BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III. 1 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran adalah cara untuk memahami karakteristik penerima informasi, dari ciri-ciri sosial, ekonomi, dan demografinya. Sebagai pendukung dan penguat keyakinan. Dalam penentuan khalayak sasaran, maka dalam pembuatan media informasi mengenai *primbon* pada tahi lalat ini adalah remaja akhir dengan spesifikasi sebagai berikut:

III.1.1 Demografis

Berdasarkan *Multilingual Demographic Dictionary* (1982), definisi demografi adalah sebagai berikut:

Demography is the scientific study of human population in primaliry with the respect to their size, their structure (composition) and their development (change).

Terjemahannya sebagai berikut:

Demografi mempelajari penduduk (suatu wilayah) terutama mengenai jumlah, struktur (komposisi penduduk) dan perkembangannya (perubahannya).

a. Usia

21 tahun (fase dewasa awal), Menurut Elizabeth B. Hurlock (seperti dikutip Jahja, 2011) dalam buku *"Psikologi Perkembangan",* masa dewasa awal adalah masa pencarian kemantapan dan masa reproduktif yaitu suatu masa yang penuh dengan masalah ketegangan emosional, periode isolasi sosial, periode komitmen dan masa ketergantungan, perubahan nilai-nilai, kreativitas dan penyesuaian diri pada pola hidup yang baru. Kisaran umur antara 21 sampai 40 (h. 246). Menurut Elizabeth B. Hurlock (seperti dikutip Jahja, 2011) dalam buku *"Psikologi Perkembangan",* nilai yang dimiliki seseorang ketika ia berada pada masa dewasa dini berubah karena pengalaman dan hubungan sosialnya semakin meluas. Nilai sudah mulai dipandang dengan kacamata orang dewasa. Nilai-nilai berubah ini dapat meningkatkan kesadaran positif. Alasan kenapa seseorang berubah nilai-nilainya dalam kehidupan karena agar dapat diterima oleh kelompoknya yaitu dengan cara mengikuti aturan-aturan yang telah disepakati. Pada masa ini juga seseorang akan lebih menerima/berpedoman pada nilai konvensional dalam hal keyakinan. Egosentrisme akan berubah menjadi sosial ketika ia telah menikah (h. 248-249). Pada umur ini masyarakat mulai memfokuskan penilaian pada kinerja pada diri, mulai mencari pasangan hidup dan mulai memperlihatkan emosional pada dirinya. Maka butuh adanya informasi untuk membimbing masyarakat.

b. Pendidikan

SD sampai dengan SMA, karena masyarakat yang memiliki pendidikan pada SD maupun sampai SMA, memiliki standar kemampuan untuk bersosialisasi dan memiliki tanggung jawab untuk memberikan informasi yang bermanfaat bagi masyarakat.

c. Gaya Hidup

Terbiasa mengakses media sosial, Menurut Hurlock (seperti dikutip Jahja, 2011) dalam buku *"Psikologi Perkembangan",* masa dewasa dini adalah masa dimana seseorang mengalami "krisis isolasi", ia terisolasi atau terasingkan dari kelompok sosial. Kegiatan sosial dibatasi karena berbagai tekanan pekerjaan dan keluarga. Hubungan dengan teman-teman sebaya juga menjadi renggang. Masyarakat dewasa awal mereka melakukan pelarian kegiatan sosial mereka di media sosial, untuk mengetahui kegiatan dan informasi sosial yang sedang hangat atau baru, masyarakat dapat terkoneksi dengan adanya media sosial meskipun di luar jangkauan sekalipun.

d. Bahasa

Menggunakan bahasa Indonesia sedikit campuran bahasa Jawa, untuk memunculkan aksen khas Jawa dan juga memperkenalkan bahasa Jawa. Bahasa Jawa terbagi dalam 3 bahasa, yaitu Ngoko, Krama, Krama Inggil.

Ngoko adalah bahasa Jawa yang biasanya digunakan untuk teman sebaya, karena kurang sopan diucapkan untuk orang tua atau berkedudukan dengan orang yang lebih tinggi derajatnya. Krama adalah bahasa Jawa yang lebih aman untuk digunakan tidak terlalu formal namun masih terukur sopan untuk diucapkan dengan orang yang kedudukannya lebih tinggi. Krama Inggil bahasa Jawa yang sangat formal biasanya digunakan untuk mengagungkan lawan bicaranya karena bahasanya sangat formal biasa digunakan di Keraton.

III.1.2 Geografi

Menurut Richthofen dalam (seperti dikutip Suharyono dan Moch. Amien, 1994) dalam buku *"Pengantar Geografi Filsafat",* geografi adalah ilmu yang mempelajari gejala dan sifat-sifat permukaan bumi dan penduduknya disusun menurut letaknya, dan menerangkan baik tentang terdapatnya gejala-gejala dan sifat-sifat permukaan bumi dan penduduknya disusun menurut letaknya, dan menerangkan baik tentang terdapatnya gejala-gejala dan sifat-sifat tersebut secara bersama maupun tentang hubungan timbal baliknya gejala-gejala dan sifat-sifat itu (h. 13).

Negara: Indonesia, untuk memperkenalkan kepada masyarakat Indonesia, salah satu kearifan lokal daerah yang dimiliki Indonesia.

Wilayah: Seluruh bagian di Indonesia, karena masyarakat asli Jawa juga banyak bermigrasi ke berbagai daerah yang di Indonesia, dan juga media yang digunakan tidak memiliki batasan dalam mengakses. Masyarakat seluruh Indonesia dapat mengakses media tersebut, Mereka memerlukan informasi tentang budaya mereka sendiri, agar pengetahuan tentang kearifan lokal mereka dan identitas diri mereka sebagai masyarakat Jawa tidak hilang.

III.1.3 Psikografis

Menurut Enggel (1994) dalam buku *"Perilaku Konsumen",* psikografis adalah identifikasi karakteristik kepribadian dan sikap yang memepengaruhi gaya hidup seseorang dan perilaku pembelian. Psikografis titik data mencakup pendapat, sikap, dan keyakinan tentang berbagai aspek yang berkaitan dengan gaya hidup dan perilaku pembelian. (h. 368)

Psikologis dewasa awal menurut Hurlock (seperti dikutip Jahja, 2011) dalam buku *"Psikologi Perkembangan",* pada masa ini juga setiap individu mulai sadar akan pentingnya sebuah komitmen. Ia mulai membentuk pola hidup, tanggung jawab dan komitmen baru (h. 248).

III.1.4 *Consumer Journey*

Untuk menentukan penyampaian ide yang sudah dirancang kedalam media-media yang akan diaplikasikan, maka diperlukan perencanaan yang tepat agar mendapatkan interaksi yang menjangkau sasaran dengan tepat. Diperlukan daftar aktifitas sehari-hari dari target audien, untuk mengetahui media apa sajakah yang sering berkontak langsung dengan audien.

Tabel III.1: Consumer Journey
Sumber: Data Pribadi

No	Kegiatan	*Point of contact*	Keterangan
1	Bangun pagi	*Handphone*, Jam dinding, Jam tangan, kasur, Gelas.	Membereskan tempat tidur, melihat jam dan meminum air.
2	Ke kamar mandi	Pintu, Gayung, Cermin, Sikat gigi, Sabun, Shampo, Pasta gigi.	Mandi, bersih-bersih, wudhu sebelum solat.

Tabel III.1: Lanjutan Tabel Consumer Journey
Sumber: Data Pribadi

3	Santai / Minum / Sarapan	Kulkas, Piring, Gelas, *Handphone*, Galon, Dispenser, *Rice Cooker*, Sendok, Meja, Topless, Gula, Rak makanan, Teko, Termos, Kursi, Buku, Koran, Majalah, TV, *Speaker*, Komputer, Laptop.	Pergi ke dapur untuk mengambil sesuatu, lalu ke ruang tamu atau kamar untuk bersantai.
4	Mencari Nafkah	Lemari, Pakaian, Sepatu, Tas, Buku.	Menyiapkan peralatan kerja
5	Berangkat Mencari ilmu	Kendaraan Motor/Mobil/Sepeda, Spion Motor/Mobil, Jalanan, Sticker, *Billboard*, Spanduk, Roll banner, X-banner.	Berangkatbekerja, menggunakan mobil/motor, lalu mengendarai kendaraan tersebut, sehingga sampai ke tempat tujuan.
6	Bersiap dan Bekerja	Galon, Dispenser, Gelas, Kulkas, Meja, Kursi, Jam dinding, *Handphone*, Jam tangan, Komputer, Laptop, Tas.	Sampai dikantor, mengambil minum, bisa berupa kopi, air putih, dan lainnya, lalu menyiapkan komputer/laptop/barang.
7	Nongkrong/Istirahat	Jam dinding, Jam tangan, *Handphone*, Sarung, Peci, Mukena, Sejadah, Komputer, Laptop	Di waktu istirahat siang, pergi mengambil wudhu, melaksanakan solat, makan siang, dan mengobrol dengan teman.
8	Kembali Bekerja	Laptop, Komputer, Tas, Kertas, Pulpen.	Mengambil kembali barang-barang yang berhubungan untuk bekerja
9	Ke kamar mandi	Kamar mandi, Kaca, Gayung.	Ke kamar mandi untuk buang air, atau membersihkan muka
10	Mengambil minum	Kulkas, Gelas, Dispenser, Galon, Meja.	Setelah mengambil minum, kembali bekerja.
11	Kembali Bekerja	Laptop, Komputer, Pulpen, Kertas, Pensil.	Mengambil kembali barang-barang yang berhubungan untuk bekerja
12	Pulang Bekerja	Mobil, Motor, Sepeda, Sticker, *Billboard*, Spanduk, Roll banner, X-banner.	Berkendara sampai rumah
13	Ganti baju	Lemari, Kaca, Kamar, Kasur, Bantal, Selimut, Baju, Celana, Sepatu, Sandal, Karpet, Lampu.	Kembali ke kamar persiapan untuk mandi

Tabel III.1: Lanjutan Tabel Consumer Journey
Sumber: Data Pribadi

14	Mandi	Sabun, Shampo.	Membuat tubuh rileks dari pekerjaan seharian
15	Mengambil minum untuk bersantai	Gelas, Dispenser, Teko, Termos, Meja, Piring.	Istirahat
16	Makan malam dengan keluarga	Meja, Piring, Gelas, Teko, Termos, Dispenser, *Rice cooker*.	Menghabiskan waktu bersama keluarga
17	Mengobrol dan bersantai dengan keluarga	TV, kursi, Sofa, Meja, Jam dinding, Gelas, Topless, Cemilan, *Handphone*, Minuman.	Menghabiskan waktu bersama keluarga
18	Tidur	Kasur, Bantal, Selimut.	Istirahat

III.1.5 *Consumer Insight*

Menurut Amalia (2009) dalam buku *"Consumer Insight via Ethnography",* definisi dari *consumer insight* adalah proses mencari tahu secara lebih *holistic* tentang latar belakang perbuatan, pemikiran dan perilaku seorang konsumen yang berhubungan dengan produk dan komunikasi iklannya (h. 25-26).

Khalayak sasaran adalah masyarakat yang aktif berselancar di sosial media dan terbiasa menggunakan internet, terlebih di zaman sekarang proses belajar dan bersosialisasi mereka sudah banyak menggunakan internet, internet sudah jadi kebutuhan sekunder yang tidak bisa terpisahkan dari masyarakat sekarang.

III.2 Strategi Perancangan

Menurut Kerzner (2001) dalam buku *"Strategic Planning for Project Manajement: A Project Manajement Maturity Model",* perencanaan strategis (*Strategic Planning*) adalah sebuah alat manajemen yang digunakan untuk mengelola kondisi saat ini untuk melakukan proyeksi kondisi pada masa depan, sehingga rencana strategis adalah sebuah petunjuk yang dapat digunakan organisasi dari kondisi saat ini untuk mereka bekerja menuju 5 sampai 10 tahun ke depan. Tujuan strategi perancangan adalah agar media informasi ini dapat *sustainable* dan dapat menjawab semua permasalahan yang ada.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Dalam perancangan media buku interaktif mengenal watak manusia dari tahi lalat berdasarkan buku *Primbon Betal Jemur Adammakna* ini, menggunakan 5 unsur model komunikasi laswell yaitu diantara lain:

a) *Who?* (Siapa?)

Merujuk kepada pembuat media, pembuat media mengumpulkan data dari berbagai sumber yaitu, hasil wawancara, literatur buku dan media informasi yang ada di internet. Setelah data yang terkumpul dirangkum menjadi informasi yang layak untuk masyarakat.

b) *Says What?* (Membicarakan Apa?)

