BAB III

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *RAMAYANA-KISHKIDAKANDA*

III.1 Strategi Perancangan Visual

Berdasarkan permasalahan yang diambil mengenai penggambaran ilustrasi dari wayang kulit dalam media buku yang menceritakan kisah dari pewayangan, berupa penggambaran yang ada menggunakan gaya gambar realis, tidak memanfaatkan gaya visualisasi tradisional indonesia seperti ciri yang menampilkan suatu jenis wayang, sehingga penggambaran kisah pewayangan menjadi biasa dan tidak menjadikan visual wayang kulit sebagai kekayaan budaya visual tradisional.

Solusi yang diambil dari permasalahan tersebut yaitu menggambarkan atau membuat ilustrasi yang mengambil ciri-ciri dari wayang kulit kedalam sebuah buku cerita bergambar. Seperti sambungan dibagian tubuh wayang atau ciri yang dapat mengingatkan akan wayang kulit. Pertimbangan tersebut digunakan sebagai strategi perancangan dan dapat dilihat dari beberapa segi, yaitu:

III.1.1 Target Audien

Target audien adalah kelompok sasaran yang dituju secara khusus. Pemilihan target audien dalam perancangan ilustrasi kisah *Ramayana* ini dipilih karena beberapa hal, berdasarkan pertimbangan ilustrasi ini harus dapat dipahami oleh kalangan masyarakat khususnya remaja yang memiliki latar belakang intelektual. Target audien masih aktif dalam mengenyam pendidikan dan diperuntukan bagi masyarakat umum khususnya remaja yang memiliki

minat terhadap perkembangan budaya tradisional, yaitu wayang kulit. Hal-hal tersebut secara spesifik dapat dibagi berdasarkan beberapa segi:

- ***Demografis***

  Secara *demografis* target audien dari buku ilustrasi *Ramayana – Khiskidakanda* ini meliputi dua jenis kelamin, yaitu laki-laki dan perempuan. Dengan kategori kelompok usia antara 16-22 tahun yang memiliki status pendidikan sebagai pelajar SMA atau sederajat dan mahasiswa, dengan status sosial menengah keatas yang diasumsikan dapat teringatkan akan pentingnya melestarikan kebudayaan tradisional.

- ***Geografis***

  Pemilihan target audien berdasarkan *geografis* ditujukan kepada remaja yang bertempat tinggal didaerah perkotaan padat penduduk dimana masyarakat telah mengalami perubahan gaya hidup khususnya dalam sisi kepedulian akan kebudayaan tradisional. Daerah yang menjadi target dari perancangan ini adalah daerah kota Bandung dan sekitarnya.

- ***Psikografis***

  Secara *psikografis* target audien yang dituju dari media buku ilustrasi *Ramayana – Khiskidakanda* ini adalah usia remaja yang memiliki pemikiran yang sudah mulai terbentuk dan dapat memahami suatu pesan. Bila disudutkan lagi dapat dipilih berdasarkan asumsi untuk remaja yang beberapanya memiliki,

  1. Rasa antusias yang tinggi terhadap karya seni maupun kebudayaan tradisional.
  2. Remaja yang mempunyai rasa ingin tahu yang besar terhadap kesenian tradisional.

III.2 Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi yang dilakukan adalah menyampaikan inforamasi mengenai perancangan visual dari penggambaran karakter yang menggunakan ciri khas dari wayang kulit kedalam kisah *Ramayana* dalam beberapa tahapan yaitu:

1. Materi pesan

Materi yang akan disampaikan adalah, menyampaikan pesan untuk melestarikan kebudayaan wayang kulit sebagai warisan kebudayaan dengan cara membuat ilustrasi yang memakai beberapa ciri dari wayang kulit. Lewat gaya ilustrasi yang dibuat mencerminkan kecintaan terhadap kebudayaan tradisional wayang kulit yang akan disampaikan dalam cerita *Ramayana - Khiskidakanda*.

2. Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari perancangan ilustrasi yang mengambil ciri dari wayang kulit melalui media buku yang menceritakan kisah *Ramayana* ini adalah:

1. Mengingatkan remaja tentang kebudayaan tradisional wayang kulit dan pentingnya kesadaran untuk melestarikan budaya wayang kulit.
2. Meningkatkan minat remaja terhadap wayang kulit lewat media yang akrab dengan remaja.
3. Ciri khas dari visual wayang kulit dapat dijadikan inspirasi dalam penggambaran karakter dengan gaya baru.

3. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yang akan disajikan dalam perancangan buku ilustrasi ini adalah, menggunakan bahasa Indonesia yang tidak terlalu baku dengan memberikan cerita dari kisah pewayangan yaitu kisah *Ramayana* yang diangkat dari karya sastra *Ramayana* asal India yang telah diubah kedalam bahasa Indonesia. Penyampaian dari cerita *Ramayana* ini hanya diambil dari beberapa adegan penting, namun masih bisa menggambarkan cerita atau kisah *Ramayana* tanpa mengurangi jalan cerita dari cerita *Ramayana* sebelumnya. Pada cerita yang disampaikan tetap disisipkan beberapa bahasa dari pewayangan sebagai elemen yang memperkuat cerita. Cerita berupa teks akan diberikan melalui beberapa bagian disesuaikan dengan ilustrasi yang ada dalam buku. Teks narasi sendiri berguna untuk menceritakan dan menjelaskan ilustrasi yang ada dalam buku.

4. Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang dirancang dalam buku ini menggunakan ilustrasi dengan mengangkat tema salah satu kekayaan budaya Indonesia, yaitu wayang kulit. Pada bagian karakter atau penokohan, pendekatan visual yang digunakan dalam membuat ilustrasi wayang kulit ini dibuat secara manual, karakter atau penokohannya dibuat semi realis namun dikurangi dengan cara mengganti beberapa gaya gambar mengacu pada wayang kulit dan referensi lainnya, seperti menampilkan sambungan pada sendi tangan atau kaki, bentuk mata yang mengacu pada referensi wayang kulit lalu asesoris yang biasa dipakai dalam tokoh wayang. Penyederhanaan dilakukan dari bentuk visual wayang kulit yang sebenarnya, pada ilustrasi ini yang akan lebih dominan adalah bentuk lengkungan dari wayang kulit, menggunakan beberapa ciri dari wayang kulit, dan membuatnya dengan gaya gambar baru. Hali ini dilakukan agar

remaja tetap mengenali karakter wayang kulit walaupun dalam penggambaran tokoh tidak digambarkan visual wayang kulit seutuhnya. Beberapa elemen lain seperti ornamen juga digunakan untuk memperkuat kesan visual wayang kulit dalam buku cerita.

III.3 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang dilakukan adalah dengan merancang sebuah buku ilustrasi, buku yang dirancang dengan menggabungkan cerita berupa teks narasi dan ilustrasi, yang menampilkan visual berupa ilustrasi yang mengambil beberapa ciri dari wayang kulit, yang digambarkan dengan gaya gambar baru dan menceritakan kisah *Ramayana* yang diambil dari karya sastra India yang sebelumnya sudah diubah kedalam bahasa Indonesia. Penyajian karakter yang akan dibuat utuh seperti layaknya manusia lewat kelengkapan kepala, tangan, maupun kaki. Hanya saja penggambaran visual akan berbeda dengan penggambaran wayang kulit dengan adanya penyederhanaan pada bagian tubuh dan asesoris beserta ornamennya. Namun akan terpotong dibeberapa bagian pada beberapa penggambaran ilustrasi. Pada bagian tampilan layout akan didesain menggunakan elemen visual yang mengarah pada tumbuhan, karena seting dari cerita *Ramayana –Kishkidakanda* ini adalah perjalan Rama dan Lesmana di hutan untuk menemukan raja *Wanara* yaitu Sugriwa, yang bertujuan untuk meminta bantuannya untuk menyelamatkan Shinta dari tangan Rahwana.

Pada sampul depan dan belakang buku akan diberikan berbagai macam warna pada desain karakter, judul dari buku, dan ornamen. Pada bagian isi buku, karakter tidak akan memakai warna penuh, visual dari tokoh wayang tidak akan dibuat seperti bayangan wayang kulit. Visual dari tokoh wayang akan digambarkan garis luarnya saja (*outline*), hal ini dilakukan untuk menampilkan detail pada desain karakter. Sampul yang penuh warna dan isi

yang menampilkan warna hitam pada karakter, mengadopsi dari konsep pagelaran wayang kulit. Sebelum wayang kulit dimainkan karakter wayang akan terlihat berupa tokoh wayang yang memiliki detail bentuk dan warna pada setiap tokoh wayang.



Gambar III.1 Wayang kulit sebelum dimainkan yang visualnya dijadikan sebagai referensi visual. (Sumber: http://assweetasdream.blogspot.com)

Saat dimainkan wayang kulit hanya akan terlihat berupa bayangannya saja, namun tanpa mengurangi detail, karena lubang yang tercipta dari hasil cukilan pada wayang kulit.



Gambar III.2 Wayang kulit saat dimainkan yang bayangannya dijadikan sebagai referensi visual pada bagian isi buku. (http://bilanglah.blogspot.com/2009/06/wayang-kulit-kat-turki.html)

Warna yang digunakan lebih banyak menggunakan turunan warna coklat pada isi buku dan diberi efek berupa kertas yang sudah lusuh atau lama. Hal ini bertujuan untuk menampilkan kesan bahwa wayang kulit adalah kebudayaan tradisional yang sudah lama ada.

