

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR KEDATANGAN CHENG HO KE SEMARANG

Nendari Elmaiya

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Dian Nuswantoro

Jl. Nakula 1 No. 5-11 Semarang 50131

Telp : (024) 3517361, Fax : (024) 3520165

Email: danankzani@gmail.com

ABSTRAK

Perancangan ini dibuat untuk memberikan pemahaman tentang cerita bergambar. Dimana baiknya cerita tersebut dijadikan sebagai buku cerita bergambar supaya generasi muda mengetahui asal mula cerita kedatangan Cheng Ho di Pelabuhan Simongan, Semarang Jawa Tengah, serta agar dapat mengetahui tujuan kedatangan Cheng Ho ke tanah Jawa salah satunya yaitu untuk penyebaran agama Islam. Cerita tentang Cheng Ho belum banyak dikisahkan melalui buku cerita bergambar, karena selama ini hanya di buat dalam bentuk narasi saja. Buku ini diharapkan dapat memberi pemahaman bahwa Klenteng Sam Po Kong tidak hanya untuk berdoa dan berziarah untuk masyarakat keturunan Cina tetapi bisa untuk kalangan universal (dari semua golongan agama) melalui buku cergam.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, studi dokumen, observasi dan kepustakaan. Analisis yang digunakan dalam perancangan ini adalah analisis framing untuk memberikan minat baca kepada anak-anak serta memberikan informasi tentang sejarah suatu peninggalan tokoh melalui cergam.

Bertujuan ini untuk memperkenalkan sosok Cheng Ho yang mana merupakan pencetus Klenteng Sam Po Kong.

Kata Kunci : Cerita bergambar, Kebudayaan, Sam Po Kong, Semarang, Cheng Ho

ABSTRACT

This design is made to provide an understanding of the picture story. Where the good stories are used as a picture book so that young people know the origin story of the arrival of Cheng Ho in Port Simongan, Semarang, Central Java, and in order to know the purpose of the coming of Cheng Ho to the land of Java, one of which is to spread Islam. The story about Cheng Ho hasn't been told a lot using a picture book, because mostly they write it in a narration form.

This book hopefully can give an understanding that the Sam Po Kong temple is not only for prayer and pilgrimage for the people of Chinese descent but could for the universal (of all denominations) through comic books.

This study used a qualitative descriptive method. Data collection techniques that has been used are interview, document study, observation and literature.

Analysis used in this design is framing analysis to give a reading desire to kids about the history and information about a character heritage using a picture book.

The purpose of this design is to introduce the figure of Cheng Ho, whom is the originator of Sam Po Kong temple

Keyword : Picture Story, Culture, Sam Po Kong, Cheng Ho

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cerita adalah rangkaian peristiwa yang disampaikan, baik berasal dari kejadian nyata (non fiksi) ataupun tidak nyata (fiksi). Pada umumnya, bercerita merupakan aktivitas penting yang perlu dikuasai orang tua dan pendidik anak usia 3-6 tahun. Cerita juga mendorong untuk mengetahui bahasa (Cerita 2008 : vii). Cerita berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pengetahuan dalam konteks sosial. Metode Bercerita berarti penyampaian cerita dengan cara bertutur. Yang membedakan antara bercerita dengan metode penyampaian cerita lain adalah lebih menonjol aspek teknis penceritaan lainnya.

Mendongeng (*Storytelling*) adalah menyampaikan peristiwa dalam kata-kata, dan gambar, seringkali dengan improvisasi atau hiasan. Cerita atau narasi telah bersama dalam setiap kebudayaan sebagai sarana hiburan, pendidikan, pelestarian budaya, dan menanamkan nilai-nilai moral. Elemen penting dari cerita dan cerita meliputi plot, karakter, dan sudut pandang narasi. Mendongeng mendahului menulis, dengan bentuk-bentuk paling awal dari cerita lisan biasanya dikombinasikan dengan gerak tubuh dan ekspresi. Dengan munculnya tulisan dan penggunaan stabil, media *portable*, cerita dicatat, ditulis, dan dibagi atas daerah-daerah di seluruh dunia. Cerita telah diukir, tergores, dicat, dicetak atau bertinta ke kayu atau bambu, gading dan tulang lainnya, tembikar, tablet tanah liat, batu, buku lontar, kulit (perkamenn), kain kulit kayu, kertas, sutra, kanvas, dan lainnya tekstil, direkam pada film, dan disimpan secara elektronik dalam bentuk digital. Cerita lisan terus berkomitmen untuk memori dan diwariskan dari generasi ke generasi, meskipun meningkatnya popularitas media tertulis dan televisi di sebagian besar dunia.

Dengan majunya teknologi mempengaruhi munculnya teknik bercerita melalui digital (*Digital Storytelling*) Cerita digital (*Digital Storytelling*) seperti pada web ngomik.com dimana dapat membaca cerita bergambar di komputer dengan internet. Ada juga cerita bergambar dalam bentuk cetak. Cerita bergambar adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah jaringan (dikutip Maulid Alam Islami, 2010). Biasanya cergam dicetak dikertas dan dilengkapi teks. Cergam merupakan media yang unik, menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif, media yang dapat menarik perhatian orang lain, karena memiliki kelebihan yang mudah dipahami.

Teknik bercerita yang semula dalam bentuk lisan saat ini sudah tergeser dengan gaya bercerita dengan gambar. Karena sifatnya yang mudah dipahami, cerita bergambar mempunyai daya tarik tersendiri. Perubahan ini terjadi karena metode secara lisan hanya tertulis saja, sedangkan metode cerita bergambar/visual terdapat visualisasi dari cerita lisan tersebut.

Kebanyakan cerita bergambar mayoritas mengangkat tentang kisah tokoh Barat seperti kisah Cinderella, Pinokio, Hansel & Gretel, Rapunzel dll. Masih sedikit yang mengangkat konten lokal sejarah Indonesia, khususnya di Semarang, Jawa Tengah. Di Semarang sendiri mempunyai cerita khas tentang kisah Cheng Ho (Sam Po Kong). Di kalangan keturunan Tionghoa di Indonesia, khususnya di Semarang, tersiar cerita mengenai kedatangan armada Cheng Ho di Semarang. Kisah tentang Klenteng Sam Po Kong merupakan tempat bersejarah religi yang sangat menarik. Dimana menjadi tempat pemberhentian Laksamana Cheng Ho dan awak kapalnya. Kisah perjalanan Cheng Ho di Pulau Jawa ini pernah diterbitkan dalam sebuah buku narasi, yaitu hanya sebagian dari cerita kisah perjalan Cheng Ho yang berjudul "Muslim Tionghoa Cheng Ho" karya Prof. Kong Yuanzhi terbitan Pustaka Populer Obor tahun 2000. Maka dari itu diperlukan sebuah media kreatif yang menarik bagi pembacanya agar tidak hanya mengenal ceritanya saja tetapi dapat memahami cerita kisah Cheng Ho di Semarang melalui visualisasi yang baik.

Melihat paparan diatas dengan adanya cerita kedatangan Cheng Ho ke Semarang, baiknya cerita tersebut dijadikan sebagai buku cerita bergambar generasi muda mengetahui asal mula kedatangan Cheng Ho ke Pelabuhan Simongan, Semarang Jawa Tengah, serta untuk menanamkan nilai-nilai sosial, khususnya nilai budi pekerti, kepada anak-anak usia 7-11 tahun, memberi pemahaman bahwa Klenteng Sam Po Kong tidak hanya untuk berdoa dan berziarah bagi masyarakat keturunan Tionghoa tetapi bersifat umum.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas, maka dapat disusun rumusan masalah untuk perancangan ini. Adapun rumusan masalah tersebut sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana merancang buku cerita bergambar "Kedatangan Cheng Ho ke Semarang" sebagai media informasi?

1.3 Batasan Masalah

Cerita bergambar kisah "Kedatangan Cheng Ho ke Semarang" ini hanya membahas cerita Cheng Ho dari daratan Tionghoa ke Semarang, Jawa Tengah dan akan diangkat dalam sebuah buku cerita bergambar dengan visualisasi teknik kartun yang dapat menarik sehingga akan digemari oleh generasi muda.

1.4 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Memberikan informasi mengenai “Kedatangan Cheng Ho ke Semarang” gan Cheng Ho ke Semarang yang dikemas dalam sebuah cerita bergambar.

1.5 Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat

Memberitahukan kepada masyarakat mengenai buku cerita bergambar yang menceritakan tentang perjalanan Cheng Ho di Pulau Jawa, sehingga dapat memunculkan minat masyarakat mengenal lebih jauh tentang Cheng Ho dan Klenteng Sam Po Kong.

2. Bagi Perancang/ Penulis

Dapat mengetahui tentang proses perancangan buku serta media pendukungnya dengan benar.

3. Bagi Ilmu DKV

Memperoleh referensi baru tentang media informasi yang dapat digunakan sebagai bahan masukan dalam penelitian serupa pada perancangan berikutnya.

1.6 Metode Perancangan

Metode perancangan pada pengantar karya tugas akhir ini terdiri dari: metodologi penelitian, dan sistematika perancangan.

1.6.1. Metodologi

1.6.1.1. Metode Penelitian

Di dalam metode penelitian ini melakukan sebuah penelitian kualitatif, kuantitatif dan campuran.

1. Penelitian Kualitatif

Penelitian ini menggunakan catatan lapangan, foto dokumentasi dll. Karena bersifat diskriptif, maka jenis penelitian ini bersumber data survey langsung ke lapangan. Penelitian ini dilakukan pada pembuatan Buku Cerita Bergambar “ Kedatangan Cheng Ho ke Semarang “

2. Penelitian Kuantitatif

Penelitian ini bersifat mencari data dengan proses riset langsung di lapangan dengan hasil yang harus akurat. Namun realita sepenuhnya tidak bisa dipahami sehingga penelitian yang didapatkan yaitu menggali informasi dan memahami pikiran dengan interview dan pengamatan.

