

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PANDUAN WISATA
TRADISI LISAN CANDI GEDONG SONGO



PENCIPTAAN

oleh :

Yulius Satria Putra
1112109024

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2017

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PANDUAN WISATA
TRADISI LISAN CANDI GEDONG SONGO



PENCIPTAAN

oleh :

Yulius Satria Putra
1112109024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2017

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PANDUAN WISATA TRADISI LISAN CANDI GEDONG SONGO, diajukan oleh Yulius Satria Putra, NIM 1112109024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada 22 November Tahun 2017 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Drs. Asnar Zacky M.Sn.

NIP. 19570807 198503 1 003

Pembimbing II/Anggota

Fx. Widyatmoko, M.Sn.

NIP. 19750710 200501 1 001

Cognate/Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP. 19650209 199512 1 001

Kaprodi DKV/Anggota

Indiria Maharsi, S.Sn, M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain/Anggota

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP. 19770315 200212 1005

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Dr. Suastiwi, M, Des.

NIP.19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan Judul :

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PANDUAN WISATA TRADISI LISAN CANDI GEDONG SONGO. Dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi atau institut manapun, kecuali bagian sumber informasinya mencantumkan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 1 November 2017

Yulius Satria Putra

NIM. 1112109024

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa beserta alam semesta yang telah menolong penulis menyelesaikan Tugas Akhir Karya Desain dengan penuh kemudahan. Tanpa pertolongan-Nya mungkin penulis tidak akan sanggup menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.

Tugas Akhir Karya Desain ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana dalam bidang Desain Komunikasi Visual. Tugas Akhir ini merupakan pertanggung jawaban dan bukti serta hasil dari seluruh mata kuliah yang telah ditempuh selama mengenyam pendidikan di Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.

Tugas Akhir ini juga merupakan salah satu syarat dalam pemenuhan tugas perkuliahan untuk mencapai gelar kesarjanaan dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.

Sebagai penutup, semoga penulisan Tugas Akhir ini sedikit banyak memberikan manfaat bagi pembaca. Disisi lain penulis juga menyadari sepenuhnya kesempurnaan hanyalah milik Tuhan Yang Maha Esa sehingga banyak kekurangan dalam penyusunan laporan ini. Segala kritik dan saran yang membangun penulis harapkan demi kemajuan pada masa yang akan datang.

Yogyakarta, 15 November 2017

Yulius Satria Putra

LEMBAR PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertandatangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta :

Nama : Yulius Satria Putra

Nomor Mahasiswa : 1112109024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, karya tugas akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PANDUAN WISATA TRADISI LISAN CANDI GEDONG SONGO**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 1 November 2017

Yulius Satria Putra

NIM 1112109024

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini saya telah mendapatkan banyak dukungan, bimbingan dan pengarahan serta pengalaman dari berbagai pihak dari awal hingga akhir. Tantangan dan keterbatasan saya dalam mengerjakan Tugas Akhir ini merupakan dorongan untuk lebih terarah dan belajar lebih banyak lagi. Oleh karena itu perkenankan saya menyampaikan rasa syukur dan terima kasih sebesar- besarnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia- Nya.
2. Prof Dr. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Suastiwi, M.Des. Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA. selaku Ketua Jurusan Desain ISI Yogyakarta.
5. Indiria Maharsi, S.Sn. M.Sn. selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
6. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. selaku Penguji Ahli yang telah banyak memberikan saran yang membangun demi perancangan ini.
7. Drs. Asnar Zacky, M.Sn., selaku pembimbing I yang dengan penuh kesabaran dan memberi banyak saran dalam membimbing proses pengerjaan tugas akhir ini.
8. Fx, Widyatmoko, M.Sn.,selaku pembimbing II yang telah banyak memberi referensi dan inspirasi.
9. M. Faizal Rochman, M.Sn. M.T., selaku Dosen Wali.
10. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta yang banyak membantu dalam studi.
11. Bapak Lucas Tri Narna dan Ibu Agnes Hartati, yang telah mengasihku sejak kecil.
12. Budi Wirawan, Ibu Iin, Bapak Sarwan, Bapak Sumarno, Bapak Purwani, Bapak Hadi selaku narasumber.