III.4 Strategi Media

1. Media utama (Buku ilustrasi)

Media utama yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah media berupa buku ilustrasi yang menampilkan perancangan visual wayang kulit melalui penggambaran baru dari tokoh *Ramayana* yang menceritakan perjalanan Rama dan Lesmana untuk merebut kembali Shinta dari tangan Rahwana. Media buku dipilih dikarenakan mengambil konsep dari cerita pewayangan itu sendiri, pada awalnya sebelum wayang berubah menjadi pertunjukan boneka, kisah wayang itu sendiri berbentuk naskah. Selain itu untuk meningkatkan budaya membaca lewat buku. Buku juga mudah didapatkan, karena saat ini sudah banyak tempat yang menjual buku dan cafe yang memempunyai konsep tempat membaca sebagai sarana penunjang bagi remaja untuk membaca.

2. Media pendukung (*Gimmick)*

Media promosi dapat membantu meningkatkan minat para remaja untuk membeli buku ini. Media promosi utama yang akan digunakan adalah poster sebagai media promosi yang bertujuan untuk mengenalkan dan menarik minat para remaja. Selain poster ada media promosi lainya yang akan dikemas sebagai bonus dalam pembelian buku yaitu, pembatas

buku, gantungan kunci, pin, *tote bag*, *sticker* dan *mini note book.* Ada juga baju atau kaos yang berfungsi sebagai *merchandise.*

III.4.1 Strategi Distribusi

Strategi distribusi merupakan rencana atau langkah yang ditempuh dalam menyebarkan atau menyalurkan produk kepada target sasaran. Dalam perancangan ini, produk tersebut adalah buku ilustrasi mengenai *Ramayana* pada bagian *Khiskenda*. Pada awalnya media promosi akan disebar ke toko buku ataupun cafe yang berkonsep tempat membaca dikota Bandung, hal ini dilakukan untuk menarik animo remaja terhadap buku ini. Setelah buku selesai diproduksi selanjutnya akan dipublikasikan ke toko buku didaerah kota Bandung berserta media pendukung lainnya. Selain toko buku, alasan dipilihnya distribusi promosi ke cafe yang berkonsep tempat membaca, promosi akan lebih mudah dilakukan dengan target yang diasumsikan suka terhadap buku.

a. Lokasi distribusi

Lokasi penyebaran diarahkan ke lingkungan dimana remaja biasanya berkumpul dan menghabiskan waktu, misalnya cafe, daerah sekolah, kampus, dan toko buku yang terdapat di wilayah kota Bandung dan sekitarnya.

b. Jadwal distribusi

Media		November 2013				Desember 2013				Januari 2014				Februari 2014			
Minggu		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Buku	Bandung																
Baju																	
Tote bag																	
Stiker																	
Banner																	
Poster																	
Pembatas buku																	
Mini note book																	
Pin																	
Gantungan kunci																	

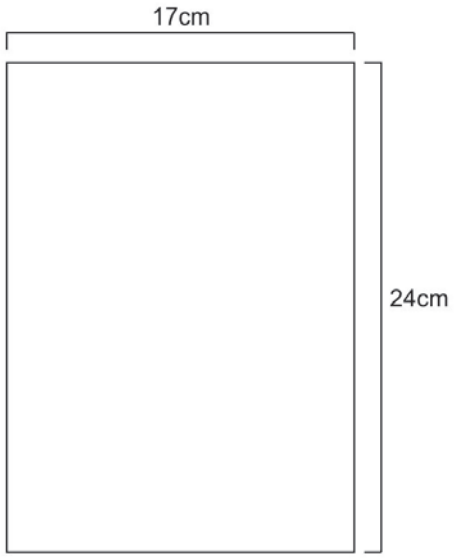
Tabel III.1 Jadwal distribusi media promosi

Jadwal distribusi pertama kali akan dilakukan pada awal bulan November hingga akhir bulan Februari. Untuk buku distribusi akan dilakukan dalam jangka waktu 2 bulan lebih atau bisa saja mencapai waktu 1 tahun, namun akan dimulai pada bulan januari awal. Sebelum buku beredar, beberapa media pendukung akan disebar di tempat-tempat umum yang banyak dikunjungi oleh remaja sehingga dapat membantu penyebaran informasi mengenai buku ilustrasi *Ramayana*. Distribusi dimulai dari awal bulan November sampai akhir bulan Februari, distribusi akan dilakukan sesuai dengan urutan dari awal, yaitu pendistribusian media promosi poster dan x-baner, lalu media promosi lainnya didistribusikan kembali sebagai maksud *reminding* hingga terbitnya buku *Ramayana – Kishkidakanda* pada bulan Februari akhir.