Setelah informasi dirangkum lalu merujuk pada *says what,* memperlihatkan watak, sifat dan keberuntungan dari *primbon* pada tahi lalat yang tumbuh pada tubuh manusia.

c) *In Which Channel?* (Melalui Apa?)

Kemudian dibuat dalam suatu media yang disesuai dengan kebutuhan dan kebiasaan khalayak agar lebih mudah untuk diakses. Media yang dipilih tersebut merujuk pada *in which channel* (melalui apa).

d) *To Whom?* (Pada Siapa?)

Setelah itu dilanjutkan pada tahap *To Whom?* (Pada Siapa?), tahap ini merupakan penentuan kepada target khalayak seperti apa media akan dibuat. Media ini akan diarahkan kepada masyarakat berusia 21 tahun yang ingin mengetahui potensi pada dirinya, mengetahui sifat dan watak lawan jenis sebagai ajang mencari pasangan yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan melalui perhitungan *primbon* pada tahi lalat.

e) *With What Effect?* (Dengan Akibat Apa?)

Melalui media ini khalayak dapat memahami potensi yang ada didalam dirinya untuk menjadi manusia yang lebih baik dan selalu berhati-hati dalam bersikap untuk saling menghargai satu sama lain.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi menyampaikan pesan secara efektif kepada masyarakat. Dalam menyampaikan informasi dibutuhkan strategi pedekatan komunikasi meliputi visual dan verbal sehingga informasi yang disampain dapat dipahami.

a) Pendekatan Verbal

Bahasa Indonesia yang formal dibalut dengan dengan sedikit bahasa Indonesia non formal seperti bahasa daerah, yaitu bahasa Jawa. Teks dikemas secara singkat dan informatif. Penggunaan bahasa Indonesia bertujuan untuk memudahkan khalayak dari bebagai kalangan untuk mengetahui watak dan sifat menurut buku *Primbon Betal Jemur Adammakna.* Gaya penceritaan melalui sudut pandang orang ketiga, yaitu karakter seorang pemuda bernama Agung yang terjebak dalam acara keluarga besar. Di sini pembaca akan digiring lewat pola pikir Agung dalam menghadapi masalah-masalahnya menghadapi sifat dan kepribadian keluarganya yang berbeda. Agung harus mulai berfikir betapa pentingnya mengenali kepribadian masing-masing untuk berkehidupan sosial. Ditemani oleh tahi lalatnya yang hidup bernama Punggung, sebagai narasumber yang memberikan informasi tentang sifat, kepribadian dan petaka apa saja yang ada pada tahi lalat masyarakat Jawa, sebagai pesan kepada masyarakat Jawa sekarang untuk menjadi pribadi yang baik dalam bermasyarakat.

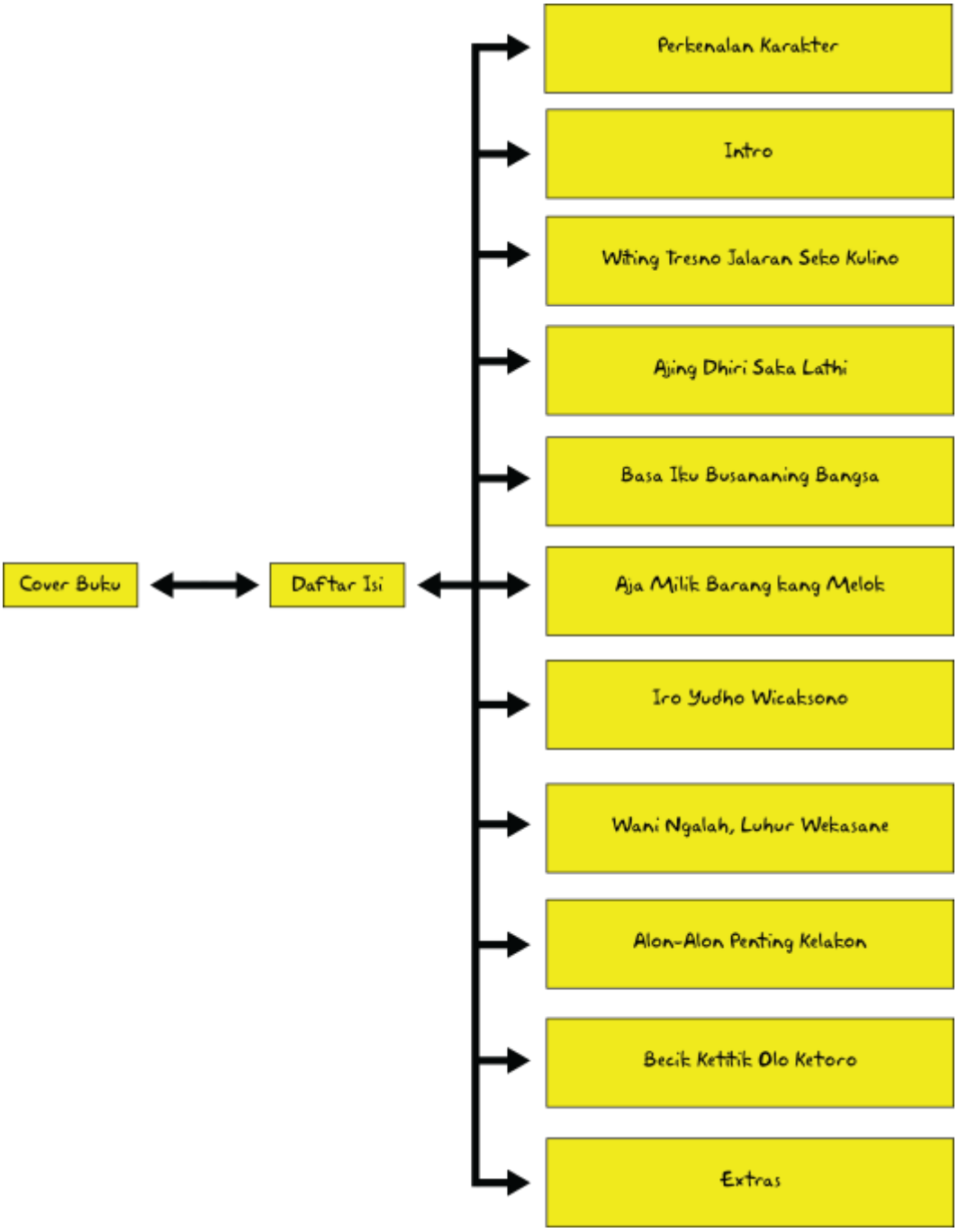
b) Pendekatan Visual

Pedekatan visual dalam media informasi dibuat dengan menggabungkan elemen-elemen visual bersangkutan dengan tema yang diambil. Pesan disampaikan secara menarik, menghibur khalayak sasaran dan singkat dengan memperhitungkan visualisasi berdasarkan khalayak. Memperlihatkan ciri orang-orang Jawa masa kini, dengan memvisualisasikan masyarakat Jawa melalui kedekatan masyarakat dari kebiasaan, tingkah laku dan cara berpakaian.

Menggunakan pedekatan visual ilustrasi kartun, karena tujuan dari pendekatan visual ini adalah menghibur audien dengan kedekatan masalah yang ada dengan diilustrasikan gaya kartun. Karena kartun memiliki unsur hiperbola yang kuat yang dan dapat merangsang daya imajinasi audien tanpa harus berfikir keras.

c) Sitemap

Lalu tahapan berikutnya sesudah menentukan *storyboard* yaitu menentukan navigasi untuk mengetahui konten-konten yang akan direlasikan.



Gambar IV.3: *Sitemap* "Keluarga Tahi lalat"
Sumber: Data Pribadi

III.2.3 *Mandatory*

Perancangan media informasi ini melibatkan Qbaca, sebagai lokasi utama publikasi media informasi secara *online*, mengenal watak dari tahi lalat berdasarkan buku *Primbon Betal Jemur Adammakna*.



Gambar III.2.1: Logo Qbaca
Sumber: http://qbaca.com//images/logo-footer.png
(Diakses pada 7/7/2018)

Mandatory ini dipilih dikarenakan menerima segala jenis genre *e-book*, Qbaca juga memudahkan penulis-penulis *indie* dalam menerbitkan *e-book-nya* secara *online* dan Qbaca sendiri sedang gencar meluncurkan promosi *e-book* secara luas.

III.2.4 Materi Pesan

Dalam perancangan media informasi ini, materi pesan yang akan disampaikan memperlihatkan nama dan arti disetiap tahi lalat yang tumbuh pada tubuh manusia yang memiliki tahi lalat. Masing-masing letak memiliki keunikan dan keberagaman nama.

Melibatkan karakter-karakter yang memiliki letak tahi lalat yang berbeda-beda yang dihadapkan dengan konflik-konflik umum, yang biasanya ditemukan didunia nyata, memperlihatkan cara bersikap dengan baik saat bersosialisasi.

III.2.5 Gaya Bahasa

Pengertian gaya bahasa menurut Tarigan (1985) gaya bahasa merupakan bentuk retorik, yaitu penggunaan kata-kata dalam berbicara dan menulis untuk meyakinkan atau mempengaruhi penyimak dan pembaca (h. 5). Gaya bahasa menggunakan bahasa humor yang kontras. Dalam pandangan Shurcliff (King, 2003) dalam buku “Komunikasi Humoris”, humor berfungsi sebagai alat pelegaan dari kemarahan memuncak yang berhubungan dengan antisipasi terhadap pengalaman negative. Humor membantu melepaskan tekanan karena ketegangan

dan momen tragis, bukan hanya dalam produksi drama, juga dalam kehidupan nyata (h. 5). Menghadirkan komedi-komedi *slaptick* yang biasa digunakan pada Srimulat atau Warkop DKI, seperti pemainan ekspresi wajah dan gerak badan.



Gambar III.2.2: Contoh Ilustrasi Bergaya Humor Yang Kontras
Sumber:http://www.micecartoon.co.id/wp-content/uploads/2012/12/dont-judge-thE-book-by-its-cover-577x434.jpg (diakses 30 Mei 2018)

III.2.6 Pendekatan Audio

Audio yang digunakan dalam perancangan media informasi ini adalah audio yang memiliki nuansa musik Jawa. Untuk *background* musik menggunakan lagu dari Gamelan Kontemporer dengan lagu berjudul "Lir Ilir", karya salah satu Wali Songo yaitu Sunan Kalijaga. Lagu ini dipilih karena tembang lagu ini memiliki kesamaan dengan media yang akan dibangun yaitu mengajarkan untuk berilaku baik, mengarahkan manusia kejalan kebaikan dan selalu bersyukur kepada Yang Maha Kuasa. Gamelan Kontemporer juga membawakan lagu ini dengan nuasa lagu *jazz.* Agar hal ini dilakukan agar tradisional tidak hilang termakan oleh usia, Pembawaan lagu yang santai merangsang audien untuk rileks dan bersantai disela menikmati media utama.

Nama Lagu: Lir Ilir
Artist: Gamelan Kontemporer
Kategori Lagu: Musik Etnik Jawa
Original *Soundtrack:* GamelanVideo Musik by Procie Omah Rekam Yogyakarta

III.2.7 Strategi Kreatif

Strategi kreatif adalah hal dilakukan periklanan dalam rangka mencapai keberhasilan tujuan dalam periklanan. *E-book* merupakan media untuk mempublikasikan pentingnya informasi tentang kearifan lokal yang ada di tanah Jawa, *E-book* sendiri adalah buku cetak yang dielektronikan untuk memberikan kemudahan dalam membaca secara kebutuhan digital sekarang ini. Media interaktif berbentuk ini dipublikasikan melalui *publisher E-book online* yaitu Qbaca yang menerima penulis *indie* sebagai *client*-nya. Dengan melalui media buku interaktif melalui *E-book* membaca buku menjadi efisien, cepat untuk diakses dimana saja dan kapan saja.

Berbeda dengan media informasi buku untuk dewasa, yang biasanya padat dengan informasi dan jarang bergambar, didalam buku ini menampilkan banyak visual gambar seperti komik strip media ini juga dapat menjadi media hiburan. Terlebih memang didalam *primbon* sendiri tidak ada gambar sama sekali, yang menceritakan perihal-perihal penting yang menjelaskan kandungan makna dan isi yang ada didalamnya *primbon*.

Visualisasi dapat mempercepat proses pemahaman dalam mengolah informasi yang padat dan juga membantu pembacanya agar tidak mudah jenuh, Sebagaimana buku "Understanding Comics" karya Scott McCloud, yang berisi informasi padat namun dengan menggunakan unsur visual gambar yaitu komik padatnya informasi tersebut tidak begitu dirasakan selama membaca buku tersebut. Karena memasukan unsur hiburan dan kedekatan masalah yang ada pada pembacanya, pembawaan cerita dalam buku tersebut juga terasa dari pengalaman Scott McCloud. Melalui pandangan beliau tentang apa saja masalah yang disajikan secara menarik, informatif dan pembaca mau membacanya.

