BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan merupakan langkah awal dalam pembuatan buku cerita bergambar ini, dengan mengangkat tema cerita rakyat maung panjalu angmmuat niai-nilai yangebih relevan den kadaan cara hidup, pola piker dan kultur masyarakat modern saat ini, agar cerita dan ilustrasi yng dibuat bisa diterim dan dapat dipahami, pesan yang disampaikan dari cerita ini dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk itu perancangan buku cerita bergambar ini dengan menuangkanya ke dalam karya literatur berupa buku cerita begambar *(picture story book),* dengan mengunakan konsep, tema dan nilai-nilai yan lvan dengan jaman sekarang tanpa merubah atau mengurangi nilai-niai asalnya yang terkandungg dalam cerita tersebut, fungsi dari cerita Legenda Maung Panjaludisin merupakan sebagai media yang digunakan untuk menyapaikan pesan dan muatan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita rakyat Legenda Maung Panjalu.

III.1.1 Strategi komunikasi

Dibutuhkan perancangan strategi untuk membuat karya literatur seperti ini agar dapat mencapai tujuan, pesan dari nilai yang terkandug dalam cerita Legenda Maung Panjaludapat dipahami dan mudah dimengerti, dengan strategi komunikasi secara verbal dan strategi komunikasi visual

- Strategi komunikasi verbal

  Dengan pendekatan secara verbal yang berkaitan dengan penggunaan Bahasa yang akan digunakan pada pebuatan buku cerita bergambar ini adalah Bahasa Indonesia, Penggunaan Bahasa Indonesia agar bertujuan masyarakat umum dapat membaca dan mudah dipahami, penggunaan Bahasa ada beberapa nama-nama barang, seperti pendil, (pendil adalah sebuah guci yang terbuat dari tanah

liat), harimau kajajaden, atau kalau dalam Bahasa Indonesia adalah(Harimau jadi-jadian, siluman), sulubung gawul dan lain sebagainya.

- Strategi komunikasi visual

  Dalam strategi visual dirancang sesuai dengan target audien yang telah dibahas sebelumnya yaitu remaja antara rentang usia 12-18 tahun dimana pada usia tersebut remaja cenderung mempunyai rasa ingin tahu yang sangat tinggi dan selalu memcoba hal yang baru, selalu meniru apa saja yang menurut mereka bagus. Maka dari itu sesuai dengan target audiennya, dengan menyampaikan informasi mengenai kebudayaan sunda yang pada umumnya mencirikan kebudayaan yang sopan santun, dengan mengunakan gaya gambar, tema dan ilustrasi yang menarik, dengan menggunkan gaya visual kartun diharapkan para remaja lebih tertarik dan menikmati daalam membaca buku cerita rakyat Legenda Maung Panjalu, selain itu dengan menggunakan unsur artistik dalam buku cerita ini dalam visualnya terletak pada penggunaan pakaian dan aksesories yang terlihat lebih ke ciri khas pakaian sunda namun dikombinasikan.

III.1.2 Tujuan Komunikasi

Tujuan dari pembuatan buku cerita bergambar Legenda Maung Panjaluini adalah sebagai berikut

- Mengangkat kembali cerita rakyat yang telah tergantikan oleh cerita – cerita yang datang dari kebudayaa luar. Dengan mengangkat cerita rakyat lokal sehinga masyarakat Indonesia lebih mengetahui tentang keaneka ragaman cerita rakyat nusantara. Dengan kemasan dan Dengan tema yang lebih relevan dalam masa sekaran diharapkann remaja akan lebih tertarik. Akan crita dan mengenai tentang gaya gambar yang disukai, Dengan gaya gambar dan tema yang lebih menarik sehingg remaja lebih tetarik untk membaca dan dapat mengmbil nilai-nilai yang tekandung dalam cerita rakyat Legenda Maung Panjalu.

- Dengan *genre* yang disesaikan dengan target auduennya remaja, diharapkan media yang dibuat nanti dapat memberi warna yang baru dan sudut panang akan *genre* litteraur ini. Sebagai alat pengingat zaman.

III.1.3 Materi pesan

Materi yang akan disampaian dalam buku cerita bergambar (*picture story book)* ini adalah cerita Legenda Maung Panjalu yaitu kisah dua orang anak Prabu Brawijaya yang menjadi harimau karena tidak mematuhi petuah orang tua, sampai menjadi marimau, dengan memceritakan kisah terebut beserta nilai-nilai yang terkandung dalam cerita Legenda Maung Panjalu, dengan gaya bahasa dan visual yang ditujukan untuk remaja menyesuaikan dengan demografisya.

III.1.4 Srategi kreatif

Agar meyakinkan, maka pada buku cerita bergambar *(picture story book)* Legenda Maung Panjalu, cerita ini berasal dari sunda dengan kebudayan yang lekat dalam cerita ini, dengan *genre* yang dapat menarik perhatian remaja dan nilia-nilai yang lebih relevan dengan gaya hidup remaja sekarang, maka pembuatan buku ini akan dibuat dengan ilustrasi yang sesuai dengan target audiennya yaitu remaja dan pesan dari Legenda Maung Panjalu ini dapat dipahami dengan baik oleh remaja. Dengan pengambaran iustrasi dari cerita maung panjalu akaan mengambil gaya gambar dan *genre* dari film *nightmare before crismas, frenkenwini* yaitu dari gaya gambar dan tema dari tim burton, dengan visualisasi seperti ini diharapkan remaja lebih tertarik.

