

BAB III

KONSEP DESAIN DAN PERANCANGAN

3.1. Desain

3.1.1. Identifikasi data

a. Profil Desa Jondang

Desa Jondang memiliki luas wilayah 17.916 Ha dengan jumlah penduduk 2.405 orang terdiri dari 1.180 orang laki-laki dan 1.225 orang perempuan. Yang merupakan salah satu desa dari 18 Desa yang berada di kecamatan Kedung, kabupaten Jepara. Desa Jondang perbatasan langsung dengan desa Bugel, Sowan kidul, Wanusobo, dan Panggung. (sumber : monografi desa Jondang, 2021).

Di desa Jondang mayoritas penduduknya adalah bertani, karena sebagian wilayah adalah sawah yang terdiri dari pemukiman penduduk. Mata pencaharian penduduk desa Jondang diantar lain ialah :

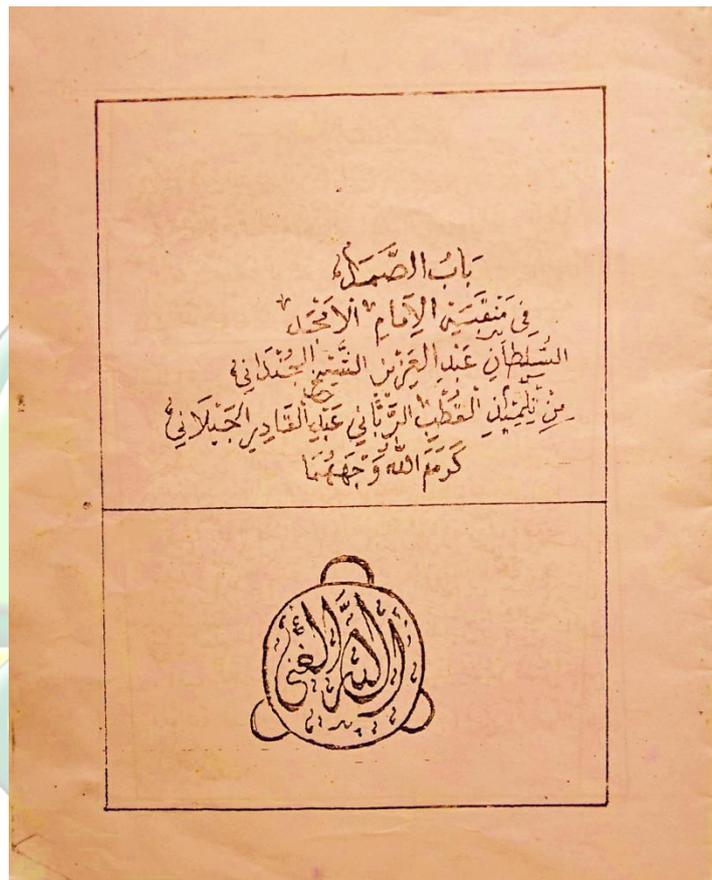
Tabel 3.1 jumlah penduduk menurut mata pencaharian

mata pencaharian	laki-laki	Perempuan	
Petani	120	115	235
Buruh Tani	211	214	425
Pegawai Negeri Sipil	9	8	17
Pengrajin	25	0	25
Bidan Swasta	3	5	8
Ahli pengobatan Alternatif	3	0	3
Guru Swasta	15	20	35
Karyawan Perusahaan Swasta	100	95	195

Jumlah	943
--------	-----

(Sumber : Monografi Desa Jondang Kec. Keling, 2020)

b.



Gambar 3.1 : Kitab Cerita Mbah Syekh Jondang

(sumber : Penulis, 2021)

1. Cerita Mbah Syekh Jondang

Syekh Abdul aziz Berasal dari daerah timur tengah. Ia berkelana sampai ke pulau Jawa, ia lalu bertemu Sunan Gunug Jati, Cirebon. Di sana beliau menimba ilmu pada Sunan Gunung Jati. Beberapa bulan Syekh Jondang (Syekh

Abdul Aziz), beliau ditunjukkan dengan Guru di Desa , Gunung , Colo. Di sana bertemu Sunan yang bernama Mbah Umar Said. Akhirnya bertemu dengan Mbah Umar Said, Syekh Abdul aziz mengabdikan ilmu kepada Mbah Sunan .

Setelah lama mengabdikan dengan sunan , Syekh Jondang dianggap sudah pantas untuk berumah tangga. Dari situ, sunan membuat pemilihan untuk dijadikan isteri Syekh Jondang, yang diantaranya adalah Rara Tegesan, yang mana dia seorang janda, dan yang satu adalah Raden ayu roro kuning yang masih gadis, mereka berdua berasal dari majapahit. Sunan mengumpulkan para muridnya untuk bermusyawarah mengenai hal tersebut, untuk memutuskan mana yang pantas menjadi isteri Syekh Jondang. Dalam musyawarah tersebut terdapat Mbah Soma, Mbah sari, dan yang lainnya. Dari hasil musyawarah tersebut, terbentuklah anggapan bahwa jejak hendaklah mendapatkan seorang gadis, sehingga diputuskan bagi Syekh Jondang untuk dijodohkan dengan Raden ayu roro kuning. Akhirnya mereka dinikahkan oleh sunan

Setelah Syekh Jondang dan Raden ayu roro kuning menikah, Syekh Jondang berkeinginan untuk hijrah dari Perguruan Sunan , Beliau berkeinginan menuju desa yang sekarang disebut Desa Jondang. Keinginan Syekh Jondang tersebut disetujui oleh sunan . kemudian perjalanan hijrah Syekh Jondang ini diiringi oleh Mbah Soma dan Mbah Sari dengan menaiki Macan Putih dari gunung tersebut menuju tujuan. Di tengah perjalanan, mbah Soma dan mbah Sari berhenti di lereng gunung , yang akhirnya tempat tersebut sekarang disebut desa somasari.

Kemudian, Syekh Abdul aziz dan isterinya sampai pada tujuan. Mereka membuat tempat tinggal gubug kecil dekat

telaga. Syekh Abdul Aziz adalah seorang ahli ibadah dan tirakat sehingga menyebarkan agama Islam di daerah tersebut. Beliau membuat paduan untuk wudu dengan diberi batu-batuan sebagai pijakannya, yang disebut watu gilang. Disamping itu, Syekh Jondang juga bertani, menanam padi jagung ketela dan palawija. Setiap hari Syekh Jondang pergi ke sawah untuk bertani, membawa pacul, arit, kranjang.

Karena begitu sayangnya terhadap isterinya, dibuatlah lukisan wajah Nyi Raden Ayu Roro Kuning oleh Syekh Jondang. Lukisan tersebut dibawanya setiap kali ke sawah dan ke ladang. Di salah satu sawah tegal sebelah barat dari rumah Syekh Abdul Aziz, beliau memandangi lukisan yang dibawanya tersebut sebab cantiknya dan baktinya Raden Ayu Roro Kuning kepada beliau. Di sawah tegal tersebut, terdapat 2 gumuk yang dijadikan tempat untuk meletakkan kerajang. Sehingga gumuk tersebut dinamakan dengan gumuk sikranjang. Di tempat tersebut, saat Syekh Abdul Aziz membajak tanah dengan cangkunya tiba-tiba ada angin besar yang menyebabkan lukisan wajah isterinya itu kabur terbawa angin. Lukisan tersebut terbawa angin hingga ke kerajaan Badra Langu, yang saat ini daerah tersebut dikenal dengan sebutan desa Teluk Awur.

