BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran merupakan target utama dari perancangan media ilustrasi berupa picturebook tentang naga. Tujuan dari buku ini adalah untuk memberi pengetahuan tentang naga kepada khalayak. Sasaran konsumen yang akan dituju adalah para penggemar *genre* fantasi dan fiksi. Berikut adalah penjabaran lebih lanjut dari khalayak sasaran:

- Demografis
  a. Jenis kelamin: Laki-laki

     Menurut situs www.statista.com, kebanyakan penyuka *genre* fiksi adalah laki-laki dengan perbandingan sebesar 54% dibandingkan dengan perempuan sebesar 43%. Maka dari itu target utama dari buku ini adalah laki-laki.
  b. Umur: Dengan rentang usia sekitar 17 sampai dengan 22 tahun, khalayak sasaran meliputi remaja sampai dewasa. Target utama dari buku ini adalah remaja, berkhayal dan memiliki tingkat fantasi yang tinggi menjadi salah satu hal yang umumnya terjadi pada remaja. Meskipun hal tersebut terjadi pula pada orang dewasa, namun fantasi atau khayalan dari remaja ini lebih tinggi tingkat terjadinya. Orang dewasa menjadi target sekunder dari buku ini.
  c. Status sosial dari khalayak sasaran buku ini yaitu masyarakan yang berasal dari golongan menengah atas yang tertarik dengan hal-hal fantasi dan fiksional.
- Psikografis

  Masyarakat yang sangat tertarik dengan hal-hal fantasi dan fiksional. Suka dengan cerita mitologi, khususnya cerita tentang naga.

- Geografis

  Secara geografis, buku ini ditujukan untuk daerah urban atau perkotaan yang ada di Indonesia, khususnya di toko-toko buku yang tersedia diberbagai kota di Indonesia.

III.1.1 *Consumer Journey*

Untuk mengetahui bagaimana cara agar pesan yang ingin disampaikan sebuah media terjangkau oleh target *audience*, maka perlu ditentukan media-media apa saja yang sering terlibat oleh konsumen, sehingga perlu dibuat bagaimana keseharian target *audience* yang tepat.

Tabel III.1 *Consumer Journey*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Waktu	Kegiatan	Tempat	Point of Contact
05.00 – 06.00	Bangun tidur, mandi	Kamar Tidur, kamar mandi	Selimut, Bantal, Poster, Buku, Tas, Handphone, TV, Jam, gayung, sikat gigi, odol, sabun, shampo
07.00 – 08.00	Sarapan, persiapan sekolah/kuliah	Ruang keluarga, kamar tidur	Piring, sendok, garpu, TV, Handphone, Poster, Buku, Tas, Pulpen, Tempat Pensil
08.00 – 12.00	Belajar di sekolah/kampus	Ruang kelas	Tas, Pin, Pembatas buku, Buku, Pensil, Pulpen, Penghapus
12.00 – 13.00	Istirahat/makan siang	Area sekolah/kampus,	Handphone, Poster, Gantungan Kunci,

		kantin, warung makan	Piring, Sendok, Gelas
13.00 – 15.00	Belajar di sekolah/kampus	Ruang kelas	Tas, Pin, Pembatas buku, Buku, Pensil, Pulpen, Penghapus
15.00 – 17.00	Menonton film, membaca buku, bermain	Jalan, mall, bioskop, toko buku, rumah	Poster, Spanduk, Flyer, Banner
17.00 – 21.00	Istirahat, family time	Ruang keluarga	Handphone, buku, poster, pembatas buku, TV
21.00 -	Istirahat, bermain games, tidur	Kamar tidur	Handphone, TV, Komputer, Laptop, Tempat Tidur.

III.1.2 *Consumer insight*

Menurut Putrie (2016), *consumer insight* adalah proses pengidentifikasian semua tentang konsumen yang dilakukan secara mendalam, mulai dari sisi geografisnya, habitat, latar belakang, demografis, dan berbagai faktor yang mempengaruhi konsumen untuk berhubungan langsung dengan komunikasi pemasaran yang tertuju pada produk atau jasa yang ditawarkan. Target *audience* dari perancangan buku ilustrasi ini adalah remaja dengan rentang usia 17-22 tahun. Dan berikut adalah contoh *consumer insight* salah dari salah satu target *audience*:

‘menyukai cerita-cerita fiksional, tertarik akan kebudayaan dan mitologi, imajinatif, dan suka berkhayal’.