III.1.5 Strategi visual

Dari faktor demografisnya remaja maka akan dibuat visual yang berupa ilustrasi dengan teknik digital *printing*, dan gaya visual yang dipengaruhi kekelaman dengan menggambarkan peualangan dalam pencarian seorang ayah disuatu tempat dan dalam perjalan terebut akan banyak peristiwa yang terjadi yantidak terduga, dengan kombinaasi warna-warna monokrom bergaya *gothic* dengan gradasi hitam putih berkesan *glommy*. Serperti dongeng-dongeng lainya akan berakir bahagia.

III.1.6 Strategi media

Dalam perancagan buku cerita bergambar atau *picture story book* Legenda Maung Panjaluini akan menggukan media utama sebagai media atau karya literature dan menggunakan media pendukung sebagai media pengingat atau bonus dari media utama. Diatara lain media yang akan dibuat antara lain:

- Media utama

  Media utama yang akan dibuat adalah buku cerita bergambar (*picture story book)*, seperti yang sudah dibahas diatas, *picture story book* merupakan buku yang menggunakan ilustrasi dan tulisan yang porsi antara visual dan teks sama seimbang, diharapkan dapat menjangkau berbagai segmentasi remaja dan masyarakat. Dengan media buku, adapun media buku tidak membutuhkan tidak menggunkan meia yang lainya seperti computer dan lainnya yang menggunakan teknologi.

- Media pendukung

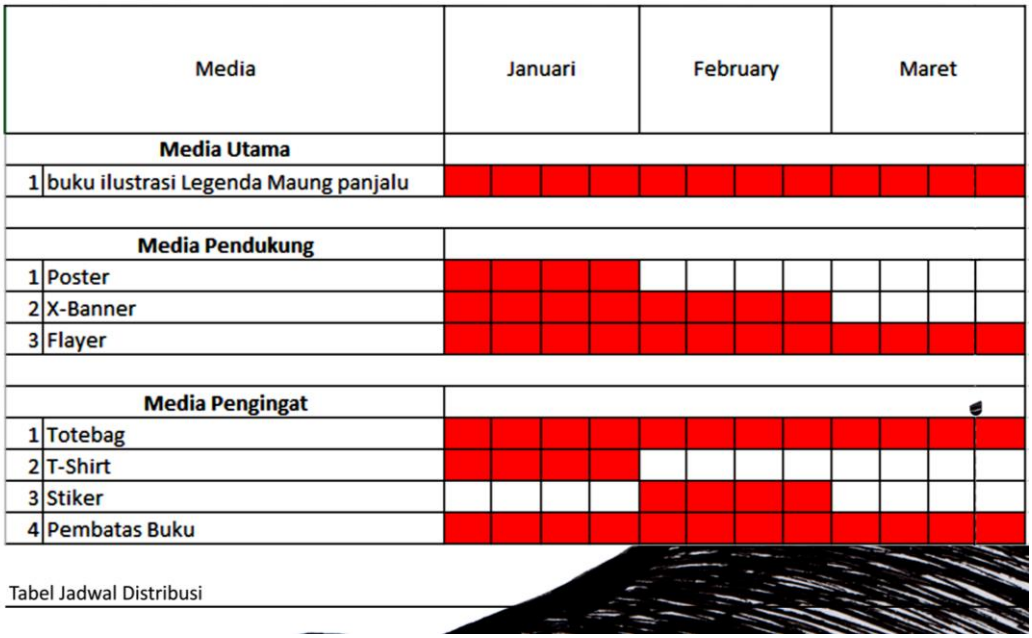
  Untuk menunjang media utama diatas maka dibutuhkan media promosi untuk mendukung media utama, media pendukung sebagai pengingat yang dapat menarik minat audiens akan *picture story book* Legenda Maung Panjalu, ataupun sebagai gimmick, konten bonus, yang didapat jika membeli buku cerita ini. Beberapa media peunjang yang akan dibuat antara lain.

  - Poster
  - Mini *X-Banner*
  - *X-Banner*
  - *T-shirt*
  - Stiker
  - Pembatas Buku
  - *Flayer*

III.1.7 Srategi Distribusi Dan Waktu Penyebaran Media

Dalam hal ini stategi distribusi yang akan dilakukan pada media utama sebagai media yang paling utama, pada media utama akan dibuat buku berukurann 18x 26 cm dengan bahan *cover hardcover*, isi menggunakan kertas *art paper* atau HVS,

sedangkan media pendukung akan menggunakan bahan yang sesuai dengan bahan dari media tersbut, sedangkan strategi penyebabaran media pendukung akan diberikaan angka waktu dari 3-4 bulan sebelum media utama di *launcing* ada pula media pendukung yang dipasang pada waktu media utama akan di *launcing*, seperti T-shirh akan dijadikan media pendukug dan akan dijual sedangkan *gimmick* akan diberikan scara gratis apabila membeli media utama.



