengajak

sang Siti Fatimah ke daratan Tiongkok untuk melihat orang tua Tan Bun An. Setelah beberapa waktu, mereka kembali ke Palembang. Bersama mereka disertakan pula tujuh guci yang berisi emas sebagai hadiah pernikahan untuk raja Sriwijaya.

Sesampai di muara Sungai Musi Tan Bun An ingin melihat hadiah emas di dalam Guci-guci tersebut. Tetapi alangkah kagetnya karena yang dilihat adalah sayuran sawi-sawi asin yang berbau tidak sedap. Karena kecewa ia membuang guci-guci tersebut ke sungai, tetapi guci yang terakhir terjatuh di atas dek dan pecah. Ternyata ada hadiah yang tersimpan di dalamnya berupa emas-emas batangan dibalik sawi tersebut. Tan Bun An tanpa banyak berpikir lagi ia terjun ke dalam sungai untuk mencari guci-guci yang sudah dibuangnya.

Seorang pengawalnya juga ikut terjun untuk membantu, tetapi kedua orang itu tidak kunjung muncul. Siti Fatimah akhirnya menyusul dan terjun juga ke Sungai Musi dan berpesan pada awak kapal tersebut bahwa jika nantinya ada tumpukan tanah di sungai ini berarti itu adalah kuburannya. Namun setelah itu mereka bertiga tidak kunjung muncul kembali.

Beberapa lama setelah kejadian tersebut muncul tumpukan tanah yg lama kelamaan menjadi sebuah pulau.

Untuk mengenang mereka bertiga dibangunlah sebuah kuil dan makam untuk ketiga orang tersebut.”



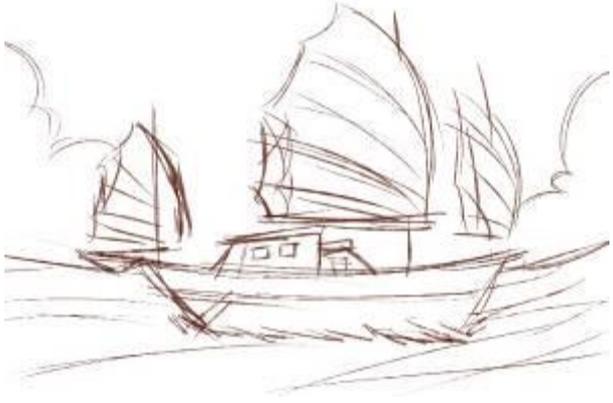
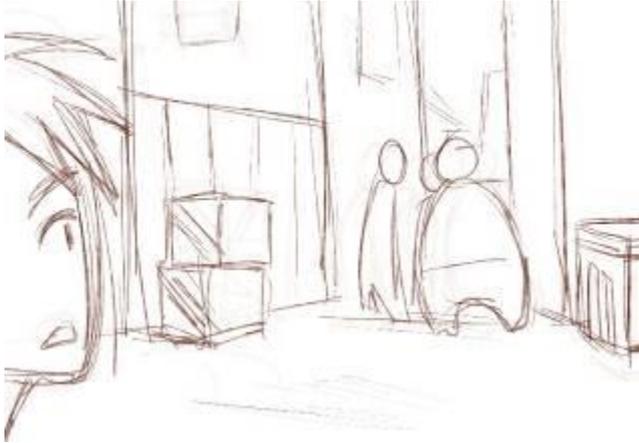
Gambar 3.8. Legenda Pulau Kemaro yang tertulis di batu.