1.6.1.2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menggunakan metode Observasi yaitu mencari dan mengumpulkan data dengan survey langsung kenyataan di lapangan yang kemudian diolah dalam bentuk laporan. Metode pengumpulan terbagi menjadi 2:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang berasal dari sumber asli atau pertama. Data ini tidak tersedia dalam bentuk file tetapi harus dicari melalui narasumber atau responden, yaitu orang yang dijadikan objek riset atau orang yang di gunakan sebagai sarana untuk mendapatkan informasi atau data.

1) Metode Observasi

Kegiatan observasi meliputi pencatatan secara sistematis mengenai kejadian-kejadian, objek-objek yang dilihat dan hal-hal lain yang diperlukan untuk mendukung penelitian yang sedang dilakukan.

2) Metode Wawancara

Teknik wawancara adalah mencari dan mengumpulkan data dengan diskusi ataupun interview langsung dengan pihak terkait.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan yang sudah tersedia sehingga dapat diperoleh dengan mencari dan mengumpulkannya. Metode pengumpulan data sekunder yang digunakan sebagai berikut:

1) Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara mencari data literatur yang dengan cara mengambil dari buku-buku, buku pengetahuan berhubungan dengan kasus

2) Metode Dokumentasi

Metode Dokumentasi, merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian

kualitatif. Dokumen yang diperoleh berupa foto hasil dokumentasi penulis dan data-data mengenai Cheng Ho.

3) Pencarian secara Online (Internet)

Pencarian secara online atau kajian internet adalah pencarian dengan menggunakan komputer yang dilakukan melalui internet dengan alat pencarian tertentu pada server yang tersambung dengan internet yang tersebar di berbagai penjuru dunia. Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui internet yaitu mencari data-data dari suatu situs yang memiliki lisensi dan memiliki data-data yang berkaitan dengan informasi tentang Cheng Ho.

4) Metode Penilaian Desain Dengan Membuat Kuisisioner

Kuisisioner/ angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Kuisisioner/ angket dapat dibedakan menjadi:

- Kuisisioner/ angket terbuka yaitu angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden dapat memberikan isian sesuai dengan kehendak dan keadaannya. Angket terbuka dipergunakan apabila peneliti belum dapat memperkirakan atau menduga kemungkinan alternatif jawaban yang ada pada responden.
- Kuisisioner/ angket tertutup yaitu angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda centang (V) pada kolom atau tempat yang sesuai.
- Kuisisioner/ angket campuran yaitu gabungan antara angket terbuka dengan angket tertutup.

1.6.1.3. Metode Analisis Data

Metode yang digunakan dalam pembuatan cergam ini adalah framing. Menggunakan dua analisa karena dalam pembuatan cergam ini bertujuan untuk memberi informasi mengenai kedatangan Cheng Ho yang membutuhkan analisa framing berdasarkan realita dan ideal.

1. Framing

Analisis framing adalah cara bercerita atau gugusan ide-ide yang terorganisir sedemikian rupa dan menghadirkan konstruksi makna peristiwa yang berkaitan dengan objek suatu wacana. Pada dasarnya framing adalah metode untuk melihat cara bercerita media atas peristiwa. Cara

bercerita itu tergambar pada “cara melihat” terhadap realitas yang di jadikan berita. “cara melihat” ini berpengaruh pada hasil akhir dari konstruksi realitas. Adapun teknik framing adalah sebagai berikut:

- 1) Identifikasi masalah yaitu peristiwa dilihat sebagai apa dan dengan nilai positif atau negatif .
- 2) Identifikasi penyebab masalah yaitu siapa yang dianggap menjadi penyebab suatu permasalahan.
- 3) Evaluasi moral yaitu penilaian atas penyebab masalah. Saran penanggulangan masalah yaitu menawarkan suatu cara penanganan masalah dan kadang kala memprediksikan hasilnya.

1.7 Sistematika Pembahasan

Susunan dan urutan paparan penelitian berisi ringkasan isi dari masing-masing bab dalam laporan penelitian.

Bab I. PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat, dan Tujuan Teori.

Bab ini membahas tentang latar belakang dilakukannya perancangan *buku cergam kedatangan Cheng Ho ke Semarang*, yang menceritakan kedatangan Cheng Ho ke, dengan memberikan visualisasi gambar serta informasi yang dapat mendukung perancangan tersebut sehingga berfungsi secara efektif.

Bab II. ANALISIS DATA

Menjelaskan tentang rincian data yang didapat sebagai bahan dalam perancangan buku cergam serta berisi tentang segmentasi target pembaca.

Bab III ANALISIS MASALAH

Berisi analisa permasalahan yang diteliti seputar segmentasi target audience, faktor penghambat dan pendukung perancangan, usulan pemecahan masalah, dan statement pokok masalah yang nantinya akan dijadikan pokok dalam perancangan komik.

Bab IV KONSEP PERANCANGAN

Menjelaskan tentang konsep dasar perancangan sebagai hasil dari proses pengolahan data, pola pikir, skema proses perancangan, strategi media, program media, dan strategi kreatif yang selanjutnya akan dijadikan dasar pada visualisasi desain.

Bab V VISUALISASI

Menjelaskan tentang seluruh visualisasi desain yang telah dibuat dalam bentuk gambar serta uraian/keterangan rinci mengenai berbagai desain atau alternatif desain, dari studi karakter tokoh, berbagai elemen dasar visual baik itu ilustrasi, teks, warna, dan tipografi. Pengembangan beberapa desain dari konsep yang telah dirancang yang nantinya akan dipilih untuk menjadi final desain dari cerita bergambar ini.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi seluruh sumber literature baik dari media cetak yang digunakan sebagai bahan rujukan dalam perancangan.

1.8 Tinjauan Teoritis

1.8.1 Storytelling

Mendongeng (*Storrytelling*) adalah menyampaikan peristiwa dalam kata-kata, dan gambar, seringkali dengan improvisasi atau hiasan. Cerita atau narasi telah bersama dalam setiap kebudayaan sebagai sarana hiburan, pendidikan, pelestarian budaya, dan menanamkan nilai-nilai moral. Elemen penting dari cerita dan cerita meliputi plot, karakter, dan sudut pandang narasi. (wikipedia.co.id)

Cerita modern memiliki lingkup yang luas. Selain bentuknya yang tradisional (dongeng, cerita rakyat, mitologi, legenda, dongeng dll), telah diperpanjang dirinya untuk mewakili sejarah, narasi pribadi, komentar politik, dan berkembang norma-norma budaya. Cerita kontemporer juga banyak digunakan untuk mengatasi tujuan pendidikan.

Adaberbagai jenisceritadi antara banyakmasyarakat adat. Cerita-cerita inidapat digunakan untukkedatangentemausia, nilai-nilai inti, moralitas, melek huruf, dan sejarah. Sangat sering, cerita-ceritayang digunakanuntuk mengajar danmengajar anak-anaktentangnilai-nilai budayadan pelajaran.

1.8.2 Digital Storytelling

Mendongengdigital(*Digital Storytelling*) mengacu padabentuk pendek dariproduksi mediadigitalyang memungkinkanorang-orang biasauntuk berbagiaspekkiisah hidupmereka. "Media" mungkin termasuksetara digitalteknik film(full-motion video dengan suara), animasi, stills, audio saja,atau salah satubentuk lain darimedia non-fisik (materi yang adafilehanya sebagaielektroniksebagai lawanyang sebenarnyalukisanatau fotodi atas kertas, suaradisimpan

padatape ataudisk, film yang tersimpan pada film) perorangan yang dapat digunakan untuk bercerita atau menyajikan sebuah ide. (wikipedia.co.id)

1.8.3 Cerita Bergambar

Pengertian Cerita bergambar

Cerita bergambar menurut Islami, Maulid Alam (2010) merupakan suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita (Putra. 2008). Biasanya cergam dicetak di atas kertas dan dilengkapi teks. Cergam merupakan media yang unik, menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif, media yang sanggup menarik perhatian semua orang dari segala usia, karena memiliki kelebihan, yaitu mudah dipahami.



Gambar 1.1 Buku Cerita Bergambar

Sumber: Arsip Buku di Perpustakaan Sriwijaya, Semarang

1.8.3.1 Fungsi dan Peranan Cergam

Cergam merupakan media komunikasi yang kuat. Fungsi-fungsi yang bisa dimanfaatkan oleh cergam antara lain adalah untuk pendidikan, untuk advertising, maupun sebagai sarana hiburan. Tiap jenis cergam memiliki kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi agar pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan jelas.

1. Cergam untuk informasi pendidikan, baik cerita maupun desainnya dirancang khusus untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Inti pesan harus dapat diterima dengan jelas, misalnya "hindari pemecahan masalah dengan kekerasan."

2. Cergam sebagai media *advertising*. Maskot suatu produk dapat dijadikan tokoh utama dengan sifat-sifat sesuai dengan citra yang diinginkan produk atau brand tersebut. Sementara pembaca membaca cergam, pesan-pesan promosi produk atau brand dapat tersampaikan.
3. Cergam sebagai sarana hiburan merupakan jenis yang paling umum dibaca oleh anak-anak dan remaja. Bahkan sebagai hiburan sekalipun. Cergam dapat memiliki muatan yang baik. Nilai-nilai seperti kesetiakawanan, persahabatan, dan pantang menyerah dapat digambarkan secara dramatis dan menggugah hati pembaca.

