BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) khalayak adalah sekelompok orang tertentu dalam suatu masyarakat yang dijadikan sebagai target atau sasaran komunikasi. Sedangkan sasaran adalah sesuatu yang menjadi tujuan dalam proses penyampaian komunikasi. Dapat disimpulkan khalayak sasaran adalah sekelompok masyarakat yang dijadikan sebagai target utama dalam konteks penyampaian sebuah informasi. Sebelum menciptakan sebuah karya desain, tentunya perlu mengetahui terlebih dulu gambaran yang jelas mengenai kebutuhan dan minat khalayak. Sebanyak mungkin informasi mengenai khalayak yang akan menjadi sasaran harus diketahui.

Berdasarkan analisa permasalahan dan solusi perancangan, khalayak yang akan menjadi sasaran dalam penyampaian informasi disesuaikan berdasarkan demografis, geografis, dan psikografis. Hal tersebut akan menjadi penentu dan acuan dalam pembuatan karya desain sebagai media penyampaian informasi mengenai kisah perjalanan Prabu Siliwangi sebagai raja di Tatar Sunda pada zaman Pajajaran. Berikut adalah khalayak sasaran (*target audience*) untuk perancangan media informasi novel:

a. Demografis

Jenis Kelamin	: Laki-laki dan perempuan
Usia	: 16 – 18 tahun
Status Ekonomi	: Menengah ke atas
Pekerjaan	: Pelajar SMA
Warga Negara	: Indonesia

Pemilihan batas usia pada khalayak sasaran di atas merupakan tahap pertumbuhan seorang remaja menuju ke tahap dewasa. Pada fase tersebut remaja akan mengalami perkembangan yang pesat, rasa ingin tahu yang tinggi, kreatifitas meningkat, dan berfikir imajinatif. Maka remaja dalam rentang usia 16 – 18 tahun, pasti sudah bisa

memahami suatu kisah leluhur yang terjadi di masyarakat khususnya di Jawa Barat. Pemahaman dan mengetahui mengenai nilai-nilai ke arifan lokal dan warisan para leluhur diharapkan agar remaja di masa sekarang ini, mampu mengambil nilai-nilai positif yang bermanfaat sebagai pembelajaran untuk bersikap lebih baik dalam menjalani kehidupan.

Media informasi yang membahas seputar nilai-nilai ke arifan lokal dan budaya merupakan kebutuhan tersier/pelengkap yang tidak semua dipelajari di jenjang sekolah. Remaja yang berfikir kritis dan kebutuhan primernya tercukupi, akan mencari media lain untuk menambah wawasan dan pengetahuan baru. Namun, tidak semua remaja dapat memenuhi hal tersebut. Maka peran ekonomi orang tua sangat berpengaruh untuk menunjang kebutuhan anak.

b. Geografis

Indonesia merupakan negara berdaulat yang memiliki beragam adat istiadat, suku bangsa, dan agamanya. Walaupun demikian Indonesia tetap bersatu teguh dengan memegang prinsip Bhineka Tunggal Ika (berbeda-beda tetapi tetap satu jua). Kisah Prabu Siliwangi terjadi di Jawa Barat, khususnya kawasan Tatar Sunda. Sehingga batasan geografis dalam penyampaian informasi kepada khalayak sasaran akan difokuskan di Kabupaten Bandung. Dengan adanya pendekatan ini, diharapkan remaja sebagai pelajar khususnya di Kabupaten Bandung mampu mengenali dan mengetahui kisah leluhurnya sebagai bukti kepedulian dan meningkatkan rasa cinta terhadap warisan para leluhur.

c. Psikografis

Tahap transisi akan dialami oleh setiap manusia ketika menginjak masa remaja. Masa pertumbuhan yang berlangsung mulai dari anak-anak menjadi remaja dan dewasa ditandai dengan adanya perubahan fisik dan psikis. Pada masa inilah remaja akan mulai membentuk dan mencari jati dirinya (Nagiga dan Ibung, 2009, h. ii).

Berdasarkan pemaparan psikologis remaja di atas, maka target audiens secara pendekatan psikografisnya adalah pelajar Sekolah Menengah ke Atas di Kabupaten

Bandung yang sedang mengalami proses pembentukan jati diri. Sehingga ada peluang besar untuk mengenali dan mengetahui kisah dan sosok Prabu Siliwangi yang merupakan cerita tradisi lisan leluhur sebagai pembentuk moral yang baik. Karena di dalamnya memberikan nilai-nilai kebaikan yang ditunjukkan oleh Prabu Siliwangi.

III.2 Strategi Perancangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) strategi merupakan rencana yang tersusun baik dan cermat berkenaan dengan suatu kegiatan untuk mencapai sasaran tertentu. Dengan demikian strategi perancangan dapat diartikan sebagai suatu perencanaan yang tersusun dan terstruktur untuk membentuk suatu konsep yang akan ditujukan kepada khalayak sasaran.

Strategi perancangan yang dibuat adalah menyajikan dan menyampaikan informasi mengenai perjalanan Prabu Siliwangi yang dianggap sebagai cerita tradisi lisan atau turun-temurun yang terjadi di Tatar Sunda ke dalam bentuk novel. Penjelasan isi cerita akan diberikan sentuhan ilustrasi yang akan disesuaikan dengan khalayak sasaran sehingga informasi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami. Muatan pesan yang disampaikan dalam cerita bisa dijadikan sebagai bekal untuk kehidupan. Dengan menampilkan visual/ilustrasi yang kreatif, imajinatif, dan bergaya semi-realis. Karena di dalam kisah Prabu Siliwangi banyak mengandung unsur di luar nalar manusia biasa.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Komunikasi diambil dari bahasa Latin yaitu *communicatio* yang artinya pemberitahuan atau pertukaran pikiran. Jadi, dalam suatu proses komunikasi diperlukan kesamaan makna agar terjadi pertukaran pikiran dan pengertian antara komunikator/penyebar pesan terhadap komunikan/penerima pesan (Suprapto, 2009, h. 5).

Tujuan komunikasi dari media novel ini adalah untuk memberikan informasi kisah perjalanan leluhur Prabu Siliwangi sebagai seorang raja di Tatar Sunda,

meningkatkan rasa apresiasi serta kecintaan terhadap leluhur yang memiliki nilai kearifan lokal, menyampaikan muatan pesan yang bersifat positif, dan berprilaku baik terhadap semua yang ada di alam.

Dengan adanya perancangan media informasi ini, diharapkan agar masyarakat khususnya remaja di Kabupaten Bandung dapat mengetahui kisah Prabu Siliwangi sebagai nenek moyang dan seorang raja Sunda yang memiliki kepribadian baik sehingga dapat dijadikan sebagai suri tauladan.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Dalam konteks penyajian informasi, tentu dibutuhkan suatu pendekatan komunikasi yang baik. Ini bertujuan agar informasi yang akan disampaikan dapat mudah diterima dan dimengerti oleh masyarakat, khususnya target audiens. Penyampaian informasi mengenai kisah perjalanan Prabu Siliwangi bersifat dialogika dalam bentuk wacana naratif yang dihiasi oleh ilustrasi pada isi cerita.

Dialogika adalah ilmu yang mempelajari mengenai seni berbicara secara *dialog* antara dua orang atau lebih (Hendrikus, 1991, h. 17).

Wacana naratif adalah peristiwa yang menggambarkan dan menceritakan tentang bagaimana suatu kejadian berlangsung dengan jelas berdasarkan urutan waktu (Arifin dan Junaiyah, 2010, h. 78).

Pendekatan yang digunakan dalam perancangan media informasi novel ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

- Pendekatan Visual

Dalam perancangan media informasi novel yang mengangkat kisah perjalanan Prabu Siliwangi yang lebih dianggap sebagai cerita folklor dan tokoh mitologi Sunda ini, bentuk visual yang akan dimunculkan adalah ilustrasi yang terinspirasi dari gaya menggambar Bapak Onong Nugraha. Beliau adalah seorang *illustrator*

yang mendalami tentang Kesundaan menggunakan gaya menggambar naturalis dan gaya khas pribadi.