13. Para Warga yang bermukim disekitar Candi Gedong Songo yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu.
14. Mbak Arum, Mas Oni, Mas Kris, Mbak Rumsiah atas doa dan pendampingannya.
15. Shahera Dewa, Istriku yang telah banyak memberikan dukungan dan cinta kasihnya.
16. Sarasvati Jaladara Astagina, anakku, sebagai sumber semangatku.
17. Bapak Mahendra Dewa dan Ibu Tri Susanti, selaku mertua.
18. Raditya Suryaputra dan Hermawan Kusnanta, selaku adik ipar.
19. Teman- teman jurusan DKV Institut Seni Indonesia .



ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PANDUAN WISATA TRADISI LISAN CANDI GEDONG SONGO

Candi Gedong Songo adalah nama sebuah kompleks bangunan candi peninggalan peradaban Hindu yang terletak di Desa Candi, Kecamatan Bandungan, dan masuk dalam Kabupaten Semarang, Jawa Tengah. Tepatnya Candi Gedong Songo terletak di lereng gunung Ungaran. Kata Gedong Songo berasal dari bahasa Jawa, *gedong* berarti bangunan atau rumah, dan *songo* berarti sembilan. Jadi Gedong Songo berarti sembilan (kelompok) bangunan. Candi Gedong Songo sendiri ditemukan oleh Raffles pada tahun 1804 dan merupakan peninggalan budaya Hindu dari zaman Wangsa Syailendra abad ke-9 (tahun 927 masehi). Selain memiliki daya tarik keindahan alamnya, di seputaran Candi juga terdapat cerita- cerita lisan yang beredar masyarakat sekitarnya, kisah mengenai keterkaitan sejarah maupun tentang hal yang berkaitan tentang “sesuatu yang tak terlihat”

Oleh sebab itu penting adanya sebuah media publikasi yang menarik untuk wisatawan. Dengan buku panduan wisata yang dilengkapi dengan ilustrasi dan cerita lisan yang ada diseputaran candi diharapkan mampu menarik lebih banyak wisatawan dan memberikan pengalaman baru kepada wisatawan agar tak hanya menikmati keindahan candi secara kasat mata, namun juga menghayati kisah- kisah yang menyelimutinya.

Metode analisis yang digunakan untuk perancangan ini adalah 5W+1H. *What, Where, When, Who, Why, How*. Metode ini digunakan karena menggunakan pendekatan observasi dan wawancara dalam mencari data di lapangan.

Kata kunci : buku panduan wisata, Gedong Songo, cerita lisan, candi, kepercayaan

ABSTRACT

DESIGNING AN ILLUSTRATION BOOKS AND GUIDELINES OF THE GEDONG SONGO TEMPLE BASED ORAL TRADITION

Gedong Songo Temple is the name of a temple complex of Hindu civilization located in the village of Candi, Bandungan Subdistrict, and entered in the district of Semarang, Central Java. Precisely Gedong Songo temple is located on the slopes of Mount Ungaran. The word Gedong Songo comes from the Java language, gedong means building or house, and songo means nine. So Gedong Songo means nine (groups) of buildings. Gedong songo itself was discovered by Raffles in 1804 and is a Hindu cultural relic from the 9th century Syailendra Shia (year 927 AD). Besides having the charm of its natural beauty, near Temple also there are oral stories circulating the surrounding community, the story about the history of history as well as about things related to "something invisible".

Therefore it is important that an interesting publication media for tourists. With guidebooks equipped with illustrations and verbal stories that live around the temple are expected to attract more tourists and provide a new experience to tourists to not only enjoy the beauty of the temple by naked eye, but also to live the stories that surround it.

The method used for this design is 5W + 1H. What, Where, When, Who, Why, How. This method is used because it uses journalistic approach in searching data in the field.

