

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil

Analisis hasil adalah tahap untuk menguraikan masalah yang ada untuk mendapatkan hasil gambaran objek secara menyeluruh, dalam hal ini diperlukan untuk dapat memperoleh kesimpulan dari hasil permasalahan yang dihadapi. Analisis dibagi menjadi tiga yaitu, analisis visual, huruf, dan warna yang dipakai dalam hasil projek yang telah dirancang.

4.1.1. Hasil Visual

Analisis yang dilakukan dalam membuat rancangan nantinya akan dievaluasi, direview, dan direvisi agar sesuai jenis, bentuk, dan fungsinya dengan baik. Setelah semua desain dilakukan maka hasil akhir nantinya baiknya sesuai dengan tema dan konsep yang dipakai untuk pembuatan projek LTA. Projek ini dibuat agar masyarakat umum khususnya anak-anak mengenal kembali cerita-cerita rakyat daerah sehingga pelestarian budaya legenda dapat dipertahankan hingga ke anak cucu kita nanti.

4.1.2. Hasil Huruf

Dalam hal pemilihan huruf seperti pada konsep yang ada pada bab sebelumnya, huruf yang digunakan pada buku ini menggunakan jenis huruf *Sans Serif* dan jenis huruf *Script*. Untuk visual judul

diadaptasi dari font “*black diamond*” dan “*made in china*” sedangkan pada halaman isi mengadaptasi dari font “*Happy Fox*”.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890

Gambar 4.1. Tampilan huruf *Black Diamond*.

ABCDEFGHIJKLMNÖPQRS
 TUVWXYZ
 1234567890

Gambar 4.2. Tampilan huruf *Made in China*.

ABCDEFGHIJKLMNÖPQRS
 TUVWXYZ
 1234567890

Gambar 4.3. Tampilan huruf *Happy Fox*.

Pada kata “legenda” penulis menggunakan *font* “*black diamond*” yang merupakan jenis *script* yang memvisualisasikan bentuk seperti sebuah tulisan tangan. Selain itu huruf ini juga masih memiliki tingkat keterbacaan yang jelas sehingga tidak mempersulit untuk membacanya.

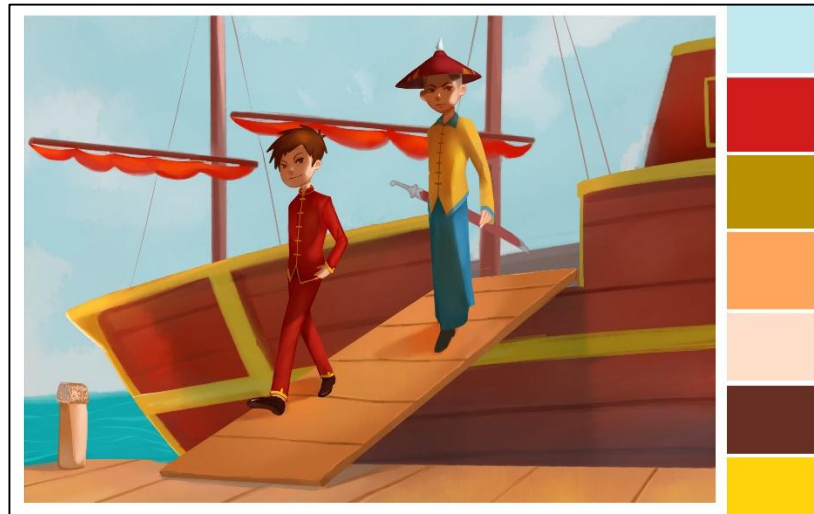
Pada kata “Pulau Kemaro” penulis menggunakan *font* “*made in china*”. Huruf ini memiliki bentuk visual menyerupai huruf mandarin yang sangat sesuai dengan cerita legenda Pulau Kemaro ini yang mengandung unsur budaya tersebut.

Pada halaman isi penulis menggunakan *font* “*happy fox*”, *font* ini merupakan jenis *sans serif* atau tanpa kaki. Huruf ini mempunyai bentuk yang dekoratif namun tetap memiliki tingkat keterbacaan yang baik baik pada layar monitor, maupun media fisik seperti kertas. Pemakaian huruf ini juga sudah teruji pada komik dan buku-buku cerita anak pada umumnya.

4.1.3. Hasil Warna

Pewarnaan yang digunakan dalam buku ini menggunakan warna-warna *soft* dan cerah karena bersifat dekoratif yang biasa dapat kita temui pada buku-buku ilustrasi anak pada umumnya. Warna yang digunakan mengacu pada warna CMYK. Warna yang digunakan ialah warna-warna primer seperti merah, kuning, dan biru. Pewarnaan pada karakter serta objek akan lebih banyak detil dan variatif dibandingkan

dengan warna pada latar. Warna digunakan akan disesuaikan dengan suasana serta cerita yang ingin ditampilkan.