Aliran menggambar naturalisme adalah aliran yang menampilkan bentuk suatu objek yang digambarkan berdasarkan kenyataannya (Sutardi, 2007, h. 4). Contohnya dalam menggambar sosok manusia yang disajikan berdasarkan bentuk nyata yakni memiliki anatomi tubuh yang utuh. Maka solusi yang diambil untuk ilustrasi yang akan dibuat adalah menggunakan gaya menggambar semi-realis yang dipadukan dengan kedua gaya menggambar Bapak Onong Nugraha tersebut sebagai acuan. Karena cerita yang disampaikan dalam kisah Prabu Siliwangi masih kental dengan unsur-unsur di luar nalar manusia biasa.

Aliran ilustrasi semi-realis adalah gabungan gaya menggambar realis dan kartun dengan berbagai *style*. Yang paling khas dari gaya menggambar ini adalah *style caricature* (Gumelar, 2011, h. 13).

Penggayaan ilustrasi semi-realis dan kedua gaya menggambar Bapak Onong Nugraha akan mengantarkan target audiens untuk berimajinasi dan berfantasi. Visualisasi yang dibuat juga menggunakan pendekatan yang diambil dari unsur-unsur Kesundaan itu sendiri, seperti pakaian yang dikenakan oleh tokoh, corak batik, dan elemen-elemen lainnya yang dipadukan dengan bentuk garis lengkung yang membentuk tumbuhan paku. Ini bertujuan agar visual yang dimunculkan tetap memiliki ciri khas tentang Kesundaan.

- Pendekatan verbal

Komunikasi verbal adalah bentuk komunikasi yang menggunakan kata-kata, baik itu lisan atau tertulis (Hardjana, 2003, h. 22). Pendekatan verbal yang digunakan dalam perancangan media informasi melalui novel ini yaitu menggunakan bahasa Indonesia baku dan jelas. Ini bertujuan agar isi cerita yang disampaikan dapat mudah dimengerti oleh pembaca dari setiap dialog antar tokoh.

III.2.3 *Mandatory*

Mandatory merupakan lembaga yang menjadi landasan untuk menyebar dan mempublikasikan media informasi. Adapun upaya kerjasama antara penerbit buku Imania dengan badan pemerintahan Dinas Pendidikan Kota Bandung dan Gramedia Pustaka Utama dalam memperkenalkan kisah perjalanan Prabu Siliwangi. Perancangan media informasi berbentuk novel ini akan dijual di toko-toko buku di sekitaran Kabupaten Bandung dalam upaya mengenalkan dan melestarikan kisah leluhur dari Tatar Sunda yaitu kisah Prabu Siliwangi yang masih belum banyak diketahui tentang perjalanannya.



Gambar III.1 Logo Dinas Pendidikan Kota Bandung
Sumber: http://data.go.id/uploads/group/20150123-041407.255207logopemerintahkotabandungtransparent.png
(Diakses pada 13/1/2018)



Gambar III.2 Logo Gramedia
Sumber: https://1.bp.blogspot.com/-rDQoEs3z9b4/WVbV2JidA4I/AAAAAAAANaw/hh4sPNIMJ-IzF0jcqQNWw1aHtxzH77wQwCLcBGAs/w1200-h630-p-k-no-nu/gramedia.jpg
(Diakses pada 13/1/2018)

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang terkandung di dalam perancangan media informasi berbentuk novel ini adalah tentang nilai-nilai moral yang baik dan positif yang ditunjukkan oleh Prabu Siliwangi sebagai seorang raja yang rendah hati, seperti salah satunya adalah sikap diri yang penuh dengan kesabaran dan ketenangan dalam menghadapi situasi apapun.

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan dalam cerita disesuaikan dengan khalayak sasaran yaitu remaja berusia 16 – 18 tahun. Pada isi cerita juga menggunakan bentuk narasi sebagai penjelas dari percakapan dialog antar tokoh. Gaya bahasa yang digunakan dalam cerita adalah gaya hiperbola. Hiperbola adalah ungkapan kata yang yang digantikan dengan kata lain yang maknanya lebih hebat dari pada kata (Wicaksono, 2014, h. 289).

III.2.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang akan dibuat dalam perancangan media informasi tentang kisah Prabu Siliwangi ini adalah memberikan tampilan ilustrasi dengan gaya semi-realis sebagai pendukung dalam penyampaian informasi. Dengan adanya ilustrasi maka pesan yang disampaikan akan mudah dipahami. Penggambaran pada suasana atau *background* dipadukan dengan unsur-unsur tentang Kasundaan seperti garis dan liukan seperti bentuk batik. Ini bertujuan agar kesan budayanya terlihat. Demikian pula dalam hal memilih momen yang menentukkan.

Selain menampilkan ilustrasi, strategi kreatif lain yang dilakukan adalah memunculkan beberapa pantun Sunda yang bertemakan tentang nasihat sebagai informasi yang bersifat mengingatkan. Penentuan bentuk dan ukuran juga menjadi hal yang harus diperhatikan, media informasi dirancang dengan ukuran 26 cm x 18 cm dengan posisi *landscape* agar tampilannya terlihat unik dan berbeda.

a. *Copywriting*

Copywriting adalah kemampuan dalam mengolah dan menciptakan kata-kata menjadi sesuatu yang bisa menarik minat dan perhatian target audiens. Pada bagian *cover* depan akan diberikan judul ‘Raden Pamanah Rasa’ dan sub-judul ‘Kemaharajaan Nusantara yang Tak Terungkap’ dengan jenis *font* yang telah disesuaikan bertujuan untuk mempertegas ilustrasi di bagian *cover* dan untuk menarik minat target audiens. Pada bagian punggung buku hanya dicantumkan penerbit dan judul saja tanpa sub-judul. Sedangkan di bagian *cover* belakang dicantumkan informasi mengenai keberadaan Prabu Siliwangi berdasarkan naskah-naskah kuno yang telah ditemukan sebagai bukti yang otentik.

b. *Storyline*

Scene 1 : Awal mula perjalanan, Raden Pamanah Rasa memasuki sebuah hutan larangan. Hutan tersebut dipenuhi oleh tumbuhan besar, semak belukar, tumbuhan paku, dan angker.

Scene 2 : Di dalam hutan tersebut Raden Pamanah Rasa mencium sesuatu yang mistis. Tiba-tiba terlihat bayangan hitam yang meloncat dari pohon satu ke pohon lainnya dengan gerakan yang sangat cepat.

Scene 3 : Bayangan hitam tersebut mendekat kemudian berubah menjadi seorang kakek yang berambut panjang dan beruban. Kakek tersebut memberikan nasihat baik kepada Prabu Siliwangi dalam pengembaraannya.

Scene 4 : Raden Pamanah Rasa melanjutkan perjalanannya, kuda yang ditunggangi Prabu Siliwangi tiba-tiba meringkik seperti melihat sesuatu di balik semak-semak.

Scene 5 : Sosok harimau putih besar mulai menampakan diri dan berdialog dengan Raden Pamanah Rasa. Tak lama kemudian harimau tersebut menyerang Raden Pamanah Rasa dan pertarungan pun tidak terelakan lagi.

Scene 6 : Harimau putih kemudian merubah sosoknya menjadi seorang pemuda tampan yang berpakaian bangsawan.

Scene 7 : Pertarungan kembali berlangsung dengan gerakan jurus yang berbeda. Akhir pertarungan dimenangkan oleh Raden Pamanah Rasa. Dan harimau putih itu mengabdi kepada Raden Pamanah Rasa.

Scene 8 : Raden Pamanah Rasa sampai di Surantaka dan bertemu dengan Nyi Ambet Kasih. Keduanya memendam rindu yang mendalam karena tidak bertemu sekian lamanya. Raden Pamanah Rasa dan Nyi Ambet Kasih terlihat sangat bahagia.

