



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB III

### METODOLOGI

#### 3.1. Metodologi Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang penulis lakukan untuk memperoleh data yang seimbang dan akurat dalam perancangan buku cerita bergambar sejarah pangeran Banten (pangeran Aryadillah) adalah dengan menggunakan metode kualitatif. Menurut Moleong (2011) metode kualitatif memiliki ciri deskriptif, data yang dikumpulkan berupa kata-kata, dan gambar. Data yang diperoleh oleh penulis berasal dari studi pustaka, wawancara, ataupun artikel dalam berita (hlm. 64).

##### 3.1.1. Wawancara

1. Wawancara dengan Balai Pelestarian Cagar Budaya Banten



Gambar 3.58. Wawancara Swedhi Hanata, S.S., M.A  
(Balai Pelestarian Cagar Budaya Banten)

Penulis melakukan wawancara pada tanggal 5 Maret 2018 dengan bapak Swedhi Hanata, S.S. M.A selaku ketua unit pengembangan dan pemanfaatan di Balai Pelestarian Cagar Budaya Banten untuk menanyakan tentang sejarah pangeran Aryadillah. beliau mengataakan bahwa ia kurang mengetahui tentang sejarah pangeran Aryadillah dan pihak Balai Pelestarian Cagar budaya pun tidak ada arsip tentang bukti sejarah pangeran tersebut mungkin dikarenakan tidak didukung oleh fakta dan peninggalan dari pangeran aryadillah walaupun ada bukti sebuah makam. Menurut Balai Pelestarian Cagar Budaya Banten yang diwakili oleh bapak Swedhi kami akan menindaklanjuti tentang sejarah pangeran Aryadillah. Pihaknya mendukung penulis dalam melakukan pencarian data terkait sejarah tersebut dari segi mitos maupun tidak, karena mitos tersebut merupakan suatu budaya yang tercipta dalam masyarakat yang harus dilestarikan.

Kesimpulannya adalah pihak Balai Pelestarian Cagar Budaya Banten menunjuk bapak KH. Fathul Adzim Chatib selaku narasumber dari keturunan ke-11 kesultanan Banten dan Kuncen penjaga makam untuk informasi lebih lanjut tentang pangeran Aryadillah dikarenakan cerita pangeran Aryadillah tersebut belum ada kejelasan faktanya dan bukti tertulis lainnya.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 2. Wawancara Dengan Keturunan ke-11 Kesultanan Banten



Gambar 3.59. Wawancara Bapak KH. Fathul Adzim  
(Kediaman Bapak KH. Fathul Adzim)

Berdasarkan Wawancara yang dilakukan pada tanggal 8 Maret 2018 dengan Bapak KH. Fathul Adzim Chatib selaku keturunan ke-11 dari Kesultanan Banten. Untuk menanyakan tentang pangeran Aryadillah terdaftar dalam silsilah kerajaan atau tidak. Menurut bapak Fathul Adzim Chatib pangeran Aryadillah tidak masuk dalam silsilah kerajaan dan tidak mengetahui alasannya, tetapi beliau berpendapat bahwa banyak banyak dari cerita sejarah di banten lama yang hilang ataupun disembunyikan untuk kebutuhan kerajaan pada waktu itu seperti untuk menyembunyikan diri dari musuh ataupun hal lainnya. Kemudian penulis menanyakan sejarah pangeran Aryadillah untuk kebutuhan penulisan cerita dan perancangan ilustrasi. Menurut beliau pangeran Aryadillah diperkirakan hidup pada tahun 1552-1600 M dimasa kepemimpinan Sultan Maulana Hassanudin

selaku Sultan pertama di Kesultanan Banten. Pangeran Aryadillah memiliki ciri-ciri tinggi, berbadan besar, berkulit hitam, berambut panjang atau gondrong.

Kesimpulannya adalah bahwa cerita dari pangeran aryadillah ini telah tertanam dan berkembang didalam masyarakat Banten Lama sebagai sebuah cerita rakyat yang diturunkan dari satu generasi ke generari lainnya. Cerita pangeran Aryadillah bersifat cerita mitos atau cerita legenda yang belum terbukti kebenarannya namun diyakini kebenarannya oleh masyarakat setempat karena terdapat sebuah makam yang dipercaya sebagai makam pangeran Aryadillah. Kemudian penulis melakukan wawancara dengan salah satu juru kunci makam pangeran Aryadillah untuk mencari informasi lebih tentang pangeran Aryadillah.

### 3. Wawancara Dengan Juru Kunci Makam Pangeran Aryadillah



Gambar 3.60. Wawancara Bapak Abdulrahman  
(Makam Pangeran Aryadillah)

Berdasarkan Wawancara yang dilakukan pada tanggal 2 Maret 2018 dengan bapak Abdurahman selaku juru kunci dan ahli waris cerita tersebut untuk menanyakan lebih rinci tentang sejarah pangeran Aryadillah dari lahir sampai wafatnya. Menurut beliau pangeran Aryadillah adalah anak dari Sultan Maulana Hasanuddin yang beristrikan Jin yang menyamar menjadi manusia. Berbeda seperti yang telah di ceritakan bapak KH. Fathul Adzim tentang ciri-ciri pangeran Aryadillah. Menurut bapak Abdurahman bahwa pangeran Aryadillah berparas tampan, tinggi. Pangeran Aryadillah dibesarkan disebuah gunung di dekat Kesultanan di daerah Banten bernama gunung Karang bersama ibunya yang bernama Ratu Badariah. Kemudian pada suatu hari pangeran Aryadillah diperintah untuk menghentikan perang yang tengah berlangsung antara kesultanan Banten dan Portugis. Menurut bapak Abdurahman cerita singkatnya seperti itu.

