BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Strategi Perancangan

Agar perancangan ini dapat sesuai dengan yang diharapkan, maka disusun strategi perancangan meliputi target *audience,* teknik produksi, dan teknik distribusi yang didasari oleh *consumer journey.*

III.1.1 Khalayak Sasaran Perancangan

Khalayak sasaran yang dituju secara khusus pada perancangan buku ilustrasi ini dipilih berdasarkan uraian secara spesifik dari sumber data yang diperoleh secara tepat mengenai target audience yang terbagi dua menjadi target primer dan sekunder sebagai berikut :

a. Primer

- Demografis

  Remaja usia : 13 - 20 Tahun

  Gender : Laki-laki dan Perempuan

  Pendidikan : SMP - SMA

  Pada kondisi ini remaja mulai mengalami perkembangan sosial, perkembangan emosi, perkembangan intelektual, dan perkembangan moral. Oleh sebab itu pentingnya menambah media informasi yang dapat memberikan bekal kepada mereka agar dapat menyerap nilai-nilai moral yang baik melalui sesuatu yang mereka minati.

- Psikografis

  Ditujukan secara khusus pada remaja masa peralihan yang masih berkembang, karena masa ini adalah masa dimana remaja mulai membentuk dirinya dari segala pengalaman yang telah dilalui termasuk dari apa yang dilihat. Pengalaman membuat remaja dapat memilah minatnya dan memfokuskan minatnya pada sesuatu yang dianggap penting.

- Geografis

  Untuk generasi muda Indonesia khususnya daerah Jawa. Karena Wayang berasal dari daerah jawa, remaja harus lebih paham tentang budaya yang berkembang diderahnya sendiri.

- *Consumer Insight*

  Habit :

  Belajar, bermain dan bersosialisasi dengan teman dan keluarga

  Attitude :

  Dalam memilih sesuatu didasari oleh minat

  Behaviour :

  Memiliki kecenderungan meniru apa yang mereka sukai atau yang di idolakan

  Psikografis :

  Ingin mencoba hal baru dan hal yang menurutnya menarik, memiliki antusias yang tinggi terhadap hal yang dapat menarik perhatiannya.

  Environment :

  Lingkungan Pendidikan dan keluarga.

- *Consumer Journey*

  Umumnya remaja dengan usia 13 - 20 tahun merupakan anak SMP dan SMA yang memiliki banyak kegiatan. Baik di rumah, kegiatan sekolah, maupun di luar itu, seperti yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel III.1 *Consumer Journey*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

***Consumer Journey*Remaja (13-20 tahun)**			
Waktu	**Kegiatan**	**Tempat**	***Point Of Contact***
05.00	Ibadah	Musholla/kamar	Alat Sholat
	Mandi	Kamar mandi	Handuk, Alat mandi, Lemari, Pakaian, Cermin
	Sarapan	Ruang makan	Alat Makan

***Consumer Journey*Remaja (13-20 tahun)**			
	Siap-siap sekolah	Kamar	Jam, Gadget, Tas, Meja belajar, Rak buku
	Berangkat sekolah	Jalan	Sepeda/Motor/Kendaraan umum/becak, Billboard, Poster
07.00	Belajar	Sekolah (kelas, koridor sekolah, perpustakaan, toilet, kantin, lab)	Meja belajar, Alat tulis, Mading, Kipas, Gadget, alat makan
14.00	Pulang Sekolah	Jalan	Sepeda/Motor/becak, Billboard, Poster, Gadget
	Ganti Baju, Ibadah	Kamar, Musholla, Kamar mandi	Sepatu, Tas, Lemari, Gantungan baju, Pakaian, Alat mandi, Alat sholat
	Istirahat, makan	Ruang makan	Alat Makan, Gadget
	Bercengkrama dengan keluarga atau teman	Rumah (Ruang keluarga), Di Luar Rumah (Taman, Mall, Cafe)	Televisi, gadget, Sepeda/Motor/Kendaraan umum/becak.
18.00	Ibadah	Musholla/kamar	Alat Sholat
	Belajar	Kamar	Alat Tulis, Meja belajar, Rak buku

*Consumer Journey*Remaja (13-20 tahun)			
21.00	Tidur	Kamar	Tempat Tidur

b. Sekunder

- Demografis

  Usia : 8 th - 20 Tahun

  Jenis kelamin : Pria dan Wanita

  Pendidikan : SD - SMP - SMA - Perguruan Tinggi - Pegawai

  Pada umumnya target *market*-nya adalah semua umur (khususnya remaja – dewasa).

- Geografi

  Daerah perkotaan dan pedesaan di Pulau Jawa.

- Psikografi

  Semua masyarakat pembaca yang butuh akan hiburan dan orang-orang yang hobi serta pecinta kebudayaan lokal khususnya wayang kulit.