III.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan yang dibuat adalah bagaimana membuat buku informasi tentang berbagai tipe naga yang ada diseluruh dunia. Naga merupakan salah satu

makhluk mitologi yang paling terkenal. Sampai saat ini banyak sekali literatur modern yang menampilkan sosok makhluk ini, dari mulai film, animasi, komik, *game*, dan lainya. Namun informasi yang disampaikan oleh literatur tesebut masih sangat minim, dan kebanyakan dari mereka hanya menampilkan satu atau dua tipe naga, yaitu naga barat maupun naga timur, padahal didunia ini banyak sekali tipe-tipe naga yang diceritakan dalam mitologi di setiap kebuyaan seluruh dunia. Ditambah lagi dengan kurang atau sulitnya mencari informasi tentang naga di Indonesia.

Perancangan buku ini bertujuan untuk menginformasikan tokoh makhluk mitologi naga secara jelas. Dalam perancangan buku ilustrasi tentang makhluk mitologi naga, diperlukan perencanaan yang tepat agar nantinya informasi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik, yaitu dengan menggambarkan makhluk mitologi naga dengan gaya visual yang dapat menambah daya tarik dan minat remaja untuk mengetahui informasi tentang makhluk mitologi naga, memperjelas karakteristik naga tersebut didalamnya, dan membuat buku yang lebih ekslusif dengan menggunakan bahan kertas premium.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari perancangan buku ilustrasi tentang naga ini adalah sebagai berikut:

- Menggambarkan makhluk mitologi naga berdasarkan atau sesuai dengan deskripsi dari mitologi aslinya.
- Mengadaptasi visual agar lebih modern dan fantasi untuk menarik target khalayak.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Strategi komunikasi dalam perancangan buku ilustrasi tentang naga adalah memalui pendekatan verbal dan pendekatan visual yang difokuskan agar remaja tertarik membaca buku ini.

- Pendekatan Visual

  Gaya visual yang dipakai oleh buku ini dibuat dengan teknik *digital painting.* Karena target utama dari buku ini adalah remaja, maka visual yang ditampilkan akan lebih bersifat fantasi tanpa merubah deskripsi asli dari

naga tersebut. Ilustrasi yang dibuat digambar sedemikian rupa dengan layout yang tidak monoton agar para remaja tidak cepat bosan membaca buku ini.

- Pendekatan Verbal

  Pendekatan verbal yang digunakan di buku ini akan menggunakan bahasa Indonesia, karena target pasar atau demografisnya ada di Indonesia. Gaya bahasanya juga tidak terlalu baku, agar remaja yang membacanya tidak cepat bosan. Sedangkan pada sampul buku pada media utama maupun *merchandise* pada media pendukung ada beberapa kata yang menggunakan bahasa Inggris supaya terjadi adanya pendekatan dikalangan remaja dengan status ekonomi menengah keatas.

III.2.3 Mandatory

Pada perancangan buku ilustrasi tentang naga ini, sebuah perusahaan penerbit memiliki peranan yang cukup penting, karena dalam produksi, distribusi, sampai dengan promosi akan didukung oleh perusahaan tersebut. Salah satu penerbit yang cukup dikenal di Indonesia adalah PT Gramedia Pustaka Utama.

Gambar III.1 Logo Gramdia Pustaka Utama
Sumber: https://botw-pd.s3.amazonaws.com/styles/logo-thumbnail/s3/082015/gramedia_gpu.png?itok=OKURXWVs

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan buku ini adalah untuk memberikan informasi tentang makhluk mitologi naga, khususnya berdasarkan dari tipe naga yang ada di berbagai cerita mitologi kebudayaan dunia.

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang akan digunakan dalam perancangan buku ini menggunakan gaya bahasa yang tidak terlalu baku, karena disesuaikan dengan *target audience* utama

yaitu remaja agar informasi yang disampaikan buku ini dapat dimengerti dengan mudah oleh pembaca.