1.8.3.2 Unsur-unsur Visual dalam Cergam

- a. Warna
Warna dalam cergam dapat mengungkap subjek secara objektif, pembaca dapat lebih menyadari bentuk fisik suatu objek yang berwarna daripada hitam putih.
- b. Efek Visual
Merupakan kesan yang digambarkan untuk menekankan penggambaran emosi, karakter, suasana, dan gerak dari tokoh dalam cergam.
- c. Narasi
Biasanya digunakan untuk menerangkan tentang waktu, tempat, dan situasi.
- d. Tokoh
Tokoh adalah para pemeran yang terdapat dalam suatu cerita. dalam cergam, tokoh akan menjadi pusat perhatian pembaca karena cerita akan bergulir di seputar tokoh. Ada beberapa macam tokoh :
 - Protagonis :
Tokoh yang menjadi sentral cerita. Ada dua macam protagonis, yaitu protagonis pemeran utama dan protagonis pemeran pembantu. Hali ini disebabkan karena seperti halnya manusia dalam kehidupan nyata, seorang tokoh digambarkan memiliki interaksi dengan orang lain. Protagonis pembantu biasanya adalh teman dari pemeran utama.
 - Antagonis :
Merupakan tokoh yang menjadi rival atau tandingan dari pemeran utama. Tokoh antagonis biasanya menimbulkan konflik bagi pemeran utama dan atau pemeran pembantu, yang kadang kala menjadi sumber cerita.

- Figuran :

Digunakan untuk menyebut tokoh-tokoh yang tidak berperan besar. Misalnya orang-orang di sekitar tokoh utama ada ditengah kota. Figuran tidak memberikan sumbangan besar bagi cerita, namun tetap ada untuk mendukung suasana atau jalan cerita.

e. Efek

Ada dua macam efek, yaitu efek tulisan dan efek gambar .

- Efek tulisan: ditampilkan dalam bentuk tulisan, menyatakan bunyi-bunyi tertentu. Menggunakan berbagai macam font untuk menyesuaikan tulisan dengan bunyi yang diwakili.

- Efek Gambar: efek yang diaplikasikan dalam gambar untuk penyampaian cerita dalam cerita. Efek ini dapat dikenakan pada tokoh atau pada latar belakang. Walaupun gambar sama, efek yang berbeda dapat menghasilkan suasana yang berbeda.

f. Latar Belakang

Latar belakang berkaitan erat dengan tema cerita. Latar belakang harus mampu menggambarkan suasana atau keadaan disekitar tokoh sekaligus mendukung cerita.

Tidak seperti novel yang memiliki berbagai macam *genre*, buku cerita bergambar hanya memiliki beberapa *genre* (Denise. 1999). Berikut ini adalah beberapa genre mendasar sebuah buku cerita bergambar :

- *Anthropomorphic (Animal) Stories*

Adalah cerita realis yang bertokoh utamakan hewan/binatang atau benda-benda mati. Hewan-hewan diceritakan bisa berbicara, berjalan, berpakaian dan berkelakuan layaknya manusia. Biasanya menyertakan kemampuan/hal-hal magis baik itu dalam porsi sedikit atau bahkan tidak ada, karena hewan atau benda mati digambarkan memiliki karakteristik manusia yang membawakan kemampuan luar biasa. *Setting* cerita bisa nyata maupun fiksi.



Gambar 1.2 Contoh *Anthropomorphic (Animal) Stories*

Sumber :Arsip Buku di Perpustakaan Sriwijaya, Semarang

- *Realistic Stories*

Menampilkan tokoh-tokoh simpatik yang menimbulkan rasa empati dari anak-anak. Topik yang diangkat sebagian besar berkesan suram, seperti kanker, kematian, homoseksualitas, adopsi dan AIDS. *Setting* dalam cerita bisa *setting* nyata atau histories.



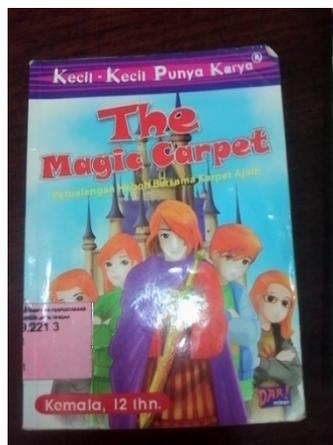
Gambar 1.3 Contoh *Realistic Stories*

Sumber :Arsip Buku di Perpustakaan Sriwijaya, Semarang

- *Magic Realism*

Adalah gabungan dari realita dan imajinasi. Kesan petualangan seakan dimasukkan dalam kegiatan sehari-hari, segalanya mungkin terjadi, seperti seorang anak laki-laki mengambil

sebuah crayon ungu dan menciptakan dunia impian yang indah, suatu permainan bisa menjadi nyata, atau sebuah perahu yang membawa seorang anak ke suatu pulau impian.



Gambar 1.4 Contoh *Magic Realism*

Sumber : Arsip Buku di Perpustakaan Sriwijaya, Semarang

- *Traditional Literature*

Meliputi dongeng, cerita rakyat, mitos, legenda, cerita tentang monster, cerita pembentukan, *mother goose*, dan *fable*. Cerita ini menampilkan pola-pola bercerita, kaya akan bahasa dan elemen-elemen fantasi. *Setting* cerita bisa fiksi dan nyata.

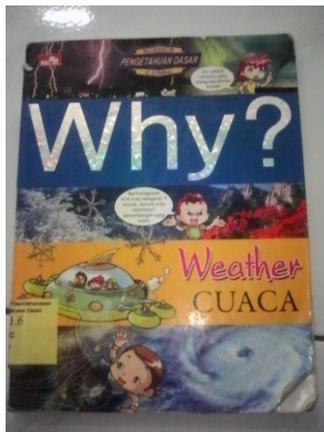


Gambar 1.5 Contoh *Traditional Literature*

Sumber : Arsip Buku di Perpustakaan Sriwijaya, Semarang

- *Informational (Nonfiksi)*

Buku cerita bergambar ini merupakan alternatif dari ensiklopedi atau sumber-sumber referensi lainnya. Ilustrasi dan/atau foto yang ditampilkan umumnya menarik perhatian dan menampilkan warna-warna cerah. Ketepatan waktu dan judul memegang peranan penting. Yang membedakan buku ini dengan buku lain adalah catatan sumber, *bibliografi*, *index* dan table isi.



Gambar 1.6 Contoh *Informational (Nonfiksi)*

Sumber :Arsip Buku di Perpustakaan Sriwijaya, Semarang

1.8.4 Teori Ilustrasi

Ilustrasi adalah lukisan atau gambar yang memiliki fungsi memperjelas atau memperindah sesuatu, tampil secara visual dalam bentuk individu baik itu warna maupun hitam putih, selalu membangkitkan rasa keingintahuan, menyentuh perasaan manusia, mengundang opini dan perdebatan dan terkadang memunculkan aksi atau tindakan. (Robert Ross: *Illustration Today*)

Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong.

Buku cerita dan majalah adalah media yang sangat membutuhkan ilustrasi. Ilustrasi tersebut akan memudahkan pembaca untuk berilustrasi tentang tokoh atau cerita yang ditulis dalam buku atau majalah.

1.8.4.1 Beberapa hal yang penting dalam menyiapkan ilustrasi adalah:

- Sketsa: memberi peluang untuk membuat keputusan dalam memutuskan ide-ide yang telah ada tanpa perlu takut untuk melakukan kesalahan.
- Elemen : elemen yang digunakan haruslah sesuai dengan asal dari elemen tersebut sesuai cerita fantasi atau mitologi yang telah ada agar dapat menjaga kenyamanan sebuah karya. Elemen berupa karakter, kostum, peralatan bahkan lokasi.
- Elemen narasi: bahasa visual melalui elemen yang dapat menjelaskan cerita, selain subjek utama yang mempunyai peranan penting, interaksi dari karakter tambahan juga dapat menjelaskan aksi atau tujuan dari karakter utama.

1.8.4.2 Jenis ilustrasi:

Jenis – Jenis Gambar Ilustrasi:

1. Gambar Ilustrasi Naturalis

Gambar ilustrasi naturalis adalah gambar yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan (realis) yang ada di alam tanpa adanya pengurangan atau penambahan.



Gambar 1.7 Ilustrasi Naturalis

Sumber : Arsip Buku di Perpustakaan Sriwijaya, Semarang

2. Gambar Ilustrasi Dekoratif

Gambar ilustrasi dekoratif adalah gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan (digayakan).



Gambar 1.8 Ilustrasi Dekoratif

Sumber :Arsip Buku di Perpustakaan Sriwijaya, Semarang

3. Gambar Kartun

Gambar kartun adalah gambar yang memiliki bentuk-bentuk yang lucu atau memiliki ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun banyak menghiasi majalah anak-anak, komik, dan cerita gambar.

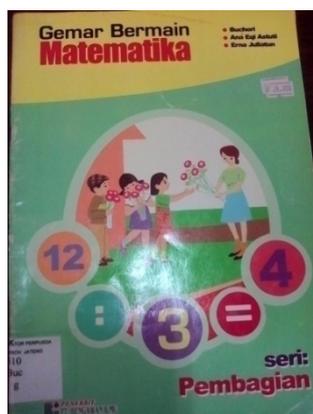


Gambar 1.9 Gambar Kartun

Sumber :Arsip Buku di Perpustakaan Sriwijaya, Semarang

4. Gambar Karikatur

Gambar karikatur adalah gambar sindiran atau kritikan yang dalam penggambarannya telah mengalami penyimpangan proporsi bentuk. Gambar ini banyak ditemukan di majalah atau koran-koran. Adapun pembuat karikatur ternama antara lain adalah Didin D. Basuni (Mang Ohle), T. Sutanto, dan G. M. Sidharta (Oom Pasikom).