III.1.2 Strategi Komunikasi

Tujuan komunikasi dari perancangan ini adalah untuk memberikan informasi tentang karakter Panakawan, selain itu juga untuk menginformasikan tentang filosofi bentuk dan kisah tokoh Panakawan agar dapat dijadikan motifasi dan acuan bagi remaja karena terdapat banyak pesan moral yang terkandung di dalamnya. Selain itu juga untuk mengangkat kembali ceritawayang agar dapat bersaing dengan cerita-cerita dari kebudayaanasing yang sudah menjamur di Indonesia. Dengan tema yang lebih relevan dalam masa sekarang diharapkan remaja akan lebih tertarik untuk membaca dan dapat mengambil nilai-nilai yang tekandung dalam cerita wayang.

III.1.3 Pendekatan Komunikasi

Kusrianto (2009) berpendapat bahwa "komunikasi dalam istilah kehidupan sehari-hari dapat menyangkut banyak hal, diantaranya adalah bahasa, verbal, diskusi, media massa, kode/morse/semaphore, body language, dan tulisan" (h.3).

Terdapat dua pendekatan komunikasi yang digunakan pada perancangan ini, yaitu secara visual dan verbal yang akan disesuaikan dengan target *audience* sebagai berikut pemaparannya.

Secara Visual

Komunikoasi visual adalah komunikasi menggunakan bahasa visual, dimana unsure dasar bahasa visual (yang menjadi kekuatan utama dalam penyampaian pesan) adalah sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna, atau pesan (Kusrianto, 2009, h.10)

Gaya visual yang akan digunakan adalah ilustrasi dengan tema kontemporer yang lebih mengikuti zaman. Tema kontemporer yang dimaksud di sini adalah gaya penggambaran dengan mengikuti zaman dan tren masa kini, karakter akan dibuat sedemikian rupa hingga memunculkan kesan moderen yang menarik. Karena remaja pada umumnya memiliki ketertarikan pada sesuatu yang baru. Memakai warna-warna cerah agar memunculkan nuansa meriah, cerah, hingga dapat menarik perhatian remaja. Layout akan dibuat sederhana dengan menggunakan warna-warna klasik agar kontras dengan karakter.

Secara Non Verbal

Komunikasi non verbal adalah komunikasi yang disampaikan secara visual lewat tulisan. Komunikasi non verbal merupakan bagian dari komunikasi visual yang menggunakan tipografi sebagai visualisasi kata-kata seperti surat, majalah, Koran, buku, dst (Kusrianto, 2009, h.5)

Secara nonverbal penyampaian informasi akan menggunakan bahasa indonesia agarkomunikasi dapat dengan mudah dipahami. Untuk lebih memperdalam kesan

kebudayaan indonesia khususnya pada daerah Yogyakarta maka digunakan juga istilah- istilah dalam bahasa Jawa, istilah-istilah tersebut disertai artinya dalam bahasa Indonesia.

III.1.4 Materi Pesan

Materi pesan dalam buku ini akan menginformasikan nilai-nilai yang terkandung dalam kisah tokoh panakawan yang diciptakan oleh Sunan Kalijaga pada saat menyebarkan Islam, karena kisah-kisah tersebut penuh dengan pesan-pesan moral seperti pantang menyerah, rela berkorban, berjiwa besar,jujur dan setia kawan yang perlu diketahui oleh remaja sebagai bekal untuk membangun jiwa yang lebih baik. Selain itu juga akan disisipkan mengenai arti, filosofi, ciri khas bentuk tokoh-tokoh Panakawan pada bagian belakang buku agar remaja dapat mengetahui siapakah tokoh Panakawan ini, berasal dari mana, siapa penciptanya, dan untuk apa diciptakannya. Agar masyarakat mulai kembali mengingat dan membanggakan budaya Indonesia khususnya Wayang. Sifat-sifat dari karakter tokoh Panakawan yang akan disampaikan sebagai berikut :

- Semar dengan sifat bijaksana. Dalam bergaul harus lebih bijaksana dalam memilih pergaulan atau menentukan mana yang baik atau yang buruk.
- Gareng memilik sifat setia kawan, dimana dia selalu memiliki banyak teman dan di sukai. Kebanyakan remaja masa kini bergaul hanya ketika ada perlunya saja, setelah itu menghilang.
- Petruk dikenal dengan sifat dermawan, makadari itu setiap orang harus mencontoh sifat dermawan ini dengan bersedekah kepada sesama dengan ikhlas tanpa rasa pamrih. Begitu juga ketika melakukan suatu kebaikan sebaiknya didasari dengan keikhlasan,
- Karakter bagong hadir sebagai pengingat, maka dalam bergaul harus saling mengingatkan dalam kebaikan. Jangan bersikap tidak perduli, selain itu juga harus selalu introspeksi.

III.1.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan dalam media informasi merupakan bahasa Indonesia, tidak mengandung makna ganda atau kiasan, agar remaja dapat langsung memahami dan mengartikannya. Sehingga pesan yang ingin disampaikan mudah diterima.