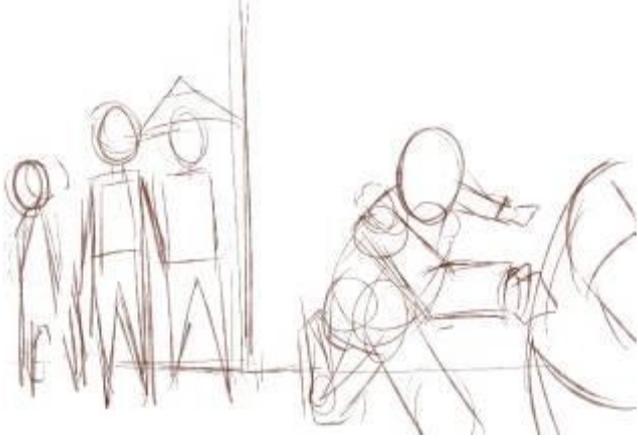
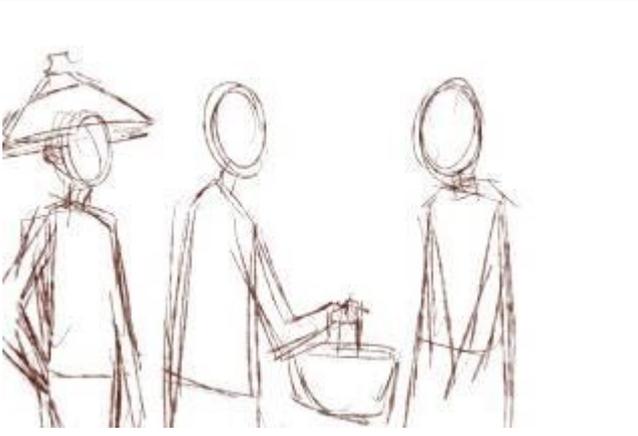
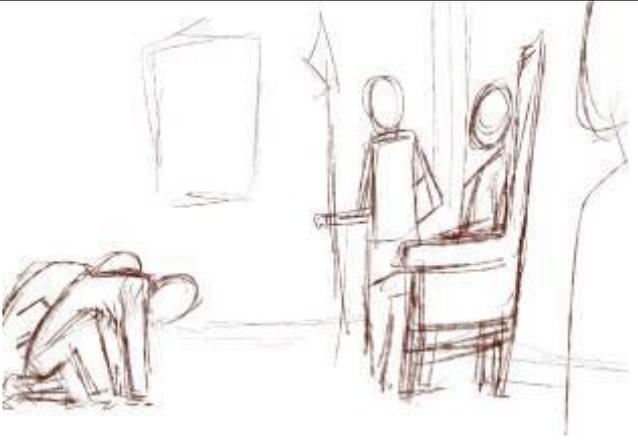
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

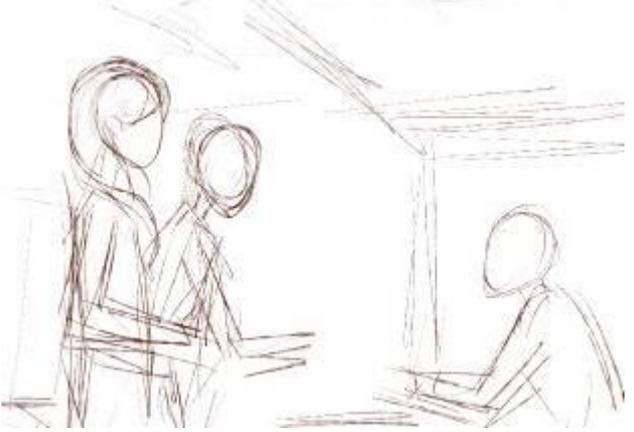
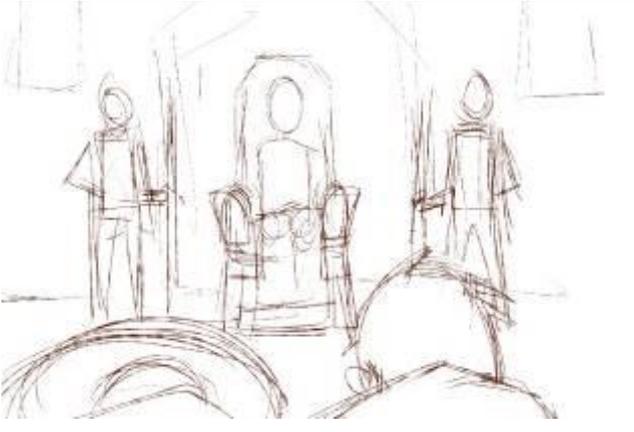
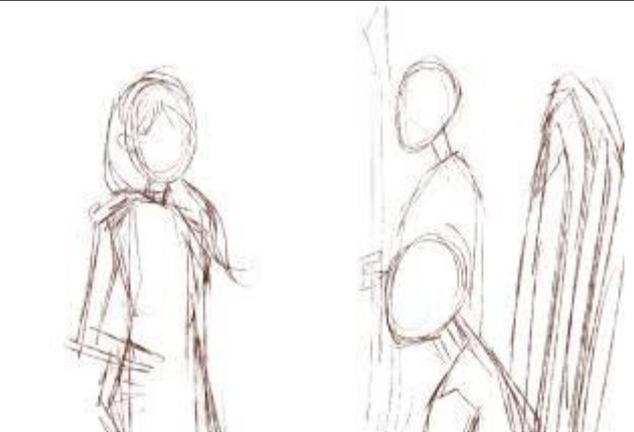
3.4.1.2. *Storyboard*