III.2.6 Strategi Kreatif

Dalam perancangan buku ilustrasi ini dibutuhkan strategi kreatif agar hasil dari perancangan buku tersebut memiliki kualitas yang sangat baik, baik dari segi visual maupun verbal, sehingga para khalayak dapat tertarik untuk melihat dan membaca buku tersebut. Bahan kertas yang dipilih untuk produksi buku pun disesuaikan agar lebih terkesan *exclusive* dan memiliki nilai jual yang cukup tinggi, dan yang pasti dibuat dengan bahan yang tidak mudah rusak supaya kontruksi buku menjadi tahan lama. Penggunaan bahan kertas yang bagus juga bertujuan agar buku tersebut bisa digunakan untuk koleksi.

Buku ini juga lebih mengedepankan visual (untuk tujuan koleksi), gaya visual yang digunakan juga lebih modern dengan menggunakan teknik *digital painting.*

III.2.7 Strategi Media

Media adalah segala sesuatu/bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Pada strategi media ini, media ditentukan menjadi dua bagian, yaitu media utama dan media pendukung.

III.2.7.1 Media Utama

Media utama yang akan digunakan adalah buku ilustrasi, yaitu buku yang menghimpun informasi atau keterangan tentang makhluk mitologi naga. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa buku adalah helai kertas berjilid yang berisikan tulisan maupun visual untuk dibaca dan dilihat atau kosong untuk ditulis. Didalam buku ini terdapat gambaran visual berupa gambar/ilustrasi tentang berbagai jenis naga, selain itu, buku ini juga disertai dengan narasi verbal. melalui gambaran visual dan verbal tersebut, pembaca dapat mengetahui dan memahami tentang makhluk mitologi naga. Penggunaan buku ilustrasi sebagai media utama ini tidak hanya sebagai media informasi saja, tetapi juga sebagai bentuk kepuasan dari segi visual, yang nantinya dapat dijadikan bahan koleksi.

III.2.7.2 Media Pendukung

Media pendukung berfungsi untuk membantu mempromosikan terhadap media utama, dan juga sebagai nilai tambah ataupun daya tarik agar *audience* tertarik terhadap media utama. Media pendukung yang akan digunakan antara lain:

A. Dalam Bentuk Promosi

- Poster

  Poster sangat efektif dalam penyampaian pesan secara luas, karena dapat ditempel dimana saja asalkan berada didalam ruangan. Selain bisa digunakan sebagai media promosi poster juga dapat dimanfaatkan sebagai benda *collectible* atau benda yang layak untuk dikoleksi.

- *X-Banner*

  X-banner digunakan untuk membantu penjualan. *X-banner* berguna untuk menarik perhatian pelanggan karena ukurannya yang cukup besar. *X-banner* dapat dipasang di toko buku ataupun di suatu event-event tertentu.

- *Flyer*

  Flyer digunakan untuk penyebaran yang lebih luas, karena *flyer* akan diberikan kepada pengunjung yang datang dan dapat dibawa pulang.

- Media Online: Facebook, Instagram.

  Media online juga tidak kalah penting, karena di zaman sekarang hampir setiap remaja mempunyai gadget dan tidak mungkin mereka tidak mempunyai media sosial. Hal ini dapat dimanfaatkan sebagai media promosi agar produk atau media utama lebih dikenal masyarakat luas.

B. Dalam Bentuk *Gimmick* dan *Merchandise*

Gimmick dan *merchandise* berguna sebagai media pengingat, karena kebanyakan media pendukung dalam bentuk merchandise ini dapat dikenakan oleh para pembaca. Berikut adalah daftar dari *merchandise* dan gimmick yang dapat dibeli ataupun diberikan secara gratis kepada *audience*:

- Gantungan Kunci
- Pembatas Buku
- T-Shirt

- Totebag
- Pin
- Poster
- Tempat/Sarung *Handphone*

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Strategi Distribusi penyebaran media dilakukan secara bertahap, beberapa media pendukung khususnya media promosi seperti poster dan *flyer*. Sehingga nanti saat media utama dipasarkan, sedikitnya khalayak sudah mengetahui informasi tentang produk tersebut. Berikut adalah tabel promosi yang akan dilakukan selama kurang lebih tiga bulan.

