

BAB IV

KONSEP PERANCANGAN KARYA

4.1. Ide Dasar Perancangan

Perancangan merupakan proses pembuatan suatu karya dengan melalui berbagai analisis, metode, serta batasan dalam pengerjaannya. Dalam perancangan ini penulis membuat karya dengan media utama buku ilustrasi cerita rakyat. Cerita rakyat yang diangkat menjadi objek dalam perancangan ini yaitu cerita rakyat *Raden Kamandaka* yang berasal dari Desa Tamansari, Kecamatan Karanglewas, Kabupaten Banyumas. Persoalan mendasar pada penelitian ini adalah bagaimana kebudayaan cerita rakyat Kabupaten Banyumas menjadi tetap dikenal dan dilestarikan di era modern seperti sekarang ini. Saat ini cerita Raden Kamandaka hanya diketahui oleh masyarakat dari kalangan orang tua saja. Jika hal tersebut dibiarkan maka cerita rakyat *Raden Kamandaka* akan mudah hilang dan dilupakan. Perlunya media baru yang menarik untuk generasi muda khususnya anak-anak agar meningkatkan kecintaannya terhadap cerita rakyat Kabupaten Banyumas dan sebagai upaya pelestarian cerita rakyat Kabupaten Banyumas. Dalam perancangan ini penulis membuat karya buku ilustrasi *Raden Kamandaka* dengan visual bergaya kartun yang sesuai untuk anak-anak dengan menggunakan dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Banyumasan, yang dikemas menggunakan *layout*, warna, dan *font* yang diatur agar menarik perhatian anak-anak.

4.2. Konsep Perancangan

4.2.1. Target Audiens

Target audiens dari buku ilustrasi ini ditinjau berdasarkan demografis, geografis, serta psikografis dari target yang akan dituju.

a. Demografis

- 1.) Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- 2.) Umur : 10-13 tahun, karena pada usia tersebut anak sudah dapat mengerti isi dan visual dalam buku ilustrasi, isi cerita juga sesuai dan cocok untuk usia ini.
- 3.) Tingkat Pendidikan : SD dan SMP

b. Geografis

- 1.) Kota : Barlingmascakeb (Banjarnegara, Purbalingga, Banyumas, Cilacap, Kebumen)
- 2.) Provinsi : Jawa Tengah

c. Psikografis

Buku ilustrasi ini ditujukan untuk anak usia 10-13 tahun yang memiliki ketertarikan terhadap gambar atau ilustrasi, serta anak-anak yang memiliki daya imajinasi tinggi dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

4.2.2. Format Buku Ilustrasi

Media utama yang digunakan dalam prancangan ini adalah buku. Buku merupakan kumpulan kertas yang disatukan yang berisi tulisan, gambar, serta tempelan. Format ukuran yang digunakan buku ini adalah square 1:1 dengan ukuran 20 x 20 cm. Format ini merupakan format ukuran yang paling sering digunakan karena terlihat stabil dan memberikan keleluasaan pembuat cerita untuk mengatur dimensi waktu buku yang lebih lama, tetapi masih bisa bermain dengan cerita yang dinamis [33]. Jenis penjilidan yang digunakan pada buku yaitu *hardcover* jilid spiral. Penggunaan *hardcover* jilid spiral bertujuan agar buku lebih awet dan tahan lama. Buku ini dirancang menggunakan pewarnaan *full color* dengan penataan menampilkan teks narasi dan ilustrasi disetiap *Pagenya*. Jenis kertas yang digunakan pada buku ini berjenis *ivory* dengan ketebalan 210 gsm. Buku ini terdiri atas 34 *Page* isi, dan 2 *Page cover*.

4.2.3. Tema dan Sinopsis

a. Tema

Tema dalam perancangan ini mengangkat tentang cerita rakyat Kabupaten Banyumas berjudul *Raden Kamandaka*. Cerita *Raden Kamandaka* berfokus pada cerita bagaimana perjalanan Raden Kamandaka menjadi raja di Kerajaan Pasir Luhur. Pemilihan tema tersebut didasari oleh semakin terlupakannya cerita rakyat Kabupaten Banyumas yang jika dibiarkan maka cerita tersebut akan mudah hilang dan dilupakan.

b. Sinopsis

Buku Ilustrasi ini bercerita mengenai kisah hidup Raden Kamandaka. Awalnya Raden Kamandaka memiliki nama asli yaitu Raden Banyak Catra, ia merupakan salah satu anak dari Prabu Silihwangi. Saat itu Raden Banyak Catra sedang diminta ayahnya untuk bersiap menggantikannya menjadi raja. Namun syarat menjadi raja adalah sudah menikah sedangkan Raden Banyak Catra belum menikah. Berdasarkan petunjuk Ki Ajar Mirangrong di Gunung Tangkuban Perahu, Raden Banyak Catra dapat menemukan jodohnya di daerah Pasir Luhur dengan syarat menggunakan nama samaran Kamandaka. Begitu Panjang perjalanan dan peristiwa yang dilalui Raden Kamandaka hingga akhirnya bisa menjadi Raja di Kerajaan Pasir Luhur.

4.2.4. Tahapan Visual

a. Storyline

Tabel 4. 1. Storyline

COVER		
Teks Yang Dimunculkan : RADEN KAMANDAKA, Cerita Rakyat Banyumas, Buku Cerita Anak 2 Bahasa Disusun oleh, Rizal Syafri Mauludin		
Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Deskripsi Ilustrasi
Kamandaka, Ciptarasa, Lutung	Pohon, rumput batu	Kamandaka, Ciptarasa, Lutung berdiri di tengah hutan

