BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Dalam perancangan media informasi mengenai legenda Ciung Wanara ini, agar perancangan yang dibuat dapat diterima dan sesuai dengan sasaran masyarakat yang akan dituju. Menurut Moriarty (dalam Utami, 2017:18) khalayak sasaran adalah pesan komunikasi yang ditujukan kepada masyarakat. Maka berdasarakan kutipan tersebut dengan adanya konsep khalayak sasaran, akan memudahkan perancangan media informasi ini dapat sesuai dengan target masyarakat yang dituju, berikut analisa untuk mengetahui khalayak sasaran.

a. Demografis

Sasaran	: Remaja
Usia	: 12-15 tahun (masa remaja awal)
Jenis kelamin	: Laki-laki dan perempuan
Pendidikan	: SMP
Pekerajaan	: Pelajar
Kelas Sosial	: Menengah keatas, karena media yang akan dibuat berupa animasi berbetuk *motion comic* legenda Ciung Wanara. Akan ditayangkan melalui video online seperti Youtube, yang dapat dilihat melalui *gadget.*

b. Geografis

Menurut Morissan (2010) segmentasi geografis ini berfungsi untuk menganalisa khalayak sasaran sesuai wilayah, negara, kota dan lain sebagainya (h.64). Maka perancagan media informasi legenda Ciung Wanara ini ditujukan untuk masyarakat di kota Bandung, karena legenda tersebut dari Jawa Barat dan Bandung merupakan ibu kota Jawa Barat.

c. Psikografis

Menurut Morissan (2010) segmentasi psikografis merupakan analisa berdasarkan kepribadian manusia (h.65). Maka perancangan media informasi

legenda Ciung Wanara ini ditujukan kepada remaja awal berusia 12-15 tahun, karena menurut Hurlock (1980) masa remaja merupakan masa pergantian konsep dalam berperilaku umum tentang benar dan salah (h.225). berdarkan kutipan tersebut masa remaja merupakan masa dimana perubahan perkembangan kepribadian menjadi yang baik atau buruk, sehingga jika mengetahui legenda Ciung Wanara yang memiliki banyak pesan moral, maka dapat dijadikan pembelajaran bagi remaja sebagai contoh kehidupan yang diidealkan.

Masa remaja juga merupakan masa pembentukan moral tanpa harus dibimbing oleh orang tua, sehingga pada masa remaja sudah bisa membentuk moral sendiri tanpa harus dibimbing lagi. Karena masa remaja sudah tahu apa yang harus dia lakukan dan sudah dapat berpikir sendiri bagaimana untuk berpelikaku yang benar ataupun yang salah, tanpa harus orang lain yang menjelaskannya lagi. Penjelasan tersebut sesuai dengan pernyataan Hurlock (1980) bahwa remaja sudah tidak begitu saja menerima sepenuhnya saran moral dari orang tua, guru, ataupun teman sebayanya, karena sudah bisa menilai mana yang harus dia lakukan (h.225).

Selain itu masa remaja merupakan masa dimasa sedang menggemari kegiatan menonton, karena menurut Hurlock (1980) kegiatan yang paling digemari remaja adalah menonton film (h.218). Jadi berdasarkan kutipan tersebut dengan dibuatnya media visual berupa animasi yang berbentuk *motion comic* mengenai legenda Ciung Wanara, maka akan membuat remaja ingin mengetahui cerita tersebut melalui media visual yang menarik untuk ditonton.

d. *Consumer Insight*

Consumer insight memiliki fungsi untuk menganalisa keinginan dari khalayak sasaran, karena menurut Maulana (2009) *Consumer insight* adalah proses mencari tahu keingin terdalam dari konsumen mengenai suatu produk atau jasa (h.25). Dari kutipan tersebut menjelaskan bahwa dengan adanya *Consumer insight* maka akan memudahkan produsen untuk mengaanalisa keinginan yang

paling diinginkan oleh konsumen, sesuai dengan faktor lingkungan dan psikologisnya. Media informasi mengenai legenda Ciung Wanara ini ditujukan untuk remaja yang gemar menonton dan merupakan masa perkembangan menuju kedewasaan, dalam berusaha berperilaku benar sesuai dengan kehidupan yang diidealkan. Sehingga dapat dicontoh dari tontonan yang memiliki pesan moral dari ceritanya, berikut *insight* dari masa remaja:

- Dapat mengendalikan emosi
- Ingin dapat menyesuaikan diri dengan kehiidupan sosial
- Mempunyai kelompok teman-teman dekat yang nyaman dalam bersosial
- Memiliki kegiatan senggang untuk menonton film
- Bisa tegas memilih mana yang benar dan salah untuk dilakukan
- Menjadi lebih mandiri

e. *Consumer Journey*

Agar media informasi mengenai legenda Ciung Wanara ini tepat sasaran sesuai aktifitas yang sering dilakukan remaja, sehingga media tersebut dapat dinikmati untuk ditonton pada waktu dan keadan yang tepat, maka diperlukannya analisa mengenai kegiatan keseharian yang dilakukan. Berikut daftar kegiatan yang sering dilakukan remaja berusia 12-15 tahun.

Tabel III.1 Consumer Journey
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Waktu	Kegiatan	Tempat	*Point of contact*
05.00 - 05.30	Bangun tidur, bermain *Smart phone* untuk bermain internet	Kamar tidur	*Smart phone*, laptop, bantal, kasur, jam *weaker*
05.30 - 06.00	Mandi	Kamar mandi	Peralatan mandi, gayung, handuk
06.00 – 06.15	Berpakaian dan bersiap sekolah	Kamar tidur	Pakaian, lemari, cermin, perlengkapan

			sekolah, bekal makanan dan minuman.
06.00 – 06.30	Sarapan	Ruang makan	Piring, sendok, garpu, meja makan, gelas
06.30 – 07.00	Berangkat sekolah	Perjalanan	Kendaraan umum/pribadi, Spanduk,banner, *flyer*, poster
07.00 – 10.00	Belajar di sekolah	Ruang belajar Sekolah	Alat tulis, buku, tas
10.00 – 11.00	Istirahat	Kantin, lorong, tempat jajanan	Dompet, madding, poster, *flyer*
11.00 – 13.00	Belajar di sekolah	Ruang belajar Sekolah	Alat tulis, buku, tas
13.00 – 13.30	Pulang	Perjalanan	Kendaraan umum/pribadi, Spanduk,banner, *flyer*, poster
13.30 – 14.30	Istirhat dirumah, menonton tv, bermain *smart phone* untuk bermain internet	Kamar, ruang keluarga	*Smart phone*, laptop, bantal, kasur, TV, minuman
14.30 – 17.00	Bermain di luar dengan teman sebaya, nongkrong,	Lapangan, warung, wanet	Lemari pakaian, *Smart phone*, komputer,
17.00 – 18.00	Istirahat dirumah, makan malam	Kamar, ruang keluarga	*Smart phone*, laptop, bantal, kasur, TV, peralatan makan

18.00 – 19.30	Belajar, mengerjakan tugas	Kamar	Alat tulis, buku, tas, minuman
19.30	Tidur	Kamar	*Smart phone*, bantal, kasur, TV,

III.2 Strategi Perancangan

Dalam menceritakan kembali kisah mengenai Legenda Ciung Wanara yang akan dibuat melalui media informasi, diperlukannya strategi perancangan yang tepat agar pesan yang akan disampaikan media tersebut dapat diampaikan dengan baik sesuai dengan khalayak sasaran. Maka media tersebut akan dibuat dalam bentuk animasi yang berbentuk *motion comic* dengan tambahan efek video dan audio yang menarik, agar remaja tertarik dan tidak merasa bosan untuk mengetahui kisah dari legenda tersebut, sehingga pesan yang akan disampaikan legenda tersebut dapat tersampaikan dengan baik.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi menurut Morissan (2010) berfungsi untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan dan menginformasikan produk kepada konsumen (h.43). Maka tujuan komunikasi perancangan mengenai legenda Ciung Wanara ini adalah untuk menyampaikan informasi mengenai pesan moral yang terdapat pada cerita Ciung Wanara, agar pesan moral tersebut dapat dijadikan sebagai pembelajaran bagi masyarakat, dari kesalahan dimasa lalu sehingga tidak terulangi pada masa sekarang. Dari pesan moral tersebut dapat dijadikan contoh untuk remaja bagaimana kehidupan yang diidealkan, dan memberikan contoh konsep moral mengenai benar dan salah dalam bersosialisasi.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Dalam perancangan media informasi mengenai legenda Ciung Wanara ini, diperlukannya strategi seperti pendekatan komunikasi dengan tujuan agar pesan yang akan disampaikan legenda tersebut dapat dipahami oleh khalayak sasaran. Karena menurut Kusrianto (2007) komunikasi adalah suatu hal yang ada dalam kehidupan sehari-hari seperti, bahasa baik dalam lisan ataupun tulisan serta yang

ada media masa (h.3). Maka berdasarkan pernyataan tersebut diperlukannya pendekatan komunikasi agar pesan dapat tersampaikan kepada khalayak sasaran dengan cara menyampaikan pesan yang ada dalam legenda tersebut, melalui media verbal, visual maupun audio. Adapun penjelasan mengenai strategi pendekatan komunikasi adalah sebagai berikut:

a. Pendekatan Verbal

Menurut Kusrianto (2007) komunikasi berbentuk verbal merupakan komunikasi yang dapat didengar dengan telinga dengan berbagai bahasa formal ataupun tidak formal (h.4), sehinga pendekan verbal ini bertujuan untuk menceritakan kisah tersebut dengan menggunakan bahasa Indonesia yang formal, agar dapat dipahami oleh semua khalayak. Pendekatan tersebut dibuat dengan cerita yang menjelaskan setiap adegan dari kisah tersebut, gaya bercerita tersebut dibuat lebih fokus pada inti-inti cerita dalam legenda tersebut agar ceritanya tidak bertele-tele, sehingga penonton tidak jenuh untuk mengetahui cerita dari kisah tersebut, serta memahami pesan yang akan disampaikan dari legenda Ciung Wanara tersebut.

b. Pendekatan Visual

Dalam menceritakan legenda Ciung Wanara diperlukannya pendekatan visual untuk membantu penonton lebih memahami cerita yang akan disampaikan legenda tersebut, karena Menurut Kusrianto (2007) komunikasi berbentuk visual merupakan segala sesuatu yang dapat dilihat oleh mata (h.10). Sehingga berdasarkan pernyataan tersebut penonton dapat melihat pennggambaran visual dari cerita setiap adegan pada legenda tersebut, sehingga apa yang dibayangkan penonton mengenai tokoh dan adegan pada legenda Ciung Wanara dapat lebih diperjelas melalui visual tersebut. Pendekatan visual ini dibuat dengan gaya visual yang menyesuakan dengan zaman sekarang agar dapat diterima oleh masyarakat, namun tetap mempertahankan ciri khas dari gaya visual Indonesia, dari pakaian, atribut dan penggunaan warnanya.

c. Pendekatan Audio

Selain itu untuk menceritakan legenda Ciung Wanara ini diperlukannya pendekatan audio, menurut Kusrianto (2007) komunikasi berbentuk audio ini merupakan komunikasi yang berhubungan dengan buyi ataupun nada berupa musik (h.4). sehingga pendekatan audio tersebut dibuat dengan penggabungan musik dan efek suara untuk membangun suasana dari media visual tersebut, agar adegan dari cerita tersebut lebih dramatis dan penonton tidak jenuh untuk menontonnya. Musik yang digunakan merupakan musik dengan khas tradisional seperti suara suling, musik aksi saat pertarungan dan musik dramatis saat adegan yang mengharukan. Selain itu diperlukannya narasi untuk lebih memperjelas visual setiap adengan dari *motion comic* tersebut, sehingga cerita dari legenda tersebut mudah dipahami penontonnya.