Dalam menginformasikan pentingnya mengenal watak dari tahi lalat berdasarkan *Primbon Betal Jemur Adammakna,* perlu menggunakan cara unik karena jika menampilkan informasi saja masyarakat kemungkinan berasumsi informasinya sama-sama saja seperti buku aslinya. Informasi harus dibuat unik dan menarik, namun tidak terlepas dari kandungan buku aslinya. *Primbon* sendiri

pembawaannya terlalu kaku dan sifatnya monoton sehingga untuk masyarakat sekarang mulai enggan untuk membacanya.

Agar masyarakat dapat menghargai media interaktif berbentuk buku sebagai panduan dalam menata sikap, moral dan etika, maka perlu adanya harga jual yang seimbang dan setara dengan informasi yang didapat. Harga jual bersaing dengan buku lain seperti buku astrologi dan ramalan atau perhitungan dari beberapa *e-book* lokal lain, biasanya dihargai dengan harga empat puluh ribu rupiah. Agar media interaktif bentuk buku ini dapat tersampaikan kepada masyarakat luas, maka perlu ada beberapa konten *free spoiler* untuk melihat beberapa lembaran-lembaran isi dari media interaktif ini, untuk diperlihatkan ke masyarakat dan membuat pembaca penasaran dengan kelanjutan setiap lembar. Hal ini juga disesuaikan dengan target audien buku yaitu dewasa awal yang aktif bersosial media, dan cenderung menyukai konten baru dan menarik.

a) Copywritting

Copywriting adalah cara menawarkan melalui tulisan untuk menarik perhatian khalayak dan menimbulkan rasa ketertarikan. Tulisan yang dibuat harus mampu menarik perhatian dan juga menimbulkan ketertarikan.

Judul yang digunakan yaitu "Keluarga Tahi Lalat ", menceritakan suatu keluarga yang memiliki tahi lalat yang terhubung dengan perhitungan *primbon* Jawa. Setiap karakternya memiliki keunikan dalam sifat, kepribadian maupun keberuntungan.

Memperkenalkan tahi lalat Jawa atau perhitungan tahi lalat berdasarkan *primbon* Jawa, yaitu *Primbon Betal Jemur Adammakna.* Sebagai satu cara untuk memperkenalkan satu kearifan lokal yang dimiliki Indonesia tepatnya di Jawa. Terinspirasi dari seri animasi barat yaitu The Simpsons, yang menceritakan kebiasaan orang-orang Amerika versi The Simpsons yang aneh. Berbagai macam karakter yang ada di The Simpsons memperkaya cerita yang dapat dikembangkan dari karakter-karakter yang ada, bukan hanya dari karakter utamanya saja yang

memiliki cerita namun karakter-karakter pendukungnya sendiri berperan penting dalam setiap episode-episodenya.



Gambar III.2.3: The Simpsons
Sumber: https://tstoaddicts.files.wordpress.com/2014/09/springfieldianites.jpg?w=500&h=281 (Diakses pada 7/7/2018)

Judul "Keluarga Tahi Lalat" diambil untuk membuat pesan ambigu yang membuat audien berfikir dua kali, seperti bertanya-tanya apakah benar tahi lalat memiliki keluarga, sekaligus membuat penasaran audien agar mau mencari jawabannya sendiri dan memiliki opini masing-masing.

b) Sinopsis

Agung berada diacara kumpul keluarga dirumah Bibi nya. Acara keluarga yang selalu ada di setiap bulannya mempertemukan kerabat-kerabat dekat untuk ajang silaturahmi keluarga. Namun Agung, seorang yang memang anti sosial, lebih memilih sendiri dari pada bersama keluarganya. Keluarganya memang berbanding sifat dan kepribadian dengan dirinya, sehingga Agung tidak mengetahui cara bersikap yang baik dengan keluarganya.

Acara pun sampai ke acara makan bersama, Agung melihat banyak kue-kue di meja makan, lalu dia pun menghampiri meja dan melahap kue tersebut tanpa peduli siapapun. Dia melihat diantara topless kue-kue tersebut terdapat buku yang menarik perhatiannya, yang ternyata adalah buku *primbon* Jawa. Lalu dia pun membuka buku tersebut dan mencari informasi tentang perhitungan pada tahi lalat. Dia terlihat marah karena perhitungan pada tahi lalat yang dimilikinya. Ternyata membawa petaka buruk.

Dia pun dengan lantang ingin mehilangkan tahi lalat nya itu. Lalu terdengar seseorang sedang marah, yang ternyata adalah tahi lalat miliknya hidup dan memberi saran untuk tidak mencela ciptaan Yang Maha Kuasa. Tahi lalat bernama Punggung berjanjinya akan memberikan informasi tentang tahi lalat yang ada pada keluarga besarnya, memberitahu cara berkepribadian yang baik dihadapan setiap orang dan juga kepada Agung bahwa perhitungan tahi lalat yang ada pada tubuh manusia.

Sebagai teguran dari masyarakat Jawa terdahulu, dari petaka baik hingga buruk itu adalah teguran untuk masyarakat sekarang, untuk menjalani kehidupan dengan baik dan terarah demi menjadi pribadi yang baik dikehidupan bermasyarakat.

Setelah Agung bertemu dengan bebagai macam sifat, kepribadian dan keberuntungan masyarakat lain, Punggung kembali seperti semula menjadi tahi lalat biasa, karena tugasnya sebagai kuncen tahi lalat sudah selesai. Agung sudah banyak mengetahui setiap sifat, kepribadian dan keberuntungan masyarakat Jawa. Agung berjanji kepada Punggung untuk selalu mengingat masa-masa indah

bersama Punggung dan menceritakannya kepada anak dan cucunya kelak untuk mengenang jasa Punggung.

Beberapa tahun berlalu Agung pun semakin tua dan memiliki cucu, cucunya tidak menyukai tahi lalat pada dahinya karena diejek sepupunya. Karena mirip orang India, lalu Agung menceritakan kehidupan mudanya bersama Punggung.

Media ini menceritakan kehidupan masyarakat keturunan Jawa, dari berbagai sifat, watak dan keberuntung yang dimiliki masyarakat Jawa. Informasi keberagaman sifat, watak dan keberutungan diadaptasi dari buku pegangan tradisional masyarakat Jawa, yaitu buku *Primbon Betal Jemur Adammakna*, media ini memberikan informasi kepada masyarakat, cara mengetahui sifat, watak, dan keberuntungan masyarakat Jawa melalui perhitungan pada setiap letak tahi lalat berdasarkan *Primbon Betal Jemur Adammakna.*

c) Storyline

Storyline adalah urutan awal hingga akhir dan juga pengembangan dari sinopsis, pada cerita yang berisi cerita disetiap babak. *storyline* berisikan alur, latar, dan segala hal yang terjadi pada setiap babak pada halaman, namun berupa tulisan belum ke arah visualisasi. Berikut adalah babak-babak yang sudah tersusun.

- Babak 1:

Diceritakan Agung terjebak disuatu acara pertemuan silaturahmi keluarga besarnya, dia menemukan buku *primbon* Jawa diacara tersebut dan membacanya yang ternyata informasinya tidak sesuai dengan harapannya karena tertulis petaka buruk mengenai dirinya. Lalu secara ajaib tahi lalatnya hidup dan memberitahu isi kandungan buku *primbon* tersebut pada tahi lalat.

- Babak 2:

Satu persatu saudara, kerabat dekat pun bermunculan saling berbagi cerita, pengalaman dan mengumbar status sosialnya, namun suasana berubah saat Ajeng kekasih Jajat tidak sengaja menumpahkan jus ke baju Jajat.

Mbah Budi menceritakan pengalaman-pengalamannya saat masih muda dulu kepada cucunya, saking bersemangatnya cucunya tertidur pulas karena bosan dengan cerita Budi.

Ningsih adik Mbah Budi membuka acara kumpul keluarga dengan meriah, lalu Erca adik Mbah Jati menghampiri Ningsih dan memuji ningsih, yang ternyata tidak sampai disitu Erca menawarkan barang-barang dagangannya pada Ningsih, namun Ningsih menolak karena sudah memiliki produk terpercayanya.

Babak 3:

Datang paman Agung, Ama adik Mbah Budi yang ketiga lalu ia menghampiri suami Ningsih bernama Brasa, Ama ingin meminjam uang untuk keperluan rumah tangganya, Brasa memerintahkan Sakti pelayannya untuk mengambil uang untuk Ama. Agam adik Budi yang kedua yang geram menghampiri Ama, ia menagih janjinya ke Ama. Namun Ama terus beralasan tidak jelas, Agam geram lalu menarik kaki Ama.

Werdi adik bungsu Budi melerai perkelahian mereka dan lalu menasihati mereka, tidak lama Tama anak laki-laki Cipta mengejek mereka dua. Sri pun tidak tinggal diam dan menasihati Tama agar bersikap sopan pada kedua Mbahnya. Agam berpamitan kepada Agung karena harus mengajar mengaji, yang ternyata Agam dijemput mobil Limosin miliknya lengkap dengan supirnya.

Babak 4:

Karsa kakak Agung yang ketiga terlambat datang karena terkena musibah, melihat itu Sakti menawarkan minuman kepada Karsa. Namun Karsa harus membayarnya jika sudah meminumnya, Karsa menceritakan dipromosikannya dia dikantornya. Karsa bertanya kakaknya Jajat bagaimana bisa dirinya mendapatkan wanita secantik Ajeng, lalu Jajat menceritakannya namun yang diceritakannya adalah bohong.

Cipta pun menyindir saudara-saudaranya yang belum mempunyai pasangan, membuat saudaranya menjadi putus semangat. Namun tidak dengan Karsa dia bertekat untuk menikah tahun depan.

Babak 5:

Sri, Ajeng dan Mbah Jati bercakap-cakap tentang jadwal kelahiran anak Sri dan Cipta, lalu Mbah Jati menghitung budget yang dikeluarkan oleh Sri dan Cipta jika anaknya sudah lahir.

Babak 6:

Reksa saudara kembar Karsa tidak mau kalah dengan Karsa. Ia menceritakan pengalamannya dengan dunia musik. Kejadian tidak terduga pun terjadi. Gitar Reksa rusak, tapi dia tidak mengetahui siapa yang merusaknya, lalu ia bertanya pada Mbah Jati. Namun Mbah Jati merahasiakannya karena cucunya lah yang merusak gitar tersebut. Lungsih anak perempuan Cipta mengaku bahwa ia lah yang merusak gitar tersebut, Lungsih sebenarnya berbohong agar kakaknya Tama tidak kena marah pamannya. Lalu Reksa memaafkannya karena ia tidak mungkin marah terhadap keponakan tercintanya itu, Tama pun mengakui kesalahannya dan meminta maaf kepada pamannya, Reksa pun memaafkan Tama.

Babak 7:

Seseorang menyuruh Reksa & Karsa untuk memotong ayam, namun mereka menolak karena takut. Sebagai gantinya Gugul anak Agam bersedia melakukannya. Selepas itu Lungsih meminta pada Gugul untuk menggendongnya keliling pekarangan rumah Ningsih, Gugul pun mau melakukannya. Gugul dan Lungsih pun berhenti karena Gugul dipanggil Brasa untuk mengambil sebagian kecil hadiah karena sudah mau menolong memotong ayam tadi.

Babak 8:

Lungsih dan Tama sedang berlarian di pekarangan rumah, namun Lungsih terjatuh Agung pun menolong Lungsih. Sri pun berterima kasih pada Agung karena sudah menolong Lungsih. Punggung tahi lalat Agung menjelaskan tahi lalat kedua yang ada pada diri Agung yang tersembunyi

Babak 9:

Agung sudah mengetahui berbagai macam sifat, kepribadian dan keberuntungan keluarganya. Ia pun menerima kelebihan dan kekurangan yang dimiliki pada dirinya, memaklumi setiap prasangka buruk dan tetap berfikir positif karena sesuatu yang baik tidak datang dari hal baik juga. Lalu ia bertanya kepada Punggung, namun Punggung diam dan tak bersuara lagi. Agung berjanji akan terus menjaga informasi yang dia dapat dari Punggung kepada keturunan-keturunannya kelak

Babak 10:

Beberapa tahun kemudian Agung semakin tua dan memiliki cucu, Cucu berlari sambil menangis menghampiri Agung. Cucunya merasa sedih karena saudara-saudara lainnya mengejek tahi lalatnya. Lalu Agung pun menceritakan pengalamannya bersama Punggung kepada cucunya, namun cerita Agung teralihkan karena ada pelayan cantik yang mengalihkan pangan Agung, cucunya pun berteriak memanggil nama Mbahnya.