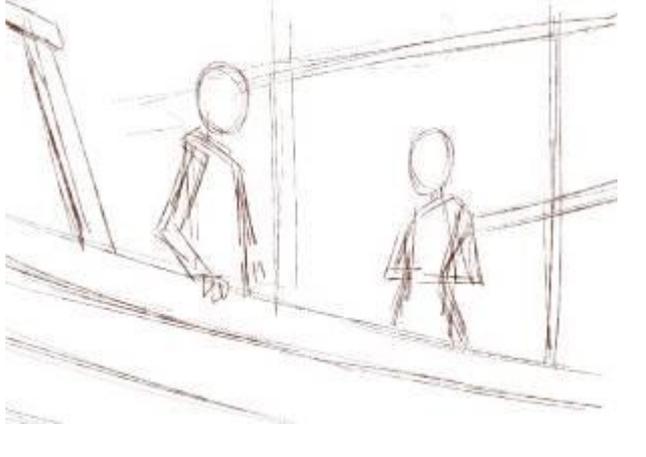
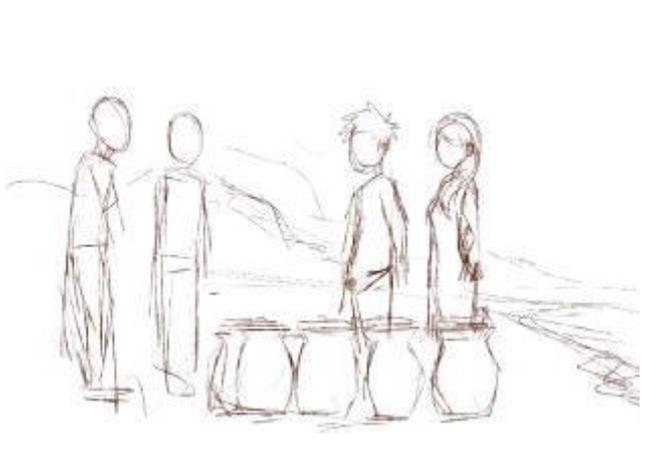
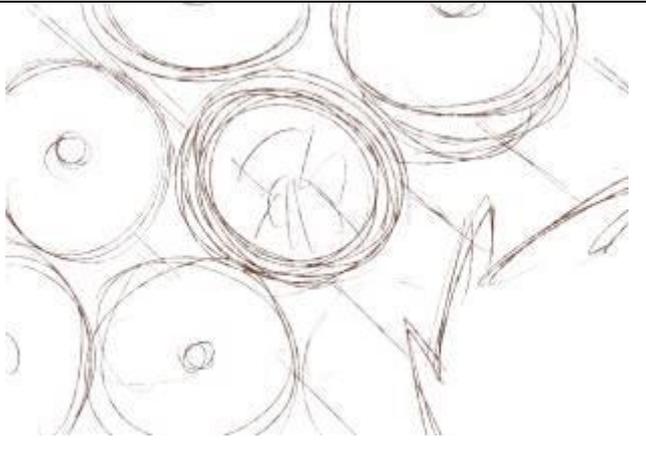
Setelah mendapatkan *storyline*. Selanjutnya melakukan perancangan *storyboard* yang akan menjadi gambaran atau acuan dalam proses perancangan ilustrasi yang dibuat.

