BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan yang dibuat adalah mengangkat cerita Legenda Karang Nini Pangandaran, serta memperjelas cerita yang memuat pesan-pesan moral tentang yang ada pada legenda tersebut, yaitu tentang memaknai suatu kesetiaan bagi remaja dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk itu, penulis membuat solusi dengan menulis ulang cerita Legenda Karang Nini Pangandaran dan dituangkan ke dalam karya literatur berupa buku ilustrasi. Legenda Karang Nini Pangandaran ini ditulis ulang dengan mengambil referensi cerita dari yang sudah ada, yaitu dari cerita Legenda Karang Nini Pangandaran yang ditulis oleh Rini Kurniasih, Marina Asril Reza, dan penuturan dari Pepe Sudiana. kemudian cerita tersebut dikolaborasikan. Hal ini dilakukan sebagai pertimbangan kelogisan cerita dengan kondisi remaja setempat pada waktu itu serta daerah di mana legenda ini berasal. Selain itu, ditambahkan pula cerita pengantar seperti sebuah catatan harian seseorang agar pembaca merasa lebih dekat dengan gaya penceritaan tersebut. Sehingga diharapkan pesan kesetiaan yang terdapat pada legenda tersebut yang bisa tersampaikan dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

III.1.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan dari pembuatan media informasi buku ilustrasi Legenda Pantai Karang Nini Pangandaran ini adalah sebagai berikut:

- Mengangkat kembali cerita bertemakan rakyat lokal sehingga remaja Indonesia secara umum dapat lebih mengapresiasi kekayaan budaya lokal Indonesia, khususnya legenda.
- Mengangkat pesan moral tentang kesetiaan diharapkan dapat dimaknai dan diterapkan dengan baik oleh para remaja.

- Sebagai alat pengingat (*mnemonic device*) bagi kelompok masyaraktnya, yaitu masyarakat Pantai Karang Nini Pangandaran.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Dalam penyampaian sebuah pesan, perlu sebuah pendekatan komunikasi tentang target audiensnya, dimana dalam pemilihan bahasa verbal yang akan dikomunikasikan mudah dimengerti oleh target, begitu pula dengan visualisasinya.

Pendekatan komunikasi yang dilakukan dalam media informasi mengenai Legenda Pantai Karang Nini Pangandaran dengan komunikasi naratif disertai oleh visual berupa ilustrasi, menggunakan bahasa Indonesia sehari-hari namun tetap baku. Menggunakan pendekatan komunikasi naratif dengan menggunakan gaya bahasa yang sederhana, ringkas, mudah dipahami, namun sarat akan makna.

Selain itu, bahasa yang akan digunakan akan menggunakan pula bahasa daerah, yaitu bahasa Sunda pada beberapa bagian cerita yang diperlukan. Sehingga nuansa budaya yang dihadirkan dalam buku tersebut lebih terasa. Bahasa Sunda yang dimuat di dalam buku tersebut akan disertakan dengan terjemahannya, agar pembaca bisa mengerti arti dari bahasa lokal tersebut.

III.1.3 Materi Pesan

Pesan yang lebih utama yang ingin disampaikan adalah “menulis ulang dan mengenalkan kembali Legenda Pantai Karang Nini Pangandaran”, bahwa pesan kesetiaan yang terdapat di dalamnya bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari khususnya bagi remaja. Kesetiaan tidak hanya dapat diterapkan pada hal asmara, namun kesetiaan juga dapat diterapkan dalam persahabatan, yaitu setia kawan.

III.1.4 Khalayak Sasaran Perancangan

- **Demografis:** Remaja pertengahan hingga remaja akhir dengan rentang umur antara 14 tahun hingga 20 tahun atau lebih, dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan, latar belakang pendidikan mulai dari bangku SMP hingga di atasnya, dan jenis pekerjaan dan pendapatan yang beragam.

- **Geografis:** daerah perkotaan di Indonesia, khususnya di Provinsi Jawa Barat yang mempunyai jalur distribusi luas akan perdagangan buku.
- **Psikografis:** pribadi yang memiliki rasa keingintahuan yang lebih terhadap budaya atau cerita rakyat Indonesia, serta bagi pembaca buku yang bertema romansa.

III.1.5 Strategi Kreatif

Informasi yang ingin disampaikan kepada khalayak pada legenda ini adalah pesan kesetiaannya. Cara penyampaian pesan kesetiaan tersebut akan lebih baik jika dimuat ke dalam media informasi. Namun agar penyampaian informasi ini bisa lebih menarik, maka akan disertakan dengan ilustrasi-ilustrasi, sehingga memberikan kesan bagi pembaca sebagai penerima informasi. Maka, buku ilustrasi merupakan salah satu media yang tepat untuk penyampaian informasi tersebut.

Dalam media ini konten cerita serta visual dibuat semenarik mungkin sesuai tema dari informasinya. Selain itu, dari segi fisik yaitu buku dapat pula dijadikan salah satu benda koleksi sebagai kepuasan pribadi.

