BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran merupakan aspek penting yang harus diperhatikan dalam menentukan kalangan yang dituju dalam sebuah perancangan yang nantinya akan dipublikasi. Fungsi mentukan khalayak sasaran supaya perancangan yang telah dibuat dan dipublikasi dapat diterima dengan tepat sasaran. Berikut ini adalah pemilihan khlayak sasaran media yang akan dirancang dari segi demografis, psikografis, dan geografis.

- Demografis

  Usia : Anak usia 7-9 tahun

  Anak usia 7-9 tahun pada umumnya sudah masuk pendidikan sekolah dasar tingkat awal (kelas 1-3) sehingga sudah dapat memahami suatu cerita dalam teks.

  Status sosial : Menengah – atas

  Penentuan kalangan ini dikarenakan pada umumnya kalangan menengah-atas kebutuhan primernya sudah terpenuhi dan mulai memikirkan untuk memenuhi kebutuhan sekunder.

  Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

  Karena cerita rakyat Maung Panjalu dapat diketahui oleh semua masyarakat dan tidak ada batasan gender.

- Psikografis
  - Anak-anak yang miliki tingkat keingin tahuan yang besar
  - Anak-anak yang sudah dapat memahami cerita melalui tulisan, verbal dan ilustrasi.
  - Anak-anak yang cenderung menyukai hal-hal yang dapat membangkitkan daya imajinasi seperti ilustrasi.

- Geografis

  Berdasarkan geografis target audiens mencakup anak-anak dan orang tua di Indonesia, karena cerita rakyat Maung Panjalu berasal dari daerah panjalu yang merupakan salah satu daerah di Indonesia.

- Target Sekunder

  Terget sekunder untuk buku cerita rakyat Maung Panjalu adalah para orang tua yang memiliki anak usia 7-9 tahun, karena orang tua ikut terlibat dalam penyampaian pesan kepada anak-anak.

III.2 Strategi Perancangan

Strategi Perancangan merupakan upaya dalam merencanakan suatu konsep yang akan dibuat untuk khalayak sasaran yang akan dituju. Strategi perancangan menjadi aspek penting dalam sebuah perancangan karena dengan adanya strategi perancangan pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik dan sesuai dengan khalayak sasaran.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dalam perancangan ini yaitu untuk memberikan informasi mengenai cerita rakyat Maung Panjalu Bongbang Larang dan Bongbang Kencana. Hal ini diperlukan karena dalam sebuah cerita rakyat terkandung nilai-nilai positif yang dapat disampaikan kepada anak-anak, selain itu cerita rakyat menjadi semacam kearifan lokal yang sudah sepantasnya dijaga keberadaanya.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi merupakan cara menyampaikan suatu pesan melaui verbal maupun visual agar dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh penerima pesan. Adapun penjelasan pendekatan yang akan digunakan sebagai berikut:

- **Pendekatan Verbal**

  Adapun bahasa verbal yang dipilih yaitu tulisan berupa cerita yang diambil dari cerita rakyat dari daerah Panjalu yang dikemas dan disesuaikan agar dapat dipahami oleh anak-anak usia 7-9 tahun. Fungsi dari tulisan ini yaitu untuk menjelaskan ilustrasi pada setiap halamanya.

- **Pendekatan Visual**

  Penggunaan bahasa visual merupakan poin utama dalam menyampaikan pesan dalam perancangan ini. Penyampaian visual yang dipilih yaitu melalui ilustrasi berupa gambar kartun yang bertujuan untuk membantu anak-anak dalam memahami cerita.

  Adapun fungsi visual pada perancangan ini yaitu untuk menjelaskan tulisan agar dapat memacu daya imajinasi anak-anak dalam membayangkan kejadian yang ada dalam cerita. Berikut ini adalah karya dari illustrator asal Indonesia bernama Lenny Wen yang digunakan sebagai referensi buku cerita bergambar anak.



Gambar 3.1 Ilustrasi Buku Cerita Anak
Sumber: https://lennywen.com/2017/04/09/play-tent-of-imagination/
(Diakses pada 5/12/2017)

III.2.3 Mandatory

Mandatory berperan sebagai pemberi mandat ataupun pihak yang ikut serta dalam perancangan. Dalam perancangan media informasi cerita rakyat Maung Panjalu bekerja sama dengan Erlangga for Kids sebagai penerbit buku yang telah menerbitkan beragam kategori buku yang diperlukan bagi perkembangan anak.