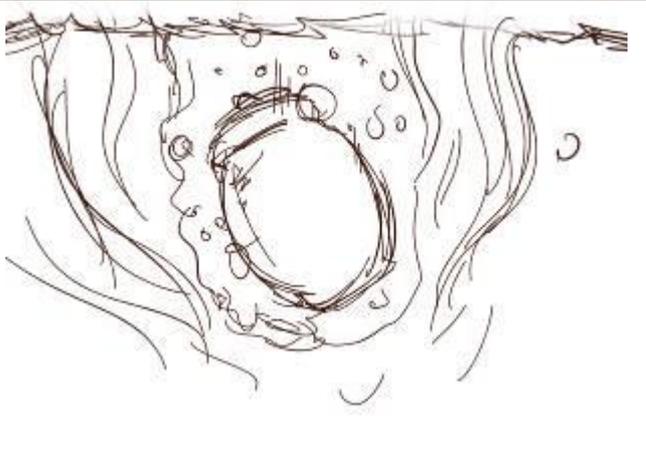
Tabel 3.2. *Storyboard*

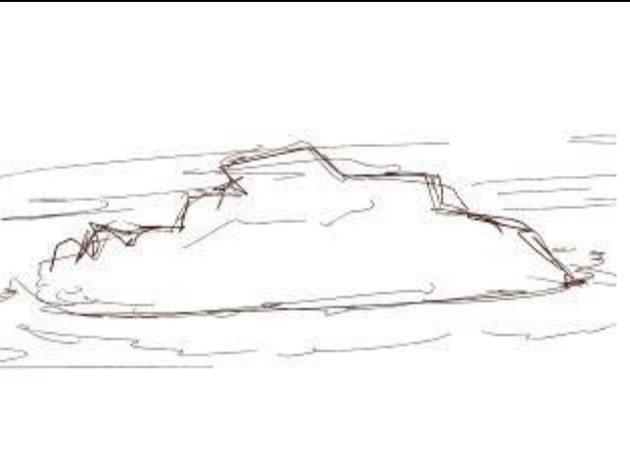
No	Gambar	Keterangan
1.		<p><i>Scene</i> pertama menampilkan sebuah kapal Tan Bun An berlayar menuju kerajaan Sriwijaya.</p>
2.		<p><i>Scene</i> ini menampilkan Tan Bun An dan turun dari kapal saat tiba di pelabuhan bersama pengawalnya menuju istana.</p>
3.		<p><i>Scene</i> ini menampilkan Tan Bun An melihat seorang gadis (Siti Fatimah) yang sedang diganggu dua orang preman.</p>

4.		<p><i>Scene</i> ini menampilkan dua orang preman yang kabur setelah Tan Bun An dan pengawalnya menghajar mereka.</p>
5.		<p><i>Scene</i> ini menampilkan pertemuan pertama Tan Bun An dan Siti Fatimah.</p>
6.		<p><i>Scene</i> ini menampilkan Tan Bun An menemui raja Sriwijaya untuk meminta izin tinggal dan berdagang di kerajaan sriwijaya</p>

7.		<p><i>Scene</i> ini menampilkan pertemuan Tan Bun An dan Siti Fatimah di pasar.</p>
8.		<p><i>Scene</i> ini menampilkan Tan Bun An menemui raja dan meminta restu untuk melamar Siti Fatimah.</p>
9.		<p><i>Scene</i> ini menampilkan Siti Fatimah sedang menceritakan kebaikan-kebaikan dari Tan Bun An kepada ayahnya.</p>

10.		<p><i>Scene</i> ini menampilkan Siti Fatimah dan Tan Bun An berlayar diatas kapal untuk menemui orang tua Tan Bun An.</p>
11.		<p><i>Scene</i> ini menampilkan orang tua Tan Bun An memberikan tujuh buah guci sebagai dari raja Sriwijaya.</p>
12.		<p><i>Scene</i> ini menampilkan Tan Bun An membuka salah satu guci pemberian orang tuanya dan melihat isinya.</p>

13.		<p><i>Scene</i> ini menampilkan Tan Bun An membuang guci pemberian orang tuanya ke sungai.</p>
14.		<p><i>Scene</i> ini menampilkan Tan Bun An terkejut melihat isi guci pemberian orang tuanya setelah tidak sengaja menjatuhkannya.</p>
15.		<p><i>Scene</i> ini menampilkan Tan Bun An terjun kesungai untuk mencari guci-guci yang telah dibuangnya.</p>

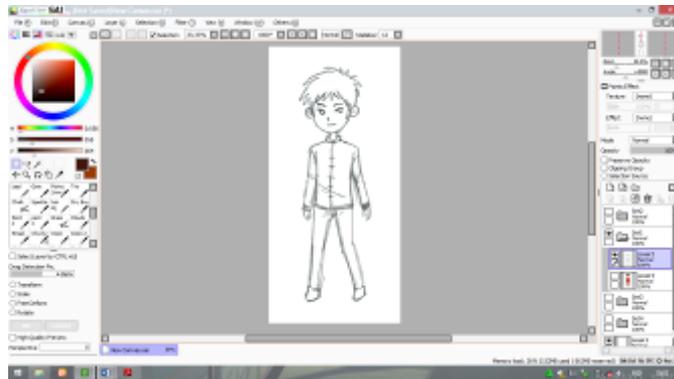
16.		<p><i>Scene</i> ini menampilkan Siti Fatimah terjun ke sungai menyusul Tan Bun An dan pengawalnya.</p>
17.		<p><i>Scene</i> ini menampilkan tumpukkan tanah yang kemudian menjadi sebuah pulau.</p>

3.4.1.3. Perancangan Karakter

Tahapan selanjutnya yaitu merancang beberapa karakter yang terdapat dalam legenda Pulau Kemaro.

Rancangan desain pakaian karakter diambil dari beberapa referensi yang didapat, Berikut rancangan karakter pada “Legenda Pulau Kemaro” :

1. Tan Bun An



Gambar 3.9. Proses sketsa karakter Tan Bun An.