III.1.6 Strategi Kreatif

Rencana untuk mencapai hasil sesuai dengan target (remaja berusia 13-20 tahun), maka bentuk media utama yang akan digunakan harus sesuai dengan minat dan ketertarikan. Melalui penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis, diketahui bahwa kurangnya minat remaja terhadap tokoh-tokoh Panakawan disebabkan oleh perkembangan zaman sehingga remaja menganggap cerita wayang khususnya Panakawan adalah cerita yang kuno. Selain itu, sulitnya mencari buku cerita bergambar yang ditujukan untuk remaja berusia (13-20 th) khususnya diwilayah kota Yogyakarta, yang didalamnya terdapat cerita Panakawan yang banyak sekali mengandung nilai-nilai kehidupan yang bisa diambil dan dipelajari oleh remaja. Maka perlu adanya strategi perancangan dalam media buku ilustrasi yang bisa mempermudah remaja untuk memahami cerita tersebut dan dapat menghidupkan kembali cerita wayang khususnya Panakawan.

Untuk media utama yaitu buku cerita bergambar, akan disajikan dengan konsep kontemporer. Kontemporer adalah salah satu cabang seni yang terpengaruh dampak modernisasi, kontemporer dapat diartikan sebagai kekinian, moderen atau lebih tepatnya adalah sesuatu yang sama dengan kondisi waktu yang saat ini. Jadi yang dimaksud dengan kontemporer sebagai tema pada perancangan media informasi ini adalah visual yang digambarkan tidak terikat pada aturan-aturan zaman dahulu dari segi penggambaran tokoh, gaya penggambaran layout, pemilihan warna dan bahasa yang digunakan. Tanpa merubah atau mengurangi nilai-niai asalnya yang terkandung dalam cerita tersebut dan dapat menyampaikan informasi yang efektif. Maksud dari informasi yang efektif adalah informasi pada isi pesan, bentuk pesan, dan strategi visualnya yang berbeda dengan yang sudah ada diharapkan dapat menarik perhatian remaja.

Cover akan dirancang sederhana, dengan bayangan empat tokoh panakawan berwarna gelap agar kontras dengan isi buku tersebut yang penuh warna. Material yang digunakan untuk cover adalah Art Paper 150 gsm.

Penggambaran layout lebih mengutamakan keindahan garis dan bidang warna, garis dibuat jelas, warna pada bidang menunjukan kesan gelap maupun terang, tidak datar dan bentuk tidak menuruti benda aslinya melainkan direkayasa untuk menonjolkan keindahan dan menarik perhatian. Pemilihan warna yang digunakan akan lebih menonjolkan warna-warna terang. Untuk tetap mempertahankan suasana khas ke-daerahannya, layout akan dibingkai dengan kelir, agar masih terlihat seperti menonton pertunjukan wayang. Warna yang digunakan untuk kelir dan benda-benda pengiring pagelaran wayang lainnya adalah warna klasik seperti coklat, emas, kuning, tembaga, dan abu.

Untuk mengatasi keraguan pada ketertarikan remaja terhadap media informasi berjenis buku, maka di adakan media pendukung yang diharapkan dapat meningkatkan dayatarik remaja. Seperti pada perancangan ini salah satu media pendukung yang digunakan adalah *action figure*. *Action Figure*sebagai mainan unik masyarakat modern, sangat terkenal di kalangan anak lelaki. Pada awalnya action figure dibuat hanya untuk pasaran anak-anak, kemudian berkembang menjadi suatu barang koleksi bagi para kolektor dewasa pria maupun wanita. Dalam perancangan ini action figure akan dibuat menggunakan tehnik 3D Printing.

III.1.7 Strategi Media

- **Media utama buku novel**

  Novel adalah bentuk sastra yang paling popular di dunia. Bentuk sastra ini paling banyak dicetak dan paling banyak beredar, lantaran daya komunikasinya lebih luas pada masyarakat (Sumardjo, 2002)

  Media utama yang terpilih adalah buku novel karena buku adalah media informasi yang mudah digunakan, dan dapat dibaca kapan saja tanpa perlu perantara apapun seperti listrik. Maka akan mempermudah remaja untuk

membacanya, selain itu buku ilustrasi akan lebih menarik perhatian remaja karena memiliki elemen-elemen visual menarik. Media buku dipilih karena buku mudah didapatkan.

- **Media pendukung**

  Media pendukung adalah media-media yang dibuat untuk memberikan informasi akan adanya media utama dan sebagai media pengingat masing masing media memiliki fungsinya masing masing oleh karena itu di bagi kedalam beberapa kriteria didalamnya yaitu :

  1. Media Informasi
     a. Flayer

        Jenis media ini dapat bersifat personal dan dapat memberikan informasi secara terperinci tentang produk yang ditawarkan.

     b. Poster

        Media ini dapat bersifat non personal karena ukurannya yang relatif besar dan dapat dilihat beberapa orang dalam satu tempat pemasangan, dalam poster juga terdapat informasi yang mampu mengajak konsumen primer dan skunder untuk dapat melihat konten atau isi pesan.

     c. X. Banner

        Pemasangan media jenis ini dapat ditempatkan di toko buku agar dapat menarik perhatian pengunjung dan dapat menarik perhatian dari kejauhan.