Media		Januari				February				Maret			
Media Utama													
1	buku ilustrasi Legenda Maung panjalu												
Media Pendukung													
1	Poster												
2	X-Banner												
3	Flayer												
Media Pengingat													
1	Totebag												
2	T-Shirt												
3	Stiker												
4	Pembatas Buku												

Tabel Jadwal Distribusi

Table III .1 Promosi Buku

Sumber: Dokumen pribadi

III.1.8 Konsep Visual

Pada pembuatan *picture story book* atau buku cerita bergambar ini, akan divisualkan dengan ilustrasi yang mengunakan teknik digital printing dengan sketsa manual pada awalnya, ilustrasi disini bukan hanya sebagai gambaran dari cerita namun sebagai penjelas jalan cerita, isi dari teks adalah sebaai keteranga data atau cerita dari legenda maun panjalu. pengunaan teks dan visual memiliki porsi yang seimbang.

III.1.9 Gaya Visual

Dari yang sudah di terangkan diatas, *picture story book* Legenda Maung Panjaluini, gaya visual yang digunakan sebagian bear beraliran atau bergaya *ghotic*, baik dilihat dari visual.



Gambar III.1 ilustrasi dari film frenkenwinie : karya tim burton

Sumber : (09 januari 2015)



Gambar III. 2 ilustrasi dari film nightmare before crismas: karya tim burton

Sumber: http://movies.disney.com/the-nightmare-before-christmas/characters (09 januari 2015)



Gambar III.3 ilustrasi dari film frenkenwinie: karya tim burton

Sumber: http://movies.disney.com/ frenkenwinie /characters (09 januari 2015)

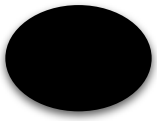
III.1.10 Format desain

Media utama dalam pembuatan buku bergambar *picture story book* ini berukuran costom 18x26 cm, dengn jumlah halaman tidak lebih dari 40 halaman. Dengan

ukuran buku yang akan dibuat merupakan ukuran standar pada jenis *picture story book,* ilustrasi dan teks akan dianggap maksimal, dengan jumlah halaman yang tidak lebih dari 48 halaman dirasa cukup utuk meceritakan kembali secara optimal dan jelas nilai-nilai dan pesan yang disampaikan dari kisah Legenda Maung Panjalu.

III.1.11Warna

Penggunaan wana dalan *picture story book* ini menunakan warna monokrom yaitu warna putih dan gradasi warna hitam dengan pemiihan warna terebut akan menabah kesan kesuraman, kegelapan, kelam, menakukan,dan kesunyian.