III.5 Konsep Visual

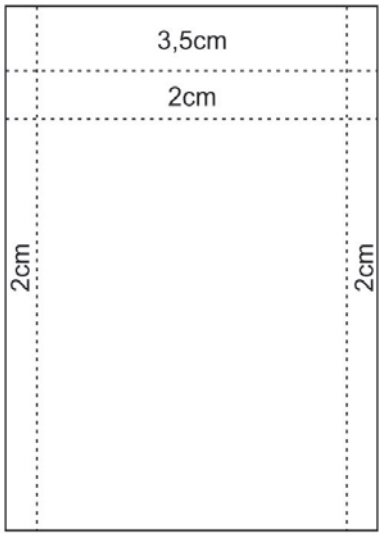
III.5.1 Format Desain

Format desain yang digunakan pada buku ilustrasi ini berupa persegi panjang vertikal atau *potrait* yang mempunyai ukuran 24 cm x 17 cm. Ukuran ini dipilih dengan maksud ukurannya yang tidak terlalu besar yang memudahkan target audien dalam membaca ataupun membawanya. Ukuran ini dirasa cukup untuk menampilkan gambar maupun teks yang ada dalam buku.



Gambar III.3 Format buku (*potrait*)

Penempatan bagian margin pada ukuran ketas akan dibagi, pada bagian atas dan pada kedua sisi akan di kosongkan dari bagian teks untuk diisi desain *layout* bingkai. Lalu pada batas *layout* bingkai akan diisi teks narasi.



Gambar III.4 *Layout margin*

III.5.2 Tata Letak (*Layout*)

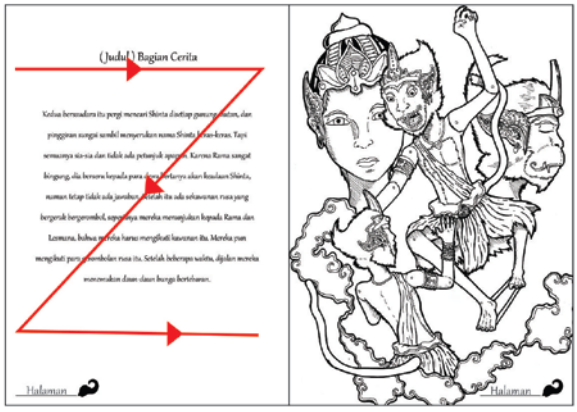
Layout yang terdapat pada buku ini terdiri dari elemen visual yang saling melengkapi dalam menyampaikan isi cerita, elemen visual terdiri dari tumbuhan yang didesain sebagai bingkai yang berguna sebagai patokan penyimpanan teks cerita. Tiap halaman buku akan memiliki *layout* yang sama. Ilustrasi akan ada dibeberapa halaman dengan menampilkan garis besar adegan dalam cerita. Keseluruhan *layout* akan dibuat teks yang menceritakan kisah Ramayana akan ada di bagian kiri dan ilustrasi pada bagian kanan.



Gambar III.5 *Layout* isi buku

III.5.3 Arah baca

Sequence atau arah baca yang dipakai dalam perancangan buku ini akan memakai *sequence Z* seperti buku pada umumnya, yaitu arah baca yang diawali dari kiri menuju kanan, lalu dilanjutkan ke bagian bawah halaman. Hal ini bertujuan agar pembaca tidak kesulitan untuk membacanya karena format yang digunakan sama dengan buku pada umumnya.



Gambar III.6 Arah baca isi buku

III.5.4 Tipografi

Jenis tipografi yang digunakan pada bagian judul buku didapat dari *font Castellar*, *font* ini dipilih karena karakter hurufnya yang cocok dengan tema wayang , font ini mewakili kesan klasik dan karakter wayang kulit yang berlubang. Yang ditambahkan *contour* pada program *Coreldraw X5* agar terlihat berlapis dan terlihat kontras. Pada bawah judul *font* dibiarkan biasa dimaksudkan untuk subjudul yang menyatakan bahwa buku ini menceritakan cerita *Ramayana* pada bagian "*kishkidakanda*".