Gambar 1.12 Ilustrasi Buku Pelajaran

Sumber : Arsip Buku di Perpustakaan Sriwijaya, Semarang

6. Gambar Ilustrasi Khayalan

Gambar ilustrasi khayalan adalah gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayalan). Cara penggambaran seperti ini banyak ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, roman, dan komik.



Gambar 1.13 Ilustrasi Khayalan

Sumber : Arsip Buku di Perpustakaan Sriwijaya, Semarang

1.8.4.3 Klasifikasi Ilustrasi:

- Berdasarkan Teknik yang Digunakan

Manual Drawing: Ilustrasi dengan teknik gambaran tangan

Kolase: membuat ilustrasi dengan metode menumpuk beberapa image baik dengan menggunakan lem maupun secara digital.

3D: Teknik ilustrasi dengan menggunakan program-program 3D.

- Berdasarkan Materi Gambar

Fashion: memiliki ide-ide utamanya dalam bentuk fashion dan juga trend

Nature: visualisasi dari pemandangan alam sekitar ataupun hewan dan makhluk hidup lainnya.

Food: visualisasi dari makanan

People : visualisasi dari oran dan juga image tokoh ternama

Lettering : ilustrasi ini memuat kata-kata atau kalimat yang digambarkan untuk mengekspresikan maksud dari ilustrasi tersebut.

- Berdasarkan Tujuan Pembuatannya

Educational: tujuannya adalah untuk ilmu pengetahuan. Bisa berupa penyederhanaan objek, gambar teknik atau pemetaan.

Conceptual: ilustrasi untuk menyampaikan gagasan kepada lingkup kehidupan dengan suatu konsep.

Storyboard: dibuat untuk menjelaskan storyboard pada industri kreatif

Animasi: ilustrasi untuk gambar bergerak

- Berdasarkan Gaya Visualnya

Pop : ilustrasi dengan memakai gaya pop

Line: disini garis merupakan elemen utama dari sebuah ilustrasi

Realistic: dibuat sesuai dengan objek aslinya dan hampir menyerupai hasil dari kamera

Cartoon: ilustrasi dengan gaya karikatur atau kartun

Graphic: ilustrasi ini menggunakan bentuk-bentuk dan warna blok

Children: dalam ilustrasi ini, objek anak menjadi elemen utamanya

1.8.4.4 Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Bidang Kajian

Gambar ilustrasi dibedakan berdasarkan kepentingan dan medianya. Untuk buku siswa sekolah dan umum yang terkandung komedi didalamnya, gambar yang digunakan lebih mengarah pada jenis kartun.

➤ **Tinjauan Gambar komik berdasarkan Alat**

1. Pensil.

Benda ini merupakan material yang berbahan dasar graphite atau bahan sejenisnya yang dikemas dalam kemasan luar yang berbentuk dan dapat berupa bahan dasar kayu, plastik, atau metal. Pensil digunakan sebagai sarana untuk membuat sketsa, yaitu goresan-goresan tipis yang membentuk garis-garis bantu dalam membentuk sebuah gambar. Pensil juga tersedia dalam berbagai jenis ketebalan, disesuaikan dengan kebutuhan sketsa. Ketebalan dan ketipisan ditentukan dengan satuan, seperti 3H, HB, 2B, 8B, EB, dan sebagainya.

2. Penghapus.

Berbahan dasar karet lembut yang berfungsi untuk mengoreksi kesalahan yang telah dibuat tanpa merusak permukaan media yang digunakan untuk membuat gambar ilustrasi.

3. Bolpoin / pena / spidol, dan lain-lain, yang merupakan bahan-bahan yang tidak dapat dikoreksi dengan penghapus.

Tujuan penggunaannya yaitu untuk membuat garis tegas di bagian luar gambar ilustrasi sebagai pembatas, dapat diaplikasikan dalam berbagai ketebalan sesuai dengan kebutuhan, atau dapat juga disebut sebagai outline.

4. Sarana Pewarnaan.

Terdiri dari berbagai media, seperti cat air, cat minyak, pensil warna, spidol, crayon, dry-pastel, oil-pastel, air-brush, dan sebagainya. Bahan dasarnya juga berbeda-beda, ada yang berbasis air, dan sebagian lainnya berbasis minyak.

5. Media Gambar.

Secara umum dan sederhana, media yang digunakan untuk menggambar yaitu kertas dan kanvas. Kertas tersedia dalam berbagai ukuran, jenis, tekstur dan ketebalan, yang memudahkan orang yang membutuhkan sesuai dengan kebutuhannya yang spesifik untuk menghasilkan karya dengan hasil yang maksimal. Kanvas juga tersedia dalam berbagai ukuran, dan ditujukan terutama untuk penggunaan media cat minyak. Karena lebih tahan dan ukuran ketebalannya, yang memudahkan dalam mengaplikasikan cat minyak yang memerlukan media gambar yang tidak mudah menyerap air.

➤ **Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Teknik Digital**

Teknik ini merupakan cara membuat gambar yang menggunakan bantuan komputer dalam proses pengerjaannya. Dari *tracing* gambar, *outline*, *layouting*, hingga *colouring* sepenuhnya membutuhkan media komputer.

1.8.5 Teori Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual memiliki pengertian secara menyeluruh, yaitu rancangan sarana komunikasi yang bersifat kasat mata (Sanyoto (2006:8)). Desain komunikasi visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta layout (tata letak atau perwajahan).

Unsur- unsur visual:

a) Titik

Titik adalah salah satu unsur visual yang wujudnya relatif kecil, dimana dimensi memanjang dan melebarnya dianggap tidak berarti.



Gambar 1.14 Titik

Sumber :Sadjiman Ebdi Sanyoto. (2009). *NIRMANA*.94

b) Garis

Garis dianggap sebagai unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek, selain dikenal sebagai goresan atau coretan, juga menjadi batas limit suatu bidang atau warna.

Goresan suatu garis memiliki arti/kesan berikut:

- Garis tegak: kuat, kokoh, tegas, dan hidup.
- Garis datar: lemah, tidur dan mati.
- Garis lengkung: lemah, lembut dan mengarah.
- Garis patah: tegas, tajam, hati-hati, naik turun.
- Garis miring: sedang, menyudutkan.

- Garis berombak: halus, lunak, berirama.



Gambar 1.15 Garis

Sumber :Sadjiman Ebdi Sanyoto. (2009). *NIRMANA*. 96

c) Bidang

Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Ditinjau dari bentuknya, bidang bisa dikelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometri/beraturan dan bidang non geometri/ tidak beraturan. Bidang geometri adalah bidang yang relatif mudah diukur keluasannya, sedangkan bidang non geometri merupakan bidang yang relatif sukar diukur keluasannya.

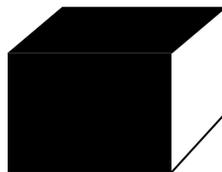


Gambar 1.16 Bidang

Sumber :Sadjiman Ebdi Sanyoto. (2009). *NIRMANA*. 118

d) Ruang

Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang. Pembagian bidang atau jarak antarobjek berunsur titik, garis, bidang, dan warna. Ruang lebih mengarah pada perwujudan tiga dimensi sehingga dapat dibagi dua, yaitu ruang nyata dan semu.



Gambar 1.17 Ruang

Sumber :Sadjiman Ebdi Sanyoto. (2009). *NIRMANA*. 145

e) Warna

Warna merupakan perlengkapan gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, mood atau semangat dll.



Gambar 1.18 Warna

Sumber :Sadjiman Ebdy Sanyoto. (2009). *NIRMANA*. 27

1.8.6 Tipografi

Tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Ada dua aspek dasar dalam anatomi huruf yang berkaitan dengan cara kita memanfaatkannya. Aspek pertama berkaitan dengan bentuk fisik huruf dan merupakan metode mengenai bagaimana huruf itu dibentuk. Demikian juga mengukurnya, baik secara horizontal maupun vertikal. Aspek kedua menyangkut bentuk, konstruksi, dan tampilan secara visual dari masing-masing huruf secara individu.

Ada 4 kelompok huruf sesuai ciri-ciri anatominya, yaitu:

- Oldstyle

Huruf-huruf oldstyle diciptakan dalam periode tahun 1470 ketika muncul huruf Venetian buatan seniman, Aldin ciptaan Aldus Manutius dari Ital, dan Caslon di Jerman. Periode Oldstyle berakhir di akhir abad ke 16 dengan munculnya periode transisi berupa karya John Baskerville yang menjembatani periode berikutnya.

Ciri-ciri huruf Oldstyle adalah sebagai berikut:



- Modern

Dimulai pada abad ke-18 ketika Giambastita Bodoni menciptakan karya-karyanya yang kita kenal sebagai font Bodoni (dengan anggota keluarganya yang cukup banyak) hingga sekarang. Periode itu cukup panjang hingga abad ke-20 dan jumlah karya-karya typeface sudah semakin banyak.



- Slab Serif

Kelompok huruf slab serif ditandai dengan bentuk serif yang tebal, bahkan sangat tebal. Masa kemunculan jenis huruf yang bervariasi dan ikut menandai kemunculan huruf-huruf yang berfungsi lebih tepat sebagai penarik perhatian, yaitu sebagai Header.



- San Serif

Sans serif adalah huruf tanpa serif (kait ujung). Pertama kali jenis huruf tersebut diciptakan oleh William Caslon IV (Teturunan William Caslon pencipta font Caslon

di Era Oldstyle) pada tahun 1816. Pada awal kemunculannya, font jenis itu disebut Grotesque karena pada zaman itu dirasa aneh dan unik (grotesque artinya aneh). Hingga kini orang Inggris masih suka menyebut huruf tanpa serif dengan istilah Grotesque.