Cara memvisualisasikan ilustrasi pada buku yang akan dibuat, ilustrasi akan dibuat pada setiap bab, setidaknya akan dibuat 1-3 ilustrasi. Hal ini disesuaikan dengan kebutuhan, yaitu berdasarkan penggambaran dari kejadian-kejadian yang penting pada cerita Legenda Pantai Karang Nini.

Cerita yang dimuat pun merupakan cerita hasil dari kolaborasi antara cerita Legenda Karang Nini Pangandaran yang ditulis oleh Rini Kurniasih, Marina Asril Reza, dan penuturan Pepe Sudiana. Cerita tersebut dibuat dengan mempertimbangkan hal-hal yang berdekatan dengan fenomena-fenomena yang terjadi pada kehidupan remaja, seperti masalah ketertarikan terhadap lawan jenis dan juga persahabatan. Selain itu juga memuat norma-norma atau adat istiadat yang terapat pada masyarakat Pantai Karang Nini yang mayoritas bersuku Sunda.

Adapun gaya penceritaannya akan dibuat secara *Matryoskha* (ada cerita di dalam cerita lain). Pertama-tama akan menceritakan seorang gadis yang ingin

menceritakan tentang pengalamannya ketika dia berkemah di Pantai Karang Nini. Dia terkesan dan terinspirasi dari cerita Legenda Karang Pangandaran yang diceritakan oleh gurunya pada saat itu. Berkat cerita tersebut, konflik yang terjadi antara dirinya dengan sahabatnya dapat terselesaikan.

Sudut pandang yang akan digunakan pada cerita Legenda Karang Nini Pangandaran adalah sudut pandang campuran. Di mana sudut pandang tersebut berubah-ubah. Pada cerita ini pertama-tama menggunakan sudut pandang "aku" tokoh tambahan atau saksi, di mana sudut pandang tersebut merupakan sebuah bingkai dari inti cerita. Kemudian berganti menjadi "dia" terbatas, kemudian berubah lagi menjadi "dia" maha tahu.

Dari strategi kreatif ini kemudian penulis mengembangkan cerita dari sebuah sinopsis yang kemudian berkembang kembali menjadi *storyline* dan menyusunnya.

1. **Sinopsis**

   Anindita Pratiwi menceritakan bahwa dia baru saja lulus dari SMA, yaitu SMA Pusaka Bangsa, Bandung. Dia bercerita bahwa dia baru saja pulang dari perkemahan dengan teman-teman dan wali kelasnya sebagai perayaan dari kelulusan mereka. Perkemahan tersebut diadakan di Pantai Karang Nini Pangandaran, yaitu di Desa Emplak, Kecamatan Kalipucang, Kabupaten Pangandaran.

   Dia bercerita bahwa di saat itu dia sedang merasa kesal sekali terhadap sahabatnya, Nur Hanifah. Karena orang yang dia sukai, Indra Anggara telah menyatakan cinta kepada Nur Hanifah di perkemahan tersebut. Dan itu membuatnya menjauh dari Nur Hanifah.

   Tetapi yang ingin diceritakan olehnya adalah pengalamannya ketika berada di perkemahan tersebut. Wali kelasnya yang bernama pak Asep dulunya pernah tinggal di Karang Nini. Tapi setelah menjadi PNS beliau ditugaskan untuk mengajar di SMA Pusaka Bangsa, Bandung. Sehingga ketika berada di

perkemahan tersebut beliau menceritakan tentang legenda Karang Nini ketika berkumpul dengan anak-anak kelasnya.

Dahulu di sebuah kampung yang sekarang dikenal dengan Kampung Gewak, Desa Emplak, Kec. Kalipucang, Kab. Pangandaran terdapat seorang perempuan yang cantik, polos, dan mempunyai pribadi yang baik. Dia bernama Arga Piara. Setiap hari dia selalu membantu kedua orang tuanya yang sudah tua renta, mulai dari mencuci pakaian, menyiapkan makanan, sampai mencari kayu bakar untuk memasak.

Meskipun usianya sudah cukup umur untuk menikah, namun Arga Piara tidak pernah memikirkan hal itu. Dia hanya mendambakan bahwa kelak laki-laki yang akan melamarnya adalah seorang laki-laki yang berkepribadian baik. Oleh karenanya dia hanya fokus memperbaiki diri agar kelak mendapatkan jodoh yang baik.

Ambu Kolot merupakan pemuda dari kampung sebelah, dia hidup sebatang kara. Meskipun demikian Ambu Kolot merupakan pemuda yang mandiri. Kala itu Ambu Kolot pergi ke hutan untuk mencari hewan buruan. Namun terjadi musibah, dia pingsan diterkam harimau, tapi harimau tersebut berhasil dibuat mati oleh Ambu Kolot.

