BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran adalah salah satu penentu dalam berhasil atau tidaknya sebuah komunikasi yang diberikan, oleh maka itu khalayak sasaran merupakan bagian penting dalam peyampaian komunikasi menurut (Cangara, 2010, h.157). Khalayak sasaran digunakan untuk membantu menyampaikan rancangan dengan tepat sasaran dan dapat diterima. Khalayak sasaran dibagi menjadi 5 diantaranya adalah:

a. Geografi

Seluruh remaja awal yang ada di Provinsi Banten. hanya remaja di Provinsi Banten karena legenda yang ingin disampaikan adalah legenda mengenai asal-usul terbentuknya Banten.

b. Demografis

Berikut demografis dari *target audience*:

Jenis Kelamin : Lelaki dan Perempuan

Usia : 12 – 14 tahun

Status : Pelajar Sekolah Menengah Pertama

Ekonomi : Menengah keatas

c. Psikografis

Masa remaja merupakan masa transisi perkembangan dari masa anak-anak ke masa dewasa yang dimulai dari usia 12 atau 13 tahun yang berakhir hingga usia belasan tahun, Menurut Papalia dan Olds dalam (Sidi, Asep Purnomo, 2011, h.1). Menurut Hurlock dalam (Saputra, 2011, h. 14) mengatakan bahwa remaja awal yang sedang mengalami perkembangan menuju dewasa memiliki masa anak-anak namun sudah mencapai sebagian kematangan masa dewasa.

Masa anak-anak adalah pertumbuhan dari tubuh fisik remaja, sedangkan masa dewasa yaitu kematangan kognitif, kognitif adalah kegiatan mental yang berkaitan

dengan pikiran seseorang, dalam keadaan memperhatikan ataupun berfikir menurut Desminta dalam (Naimah, 2012, h.12). Dengan kematangan kognitif tersebut dapat menyaring informasi yang didapat, serta dapat membedakan dan mengolah hal-hal yang lebih penting untuk pembentukan cita-cita mereka. Serupa dengan Geldard dalam (Winarto, Negara, dan Aryanto, 2017, h. 2) mengatakan pada remaja awal sudah dapat berfikir kognitif, mengenai moral dan sosial. Remaja Awal dipilih karena sudah dapat membedakan, memilih dan mengolah hal-hal yang berguna seperti nilai moral yang dapat digunakan untuk pembentukan cita-citanya. Hal ini sependapat dengan pandangan Sake Pramawisakti Sandjadirja, yang mengatakan bahwa nilai pembelajaran moral mengenai kerja keras dari masa remaja dapat membantu masyarakat Banten terlepas dari kemalasan.

Pada usia tersebut remaja awal masih dalam bangku Sekolah Menengah Pertama. Status ekonomi diambil menengah keatas karena, remaja yang dituju sudah mempunyai dan dapat menggunakan *smartphone*.

d. Consumen Insight

Remaja Banten menyukai kisah-kisah cerita legenda yang disiarkan ditelevisi dan yang ada dibuku cerita. Dan juga menyukai bacaan yang sedikit dengan bantuan visual. Perilaku remaja Banten sering menggunakan *smartphone* dalam kegiatannya hiburan, karena remaja Banten saat ini lebih mementingkan hiburan ketimbang kegiatan lainnya.

e. Consumen Journey

Berikut daftar aktifitas dari remaja yang ada di Banten:

Tabel III. 1 Konsumen *Journey*
Sumber: Pribadi

No	Kegiatan	Tempat	Kontak
1.	Bangun Pagi	Kamar tidur	*Smartphone, tas*
2.	Perjalanan ke Sekolah	Jalan raya, dan trototoar	tas, *smartphone*
3.	Di Sekolah	Kelas	Buku, poster, tas, buku

4.	Pulang Sekolah	Jalan raya, dan trotoar.	Billboard, *smartphone, tas*
5.	Rumah	Rumah, ruang tamu, kamar tidur.	*Smartphone*, televise, buku, tas

III.2 Strategi Perancangan

Perancangan media informasi membutuhkan strategi perancangan agar dapat diterima oleh *target audience*. Strategi adalah rencana mengenai kegiatan-kegiatan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan. Strategi perancangan ini adalah membuat informasi melalui visual dan teks yang tidak terlalu banyak, karena *target audience* yang dipilih memiliki keterketarikan lebih kepada bacaan berteks sedikit dengan gambar ketimbang bacaan dengan teks yang banyak tanpa adanya gambar. Media yang akan digunakan adalah media komik. Komik adalah sastra gambar, didalamnya terdapat unsur gambar dan kata-kata yang memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi kepada pembacanya menurut Bonnef dalam (Soedarso, 2015, h.2). Isi informasi menceritakan tentang usaha keras Sultan Maulana Hasanuddin dalam legenda pertarungannya dengan Prabu Pucuk Umun.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari perancangan dapat berguna untuk penyampaian pesan agar pesan dapat berhasil diterima oleh target. Adapun tujuan untuk perancangan komik ini adalah untuk memberikan informasi mengenai nilai moral kerja keras yang ada didalam legenda Pertarungan Sultan Maulana Hasanuddin dan Prabu Pucuk Umun yang dapat membantu remaja Banten dalam pembentukan cita-cita menjadi orang yang bekerja keras dan tidak bermalas-malas. Media yang akan digunakan adalah komik, karena komik adalah sekumpulan gambar yang bertujuan untuk menyampaikan informasi yang bersifat indah, menurut McCloud dalam (Radifan, 2015, h. 13). Komik selain menyampaikan informasi dapat menghibur pembacanya, serupa dengan remaja Banten yang saat ini lebih mementingkan hiburan dan mempunyai unsur visual dan teks yang sedikit.