1.8.7 Layout

Menata layout halaman cetak adalah satu bagian dari kegiatan Desain Grafis.

Prinsip layout yang baik:

Menurut Tom Lincy (dalam Design Principle for Desktop Publishing)

- Proporsi
- Keseimbangan
- Irama
- Kontras
- Kesatuan

BAB II

IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

2.1 Identifikasi Cerita Bergambar Kedatangan Cheng Ho ke Semarang

2.1.1 Latar Belakang Cerita

Banyak orang yang tidak mengenal Cheng Ho. Catatan perjalanan Cheng Ho sendiri sangat panjang, di berbagai wilayah, dengan memimpin kurang lebih 208 kapal yang tidak tertandingi oleh pelaut mana pun sampai saat ini. Salah satu tempat tujuan Cheng Ho adalah pulau Jawa tepatnya di Pelabuhan Simongan, Semarang. Tujuan sebenarnya Cheng Ho melakukan pelayaran ini selain bersilaturahmi juga ingin menyebarkan dan memperkenalkan agama Islam kepada penduduk setempat bahwa Islam merupakan agama yang rasional dan universal. Karena latar belakang Cheng Ho sendiri yang berasal dari keluarga yang beragama Islam. Prof. Kong Yuanzhi (Jakarta, 2000).

2.1.2 Judul, Jenis, dan Tema Cerita

- Judul: Cerita Bergambar Kedatangan Cheng Ho ke Semarang
- Jenis: Cergam ini merupakan jenis cergam cetak dan di jadikan dalam bentuk buku. Cergam sebagai sarana hiburan merupakan jenis yang paling umum dibaca oleh anak-anak dan remaja. Bahkan sebagai hiburan sekalipun. Cergam dapat memiliki muatan yang baik.
- Tema Cerita: Cerita bergambar ini merupakan cerita bergambar yang mengangkat tema sejarah kisah catatan Kedatangan Cheng Ho ke Semarang

2.1.3 Isi Cerita

Menceritakan Kisah Catatan perjalanan Cheng Ho di Pulau Jawa, khususnya di pelabuhan Simongan, Semarang. Cheng Ho singgah di Semarang dengan tujuan untuk bersilaturahmi, menyebarkan agama Islam dan memperluas ekspedisinya.

Pada abad ke-15 , Kaisar Zhu Di Dinasti Ming Tiongkok mengutus suatu armada raksasa untuk mengadakan kunjungan muhibah ke Laut Selatan. Armada itu dipimpin oleh Laksamana Chen Ho (Sam Po Kong) di bantu oleh Wang JingHong sebagai orang kedua.

Ketika armada di muka pantai utara Jawa, Wang Jing Hong mendadak sakit keras. Menurut perintah Cheng Ho, armada itu singgah di pelabuhan Simongan, Semarang. Setelah mendarat, Cheng Ho dan awak kapalnya menemukan sebuah gua. Gua itulah dijadikan suatu tangsi untuk sementara. Dan dibuatlah sebuah pondok kecil di luar gua sebagai tempat peristirahatan dan pengobatan bagi Wang. Cheng Ho sendiri yang merebus obat tradisional untuk Wang. Wang mulai membaik sakitnya. Sepuluh hari kemudian Cheng Ho melanjutkan pelayarannya ke Barat dengan ditinggalkannya 10 awak kapal untuk menjaga kesehatan Wang di samping sebuah kapal dan perbekalan – perbekalan. Akan tetapi sesudah Wang Jing Hong sembuh, beliau menjadi betah tinggal di Semarang. Dipimpinnya 10 awak kapal untuk membuka lahan dan membangun rumah. Dimanfaatkannya pula kapal yang disediakan Cheng Ho untuk mereka bila hendak menyusul armadanya. Kapal itu digunakan Wang untuk usaha perdangan di sepanjang pantai. Kemudian awak kapalnya berturut-turut menikah dengan wanita setempat. Berkat jerih payah Wang dan anak buahnya, kawasan sekitar gua tersebut berangsur-angsur menjadi ramai dan makmur, sehingga semakin banyak orang Tionghoa yang datang dan bertempat tinggal serta bercocok tanam disana.

Sebagai Laksamana Cheng Ho, Wang Jing Hong pun seorang muslim yang saleh. Dia giat menyebarkan agama Islam di kalangan masyarakat Tionghoa dan penduduk setempat disamping diajarkannya pula bercocok tanam, dan sebagainya. Demi menghormati Laksamana Cheng Ho yang berjasa, Wang Jing Hong mendirikan patung Cheng Ho di gua tadi untuk disembah orang. Serta untuk menghormati Cheng Ho dibangunlah Klenteng Sam Po Kong.

2.1.4 Tujuan dan Manfaat

Cerita bergambar “ Kedatangan Cheng Ho ke Semarang” ini memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Memberitahukan kisah Kedatangan Cheng Ho ke Semarang
- b. Memperkenalkan sisi lain dari Cheng Ho
- c. Memperkenalkan asal mula Klenteng Sam Po Kong

Dan memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Mengajarkan tentang sejarah Kedatangan Cheng Ho ke Semarang

- b. Mengajak pembaca untuk lebih mengenal Laksamana Cheng Ho.

2.2 Analisis

2.2.1 Analisis Target Pembaca

Target audiens ditujukan kepada masyarakat Indonesia khususnya di wilayah Jawa Tengah, Semarang. Target dibagi dalam dua kategori, yaitu target primer dan target sekunder.

Target Audiens Primer ini terbagi menjadi demografis, geografis, psikografis, behavioritis, yaitu:

- **Geografis**

Anak-anak usia 7-11 tahun di daerah kota Semarang

- **Demografis**

- Target Audiens Primer

Target pembaca untuk buku cerita bergambar ini adalah anak usia sekolah dasar yang sudah mengenal huruf-huruf dan bisa membaca. Selain itu para orang tua dan juga guru diharapkan bisa membantu supaya anak-anak mau dan tertarik untuk membaca buku cerita rakyat ini.

Target primer :

Jenis kelamin : Anak laki-laki dan perempuan

Kelompok Umur : usia 7 - 11 tahun

Status : Anak usia SD

Ekonomi : Semua Kalangan

- Target Audiens Sekunder

Target audiens sekunder merupakan target tambahan diluar target audiens utama, target sekunder ini merupakan masyarakat yang mempunyai minat terhadap cerita bergambar, yaitu sebagai berikut:

Target Sekunder :

Jenis kelamin : Perempuan dan Laki-laki

Kelompok Umur : 20-40 Tahun

Status : Orang tua (ibu dan Ayah)

Ekonomi : Semua Kalangan

- Target Audience Tersier

Target Tersier:

Jenis kelamin : Perempuan dan Laki-laki

Kelompok Umur : 7-40 Tahun

Status : Anak-anak dan Orang tua (ibu dan Ayah)

Ekonomi : Semua Kalangan

- **Psikografis**

Alasan memilih kelompok umur antara 7-11 tahun adalah dikarenakan anak-anak usia tersebut sudah memiliki kecenderungan ingin mengetahui segala hal. Walaupun begitu anak-anak tetap membutuhkan dorongan dan bimbingan dari orang tua terutama ibunya untuk mengenalkan buku-buku tersebut. Itulah alasan mengapa para orang tua terutama ibu dipilih sebagai target sekunder.

2.2.2 Framing

Tabel 2.1 Framing

| No. | Realita | Ideal | Penyebab | Statement |
|-----|--|---|--|--|
| 1. | Pemahaman yang kurang tentang Cheng Ho | Cheng Ho merupakan sosok wajah utama Klenteng Sam Po Kong | Cara berpikir yang masih tertutup mengenai pengetahuan tentang Cheng Ho | Membuka pengetahuan tentang sosok Cheng Ho dengan Klenteng Sam Po Kong |
| 2. | Mengunjungi Klenteng Sam Po Kong tanpa pengetahuan tentang Klenteng tersebut | Klenteng Sam Po Kong mempunyai cerita/ kisah menarik tentang Cheng Ho dan armadanya | Kebanyakan orang mengunjungi Klenteng Sam Po Kong hanya untuk berekreasi | Perlu mengenal lebih dalam tentang Klenteng Sam Po Kong |

| | | | | |
|----|---|---|---|---|
| 3. | Tidak mengetahui tentang Cheng Ho | Mencari tau sosok Cheng Ho | Tidak ada media untuk mengetahui hal tersebut. | Tempat klenteng tidak hanya untuk rekreasi saja tetapi juga untuk mengetahui tentang sejarahnya |
| 4 | Banyak anak-anak sekolah yang berekreasi sekolah di Klenteng Sam Po Kong hanya untuk sekedar rekreasi | Anak- anak mengetahui lebih dalam tentang Klenteng Sam Po Kong dan Cheng Ho | Cara berpikir anak-anak yang datang ke Klenteng Sam Po Kong hanya untuk bersenang senang dan berekreasi | Memberitahu pengetahuan tentang Klenteng Sam Po Kong dan Cheng Ho kepada anak-anak |
| 5 | Biaya masuk untuk melihat Klenteng Peribadatan yang mahal | Banyak informasi sejarah Cheng Ho dan armadanya di Klenteng tersebut | Karena mahal banyak pengunjung yang malas untuk masuk | Mengetahui suatu informasi membutuhkan biaya khusus |

Dari analisa framing diatas, yaitu memunculkan minat baca kepada anak-anak tentang sejarah suatu peninggalan tokoh dan dapat memberikan informasi dengan adanya buku cergam.