Sekilas tentang Tan Bun An :

Tan bun an merupakan seorang putra raja dari Tiongkok yang datang ke kerajaan Sriwijaya untuk berdagang bersama pengawal setianya.



Gambar 3.10. Ilustrasi pakaian pria tradisional Tiongkok.

(Sumber: https://www.dreamstime.com/hofred_info)

Berdasarkan latar belakangnya desain pakaian Tan bun an mengambil referensi dari pakaian tradisional Tiongkok.



Gambar 3.11. Rancangan akhir karakter Tan Bun An.

2. Siti Fatimah



Gambar 3.12. Proses sketsa karakter Siti Fatimah.

Sekilas tentang Siti Fatimah :

Siti Fatimah merupakan seorang putri raja dari kerajaan sriwijaya yang memiliki paras cantik jelita dan disukai masyarakat karena baik hati.



Gambar 3.13. Pakaian Adat Sumatera Selatan

(Sumber: <https://backpackerjakarta.com/makna-budaya-aesan-gede-pakaian-adat-sumatera-selatan/>)

Karena berlatar belakang Kerajaan Sriwijaya maka referensi pakaian diambil dari pakaian adat khas Sumatera Selatan yang dulu digunakan sebagai pakaian penari Kerajaan Sriwijaya.



Gambar 3.14. Rancangan akhir karakter Siti Fatimah.

3. Pengawal Tan Bun An



Gambar 3.15. Proses sketsa karakter Pengawal pangeran.

Sekilas tentang pengawal pangeran :

Pengawal setia pangeran Tan Bun An yang dikirim raja bersama pangeran.



Gambar 3.16. Pakaian pengawal dan prajurit Tiongkok.

(Sumber: <https://www.aliexpress.com/w/wholesale-chinese-eunuch.html>)

Desain kostum pengawal pangeran diambil dari referensi kostum prajurit kerajaan Tiongkok pada jaman dinasti Qing.



Gambar 3.17. Rancangan akhir karakter pengawal.

4. Raja Sriwijaya



Gambar 3.18. Proses sketsa karakter raja sriwijaya.

Sekilas tentang raja sriwijaya :

Raja dari kerajaan Sriwijaya yang juga merupakan ayah dari Siti Fatimah.



Gambar 3.19. Referensi pakaian raja sriwijaya.

(Sumber: <http://gloomy-grim.info/budaya-kerajaan-sriwijaya/>)

Desain pakaian raja sriwijaya disesuaikan dengan referensi yang didapat namun lebih disederhankan.



Gambar 3.20. Rancangan akhir pakaian raja sriwijaya.

3.4.2. Produksi

Pada tahap ini penulis melakukan proses meliputi pengerjaan visual judul, ilustrasi *cover*, dan ilustrasi cerita pada isi. Tahapan ini penulis menggunakan beberapa *software* untuk mendukung proses pengerjaan yaitu *Paintool SAI*, *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*.

3.4.2.1. Visual Judul

Tahapan pertama pada proses produksi yaitu merancang visual judul cerita yang akan tertera pada sampul buku dan abgian bawah isi, selain digunakan untuk memberi informasi isi buku juga menjadi *first eye catching* atau daya tarik utama.



Gambar 3.21. Proses awal pembuatan visual logo.

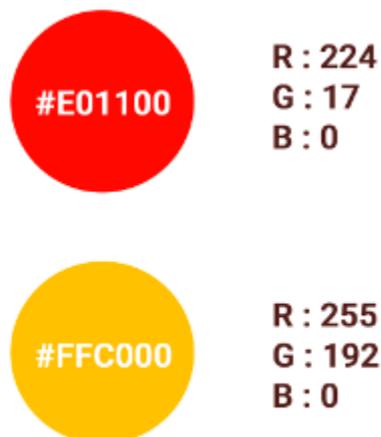
Pada proses awal yaitu memilih font yang sesuai terutama yang memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi. Pada kata “legenda” penulis menggunakan font “*black*

diamond” sedangkan pada kata “Pulau Kemaro” menggunakan font “*made in china*”.



Gambar 3.22. Proses pemberian warna pada visual judul.

Selanjutnya memberi warna pada visual judul agar terlihat menarik.



Gambar 3.23. Warna yang digunakan pada visual judul.

Warna yang digunakan pada logo judul ini adalah perpaduan warna dasar dari merah dan kuning.



Gambar 3.24. Proses pemberian efek pada visual judul.

