BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Dari Penjelasan yang telah diuraikan sebelumnya ditemukan beberapa masalah yang terkait dengan tokoh Garuda yaitu nilai-nilai yang terkandung pada tokoh Garuda saat ini belum mewakili nilai moral tokoh Garuda sesungguhnya dan agar tokoh Garuda relevan di zaman sekarang tanpa menghilangkan nilai moral yang tertanam pada tokoh Garuda maka dibutuhkan sebuah strategi perancangan yaitu mengangkat nilai moral tokoh Garuda sesungguhnya pada cerita mitos mitologi Hindu dalam kitab Mahabharata kedalam sebuah buku cerita bergambar yang lebih menarik.

.

Solusi agar tokoh Garuda yang dituangkan kedalam buku cerita bergambar tersebut menarik, maka dibutuhkan sebuah buku cerita bergambar yang kreatif yang tidak seperti buku cerita bergambar atau *picture book* biasanya. Dalam pembuatan tema, cerita, dan visualnya, tidak menghilangkan ciri khas serta nilai moral tokoh Garuda sesungguhnya, karena didalamnya terdapat nilai moral yang ingin diangkat. Fungsi penggunaan tokoh Garuda yang dituangkan kedalam buku cerita bergambar ini yaitu sebagai sarana media pendidkan karakter yang didalamnya memiliki pesan moral yang bernafas nilai luhur.

III.1.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi ini adalah memberikan pendekatan terhadap tokoh Garuda kepada para remaja dengan nuansa yang baru agar bisa diterima sesuai zaman, serta menyampaikan bahwa tokoh Garuda merupakan tokoh yang lahir dari budaya bangsa Indonesia yang memiliki nilai-nilai positif dari segi moralnya yang sudah tertanam sejak lama, dengan adanya tujuan komunikasi ini memberikan kemudahan bagaimana pesan-pesan tersebut dapat diserap serta tertanam kepada pikiran dan tindakan si pembaca sehingga diharapkan tokoh Garuda bisa sebagai tokoh panutan nantinya sebagai bentuk pendidikan karakter khususnya para remaja.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Agar suatu pesan yang ingin disampaikan tercapai maka dibutuhkan pendekatan komunikasi, dalam pendekatan komunikasi tidak hanya berupa komunikasi visual saja atau verbal saja. Penggabungan komunikasi visual dan verbal menjadi sangat penting khususnya pada cerita bergambar, karena didalamnya terdapat sebuah komunikasi verbal dan visual yang saling mendukung sehingga pesan tersebut tercapai dan mudah dimengerti dalam perancangan ini menggunakan pendekatan komunikasi visual dan verbal.

III.1.2.1 Pendekatan Visual

Untuk bisa diterima sesuai zaman saat ini khususnya bagi remaja maka pendekatan visualnya yaitu bertema fantasi, karena pada masa remaja ini masih terbawa masa kanak-kanaknya dan belum bisa meninggalkan sifat kekanak-kanakannya sering sekali suka berimajinasi, penggunaan tokoh yang imajinatif, penggunaan warna yang membangun suasana keceriaan, ketegangan dan kesedihan bagaimana emosi remaja yang sering berubah-rubah. Penggunaan warna yang cerah apabila nantinya dalam suasana bahagia, dan penggunaan warna yang kusam, panas ataupun gelap dalam suasana tegang, sebagaimana mengikuti sebuah alur cerita nantinya agar komunikasi visual tersebut mendukung komunikasi verbal dalam cerita tersebut sehingga pesan dalam cerita mudah tersampaikan dan membawa pembaca kedalam pikiran imajinasi cerita tersebut.

III.1.2.2 Pendekatan Verbal

Dalam pendekatan verbalnya pada media utama dalam isi buku cerita agar mudah dimengerti oleh para remaja dalam bahasanya menggunakan bahasa Indonesia, sedangkan pada sampul buku media utama maupun media promosi beberapa kata menggunakan bahasa inggris seperti kata *picture book* dan *get free merchandise* agar adanya pendekatan dikalangan remaja yang berstatus ekonominya menengah atas.

III.1.3 Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan dalam perancangan ini adalah nilai moral pada tokoh Garuda yang memiliki sifat kerendahan hati, pesan utamanya lebih

kepada tanggung jawab dan menghormati orang tua, disamping itu dalam pesan terakhir betapa pentingnya kasih orang tua kepada anaknya, jangan pernah menyia-nyiakan dan meninggalkan orang tua dalam keadaan sendiri khususnya seorang ibu selama masih hidup. Pesan-pesan lainnya yaitu bagaimana menghadapi suatu rintangan serta mencapai sebuah tujuan dengan ketenangan kegigihan, kecerdikan, kecerdasan dalam tindakan dan berpikir.

III.1.4 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan menggunakan gaya bahasa puitis, gaya *hiperbolis* yaitu gaya bahasa yang berlebih-lebihan untuk mendukung suasana kejadian peristiwa dan konflik serta meningkatkan imajinasi pembaca pada cerita, gaya bahasa *eufisme* berupa ungkapan lembut yang biasa digunakan untuk tata krama dan gaya *sinisme* yaitu gaya bahasa sindiran yang menggunakan kata-kata kasar sebagai bentuk amarah sehingga pada gaya-gaya bahasa tersebut mendukung bagaimana perwatakan tokoh itu terlihat dalam ucapan.

III.1.5 Khalayak Sasaran Perancangan

Pada khalayak sasaran perancangan ini perlu di tentukan agar hasil produk berupa buku cerita bergambar yang akan dibuat sesuai sasaran konsumen yang diinginkan dan disisi lain mendapatkan kepuasan lebih bagi konsumen, sehingga dalam mencapai itu perlu ditentukan melalui *consumer insight*, *journey* dan indikator konsumen.

III.1.5.1 *Consumer Insight*

Muditomo (2012) menjelaskan *Consumner Insight* yaitu "proses mencari tahu secara lebih mendalam dan holistic, tentang latar belakang perbuatan, pemikiran dan perilaku seorang konsumen yang berhubungan dengan produk dan komunikasi iklannya". Untuk memudahkan bagaimana *consumer insight* tersebut maka dapat ditentukan melalui *atitude, habit, dream, aspiration, hoby*, mitos dan *purchase behavior*. agar memenuhi strategi perancangan dan dapat diterima oleh konsumen sebagai sebuah solusi berikut sasaran *consumer insight*.

Tabel III.1 *Consumer Insight*

	Consumer Insight
Attitude	Pasif, tidak agresif, tidak banyak bicara, emosi yang masih labil
Habit	Memuaskan keinginan, berpikir kreatif, menyukai tokoh karakter pada film kartun, majalah art, komik atau picture story book, memperhatikan jalan cerita secara detail dalam film, buku cerita maupun video game.
Dream	Mempunyai ciri khas agar mendapat perhatian
Aspiration	Menginginkan sesuatu yang baru, hasrat mengoleksi suatu benda, punya selera seni, ingin seperti tokoh karakter yang diidamkan.
Hoby	Membaca cerita, menggambar, bermain game dan hobi mengoleksi
Mitos	Kualitas barang dapat menaikkan derajat
Purchase Behavior	Mementingkan kualitas dibandingkan harga

III.1.5.2 *Consumer Journey*

Bagaimana agar pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah media tercapai dan terjangkau oleh target, maka perlu menentukan media-media apa saja yang cocok untuk targer *audiance*, sehingga dibutuhkan bagaimana aktivitas keseharian target *audiance* yang tepat, berikut *consumer journey* target *audiance*.

Tabel III. 2 *Consumer Journey*

Kegiatan	**Tempat**	***Point Of Contact***
Bangun tidur	Kamar	Poster, kaos, stiker, gantungan kunci, plakat karakter
Belajar	Rumah/Sekolah	Tas, pin, pembatas buku
Bermain	Kamar, halaman rumah, mall, toko	Poster, *playing card*, *flayer*, gantungan kunci,

		stiker, kaos
membaca	Kamar, Toko Buku	Pembatas buku, poster, *standee* karakter, *x-banner*

III.1.6 Strategi Kreatif

Dalam perancangan buku cerita bergambar atau *picture book* dibutuhkan strategi kreatif agar hasil dari perancangan tersebut memiliki kualitas yang baik dari segi *layout*, tema, jalan cerita, visual, karakter sehingga adanya kekuatan ketertarikan untuk membeli maupun mengoleksinya dan disisi lain juga menambahkan minat baca terhadap buku.

Dalam pembuatan cerita bergambar akan dibuat berbeda dari buku cerita bergambar biasanya, yaitu dengan adanya unsur ilusi mata dalam visualisasinya seperti penggambaran berupa dua dimensi seakan-akan menjadi terlihat seperti tiga dimensi. Dalam pembuatannya menggunakan teknik 3D *drawing*, dengan menggunakan teknik 3D *drawing* ini menjadikan adanya interaksi, karena mencari sudut pandangan dengan menggunakan kamera serta menggerakkan buku, agar terlihat jelas bentuk ilusi tiga dimensinya, pembuatan alur cerita yang tak terduga dari kebahagiaan berakhir kesedihan agar pesan-pesan yang ingin disampaikan kuat tersampaikan dan terbawa pikiran sehingga pesan tersebut tertanam kepada pikiran pembaca. Pembuatan tokoh karakter Garuda dalam pembuatannya diberikan unsur-unsur indentitas budaya Indonesia yang berupa pendekatan visual bergaya unsur-unsur visual khas Bali.

III.1.7 Strategi Media

Dengan menggunakan media akan lebih memudahkan dalam penyampaian pesan salah satunya yang berupa media informasi, pada strategi media ini dapat ditentukan dengan dua media yaitu media utama, dan sebagai media pendukung.

III.1.7.1 Media Utama

Media utama yang akan digunakan adalah buku cerita bergambar (*picture book*), yang didalamnnya terdapat gambaran visual berupa ilustrasi yang memberikan kedalaman imajinasi, dan didukung dengan narasi verbal, sehingga membagun si

pembaca untuk menyerap pesan yang ingin disampaikan melalui ucapan yang dibaca terhadap teks narasi dan otak yang berusaha berimajinasi dengan melihat visual yang disajikan.

Penggunaan media buku cerita bergambar ini tidak hanya sebagai sarana media informasi saja yang didalamnya terdapat pesan termasuk nilai moral yang ingin disampaikan, tetapi bagaimana buku ini memiliki kepuasaan lebih dari segi visual dan bahan kertas yang dipakai sehingga adanya nilai tambah sebagai bentuk kolektivitas nantinya.

III.1.7.2 Media Pendukung

Media pendukung berguna sebagai bentuk promosi terhadap media utama tadi dan pemberian berupa gimmick sebagai daya tarik kepada target *audiance*, media pendukung yang akan digunakan antara lain :

A. Dalam bentuk promosi

- Poster

  Poster sebagai promosi dikarenakan poster sangat efektif dalam penyebaran informasi secara luas, karena bisa ditempatkan di mana saja dan dapat dilihat oleh semua kalangan serta bertahan lama.

- *X-Banner*

  X-Banner sangat mendukung dalam kegiatan promosi khususnya dalam buku *picture book*, karena *x-banner* dipasang tidak jauh dari penjualan produknya, biasanya dipasang dekat dengan produk yang dijual serta berada didalam ruangan seperti toko buku sehingga menarik *audiance* untuk melihat lalu mempunyai ketertarikan untuk membeli buku tersebut.

- *Standee* karakter

  Standee karakter merupakan bagian bentuk promosi yang biasanya ditempatkan pada toko, seperti halnya *x-banner*, tetapi *standee* memiliki ukuran yang sangat besar seperti ukuran manusia dan dengan bentuk mengikuti karakter yang digambar, sehingga memberikan daya tarik lebih bagi yang melihatnya dari pada *x-banner*.

- *Flayer*

  Penggunaan *flayer* sebagai penyebaran informasi yang didalamnya terdapat informasi khusus, bersifat sementara seperti adanya promo hadiah dengan waktu tertentu, kelebihan dari *flayer* ini bisa ditujukkan langsung kepada target *audiance* dan bisa dibawa.

- Media Online

  Penggunaan media online sangat penting dikarenakan dizaman saat ini telah banyak masyarakat memakai media online sebagai penjualan produk, promosi, pemberian informasi dan lain sebagainya serta cakupannya yang sangat luas.

B. Dalam bentuk gimmick atau *merchandise*

- *Playing Card*

  Playing card berguna sebagai pengisi waktu luang dan playing card ini dimainkan lebih dari satu orang, sehingga dapat memberikan pengaruh dari visual yang ada pada kartu tersebut kepada pemain lainnya dan dapat dijadikan sebagai alat pengingat khususnya terhadap bentuk fisik tokoh Garuda yang digambarkan pada kartu tersebut nantinya.

- Gantungan Kunci

  Gantungan kunci berguna sebagai hiasan biasanya ditempatkan pada kunci kamar, rumah, dan bisa juga digantungkan pada tas.

- Pembatas buku

  Pembatas buku dipaketkan dengan media utamanya, tetapi pembatas buku bisa diterapkan pada buku apa saja yang berfungsi sebagai pembatas, pada pembatas buku diberikan beberapa bagian ilustrasi yang ada pada isi buku Garuda *picture book* yang dibuat.

- Kaos

  Kaos sebagai media pendukung sangat tepat karena kaos bisa dipakai kapan saja dan secara tidak langsung dapat memperlihatkan ilustrasi yang ada pada kaos tersebut kepada orang yang melihatnya.

- Pin

  Kegunaan pin yang fleksibel bisa disimpan pada alas yang berbahan kain seperti baju, tas, topi dan sebagainya oleh karena itu penggunaan pin juga perlu sebagai media pendukung.
- Stiker

  Stiker fungsinya yang fleksibel hampir sama seperti pin, stiker bisa ditempel sesuka hati, sehingga penggunaan stiker sebagai media pendukung sangat berguna sebagai media pengingat.
- Plakat

  Penggunaan plakat yang terbuat dari akrilik, media ini biasanya digunakan sebagai penghargaan, souvenir atau hadiah kenangan yang nantinya digunakan sebagai media promosi dalam bentuk hadiah pada saat adanya acara.
- *Tote Bag*

  Tote bag merupakan tas jinjing yang memberikan kesan *stylist* yang biasanya terbuat dari berbagai kain dan diberikan berupa gambar-gambar desain yang menarik, sehingga dapat memberikan ketertarikan khususnya bagi para remaja.
- *Mug*

  Penggunaan mug sebagai media pendukung dan pengingat dikarenakan bendanya yang tahan lama.

III.1.8 Strategi Distribusi

Strategi distribusi pertama kali akan dilakukan pada akhir bulan februari diberbagai tempat yang berada di Bali, media yang digunakan adalah media online seperti facebook, twitter dan yang bukan media online yaitu *x-banner*, poster dan *flayer* sebagai bentuk promosi maupun informasi acara kegiatan launching dan bedah buku Garuda *picture book* yang dilakukan pada tanggal 8 Maret 2016 minggu ke dua bertepatan sebelum hari raya Nyepi yang merupakan hari raya bagi umat Hindu. Pemilihan hari tersebut dikarenakan Garuda dikenal sebagai dewa dalam agama Hindu, sehingga saat launching buku tersebut dapat memberikan perhatian khususnya masyarakat yang beragama Hindu terhadap tokoh Garuda, sedangkan bagi yang tidak beragama Hindu, dapat mengenal wujud

sosok Garuda yang diceritakan pada cerita mitologi Hindu yaitu berwujud setengah manusia setengah binatang. Pada acara berlangsung, media promosi yang digunakan adalah poster, *flayer* dan *x-banner*, bertempat di Bentara, Budaya Bali, Pada acara tersebut bagi yang telah berkontribusi memberikan pertanyaan ataupun jawaban terbaik akan ada pemberian hadiah berupa buku Garuda *picture book*, *tote bag*, gantungan kunci, stiker dan pin, sedangkan bagi yang tidak memberikan pertanyaan namun telah mengikuti acara tersebut tetap akan diberikan hadiah berupa pin, *tote bag*, gantungan kunci, *mug* dan stiker. Setelah selesai acara launching dan bedah buku tersebut, buku telah dijual di Gramedia, dan akan dilaksanakan juga dengan penjualan terpisah berupa kaos, *playing card*, *tote bag* sebagai media pengingat nantinya. Kegiatan promosi akan dilakukan hingga bulan april.

Tabel III.3 Penyebaran media

Media	**Bulan**											
	Februari				**Maret**				**April**			
	Minggu											
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Buku												
Pembatas Buku												
Poster												
Flayer												
X-Banner												
Gantungan Kunci												
Pin												
Stiker												
Mug												
Tote Bag												

Kaos												
Playing Card												
Standee karakter												
Media online												

III.2 Konsep Visual

Penggunaan konsep visual menggunakan unsur fantasi, dimana penggunaan tokoh-tokoh dan latar tempat tidak benar-benar ada dalam dunia nyata, karena pendekatan visualnya lebih kepada pendekatan imajinatif dunia khayalan yang biasanya dipenuhi oleh awan-awan dalam penggambarannya, untuk memperkuat visual budaya lokal, diberikan beberapa visual pendukung unsur budaya Bali karena mayoritas masyarakat Bali menganut agama Hindu-Buddha, dan tokoh Garuda sendiri dikenal sebagai dewa dalam agama Hindu-Budhha.

Sebagai referensi konsep visual tokoh Garuda tetap mengambil bentuk wujud Garuda yang diceritakan pada kitab Mahabharata, dan juga wujud Garuda pada *artefak* peninggalan zaman kerajaan Hindu-Budhha di Indonesia.

Agar dapat diterima dan relevan sesuai zaman saat ini gaya visual, warna dan teknik yang dipakai dalam penggambaran *picture book* menggunakan warna dan gaya visual yang mengadaptasi dari Feng Zhu Design dan Kentaro Kanamoto.



Gambar III.1 Feng Zhu *Design : Random Sci-Fi*
Sumber : https://www.pinterest.com/pin/569635052841221518/

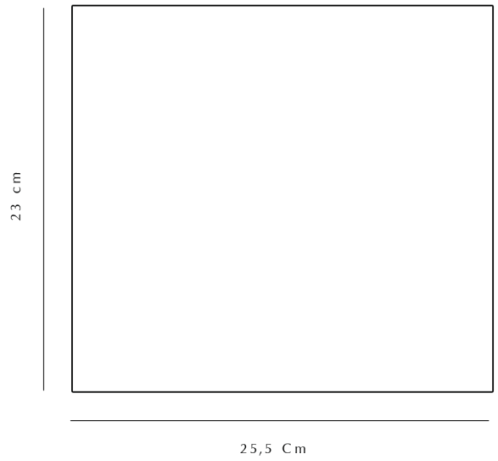


Gambar III.2 *Digital Painting* oleh Kentaro Kanamoto
Sumber : https://www.pinterest.com/pin/515028907358647016/

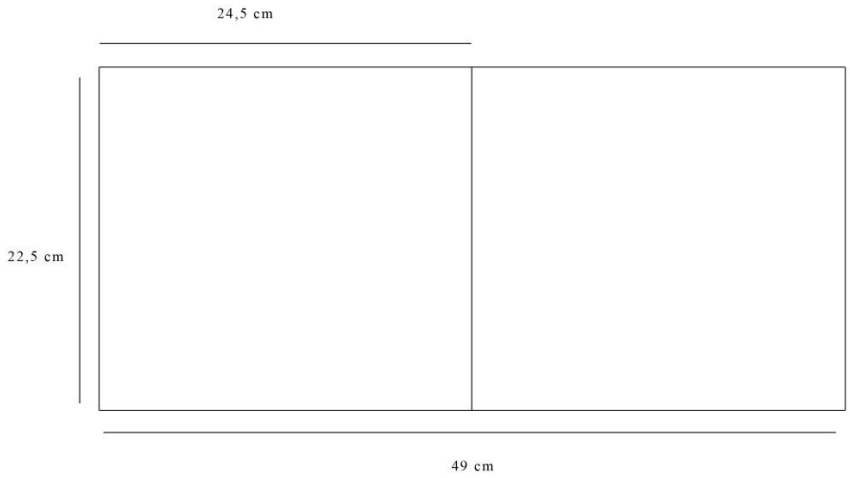
Dari referensi konsep visual yang dipilih, proses pembuatannya menggunakan teknik digital painting.

III.2.1 Format Desain

Format desain *picture book* yang akan dibuat berukuran 25,5 cm x 23 cm pada dampul dan belakang sampul sedangkan pada isi berukuran 24,5 cm X 22,5 cm. Walaupun perhalaman terlihat kotak, tetapi beberapa penggambarannya memakan 2 halaman sehingga berbentuk *landscape* terlihat lebar, dengan berukuran kotak memudahkan saat memegang buku berbeda dengan buku yang awalnya telihat *landscape*, saat dibuka menjadi sangat panjang.



Gambar III.3 Format desain sampul buku



Gambar III.4 Format desain pada isi buku

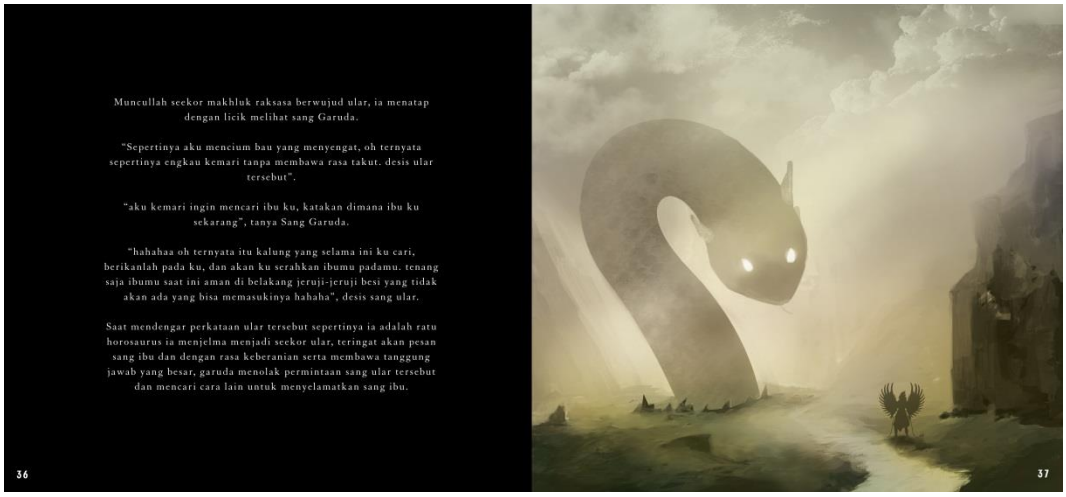
III.2.2 Tata Letak

Tata letak layout pada *picture book* yang dibuat menggunakan 2 tipe tata letak *layout* agar kesan saat membaca tidak monoton, yang pertama menggunakan tata letak *layout* berupa *text* yang ditempatkan langsung pada gambar, dan gambar tersebut berukuran *landscape*. Pada bagian atas dan bawah diberikan masing-masing batas hitam agar kesan gambar seperti menonton film.



Gambar III.5 Tata letak *layout* 1

Tata letak layout kedua menggunakan masing-masing halaman yang sebagian ditempatkan untuk *text* dan sebagiannya lagi digunakan untuk gambar. Pada tata letak *layout* kedua *layout* gambar tersebut berbentuk kotak atau *potrait.*



Gambar III.6 Tata letak *layout* 2

III.2.3 Huruf

Pemilihan huruf yang digunakan pada cerita Garuda ini adalah huruf yang dapat mewakili tema visual cerita Garuda yang dibuat yaitu bertemakan fantasi. Pada bentuk huruf font yang digunakan tidak terlihat seperti halnya buku cerita anak-anak, karena target audiens sendiri merupakan anak remaja, sehingga pemilihan huruf pada kata Garuda yang tepat adalah bentuk huruf serif, yaitu font *Im Feel French Canon* dipadukan dengan warna emas sehingga memberikan nuansa fantasi dan kerajaan.



Gambar III. 7 Penggunaan *Font Im Feel French Canon*
Sumber : http://www.1001fonts.com/im-fell-french-canon-font.html

Pada kata yang bertuliskan *picture book* pada sampul depan menggunakan kategori font sans serif yaitu font *Orator Std* penggunaan huruf tersebut memberikan kesan simple dan elegan.



Gambar III. 8 Penggunaan *Font Orator Std*
Sumber : http://www.myfontfree.com/orator-std-myfontfreecom126f37340.htm

Pada judulnya yang bertuliskan sang penjaga kedamaian menggunakan font *Mason Alternate* dengan warna emas karena dapat juga mewakili suasana fantasi, kerajaan, serta kekuatan sihir. Bentuk font dan pemakaian warna tersebut dapat mewakili fantasi karena disetiap cerita fantasi banyak menggunakan tipe font serif dengan warna emas.



Gambar III. 9 Penggunaan *Font Mason Alternate*
Sumber : http://fontsov.com/font/masonalternateregular21669.html

Sedangkan pada penggunaan *body text* diperlukan keselarasan dengan style gambar, penggunaan tipe huruf pada sampul dan tema cerita yang dibuat, serta tetap memiliki keterbacaan yang baik.



Gambar III. 10 Font *Granjon Roman* sebagai *body text*

pemilihan font *Granjon Roman* sebagai *body text* agar tetap menjaga keseimbangan huruf yang terdapat pada sampul buku dan tetap menjaga nuansa fantasi.

III.2.4 Ilustrasi

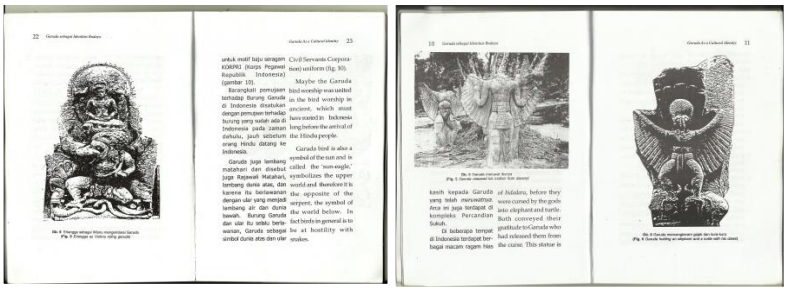
Pada Ilustrasi *picture book* Garuda yang dibuat menggunakan teknik *digital painting* dengan alat komputer, *pen tablet*, serta software adobe photoshop. Gaya visual tokoh menggunakan semi realis, penggambaran ilustrasi tokoh mengikuti sifat karakter tokoh serta tema yang diangkat beruapa fantasi sehingga tetap mempertahankan wujud Garuda sesungguhnya agar tetap mempunyai ciri khas dan memberikan gambaran pada pembaca bahwa Garuda sesungguhnya berwujud setengah manusia setengah binatang yang berwujud manusia burung.

III.2.4.1 Studi Karakter

Pada pembuatan *picture book* Garuda, karena ceritanya mengadaptasi dan menstransformasikan cerita Garuda sehingga tidak semua tokoh pada cerita kitab Mahabharata diambil menjadi tokoh pada cerita Garuda *picture book*, tetapi hanya mengambil beberapa tokoh yang dapat mewakili benang merah pada cerita Garuda seperti permasalahan cerita yang terjadi antara Garuda, ibu sang Garuda dan ratu ular. Oleh karena itu pada cerita Garuda *picture book*, tokoh yang dibuat antara lain Garuda, ibu sang Garuda, dan ratu horosaurus sebagai tokoh yang dapat mewakili permasalahan cerita walaupun ceritanya dibuat baru, dan pada cerita baru penambahan tokoh barunya yaitu minotaurus dan seorang kakek tua.

- Garuda

  Garuda merupakan tokoh utama dalam cerita. Garuda digambarkan sebagai tokoh yang pemberani, gigih, rendah hati, menghormati orang tua, dan cerdik. Dalam cerita kitab Mahabharata wujud Garuda dikisahkan bahwa wujudnya setengah manusia setengah burung memiliki kepala, sayap, dan moncongnya seperti burung elang dan tubuh, tangan dan kakinya seperti manusia. Pada pembuatan cerita Garuda *picture book*, Garuda diceritakan sebagai penjaga alam kedamaian, wujud Garuda tetap mengambil wujud Garuda setengah manusia setengah burung dengan pendekatan visual budaya Bali dari pakaian, warna, serta aksesorisnya.



(a) (b)

Gambar III.11 (a) dan (b) Contoh perwujudan Garuda pada benda arca
Sumber : (a) (b) Aryandini (2004)

Pada Gambar (a) dan (b) merupakan gambar tokoh Garuda pada patung arca peninggalan zaman Hindu-Buddha di Indonesia, terlihat pada gambar (a)

patung arca Garuda yang sedang ditunggangi oleh dewa Wisnu, dewa Wisnu merupakan dewa pemelihara alam, dan pada gambar (b) merupakan salah satu wujud Garuda pada patung arca lainnya, pada gambar (b) terlihat pada bagian pinggang memakai sebuah kain yang menutupi bagian tengah bawah tubuhnya, kain tersebut akan diambil menjadi konsep aksesoris pakaian dalam pembuatan karakter *Garuda picture book*. Pada gambar (a) dan (b) walaupun wajahnya berbeda tetapi perwujudannya tetap sama yaitu berupa setengah manusia setengah burung. Sehingga pemakaian dasar konsep perwujudan tokoh Garuda yang dibuat pada *picture book* memakai perwujudan setengah manusia setengah burung untuk tetap menjaga ciri khas tokoh Garuda.



Gambar III.12 Kain poleng bali

Sumber :
http://reviewkitah.blogdetik.com/files/2014/12/4de951297f2758fbf647f3e6adb07136_kain-poleng.jpg

Penggunaan kain poleng khas Bali sebagai celana pada karakter Garuda yang dibuat pada *picture book* dikarenakan sebagai identitas budaya lokal serta adanya makna filosofis menurut Rupawan adalah mewujudkan *rwabhineda* itu sendiri. Menurut faham Hindu, *rwabhineda* itu adalah dua sifat yang bertolak belakang, yakni hitam-putih yang berarti atas dan bawah, suka dan duka ataupun baik dan buruk, seperti halnya pengertian moral yang merupakan baik dan buruknya prilaku.



(a) (b)

Gambar III.13 (a) Contoh Garuda yang ada di Bali (b) Kepala elang
Sumber :
(a) http://versesofuniverse.blogspot.com/2012/10/garuda-lambang-dan-mitologi.html
(b) http://i.telegraph.co.uk/multimedia/archive/02210/bald-eagle_2210683b.jpg

Pada gambar (a) yang merupakan ciri khas Garuda Bali terlihat sayapnya yang mengarah keatas dan badannya yang terlihat jelas seperti badan manusia akan digunakans sebagai konsep dalam pembuatan tubuh Garuda, Warna kulit pada pembuatan tubuh Garuda pada *picture book* mengikuti warna kulit masyarakat Indonesia, serta pada sayap dan bulunya yang berwarna hitam dikarenakan warna hitam melambangkan dewa Wisnu sebagai dewa pemelihara. Pada gambar (b) merupakan bagaimana wajah burung elang, pemakaian bentuk kepala elang dikarenakan wujud Garuda sering dikaitkan seperti burung elang.



Gambar III.14 Konsep jadi tokoh Garuda pada *picture book*

- Ibu sang Garuda

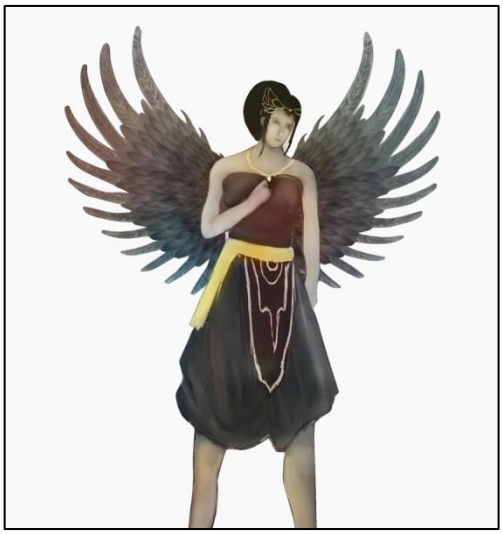
  Ibu sang Garuda digambarkan sebagai seorang ibu yang memiliki sifat kelembutan, penasehat, penyayang dan rela berkorban. Wujudnya berbeda dengan Garuda, wajahnya tetap menggunakan wajah manusia, dikarenakan pada relief candi kidal dan candi sukuh terlihat perwujudan wajah ibu sang Garuda tetap seperti seorang manusia. Pada pembuatan karakter ibunya pada *picture book,* rambutnya diikat seperti bando agar mencirikan khas ibu Indonesia, serta dipinggangnya terdapat kain yang diikat berwarna kuning yang diambil dari aksesoris baju adat bali. Dalam cerita Garuda *picture book*, ibu sang Garuda memiliki sebuah kalung yang memiliki kekuatan besar, dan kalung tersebut diberikan kepada sang Garuda agar kalung itu dapat dijaga dengan baik, karena merasa dirinya telah mulai lemah dikarenakan usianya yang terus bertambah.



Gambar III.15 Garuda bersama Sang Ibu pada relief candi sukuh
Sumber : https://img.okezone.com//content/2014/03/19/408/957598/cXSPApj4IJ.jpg



Gambar III.16 Referensi tokoh ibu
Sumber : http://assets-a2.kompasiana.com/statics/crawl/5561d0ec0423bd70248b4567.jpeg?t=o&v=760



Gambar III.17 Konsep jadi tokoh sang Ibu Garuda pada *picture book*

- Kakek Tua

  Seorang kakek yang misterius, tidak diketahui asal usul keberadaannya, dalam cerita Garuda *picture book*, sosok kakek tua tersebut adalah seorang penolong, pemberi petunjuk, serta memberikan peringatan akan hal buruk yang akan terjadi. Penggambaran wujud kakek tua digambarkan dengan wajah, pakaian serta warna yang dipakai seperti seorang biksu yang merupakan pemberi ajaran agama Hindu dikarenakan juga pemakaian biksu karena Garuda sendiri merupaka tokoh yang berasal dari mitologi Hindu. Pada karakter kakek tua ciri khas tongkat tersebut berasal dari budaya bali yang berwujud seekor naga.



Gambar III.18 Referensi tokoh biksu
Sumber :
http://s1085.photobucket.com/user/wangyaowoaini/media/chithurstbuddhistmonasteryuk2.jpg.



Gambar III.19 Tongkat ukiran naga khas bali
Sumber : Tonhkat http://www.baliseni.com/images/category/tongkat-ukiran-naga-bali.jpg



Gambar III.20 Konsep jadi tokoh kakek tua pada *picture book*

- Minotaurus

  Minotaurus adalah tokoh antagonis dalam cerita yang dibuat, minotaurus merupakan musuh pertama yang dihadapi oleh Garuda. Minotaurus digambarkan dengan sifat yang rakus, pemberontak, jahat, dan dirasuki dengan rasa kebencian terhadap kedamaian. Wujudnya bertubuh manusia dan memiliki sepasang tanduk serta wajah seperti banteng. Penggunaan minotaurus dalam cerita dikarenakan minotaur merupakan makhluk yang wujudnya hampir sama dengan Garuda bertubuh setengah manusia setengah

binatang. Pada pakaiannya menggunakan beberapa pakaian barong, minotaurus pun merupakan sosok yang berasal dari cerita mitos.



Gambar III.21 Referensi visual tokoh Minotaur
Simber : http://www.ulisses-spiele.de/media/images/Minotaurus.jpg



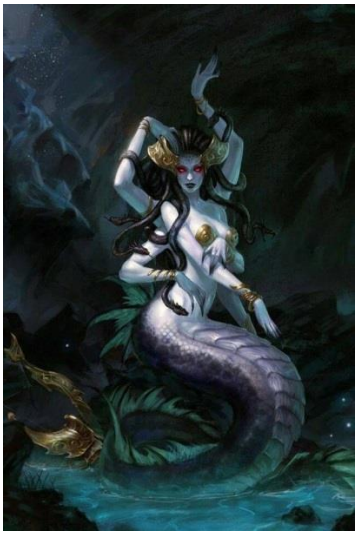
Gambar III.22 Barong
Simber : http://www.balisuta.com/images/barong-dance-tour.jpg



Gambar III.23 Konsep jadi tokoh Minotaurus pada *picture book*
Simber : http://www.balisuta.com/images/barong-dance-tour.jpg

- Ratu Horosaurus

  Ratu horosaurus adalah ratu yang menyerupai seekor ular merupakan tokoh roh kejahatan, pemakaian ratu berwujud ular karena dalam cerita kitab Mahabharata musuh Garuda sendiri adalah seekor naga. Kata naga sendiri merupakan kata serapan dari bahasa Sansekerta yang berarti ular. dikarenakan ibunya diperbudak oleh sang kadru ibu dari para ular, pada cerita Garuda *picture book* ratu horosaurus merupakan tokoh utama antagonis yang memiliki sifat licik, jahat dan kejam, mempunyai nafsu akan kekuasaan. Wujudnya yang terlihat setengah manusia setengah ular, dengan sepasang tanduk sebagai simbol kejahatan. Dalam cerita *picture book*, ratu Horosaurus menculik ibu sang Garuda untuk mendapatkan kalung yang dicarinya, agar bisa digunakan untuk menguasai bumi.



Gambar III.24 Referensi visual Medusa
Sumber : https://www.pinterest.com/pin/306878162086532385/



Gambar III.25 *Desert horned viper*
Sumber : https://www.pinterest.com/pin/306878162086532385/



Gambar III.26 Konsep jadi tokoh ratu Horosaurus pada *picture book*

III.2.4.2 *Setting*

Pada buku cerita bergambar tokoh Garuda, latar tempat kejadian suatu peristiwa sebenarnya dunia khayalan dikarenakan pengambilan tema cerita yang fiktif berupa fantasi, berbeda dengan legenda atau sejarah dimana tempat penceritaan biasanya benar-benar ada dalam dunia nyata. Tetapi walaupun dunia fantasi, pendekatan cerita agar dekat dengan pembaca, setting suatu tempat didukung oleh beberapa penggambaran yang ada di dunia nyata, seperti bentuk rumah, hutan, bangunan dan sebagainya.



Gambar III.27 Gapura candi ceto
Sumber : http://www.wisatasoloraya.com/candi-ceto-481.html#prettyPhoto



Gambar III.28 Aplikasi pada gambar

III.2.4.3 Cerita

Cerita Garuda pada buku cerita bergambar yang dibuat, ceritanya berbeda dengan cerita sesungguhnya pada cerita kitab Mahabharata, tetapi nilai-nilai tokoh Garuda serta konflik antar tokoh Garuda, ibu sang Garuda dan sang ular tetap diambil menjadi konflik suatu jalan cerita walaupun ceritanya berbeda. Karena dalam pembuatan buku cerita bergambar ini berkonsep mengadaptasi dan mentransformasi cerita sesungguhnya ke dalam cerita baru, tetapi pada tokoh Garuda tetap menjaga wujud konsep sesungguhnya. Sudut pandang yang digunakan menggunakan sudut pandang orang pertama dan sudut pandang orang ketiga. Sudut pandang orang pertama agar pembaca dapat memahami dan merasakan sifat karakter tokoh saat berbicara, sudut pandang ketiga sebagai penjelasan tentang suasana, ketegangan dan kejadian suatu cerita. Nilai yang ada pada cerita merupakan nilai-nilai yang ada pada cerita sesungguhnya seperti tokoh Garuda yang menghormati dan berbakti kepada orang tuanya. Serta sifat kerendahan hati tokoh Garuda.

III.2.4.4. Sinopsis Cerita

Ketika itu disuatu tempat hidup seorang makhluk yang bernama Garuda. Ia tinggal bersama sang ibu di alam atas, ia selalu menjaga kedamaian. Suatu ketika di kediamannya, sang Ibu memberikan sebuah kalung yang memiliki kekuatan yang sangat besar, kalung tesebut diberikan kepada sang Garuda dan berpesan kepada sang Garuda untuk menjaganya.

Saat berada dihutan Garuda diserang oleh makhluk bernama minotaurus, tiba-tiba datang seorang kakek tua menolong Garuda dan memberitahukan bahwa sang ibu dalam keadaan bahaya, roh kegelapan telah bangkit dari tidurnya, mencari sebuah kalung untuk menguasai bumi. Saat itu Garuda mencoba menemui sang Ibu tetapi saat sampai dikediamannya ternyata rumahnya telah hancur dan terbakar.

Didalam hati sang Garuda terdengar suara bisikan yang tidak lain adalah suara kakek tua yang ia temui di hutan, kakek tua itu memberitahukan bahwa sang ibu telah diculik oleh ratu horosaurus. Mendengar itu Garuda segera mencari sang ibu utnuk menemui ratu horosaurus, ketika itu lah Garuda membawa tanggung jawab yang besar untuk memilih menjaga kalung tersebut agar bumi tidak dikuasai oleh roh kejahatan atau memberikannya untuk menyelamatkan sang ibu.

III.2.4.5 Penjelasan Tiap Gambar Pada Halaman Buku



Gambar III. 29 Contoh gambar pada halaman 4-5

Halaman 4-5 merupakan pembuka cerita, gambar tersebut menggambarkan suasana tempat yang ada di alam atas, Terlihat Garuda yang sedang menghampiri rumah tersebut, tempat tersebut merupakan tempat kediaman sang Garuda bersama ibunya. Alam atas merupakan alam yang berada di atas langit. Dalam ajaran Hindu-buddha alam terbagi menjadi alam atas, tengah dan bawah. Alam tengah sendiri merupakan dimana tumbuh-tumbuhan air, tanah dam para makhluk

tinggal. Terlihat pada ilustrasi gambar tersebut terdapat rumah yang berwarna hitam dan merah, bentuknya yang diambil dari bentuk rumah adat bali.



Gambar III. 30 Contoh gambar pada halaman 7

Halaman 7 terlihat adanya percakapan antara tokoh Garuda bersama sang ibu. Pada penggambaran ilustrasi Garuda yang sedang membungkuk menandakan bahwa Garuda merupakan seorang anak yang menghormati orang tua.



Gambar III.31 Contoh gambar pada halaman 8-9

Gambar halaman 8-9 merupakan gambar teknik 3d *drawing* yang akan terlihat efeknya apabila dilihat menggunakan kamera, ilustrasi pada gambar tersebut menggambarkan air terjun yang dalam ceritanya merupakan mata air dari para makhluk yang berada di alam tengah.



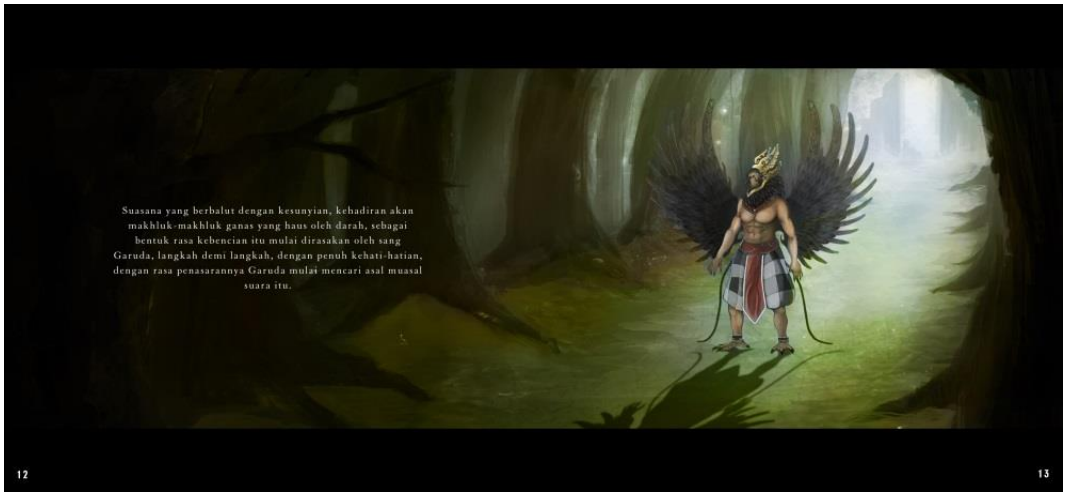
Gambar III. 32 Hasil foto teknik *3D drawing* menggunakan kamera

Hasil gambar menggunakan kamera pada halaman 8-9 terlihat seakan air terjun tersebut terlihat mengalir kebawah atau kedalam.



Gambar III. 33 Contoh gambar pada halaman 10-11

Pada halaman 10-11 terlihat tempat yang ditumbuhi pepohonan dan rumput-rumput hijau serta siluet tokoh Garuda yang sedang mengamati hutan yang berada didepannya, ilustrasi tersebut menggambarkan bahwa tokoh Garuda tokoh yang selalu mengawasi dan menjaga kedamaian alam. Terlihat juga gapura yang membentang tinggi, gapura tersebut merupakan gapura candi ceto yang berada di bali, penggunaan gapura sebagai upaya memasukkan unsur lokal didalam cerita.



Gambar III. 34 Contoh gambar pada halaman 12-13

Gambar pada halam 12-13 menggambarkan Garuda yang sedang memasuki sebuah hutan dan mencoba melihat sesuatu di dalam hutan tersebut untuk mengamati keadaan didalam hutan. Penggunaan warna hijau sebagai warna natural alam dan sedikit warna kuning utnuk suasana kusam sebagai petanda akan adanya sesuatu yang akan terjadi. Terlihat juga diluar hutan terdapat gapura dikarenakan pada dunia nyata sebelum memasuki hutan yang berada di bali, akan terlihat sebuah gapura didepannya, sehingga pada ilustrasi gambar tersebut penggunaan gapura diluar hutan agar hutan yang digambarkan terlihat seakan benar-benar ada seperti didunia nyata.



Gambar III. 35 Contoh gambar pada halaman 15

Pada halaman 15 penggunaan tokoh yang muncul pada ilustrasi tersebut menggunakan siluet hitam agar memunculkan kesan misterius dan menakutkan. Matanya yang berwarna putih terang menandakan bahwa makhluk tersebut adalah makhluk pemburu yang sedang melihat mangsa didepannya.



Gambar III. 36 Contoh gambar pada halaman 17

Pada halaman 17, memberikan gambaran kepada pembaca bahwa makhluk misterius tersebut merupakan makhluk bernama minotaurus, tokoh tersebut diilustrasikan dengan wajah seperti banteng, sepasang tanduk dikepalanya dan pedang ditangannya sebagai makhluk pemburu.



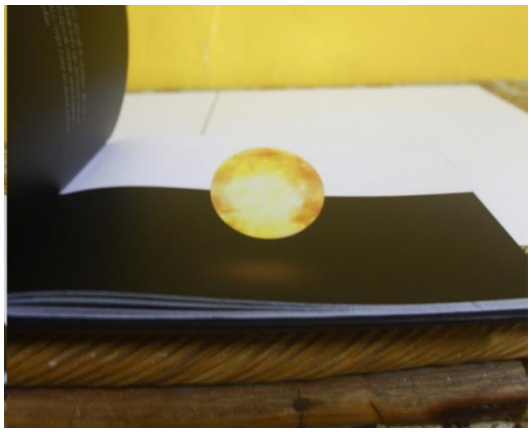
Gambar III. 37 Contoh gambar pada halaman 18-19

Pada halaman 18-19, terlihat terjadinya suatu pertarungan antara tokoh Garuda bersama tokoh minotaurus. Pada ilustrasi gambar tersebut minotaurus yang sedang melesatkan pedangnya dan wajahnya yang melihat Garuda sebagai bentuk penyerangan terhadap tokoh Garuda yang berhasil menghindari serangannya. Wajah Garuda yang memberikan ekspresi ketenangan, memberikan pesan bahwa dalam menghadapi suatu rintangan butuh ketenangan dalam menyelesaikannya.



Gambar III. 38 Contoh gambar pada halaman 20-21

Pada halaman 20-21 merupakan gambar teknik 3d *drawing*, terlihat bola api yang sedang terbang dalam ceritanya bola api tersebut mengarah tubuh minotaurus.



Gambar III. 39 Hasil foto teknik *3D drawing* menggunakan kamera

Hasil gambar menggunakan kamera pada halaman 20-21 terlihat pada gambar, bola api tersebut seperti melayang.



Gambar III. 40 Contoh gambar pada halaman 23

Pada halaman 23, telihat sesosok kakek tua membawa tongkat dan menyerang minotaurus dengan sihir bola apinya. Ekspresi yang dimunculkan minotaurus memperlihatkan akan kesakitan yang dirasakannya, mencoba berlari dan kabur dari tempat tersebut.



Gambar III.41 Contoh gambar pada halaman 24-25

Halaman 24-25 pada gambar tersebut menggambarkan bagaimana tokoh Garuda berterima kasih kepada seorang kakek tua. Sifat rendah hati dan menghormati terlihat tidak hanya dari perkataan saja melainkan dari gesture tubuh yang membungkuk saat berbicara kepada kakek tua tersebut. Suasana hutan yang biasanya menegangkan kini terlihat mulai tenang dengan adanya cahaya-cahaya masuk kedalam hutan.



Gambar III.42 Contoh gambar pada halaman 27

Pada halaman 27, gambar tersebut merupakan gambar teknik 3d *drawing*, memperlihatkan bagaimana sebuah tanah retak, dengan daun-daun berguguran, memberikan tanda bahwa sesuatu hal yang buruk telah terjadi.



Gambar III. 43 Hasil foto teknik *3D drawing* menggunakan kamera

Hasil gambar menggunakan kamera pada halaman 27 terlihat daun-daun seperti melayang dan tanah-tanah retak seperti adanya kedalaman.



Gambar III. 44 Contoh gambar pada halaman 28

Pada halaman 29, terlihat awan-awan tebal berwarna putih dan langit berwarna biru mengilustrasikan bahwa tempat tersebut berada di alam atas. Terlihat juga asap yang tebal dan kobaran api pada rumah kediaman sang Garuda bersama ibunya tinggal, penggambaran asap yang tebal dan api yang menyala menambah suasana ketegangan pada persitiwa tersebut. dan juga terlihat dibelakangnya berdiri gapura sebagai unsur budaya lokal. Kejadian tersebut merupakan penggambaran awal konflik sesungguhnya dalam cerita.



Gambar III. 45 Contoh gambar pada halaman 30-31

Pada halaman 30-31, warna kuning pada gambar memberikan suasana yang tegang dan kusam, terlihat tak ada kehidupan dikarenakan tidak adanya makhluk ditempat tersebut dan terlihat juga tanah serta rumput yang gersang. Lubang besar

menandakan telah terjadinya kerusakan. Garuda yang sedang terbang dengan sayapnya yang terbuka lebar pada ilustrasi gambar tersebut menggambarkan kegigihan Garuda yang terus berupaya mencari dan menyelamatkan sang ibu.



Gambar III.46 Contoh gambar pada halaman 33

Sebagai kelanjutan halaman sebelumnnya pada halaman 33 pada gambar memperlihatkan suasana alam atas, suasana tersebut tergambarkan seperti halnya pada halaman 30-31, terlihat suasana yang kusam dan sunyi, tanah yang berbentuk kerucut terbalik memberikan nuansa alam fantasi. Terlihat lubang yang sangat besar, memberikan suasana yang mencekam.



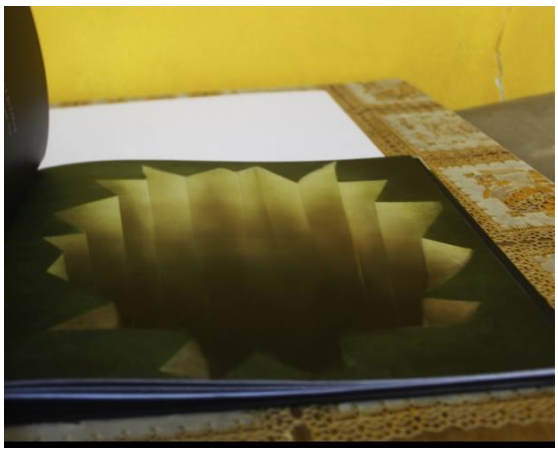
Gambar III. 47 Hasil foto teknik *3D drawing* menggunakan kamera

Hasil gambar menggunakan kamera pada halaman 33 terlihat tanah-tanah yang berbentuk kerucut terbalik seperti melayang dan warna hitam memberikan adanya kedalaman.



Gambar III.48 Contoh gambar pada halaman 35

Halaman 35 merupakan gambar teknik 3d *drawing*, pada gambar tersebut menggunakan warna kuning dan hijau sebagai kelanjutan dari halaman sebelumnnya. Pada gambar tersebut memperlihatkan lubang secara dekat, lubang tersebut merupakan lubang yang sangat dalam terlihat dari gradiasi warna kuning ke hitam.



Gambar III. 49 Hasil foto teknik *3D drawing* menggunakan kamera

Hasil gambar menggunakan kamera pada halaman 35 pada gambar tersebut terlihat seperti adanya kedalaman lubang.



Gambar III. 50 Contoh gambar pada halaman 37

Pada halaman 37 diberikan kemunculan sesosok makluk yang keluar dari lubang yang digambarkan pada halaman sebelumnya, pada gambar tersebut terlihat makhluk berwujud ular dengan ukuran besar berbeda dengan ukuran garuda yang sangat kecil, perbandingan tersebut memberikan pemikiran bahwa yang bertubuh besar mempunyai kekuatan yang besar dan ukuran kecil mempunyai kekuatan yang kecil.



Gambar III.51 Contoh gambar pada halaman 38-39

Pada gambar 38-39, ilustrasi tersebut memperlihatkan terjadi sebuah pertempuran. Pada tokoh garuda walaupun terlihat kecil, disini diberikan bagaimana nilai keberanian yang ada pada tokoh Garuda melawan kejahatan demi menyelamatkan sang ibu dan menjaga kedamaian, pemakaian warna merah yang mendominasi

memberikan nuansa panas saat makhluk tersebut menembakkan bola sihir dari mulutnya dan warna merah juga menggambarkan terjadinya pertempuran yang sangat besar.



Gambar III.52 Contoh gambar pada halaman 40-41

Pada halaman 40-41 terlihat ular tersebut terlilit dan terbakar, nilai tokoh garuda pada halaman ini yaitu walaupun terlihat kecil, dengan keberanian saja tidak cukup, perlu kecerdikan dan kecerdasan dalam menghadapinya. Pada ceritanya dengan kecerdasan dan kecerdikan tokoh Garuda yang mencoba memutar-mutar dan melilitkan ular tersebut sehingga ular tersebut tidak bisa bergerak dan terkena kekuatan sihirnya sendiri. Dan terlihat garuda yang terjatuh kebawah sebagai bentuk kelelahannya saat mencoba menghindari tembakan ular tersebut.



Gambar III.53 Contoh gambar pada halaman 43

Pada halaman 43, wanita dengan tanduk dikepalanya sebagai simbol kejahatan, dan dikepalanya juga berisikan ular, sebagai penjelmaan dari ular raksasa pada halaman sebelumnya, wanita tersebut bernama ratu horosaurus yang telah menculik ibu sang Garuda. Dengan ekspresi kesakitan yang terlihat diwajahnya dan tubuh terbakar yang disekelilingi oleh kobaran api, wanita tersebut tetap berusaha mengeluarkan kekuatan sihir terakhir dari tangannya untuk membunuh Garuda.



Gambar III.54 Contoh gambar pada halaman 44-45

Pada gambar 44-45 lebih menekankan pada nuansa dramatik dengan penggambaran siluet, kobaran api penggunaan warna hitam dan merah serta hujan yang turun. Pada gambar tersebut Garuda dalam keadaan tubuhnya yang tidak bisa bergerak dan terkejut melihat akan kedatangan sang ibu yang selama ini dicarinya dengan sekuat mungkin Garuda mencoba menggerakkan tangannya untuk menolong dan menyentuh sang ibu yang telah tertusuk oleh tonbak sihir. Pesan yang disampaikan pada ilustrasi tersebut yaitu besarnya pengorbanan kasih sayang sang ibu kepada anaknya.



Gambar III.55 Contoh gambar pada halaman 46-47

Pada halaman 46-47, suasana yang tenang dan indah, siluet sosok Garuda yang sedang memandangi keindahan alam dan di sebelah sisi kanan tokoh garuda terdapat siluet rumah yang bentuknya berasal dari rumah adat bali. Nuansa pada gambar tersebut memberikan bagaimana sebuah keindahan alam dapat memberikan ketenangan jiwa bagi yang melihatnya.



Gambar III.56 Contoh gambar pada halaman 48-49

Pada gambar halaman 48-49 merupakan gambar teknik 3d *drawing* yang merupakan gambar terakhir dari cerita, penggambaran tokoh yang sedang berusaha terbang, mencoba kembali ke alam asalnya yang berada di alam atas.

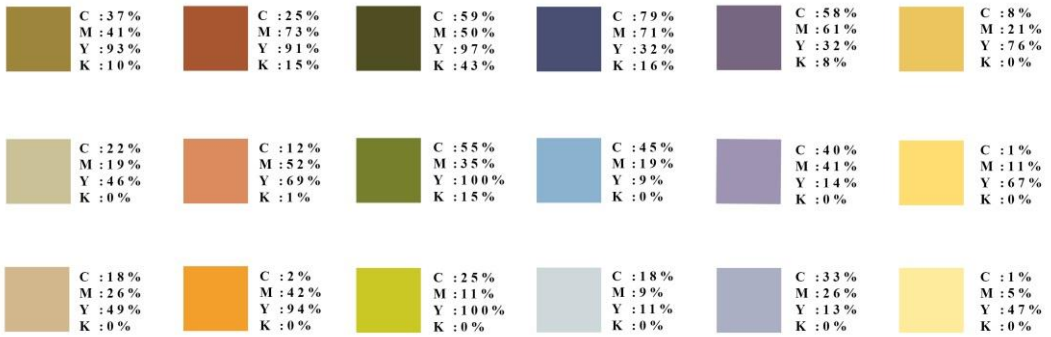


Gambar III. 57 Hasil foto teknik *3D drawing* menggunakan kamera

Hasil gambar menggunakan kamera pada halaman 49 terlihat tokoh Garuda pada gambar terlihat seakan berdiri melayang.

III.2.5 Warna

Penggunaan warna pada *picture book* menggunakan warna-warna yang dapat memberi kesan natural alam, panas, dingin dan warna yang kusam, Bagaimana warna tersebut dapat memberikan atau mewakili ilustrasi dan suasana kejadian pada cerita yang dibuat. Dalam memberikan kesan fantasi tanpa adanya suatu masalah dalam cerita, penggunaan warna alam sangat tepat biasanya menggunakan warna langit seperti biru, warna tumbuhan seperti warna hijau dan tanah seperti coklat, tetapi saat ditempat yang tertutup dengan suasana yang dingin penggunaan warna yang tepat biasanya menggunakan warna biru kehijauan. Apabila dalam cerita terjadinya suatu peristiwa yang besar dan menegangkan penggunaan warna merah menjadi pilihan warna pada cerita tersebut. Warna kusam seperti warna kuning kecoklatan mewakili suasana yang gersang, dan kotor. Sehingga dengan pemilihan warna-warna tersebut dapat memberikan perasaan bagi si pembaca yang melihatnya.



Gambar III.58 Sampel warna