III.2.3 *Mandatory*

Mandatory ini berperan sebagai lembaga atau persusahaan yang memberikan mandat jika media informasi ini akan dipublikasikan. Perancangan media informasi legenda Ciung Wanara ini berkerja sama dengan lembaga Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Jawa Barat, karena lembaga tersebut merupakan merupakan dinas yang ada di Jawa Barat dengan tujuan untuk melestarikan aset budaya lokal. Selain itu legenda Ciung Wanara merupakan legenda dari Jawa Barat, sehingga lembaga tersebut sesuai untuk dijadikan *Mandatory* media informasi legenda Ciung Wanara tersebut.



Gambar III.1 Logo Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Barat
Sumber : http://www.jabarprov.go.id
(Diakses pada 27/5/2018)

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan dari perancagan media informasi legenda Ciung Wanara ini adalah untuk menceritakan dari awal Ciung Wanara dibuang lalu dirawat eh Aki dan Nini Balangantrang, dan pergi kekerajaan untuk mendapatkan haknya sebagai penerus kerajaan, serta pertempuran dengan saudaranya Hariangbanga yang pada akhirnya kerajaanpun dibagi menjadi dua wilayah kekuasaan. Selain dari itu perancangan media informasi tersebut akan menyampaikan pesan moral dari kisah tersebut, seperti menjadi pemimpin yang bijak, menyelesaikan masalah tanpa berkepanjangan, belajar mengendalikan iri hati, sabar dan berjuang untuk mendapatkan haknya. Pesan moral tersebut disampaikan agar penonton mengaplikasikan pesan moral tersebut pada kehidupan sehari-hari.

III.2.5 Gaya Bahasa

Pada umumnya gaya bahasa biasanya dibuat menggunakan prinsip retorika seperti permajasan, dalam perancangan ini permajasan digunakan dalam membuat *copywriting* media tersebut, seperti pada subjudul dari media tersebut menggunakan majas hiperbola, menurut Nurgiantoro (2015) majas hiperbola bertujuan untuk melebih-lebihkan sesuatuhal sehinnga kata yang panjang menjadi lebih singkat (h.403). Sehingga menurut kutipan tersebut jika menggunakan hiperbola akan membuat yang membaca subjudul tersebut penasaran untuk mengetahui arti sebenarnya yang ditulis tersebut, serta untuk mengetahui penjelasan dalam ceritanya, apakah sesuai dengan apa yang dituliskan subjudul tersebut. Selain itu pada narasi dan dialaog media informasi legenda Ciung Wanara ini, prinsip yang digunakan bukanlah dari prinsip retorika namun gaya bahasa deskriptif, yaitu dengan mendeskripsikan cerita setiap adegan legenda tersebut dengan narasi yang dapat didengarkan oleh penonton, sehingga pesan dari cerita tersebut dapat dipahami oleh penonton dengan bahasa Indonesia yang formal.

III.2.6 Strategi Kreatif

Dalam perancangan media informasi mengenai legenda Ciung Wanara, diperlukannya strategi kreatif yang bertujuan untuk membuat tahap-tahap yang

lebih efektif dalam pembuatan media ini, sehingga membuat media menjadi lebih menarik dari cerita ataupun visualnya. Selain itu agar penonton tidak bosan untuk menonton cerita dari legenda Ciung Wanara, sehingga pesan yang disampaikan tepat sasaran. Berikut merupakan tahapan dari strategi kreatif diantaranya:

a. *Copywriting*

Menurut Agustrijanto (2002) *Copywritng* merupakan penghubung antar konsumen dan pembuat produk, melalui rangaian kata yang dapat mempengaruhi calon konsumen (h.19). Maka berdasarkan pernyataan tersebut peran *copywritng* ini sangatlah penting agar membuat penonton tertarik untuk menonton *motion comic* dari legenda Ciung Wanara tersebut, sehingga menghasilkan judul dan subjudul sebagai berikut:

Judul : Ciung Wanara
Subjudul : Sang Penakluk Galuh Pakuan

Judul tersebut diambil dari nama tokoh utama pahlawan dari legenda tersebut, sebagai daya tarik siapa sebenarnya Ciung Wanara tersebut. sedangkan subjudulnya dibuat menggunakan majas hiperbola yang melebih-lebihkan suatu hal, seperti kata penaklukan yang dalam arti sesunguhnya adalah berhasil memenangkan sesuatu hal, sehingga kata tersebut menjadi daya tarik agar menonton legenda tersebut agar mengetahui kejadian dalam ceritanya.

b. *Storyline*

- *Storyline* atau yang sering disebut alur cerita yang didalamnya memiliki penjelasan setiap adegan dari awal sampai akhir, penjelasan tempat kejadian dalam cerita, serta penambahan konflik-konflik yang digunakan agar cerita tesebut menarik untuk diketahui. Sumber cerita yang diambil dalam perancangan ini adalah dari buku Tjiung Wanara karangan Ajip Rosidi tahun 1977, karena cerita pada novel tersebut lebih rinci dibandingkan buku versi lainnya, sehingga mempermudah untuk membantu perancangannya, kerena cerita dari setiap adegannya lengkap.

Agar cerita dari media informasi legenda Ciung Wanara tersebut tidak membuat jenuh penonton, maka plot atau alur ceritanya akan dibuat dengan gaya plot campuran, karena menurut Nurgiantoro (2015) Plot campuran merupakan campuran dari plot progresif atau alur maju dan *flashback* sehingga dengan adanya plot *flashback* cerita lebih menarik dan tidak akan membuat bertele-tele. Serta dengan plot progresif membuat cerita lebih mudah dipahami (h.215). Maka berdasarkan kutipan tersebut, plot campuran dapat terlihat menarik karena selalu ada kejutan dari ceritanya sehingga membuat penonton menjadi penasaran dengan kelanjutannya, serta tanpa harus selalu menceritakan tahap perkenalan dari awal hingga akhir. Adapun *storyline* yang dibuat dalam perancangan ini adalah sebagai berikut.

Tabel III.2 *Storyline*
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

NO	Adegan	Narasi & Dialog
1	***Scene* 1 -** Sungai Citanduy **Adegan** = Peti emas berisikan Ciung Wanara terlihat hanyut di sungai Citanduy.	**Narasi** Zaman dahulu kala di pulau Jawa terilhat sebuah peti emas yang dihanyutkan di sungai Citanduy.
2	***Scene* 2 –** Rumah Aki dan nini balangantrang **Adegan** = Peti emas itupun ditemukan oleh Aki dan Nini Balangantrang.	**Narasi** Lalu peti emas itupun ditemukan oleh Aki dan Nini Balangantrang, dan terekjut didalamnya ada seorang bayi dan telur ayam emas disampingnya
3	***Scene* 4 –** Hutan desa Geger sunten.	**Narasi**

	Adegan = Terlihat Ciung Wanara sedang mengepalkan tangannya dan muncul teks “Ciung Wanara”.	“Ciung Wanara”, itulah nama lelaki yang gagah tersebut.
4	***Scene* 5 –** Hutan desa Geger sunten. **Adegan** = Saat Ciung Wanara pergi berburu, tiba-tiba dia bertemu Ki Lengser dan membuat Ki lengser terkejut melihat Ciung Wanara memiliki wajah yang hampir mirip dengan san raja galuh pakuan	**Narasi** Suatu hari Ciung Wanara yang sedang berlatih dihutan, terkejut tiba-tiba mendengar ada yang minta pertolongan. Ternyata terlihat lelaki tua yang hampir diserang harimau. lalu Ciung Wanara pun mengampirinya dan dia melawan harimau tersebut, hingga harimau tersebut terjatuh dan akhirnya harimau itupun pergi, namun lelaki tua itu heran melihat Ciung Wanara memiliki wajah yang hampir mirip dengan san raja galuh pakuan. **Dialog** **Ki lengser =** siapa engkau, kenapa majahmu mu mirip sang paduka raja **Ciung Wanara =** hah? Apa?
5	***Scene* 6 –** Rumah Aki dan Nini Balangantrang	**Narasi** Karena Ciung Wanara penasaran, diapun membawa lelaki tua itu kerumahnya.

	Adegan = Ciung Wanara membawa Ki lengser kerumah	
6	***Scene* 7 –** Rumah Aki dan Nini Balangantrang **Adegan** = Ciung Wanara meperlihatkan peti emas.	**Narasi** Lalu Ciung Wanara memperlihatkan peti emas yang menghanyutkannya saat masih bayi. **Ki Lengser =** peti itu adalah peti kerajaan, Baik saya ceritakan masalalu mu wahai pemuda.
7	***Scene* 8 –** Halaman kerajaan Galuh Pakuan. **Adegan** = Suasana kerajaan Galuh Pakuan terlihat sang raja Prabu Barma Wijaya Kusumah, yang didampingi dua pemaisurinya.	**Narasi** Dahulu kala di kerajaan Galuh Pakuan, yang di pimpin oleh raja Prabu Barma Wijaya Kusumah, dan memiliki dua pemaisuri Dewi Pangreyep dan Pohaci Naganigrum .
8	***Scene* 8 –** Kerajaan **Adegan** = Istri pertama sang raja yaitu Dewi Pangreyep melahirkan Anak laki-laki	**Narasi** Kedua pemaisuri itupun mengandung anak dan Dewi Pangreyep yang pertama melahirkan seorang anak laki-laki bernama Hariangbanga, dan kelak akan menjadi penerus kerajaan.
9	***Scene* 8 –** Kamar Pohaci Naganigrum	**Narasi** Suatu saat Setelah mendengar kabar bahwa Pohaci Naganigrum akan melahirkan, Dewi Pangreyep takut jika melahirkan anak laki-laki maka akan menjadi penghalang

	Adegan = Pohaci Naganigrum akan melahirkan	Hariangbanga, untuk menjadi penerus kerajaan. sehingga dia berniat untuk mencelakakan Pohaci Naganigrum beserta anaknya
10	***Scene* 8 –** Kamar Pohaci Naganigrum **Adegan** = Pohaci Naganigrum sedang melahirkan, dibantu oleh Dewi Pangrenyep	**Narasi** Tiba saatnya Pohaci Naganigrum melahirkan, lalu rencana Dewi Pangreyep pun dimulai dan mata Pohaci Naganigrum ditutup. Lalu setelah selesai melahirkan bayinyapun ditukar dengan anjing
11	***Scene 8* –** Pinggir sungai Citanduy. **Adegan** = Terlihat Dewi Pangreyep sedang membuang bayi Pohaci Naganigrum	**Narasi** Dewi pangrenyet terlihat puas melihat penderitan nya Pohaci Naganigrum dan bayi tersebut dia hanyutkan ke sungai Citanduy agar tidak ditemukan
12	***Scene9* –** Rumah Aki dan Nini Balangantrang **Adegan** = Ciung Wanara merenung	**Narasi** Mendengar itu Ciung Wanarapun sedih dan kecewa, lalu dia beripir dengan jernih untuk mengatur siasat agar haknya kembali dia dapat, sehingga tidak bertidak gegabah
13	***Scene10* –** Hutan kerajaan	**Narasi** Lalu diapun pergi kekerajaan sambil membawa ayamnya
14	***Scene* 11 –** Kerajaan Galuh Pakuan	**Narasi** Akhirnnya diapun tiba dikerajaan, namun dihalang oleh kedua penjaga kerajaan

	Adegan = Ciung Wanara meminta untuk bertemu raja	**Dialog** **Penjaga =** Berhenti siapa kau? **Ciung Wanara =** Saya Ciung Wanara, anak dari Prabu Barma Wijaya Kusumah, dan Pohaci Naganigrum .Dan saya kesini untuk menantang sang raja
15	***Scene* 12 –** Kerajaan Galuh Pakuan **Adegan** = Salah satu penjaga melapor kepada sang raja	**Dialog** **Penjaga =** Lapor paduka raja, diluar ada pemuda mengaku anak paduka dan Pohaci Naganigrum . lalu dia menantang paduka untuk beradu ayam **Raja =** Yasudah bawa dia ke halaman
16	***Scene* 13 –** Halaman Kerajaan Galuh Pakuan **Adegan** = Terlihat sang raja dan Ciung Wanara bersiap-siap untuk adu ayam	**Dialog** **Raja =** Wahai pemuda apa tujuan mu datang kesini **Ciung Wanara =** Hamba menginginkan sebagian kerajaan ini, jika hamba menang adu ayam. Dan jika hamba kalah, hamba rela menjadi budak **Raja =** Baiklah saya terima tantangan mu
17	***Scene* 13 –** Halaman Kerajaan Galuh Pakuan **Adegan** = sang raja dan Ciung Wanara adu ayam	**Narasi** Telihat pertarungan antara ayam kerajaan dan Ciung Wanara sangan hebat, lalu pertandingan itupun dimenangkan oleh Ciung Wanara
18	***Scene* 14–** Halaman Kerajaan Galuh Pakuan	**Narasi** Ciung Wanara pun merasa bangga karena telah memenangkan pertandingan, dan dia