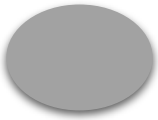


kode warna ; 000000

Red ; 0

Green ; 0

Blue ; 0



kode warna ; a2a2a2

Red ; 162

Green ; 162

Blue ; 162

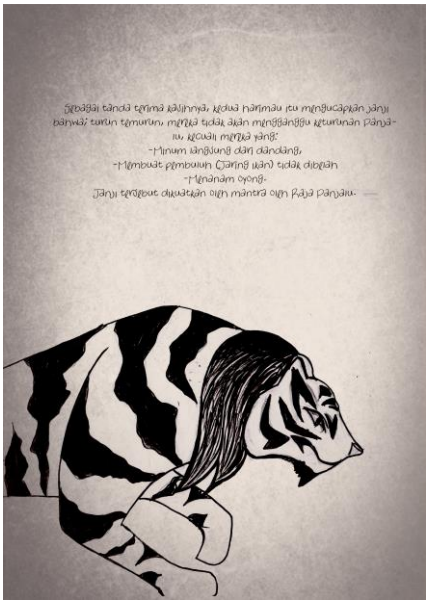


kode warna ; 737373

Red ; 100

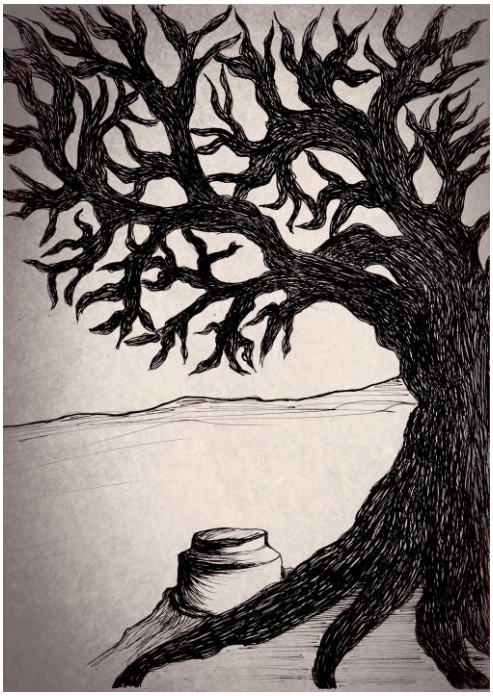
Green ; 100

Blue ; 100



Gambar III.4 Dalam penggunaan warna pada ilustrasi

Sumber: Dokumen pibadi 2015

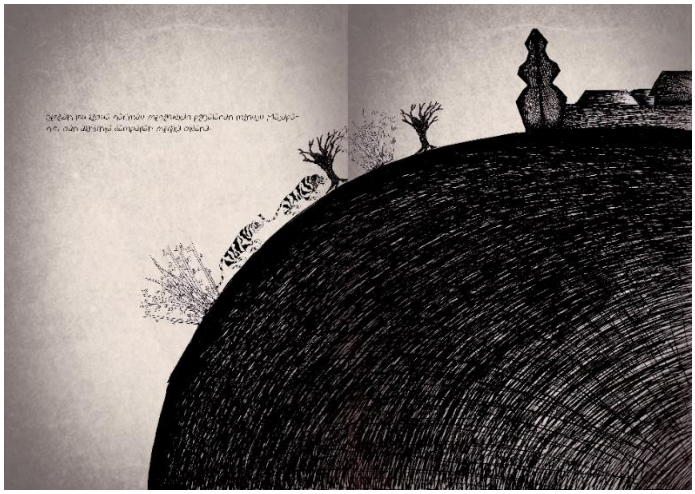


Gambar III.5 Dalam penggunaan warna pada ilustrasi

Sumber: Dokumen pribadi 2015

III.1.12 *Layout*

Dengan menyesuaikan dengan tema dan gaya gambar *layout* yang digunakan dalam buku ini akan dibuat sedramatis munkin, namun tetap dengan mengindahkan standar *layout* dari sebuah buku cerita, dengan tidak mengurangi tingkat keterbacaan teks, penempatan visual dan penempatan teks.



Gambar III, 6 Contoh layout

Sumber: Dokumen pribadi 2015



Gambar III, 7 Contoh layout

Sumber: Dokumen Pribadi 2015

III.1.13 Tipografi

Penggunaan *font* untuk judul buku adalah Adorable Regular, pemilian *font* ini didasari dari bentuk *font* yang dapat memberikan kesan, merupakn pemilihan *font* yang baik untuk digunakan sebagai *font* utama dalam *picure story book* legenda maung panjalu ini.

Dilihat dari jenis dan tipografi yang digunakan menyesuaika dengan tema dan gaya gambar, layout yang digunakan dalam buku ini akan dibuat sedramatis munkin, namun tetap dengan mengindahkan standar layout dari sebuah buku cerita, dengan tidak mengurangi tingkat kenyamanan saat membaca keterbacaan teks, penempatan visual dan penempatan teks yang tidak saling bertabrakan bertujuan agar tidak menggangu keindahan dari ilustrasinya sendiri.

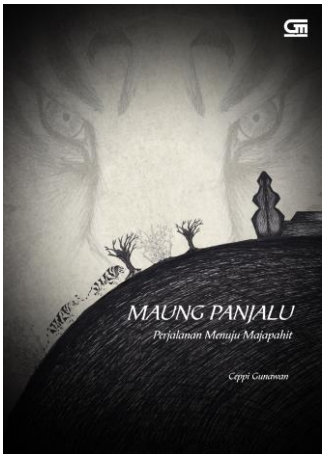
- Tipografi judul

  Tipografi yang digunakan pada judul buku Legenda Maung Panjalu BibleScrT.

- Tipografi *Body Teks*

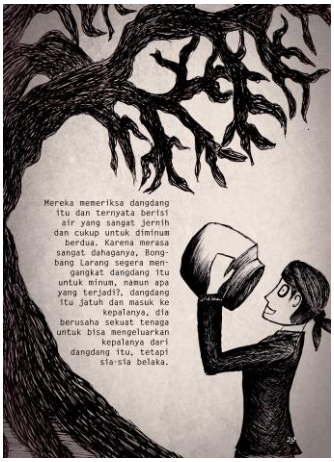
  Untuk penggunaan tipografi pada *body teks* jenis tipografi yang digunakan "Leter Gothic Std!" peggunaan dari tipografi ini adalah jenis dari tipografinya itu sendiri seperti tulisan tangan manual, penggunaan dari tipografi ini menyesuaikan dengan gaya gambar yang sepenuhnya mengunakan teknik arsir, keindahan dari ilustrasinya sendiri.

  Letter Gothic Std
  Abcdefghijklmnopqrtuvwxyz
  1234567890



Gambar III, 8 Contoh penerapan font BibleScrT pada cover

Sumber: Dokumen pribadi 2015



Gambar III, 9 Contoh penerapan font Letter Gothic Std pada cover

Sumber: Dokumen pribadi 2015

BibleScrT

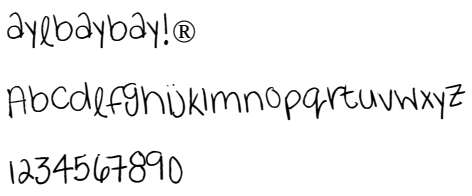
Abcdefghijklmnopqrtuvwxyz

1234567890



Gambar III. 10 Contoh penerapan font ayebaybay!®.

Sumber: Data Pribadi 2015



Untuk *body teks font* yang akan digunakan adalah *font* letter Gothic Std, *font* ini dapat disajikan kedalam *body teks* karena dapat dibaca dengan jelas, dan merupakan *font* yang cocok dengan gaya gambar dan teknik arsir.