  2. Media Pengingat
     1. Action Figure

        Action figure adalah mainan berbentuk karakter tokoh pada komik, film, atau video game dengan pose dan warna yang sudah ditentukan. Action figur ini biasanya ditujukan untuk anak laki-laki, namun kini peminatnya semakin banyak seperti para kolektor yang sebagian adalah orang dewasa. Maka dari itu boneka pajangan ini sangat efektif sebagai media pengenalan maupun pengingat, untuk remaja maupun orang dewasa.

b. T-shirt

Fashion merupakan hal yang tak pernah lepas dari pandangan remaja, T-shirt merupakan media pengingat yang efektif karena hampir setiap hari digunakan oleh remaja.

c. Tote Bag

Tote bag ini berfungsi sebagi media pendukung untuk mempromosikan buku, totebag ini cocok untuk remaja dengan banyak kegiatan yang memerlukannnya untuk membawa beberapa buku tambahan atau benda-benda lain, sehingga beban pada tas berkurang.

d. Pin

Pin berfungsi sebagai media pengingat yang sederhana namun menarik untuk remaja, dapat diaplikasikan di mana saja.

e. Kipas

Kipas digunakan sebagai media pengingat yang efektif karena sering digunakan oleh remaja perempuan.

III.1.8 Strategi Distribusi

Penyebaran media dilakukan dengan cara bertahap. Pada tahapan awal media pendukung seperti poster dan flyer akan disebarkan terlebih dahulu di tempat yang dapat menarik perhatian audience seperti mall, alun-alun, sekolah, dan museum. Selanjutnya media utama akan didistribusikan ke toko-toko buku di Kota Yogjakarta agar audience mudah mendapatkan buku tersebut. Selain itu buku cerita ini akan didistribusikan ke perpustakaan sekolah yang bekerja sama dengan pihak penerbit ata toko buku yang bersangkutan.

- Lokasi Distribusi

  Pendistribusian awal akan dilakukan di kota Yogyakarta, karena kota Yogyakarta adalah tempat lahir tokoh Panakawan. Diharapkan target audience dapat terinspirasi dari kisah Panakawan yang mengandung pesan moral seperti kejujuran, kesetiakawanan, kebijaksanaan. Apabila hasil penjualan di daerah Yogya telah mencapai target, maka jaringan distribusi akan diperluas ke seluruh kota di pulau Jawa lainnya seperti Bandung,

Surabaya, Jakarta dan tudak menutup kemungkinan akan di export ke asia tenggara.

- Mekanisme Distribusi
  1) Untuk menarik minat target audience, akan diberikan benefit sebagai berikut
  2) Pada 10 pembeli pertama akan mendapatkan poster dan T-shirt
  3) Setiap pembelian buku, pembeli mendapatkan sebuah sticker dan totebag.
  4) Bila ada pembeli yang mengajak temannya untuk membeli, akan diberikan gantungan kunci dan potongan harga.
  5) Pada saat tokoh Panakawan sudah tidak asing lagi bagi audience, maka akan action figure akan di produksi dan 5 pembeli pertama yang mengajak 3 temannya untuk membeli buku akan mendapatkan potongan harga 10% tiap orangnya dan free action figure untuk yang mengajak.

- Jadwal Distribusi

  Jadwal distribusi dapat dilihat pada tabil di bawah ini.

Tabel III.2 Jadwal Distribusi
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Media	September				Oktober				November			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
buku												
T-shirt												
tote bag												
sticker												
X-banner												
Poster												
Action Figure												
Kipas												
Gantungan kunci												
Flayer												