a) Pendekatan Visual

Pendekatan visual ini berupa komik digital atau komik web, karena remaja Banten saat ini menyukai kegiatan hiburan yang ada di*smarthphone.* Komik akan menggunakan aturan dan gaya komik digital, yaitu berwarna dan panel yang yang cara bacanya ke arah bawah. Komik digital saat dapat dibaca dimanapun, serta dapat diakses melalui *smartphone* dan komputer, sesuai dengan *target audience* yang sering menggunakan *smartphone.*



Gambar III. 3 Komik Aura Webtoon
Sumber : https://www.webtoons.com/id/fantasy/secret-of-aura/episode-11/viewer?title_no=1333&episode_no=12
(Diakses pada 7/17/2018)

b) Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal pada perancangan ini menggunakan Bahasa Indonesia baku dan tidak baku, Bahasa Indonesia Baku untuk memberikan kesan legenda, sedangkan

Bahasa Indonesia agar informasi yang disampaikan dapat mudah dimengerti oleh *target audience*.

III.2.3 *Mandatory*

Lembaga yang menjadi tempat untuk menyebar dan mempublikasikan media informasi adalah *Line* webtoon. *Line* webtoon merupakan situs web dan aplikasi komik digital yang berisi komik-komik dalam negeri maupun luar negeri, yang menjadi tempat berkumpulnya pembaca dan pembuat komik. Komik digital adalah komik yang berbasis data, yang dapat dibaca melalui perangkat lunak seperti komputer dan *smartphone*, menurut (Hartono, Waluyanto, dan Zacky, 2014, h. 6). *Line* webtoon dipilih karena sebagai tempat komik digital yang digemari oleh pembaca komik digital, *Line* webtoon memiliki peringkat pertama dalam aplikasi komik digital di *playstore*. Dari awal munculnya *Line* webtoon pada April 2015, sudah dapat menembus 1,5 unduhan dari kurun waktu 2 bulan. *Line* webtoon saat ini tetap popular dikalangan pembaca komik, pada tahun 2017 *Line* webtoon setiap bulannya terdapat 6 juta pengunjung.



Gambar III. 4 Logo Webtoon
Sumber: https://webtoon.id.aptoide.com/?language_change=1
(Diakses pada 7/17/2018)

III.2.4 Materi Pesan

Materi Pesan dari perancangan komik adalah berisi informasi mengenai nilai moral kerja keras yang ada didalam legenda Pertarungan Sultan Maulana Hasanuddin dan

Prabu Pucuk Umun. Nilai kerja keras yang disampaikan melalui tindakan Maulana Hasanuddin dalam menjalankan tugas amanah menyebarkan agama Islam di Banten.

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya Bahasa dalam perancangan ini menggunakan metafora, metafora yaitu gaya bahasa yang membandingkan objek bersifat sama dengan pesan yang akan disampaikan ke dalam bentuk ungkapan, menurut (Keraf, 20017, h. 139). Karena dalam legenda Sultan Maulana Hasanuddin dan Prabu Pucuk Umun nilai moral kerja keras dilambangkan dalam kisah perjalanan Maulana Hasanuddin dan objek-objek yang ada di dalamnya. Dalam komik perancangan gunung dan tokoh karakter antagonis Pucuk Umun, dilambangkan sebagai Masalah yang datang saat menjalankan tugas, dan perlu adanya nilai kerja keras untuk dapat menangani masalah tersebut sehingga dapat menyelesaikan tugas.

III.2.6 Strategi Kreatif

Dalam perancangan ini menggunakan strategi kreatif untuk mencapai target sasaran:

a. Gaya Ilustrasi

Ilustrasi digunakan dalam perancangan karena target sasaran lebih tertarik dengan visual yang dibarengi oleh teks. Gaya ilustrasi menggunakan gaya ilustrasi kartun dari *Adventure Time*, karena mempunyai target sasaran yang sama, dan juga memiliki gaya yang berbeda dari setiap komik yang ada di webtoon. Dengan berbedanya gaya ilustrasinya dengan kebanyakan komik webtoon lainnya akan membuat menarik pembaca. Karena hal yang kontras atau yang berbeda dengan hal yang ada disekitarnya dapat merangsang minat seseorang dan menjadi pusat perhatian, menurut (Irawan, 2013, h. 35).



Gambar III. 4 *Adventure Time*
Sumber: https://next-episode.net/adventure-time
(Diakses pada 7/17/2018)

b. *Copywriting*

Judul dalam perancangan komik ini adalah "Legenda Pertarunan Maulana Hasanuddin", judul dipilih karena menceritakan kisah Maulana Hasanuddin sebagai Sultan Banten dan orang Banten yang berkerja keras dalam menjalankan tugasnya. Lalu ditambah dengan Batik Sabakingking, yaitu batik tentang Sultan Maulana Hasanuddin sendiri untuk memberikan kesan tokoh Sultan Maulana Hasanuddin dalam judul. Dengan judul pertarungan agar memberi kesan perjuangan tokoh dalam memotivasi pembaca.