Tabel III.2 Penyebaran Media
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Media	Bulan											
	Bulan Pertama				Bulan Kedua				Bulan Ketiga			
	Minggu											
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Media Utama						x	x	x	x	x	x	x
Poster				x	x	x	x	x	x	x	x	x
X-Banner					x	x	x	x	x			
Mini Banner						x	x	x				
Flyer		x	x	x	x	x						
Media *Online*	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Pembatas Buku						x	x					
Gantungan Kunci						x	x	x	x	x	x	x

T-Shirt						x	x	x	x	x	x	x
Totebag						x	x					
Pin						x	x					
Stiker						x	x					
Phone Case						x	x	x	x	x	x	x
Poster						x	x	x	x	x	x	x

III.3 Konsep Visual

Konsep yang diterapkan pada perancangan buku ilustrasi tentang naga ini akan gaya visual seperti *concept art* atau *artbook*, jadi isi dari buku ini kebanyakan berisi art atau ilustrasi. Ditambah dengan teknik gambar *digital painting* agar lebih terkesan artistik, teknik gambar seperti ini digemari oleh remaja yang menyukai *genre* fiksi dan fantasi. Selain itu teknik gambar ini juga bertujuan agar pembaca tidak cepat bosan saat membaca buku ini.

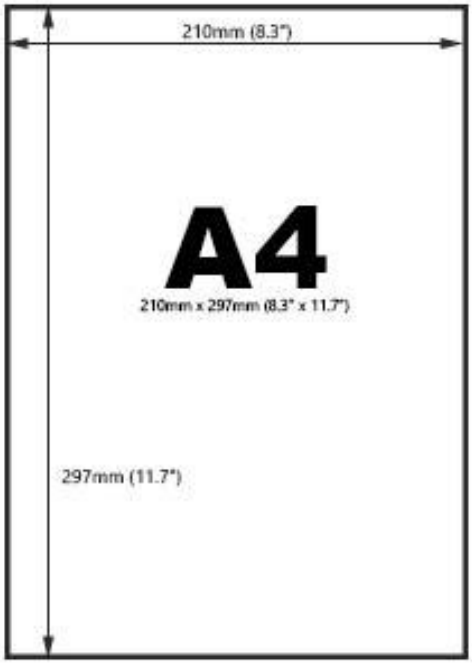
Sebagai referensi konsep visual makhluk mitologi naganya sendiri tetap mengacu dari deskripsi atau kisah mitologi aslinya, dan juga mengambil sedikit referensi naga dari literatur modern seperti film dan video permainan. Gaya visual yang dipakai menggunakan teknik *digital painting* yang sering dipakai dalam penggambaran *concept art book* maupun *picture book.* Referensi visual yang dipakai mengacu pada artis Dao Le Trong.



Gambar III.2 Dragon, by Dao Le Trong
Sumber: https://www.artstation.com/artwork/KwQr9

III.3.1 Format Desain

Format desain dari buku ilustrasi tentang naga ini menggunakan ukuran a4 atau 29,7 cm x 21 cm dan dalam bentuk *landscape.* Format ini bertujuan agar pembaca dapat leluasa melihat dan menikmati ilustrasi dari naga tersebut.