Di hutan tersebut pula Arga Piara dipertemukan dengan Ambu Kolot yang pingsan ketika mencari kayu bakar. Singkat cerita Ambu Kolot yang sudah pulih ingin tahu perempuan yang merawatnya, dan mereka dipertemukan kembali di hutan tersebut. Mereka berdua saling jatuh cinta. Ambu Kolot pun melamar Arga Piara, mengucap janji suci akan selalu setia di kala suka maupun duka.

Namun sampai tua pun mereka tidak dikaruniai anak, meskipun begitu mereka selalu baik terhadap tetangga-tetangganya, terutama anak kecil. Hingga pada suatu ketika, Ambu Kolot yang merupakan nelayan ulung yang sering memancing di pantai di sekitar daerah tersebut tak kunjung pulang. Arga Piara pun menanti dan cemas.

Arga Piara pun pergi ke tempat biasa Ambu Kolot memancing ikan, namun Ambu Kolot tak ditemui olehnya. Dia pun meminta bantuan warga untuk mencarinya. Namun hasilnya tetap nihil. Sampai pada akhirnya Arga Piara duduk di atas batu karang menghadap ke laut, berharap untuk menemukan jawaban dari kepergian Ambu Kolot.

Tiba-tiba muncul batu karang dari dalam laut. Batu karang tersebut seperti mengambang, dan memberikan isyarat kepada Nini Arga Piara bahwa batu tersebut merupakan perwujudan dari Ambu Kolot yang sudah pergi. Sehingga Arga Piara pun ingin selalu bersama Ambu Kolot, dan membuktikan janji bahwa akan selalu setia, bersama dalam keadaan suka maupun duka. Arga Piara pun berubah menjadi batu karang. Sehingga sekarang dikenal dengan batu karang Nini dan batu karang Balekambang.

Dari cerita tersebut Anindita Pratiwi menjadi sadar akan hikmah dari kesetiaan terutama setia terhadap sahabatnya. Lalu dia meminta maaf karena telah menjauh dan kesal terhadap Nur Hanifah. Tetapi ternyata semuanya hanya salah paham, karena sebenarnya Hani tidak tertarik kepadanya. Terlebih lagi Hani tidak akan dulu memikirkan soal cinta, karena dia ingin fokus untuk belajar dan melanjutkan sekolah di perguruan tinggi dan menggapai cita-cita.

2. Storyline

Cerita Legen da Pantai Karang Nini ini akan dibagi ke dalam delapan bagian, antara lain:

- **Perkemahan, Perpisahan**

  Pada “Perkemahan, Perpisahan” bercerita tentang pengenalan karakter (Anindita Pratiwi, Nur Hanifah, Indra Anggara, dan Pak Asep), konflik yang terjadi antara Dita dengan Hani, Pengalaman di perkemahan, dan Pak Asep yang menceritakan Legenda Karang Nini Pangandaran.
- **Arga Piara & Ambu Kolot**

  Pada bagian ini akan menceritakan tentang pengenalan dari tokoh utama dari Legenda Karang Nini, yaitu Arga Piara dan Ambu Kolot.

- **Pertemuan yang Tak Terduga**

  Pada bagian ini akan menceritakan tentang pertemuan Arga Piara dengan Ambu Kolot. Arga Piara memergoki Ambu Kolot yang tengah pingsan akibat diserang harimau ketika dia mencari kayu bakar di hutan. kemudian dia mengobati lukanya, menghentikan pendarahan dengan selendangnya. Sehingga ketika Ambu Kolot terbangun dia penasaran siapa yang menolongnya, kemudian Ambu Kolot mencarinya sampai mereka berdua dipertemukan.

- **Pernikahan yang Didamba**

  Pada bab ini akan menceritakan Arga Piara yang pergi mencuci, kemudian Ia dikagetkan dengan munculnya Sangkan yang ingin menggoda Arga Piara. Hampir saja Sangkan akan melakukan hal yang senonoh, tiba-tiba muncul Ambu Kolot melindungi Arga Piara. Mereka (Ambu Kolot dan Sangkan) bertarung, sampai pada akhirnya Sangkan kalah oleh Ambu Kolot. Kemudian Ambu Kolot pun menanyakan tentang selendang yang menutupi lukanya, jika memang selendang tersebut milik Arga Piara, maka dia akan menikahinya. Sehingga terjadilah pernikahan antara Ambu Kolot dengan Arga Piara.

- **Tetaplah Tabah**

  Pada bagian ini akan menceritakan tentang beberapa tahun kemudian setelah pernikahan antara Arga Piara dan Ambu Kolot. Ibu Arga Piara telah meninggal dunia karena sakit. Tetapi kini terlihat ada tanda-tanda kehamilan pada Arga piara. Namun karena mengurus ayahnya yang semakin tua, dia kelelahan sehingga kandungannya pun mengalami keguguran. Setelah itu sampai mereka tua mereka tidak dikaruniai anak lagi.