Kesimpulannya adalah cerita pangeran Aryadiilah telah diketahui oleh berbagai orang selain masyarakat Banten Lama menurut bapak Abdurahma terbukti dengan pengunjung dari luar Banten yang berkunjung ke makam pangeran Aryadillah setiap harinya. Dari hasil wawancara dengan bapak Abdurahman penulis mendapatkan informasi secara lengkap tentang cerita mitos atau legenda pangeran Aryadillah dari awal kelahiran hingga meninggalnya pangeran Aryadillah dan tempat persinggahan pangeran Aryadillah yang menjadi petilasan di Banten Lama hingga perjalanan pangeran menuju Palembang.

### 3.1.2. *Focus Group Discussion (FGD)*



Gambar 3.61. *FGD* Anak Umur 7-9 Tahun  
(SDN Cihuni, Curug Sanggereng)

Penulis melakukan *FGD* pada tanggal 24 April 2018 di Sekolah Dasar Cihuni yang berada di kecamatan Curug Sanggereng. *FGD* tersebut bertujuan untuk mencari gaya visual yang menjadi daya tarik anak-anak umur 7-9 tahun, pemilihan warna, bentuk dan teknik yang akan penulis gunakan dalam perancangan buku ilustrasi.

Kesimpulannya adalah ditemukan bahwa anak-anak cenderung tertarik dengan warna-warna yang bersifat cerah dan solid dengan saturasi yang tidak terlalu tinggi. Kemudian dari segi bentuk anak-anak menyukai bentuk tidak literal yang tidak sesuai dengan kenyataan ataupun mengesampingkan proporsi,

seperti halnya ukuran kepala yang lebih besar, mata yang besar ataupun kecil dan hidung yang besar. Yang terakhir adalah teknik yang disukai adalah ilustrasi yang memiliki tekstur dikarenakan memiliki kesan tersendiri bagi anak-anak dengan contoh tarikan kuas yang kasar ataupun tambahan arsiran *grain* namun bentuk dari gambar tersebut masih terlihat jelas dan tidak abstrak. Penulis memperlihatkan beberapa referensi gambar untuk direspon oleh anak-anak umur 7-9 tahun sebagai berikut:



Gambar 3.62. Referensi gambar *FGD*

### 3.1.3. Studi Eksisting

Penulis melakukan studi eksisting pada beberapa buku ilustrasi tentang cerita rakyat ataupun cerita fiksi yang berhubungan dengan perancangan buku ilustrasi

dan juga sebagai bahan referensi yang akan dibuat penulis. Buku pertama adalah Dongeng Nusantara Paling Memukau karangan dari Maya Romayanti dan Redi Kuswanto. Buku yang kedua adalah karya dari Januarsyah Sutan dan Henny Yulianti yang berjudul Penghuni Rumah Tua.



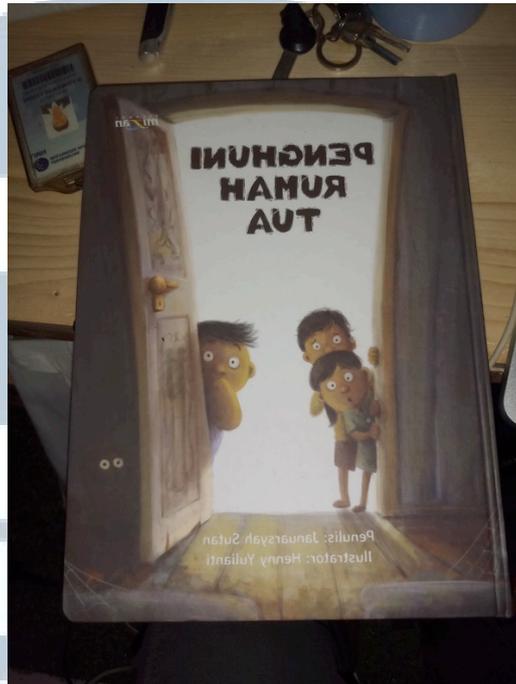
Gambar 3.63. Dongeng Nusantara Paling Memukau

1	<i>Cover</i>	Bagian <i>cover</i> terdapat judul buku, ilustrasi digital, nama pengarang dan logo <i>publisher</i> .
2	Konten	Halaman <i>copyright</i> , pengantar, daftar isi, halaman cerita ilustrasi. Informasi berupa teks dan ilustrasi namun dibebberapa halaman teks lebih mendominasi.