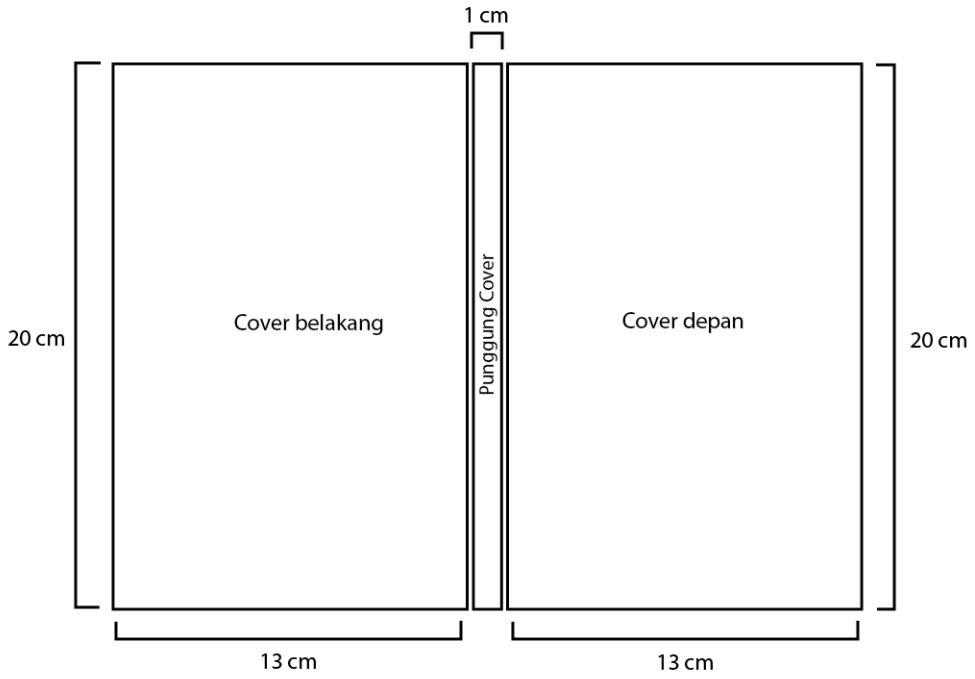
III.2 Konsep Desain

Konsep visual yang akan dirancang pada karya buku cerita Tokoh Panakawan ini adalah dengan menampilkan nuansa kejawen (kejawaan) serta menggambarkan

keadaan di masa modern. Pembahasan konsep visual lebih detail akan dijelaskan pada gaya visual, format desain, layout, tipografi, warna dan karakter.

III.2.1 Format Desain

Buku novel yang dibuat sebagai media utama akan berupa persegi empat, 13cm x 20cm, ukuran ini dipilih dalam format besar, dengan maksud agar buku ini dapat menyajikan illustrasi visual yang lebih jelas kepada remaja, karena teks atau narasi yang akan ditampilkan hanya sebagian kecil. Untuk bagian isi dari buku, menggunakan kertas Art paper. Pemilihan kertas Art paper sendiri bertujuan agar buku mudah untuk dibuka pada setiap halamanya.

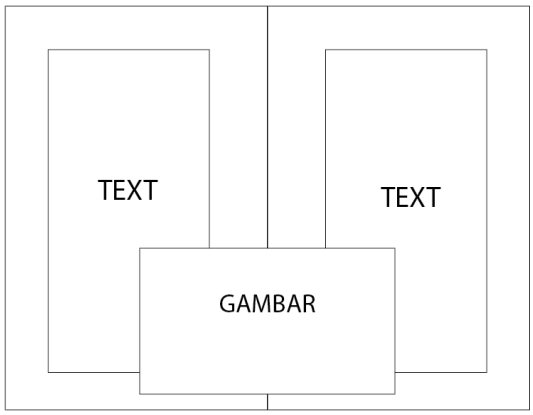


III.2.2 Tata Letak (*Layout*)

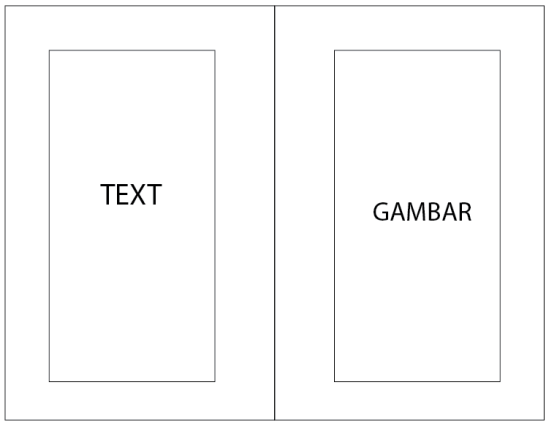
Layout adalah suatu perancangan huruf dan seni (fotografi, ilustrasi, dan grafik lainnya) di atas kertas. Ada tiga dasar untuk sebuah *layout* yang baik yaitu bahwa layout itu harus bekerja, mengorganisir, dan menarik perhatian.

Di dalam penyusunan tata letak antara teks dan gambar ilustrasi digabungkan agar mempermudah pembaca untuk menyesuaikan teks dengan gambar ilustrasi. Layout isi setiap halamannya dapat berubah-ubah, tidak akan tetap seperti gambar

di atas, untuk penempatan teks menyesuaikan dengan gambar ilustrasi yang dibuat. Dalam perancangan buku ini akan didominasi oleh teks dan beberapa sisipan gambar yang akan membantu mengarahkan imajinasi *audience* terhadap cerita, seperti yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar III.1 Contoh Layout 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)



Gambar III.2 Contoh Layout 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

III.2.3 Huruf

Rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat bukan saja bisa berarti suatu makna yang mengacu kepada sebuah objek ataupun gagasan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra ataupun kesan secara visual (Adi Kusrianto, 2009, h.191)