Lukisan tersebut akhirnya ditemukan oleh bawahan Raja Badra Langu, kemudian lukisan tersebut ditunjukkan kepada Raja Badralangu yang bernama Joko Wongso. Joko Wongso terpesona dengan Dewi Roro Kuning, sehingga ingin mempristrinya.

Sehingga Joko Wongso memerintahkan bawahannya mencari sosok dalam lukisan tersebut, yakni Dewi Raden Ayu Roro Kuning, yang mana dalam lukisan tersebut terdapat Jondang pada bagian bawah lukisan. Akhirnya para bawahan

Joko wongso menemukan sebuah gubuk kecil ditengah hutan, yang mana itu adalah rumah Raden ayu roro kuning dan Syekh Abdul Aziz. Di sana Raden ayu roro kuning sendirian, sedangkan Syekh Abdul aziz yang tidak berada di rumah, karena ia sedang bertani di tegal. Akhirnya Raden Ayu roro kuning diculik oleh parah bawahan raja Joko wongso, lalu di bawa menuju kerajaan badralangu. Sebelum Raden ayu roro kuning diculik meninggalkan rumah, Raden ayu roro kuning sempat menulis surat yang menyatakan bahwa diriya diculik untuk dibawa ke kerajaa badralangu. Surat tersebut diselipkan di bawah bantal. Sepulangnya Syekh Abdul aziz tidak menemukan isterinya berada di rumah. Syekh Abdul aziz pun mencari-cari isterinya, kemudian syekh Abdul aziz menyibak bantal yang ditempati nyi Raden Ayu Roro Kuning dan menemukan secarik surat yang dibuat Raden Ayu Roro Kuning.

Raden Ayu Roro kuning yang ingin dijadikan istri raja Joko Wongso, akan tetapi ia menolaknya. Raden Ayu Roro Kuning pun mempunyai cara untuk mempersulit sang raja agar tidak bisa menikahinya, ia memberikan syarat agar dapat memperisterinya. Syarat tersebut adalah kerang atau bukur yang bisa menari. Sang raja akhirnya menyanggupinya. Akhirnya ia meminta para prajuritnya untuk mencari kerang tersebut. Namun nyi Raden Ayu Roro kuning tidak menyerah.

Syekh Abdul Aziz pergi mencari isterinya, pencarian itu dilakukan dengan permainan gamelan yang sekarang disebut dengan kesenian kentrung. Syekh Abdul aziz yang beristirahat. saat itu ia sedang membawa tongkat kayu. Tongkat kayu tersebut ia tancapkan ke tanah. Ketika ia melanjutkan perjalanannya, ia lupa membawa tongkatnya.

Setelah ia tinggalkan tongkat tersebut tumbuh menjadi pohon Waru yang miring yang sekarang disebut dengan Waru doyong. Syekh Abdul aziz sampai di daerah yang dijadikan sebuah tegal. Sembari mencari isterinya, Syekh Jondang tetap bertani bercocok tanam.

Lalu Syekh Abdul Aziz melanjutkan perjalanannya, hingga sampailah di sebuah desa yang bagus, disana Syekh Jondang membangun masjid kecil. Masjid tersebut kemudian dijadikan tempat sholat berjamaah sholat jumat dan kegiatan-kegiatan lainnya..

Setelah dari desa kebagusan tersebut, Syekh Abdul Aziz melanjutkan perjalanannya menuju daerah di mana kerajaan badralangu berada. Kepergiannya menuju daerah tersebut dengan membawa alat musik kentrung. Kentrung tersebut dimainkan oleh Syekh Jondang hingga sampai di kerajaan badra langu. Suara tabuhan kentrung Syekh Jondang terdengar merdu oleh para prajurit kerajaan badra langu, tak terkecuali Raden ayu roro kuning, isteri Syekh Jondang.

Hal itu menjadikan Raden ayu roro kuning yakin bahwa pemain seni music kentrung itu tadi adalah Syekh Abdul aziz, sehingga ia meminta patih kerajaan untuk mengundang pemain music tersebut tersebut masuk ke kerajaan. Saat itu roro kuning pun merencanakan sebuah rencana.

Sebelum itu, raja badralangu pergi meninggalkan kerajaan. Saking cintanya dengan Raden ayu roro kuning, ia memutuskan mencari kerang yang bisa menari sebagai syarat meminang Raden ayu roro kuning itu sendiri. Sebelum memulai pencarian tersebut, nyi Raden ayu roro kuning meminta kepada raja agar pergi mencari ikan dan kerang itu dengan mengenakan pakaian yang buruk, seperti pakaian nelayan tidak memakai pakaian kerajaan, karena saking

cintanya itu pula sang raja menuruti permintaan Raden ayu roro kuning.

Namun, tindakan raja tersebut mengundang pertempuran di sekembalinya ia ke kerajaan. Karena saat setelah kepergian raja badralangu Syekh Abdul aziz menyamar menjadi raja badra langu dengan memakai pakaian raja. Sang raja asli dianggap penyusup karena sebagian prajuritnya tak mengenalinya, sebagian percaya bahwa itu adalah rajanya, sebagian menganggap saat itu Syekh Abdul Aziz sebagai rajanya yang sekarang,

Maka ketika saat itu raja Badralangu dikira penyusup oleh prajurit dan warganya. Raja Joko wongsopun dikroyok oleh prajurit dan warganya. Peperanganpun awur-awuran terjadi hingga raja Joko Wongso menjadi korban, ia tewas di tengah peperangan tersebut. Dari kejadian itu maka kerajaan badralangu dinamakan Desa Teluk Awur, karena telah terjadi Pertempuran yang ngawur, awur-awuran.

Setelah tewasnya raja Joko wongso, kepemimpinan kerajaan pun kosong. Karena kekosongan kepemimpinan kerajaan, Syekh Abdul aziz dan Raden ayu roro kuning mengambil alih. Semula Syekh Abdul yang menyamar menjadi raja sekarang menjadi raja yang asli.

3.1.2. Segmentasi pasar

Karena media komik mampu mengangkat cerita melalui gambar dan teks sehingga banyak menarik minat pembaca. Maka komik sangat digemari oleh banyak kalangan, terutama kalangan anak dan usia remaja baik laki-laki maupun perempuan. Dalam perancangan ini sasaran utama pasar komik adalah usia remaja. Untuk mencapai target pasar yang sesuai, maka dilakukan pembentukan klasifikasi dari masyarakat. Klasifikasi target dari

masyarakat yang sebagai *target market* dan sekaligus *target audience* adalah sebagai berikut

1. Geografis

Dalam klasifikasi ini. Masyarakat dibagi menjadi beberapa kelompok bagian yang dilihat dari geografis atau tempat tinggalnya. Walaupun komik di Indonesia penggemarnya sangat banyak, akan tetapi agar target pasarnya lebih maksimal. Sehingga lebih memfokuskan di desa Jondang dan sekitarnya hingga jangkauan pulau jawa.

2. Demografi

Dalam klasifikasi ini masyarakat dibagi kedalam beberapa kelompok bagian seperti jenis kelamin, usia, dan pendidikan. Dalam perancangan ini target pasar yang dituju adalah laki-laki dan perempuan, usia 13 tahun sampai 19 tahun, dan pendidikannya SMP hingga SMA karena pada masa itu anak-anak atau remaja minat baca komik sangat tinggi.

3. Psikografis

Dalam perancangan ini klasifikasi target pasar sangat berhubungan dengan klasifikasi Demografi. Sehingga dalam target pasar ini yang dituju adalah penggemar komik local.