- **Kepergian Ambu Kolot**

  Pada bagian ini menceritakan tentang masa tua Ambu Kolot dan Arga Piara. Ketika itu Ambu kolot yang hobi memancing terlihat kurang sehat, dia akan pergi memancing tetapi karena khawatir, Arga Piara melarangnya. Tetapi Ambu Kolot bersikeras untuk memancing, hingga akhirnya Arga Piara mengizinkannya.

Namun ketika hari sudah larut, Ambu Kolot tidak kunjung pulang, sehingga Arga Piara menjadi sangat khawatir. Arga Piara pun meminta bantuan tetangga sekitar untuk mencari Ambu Kolot di pantai. Namun Ambu Kolot tidak ditemukan, sampai beberapa hari setelahnya pun Ambu Kolot masih tidak ditemukan. Pencarian pun dihentikan sementara karena hari sudah gelap.

- **Karang Nini**

  Pada bagian ini menceritakan tentang Arga Piara yang benar-benar sedih karena sudah beberapa hari pencarian Ambu Kolot hasilnya nihil. Diapun duduk dan menangis di atas batu karang di tepi pantai, dan penduduk pun pulang karena hari sudah semakin gelap. Ketika itu dia berdo'a agar bisa dipertemukan kembali dengan Ambu Kolot dalam keadaan apapun. Muncullah batu karang dari dalam laut, dan terdengar suara gaib bahwa batu tersebut adalah jelmaan dari Ambu Kolot. Hal tersebut menyebabkan Arga Piara menjadi semakin sedih dan air matanyapun tak berhenti berjatuhan. Dan karena sudah berjanji bahwa akan selalu bersama baik suka maupun duka, Arga Piara berdo'a agar dirinya dijadikan batu karang seperti jelmaan Ambu Kolot agar selalu bersama.

- **Kesetiaan**

  Pada bagian kesetiaan akan menceritakan tentang Anindita yang teringat akan orang yang selama ini dekat dan perhatian kepadanya, yaitu sahabatnya Nur Hanifah. Dia pun ingin meminta maaf kepadanya dan tak ingin bermusuhan hanya karena seseorang yang belum tentu dapat membahagiakannya. Dan apapun yang terjadi mereka akan tetap menjadi sahabat.

3. Jalan Cerita

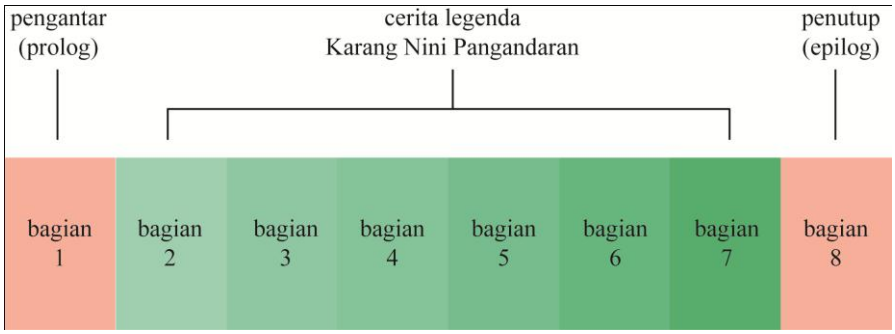
Alur cerita atau sering disebut plot adalah rangkaian peristiwa atau kejadian yang sambung-menyambung dalam suatu cerita. Peristiwa-peristiwa dalam suatu cerita, tidak hanya berupa tindakan-tindakan fisik tetapi juga yang bersifat nonfisik. Tindakan fisik, misalnya: ucapan, gerak-gerik, sedangkan tindakan nonfisik, misalnya: sikap, kepribadian, cara berpikir.

Alur dapat dibagi berdasarkan kategori kausal dan kondisinya.

1. Berdasarkan Kausal, yaitu alur urutan (episodik), alur mundur (*flashback*), dan alur campuran (eklektik).
2. Berdasarkan Kondisinya, yaitu alur buka, alur tengah, alur puncak, dan alur tutup.

Pada cerita Legenda Pantai Karang Nini Pangandaran ini sendiri menggunakan alur campuran, di mana pada awalnya menggunakan alur mundur, kemudian dilanjutkan dengan alur mundur dan berurutan.

Berikut adalah tabel alur cerita berdasarkan bagian ceritanya:



Tabel III.1 Alur cerita
Sumber: dokumentasi pribadi

III.1.6 Strategi Media

Untuk mendukung kesan dari tema budaya dan pesan moral yang terkandung dalam Legenda Pantai Karang Nini Pangandaran, maka bentuk buku ilustrasi yang digunakan akan merujuk pada bentuk sebuah buku ilustrasi yang dikemas secara berbeda, dan lebih modern, dengan gaya penggambaran kartun yang populer di kalangan remaja, serta menggambarkan kesan-kesan harmonis agar nuansa dari legenda tersebut dapat terasa.

Dalam perancangan buku ilustrasi Legenda Pantai Karang Nini Pangandaran ini akan digunakan media utama dan beberapa media pendukung.