Gambar III. 5 Judul Komik Perancangan
Sumber: Pribadi

c. Teknik Bercerita

Teknik cerita yang digunakan adalah alur maju, tanpa adanya kilas balik. Di awal cerita tokoh utama akan mendapatkan tugas yang harus dikerjakan, lalu akan berlanjut mengenai cerita perjalanan tokoh utama dalam mengejrakan tugasnya hingga bagian akhir dan tugasnya selesai.

d. Sinopsis Cerita

Maulana Hasanuddin merupakan guru agama di Banten namun suatu hari ia pergi menemui ayahnya untuk meminta petunjuk mengenai pembelajarannya mengenai agama Islam. Namun ayahnya yaitu Sunan Gunung Djati memberikan ia amanah untuk menyebarkan agamanya di Banten, karena sudah menganggap Maulana Hasanuddin sudah memiliki ilmu yang cukup.

Perjalanan Hasanuddin dalam menyebarkan agama Islam di Banten mendapat banyak halangan, Hasanuddin menyebarkannya di Banten melewati gunung Gunung Pulo Sari, Gunung Karang hingga ke Pulau Panaitan di Ujung Kulo. Salah satu halangan terbesarnya adalah Pamannya yang saat itu menjabat sebagai Bupati Banten Girang, yang juga memiliki tugas untuk melestarikan ajaran Sunda Wiwitan.

Pertarungan dari kedua belah pihak berlangsung, namun untuk menghindari jatuhnya nyawa manusia maka diadakannya pertarungan adu ayam. dengan pertarungan yang tidak begitu lama, dimenangkan oleh Maulana Hasanuddin bersama ayamnya yaitu Jalak Putih. Setelah kemenangannya Hasanuddin diberi jabatan untuk Banten, dan mulai membuat kesultanan Banten. Sedangkan Pucuk Umun dan sebagian pengikutnya pergi keujung Banten untuk mengasingkan diri.

***e. Story*line**

*Story*line adalah sususan urutan berdasarkan awal cerita hingga bagian akhir cerita, yang didalamnya terdapat konten menurut Daniar (2017, h. 35). latar, alur yang ada terdapat di *story*line hanya merupakan teks yang tidak bersamaan dengan visual. *Story*line dalam perancangan ini adalah:

1) Perkenalan

- Babak 1
  Maulana Hasanuddin meminta petunjuk kepada ayahnya di Kesultanan Cirebon.

- Babak 2

  Maulana Hasanuddin mendapatkan titah dan amanah untuk menyebarkan agama Islam di Banten.
- Babak 3

  Prabu Surosowan meninggal, dan memberikan tahtanya kepada Prabu Pucuk Umun.
- Babak 4

  Prabu Pucuk Umun mendapat titah dan amanah untuk melestarikan agama Sunda Wiwitan di Banten.
- Babak 5

  Perjalanan dan usaha Maulana Hasanuddin dalam menyebarkan agama Islam di Banten.

2) Munculnya Konflik

- Babak 6

  Terdengarnya sepak terjang Hasanuddin oleh Prabu Pucuk Umun.
- Babak 7

  Perundingan kedua belah pihak di Sasaka Domas mengenai penyebaran agama yang dibawa Hasanuddin.
- Babak 8

  Hasil Perundingan mengenai pertarungan adu ayam untuk merebutkan hak dan kekuasaan di Banten.
- Babak 9

  Persiapan Pertarungan adu ayam dari kedua belah pihak.
- Babak 10

  Hasanuddin memohon dan mendapatkan petunjuk untuk menangani pertarungan.

3) Klimaks

- Babak 11

  Hari pertarungan, dan dimulainya pertarungan adu ayam.

4) Anti Klimaks

- Babak 12

Kemenangan Jalak Putih milik Hasanuddin dan para pengikutnya.