Gambar 3.2 Logo Erlangga for Kids
Sumber: http://erlanggaforkids.com/wp-content/uploads/2016/06/headerlogo.png
(Diakses pada 5/12/2017)

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang menjadi poin utama dalam cerita rakyat Maung Panjalu Bongbang Larang dan Bongbang Kencana yaitu pentingnya sikap patuh terhadap orang tua agar terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan, seperti di dalam cerita Bongbang Larang dan Bongbang Kencana berubah menjadi harimau setelah tidak patuh terhadap amanah dari Aki Garahang, maka anak-anak dapat belajar dari hal tersebut untuk patuh terhadap orang tua. Selain itu terdapat nilai-nilai positf lainya yang terkandung dalam cerita.

III.2.5 Strategi Kreatif

Adapun strategi kreatif yang digunakan agar cerita rakyat Maung Panjalu menjadi suatu hal yang menarik yaitu dengan cara mengemas cerita rakyat Maung Panjalu kedalam sebuah buku cerita bergambar dengan gaya visual berupa ilustrasi kartun yang tidak proposional secara anatomi dan memiliki daya tarik tersendiri, dan pada umumnya disukai oleh anak-anak. Media informasi ini dibuat setelah melalui proses pembuatan synopsis, *storyboard* dan *storyline* sebagai berikut:

- Sinopsis

  Buku cerita bergambar ini mengisahkan tentang cerita rakyat Maung Panjalu Bongbang Larang dan Bongbang Kencana. Cerita yang di ambil ini merupakan cerita yang berasal dari desa Panjalu. Cerita maung Panjalu sudah dimasukan kedalam buku sejarah panjalu. Buku cerita bergambar ini menceritakan mengenai perjalanan Bongbang Larang dan Bongbang Kencana yang berangkat dari pajajaran menuju Mahapahit untuk bertemu dengan ayah kandungnya seorang Raja Majapahit Prabu Brawijaya. Ketika diperjalanan banyak kejadian-kejadian tak terduga yang dialami oleh Bongbang Larang dan Bongbang Kencana mulai dari terjebak nya kepala Bongbang Larang dalam sebuah dandang, berubah nya mereka menjadi harimau setelah berenang di kolam cipangbuangan yang sebelumnya telah dilarang oleh Aki Garahang, dan terjebaknya mereka disebuah saluran air. Meskipun demikian Bongbang Larang dan Bongbang Kencana pada akhirnya bisa bertemu dengan ayah kandungnya di Majapahit.

- *Storyline*

  Storyline merupakan serangkaian alur cerita dari awal hingga akhir yang berisi konten namun masih berupa tulisan, storyline merupakan salah satu bahan yang selanjutnya bisa dijadikan acuan untuk membuat storyboard. Adapun storyline yang telah dibuat adalah sebagai berikut:

  - Babak 1

    Cerita dimulai pada saat pernikahan Raja Majapahit Prabu Brawijaya dengan Putri Kerajaan Pajajaran yaitu Putri Suci Larang, pernikahan yang megah digelar di kerajaan Pajajaran, Putri Suci Larang dan Prabu Brawijaya duduk berdampingan.

  - Babak 2

    Berlatar didaerah Gunung Sawal pada malam hari Putri Suci Larang dan rombongan berhenti sementara karena Putri Suci Larang akan

segera melahirkan. Dengan selamat Putri Suci Larang melahirkan Bongbang Larang dan Bongbang Kencana.

- Babak 3

  15 tahun kemudian Bongbang Larang dan Bongbang Kencana tumbuh menjadi anak yang sehat, namun masih belum mengetahui siapa ayah kandungnya karena dirahasiakan oleh Raja Pajajaran, dan ia pun merasa penasaran ingin mengetahui siapa ayah kandungnya yang sebenarnya.

- Babak 4

  Bongbang Larang dan Bongbang Kencana berhasil mengetahui mengenai identitas ayah kandungnya yang sebenarnya dan pada malam hari mereka berencana untuk berangkat dari pajajaran menuju majapahit, pada saat mereka ingin pamit terlebih dahulu kepada ibunya namun dikarenakan ibunya masih tertidur lelap maka mereka pun pergi tanpa pamit.

- Babak 5

  Bongbang Larang dan Bongbang Kencana tiba di Panumbangan, pada saat itu Bongbang Larang terjebak kepalanya tertutup oleh sebuah dandang setelah meminum air langsung dari dandang tersebut.

- Babak 6.

  Bongbang Larang dan Bongbang Kencana bertemu dengan Aki Garahang yang bersedia menolong Bongbang Larang yang kepalanya tertutup oleh dandang. Aki Garahang berhasil memecahkan dandang tersebut dengan kujang sakti miliknya.