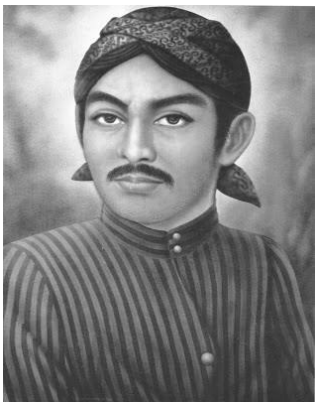
III.1.14 Karakter

Karakter dalam cerita Legenda Maung Panjaluini semua ada dalam cerita aslinya. Karakter antara lain. Pada cerita maung panjalu ini ada karakter utamanya yaitu bobang larang dan bobang kecana yang menlakukan perjalanan menuju majapahit, dalam cerita ini bobang larang adalah seorang anak yang nakan dan tidak mematuhi petuah orang tua cenderung nakal.

Prabu Brawijaya (ayah dari Bobang Larang dan Bobang Kencana)

Seorang raja yang sangat mementingkan persatuan demi keutuhan satu negara, yang ingin adanya tali persahabatan dengan negara lainya, tersirat dalam pikiranya bahwa ingin mengadakan ikatan dengan negara pajajaran di pasundan dengan jalan perkawinan. Keinginan raja disambut dengan baik oleh raja pajajaran, sampai pada suatu saat raja Prabu Brawijaya menikahi puteri dari anak raja pajajaran, setelah beberapa bulan diboyongnya sang puteri ke majapahit, sang puteri bercerita bahwa dia sedang berbadan dua.







(a) (b) (c)

Gambar:

(a) III. 11 Referensi karakter dari karakter Tim burton

(b) III. 11 Referensi karakter dari Sunan Kalijaga

(c) III.11 Tokoh Raja Prabu Brawijaya

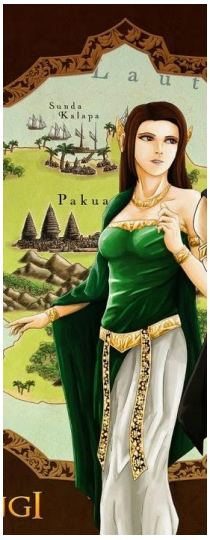
Sumber:

(a) http://geekologie.com/2013/12/16/doctor-who-burton-9.jpg (20 april.2015)
(b) http://4.bp.blogspot.com/_BNXUfDrn9go/TEZsYRQapLI/AAAAAAAAABY/76Wwa9QY3dE/s400/SUNAN_KALIJAGA+1.JPG

(c) Dokumen pribadi 2015

Putri larang Kencana (ibu bobang larang dan bobang kencana)

Puterilarang kencana adalah istri dari raja majapahit yaitu raja Prabu Brawijaya, puteri larang kencana dipinang oleh raja majapahit untuk mempererat tali persatuan, disuatu ketika sesudah diboyongnya sang puteri ke majapahit, akhirnya sang puteri berbadan dua dan mengutarakan kenginannya kepada sang raja untuk melahirkan dipajajaran, dalam perjalanan sang puteri melahirkan dan di karuniai dua orang anak laki-laki dan perempuan.



(a)



(b)



(c)

Gambar

(a) III .12 Referensi puteri larang kencana
(b) III .12 Referensi Puteri larang kencana
(c) III .12 Tokoh Puteri larang kencana

Sumber:
(a) http://orig10.deviantart.net/d422/f/2013/274/d/5/legenda_nusantara___prabu_siliwangi___by_bismahadi-d6orpzj.jpg (04 juli 2015)
(b) https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/c8/d5/47/c8d547873aaa40b83505965a497fe0ee.jpg (04 juli 2015)
(c) Dokumen pribadi 2015

Bobang larang (harimau jatan)

Anak dari raja Prabu Brawijaya dan puteri larang kencana, bobang larang adalah anak laki-laki yang sangat penasaran akan mengetahui ayah yang sebenarnya, sampai disuatu ketika sangat penasaran dan memaksa embannya untuk memberitahu siapa ayah yang sebenarnya, sesaat dari mengetahui siapa ayahnya dia langsung pergi untuk mencari ayahnya ke majapahit. Dan suatu ketika bobang larang tidak mematuhi petuah dari aki garahang untuk tidak main di cipanumbangan, sesuatu yang aneh terjadi pada bobang larang dan bobang kencana.

Sang anak raja pun telah menjdi seekor harimau.






(a) (b) (c)

Gambar:

(a) III.13 Referensi karakter dari Tim burton

(b) III.13 Referensi karakter anak brawijaya

(c) III.13 Tokoh Anak dari raja Brawijaya dan puteri larang kencana

Sumber:

(a) http://uploads.neatorama.com/images/posts/543/67/67543/1386374724-1.jpg (20 april 2015)

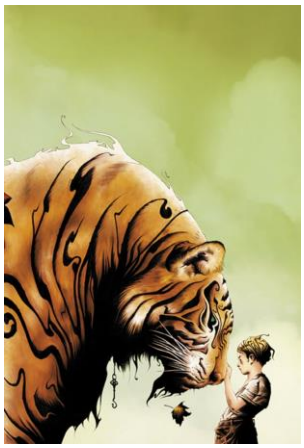
(b) http://3.bp.blogspot.com/-cYHarPPRXSM/UH_Sw3-x9OI/AAAAAAAAAEA/mKHH_vWbiI4/s1600/Gmbar+Maung+Kajajaden.jpg (20 April 2015)