2.3 Kelebihan Cerita Bergambar “Kedatangan Cheng Ho ke Semarang”

Cerita bergambar Kedatangan Cheng Ho ke Semarang ini memiliki kelebihan sebagai berikut:

- Menanamkan nilai-nilai sosial, khususnya nilai budi pekerti pada anak-anak umur 7-11 tahun yang disampaikan pada buku cerita bergambar ini
- Menampilkan karakter tokoh seorang Laksama yang gagah dan santun, hal ini diharapkan dapat menjadikan contoh baik bagi anak-anak yang membacanya
- Menampilkan cerita sisi lain dari Laksamana Cheng Ho, yaitu sifat persaudaraan, kepedulian.
- Memberitahukan kisah catatan Kedatangan Cheng Ho ke Semarang dalam bentuk cerita bergambar yang pada kenyataanya cerita Cheng Ho ini hanya ditampilkan dalam sebuah narasi saja.

2.4 Identifikasi Data

Perancang melakukan beberapa cara untuk mendapatkan data primer dan data sekunder, dalam proses pengumpulan data Data primer adalah data yang berasal dari sumber asli yang diperoleh langsung dari observasi, survey atau wawancara langsung pada narasumber. Data sekunder merupakan data –data yang diperoleh dari buku-buku dan internet.

2.4.1 Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang

2.4.1.1 Logo Klien



Gambar 2.1 Logo Kota Semarang

Sumber: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang

2.4.1.2 Visi dan Misi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang

Visi: Semarang Sebagai Kota Tujuan Wisata yang Berdaya Saing

Misi:

- Mewujudkan sumber daya manusia (SDM) pariwisata yang berkualitas dan profesional
- Mewujudkan pelestarian nilai-nilai budaya, kesenian tradisional dikalangan masyarakat, serta benda cagar budaya dan bangunan bersejarah.

- Meningkatkan kualitas dan kuantitas keanekaragaman obyek dan daya tarik budaya dan wisata.
- Meningkatkan kualitas sarana dan jasa, budaya dan pariwisata dengan memfasilitasi dan meningkatkan kerjasama antar pelaku budaya dan pariwisata.

2.4.1.3 Lokasi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang

Alamat Gedung Pandanaran Lantai 8, Jl. Pemuda No. 175 Semarang

Nomor Telepon 024 3384080, 3584081, Website: www.semarang-tourism.com

2.4.1.3 Website



Gambar 2.2 Website Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang

Sumber : Screenshot www.semarang-tourism.com

2.4.2 Klenteng Sam Po Kong

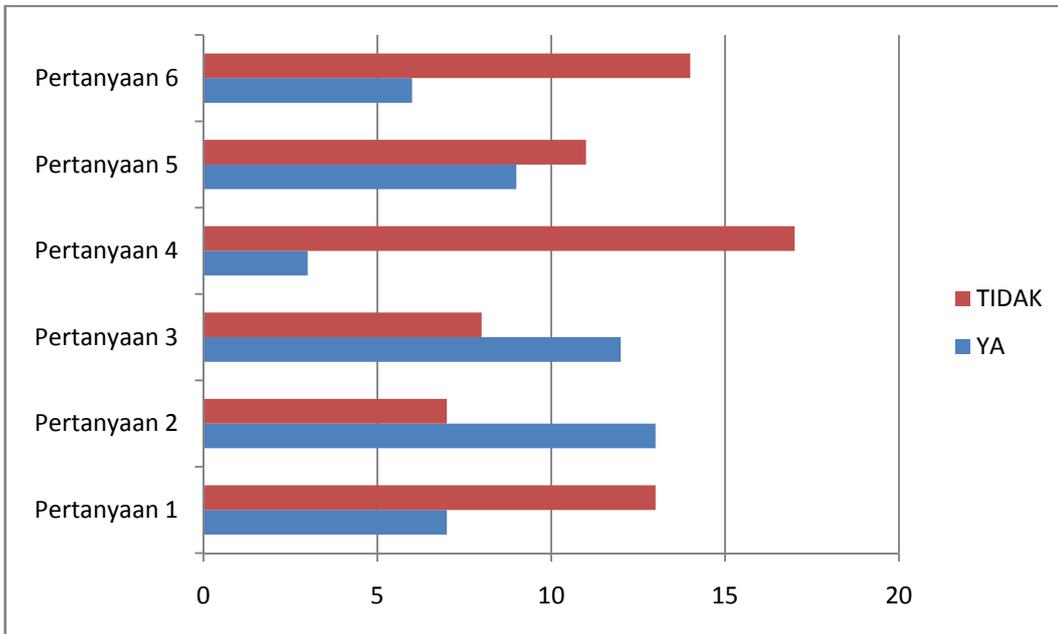
Kelenteng Gedung Batu Sam Po Kong adalah sebuah petilasan, yaitu bekas tempat persinggahan dan pendaratan pertama seorang Laksamana Tiongkok beragama islam yang bernama Zheng He / Cheng Ho. Terletak di daerah Simongan, sebelah barat daya Kota Semarang. Tanda yang menunjukkan sebagai bekas

Tabel 1.2 Tabel Rekapitulasi Angket YA atau TIDAK

| No. | Variabel (pertanyaan) | Jawaban Angket | | | Simpulan Terbanyak | Prosentase Terbanyak |
|-----|---|----------------|-----|---------|---|-------------------------|
| | | Ya | Tdk | Abstein | | |
| 1. | Apakah adik mengetahui Klenteng Sam Po Kong ? | 7 | 13 | - | Dari 20 responden terdapat 7 memilih YA. Jadi simpulannya responden tidak mengetahui Klenteng Sam Po Kong | 35% |
| 2. | Apakah adik pernah berkunjung ke Sam Po Kong ? | 13 | 7 | - | Dari 20 responden terdapat 13 memilih YA. Jadi simpulannya responden pernah berkunjung ke Klenteng Sam Po Kong. | 65% |
| 3. | Jika pernah, apakah adik pernah melihat patung Cheng Ho yang ada di Sam Po Kong ? | 12 | 8 | - | Dari 20 responden terdapat 12 memilih YA. Jadi simpulannya hanya beberapa responden yang melihat patung Cheng Ho. | 60% |

| | | | | | | |
|----|---|---|----|---|--|-----|
| 4. | Jika melihat, apakah adik tau tentang Cheng Ho ? | 3 | 17 | - | Dari 20 responden terdapat 3 memilih YA. Jadi simpulannya responden tidak mengetahui tentang Cheng Ho. | 15% |
| 5. | Apakah adik datang ke Sam Po Kong untuk berekreasi bersama keluarga ? | 9 | 11 | - | Dari 20 responden terdapat 9 memilih YA. Jadi simpulannya sedikit responden datang ke Sam Po Kong berekreasi bersama keluarga. | 45% |
| 6. | Apakah adik datang ke Sam Po Kong untuk berekreasi bersama teman dan guru sekolah ? | 6 | 14 | - | Dari 20 responden terdapat 6 memilih YA. Jadi simpulannya responden sedikit yang berekreasi ke Sam Po Kong bersama teman dan guru sekolah. | 30% |

Grafik 1. Grafik Jawaban YA dan TIDAK



Hal tersebut terbukti dari hasil pengumpulan data melalui kuisioner, menunjukkan bahwa anak-anak usia 7-11 tahun hanya 35% yang mengetahui Klenteng Sam Po Kong, sedangkan 65% belum mengetahui Klenteng Sam Po Kong. Dari pengumpulan data ini juga terbukti hanya 65% yang pernah berkunjung ke Sam Po Kong dan 35% belum pernah berkunjung ke Sam Po Kong. Dan 15% yang mengetahui tentang Cheng Ho sedangkan 85% tidak mengetahui Cheng Ho. Kebanyakan dari mereka berkunjung ke Sam Po Kong hanya untuk berekreasi dengan keluarga yaitu sekitar 45%, dan 35% berekreasi dengan guru dan teman sekolah. Maka dari itu, perlu media informasi guna untuk memberikan informasi kepada masyarakat tentang kedatangan Cheng Ho ke Semarang.

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

3.1 Konsep Kreatif

3.1.1 Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dari perancangan cergam Kedatangan Cheng Ho ke Semarang ini adalah sebagai sarana media informasi serta pengenalan tentang kisah perjalanan Cheng Ho ditinjau Jawa dalam bentuk gambar yang jarang diangkat dengan sentuhan gambar kartun diharapkan dapat meningkatkan minat baca terhadap generasi muda terutama anak-anak.

3.1.1.2 Strategi Kreatif

Buku cergam ini di buat dengan format soft cover, pada cover buku cergam terdapat gambar kapal armada pelayaran Cheng Ho. Dengan konsep tampak depan gambar kapal pada bagian kedua atau halaman kedua terdapat gambar peta kota Semarang.

➤ **Format, Bentuk, dan Ukuran Buku Cerita Bergambar**

a. **Format : Soft Cover**

Pemilihan format soft cover diharapkan dapat awet, tidak mudah rusak. Dengan format jilid soft cover sering digunakan pada buku cergam – cergam yang sudah ada.

b. **Bentuk: Buku, posisi potrait**

Bentuk buku potrait, memudahkan dalam membaca maupun memegang.

c. **Ukuran : A4 (29,7cm x 21cm)**

Ukuran ini menjadi standar sebuah buku, tidak terlalu besar ataupun kecil.

➤ **Gaya Visual Penyajian Cerita Bergambar**

Gaya gambar yang akan digunakan adalah bentuk model kartun atau tokoh gambar dalam buku cerita bergambar yang berasal dari Indonesia, Barat dan Jepang, seperti conan, asterix obelix, beny and mice, dll. Karena banyak anak-anak sekarang yang menyukai tokoh cerita bergambar yang berada di TV. Warna- warna yang digunakan warna cerah, serta font yang yang digunakan adalah font sans serif seperti Comic Sans dll. Dalam pengerjaan cergam ini, digunakan program Paint Tools SAI dan Photoshop CS4.