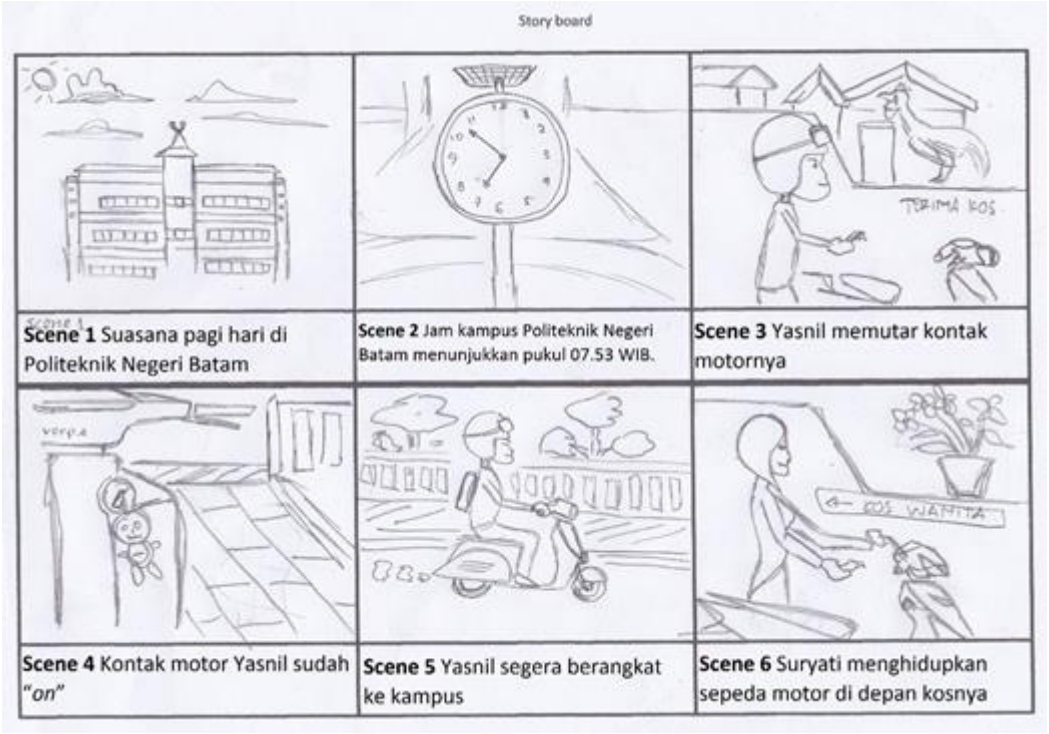
d) Alur Cerita

Alur berita merupakan rangkaian peristiwa yang disambung-sambungkan dengan tindakan-tindakan fisik dalam berbicara dan bergerak, maupun secara non fisik berfikir atau berbicara dalam hati.

Alur ini terbagi menjadi tiga jenis, alur maju, alur mundur dan alur campuran, dalam *E-book* ini, jenis yang dipakai adalah alur maju.

e) Storyboard

Penggunaan *storyboard* sendiri digunakan untuk menentukan pengambilan *angle*, latar, halaman dan ilustrasi yang disesuaikan dengan alur cerita, untuk memudahkan pada saat pembuatan *E-book* ini. Berikut ini adalah contoh dari *storyboard* itu sendiri.



Gambar III.2.4: Contoh *Storyboard*
Sumber: Data Pribadi

III.2.8 Strategi Media

Perancangan media informasi ini disesuaikan berdasarkan masalah yang ada pada khalayak sasaran, media utama yang dirancang harus menjawab permasalahan yang dihadapi oleh khalayak. Adapun media pendukung berfungsi untuk mempromosikan atau mempopulerkan media utama.

a) Media Utama

Media utama dalam perancangan media informasi *E-book* interaktif mengenal watak manusia dari tahi lalat berdasarkan buku *Primbon Betal Jemur Adammakna*, adalah ilustrasi. Media informasi ini dibuat dengan menggunakan aplikasi Adobe InDesign CC 2015. Media dapat dibuka melalui komputer atau laptop. Penyampaian melalui pemanfaatan teknologi menggunakan unsur teks, gambar dan audio.

E-book ini memasukan unsur-unsur komik agar dapat menarik audien muda-mudi, Menurut Scott McCloud (2002) dalam buku "Understanding Comic", komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya. Seluruh teks cerita dalam komik tersusun secara rapi dan saling berhubungan antara gambar (lambang visual) dengan kata-kata (lambang verbal). Gambar di dalam sebuah komik diartikan sebgai gambar-gambar statis yang tersusun secara rata berurutan dan saling berkaitan antara gambar yang satu dengan gambar yang lain sehingga membentuk sebuah cerita (h.9).

Lalu *e-book* ini juga memasukan unsur-unsur interaktif yang tidak terlalu berlebihan, karena nantinya akan mengganggu daya imajinasi audien dan membuatnya agar terlihat *simple* tanpa harus memiliki banyak interaktif. Interaktif sendiri yaitu komunikasi dua arah yang bersifat saling berhubungan, melakukan aksi, saling aktif serta mampu memberikan timbal balik satu sama lain.

Perbedaan dengan *e-book* lainnya, biasanya *e-book* adalah buku cetak yang diubah ke format digital. Dengan cara *scanning* gambar lalu dibuat dengan format tertentu sesuai kebutuhan contohnya format berbentuk .PDF, .EPUB, dan .SWF.

E-book ini tidak melalui tahap cetak melainkan diterbitkan secara digital, sebagai pembeda dengan buku-buku tentang pehitungan *primbon* yang sebelumnya kedalam media baru yaitu *e-book* yang diinteraktifkan. Penggunaan *e-book* sendiri dapat dirasakan dengan kemajuan teknologi dewasa ini, keinginan audien untuk mendapatkan hiburan secara instan menjadikan *e-book* adalah media utama yang

diharapkan dapat memenuhi kebutuhan tersebut, bukan hanya sekedar hiburan semata namun memberikan wawasan baru dan pengalaman dalam membaca *e-book.*

b) Media Pendukung

Sebagai penunjang media utama, media pedukung dapat mempermudah penyampaian informasi kepada target audiens, bedasarkan media-media yang sering dijumpai oleh khalayak sasaran sehingga penyampaian informasi menjadi efektif. Berikut ini pilihan media pendukung yang dipilih berdasarkan kegiatan rutin yang dilakukan oleh khalayak:

- Iklan *Website*
- *X-Banner*
- Mini *X-Banner*
- Poster Promosi
- *Sticker*
- *Paper Bag*
- *E-Voucher*
- Kaos
- *Tote Bag*
- *Mug*
- Bantal
- Poster Bonus

III.2.9 Strategi Distribusi & Waktu Penyebaran Media

E-book ini akan disebarkan Qbaca.com, dengan mengunduh terlebih dahulu aplikasi Qbaca di Apple App Store atau di Google Play Store secara gratis. Setiap pembelian *E-book* terdapat *e-voucher* untuk berbelanja berbagai *merchandise*. Dari *e-voucher* ini pembeli *E-book* mendapatkan potong harga untuk pembelian paket *merchandise*-nya. Untuk meningkatkan minat pembeli *pre order* dihadirkan bonus berupa stiker dan poster bagi setiap *pre order* paket spesial *merchandise.* Untuk pembelian *merchandise* satuan hanya akan mendapatkan *sticker*.



Tabel III.2.1: Waktu Distribusi
Sumber: Data Pribadi

III.3 Konsep Visual

Konsep *e-book* ini akan dibuat menyerupai komik agar informasi yang disampaikan unik dan tidak membosankan. Oleh karena itu perlu acuan komik untuk menjadi referensi. *E-book* bergaya komik ini lebih menarik untuk dibaca karena informasi tidak statis bukan hanya menawarkan informasi, melainkan memberikan pengalaman dan cerita antar karakter.

Karakter-karakter pada *e-book* dapat berinteraksi dengan pembacanya. Melalui sikap, sifat dan pengalaman yang dibuat. Agar hal-hal tersebut dapat terpenuhi perlu membuat karakter-karakter kartun yang dekat dengan masyarakat Indonesia pada umumnya, dengan melakukan modifikasi. Modifikasi yang dilakukan hanyalah pada wajah dan ekspresi pada karakter yang bersifat kartun dengan melebih-lebihkan fisik maupun ekspresi dari wajah tiap karakter.

Panel yang digunakan pada konten *e-book* ini disesuaikan dengan setiap bagian-bagian cerita yang disampaikan, seperti pewarnaan *foreground* dan *background*

yang disesuaikan dengan situasi. Misalnya di bagian cerita yang menceritakan tentang kasih sayang, maka pewarnaan panelnya diwakili dengan warna merah muda, peran warna juga selain memberikan suasana juga dapat mempengaruhi psikologi para pembacanya yang melihatnya.

III.3.1 Format Desain

Format desain media informasi mengenai mengenal sifat manusia berdasarkan letak tahi lalat berbasis *e-book* interaktif dibuat menggunakan Adobe InDesign CC 2015 dengan format sebagai berikut:

Extension: .SWF & .PDF

Stage Size: 1280 x 800 px

Resolusi: 300 dpi

Orientation: Portrait

Audio: MP3, 160 kbps, Mono

Terdapat dua format pada *e-book* untuk salinan cadangan sesuai keperluan pengguna, agar memudahkan pada saat mengakses diberbagai aplikasi khusus. Contoh aplikasi untuk membuka *file-file* tersebut yaitu Adobe Acrobat Pro, Adobe Flash Player, Mozilla Firefox & Google Chrome yang tentunya meng-*support* Actionscript 3.0 seperti *file* .SWF tentunya.

III.3.2 Tata Letak

Dalam tata letak *e-book* ini menggunakan susunan panel komik, agar menarik dan tidak membosankan untuk menunjukan alur baca, panel komik juga memberikan kesan suatu adegan.

Dalam komik Eropa, biasanya berfungsi sebagai pemisah waktu dalam setiap kejadian, sehingga hanya berbentuk kotak-kotak saja, tanpa adanya perbedaan bentuk yang ekstrim, agar pembaca tidak bingung dengan bentuk-bentuk yang rumit. *E-book* ini mengadaptasikan panel komik Indonesia yang *simple* dan tidak rumit. Seperti komik *strip* di koran maupun di internet, kenyamanan dalam membacanya juga harus diperhatikan agar audien tidak bingung saat membacanya. Berikut adalah contoh adaptasi panel-panel yang akan digunakan pada *e-book.*



Gambar III.3.1: Komik "Benny & Mice"
Sumber: https://i1.wp.com/i778.photobucket.com/albums/yy67/kartunmania/100502BENNY.jpg (Diakses pada 08/07/2018)



Gambar III.3.2: Komik "Mice Cartoon"
Sumber: https://i.pinimg.com/564x/fa/21/1e/fa211ee919855f4a7c962e00deddd61f.jpg (Diakses pada 08/07/2018)

III.3.3 Tipografi

Font yang digunakan dalam *e-book* ini adalah "Akbar" untuk dialog dan "Outrun Future" untuk mengekspresikan penegasan kata. Alasan memilih *font* "Akbar" untuk dialog adalah selain keterbacaannya yang jelas juga *font* tersebut biasa dipakai "Mice Cartoon" dan "Benny & Mice" karena seperti tulisan tangan sederhana dan tidak berlebihan. Sedangkan alasan menggunakan *font* "Outrun Future" digunakan untuk kesan yang lebih ekspresif seperti marah dan kaget.



Gambar III.3.3: *Font* "Akbar"
Sumber: Data Pribadi

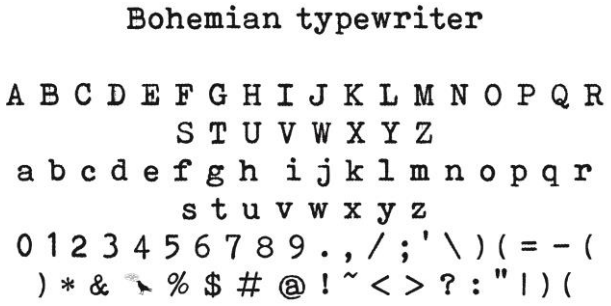
Nama *font* : Akbar
Pembuat : Jon Bernhardt
Lisensi : Gratis unduh di dafont.com



Gambar III.3.4: *Font* "Outrun Future"
Sumber: Data Pribadi

Nama *font* : Outrun Future
Pembuat : Press Gang Studios
Lisensi : Gratis unduh di dafont.com

Untuk font tambahan lain yaitu "Bohemian Typewriter" dan "Badaboom BB" digunakan untuk membentuk atau menggambarkan situasi dari bentuk setiap hurufnya disesuaikan dalam penggunaannya.