3.1.3. What to say dan 5W+1H

1. What (untuk apa dibuat?)

Perancangan komik Kisah mbah Syekh Jondang memiliki *output* berupa komik *One Shoot* yang mampu digunakan sebagai media memperkenalkan dan mengingat kembali Kisah mbah Syekh Jondang untuk kalangan anak-anak dan remaja

2. *Whom* (Siapa target Audiens?)

Dalam perancangan target yang ditujuh adalah anak laki laki dan perempuan yang berusia 13 sampai 19 tahun dan juga penggemar komik.

3. *Where* (dimana akan didistribusikan?)

Komik ini akan akan didistribusikan di desa Jondang yang menjadi obyek penelitian.

4. *When* (Kapan akan dipublikasikan?)

Komik Kisah mbah Syekh Jondang akan dipublikasikan setelah pengerjaan tugas akhir ini selesai.

5. *Why* (Mengapa dibuat?)

Perancangan ini dibuat karena pelestarian cerita rakyat kisah mbah Syekh Jondang sangat penting agar cerita rakyat tidak hilang dan terlupakan maka perlu adanya media yang mampu memperkenalkan dan mengingat kembali kisah Mbah Syekh Jondang.

6. *How* (Bagaimana membuatnya?)

Perancnagan komik kisah mbah Syekh Jondang dibuat dengan informasi yang sesuai dengan kitab cerita rakyat cerita mbah Syekh Jondang dan beberapa wawancara dengan tokoh masyarakat setempat agar cerita yang disampaikan didalam sesuai dengan cerita rakyat yang ada.

3.1.4. Strategi kreatif

Setrategi kreatif Pengertian Strategi kreatif, strategi harus dirancang secara kreatif dengan menggali segala sesuatu dibalik fakta dan menyusun ke arah gagasan kreatif yang mampu

menciptakan penjualan. Strategi kreatif bukan semata-mata proses logika, tetapi juga menyangkut seni. Namun demikian, untuk memperoleh strategi yang dapat digunakan, strategi harus dibuat berdasarkan fakta. (suyanto, 2004).

Dalam perancangan komik kisah Mbah Syekh Jondang mentargetkan pembaca anak dan remaja, dalam pembawaan cerita komik akan dibuat sederhana sehingga mudah dipahami dan dimengerti oleh si target pembaca.

3.1.5. Strategi perancangan

Dalam perancangan komik kisah mbah Syekh Jondang sebagai media pelestarian cerita rakyat menggunakan metode kotak kaca (*Glass Box Method*). Dikarenakan metode tersebut mengacu pada data atau fakta yang logis dan juga dilakukakn secara sistematis sehingga lebih terfokus seperti apa perancangan yang akan dibuat nanti. Dalam metode kotak kaca memiliki beberapa tahapan, tahapan tersebut diantaranya ialah :

1. Tahapan persiapan

Dalam tahapan ini merupakan tahapan paling awal dalam proses perancangan. Yang diperlukan dalam proses ini adalah menyiapkan kebutuhan-kebutuhan untuk proses perancangan desain yang berdasarkan latar belakang masalah yang ada. Yaitu menentukan konsep desain komik yang menarik sehingga mampu menarik minat baca si target audien.

2. Inkubasi

Dalam tahapan ini dilakukan dengan mengumpulkan ide-ide atau gagasan-gagasan yang sesuai dengan perancangan desain. Ide-ide tersebut akan dipersempit sehingga akan memunculkan suatu ide baru yang akan membantu dalam

proses perancangan. Tahapan ini dilakukan dengan cara melakukan riset buku komik agar sesuai dengan target pasar.

3. Iluminasi

Dalam tahapan ini ide yang diperoleh dari tahapan-tahapan sebelumnya, mulai dari tahapan persiapan hingga tahapan inkubasi. Ide tersebut akan direalisasikan ke dalam bentuk sketsa. Sketsa ini berisi komponen-komponen penting dalam penggambaran cerita komik, seperti tokoh, latar belakang, hingga layout panel dalam komik.

4. Verifikasi

Dalam tahapan ini ide yang sudah ada ditinjau kembali. Peninjauan kembali dilakukan terhadap latar belakang dan tujuan yang sudah dibuat sebelumnya ketika desain sudah melalui proses jadi maka akan ditinjau dengan tujuan yang sudah ditetapkan sejak awal proses perancangan. Tujuannya yaitu digunakan untuk memperkenalkan dan mengingat kembali kisah mbah Syekh Jondang.

3.1.6. Pemilihan media

Pemilihan media yang digunakan dalam perancangan ini, agar pesan yang akan disampaikan semakin optimal, bisa dipahami dan diterima oleh target audiens perlu adanya media yang tepat. Pemilihan media dalam perancangan komik mbah Syekh Jondang sebagai media pelestarian cerita rakyat adalah berdasarkan data-data dan analisis data dalam konsep perancangan karya, media yang dipilih ialah sebagai berikut :

Tabel 3.1 Tabel Pemilihan Media

No	Hambatan	Solusi	Output/Luaran
1	Belum ada dan belum ditemukannya media cerita kisah Mbah Syekh Jondang sebagai media pelestarian cerita rakyat.	Merancang komik kisah mbah Syekh Jondang sebagai media pelestarian cerita rakyat di desa Jondang	Buku komik
2	Tidak di temukan karya desain berupa poster	Merancang desain poster dengan terdiri dari ilustrasi karakter komik kisah mbah Syekh Jondang	Poster
3	Belum adanya desain media pendukung berupa totebag	Merancang desain totebag komik kisah mbah Syekh jondang yang terdiri dari ilustrasi tokoh utama dalam cerita komik tersebut	Totebag
4	Belum adanya media pendukung berupa stiker	Merancang desain stiker sesuai dengan komik kisah mbah Syekh Jondang	stiker
5	Belum ditemukan media pendukung berupa gantungan	Merancang desain gantungan kunci sesuai komik kisah	Gantungan kunci

	kunci	mbah Syekh Jondang	
6	Belum ada dan belum ditemukannya media pendukung berupa leaflet	Merancang desain leaflet yang digunakan sebagai media pendukung	leaflet
7	Tidak adanya media pendukung berupa <i>T-shirt</i>	Merancang kaos dengan gambar ilustrasi komik kisah mbah Syekh Jondang	<i>T-shirt</i>

Buku sering digunakan sebagai media pelestarian cerita rakyat, karena media buku dapat digunakan dengan mudah tanpa adanya media lain yang mendukung. Dan juga media buku dapat diterima oleh semua kalangan usia.

3.1.7. Konsep Perancangan

3.1.7.2 Konsep Verbal

Dalam pemilihan judul komik dalam perancangan komik ini judul yang digunakan adalah “Kisah Mbah Syekh Jondang” karena isi dari cerita keseluruhan menceritakan Mbah Syekh Jondang. Penggunaan bahasa dalam komik “Kisah Mbah Syekh Jondang” ini menggunakan bahasa yang sederhana agar si pembaca terutama kalangan anak-anak mudah memahami isi cerita yang disajikan.

3.1.7.3 Non Verbal

1. Ilustrasi

Desain gambar komik “Kisah Mbah Syekh Jondang” menggunakan gaya kartun. Penggambaran tokoh dan latar belakang menyesuaikan dengan target pembacanya yaitu anak usia 13 tahun sampai 19 tahun. Karena banyak kalangan yang menyukai gaya kartun. Sehingga akan mampu menarik minat si pembaca.