- Babak 7

  Aki Garahang berpesan kepada Bongbang Larang dan Bongbang Kencana untuk tidak pergi ke Cipangbuangan, namun karena

penasaran dan akhirnya mereka tidak patuh terhadap pesan dari Aki Garahang, mereka pun pergi ke Cipangbuangan. Mereka pun terkagum setelah melihat bahwa disana terdapat kolam yang dipenuhi ikan warna-warni.

- Babak 8

  Bongbang Larang dan Bongbang Kencana berenang dikolam tersebut dan tiba-tiba mereka terkejut setelah melihat tubuh mereka berubah menjadi harimau.

- Babak 9

  Bongbang Larang dan Bongbang Kencana merasa menyesal lalu pulang ke kediaman Aki Garahang, Aki Garahang terkejut melihat ada dua ekor harimau dikediamanya, dengan tampak menyesal kedua harimau tersebut menceritakan apa yang telah terjadi kepada Aki Garahang.

- Babak 10

  Bongbang Larang dan Bongbang Kencana meneruskan perjalanan pada malam hari dan gelapnya malam membuat mereka terlilit oleh akar oyong lalu terjatuh dan terbawa arus kali Cimuntur hingga akhirnya terhisap dan terjebak dalam saluran air.

- Babak 11

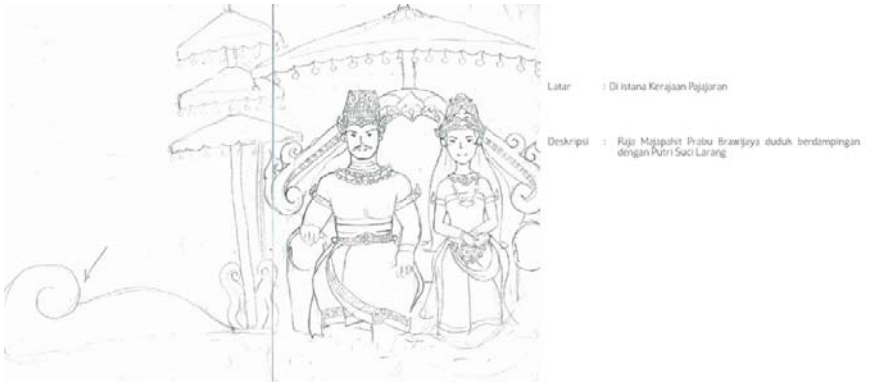
  Bongbang Larang dan Bongbang Kencana ditemukan oleh seorang petani, karena petani tersebut tidak bisa melepaskan mereka dari saluran air, akhirnya Bongbang Larang dan Bongbang Kencana dibawa kehadapan Raja Panjalu, dan Raja Panjalu dengan mudah menolong Bongbang Larang dan Bongbang Kencana agar bisa terlepas dari saluran air tersebut.

- Babak 12

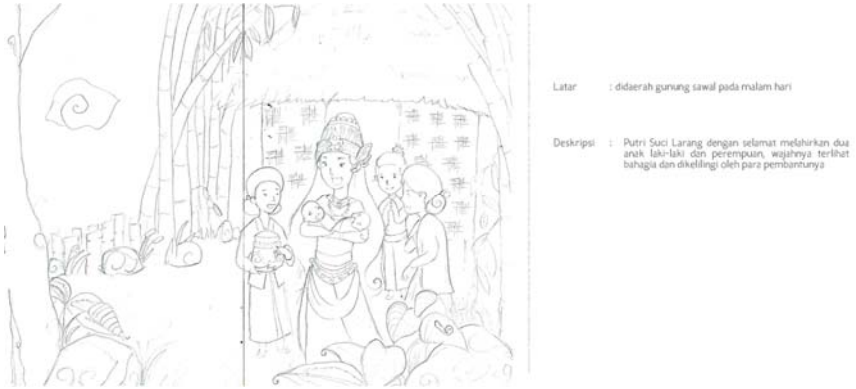
  Bongbang Larang dan Bongbang Kencana melanjutkan perjalanan menuju Majapahit, hingga akhirnya mereka berhasil bertemu dengan ayah kandung mereka yang merupakan Raja Majapahit Prabu Brawijaya.

- *Storyboard*

  Storyboard merupakan tahap lanjutan dari *storyline,* konten nya berupa visualisasi hasil dari *storyline* berupa sketsa yang dilengkapi penjelasan dari sketsa tersebut. Pembuatan *storyboard* berfungsi untuk menjadi acuan pada saat pembuatan cerita agar tetap terarah. Adapun salah satu *storyboard* yang telah dibuat sebagai berikut:



Gambar 3.3 *Storyboard* babak 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi (18/12/2017)



Gambar 3.4 *Storyboard* babak 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi (18/12/2017)

III.2.6 Strategi Media

Dalam perancangan ini penggunaan media sebagai sarana untuk menyampaikan pesan menjadi hal yang sangat penting, dengan demikian diperlukanya sebuah perencanaan media apa saja yang akan digunakan agar pesan didalamnya dapat tersampaikan dan di terima oleh khalayak. Media dalam perancangan buku cerita bergambar ini dibagi menjadi dua yaitu media utama dan media pendukung sebagai berikut:

1 Media Utama

Media utama dalam perancangan ini adalah buku bergambar, pemilihan buku cerita bergambar sebagai media utama karena dapat membantu anak-anak dalam memahami cerita Maung Panjalu, selain itu juga buku cerita bergambar pada umumnya disukai oleh kalangan anak-anak yang menjadi khalayak sasaran dari perancangan ini.