Gambar III.3.5: *Font* "Bohemian Typewriter"
Sumber: Data Pribadi

Nama *font* : Bohemian Typewriter
Pembuat : Lukas Krakora
Lisensi : Gratis unduh di dafont.com



Gambar III.3.6: *Font* "Badaboom BB"
Sumber: Data Pribadi

Nama *font* : Badaboom BB
Pembuat : Blambot
Lisensi : Gratis unduh di dafont.com

Semua *font* diatas dapat diunduh secara gratis, di dafont.com dengan cara menuliskan *keyword* nama font yang dicari atau pembuat *font* pada mesin pencarian yang tertera di dafont.com. Semua font yang dipakai juga tidak memiliki lisensi jadi tidak ada kerlibatan antar pencipta font yang digunakan.

III.3.4 Ilustrasi

Fungsinya untuk memaparkan isi cerita atau narasi. Contoh-contoh ilustrasi: Komik, Kartun, *Vignette* (Dekoratif), Karikatur dan Ilustrasi karya sastra.

- **Logo**

Digunakan sebagai tanda, lambang, bahkan simbol sebagai identitas agar memudahkan audien dalam mengingat suatu organisasi, perusahaan atau individu. *Logogram* yang digunakan pada *e-book* memvisualisasikan tahi lalat sebagai identitas dan tema yang dibicarakan, *logotype* juga menggunakan *sans serif* berbentuk *rounded* karena bentuk-bentuk dari tahi lalat kebanyakan bentuk *rounded.*



Gambar III.3.7: Referensi Logo Keluarga Tahi Lalat
Sumber: Data Pribadi

- **Gaya Ilustrasi**

Gaya ilustrasi mengacu pada gaya komik Indonesia "Benny & Mice" karya Benny Rachmadi dan Mice Misrad, "Wanoja" Karya Fauzy Zulvikar. Kedua genre tersebut sesuai dengan konsep *e-book* ini, yaitu menonjolkan unsur komedi humor-humor lokal dari sikap, sifat dan cara berkomunikasinya.



Gambar III.3.8: Ilutrasi "Mice Cartoon"
Sumber: https://scontent.fcgk7-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/11174879_658305170979880_3679551607273908845_n.jpg?_nc_cat=0&_nc_eui2=AeF-2C3PUlS8EvYv01tYG7LJlXzlDNyLeY0A6J-ifG-zmmCF6aNfFbFUSHKtlUoE5yeRX85iG4u8nig7YnPYpDytQ0nF6JFYek2NzECzqs7a4w&oh=e833e07eec28d230f7969d724f018ef0&oe=5BA2EA98 (Diakses pada 08/07/2018)

Modifikasi yang dilakukan adalah mengambil ekspresi berlebihan pada wajah karakter seperti yang dilakukan komik "Wanoja", dengan *shading* garis-garis manual dengan membuat rentetan garis menggunakan *drawing pen*, hal ini dilakukan membuat ekspresi yang berlebihan sampai-sampai berubah gaya gambarnya.



Gambar III.3.9: Komik "Wanoja"
Sumber: https://scontent.fcgk7-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/20264851_109121468
4343006_5275724253602754983_n.jpg?_nc_cat=0&_nc_eui2=AeFsa0h1mjV7QAcu
exTBOOzlRAjB--gs-S-Jn07FVbmBRdkJtzWx_eI3INSA-0jvmhT2Jo5kic6k9CnTW
qT0Z_5kEDX5PdxpgcFRuHNovkO8g&oh=9b744c0b94859185751972aeb87c915a
&oe=5BDEB240 (Diakses pada 08/07/2018)



Gambar III.3.10: Contoh Halaman Komik Keluarga Tahi Lalat
Sumber: Data Pribadi

Proposi badan yang tidak proporsional, "Benny & Mice" tidak melakukan hal tersebut, karena proporsional dan perspektif dalam menggambar adalah teori Barat. "Benny & Mice" tidak mengacu pada teori Barat sama seperti *e-book* ini yang lebih membebaskan dalam menggambar lebih variatif dan unik.

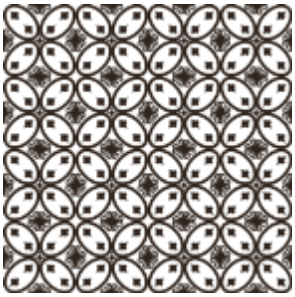
- ***Dress Code***

Dalam *e-book* ini hampir semua karakter menggunakan batik pola kawung Yogjakarta, karena makna batik Kawung menurut S.K Sewan Susanto (1973), dalam *Seni Kerajinan Batik Indonesia*. Mengatakan bahwa motif Kawung dalam bahasa Jawa diibaratkan sebagai *saderek sekawan gangsal pancer*. Dimana empat buah motif Kolang-Kaling itu merupakan lambang dari persaudaraan yang berjumlah empat. Dengan satu motif titik tepat ditengah yang dianggap sebagai pusat kekuasaan alam semesta.

Batik kawung ini mempererat hubungan keluarga yang dibangun di *E-book* ini dan biasanya bila ada suatu acara khusus keluarga, banyak keluarga-keluarga di Indonesia melakukan *dress code* agar terlihat kompak dan serasi.



Gambar III.3.11: *Code Dress* Batik Keluarga pola Kawung
Sumber: https://duabatik.com/wp-content/uploads/2018/02/batik-jawa-tengah-yang-fresh-dan-jenis-motif-batik-indonesia-yang-populer-dan-mendunia-sign-of-batik-jawa-tengah.jpg



Gambar III.3.12: Batik Kawung
Sumber: Data Pribadi

a) Referensi Daftar Isi

Setiap buku pasti memiliki daftar isi untuk mengetahui isi konten yang dimiliki pada buku, demikian pula dengan *e-book* ini agar menarik daftar diberi beberapa *spoiler* atau potongan ilustrasi dari konten isi disetiap *chapter*-nya. Juga menambahkan beberapa karakter sebagai penghias daftar isi, agar audien dekat dengan karakter yang ada. Seperti referensi menu yang ada pada game "Angry Birds" yang menerapakan hal-hal tersebut.



Gambar III.3.13: Menu Game Angry Birds
Sumber: http://s.glbimg.com/po/tt/f/original/2013/04/10/angry-birds_menu.jpg (Diakses pada 08/07/2018)

b) Referensi Ikon

Penggunaan ikon juga tidak kalah penting, ikon dibuat menyerupai tahi lalat agar audien semakin dekat dengan pembahasan yang akan disampaikan dan memiliki keunikan tersendiri.



Gambar IV.3.14: Referensi Icon Keluarga Tahi Lalat
(a) Sumber: Data Pribadi **(b) Sumber:** https://d1xmenocyxrtc7.cloudfront.net/wp-content/uploads/2017/09/181652-600x338.jpeg

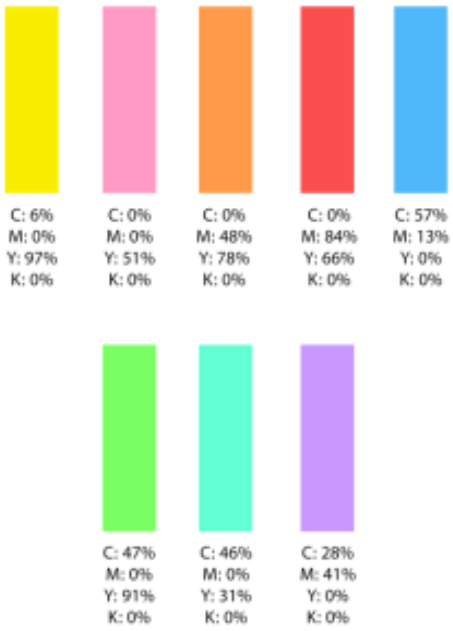
III.3.5 Warna

Gaya perwarnaan dalam ilustrasi ini menggunakan teori *Color And Contrast*, yaitu menonjolkan karakter berwarna, agar pembaca terfokuskan pandangannya dengan karakter yang berwarna sebagai karakter yang sedang diceritakan. Seperti referensi cover komik "Football's Coming Home" karya Mice Misrad



Gambar III.3.15: Cover komik **"**Football's Coming Home!"
Sumber: https://i1.wp.com/i778.photobucket.com/albums/yy67 /kartunmania/100502BENNY.jpg (Diakses pada 08/07/2018)

Warna-warna yang digunakan mewakili setiap bagian-bagian cerita yang dibuat dengan menyesuaikan warna dengan psikologi warnanya, berikut ini warna yang digunakan pada setiap halamannya.



Gambar III.3.16: Referensi Warna
Sumber: Data Pribadi

- **Kuning**

Menurut Salamadian (dalam salamadian.com, 2018) warna kuning "memberikan kesan ceria, bahagia, energik, dan rasa optimis. Adapun penggunaan warna kuning pada ruangan dipercaya mampu merangsang aktivitas pikiran dan mental, bahkan berdampak pada meningkatnya kemampuan analisis seseorang."

- **Merah Muda**

Menurut Salamadian (dalam salamadian.com, 2018) warna merah muda "dianggap melambangkan cinta dan romantisme. Itu sebabnya, merah muda populer dengan warna "cinta", berhubungan dengan perempuan, dan lembut."

- **Jingga**

Menurut Salamadian (dalam salamadian.com, 2018) warna jingga "dengan daya tariknya yang kuat, warna orange melambangkan kehangatan, kenyamanan, keceriaan, bahkan optimisme"

- **Merah**

Menurut Salamadian (dalam salamadian.com, 2018) warna merah dalam "dunia psikologi sering kali mengaitkan arti warna merah dengan energi,

gairah, kekuatan, kegembiraan, cinta, enerjik, kemewahan, nafsu dan peringatan. Selain itu, warna merah juga identik dengan kekerasan, kecemasan, bahkan agresivitas."

- **Biru**

Menurut Salamadian (dalam salamadian.com, 2018) warna biru hubungan profesionalitas, kecerdasan, kepercayaan diri, bahkan menjadi simbol kekuatan. Sayangnya, warna biru juga kerap berasosiasi dengan sikap dingin, keras kepala, tidak ramah, dan kurangnya empati.

- **Hijau**

Menurut Salamadian (dalam salamadian.com, 2018) warna hijau dalam "Psikologi warna, hijau kerap digunakan untuk membantu seseorang yang berada dalam situasi tertekan-agar lebih mampu menyeimbangkan dan menenangkan emosinya."

- **Tosca**

Menurut Salamadian (dalam salamadian.com, 2018) warna tosca "dalam psikologi warna, warna tosca atau turquoise memiliki makna keseimbangan emosional, stabilitas, ketenangan dan juga kesabaran. Warna tosca dipercaya dapat memberikan semangat ketika seseorang stress mental atau kelelahan dan juga dihinggapi rasa kesepian."

- **Ungu**

Menurut Salamadian (dalam salamadian.com, 2018) warna ungu "dipersepsikan dengan imajinasi, spiritualitas, dan sisi misterius. Itu sebabnya, penggunaan warna ungu dianggap mampu menarik perhatian, memancarkan kekuatan–bahkan tidak lepas dari kesan lain, seperti ambisius, independen, kebijaksanaan, visioner, bahkan kemewahan."

III.3.6 Karakter

a. Agung (Agung Laksono)



Gambar III.3.17: Agung
Sumber: Data Pribadi

Agung pria berumur 23 tahun pengaguran, terjebak dalam acara keluarga yang mengharuskan dirinya menghadiri acara tersebut. Agung adalah seorang yang malas untuk bersosialisasi dengan orang lain. Dia adalah anak kelima dari lima bersaudara. Nama Agung sendiri diambil dari nama tahi lalat pada *primbon* Jawa, "Gung" dari kata Agung diambil dari "Punggung".

Gaya rambut Agung adalah cukur mangkok dengan poni rata, gaya rambut yang *simple* saja agar terlihat tidak terlalu mencolok mencirikan bahwa dirinya adalah orang yang tidak mementingkan penampilan. Rambut sama seperti Lloyd Christmas yang diperankan oleh Jim Carrey di film Barat "Dumb & Dumber". Raut muka Agung terinspirasi dari artis Indonesia, yaitu Desta dia memiliki raut muka dan sikap yang terlihat tengil dan sulit diatur. Menggunakan kostum seperti orang yang sedang mencari kerja sambil mengedepankan tas gendongnya, yang kadang sering dikira copet diangkot.



Gambar III.3.18: Referensi Agung
(a) Sumber: Data Pribadi (b) Sumber: https://www.kanal247.com/images/media/photo/2017/08/25/5761.jpg (c) Sumber: http://www.punchnels.com/wp-content/uploads/Jim_Carrey_Dumb-and-Dumber-Inside-300x199.jpg (d) Sumber: http://3.bp.blogspot.com/-fiTFq6UgDR4/Vbpgd_d7I2I/AAAAAAAAkA/CuccQzTWGaU/s1600/copet%2Bsaeb.JPG (Diakses pada 08/07/2018)

b. Budi (Budi Gandhi Laksono)



Gambar III.3.19: Budi
Sumber: Data Pribadi

Budi adalah Ayah Agung, dia pensiunan tentara berumur 70 tahun. Budi adalah seorang yang bijaksana, dia adalah orang yang paling disegani oleh keluarganya. Terlebih dia adalah anak tertua dari lima bersaudara.

