

## **BAB III**

### **STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN**

#### **III.1 Khalayak Sasaran**

Khalayak sasaran dalam perancangan media informasi cerita Nyai Anteh yaitu ditargetkan kepada remaja pertengahan dengan rentang usia 15-18 tahun.

- **Demografis**

Demografis khalayak sasaran yaitu pelajar dengan rentang usia 15-18 tahun, sebagian pelajar di usia ini sebagian besar adalah pelajar SMA.

Anak-anak yang dipilih sebagai target audiens ini tergolong pada kelas sosial menengah hingga menengah atas dikaitkan dengan kemampuan daya beli orang tua maupun khalayak sasaran itu sendiri.

- **Geografis**

Cerita Nyai Anteh berlatar belakang masyarakat Sunda, maka geografis yang dipilih yaitu daerah Jawa Barat terutama di perkotaan.

- **Psikografis**

Menurut Hurlock (1992), remaja sebagai periode pelatihan. Status remaja yang belum jelas karena keberadaannya melewati usia anak-anak namun juga belum memasuki usia dewasa, hal ini remaja pertengahan memiliki kesempatan untuk mencoba gaya hidup serta menentukan pola perilaku. Selain itu ada remaja sebagai masa pencarian identitas diri.

Seperti dikutip dari Mar'at pada masa remaja kapasitas dalam memperoleh dan menggunakan pengetahuan secara efisien, karena pada periode remaja proses perkembangan pada otak mencapai sempurna. Remaja dapat dengan cepat memproses informasi sehingga memiliki kemampuan penalaran yang memberi suatu tingkat pertimbangan moral dan kesadaran sosial baru (2012, h. 194).

Hal tersebut dapat menjadi potensi khalayak sasaran untuk menambah wawasan dan dapat mengambil nilai serta pesan positif yang terkandung dalam cerita Nyai Anteh.

### III.1.1 Consumer Journey

*Consumer journey* diperlukan untuk mengetahui kegiatan yang dialami khalayak sasaran, selain itu *consumer journey* mempermudah menentukan media utama dan media pendukung.

Tabel III.1 *Consumer Journey* Khalayak Sasaran  
Sumber: Pribadi

Waktu	Aktifitas	Tempat	Point of Context
5:00	Bangun Tidur	Kamar	
5.30	Mandi	Kamar Mandi	
6:15	Berangkat sekolah	Jalan Raya	Gantungan Kunci
			Tas
			Jaket
7:00 - 10:00	Belajar	Ruang Kelas	Buku
			Alat tulis
			Tempat Pensil
10:00	Istirahat kelas	Ruang Kelas	Kotak makan
			Tempat Minum
			Cermin Lipat
		Kantin	Dompot
15:00	Pulang Ke Rumah	Rumah	Gawai
			Televisi
	Jalan-Jalan	Mall	Dompot
			Tas

			Sepatu
			Aksesoris
19:00	Belajar	Kamar	Alat Tulis
			Boneka
21:00	Istirahat/Tidur	Kamar	

### III.1.1 Consumer Insight

Menurut Amalia (2009, h.25-26) *consumer insight* dapat diartikan sebagai proses mencari tahu secara lebih *holistic* tentang latar belakang perbuatan, pemikiran dan perilaku seorang konsumen. Konsumen yang dimaksud adalah khalayak sasaran.

Remaja yang menyukai hal baru tapi hal ini tidak memudahkan rasa antusias dan minat remaja terhadap cerita rakyat daerah. Namun antusias dan minat tersebut tidak diimbangi dengan penyajian informasi yang menarik.

## III.2 Strategi Perancangan

### III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi yang dalam perancangan informasi cerita Legenda Nyai Anteh yaitu untuk mengangkat kembali serta menginformasikan cerita legenda Nyai Anteh sebagai kekayaan kebudayaan Sunda kepada masyarakat terutama pada usia remaja pertengahan.

### III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang digunakan dalam perancangan media informasi cerita Legenda Nyai Anteh terbagi menjadi dua yaitu pendekatan komunikasi secara visual dan pendekatan komunikasi secara verbal, berikut paparan singkat tentang keduanya :

- Pendekatan komunikasi visual

Buku komik Legenda Nyai Anteh akan menggunakan pendekatan visual berupa ilustrasi komik hitam putih. Ilustrasi yang digunakan disesuaikan dengan khalayak sasaran yang berusia remaja pertengahan. Penggabungan ilustrasi yang

menggambarkan kehidupan masyarakat Sunda pada zaman dahulu dan ilustrasi yang menggambarkan kehidupan sekarang.

- Pendekatan komunikasi verbal

Cerita Legenda Nyai Anteh berasal dari suku Sunda namun pada pendekatan komunikasi secara verbal akan digunakan yaitu bahasa Indonesia formal. Bahasa Indonesia tidak baku diharapkan dapat mudah dipahami oleh khalayak sasaran yang membacanya, karena tidak semua mengerti Bahasa Sunda.

Penuturan alur cerita Nyai Anteh Penunggu Bulan disampaikan dengan pola cerita berurutan dari awal sampai akhir cerita, ditambah adegan *flashback* atau adegan kilas balik.

### **III.2.3 Mandatory**

*Mandatory* merupakan berbagai pihak yang dapat berlaku sebagai sponsor, distributor, dan lainnya. Berikut pihak yang terlibat dalam perancangan media :

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Cerita Legenda Nyai Anteh dapat dikatakan sebagai warisan kebudayaan masyarakat Sunda yang sarat akan nasehat dan nilai positif yang dapat menjadi pembelajaran bagi penyimaknya maka adanya kerjasama dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Jawa Barat.



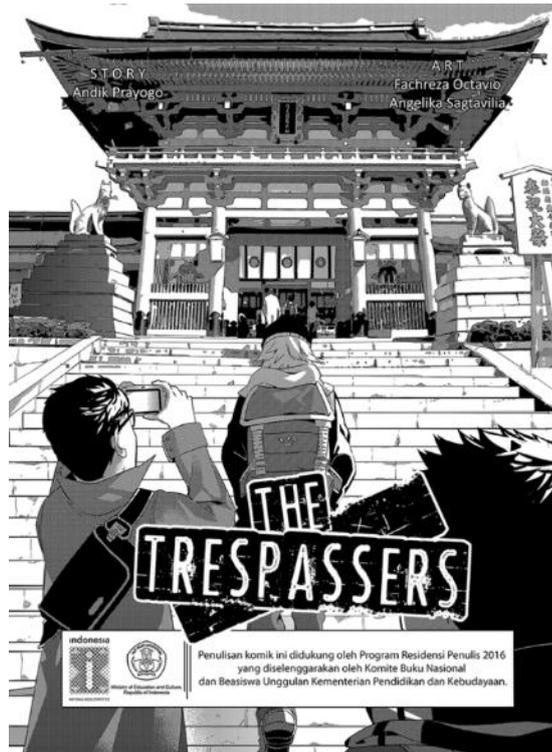
Gambar III. 1 Tut Wuri Handayani Kemdikbud

Sumber :

<https://psmk.kemdikbud.go.id/halo>

(Diakses pada 6 Juni 2018)

Adapun kerjasama dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bersama salah satu penerbit komik Indonesia dalam bentuk media komik yang diterbitkan secara *online* berjudul "The Trepassers" karangan Andik Prayoga sebagai penulis dan Fachreza octavio serta Angelika Sagtavilia.



Gambar III. 2 Komik *The Trepassers*

Sumber : <https://www.reoncomics.com/uploads/comic/2501/2530/03.png>  
(Diakses pada 6 Juni 2018)

- M&C (Magazine and Comic)

M&C (Magazine and Comic) adalah sebuah perusahaan penerbitan buku yang menerbitkan berbagai macam buku, majalah *manga*, novel.

M&C (Magazine and Comic) menerbitkan berbagai macam *genre* komik dan sebagian besar berupa *shoujo manga* atau serial cantik. Namun tidak hanya *manga*, ada *manhwa* dari Korea, *manhua* dari China serta komik Indonesiapun pernah diterbitkan oleh M&C (Magazine and Comic). Penerbit M&C (Magazine and

Comic) dipilih karena daya jangkau distribusinya yang luas dan sesuai dengan media yang rancang yaitu media informasi berupa buku.



Gambar III.3 logo M&C (Magazine and Comic)

Sumber: [https://pbs.twimg.com/profile\\_images/577668860305772544/6NOLOhE5.jpeg](https://pbs.twimg.com/profile_images/577668860305772544/6NOLOhE5.jpeg)  
(diakses 6 Juni 2018)

### **III.2.4 Materi Pesan**

Materi yang akan disampaikan dalam buku ini disadur dari cerita Nini Anteh yang ditulis oleh C.M Pleyte dalam buku berjudul *De Inlandsche Nijverheid West Java Sociaal-ethnologisch Verschijnsel* yang diterbitkan pada tahun 1912.

Selain menceritakan kisah Legenda Nyai Anteh, akan diceritakan juga tentang contoh kasus kehidupan masa kini yang mirip dengan kisah Legenda Nyai Anteh. Penggabungan keduanya agar informasi dan pesan dari cerita Nyai Anteh tersampaikan lebih efektif.

### **III.2.5 Gaya Bahasa**

Gaya bahasa merupakan salah satu cara yang digunakan untuk memaparkan gagasan sesuai dengan tujuan dan dampak yang ingin dicapai. Menurut (Aminuddin, 1995, h.5). Pada komik ini akan banyak menggunakan majas penegasan, hal ini bertujuan untuk mempertegas keadaan dalam adengan komik.

### **III.2.6 Strategi Kreatif**

Pada cerita Legenda Nyai Anteh yang akan dibuat dalam dua latar tempat dan dua latar waktu yaitu penceritaan kisah Legenda Nyai Anteh pada zaman dahulu dan penceritaan contoh kasus kehidupan masa kini yang mirip dengan kisah Legenda Nyai Anteh.

Selain kisah Nyai Anteh yang dibuat dalam dua bentuk cerita berbeda, dalam buku tersebut terdapat ilustrasi tokoh yang mengisi cerita tersebut. Strategi kreatif pada perancangan ini terbagi menjadi beberapa bagian, berikut paparannya:

### **III.2.6.1 Copywriting**

- *Headline* : Legenda Nyai Anteh

Penggunaan kata “Legenda” berdasarkan kisah Nyai Anteh yang dikategorikan sebagai cerita rakyat legenda. Kisah yang diceritakan tidak terpaku pada judul Nini Anteh yang digunakan sebagai acuan cerita, karena kisah yang diceritakan adalah kisah Anteh saat masih anak-anak bukan saat sudah menjadi seorang nenek-nenek maka digunakan kata “Nyai” untuk mewakili Anteh yang masih muda.

- *Tagline* : Gadis Penunggu Bulan

*Tagline* tersebut menggambarkan tentang isi cerita yang akan disampaikan yaitu kisah tentang seorang gadis yang melarikan diri dan mentap di Bulan.

### **III.2.6.2 Storyline**

*Storyline* yang dibuat berdasarkan cerita pendek dalam buku *De Inlandsche Nijverheid West Java Sociaal-ethnologisch Verschijnsel* yang ditulis oleh C.M Pleyte. Penceritaan tidak hanya terpaku pada cerita cerpen tersebut, ada penambahan cerita yang berlatar masa kini. Penambahan ini bertujuan agar maksud dalam cerita mudah ditangkap.

Pada awal cerita akan menggunakan latar waktu masa kini dengan tokoh utama seorang siswi SMA bernama Bulan. Ia merasa penasaran ketika temannya mengatakan Nyai Anteh, lalu temannya bersedia menceritakan kisah Nyai Anteh kepada tokoh utama tersebut.

Selanjutnya cerita beralih ke latar tempat kisah Nyai Anteh pada zaman dahulu berdasarkan buku *De Inlandsche Nijverheid West Java Sociaal-ethnologisch*

*Verschijnsel* dengan suasanya alam yang masih berupa hutan serta segala kelengkapan kehidupan masyarakat Sunda pada zaman dahulu.

Selesai dari cerita Nyai Anteh dengan latar cerita zaman dahulu, cerita dilanjutkan pada kisah Bulan pada masa kini yang melihat fenomena serupa dengan kisah Nyai Anteh. Hal tersebut terjadi pada tetangga yang tinggal disebelah rumahnya, Anita anak berusia tujuh tahun yang sering dianiaya oleh ibu tirinya ketika ayahnya sedang tidak dirumah.

Bulan yang merasa simpati pada nasib Anita berusaha mengingatkan ibu tiri Anita agar tidak berlaku seenaknya, walaupun Anita bukan anak kandungnya bukan berarti Anita dapat diperlakukan seenaknya. Puncaknya Anita kabur dari rumah, ayahnya benar-benar kalut karena anak satu-satunya itu pergi entah kemana. Kejadian tersebut mengingatkan Bulan pada kisah Nyai Anteh. Bulan tidak ingin kejadian itu berakhir menyedihkan seperti Nyai Anteh. Berikut ringkasan cerita dalam bentuk *storyline* setiap halaman.

Tabel III. 2 *Storyline* Komik  
Sumber: Pribadi

Hal	Keterangan
1	Gambar bulan purnama yang bersinar terang
2-3	Nyai Anteh sedang menggendong meong boda dengan latar bulan purnama dan bunga mawar putih
4	Wajah Bulan Santika yang kaget karena baru pertama kali mendengar nama Nyai Anteh
5	Alif Dirgantara mendengar cerita itu dari neneknya, Bulan menjadi penasaran dan meminta Alif menceritakan kisah Nyai Anteh
6	Alif mulai menceritakan kisah Nyai Anteh, panel mulai berganti suasana pemandangan pegunungan dan hutan
7	Muncul sosok pemburu dengan segala atributnya ditemani kucing betina berwarna putih, ia hendak berburu namun tiba-tiba ia ingin buang air kecil

	Dilihatnya batok kelapa, ia memutuskan untuk menampung air kecil di dalamnya. Meong bodas penasaran dengan isi batok kelapa itu namun pemburu mengingatkan untuk tidak memainkan batok kelapa itu
8	Setelah petang, pemburu pulang ke rumahnya. Ia disambut meong bodas namun ia kaget karena perut kucingnya lebih besar dari sebelumnya.
9	Pemburu tiba-tiba teringat batok kelapa tadi, ia mendunga kucingnya meminum isi batok kelapa itu dan kini kucing itu hamil. Pemburu menepis pemikiran itu sampai terdengar suara tangisan bayi di tengah malam.
10	Pemburu segera menghampiri asal suara itu, dan ia melihat meong bodas sedang beristirahat di atas rumput kering. Ternyata meong bodas sudah melahirkan dan anak yang dilahirkannya itu berwujud bayi perempuan manusia..
11	Pemburu memutuskan untuk menjadikan anak itu sebagai anaka angkatnya. Ia merawat meong bodas dan anak itu dengan penuh perhatian dan kasih sayang.
12	Setelah anak tersebut berusia tujuh tahun, pemburu mengatakan bahwa ia ingin mengenal kan seseorang pada anaknya itu. Gadis kecil itu penasaran siapa yang ayahnya maksud.
13	Muncul sosok wanita cantik, wanita itu ternyata istri baru pemburu. Gadis kecil itu merasakan hal buruk ketika melihat wajah wanita yang kini menjadi ibu tirinya tersebut.
14	Ketika pemburu tidak di rumah, wanita itu menyiksa si gadis kecil dan meong bodas yang merasa kesal karena anaknya diperlakukan semena mena.
15	Meong bodas mencakar wajah wanita itu sampai terluka. Wanita itu murka dan membanting meong bodas.
16	Wanita itu menyuruh sambil melemparkan bakul nasi ke kepala gadis kecil agar segera memberekan semua kekacauan tadi karena pemburu sebentar lagi pulang ke rumah.
17	Pemburu pulang ke rumah dan segera menanyakan keadaan anak beserta meong bodas. Wanita itu segera memasang wajah manis dan berbohong

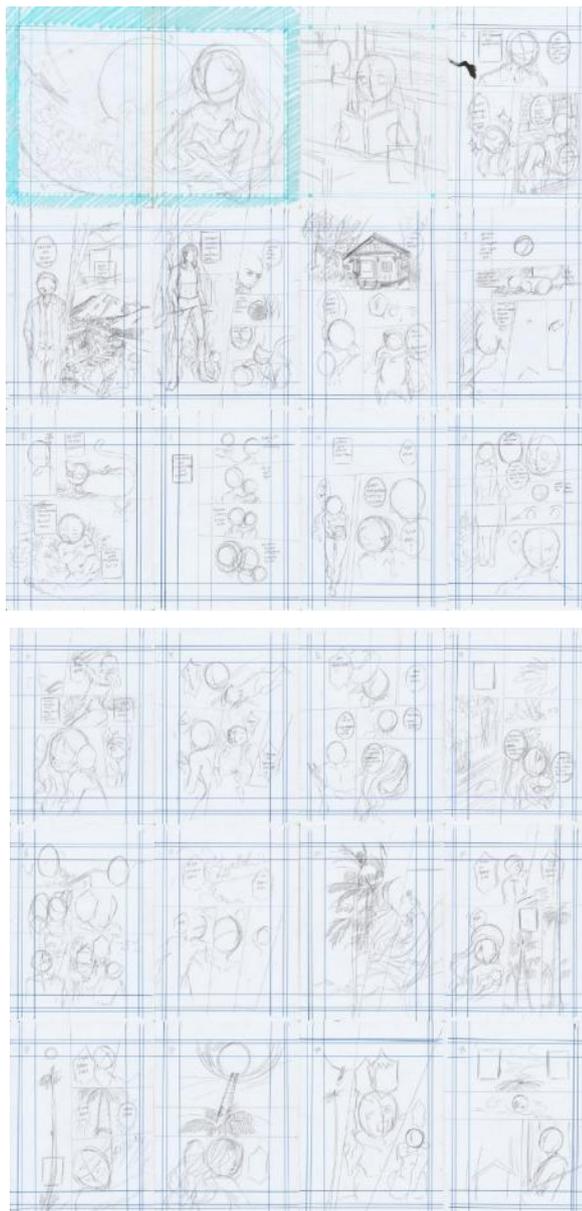
	bahwa anak dan kucingnya sudah diberi makan hingga kenyang padahal kenyataannya gadis kecil dan meong sedari tadi hanya disiksa
18	Gadis kecil itu bermain di hutan, ia merasa lebih baik karena di hutan banyak buah nenuk yang berjatuh dan ia bisa memakannya daripada disiksa di rumah tanpa diberi makan.
19	Malam mulai datang, pemburu mulai khawatir karena anaknya belum pulang sejak tadi. Ia memutuskan untuk mencarinya meski istrinya mencegah untuk pergi.
20	Pemburu melewati sungai dan menelusuri hutan, sayup-sayup terdengar suara seseorang bersenandung. Ia mengikuti asal suara itu dan betapa kagetnya ia.
21	Pemburu melihat anaknya sedang berada di puncak pohon nibung sambil memangku meong bodas yang sedang tertidur. Gadis kecil itu tampak sedih.
22	Melihat keadaan itu, pemburu meminta agar gadis kecil itu turun dan pulang ke rumah namun gadis itu terus bersenandung. Selesai bersenandung, pohon nibung itu tumbuh semakin tinggi.
23	Pohon semakin tumbuh tinggi ke atas, pemburu tetap memanjat demi anaknya. Ketika hampir menuju puncak pohon tiba-tiba muncul sinar yang menyilaukan.
24	Sinar itu berasal dari tangga emas yang terhubung ke bulan. Gadis itu berpamitan pada pemburu dan pergi sambil menangis.
25	Ketika sampai ke puncak, tangga itu sudah lenyap, pemburu histeris dan menangisi kepergian anak dan meong bodas.
26	Pemburu yang tidak bisa menyusul ke bulan dan tidak bisa turun ke bumi akhirnya menjadi asap putih besar bernama <i>saratueun</i> atau <i>sangsara satauneun</i> yang artinya menderita selama setahun mengejar anaknya sampai puncak pohon. Selama setahun itu juga wanita yang menjadi istri pemburu menunggu di rumah sambil menatap bulan purana berharap suaminya pulang.
27	Bulan Santik terharu, melihat hal itu Alif terkejut. Ia kaget dengan reaksi Bulan yang terbawa perasaan.

28	Alif mencoba menghibur Bulan dengan mengajaknya melihat purnama bersama-sama.
29	Bulan akhirnya pulang ke rumah, dalam perjalanan ia melihat anak tetangganya bernama Anita sedang duduk mematung sambil melihat semak-semak. Bulan penasaran dan muncul di belakang Anita secara tiba-tiba.
30	Anita berteriak kaget, Bulan minta maaf karena tidak bermaksud mengagetkan. Tiba-tiba semak-semak itu bergemersik, Bulan kaget dan bersembunyi di balik Anita. Betapa terkejutnya tiba-tiba sesekor anak kucing muncul keluar dari semak-semak.
31	Di rumah Bulan kucing itu dimandikan sampai bersih dan terlihat lucu.
32	Anita gembira sekali dan ingin menunjukkan kucing itu kepada ibunya, Bulan merasakan firasat buruk dan benar saja terjadi kegaduhan setelah itu.
33	Bulan dan ibunya segera keluar rumah, dilihatnya Anita sedang dibentak dan dipukul oleh ibu tirinya.
34	Melihat hal itu, Bulan segera melindungi Anita yang menangis. Ia kesal pada ibu tiri Anita.
35	Ibu tiri Anita yang tidak bisa membalas perkataan Bulan akhirnya menghentikan keributan dan segera menyuruh Anita untuk pulang.
36	Tengah malam pintu ayah tiri Anita tampak terengah-engah menyakan keberadaan anaknya. Ternyata Anita kabur dari rumah.
37	Keluarga Sanjaya dan ayah ibu Bulan juga ikut mencari, namun tiba-tiba Bulan teringat tempat dimana Bulan dan Anita memungut kucing
38	Ternyata benar, Anita ada di sana. Anita sedang berada di atas pohon bersama anak kucing tadi. Ayahnya mencoba membujuk Anita untuk turun.
39	Anita tidak mau turun, dan kini ayahnya mulai panik. Ibu tirinya terdiam sejenak lalu memohon dan meminta maaf pada Anita.
40	Melihat hal itu Anita menangis terharu dan segera turun. Ia memeluk kedua orang tuanya. Ibu tirinya memeluk dengan erat.
41	Setelah kejadian itu hubungan Anita dan ibu tirinya semakin membaik, bahkan Anita dengan semangat mengajak ibunya keluar rumah

42	Di luar rumah sudah ada keluarga Bulan, Pak Sanjaya ayah tiri Anita dan juga Alif. Mereka hendak melihat bulan purnama.
----	---

### III.2.6.3 *Storyboard*

*Storyboard* dibuat untuk menentukan tata letak adegan, panel, balon dialog setrta menentukan gambaran untuk pembagian adengan perhalaman. *Storyboard* digambar di kertas HVS 80 gr dengan menggunakan pensil.



Gambar III. 4 *Storyboard* halaman 4-27  
Sumber : Pribadi



Gambar III. 5 *Storyboard* halaman 28-42  
Sumber : Pribadi

#### **III.2.6.4 Visualisasi**

Visualisasi ilustrasi cerita Legenda Nyai Anteh akan menggunakan gaya ilustrasi komik Jepang (*manga*). Gaya gambar ini banyak ditemui dan menjadikan gaya gambar ini tidak asing bagi remaja. Walaupun gaya gambar yang digunakan adalah *manga*, latar tempat dari cerita Legenda Nyai Anteh yaitu daerah Jawa Barat pada zaman dahulu maka penggambaran unsur-unsur visual akan tetap mengadaptasi budaya Sunda, baik dalam pakaian, rumah beserta kelengkapannya sampai keadaan alam. Pada penceritaan kedua digunakan latar tempat perkotaan pada masa kini.

#### **III.2.7 Strategi Media**

Strategi media merupakan salah satu cara untuk menyampaikan informasi dengan menggunakan media baik cetak maupun non-cetak yang dapat diakses dan didapatkan oleh khalayak sasaran. Strategi media dibagi menjadi dua, yaitu berupa media utama dan media pendukung.

### **III.2.7.1 Media Utama**

Cerita Legenda Nyai Anteh akan diekranasikan atau dalam istilah lain alih wahana menjadi buku komik. Menurut Sapardi Djoko Darmono (2005, h.26) alih wahana dapat diartikan sebagai perubahan suatu bentuk kesenian ke dalam bentuk kesenian lain.. Alih wahana juga memungkinkan adanya perubahan alur, tokoh, dialog, latar dan lainnya dan disesuaikan dengan keperluan.

Kesenian yang dimaksud dalam perancangan ini berupa karya tulis dalam bentuk cerpen lalu diubah menjadi komik. Menurut Mccloud komik didefinisikan sebagai kumpulan gambar yang disusun secara berhubungan antara gambar sebagai lambang visual dan kata-kata sebagai lambang verbal yang keduanya berfungsi untuk menyampaikan informasi (2002, h.9).

Media yang menggabungkan penceritaan serta gambar, komik menjadi pilihan media utama dalam menyampaikan kisah Legenda Nyai Anteh. Komik merupakan produk budaya populer yang masih digemari sampai saat ini oleh berbagai tingkatan usia mulai dari anak-anak hingga dewasa. Penggabungan cerita dan gambar yang diurutkan menjadi sebuah cerita yang utuh membuat pembaca memahami lebih cepat cerita dan informasi karena penggunaan gambar atau ilustrasi pada setiap panel.

### **III.2.7.2 Media Pendukung**

Media pendukung bersifat melengkapi dan mempromosikan dari media utama. Media pendukung yang akan dibuat terbagi menjadi dua, yaitu media promosi dan media kreatif. Berikut pemaparan singkat dari kedua media tersebut :

- **Media promosi**

Komik ini akan diterbitkan melalui penerbitan buku, maka perlu adanya media yang mempromosikan sekaligus memberi informasi tentang perilisan buku komik tersebut. Agar khalayak sasaran tertarik media promosi maka dibuat iklan cetak berupa poster dan iklan *digital* di laman M&C . Untuk menarik perhatian dibuat *X-Banner* yang diletakan di tempat penjualan buku.

- Media Kreatif

Untuk mengingatkan khalayak sasaran terhadap komik tersebut maka dibuat media kreatif, diantaranya adalah: stiker, pin, gantungan kunci, tas, *stationary*, boneka, mug, buku catatan, dan *casing handphone*.

### III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Strategi distribusi merupakan upaya yang dilakukan untuk mendistribusikan produk kepada khalayak sasaran. Strategi untuk mendistribusikan komik Legenda Nyai Anteh telah ditetapkan sejak awal agar khalayak sasaran dapat memperoleh produk tanpa kesulitan. Berikut tabel waktu penyebaran media :

Tabel III. 3 Waktu Penyebaran Media  
Sumber: Pribadi

Media	Tahun 2018						Tahun 2019					
	Jun	Jul	Ags	Sep	Okt	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
Iklan Sosial Media												
Iklan Laman Website												
Poster												
Komik Cetak												
X-Banner												
Stiker												
Gantungan Kunci												
Alat Tulis												
Tempat Pensil												
Cermin												
Document folder												
Buku catatan												
Boneka												
Casing Handphone												
Botol Minum												
Tas												
Sepatu												
Jaket												

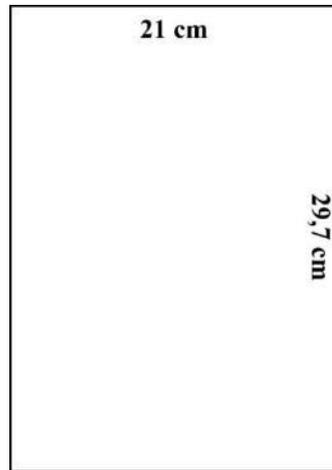
Tabel III. 4 Tabel Distribusi Media  
 Sumber: Pribadi

Media Perancangan Komik Nyai Anteh		Tempat Penyebaran
Media Promosi	Iklan Sosial Media	Instagram Facebook Twitter
	Iklan Laman <i>Website</i>	Laman <i>Website</i> M&C
	<i>X-Banner</i>	Toko Buku Gramedia
	Poster	Toko Buku Gramedia
Media Utama	Komik Cetak	Toko Buku Gramedia Laman Toko <i>online</i> Laman <i>website</i> M&C
Media Kreatif	Stiker	Toko Buku Gramedia
	Gantungan Kunci	Toko Buku Gramedia Laman <i>website</i> M&C
	Alat Tulis	Toko Buku Gramedia Laman <i>website</i> M&C
	Tempat Pensil	Toko Buku Gramedia Laman <i>website</i> M&C
	Cermin	Toko Buku Gramedia Laman <i>website</i> M&C
	<i>Document folder</i>	Toko Buku Gramedia Laman <i>website</i> M&C
	Buku catatan	Toko Buku Gramedia Laman <i>website</i> M&C



### III.3.1 Format Desain

Komik dibuat dalam ukuran 21 cm x 29,7 cm, ukuran ini lebih besar dari ukuran komik Jepang yang umumnya berukuran kurang dari A5.



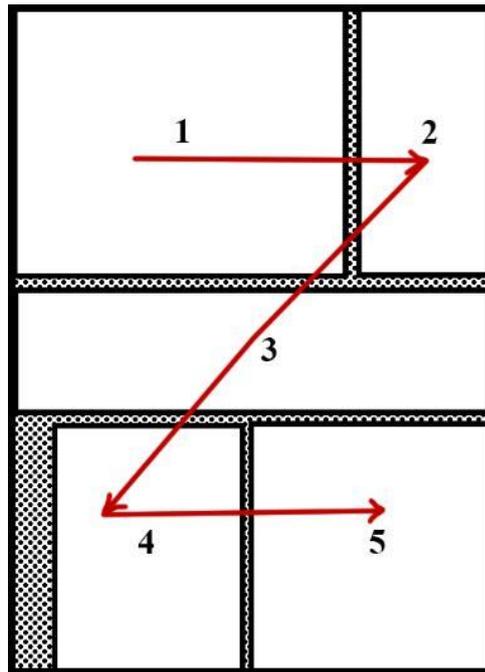
Gambar III. 7 Ukuran Buku Komik  
Sumber : Pribadi

Pada awal halaman pertama sampai halaman ke empat menggunakan halaman berwarna, halaman ke lima dan seterusnya akan menggunakan dua warna tinta yang berbeda untuk membedakan dua penceritaan. Arah baca buku dari kiri ke kanan disesuaikan dengan arah baca masyarakat Indonesia. Isi buku komik hitam putih menggunakan kertas *bookpaper* 80gr, untuk halaman berwarna digunakan *artpaper*.

Berdasarkan sifat remaja yang menyukai hal-hal baru dan berbeda maka sampul buku akan dibuat menggunakan *hardcover* agar terkesan eksklusif dan berbeda dengan komik yang umum beredar di pasar baca Indonesia. Sampul buku akan dibuat dengan laminasi *doff* agar tidak licin saat dipegang.

### III.3.2 Tata Letak (*Layout*)

*Layout* dari komik terdiri dari beberapa panel dalam satu halaman. Menurut McCloud (2001, h.99) panel berfungsi sebagai penunjuk umum untuk menggambarkan waktu dan ruang yang terpisah. Bentuk panel dibuat berbeda secara ukuran dan juga bentuk. Hal ini bertujuan agar pembaca tidak merasa bosan. Arah baca panel membentuk huruf Z yang di baca dari arah kiri ke kanan.



Gambar III. 8 Arah Baca Panel  
 Sumber : Pribadi

### III.3.3 Judul

Judul menggunakan *logotype* menyesuaikan dengan karakter cerita yang cenderung dramatis serta penggunaan garis yang dinamis. Pada kata “Cerita Legenda” digunakan *font* Californian FB untuk kesan tegas dan penggunaan *font* BlackJack pada *tagline*, garis pembentuk huruf memiliki kesan dinamis dengan garis tebal dan tipis dianggap cukup mewakili sosok perempuan pada diri Nyai Anteh.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890.:;'"(!?)+-\*?/=-!

Gambar III. 6 *font* Californian FB  
 Sumber : Pribadi

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890.:;'"(!?)-\*?/=-!

Gambar III. 7 *font* BlackJack  
 Sumber : Pribadi

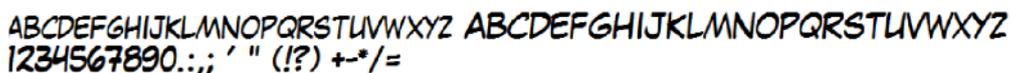


Gambar III. 8 Logo Nyai Anteh  
Sumber : Pribadi

### III.3.4 Tipografi

Menurut Rustan (2014, h.16) Tipografi merupakan huruf yang tersusun dalam sebuah alfabet sebagai media penting komunikasi visual. Huruf dapat berupa satuan alfabet, angka, tanda baca dan lain-lain, sementara tipografi dapat dimaknai sebagai segala disiplin yang berkenaan dengan huruf.

Huruf menjadi bagian penting dalam pembuatan buku komik sebagai penjelas pesan dan informasi cerita. Laffayette Comic Pro yang dirancang oleh Jaws Laffayette. Penggunaan huruf ini tidak berbayar bagi penggunaan pribadi. Huruf ini juga digunakan oleh beberapa komik yang diterbitkan di Indonesia. digunakan pada percakapan biasa antar tokoh, bentuk huruf yang tidak terlalu kaku dan masih jelas terbaca. Huruf ini juga digunakan oleh beberapa komik yang diterbitkan di Indonesia.



Gambar III. 9 Font Laffayette Comic Pro  
Sumber : Pribadi

Efek suara agar terlihat lebih dramatis menggunakan Riscada Doodle, huruf ini digunakan untuk efek suara yang keras.



Gambar III. 10 Font Riscada Doodle  
Sumber : Pribadi

### III.3.5 Ilustrasi

Ilustrasi berupa gambar dapat diartikan sebagai gambaran singkat dalam sebuah cerita untuk menjelaskan salah satu adegan (Kusmiati1999, h.46). Pembaca akan mendapat gambaran dari setiap potongan adegan kisah yang diceritakan. Ilustrasi menggunakan gaya penggambaran *manga* atau *manhwa*. Berikut beberapa referensi ilustrasi yang digunakan untuk membuat komik Legenda Nyai Anteh :



Gambar III. 11 My Pure Planet oleh Salgoo-Lulu

Sumber :

<https://i.pinimg.com/originals/bc/0a/09/bc0a09c10b9fa7e8995a21326cc32f1f.jpg>  
(Diakses pada 27 Nopember 2017)



Gambar III. 12 Salah Satu Ilustrasi Kumpulan Gambar Asli Sailor Moon Vol.3

Sumber : Pribadi



Gambar III. 13 *Manhwa* Goong  
Sumber : <https://i7.mangareader.net/goong/130/goong-1475724.jpg> (Diakses pada 25 Agustus 2016)

Adapun ilustrasi bergaya Sunda karya Onong Nugraha yang menjadi referensi dalam menggambar komik *Legenda Nyai Anteh*. Beberapa ilustrasinya dimuat dalam majalah *Manglé*. Gaya gambarnya menggambarkan masyarakat Sunda.



Gambar III. 14 Karya Onong Nugraha  
Sumber : Pribadi

Penggunaan latar tempat dan waktu terbagi menjadi dua, yaitu pada zaman dulu dan zaman sekarang. Perbedaan ini diilustrasikan dengan menggunakan keadaan alam, *background* tempat, serta tempat tinggal dengan segala kelengkapannya. Latar cerita pertama menggunakan latar tempat berupa hutan dengan banyak pepohonan, sungai dan pegunungan.



Gambar III. 15 Pemandangan Pagerwangi pebukitan dan gunung

Sumber: <http://2.bp.blogspot.com/-RFd4-YLSVLk/VL30G7gchdI/AAAAAAAAEJU/DZPkmi1YE2E/s1600/P1050741%2Bcopy.jpg> (Diakses pada 12 Februari 2018)

Nyai Anteh yang merasa sedih lalu berada di hutan sambil memunguti buah nunuk. Pohon Nunuk merupakan sebutan lain untuk pohon beringin (*Ficus benjamina*) atau pohon bayan. Pada zaman dahulu masyarakat Sunda menyebut pohon beringin dengan sebutan nunuk (dibaca nunu'). Sebelum pergi ke bulan, Nyai Anteh diceritakan berada di puncak pohon nibung. Pohon nibung (*Oncosperma tigillarium*) adalah tanaman sejenis palem, tinggi dari pohon ini dapat mencapai 30 meter



Gambar III. 16 Pohon Nibung

Sumber : <https://alamendah.files.wordpress.com/2009/12/nibung-oncospermatigillarum.jpg> (Diakses pada 5 Juni 2018)



Gambar III. 17 Pohon Nunuk

Sumber : <http://1.bp.blogspot.com/-rBYz07tENc/TnkqIYnLCe/IAAAAAAAAA/a4C91sMfSjDkIs/1600/banyan+2> (Diakses pada 5 Juni 2018)



Gambar III. 18 Buah Nunuk

Sumber : <https://tatangmanguny.files.wordpress.com/200910/banyan-flower-kembang-nunuk.jpgw=265&h=402> (Diakses pada 5 Juni 2018)

Pada cerita Nyai Anteh zaman dahulu, digunakan model rumah Sunda.

Masyarakat Sunda memiliki beberapa jenis gaya rumah berdasarkan bentuk atap atau disebut juga dengan *suhunan*. Ada beberapa gaya rumah Sunda diantaranya, *Julang Ngapak*, *Perahu Kumereb*, *Jolopong*, *Badak Heuay*, *Capit Gunting*, dan *Tagog Anjing*.

Pada cerita Nyai Anteh, rumah pemburu menggunakan rumah bergaya *tagog anjing*. Rumah tersebut berbentuk panggung dengan *tatapakan* atau kaki-kaki rumah yang terbuat dari batu ataupun kayu, untuk tiang dan lantainya masih terbuat dari kayu. Dinding rumah tersebut menggunakan *bilik* yaitu anyaman bambu dan atapnya menggunakan ijuk. Disekeliling rumahnya banyak ditumbuhi pepohonan yang rimbun.



Gambar III. 19 Rumah Sunda Bergaya Tagog Anjing  
Sumber : <https://services.sportourism.id/fileload/0f90b16c-c6da-3b19-8d1d-a09e904d7955.jpgq=75> (Diakses pada 5 Juni 2018)



Gambar III. 20 Bilik  
Sumber :  
[https://pre00.deviantart.net/7045/th/pre/f/2007/234/c/5/bamboo\\_d\\_by\\_shery2102.jpg](https://pre00.deviantart.net/7045/th/pre/f/2007/234/c/5/bamboo_d_by_shery2102.jpg)  
(Diakses pada 5 Juni 2018)



Gambar III. 21 Keadaan Kampung di Garut

Sumber : [https://tatangmanguny.files.wordpress.com/201101/594px-collectie\\_tropenmuseum\\_schutting\\_pagar\\_in\\_een\\_kampong\\_garoet\\_1925-19331.jpg](https://tatangmanguny.files.wordpress.com/201101/594px-collectie_tropenmuseum_schutting_pagar_in_een_kampong_garoet_1925-19331.jpg)  
(Diakses pada 5 Juni 2018)



Gambar III. 22 Dapur tradisional

Sumber : <https://tatangmanguny.files.wordpress.com/201101/menghidupkan-api2.jpg>  
(Diakses pada 5 Juni 2018)

Pada cerita kedua digunakan pemandangan zaman sekarang dengan tampilan perumahan modern dan milimalis.



Gambar III. 23 Perumahan modern

Sumber : <https://daniproperty.files.wordpress.com/2010/07/1405464d1404028032-perumahan-murah-di-bandung-timur-eastern-hills-regency-perumahan-di-bandung-eastern-hills-regency-perumahan-di-bandung-timur-20132.jpg>  
(Diakses 21 Agustus 2017)

Visual batik Sunda akan dimunculkan dalam komik ini yaitu batik bermotif terang bulan. Batik ini berasal dari daerah Tasikmalaya, terdapat dua jenis motif batik terang bulan diantaranya motif dengan gambar kupu-kupu, merak dan sayap burung garuda namun pada komik tersebut akan dipilih batik terang bulan dengan motif kupu-kupu saja.

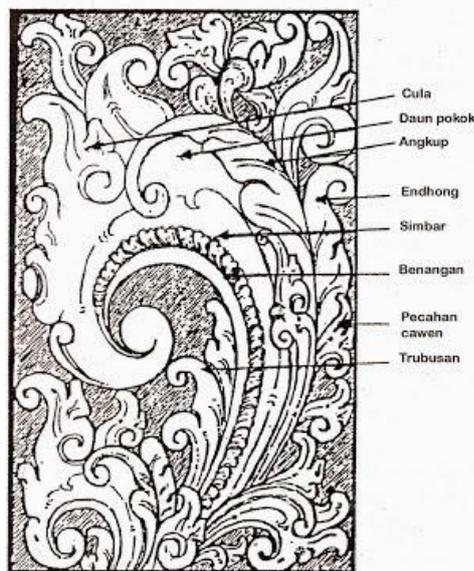
Motif batik terang bulan menggambarkan keindahan saat terang bulan atau bulan purnama datang. Warna hitam pada latar belakang batik memiliki arti langit malam dan kupu-kupu mewakili keindahan atau kecantikan. Pada setiap objek diberi *outline* putih yang memberikan kesan bahwa objek tersebut diterangi oleh cahaya bulan purnama.



Gambar III. 24 Motif Batik Terang Bulan

Sumber: <http://4.bp.blogspot.com/opptAGTta9UM/T-cRIB9TBdI/AAAAAAAAAYg/yxVmk22MtNE/s1600/1.PNG> (diakses pada Diakses pada 5 Juni 2018)

Pada beberapa ilustrasi menggunakan motif ukiran Pajajaran sebagai bingkai gambar. Motif ukiran Pajajaran terdiri dari beberapa bagian diantaranya, *cula*, *daun pokok*, *angkep*, *endhong*, *benangan*, *pecahan cawan*, dan *trubusan*.



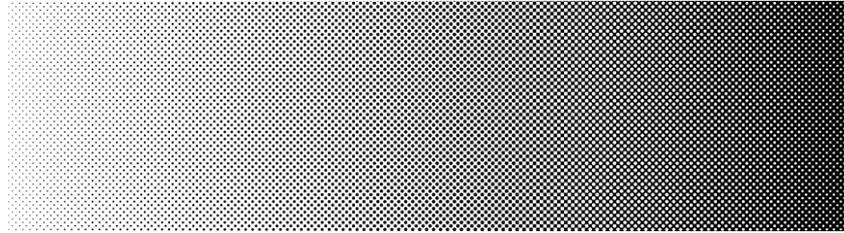
Gambar Motif Pajajaran

Gambar III. 25 Motif Ukiran Pajajaran

Sumber: <http://4.bp.blogspot.com/-kc0GEj-TXQIVJP9GG4TZdI/AAAAAAAAA/M49aPCWUHkh3/ss1600/paja.jpg> (diakses pada Diakses pada 5 Juni 2018)

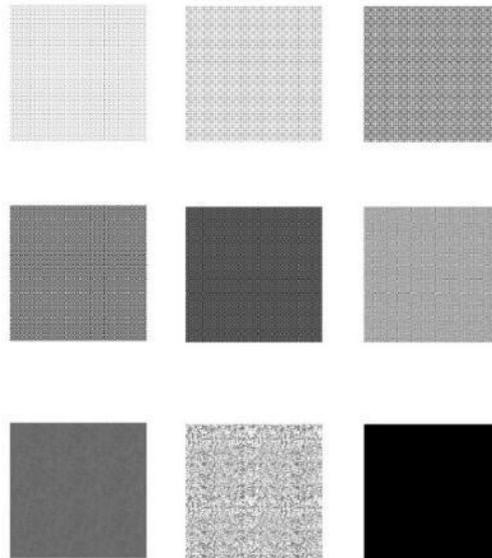
### III.3.5 Warna

Komik akan dibuat berwarna hitam putih. Penggunaan *screentone* bergradasi untuk memunculkan kesan emosi, ruang dan dimensi pada komik.



Gambar III. 26 Gradiasi *Screentone*  
Sumber : Pribadi

Kerapatan dan pola titik pada *Screentone* juga digunakan untuk memberi kesan warna yang berbeda, seperti warna rambut karakter dan warna pakaian karakter.



Gambar III. 27 Kerapatan dan Pola *Screentone*  
Sumber : Pribadi

Pada halaman ilustrasi berwarna dan sampul komik akan menggunakan beberapa warna yang tidak terlalu mencolok. Agar terkesan tradisional pada halaman ilustrasi berwarna menggunakan kertas samson.



Gambar III. 28 Kertas Jenis Samson  
Sumber : Pribadi

Terdapat dua warna tinta yang berbeda pada isi komik, disesuaikan dengan isi cerita. Pada cerita masa kini digunakan tinta berwarna biru dan pada cerita Nyai Anteh zaman dahulu menggunakan tinta berwarna hijau.



Gambar III. 29 Warna Tinta  
Sumber : Pribadi

### III.3.6 Studi Karakter

Dalam cerita komik Legenda Nyai Anteh akan terbagi menjadi tokoh karakter disesuaikan dengan latar waktu dan latar tempat yang terdapat dalam cerita tersebut. Terdapat tokoh karakter pada penceritaan kisah Nai Anteh pada zaman dulu dan terdapat tokoh karakter pada kisah pada masa kini. Berikut uraian studi karakter pada setiap tokohnya :

- Nyai Anteh

Nyai Anteh yang dikisahkan adalah Nyai Anteh saat berusia 7 tahun. Nyai Anteh digambarkan dalam cerita pendek Nini Anteh dalam buku C.M Pleyte adalah seorang gadis cantik. Masyarakat Sunda memiliki *sesebutan kaanggo mojang* atau istilah metafora untuk menggambarkan sosok gadis cantik dalam masyarakat Sunda seperti *panonna cureuleuk*, *pangabungna bangir*, *rambutna galing muntang panjang ngarumbay*, dalam arti bahasa Indonesia yaitu gadis dengan mata yang besar, hidung yang mancung serta rambut bergelombang yang panjang terurai.

Adapun referensi yang digunakan dalam menggambarkan tokoh Nyai Anteh, diantaranya sebagai berikut :



Gambar III. 30 Afika

Sumber : <https://nanoxx.files.wordpress.com/201202/afikaaa.jpg> (Diakses pada 5 Juni 2018)



Gambar III. 30 Arsy Putri Anang Hermansyah dan Ashanty  
Sumber : <http://nulis.co.id/wp-content/uploads/201707/arsy-1.jpg> (Diakses pada 5 Juni 2018)



Gambar III. 31 Pakaian wanita Sunda zaman dahulu  
Sumber : [https://tatangmanguny.files.wordpress.com/201101568px-collectie\\_tropenmuseum\\_demonstratieportret\\_van\\_het\\_stampen\\_van\\_rijst\\_door\\_javaanse\\_vrouwen\\_1890-19201.jpg](https://tatangmanguny.files.wordpress.com/201101568px-collectie_tropenmuseum_demonstratieportret_van_het_stampen_van_rijst_door_javaanse_vrouwen_1890-19201.jpg) (Diakses pada 5 Juni 2018)

Adapun kegiatan memintal, *ngantéh* dan menenun yang dilakukan oleh Nyai Anteh. Berikut beberapa referensi kegiatan memintal benang :



Gambar III. 32 Alat Pintal Tradisional

Sumber : <http://4.bp.blogspot.com/-SzC4qPGC6w8/Uf-xZ1tii7I/AAAAAAAAA/o8IH15EW9WZJs/s1600P1110817.JPG> (Diakses pada 5 Juni 2018)

*Ngantéh* merupakan kegiatan menyusun pola benang sebelum ditenun menjadi kain dengan motif tertentu, biasanya terdiri dari 30 sampai 40 gulungan benang



Gambar III. 33 Kegiatan *Ngantéh*

Sumber : <https://adifikrihumaidi.files.wordpress.com/2015/03/wipd-nganteh-2-jpg.jpeg> (Diakses pada 5 Juni 2018)



Gambar III. 34 Alat Untuk *Ngantéh*

Sumber : [https:// 2.bp.b;ogspot.com/-wNtniRbwKc/VNAtAttqT1I/AAAAAAAAAfo/o70sXG3oaNc/s1600/Nganteh%2B3.jpg](https://2.bp.b;ogspot.com/-wNtniRbwKc/VNAtAttqT1I/AAAAAAAAAfo/o70sXG3oaNc/s1600/Nganteh%2B3.jpg) (Diakses pada 5 Juni 2018)



Gambar III. 34 Kegiatan Menenun

Sumber : [https://indonesiakaya.com/uploads/\\_images\\_gallery/1\\_IMG\\_2456\\_edit\\_Proces\\_meneun\\_hingga\\_menjadi\\_kain\\_tenun\\_dilakukan\\_oleh\\_kaum\\_perempuan\\_suku\\_Baduy.jpg](https://indonesiakaya.com/uploads/_images_gallery/1_IMG_2456_edit_Proces_meneun_hingga_menjadi_kain_tenun_dilakukan_oleh_kaum_perempuan_suku_Baduy.jpg) (Diakses pada 5 Juni 2018)



Gambar III. 36 Nyai Anteh  
Sumber : Pribadi

- Ibu tiri Nyai Anteh

Nyai Anteh memiliki seorang ibu tiri yang jahat dan sering menganiaya namun ia pandai menyembunyikan sifat buruknya di depan suaminya. Suaminya percaya bahwa istrinya baik dan memperlakukan Nyai Anteh dengan tulus, namun kenyataan terbalik. Sosok Ibu tiri Nyai Anteh digambarkan sebagai wanita yang cantik dan disayang oleh suaminya. Referensi wajah yang dipakai dalam pembuatan tokoh ibu tiri yaitu Donita, salah satu aktris yang berasal dari Indonesia dan keturunan Sunda.



Gambar III. 37 Wajah Donita

Sumber : <https://cdn.brilio.net/news/20171212/136078714303-donita-saat-pemotretan-kehamilan.jpg> (Diakses pada 5 Juni 2018)



Gambar III. 38 Donita

Sumber : <https://domi.com/wp-content/uploads/201706/Donita-640x600.jpg> (Diakses pada 5 Juni 2018)



Gambar III. 39 Ibu Tiri Nyai Anteh  
Sumber : Pribadi

- Pemburu

Pemburu merupakan ayah angkat dari Nyai Anteh, ia memenuhi kebutuhan hidupnya dengan cara berburu di hutan. Pemburu digambarkan sebagai laki-laki muda yang gagah. Ia sangat menyayangi kucing putihnya, maka ketika kucingnya melahirkan anak sengan sosok manusia, ia memutuskan untuk merawat anak tersebut seperti anak kandungnya sendiri.

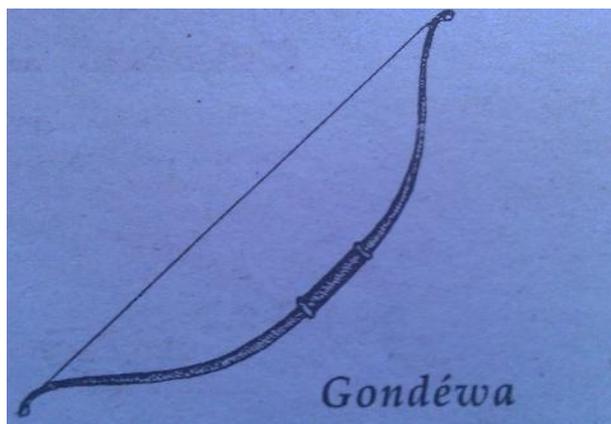
Atribut yang dipakai oleh pemburu yaitu iket kepala Sunda atau disebut juga *totopong* yang dibentuk dari kain berbentuk persegi. Iket ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu iket *buhun* (iket Sunda kuno) dan iket *kiwari* (iket Sunda jaman sekarang). Karena latar waktu cerita pada zaman dahulu maka digunakan iket *buhun* yang merupakan iket kuno Sunda. Iket *buhun* meliputi *Barangbang semplak*, *Julang ngapak*, *Kuda ngencar*, *Parekos nangka*, *Parekos Jengkol*. Pada zaman dahulu hanya terdapat dua warna iket, yaitu hitam dan putih. Warna hitam biasanya dipakai oleh masyarakat biasa sedangkan warna putih biasanya dikhususkan kepada orang-orang yang penting dan berpengaruh dalam masyarakat. Pemburu menggunakan iket Sunda dengan gaya *Barangbang semplak* dengan warna iket hitam.



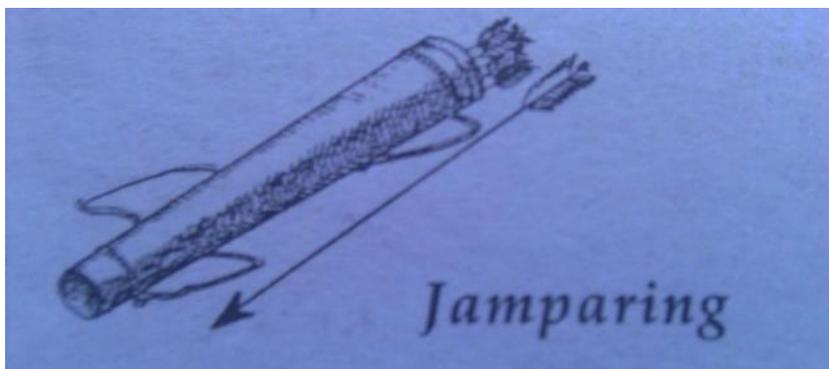
Gambar III. 40 Iket Sunda *Barangbang Semplak*

Sumber : <http://www.infobdg.com/v2wp/-contentuploads/201311/cara-barangbang-semplak2.jpg> (Diakses pada 5 Juni 2018)

Karena pemburu maka digunakan atribut berburu berupa yaitu *gondewa* (busur panah) dan *jamparing* (anak panah) serta golok yang diikat pada dibelakang pinggang.



Gambar III. 41 *Gondewa* atau Busur Panah  
Sumber : <http://4.bp.blogspot.com/-BKju9jTbfgy1Q/UBaQHL1G72I/AAAAAAAAAPM/juN3wJfCd68/s1600/IMAG0142.jpg>  
(Diakses pada 5Juni 2018)



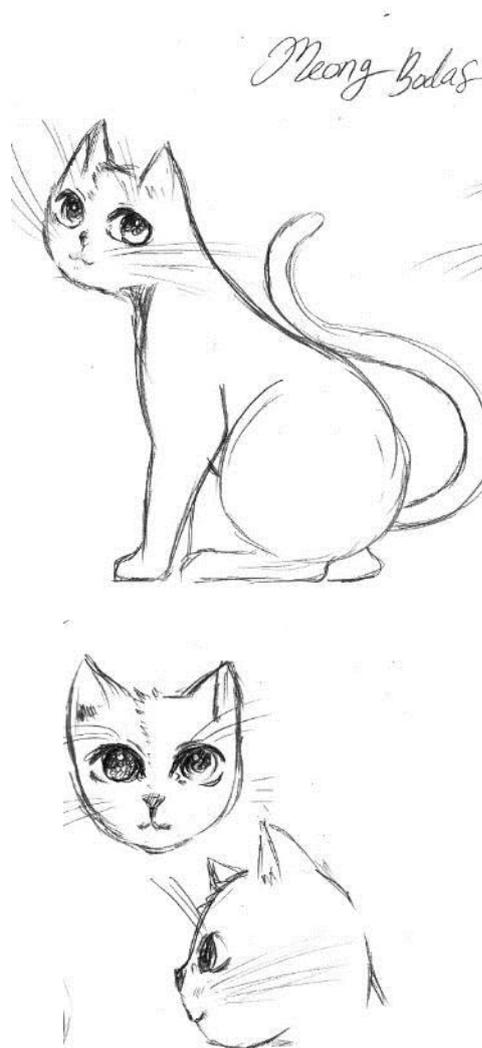
Gambar III. 42 *Jamparing* atau Anak Panah  
Sumber <http://4.bp.blogspot.com/-BKju9jgPZ0E/UBaQLfoACKI/AAAAAAAAAPU/buZGf5USSbs/s1600/IMAG0143.jpg> (Diakses pada 5Juni 2018) (Diakses pada 5Juni 2018)



Gambar III. 43 Pemburu  
Sumber : Pribadi

- Meong Bodas

Meong Bodas atau dalam bahasa Indonesia memiliki arti kucing putih. Dalam cerita Nyai Anteh versi ini kucing betina tersebut merupakan ibu kandung dari Nyai Anteh.



Gambar III. 44 Meong Bodas  
Sumber : Pribadi

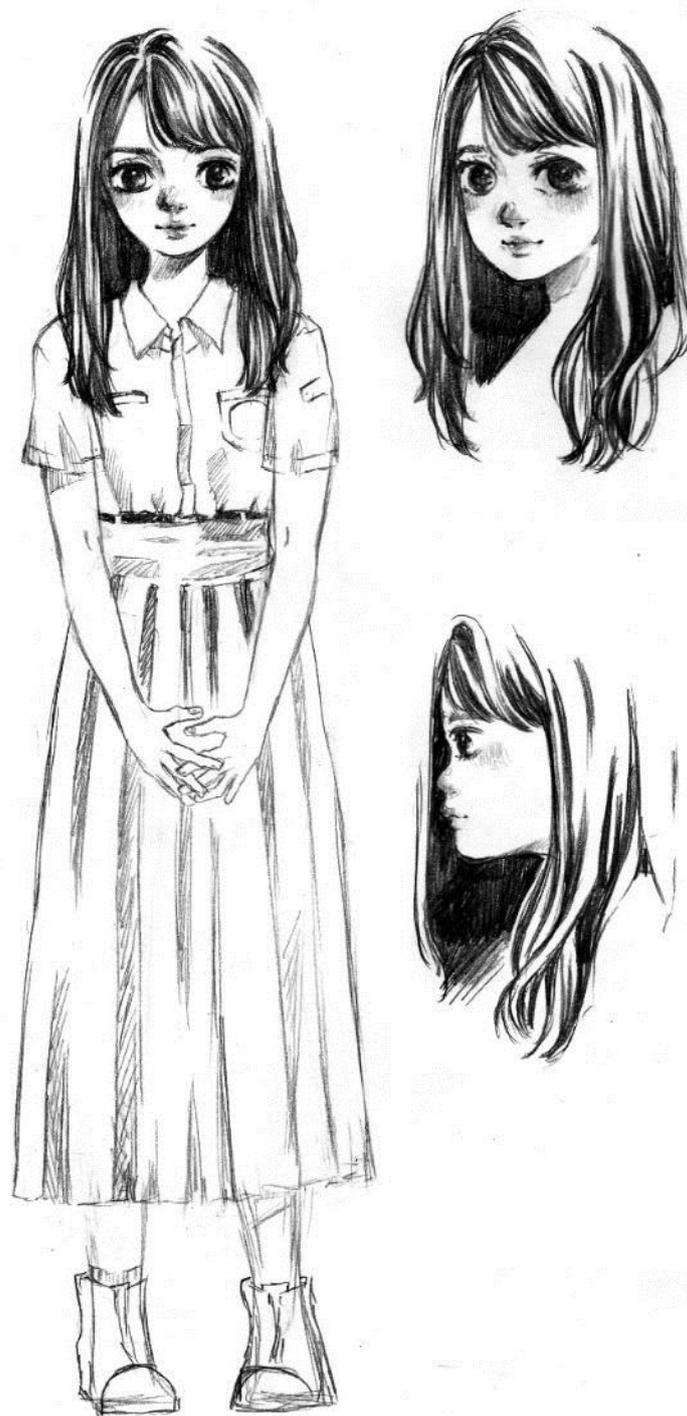
- Bulan Santika

Tokoh Bulan dapat dikatakan sebagai tokoh yang membawa alur cerita. Bulan adalah perempuan berusia 16 tahun dan merupakan seorang siswi SMA di Kota Bandung, ia menggemari segala hal yang berhubungan dengan astronomi. Bulan sangat antusia ketika mendengar cerita Nyai Anteh yang memiliki hubungan dengan benda langit. Ia memiliki sifat yang tulus dan peka terhadap lingkungannya. Adapun referensi acuan untuk menggambarkan tokoh Bulan seperti gambar berikut :



Gambar III. 45 Visualisasi Pelajar SMA

Sumber: <http://seragamsekolahmurah.net/wp-content/uploads/201703Capturesma.png>  
(Diakses pada 5 Juni 2018)



Gambar III. 46 Bulan Santika  
Sumber : Pribadi

- Anita

Anita adalah anak angkat keluarga yang tinggal di sebelah rumah Bulan. Karena keluarga tersebut tidak kunjung memiliki anak, maka mereka memutuskan untuk mengadopsi Anita sebagai anak angkat. Nasib Anita hampir serupa Nyai Anteh yang selalu dianiaya oleh ibu tirinya. Sosok Anita digambarkan sebagai siswi kelas 1 SD dengan rambut pendek. Berikut beberapa referensi yang digunakan untuk menggambarkan tokoh Anita.



Gambar III. 47 Gempita

Sumber : <https://cdns.kling.com/resized/670x335p/headlinebaby-gempi-sebut-babysitter-nya-lebih-c-b8fd47.jpg> (Diakses pada 5 Juni 2018)



Gambar III.48 Gempita

Sumber : [http://cdn2.tstatic.net/solofotobank/imagesgempita\\_20170121\\_133852.jpg](http://cdn2.tstatic.net/solofotobank/imagesgempita_20170121_133852.jpg) (Diakses pada 5 Juni 2018)

Adapun atribut sekolah yang dipakai oleh Anita berupa seragam sekolah yang umum dipakai oleh pelajar Sekolah Dasar di Indonesia yaitu setelan kemaja putih serta rok merah lengkap dengan dasi. Berikut gambaran anak Sekolah dasar di Indonesia :



Gambar III. 49 Seragam Pelajar Sekolah Dasar

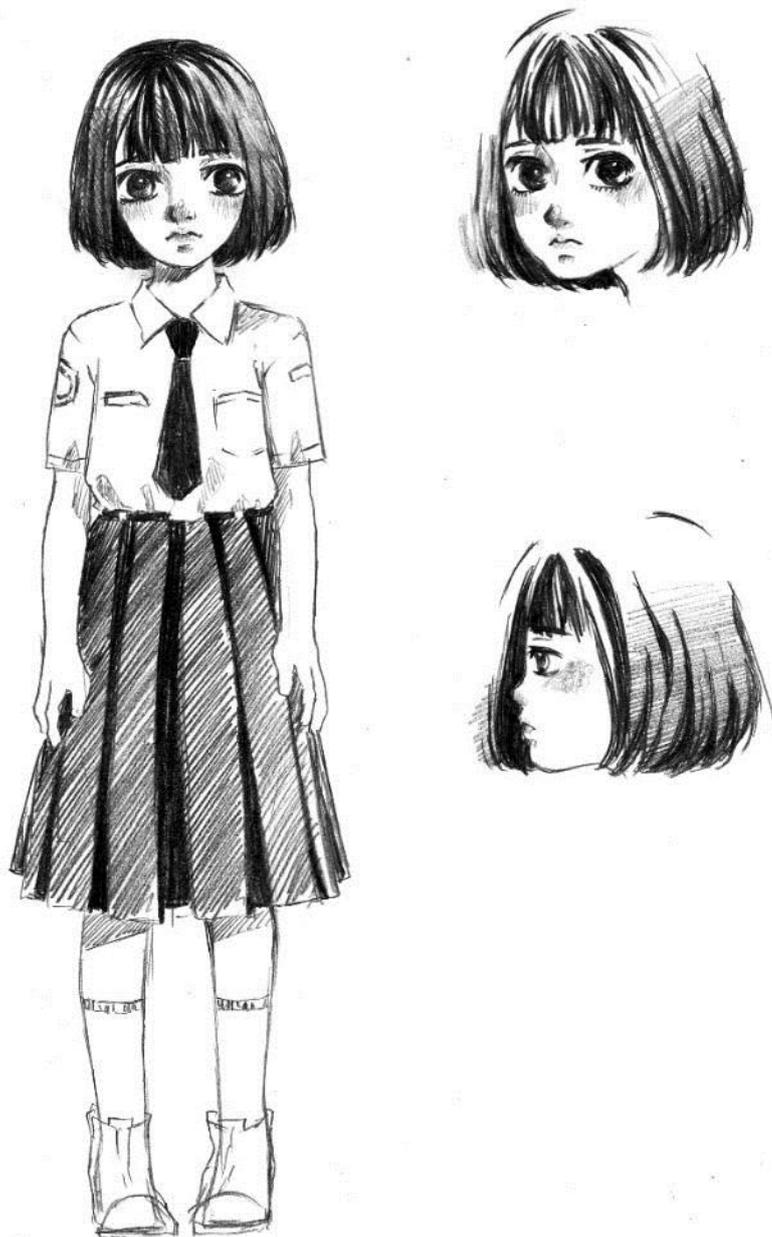
Sumber : <http://www.isigood.com/wp-content/uploads/201702anak-sd.jpg>  
(Diakses pada 5 Juni 2018)



Gambar III. 50 Visualisasi Pelajar Sekolah Dasar

Sumber:

[http://1.bp.blogspot.com/\\_WDsgP5AUX90TFw\\_fvzgSLIAAAAAAAAAAPcAsl4WVINsnscs1600sekolah-dasar.jpg](http://1.bp.blogspot.com/_WDsgP5AUX90TFw_fvzgSLIAAAAAAAAAAPcAsl4WVINsnscs1600sekolah-dasar.jpg) (Diakses pada 5 Juni 2018)



Gambar III. 51 Anita  
Sumber : Pribadi

- Rita Sanjaya

Ibu Tiri Anita muncul pada cerita ke dua, ia digambarkan sebagai ibu muda yang emosional. Ia tidak terlalu paham sosok dan peran ibu bagi seorang anak sehingga ia sering memperlakukan anak angkatnya dengan semena-mena. Ibu tiri Anita diceritakan memiliki wajah yang cantik, untuk menjadi modelnya yaitu Raisa. Raisa merupakan penyanyi populer yang memiliki wajah yang cantik, berikut beberapa referensi wajah Raisa :



Gambar III.52 Raisa

Sumber : <https://m.winnetnews.com/image/cache/originalpostimage/-pengen-tau-wajah-raisa-pas-momen-lebaran-yuk-kita-intip-.jpg> (Diakses pada 5 Juni 2018)

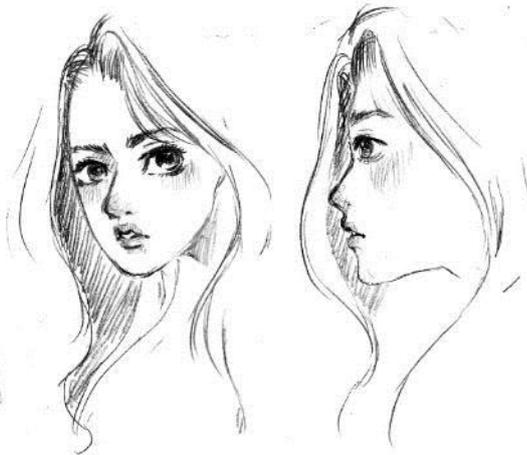
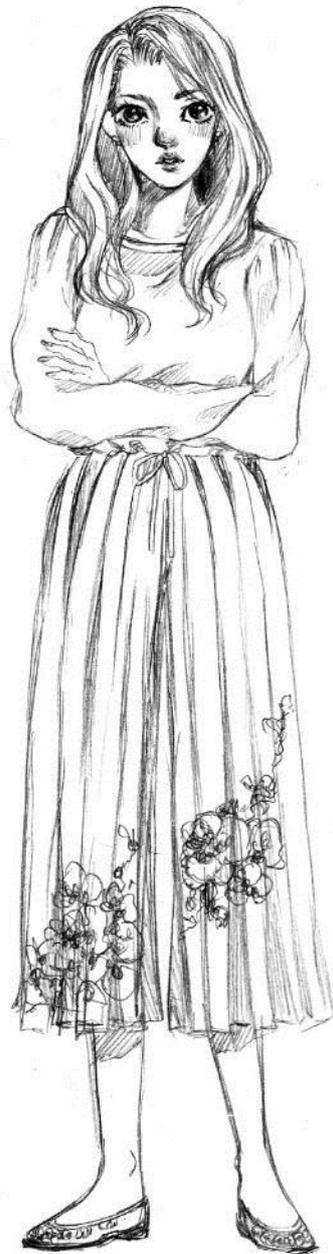


Gambar III. 53 Wajah Raisa

Sumber : [http://cdn2.tstatic.net/wowfotobank/images/raisa\\_20180525\\_074255.jpg](http://cdn2.tstatic.net/wowfotobank/images/raisa_20180525_074255.jpg) (Diakses pada 5 Juni 2018)

*Ibu Tiri Anita*

*Rerempwar 26 tahun*



Gambar III. 54 Ibu Tiri Anita  
Sumber : Pribadi

- Alif Dirgantara

Alif merupakan teman sekelan Bulan, ia juga menyenangi segala sesuatu yang berhubungan dengan astronomi. Berkat Alif Bulan jadi mengetahui cerita Nyai Ante, gadis penunggu bulan. Diceritakan bahwa ia mendengar cerita tersebut saat ia masih kecilkecil, saat itu neneknya lah yang menceritakan kisah tersebut.



Gambar III. 55 Alif Dirgantara  
Sumber : Pribadi

- Sanjaya Putra

Sanjaya merupakan suami dari Rita sekaligus ayah angkat Anita. Sifatnya baik hati namun mudah panik ia sangat menyayangi Anita seperti anak kandungnya sendiri.



Gambar III. 56 Ayah Tiri Anita  
Sumber : Pribadi

- Ayah dan Ibu Bulan

Orang tua Bulan Santika yang tinggal disebelah rumah keluarga Sanjaya. Ibu Bulan digambarkan sebagai ibu rumah tangga pada umumnya, ia juga selalu mengkhawatirkan keadaan keluarga disebelah rumahnya itu.



Gambar III. 57 Ibu dan Ayah Bulan  
Sumber : Pribadi