2 Media Pendukung

Media pendukung merupakan media yang dibuat untuk membantu media utama dalam menyampaikan pesan kepada khalayak. Pada umumnya media pendukung bertujuan untuk membantu mempromosikan suatu produk agar dapat diterima oleh khalayak. Adapun media pendukung yang akan dibuat sebagai berikut:

- Poster

  Poster digunakan sebagai tahap untuk memeberikan informasi mengenai buku, poster di sebar sebelum dan sesudah buku diterbitkan.

- *X-banner*

  Penggunaan *X-Banner* diletakan dekat stand penjualan buku, baik pada saat launcing buku ataupun setelahnya. Karena ukuranya yang cukup besar *X-banner* berfungsi sebagai penanda bahwa di area tersebut terdapat buku cerita bergambar Maung Panjalu yang sedang di jual.

- Kaos

  Pemberian kaos sebagai *merchandise* merupakan salah satu hal yang paling menguntungkan dikarenakan pembeli bisa merasa senang, kaos juga bisa menjadi sebagai bahan promosi dikarenakan kaos tersebut dipakai oleh pembeli dan dapat dilihat oleh orang disekitarnya

- Kartu Kuartet

  Kartu kuartet sebagai *merchandise* akan menjadi sebuah alternatif ketika anak-anak sedang ingin bermain, selain itu kartu kuartet juga dapat membantu anak-anak mengingat kembali cerita Maung Panjalu Bongbang larang dan Bongbang Kencana.

- Bantal

  Bantal sangat bermanfaat bagi keseharian manusia karena bantal bisa digunakan setiap hari selain untuk tidur juga bisa untuk bersantai. Bantal menjadi *merchandise* hanya untuk pembelian buku edisi spesial Maung Panjalu.

- Tempat Pensil

  Tempat pensil merupakan barang yang biasa digunakan dalam kegiatan sekolah agar peralatan menulis dapat tersimpan dengan rapih, oleh karena itu pemberian tempat pensil sebagai *merchandise* sangat bermanfaat bagi khalayak.

- *Tote Bag*

  Tote bag merupakan salah satu *merchandise* yang diberikan kepada 100 pembeli pertama, Tote bag nantinya bisa berguna pada saat pembeli membeli buku sebagai pengganti plastik belanjaan.

- Pembatas Buku

  Pembatas buku cukup diperlukan untuk menandai halaman buku agar pembaca tidak perlu memberi tanda dengan cara melipat halam pada buku. Pembatas buku diberikan kepada pembeli disetiap pembelian buku edisi spesial maupun ekonomis.

- Buku Menggambar

  Pemberian buku menggambar sebagai merchandise dirasa cukup bermanfaat dikarenakan dalam kegiatan belajar sekolah pastinya ada mata pelajaran menggambar, dengan begitu merchandise buku menggambar bisa digunakan dalam kegiatan belajar di sekolah.

- Stiker

  Stiker dapat diperoleh disetiap pembelian buku edisi spesial dan buku ekonomis agar dapat menambah kesan baik dari konsumen setelah membeli buku cerita bergambar Maung Panjalu Bongbang Larang dan Bongbang Kencana.