Pada hasil akhir logo judul ditambahkan efek *Stroke* dan *Drop Shadow* agar logo memiliki tingkat keterbacaan tinggi sebagai daya tarik utama buku.



Gambar 3.25. Tampilan akhir visual judul.

3.4.2.2. Ilustrasi cover

Tahapan selanjutnya merancang ilustrasi pada *cover* buku yang mewakili isi dari buku.

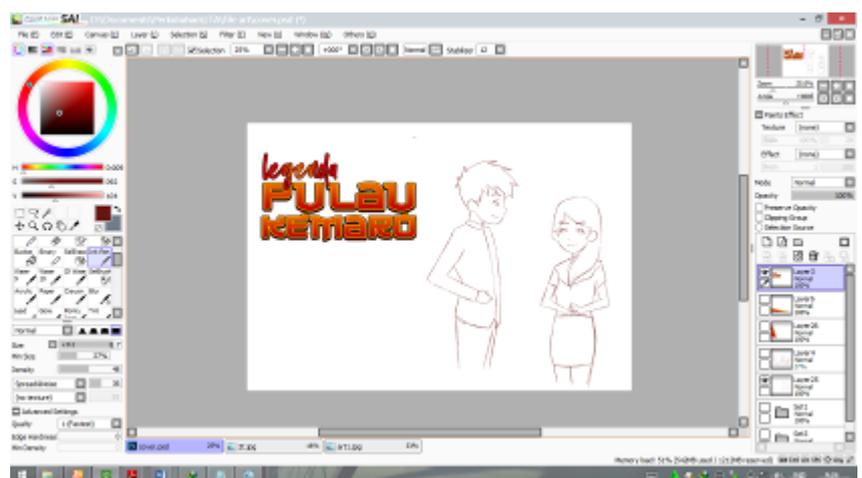
1. Proses awal dimulai dari pembuatan sketsa pose dan gesture Tan Bun An dan Siti Fatimah sebagai tokoh

utama pada Legenda Pulau Kemaro yang sedang berada di atas kapal serta peletakkan visual judul sebagai acuan membuat komposisi gambar.



Gambar 3.26. Proses sketsa pada *cover*.

2. Proses selanjutnya memperjelas dan merapikan garis sketsa pada karakter agar memudahkan dalam mewarnai.



Gambar 3.27. Proses *lining* karakter pada *cover*.

3. Selanjutnya, melakukan proses pewarnaan dimulai dari bagian atas yaitu rambut dan kepala pada karakter.



Gambar 3.28. Proses pewarnaan kepala pada cover.

4. Selanjutnya, melakukan proses pewarnaan penuh pada karakter dan menambahkan beberapa *detail* pada pakaian.



Gambar 3.29. Proses pewarnaan dan *detailing* pada cover.

5. Setelah pewarnaan karakter, maka proses selanjutnya menggambar objek kapal yang terdapat pada cover.



Gambar 3.30. Proses menggambar objek pada cover.

6. Selanjutnya, menggambar *background* pada cover.



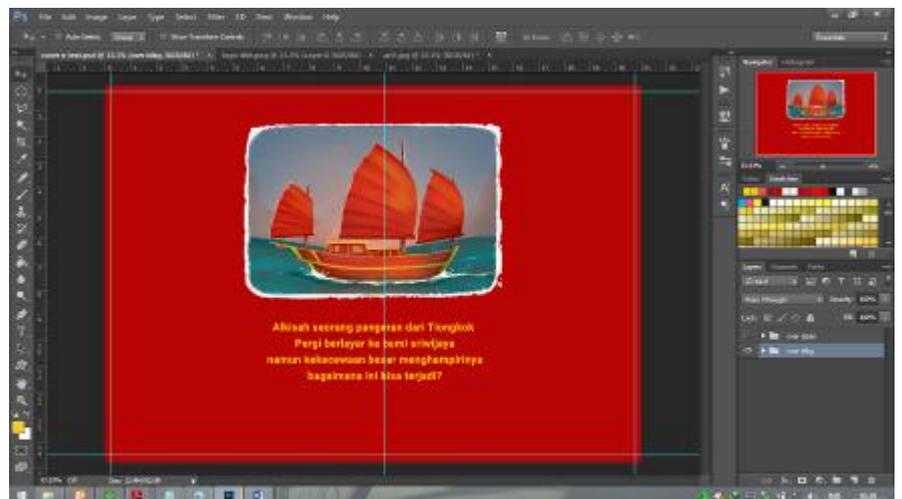
Gambar 3.31. Proses menggambar *background* pada cover.

7. Setelah semua proses pewarnaan selesai, maka proses selanjutnya yaitu *editing* dan pemberian visual judul serta nama pengarang.