Gambar III.7 *Font Castellar*



Gambar III.8 Aplikasi *font Castellar* pada judul buku

Font lain yang dipakai adalah *Gabriola*, *font* ini dipilih sebagai pendukung, dipakai pada judul dan narasi pada buku.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

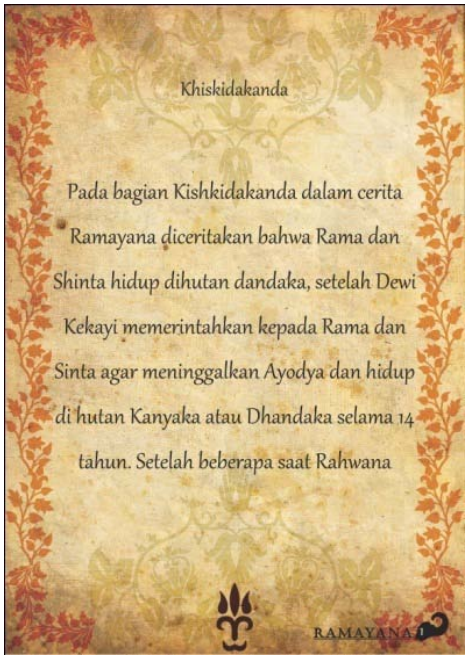
0123456789!@#$%^&*()_-+=

Gambar III.9 *Font Gabriola*

-KISHKIDAKANDA-

Perjalanan Ditanah Kiskenda

Gambar III.10 Aplikasi *Font Gabriola* pada judul



Gambar III.11 Aplikasi *Font Gabriola* pada teks narasi

III.5.5 Ilustrasi

Konsep pemilihan gaya ilustrasi dalam perancangan buku ini adalah ilustrasi berupa visual dengan menggunakan beberapa ciri dari karakter wayang kulit dengan dipadukan dengan referensi gaya gambar lainnya. Gaya gambar yang digunakan adalah gaya gambar semi realis, gaya gambar ini dipilih mengacu pada gambar atau karakter visual yang sudah ada, namun dibuat kembali dengan memasukan berbagai macam referensi gaya visual. Hal ini dilakukan untuk lebih mendekatkan citra visual yang mengacu pada wayang kulit.



Gambar III.12 Referensi gaya ilustrasi



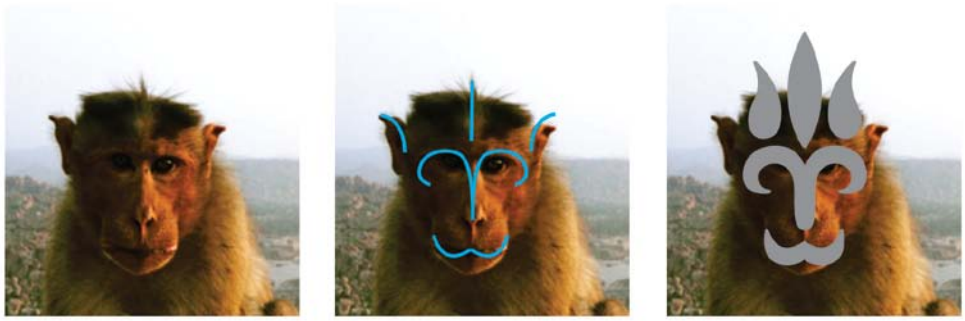
Gambar III.13 Aplikasi gaya ilustrasi pada isi buku

Dalam perancangan media buku ini beberapa elemen visual dibuat dengan menggunakan gaya ilustrasi vektor dan didesain berkaitan dengan maksud dan tema dari buku. Beberapa elemen visual yang terdapat pada isi buku diantaranya adalah *frame* atau bingkai pada sisi narasi, nomor halaman, dan *icon* dari buku *Ramayana - Khiskidakanda*. Ilustrasi vektor untuk nomor halaman menggunakan ilustrasi dengan menggunakan bagian dari kepala wayang kulit yang sudah disederhanakan dan menampilkannya berupa siluet yang terlihat menyamping. Desain siluet kepala wayang yang terlihat menyamping didesain untuk menyesuaikan pada konsep wayang kulit yang memang digambarkan menyamping.



Gambar III.14 Ilustrasi nomor

Ilustrasi vektor lain yaitu *icon* yang terdapat pada bawah bagian *layout* buku. Icon ini dibuat mengacu kepada wajah dari primata yang berjenis monyet berekor panjang yang dibuat menjadi lebih sederhana. Wajah monyet dipilih karena dalam isi cerita dari buku ini keseluruhannya menceritakan tentang Rama yang mencari Sugriwa, raja dari bangsa *Wanara* (kera) yang bertujuan mendapatkan bantuan untuk mendapatkan kembali Shinta dari Rahwana. Dalam cerita *Ramayana* sendiri belum ditemukan secara spesifik tentang jenis primata dari kaum *Wanara*. Objek kera berekor panjang dipilih melalui observasi visual dari bangsa *Wanara* dan tokoh-tokoh penting dalam bangsa *Wanara* seperti Hanoman, Sugriwa, dan Subali.