➤ **Pendekatan Gaya Bercerita**

Gaya bercerita cukup sederhana dengan menampilkan cerita melalui visualisasi gambar dengan penggabungan narasi atau alur cerita yang tidak begitu panjang.

➤ Estimasi Biaya

Rincian Biaya Produksi:

1. Satu seri buku cerita bergambar “Kedatangan Cheng Ho ke Semarang” dengan ukuran 29,7cm x 21cm terdiri atas:
 - a. Isi 35 halaman, bahan kertas Ivory 230gr
 - b. Cover 2 halaman, Ivory 230gr laminasi doff 1 sisi
2. Pembatas buku cerita bergambar “Kedatangan Cheng Ho ke Semarang”
 - a. 1 lembar , bahan CTS 120gr
3. Post Card buku cerita bergambar “Kedatangan Cheng Ho ke Semarang”
 - a. 2 lembar , bahan Ivory 230gr
4. Poster buku cerita bergambar “Kedatangan Cheng Ho ke Semarang”
 - a. 1 lembar , bahan Ivory 230gr

Tabel 3.1 Rincian Biaya Produksi

| Nama Media | Jumlah | Harga per eksemplar | Harga Total |
|--------------------------|----------|---------------------|----------------|
| Buku | | | |
| Bahan kertas Ivory 230gr | 100 Buku | Rp. 70.000,- | Rp.7.000.000,- |
| Biaya Hard Cover | 100 Buku | Rp.10.000,- | Rp.1.000.000,- |
| Biaya Laminasi DOFF | 100 Buku | Rp. 1500 | Rp.150.000,- |
| TOTAL | | | Rp.8.150.000,- |

Tabel 3.2 Rincian Biaya Pendukung

| Nama Media | Jumlah | Harga Perlembar | Harga Total |
|--------------------------|---------------|------------------------|---------------------|
| Pembatas buku | | | |
| Bahan kertas CTS 120gr | 100 lembar | Rp.1.500,- | Rp.150.000,- |
| Post Card | 100 lembar | Rp.4.000,- | Rp.400.000,- |
| Bahan kertas Ivory 230gr | | | |
| Poster | 100 lembar | Rp.4000,- | Rp.400.000,- |
| Bahan Ivory 230gr | | | |
| | | TOTAL | Rp.950.000,- |

Sedangkan estimasi biaya untuk merchandise yang dijual saat perilisan buku cerita bergambar antara lain:

Tabel 3.3 Rincian Biaya Merchandise

| Media | Produksi | Harga Persatuan | Harga Total |
|--------------|---------------------|------------------------|--------------------|
| Gantungan | Penggandaan 50 buah | Rp.5.000,- | Rp.250.000,- |
| Kunci | Pasca desain | | |
| | Penggandaan 20 buah | | |
| Tote Bag | Pasca desain | Rp.40.000,- | Rp.800.000,- |
| | Penggandaan 20 buah | | |
| Kaos | | Rp.50.000,- | Rp.1000.000,- |

| | | | |
|--|--|--------------|----------------|
| | | TOTAL | Rp.2.050.000,- |
|--|--|--------------|----------------|

Berikut biaya produksi properti yang digunakan saat acara perilisan buku.

Tabel 3.4 Rincian biaya properti

| Media | Produksi | Harga Persatuan | Harga Total |
|----------|------------------------------------|-----------------|---------------------|
| X-Banner | Pasca desain | Rp.60.000,- | Rp.60.000,- |
| Flyer | Pasca desain Penggadaan 100buah | Rp.2.000,- | Rp.200.000,- |
| | | TOTAL | Rp.260.000,- |

Total semua biaya yang dikeluarkan adalah:

Tabel 3.5 Total Biaya

| Keseluruhan Biaya | Total Biaya |
|------------------------------------|------------------------|
| Biaya Produksi | Rp.8.150.000,- |
| Biaya Pendukung | Rp.950.000,- |
| Biaya Merchandise | Rp.2.050.000,- |
| Biaya Properti | Rp.260.000,- |
| Total Biaya yang dibutuhkan | Rp.11.410.000,- |

Biaya kreatif perancangan ini Rp.11.410.000,- x 10% = Rp. 1.140.000,-

Media Planning

| Media | Januari | | | | Februari | | | | Maret | | | | April | | | |
|-----------------|---------|---|---|---|----------|---|---|---|-------|---|---|---|-------|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Buku Cergam | ■ | | | | ■ | | | | ■ | | | | ■ | | | |
| X-Banner | ■ | | | | ■ | | | | ■ | | | | ■ | | | |
| Flyer | ■ | | | | ■ | | | | ■ | | | | ■ | | | |
| Pembatas Buku | ■ | | | | ■ | | | | ■ | | | | ■ | | | |
| Poster | ■ | | | | ■ | | | | ■ | | | | ■ | | | |
| Post Card | ■ | | | | ■ | | | | ■ | | | | ■ | | | |
| Gantungan Kunci | ■ | | ■ | | ■ | | ■ | | ■ | | ■ | | ■ | | ■ | |
| Tote Bag | | | | ■ | | | | ■ | | | | ■ | | | | ■ |
| Kaos | | ■ | | | | ■ | | | | ■ | | | | ■ | | |
| Tote Bag | | | | | | | | | | | | | | | | |

Tabel 3.6 Tabel Media Planning

3.2 Konsep Cergam

a. Judul

Judul utama perancangan cergam adalah Kedatangan Cheng Ho ke Semarang, dengan sub judul Pelayaran Armada Cheng Ho di Pelabuhan Simongan agar memperjelas bahwa isi dari cergam ini adalah bagaimana cerita armada Cheng Ho bisa sampai di Pelabuhan Simongan (Semarang, Jawa Tengah).

b. Tema Cerita

Tema cergam ini adalah tentang kisah Kedatangan Cheng Ho ke Semarang tepatnya di pelabuhan Simongan (Semarang, Jawa Tengah) yang bermula dari sakitnya Wang Jing Hong salah satu awak kapal Cheng Ho secara mendadak, sehingga memuat armada Cheng Ho mencari tempat peristirahatan sementara.

c. Setting Cerita

Setting yang diambil dari cergam ini adalah di lautan dan di pelabuhan Simongan pada jaman dahulu.

d. Peran Tokoh

➤ Nama: Laksama Cheng Ho

Jenis Kelamin: Laki- laki

Umur: 30 tahun

Sifat: Baik hati, bijaksana, gagah berani

Deskripsi: Seorang kasim yang menjadi laksamana sebuah armada kapal

➤ Nama: Wang Jing Hong

Jenis Kelamin: Laki-laki

Umur: 35 tahun

Sifat: baik hati, bijaksana

Deskripsi: Laksamana kedua, yang membantu Cheng Ho

➤ Nama: Kaisar Zhu Di

Jenis Kelamin: Laki-laki

Umur: 45 tahun

Sifat: gagah berani, tegas, pemimpin, bijaksana

Deskripsi: Seorang kaisar pada zaman Dinasti Ming

➤ Nama: Prajurit/ Awak Kapal

Jenis Kelamin: Laki-laki

Umur: 20-30 tahun

Sifat: pemberani, setia kepada laksamana dan kaisar

Deskripsi: prajurit tangguh yang siap mematuhi perintah.

e. Naskah Alur Cerita dan Konflik Cerita

Alur cerita pada cergam ini diawali dengan alur maju, yaitu dari berangkatnya Laksaman Cheng Ho mendapatkan perintah untuk berlayar dari Kaisar Zhu Di hingga akhirnya sampai di Pelabuhan Simongan. Konflik dalam cergam ini terjadi pada di awal dan di akhir cerita, yaitu pada awal cerita dimana Laksamana Cheng Ho harus memilih antara meneruskan perjalanan atau berhenti berlabuh disaat Wang Jing Hong mendadak sakit. Dan pada akhir cerita dimana Laksamana Cheng Ho harus meninggalkan Wang Jing Hong dan beberapa awak kapalnya di Pelabuhan Simongan (Semarang, Jawa Tengah).

f. Storyline

Berikut ini merupakan storyline dari perancangan cerita bergambar:

Bagian 1: Pada bagian ini menceritakan bagaimana Cheng Ho sampai ke Semarang.

Hal1: Menggambarkan suasana Dinasti Ming, di Nanjing Cina.

Hal2: Menggambarkan dalam perbincangan di pagi hari, Kaisar Zhu Di meminta Cheng Ho untuk berlayar ke Samudra Hindia Barat demi memajukan persahabatan dan memelihara perdamaian.

Hal3: Kaisar Zhu Di mengumpulkan beberapa prajurit dan anggota kerajaan untuk ikut dalam pelayaran Cheng Ho. Memberikan pandangan tentang rencana pelayaran.

Hal4: Kaisar Zhu Di juga mengutus Wang Jing Hong sebagai Juru Mudi Kapal sekaligus sebagai orang kedua yang membantu pelayaran ini.

Sebelum pelayaran berangkat Cheng Ho dan Wang Jing Hong mengobrol membicarakan tentang pelayaran ke Samudra Hindia.

Hal5: Awak kapal bersiap-siap untuk berangkat. Laksamana Cheng Ho dan Juru Mudi Kapal Wang Jing Hong mengumpulkan awak kapal untuk diberi petunjuk sebelum keberangkatan pelayaran mereka. Nampak sebuah kapal besar yaitu yang merupakan kapal utama yang dipimpin oleh Laksamana Cheng Ho

Hal6: Pelayaran pertama Laksamana Cheng Ho dimulai. Nampak beberapa kapal armada Cheng Ho berlayar di laut yang biru. Mereka mempunyai tujuan utama yaitu menjalin persaudaraan dengan negara lain serta tujuan lain Cheng Ho yaitu menyebarkan agama Islam.