	Adegan = Ciung Wanara naik ke bebatuan dan bercerita siapa dirinya	menceritakan siapa dirinya kepada seluruh warga bahwa dia anak Pohaci Naganingrum yang dibuang oleh Dewi Pangrenyep. **Ciung Wanara =** Wahai warga sekalian saya ciug Wanara anak dari paduka raja dan Pohaci Naganigrum
19	***Scene* 14 –** Halaman Kerajaan Galuh Pakuan **Adegan** = Ciung Wanara bercerita siapa dirinya dan ibundanyapun datang	**Narasi** Lalu Ki lengser mendatangkan Pohaci Naganingrum,Sehingga membuat warga percaya . Wargapun menginginkan Dewi pangrenyep disiksa dan dibuang dari kerajaan. Namun dengan bijak Ciung Wanara tidak mengabulkanya, karena dia akan memasukannya kedalam penjara sesuai hukum di kerajaan tersebut
20	***Scene* 15 –** Kerajaan Galuh Pakuan **Adegan** = Ciung Wanara sungkem kepada ibundanya	**Narasi** Setelah itu Ciung Wanara sungkem kepada ibu kandungnya, dan memberitahu kalau dia anaknya yang telah lama dibuang
21	***Scene* 15 –** Kerajaan Galuh Pakuan **Adegan** = pengangkatan Ciung Wanara sebagai penerus kerajaan	**Narasi** Akhirnya Ciung Wanarapun diangkat sebagai pangeran penerus kerajaan Galuh Pakuan

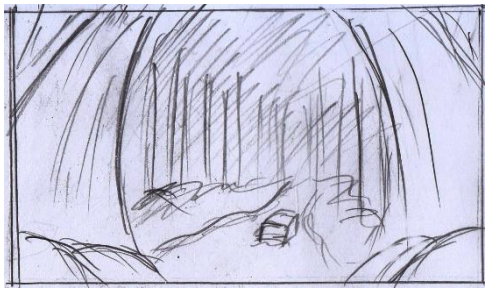
22	***Scene16 –*** Kediaman Hariangbanga **Adegan** = Hariangbanga marah	**Narasi** Hariangbangga terlihat marah karena ibunya dipenjara
23	***Scene17 –*** Halaman Galuh Pakuan **Adegan** = Hariangbanga bertarung dengan Ciung Wanara	**Narasi** Lalu diapun mendatangi Ciung Wanara dengan penuh emosi sehingga menanntangnya bertarung. **Dialog** Hariangbang = heh Ciung Wanara, saya Hariangbanga anak dari Dewi Pangrenyep. Beraninya kau menjebloskan ibunda saya kepenjara Ayo lawan saya! **Narasi** Ciung Wanara pun menerima tantangan itu dan mereka bertarung sangat hebat di pinggir sungai Cipamali. Hingga mereka bertarung tanpa henti. Namun Ciung Wanara merasa jengkel dan memukul Hariangbanga sangat kuat hingga melemparnya kesebrang sungai Cipamali Namun Ciung Wanara merasa tidak tega telah membuang saudaranya begitu saja, lalu diapun menghampiri saudaranya dan mengajaknya berdamai. Hariang bangga merasa terharu Akhirnya pertarungan itupun

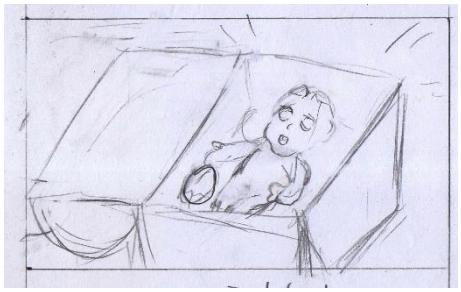
		selesai. Ciung Wanara pun membagi kerajaan Galuh Pakuan menjadi dua daerah kekuasaan dengan dibatasi oleh sungai Cipamali agar tidak ada pertikaian antar saudara. Kerajaan bagian barat dengan orang-orangnya menyukai kecapi dan cerita pantun dikuasai oleh Ciung Wanara, sedangkan bagian timur yang orang-orangnya menyukai wayang kulit dan tembang dikuasai oleh Raden Hariangbanga.

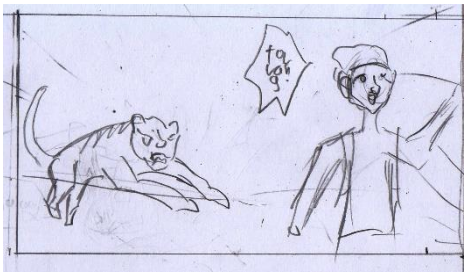
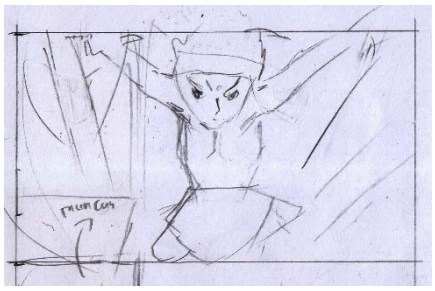
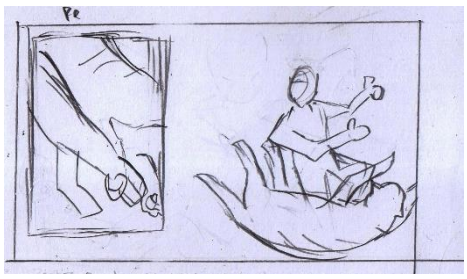
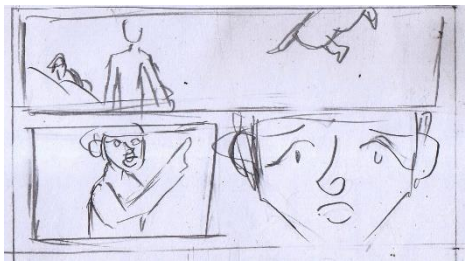
c. *Storyboard*

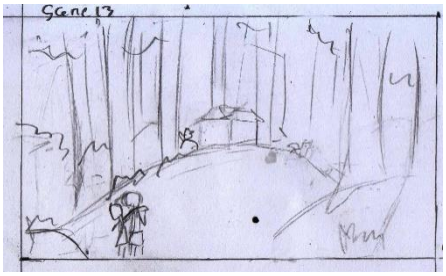
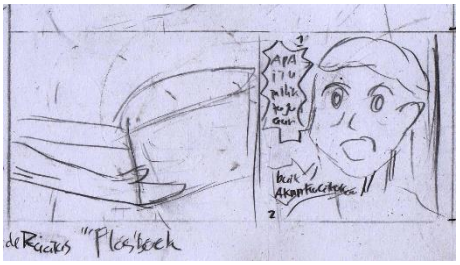
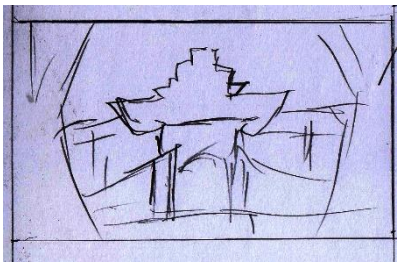
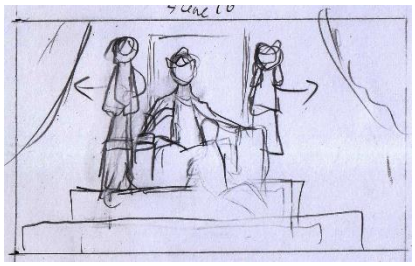
Storyboard merupakan konsep sketsa awal untuk menterjemahkan cerita menjadi visual. Menurut Effendy (2002) *Storyboard* digunakan untuk membantu mempermudah teknis pembuatan susunan gambar (h.152). Menurut kutipan tersebut dengan adanya *Storyboard* maka akan mempermudah pembuatan visual berupa video yang memiliki unsur cerita, sehingga saat teknis pembuatan animasi yang berbentuk *motion comic* Ciung Wanara sudah terbayang susunan setiap adegannya dalam bentuk visual.

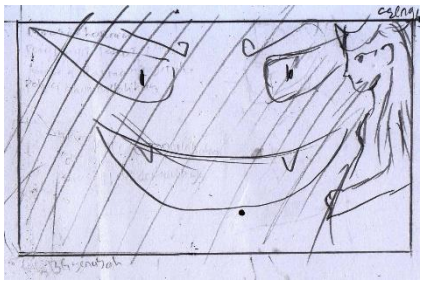
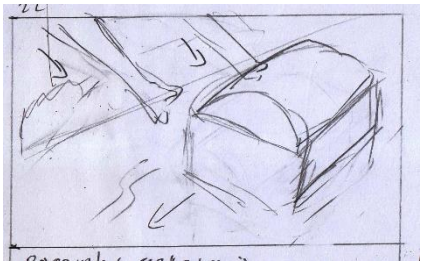
Tabel III.4 *Storyboard*
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

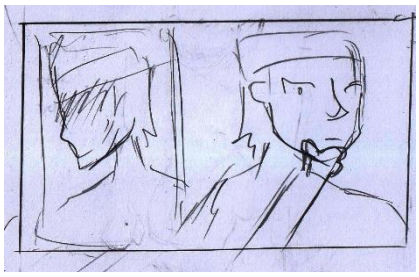
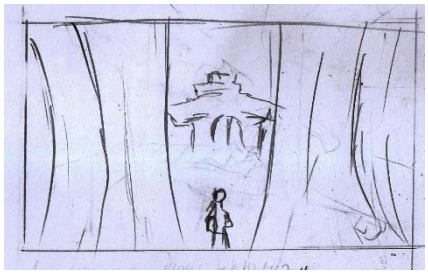
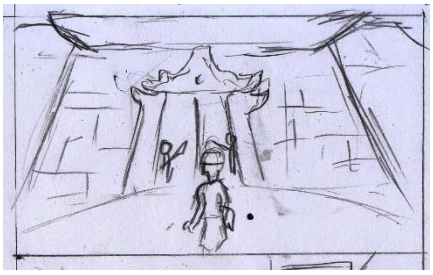
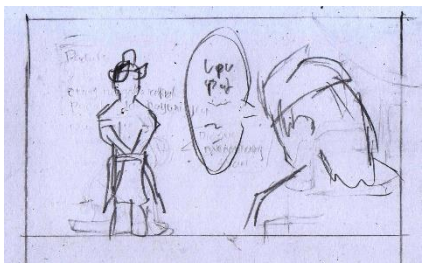
Scene/ Shot	Visual	Keterangan
I / 1		**Lokasi =** Sungai Citanduy **Adegan** = Peti emas berisikan Ciung Wanara terlihat hanyut di sungai Citanduy.