Gambar 4.4. Skema warna yang digunakan.

4.2. Pembahasan

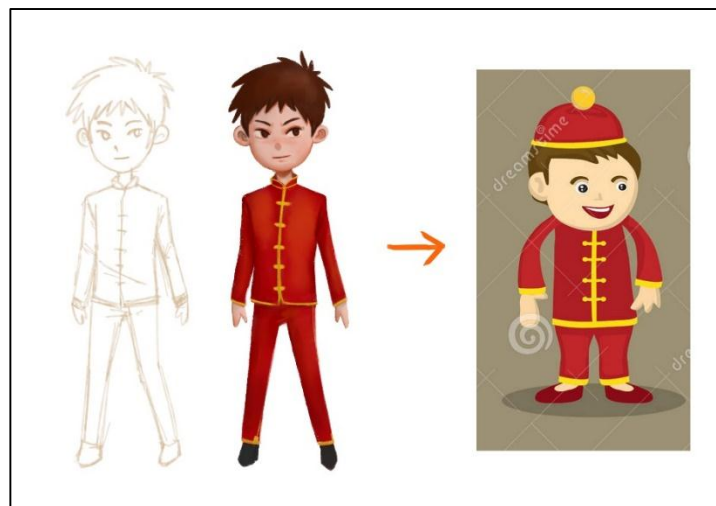
Pembahasan yang diperoleh dalam pembuatan buku ilustrasi ini memerlukan ide yang matang karena harus menghidupkan karakter sesuai cerita. Proses ini adalah proses pencarian ide dan konsep serta gagasan untuk animasi yang akan dibuat. Ide harus memiliki keistimewaan, keunggulan, dan keunikan yang khas sehingga menarik untuk diangkat. Terpenting adalah selalu kreatif dalam mencari dan mengolah serta mengembangkan ide tersebut. Sebagai media penyampaian informasi, tentu setiap ilustrasi dibuat dengan ilmu dan pengalaman yang didapat didunia perkuliahan. Tentu media informasi ini adalah salah satu bidang Desain Komunikasi Visual dalam desain grafis. Dalam ilustrasi yang di buat menampilkan berbagai informasi yang dibuat menarik dengan warna, komposisi, dan *layout* yang telah diselesaikan.

4.2.1. Sinopsis Cerita

Legenda Pulau Kemaro merupakan cerita rakyat yang berasal dari Sumatera Selatan. Pada zaman dahulu, datang seorang pangeran dari Negeri Tiongkok, bernama Tan Bun An, ia datang ke Palembang untuk berdagang. Ketika ia meminta izin ke Raja Palembang, ia bertemu dengan putri raja yang bernama Siti Fatimah. Ia langsung jatuh hati, begitu juga dengan Siti Fatimah. Merekapun menjalin kasih dan berniat untuk ke pelaminan. Tan Bun An mengajak sang Siti Fatimah ke daratan Tiongkok untuk melihat orang tua Tan Bun Han. Setelah beberapa waktu, mereka kembali ke Palembang. Bersama mereka disertakan pula tujuh guci yang berisi emas. Sesampai di muara Sungai Musi Tan Bun Han ingin melihat hadiah emas di dalam Guci-guci tersebut. Tetapi alangkah kagetnya karena yang dilihat adalah sayuran sawi-sawi asin. Tanpa berpikir panjang ia membuang guci-guci tersebut kelaut, tetapi guci terakhir terjatuh diatas dek dan pecah. Ternyata didalamnya terdapat emas. Tanpa berpikir panjang lagi ia terjun ke dalam sungai untuk mengambil emas-emas dalam 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. Untuk mengenang mereka bertiga dibangunlah sebuah kuil dan makam untuk ketiga orang tersebut.

4.2.2. Karakter dan Objek

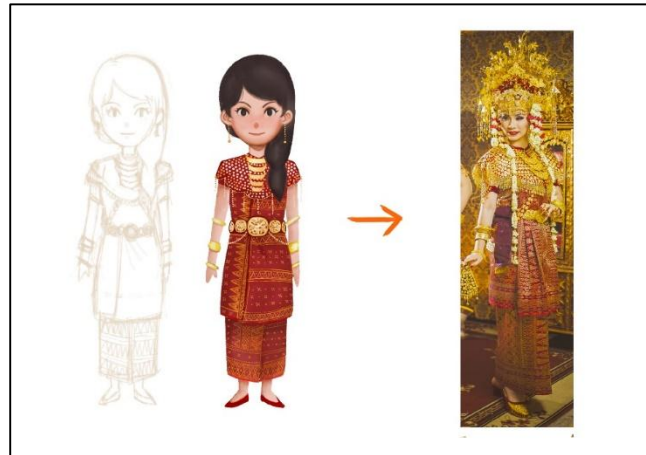
Pada bab sebelumnya, sudah dijelaskan beberapa referensi gaya gambar serta kostum dan pakaian yang digunakan karakter-karakter dalam proyek ini. Pada karakter tokoh menggunakan gaya *chibi* (dalam bahasa Jepang artinya kecil atau pendek). Karakter ini memiliki mimik wajah yang sederhana namun lucu, memiliki proporsi seperti orang dewasa yang dikecilkan. Berikut hasil rancangan karakter dan objek yang terdapat dalam cerita beserta implementasinya:



Gambar 4.5. Implementasi karakter Tan Bun An.