PAGE 1		
<p>Teks Yang Dimunculkan : Tidak ada teks yang dimunculkan</p>		
Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Deskripsi Ilustrasi
Sama Dengan <i>Cover</i>	Sama Dengan <i>Cover</i>	Sama Dengan <i>Cover</i>
PAGE 2		
<p>Teks Yang Dimunculkan : Alkisah hiduplah seorang putra mahkota bernama Banyak Catra. Banyak Catra merupakan anak dari Prabu Siliwangi seorang raja dari kerajaan Pajajaran.</p> <p><i>Jaman gemiyen ana putra mahkota jenenge` Banyak Catra. Banyak Catra kuwe` putrane` Prabu Siliwangi Raja sekang kerajaan Pajajaran</i></p>		
Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Deskripsi Ilustrasi
Banyak Catra	Pohon, Tembok kerajaan, rumput, daun, Pakaian, Perhiasan.	Banyak Catra berdiri didepan tembok kerajaan
PAGE 3		
<p>Teks Yang Dimunculkan : Suatu hari tahta Prabu Siliwangi akan diturunkan kepada Banyak Catra. Namun syarat menjadi raja tersebut adalah sudah menikah, sedangkan Banyak Catra belum menikah.</p> <p><i>Sawijine` dina tahta Prabu Siliwangi arep diturunna maring Banyak Catra. Ninge`n, sarat dadi raja kudu wis pengante`nan, lan Banyak Catra urung pengantenan.</i></p>		
Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Deskripsi Ilustrasi
Prabu Siliwangi	Kursi kerajaan, tirai, gentong, pakaian, mahkota, perhiasan	Prabu Siliwangi duduk di singgasana kerajaan
PAGE 4		

<p>Teks Yang Dimunculkan : Atas petunjuk Ki Ajar Mirangrong, Banyak Catra dapat menemukan jodohnya di Pasirluhur dengan syarat ia harus menyamar menjadi rakyat biasa dan menggunakan nama samaran “Kamandaka”.</p> <p><i>Adhedhasar dhawuhe` Ki Ajar Mirangrong, Banyak Catra bisa nemokna jodhone` nang Pasirluhur kanthi sarat nyamar dadi wong biasa karo nggunakna jeneng samaran “Kamandaka”.</i></p>		
Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Deskripsi Ilustrasi
Ki Ajar Mirangrong, Banyak Catra	Batu, Rumput, Pohon, Pakaian	Banyak Catra menemui Ki Ajar Mirangrong yang sedang bertapa
PAGE 5		
<p>Teks Yang Dimunculkan : Sesampainya di Pasirluhur Kamandaka bertemu dengan Patih Reksanata lalu Kamandaka diangkat menjadi anak Patih Reksanata.</p> <p><i>Tekan Pasirluhur, Kamandaka nemoni Patih Reksanata banjur Kamandaka diangkat dadi putrane` Patih Reksanata.</i></p>		
Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Deskripsi Ilustrasi
Kamandaka, Patih Reksanata	Pohon, Rumput, Pakaian	Kamandaka berbicara dengan Patih Reksanata
PAGE 6		
<p>Teks Yang Dimunculkan : Suatu hari Adipati Kandadaha Raja dari Pasir Luhur mengadakan upacara tahunan marak iwak di sungai Logawa. Seluruh putri Adipati ikut serta dalam upacara tersebut. Kamandaka juga turut mengikuti upacara tersebut.</p> <p><i>Sawijine` dina, Adipati Kandadaha Raja Pasir Luhur nganakna upacara taunan marak iwak neng kali Logawa. Kabe`h putrine` Adipati melu upacara kasebut. Kamandaka uga me`lu upacara kasebut.</i></p>		
Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Deskripsi Ilustrasi
Tidak ada tokoh yang dimunculkan	Sungai, Bebatuan, Ikan, Pohon	Ilustrasi sungai logawa
PAGE 7		

Teks Yang Dimunculkan :

Saat Marak Iwak Dewi Ciptarasa anak dari Adipati Kandha Daha tertarik dengan ketampanan seorang lelaki. Ternyata lelaki tersebut adalah Kamandaka anak angkat dari Patih Reksanata.

Pas Lagi Marak Iwak, Dewi Ciptarasa, putrine Adipati Kandha Daha, kepincut karo rupane wong lanang, Jebule wong lanang iku Kamandaka, putra angkate Patih Reksanata.

Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Deskripsi Ilustrasi
Ciptarasa, Kamandaka	Sungai, Bebatuan, Pakaian, Perhiasan, ikan	Ciptarasa melihat kearah kamandaka, dan sebaliknya

PAGE 8**Teks Yang Dimunculkan :**

Dikemudian hari Dewi Ciptarasa selalu memikirkan Kamandaka. Kemudian Dewi Ciptarasa memberi perintah kepada pelayannya untuk menemui Kamandaka agar datang ke Puri Pancaniti.

Banjur Dewi Ciptarasa tansah ke`lingan maring Kamandaka. Banjur Dewi Ciptarasa paring dhawuh marang abdine kon nemoni Kamandaka supaya sowan ing Puri Pancaniti.

Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Deskripsi Ilustrasi
Ciptarasa, Kamandaka	Pakaian, Perhiasan	Ciptarasa membayangkan Kamandaka

PAGE 9**Teks Yang Dimunculkan :**

Pada malam hari Raden Kamandaka datang ke Puri Pancaniti lalu menemui Dewi Ciptarasa. Dewi Ciptarasa merasa sangat senang karena dapat bertemu kembali dengan Kamandaka.

Neng wayah wengi Raden Kamandaka teka maring Puri Pancaniti lan ketemu Dewi Ciptarasa. Dewi Ciptarasa seneng banget bisa ketemu maning karo Kamandaka.

Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Deskripsi Ilustrasi
Ciptarasa, Kamandaka	Pakaian, Perhiasan	Ciptarasa senang karena bertemu dengan Kamandaka

PAGE 10

<p>Teks Yang Dimunculkan : Namun kehadiran Kamandaka akhirnya diketahui oleh para penjaga. Para penjaga marah dan mengejar Kamandaka, tetapi Kamandaka berhasil melarikan diri dan keluar dari Puri Pancaniti.</p> <p><i>Ninge`n akhire` Kamandaka kewenangan para pengawal. Para pengawal kesuh lan nguber Kamandaka, ninge`n Kamandaka bisa ucul lan metu seking Puri Pancaniti.</i></p>		
Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Deskripsi Ilustrasi
Penjaga	Senjata, pakaian	Penjaga marah dengan membawa senjata
PAGE 11		
<p>Teks Yang Dimunculkan : Adipati Kandha Daha murka saat mengetahui Kamandaka berhasil kabur. Lalu Adipati Kandha Daha memerintah Perajuritnya untuk menangkap Kamandaka</p> <p><i>Adipati Kandha Daha kesuh pas ngerti Kamandaka bisa ucul. Banjur Adipati Kandha Daha ngomong maring Prajurit` supaya ndikep Kamandaka.</i></p>		
Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Deskripsi Ilustrasi
Adipati Kandha Daha	Kursi Kerajaan, Mahkota, Pakaian, Perhiasan	Ekspresi Adipati Kandha Daha marah
PAGE 12		
<p>Teks Yang Dimunculkan : Kamandaka lari dari kejaran perajurit Pasirluhur. Ia terjun ke sungai dan bersembunyi di dalam gua yang ada di sungai tersebut.</p> <p><i>Kamandaka mlayu seking uberane` prajurit Pasirluhur. Dhe`we`ke` nyemplung neng kali lan umpetan neng njero guwa neng kali.</i></p>		
Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Deskripsi Ilustrasi
Tidak ada tokoh yang dimunculkan	Sungai, Bebatuan	Suasana di dalam gua
PAGE 13		