II / 1		**Lokasi=** Rumah Aki dan nini balangantrang **Adegan** = Peti emas ditemukan oleh Aki dan Nini Balangantrang.
II / 2		**Lokasi=** Rumah Aki dan nini balangantrang **Adegan** = Terlihat bayi dan telur emas
IV / 1		**Lokasi =** Hutan desa Geger sunten. **Adegan** = Ciung Wanara sedang mengepalkan tangannya dan muncul teks “Ciung Wanara”.
V/1		**Lokasi=** Hutan desa Geger sunten. **Adegan** = Saat Ciung Wanara pergi berburu, tiba-tiba mendengar teriak minta tolong

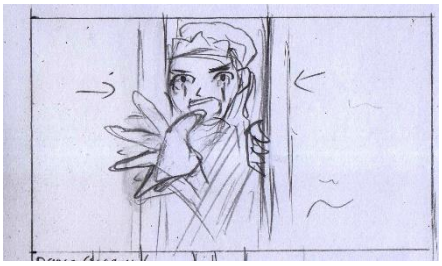
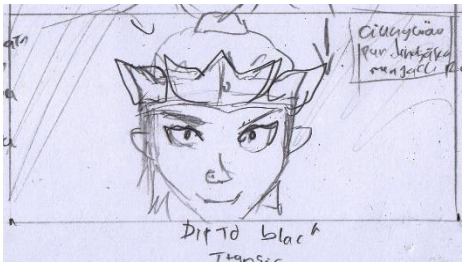
V/2		**Lokasi=** Hutan desa Geger sunten. **Adegan** = terlihat Ki lengser di kejar hariamu
V/3		**Lokasi=** Hutan desa Geger sunten. **Adegan** = Ciung Wanara menghampiri harimau tersebut
V/4		**Lokasi=** Hutan desa Geger sunten. **Adegan** = Ciung Wanara memukul harimau tersebut
V/6		**Lokasi=** Hutan desa Geger sunten. **Adegan** = Ki lengser terkejut melihat Ciung Wanara mirip dengan san raja galuh pakuan

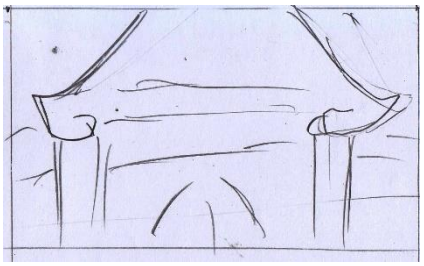
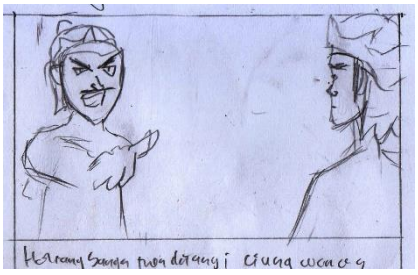
VI/1		**Lokasi =** Rumah Aki dan Nini Balangantrang **Adegan** = Ciung Wanara membawa Ki lengser kerumah
VII/1		**Lokasi =** Rumah Aki dan Nini Balangantrang **Adegan** = Ciung Wanara emperlihatkan peti emas
VIII/1		**Lokasi** = Halaman kerajaan Galuh Pakuan. **Adegan** = Suasana kerajaan Galuh Pakuan
VIII/2		**Lokasi** = Halaman kerajaan Galuh Pakuan. **Adegan** = terlihat sang raja Prabu Barma Wijaya Kusumah, yang didampingi dua pemaisurinya.
VIII/3		**Lokasi =**Kerajaan **Adegan** = Istri pertama sang raja yaitu Dewi Pangreyep melahirkan Anak laki-laki

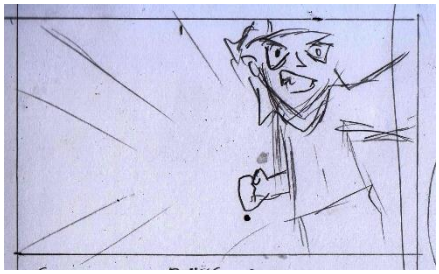
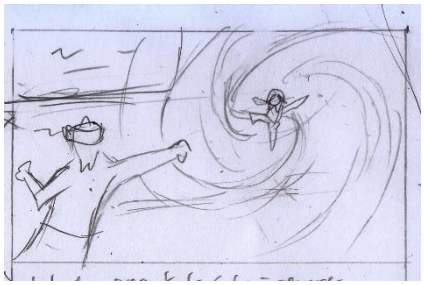
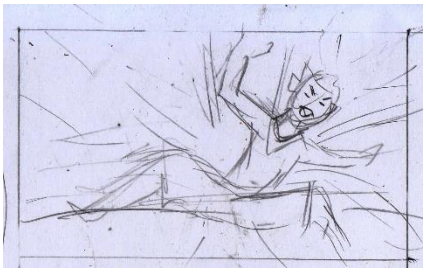
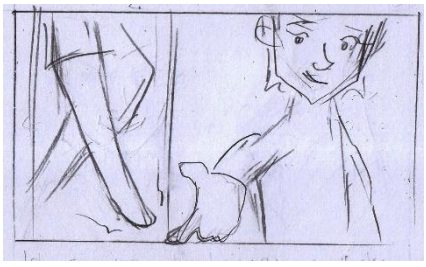
VIII/4		**Lokasi =** Kamar Pohaci Naganigrum **Adegan** = Pohaci Naganigrum akan melahirkan
VIII/5		**Lokasi=** Kamar Pohaci Naganigrum **Adegan** = Pohaci Naganigrum sedang melahirkan, dibantu oleh Dewi Pangrenyep
VIII/6		**Lokasi=** Kamar Pohaci Naganigrum **Adegan=** bayinya ditukar dengan anjing. Dan membuat Pohaci Naganigrum menangis.
VIII/7		**Lokasi =** Sungai Citanduy. **Adegan =** Dewi Pangreyep sedang membuang peti berisi bayi

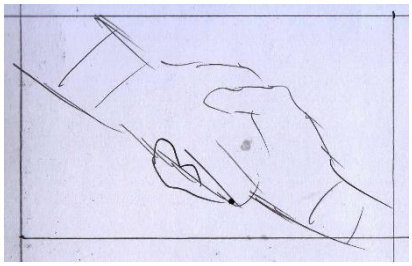
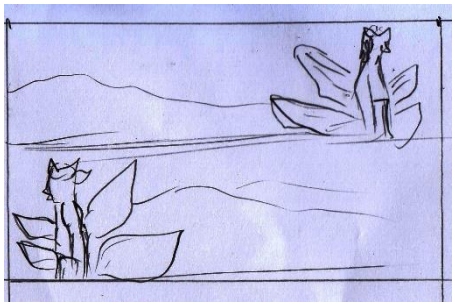
IX/1		**Lokasi** = Rumah Aki dan Nini Balangantrang **Adegan** = Ciung Wanara merenung
X/1		**Lokasi** = Hutan kerajaan **Adegan** = Ciung Wanara pergi menuju kerajaan
XI/1		**Lokasi** = Kerajaan Galuh Pakuan **Adegan** = Ciung Wanara tiba didepan kerajaan
XI/2		**Lokasi** = Kerajaan Galuh Pakuan **Adegan** = Ciung Wanara meminta untuk bertemu raja
XII/1		**Lokasi** = Kerajaan Galuh Pakuan **Adegan** = Salah satu penjaga melapor kepada sang raja

XII/2		**Lokasi =** Kerajaan Galuh Pakuan **Adegan** = Tantangan Ciung Wanara diterima raja
XIII/1		**Lokasi** = Halaman Kerajaan Galuh Pakuan **Adegan** = Terlihat sang raja dan Ciung Wanara bersiap-siap untuk adu ayam
XIII/2		**Lokasi** = Halaman Kerajaan Galuh Pakuan **Adegan** = sang raja dan Ciung Wanara adu ayam
XIV/1		**Lokasi =** Halaman Kerajaan Galuh Pakuan **Adegan** = Ciung Wanara naik ke bebatuan dan bercerita siapa dirinya
XIV/2		**Lokasi** = Halaman Kerajaan Galuh Pakuan **Adegan** = ibundanyapun datang

XIV/3		**Lokasi =** Halaman Kerajaan Galuh Pakuan **Adegan** = Wargapun menginginkan Dewi pangrenyep disiksa dan dibuang dari kerajaan
XIV/4		**Lokasi=** Halaman Kerajaan Galuh Pakuan **Adegan** =Namun Ciung Wanara memasukannya kedalam penjara
XV/1		**Lokasi** = Kerajaan Galuh Pakuan **Adegan** = Ciung Wanara sungkem kepada ibundanya
XV/2		**Lokasi** = Kerajaan Galuh Pakuan **Adegan** = pengangkatan Ciung Wanara sebagai penerus kerajaan

XVI/1		**Lokasi** = Kediaman Hariangbanga **Adegan** = berita dipenjaranya dewi pangrenyeup terdengar hingga kekediaman hariang bangga
XVI/2		**Lokasi** = Kediaman Hariangbanga **Adegan** = Hariangbanga marah
XVII/1		**Lokasi =** Halaman Galuh Pakuan **Adegan** = Marah kepada Ciung Wanara
XVII/2		**Lokasi =** Halaman Galuh Pakuan **Adegan** = Hariangbanga mengajak bertarung Ciung Wanara

XVII/3		**Lokasi =** Halaman Galuh Pakuan **Adegan** = Hariangbanga bertarung dengan Ciung Wanara
XVII/4		**Lokasi =** Halaman Galuh Pakuan **Adegan** = Ciung Wanara memukul Hariangbanga
XVII/5		**Lokasi =** Halaman Galuh Pakuan **Adegan** = hingga Hariangbanga terlempar
XVII/6		**Lokasi =** Halaman Galuh Pakuan **Adegan** = terjatuh di sebrang sungai Citanduy
XVII/7		**Lokasi =** Halaman Galuh Pakuan **Adegan** = Ciung Wanara merasa tidak tega telah membuang saudaranya begitu saja.

XVII/8		**Lokasi =** Halaman Galuh Pakuan **Adegan** = lalu diapun menghampiri saudaranya dan mengajaknya berdamai
XVII/9		**Lokasi =** Halaman Galuh Pakuan **Adegan** = Ciung Wanara pun membagi kerajaan Galuh Pakuan menjadi dua daerah kekuasaan dengan dibatasi oleh sungai Cipamali

III.2.7 Strategi Media

Dalam perancangan ini pemanfaatan media merupakan peran penting untuk menyampaikan pesan dari perancang kepada masyarakat. Sehingga diperlukannya strategi media yang tepat dan efektif, agar informasi yang disampaikan perancangan ini dapat diterima dengan mudah, dan pesan moral yang akan disampaikan cerita legenda Ciung Wanara dapat mudah dipahami. Berikut merupakan strategi dalam pembuatan media tersebut.

a. Media Utama

Dalam perancangan ini diperlukannya media utama yang merupakan strategi paling penting dalam menyampaikan pesan, agar efektip dan tepat. Maka media utama yang akan dibuat dalam perancagan ini adalah media informasi berupa

animasi, yang berbentuk *motion comic* mengenai legenda Ciung Wanara. Menurut Prakoso (2010) animasi adalah menggerakan suatu benda mati atau statis agar telihat seolah-olah hidup (h.23). berdasarkan kutipan tersebut animasi adalah suatu media yang menarik karena dianggap bisa membuat benda yang biasanya hanya diam saja, namun dengan adanya teknik animasi benda tersebut bisa bergerak seolah-olah hidup dan berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya. Selain itu menurut Maharsi (dalam Panuntun, 2015:4) *motion comic* adalah penggabungan antara komik cetak dengan animasi. Berdasarkan kutipan tersebut dengan *motion comic* penonton hanya tinggal diam dan menonton komik tersebut bergerak dan bercerita tanpa harus membuka lembaran kertas, namun gerakan setiap karakternya lebih simpel tidak seperti film animasi pada umumnya yang dapat bergerak seluruh tubuhnya.

Media *motion comic* ini dipilih karena media berbentuk visual yang dapat ditonton sehingga digemari oleh remaja, dan tidak banyak media visual berupa animasi yang menceritakan legenda tersebut, karena masyarakat lebih banyak mengetahui legenda tersebut dari cerita lisan saja. Keunggulan dibuatnya *motion comic,* dapat membuat cerita tersebut lebih menarik karena pada media tersebut sudah lengkap ada cerita, visual dan audionya. Dengan media tersebut penonton lebih mudah memahami pesan yang akan disampaikan legenda Ciung Wanara, karena penonton dapat melihat visual yang dibayangkan saat cerita dari legenda tersebut diceritakan.

b. Media Pendukung

Peran dari media pendukung ini adalah untuk membantu mempromosikan dan menginformasikan media utama perancangan ini, agar dapat menarik perhatian khalayak sasaran untuk selalu mengingat dan berminat melihat media utama dari perancagan ini.

- **Media Promosi dan Informasi**

- **Poster**

  Poter berfungsi untuk menyebarkan informasi mengenai media utama kepada khalayak sasaran, berupa selembaran kertas yang disebar di sosial

media ataupun ditempat umum yang banyak orang-orang berlalu-lalang, seperti mading sekolah, jalanan, dan tempat ramai lainnya. Poster ini berfungsi untuk membuat khalayak sasaran penasaran terhadap cerita dari *motion comic* tersebut, karena adanya tulisan *coming soon.*

- ***X-Banner***

  X-Banner berfungsi untuk memperlihatkan informasi mengenai media utama kepada khalayak sasaran, media pendukung tersebut ditempatkan pada suatu acara kebudayaan sunda dengan membuat suatu stand promosi untuk memberikan informasi jika media utama tersebut akan *launching. X-Banner* ini diletakan berdiri dengan bantuan besi yang berbentuk menyilang seperti huruf X, kemudian diletakan di tempat ramai agar dapat terlihat oleh orang-orang yang berlalu-lalang.

- ***Flyer***

  Flyer ini merupakan selembaran kertas kecil yang disebar kepada khalayak sasaran untuk mempromosikan media utama ini, selebarang tersebut disebar pada suatu acara kebudayaan sunda dengan membuat suatu stand promosi untuk memberikan informasi jika media utama tersebut akan *launching*. Keutungan dari menyebarkan *flyer* ini dapat membuat masyarakat lebih cepat mendapatkan informasi dari media utama tersebut, karena langsung diterima kepada khalayak sasaran, sehingga akan membaca seluruh konten yang ada dalam *flyer*.

- **Konten Promosi pada Sosial Media**

  Sosial media ini berfungsi untuk menyebarkan informasi dan promosi mengenai media informasi legenda Ciung Wanara seperti poster dan trailer *motion comic* Ciung Wanara kepada khalayak sasaran, yang disebarkan secara *online* melalui media sosial seperti Facebook, Instagram, dan Youtube sebagai sosial media paling penting untuk menayangkan media utama tersebut. Sehingga media pendukung tersebut akan lebih cepat memberikan informasi pada khalayak sasaran.

- ***Trailer* Video**

  Media pendukung ini merupakan media promosi paling penting, karena *trailer* video ini dibuat dari potongan cuplikan adegan dari media utama perancangan ini, maka jika khalayak sasaran menonton cuplikan tersebut, sehingga akan membuat penonton penasaran pada cerita keseluruhannya. *Trailer* video ini akan disebar secara *online* melalui media sosial seperti Facebook, Instagram, dan Youtube. Sehingga media pendukung tersebut akan lebih cepat memberikan informasi pada khalayang sasaran.

- **Stand Promosi**

  Stand ini berfungsi sebagai tempat promosi *motion comic* Ciung Wanara pada suatu acara kebudayaan sunda, pada stand tersebut setiap media pendukung seperti *merchandise* dari *motion comic* tersebut diletakan disana untuk diperlihatkan dan ada pula yang diperjual belikan. Area stand tersebut berukuran 2 x 2 meter, untuk mejanya 100 x 60 x 70 cm dan tinggi dari atas meja sampai papan nama 110 cm.

- ***Merchandise***

- ***Casing Smartphone***

  Pada suatu acara kebudayaan sunda akan membuat suatu stand promosi untuk memberikan informasi mengenai media utama tersebut, dalam stand tersebut akan menjual c*asing smartphone* dengan ilustrasi mengenai legenda Ciung Wanara sesuai gaya visual pada media utama. C*asing smartphone* dibuat untuk semua jenis *smartphone* melalui akun media sosial motion comic tersebut dengan harga Rp. 70.000,00. Bahan dari *casing smartphone* adalah *polycarbonate,* yaitu plastik keras yang sering digunakan dalam *case smartphone* pada umunya dan tidak mudah patah saat terjatuh.

- ***Head Phone***

  Pada stand promosi yang dipasang pada suatu acara kebudayaan sunda, akan menjual *head phone* dengan ilustrasi dari logo *motion comic* legenda

Ciung Wanara tersebut. *Head phone* tersebut dijual dengan harga Rp. 50.000,00

- **Bantal**

  Pada stand promosi yang dipasang pada suatu acara kebudayaan sunda, akan menjual bantal dengan ilustrasi mengenai legenda Ciung Wanara sesuai gaya visual pada media utama tersebut. Bantal tersebut berukuran 40 x 40 cm, yang dijual dengan harga Rp. 70.000,00 dan teknis pembuatan gambar pada bantal tersebut dengan print digital.

- **Botol Minuman**

  Pada stand promosi yang dipasang pada suatu acara kebudayaan sunda, akan menjual botol minuman dengan ilustrasi mengenai legenda Ciung Wanara sesuai gaya visual pada media utama tersebut. Botol tersebut dijual dengan harga Rp. 50.000,00 yang dibuat dari bahan plastik tembus pandang, agar tidak mudah pecah saat terjatuh.

- ***T-shirt***

  Pada stand promosi yang dipasang pada suatu acara kebudayaan sunda, akan menjual *T-shirt* dengan ilustrasi mengenai legenda Ciung Wanara sesuai gaya visual pada media utama tersebut. *T-shirt* tersebut dijual dengan harga Rp. 50.000,00 yang dibuat dari bahan cotton 30 S

- **Gantungan Kunci**

  Pada stand promosi yang dipasang pada suatu acara kebudayaan sunda, akan menjual gantungan kunci dengan ilustrasi mengenai legenda Ciung Wanara sesuai gaya visual pada media utama tersebut. Gantungan kunci tersebut dijual dengan harga Rp. 10.000,00.

- **Stiker**

  Pada stand promosi yang dipasang pada suatu acara kebudayaan sunda, akan memberikan stiker dengan ilustrasi mengenai legenda Ciung Wanara

sesuai gaya visual pada media utama tersebut secara gratis, namun syarat mendapatkan stiker tersebut adalah harus menonton *trailer* video *motion comic* Ciung Wanara tersebut, yang ada di *chanel* Youtube perancangan tersebut.

- **Pin**

  Pada stand promosi yang dipasang pada suatu acara kebudayaan sunda, akan memnjual pin dengan ilustrasi mengenai legenda Ciung Wanara sesuai gaya visual pada media utama tersebut dengan harga Rp. 5.000,00 , namun juga bisa gratis dengan syarat menonton *trailer* video dari *motion comic* Ciung Wanara tersebut, yang ada di *chanel* Youtube perancangan tersebut, dan membagikannya pada setiap sosial media yang dimiliki penonton tersebut.

III.2.7 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Setelah menyelesaikan media utama perancangan tersebut, maka diperlukan kegiatan pendukung untuk membantu promosi *motion comic* legenda Ciung Wanara tersebut agar ditonton oleh khalayak sasaran. Kegiatan ini dilakukan dengan membuat suatu stand promosi pada suatu acara kebudayaan sunda, yaitu pada festival drama basa Sunda antar pelajar. Acara tersebut digelar oleh Teater Sunda Kiwari di Gedung Kesenian Rumentangsiang Bandung, yang diadakan setiap bulan maret.

Festival drama basa Sunda tersebut dipilih sebagai tempat melakukan promosi media utama tersebut, karena festival tersebut merupakan festival dan perlombaan kesundaan antar pelajar dari kalangan remaja, sehingga sesuai dengan perancangan ini mengenai legenda dari Sunda yaitu Ciung Wanara dan sesuai khalayak sasaran yaitu remaja. Acara ini bertujuan untuk memberikan informasi dan promosi mengenai *motion comic* legenda Ciung Wanara.

Maka dari itu dierlukannya konsep dari strategi distribusi yang menggunakan konsep AISAS, Menurut Sugiyama dan Andree (dalam Diandra, 2015:6) AISAS

bertujuan untuk memudahkan penentuan media, AISAS memiliki singkatan dari *attention* (perhatian), *interest* (ketertarikan), *search* (pencarian), *action* (aksi) dan *share* (berbagi). Sehingga berdasarkan kutipan tersebut dengan adanya AISAS, perancang dapat lebih mudah menentukan strategi untuk mendistribusikan media sesuai dengan analisa consumer, agar media tersebut dapat diterima oleh khalayak sasaran.

Tabel III.4 Strategi Distribusi
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

No	Media	A	I	S	A	S	Keterangan
		Januari		Februari	Maret		
1	Trailer video						Menayangkan Trailer di Youtube
2	Poster						Menginfokan waktu penayangan media utama
3	Flyer						
4	X-banner						
5	*Motion comic* Ciung Wanara						Menayangkan hasil media utama di Youtube
6	*Casing Smartphone*						Promosi lewat sosial media Facebook dan Instagram karena harus order kostum, namun saat festivalnya pun masih bisa order
7	Bantal						Dijual saat festival drama basa Sunda
8	*Head Phone*						
9	Botol Minuman						
10	Gantungan Kunci						
11	*T-shirt*						
12	Stiker						Diberi saat festival drama basa Sunda
13	Pin						

III.3 Konsep Visual

Selain dari *storyline* peran penting lainnya dalam perancagan media informasi legenda Ciung Wanara ini adalah dari konsep visual yang menarik untuk dilihat khalayak sasaran. Konsep visual yang menarik adalah dari visual yang sesuai dengan apa dijelaskan ceritanya, sehingga penonton akan mudah memahi cerita tersebut dengan bantuan visual yang menarik dan mudah diingat. Maka diperlukannya konsep visual berupa format desain, *layout*, tipografi, ilustrasi dan warna.

III.3.1 Format Desain

Format desain dari media informasi mengenai Ciung Wanara, yang dibuat melalui animasi berbentuk *motion comic* menggunakna format video HDV (*high definition* Video) dengan ukuran layar 1280 x 720px, 25 *frames/second.* Format tersebut merupakan format standar pembuatan film animasi dan ukuran layar yang digunakan tidak pelu terlalu besar, karena media informasi tersebut hanya akan ditayangkan disosial media terutama Youtube. Sehingga kualitas animasi media tersebut tetap terlihat bagus, namun tidak akan membuat *buffering* saat ditanyangkan disosial media terutama Youtube.

III.3.2 Tata Letak (*Layout*)

layout mempunyai peranan penting dalam membantu mempermudah khalayak sasaran melihat media informasi legenda Ciung Wanara, agar terlihat lebih efektif dan mudah dipahami. Menurut Angraeni S & Nathalia (2018) layout adalah seni menata suatu ruang, bentuk dan bidang (h.74). Seperti dari kutipan tersebut dalam perancangan media informasi ini, penempatan konten visual dalam media informasi ini seperti film animasi pada umumnya dengan penempatan kamera dan peletakan posisi pemain saat dialog yang tepat agar penonton memahi adegan tersebut. Selain itu pada beberapa *scene* menggunakan konsep berupa panel komik, menurut McCloud (2008) panel komik berfugsi untuk mematahkan waktu dan ruang dari suatu adegan dengan peristiwa yang sama (h.67), maka berdasarkan pernyataan tersebut panel komik yang biasanya berbentuk kotak bisa memperlihatkan suatu

adegan dari awal menuju peristiwa selanjutnya, sehingga memberikan kesan bergerak. Berikut konsep layout pada media informasi tersebut.



Gambar III.2 *Layout* Media Informasi Legenda Ciung Wanara
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Gambar tersebut merupakan contoh penempatan karakter saat adegan biasa tanpa ada pertarungan, setiap karakter diletakan sesuai posisi arah bicara dengan karakter lainnya. Namun beda halnya jika saat adegan action, sehingga setiap shot adegan tersebut digabungkan seperti panel-panel pada komik, agar adegan tersebut lebih berkesan menegangkan. Berikut contoh *layout* berbentuk panel komik.



Gambar III.3 *Layout* Panel Media Utama Legenda Ciung Wanara
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

III.3.2 Tipografi

Pada umumnya tipografi memiliki peranan untuk membantu menyampaikan pesan dari pembuatan suatu media, berupa tulisan yang memperjelas maksud dari visual tersebut. Menurut Angraeni S & Nathalia (2018) tipografi merupakan ilmu dalam menata huruf (h.51). Maka tipografi yang digunakan dalam perancangan media informasi legenda Ciung Wanara ini adalah untuk judul pembuka media utama legenda Ciung Wanara tersebut, yang menggunakan jenis huruf yang memiliki karakter aksara sunda dan bernuansa Jawa Barat. Selain itu untuk *bodytext* pada dialog *motion comic* Ciung Wanara, menggunakan jenis huruf yang lebih yang berkarakteristik komik namun mudah dibaca oleh penonton. Berikut penjelasan mengenai jenis dan nama *font* yang digunakan *motion comic* tersebut.

a. Judul

Nama *font* : Sangkuriang
Jenis huruf : Serif
Pembuat *font* : Gregorius Wisnu



Gambar III.4 *Font Type* Pada Judul Media Utama
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Judul pada media utama ini menggunakan jenis huruf *serif*, jenis huruf ini dipilih karena menurut Angraeni S & Nathalia (2018) jenis huruf *serif* memberikan kesan klasik dan elegan (h.58). Maka judul media utama informasi ini menggunakan nama *font* Sangkuriang karya Gregorius Wisnu, *font* tersebut didapatkan secara gratis pada website www.*font*palace.com, namun *font* tersebut digunakan hanya untuk kebutuhan akademis dan bukan untuk komersial. Pemilihan jenis *font* ini karena *font* tersebut memiliki karakter yang hampir mirip dengan aksara sunda, sesuai dengan objek perancangan ini yaitu legenda sunda dari Jawa Barat. Serta keterbacanya masih dapat terlihat karena digunakan untuk judul sehingga ukuran huruf akan selalu besar.

b. Subjudul

Nama *font* : Chanticleer Roman NF
Jenis huruf : Serif
Pembuat *font* : Nick Curtis



Gambar III.5 *Font Type* Pada Subjudul Media Utama
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Subjudul pada media utama ini menggunakan jenis huruf *serif*, dengan nama *font* Chanticleer Roman NF karya Nick Curtis. *Font* tersebut didapatkan secara gratis pada website www.1001*font*s.com, namun *font* tersebut digunakan hanya untuk kebutuhan akademis dan bukan untuk komersial. Pemilihan jenis *font*

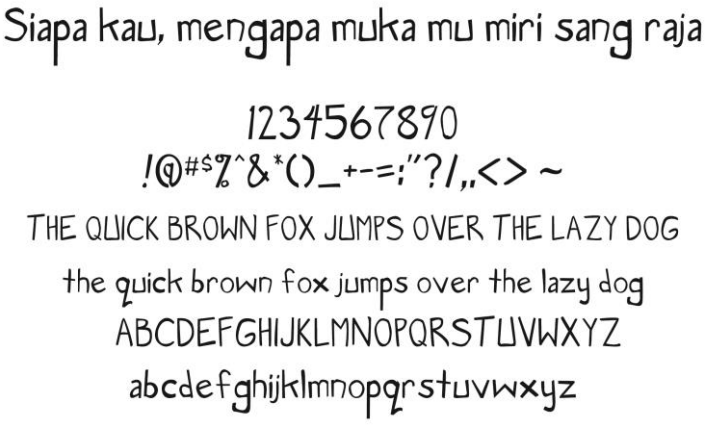
tersebut memiliki karakter yang klasik dan sesuai dengan jenis *font* judulnya, Serta keterbacanya masih dapat terlihat jika ukuran *font* diperkecil, karena digunakan untuk subjudul saja.

c. *Bodytext*

Nama *font* : Manga Speak

Jenis huruf : Sans Serif

Pembuat *font* : Teh Andeh



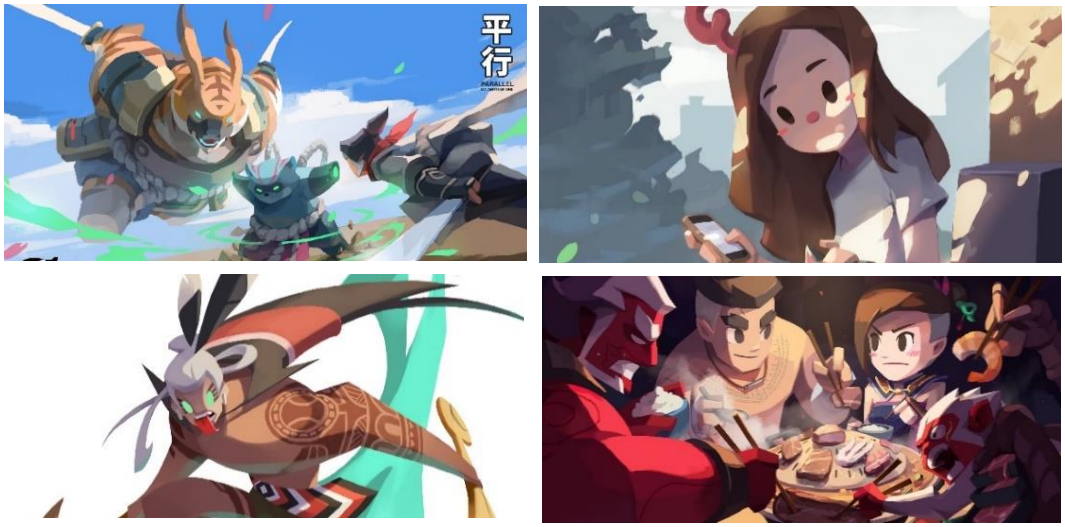
Gambar III.6 *Font type* pada *bodytext* Media Utama
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Bodytext pada media utama ini menggunakan jenis huruf s*ans serif*, jenis huruf ini dipilih karena menurut Angraeni S & Nathalia (2018) jenis huruf sans *serif* memberikan kesan simpel dan sederhana agar mudah terbaca (h.60). Maka *bodytext* pada media utama informasi ini menggunakan nama *font* Manga Speak karya Teh Andeh. *Font* tersebut didapatkan secara gratis pada website comic*font*sby.tehandeh.com, namun *font* tersebut digunakan hanya untuk kebutuhan akademis dan bukan untuk komersial. Pemilihan jenis *font* ini karena *font* tersebut biasa digunakan pada text yang ada di dalam balon kata sebuah komik, namun terlihat lebih menarik dan klasik dibandingkan jenis *font* comic pada umumnya. Serta keterbacanya sangat jelas terlihat, karena jenis *font* tersebut akan digunakan pada dialog karakter pada *motion comic* tersebut, dengan tujuan agar penonton lebih mudah membacanya.

III.3.4 Ilustrasi

Dalam perancangan media informasi legenda Ciung Wanara ini, ilustrasi memiliki peran yang sangat penting, karena media tersebut akan dibuat menjadi animasi dalam bentuk *motion comic*. Karena menurut Kusmiati R, Pudjiastuti & Suptandar (1999) Ilustrasi adalah visual yang menggambarkan dari suatu artikel, sesuai dengan penjelasan tulisan tersebut (h.45). Maka berdasarkan kutipan tersebut media informasi ini dibuat dengan adanya ilustrasi yang digunakan sebagai penggambaran cerita legenda tersebut, yang dibuat dari susunan shot yang diilustrasikan, sehingga dapat membuat penonton memahami cerita dari media *motion comic* tersebut. Ilustrasi pada media informasi legenda Ciung Wanara, mengacu pada ilustrasi dari tokoh dan suasana tempat legenda tersebut dengan suasana kerajaan yang ada di Jawa Barat pada masa sebelum zaman sekarang.

Gaya ilustrasi yang digunakan media informasi legenda Ciung Wanara ini adalah kartun, gaya ilustrasi ini sering kita lihat dari komik dan animasi pada umumnya. Alasan media tersebut menggunakan kartun adalah agar penonton mudah memahami pesan yang akan disampaikan cerita legenda Ciung Wanara, dari ilustrasi yang disusun sesuai *storyboard*. Sehingga penonton mudah memahami pesan dari *motion comic* tersebut karena dibuat lebih simpel, sehingga tidak terlalu banyak detail visual yang tidak terlalu berperan penting pada cerita tersebut. Berikut contoh referensi gaya ilustrasi yang akan digunakan.

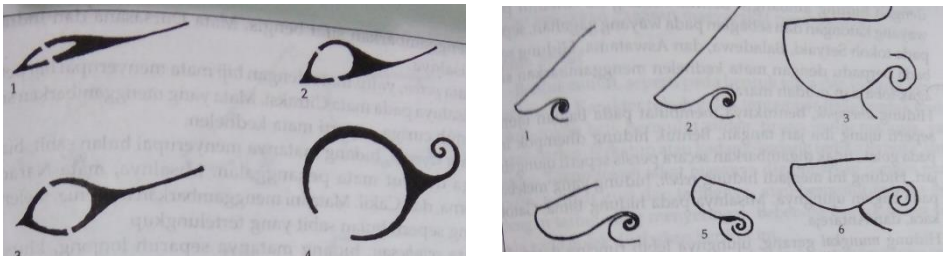


Gambar III.7 Referensi Gaya Ilustrasi untuk Media Utama
Sumber : https://www.artstation.com/chanins (Diakses pada 25/6/2018)

Gaya ilustrasi tersebut merupakan karya dari illustrator asal Thailand yang bernama Seung Chanin Suasungnern. Alasan gaya ilustrasi tersebut dipilih sebagai referensi karena gaya ilustrasi tersebut dibuat simple namum pencahayaan dan pemilihan shot kameranya lebih sinematik, dramatis dan efektif, sehingga penonton mudah memahami adegan tersebut. Walapun menggunakan gaya gambar kartun, namun perancangan ini tetap mempertahankan cirikhas visual dari gaya gambar negara Indonesia yaitu dari karakter muka menyesuaikan dengan tipe wayang di Jawa Barat, properti, kostum dan bangunan khas Jawa Barat. Teknis pembuatan ilustrasi ini menggunakan teknis digital *painting*, karena dengan teknis ini proses pengerjaan media tersebut lebih efektif dan efisien. Sebelum pembuatan ilustrasi media tersebut, langkah-langkah yang harus dilakukan adalah dengan studi karaktek dan studi lokasi.

a. Studi Karakter

Studi karakter ini berfungsi untuk menganalisa tokoh yang ada pada legenda Ciung Wanara, baik itu dari ekspresi muka, cara berpakaian maupun fisiknya. Studi karakter ini diperoleh dari ilustrasi pada media yang sudah pernah dibuat, yang berfungsi sebagai pegangan dalam membuat karakter sesuai penggambaran tokoh tersebut pada masa kerajaan Galuh pakuan. Studi karakter dalam membuat karakter muka setiap tokoh animasi tersebut menggunakan tipe mata dan hidung khas wayang Jawa Barat, namun dibuat lebih simpel.

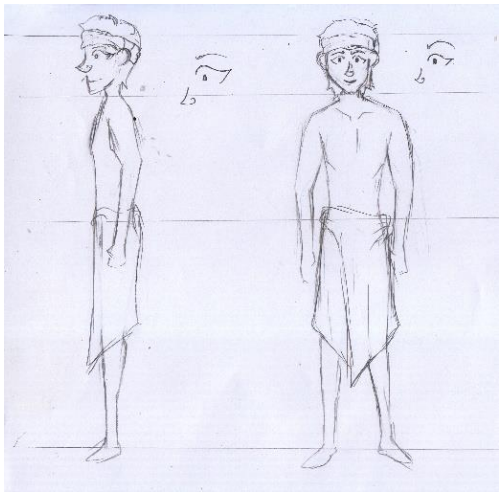


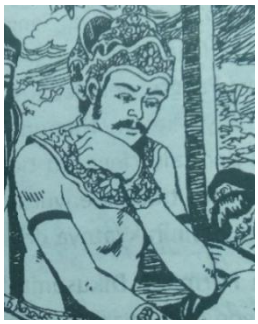
Gambar III.8 Referensi Mata dan Hidung Karakter
Sumber : Buku wayang golek sunda yang ditulih oleh Jajang Suryana (2018)

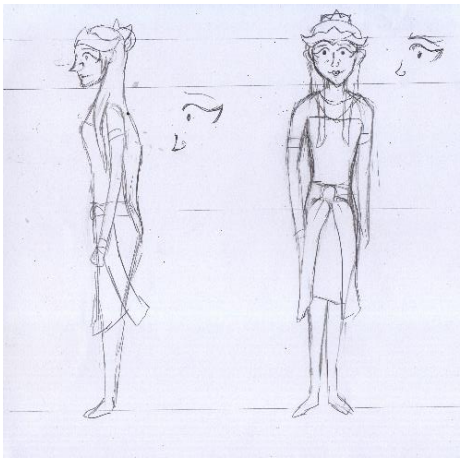
Selain itu untuk karakter diperoleh dari contoh foto orang Indonesia, yang berfungsi untuk dijadikan referensi saat membuat gambar tokoh tersebut dari

fisik dan ekspresi mukanya asli orang Indonesia, namun hanya sebagai contoh saja tidak sepenuhnya meniru seluruh karakteristik tokoh tersebut.

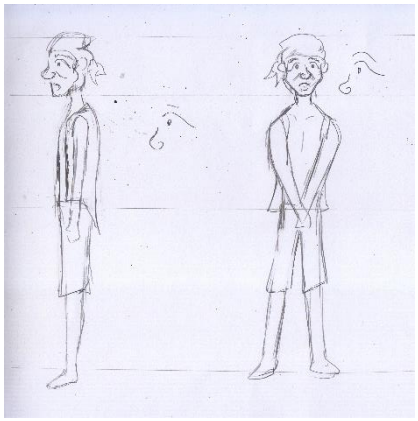
Tabel III.5 Studi Karakter
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

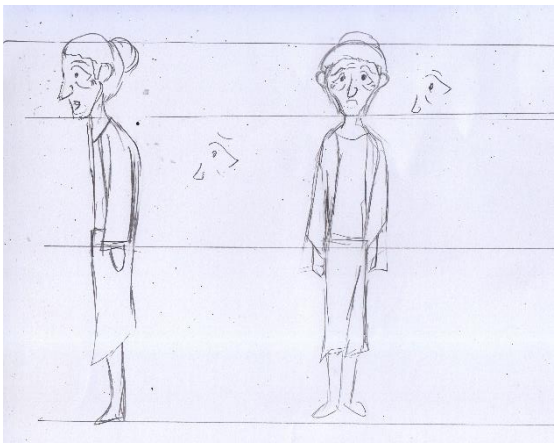
No	Referensi ilustrasi yang sudah ada	Referensi fisik orang Indonesia
1	 Sumber : Buku Cerita Ciung Wanara karya Rini Kurniasih & U Syahbudin (2018)	 Sumber: https://seleb.tempo.co/read/501242/adipati-dolken-dan-eva-celia-muncul-bersama\\ (Diakses pada 4/6/2018)
Hasil		
	 Sumber : Dokumen Pribadi (2018)	

	Seperti ilustrasi Ciung Wanara yang sudah dewasa memiliki ekspresi muka yang tegas, ramah dan fisik gagah. Sehingga seorang artis bernama Adipati dolken yang merupakan turunan Sunda dapat dijadikan patokan saat membuat ekspresi dan fisik Ciung Wanara saat sudah dewasa. Selain itu baju karakter tersebut hanya menggunakan ikat kepala sebagai ciri khasnya dan kain biru yang dijadikan sarung, kain tersebut berwarna biru karena seperti nama Ciung Wanara yang di ambil dari burung ciung dan burung tersebut berwarna biru.	
2	 Sumber: Buku Cerita Ciung Wanara karya Rini Kurniasih & U Syahbudin (2018)	 Sumber : https://id.bookmyshow.com/person/torro-margens/1489 (Diakses pada 4/6/2018)
Hasil		
	 Sumber : Dokumen Pribadi (2018)	
	Seperti ilustrasi Prabu Barma Wijaya Kusumah memiliki ekspresi muka yang tegas dan berwibawa. Sehingga artis bernama Toro Margens,	

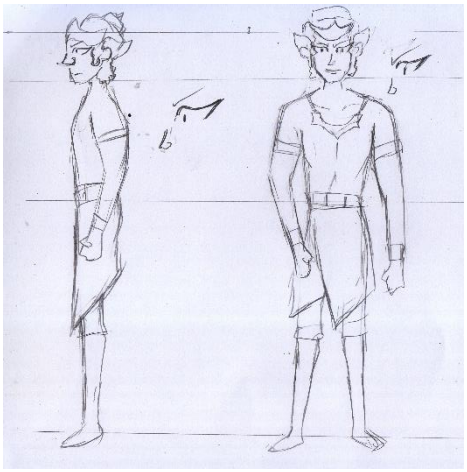
<table>
<tr><td></td><td colspan="2">dapat dijadikan patokan saat membuat ekspresi dan fisiknya yang berwibawa. Serta pada menggunakan baju kerajaan yang kumplit dengan menggunakan mahkota serta kain yang dijadikan sarung.</td></tr>
<tr><td>3</td><td>
Sumber:
Buku Cerita Ciung Wanara karya Rini Kurniasih & U Syahbudin (2018)</td><td>
Sumber:
https://www.infokanlah.com/2016/08/biodata-artis-cantik-fitri-ayu-terbaru.html (Diakses pada 4/6/2018)</td></tr>
<tr><td colspan="3">Hasil</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">Seperti ilustrasi Pohaci Naganingrum memiliki ekspresi muka yang ramah dan murah senyum. Sehingga artis bernama Fitri Ayu, dapat dijadikan patokan dalam contoh fisik dan ekspresinya yang murah senyum. Karakter tersebut menggunakan baju pemaisuri kerajaan yang</td></tr>
</table>

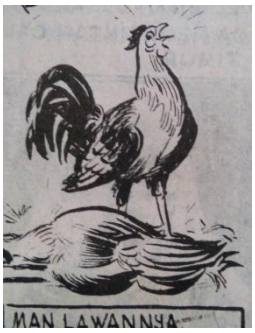
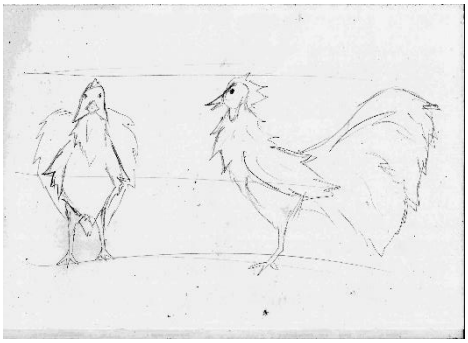
	kumplit dengan menggunakan mahkota, slendang serta kain yang dijadikan sarung.	
4	 Sumber : Komik Ciung Wanara karya Elis Sitilawati (2018)	 Sumber: http://medansatu.com/berita/tag/ingin-hamil/url/sssst-main-film-tuyul-dinda-kanya-dewi-jadi-pingin-hamil (Diakses pada 4/6/2018)
Hasil		
	 Sumber : Dokumen Pribadi (2018)	
	Seperti ilustrasi Dewi Pangrenyep memiliki ciri dari ekspresi muka yang sombong dan judes. Maka artis bernama Dinda Kanya Dewi dapat dijadikan patokan dalam contoh fisik dan ekspresinya yang terlihat sinis. Karakter tersebut menggunakan baju pemaisuri kerajaan yang	

	kumplit dengan menggunakan mahkota, slendang serta kain yang dijadikan sarung.	
5	 Sumber: Buku Cerita Ciung Wanara karya Rini Kurniasih & U Syahbudin (2018)	 Sumber: http://www.dailymotion.com/video/x58euuc/?retry (Diakses pada 4/6/2018)
Hasil		
	 Sumber : Dokumen Pribadi (2018)	
	Seperti ilustrasi Ki lengser memiliki cirikhas ekspresi yang polos dan ciri fisik pada bibirnya yang agak lebar. Maka penyanyi sunda bernama Yayan Jatnika dapat dijadikan patokan dalam mencontoh fisik dan ekspresinya itu, selain itu karakter tersebut menggunakan kostum pelayan kerajaan yang hanya memakai baju yang seperti rompi dan sarung dari kain.	

6	 Sumber: Komik Ciung Wanara Karya Elis Sitilawati (2018)	 Sumber: http://www.muvila.com/tv/artikel/mengolok-doa-sinetron-emak-ijah-pengen-ke-mekah-ditegur-kpi-lagi-141026r.html/ (Diakses pada 4/6/2018)
Hasil		
	 Sumber : Dokumen Pribadi (2018)	
	Seperti ilustrasi Nini Balangantrang memilki cirikhas ekspresi yang pasrah. Sehingga artis bernama Aty Cancer dapat dijadikan patokan dalam mencontoh fisik dan ekspresinya itu. Selain itu karakter tersebut hanya memakai kemben.	

<table>
<tr><td>7</td><td>
Sumber :
Komik Ciung Wanara Karya Elis Sitilawati (2018)</td><td>
Sumber :
https://bio.izaygadget.com/2016/04/biografi-kang-ibing.html (Diakses pada 4/6/2018)</td></tr>
<tr><td colspan="3">Hasil</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">Seperti ilustrasi Aki Balangantrang memilki cirikhas ekspresi yang pasrah dan ramah. Sehingga pelawak Kang Ibing dapat dijadikan patokan dalam mencontoh fisik dan ekspresinya itu yang terlihat ramah. Selain itu karakter tersebut hanya memakai ikat kepala, baju pangsi dan kain yang dijadikan sarungnya.</td></tr>
</table>

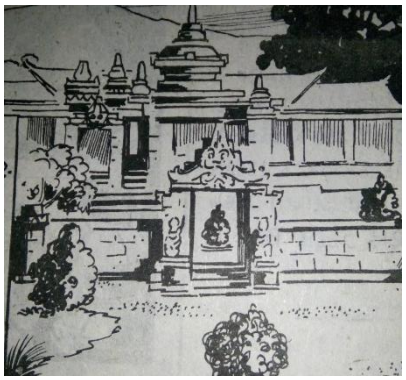
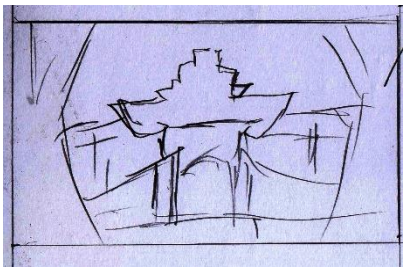
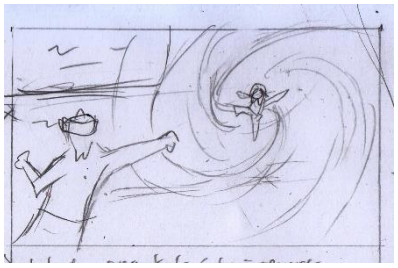
8	 Sumber : Buku Cerita Ciung Wanara Karya Rini Kurniasih & U Syahbudin (2018)	 Sumber: https://twitter.com/obbytw/status/294482224173166594 (Diakses pada 4/6/2018)
Hasil		
	 Sumber : Dokumen Pribadi (2018)	
	Seperti ilustrasi Hariangbanga memiliki ciri fisik yang gagah, ekspresi yang tegas, dan rambutnya ikal seperti ibundanya Dewi Pangrenyep. Sehingga artis bernama Dian Sidik dapat dijadikan patokan saat membuat ekspresinya yang tegas dan fisiknya yang gagah, selain itu baju karakter tersebut hanya menggunakan mahkota dan baju kerajaan, serta sarung.	