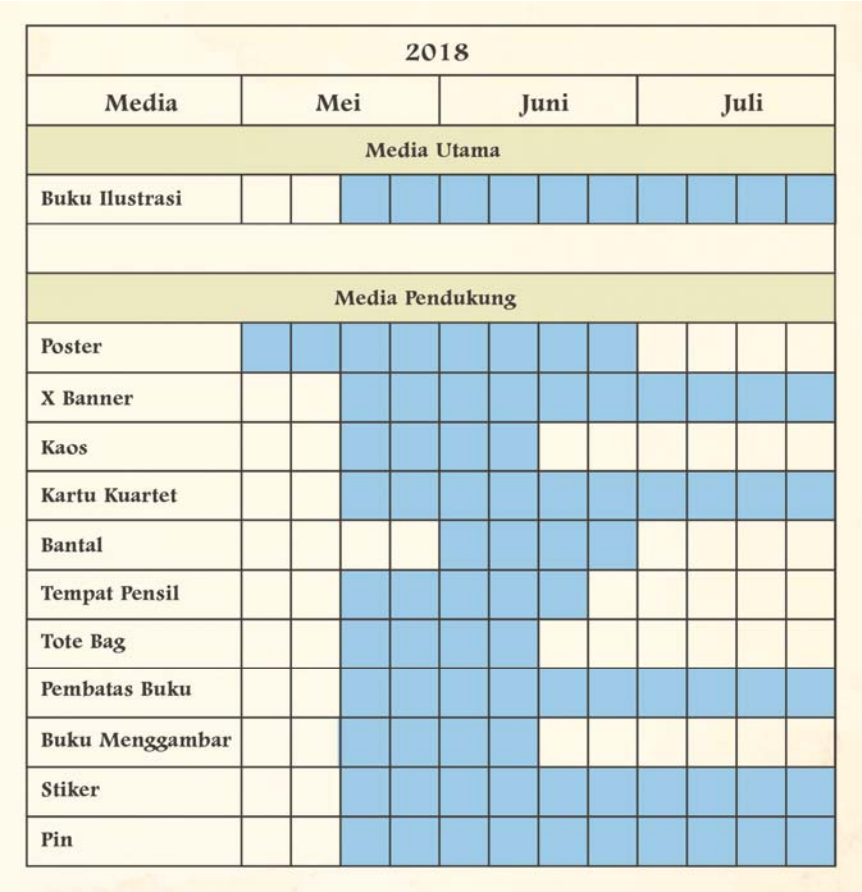
- Pin

  Pin merupakan salah satu *merchandise* yang bisa menyenangkan pembeli karena selain bisa dikoleksi pin juga dapat menjadi media promosi.

III.2.7 Strategi Distribusi

Strategi distribusi bertujuan agar produk yang diproduksi dapat sampai ke khalayak. Media informasi buku cerita bergambar ini akan di distribusi ke toko buku di kota-kota besar. Media pendukung disebarkan mengikuti penjualan buku media utama yaitu pada bulan Mei sampai bulan Juli 2018, dikarenakan pada bulan tersebut tadapat banyak hari libur sekolah, dan juga bertepatan dengan bulan puasa. Pemberian *merchandise* disesuaikan dengan promo yang akan dilaksanakan, berikut distribusi dan waktu penyebaran media.

Tabel 3.1 Waktu Distribusi Media
Sumber: Dokumentasi Pribadi (3/01/2018)



2018												
Media	Mei		Juni				Juli					
Media Utama												
Buku Ilustrasi												
Media Pendukung												
Poster												
X Banner												
Kaos												
Kartu Kuartet												
Bantal												
Tempat Pensil												
Tote Bag												
Pembatas Buku												
Buku Menggambar												
Stiker												
Pin												

III.3 Konsep Visual

Dalam sebuah perancangan media informasi diperlukanya konsep visual, dengan begitu media yang akan dibuat akan tetap terarah dan pesan didalamnya dapat tersampaikan kepada khalayak. Adapun pon-poin penting dalam perencanaan pembuatan konsep visual untuk media informasi buku cerita Maung Panjalu Bongbang Larang dan Bongbang Kencana yaitu format desain, *layout,* tipografi, ilustrasi, dan warna.