Penyakit kronis didalam hidupnya adalah pikun, dia kadang lupa tahun berapa dia lahir. Nama Budi Sendiri diambil dari nama tahi lalat pada *primbon* Jawa, "Budi" diambil dari "Budiama". Referensi Budi ambil dari artis senior Pak Tile, dengan senyumannya yang khas terlihat ramah, dengan menggunakan kacamata bulat seperti Gandhi agar telihat pintar dan bijak, menggunakan baju veteran tentara agar terlihat gagah diacara-acara khusus.



Gambar III.3.20: Referensi Budi
(a) Sumber: Data Pribadi (b) Sumber: https://store.tempo.co/cover/medium/foto/2002/07/09/s_Tile01.jpg/ (8/7/2018) (c) Sumber: https://akm-img-a-in.tosshub.com/indiatoday/images/story/201610/mi-647-x-404_100115061838.jpg (8/7/2018) (d) Sumber: http://lombokita.com/wp-content/uploads/2017/08/veteran-indonesia-640x421.jpg (8/7/2018)

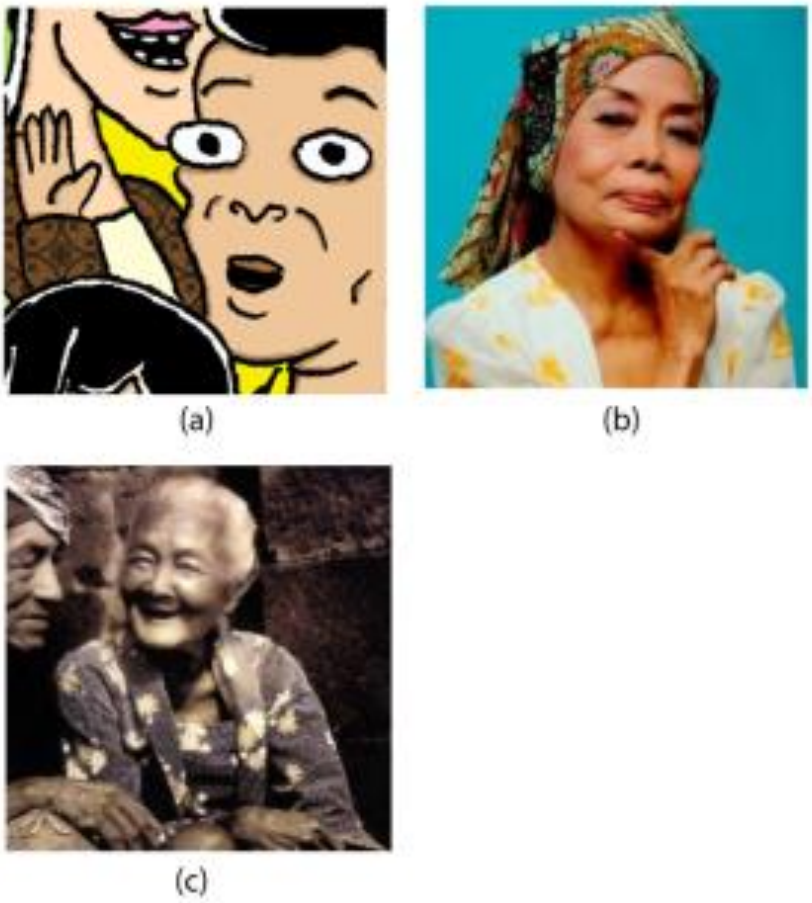
c. Jati (Jati Srinuri)



Gambar III.3.21: Jati
Sumber: Data Pribadi

Jati adalah Ibu Agung, dia adalah wanita yang tegas dan cerewet bila membicarakan cara mengurus anak. Dia anak pertama dari dua bersaudara, Nama Jati sendiri diambil dari nama tahi lalat pada *primbon* Jawa, nama "Jati" diambil dari "Pulungjati".

Referensi Jati diambil dari artis wanita yang ikonik Mak Nori, beliau sering memerankan peran Emak-emak yang cerewet dan galak, dengan menggunakan pakaian kebaya batik tradisional yang biasa digunakan orang-orang tua di Jawa.



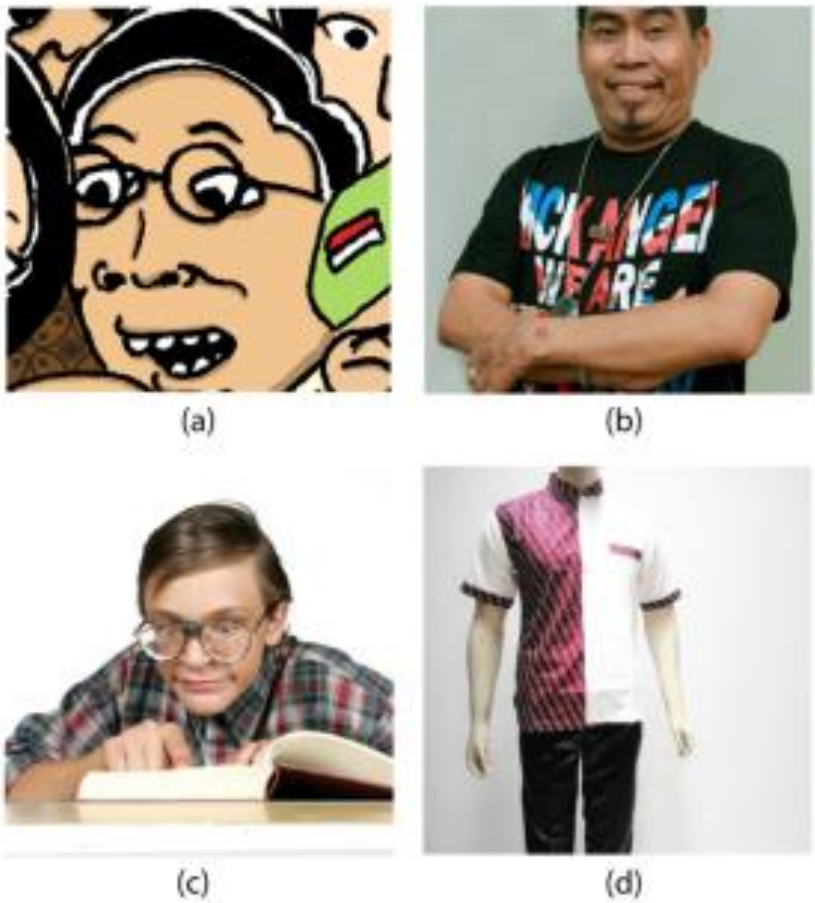
Gambar III.3.22: Referensi Jati
(a) Sumber: Data Pribadi (b) Sumber: http://4.bp.blogspot.com/-pmf6JOyWQak/VR7EcQ3R3CI/AAAAAAAACG0/mZmQOFcLnOU/s1600/Mpok%2BNori%2BMeninggal%2BMenyisakan%2BMisteri%2C%2BBenarkah.jpg (8/7/2018) (c) Sumber: https://static2.sewarga.com/wp-content/uploads/2017/05/Orang-jawa-2.jpg (8/7/2018)

d. Cipta (Cipta Laksono)



Gambar III.3.23: Cipta
Sumber: Data Pribadi

Cipta adalah kakak pertama Agung, dia sudah berkeluarga memiliki istri yang cantik, dan dikaruniai satu putra dan satu putri. Belum lagi istrinya sekarang sedang hamil lagi dan dia pun adalah Bos pengusaha beras ternama. Merasa hidupnya semuanya sudah terpenuhi terkadang membuat dia besar kepala. Nama Cipta sendiri diambil dari nama tahi lalat pada *primbon* Jawa, nama "Cipta" diambil dari "Ciptakukila". Referensi Cipta yaitu pelawak Indonesia bernama Bopak, dibeberapa peran lain di film ia memiliki sifat sombong namun konyol. Menggunakan kacamata bulat besar agar terlihat konyol dan bodoh. Pakai yang digunakan yaitu pakaian kemerja batik rapih yang bagus mencirikan dia adalah seorang pengusaha.



Gambar III.3.24: Referensi Cipta
(a) Sumber: Data Pribadi (b) Sumber: https://pbs.twimg.com/profile_images/442284412093210624/y3klKLHW_400x400.jpeg (8/7/2018) (c) Sumber: https://sujanpatel.com/wp-content/uploads/2013/02/nerd-studying.jpg (8/7/2018) (d) Sumber: https://i.pinimg.com/564x/6a/77/70/6a7770a49cd3d74093fe0301ebf6b0a4.jpg (8/7/2018)

e. Sri (Sri Dwi Kusumo)



Gambar III.3.25: Sri
Sumber: Data Pribadi

Sri adalah istri Cipta, adalah ibu muda yang penuh keibuan membuat orang-orang sekitarnya nyaman dengan kehadirannya. Nama Sri sendiri diambil dari nama tahi lalat *primbon* Jawa, nama "Sri" diambil dari "Sripadu". Referensi Sri diambil dari artis wanita Indonesia yaitu Dian Sastro, karena dia juga dikenal sebagai tokoh ibu muda aktif, agar terlihat lebih muda potongan rambut Sri dibuat pendek dengan menggunakan baju batik lengan panjang khusus untuk ibu hamil agar terlihat *trendy* dan memiliki kesan segar.



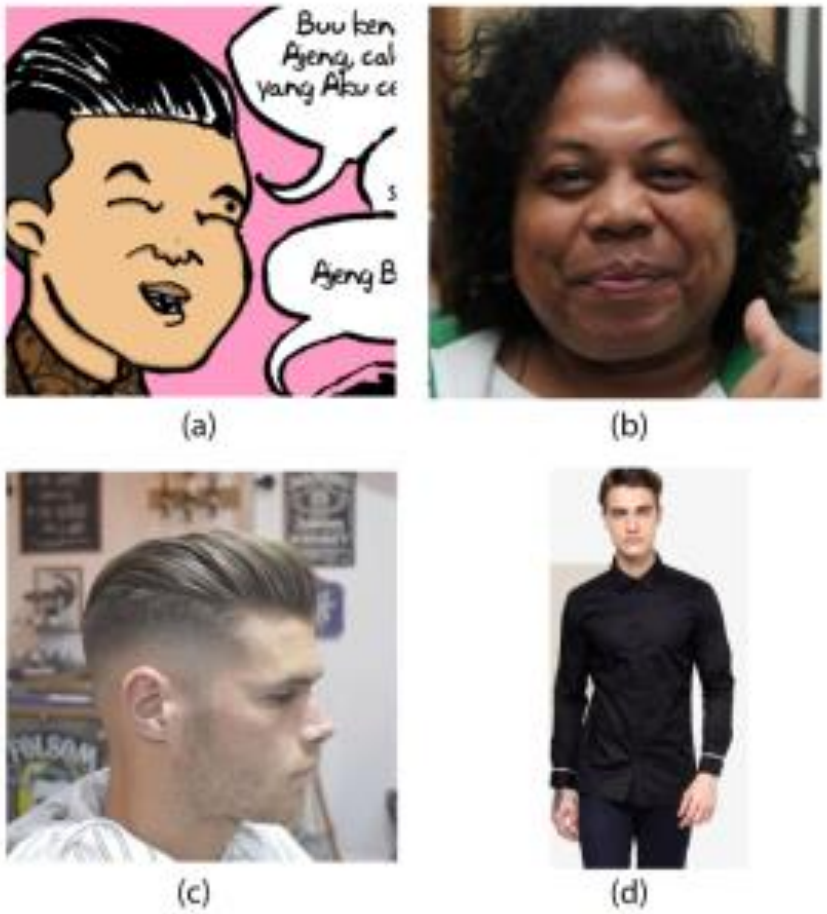
Gambar III.3.26: Referensi Sri
(a) Sumber: Data Pribadi (b) Sumber: https://asset.indosport.com/article/image/q/80/159538/dian%20sastrowardoyo-169.jpg?w=750&h=423 (8/7/2018) (c) Sumber: https://2.bp.blogspot.com/-qMwhttgSGh0/VdUnMrBlY5I/AAAAAAAAEU0/ohG2BvnCK2U/s1600/tren-Model-gaya-rambut-pendek-wanita-cewek-terbaru-5.jpg (8/7/2018) (d) Sumber: https://d1ibm7nofgdn3g.cloudfront.net/mama-hamil-butik-mama-hamil-baju-hamil-atasan-hamil-menyusui-batik-lengan-panjang-maria-blouse-btk-157-biru-XFH0026130000387301.jpg (8/7/2018)

f. Jajat (Drajat Laksono)



Gambar III.3.27: Jajat
Sumber: Data Pribadi

Jajat adalah anak Budi yang kedua sekaligus kakak kedua Agung, Dia adalah pegawai kantoran yang lebih mengutamakan *passion* pada dirinya, cita-citanya adalah memiliki pendamping hidup orang penting atau tokoh masyarakat. Nama Jajat sendiri diambil dari nama tahi lalat pada *primbon* Jawa, nama pengulangan ejaan "Jat" diambil dari "Jatmika". Referensi Jajat adalah seorang pelawak Indonesia yaitu Budi Anduk, pipinya yang cubby membuat terlihat manis dan ramah, haya rambut morisei sesuai dengan trend sekarang. menggunakan kemeja panjang dia juga memiliki bentuk badan yang bagus terlihat gagah dan berani.