Gambar III.15 Ilustrasi pembuatan *icon*

Referensi, Sumber: http: www.indianaturewatch.net/view_cat.php. (3 Mei 2013)

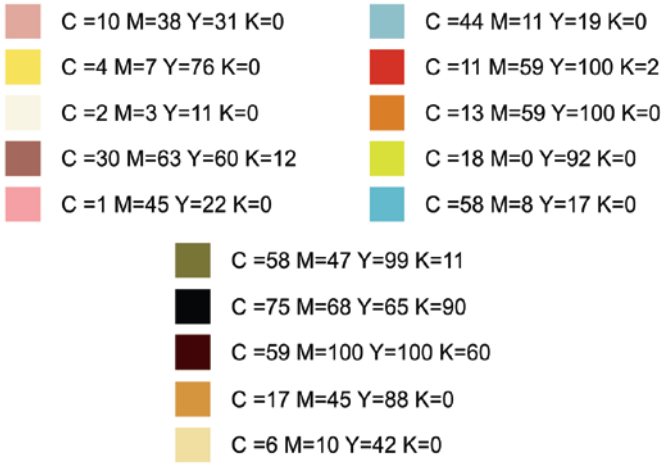
Selanjutnya tumbuhan berupa daun yang merambat, objek ini dipilih karena seting tempat dalam isi buku menceritakan tentang Rama yang berpetualang kedalam hutan yang berisi berbagai macam tumbuhan. Tanaman merambat yang bersulur dipilih karena dianggap mudah dalam mendesainnya menjadi sebuah bingkai dalam membuat *layout* isi buku. Objek tumbuhan dipilih agar sesuai dengan tema dan seting dari cerita *Ramayana* pada bagian *Kiskenda*.



Gambar III.16 Ilustrasi bingkai beserta aplikasi terhadap *layout* buku
Referensi, Sumber: http:www.belimbing12.blogspot.com (8 Mei 2013)

III.5.6 Warna

Warna-warna yang digunakan dalam perancangan media komunikasi buku ini disesuaikan dengan warna-warna yang banyak terdapat dan banyak digunakan pada wayang kulit, beberapa diantaranya warna merah coklat, kuning, dan *cream* pada sampul depan dan belakang. Sedangkan dibagian isi hanya menampilkan warna *outline* hitam yang dipadukan dengan turunan warna coklat. Hal ini dilakukan untuk memberikan kesan yang sesuai dan menghasilkan kesatuan antara media yang dibuat dengan topik atau bahasan yaitu cerita dan visual mengenai wayang kulit. Mode warna yang digunakan adalah cmyk (*Cyan, Magenta, Yellow* dan *Black*), format ini digunakan karena hasil akhirnya berupa media cetak



Gambar III.17 *Pallete Color* sampul depan dan belakang



Gambar III.18 *Pallete Color* dalam isi buku

III.5.7 Alur Cerita

1. Hilangnya Shinta

   Tanpa sepengetahuan Rama, Shinta dibawa pergi secara paksa oleh Rahwana untuk memenuhi keingiannya. Rama yang tidak tahu tentang kejadian tersebut merasa bingung dan resah karena istri yang ia cintai menghilang tanpa pesan.

2. Gugurnya Jatayu

   Rama dan Lesmana menemukan Jatayu dari bangsa Garuda yang sedang sekarat. Hal itu terjadi karena ia mencoba menyelamatkan Shinta dari cengkraman Rahwana. Ia bertarung dengan Rahwana dengan gagah berani, namu karena kesaktian Rahwana lebih unggul, ia kehilangan nyawanya demi menyelamatkan Shinta. Setelah bertemu jatayu yang memberikan informasi bahwa Shinta masih hidup dan diculik oleh raksasa yang bernama Rahwana. Rama dan Lesmana melanjutkan perjalannya demi menemukan Shinta kembali.

3. Harapan

   Harapan muncul setelah Rama dan Lesmana bertemu dengan mahluk yang dikutuk menjadi raksasa, mahluk itu memberi tahu Rama dan Lesmana untuk mencari Sugriwa yang nantinya akan membantu mendapatkan Shinta kembali.

4. Pertemuan dengan raja wanara

   Diperjalanan Rama dan Lesmana bertemu dengan bangsa wanara yaitu Sugriwa dan Hanoman, mereka berteman dan berjanji untuk membantu satu sama lain.

5. Penyerangan terhadap Subali

   Dengan janji yang sudah Rama ucap, Rama, Sugriwa, Lesmana, dan Hanoman pun bersiap untuk datang ke kerajaan Wanara untuk mengalahkan Subali.