2. Tipografi

Untuk perancangan komik ini menggunakan font **ANIME ACE** dikarenakan font tersebut keterbacaan cukup jelas dan nyaman untuk dibaca. Dan bentuk dari font tersebut seperti tulisan tangan sehingga cocok digunakan untuk sebagai balon kata ataupun balon pikiran dalam komik.

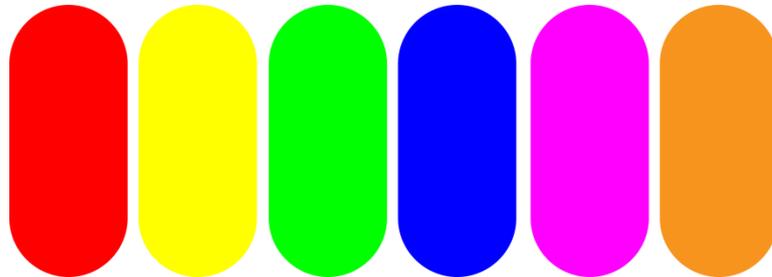


A B C D E F G H I J
 K L M N O P Q R S T
 U V W X Y Z 1 2 3 4 5
 6 7 8 9 0 . , / ? !
 @ # \$ % ^ & * () _ +
 = [] ÷ ≤ ≥ | \

Gambar 3.2 : Font Anime Ace 2.0

(sumber : <http://blamboot.com>, 2021)

3. Warna



Gambar 3.3 : Font Anime Ace 2.0

(sumber : Penulis, 2021)

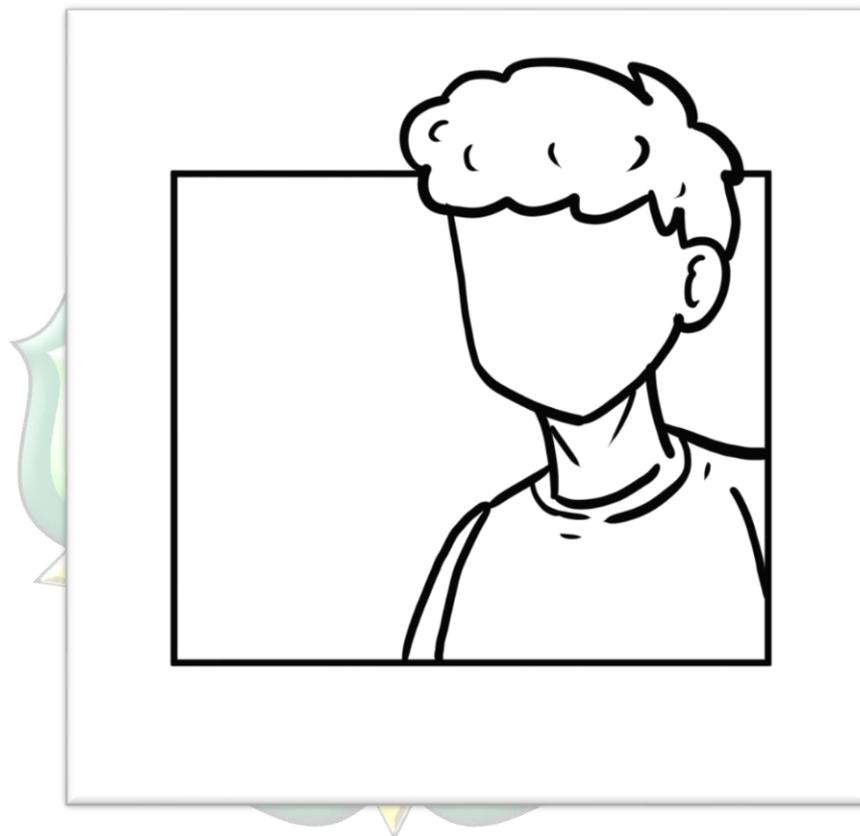
Warna yang digunakan dalam perancangan komik menggunakan teknik warna kromatik. Warna kromatik hanya terdiri dari warna Merah, Kuning, Hijau, Biru, Ungu, orange. Pemilihan ini didasari atas dana produksi yang sangat terbatas, sehingga untuk menghemat biaya produksi teknik warna ini digunakan dalam perancangan ini.

4. Layout

Layout merupakan tata letak, yang dapat didefinisikan sebagai susunan dari sebuah desain (Ruisdi Nur dan Muhammad Arsyad suyuti,2017). Kemudian panel, merupakan bingkai yang diisi oleh gambar. Panel merupakan kotak atau persegi dimana aksi aksi dari komik digambarkan (Traci Gardner, 2006). Penentuan arah baca dalam membaca sebuah komik sangatlah penting untuk mempermudah si pembaca untuk memahami pesan yang ingin disampaikan. Dalam panel komik ini menggunakan

arah baca dari kiri ke kanan, atas ke bawah atau dalam bentuk pola huruf Z. Komik memiliki jenis panel, dalam perancangan ini jenis panel yang digunakan adalah sebagai berikut :

a) Broken panel



Gambar 3.4 : *Broken Panel*

(sumber : Penulis, 2021)

Elemen gambar seperti karakter, balon teks, dan garis efek keluar atau melampaui panel dan masuk

kedalam gutter atau sela panel. Dalam beberapa bagian, terdapat gambar yang melewati atau keluar panel

b) Closed up shoot panel



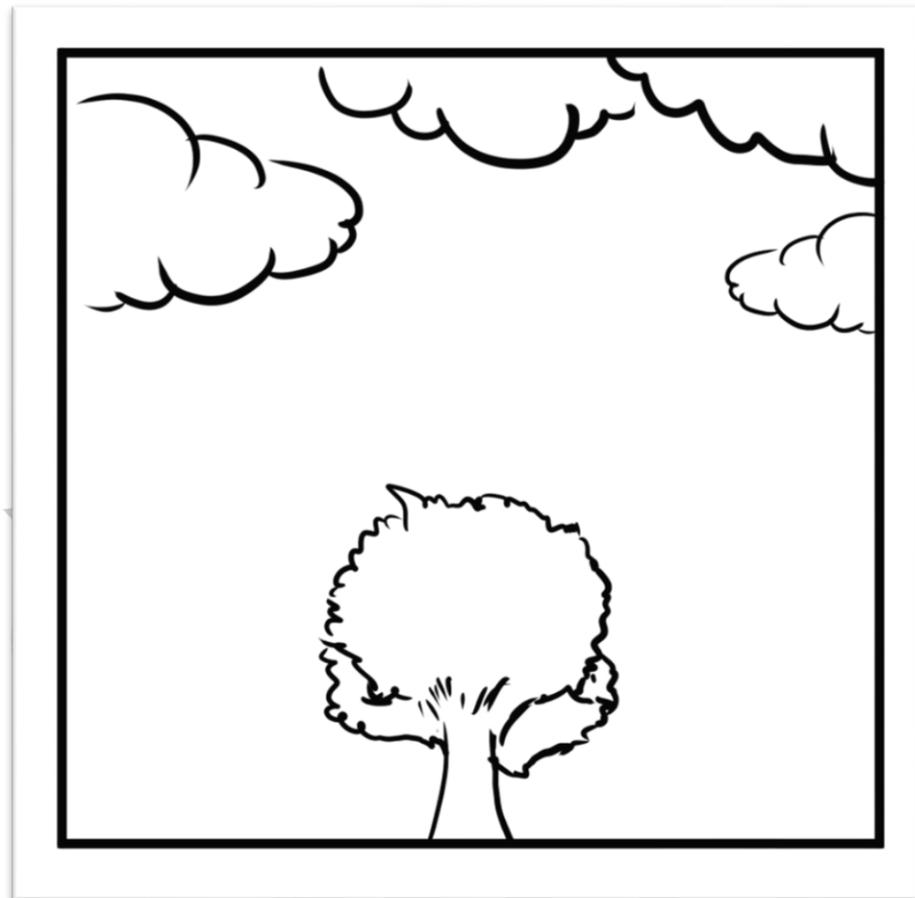
Gambar 3.5 : *Closed Up Shoot Panel*

(sumber : Penulis, 2021)