Keywords: guidebooks, Gedong Songo, oral stories, temples, beliefs

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
KATA PENGANTAR	v
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Perancangan	3
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Metode Perancangan.....	4
G. Tahap Perancangan.....	6
H. Skema Perancangan.....	7
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	8
A. Tinjauan Literatur	8
1. Pengertian Buku Panduan dan Tradisi Lisan... ..	8
B. Identifikasi data lapangan	20
1. Data Candi Gedong Songo.....	20
2. Tradisi Lisan Gedong Songo.....	22
3. Ilustrasi	27

4. Buku	27
5. Buku Panduan	28
6. Buku Ilustrasi.....	29
C. ANALISIS DATA.....	29
D. KESIMPULAN ANALISIS.....	30
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	32
A. Tujuan Perancangan	32
1. Strategi Komunikasi.....	32
2. Deskripsi Tema.....	32
3. Strategi Kreatif/Konsep Kreatif.....	33
4. Analisis Target <i>Audience</i>	33
5. Strategi Media/Konsep Media.....	34
6. Karakter Tokoh.....	38
7. <i>Storyline</i>	43
BAB IV VISUALISASI	
A. Media Utama.....	95
1. Layout dan Sketsa.....	95
2. Final Artwork.....	111
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	135
B. Kritik dan Saran	136
DAFTAR PUSTAKA	137
LAMPIRAN.....	139

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Foto Wayang kulit Semar	15
Gambar 2.2 Foto Dokumentasi Pementasan Wayang Ki Manteb	16
Gambar 2.3 Foto Little Krishna Serial 3D	16
Gambar 2.4 Foto Videoclip sinetron Malin Kundang	17
Gambar 2.5 Foto Ilustrasi Sabdopalon	18
Gambar 2.6 Foto Bung Karno	19
Gambar 2.7 Foto Candi Gedong 9	20
Gambar 2.8 Foto Peta Geografis Candi Gedong Songo	21
Gambar 2.9 Foto Cover album Metallica	23
Gambar 2.10 <i>Screenshot</i> video konser band Metallica.....	24
Gambar 2.11 Lambang Dewata Nawasanga.....	25
Gambar 2.12 <i>Screenshot</i> video konser band Metallica.....	24
Gambar 3.1 Lokasi Candi Gedong Songo dari Satelit luar angkasa.....	34
Gambar 3.2 Infografis Peta Fasilitas Astra Forest.....	35
Gambar 3.4 Relief di Candi Borobudur.....	39
Gambar 3.5 Relief di Candi Borobudur.....	40
Gambar 3.6 Relief di Candi Borobudur.....	41
Gambar 3.7 Relief di Candi Borobudur.....	41
Gambar 4.4 Sketsa dan <i>Layout</i> Buku.....	35
Gambar 4.2 Final Desain dan <i>Layout</i> Buku	35

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Alasan sebuah objek wisata patut dijadikan destinasi adalah tempat tersebut menarik untuk dikunjungi. Ada kriteria tertentu yang membuat orang menjadikan tempat wisata tersebut sebagai destinasi utama. Misal karena memiliki panorama yang indah, nilai sejarah, suasana yang menyenangkan, atau karena tempat tersebut sedang populer untuk dikunjungi. Saat sampai ke lokasi, tentunya orang berharap ada data yang menyajikan informasi dan cerita tentang lokasi tersebut. Informasi tersebut dapat berupa keterangan tentang apa saja yang ada di lokasi wisata, fasilitas, dan petunjuk akses menuju lokasi wisata. Informasi yang disajikan juga seharusnya menyajikan info yang cukup akurat mengenai asal usul tempat tersebut.

Kabupaten Semarang memiliki destinasi wisata bertajuk “Surganya Jawa Tengah” yaitu Candi Gedong Songo di kaki Gunung Ungaran. Tempat ini merupakan salah satu objek wisata yang menarik dan patut dijadikan destinasi wisata. Menurut sumber tertulis, Candi Gedong Songo merupakan salah satu peninggalan sejarah yang memiliki latar kebudayaan agama Hindu dari wangsa Syailendra pada abad VIII (sekitar tahun 927 M) pada masa pemerintahan Dinasti Sanjaya. Lokasi Candi Gedong Songo memiliki luas $\pm 177.240 \text{ M}^2$, berlokasi di Gunung Ungaran pada ketinggian 1300 Mdpl dengan suhu udara berkisar $19^\circ - 27^\circ \text{ C}$. Tempat ini adalah peninggalan bersejarah kedua setelah Dieng yang dibangun di pegunungan dengan kondisi alam yang baik serta memiliki panorama yang indah. Kabupaten Semarang, Jawa Tengah (Indra, 1998: hal 2).