1. **Media utama**

   Media utama yang digunakan berupa buku ilustrasi. Media buku pun dipilih karena buku merupakan media informasi yang fleksibel, maksud dari fleksibel di sini adalah bahwa buku dapat menjangkau banyak segmentasi ekonomi, karena tidak membutuhkan media perantara lain seperti alat berteknologi tinggi semacam komputer ataupun sejenisnya. Selain itu, alasan lainnya adalah buku dapat menjadi bahan koleksi, berbeda dengan media digital yang hanya berupa data, buku dengan hardcover bisa menjadi media koleksi yang bagus sehingga menambah nilai kolektivitas.

2. **Media Pendukung**

   Untuk menunjang media utama, dibutuhkan beberapa media pendukung yang berfungsi sebagai media pengingat yang dapat menarik minat audiens akan buku illustrasi Legenda Karang Nini Pangandaran. Beberapa media penunjang yang akan dibuat diantaranya:

   - **Media Promosi**

     Media promosi yang digunakan ditujukan untuk memberi informasi dalam penyebaran dan menarik perhatian. Contoh-contoh media pendukung yang digunakan diantaranya: *mini x-banner*, *x-banner*, poster, dan beberapa iklan yang dibuat dan disebarkan melalui media sosial seperti facebook dan twitter.

   - **Media Kreatif**

     Media kreatif ini berupa gimmick dan merchandise digunakan sebagai media yang dijadikan pengingat serta dapat digunakan sebagai aksesoris dan koleksi. Beberapa contoh media pendukung yang akan digunakan diantaranya: *sticker*, pembatas buku, gantungan kunci, kalender, dan *t-shirt*.

III.1.7 Strategi Distribusi

Distribusi dilakukan di kota-kota yang tersedia pendistribusian buku, khususnya di kota-kota yang berada di Provinsi Jawa Barat. Karena Legenda Karang Nini

Pangandaran ini berasal dari daerah Jawa Barat yang mayoritas orang-orangnya bersuku Sunda.

Media utama yang dibuat akan diterbitkan oleh Elex Media Komputindo. Di mana penerbit Elex Media Komputindo ini telah menerbitkan beberapa buku cerita bergambar dengan *genre* remaja. Seperti buku Cerita Rakyat Dari Negeri China: Folklore Tionghoa, yang ditulis oleh Cenny Yang.

Penyebaran media untuk promosi buku Legenda Karang Nini Pangandaran ini dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu promosi melalui media sosial dan mengadakan sebuah *event*. *Event* tersebut berupa bedah buku yang akan diadakan di suatu toko buku.

Adapun jangka waktu yang dilakukan untuk promosi adalah selama 2 bulan. Berikut diagram tahapan proses promosi dalam penyebaran media utama dan pendukungnya.

bulan ke-1	bulan ke-2
promosi melalui - facebook - twitter - event bedah buku (penjualan merchandise berupa t-shirt, gantungan kunci, plus totebag)	promosi melalui - facebook - twitter - reminding dari gimmick berupa sticker, pembatas buku dan poster

Tabel III.2 Promosi buku
Sumber: dokumentasi pribadi

III.2 Konsep Visual

Dalam buku ilustrasi ini, visual berbentuk ilustrasi dibuat menggunakan teknik campuran dari penggunaan cat air dengan pensil warna, kemudian di-*retouch* dengan menggunakan aplikasi Photoshop agar mendapatkan hasil warna yang lebih baik. Ilustrasi di sini berfungsi sebagai penjelas dari teks serta pendukung imajinasi pembaca.

III.2.1 Gaya Visual

Gaya visual yang akan digunakan adalah menggunakan gaya visual kartun, di mana gaya visual ini cukup populer pada semua umur. Sehingga diharapkan dengan gaya visual kartun ini dapat diterima oleh khalayak terutama remaja. Namun gaya visual kartun yang dimaksud lebih memperlihatkan sisi *teen* atau keremajaannya. Gaya visual kartun ini juga dipilih karena bentuk-bentuknya yang dinamis, sehingga cukup menarik dan tidak membosankan. Kedinamisan ini juga merupakan pertimbangan dari lokasi legenda tersebut yang berada di hutan yang dekat dengan pantai. Di mana di hutan terdapat pohon-pohon yang mempunyai berbagai macam bentuk yang dinamis serta riakan air laut yang dinamis pula.