Scene 9 : Raden Pamanah Rasa melanjutkan perjalanannya dan mengikuti sayembara di alun-alun Cirebon.

Scene 10 : Bertemu dengan Amuk Murugul yaitu lawan terhebat dalam sayembara tersebut.

Scene 11 : Keduanya bertarung dengan penuh kesaktian. Amuk Murugul begitu berambisi untuk mengalahkan Prabu Siliwangi. Tetapi setiap jurusnya mampu dihindari oleh Raden Pamanah Rasa.

Scene 12 : Setelah Amuk Murugul merasa kecapean, Raden Pamanah Rasa memanfaatkan kesempatan itu dengan mengeluarkan jurus pusaran angin. Amuk Murugul pun terpental dan mengakui kekalahan.

Scene 13 : Kembali ke kerajaan dan menyuruh pamannya untuk membuat sebuah pusaka. Akhir perjalanan Raden Pamanah Rasa diberi nama Siliwangi oleh Sultan Rumenggong.

c. *Storytelling*

Prabu Siliwangi merupakan putra keturunan dari Prabu Anggalarang raja dari Kerajaan Galuh. Setelah berhasil menyatukan Kerajaan Galuh dan Kerajaan Sunda, beliau bergelar Sri Baduga Maharaja Prabu Guru Gantangan Sang Sri Jaya Dewata atau Prabu Siliwangi di Kerajaan Pakuan Pajajaran. Sewaktu kecil nama Prabu Siliwangi adalah Raden Pamanah Rasa. Setelah tahta kerajaan diwariskan kepadanya, Raden Pamanah Rasa yang telah menjadi seorang raja tidak hanya berdiam diri di kerajaan. Karena baginya menjadi seorang raja adalah berbakti pada kebaikan seperti yang diajarkan oleh leluhurnya. Raden Pamanah Rasa menyerahkan kerajaannya untuk sementara kepada pamannya kemudian beliau

pergi untuk berbuat kebaikan dan mencari jadi diri yang sesungguhnya demi memperjuangkan Tatar Sunda.

Dalam perjalanan Raden Pamanah Rasa memasuki sebuah hutan yang disebut hutan larangan. Hutan tersebut dipenuhi dengan pepohonan raksasa, semak belukar, dan paku-pakuan tumbuh dengan sempurna. Tanah terasa dingin dan lembab, lumut yang subur membuat tanah menjadi licin. Suasana mistik pun terasa menghiasi hutan tersebut. Cericit burung seakan memberi isyarat, suara gemuruh binatang rimba seakan menyambut kepada siapa saja yang ingin mengadu kekuatan. Di balik rimbunnya pepohonan, bisa saja berdiri sebuah kerajaan para siluman. Kuda hitam yang ditunggangi oleh Raden Pemanah Rasa mulai meringkik seolah mencium aroma ganjil. Raden Pamanah Rasa pun merasakannya tetapi tidak menghiraukan hal tersebut sambil menenangkan si Bawuk kuda yang ditungganginya itu.

Tak lama kemudian muncul sesosok tubuh berpakaian hitam dari atas pohon terlihat seperti seekor bajing raksasa. Kejadian tersebut dilihat oleh ketiga pengasuh Raden Pamanah Rasa yang mengikuti pengembaraannya secara diam-diam dari belakang. Raden Pamanah Rasa tetap bersikap baik terhadap sosok tersebut hingga akhirnya merubah dirinya menjadi seorang kakek tua berambut panjang tergerai dan beruban. Setiap menggeraikan rambutnya, sosoknya pun semakin bertambah banyak. Setelah berdialog, kakek tersebut adalah seorang sesepuh yang mengetahui telah kedatangan seorang raja dan memberi nasihat kepada Raden Pamanah Rasa. Beliau salam sembah mengucapkan matur nuhun kepada kakek tersebut. Pengisi hutan mulai bertindak kepada ketiga pengasuh Raden Pamanah Rasa yang berniat mengintip akhirnya muka mereka bonyok disengat tawon. Raden Pamanah Rasa akhirnya mengetahui bahwa mereka mengikuti pengembaraannya. Kakek itu menyuruh kepada ketiga pengasuh untuk mencari bunga apa saja sebagai obat penyembuh serangan tawon tadi. Dengan sekejap luka mereka pun hilang. Kakek itu tertawa kemudian meloncat ke pohon dengan gerakan yang sangat cepat dan menghilang tanpa jejak. Raden Pamanah Rasa dan ketiga pengasuhnya bergegas untuk melanjutkan perjalanan.

Ketika Raden Pamanah Rasa akan beristirahat di sebuah air terjun, tiba-tiba Bawuk kuda yang ditungganginya meringkik ketakutan seperti melihat sosok harimau putih dibalik rimbunnya semak belukar. Harimau putih itu tidak mengaum tetapi matanya yang seram terus memperhatikan keberadaan Raden Pamanah Rasa. Bawuk terus mengangguk-ngangguk memberi isyarat kepada tuannya. Raden Pamanah Rasa mengelus-ngelus kudanya agar tetap tenang. Harimau putih itu pun mulai menampakan wujudnya. Raden Pamanah Rasa merasakan bahwa harimau tersebut bukanlah harimau biasa. Harimau putih itu mengaum seperti memberi ucapan salam. Tetapi Raden Pamanah Rasa tetap tenang dan waspada. Bawuk semakin meringkik gemetaran dan ketiga pengasuhnya berteriak ketakutan yang menimbulkan kegaduhan. Angin berdesir kencang, suasana semakin terasa mencekam.

Harimau putih itu mengaum kembali dan menerjang ke arah Raden Pamanah Rasa dengan gerakan yang sangat cepat. Tetapi serangannya hanya mengenai kuda yang ditunggangi Raden Pamanah Rasa. Tubuh Raden Pamanah Rasa terlempar ke tanah. Kuda itu ambruk dan merasakan kesakitan dari cakaran harimau putih. Raden Pamanah Rasa berdiri tegak di atas tanah dan merapalkan *mantra pangabaran* untuk melumpuhkan tatapan lawan. Auman harimau putih yang menggaung mampu menggetarkan ranting-ranting pepohonan. Sementara Raden Pamanah Rasa memperkuat gerakan kuda-kudanya dan tetap bersikap tenang. Beliau tidak berniat untuk menyerang harimau putih tersebut. Sebaliknya, beliau hanya menggunakan jurus *usik* dan *malik*. Jurus kekuatan untuk menangkal serangan dengan memanfaatkan tenanga lawan. Harimau putih itu kembali menerjang menyerang dengan cakarannya. Raden Pamanah Rasa hanya memiringkan badan, menggeser sedikit kuda-kuda setengah putaran untuk menghindari serangan harimau putih. Cakaran harimau putih lagi-lagi hanya menerkam angin. Harimau putih kembali mengaum lebih keras, pusaran angin menggulung tubuhnya. Raden Pamanah Rasa menarik kedua tangannya, harimau putih itu terpental ke udara dan ambruk di atas tanah.

Setelah beberapa kali mengeluarkan jurus dan gagal menyerang Raden Pamanah Rasa, perlahan tubuh harimau putih itu terlihat seperti digumpali asap. Semakin lama gumpalan asap tersebut semakin pekat dan menutupi wujud harimau putih. Seketika gumpalan asap itu hilang dan harimau putih merubah sosoknya menjadi seorang pemuda tampan mengenakan pakaian bangsawan. Tetapi Raden Pamanah Rasa tetap waspada karena beliau tahu bahwa dihadapannya bukanlah sosok manusia biasa. Harimau putih merasa bahwa kerajaannya yang tidak terlihat oleh mata telah diganggu oleh keberadaan Raden Pamanah Rasa dan pengasuhnya. Raden Pamanah Rasa pun segera meminta maaf karena beliau tidak tahu ada kerajaan siluman di hutan tersebut.