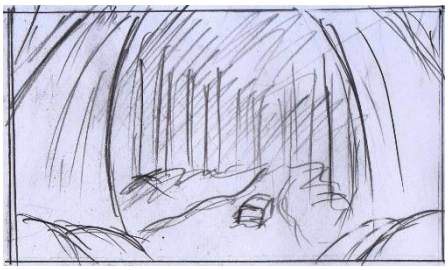
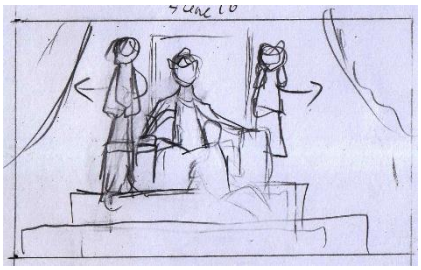
9	 Sumber : Komik Ciung Wanara Karya A.R (2018)	 Sumber : https://www.timkicau.com/2015/03-kicau-medu-burung-ciung-batu-siul (Diakses pada 30/6/2018)
	 Sumber : Dokumen Pribadi (2018)	
	Ilustrasi ayam tersebut dibuat sesuai dengan gambar ayam pada umumnya, namun untuk ayam Ciung Wanara berwarna biru, karena seperti nama Ciung Wanara yang diambil dari burung Ciung dan burung tersebut berwarna biru.	

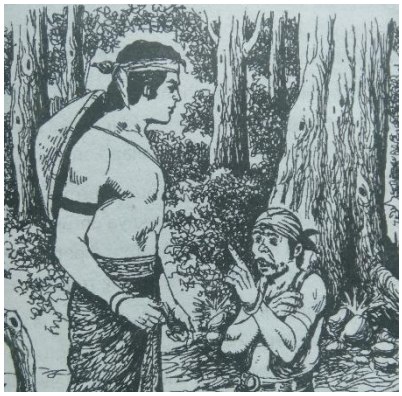
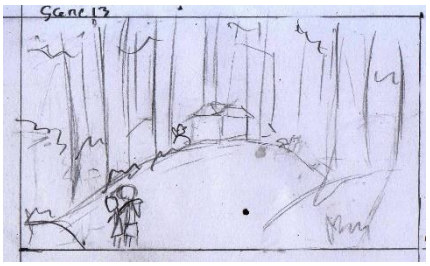
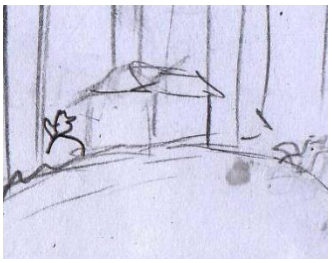
b. Studi Lokasi

Studi lokasi ini berfungsi untuk menganalisa lokasi dimana saja kejadian pada legenda Ciung Wanara tersebut terjadi, lokasi ini dibuat dengan suasana kerajaan Jawa Barat pada zaman dahulu. Dengan adanya ilustrasi yang mengambarkan suasana zaman tersebut, maka membuat penonton mengetahui dimana adegan tersebut terjadi.

Tabel III.6 Studi Lokasi
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

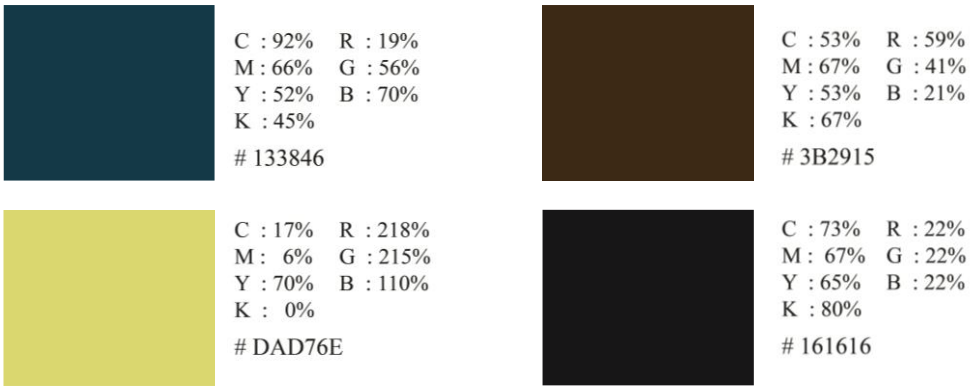
No	Referensi ilustrasi yang sudah ada	Hasil
1	 Sumber: Komik Ciung Wanara A.R (2018)	 Sumber: Dokumen Pribadi (2018)
	Ilustrasi kerajaan Galuh Pakuan tersebut adalah tempat tinggal Prabu Barma Wijaya Kusumah raja dari kerajaan tersebut. Disana adalah tempat raja dan para penghuni kerajaan tersebut tinggal.	
2	 Sumber : Komik Ciung Wanara A.R (2018)	 Sumber: Dokumen Pribadi (2018)
	Sungai Cipamali tersebut adalah sungai yang sangat besar dan juga sebagai perbatasan antara kerajaan bagian barat dan bagian timur. Disana juga merupakan adegan dimana Ciung Wanara berkelahi dengan Hariangbanga.	

3	 Sumber : Buku Cerita Ciung Wanara karya Rini Kurniasih & U Syahbudin (2018)	 Sumber: Dokumen Pribadi (2018)
	Sungai Citanduy merupakan tempat hanyutnya Ciung Wanara saat masih bayi, dan tempat ditemukannya Ciung Wanara oleh Aki dan Nini Balangantrang.	
4	 Sumber : Komik Ciung Wanara karya Elis Sitilawati (2018)	 Sumber: Dokumen Pribadi (2018)
	Singgasana raja merupakan tempat dimana sang raja duduk dengan gagah, untuk memantau kerajaanya. Dan selalu didampingi kedua pemaisurinya	

5	 Sumber : Buku Cerita Ciung Wanara karya Rini Kurniasih & U Syahbudin (2018)	 Sumber: Dokumen Pribadi (2018)
	Hutan desa Geger Sunten merupakan tempat dimana Ciung Wanara berlatih berburu, dan juga tempat pertama kali bertemu dengan Ki Lengser.	
6	 Sumber : Komik Ciung Wanara A.R (2018)	 Sumber: Dokumen Pribadi (2018)
	Kampung Geger Sunten tersebut merupakan rumah Aki dan Nini Balangantrang dan tempat tinggal Ciung Wanara saat masih bayi hingga remaja.	

III. 3.5 Warna

Menurut Hendratman (2015) warna adalah suatu elemen dari desain yang memberikan kesan mood/suasana dan memberikan suatu pesan tertentu (h.121). Berdasarkan kutipan tersebut menjelaskan bahwa dengan adanya warna maka suatu karya desain akan lebih mudah dipahami, terutama pada media utama yang dibuat menjadi animasi berbentuk *motion comic*, sangat memerlukan warna yang tepat untuk membangun suasana pada adegan animasi tersebut. Warna – warna yang digunakan media tersebut adalah warna khas kesundaan yang berkesan alam, karena menurut Sobana (2006) warna sunda menggambarkan keindahan alam, seperti coklat, hijau, biru, merah, kuning dan hitam (h.82). berikut keterangan warna-warna yang digunakan.



Gambar III.9 Palet Warna *Motion Comic* Legenda Ciung Wanara
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

a. Biru

Warna tersebut digunakan sebagai warna utama kostum dan bulu ayam milik Ciung Wanara dan langit hutan yang sunyi disiang hari, karena nama Ciung Wanara yang di ambil dari burung ciung dan burung tersebut berwarna biru. Menurut Hendratman (2015) warna biru memiliki arti cerdas, tenang dan bijaksana (h.122), sehingga sesuai dengan sifat Ciung Wanara yang tenang dan bijaksana dalam mengambil keputusan.

b. Kuning/emas

Warna tersebut digunakan sebagai warna dari perhiasan setiap tokoh dan warna langit kerajaan disiang hari. Menurut Hendratman (2015) warna emas memiliki arti kekayaan, cahaya dan kemegahan (h.130), sehingga cocok untuk warna perhiasan kerajaan yang memberikan kesan mewah dan warna langit kerajaan yang memberikan kesan kemegahan.

c. Coklat

Warna tersebut digunakan pada warna bangunan, kain dan pepohonan. Menurut Hendratman (2015) warna coklat memiliki arti antik, kekuatan, membumi (h.127), sehingga warna tersebut cocok digunakan pada warna bangunan, kain dan pepohonan, sehingga memberikan kesan alami dan kuat.

d. Hitam

Warna tersebut digunakan pada warna mata, pakaian dan rambut. Menurut Hendratman (2015) warna hitam memiliki arti kemakuran, berkelas dan abadi (h.130), sehingga warna tersebut cocok digunakan pada pakaian kerajaan yang memiliki kesan berkelas.

III.3.6 Audio

Dalam perancangan *motion comic* Ciung Wanara ini, selain dari visualnya yang menarik, namun perlunya audio berupa musik *instrument* dan efek suara. Audio tersebut berfungsi untuk memberikan kesan dramatis pada suasana adegan dalam *Motion comic* tersebut.

III.3.6.1 Musik

Motion comic Ciung Wanara ini menggunakan musik *instrument* dengan suasana tradisional seperti suara suling dan juga jenis-jenis musik epic. Musik epic ini merupakan musik yang penuh emosional,menegangkan dan dramatis, sehingga akan membuat penonton merasakan suasana dalam *motion comic* tersebut. Musik tersebut diunduh pada situs web www.youtube.com dibeberapa *chanel* situs web tersebut yang menyediakan musik gratis, karena musik tersebut digunakan hanya

untuk kebutuhan akademis dan bukan untuk komersial. Berikut penjelasan penggunaan musik pada *motion comic* Ciung Wanara.

Tabel III.7 Musik yang digunakan pada media utama
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

No	Judul	Pembuat	Kebutuhan
1	*Epic chinese orchestral music legend*	Bryan Chi Music	Musik opening cerita
2	*Cinematic intro3*	AR Sound Effects	Musik opening judul
3	*Suspense music 3*	AR Sound Effects	Musik saat Hariangbanga marah
4	*Epic and dramatic trailer music olympus*	Ross Bugden	Musik saat *flashback*, menceritakan Ciung Wanara dibuang
5	*Epic chase music 2*	AR Sound Effects	Musik saat pertarungan Ciung Wanara dan Hariangbanga
6	*Epic chase music 3*	AR Sound Effects	Musik saat Ciung Wanara melawan harimau dan adu ayam
7	*Epic cinematic music*	NCM Epic Music Ender Guney	Musik saat Kilengser mendatangkan Pohaci Naganigrum
8	*Epic intro 3*	AR Sound Effects	Musik saat Ciung Wanara bertemu Ki Lengser
9	*Sad and emotional music im coming back*	Ross Bugden	Musik saat Ciung Wanara merenung
10	*Tense action 1*	AR Sound Effects	Musik saat Ciung Wanara pergi ke kerajaan
11	*Production music epic music losingbadly*	Free audio library	Musik saat Ciung Wanara mengungkapkan jatidirinya kepada warga

III.3.6.1 Efek Suara

Motion comic Ciung Wanara ini menggunakan efek suara yang sesuai dengan suasana adegan dalam *motion comic* tersebut seperti suara hutan, harimau, pukulan dan lain sebagainya, sehingga akan membuat penonton merasakan suasana dalam *motion comic* tersebut. Musik tersebut diunduh pada situs web www.youtube.com dibeberapa *chanel* situs web tersebut yang menyediakan efek suara gratis, karena efek suara tersebut digunakan hanya untuk kebutuhan akademis dan bukan untuk komersial. Berikut penjelasan penggunaan efek suara pada *motion comic* Ciung Wanara.

Tabel III.8 Efek suara yang digunakan pada media utama
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

No	Judul	Pembuat	Kebutuhan
1	*24 FREE Swoosh Transition Sound Effects!*	Lewi Pilgrim	Efek saat adegan bertarung
2	*Forest Ambience #1*	AR Sound Effects	Efek suasana hutan
3	*Lion Roar #2*	AR Sound Effects	Suara harimau
4	*Opening and closing a big old door*	All Sounds	Efek pintu penjara tertutup
5	*Punch Sounds #1*	AR Sound Effects	Efek suara pukulan saat adegan bertarung
6	*Sunny Day #1*	AR Sound Effects	Efek suasana dikerajaan
7	*Galactica*	Loopmasters	Efek saat Ciung Wanara memukul Hariangbanga dengan keras