Menempatkan kamera atau mata pembaca sedekat mungkin dengan objek atau karakter komik

sehingga latar belakang menjadi sedikit terlihat atau tidak terlihat sama sekali.

c) Wide shoot panel

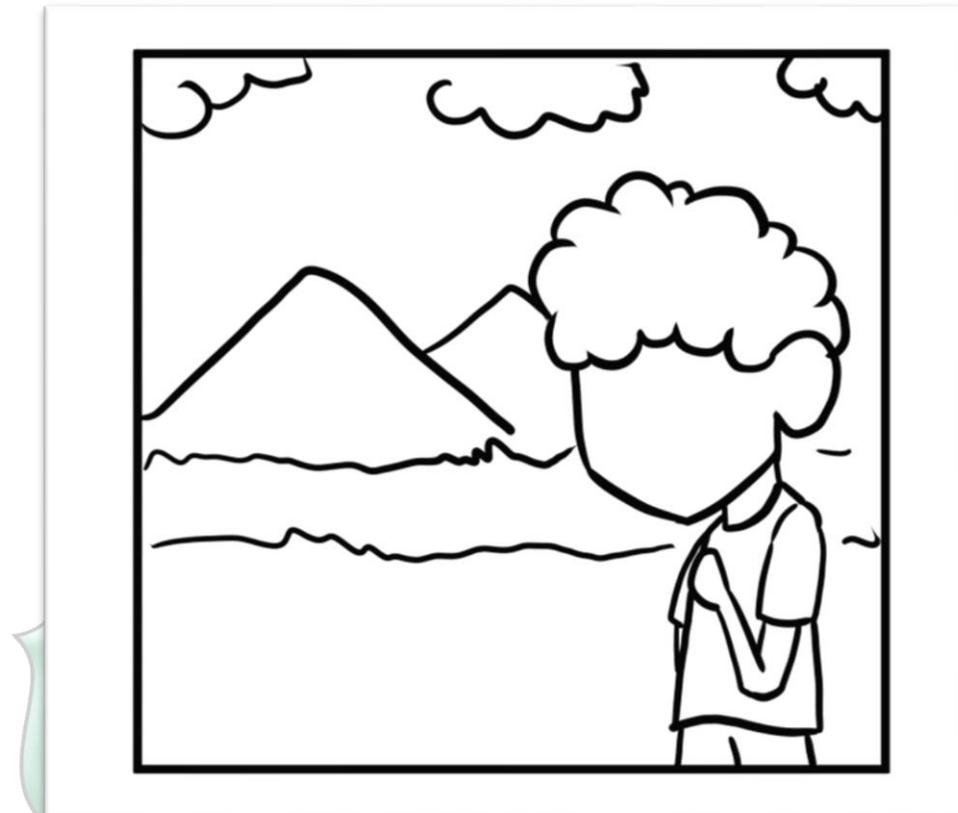


Gambar 3.6 : Wide Shoot Panel

(sumber : Penulis, 2021)

Kamera atau mata pembaca ditempatkan lebih jauh lagi, hingga dapat mencakup penglihatan yang lebih luas.

d) Medium shoot panel



Gambar 3.7 : *Medium Shoot Panel*

(sumber : Penulis, 2021)

Medium shoot umumnya memiliki komposisi yang relatif seimbang antara karakter dan latar. Dalam satu bingkai panel terdiri dari karakter dan latar yang mempunyai proporsi seimbang.

3.1.8. Media berkarya

3.1.8.1 Perangkat keras

Dalam proses pembuatan perancangan komik, diperlukan adanya perangkat keras untuk pembuatannya. Perangkat keras

yang digunakan adalah Laptop HP 14s-dk0074AU dengan sistem operasi Windows 10, untuk menunjang pengerjaan dalam perancangan diperlukannya perangkat tambahan lain seperti Mouse *Delux* M136 yang digunakan untuk menggerakkan kursor dan juga *Pen Tablet* Huion H640P berfungsi sebagai pengganti pensil, karena dalam pembuatan perancangan ini dilakukan dengan *full digital* Tanpa melalui proses menggambar dikertas.

3.1.8.2 Perangkat lunak

Tidak hanya perangkat keras yang digunakan didalam proses perancangan komik, akan tetapi juga memerlukannya perangkat lunak yang support dengan windows 10 64 Bit, perangkat lunak tersebut di antara lain adalah :

1. Microsoft Word 2010

Cerita kisah Mbah Syekh Jondang mempunyai cerita yang tidak solid sehingga dalam pembuatan komik perlu adanya pengembangan lagi dimulai dari alur cerita dan dialog dari tiap tokoh. Penyusunan alur cerita dan dialog menggunakan *software* Microsoft Word 2010, karena software tersebut adalah program yang berbasis pengelolaan kata sehingga cocok digunakan untuk menyusun alur cerita dan dialog.

2. Clip Studio Paint/Mangaka Studio

Setelah alur cerita sudah dibuat, maka selanjutnya membuat draft komik. Dalam pembuatan draft sangat penting. Di dalam draft berisi penempetan panel, balon teks, dan alur cerita secara visual. Di sini

fungsi Clip Studio Paint sangat penting, proses pembuatan komik dari draft atau sketsa, *line art*, pemberian warna hingga balon teks menggunakan *Clip Studio Paint*.

3. Adobe Illustrator cc 2015

Dalam membuat *layout* buku penulis menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator cc 2015. Karena penggunaannya yang muda, dan dapat membuat desain dengan resolusi tinggi.

3.2. Perancangan

3.2.1. Karya utama

3.2.1.1. Buku

Buku komik adalah kumpulan cerita bergambar atau lembar kertas yang dijilid, berisi cerita bergambar. Komik sering digunakan sebagai media hiburan dan media pembelajaran.

1. Alasan pemilihan media

Buku merupakan media yang sering digunakan oleh banyak kalangan dikarenakan berisi beragam informasi. Dengan menggunakan media buku akan mampu membuat si pembaca lebih fokus dalam membaca dan lebih mudah menerima pesan atau informasi yang ada didalam buku tersebut. Dalam penggunaannya juga tidak memerlukan media atau perangkat tambahan untuk membacanya. Sehingga media buku digunakan sebagai media baru dalam perancangan ini.

2. Konsep komik

Bentuk komik yang dibuat menggunakan teknik digitalisasi yang berisi ilustrasi digital painting dan teks yang disusun menjadi sebuah cerita. sebelum masuk ke dalam cerita, diawali dengan sebuah prolog yang disertai dengan ilustrasi sehingga bagi pembaca yang tidak mengetahui sosok Syekh Abdul Aziz dan akan mempermudah si pembaca dalam memasuki isi dari cerita.

3. Sinopsis

Syekh Abdul Aziz berasal dari bagdad Arab Saudi yang ingin mendalami agama islam di pulau jawa. Ketika dipulau jawa sampailah ia kepada Sunan hingga berguru dengan beliau di Colo Kudus. Setelah beberapa tahun, Ia kemudian dijodohkan dengan salah satu murid sunan yaitu Raden Ayu Roro Kuning. Setelah ia menikah Syekh Abdul Aziz melakukan perjalanan ke Jepara karena ditugaskan untuk menyebarkan agama islam oleh sunan. Ia melakukan perjalanan bersama Mbah Simo dan Mbah Sari, saat diperjalanan Mbah Simo dan Saripun berhenti dan menetap ditempat yang sekarang disebut dengan desa Sumo Sari. Saat perjalan Syekh Abdul Aziz sembari berdakwah. Saat sampai di Jepara iapun menetap didaerah yang sekarang disebut dengan Jondang. Disana pekerjaan sehari-hari yaitu bercocok tanam disawah yang dekat dengan rumahnya. Sangking sayangnya dengan istrinya iapun melukis sosok istrinya untuk dibawah ketika bekerja. Pada suatu hari ketika ia pulang dari bekerja, tiba-tiba istrinya tidak ada dirumah. Ia menemukan surat yang berisi kalau Raden Ayu Roro Kuning telah diculik untuk dijadikan istri raja kerajaan Badralangu.

4. Desain karakter

Merancang desain karakter dalam komik sangat penting, tampilan karakter-karakter yang muncul dalam komik akan mendukung jalannya cerita. pengayaan, gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya kartun. Gaya kartun menampilkan karakter yang sederhana dan tidak realis. Karakter pada komik kisah Mbah Syekh Jondang menggunakan pakaian pada tempo dulu yang sudah dirancang dan disesuaikan. Berikut adalah perancangan visual karakter komik kisah Mbah Syekh Jondang :

a. Syekh Abdul Aziz



Gambar 3.4 sketsa ekspresi Syekh Abdul Aziz

(sumber gambar : Penulis, 2021)



Gambar 3.4 sketsa Syekh Abdul Aziz dari depan

(Sumber gambar : Penulis, 2020)

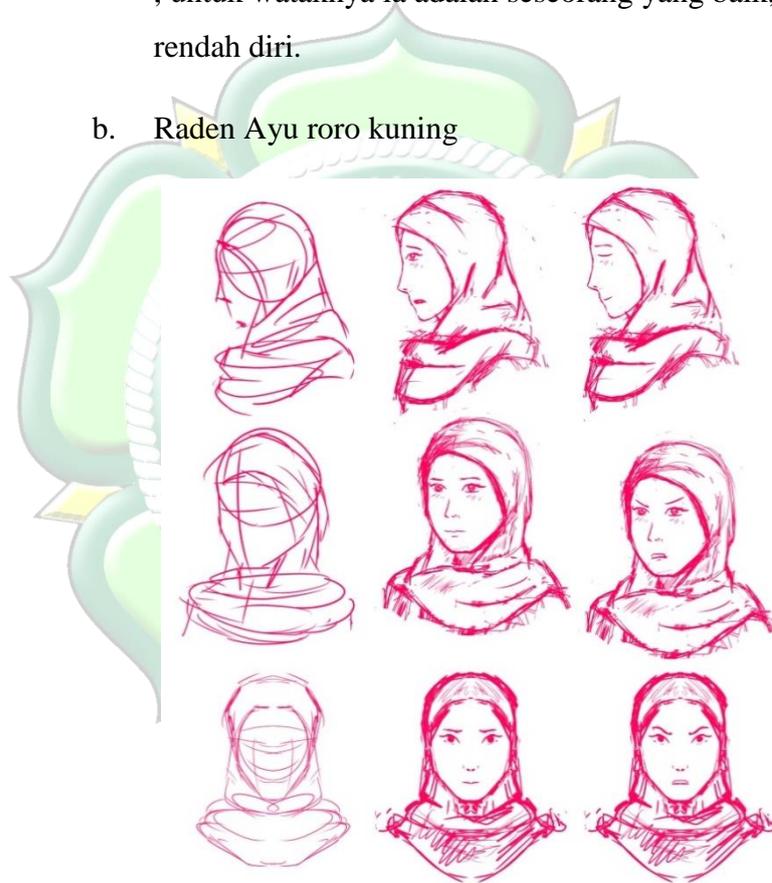


Gambar 3.5 sketsa Syekh Abdul Aziz dari samping

(Sumber gambar : Penulis, 2021)

Syekh Abdul Aziz merupakan pemeran utama dalam cerita komik ini dan juga merupakan istri dari Raden Ayu roro kuning. Ia berasal dari bagdag Arab Saudi, melakukan perjalanan sampai ke pulau jawa untuk mendalami agama islam sampailah ia ke colo bertemu dengan sunnan . Dan berguru beberapa waktu dengan beliau. Dalam penggambaran Syekh Abdul Aziz ia digambarkan berbadan tinggi, dan memakai sorban dikepala seperti gurunya sunan , untuk wataknya ia adalah seseorang yang baik, ramah, dan rendah diri.

b. Raden Ayu roro kuning



Gambar 3.6 sketsa ekspresi Raden Ayu Roro Kuning

(Sumber gambar : Penulis, 2021)



Gambar 3.7 sketsa Raden Ayu Roro Kuning dari depan

(Sumber gambar : Penulis, 2021)



Gambar 3.8 sketsa Raden Ayu Roro Kuning dari samping

(Sumber gambar : Penulis, 2021)

Raden ayu roro kuning merupakan salah satu dari pemeran utama dalam cerita komik ini dan istri dari Syekh Abdul Aziz. Ia merupakan salah satu dari murid Sunan yang berada di Cidolo. Dalam penggambarannya ia digambarkan memakai kerudung, berwajah cantik, tinggi dan berkulit putih. Untuk wataknya ia berwatak baik hati, ramah dan patuh dan taat kepada suaminya

c. Joko Wongso



Gambar 3.9 sketsa Joko Wongso dari depan

(Sumber gambar : Penulis, 2021)



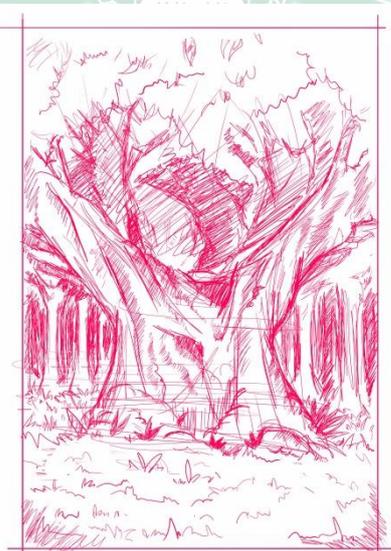
Gambar 3.10 sketsa halaman komik

(Sumber gambar : Penulis, 2021)

Merupakan karakter antagonis dalam cerita komik ini. Ia adalah raja dari kerajaan badralangu. Ia berperan penting dalam cerita komik ini sebagai penyulut konflik cerita. ia digambarkan tinggi 170 cm, kulit sawoh matang, berwibawah dan memakai pakaian layaknya seorang raja. mempunyai watak yang licik melakukan apapun untuk mencapai keinginannya.