3	Tipografi	Jenis huruf menggunakan sans <i>serif</i> pada <i>body</i> teks ataupun pada <i>cover</i> .
4	Warna	Warna yang digunakan adalah <i>full color</i> dan menggunakan warna <i>soft</i> atau <i>pastel</i> .
5	<i>Layout</i>	<i>Layout</i> yang digunakan adalah berbasis teks dan gambar atau <i>modular grid</i> . Namun penempatan <i>type</i> kurang menyatu dengan komposisi.
6	Ilustrasi	Teknik ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi digital. Ilustrasi terdapat dalam setiap halaman.
7	Binding	Buku dijilid dengan <i>perfect binding</i> .

Tabel 3.1. Eksisting buku





Gambar 3.64. Penghuni Rumah Tua

1	Cover	Bagian <i>cover</i> terdapat judul buku, ilustrasi digital, nama pengarang dan logo <i>publisher</i> .
2	Konten	Halaman <i>copyright</i> , halaman cerita ilustrasi. Informasi berupa teks dan ilustrasi. Ilustrasi dominan dibandingkan dengan teks.
3	Tipografi	Judul buku menggunakan jenis huruf <i>hand writing</i> dan <i>body</i> teks menggunakan <i>sans serif</i> .

4	Warna	Penggunaan warna <i>full color</i> . Dengan tambahan warna hitam dalam <i>value</i> warna.
5	<i>Layout</i>	Layout yang digunakan adalah <i>modular grid</i> .
6	<i>Binding</i>	Binding menggunakan <i>perfect binding</i> .

Tabel 3.2. Eksisting Buku

Kesimpulan yang di dapat dari studi eksisting adalah masih ada buku ilustrasi untuk anak yang mengesampingkan keterbacaan dalam body teks seperti tidak adanya ruang untuk beristirahat saat membaca. Peletakan body teks yang terlalu memakan tempat yang membuat ketidaknyamanan untuk membacanya. Ditemukannya karakter dari ilustrasi untuk anak seperti kepala yang besar, mata yang besar atau kecil dan penggunaan warna cerah dengan saturasi yang tidak terlalu tinggi atau bisa disebut menggunakan warna pastel.

Penulis kemudian melakukan observasi ke Museum Kepurbakalaan Banten Lama. Studi tersebut bertujuan untuk mendapatkan data mengenai Banten di masa lalu yang sesuai dengan cerita pangeran Aryadillah seperti pakaian, alat perang, kendaraan dan arsitektur. Dari data lapangan yang penulis temukan akan menjadi referensi dalam pembuatan karakter ataupun *environment* dalam buku ilustrasi pangeran Aryadillah.



Gambar 3.65. Peninggalan Banten Lama  
(Museum Kepurbakalaan Banten Lama)

Kesimpulan dari observasi lapangan adalah sebagai bahan referensi penulis dalam perancangan bentuk dari apa yang ada dalam cerita pangeran Aryadillah sesuai dengan fakta yang ada dan sebagai patokan penulis untuk tidak berandai-andai dalam perancangan buku ilustrasi tersebut. Maka dari itu penulis mengunjungi museum Kepurbakalaan Banten Lama.

### 3.2. Metodologi Perancangan Buku

Menurut Guan (2012) dalam perancangan buku memiliki beberapa tahapan yaitu sebagai berikut: (hlm. 12).

1. *Griding: Gridding* adalah hal yang paling utama dalam perancangan sebuah *layout*. *Grid* digunakan untuk mengatur komposisi pada setiap elemen dan juga pengaturan dalam peletakan teks dan gambar.
2. Pemilihan *Font*: Huruf memiliki peranan yang penting dalam sebuah buku yaitu *font* berkontribusi dalam kenyamanan dan keterbacaan tulisan oleh pembaca. Jenis *font* juga dapat menentukan kesan *modern* ataupun tradisional.
3. Kombinasi Warna: Warna dapat mempengaruhi *mood* pada buku dan juga terhadap pembaca. Warna merupakan bentuk simbolis dari perasaan seseorang.
4. Penempatan Ilustrasi: Penempatan ilustrasi pada layout dapat memberikan kesan tersendiri seperti ruang kosong dapat memberikan kesan luas dan bersih pada buku yang berguna untuk beristirahat dari membaca.

### 3.3. Metode Perancangan Ilustrasi

Menurut Male (2007) ada beberapa tahapan dalam perancangan ilustrasi mulai dari *brief* sampai dengan *Drawing*. (hlm. 17).

1. *Brief*: Adalah proses awal untuk memecahkan masalah dalam hal menentukan komunikasi kepada siapa dan untuk siapa? Dari proses

briefing ini dapat menghasilkan solusi yang tepat dalam memecahkan masalah.

2. **Proses Konseptual:** Melakukan *mindmap*, *brainstorming*, menulis setiap gagasan atau ide untuk dikembangkan menjadi bentuk visual.
3. *Research:* Pencarian informasi dari bahan referensi yang tepat dalam perancangan untuk menyampaikan pesan kepada audiens.
4. *Drawing:* *Drawing* berhubungan dengan gaya visual ilustrasi, elemen desain seperti komposisi, warna, tekstur, bentuk dan proporsi.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA