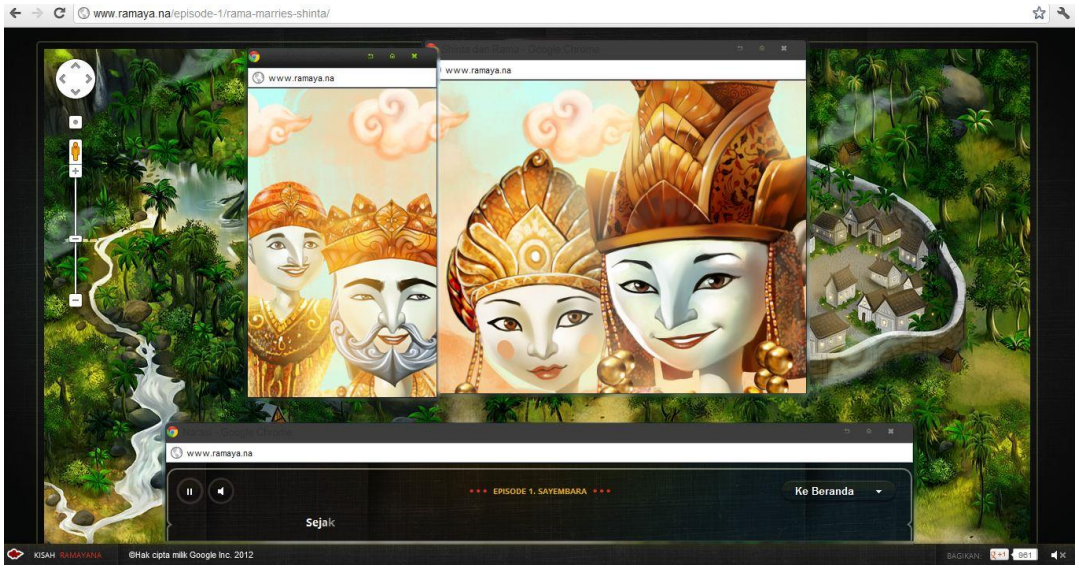
BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN STRATEGI VISUAL

III.1 Strategi Komunikasi

III.1.1 Pendekatan Visual

Dalam perancangan buku ilustrasi ini yang akan mengangkat Prabu Siliwangi sebagai seorang tokoh Mitologi Sunda, visualisasi yang akan dimunculkan adalah ilustrasi dengan gaya semi-realis. Ilustrasi semi-realis merupakan pilihan yang tepat dikarenakan gaya ilustrasi seperti ini mudah dipahami serta mampu mengantarkan dan mendukung informasi yang ingin disampaikan. Ilustrasi dengan gaya semi-realis juga dapat memaksimalkan kesan kuno atau jaman dahulu pada kerajaan Pajajaran, baik itu berupa bangunan, pakaian dan objek-objek lainya. Ilustrasi akan ditampilkan lebih imajinatif, karena anak pada usia 10-13 tahun lebih menyukai hal-hal yang berbau fantasi.



Gambar III.1 referensi gaya visual
http://ramayana.na (9 April 2013)

III.1.2 Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal dalam buku ilustrasi ini akan menggunakan bahasa indonesia. pemilihan materi ini disesuaikan dengan target usia 10-13. Dengan

penyampaian cerita secara efektif kata-kata dibuat seminim mungkin namun dapat menggambarkan suasana dengan jelas.

III.2 Strategi Kreatif

Pendekatan kreatif dalam kisah Prabu Siliwangi ini, dengan menggunakan ilustrasi yang akan dibuat menarik melalui penyajian karakter dan *environment* yang dibuat utuh seperti layaknya manusia lewat kelengkapan tangan, kaki, kepala, serta suasana *background* yang digambarkan menyerupai aslinya hanya saja penggambaran visual akan berbeda dengan beberapa pengembangan tetapi tetap menampilkan kesan natural.

III.3 Strategi Media

- Media Utama

  Media utama yang akan digunakan dalam kisah Prabu Siliwangi ini adalah buku ilustrasi, pemakaian media ini dikarenakan buku ilustrasi sangat efisien, tidak memerlukan alat bantu perantara lain, dan juga mudah untuk dibawa kemana saja. Serta akses untuk mendapatkanya terbilang cukup mudah, karena sudah begitu banyak tempat-tempat penjualan buku kita jumpai pada saat ini.

- Media Promosi dan Media pendukung

  Media promosi dapat membantu meningkatkan penjualan buku ilustrasi ini. Untuk itu media promosi yang akan digunakan yaitu Poster, X-Banner, serta aplikasi pendukung lainya seperti pembatas buku dan jadwal pelajaran untuk mendukung kegiatan sekolah.

III.4 Studi Literatur

Studi literatur adalah mencari referensi dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Referensi tersebut berisikan tentang Referensi yang dapat dicari dari buku, jurnal, artikel laporan penelitian, dan situs-situs di internet. Hasil dari studi literatur ini adalah terkoleksinya referensi yang relefan dengan perumusan masalah. Tujuannya adalah untuk memperkuat dasar referensi dalam melakukan studi dan juga menjadi dasar referensi untuk melakukan desain pada tahap visual.

III.4.1 Studi Lokasi

Mengetahui bahwa batasan cerita akan difokuskan pada peristiwa saat Prabu Siliwangi mengikuti perlombaan klasik (*pasanggiri*) "*tarung satria*" untuk memperebutkan hadiah puteri Subanglarang, yang diadakan oleh Ki Gedeng Tapa, raja dari kerajaan Singapura. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa peristiwa tersebut terjadi pada saat Prabu Siliwangi belum menjadi Sri Baduga Maharaja atau raja Pajajaran (dibawah tahun 1482), pada saat itu Prabu Siliwangi memiliki gelar sebagai putera mahkota kerajaan Galuh dan juga dikenal sebagai satria pengembara. Lokasi peristiwa akan terjadi dalam wilayah Jawa Barat (antara Kerajaan Galuh, Kerajaan Sunda dan Kerajaan Singapura "wilayah Cirebon").



Gambar III.2 lukisan Prabu Siliwangi
http://erosandi.blogspot.com (9 April 2013)

III.4.2 Studi Properti

Sunda-Galuh atau Pajajaran, kerajaan yang pernah eksis di tatar Sunda, dikenal oleh khalayak sebagai kerajaan dengan kebudayaan Hindu dan Sunda Kuno. Bila merujuk pada buku-buku pelajaran Sejarah yang digunakan di sekolah maupun instansi pendidikan umumnya, maka Pajajaran akan diletakkan dalam kategori kerajaan Hindu-Budha yang pernah berjaya di bumi nusantara. Namun beberapa sejarawan dan budayawan Sunda berpendapat sebagian besar

masyarakat Sunda menganut agama Sunda Wiwitan (agama asli Sunda). Berdasarkan dari uraian diatas maka properti (mencakup senjata, pakaian, bangunan, asesoris, dan perlengkapan lainya) yang akan ditampilkan adalah properti dengan nuansa dari budaya Hindu dan Sunda kuno.

III.4.2.1 Kujang

Meskipun kujang identik dengan keberadaan Kerajaan Padjajaran pada masa silam, namun menurut berita Pantun Bogor oleh Djatisunda (2000) tidak menjelaskan bahwa kujang dipakai oleh seluruh warga masyarakat secara umum. Kujang hanya digunakan oleh kelompok tertentu, yaitu para raja, prabu anom (putera mahkota), golongan pangiwa, golongan panengen, golongan agama,para puteri serta kaum wanita tertentu, para kokolot.



Gambar III.3 Struktur Kujang
http:// pv-garut.blogspot.com (9 April 2013)

Sedangkan rakyat biasa hanya menggunakan perkakas-perkakas lain seperti golok, congkrang, sunduk. Kalaupun di antaranya ada yang menggunakan kujang, hanya sebatas kujang pamangkas dalam kaitan keperluan berladang. Setiap menak (bangsawan), para pangagung (pejabat negara) sampai para kokolot, dalam pemilikan kujang, tidak sembarangan memilih bentuk. Namun, hal itu ditentukan oleh status sosialnya masing-masing. Bentuk kujang untuk para raja tidak boleh sama dengan milik balapati. Demikian pula, kujang milik balapati. Dalam pemilikan dan pemakai kujang ditentukan oleh kesejajaran tugas dan fungsinya masing-masing, seperti:

- Kujang Ciung mata 9; hanya dipakai khusus oleh Raja.
- Kujang Ciung mata 7; dipakai oleh Mantri Dangka dan Prabu Anom.
- Kujang Ciung mata 5; dipakai oleh Geurang Seurat, Bupati Pamingkis dan Para Bupati Pakuan.
- Kujang Jago; dipakai oleh Balapati, para Lulugu dan Sambilan.
- Kujang Kuntul; dipakai oleh Patih (Patih Puri, Patih Taman, Patih Tangtu, Patih Jaba dan Patih Palaju). Juga digunakan oleh para Mantri (Mantri Majeuti, Mantri Paseban, Mantri Layar, Mantri Karang dan Mantri Jero).
- Kujang Bangkong; dipakai oleh Guru Sekar, Guru Tangtu, Guru Alas, Guru Cucuk.
- Kujang Naga; dipakai oleh para Kanduru, para Jaro, Jaro Awara, Jaro Tangtu, Jaro Gambangan.
- Kujang Badak; dipakai oleh para Pangwereg, para Pamatang, para Palongok, para Palayang, para Pangwelah, para Bareusan, Prajurit, Paratulup, Pangawin, Sarawarsa, Para Kokolot.

III.4.2.2 Golok

Golok merupakan pisau besar dan berat yang digunakan sebagai alat berkebun sekaligus senjata di Asia Tenggara. Hingga saat ini kita juga bisa melihat golok digunakan sebagai senjata dalam silat. Ukuran, berat, dan bentuknya bervariasi tergantung dari pandai besi yang membuatnya. Golok memiliki bentuk yang hampir serupa dengan machete tetapi golok cenderung lebih pendek dan lebih berat, dan sering digunakan untuk memotong semak dan dahan pohon. Golok biasanya dibuat dari besi baja karbon yang lebih lunak daripada pisau besar lainnya di dunia. Ini membuatnya mudah untuk diasah tetapi membutuhkan pengasahan yang lebih sering.



Gambar III.4 Golok
http://goloksunda.wordpress.com (22 April 2013)

III.4.2.3 Tombak dan Perisai

Tombak adalah senjata yang telah ada sejak masa purba kala dan banyak ditemukan di seluruh peradaban dunia. Tombak adalah senjata untuk berburu dan berperang, bagiannya terdiri dari tongkat sebagai pegangan dan mata atau kepala tombak yang tajam dan kadang diperkeras dengan bahan lain. Sedangkan perisai adalah adalah perlengkapan untuk melindungi diri, perisai Sunda umumnya berbentuk bundar dan terbuat dari logam atau kulit dan biasa digunakan oleh prajurit kerajaan.

III.4.2.4 Panah

Busur atau panah atau dikategorikan sebagai sebuah senjata yang digunakan untuk menembakkan anak panah, dibantu oleh kekuatan elastisitas dari panah itu sendiri. Biasanya senjata ini digunakan untuk berburu dan pada masa lalu sebagai salah satu peralatan perang. Selain itu panah juga digunakan sebagai alat utama dalam olahraga panahan.

III.4.2.5 Iket Sunda

Iket Sunda merupakan salah satu kelengkapan busana daerah Sunda yang digunakan pria sebagai penutup kepala. Iket Sunda dibuat dari kain batik yang dibentuk sedemikian rupa sehingga menjadi model-model yang khas sebagai tutup kepala daerah Sunda.



Gambar III.5 Iket Sunda
http:// aingkumaha.blogspot.com (23 April 2013)

III.4.2.6 Keris

Keris adalah senjata tikam golongan belati (berujung runcing dan tajam pada kedua sisinya) dengan banyak fungsi budaya yang dikenal di kawasan Nusantara bagian barat dan tengah. Pada masa lalu keris berfungsi sebagai senjata dalam duel/peperangan, sekaligus sebagai benda pelengkap sesajian. Pada penggunaan masa kini, keris lebih merupakan benda aksesori (ageman) dalam berbusana, memiliki sejumlah simbol budaya, atau menjadi benda koleksi yang dinilai dari segi estetikanya.

III.4.2.7 Candi

Candi adalah istilah dalam Bahasa Indonesia yang merujuk kepada sebuah bangunan keagamaan tempat ibadah peninggalan purbakala yang berasal dari peradaban Hindu-Buddha. Bangunan ini digunakan sebagai tempat pemujaan dewa-dewi ataupun memuliakan Buddha. Akan tetapi, istilah 'candi' tidak hanya digunakan oleh masyarakat untuk menyebut tempat ibadah saja, banyak situs-situs purbakala non-religius dari masa Hindu-Buddha Indonesia klasik, baik sebagai istana (kraton), pemandian (petirtaan), gapura, dan sebagainya, juga disebut dengan istilah candi.



Gambar III.6 Candi Sewu
http:// http://i44.photobucket.com (23 April 2013)



Gambar III.7 Candi Puri Gunung Salak
http://wikipedia.com (23 April 2013)

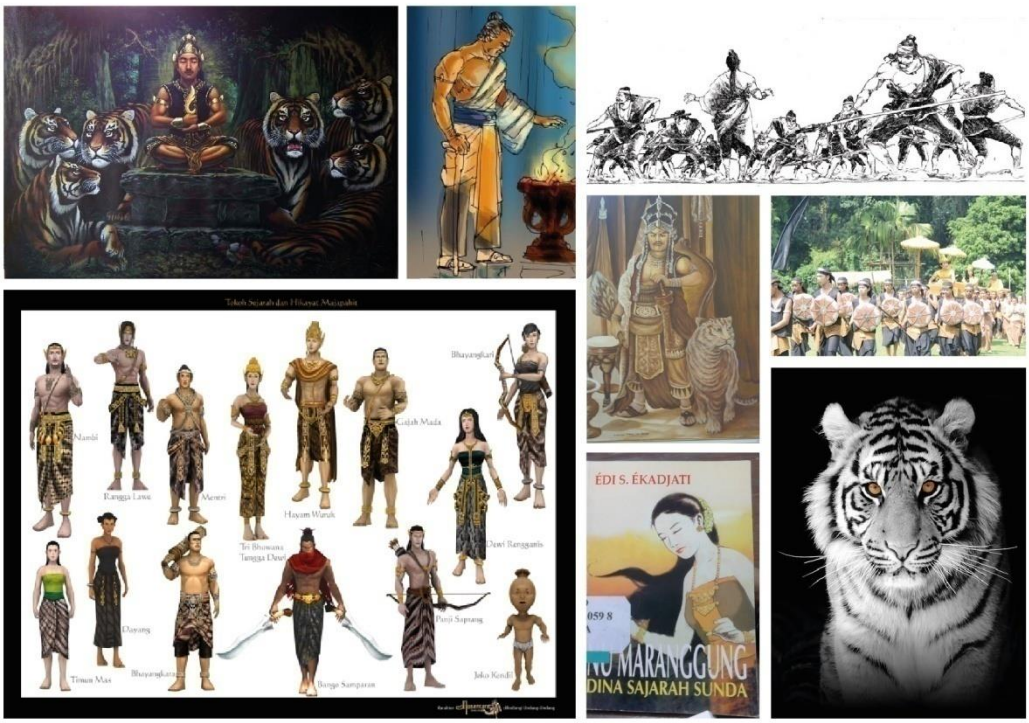
III.4.2.8 Keraton

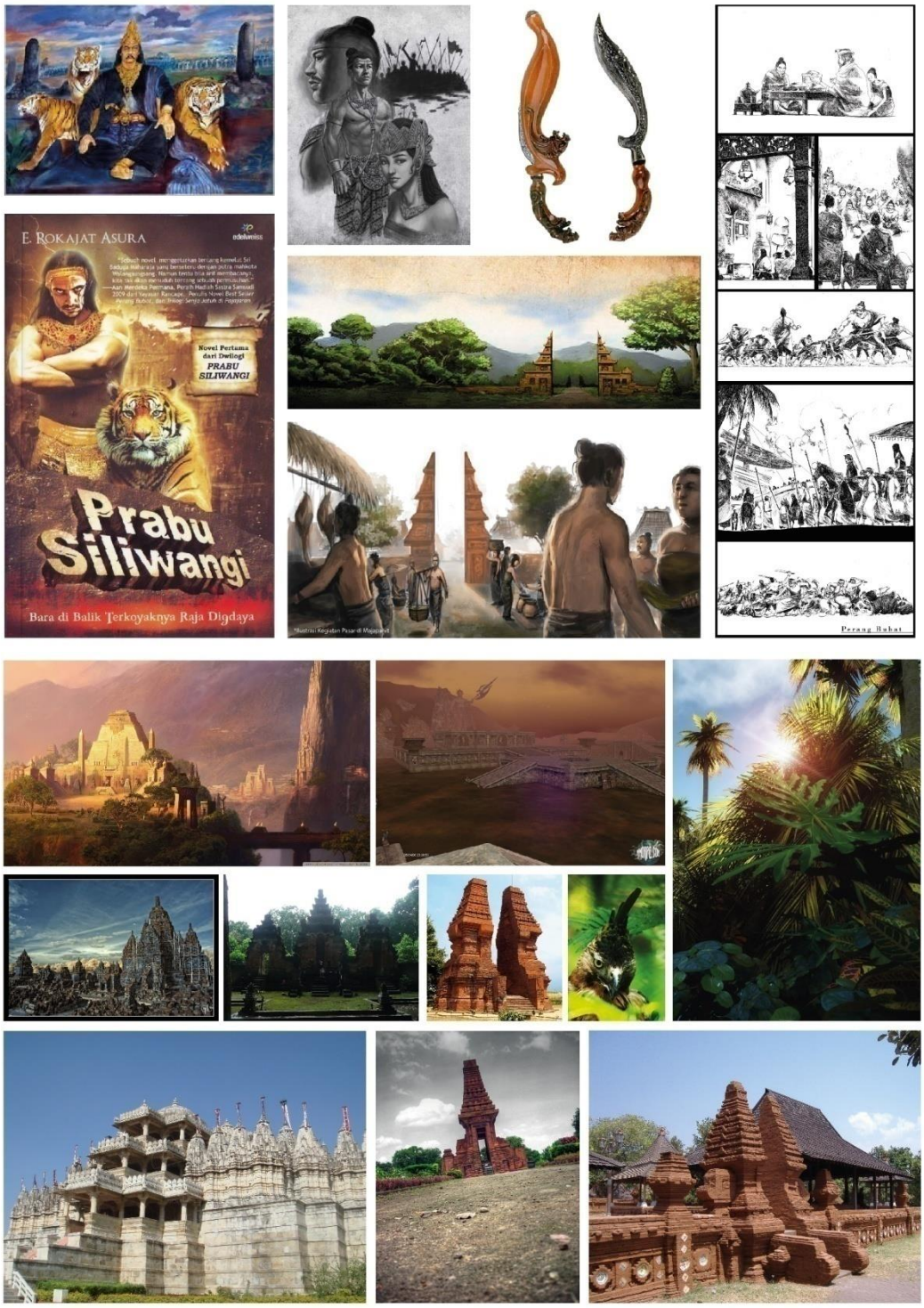
Keraton atau kraton (bahasa Jawa) adalah daerah tempat seorang penguasa (raja atau ratu) memerintah atau tempat tinggalnya (istana). Dalam pengertian sehari-hari, keraton sering merujuk pada istana penguasa di Jawa dan Kalimantan. Dalam bahasa Jawa, kata kraton (ke-ratu-an) berasal dari kata dasar ratu yang berarti penguasa. Kata Jawa ratu berkerabat dengan kata dalam bahasa Melayu;

datuk/datu dan bahasa Ambon; latu. Dalam bahasa Jawa sendiri dikenal istilah kedaton yang memiliki akar kata dari datu, di Keraton Surakarta istilah kedaton merujuk kepada kompleks tertutup bagian dalam keraton tempat raja dan putra-putrinya tinggal. Masyarakat Keraton pada umumnya memiliki gelar kebangsawanan.



Gambar III.8 Keraton Cirebon
http:// alampriangan.wordpress.com/2011/04/19/keraton-cirebon/ (6 April 2013)





Gambar III.9 Kumpulan referensi visual
https://www.google.co.id/imghp?hl=en&tab=wi

III.5 Penokohan

III.5.1 Prabu Siliwangi

Merupakan tokoh utama dalam kisah Prabu Siliwangi, dilahirkan di keraton Surawisesa, Perilakunya lebih banyak dipengaruhi oleh kakeknya (Wastukancana), ia banyak belajar dari sang kakek. Setelah menginjak masa muda, Prabu Siliwangi mengikuti jejak pengalaman kekeknya, menjadi satria pengembara. Peristiwa dalam buku ilustrasi ini akan terjadi pada saat Prabu Siliwangi belum menjadi Sri Baduga Maharaja atau raja Pajajaran (dibawah tahun 1482), pada saat itu Prabu Siliwangi dikenal sebagai putera mahkota kerajaan Galuh dan juga dikenal sebagai satria pengembara.

Karakteristik dari tokoh ini adalah berani, optimistis, tangkas, berbudi luhur, tampan, sedikit arogan dan pantang menyerah. Penentuan umur karakter pada kisah ini akan berkisar antara umur 25-35 tahun.



Gambar III.10 Prabu Siliwangi

III.5.2 Amuk Murugul

Amuk Murugul adalah raja dari wilayah Japura dan merupakan putera dari Prabu Susuktunggal, raja dari kerajaan Sunda, Amuk Murugul mempunyai adik perempuan bernama Kentring Manik Mayang Sunda yang nantinya berjodoh dengan Prabu Siliwangi. Berdasarkan dari sumber sejarah dalam cerita ini Amuk Murugul akan berperan sebagai musuh terberat Prabu Siliwangi pada perlombaan yang diadakan oleh Ki Gedeng Tapa. Karakteristik dari tokoh ini adalah kasar, arogan, disegani, tinggi besar, keras kepala namun memiliki hati yang baik. Penentuan umur karakter pada kisah ini akan berkisar antara umur 40-50 tahun.



Gambar III.11 Amuk Murugul

III.5.3 Subanglarang

Dalam catatan sejarah Nyai Subanglarang merupakan istri kedua dari Prabu Jayadewata atau Prabu Siliwangi, Subanglarang adalah puteri dari raja Singhapura, Ki gedeng Tapa. Karakteristik dari tokoh ini akan digambarkan sebagai puteri raja yang cantik, santun dan berani.



Gambar III.12 Subanglarang

III.5.4 Ki Gedeng Tapa

Ki Gedeng Tapa merupakan raja kerajaan Singhapura dan juga merupakan seorang saudagar kaya dan beragama muslim. Ia mengadakan sayembara atau perlombaan untuk menjodohkan puterinya Subanglarang dengan sang pemenang. Karakteristik dari tokoh ini akan digambarkan sebagai orang tua yang kaya, humoris.



Gambar III.13 Ki Gedeng Tapa

III.5.5 Harimau Putih

Harimau putih di Nusantara sering dikaitkan dengan kisah Prabu Siliwangi. Dalam beberapa pantun, babad masyarakat Sunda, akhir hayat Prabu Siliwangi digambarkan misterius, ia memilih ngahiang (menghilang) raganya dan berubah wujud menjadi harimau. Dalam cerita ini Harimau Putih akan berperan sebagai roh gaib yang memberikan kekuatan dan senjata pada Prabu Siliwangi. Karakteristik dari tokoh ini akan digambarkan sebagai sosok yang misterius.



Gambar III.14 Harimau Putih

III.5.6 Jagabaya

Tumenggung Jagabaya adalah seorang patih Pajajaran pada saat Prabu Siliwangi sudah menjadi raja Pajajaran (Sri Baduga Maharaja). Dalam kisah ini Jagabaya akan berperan sebagai lawan Prabu Siliwangi di semi-final, pada kisah ini ia memiliki jabatan sebagai patih andalan Ki Gedeng Tapa, kerajaan Singapura dan juga sebagai pemenang turnamen musim sebelumnya. Karakteristik dari tokoh ini akan digambarkan sebagai orang yang tangkas dan menarik.



Gambar III.15 Jagabaya

III.5.7 Ki Purwa Galih

Ki Purwa Galih adalah seorang petinggi di Pajajaran pada masa Sri Baduga Maharaja. Dalam kisah ini Purwa Galih akan berperan sebagai utusan kerajaan Galuh yang memberi petunjuk pada Prabu Siliwangi. Karakteristik dari tokoh ini akan digambarkan sebagai orang tua yang bijaksana dan religius.



Gambar III.16 Ki Purwa Galih

III.6 Sinopsis Cerita

Mengetahui bahwa kisah Prabu Siliwangi memiliki cakupan yang sangat luas, dan memiliki beragam sumber baik dalam bentuk sejarah maupun dalam bentuk legenda, maka dilakukan pembatasan pada ruang lingkup cerita. kisah Prabu Siliwangi akan difokuskan pada peristiwa saat Ki Gedeng Tapa dari

kerajaan Singapura sedang mengadakan perlombaan klasik (*pasanggiri*) "*tarung satria*" untuk memperebutkan hadiah puteri Subanglarang, puteri dari Ki Gedeng Tapa. Prabu Siliwangi kemudian turut serta menjadi *patandang* (peserta) lomba tarung satria. Dalam final, ia bertarung sengit dan mengalahkan Prabu Amuk Murugul, raja dari daerah Japura (masih di wilayah Cirebon). Penyampaian cerita pada buku ilustrasi ini akan disampaikan dengan cara alur maju. Dalam cerita akan disisipkan sejarah-sejarah terkait dengan Sri Baduga Maharaja (Prabu Siliwangi), baik secara tertulis maupun melalui gambar.

III.7 *Storyline*

Volume 1

- (intro) Prabu Siliwangi sedang bersembunyi di semak dan mengamati sekelompok bandit yang sedang berkumpul di sekitar api unggun.
- Siliwangi menyerang sekelompok bandit tersebut.
- Siliwangi menggiring kawanan bandit untuk diserahkan kepada yang berwenang di kota Pakuan.
- Siliwangi tiba di kota Pakuan.
- Siliwangi menukarkan bandit(buronan) yang ditangkapnya dengan hadiah pada aparat setempat di area jalan utama Pakuan.
- Rombongan Amuk Murugul melewati jalan utama Pakuan mengarah keluar kota. Siliwangi mendapat informasi tentang Sayembara dari seorang pedagang.
- Siliwangi berangkat menuju Menghasari, tempat diadakanya Sayembara, dan dalam perjalanan bertemu dengan seorang anak yang sedang berada dalam bahaya
- Siliwangi menolong anak itu (bernama Kendil). ternyata anak tersebut tersesat saat mencari tanaman obat di hutan untuk kakeknya yang sakit di Menghasari. Siliwangi pun berjanji akan membantu Kendil, lalu mereka meneruskan perjalanan menuju Menghasari.

Volume 2

- Siliwangi tiba di Menghasari.
- Siliwangi membantu mengobati kakek si Kendil dengan ilmu ajianya, kakek sembuh Kendil pun sangat berterima kasih pada siliwangi.
- Siliwangi mencari tempat diadakanya sayembara dan mendaftar sebagai peserta.
- Ki Gedeng Tapa mengumumkan dimulainya perlombaan dengan didampingi oleh puterinya Subanglarang yang cantik jelita. Subanglarang akan dijodohkan dengan Sang Pemenang.
- Penggambaran sistem dan peraturan turnamen.
- Siliwangi yang memilih cabang berburu memenangkan babak penyisihan dengan mendapatkan hewan buruan terbanyak.
- Siliwangi mengunjungi arena dari cabang panahan, untuk menyimak jalanya pertandingan. Tumenggung Jagabaya memenangkan cabang tersebut.
- Jagabaya mengajak Siliwangi melihat jalanya pertandingan di cabang duel. Amuk Murugul mengalahkan semua lawanya dengan mudah.
- Malam hari, Subanglarang bertemu dengan Siliwangi saat sedang berlatih di area keraton dan memberi sedikit bantuan untuk semi-final.
- Penggambaran sistem dan peraturan di semi-final. Sistem perlombaanya adalah memburu Elang Jawa berambut merah.
- Siliwangi berlomba menangkap Elang Jawa berambut merah melawan Jagabaya.
- Siliwangi memenangkan perlombaan.

Volume 3

- Jamuan makan malam di dalam keraton.
- Ki Gedeng Tapa memerintahkan Subanglarang memilih sistem perlombaan untuk Final secara *random*. Jenis perlombaan yang terpilih adalah Duel, dan final akan dimulai satu minggu kedepan.
- Amuk Murugul memprovokasi Siliwangi di halaman keraton. Mereka bertarung dan Siliwangi kalah.

- Masih di tempat yang sama Siliwangi bertemu dengan Ki Purwa Galih, utusan Dewa Niskala(ayah Siliwangi).
- Siliwangi berangkat di pagi harinya menuju Gunung Sanghyang untuk mencari kekuatan.
- Siliwangi memulai tapa di tengah hutan(reruntuhan candi). Harimau terus berdatangan mengelilingi Siliwangi.
- Kedatangan Roh Harimau Putih.
- Harimau Putih memberikan kekuatan dan senjata(Kujang) dan Siliwangi pun bergegas kembali menuju Menghasari.
- Siliwangi tiba sedikit terlambat. Bersiap dan memasuki arena duel.
- Pertarungan sengit berlangsung.
- Siliwangi mengalahkan Amuk.
- Siliwangi mengangkat Kujang saktinya di tengah arena, masyarakat pun bersorak atas kemenanganya - Ending



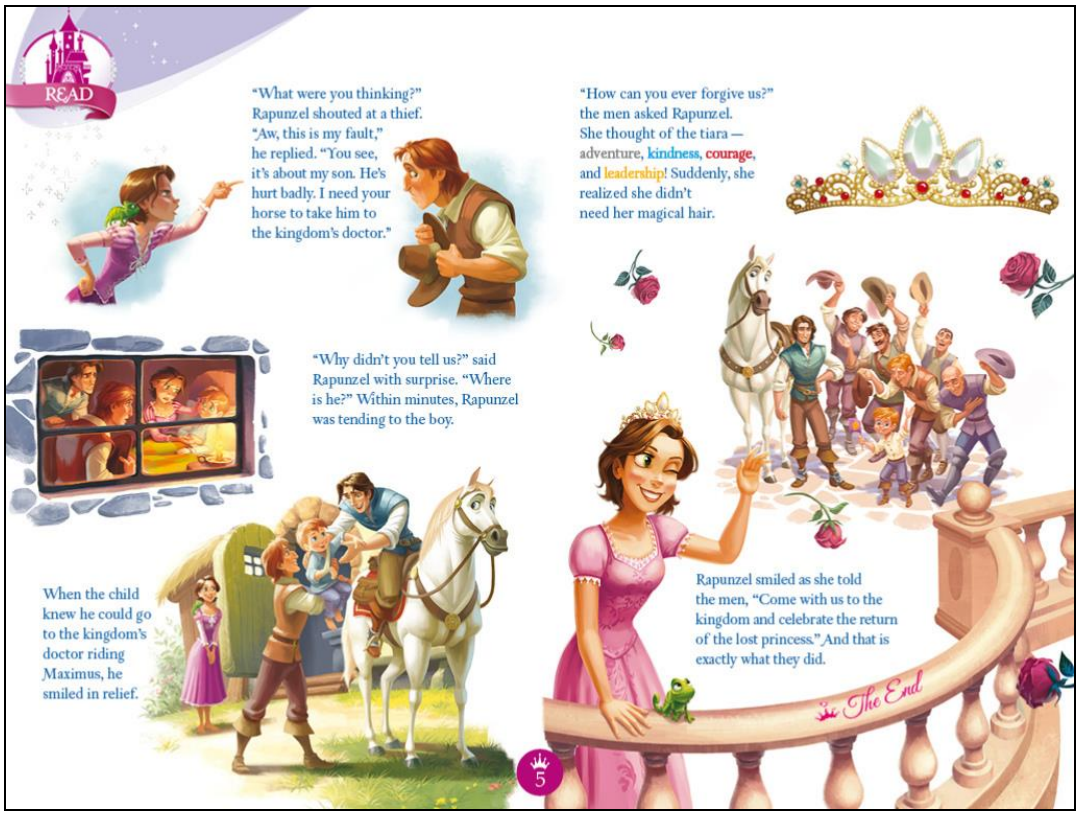
Gambar III.17 Lukisan Prabu Siliwangi
http://wikipedia.com (23 April 2013)

III.8 Format Desain

Format desain yang digunakan pada buku ilustrasi ini berupa persegi panjang horizontal, 21cm x 27cm, *full color*, *softcover*. Buku dibuka dari kanan ke kiri layaknya buku kebanyakan pada umumnya. Ukuran ini dipilih dengan maksud agar buku ini dapat menyajikan ilustrasi visual yang lebih detail dan jelas kepada anak.

III.9 Layout

Konsep desain layout yang digunakan dalam buku ini, untuk ilustrasi dan teks diletakan secara *random*, tiap halaman buku kurang lebih akan memiliki layout yang sama, namun ada beberapa halaman yang dibuat berbeda dari konsep layout utama untuk menghindari kejenuhan membaca. Tampilan buku disusun sedemikian rupa agar baik dari segi komposisi dan mempermudah dalam menyampaikan informasi yang akan diberikan.



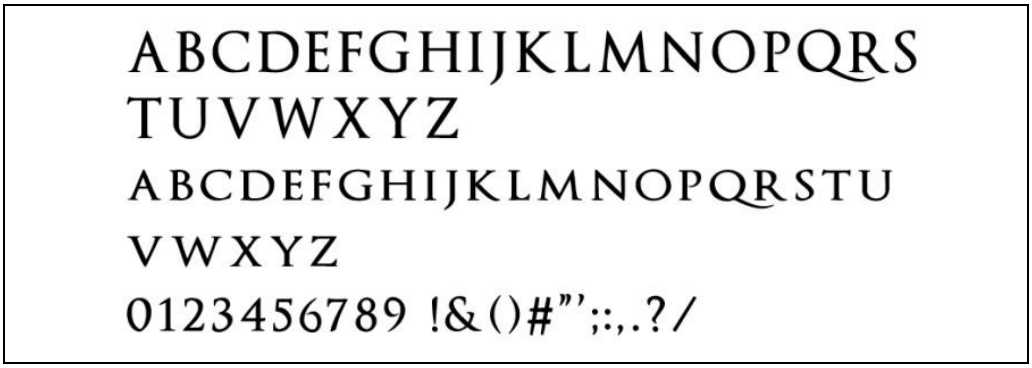
Gambar III.18 Contoh layout (Disney Rapunzel)
http:// http://www.fanpop.com/clubs/disney-princes (7 Mei 2013)

III.10 Tipografi

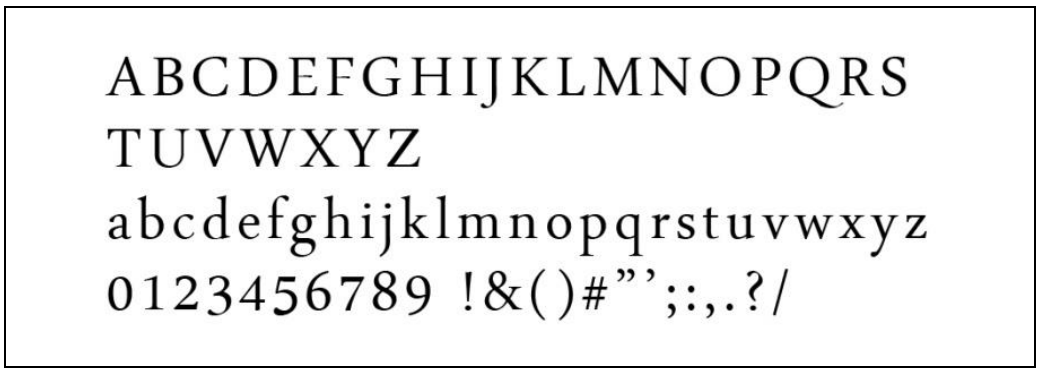
Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif. Dalam pemilihan jenis huruf, senantiasa harus diperhatikan adalah karakter produk yang akan ditonjolkan dan juga karakter segmen pasarnya. Jenis huruf yang akan digunakan pada buku ilustrasi ini akan menggunakan tipografi jenis *serif*, agar kesan kuno

dan klasik tersampaikan dengan baik tetapi tetap mempertahankan karakter yang kuat dan kokoh dan juga mudah dibaca.

Jenis font Optimus princeps semibold memiliki kesan yang kuat dan tegas serta bernuansa klasik, font ini akan diterapkan pada penggunaan *headline*, sub-judul dan poin-poin penting lainya. Jenis font Arabic typesetting memiliki karakter huruf yang rapi, mudah dibaca serta sesuai dengan tema dari buku ilustrasi ini, jenis font ini akan diterapkan pada penggunaan *body text*. Buku ilustrasi ini akan menggunakan jenis font lain hanya sebagai pendukung.



Gambar III.19 Font Optimus Princeps SemiBold



Gambar III.20 Font Arabic Typesetting

III.11 Warna

Komposisi warna yang digunakan dalam perancangan buku ini menggunakan warna-warna yang mendekati warna aslinya sebagai pesan objektif yang ingin disampaikan kepada anak-anak sebagai bahan pembelajaran. Berikut adalah warna-warna dominan yang diterapkan pada buku ilustrasi ini.

Coklat



Gambar III.21 warna coklat

Warna coklat menjadi warna dominan yang akan digunakan dalam cergam ini. Warna ini dipilih karena cokelat merupakan melambangkan sifat yang positif dan juga warna yang mencerminkan tradisi dan segala sesuatu yang berhubungan dengan kebudayaan Nusantara.

Kuning



Gambar III.22 warna kuning

Warna kuning memiliki karakter yang mirip dengan merah tapi lebih feminim dan bersahabat. Warna yang melambangkan sosialisasi, penuh harapan dan percaya diri, membangkitkan semangat, vitalitas dan kreativitas. Dapat mengurangi perasaan tertekan dan memberikan nuansa dengan kesan yang dramatis. Warna ini akan digunakan secara dominan pada buku ini baik pada ilustrasi maupun untuk efek cahaya atau filter untuk lebih memberikan nuansa senja.