Gambar III.1 *Wet Kiss by* Tir-Ri
Sumber: http://tir-ri.deviantart.com/ (24 April 2015)



Gambar III.2 *Concept Art Song of the Sea*
Sumber: http://www.cartoonsaloon.ie/tag/song-of-the-sea/ (24 April 2015)

III.2.2 Format Desain

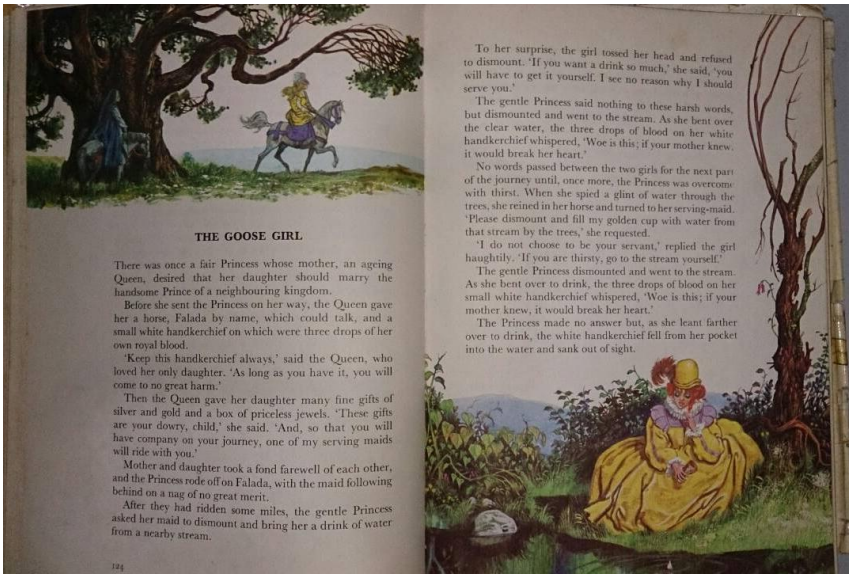
Buku ilustrasi yang dibuat sebagai media utama di sini berukuran *custom*, yaitu 15 cm x 22 cm. Ukuran tersebut telah disesuaikan dengan konsep visual yang sebelumnya. Dan untuk isi buku, digunakan kertas Fancy Paper 100 gram. Dengan demikian diharapkan rancangan ini cukup untuk dapat menyampaikan cerita dari Legenda Pantai Karang Nini Pangandaran.

III.2.3 Tata Letak

Layout yang digunakan dalam buku ilustrasi Legenda Pantai Karang Nini Pangandaran ini dibuat sedemikian ekspresif, namun tetap menganut standar *layout* sebuah buku cerita, terutama dalam hal penempatan teks dan tingkat keterbacaannya.



Gambar III.3 Contoh *layout* 1
Sumber: http://allakinda.tumblr.com/post/5027054325/i-saw-the-sea-come-in
(24 April 2015)



Gambar III.4 Contoh *layout* 2
Sumber: The Giant All Colour-book of Fairy Tales, Retold by Jane Carruth (1975)



Gambar III.5 Penerapan *layout* pada karya
Sumber: dokumentasi pribadi

III.2.4 Tipografi

Tipografi yang digunakan adalah tipografi yang dipilih sesuai tema yang sudah ditentukan. Oleh karena itu penggunaan font yang digunakan adalah "Romance Fatal Serif Std" yang dimodifikasi untuk judul serta "Centabel Book" untuk isi teksnya. Penggunaan font "Romance Fatal Serif Std" sebagai judul adalah karena font ini mempunyai bentuk yang unik dan terkesan bertema fantasi. dan "Centabel Book" digunakan sebagai *bodytext* adalah karena font ini serif, sehingga pembaca bisa nyaman dalam membaca teks dengan cerita yang panjang.

Romance Fatal Serif Std

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 !

Centabel Book

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
!@#$%^&*()?

III.2.5 Warna

Penggunaan warna merupakan salah satu titik yang menggambarkan atau mendeskripsikan isi dari buku yang akan ditampilkan. Sehingga konsep warna yang dipilih merupakan konsep warna yang menggambarkan paduan nuansa harmonis, laut serta hutan tropis. Oleh karena itu warna yang dipilih adalah warna-warna cerah memadukan warna-warna sekunder seperti *aqua green* dan *orange*. Penggunaan warna ini juga bertujuan untuk menarik minat dari pembaca remaja yang menyukai cerita-cerita cinta.



Gambar III.6 Warna yang digunakan
Sumber: dokumentasi pribadi

III.2.6 Karakter

1. Arga Piara

Arga Piara merupakan karakter utama yang terdapat pada kisah Legenda Karang Nini. Karena karakter ini adalah karakter yang menjadi batu karang yang menjadi simbol kesetiaannya terhadap suaminya, yaitu Aki Ambu Kolot yang lebih dulu menjelma menjadi batu karang.

Pada cerita ini akan diceritakan Arga Piara sewaktu mudanya, sehingga akan dibuat 2 karakter dari Arga Piara ini, yaitu karakter ketika Arga Piara masih muda dan Arga Piara yang sudah tua.

Penampilan fisik dari karakter ini akan diperlihatkan tubuh yang ideal, kulit dengan warna sawo matang, dan wajah yang cukup menarik pada saat mudanya. Pakaian yang digunakan adalah kebaya dengan sampingnya, serta rambut hitam yang digelung. Sedangkan pada versi tuanya tubuhnya sedikit kurus, berkeriput, serta rambut yang beruban. Sedangkan Watak dari karakter ini antara lain sederhana, lugu, suka membantu, teguh terhadap pendirian, menolong dan mendahulukan orang lain, serta berbakti kepada orang tuanya.