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

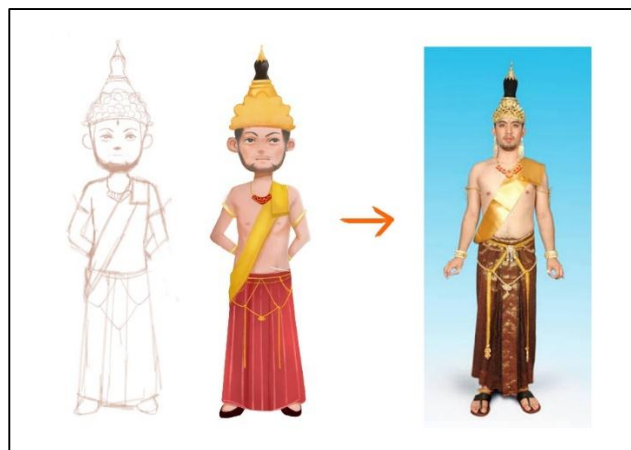
Berdasarkan latar belakangnya desain pakaian Tan Bun An mengambil referensi dari pakaian tradisional Tiongkok.



Gambar 4.6. Implementasi karakter Siti Fatimah.

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

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



Gambar 4.7. Implementasi karakter Raja Sriwijaya.

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

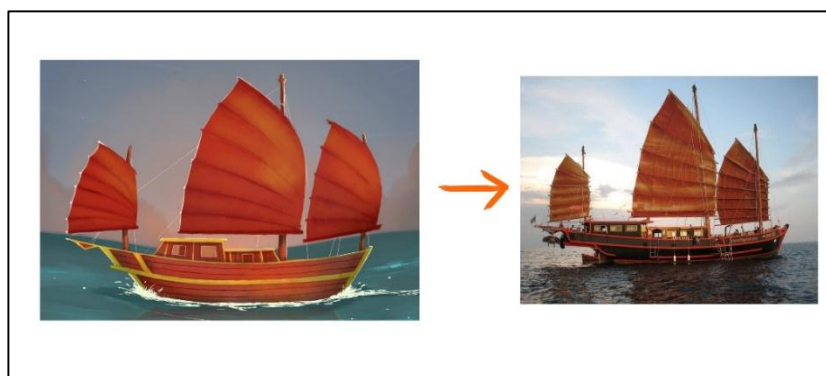
Desain kostum raja sriwijaya disesuaikan dengan referensi kostum raja kerajaan sriwijaya yang didapat namun lebih disederhankan.



Gambar 4.8. Implementasi karakter Pengawal.

(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.



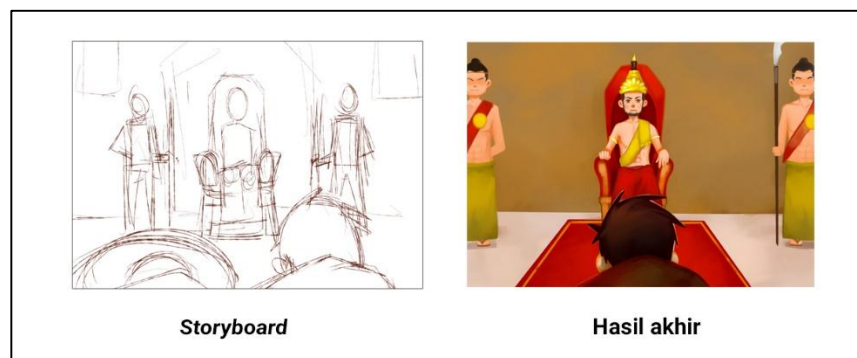
Gambar 4.9. Implementasi Objek kapal

(Sumber: <https://poptropi.ca/2010/04/23/omc-its-a-skull/>)