III.3.1 Format Desain

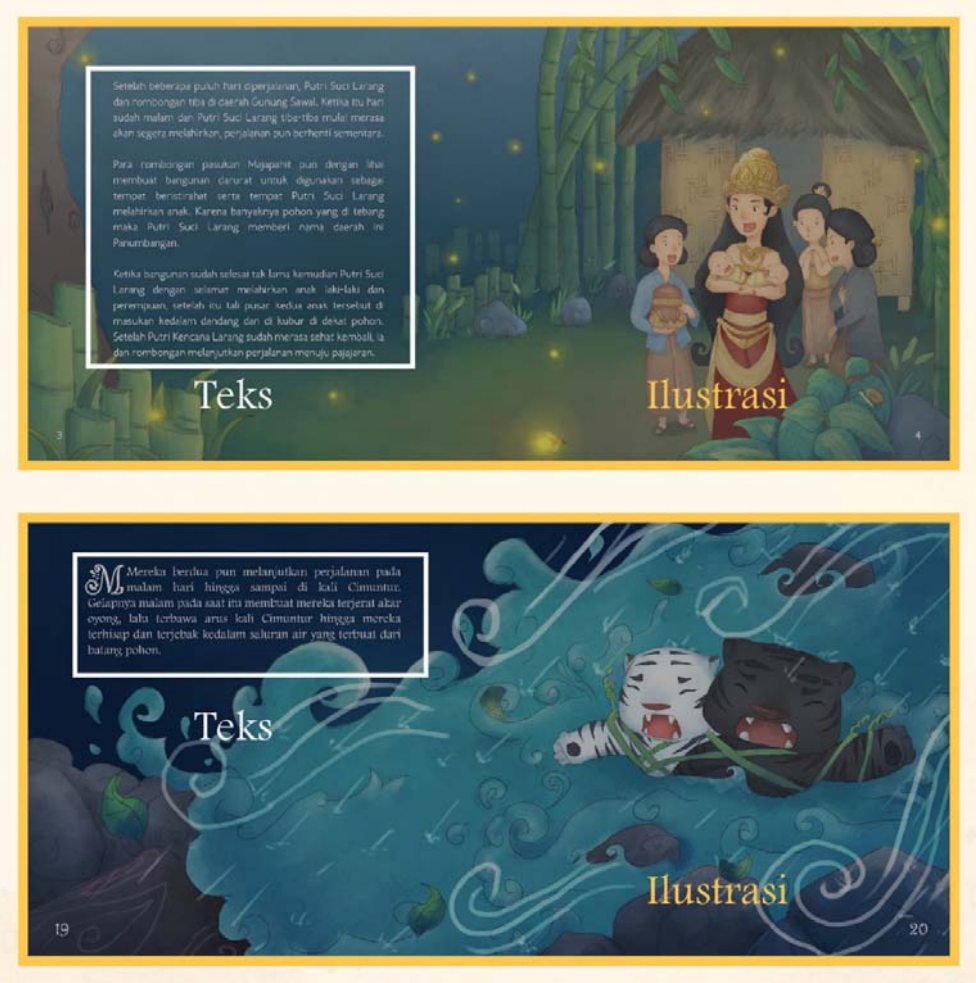
Buku cerita bergambar Maung Panjalu Bongbang Larang dan Bongbang Kencana di produksi dengan ukuran, 21cm x 20cm ukuran tersebut disesuaikan dengan target audiens yang merupakan anak-anak sehingga buku tidak terlalu besar dan mudah untuk dibawa. Jumlah halaman pada buku cerita sebanyak 24 halaman yang terdapat 1 ilustrasi penuh disetiap 2 halaman.



Gambar 3.5 Ukuran halaman
Sumber: Dokumentasi Pribadi (3/01/2018)

III.3.2 *Layout*

Dalam buku cerita bergambar ini penggunaan elemen visual lebih dominan dari pada teks dikarenakan pada umumnya anak-anak cenderung lebih menyukai gambar. Penempatan teks narasi cerita disimpan di halaman sebelah kiri agar dapat menyeimbangkan dengan ilustrasi yang nampak full di halaman sebelah kanan.



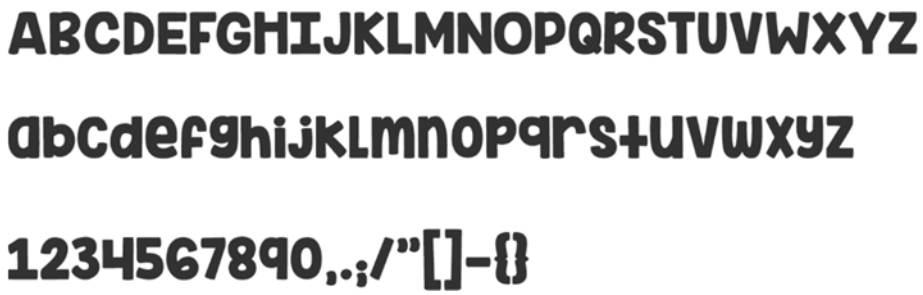
Gambar 3.6 *Layout*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (3/01/2018)

III.3.3 Tipografi

Tipografi didefinisikan sebagai suatu proses merancang bentuk huruf hingga merangkai dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan yang dihendaki (Kusrianto, 2007, h.190). Penggunaan tipografi sangat penting dalam penyampaian pesan terutama pesan verbal karena dengan penggunaan tipografi yang baik pesan akan mudah tersampaikan. Dalam pemilihan tipografi, yang perlu diperhatikan selain keterbacaan, perlu juga memperhatikan bentuk tipografi karena berpengaruh dalam penyempurnaan kesan yang ingin disampaikan.

- Tipografi Judul

  Font yang dipilih untuk tipografi pada judul buku cerita yaitu *font* KG Inimitable karya Kimberly Geswein. Font ini gratis jika digunakan untuk kebutuhan personal. Pemilihan font ini dikarenakan selain mimiliki keterbacaan yang baik jika dilihat dari jauh, font ini tidak kaku dan menarik terutama bagi anak-anak.