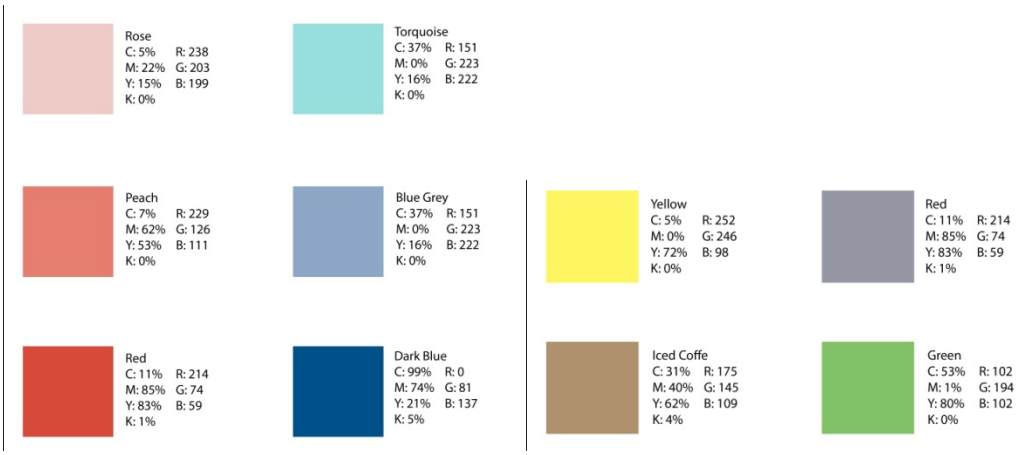
Jenis tipografi yang digunakan dalam buku novel bergambar ini sebagai isi adalah *Baskerville* dan *Apple Chancery* sebagai *header*, *footer*, dan penulisan kata

panakawan pada judul dalam *cover* . Karena huruf tersebut mewakili visual yang ada dalam buku ini, selain itu jenis font ini mudah untuk dibaca oleh target audience.

- Baskerville
  THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG
  the quick brown fox jumps over the lazy dog
  ,./:'-"+=@#$&*()!1234567890
- Apple chancerry
  THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG
  the quick brown fox jumps over the lazy dog
  ,./:'-"+=@#$&*()!1234567890

III.2.4 Warna

Warna dapat mempengaruhi kejiwaan seseorang. Warna seringkali menjadi pertimbangan saat memilih pakaian atau benda yang akan di beli,warna menjadi sesuatu yang berpengaruh pada kehidupan manusia (Adi Kusrianto, 2009, h.48)



Gambar III.3 Palet Warna Moderen 2016
Sumber: http://www.ayueidris.com/2016/01/tema-dan-trend-warna-2016-2017.html (Diakses pada 20/05/2016)

III.2.5 Illustrasi

Ilustrasi memiliki arti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan. Fungsi ilustrasi menurut Adi Kusrianto (2009) antara lain adalah:

- Memberi gambaran tokoh atau karakter dalam cerita
- Menampilkan beberapa contoh item yang diterangkan dalam suatu buku pelajaran atau *textbook.*
- Memvisualisasikan langkah-demi langkah pada sebuah instruksi dalam panduan teknik.
- Atau sekedar membuat pembaca tersenyum atau tertawa.

Konsep ilustrasi dalam buku cerita ini akan menggabungkan gaya gambar dekoratif dan stilasi, yaitu dengan mengubah bentuk asli dari sumber atau dengan melihat objek dari berbagai arah dengan penggayaan dan dapat dibuat menjadi bermacam-macam bentuk baru yang bersifat dekoratif namun ciri khas bentuk aslinya masih kelihatan. Beberapa referensi visual yang dapat dihadirkan sebagai berikut:

- **Dekoratif**

Penampilan karya yang lebih mengutamakan keindahan garis, bidang warna. Warna pada bidang tidak memiliki kesan terang gelap, tetapi rata/datar saja. Garis diusahakan lancar, rapi. Seperti yang digunakan dalam penggambaran kartun The Powerpuff Girls.



Gambar III.4 Karakter The Powerpuff Girls
Sumber: http://powerpuffgirls.wikia.com/wiki/List_of_characters
(Diakses pada 20/05/2016)

Penggambaran rumah dan bangunan-bangunan lain juga akan menyesuaikan dengan gaya penggambaran karakter, seperti yang dapat dilihat pada gambar

dibawah ini. Penggambaran bangunan dengan disederhanakan berbentuk persegi, dengan sudut-sudut tajam.