Teks Yang Dimunculkan :
 Para perajurit mengira Kamandaka telah mati karena melihat darah di sungai yang mereka kira adalah darah Kamandaka. Para prajurit kemudian pulang untuk melaporkan kejadian itu kepada Sang Adipati.

Kabe`h prajurit ngira Kamandaka wis mati merga weruh getih neng kali sing dikira getihe` Kamandaka. Para prajurit njur laporan kedadegan mau maring Adipati.

Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Deskripsi Ilustrasi
-	Sungai, Pepohonan, Gua, darah	Ilustrasi sungai dengan darah yang mengapung

PAGE 14

Teks Yang Dimunculkan :
 Sementara itu Prabu Siliwangi di Pajajaran gelisah karena Banyakcatra tak kunjung kembali. Sehingga Ia memerintah Banyakngampar adik Banyakcatra untuk mencari kakaknya.

Sawentara kuwe Prabu Siliwangi neng Pajajaran blabasehan merga Banyakcatra urung bali. Mula banjur mrentah maring Banyakngampar adhine` Banyak Catra supayane nggolet kakange.

Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Deskripsi Ilustrasi
Prabu Siliwangi, Banyakngampar	Kursi Kerajaan, Gentong, Pakaian, Perhiasan	Prabu Siliwangi duduk dan berbicara dengan Banyakngampar

PAGE 15

Teks Yang Dimunculkan :
 Banyakngampar pergi ke Pasirluhur untuk mengabdikan diri, dengan kelebihan yang ia miliki Banyakngampar akhirnya diangkat oleh sang Adipati menjadi perajurit Pasirluhur, dengan memakai nama samaran Silihwarni.

Banyakngampar lunga maring Pasirluhur seprelu ngabdi maring kadipaten. Kanthi kelewihan sing diduweni, Banyakngampar akhire diangkat dadi prajurit Pasirluhur, nganggo jeneng samaran Silihwarni.

Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Deskripsi Ilustrasi
Banyakngampar	Peta Pasirluhur, Pakaian, Perhiasan	Banyakngampar berdiri disertai peta pasirluhur

PAGE 16**Teks Yang Dimunculkan :**

Saat itu, beredar kabar bahwa Kamandaka masih hidup. Lalu Adipati Pasirluhur mengadakan sayembara penangkapan Kamandaka. Mendengar kabar tersebut Silihwarni pun mengikuti sayembara itu.

Nalika semana, ana kabar lamona Kamandaka e`sih urip. Banjur Adipati Pasirluhur nganakna sayembara ndikep Kamandaka. Krungu kabar kuwe`, Silihwarni uga melu sayembara.

Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Deskripsi Ilustrasi
Adipati Kandha Daha, Perajurit Pasirluhur	Kursi Kerajaan, Mahkota, Perhiasan, Pakaian	Adipati Kandha Daha duduk dan berbicara kepada para perajuritnya

PAGE 17**Teks Yang Dimunculkan :**

Silihwarni akhirnya menemukan Kamandaka. Terjadi pertarungan yang mengakibatkan Silihwarni jatuh pingsan. lalu Kamandaka kembali kabur dari kejaran perajurit lainnya.

Silihwarni akhire` ketemu Kamandaka. Kamandaka lan Silihwarni tarung sing nyebabna Silihwarni semaput. Banjur Kamandaka mlayu maning sekang uberane prajurit liyane.

Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Deskripsi Ilustrasi
Silihwarni, Kamandaka	Pohon, Pakaian, Perhiasan	Silihwarni Bertarung dengan Kamandaka

PAGE 18**Teks Yang Dimunculkan :**

Kamandaka lari ke dalam hutan dan berhenti di suatu tempat namun ia berhadapan kembali dengan Raden Silihwarni.

Kamandaka mlayu maring alas lan mandheg neng panggonan. ninggen dhe`we`ke` ketemu maning karo Raden Silihwarni..

Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Deskripsi Ilustrasi
Kamandaka	Pohon, batu, Rumput	Kamandaka lari dari kejaran perajurit Pasir luhur

PAGE 19

Teks Yang Dimunculkan :

Kamandaka mengeluarkan senjata yang merupakan pusaka Kerajaan Pajajaran Silihwarni kaget melihat senjata tersebut. Ternyata yang ia hadapi adalah Banyakcatra, kakak kandungnya sendiri, pertarunganpun akhirnya berhenti.

Kamandaka ngetokna pusaka sing asale` sekang Pajajaran. Silihwarni kaget weruh pusaka kuwe`. Jebule sing diadhepi yakuwe Banyakcatra, kakang kandunge` dhe`we`k. Tarunge` akhire` mandheg.

Tokoh yang Muncul	Aset Visual	Deskripsi Ilustrasi
Kamandaka, Silihwarni	Pakaian, Perhiasan, Pusaka, Pohon, Batu	Kamandaka mengeluarkan pusaka untuk melawan Silihwarni

PAGE 20**Teks Yang Dimunculkan :**

Silihwarni menyampaikan maksud kedatangannya ke Pasirluhur untuk menjemput Banyakcatra karena akan dinobatkan sebagai raja. Akhirnya mereka berdua kembali ke Pajajaran untuk menemui ayahnya yaitu Prabu Siliwangi.

Silihwarni njlentrehna maksude` teka maring Pasirluhur kanggo marani Banyakcatra merga arep diangkat dadi raja. Akhire wong loro kuwe bali maring Pajajaran nemoni ramane, yakuwe` Prabu Siliwangi.

Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Deskripsi Ilustrasi
Kamandaka, Silihwarni	Pohon, Batu, Rumput, Pakaian, Perhiasan	Kamandaka dan Silihwarni berjalan keluar hutan

PAGE 21**Teks Yang Dimunculkan :**

Dikarenakan di kerajaan Pajajaran sedang memiliki masalah, Banyak catra Kembali diutus ke Pasir Luhur. Kali ini ia ditemani oleh Ki Gedhe Kolot dan Ki Kelandung Muncangmaung. Di perjalanan Kamandaka berhenti di Batur Agung dan bertapa untuk memohon petunjuk pada Dewa

Merga kerajaan Pajajaran lagi ngalami masalah, Banyakcatra dekonkon maning maring Pasir Luhur. Sakiye` dheweke dikancani Ki Gedhe Kolot lan Ki Kelandung Muncangmaung. Neng ndalan Kamandaka mampir Batur Agung lan semedi nyuwun pituduh marang Gusti

Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Deskripsi Ilustrasi
-------------------	-------------	---------------------

Kamandaka, Ki Gedhe Kolot, Ki Kelandung Muncangmaung	Pakaian, Perhiasan, Pohon Batu, Rumput	Kamandaka, Ki Gedhe Kolot dan Ki Kelandung Muncangmaung bertapa di Batur Agung
PAGE 22		
<p>Teks Yang Dimunculkan : Setelah itu Banyakcatra berpindah ke Kabunan di dekat sungai Logawa dan Mengaji, lalu ia kembali bertapa, berkat kegigihannya akhirnya ia mendapatkan baju ajaib yang jika dikenakan maka ia akan berubah menjadi seekor lutung.</p> <p><i>Sauwise` kuwe` Banyakcatra pindah maring Kabunan neng pereke` kali Logawa lan Mengaji, banjur nglanjut semedi, merga kegigihane akhire dhe`we`ke` olih klambi sekti sing angger dienggo bakal malik dadi lutung.</i></p>		
Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Deskripsi Ilustrasi
Kamandaka	Batu, pohon, sungai, rumput	Kamandaka bertapa diatas batu di sungai
PAGE 23		
<p>Teks Yang Dimunculkan : Keesokan harinya, Ki Gedhe Kolot dan Ki Kelandung Muncangmaung diutus oleh Banyakcatra menemui Dewi Ciptarasa di Pasir Luhur.</p> <p><i>E`suke` Ki Gedhe Kolot lan Ki Kelandung Muncangmaung dikongkon Banyakcatra nemoni Dewi Ciptarasa neng Pasir Luhur.</i></p>		
Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Deskripsi Ilustrasi
Ki Gedhe Kolot, Ki Kelandung Muncang Maung, Ciptarasa	Pakaian, Perhiasan	Ki Gedhe Kolot dan Ki Kelandung Muncang Maung berbicara dengan Ciptarasa
PAGE 24		
<p>Teks Yang Dimunculkan : Ki Gedhe Kolot dan Ki Kelandung Muncangmaung melaporkan keadaan Dewi Ciptarasa kepada Kamandaka. Ternyata Dewi Ciptarasa sangat setia menanti kehadiran Kamandaka. Kemudian Kamandaka memakai baju ajaibnya dan pergi masuk ke dalam hutan.</p> <p><i>Ki Gedhe Kolot lan Ki Kelandung Muncangmaung nglaporna kahanane` Dewi Ciptarasa maring Kamandaka. Jebule` Dewi Ciptarasa setya banget ngenteni tekane` Kamandaka. Kamandaka banjur nganggo klambi sektine lan lunga maring alas.</i></p>		

Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Deskripsi Ilustrasi
Kamandaka, Lutung	Pakaian, Perhiasan, Lutung	Kamandaka berubah menjadi lutung
PAGE 25		
<p>Teks Yang Dimunculkan : Adipati Kandhadaha dan beberapa perajuritnya sedang berburu. Betapa terkejutnya Adipati Kandhadaha melihat seekor lutung bertegger diatas pohon. Sang Adipati tidak tahu bahwa lutung tersebut adalah kamandaka</p> <p><i>Adipati Kandhadaha karo prajurite` lunga mburu kewan neng alas. Adipati Kandha Daha kaget nalika ndeleng lutung njagong neng nduwur wit. Adipati ora ngerti lamona luthung kuwe` kamandaka</i></p>		
Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Deskripsi Ilustrasi
Adipati Kandha Daha, Perajurit Pasir Luhur	Pakaian, Senjata, Pohon, Rumput, Batu	Adipati Kandha Daha dan Perajurit Pasir Luhur melihat lutung diatas pohon
PAGE 26		
<p>Teks Yang Dimunculkan : Adipati Kandhadaha kemudian membawa lutung tersebut ke kerajaan. Di Kerajaan lutung tersebut dirawat dan menjadi peliharaan Dewi Ciptarasa.</p> <p><i>Adipati Kandhadaha banjur nggawa Lutung kasebut maring kadipaten. Neng Kadipaten, Lutung kasebut dirumat neng Dewi Ciptarasa.</i></p>		
Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Deskripsi Ilustrasi
Cipta Rasa, Lutung	Perhiasan, Pakaian, Kayu tempat bertengger	Ciptarasa memberi makan lutung
PAGE 27		
<p>Teks Yang Dimunculkan : Saat malam ke tujuh Kamandaka membuka baju ajaib nya yang membuat ia kembali menjadi sosok manusia. Dewi Ciptarasa sangat terkejut melihat lutung yang ia pelihara ternyata adalah Kamandaka.</p> <p><i>Neng wengi kepitu, Kamandaka mbukak klambi sektine` sing ndadekna dhe`we`ke` malik dadi wujud manungsa. Dewi Ciptarasa kage`t banget weruh Lutung sing dideleng kuwe` Kamandaka.</i></p>		

Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Deskripsi Ilustrasi
Ciptarasa, Kamandaka, Lutung	Pakaian, Perhiasan, lutung	Ciptarasa kaget melihat lutung berubah menjadi kamandaka
PAGE 28		
<p>Teks Yang Dimunculkan : Tak lama kemudian datanglah Raden Pulebahas Raja dari Kerajaan Nusakambangan melamar Dewi Ciptarasa. Dewi Ciptarasa merasa ragu untuk menerima tawaran itu.</p> <p><i>Ora let suwe` Raden Pulebahas Raja sekang Kraton Nusakambangan teka nglamar Dewi Ciptarasa. Dewi Ciptarasa mang-mang nampani lamaran kasebut.</i></p>		
Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Deskripsi Ilustrasi
Ciptarasa, Pulebahas	Pakaian, Perhiasan,	Ciptarasa berbicara dengan Pulebahas
PAGE 29		
<p>Teks Yang Dimunculkan : Akhirnya Dewi Ciptarasa menerima lamaran tersebut tapi dengan syarat Raden Pulebahas tidak diperbolehkan membawa prajurit dan persenjataan, serta tidak boleh mengganggu lutung yang ada disamping Dewi Ciptarasa. Raden Pulebahas menyetujui syarat tersebut dan merekapun menikah</p> <p><i>Akhire`, Dewi Ciptarasa nampa lamaran kasebut, ninge`n kanthi sarat Raden Pulebahas ora kena nggawa prajurit karo gaman, lan ora kena ngganggu Lutung sing ana neng jejere Dewi Ciptarasa. Raden Pulebahas manut sarat kasebut lan banjur pengante`nan.</i></p>		
Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Deskripsi Ilustrasi
Pulebahas, Ciptarasa	Pakaian, Perhiasan	Ciptarasa dan Pulebahas menikah, berdiri bersebelahan
PAGE 30		
<p>Teks Yang Dimunculkan : Saat kirab pengantin berlangsung Raden Pulebahas melupakan syarat yang diberikan Ciptarasa, ia menggndong dan mengganggu si lutung. Lutung pun marah dan menyerang Raden Pulebahas hingga meninggal.</p> <p><i>Nalika kirab pengante`n, Raden Pulebahas kelale`n karo sarat-sarat sing ditidhoki Ciptarasa, dhe`we`ke` ngge`ndong lan ngganggu Lutung. Lutung kesuh banjur nyerang Raden Pulebahas nganti mati.</i></p>		

Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Deskripsi Ilustrasi
Pulebahas, Lutung	Pakaian, Perhiasan, Lutung	Lutung menyerang Pulebahas
PAGE 31		
<p>Teks Yang Dimunculkan : Adipati Kandhadhaha menjadi gusar karena lutung itu mengacaukan pernikahan putri bungsunya. Tiba tiba lutung itu berubah menjadi Banyakcatra. Adipati Kandhadhaha terkejut mengetahui lutung tersebut sebenarnya adalah putra dari Prabu Siliwangi. <i>Adipati Kandhadhaha bingung merga Lutung mau ngganggu pengantenane anake. Adipati Kandhadhaha kaget nalika ngerti lamona Lutung kuwe sejatine putra Prabu Siliwangi.</i></p>		
Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Deskripsi Ilustrasi
Adipati Kandhadaha, Ciptarasa, kamandaka	Pakaian, Perhiasan, Mahkota, Pohon	Adipati Kandhadaha kaget melihat lutung berubah menjadi Banyakcatra
PAGE 32		
<p>Teks Yang Dimunculkan : Akhirnya hubungan Banyakcatra dengan Dewi Ciptarasa direstui oleh Adipati Kandhadhaha. kini Raden Kamandaka menjadi raja di kerajaan Pasir Luhur dan hidup bahagia bersama istrinya yaitu Dewi Ciptarasa. <i>Akhire` hubungane` Banyakcatra karo Dewi Ciptarasa disetujoni neng Adipati Kandhadhaha. Sakiye` Raden Kamandaka dadi raja neng kerajaan Pasir Luhur lan urip seneng karo bojone yakuwe Dewi Ciptarasa.</i></p>		
Tokoh Yang Muncul	Aset Visual	Deskripsi Ilustrasi
Banyak Catra, Ciptarasa	Pakaian, Perhiasan	Banyak Catra dan Ciptarasa berdiri bersebelahan dan bahagia

Sumber: Data Pribadi

b. Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya ilustrasi kartun dengan penggunaan warna pastel dengan nuansa lembut. hal tersebut disesuaikan dengan target audiens yang berumur 10-13 tahun.



Gambar 4. 1. Gaya Ilustrasi Penulis
Sumber : Hasil Ilustrasi Penulis

c. Warna

Warna yang digunakan pada perancangan ini adalah warna terang dengan nuansa lembut. Penggunaan warna tersebut dirasa cocok dan nyaman dilihat oleh target audiens. Berikut adalah warna yang digunakan pada perancangan ini.



Gambar 4. 2. Warna Yang Digunakan
Sumber : Dokumentasi Penulis

4.2.5. Realisasi Visual

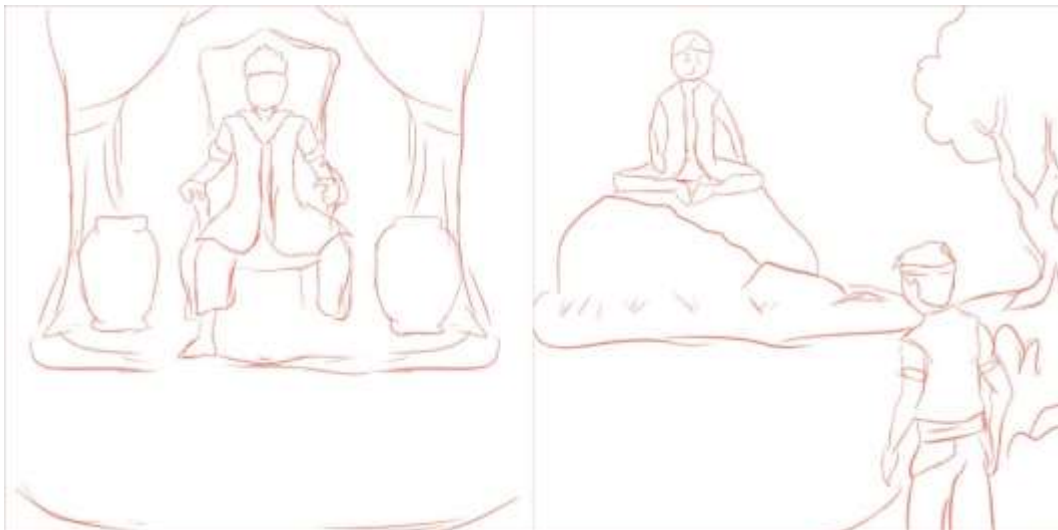
a. Sketsa

Sketsa adalah gambaran dasar sebagai acuan dalam realisasi karya. Dalam perancangan ini sketsa dibuat sesuai dengan alur cerita. Sketsa dibuat secara digital menggunakan pentab serta software Clip Studio Paint, guna memudahkan proses selanjutnya.