Tradisi lisan adalah segala wacana yang disampaikan secara lisan, mengikuti cara atau adat istiadat yang telah memola dalam suatu masyarakat. Kandungan isi wacana tersebut dapat meliputi berbagai hal: Cerita-cerita yang disampaikan secara lisan itu bervariasi mulai dari uraian genealogis,

mitos, legenda, dongeng, hingga berbagai cerita kepahlawanan (Sedyawati 1996: 5). Perkembangan tradisi lisan terjadi dari mulut ke mulut sehingga menimbulkan banyak versi cerita. Sebagai contoh, seorang petugas dinas purbakala Candi Gedong Songo memberi kesaksian bahwa suatu ketika pada tahun 2015 lalu, Roni (alias) usia 42 tahun asal Yogyakarta, tengah mengidap penyakit stroke . Pasalnya, Roni mendapat suatu petunjuk dalam mimpinya bahwa ia dianjurkan mandi dan introspeksi diri di kaki gunung Ungaran. Pak Roni dimandikan di *lepen* (air pancuran) dan setelah genap 40 hari ia telah sembuh dari penyakitnya. Gedong Songo dipercaya oleh masyarakat sebagai sebagai tempat sakral dimana disitu bersemayam kekuatan magis dari alam yang dipercaya memiliki khasiat penyembuhan secara supranatural. Selain itu, dari perspektif spiritual juga disebut kayangan para dewa. Kisah di atas merupakan contoh bagaimana sebagian kecil cerita lisan yang membangun citra Gedong Songo dalam konteks spiritual dan tergolong baru.

Ketika datang ke Candi Gedong Songo, orang akan masuk dari loket kemudian mulai berkeliling area wisata dengan berjalan kaki maupun menyewa kuda. Mereka tidak mendapatkan *flyer*/brostur yang dapat dijadikan panduan ketika berkeliling kompleks candi. Pengunjung tidak akan mendapat informasi yang menarik seputar candi tanpa panduan. Dari permasalahan tersebut, perlu adanya pemecahan masalah. Maka buku panduan wisata dengan ilustrasi dipilih oleh penulis sebagai solusi pemecahan masalah yang ada. Karena buku panduan ilustrasi masih jarang dijumpai dan bisa menjadi media komunikasi visual yang menarik bagi target audiens. Konten ilustrasi yang menarik dalam menyajikan informasi tentang Candi Gedong Songo, ditambah cerita lisan menurut penuturan pada warga yang bermukim di sekitarnya. Usaha ke arah hal ini bukan yang pertama. Tjugianto (2007) dalam buku panduan wisata telah mencoba memanfaatkan tradisi lisan tersebut, namun tidak terdapat ilustrasi yang menarik dan tradisi lisan yang

dapat dipercaya karena disajikan secara terpotong-potong seperti misal tradisi lisan Kawah Candradimuka dan Tuk Bima Luka.

Diharapkan perancangan buku ilustrasi panduan tentang Gedong Songo dapat memberi informasi akurat dan edukasi bagi para wisatawan, serta menanamkan nilai sikap hidup dari cerita lisan yang dimuat di dalamnya.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku panduan wisata tradisi lisan tentang Candi Gedong Songo yang menarik serta mengaktualisasikan bahasa lisan kedalam verbal dan visual menurut interpretasi penulis.

C. Batasan Masalah

Perancangan ini akan memuat panduan dan informasi tentang Candi Gedong Songo berdasarkan sumber tertulis yang sudah ada, serta cerita lisan berdasarkan masyarakat yang bermukim disekitarnya. Cerita tersebut akan dikembangkan dengan ilustrasi yang dibuat sesuai interpretasi penulis. Pada bagian panduan akan memuat informasi berupa peta, denah, fasilitas, serta apa saja yang dapat dilakukan pengunjung di Gedong Songo.