Hal7: Ini merupakan sekilas peta pelayaran Laksamana Cheng Ho dan armadanya. Laksamana Cheng Ho memulai misi persahabatannya ke Korea, Campa, Siam, Kamboja, Jawa , dan Sumatra. Dimana negara -negara tersebut merupakan negara pilihan Kaisar Zhu Di dan masih banyak negara lainnya

Hal8: Setelah tiba di kerajaan Malaka, ketika Laksamana Cheng Ho tinggal di Kerajaan Malaka, ia tidak menemukan masjid untuk ia sembahyang. Laksamana Cheng Ho membantu pembangunan masjid. Karena rata-rata masyarakat di Kerajaan Malaka beragama Islam. Ia juga melakukan perdagangan dengan Kerajaan Malaka.

Hal9: Pihak kerajaan Malaka menyambut dengan sangat gembira atas niat baik Laksamana Cheng Ho serta berterima kasih atas pemberian berharga ini. Dengan adanya masjid, masyarakat bisa menjalankan shalat berjamaah.

Hal 10: Setelah dari Kerajaan Malaka, Laksamana Cheng Ho dan awak kapalnya melanjutkan perjalanannya kembali berlayar ke arah perairan pulau Jawa.

Hal11: Dalam pelayarannya, tiba-tiba Wang Jing Hong sakit keras. Cheng Ho beserta awak kapal panik serta bingung. Armada Cheng Ho berada di pelabuhan Simongan Pulau Jawa Indonesia. Kemudian Laksamana Cheng Ho memutuskan untuk menepi mencari tempat layak untuk beristirahat di daratan.

Hal12: Selama di dalam kapal Laksamana Cheng Ho selalu menemani Juru Mudi Kapal Wang Jing Hong, Laksamana Cheng Ho khawatir sesuatu yang buruk terjadi pada Wang Jing Hong. Karena mereka sedang berada di tengah laut, sulit untuk mendapatkan obat tradisional yang terbaik. inilah yang membuat Laksamana Cheng Ho was-was. Bersama awak kapalnya Laksamana Cheng Ho bergantian menjaga Wang Jing Hong.

Hal13: Di dalam kamar Laksamana Cheng Ho berdoa semoga tidak terjadi sesuatu yang buruk pada Wang Jing Hong. Karena sakit Wang Jing Hong tak kunjung sembuh Laksamana Cheng Ho memutuskan tekadnya untuk singgah berhenti di daratan untuk merawat Wang Jing Hong hingga sembuh. Kekhawatiran memuncak di benak Laksamana Cheng Ho.

Hal14: Laksamana Cheng Ho mengumpulkan beberapa awak kapal, memberitahu mereka untuk mencari tempat yang terbaik untuk menepi serta mempersiapkan diri untuk berhenti berlayar. Serta memberi perintah untuk memberitahu armada kapal yang lainnya untuk melakukan pemberhentian.

Hal15: Nampak dari kejauhan ada sebuah gua disekitar laut... Disekitar gua terdapat lahan atau tanah kosong yang cocok sebagai tempat untuk beristirahat Wang Jing Hong. Tempat tersebut nantinya dapat dibangun untuk beristirahat dan untuk pengobatan sementara Wang Jing Hong.

Hal16: Beberapa awak kapal berlarian di sekitar gua, mereka sangat senang karena dapat menghirup udara segar di daratan. Mereka segera mencari tempat yang cocok untuk nantinya dapat dijadikan tempat beristirahat serta untuk pengobatan Juru Mudi Kapal Wang Jing Hong.

Hal17: Laksamana Cheng Ho memerintah prajurit kerajaan untuk memeriksa gua tersebut. Apakah layak untuk disinggahi manusia, aman atau tidak serta yang paling penting memastikan apakah

tidak adanya binatang buas di sekitar gua. Karena tempat ini nantinya akan dihuni sementara awak kapal.

Hal18: Sore hari disekitar gua, para awak kapal serta prajurit mulai membangun pondok kecil disekitar gua, sebagai tempat peristirahatan Juru Mudi Kapal Wang Jing Hong serta Laksamana Cheng Ho. Dan sebagian awak kapal melihat-lihat disekitar gua apakah berpenghuni. Mereka mencari serta bertegur sapa dengan penduduk sekitar yang ada di dekat gua

Hal19: Setelah berjalan beberapa menit mereka menemukan satu-dua rumah penduduk disekitar gua. Daerah pelabuhan Simongan, Jawa ini memang sangat sepi. Belum banyak penduduk atau warga, tidak ada lahan untuk bercocok tanam maupun berternak. Lahan mereka masih rata dengan tanah. Tidak begitu banyak aktivitas yang terjadi disini, bahkan tidak sedikitpun nampak orang berkeliaran di luar.

Hal20: Sembari menunggu informasi dari awak kapal Laksamana Cheng Ho datang memberi informasi. Khawatir sesuatu yang buruk terjadi pada Wang Jing Hong. Laksamana Cheng Ho merebus obat untuk Wang Jing Hong sendiri, ia mencari dedaunan tradisional yang berada di sekitar gua di pelabuhan Simongan yang sekiranya dapat menyembuhkan penyakit Wang Jing Hong.

Hal21: Disisi lain tanpa sepengetahuan Laksamana Cheng Ho, Wang Jing Hong sudah tersadar dan duduk. Wang Jing Hong terbangun karena merasakan udara yang sejuk dan segar disekitar. Walaupun begitu sakit Wang Jing Hong masih sakit, nampak ia masih terbatuk-batuk dan pucat.

Hal22: Hari- hari berlalu semenjak keberadaan Laksamana Cheng Ho serta Juru Mudi Kapal Wang Jing Hong di Pelabuhan Simongan, Pulau Jawa. Wang Jing Hong nampak pulih dari sakitnya. Dan perasaan berbeda muncul di benak Wang Jing Hong , ia nampak nyaman berada di Simongan. Udaranya yang masih sejuk dan segar, belum begitu banyak orang serta asri. Membuat Wang Jing Hong Betah di Simongan.

Hal23: Wang Jing Hong membicarakan niatnya dengan Laksamana Cheng Ho untuk diijinkan tinggal di Simongan, ia ingin menetap disini dan memutuskan untuk tidak berlayar lagi mengikuti Laksamana Cheng Ho. Wang Jing Hong merasa betah tinggal di Simongan. Laksamana Cheng Ho terkejut mendengar ungkapan Wang Jing Hong. Tetapi pada akhirnya Laksamana Cheng Ho menyetujui keputusan Wang Jing Hong untuk tetap tinggal disini.

Hal24: Laksamana Cheng Ho mengutus kepala awak kapal untuk meminta beberapa awak kapal beserta prajurit kerajaan mereka untuk menemani Juru Mudi Kapal Wang Jing Hong tinggal di

Simongan. Laksmana Cheng Ho memerintah agar sebagian orang kapal ikut dengan dia melanjutkan pelayaran dan sebagiannya lagi menemani Wang Jing Hong di Simongan. Wang Jing Hong nampak bahagia mendengar perkataan Laksmana Cheng Ho.

Hal25: Laksmana Cheng Ho memerintahkan awak kapalnya untuk menemani Wang Jing Hong tinggal di Simongan. Sementara itu Laksamana Cheng Ho juga memberitahukan bahwa ia juga akan melanjutkan perjalanannya kembali tanpa Wang Jing Hong. Para awak kapal dan prajurit menaati perintah Laksamana agar tetap tinggal di Simongan untuk menemani Juru Mudi Kapal Wang Jing Hong.

Hal26: Laksamana Cheng Ho kembali melanjutkan pelayarannya untuk melanjutkan misi dari Kaisar Zhu Di, sementara itu Wang Jing Hong tetap tinggal di Simongan.

Hal27: Kapal Laksamana Cheng Ho dan awak kapalnya berangkat meninggalkan Pelabuhan Simongan, dan melanjutkan perjalanan pelayaran mereka ke berbagai negara - negara lain yang belum di kunjungi. Tanpa Juru Mudi Kapal Wang Jing Hong kini Laksamana Cheng Ho menangani sendiri pelayarannya hingga sampai tempat tujuan.

Hal28: Sementara suasana di pelabuhan Simongan mulai ramai, Juru Mudi Wang Jing Hong membangun beberapa rumah serta lahan untuk para penduduk untuk bercocok tanam serta untuk berternak. Pelabuhan Simongan kini semakin ramai dan semakin makmur berkat Wang Jing Hong dan Laksamana Cheng Ho. Untuk memperingati jasa Laksamana Cheng Ho, Wang Jing Ho membangun juga sebuah patung Cheng Ho di Simongan.

Hal29: Hari berganti hari, bulan berganti bulan, tahun berganti tahun patung Laksamana Cheng Ho peninggalan Wang Jing Hong kian diperbaharui menjadi menarik. Simongan pun menjadi jaya, gua tempat dulu singgah kini dibangun tempat untuk beribadat. Tempat tersebut diberi nama Sam Po Kong yaitu nama lain dari Laksamana Cheng Ho yang berarti orang yang dituakan / orang yang dihormati.

Bagian 2: Pada bagian ini menceritakan tentang tempat peribadatan yang ada di Sampokong.

Hal31: Penjelasan Pintu masuk ke Sam Po Kong/ Pintu Samping Utara.

Hal32: Penjelasan Pintu gerbang Selatan dan Pintu gerbang Timur / Pintu Utama.

Hal33: Penjelasan tentang Klenteng Utama, tempat pemujaan.

Hal34: Penjelasan tentang tempat makam Juru Masak, tempat makam mbah Kyai dan Nyai Jangkar.