Pemuda itu melakukan gerakan yang tak pernah dilihat oleh Raden Pemanah Rasa sebelumnya. Gerakan seperti tarian tetapi memiliki kekuatan luar biasa. Pemuda jelmaan harimau putih melangkah dengan kuda-kuda rapat. Raden Pamanah Rasa tidak gentar dan tetap bersikap tenang. Perkelahian pun kembali berlangsung, pemuda itu menyerang dengan kombinasi serangan. Beliau memusatkan kekuatan tenaga dalam dengan mengambil kekuatan dari alam berupa angin. Angin yang bergulung-gulung kini ada dalam genggaman Raden Pamanah Rasa. Ketika pemuda itu berada disamping Raden Pamanah Rasa dengan kekuatan condong ke depan, beliau melakukan gerakan dengan menggeser sedikit kuda-kuda ke belakang. Tubuh musuh yang condong ke depan itu disambut dengan pukulan melingkar. Gelang timah yang dipakai Raden Pamanah Rasa mengenai geraham pemuda jelmaan harimau tersebut. Seketika ia merasa kesakitan. Akhirnya Raden Pamanah Rasa mengetahui kelemahan dari gerakan jelmaan harimau putih itu. Raden Pamanah Rasa berhasil memasukan gelang timahnya ke pergelangan tangan dan kaki siluman harimau putih. Ia berguling-guling seolah tak berdaya. Siluman harimau putih itu mengakui kehebatan Raden Pamanah Rasa dan meminta untuk segera melepaskan timah tersebut dari pergelangan tangan dan kakinya. Sebagai tanda penghormatan siluman harimau itu pun bersedia menjadi setia Raden Pamanah Rasa dan memberikan sebuah pakaian pusaka yang apabila memakainya akan memperoleh kesaktian. Raden Pamanah Rasa menerima dan memakai pakaian

tersebut. Sejak itu Raden Pamanah Rasa memiliki pengabdi setia yaitu siluman harimau putih yang diberi nama Giling Wesi.

Sampailah Raden Pamanah Rasa ke Surantaka. Tempat dimana beliau mengingat masa kecilnya yang diasuh oleh pamannya yaitu Ki Gedeng Sindah Kasih, adik dari Prabu Anggalarang. Pengembaraan telah mendewasakan Raden Pamanah Rasa, apalagi setelah menaklukan harimau putih semakin luas kekuasaannya. Di Surantaka pula beliau bertemu dengan Nyi Ambet Kasih, kenangan semasa kecilnya. Nama itu tersimpan baik di hati Raden Pamanah Rasa sekalipun tidak ada ikrar yang terlisankan. Kecantikannya sekarang membuat Raden Pamanah Rasa semakin terkagum. Sosok Raden yang semakin gagah dan berkharisma membuat Nyi Ambet Kasih juga semakin terpesona. Nyi Ambet Kasih melihat lelaki tersebut lebih tenang, sorot matanya penuh keberanian, dan suaranya pun terdengar lebih lantang. Seperti sosok lelaki yang selalu hadir dalam mimpinya, sekian lama akhirnya mimpi itu menjadi kenyataan. Kehidupan masa lalu yang merekatkan benih-benih cinta yang tetap terjaga. Raden Pamanah Rasa melihat ada senyum yang tersembul. Sedikit disembunyikan dan agak ditahan, tetapi rona wajah tidak bisa berbohong bahwa perempuan anggun yang ada dihadapannya sedang tersenyum bahagia. Keduanya bersatu dalam ikatan perkawinan, dan tanah kekuasaan Ki Gedeng Sindang Kasih diserahkan kepada Raden Pamanah Rasa.

Raden Pamanah Rasa meneruskan pengembaraannya didampingi oleh Giling Wesi. Ketika di perjalanan Raden Pamanah Rasa mendengar adanya sayembara di daerah Cirebon. Ki Gedeng Tapa adalah penguasa tanah Cirebon yang mengadakan sayembara, siapa yang menjadi pemenang akan dinikahkan dengan anaknya yang bernama Nyi Subang Larang. Para kesatria, putra mahkota, para bangsawan yang memiliki ilmu tinggi datang untuk melamar Nyi Subang Larang. Bagi para bangsawan dan kesatria pilih tanding, sayembara ini sangat menaikkan gengsi. Kalaupun gagal memperistri Nyi Subang Larang, namanya bisa dikenal banyak orang. Dan bagi rakyat jelata, sayembara ini menarik perhatian karena akan menjadi tontonan yang sangat menegangkan. Adu kekuatan akan ditunjukan oleh masing-masing calon yang akan memperistri Nyi Subang Larang. Saling menjatuhkan

lawan untuk meraih kesempatan dan kemenangan. Raden Pamanah Rasa kemudian berangkat dengan membawa cahaya ketegaran untuk mengikuti sayembara tersebut.

Raden Pamanah Rasa bertemu dengan Amuk Murugul. Dua kesatria itu berdiri saling berhadapan penuh ketegangan. Sorak penonton begitu terdengar ramai mendukung Amuk Murugul yang badannya terlihat lebih kuat dan berotot. Hembusan angin kencang semakin menegangkan suasana di medan pertempuran. Amuk Murugul membawa sebilah golok dan duhung, sedangkan Raden Pamanah Rasa tidak membawa senjata apapun. Dengan sombong Amuk Murugul merendahkan kehebatan Raden Pamanah Rasa yang terlihat tidak membawa senjata apa-apa. Jika harus bertarung lebih baik tidak menggunakan senjata, karena senjata bisa melukai. Lebih baik bertarung dengan tangan kosong, ujar Raden Pamanah Rasa. Akhirnya Amuk Murugul menerima tantangannya bertarung tanpa senjata.
Pertarungan pun berlangsung dengan hebat, kedua jurus dikeluarkan oleh keduanya. Dalam keadaan terdesak Amuk Murugul menyerang dengan menggunakan duhung dan golok. Tetapi tidak mengenai sasaran karena Raden Pamanah Rasa mengeluarkan jurus hebatnya. Amuk Murugul mulai mengubah taktik, melancarkan serangan bergelombang tanpa henti. Amuk Murugul tidak memberi kesempatan kepada Raden Pamanah Rasa untuk melakukan serangan balasan. Raden Pamanah Rasa hanya meloncat kesana kemari untuk menghindari setiap serangan yang dilakukan oleh Amuk Murugul. Pada satu kesempatan ketika Amuk Murugul sudah merasa kelelahan, Raden Pamanah Rasa melakukan gerakan berdiri satu kaki, kaki sebelahnya dilipat di atas lutut, kedua tangannya terbuka lebar seperti sayap bangau. Terdengar suara nyaring seperti tulang patah. Amuk Murugul mundur menjauh dengan gerakan salto. Ia tidak merasa kesakitan walaupun ada bagian tubuh yang tulangnya patah.

Melihat lawannya mundur, Raden Pamanah Rasa kemudian melakukan gerakan aneh untuk memancing emosi Amuk Murugul agar tidak terkontrol. Usaha yang dilakukan Raden Pamanah Rasa berhasil, Amuk Murugul kembali menyerang dengan senjata yang dibawanya. Menghadapi serangan itu, Raden Pamanah Rasa

merapatkan kaki dan tangannya disamping badan kemudian berputar. Putaran tubuhnya mengeluarkan angin bergelombang sehingga mampu melempar tubuh Amuk Murugul. Hampir menjelang senja, akhirnya tubuh Amuk Murugul ambruk di tanah. Raden Pamanah Rasa menjadi pemenang sayembara tersebut. Meskipun dipenuhi rasa kecewa tetapi Amuk Murugul menerima kekalahannya. Ki Gedeng Tapa pun akhirnya menikahkan putrinya, Nyi Subang Larang dengan Raden Pamanah Rasa. Kekuasaannya pun semakin luas.