Target audiens pada perancangan ini dari segi geografis dan demografis adalah wisatawan domestik saja, dikarenakan media dari perancangan ini menggunakan bahasa Indonesia. Sedangkan dari segi psikografisnya adalah anak muda/remaja yang tertarik dengan cerita- cerita lisan termasuk cerita misteri. Dalam perancangan ini, peneliti memanfaatkan tradisi lisan yang terdiri dari:

1. Kisah Ratu Sima
2. Semar
3. Petilasan *Watu Gedhe*

D. Tujuan Perancangan

Menyajikan informasi tentang Candi Gedong Songo dari segi geografis dan administratif serta mengangkat cerita lisan dari penduduk yang

bermukim di sekitar kompleks Candi Gedong Songo dengan visual yang menarik dan menanamkan nilai sikap hidup melalui buku ilustrasi panduan.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Target Audiens

Menambah wawasan dan informasi lebih serta menanamkan nilai sikap hidup dari cerita yang ada di Candi Gedong Songo berdasarkan penuturan masyarakat yang bermukim di sekitarnya.

2. Bagi Candi Gedong Songo

Menambah kepastakaan Dinas pengelola Candi Gedong Songo serta mendapat ekspos media yang bertujuan untuk mempertahankan eksistensi serta wujud resistensi terhadap Candi Gedong Songo sebagai cagar budaya Nusantara.

3. Bagi Mahasiswa DKV

Diharapkan dapat menambah wawasan mahasiswa DKV tentang metode merancang buku ilustrasi panduan wisata menurut tradisi lisan yang baik.

F. Metode Perancangan

1. Metode pengumpulan data

a. Data primer

1) Data Verbal & Data Visual

Data lapangan dan literatur (teori) mengenai Candi Gedong Songo. Hal ini dilakukan untuk mencari sumber data yang dibutuhkan melalui literatur yang berhubungan dengan perancangan, yaitu meliputi data verbal melalui buku atau artikel mengenai Candi Gedong Songo dan sejarahnya. Selain itu akan dikumpulkan juga berbagai buku-buku referensi sebagai kajian pustaka dan pembahasan tentang tradisi lisan.

Data visual yang digunakan berupa foto candi, wayang, arca, ornamen, dan lokasi yang relevan dengan objek perancangan.

Semua data tersebut akan digunakan untuk referensi dalam membuat visualisasi ilustrasi Candi Gedong Songo .

2) Wawancara

Melakukan wawancara dengan warga serta tokoh yang dituakan seperti praktisi spiritual, pemangku alam, juru kunci (*Kuncen*) , masyarakat yang berdomisili disekitar Candi Gedong Songo, dan Instansi Dinas Purbakala yang bertugas guna mencari bahan perancangan terkait naskah dan cerita tentang Candi Gedong Songo sebagai bahan penciptaan.

b. Data Sekunder

Sumber *online web* dan *blog* yang membahas Candi Gedong Songo.

2. Instrumen

- a. *Smartphone (recorder)*
- b. Alat gambar, dan alat tulis
- c. Komputer, *software* desain, dan internet

3. Metode analisis data

Metode yang digunakan untuk perancangan ini adalah 5W+1H. *What, Where, When, Who, Why, How*. Metode ini digunakan karena menggunakan pendekatan jurnalistik dalam mencari data di lapangan.

4. Konsep Kreatif

Menentukan konsep kreatifnya agar pesan, makna, informasi, dan filosofi yang ingin disampaikan pada perancangan ini bisa diterima oleh masyarakat. Menentukan arah kepada pembaca mulai dari jenis/gaya komunikasi, serta konten pada buku.

5. Konsep Media

Berisi strategi komunikasi yang akan digunakan. Menentukan spesifikasi konten pada perancangan buku berdasarkan pertimbangan analisis data yang telah ditentukan. Dimulai dari media utama, distribusi, isi, gaya ilustrasi, tipografi, dan sinopsis. Menentukan ukuran dan format buku. Konsep media meliputi ukuran dan spesifikasi buku.

6. Visualisasi Konsep

Konsep kreatif akan divisualisasikan dalam bentuk ilustrasi dan teks agar dapat menyampaikan informasi yang dapat diterima oleh target audiens secara komunikatif.

G. Tahap Perancangan

1. Pencarian data, baik melalui studi literatur, buku maupun melalui internet, dan wawancara.
2. Penyiapan materi yang terdiri dari pengolahan data verbal dan visual yang diperoleh untuk membuat ilustrasi.
3. Tahap pembuatan sketsa.
4. Tahap *coloring* dan *layout*.
5. Final desain dan produksi. Setelah semua ilustrasi diwujudkan kedalam media yang sudah ditetapkan maka akan dimasukkan ke dalam proses produksi.

H. Skema Perancangan