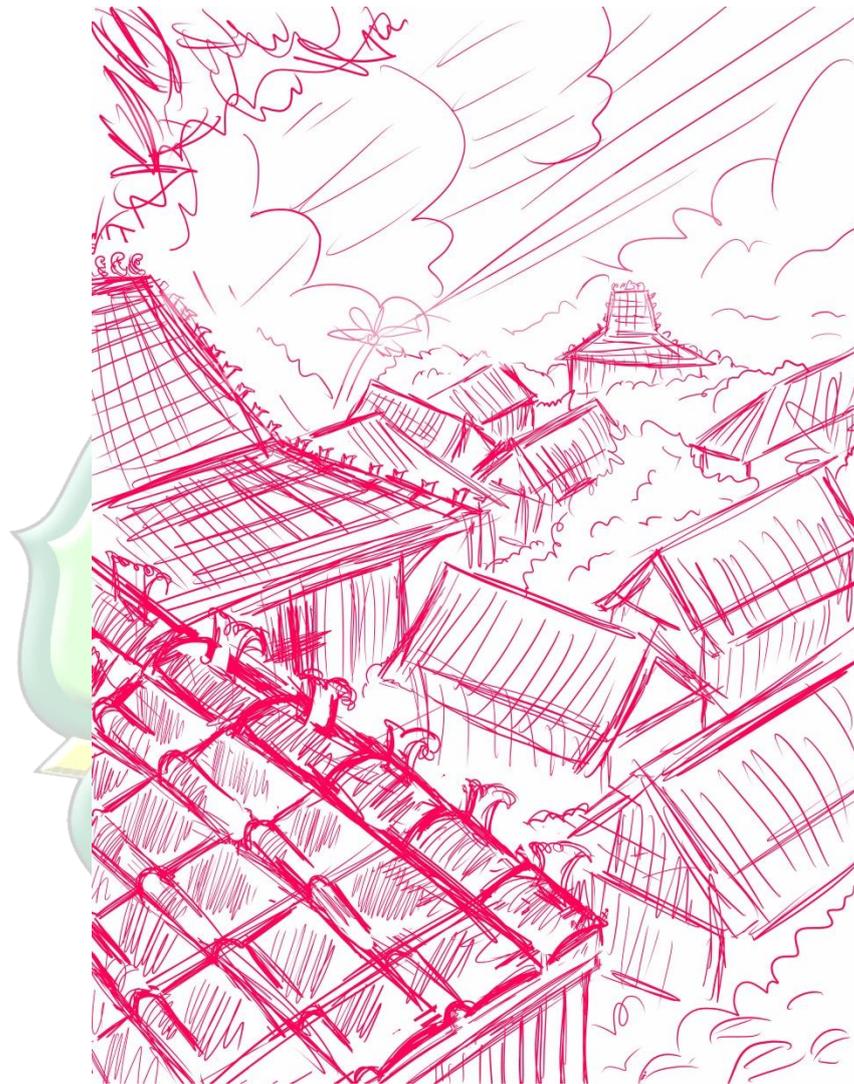
5. Desain latar *background*

Cerita komik ini bersejing tempat sekitar 1400 *Masehi* di Jepara. Sehingga ada beberapa latar belakang tempat yang disesuaikan. Karena pada waktu itu tidak banyak pemukiman maka penulis mendesain latar tempat cerita yang didominasi oleh pepohonan. Untuk sebagai pertanda kalau cerita komik ini berada di jepara penulis membuat latar belakang tempat pemukiman penduduk yang berbentuk rumah adat khas Jepara.



Gambar 3.11 sketsa *Background* pepohonan

(Sumber gambar : Penulis, 2021)



Gambar 3.12 sketsa *background* rumah adat Jepara

(Sumber gambar : Penulis, 2021)

d. Sketsa komik

Gambar 3.13 sketsa halaman komik 1

(Sumber gambar : Penulis, 2021)



Gambar 3.14 sketsa halaman komik 2

(Sumber gambar : Penulis, 2021)



Gambar 3.15 sketsa halaman komik 3

(Sumber gambar : Penulis, 2021)

3.2.1. Media pendukung

3.2.2.1 Totebag (tas jinjing)

Tas merupakan aksesoris yang memiliki nilai fungsional yang tinggi, karena biasanya digunakan untuk wadah atau tempat agar mempermudah seseorang membawa barang-barang bawaan dengan berbagai bentuk dan model, dan tas merupakan kemasan atau wadah berbentuk persegi dan sebagainya biasanya bertali, dipakai untuk menaruh, menyimpan, atau membawa barang. (kamus besar bahasa Indonesia edisi ketiga. 2001, hal 1146)

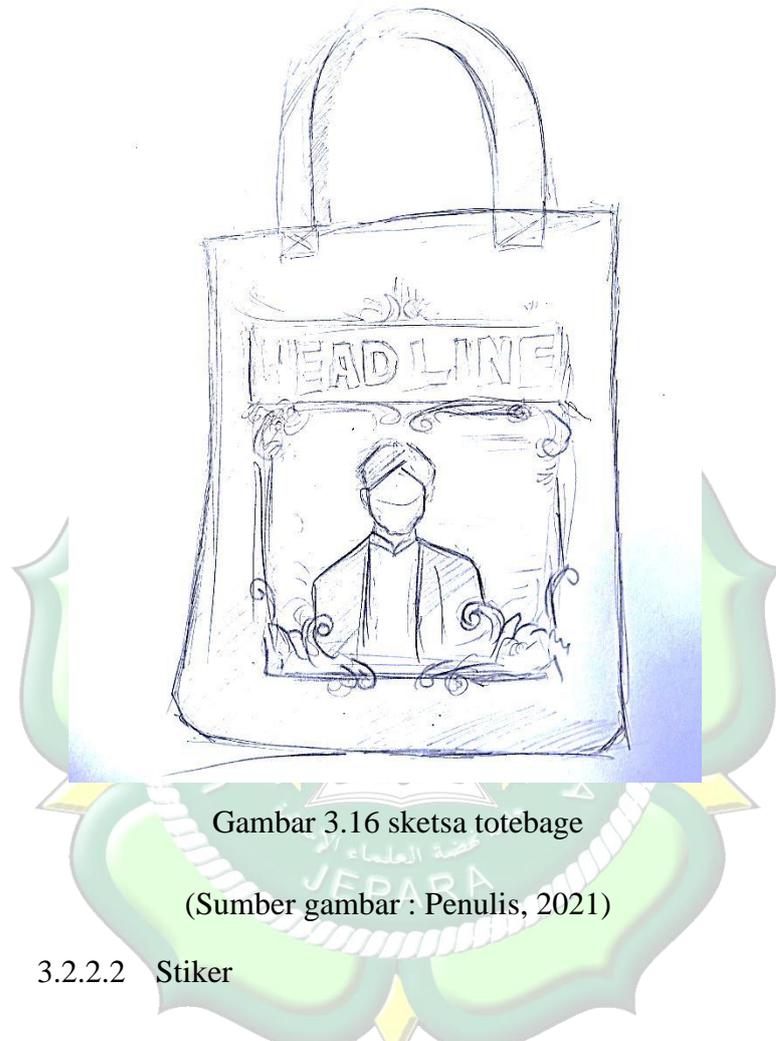
1. Alasan memilih media

Karena totebag atau tas jinjing sering digunakan untuk membawa berbagai keperluan seperti buku dan benda-benda lainnya sehingga dalam masyarakat tidak asing dalam penggunaannya. Totebag dinilai praktis dan sederhana sehingga menjadi tren dikalangan lingkungan masyarakat.

2. Konsep desain

Desain totebag Komik memiliki desain yang sederhana sehingga mudah diingat. Desain tersebut terdiri dari headline dan ilustrasi tokoh dalam komik yang berwarna.

3. sketsa



Gambar 3.16 sketsa totebage
(Sumber gambar : Penulis, 2021)

3.2.2.2 Stiker

Stiker merupakan media yang sering digunakan. Dalam penggunaannya stiker sering digunakan sebagai souvenir dan *marchandas*. Dalam pengaplikasiannya stiker memiliki dua sisi dan salah satu sisinya terdiri dari perkat sehingga stiker bisa ditempelkan dimana saja sesuai dengan kebutuhannya.