Gambar III.7 Referensi karakter Arga Piara
Sumber: http://kumeokmemehdipacok.blogspot.com/2013/05/sejarah-dan-photo-photo-ciamis-jabar.html (25 April 2015)



Gambar III.8 Karakter Arga Piara
Sumber: dokumentasi pribadi

2. Ambu Kolot

Karakter Ambu Kolot juga merupakan karakter utama yang terdapat pada kisah Legenda Karang Nini. Sama halnya seperti Arga Piara, karakter Ambu Kolot juga akan dibuat 2 karakter, yaitu karakter ketika Ambu Kolot masih muda dan Ambu Kolot yang sudah tua.

Penampilan fisik Ambu Kolot mempunyai badan yang ideal dan kekar, berambut panjang dan memakai ikat kepala atau biasa disebut dengan “iket”. Pakaian yang digunakan adalah baju kampret. Watak dari Aki Ambu Kolot ini antara lain, bertanggung jawab, pekerja keras, dan peduli terhadap sesama.

Profesi Aki Ambu ini adalah seorang petani, namun dia hobi memancing. Dia memancing hampir setiap hari. Selain untuk kebutuhan lauk pauk, ikan yang didapat juga akan ditukarkan di pasar dengan berbagai macam kebutuhan pangan. Karena pada waktu itu belum terdapat mata uang, sehingga proses transaksi jual beli pun menggunakan sistem barter (bertukar barang).



Gambar III.9 Referensi karakter Ambu Kolot
Sumber: http://i.ytimg.com/vi/OTCV3nihJrs/hqdefault.jpg (25 April 2015)



Gambar III.10 Karakter Ambu Kolot
Sumber: dokumentasi pribadi

3. Anindita Pratiwi

Anindita Pratiwi adalah karakter yang menjadi pengantar dari cerita Legenda Pantai Karang Nini. Dia adalah seorang yang baru lulus dari SMA Pusaka Bangsa, Bandung. Wajahnya cantik, kulit yang berwarna putih langsat, dan rambut panjang bergelombang, dan tubuh yang ideal. Wataknya tidak menyukai hal-hal yang rumit, lugu, supel, sedikit egois, dan emosinya labil.

Ada seseorang yang sangat dia sukai dari dulu di sekolahnya, namun dia tidak pernah berhasil untuk menjadikannya kekasih. Sampai pada akhirnya ada orang lain yang mendekatinya hingga pada akhirnya ingin menjadikannya pacar. Tanpa waktu panjang dia pun menerimanya. Namun hal itu dia lakukan hanya sebagai pelampiasan hasrat yang dia miliki kepada orang yang dia sukai.

Wajah dari karakter Anindita Pratiwi ini diambil dari wajah seorang Mojang Bandung yang bernama Siti Anida. Karakter wajah dari Siti Anida cukup mewakili wajah-wajah dari perempuan-perempuan dari daerah Kota Bandung.



Gambar III.11 Referensi karakter Anindita Pratiwi
Sumber: http://instaliga.com/sitianida/774270759972083521_260806764
(27 April 2015)



Gambar III.12 Karakter Anindita Pratiwi
Sumber: dokumentasi pribadi

4. Nur Hanifah

Nur Hanifah adalah sahabat dari Anindita Pratiwi. Dia biasa dipanggil Hani. Dia adalah sosok yang religius, pintar, pendiam, dan polos. Oleh karena sifatnya tersebut maka penggambaran dari karakter Nur Hanifah adalah seseorang yang feminim dengan menggunakan jilbab (religius) serta berkacamata (pintar, kutu buku). Adapun karakter wajah yang digunakan sebagai referensi adalah wajah dari salah seorang Mojang Ciamis yang bernama Iis Siti Nurul Jannah.



Gambar III.13 Referensi karakter Nur Hanifah
Sumber: https://lh6.googleusercontent.com/-ZMQn7HNVRNc/AAAAAAAAAAI/AAAAAAAAALU/g3bbVxaX2vs/photo.jpg (27 April 2015)



Gambar III.14 Karakter Nur Hanifah
Sumber: dokumentasi pribadi

5. Pak Asep

Adalah guru sekaligus wali kelas yang menjadi penanggung jawab acara perayaan kelulusan anak-anak kelasnya. Pak Asep juga merupakan orang dari daerah Karang Nini, sehingga beliau tahu betul tentang daerah tersebut, termasuk legenda yang ada di daerah tersebut. Sehingga pada suatu kesempatan beliau bercerita kepada anak-anak kelasnya tentang legenda tersebut.



Gambar III.15 Referensi karakter Pak Asep
Sumber: http://www.wowkeren.com/seleb/addie_ms/ (27 April 2015)



Gambar III.16 Karakter Pak Asep
Sumber: dokumentasi pribadi

Karakter Pak Asep menggunakan referensi dari karakter Addie MS karena sosoknya dinilai terlihat berwibawa. Sehingga cocok untuk dijadikan sebagai karakter seorang guru.