Setibanya di keraton, Raden Pamanah Rasa meminta kepada Eyang Jaya untuk membuat sebuah pusaka berbentuk harimau sebagai tanda pengabdian harimau putih kepadanya. Pusaka itu berbentuk melengkung dengan ukiran harimau di gagangnya yang diberi nama Kujang. Pada akhir perjalanan Raden Pamanah Rasa diberi gelar Prabu Siliwangi Sri Baduga Maharaja Prabu Guru Gantangan Sang Sri Jayadewata raja Pakuan Pajajaran oleh Sunan Rumenggong.

d. *Storyboard*

Storyboard merupakan langkah membuat sebuah visual dari *storyline*. Dari setiap pemaparan *storyline* kemudian dibuat menjadi sebuah bentuk gambar yang bertujuan untuk memperjelas dan mendukung cerita yang disampaikan.



Gambar III.3 *Storyboard Scene* 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar III.4 *Storyboard Scene* 2

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar III.5 *Storyboard Scene* 3

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar III.6 *Storyboard Scene* 4

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



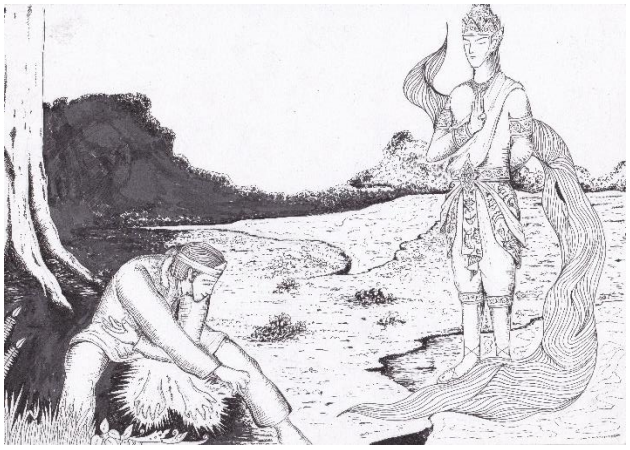
Gambar III.7 *Storyboard Scene* 5

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar III.8 *Storyboard Scene* 6

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



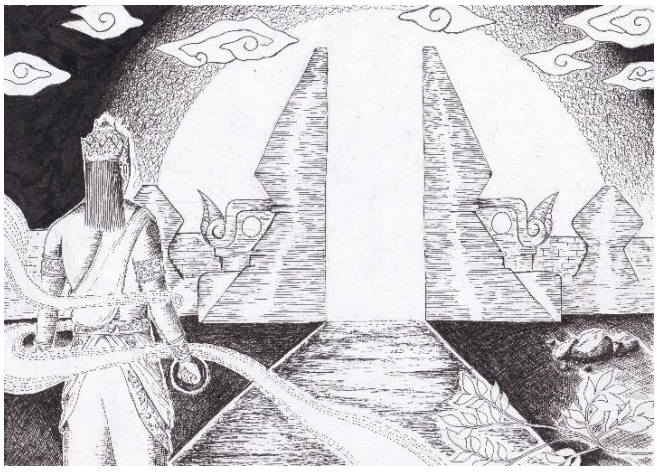
Gambar III.9 *Storyboard Scene* 7

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



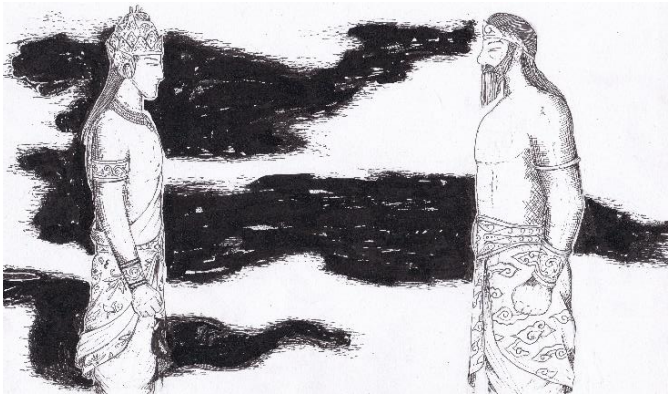
Gambar III.10 *Storyboard Scene* 8

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar III.11 *Storyboard Scene* 9

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar III.12 *Storyboard Scene* 10

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



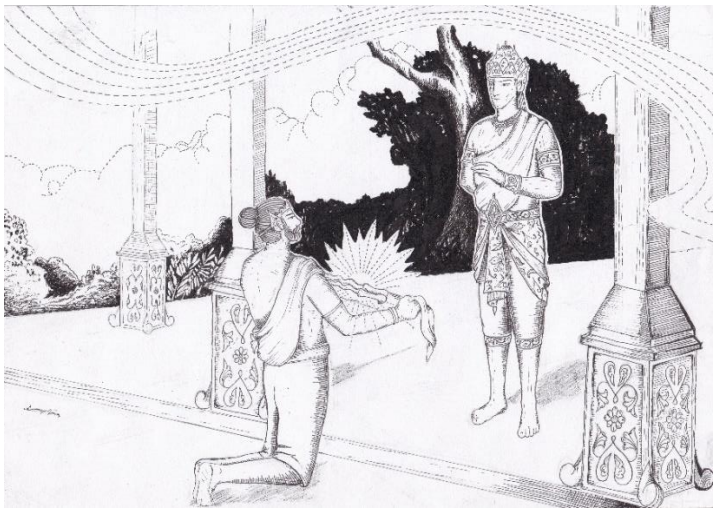
Gambar III.13 *Storyboard Scene* 11

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar III.14 *Storyboard Scene* 12

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar III.15 *Storyboard Scene* 13

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

III.2.7 Strategi Media

a) Media utama

Solusi untuk media utama yang akan dipilih dalam perancangan media informasi mengenai kisah perjalanan Prabu Siliwangi pada masa Pajajaran adalah novel yang berukuran 26 cm x 18 cm dengan posisi *landscape*. Selain menampilkan dialog antar tokoh, isi pada novel juga akan diberikan sentuhan ilustrasi sebagai pendukung untuk memperjelas dalam penyampaian informasi kepada khalayak sasaran.

b) Media Pendukung

Untuk menunjang keberhasilan media utama sebagai media penyampai informasi, maka dibutuhkan media lain yang bertujuan untuk mendukung dan melengkapi media utama tersebut. Di antaranya:

- Media informasi/ *attention*

- *X-Banner*

  Media ini digunakan pada saat peluncuran Novel Raden Pamanah Rasa, memiliki ukuran yang lebih besar dari poster bertujuan untuk memperjelas informasi yang sifatnya mengajak target audiens. *X-Banner* diletakkan di depan *booth* di sekitaran toko-toko buku pada saat acara berlangsung.

- Poster

  Media pendukung poster sangat efektif untuk menyampaikan suatu informasi yang ditujukan kepada khalayak sasaran agar memunculkan rasa ketertarikan dan penasaran. Penataan poster bisa ditempel dimana saja, misalnya di mading sekolah dan sekitaran toko-toko buku.

- Brosur

  Brosur dipilih sebagai media pendukung karena media ini bisa dibilang paling praktis karena bentuknya yang berukuran lebih kecil. Brosur bisa dibagikan dimana saja, misalnya di gerbang sekolah ketika jam sekolah selesai dan di tempat-tempat lain.

- Media pengingat

- Miniatur Kujang

  Sebagai media pengenal tentang pusaka tradisional leluhur Sunda. Pusaka yang dibuat untuk mengenang kesetiaan dan kepatuhan harimau putih kepada Prabu Siliwangi. Pusaka ini juga digunakan sebagai senjata dalam menghadapi musuh.

- Gantungan Kunci

  Merupakan media pengingat sekaligus promosi yang bisa digantung di tas atau di berbagai kunci. Dapat diperoleh ketika pembelian novel selama persediaan masih ada.