(c) Dokumen pribadi 2015

Di bawah adalah penggambaran dari hewan harimau yaitu berubahnya bobang larang menjadi harimau karena dia mencburkan dirinya ke air ci pambuangan,



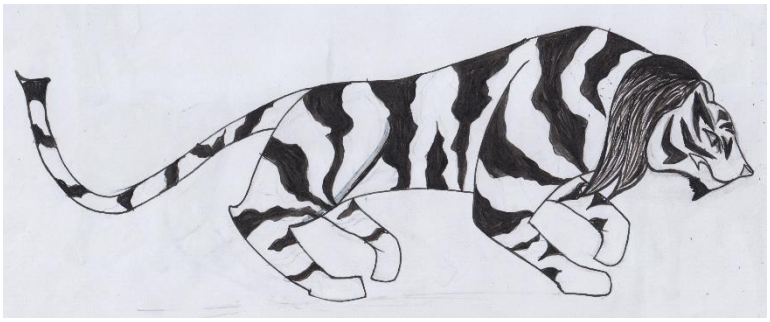
(a)



(b)



(c)



(d)

Gambar

(a) III.14 Referensi karakter harimau
(b) III.15 Referensi karakter harimau
(c) III.16 Referensi karakter harimau
(d) III.17 Tokoh harimau kajajaden yaitu bobang Larang

Sumber:
(a)
(b) http://41.media.tumblr.com/tumblr_lzuqmcUfP31qhttpto1_1280.jpg (04 juli 2015)
(c) https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/c1/b0/73/c1b0735f0a25701f65efaff6944250ee.jpg (15 juli 2015)
(d) Dokumen pribadi 2015

Bobang Kencana (harimau betina)

Anak perempuan dari raja Prabu Brawijaya dan larang kencana, yang baik hati, dan sangat penurut, hati –hati dalam bertindak, mereka berdua mencari ayahnya sampai ke majapahit. Pada suatu ketika saat dalam perjalanan ke majapahit tepatnya di

cipanumbangan bobang kencana kaget bukan main melihat bobang larang telah menjadi harimau, begitu juga dia kaget meliat dirinya sendiri telah menjadi harimau juga.



(a) (b) (c) (d)

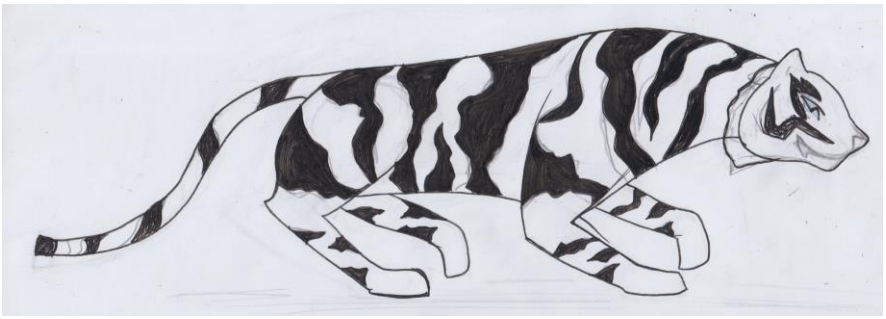
Gambar:
III.14 (a) Referensi karakter
III.14 (b) Referensi karakter
III.14 (c) Referensi karakter
III.15 (d) Tokoh Anak dari raja Brawijaya dan puteri larang kencana
Sumber:
(a) https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/fa/98/16/fa981635dc164ee71882031910057389.jpg
(b) http://img11.deviantart.net/9f5e/i/2012/131/2/e/tim_burtonned_sherlock_characters_by_la_chapeliere_folle-d4zegk5.jpg
(c) http://3.bp.blogspot.com/-cYHarPPRXSM/UH_Sw3-x9OI/AAAAAAAAAEA/mKHH_vWbiI4/s1600/Gmbar+Maung+Kajajaden.jpg (20 April 2015)
(d) Dokumen pribadi 2015



(a)



(b)



(c)

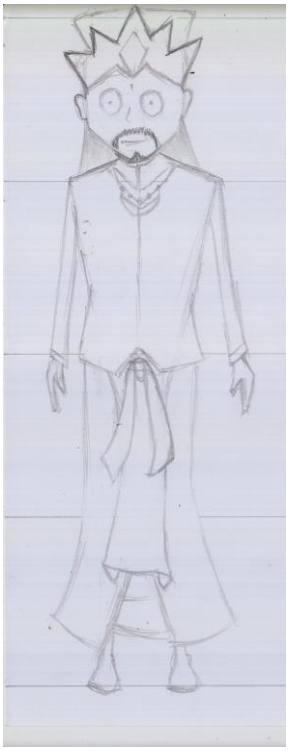
Gambar
III.18 (a) Referensi karakter harimau
III.19 (b) Referensi karakter harimau
III.20 (c) Tokoh harimau yaitu jelmaan dari bobang kencana yang menjadi harimau
Sumber:
(a) http://tarquini.livejournal.com/45822.html
(b) http://davidboudreau.weebly.com/concept-design-sketches.html.
(c) Dokumen pribadi 2015