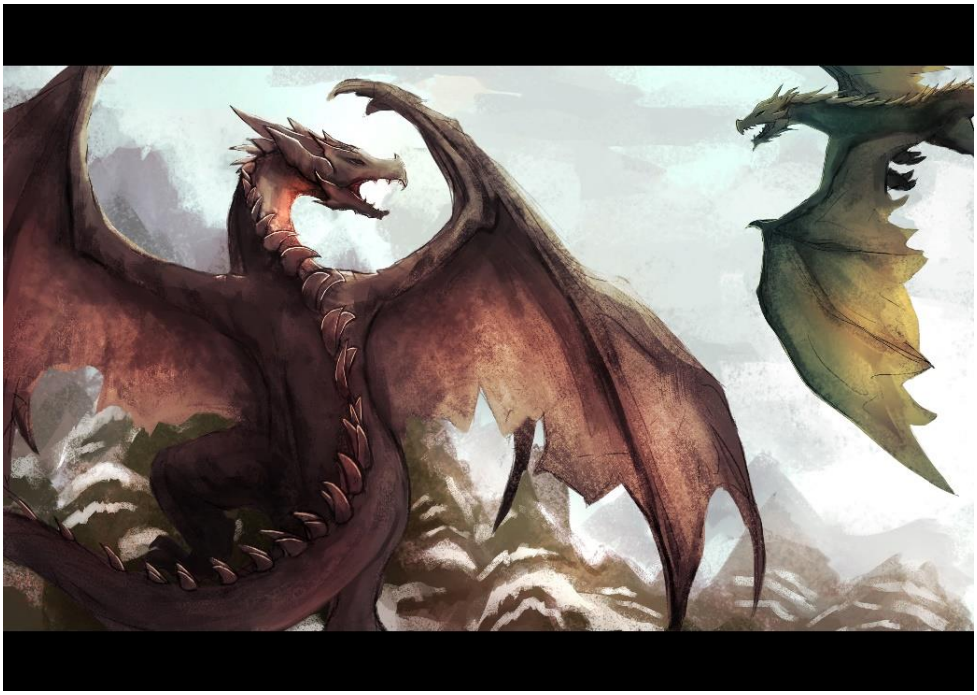


Gambar III.3 Ukuran buku
Sumber: https://www.artstation.com/artwork/KwQr9

III.3.2 Tata Letak (*Layout*)

Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik, tujuan utama layout adalah menampilkan elemen seperti gambar dan juga teks untuk menjadi lebih komunikatif, layout juga bertujuan untuk membantu atau memudahkan pembaca untuk menerima informasi yang akan diberikan.

Layout yang digunakan pada buku ilustrasi dibuat menggunakan tiga tipe *layout,* yang pertama adalah halaman *full* gambar, yang kedua menggunakan *layout* berupa teks yang ditempatkan di sisi kiri gambar, dan yang terakhir memadukan atau menggabungkan antara gambar dan teks di satu halaman. Lalu pada bagian atas dan bawah juga diberi batas hitam agar terkesan *widescreen* dan lebih luas.



Gambar III.4 Layout 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penggunaan *layout* seperti ini akan membuat pembaca tidak cepat bosan, karena *layout* yang disajikan tidak monoton.



Gambar III.5 Layout 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar III.6 Layout 3
Sumber: Dokumentasi Pribadi

III.3.3 Tipografi

Tipografi adalah suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin.

Kesan huruf yang ditampilkan pada buku ilustrasi makhluk mitologi naga ini adalah huruf yang mempunyai tema *medieval* (abad pertengahan), klasik, kuno, dan terkesan fantasi. Karena makhluk mitologi naga sendiri sangat klasik, dan biasanya hadir di literatur dengan tema-tema abad pertengahan dengan sedikit bumbu fantasi. Dengan demikian huruf-huruf yang digunakan buku ilustrasi ini akan mencerminkan kesan tersebut.



Gambar III.7 Font Red Dragons (Chequered Ink)
Sumber: https://www.dafont.com/red-dragons.font

Pemilihan font Red Dragons dipilih untuk judul karena font tersebut sudah memberi kesan fantasi dari makhluk mitologi naga.

Lalu pada kata yang bertuliskan The Book of Dragon pada cover depan menggunakan font Athena of the Ocean. Font ini dipilih karena memiliki kesan klasik pada abad pertengahan.



Gambar III.8 Font Athena of the Ocean
Sumber: https://www.dafont.com/red-dragons.font

Penggunaan body text diperlukan keselarasan dengan ilustrasi dan style gambar serta tinggat keterbacaan yang cukup baik.



Gambar III.9 Font Square721
Sumber: https://www.dafontfree.net/freefonts-square721-bt-f65408.htm

Font ini dipilih karena sudah sesuai dengan tema buku, memiliki nuansa fantasi, dan keterbacaan yang cukup baik.

Semua font diatas berlisensi gratis untuk penggunaan personal, dan bertujuan untuk akademik dan tidak diperjual-belikan.