- *T-Shirt*

  T-Shirt diberikan sebagai *merchandise* dalam pembelian novel pada harga khusus. *T-Shirt* sudah menjadi kebutuhan yang akan selalu dikenakan kemanapun dan dimanapun. Sehingga khalayak sasaran dapat mengingat sekaligus mempromosikan secara tidak langsung kepada orang lain yang melihatnya.

- *Notebook*/buku catatan

  Setiap pelajar pasti membutuhkan buku catatan untuk menuliskan sesuatu sebagai pengingat. Misalkan menuliskan nomor telepon teman, suatu alamat, atau menulis yang lainnya. Dengan adanya buku catatan sebagai *merchandise* dapat menjadi pengingat mengenai kisah Prabu Siliwangi.

- Mug

  Mug sebagai media pendukung yang bisa digunakan untuk wadah air minum ataupun menyeduh kopi dan sebagainya. Sangat dibutuhkan ketika membaca buku sambil minum dan bersantai.

- *Tote Bag*

  Pelajar pasti membutuhkan tas cadangan untuk menyimpan perlengkapan sekolah seperti buku tulis dan perlengkapan lainnya. Maka *tote bag* bisa digunakan sebagai tas cadangan untuk menyimpan perlengkapan tersebut.

- *Sticker*

  Pemilihan *sticker* sebagai media pendukung karena media ini mampu menjangkau cakupan yang luas untuk penyebaran informasi. *Sticker* bisa ditempel dimana saja dan merupakan salah satu media pengingat.

- Pin

  Pin dipilih sebagai media pendukung karena bisa ditempel di baju ataupun di jaket sebagai media pengingat.
- Pembatas Buku

  Selain digunakan untuk membatasi halaman ketika berhenti membaca novel Raden Pamanah Rasa, pembatas buku juga dapat digunakan untuk membatasi halaman pada buku lainnya.
- *Clipboard*

  Bisa digunakan sebagai alas ketika menulis di atas selembar kertas dengan adanya jepitan sehingga kertas tidak jatuh. Bersifat praktis karena bisa menulis dimana saja dan kapan saja sekalipun dalam keadaan berdiri.
- *Boxfile*

  Sebagai tempat/wadah untuk menyimpan buku-buku dan berkas-berkas agar terlihat dan tertata rapih pada meja.
- Topi

  Sebagai pelindung kepala dari terik matahari, bisa juga digunakan untuk bergaya ketika bermain. Topi juga sebagai media untuk mempromosikan kepada orang lain yang melihatnya.
- *Mousepad*

  Pelajar pasti gemar bermain laptop, *mousepad* bisa digunakan sebagai alas *mouse* ketika memakai laptop dan merupakan bentuk media pengingat.
- Plakat Akrilik

  Media pendukung yang bisa disimpan dimana saja bisa sebagai hiasan ruangan dan penanda identitas novel. Plakat akrilik ini sebagai *merchandise* dari pembelian novel dengan harga khusus.
- Kipas

  Kipas merupakan media pendukung yang efektif dan cocok untuk khalayak sasaran. Ketika cuaca terasa panas kipas bisa digunakan untuk menghilangkan gerah.
- *Pencilcase* dari Bambu

  Tempat untuk menyimpan alat-alat tulis seperti pulpen, pensil, dan penghapus. Sebagai *merchandise* ketika membeli novel dengan harga khusus.

- Meja Lipat

  Meja lipat sangat bermanfaat bagi pelajar. Bisa digunakan sebagai alas ketika menulis, menggambar, atau mengerjakan tugas-tugas. Penggunaannya pun praktis bisa diletakan dimana saja.
- Bantal

  Berfungsi sebagai sandaran kepala yang empuk yang bisa dipakai kapan saja. Bisa digunakan ketika membaca sambil tiduran atau bersandar di kursi.
- Jam

  Jam sangat berguna untuk pelajar selain berfungsi sebagai pengingat waktu, jam juga bisa digunakan sebagai alat untuk membangunkan dari tidur karena memiliki pengaturan *alarm*. Jam bisa disimpan dimana saja karena ukurannya yang kecil.
- Alat Tulis

  Pelajar akan membutuhkan beberapa alat tulis untuk kebutuhan di sekolah seperti pensil, penggaris, dan penghapus. Media ini akan sangat berguna karena khalayak sasarannya adalah pelajar Sekolah Menengah ke Atas.

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran

Agar perancangan media informasi dapat berjalan dengan baik dan tepat sasaran kepada target audiens, maka dibutuhkan strategi pendistribusian dan waktu yang tepat dalam penyebarannya. Seperti terlebih dahulu menyebarkan media informasi berupa poster dan brosur di tempat-tempat yang telah ditentukan sebelum peluncuran novel dimulai. Media akan disebarkan di toko-toko buku di Kabupaten Bandung dan acara peluncuran perdana akan diselenggarakan pada tanggal 18 Maret 2018. Acara akan berlangsung dalam jangka waktu selama 3 bulan terhitung dari bulan Maret-Mei.

Pendistribusian ini bekerjasama dengan pihak Dinas Pendidikan Kota Bandung dan Gramedia pada waktu peluncuran novel dengan membuat *booth* khusus untuk penjualan. Banyak *merchandise* yang disediakan dalam peluncuran novel ini, bertujuan agar dapat menarik minat khalayak sasaran sehingga mampu meningkatkan penjualan novel itu sendiri dan berpeluang besar untuk mencapai

keberhasilan dalam menyampaikan informasi tentang kisah perjalanan Prabu Siliwangi melalui media novel. Berikut adalah jadwal pendistribusian medianya:

Tabel III.1 Tabel Pendistribusian Media

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Tabel Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Media Utama	Maret 2018			April 2018			Mei 2018			
Novel										
Media Pendukung										
Poster										
Brosur										
X-Banner										
T-Shirt										
Bantal										
Topi										
Tote Bag										
Plakat Akrilik										
Mug										
Miniatur Kujang										
Pencilcase										
Meja Lipat										
Boxfile										
Clipboard										
Notebook										
Mousepad										
Sticker										
Gantungan Kunci										
Pin										
Pembatas Buku										
Kipas										
Jam										
Alat Tulis										

Keterangan:

- Untuk penjualan novel dengan harga khusus akan mendapatkan *merchandise* berupa *T-Shirt*, bantal, topi, dan *tote bag*. Pada promo ini pembeli juga bisa

memilih salah satu dari keseluruhan stok *merchandise* yang disediakan. Jumlah novel dengan harga khusus dibatasi jumlahnya yaitu sebanyak 15 buah novel. Promo ini akan terus berlangsung selama peluncuran novel belum berakhir dan stok masih tersedia.

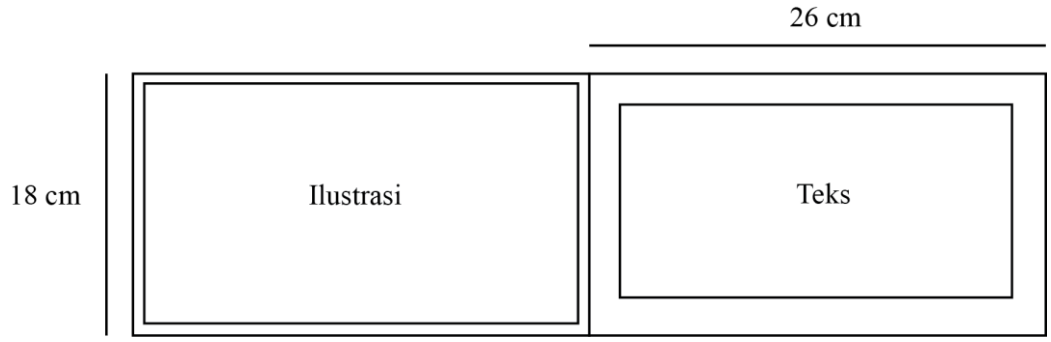
- Promo lain juga tersedia selama peluncuran novel berlangsung. Pembeli novel akan mendapatkan *merchandise* dengan memilih salah satu dari stok yang telah disediakan yaitu plakat akrilik, miniatur kujang, mug, *pencilcase*, meja lipat, *boxfile, clipboard, mousepad,* dan jam.
- Bagi setiap pembeli novel dengan harga normal akan mendapatkan paket *merchandise* berupa *notebook/*buku catatan, alat tulis, dan kipas.
- Untuk semua pembeli novel akan mendapatkan *merchandise* gratis seperti gantungan kunci, pin, pembatas buku, dan *sticker*.