5) Resolusi

- Babak 13

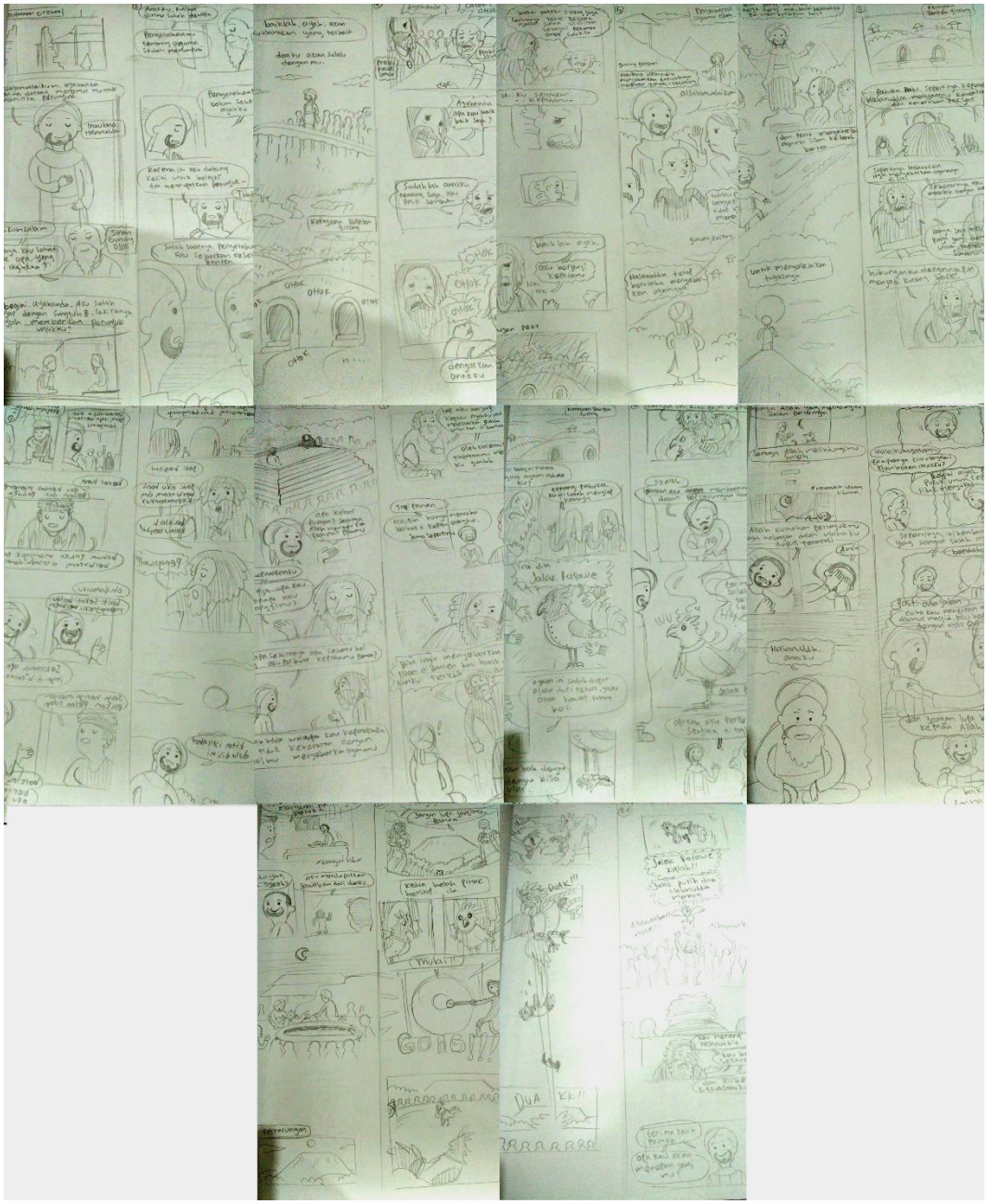
  Prabu Pucuk Umun memberikan kekuasaannya, dan hak menyebarkan agama di Banten.

- Babak 14

  Prabu Pucuk Umun kabur dengan sebagian pengikutnya keujung Banten.

f. Storyboard

*Story*line sudah selesai maka selanjutnya merupakan tahap *storyboard,* yang didalamnya memiliki konten yang sama seperti *story*line namun sudah di terjemahkan kebentuk visual. Berikut adalah *storyboard* dari perancangan komik:



Gambar III. 6 *Storyboard* komik perancangan
Sumber: Pribadi

III.2.7 Strategi Media

a. Media Utama

Media utama dalam perancangan ini adalah komik digital atau komik webtoon. Dipilih sebagai media utama karena merupakan *platform* komik yang terdapat di *smartphone*. Komik dipilih karena dapat menghibur dan memberi pesan yang ingin disampaikan kepada pembacanya menurut McCloud dalam (Radifan, 2015, h. 13). Selain itu Komik digital adalah komik yang berbasis data, yang dapat dibaca melalui perangkat *smartphone,* menurut (Hartono, Waluyanto, dan Zacky, 2014, h. 6). menurut hasil analisis remaja Banten saat ini lebih sering mementingkan hiburan dengan menggunakan *gadget*, dan juga menyukai bacaan yang memiliki sedikit teks yang diikuti dengan gambar. Oleh maka itu dipilih media utama komik digital atau komik webtoon untuk menyampaikan pesan kepada target sasaran.

b. Media Pendukung

Media pendukung yang dipilih untuk menyertai media utama yang akan diberikan kepada target sasaran agar lebih mengenal media utama adalah:

- Media Promosi

Komik yang akan dirancang akan terbit di web atau aplikasi komik setiap minggunya, tempat terbit komik perancangan ini yaitu webtoon sering mengikuti pasar komik atau *event* komik untuk mempromosikan komik-komiknya. Pada event tersebut menjual barang-barang *merchandise* dari komik yang ada didalamnya, dan juga untuk launching komik baru yang akan terbit. Selain itu webtoon mengadakan iklan di sosial media. Media promosi meliputi, *X-banner, Standing Character,* iklan Sosial media.

- Media Kreatif

Selain media promosi, dibuatnya media kreatif agar mengingatkan target sasaran mengenai komik perancangan. Media-media tersebut diantaranya, pin, kalender, gantungan, *totebag, T-shirt,* pembatas buku, *case handphone, note.*

III.2.8. Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Komik perancangan Legenda Sultan Maulana Hasanuddin dan Pucuk Umun akan diterbitkan selama seminggu sekali pada hari minggu diaplikasi dan *website* webtoon, hari minggu karena menjadi hari libur target sasaran, sehingga memiliki waktu kosong untuk hiburan dan tentunya untuk membaca komik. Media utama yaitu komik Webtoon akan diterbitkan pada bulan juni bersamaan dengan media pendukung seperti promosi *x-banner, standing character* dan media kreatif lainnya akan diproduksi dibulan juni, dimana *event* komik Comifuro *(Comic Frontier).* Komik rancangan memiliki 3 episode yang akan diterbitkan setiap minggu pada bulan juni, setelah semua episode selesai diterbitkan komik tetap bisa dibaca oleh pembaca. Namun Stiker *Line* akan diterbitkan terlebih dahulu sebagai promosi dan pemberitahuan akan penerbitan komik rancangan dibulan mei minggu ke 3. Berikut jadwal distribusi media:

Tabel III. 2 *Time*line Distribusi Media
Sumber: Pribadi

Media	**2019**			
	april	Mei	juni	Juli
Stiker Line				
Komik Webtoon				
X-banner				
Standing character				
T-shirt				
Case handphone				
Note				
Pembatas buku				
Kalender				
Pin				
Tote bag				
Poster				

III.3. Konsep Visual

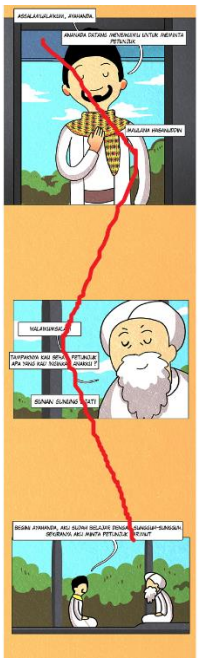
Konsep visual untuk perancangan komik digital ini meliputi:

III.3.1. Format Desain

Komik digital mengikuti aturan tempat terbit yaitu webtoon yang memiliki aturan ukuran 700x1000 *pixel* untuk perhalamannya, setiap halamannya berwarna serta dibaca dari kiri ke kanan, mengikuti arah baca Bahasa Indonesia. Bahasa dalam komik menggunakan Bahasa Indonesia baku. *Font* yang digunakan yaitu *font* bergaya komik, seperti komik lain pada umumnya.

III.3.2. Tata Letak

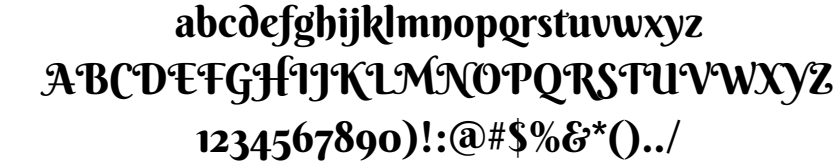
Tata letak untuk komik didasarkan dari penempatan panel komik, menurut McCloud dalam Perkasa (2017, h. 27) panel dalam komik berfungsi sebagai petunjuk baca, yang didalamnya terdapat informasi mengenai waktu dan ruang. Ukuran dalam panel komik berbeda-beda sesuai dengan kepentingannya. salahsatunya yaitu panel komik akan menjadi besar bila didalamnya terdapat kejadian penting, guna pembaca fokus akan hal tersebut. Arah baca dan panel komik yaitu dari atas ke bawah.



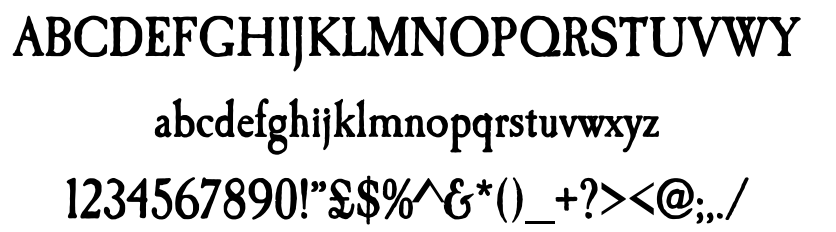
Gambar III. 7 Potongan Komik Perancangan
Sumber: Pribadi

III.3.3. Tipografi

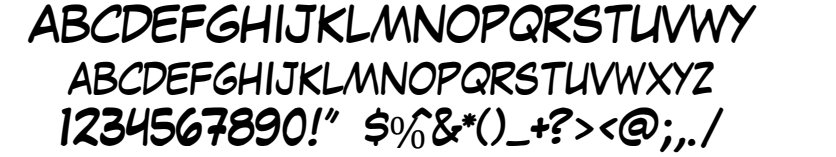
Judul komik menggunakan 2 huruf tebal yaitu menggunakan *font* Caslon Antique yang dibuat oleh *Typographer Mediengestaltung, font* dipilih karena mempunyai garis tegas, untuk menunjukan kesan kuat dan gigih. Dan bagian judul utama menggunakan *font* Berkshire Swash, yang dibuat oleh *Astigmatic One Eye Typhographic Institute. Font* tersebut berjenis *serif* dipilih karena memiliki garis yang tebal serta memiliki bentuk seperti huruf kuno, yang akan memberikan kesan fantasi dan lampau untuk menggambarkan legenda. Untuk *font* yang ada dalam dialog menggunakan *font* Laffayette Comic Pro yang dibuat oleh *Jaws Laffayette*, *font* dipilih karena bergaya komik, dan sering digunakan disetiap komik yang terbit di Indonesia. Ketiga *font* yang dipakai adalah *font free Comercial*, yang boleh digunakan gratis untuk kepentingan komersil.



Gambar III. 8 *Font* Berkshire Swash
Sumber: https://www.1001*font*s.com/berkshire-swash-*font*.html
(Diakses pada 8/7/2018)



Gambar III. 9 *Font* Caslon Antique
Sumber: https://www.1001*font*s.com/caslon-antique-*font*.html
(Diakses pada 8/2/2018)



Gambar III. 10 *Font* Laffayette Comic Pro
Sumber: https://www.*font*s4free.net/laffayette-comic-pro-*font*.html
(Diakses pada 8/2/2018)

font Laffayette Comic *Pro* digunakan kedalam balon kata, yang berbentuk kotak dengan sudut yang tumpul. Balon kata menggunakan bentuk kotak agar terlihat kontras dengan gambar komik perancangan, karena gambar komik perancangan memiliki sudur yang lebar.



Gambar III. 11 Balon kata
Sumber: Pribadi

III.3.4. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan visual yang berasal dari seni rupa yang digunakan untuk tujuan memberikan penjelasan kepada sesuatu hal, menurut Noerhadi dalam Perkasa (2017, h. 30). Gaya ilustrasi yang digunakan dalam perancangan komik menggunakan gaya ilustrasi kartun *Adventure Time*. Kartun yaitu gaya gambar yang sederhana yang tidak memiliki detail sehingga mudah dikenal, serta memiliki pesan didalamnya, menurut Laksmi Dewi dalam (Masmin, Haris, Mahrizal, 2012, h. 23). Gaya dipilih agar terlihat unik dan berbeda dari komik yang kebanyakan ada di Webtoon, yaitu menggunakan gaya *manga* atau *manhwa*. Selain itu gaya ilustrasi *Adventure Time* dipilih karena memiliki target sasaran sama seperti perancangan komik Legenda Maulana Hasanuddin dan Pucuk Umun.

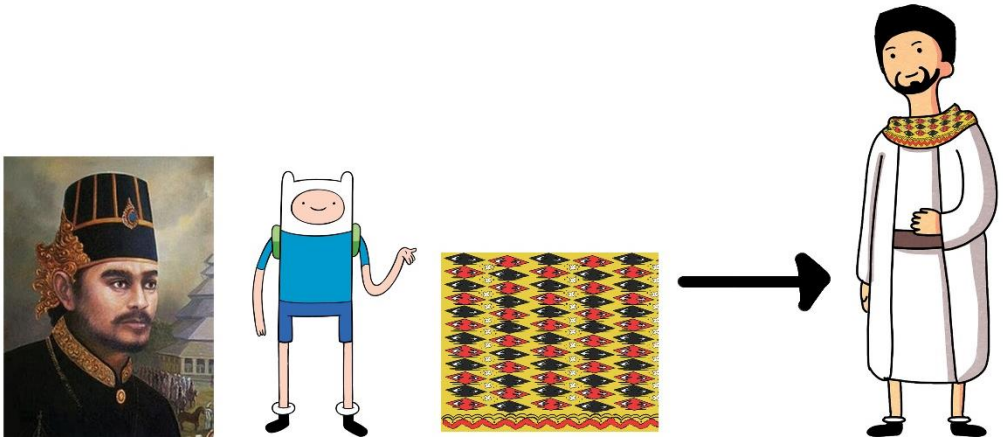


Gambar III. 12 *Adventure time*
Sumber: http://www.vulture.com/2015/02/adventure-time-movie.html
(Diakses pada 7/17/2018)

A. Studi Karakter

1) Maulana Hasanuddin

Karakter tokoh utama dalam komik perancangan ini adalah Sultan pertama Banten Maulana Hasanuddin. Karakter Sultan Maulana Hasanuddin diambil sebelum menjadi sultan berdasarkan ciri-ciri yang ada di legenda pertarungan Maulana Hasanuddin dan Pucuk Umun, pakaian menggunakan baju serba putih dan peci hitam dikepalanya karena sudah menjadi ciri khas dari Sultan Maulana Hasanuddin, yang berdasarkan dari lukisan Sultan Maulana Hasanuddin karya Kang Alam. Pakaian serba putih merupakan aturan yang diberikan oleh ayahnya untuk menyebarkan agamanya, serta melambangkan kesucian. ditambah dengan batik Sabakingking yaitu batik yang berasal dari Sultan Maulana Hasanuddin sendiri, untuk melihatkan nilai lokal Banten. Karakter Maulana Hasanuddin digambarkan dengan gaya *adventure tim*e melalui tokoh utama dalam seri tersebut yaitu Finn.