Gambar 3.7 *Font* KG Inimitable
Sumber: Dokumentasi Pribadi (3/01/2018)



Gambar 3.8 Tipografi Judul Sebelum Dimodifikasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi (3/01/2018)



Gambar 3.9 Tipografi Judul Setelah Dimodifikasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi (3/01/2018)

Tipografi pada judul dimodifikasi dengan tujuan untuk memunculkan kesan harimau dengan menambahkan kuping pada bagian atas dan ekor pada bagian bawah huruf.

- *Body Text*

  Pada bagian *body text* font yang digunakan yaitu *font* Footlight MT karya desainer yang bernama Ong Chong Wah. *Font* ini membutuhkan lisensi apabila digunakan untuk keperluan komersil. Pemilihan font ini dikarenakan font ini termasuk kedalam jenis font serif, yang mana jenis font ini lebih mudah untuk dibaca karena garis pada huruf dapat membantu menuntun mata pembaca.

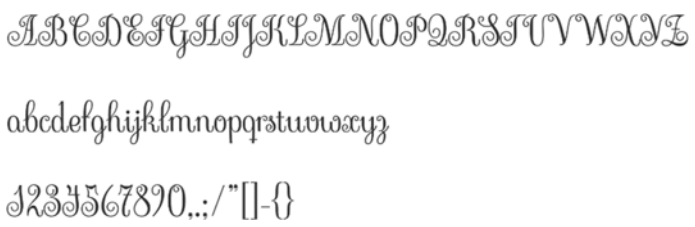
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

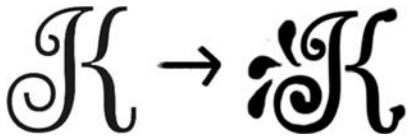
1234567890,.;/”[]~{}

Gambar 3.10 *Font* Footlight MT
Sumber: Dokumentasi Pribadi (3/01/2018)

Sedangkan pada huruf awal pada setiap bagian halaman terdapat *dropcap* yang menggunakan *font* Sevillana karya desainer Brownfox. *Font* ini dapat digunakan secara gratis dalam kebutuhan personal maupu komersil. *Dropcap* menggunakan *Font* Sevillana yang dimodifikasi terlebih dahulu. Penggunakan *Dropcap* bertujuan untuk menguatkan kesan tradisional dan nuansa kerajaanya. Berikut contoh sebelum dan sesudah *font* tersebut dimodifikasi.



Gambar 3.11 *Font* Sevillana
Sumber: Dokumentasi Pribadi (3/01/2018)



Gambar 3.12 Contoh Huruf yang Dimodifikasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi (3/01/2018)

III.3.4 Studi Karakter

Studi karakter dilakukan dengan tujuan agar visualisasi karakter pada cerita tidak melenceng. Studi karakter ini menggunakan berbagai referensi sebagai acuan karena tokoh dalam cerita Maung Panjalu masih belum adanya contoh visualnya. Adapun studi karakter yang telah dibuat untuk buku cerita Maung Panjalu sebagai berikut:

- Bongbang Larang

  Bongbang Larang sebagai salah satu tokoh utama dalam cerita Maung Panjalu merupakan keturunan Raja Majapahit Prabu Brawijaya dan Putri Pajajaran yang bernama Putri Suci Larang. Bongbang Larang dalam cerita Maung Panjalu berusia 15 tahun. Dalam cerita Bongbang Larang memiliki sifat tidak patuh dan memiliki rasa keingin tahuan yang besar. Bongbang Larang digambarkan dengan sosok anak laki-laki yang menggunakan mahkota dan pakaian adat Sunda.



Gambar 3.13 Studi Karakter Bongbang Larang
Sumber: Dokumentasi Pribadi (3/01/2018)

- Bongbang Kencana

  Bongbang Kencana merupakan adik perempuan dari Bongbang Larang dan juga keturunan Raja Majapahit Prabu Brawijaya dan Putri Suci Larang. Bongbang Kencana sesusia dengan Bongbang Larang yakni 15 tahun. Bongbang Kencana merupakan seorang anak perempuan yang setia menemani Bongbang Larang. Bongbang Kencana digambarkan dengan sosok seorang anak perempuan yang menggunakan kemben dan aksesoris seorang putri.



Gambar 3.14 Studi Karakter Bongbang Kencana
Sumber: Dokumentasi Pribadi (3/01/2018)

- Aki Garahang

  Aki Garahang merupakan salah satu tokoh penting dalam cerita rakyat Maung Panjalu Bongbang Larang dan Bongbang Kencana, Aki Garahang adalah seorang dukun yang menolong Bongbang Larang ketika kepalanya terjebak didalam sebuah dandang.