III.3 Konsep Visual

Dalam merancang sebuah media informasi yang berbentuk novel, perlu diperhatikan pola kata dan bahasa yang baik, agar mudah dipahami oleh pembaca. Pada isi novel juga akan diberikan visual yang mampu membawa target audiens untuk berfikir imajinatif dan suasana cerita yang disampaikan akan lebih terasa. Konsep visual yang digunakan adalah menampilkan ilustrasi yang dibuat secara manual dengan gaya semi-realis tanpa diberi warna. Ini bertujuan agar ilustrasi yang ditampilkan terlihat lebih natural dan bersifat tradisional dengan tetap mempertahankan ciri khas dari Kesundaan itu sendiri. Referensi yang dijadikan sebagai landasan dan acuan dalam pembuatan visual adalah berpedoman pada karya-karya yang dibuat oleh Onong Nugraha. Beliau adalah seorang *illustrator* yang mampu mencitrakan kehidupan masyarakat Sunda dengan sangat khas.

III.3.1 Format Desain

Format yang digunakan dalam pembuatan novel sebagai media utama adalah berbentuk *landscape* dengan ukuran 26 cm x 18 cm. Ukuran seperti ini terlihat berbeda dan menarik. Pada bagian *cover*, baik depan maupun belakang akan dikemas dengan *hard cover* agar novel tetap terjaga.

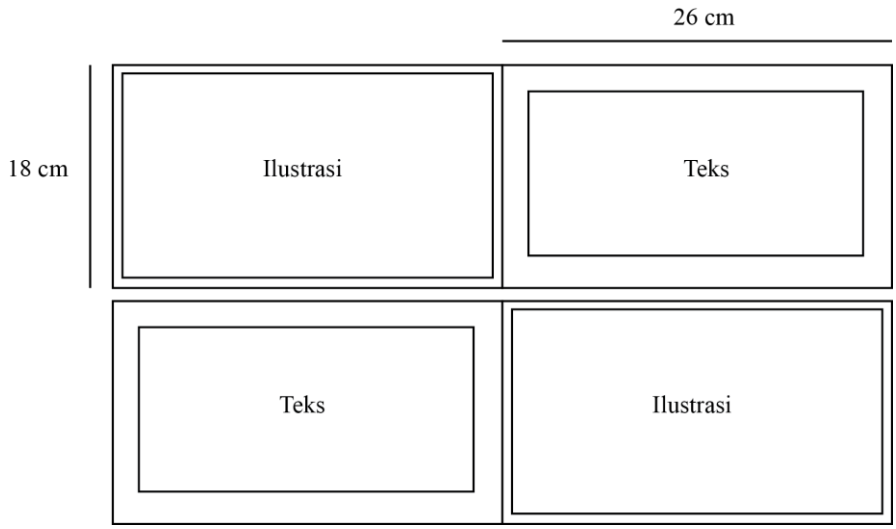


Gambar III.16 Ukuran Novel

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

III.3.2 Tata Letak (*Layout*)

Tata letak diartikan sebagai kata-kata dan ilustrasi yang diatur pada keseluruhan suatu desain (Hand dan Mangun, 1997, h. 185). *Layout* merupakan hal yang harus diperhatikan dalam mendesain suatu karya. Jika pemberian *layout* menarik, maka karya yang dihasilkan pun akan terlihat baik. Contohnya dalam me*layout* suatu buku. Penataan *layout* merupakan tahap pertama yang harus dipikirkan, bertujuan untuk menjaga keselarasan, keseimbangan, dan irama dalam sebuah karya desain. Dengan adanya konsep *layout*, maka penataan konten akan tersusun dalam suatu komposisi yang tepat dan terlihat nilai estetiknya.



Gambar III.17 Tata Letak Ilustrasi dan Teks

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Ilustrasi akan ditampilkan secara *full* pada satu halaman di samping halaman teks. Baik di sebelah kanan ataupun sebelah kiri halaman. Ini bertujuan agar isi cerita pada novel lebih mudah dimengerti. Adanya unsur visual akan merangsang otak pembaca dalam memahami isi cerita dengan lebih cepat.

III.3.3 Tipografi

Definisi tipografi secara ilmiah adalah suatu teknik atau gaya seni dalam merancang kata/aksara yang berkaitan dengan penyusunan publikasi visual, baik cetak maupun non-cetak (Kusrianto, 2003, h. 1). Berkaitan dengan perancangan media informasi novel, tipografi termasuk salah satu unsur di dalamnya, maka perlu dilakukan pemilihan jenis atau bentuk huruf yang tepat untuk melengkapi dan mendukung unsur utama yang berupa ilustrasi.

Pemilihan *font* dalam perancangan novel ini tentu didasarkan pada unsur-unsur tertentu, seperti jenis, ukuran, keterbacaan, dan bentuk cerita yang diangkat. Bertujuan agar informasi yang disajikan dapat mudah diterima dan dipahami oleh target audiens. Pada bagian judul novel menggunakan *font* 'Trajan Pro'. *Font* ini dipilih karena memiliki ciri untuk menunjukkan kesan kuat, kegagahan, dan keberanian.

Trajan Pro merupakan jenis *font* serif yang memiliki kaki atau kait pada bagian ujung *strokes*. *Font* Trajan Pro dibuat oleh Carol Twombly pada tahun 1989. Lisensi *font* berbayar apabila digunakan untuk kebutuhan komersil.



Gambar III.18 *Font* Trajan Pro
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Sedangkan untuk *body text* pada isi novel menggunakan *font* Garamond, karena *font* ini cocok untuk digunakan dalam penyampaian cerita imajinatif atau fiksi. *Font* ini termasuk jenis serif, memiliki ciri tegas tetapi terlihat ramah dan mudah dibaca. *Font* Garamond dibuat oleh Claude Garamond pada tahun 1989. Lisensi *font* bisa digunakan secara gratis.



Gambar III.19 *Font* Garamond
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Font Harrington digunakan pada awal penulisan teks di bagian *body text*. *Font* ini termasuk jenis serif, memiliki garis ujung yang meliuk seperti tumbuhan paku. Dibuat oleh Sam Wang pada tahun 1991. Lisensi *font* bisa digunakan secara gratis.



Gambar III.20 *Font* Harrington
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

III.3.4 Ilustrasi

Wojirsch (seperti dikutip Maqassary, 2016) ilustrasi adalah suatu gambaran pesan tidak terbaca yang dapat menguraikan cerita, berupa gambar dan tulisan, yaitu bentuk grafis informasi yang memikat. Gaya ilustrasi yang akan digunakan dalam media novel tentang Prabu Siliwangi ini tentu saja menyesuaikan dengan target utamanya, sehingga penggambaran ilustrasinya tidak akan terlalu seperti ilustrasi pada kartun dan juga tidak terlalu realis.

Ilustrasi akan difokuskan menggunakan gaya menggambar semi-realis dengan perpaduan gaya naturalis dan gaya khas yang dimiliki oleh Bapak Onong Nugraha. Gaya menggambar tersebut dipilih karena kisah Prabu Siliwangi banyak dianggap sebagai tokoh Mitologi Sunda yang memiliki kesaktian tinggi. Sehingga penggambaran ilustrasinya akan dibuat berdasarkan kronologi yang terjadi pada masa itu.

a. Studi Karakter

Sebelum menentukkan gambaran pada setiap karakter pada cerita, maka perlu diadakan studi pendekatan karakter dari berbagai pihak dan media sebagai referensi visual. Penggambaran pada setiap karakter dihiasi oleh unsur-unsur Kesundaan seperti mahkota kerajaan, pakaian yang digunakan, batik, dan aksesoris yang dipakai pada bagian tangan, leher, dan kepala.