Gambar 3.32. Proses editing pada cover buku.

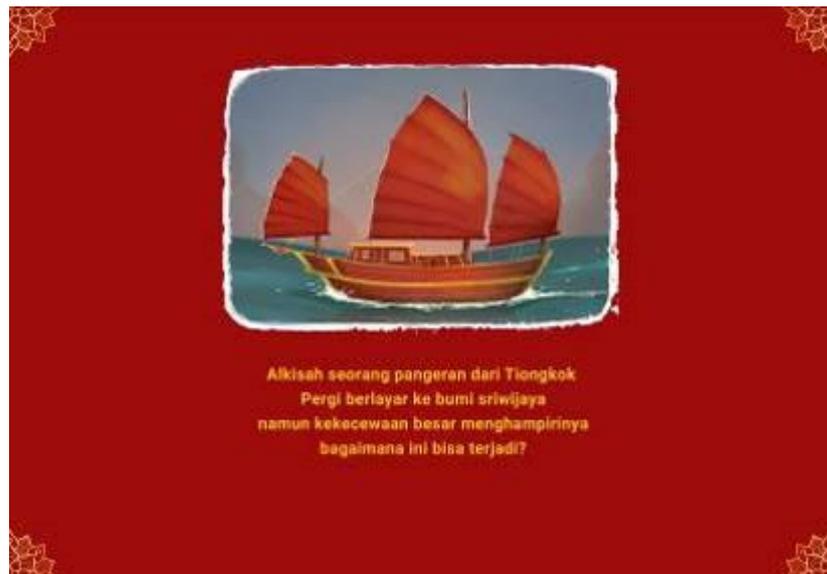
8. Setelah *cover* bagian depan selesai, maka proses selanjutnya membuat *cover* belakang. Pada *cover* belakang diisi gambar potongan ilustrasi dan sinopsis singkat dari legenda Pulau Kemaro.



Gambar 3.33. Proses pembuatan cover belakang.



Gambar 3.34. Tampilan akhir *cover* depan.



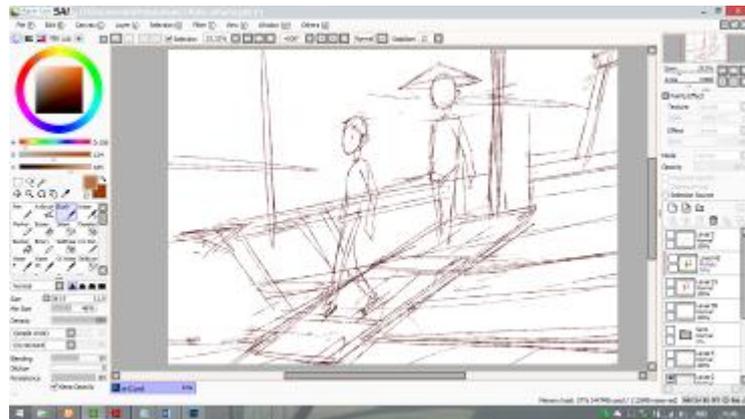
Gambar 3.35. Tampilan akhir *cover* belakang.

3.4.2.3. Ilustrasi isi

Tahapan selanjutnya merancang ilustrasi berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat dalam beberapa tahapan proses.

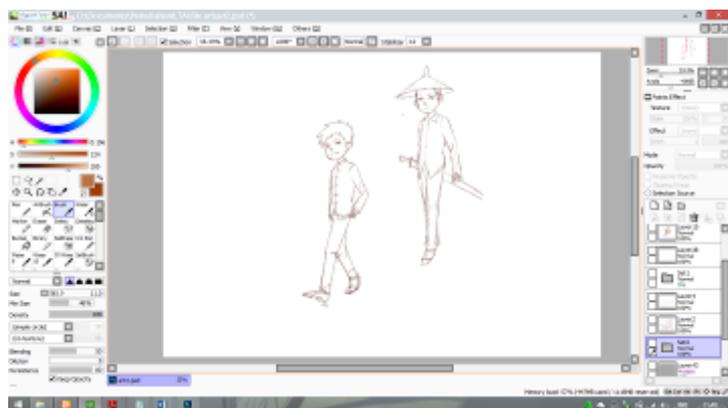
1. Proses awal dimulai dengan penggambaran sketsa untuk ilustrasi yang akan digunakan pada isi buku. Sketsa dapat

memberi gambaran yang lebih jelas dan mampu menghindari kesalahan-kesalahan dalam membuat ilustrasi.