III.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan dalam buku ilustrasi makhluk mitologi naga ini dibuat menggunakan teknik *digital painting* yang dilakukan di komputer dengan bantuan alat yang bernama *pen tablet* dan menggunakan software Adobe Photoshop CS6. Gaya yang dipakai menggunakan gaya realis agar terlihat lebih realistik. Penggambaran makhluk mitologi naga berdasar pada cerita dan mitologi aslinya ditambah dengan referensi literatur modern yang menampilkan makhluk naga tersebut.

III.3.4.1 Naga Barat

Naga barat digambarkan sebagai reptil yang besar yang memiliki sayap bermembran yang mirip seperti kelelawar, memiliki empat kaki yang kuat, badannya bersisik seperti ular, dan memiliki bentuk kepala yang mirip dengan buaya (Rose, 2001 hal.104).



Gambar III.10 Naga barat
Sumber:https://img00.deviantart.net/a701/i/2010/098/8/f/western_dragon_by_artstain.jpg

Kepala naga barat memiliki bentuk kepala yang mirip dengan buaya, bentuknya pipih dan panjang, disekitar kepalanya juga dilengkapi dengan duri-duri yang fungsinya untuk melindungi dari berbagai ancaman.



Gambar III.11 Kepala Buaya
Sumber:https://ssli.ebayimg.com/images/g/ffMAAOSwXaRZ9obC/s-l640.jpg



Gambar III.12 Konsep Naga Barat Pada Buku
Sumber:Dokumentasi Pribadi

Naga barat merupakan makhluk yang dapat terbang, maka dari itu naga ini dilengkapi dengan sepasang sayap bermembran yang mirip dengan kelelawar, sayap naga ini juga dilengkapi dengan duri-duri yang cukup tajam.



Gambar III.13 Sayap Kelelawar
Sumber: http://theamazingbat.com/wp-content/uploads/2016/02/bat-wing-no-text.jpg



Gambar III.14 Konsep sayap naga
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar III.15 Konsep jadi naga barat
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Naga barat memiliki duri-duri yang menempel pada punggungnya, mirip seperti buaya.

III.3.4.2 Naga Timur

Naga timur merupakan makhluk mitologi yang muncul di daratan asia, khususnya China, Korea, dan Jepang. Naga timur lebih terkesan oriental, memiliki sifat bijaksana dan kekuatan yang mirip dengan dewa. Naga timur memiliki ciri fisik yang sangat berbeda dengan naga barat, bentuk tubuh naga ini memanjang seperti ular, memiliki beberapa bagian tubuh hewan lain seperti tanduk rusa, rambut kuda, dan kaki yang mirip elang (O'Connel, Airey, 2005).

Naga timur biasanya memiliki warna yang bervariasi, dari emas ke hijau-hijauan, ada juga beberapa yang memiliki warna biru dan warna lainya. Beberapa memiliki sayap, namun kebanyakan tidak memiliki sayap.



Gambar III.16 Naga timur
Sumber:https://img00.deviantart.net/6e40/i/2010/096/a/3/eastern_dragon_by_artstain.jpg



Gambar III.17 Tanduk Rusa (1) dan Rambut Kuda (2)
Sumber1: https://wtop.com/wp-content/uploads/2017/03/deer-659x485.jpg
Sumber2: https://hairstylecamp.com/wp-content/uploads/horse-mane-hair.jpg

Tanduk naga timur mengambil contoh langsung dari tanduk rusa, tanduk yang bercabang ini adalah salah satu ciri karakteristik yang dimiliki oleh naga timur.

Selain itu rambut yang berada di kepala dan leher naga mengambil referensi dari rambut kuda.



Gambar III.19 Konsep kepala naga timur
Sumber: https://hairstylecamp.com/wp-content/uploads/horse-mane-hair.jpg

Naga timur memiliki tubuh bersisik seperti ular, dengan kaki-kaki yang mirip 19dengan elang.