- Prabu Siliwangi

Prabu Siliwangi merupakan tokoh utama dari cerita yang akan disampaikan. Karakteristik dari tokoh Prabu Siliwangi adalah penyabar, gagah, rendah hati, dan sakti. Karakter Prabu Siliwangi dibuat lebih muda karena agar terlihat gagah.



Gambar III.21 Referensi Lukisan Prabu Siliwangi
Sumber: http://www.berdikarionline.com/cdn/2012/04/ilustrasi-prabu-siliwangi.jpg
(Diakses pada 12/1/2018)



Gambar III.22 Bentuk Karakter Prabu Siliwangi Sebagai Tokoh Utama
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Dalam pengkajian bentuk karakter, tidak ditemukan sumber visual yang pasti untuk penggambaran setiap tokoh. Sehingga bentuk karakter dibuat berdasarkan referensi yang ada dan lebih menekankan terhadap interpretasi dari berbagai pihak. Karena kisah Prabu Siliwangi masih belum dipastikan, apakah termasuk cerita folklor atau peristiwa sejarah. Pakaian yang digunakan pada karakter Prabu Siliwangi yaitu memakai sejenis selendang kain. Referensi diambil dari pakaian yang dikenakan oleh Dewa Hindu Shiva. Karena agama yang dianut oleh Prabu Siliwangi adalah agama Hindu. Pendekatan ini dianggap sesuai untuk menggambarkan sosok Prabu Siliwangi.



Gambar III.23 Dewa Shiva
Sumber: http://99hindi.in/wp-content/uploads/2016/08/hindu-lord-shiva-images-1024x768.jpg
(Diakses pada 12/1/2018)

- Amuk Murugul

Amuk Murugul adalah musuh terberat Prabu Siliwangi pada saat sayembara di Cirebon, mempunyai ambisi yang kuat untuk mengalahkan semua musuhnya pada sayembara. Karakteristik dari tokoh ini adalah kasar, arogan, bertubuh besar, dan keras kepala. Referensi visual pada karakter ini diambil dari sebuah adegan yang ditayangkan di televisi dan berperan sebagai Amuk Murugul. Karakter ini akan digambarkan lebih tua dan tidak memakai pakaian karena menyesuaikan dengan sifat arogannya yang memiliki tubuh besar dan kuat.



Gambar III.24 Amuk Murugul Dalam Tayangan di Televisi
Sumber: http://www.socimage.com/media/1547863869505360714_1314518030
(Diakses pada 12/1/2018)



Gambar III.25 Bentuk karakter Amuk Murugul
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

- Nyi Ambet Kasih

Penggambaran untuk karakter Nyi Ambet Kasih dibuat berdasarkan wanita Sunda yang gemulai dan anggun. Pakaian yang digunakan disesuaikan dengan adat budaya Sunda.



Gambar III.26 Pakaian Wanita Sunda

Sumber: https://phesolo.files.wordpress.com/2012/04/wanita-pada-masa-kolonial-dengan-kebaya-1900.jpg

(Diakses pada 12/1/2018)



Gambar III.27 Bentuk Karakter Nyi Ambet Kasih

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

- Harimau Putih

Harimau putih adalah penguasa di hutan larangan. Raja dari semua siluman yang hidup di hutan tersebut. Harimau putih selalu dikaitkan dengan Prabu Siliwangi di kalangan masyarakat Sunda. Dalam cerita ini harimau putih menampakan diri dengan cara misterius terhadap Prabu Siliwangi dan melakukan serangan. Hingga pada akhirnya tunduk dan menjadi pengabdi setia Prabu Siliwangi.



Gambar III.28 Referensi Harimau Putih

Sumber: http://www.netralnews.com/foto/2017/08/30/965-prabu_siliwangi-718x452.jpg

(Diakses pada 12/1/2018)



Gambar III.29 Bentuk Karakter Harimau Putih

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

b. Studi Properti

Adapun alat-alat pendukung lain yang berkaitan dengan isi cerita, seperti kujang, batik, dan mahkota yang dipakai oleh Prabu Siliwangi.



Gambar III.30 Pusaka Kujang
Sumber: http://2.bp.blogspot.com/-2bsYqEI_IOc/Tf59Rc-4FUI/AAAAAAAABkg/tKYBj0h6Z7I/s1600/jago.jpg
(Diakses pada 13/1/2018)

Kujang adalah senjata khas leluhur dari Tatar Sunda. Dalam cerita pusaka ini dibuat untuk mengenang jasa harimau putih yang selalu menjadi pendamping Prabu Siliwangi.



Gambar III.31 Batik Mega Mendung Biru
Sumber: http://blog.sribu.com/wp-content/uploads/2016/09/Mege-mendung-Biru.jpg
(Diakses pada 13/1/2018)



Gambar III.32 Batik Paseban Jati
Sumber: https://2.bp.blogspot.com/-MQwEM0YtQT4/V8BenS4wMgI/AAAAAAAACLc/Yaa-lZ0jbFgSRvgIWOwY8XJibAojk4nugCLcB/s1600/batik-015.jpg
(Diakses pada 13/1/2018)

Motif batik di atas merupakan ciri khas dari Jawa Barat dan dijadikan sebagai referensi dalam pembuatan karya. Seperti pemberian motif batik pada samping yang dipakai oleh beberapa karakter, aksesoris, dan mahkota.



Gambar III.33 Mahkota Binokasih
Sumber: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/19/Makuta_Binokasih.jpg
(Diakses pada 13/1/2018)

c. Studi Latar

Adapun beberapa latar yang diambil sebagai referensi untuk menggambarkan tempat dalam menceritakan kisah Prabu Siliwangi.



Gambar III.34 Keraton Cirebon
Sumber: https://i0.wp.com/urusandunia.com/wp-content/uploads/2016/04/kerajaan-cirebon-keraton-kasepuhan.jpg?fit=800%2C531&ssl=1
(Diakses pada 13/1/2018)

Keraton Cirebon digambarkan sebagai *background* ketika Prabu Siliwangi sampai di kawasan Cirebon untuk mengikuti sayembara.



Gambar III.35 Karya Onong Nugraha
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



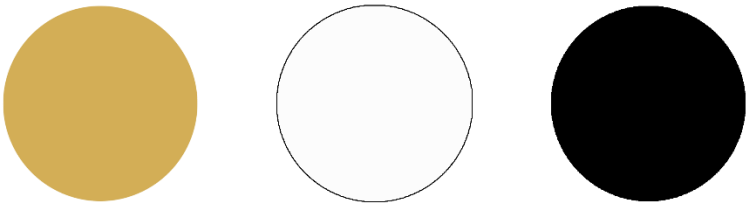
Gambar III.36 Karya Onong Nugraha
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Karya-karya Kang Onong di atas dijadikan sebagai penggambaran pada latar dan pemberian efek kesaktian yang dimiliki oleh Prabu Siliwangi. Menunjukkan kesan yang dramatis dan misterius.

III.3.5 Warna

Penggunaan dan komposisi warna dalam media menggunakan warna yang menunjukkan khas Kesundaan dan memiliki kesan tradisional. Hal ini disesuaikan dengan cerita yang memuat informasi mengenai kisah leluhur yaitu Prabu Siliwangi pada zaman Pajajaran. Warna yang digunakan adalah warna gradasi kuning kecoklatan yang identik dengan warna-warna Kesundaan.

Warna ini mencerminkan kepercayaan diri, penuh harapan, membangkitkan semangat, dan kreativitas. Untuk ilustrasi tidak diberi warna ini bermaksud agar karya terlihat lebih natural, murni, ramah, dan bersifat klasik tanpa ada sentuhan *digital*.



Gambar III.37 Skema Warna

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)