6. Kematian Subali

   Setelah bertarung akhirnya Sugriwa dan Rama berhasil mengalahkan Subali. Sugriwa pun kembali menjadi raja dari bangsa Wanara, setelah itu ia menepati janjinya untuk membantu Rama melawan Rahwana.

7. Memulai pencarian

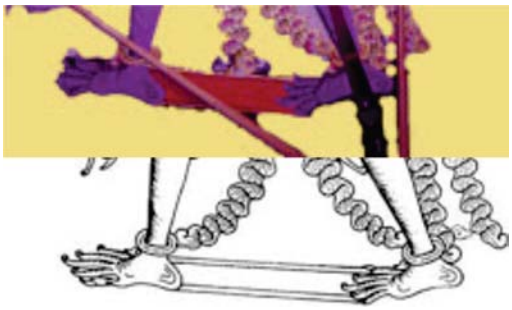
   Setelah kematian Subali dan Sugriwa mendapatkan kembali tahtanya, Rama beserta Lesmana mendapatkan bantuan untuk merebut kembali Shinta, Rama dan Lesmana memulai pencarian Shinta dengan dibantu oleh pasukan bangsa wanara.

III.5.8 Studi Karakter

1. Karakter

Ciri-ciri dari wayang kulit yang dipakai dalam pembuatan karakter tokoh dalam buku ilustrasi *Ramayana – Kishkidakanda.*

Gambar	Keterangan
 Sumber : www.kidnesia.com	Sambungan yang terdapat pada setiap sendi dari tangan wayang kulit.

 Sumber : www.kidnesia.com	Sambungan pada bentuk kaki pada tokoh wayang kulit.
 Sumber : www.kidnesia.com	Bentuk mata dari karakter wayang kulit.

Tabel III.2 Ciri-ciri yang ada pada wayang kulit

1. Rama

   Rama adalah pahlawan dari cerita epik *Ramayana*. Dia adalah tokoh utama dari cerita Ramayana, Rama digambarkan sebagai inkarnasi dari Dewa Wisnu. Dia adalah anak tertua dari Raja Ayodhya.



Gambar III.19 *Rama*

2. Sugriwa

   Sugriwa adala tokoh sekutu dari hutan dandaka, Sugriwa adalah bangsa *wanara* yang yang nantinya akan membantu Rama untuk mengalahkan Rahwana.



Gambar III.20 *Sugriwa*

3. Subali

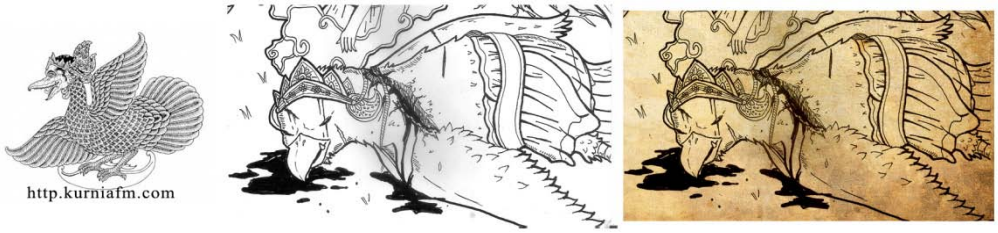
Subali adalah saudara dari Sugriwa, namun karena kesalahpahaman akhirnya Subali mengusir Sugriwa kedalam hutan. Tokoh ini yang nantinya akan dikalahkan oleh Rama.



Gambar III.21 *Subali*

4. Jatayu

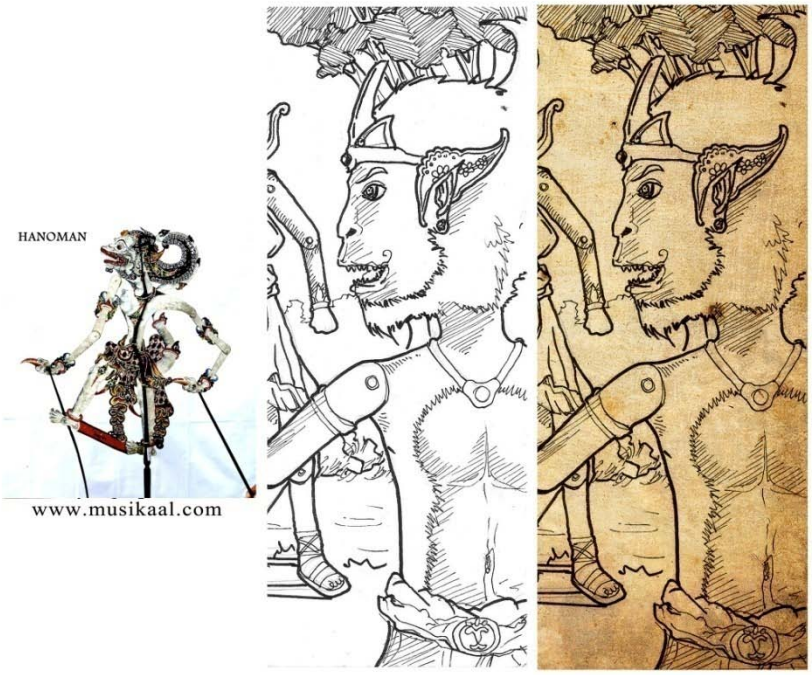
Jatayu adalah tokoh yang sangat inspiratif dalam cerita ini, dia merelakan nyawanya dengan bertarung melawan rahwana untuk menyelamatkan Shinta.