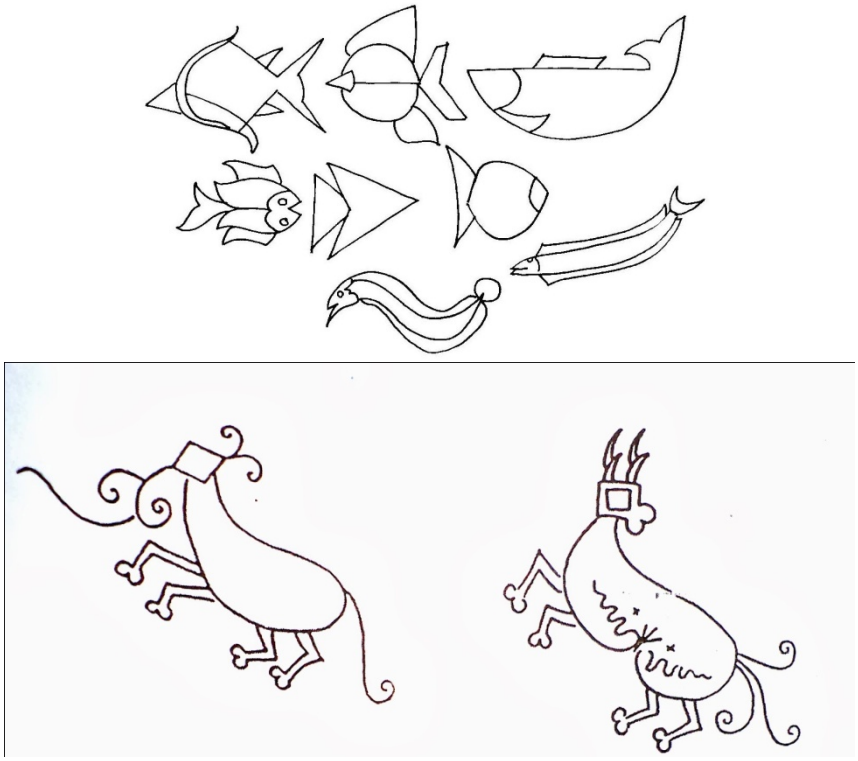
Gambar III.5 Rumah The Powerpuff Girls
Sumber: http://draconistheory.deviantart.com/art/Powerpuff-Girls-House
(Diakses pada 20/05/2016)



Gambar III.6 Keadaan Kota (The Powerpuff Girls)
Sumber: http://powerpuffgirls.wikia.com/wiki/The_City_of_Townsville#Gallery
(Diakses pada 20/05/2016)

- **Stilasi**

Penampilan objek dengan menggayakan atau membuat indah, dengan garis meliuk-liuk, melingkar-lingkar agar tampak indah (dalam hal ini, stilasi dapat dipandang bagian dari dekorasi).



Gambar III.7 Gaya Stilasi
Sumber:http://parasakti7970.blogspot.co.id/2013/06/membuat-desain-motif-tumbuhan-binatang.html
(Diakses pada 20/05/2016)

III.2.6 Cerita

Kisah Panakwan merupakan penegembangan bebas dengan mengangkat tema dan gaya gambar yang lebih menarik, karena Panakawan adalah karakter bebas yang tidak memiliki pakem-pakem cerita tertentu seperti tokoh pandawa.Kisah Panakawan pada buku cerita ini merupakan cerita fiktif, dan ide dari penulis.

A. Setting

- Lokasi

  Lokasi yang digunakan dalam perancangan buku cerita ini adalah Kota Yogya, Pertama di sekitar bringin kembar, lalu jalan Malioboro, dan Candi Prambanan. Pemilihan lokasi didasari oleh latar belakang target

audience, agar pada saat membaca audience dapat leluasa berimajinasi karena lokasi-lokasi yang familiar.

- Waktu

  Setting waktu yang digunakan adalah menyesuaikan dengan zaman sekarang (2016).

B. Penokohan

Tokoh karakter utama pada cerita ini adalah berdasarkan cerita aslinya dengan gaya visual yang di sesuai kan dengan zaman sekarang (kontemporer), sedangkan beberapa tokoh pendukung merupakan tokoh karangan.

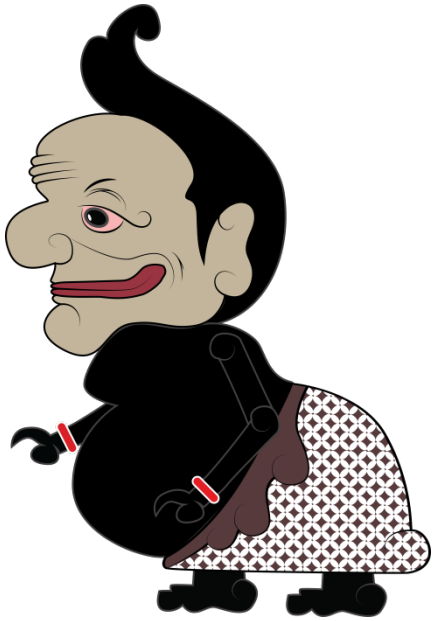
- Karakter utama

  1. Semar

  Semar adalah figur utama dalam setiap pementasan wayang kulit karena tokoh semar ini merupakan sang pembawa pesan atau messenger. Di dalam perancangan ini semar digambarkan dengan pembawaan kalem namun berpakaian cerah.



(a)
Gambar III.8 (a) Referensi Tokoh Semar
Sumber: https://www.enjang.com/berbagai-gaya-gambar-semar/
(Diakses pada 27/01/2016)





(b) (c)

Gambar III.9 (b) Tokoh Semar di Alam Mayapada
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)
Gambar III.10 (c) Tokoh Semar
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

6. Gareng

Gareng dalam cerita ini berperan sebagai tokoh yang paling setiakawan.