Raja Pajajan (ayah laran kencana)

Orang tua sekaligus ayah dari puteri larang kencan yang cantik,







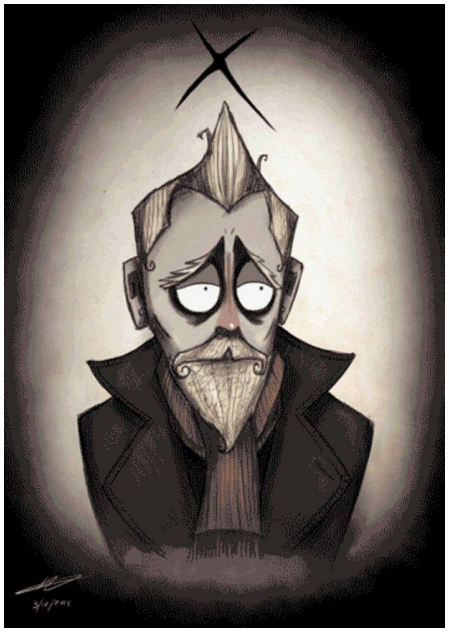
(a) (b) (c)

Gambar
(a) Referensi karakter dari Prabu brawijaya
(b) Referensi karakter dari karakter Tim Burton
(c) III.17 Tokoh Raja Pajajaran, ayah dari puteri larang kecana

Sumber:
(a)
http://orig10.deviantart.net/d422/f/2013/274/d/5/legenda_nusantara___prabu_siliwangi___by_bismahadi-d6orpzj.jpg (20 april 2015)
(b) http://uploads.neatorama.com/images/posts/543/67/67543/1386374724-1.jpg (18 maret 2015)
(c) Dokumen pribadi 2015

Aki Garahang (dukun)

Aki garahang pangilannya dia yang telah membantu melepaskan pendil yang masuk kedalam kepala bobang larang, aki garahang dengan mudah memecahkan pendil tersebut dengan menggunakan peralatan pusaka kujang.





(a) (b)

Gambar

III.18 (a) Referensi dari karakter Tim burton

III.18 (b) Tokoh Aki Garahang seorang dukun

Sumber:

(a) http://nerdist.com/wp-content/uploads/2013/12/Burton-Who.jpg (10 juli 2015)

(b) Dokumen pribadi 2015

III.1.15 Cerita

Cerita Legenda Maung Panjaluversi *picture story book* merupakan penegembangan dari cerita Legenda Maung Panjaludengan mengangkat tema dan gaya gambar yang lebih menarik, namun tetap pada patokan cerita aslinya agar pembaca tetap mudah memahami.

III.1.16 Setting

- **Lokasi**

Loksai yang digunakan yaitu lokasi pada di hutan, dalam kerajaan, di sungai, lokasi yang menjadi ciri dari kedua kerajaan yaitu pada tugu gerbang menuju ke dalam kerajaan.

- **Waktu**

Waktu yang digunakan pada setting adalah pada zaman kerajaan majapahit dan kerajaan pajajaran,

III.1.16Sinopsis cerita

Pada suatu malam Raja Majapahit Brawijaya duduk menyendiri menikmati malam yang indah. Ingatanya menerawang mengingat sejarah nenek moyang, hingga beliau sampai mengagumi kenagungan Tuhan pada malam itu.
"Ya! Kata beliau," bertapa pentingnya persatuan demi keutuhan Negara, perlu adanya ikatan persahabatan dengan Negara lain yang didalamnya lebih banyak menguntungkan dari pada menaklukan suatu Negara dengan tekanan senjata yan penuh kekejaman dan kebencian itu, "lanjut raja berkata dalam hatinya". Timbulah keinginan beliau untuk mengadakan ikatan dengan Negara pajajaran di Pasundan dengan jalan perkawinan.Keesokan harinya memanggil patih dan bersabda untuk menyampaikan niatnya untuk meminang ke Pajajaran.

Setelah seminggu, diboyongnya Puteri Kencana Larang ke Negara Majapahit, setelah beberapa bulan lmanya Puteri Kencana Larang menyatakan bahwa ia sedang berbadan dua. Ketika Nyi Puteri akan mengandung Sembilan bulan, ada tersirat dihatinya ingin merencanakan dan menyatakan kepada Prabu Brawijaya untuk pergi ke pajajaran.

Setelah beberapa hari perjalanan dengan rombongan pengawalmelalui jurang naik turun gunung memotong hutan dan sungai sampailah mereka di daerah Ciamis Jawa Barat di kaki Gunung Sawal.

Setelah itu sang puteri semakin menjadi sakit perutnya dan tak lama kemudian dengan selamat lahirlah dua orang anak, yang satu putera dan yang satu lagi puteri. Adapun balinya dimasukan kedalam sebuah dandangtanah (pendil) yang dikubur dibawah pohon yang rindang. Setelah puteri Kencana Larang merasa sehat kembali badanya lalu ia melanjutkan perjalanan, setelah beberapa hari sampailah sang puteri di Istana Pajajaran. Ia disambut oleh ayahanda dan ibunda tercinta dengan haru dan gembira.