Gambar 3.15 Studi Karakter Aki Garahang
Sumber: Dokumentasi Pribadi (3/01/2018)

- Prabu Brawijaya

  Prabu Brawijaya adalah seorang raja Majapahit yang menjadi ayah kandung dari Bongbang Larang dan Bongbang Kencana. Penggambaran sosok dari Prabu Brawijaya menggunakan ilustrasi Raja Majapahit dan patung Prabu Brawijaya.



Gambar 3.16 Studi Karakter Prabu Brawijaya
Sumber: Dokumentasi Pribadi (3/01/2018)

- Putri Suci Larang

  Putri Suci Larang adalah putri kerajaan Pajajaran yang menjadi ibu dari Bongbang Larang dan Bongbang Kencana. Penggambaran Putri Suci Larang menggunakan lukisan Ratna Ayu Sunda Galuh karya Endang Adi Sutomo dan patung Dewi Sri.



Gambar 3.17 Studi Karakter Putri Suci Larang
Sumber: Dokumentasi Pribadi (3/01/2018)

- Raja Pajajaran

  Penggambaran sosok Raja Pajajaran menggunakan lukisan Prabu Siliwangi yang merupakan seorang Raja Pajajaran, selain itu dalam buku cerita rakyat Maung Panjalu milik juru kunci Bumi Alit, yang menjadi Raja Pajajaran sekaligus kakek dari Bongbang Larang dan Bongbang Kencana adalah Prabu Siliwangi.



Gambar 3.18 Studi Karakter Raja Pajajaran
Sumber: Dokumentasi Pribadi (3/01/2018)

- Maung Panjalu

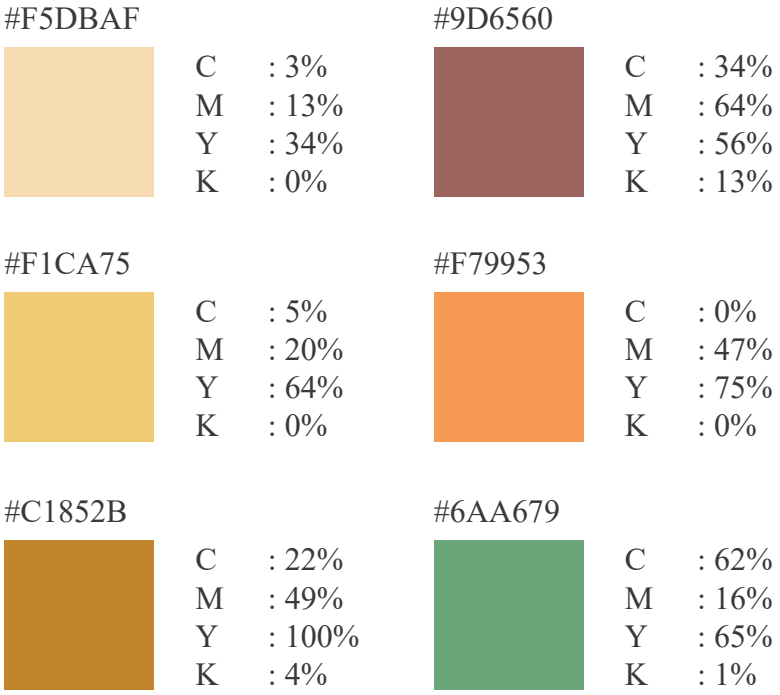
  Maung Panjalu adalah perubahan wujud dari Bongbang Larang dan Bongbang Kencana, penggambaran Maung Panjalu menggunakan referensi dari patung harimau berwarna hitam dan putih yang ada di daerah Panjalu.



Gambar 3.19 Studi Karakter Maung Panjalu
Sumber: Dokumentasi Pribadi (3/01/2018)

III.3.5 Warna

Warna merupakan fenomena getaran atau gelombang cahaya. Secara psikologis, warma mampu menimbulkan reaksi dan ungkapan jiwa manusia setelah melihatnya (Irawan &Tamara, 2013 h.51). Buku cerita bergambar Maung Panjalu Bongbang Larang dan Bongbang Kencana menggunakan warna-warna pastel, kareka warna-warna pastel terasa nyaman ketika dilihat sehingga dapat membuat betah pembaca. Warna emas dan kuning untuk menampilkan kesan megah, karena dalam cerita terdapat latar kerajaan. Warna coklat untuk menampilkan kesan tradisional, warna hijau untuk menampilkan nuansa alam dan warna oranye untuk menimbulkan kesan hangat.



Gambar 3.20 Warna
Sumber: Dokumentasi Pribadi (3/01/2018)