(a)

Gambar III.11 (a) Referensi Tokoh Gareng
Sumber: http://tokohwayangpurwa.blogspot.co.id/2009/10/gareng.html
(Diakses pada 27/01/2016)





(b) (c)

Gambar III.12 (b) Tokoh Gareng di Alam Mayapada
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)
Gambar III.13 (c) Tokoh Gareng
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

2. Petruk

Petruk bermata juling, berhidung panjang dan rambutnya dikuncir. Petruk juga dipercaya sebagai raja jin dan gendoruwo di tanah Jawa.



(a)

Gambar III.14 (a) Referensi Tokoh Petruk
Sumber: http://www.musikaal.com/Gallery/index.php/Javanese-Wayang-Kulit-Characters/Punakawan/Petruk-th
(Diakses pada 27/01/2016)



(b) (c)

Gambar III.15 (b) Tokoh Petruk di Alam Mayapada
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)
Gambar III.16 Tokoh Petruk
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

3. Bagong

Bagong memiliki sifat yang jujur dan sabar



(a)

Gambar III.17 (a) Referensi Tokoh Bagong
Sumber: http://www.musikaal.com/Gallery/index.php/Javanese-Wayang-Kulit-Characters/Punakawan/Petruk-th
(Diakses pada 27/01/2016)





(b) (c)

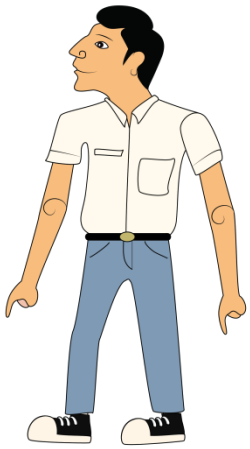
Gambar III.18 (b) Tokoh Bagong di Alam Mayapada
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)
Gambar III.19 Tokoh Bagong
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

- Karakter Pendukung

1. Abimanyu

Abimanyu adalah anak SMA yang terpilih untuk membantu para Panakawan melawan kekuatan jahat Nyi Gelung





(a) (b)

Gambar III.20 (a) Referensi Remaja SMA
(Sumber:http://www.kompasiana.com/jinggagroup/seragam-sekolah-indonesia_552a7666f17e61ef10d623c2)
Gambar III.21 (b) Abimanyu
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2016)

2. Srikandi

Srikandi adalah Adik Abimanyu.





(a) (b)

Gambar III.22 (a) Referensi Remaja SMA
(Sumber:http://www.kompasiana.com/jinggagroup/seragam-sekolah-indonesia_552a7666f17e61ef10d623c2)
Gambar III.23 (b) Srikandi
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

3. Nyi Gelung

Nyi Gelung berperan sebagai jin yang kabur dan merusak bumi.





(a) (b)

Gambar III.24 (a) Referensi Karakter Nyi Gelung
(Sumber: http://demitnarsis.blogspot.co.id/2013/01/tujuh-hantu-perempuan-di-seluruh-dunia.html)
Gambar III.25 (b) Nyi Gelung
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

C. Sinopsis cerita

Berawal ketika para Panakawan dikirim ke Arcapada (bumi) oleh Sanghyang Manikmaya untuk membimbing remaja yang terpilih menangkap jin yang kabur dari alam bawah. Sesampainya di bumi, para Panakawan harus

melakukan adaptasi agar tidak dicurigai oleh penduduk bumi. Para Panakawan masing-masing dibekali sesuatu yang nantinya (di bumi) dapat membantu mereka untuk menemukan dan melawan kekuatan jahat Nyi Gelung. Nyi Gelung memiliki kekuatan untuk mengambil alih fikiran dan fisik manusia, Nyi Gelung dapat memata-matai gerak-gerik para Panakawan dan Abimanyu melalui remaja yang sudah terkena sihirnya.

Di dalam perjalanan, tiba-tiba mereka diserang oleh sekutu Nyi Gelung, mereka berlari hingga tanpa sadar ternyata sudah mendekati gerbang yang akan membawa mereka kepada Nyi gelung, walaupun mereka sempat kebingungan dikarenakan gerbangnya tidak terlihat. Ketika para Panakawan memasuki gerbang tersebut, Abimanyu memilih untuk pergi meninggalkan para Panakawan karena tidak dapat mengendalikan rasa takutnya. Para Panakawan pun memutuskan untuk tetap maju meski tanpa Abimanyu. Tanpa sepengetahuan Abimanyu, ternyata adiknya telah ditangkap oleh Nyi Gelung dan akan dijadikan tumbal untuk menambah kekuatannya. Beruntung Abimanyu memutuskan kembali untuk membantu Panakawan, naluri persahabatannya yang membawa ia kembali. Melawan Nyi Gelung bukanlah hal yang mudah, karena mereka harus menghadapi para remaja yang sudah tersihir oleh Nyi Gelung. Dengan kerja sama antara Panakawan dan Abimanyu akhirnya menghasilkan kemenangan, Nyi Gelung berhasil di kalahkan. Semua Sandera dan remaja-remaja yang telah tersihir pun kembali normal. Bumi pun kembali tenang, para Panakawan berhasil menyelesaikan tugas-tugasnya dan kembali ke Mayapada.