Gambar 4. 3. Sketsa *Cover Depan* dan *Page 1*

Sumber : Hasil Sketsa Penulis



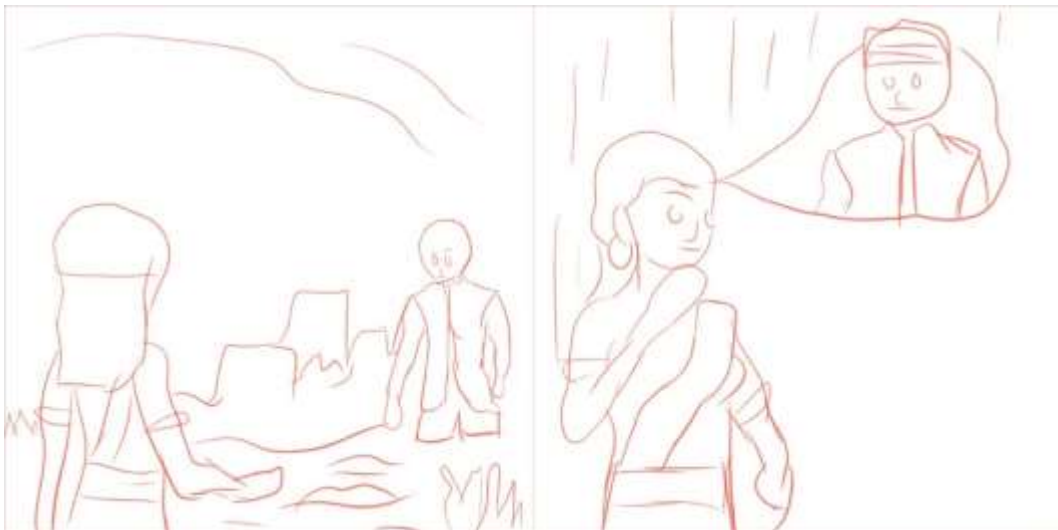
Gambar 4. 4. Sketsa *Page 2* dan *Page 3*

Sumber : Hasil Sketsa Penulis



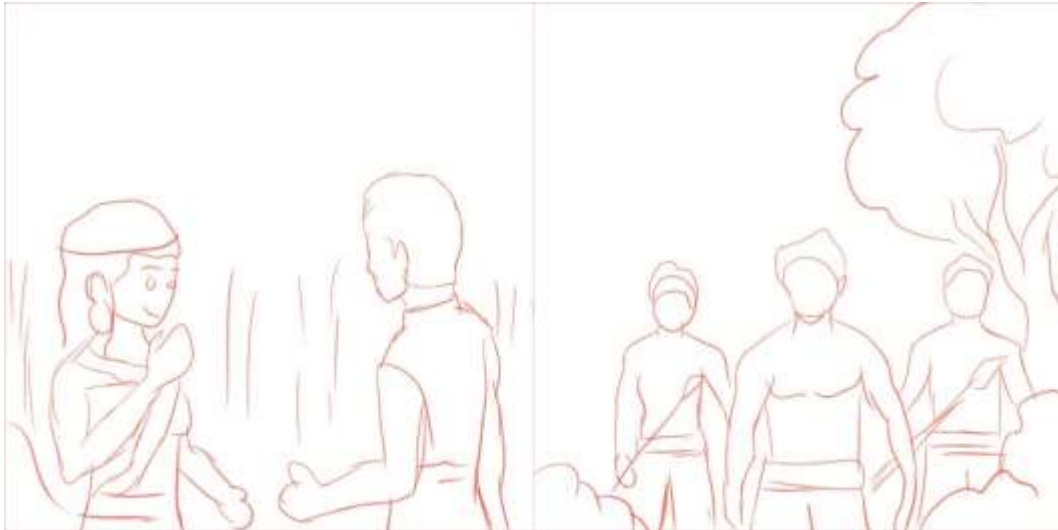
Gambar 4. 5. Sketsa *Page 4* dan *Page 5*

Sumber : Hasil Sketsa Penulis



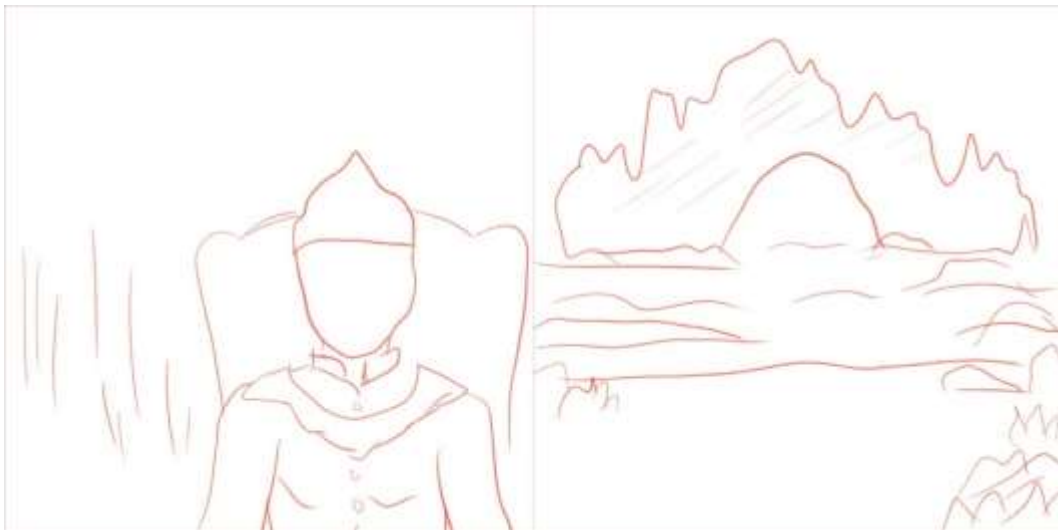
Gambar 4. 6. Sketsa *Page 6* dan *Page 7*