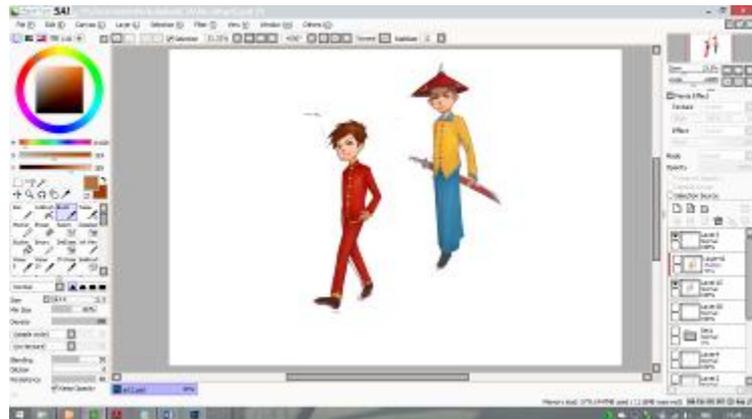
Gambar 3.36. Proses sketsa pada ilustrasi.

2. Proses selanjutnya yaitu *lining* pada karakter. Proses ini adalah pembersihan garis pada karakter menjadi terlihat lebih jelas.



Gambar 3.37. Proses *lining* pada ilustrasi.

3. Selanjutnya, setelah proses *lining* yaitu proses pewarnaan serta *highlight* dan *shadow*.



Gambar 3.38. Proses pewarnaan pada ilustrasi.

4. Setelah proses pewarnaan karakter selesai, maka proses selanjutnya menggambar *background* dasar pada ilustrasi.



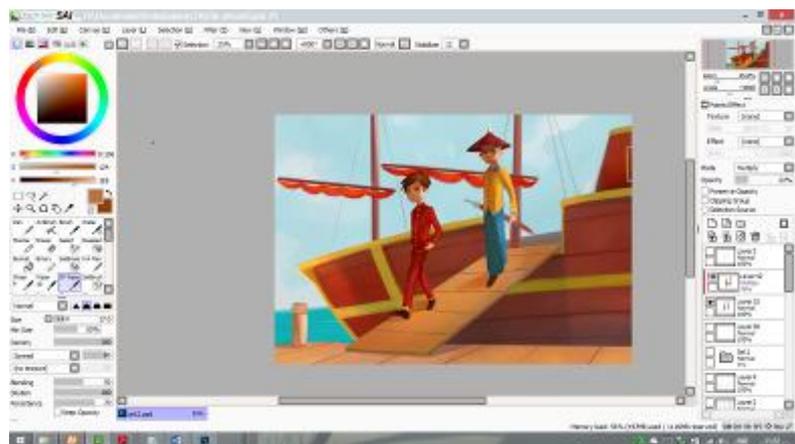
Gambar 3.39. Proses menggambar *background* dasar pada ilustrasi.

5. Selanjutnya *detailing* pada *background* dasar agar terlihat lebih menarik



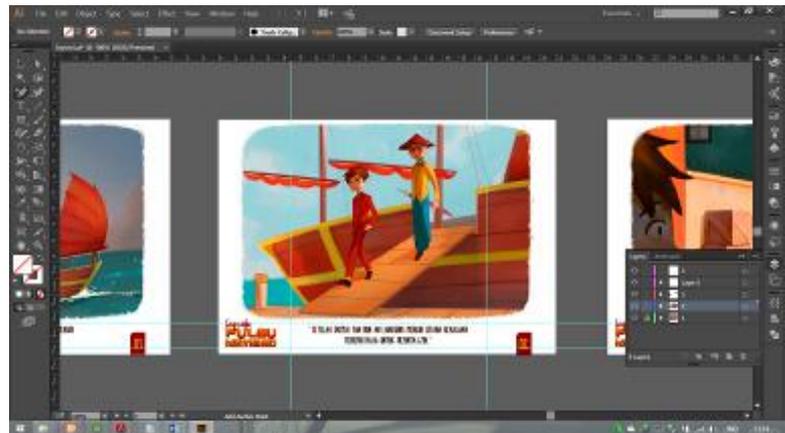
Gambar 3.40. Proses *detailing background* pada ilustrasi.

6. Selanjutnya *Finishing* pada ilustrasi.



Gambar 3.41. Proses *finishing* pada ilustrasi.

7. Terakhir setelah semua ilustrasi dibuat yaitu menerapkan *layout* pada ilustrasi serta penambahan teks cerita.



Gambar 3.42. Proses penerapan *layout* pada ilustrasi.



Gambar 3.43. Hasil akhir ilustrasi isi.