Gambar III.20 Sisik Ular
Sumber: http://www.goodwp.com/large/201205/21639.jpg



Gambar III.21 Konsep sisik dan cakar naga
Sumber: Sumber Pribadi



Gambar III.22 Konsep jadi naga timur
Sumber: Sumber Pribadi

III.3.4.3 Wyvern

Wyvern merupakan hewan preador yang sangat mematikan, mereka dikenal dikenal sebagai makhluk pemangsa yang sangat agresif. Cerita tentang wyvern ini dapat ditemukan dalam mitologi abad pertengahan eropa, seperti di inggris dan prancis. Wyvern akan menghancurkan apapun yang ada didepannya, mereka dianggap sebagai makhluk jahat dan berbahaya (Rose, 2001)



Gambar III.24 referensi wyvern
Sumber: https://vignette.wikia.nocookie.net/new-monster/images/e/e8/Wyvern.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/350?cb=20130703224307

Wyvern memiliki tubuh yang mirip ular dengan kepala naga dan sayap seperti kelelawar. Kaki wyvern terkadang berbentuk seperti reptil namun ada juga beberapa spesies yang memiliki kaki seperti burung.



Gambar III.24 referensi kepala wyvern
Sumber:https://kids.nationalgeographic.com/content/dam/kids/photos/articles/Other%20Explore%20Photos/R-Z/Super%20Snakes/Snakes-fangs.ngsversion.1413818001976.adapt.1900.1.jpg



Gambar III.25 konsep jadi wyvern
Sumber: Sumber Pribadi

III.3.4.4 Hydra

Hydra merupakan salah satu jenis naga yang paling terkenal mematikan, unik, dan sangat berbahaya. Hydra biasanya muncul dalam mitologi yunani, hydra memiliki beberapa bagian kepala, dari mulai lima, sembilan, lima puluh, sampai ribuan kepala. Ciri karakteristik dari hydra hampir sama dengan jenis naga lainya (Rose, 2001, hal.183).



Gambar III.25 Referensi Hydra
Sumber: https://userscontent2.emaze.com/images/dabf7196-e199-4c8d-bdd8-43b6de35920c/71ff03cccfa1959b852a0a24475c2a28.jpg



Gambar III.25 Konsep Hydra
Sumber: Dokumentasi Pribadi

III.3.4.5 Amphiptere

Amphiptere merupakan makhluk *hybrid* yang berasal dari daratan eropa. Amphiptere merupakan gabungan antara burung dan ular (Rose, 2001, hal.16).



Gambar III.26 Referensi Amphiptere
Sumber:https://orig00.deviantart.net/f42f/f/2010/292/f/7/quetzalcoatl__teotihuacan_by_genzoman-d31393q.jpg

Amphiptere memiliki tubuh ular lengkap dengan sisiknya namun disertai dengan duri-duri mirip seperti karakteristik naga lain.



Gambar III.27 Referensi tubuh ular
Sumber:https://orig00.deviantart.net/f42f/f/2010/292/f/7/quetzalcoatl__teotihuacan_by_genzoman-d31393q.jpg



Gambar III.28 Referensi sayap
Sumber:https://orig00.deviantart.net/f42f/f/2010/292/f/7/quetzalcoatl__teotihuacan_by_genzoman-d31393q.jpg



Gambar III.29 Konsep Jadi Amphiptere
Sumber:Dokumentasi Pribadi

III.3.5 Warna

Warna yang digunakan pada buku ilustrasi menggunakan warna yang memberikan kesan-kesan natural, sehingga dapat memberikan atau mewakili ilustrasi dan suasana dari kejadian yang dibuat. Warna yang dipakai juga dibuat terlihat agak gelap sehingga kesan fantasi dar makhluk mitologi naga lebih terasa.



Gambar III.30 Palet Warna
Sumber:Dokumentasi Pribadi

Hex color	Area	Closest color name
#e2e9e5	32.1 %	White Lilac (Blue)
#2a1b1e	19.3 %	Wood Bark (Brown)
#4c3532	13.0 %	Cocoa Bean (Brown)
#a3978e	10.2 %	Zorba (Grey)
#73564f	8.3 %	Buccaneer (Brown)
#9e685a	7.3 %	Au Chico (Brown)
#72654c	4.3 %	Soya Bean (Brown)
#3c443c	3.7 %	Baltic Sea (Grey)
#af955e	1.8 %	Barley Corn (Brown)

Gambar III.31 Kode Warna
Sumber:Dokumentasi Pribadi