Gambar III.3.28: Referensi Jajat
(a) Sumber: Data Pribadi (b) Sumber: https://www.federaloil.co.id/media/ckeditor/2016/01/11/budi_anduk.jpghttps://www.federaloil.co.id/media/ckeditor/2016/01/11/budi_anduk.jpg (8/7/2018) (c) Sumber: https://jxpjz82855.i.lithium.com/t5/image/serverpage/image-id/959iF8F2F68FD55A900E/image-size/large?v=1.0&px=999 (8/7/2018) (d) Sumber: https://static-id.zacdn.com/cms/style/theme/240313_BajuPesta_02.jpg (8/7/2018)

g. Ajeng (Ajeng Arkadewi)



Gambar III.3.29: Ajeng
Sumber: Data Pribadi

Ajeng adalah Pacar Cipta, Ajeng adalah seorang bintang iklan yang sedang naik daun, tanpa sengaja dia mengenal Cipta, lalu Cipta pun meminta Ajeng untuk menjadi Pacar sementara untuk datang ke acara keluarga Cipta. Ajeng seorang yang baik hati namun disedikit ceroboh bila mengerjakan sesuatu. Nama Ajeng sendiri diambil dari nama tahi lalat pada *primbon* Jawa, potongan nama "Ajen" diambil dari kata "Kajen". Referensi Ajeng yaitu artis wanita Indonesia Citra Kirana, karena untuk mencerminkan gadis Jawa yang cantik dan selalu bersolek diri.



(a) (b)



(c)

Gambar III.3.30: Referensi Ajeng
(a) Sumber: Data Pribadi (b) Sumber: http://sidomi.com/wp-content/uploads/2017/02/Ciki.jpg (8/7/2018) (c) Sumber: https://scontent.fpku1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/15036424_1220654531361230_5889691261168424560_n.jpg?_nc_cat=0&_nc_eui2=AeEKNCuPfK-RF2yJHTwX9-OcieRasgPmbDydkRNM_vsLX0Pg1QfEocB6EbCKGhmIu3w2ihvGoA-7j6XDUGd5POUWuXfpCtBkfDJosqmp5YDcvw&oh=dd73980a26032ed04c266af03bfa9cad&oe=5BAD77A6 (8/7/2018)

h. Karsa (Karsa Laksono)



Gambar III.3.31: Karsa
Sumber: Data Pribadi

Karsa adalah kakak ketiga Agung, dia adalah seorang pekerja kantoran, orang yang selalu berkeja keras dan selalu mendapat timbal balik yang baik, namun sering mendapat cobaan dalam prosesnya. Nama Karsa sendiri diambil dari nama tahi lalat pada *primbon* Jawa, nama "Karsa" diambil dari "Dayakarsa". Referensi Karsa adalah pelawak Indonesia yaitu Aming, Aming sendiri sering memeran peran yang selalu sial atau kurang beruntung, namun ketidak beruntungannya itu justru menguntungkan banyak orang. Dengan rambur yang berantakan karena terburu-buru dan ceroboh, menggunakan jas kantoran.



Gambar III.3.32: Referensi Karsa
(a) Sumber: Data Pribadi (b) Sumber:

https://waktuku.com/wp-content/uploads/2017/03/Aming-696x457.jpg (8/7/2018) (c) Sumber: https://www.hipwee.com/wp-content/uploads/2016/08/hipwee-curly-hair-feature-750x563.jpg (8/7/2018) (d) Sumber: https://www.maxmanroe.com/wp-content/uploads/2017/07/Rekan-Kerja-yang-Malas.jpg (8/7/2018)

i. Reksa (Reksa Laksono)



Gambar III.3.33: Reksa
Sumber: Data Pribadi

Reksa adalah kakak keempat Agung, dia saudara kembar Karsa. Berbeda dengan Karsa, Reksa memiliki *passion* dalam musik. Idolanya Elvis Presley dan Rhoma Irama, karena obsesinya tersebut Reksa selalu membawa gitar kesayangannya dan berdandan seperti idolanya tersebut.

Nama Reksa sendiri diambil dari nama tahi lalat pada *primbon* Jawa, nama "Reksa" diambil dari "Reksamuka". Referensi Reksa karena kembar wajah hampir sama dengan Karsa namun bentuk wajah sedikit kotak, dengan gaya rambut khas Bang Haji Rhoma Irama dengan menggunakan selendang sambil membawa gitar kesayangannya, mencirikan bahwa dia fans Bang Rhoma.



Gambar III.3.34: Referensi Reksa
(a) Sumber: Data Pribadi (b) Sumber: https://waktuku.com/wp-content/uploads/2017/03/Aming-696x457.jpg (8/7/2018) (c) Sumber: http://ciricara.com/wp-content/uploads/2012/08/05/Ciricara-Rhoma-Irama1-250x198.jpg (8/7/2018) (d) Sumber: https://www.covesia.com/assets/foto/berita/260415020713_roma-irama-jadi-kandidat-terkuat-tukangi-pbb-lima-tahun.jpeg (8/7/2018)

j. Ningsih (Ningsih Gandhi Yatiwara)



Gambar III.3.35: Ningsih
Sumber: Data Pribadi

Ningsih adalah Adik pertama Budi, dia menikah dengan keturunan ningrat membuat dia menjadi sedikit angkuh dan sombong dengan kedudukan dirinya, sangat menyukai pakaian dan barang bermerk dan pastinya mahal. Nama Ningsih sendiri diambil dari nama tahi lalat pada *primbon* Jawa, potongan nama "Sih" dari Ningsih diambil dari "Tujusih".

Referensi Ningsih pelawak Indonesia yaitu Nunung, aksen Jawa yang kental dan juga Nunung biasa berperan menjadi ibu-ibu judes dan sombong, dengan tata rambut menggunakan konde dan pakaian kebaya hitam memperlihatkan keangkuhannya.



Gambar III.3.36: Referensi Ningsih
(a) Sumber: Data Pribadi (b) Sumber: https://cdns.klimg.com/resized/670x335/p/headline/sempat-sakit-cukup-parah-ini-resolusi-n-34d350.jpg (8/7/2018) (c) Sumber: http://ciricara.com/wp-https://photo.jpnn.com/timthumb.php?src=https://photo.jpnn.com/arsip/normal/2017/05/12/0e860a50b09232a46b4f53cba0e7f646.jpg&w=510&h=294&zc=1&q=70 (8/7/2018) (d) Sumber: https://qlapa.com/blog/wp-content/uploads/2018/06/baju-adat-jawa-kebaya-682x1024.jpg (8/7/2018)

k. Brasa (Brasa Bhagawanta)



Gambar III.3.37: Brasa
Sumber: Data Pribadi

Brasa adalah suami Ningsih, dia adalah orang paling terpandang di Jawa karena kekayaannya yang tidak habis-habis, membuat dia tidak pernah khawatir bila akan kehabisan harta. Nama Brasa sendiri diambil dari nama tahi lalat pada *primbon* Jawa, nama "Brasa" diambil dari "Brasta".

Referensi Brasa adalah pelawak Indonesia Tarzan. Tarzan memiliki aksen Jawa yang kental, muka sangarnya yang tidak sinkron dengan kelakuannya membuat dirinya kontras dengan kehidupan asli, menggunakan Surjan dan Beskap agar terlihat gagah dan mewah.



Gambar III.3.38: Referensi Brasa
(a) Sumber: Data Pribadi (b) Sumber: https://uripsibigo.files.wordpress.com/2011/03/tarzan.jpg (8/7/2018) (c) Sumber: http://infobudayaindonesia.com/wp-content/uploads/2017/08/Pakaian-Adat-Jawa-Tengah-Dan-Fakta-Pengantin-Jawa3.jpg (8/7/2018)

l. Agam (Agam Gandhi Nugroho)



Gambar III.3.39: Agam
Sumber: Data Pribadi

Agam Adik Budi yang kedua, dia adalah seorang guru ngaji, seorang yang gampang sekali terpancing amarahnya karena hal-hal sepele, sulit untuk diketahui suasana hatinya. Nama Agam sendiri diambil dari nama tahi lalat pada *primbon* Jawa, nama "Agam" diambil dari "Ragam".

Referensi Agam diambil dari Artis Indonesia Haji Muhidin, dia adalah karakter yang mudah marah dan mencirikan sebagai karakter antagonis. Menggunakan peci disetiap acara apapun sebagai identitas guru ngaji, seperti Bang Jack di sinetron "Para Pencari Tuhan".



Gambar III.3.40: Referensi Agam
(a) Sumber: Data Pribadi (b) Sumber: https://bimg.antaranews.com/cache/bogor/730x487/2014/11/20141117Latief-Sitepu.jpg (8/7/2018) (c) Sumber: http://pepnews.com/wp-content/uploads/2018/05/Deddy.jpg (8/7/2018)

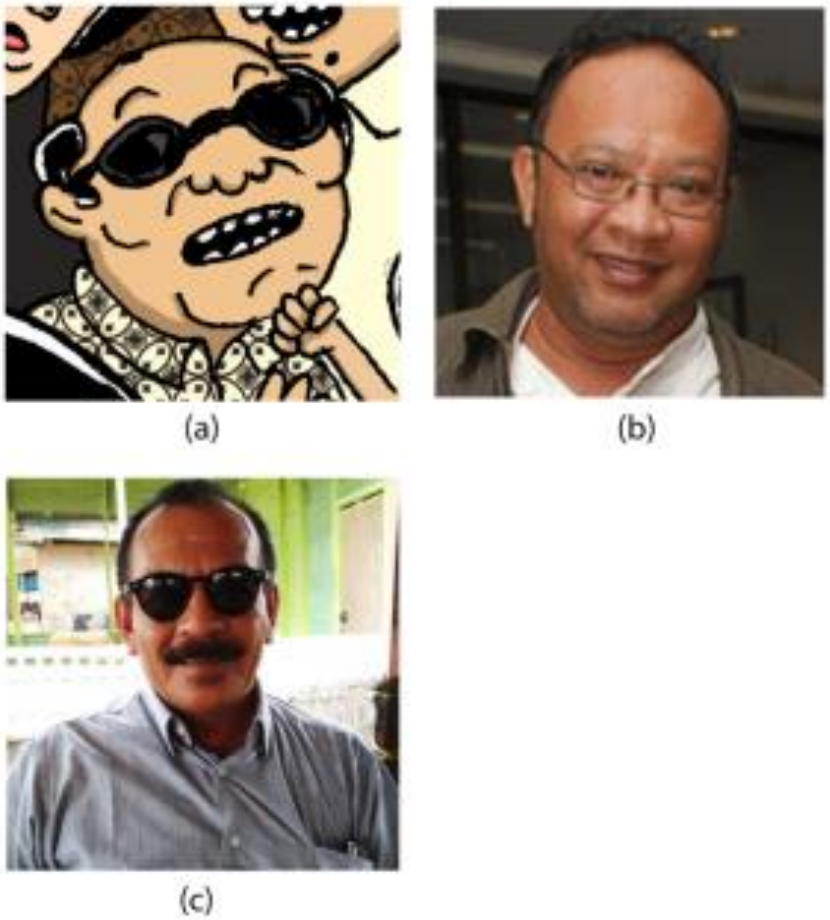
m. Ama (Ama Gandhi Pradana)



Gambar III.3.41: Ama
Sumber: Data Pribadi

Ama adalah Adik Budi yang keempat, dia adalah orang yang sangat nyentrik dalam berpakaian, karena sangat menyukai pakaian-pakaian bagus namun selera sangat unik. Tokoh favoritnya adalah seorang pengusaha Bob Sadino, saking ngefansnya dia mengikuti gaya-gaya beliau dengan menggunakan celana pendek setiap acara-acara apapun itu.

Nama Ama diambil dari nama tahi lalat pada *primbon* Jawa, nama "Ama" diambil dari "Amartani". Referensi Ama yaitu Edy Ogleg atau di sinetron "Tukang Bubur Naik Haji" biasa dipanggil Kardun, karakter yang selalu sial dalam episodenya karena kesalahannnya sendiri, selalu ingkar janji kepada siapa pun dan selalu mengedepankan gaya. Menggunakan kaca mata hitam agar terlihat keren tapi sebenarnya norak karena menggunakan kaca mata hitam dalam ruangan.



Gambar III.3.42: Referensi Ama
(a) Sumber: Data Pribadi (b) Sumber: https://3.bp.blogspot.com/-i2VVG6Jlzm0/WHXu1M94-1I/AAAAAAAARBM/xSoK5mVTceUqRzRi7Q1l_Fyaf5JimxkIACLcB/s320/edy.jpg (8/7/2018) (c) Sumber: https://steemitimages.com/0x0/https://res.cloudinary.com/hpiynhbhq/image/upload/v1516433737/xlzkfucyw2jthij1hjbe.jpg (8/7/2018)

n. Werdi (Werdi Gandhi Gading)



Gambar III.3.43: Werdi
Sumber: Data Pribadi

Werdi adik bungsu Budi, mantan preman sekaligus bandar narkoba yang akhir kembali kejalan yang benar, setelah direhabilitasi dia kembali menemui keluarganya untuk silaturahmi bersama, sikapnya yang tenang membuat orang sekitarnya sulit mengerti suasana hatinya.

Nama Werdi sendiri diambil dari nama tahi lalat pada *primbon* Jawa, Nama "Werdi" diambil dari "Werdiguna". Referensi Werdi yaitu Kang Epy, karena beliau memerankan peran preman yang tobat dan wajahnya khas yang sedikit kaku terlihat garang untuk ukuran preman. Dengan memiliki kumis Hulk Hogan seorang pemain "Smackdown", Werdi memiliki kumis yang hampir menutupi mulutnya terlihat lebih garang dan menggunakan jaket jeans sebagaimana indentitas preman kebanyakan di Indonesia sendiri.



Gambar III.3.44: Referensi Werdi
(a) Sumber: Data Pribadi (b) Sumber: https://cdns.klimg.com/merdeka.com /i/w/ireporters/2017/08/02/ipicture/thumb/540x270/5981560d9a46463de1ff781b114214.jpg (8/7/2018) (c) Sumber: https://www.biography.com/.image/ar_1:1%2Cc_fill%2Ccs_srgb%2Cg_face%2Cq_auto:good%2Cw_300/MTIwNjA4NjM0MDQyNzQ2Mzgw/hulk-hogan-9542305-1-402.jpg (8/7/2018) (d) Sumber: http://static.bandungupdate.com /data/berita/foto/besar/76846868311-kang_komar_(foto_-_dewi_dintya).jpg (8/7/2018)

o. Gugul (Agum Nugroho)



Gambar III.3.45: Gugul
Sumber: Data Pribadi

Gugul anak dari keluarga Ama, dia adalah seorang santri yang kebetulan menemani Ayah nya untuk bersilaturahmi bersama, orang yang mudah sekali tersenyum dan ramah kepada siapapun. Nama Gugul sendiri diambil dari nama tahi lalat pada *primbon* Jawa. Nama akhiran "Gul" dari Gugul, diambil dari "Unggul", Referensi Gugul yaiut pelawak Indonesia yang mudah sekali tertawa yaitu Adul, bila tertawa mata Adul selalu seperti tertutup dan bila tersenyum giginya selalu terlihat. Menggunakan peci seperti Unyil tokoh tauladan yang baik rambut yang keluar dari peci adalah keunikan si Unyil ini, Pakaian menggunakan Baju kemeja batik rapih layaknya santri-santri pada umumnya.



Gambar III.3.46: Referensi Gugul
(a) Sumber: Data Pribadi (b) Sumber: http://cdn2.tstatic.net/makassar/foto/bank/images/foto-artis-seni-peran-adul_20171014_103242.jpg (8/7/2018) (c) Sumber: http://3.bp.blogspot.com/-vw3KhOcZj9g/VfXF52lheCI/AAAAAAAAFvM/fiw-oVcsrvk/s640/Haki-Boneka-Si-Unyil.jpg (8/7/2018) (d) Sumber: http://3.bp.blogspot.com/-QoZFbED52GE/UwWLRTroceI/AAAAAAAADFo/bad7pHUUBrg/s1600/gontor.jpg (8/7/2018)

p. Sakti (Sakti Budiono)



Gambar III.3.47: Sakti
Sumber: Data Pribadi

Sakti adalah pembantu Brasa dan Ningsih, orang yang setia pada majikannya namun selalu mencari keuntungan dari hal-hal sekecil apapun. Nama Sakti diambil dari nama tahi lalat pada *primbon* Jawa, Nama "Sakti" diambil dari "Gunasakti". Referensi Sakti yaitu Jarwo Kuat, mata yang sayu terlihat arogan, seperti Alfred Pennyworth seorang pelayan Batman di animasi "Batman Series" seorang setia pada majikannya dan orang paling penting dalam cerita Batman.

Sakti menggunakan Baju Lurik seperti pelayan-pelayan Keraton Jawa lainnya, agar terlihat sopan dan terampil dalam melayani majikannya.



Gambar III.3.48: Referensi Sakti
(a) Sumber: Data Pribadi (b) Sumber: https://cdns.klimg.com/kapanlagi.com/selebriti/Jarwo_Kwat/p/jarwo-kwat-065.jpg (8/7/2018) (c) Sumber: https://vignette.wikia.nocookie.net/jadensadventures/images/d/de/3567589-batman_tas_alfred.jpeg/revision/latest/scale-to-width-down/368?cb=20140506160829 (8/7/2018) (d) Sumber: http://cdn2.tstatic.net/jogja/foto/bank/images/Juru-Parkir-Solo_0208.jpg (8/7/2018)

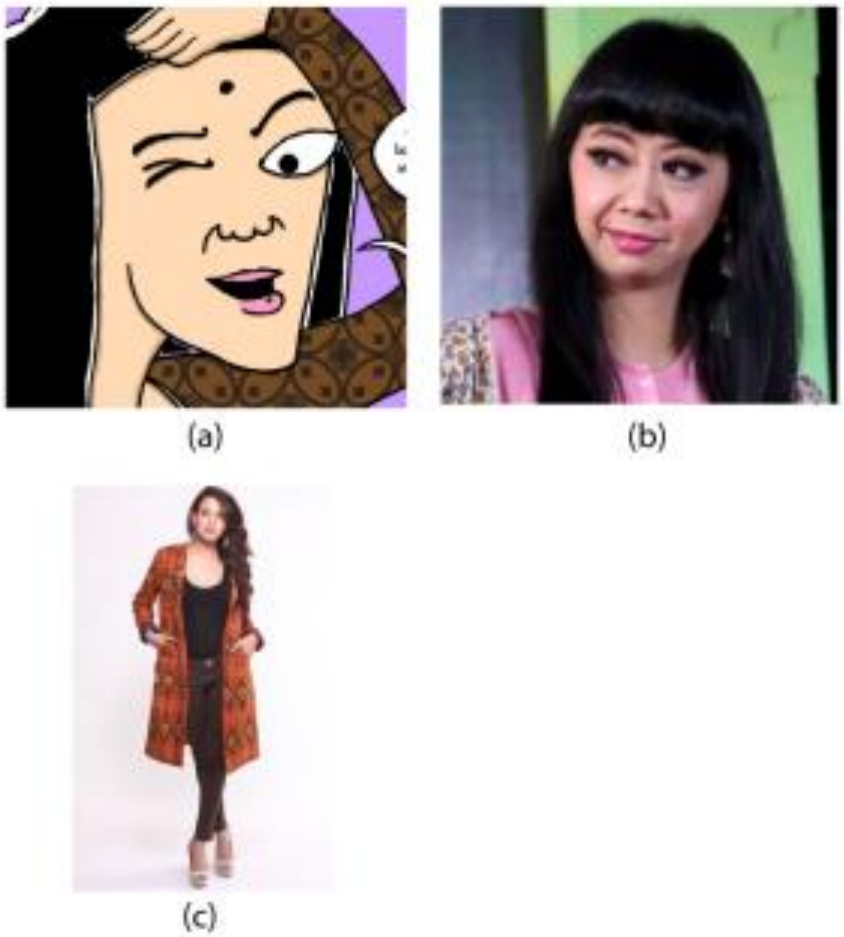
q. Erca (Erca Srinuri)



Gambar III.3.49: Erca
Sumber: Data Pribadi

Erca adalah adik dari Jati, dia pekerja *sales marketing* yang handal menawarkan barangnya, berani dalam mengambil keputusan itu sikap seorang *entrepreneur* sejati, hari itu dia mendapatkan surat pemberitahuan acara keluarga. Tanpa basa-basi dia bawa semua dagangannya tak mempedulikan kata orang lain. Nama Erca diambil dari nama tahi lalat pada *primbon* Jawa, Nama "Erca" diambil dari "Bercara".

Referensi Erca diambil dari artis Indonesia yaitu Asri Welas, tingkah konyolnya di sinetron komedi "Suami-Suami Takut Istri" sangat cocok dengan kepribadian Erca, dengan rambut di poni membuatnya terlihat lebih muda padahal sudah berkepala tiga. Menggunakan baju cardigan dan bercelana *jeants* panjang agar terlihat dewasa dan trendy untuk kalangan ibu-ibu.



Gambar III.3.50: Referensi Erca
(a) Sumber: Data Pribadi (b) Sumber: http://cdnimage.terbitsport.com/image.php?width=650&image=http://cdnimage.terbitsport.com/imagebank/gallery/large/20140714_101530_asri%20welas.jpg (8/7/2018) (c) Sumber: https://4.bp.blogspot.com/-xR7IFAIvrGY/WL3UxhLem1I/AAAAAAAAMno/V7WepIZwifIGlBZ7oQg5MVEHjJEMIpE3QCLcB/s1600/model-cardigan-batik-panjang-wanita-modern005.jpg (8/7/2018)

r. Tama (Bratama Gentamas)



Gambar III.3.51: Tama
Sumber: Data Pribadi

Tama adalah anak dari Sakti dan Sri, anak yang usil yang serba ingin tau, namun amat peka dengan situasi yang sedang dialaminya. Dia diajak Cipta dan Sri untuk menemui Mbah-Mbahnya agar saling mengenal dengan keluarga besarnya, namun anak kecil selalu ada ide dan kenakalan yang ada.

Nama Tama diambil dari nama tahi lalat pada *primbon* Jawa, Nama "Tama" diambil dari "Werdatama". Referensi Tama penyanyi cilik Indonesia yaitu Joshua, karena dia memiliki *image* anak riang dan jahil di film "Joshua Oh Joshua" yang sempat jadi film terlaris saat itu. Tama menggunakan baju batik selaras dengan kedua orang tuanya.



Gambar III.3.52: Referensi Tama
(a) Sumber: Data Pribadi (b) Sumber: https://3.bp.blogspot.com/-f6Il5akWcXk/U6XHesiEXII/AAAAAAAACww/zvRXWXXDsT0/s1600/default.jpeg (8/7/2018) (c) Sumber: http://trenmodelbaju.com/wp-content/uploads/2017/09/Model-Baju-Batik-Anak-Laki-Laki-Terbaru.jpg (8/7/2018)

s. Lungsih (Lungsih Rahmi Pertiwi)



Gambar III.3.53: Lungsih
Sumber: Data Pribadi

Lungsih adalah anak dari Sakti dan Sri, Adik dari Tama. Anak yang ramah, penyayang dan berbeda dengan Tama yang usil. Sangat menyayangi Kakaknya biarpun Tama selalu menjahilinya, benar-benar Adik idaman.

Nama Lungsih diambil dari nama tahi lalat pada *primbon* Jawa, nama "Lungsih" diambil dari "Pulungsih". Referensi Lungsih bintang iklan cilik yang sempat *viral* karena iklan Oreo kala itu, yaitu Afikah. Afikah yang diperlihatkan diiklan Oreo adalah Afikah periang dan serba ingin tau, mewakili semua karakter dari Lungsih. Lungsih menggunakan baju batik yang sama dengan kedua orang tuanya agar serasi.



(a)



(b)



(c)

Gambar III.3.54: Referensi Lungsih
(a) Sumber: Data Pribadi (b) Sumber: https://assets.kompasiana.com/statics/crawl/5564df080423bd13058b4569.jpeg?t=o&v=700 (8/7/2018) (c) Sumber: http://bajugrosirjogja.com/wp-content/uploads/2016/11/30-Model-Baju-Batik-Anak-Perempuan-Terbaru-23.jpg (8/7/2018)