Gambar III.22 Jatayu

5. Hanoman

Hanoman adalah patih dari Sugriwa yang sangat setia, dia yang menemani Sugriwa selama berada dihutan dandaka karena diusir oleh Subali dari kerajaan.

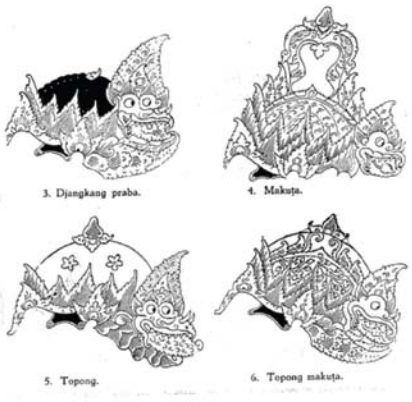
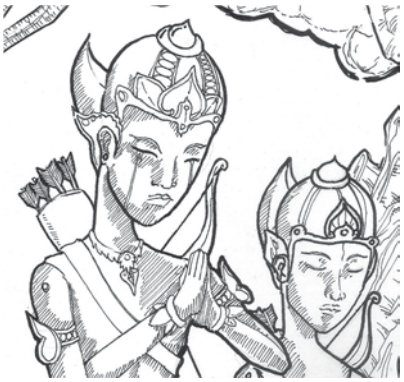
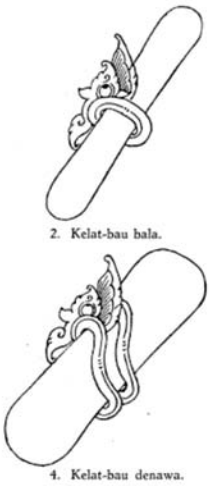
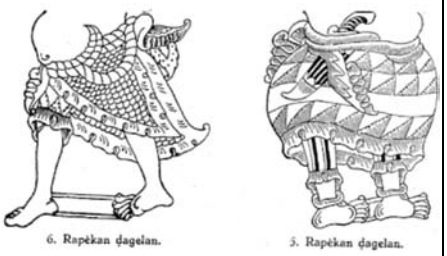
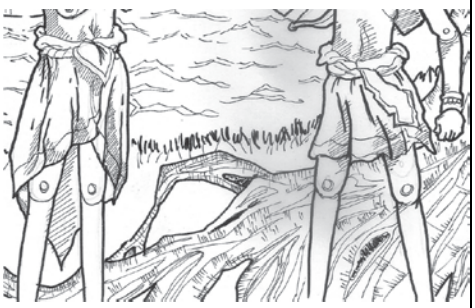


Gambar III.23 *Hanoman*

2. Properti

Pencitraan properti yang dihasilkan pada penggambaran baru wayang kulit dalam cerita *Ramayana - Kishkidakanda* diambil dari referensi gambaran properti wayang kulit yang sudah ada sebelumnya. Beberapa contoh dari properti yang sudah ada sebelumnya dan diubah menjadi gambar baru.

Properti	Visualisasi

 Sumber : www.kidnesia.com	
 Sumber : www.kidnesia.com	
 Sumber : www.kidnesia.com	

Tabel III.3 properti yang ada pada karakter wayang kulit

3. Seting Tempat

Seting lokasi yang digunakan pada penggambaran ilustrasi *Ramayana* ini adalah sebuah hutan, karena dalam cerita *Ramayana* pada bagian *Kiskenda* ini bercerita tentang Rama yang melakukan perjalanan dalam hutan, maka ilustrasi yang dibuat banyak menampilkan tumbuhan seperti pohon-pohon besar.



Gambar III.24 Referensi Hutan 1
(Sumber : www.harekrsna.com)



Gambar III.25 Referensi Hutan 2

(Sumber : wemustprotect.blogspot.com)



Gambar III.26 Penggambaran hutan dalam ilustrasi