Sumber : Hasil Sketsa Penulis



Gambar 4. 7. Sketsa *Page 8* dan *Page 9*

Sumber : Hasil Sketsa Penulis



Gambar 4. 8. Sketsa *Page 10* dan *Page 11*

Sumber : Hasil Sketsa Penulis



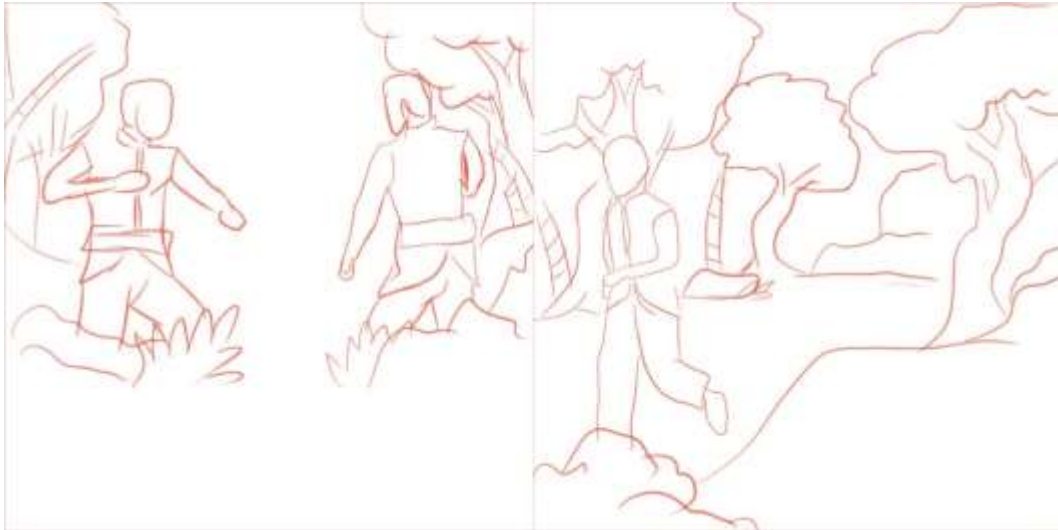
Gambar 4. 9. Sketsa *Page* 12 dan *Page* 13

Sumber : Hasil Sketsa Penulis



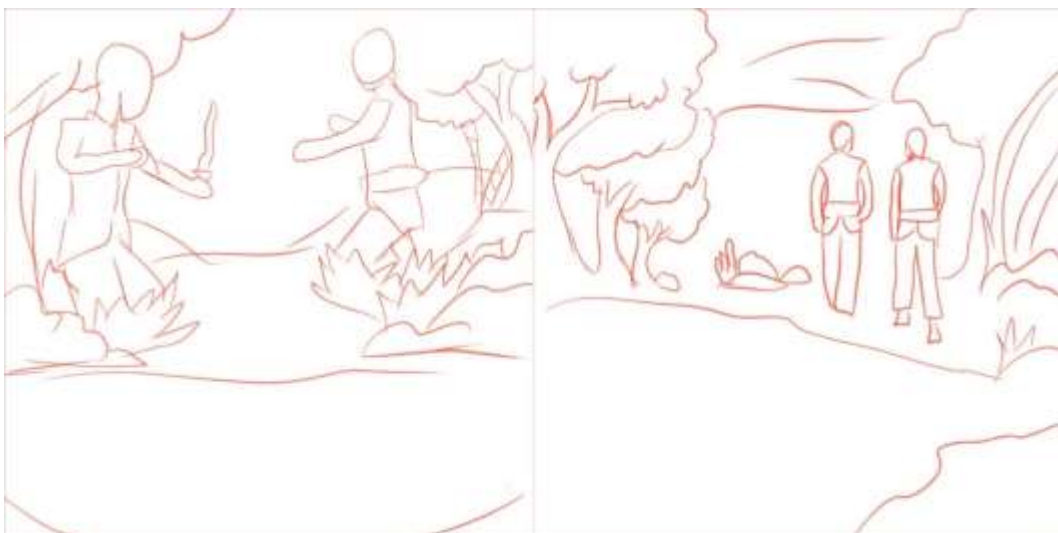
Gambar 4. 10. Sketsa *Page* 14 dan *Page* 15

Sumber : Hasil Sketsa Penulis



Gambar 4. 11. Sketsa *Page* 16 dan *Page* 17

Sumber : Hasil Sketsa Penulis



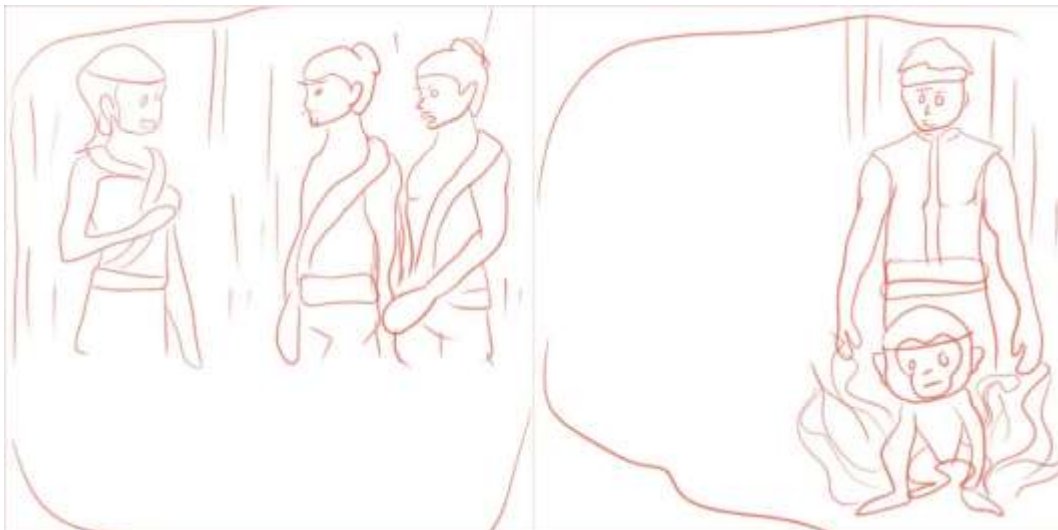
Gambar 4. 12. Sketsa *Page* 18 dan *Page* 19