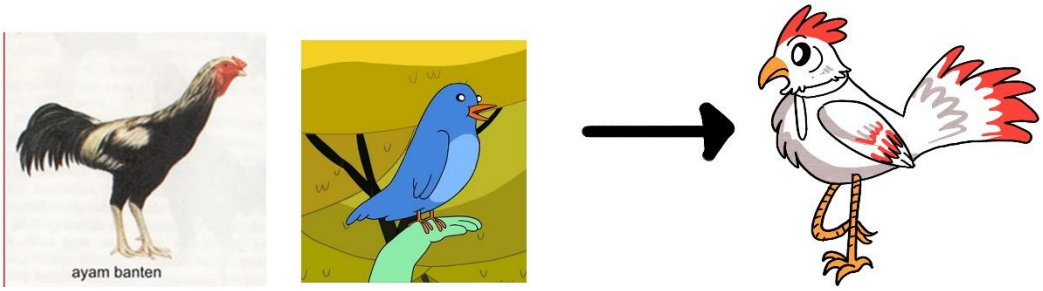


Gambar III. 13 Karakter Maulana Hasanuddin
Sumber: Pribadi

2) Jalak Putih

Jalak Putih ayam milih Maulana Hasanuddin digambarkan dengan warna Putih dan warna merah, untuk menandakan kesucian dan keberanian, sorban yang dikenakan untuk menandai bahwa ayam hasil perwujudan dari Syekh Muhammad Saleh. Bentuk ayam berdasarkan ayam jago Banten yang memiliki paruh panjang, pendek leher dan kaki yang panjang, untuk memberikan kesan lokal dari daerah Banten.

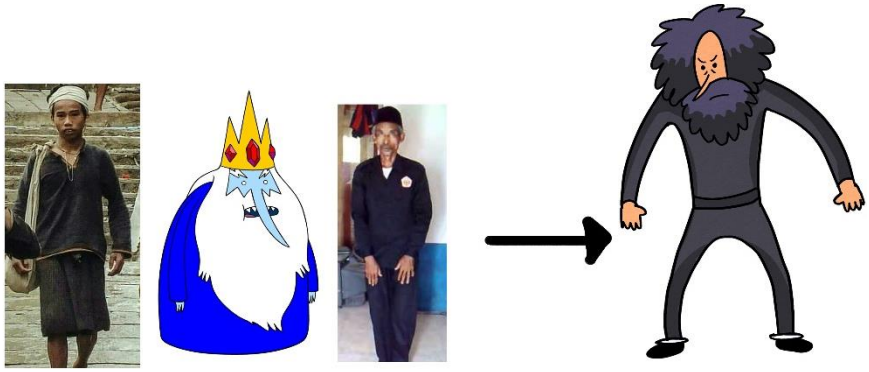
Lalu gaya ilustrasi mengikuti gaya kartun *Adventure Time*.



Gambar III. 14 Karakter Jalak Putih
Sumber: Pribadi

3) **Pucuk Umun**

Musuh utama adalah karakter Prabu Pucuk Umun, yaitu bupati dari kerajaan Banten Girang. Dalam legenda Pucuk Umun digambarkan dengan karakter yang tinggi besar, memakai baju hitam serta memiliki rambut tebal panjang yang berantakan. Karakter Pucuk Umun dalam komik rancangan menggunakan baju serba hitam untuk memberikan kesan sihir yang sakti dan kuat, oleh maka itu referensi pakaian yang digunakan adalah pakaian silat, dan pakaian baduy. Dan juga menggunakan referensi dari musuh utama seri *Adventure Time*, yaitu *Ice King*.

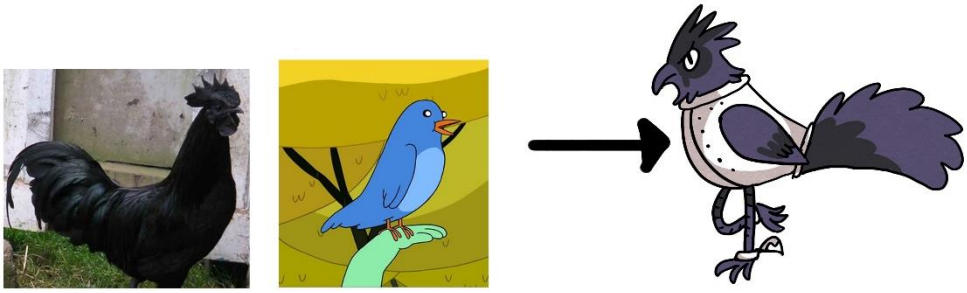


Gambar III. 15 Karakter Pucuk Umun
Sumber: Pribadi

4) Jalak Rarawe

Jalak Rarawe termasuk kedalam karakter musuh, sebagai peliharaan ayam dari Pucuk Umun. Jalak Rarawe dalam legenda digambarkan dengan ayam berkulit hitam memiliki kulit besi dan otot kawat, serta merupakan perwujudan dari bangsa jin. Dalam komik perancangan ayam yang dipilih adalah ayam cemani, karena di

Banten ayam cemani dipercaya memiliki sihir yang kuat dan dipercaya disukai oleh makhluk khalus, yaitu bangsa jin.



Gambar III. 16 Karakter Jalak Rarawe
Sumber: Pribadi

5) Sunan Gunung Djati

Sunan Gunung Djati yaitu ayah dari Sultan Maulana Hasanuddin. dalam perancangan komik, Sunan Gunung Djati digambarkan dengan menggunakan baju pakaian putih untuk memberikan kesan suci. Karakter Sunan Gunung Djati dalam perancangan komik dibuat berdasarkan gaya gambar kakek-kakek dengan gaya kartun *adventure time* dan dari lukisan Sunan Gunung Djati karya Arief Zulfianto. Berikut juga dengan gaya visual kakek-kakek dalam *Adventure Time*, agar bisa masuk kegaya visual tersebut.

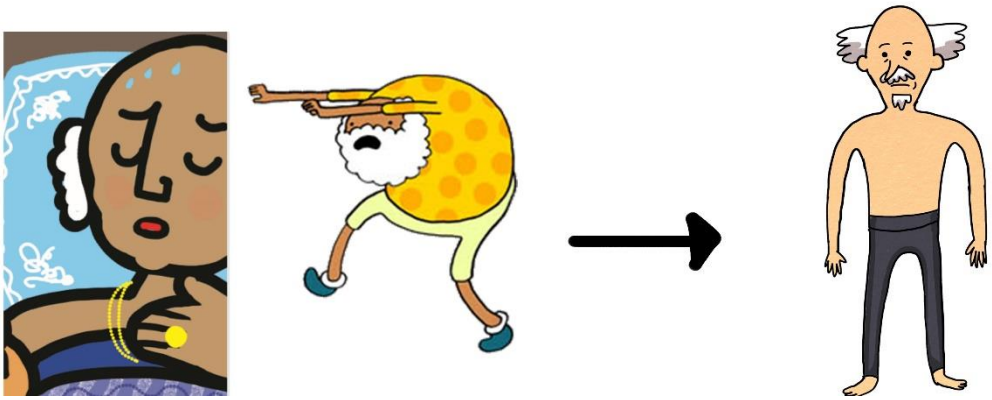


Gambar III. 17 Karakter Sunan Gunung Djati
Sumber: Pribadi

6) Prabu Surosowan

Prabu Surosowan adalah kakek dari Sultan Maulana Hasanuddin dan ayah dari Pucuk Umun. Prabu Surosowan digambarkan sebagai kakek-kakek tua yang sudah

rentan. Karakter Prabu Surosowan diambil berdasarkan visual yang ada dalam buku cerita legenda Maulana Hasanuddin dan Pucuk Umun, karena dalam legenda tidak terdapat gambaran sama sekali mengenai karakter tersebut.



Gambar III. 18 Karakter Prabu Surosowan
Sumber: Pribadi

B. Studi Latar

Latar yang ada didalam komik ini berdasarkan tempat nyata bukan fiksi, tempat yang dibambil yaitu didaerah Banten, diantarnaya digunung karang, dan gunung pulosari. Berdasarkan kisah legenda, latar yang diceritakan yaitu dalam daerah gunung-gunung yang ada di Banten. Gunung menjadi tempat masyarakat tinggal, pusat pemerintahan dan juga tempat bersembayang bagi masyarakat kerajaan Banten Girang.



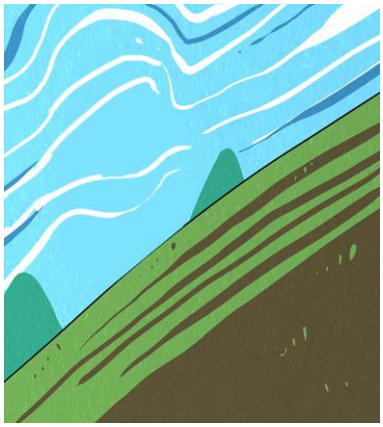
Gambar III. 19 Lereng Gunung Karang
Sumber: https://lelungan.net/
/pandeglang/gunung-karang
(Diakses pada 8/03/2018)



Gambar III. 20 Komik Rancangan
Sumber: Pribadi



Gambar III. 21 Lereng Gunung Pulosari
Sumber:
https://branchoftheworld.wordpress.com/2015/06/11/adventure-of-pulosari-mountain-1346-mdpl/
(Diakses pada 8/03/2018)



Gambar III. 22 Komik Rancangan
Sumber: Pribadi

Latar yang berdasarkan dari daerah Banten, yaitu diantaranya Gunung Karang dan Gunung Pulosari yang ada dalam cerita digambar kembali mengikuti gaya visual dari kartun *Adventure Time.* Dengan menyederhanakan detail yang ada, lalu menggunakan sudut gambar yang lebar, serta menggunakan skema warna *Adventure Time***.**

III.3.5. Warna

Perancangan komik menggunakan warna untuk membantu dalam penyampaian rancangan agar tepat sasaran. Warna yaitu cahaya yang terpantulkan oleh sesuatu benda ke mata, yang dapat memberikan kesan, menurut Nugraha dalam Nurjanah (2012, h.6). Skema warna yang digunakan adalah skema warna dari kartun *Adventure Time*, namun untuk menambah kesan dewasa, karena menurut hasil analisis remaja awal sering meniru kegiatan orang dewasa maka warna diubah menjadi lebih kegelapan.



Gambar III. 23 Warna Media Perancangan
Sumber: Pribadi