1. Alasan memilih media

Stiker sangat praktis karena bentuknya yang kecil dan mudah ditaruh dimana saja. Sehingga akan digunakan sebagai media suatu produk.

2. Konsep desain

Dalam konsep pembuatan desain stiker komik kisah mbah Syekh Jondang terdiri dari karakter yang menggunakan gaya chibi atau anak-anak sehingga akan menimbulkan efek lucu pada ilustrasinya.

3. Sketsa



Gambar 3.17 sketsa stiker

(Sumber gambar : Penulis, 2021)

3.2.2.3 Poster

Poster adalah bentuk seni publik yang kuat dan berpengaruh, dan mereka menarik memperhatikan dan mendistribusikan informasi kepada masyarakat luas, beragam dan selalu berubah (Carter, 2008).

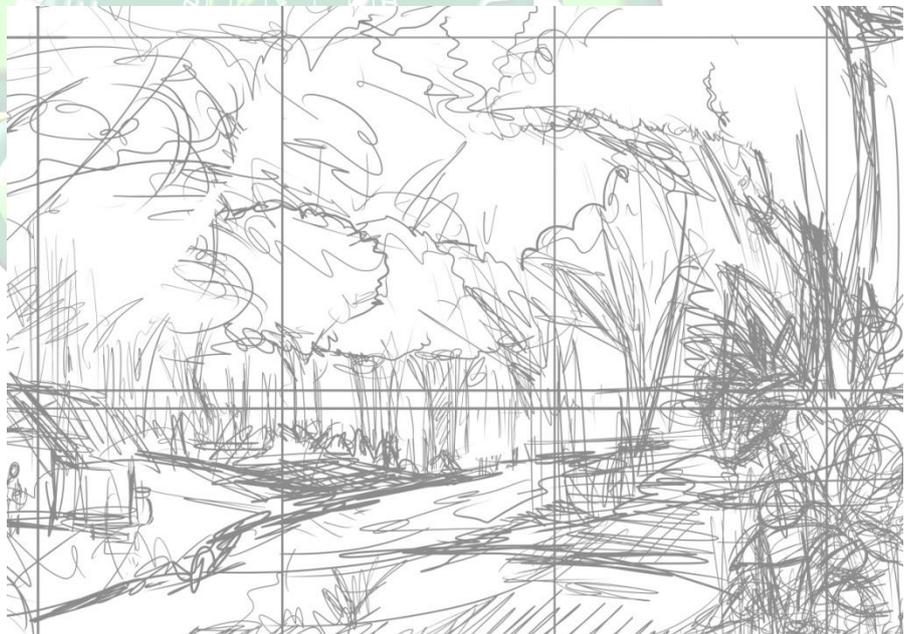
1. Alasan memilih media

karena poster berisi informasi atau pesan yang berbentuk teks maupun gambar sehingga efektif sekali untuk memperkenalkan komik kisah mbah Syekh Jondang kepada masyarakat.

2. Konsep desain

Dalam perancangan poster kisah mbah Syekh Jondang bentuk poster terdiri dari 3 element yaitu latar belakang, headline, dan ilustrasi. Bentuk ilustrasi yang di ambil adalah karakter Syekh Abdul Aziz dan Raden Ayu Roro Kuning sehingga pesan yang ingin disampaikan adalah bahwa komik ini menceritakan tentang kisah mereka berdua.

3. Sketsa



Gambar 3.18 sketsa poster

(Sumber gambar : Penulis, 2021)

3.2.2.4 Gantungan kunci

Gantungan kunci adalah suatu benda kecil yang digunakan sebagai gantungan kunci. Biasanya gantungan kunci dikaitkan melalui lubang kecil yang ada pada kunci. Biasanya terbuat dari bahan logam, kayu, maupun plastik

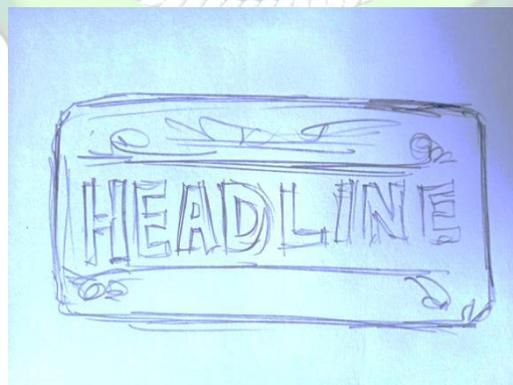
1. Alasan pemilihan media

Gantungan kunci dipilih dikarenakan bentuknya yang kecil dan ringkas sehingga cocok sekali sebagai souvenir atau *merchandise*. Dan juga karena bentuknya yang mudah dibawa kemana saja sehingga cocok digunakan sebagai media pendukung

2. Konsep desain

Karena gantungan kunci bentuknya yang kecil, sehingga dalam pembuatan desainnya dibuat secara sederhana dengan terdiri dari headline ornament sederhana yang akan meimbulkan kesan simple.

3. Sketsa



Gambar 3.19 sketsa gantungan kunci

(Sumber gambar : Penulis, 2021)

3.2.2.5 Leaflet

Leaflet adalah sebuah media kecil yang digunakan untuk publikasi ataupun promosi. Leaflet biasanya terdiri dari lembaran kecil kertas yang berisi informasi mengenai sebuah produk.

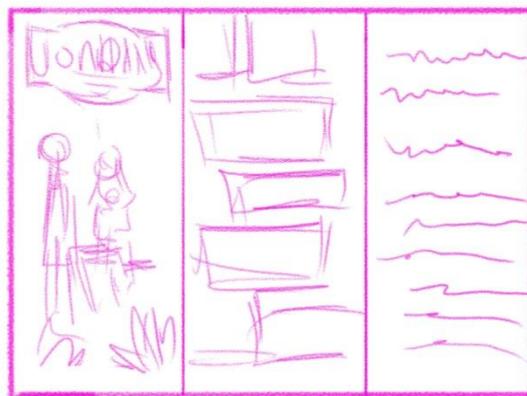
1. Alasan pemilihan media

Leaflet dipilih karena bentuknya yang terdiri dari lembaran-lembaran kertas sehingga mudah diproduksi. Dan karena itu cocok dijadikan media pendukung

2. Konsep desain

Leaflet yang digunakan yaitu berukuran A4 yang dilipat menjadi 3 bagian. Didalamnya terdiri dari ilustrasi Tokoh utama dalam cerita kisah mbah Syekh Jondang dan juga headline didalam cover leaflet. Sedangkan isinya berisi sinopsis dan juga beberapa *preview* halaman Komik.

3. Sketsa



Gambar 3.20 sketsa Leaflet

(Sumber gambar : Penulis, 2021)

3.2.2.6 T-shirt

T-shirt merupakan salah satu jenis pakaian yang kebanyakan digunakan oleh banyak kalangan anak-anak hingga usia remaja, karena bentuknya yang sederhana.

1. Alasan pemilihan media

T-shirt cocok digunakan sebagai media pendukung, karena T-shirt banyak digunakan dalam kegiatan sehari-hari sehingga akan cocok sebagai media untuk mengenalkan komik kisah mbah Syekh Jondang.

2. Konsep desain

T-shirt menggunakan warna putih dengan bahan catton combad 30s dipadukan ilustrasi tokoh utama komik kisah mbah Syekh Jondang dan headline di bagian depan T-shirt.

3. Sketsa



Gambar 3.21 sketsa T-shirt

(Sumber gambar : Penulis, 2021)