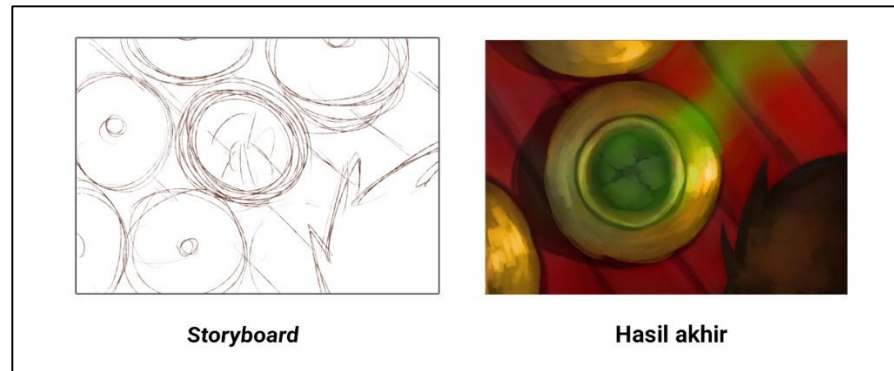
Desain kapal layar yang digunakan Tan Bun An dan pengawalnya diambil dari referensi kapal dagang tiongkok pada zaman dahulu.

4.2.3. *Storyboard*

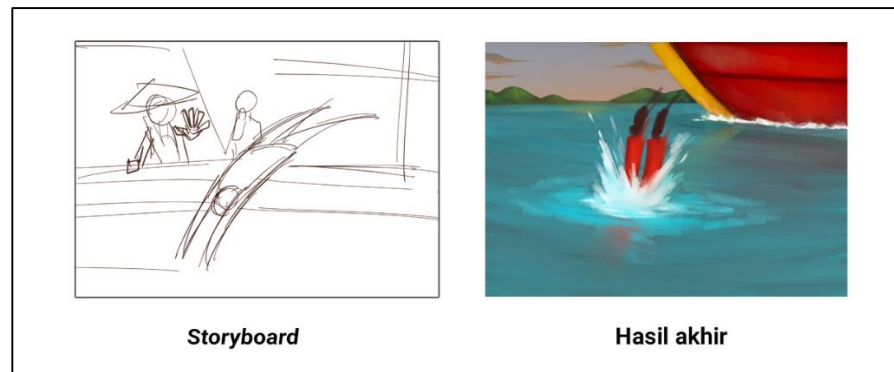
Pada bab sebelumnya, sudah dijelaskan bahwa *storyboard* merupakan bentuk awal gambaran dari hasil akhir. Hal tersebut memungkinkan terjadi perubahan visual meliputi latar belakang, sudut pandang, komposisi, dan objek guna mendapatkan hasil akhir yang lebih baik. Pada penelitian ini terdapat beberapa perubahan pada hasil akhir seperti menghapus beberapa objek yang dianggap tidak penting, perubahan sudut pandang dan komposisi, serta menyederhanakan latar belakang. Tujuannya selain untuk efisiensi waktu adalah guna memudahkan pembaca fokus pada objek utama dan juga memudahkan pembaca menangkap maksud dari gambar ilustrasi tersebut. Berikut beberapa perubahan dari *storyboard* ke hasil akhir:



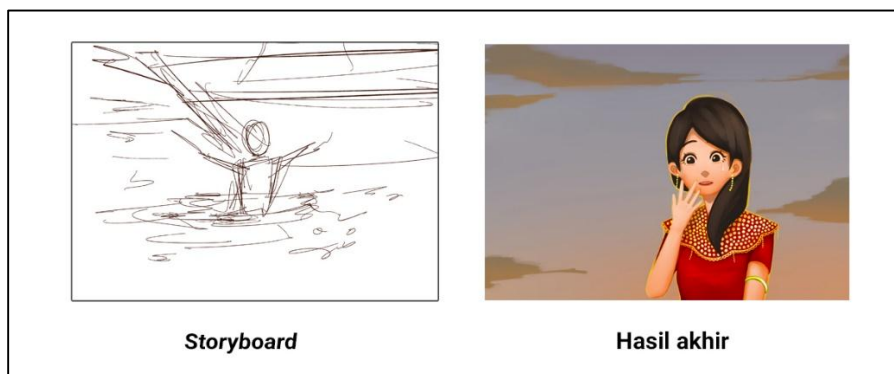
Gambar 4.10. Perubahan dari *storyboard* dan hasil akhir 1.



Gambar 4.11. Perubahan dari *storyboard* dan hasil akhir 2.



Gambar 4.12. Perubahan dari *storyboard* dan hasil akhir 3.



Gambar 4.13. Perubahan dari *storyboard* dan hasil akhir 4.

4.2.4. Rancangan Media

Hasil akhir Rancangan proyek LTA ini yaitu menampilkannya dalam bentuk media buku serta beberapa media pendukung.



Gambar 4.14. Gambaran hasil akhir tampilan *cover*.



Gambar 4.15. Gambaran hasil akhir tampilan halaman

isi.



Gambar 4.16. Stiker Siti fatimah serta tautan.



Gambar 4.17. Stiker Tan Bun An serta tautan.