6. Ibu dan Ayah dari Arga Piara

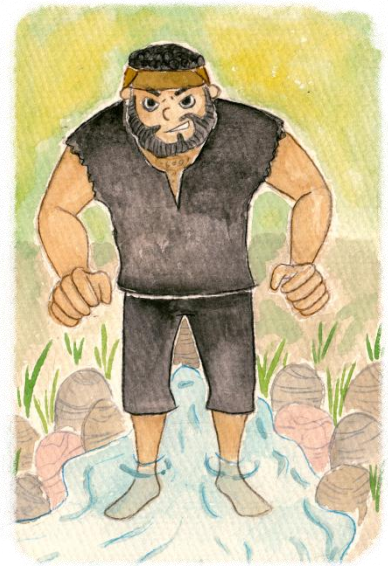
Sosok yang selalu dijunjung tinggi oleh Arga Piara. Ibu dan ayah dari Arga Piara memang sudah tua, Ibunya sering sakit-sakitan, sedangkan Ayahnya yang sudah tidak bisa bekerja dengan maksimal. Sehingga sering kali dibantu oleh Arga Piara dalam mengurus rumah.

7. Sangkan

Orang yang bisa disebut sebagai preman di daerah tersebut. Dia menginginkan Arga Piara sebagai istrinya, namun karena sikapnya yang kasar Arga Piara tidak ingin menerima penawarannya. Wataknya kasar, mudah marah, dan tidak sopan. Sehingga penggambaran dari karakter Sangkan adalah orang dengan badan yang besar dan brewok di wajahnya, seperti karakter Brutus pada serial animasi Popeye.



Gambar III.17 Referensi karakter Sangkan
Sumber: http://assets-a2.kompasiana.com/statics/files/142267793611905565O4.jpg?t=o&v=760
(27 April 2015)



Gambar III.18 Karakter Sangkan
Sumber: dokumentasi pribadi

III.2.7 Properti

Properti yang digunakan dalam ilustrasi yang dibuat antara lain kerang, bintang laut, cangkang siput, serta pakaian. Pakaian yang digunakan antara lain pakaian pada saat berkemah (seperti jaket, penutup kepala, dan syal) dan pakaian adat Sunda (kebaya, samping, baju kampret dan iket). Hal ini bertujuan untuk memberikan kesan daerah pantai dan budaya dari Pantai Karang Nini Pangandaran.



Gambar III.19 Batik Ciamisan
Sumber: http://wisatabudayasejarahziarahciamis.blogspot.com/2014/04/batik-ciamisan.html (24 Mei 2015)



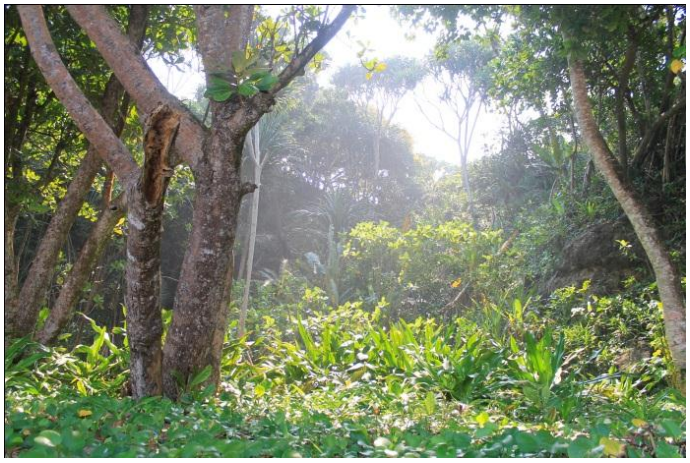
Gambar III.20 Referensi properti visual
Sumber: https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/69/0d/fa/690dfa388c3326230584af2c9688699f.jpg (24 Mei 2015)

III.2.8 *Setting*

Setting tempat yang digunakan dalam cerita Legenda Pantai Karang Nini ini ialah berlokasi di daerah legenda ini berasal, yaitu Pantai Karang Nini Pangandaran. Di mana daerah tersebut terdapat hutan jati serta pantai yang berbatu karang.



Gambar III.21 Hutan Jati Pantai Karang Nini
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar III.22 Flora di Pantai Karang Nini
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar III.23 Suasana Pantai Karang Nini
Sumber: dokumentasi pribadi

Sedangkan *setting* waktu yang digunakan dalam cerita Legenda Pantai Karang Nini ini adalah pada masa sekarang serta pada zaman kerajaan Galuh. Karena cerita yang dibuat pada awalnya akan menceritakan Anindita Pratiwi yang menceritakan gurunya yang bercerita tentang Legenda Karang Nini. Selanjutnya ketika legenda tersebut diceritakan, maka *setting* waktunya adalah pada saat zaman kerajaan Galuh.