Baginda Raja Pajajaran saat itu memberi nama anak laki-laki "Bobang Larang" sedangkan anak yang perempuan diberi nama "Bobang Kencana". Dengan di asuhnya oleh kakek neneknya ibunda puteri, kedua anak itu tumbuh dangan sehat,

dan akhirnya sampai akil baligh, tapi mereka belum tahu siapa ayahnya karena semua isi kerajaan merahasiakan hal itu. Dalam usia 15 tahun belum juga tahu siapa ayah sebenarnya.

Pada keesokan harinya penghuni istana sibuk mencari Bongbang Larang tapi sayang sekali dia tidak ditemukan, sebab Bongbang Larang telah pergi jauh meninggalkan istana. Maka Raja Pajajaran memberitahukan kepada Kencana Larang yang kelihatannya sangat sedih, bahwa; Bongbang Larang pergi ke Majapahit untuk bertemu Ayahandanya. Mendengar hal itu, Bongbang Kencana adinda Bongbang Larang ingin menyusul kakandanya ke Majapahit, untuk bertemu dan menghadap ayahandanya Prabu Wijaya. Atas izin Sang Prabu, di persiapkanlah beberapa Pengawal Kerajaan, dan berangkatlah Bongbang Kencana menyusul kakaknya. Kemudian diceritakan kejadian di istana dan berangkatlah bersama-sama mencari ayahnya di Majapahit.

Di kisahkanlah, bahwa Bongbang Kencana dan Bongbang Larang bertemu dalam perjalanan. Setelah berbulan-bulan di perjalanan, sampailah mereka di "Panumbangan". Mereka sangat dahaga, tanpa di sengaja mereka menemukan Dangdang di bawah pohon yang rindang. Tanpa mereka Tahu, bahwa; sebenarnya dangdang itu tiada lain adalah wadah ari-ari mereka sendiri, yang di kubur di bawah pohon di pinggir sungai Panumbangan itu. (Dangdang: semacam wadah, seperti tempat memasak nasi yang di duga terbuat dari tanah atau lainnya) Sekian tahun berlalu.

Tanah tempat mengubur dangdang ari-ari mereka itu habis terkikis air sungai dan tinggalah dangdang itu beridi di permukaan tanah, tanpa ada seorangpun yang menjamahnya, sebab Panumbangan saat itu adalah hutan lebat yang jauh dari perkampungan, sebagai jalan pintas menuju Majapahit. Mereka memeriksa dangdang itu dan ternyata berisi air yang sangat jernih dan cukup untuk diminum berdua. Karena merasa sangat dahaganya, Bongbang Larang segera mengangkat dangdang itu untuk minum, namun apa yang terjadi?, dangdang itu jatuh dan masuk ke kepalanya, dia berusaha sekuat tenaga untuk bisa mengeluarkan kepalanya dari dangdang itu, tetapi sia-sia belaka.

Aki Garahang merasa iba dan langsung menolong mereka dengan cara dangdang tersebut di pukul menggunakan Senjata Kijang Pusaka hingga pecah berkeping-keping, maka terlepaslah Bongbang Larang dari marabahaya.

Aki Garahang meminta kepada mereka untuk tidak meneruskan perjalanannya dan supaya menetap dalam beberapa hari, pada awalnya keduanya menyambut saran Aki Garahang dengan baik, dan keesokan harinya ketika Aki Garahang akan pergi, ia berpesan kepada kedua anak itu untuk tidak bermain-main di "Cipanumbangan", saran yang satu ini sepertinya terlupakan, Cipanumbangan airnya tenang dan sangat jernih, sehingga memikat kedua remaja itu untuk turun ke air menyegarkan badan.

Ketika muncul dari air bukan main terperanjatnya Bongbang Kencana melihat Bongbang Larang menjadi harimau, demikian sebaliknya, masing-masing memeriksa dirinya dan mereka menyaksikan dirinya telah berubah menjadi harimau. Dengan rasa menyesal keduanya pulanglah ke rumah Aki Garahang, melihat keadaan itu ibalah hati Aki Garahang, karena kedua remaja itu telah berubah menjadi harimau, ia menyatakan tidak dapat berbuat sesuatu apapun, semua itu karena akibat kelalaian mereka sendiri yang tidak mengindahkan nasehat dan petuah orang tua yang telah banyak makan asam garam kehidupan. Kedua harimau Jadijadian (Jejaden) itu akhirnya sama-sama menerima dan mengakui kesalahannya, kemudian tanpa bertanya apa-apa lagi, mereka pamit dan meneruskan perjalannya.

Setelah itu kedua harimau meneruskan perjalanan menuju Majapahit, dan akhirnya sampailah mereka disana. Kepada penjaga pintu istana yang mulanya akan mengusir mereka, kedua harimau itu menerangkan ingin berjumpa dengan Prabu Majapahit.

Baginda berkenan menerima kedua tamu yang aneh itu, sambil bercucuran air mata kedua harimau itu mengisahkan kepada baginda perjalanan mereka semenjak berangkat sampai di Majapahit.

Prabu Brawijaya yang langsung memeluk kedua putranya dengan tangis pula seraya berkata; "Malang tak dapat di sangkal" dan menetapkan sabdanya: "Sejak saat ini kuangkat ananda sebagai "Raja Harimau di Pasundan".