Sumber : Hasil Sketsa Penulis



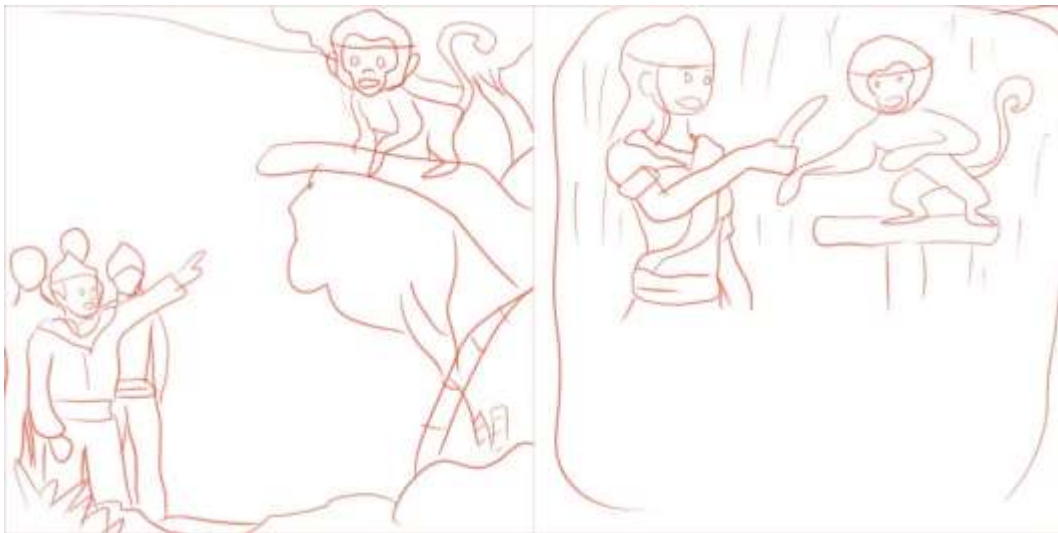
Gambar 4. 13. Sketsa *Page 20* dan *Page 21*

Sumber : Hasil Sketsa Penulis



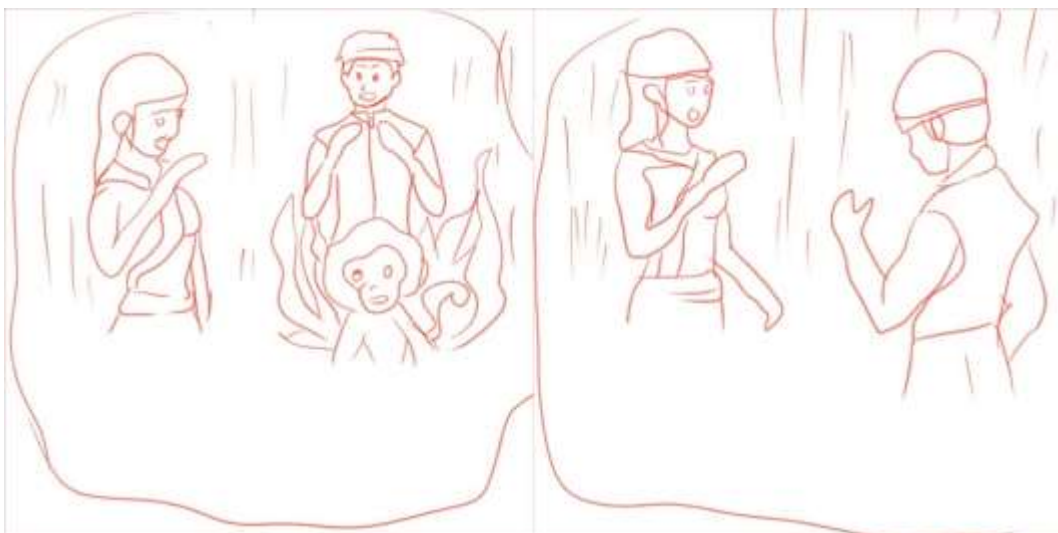
Gambar 4. 14. Sketsa *Page 22* dan *Page 23*

Sumber : Hasil Sketsa Penulis



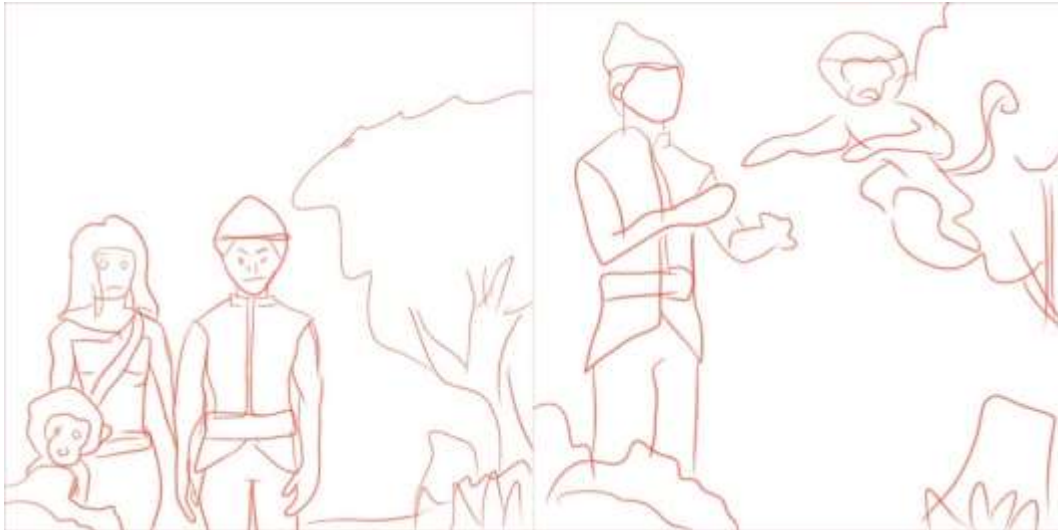
Gambar 4. 15. Sketsa *Page 24* dan *Page 25*

Sumber : Hasil Sketsa Penulis



Gambar 4. 16. Sketsa *Page 26* dan *Page 27*

Sumber : Hasil Sketsa Penulis



Gambar 4. 17. Sketsa *Page* 28 dan *Page* 29

Sumber : Hasil Sketsa Penulis



Gambar 4. 18. Sketsa *Page* 30 dan *Page* 31

Sumber : Hasil Sketsa Penulis

b. Pemberian Teks

Dalam perancangan ini pemberian teks menggunakan dua *font* yaitu *Calistoga* serta *Gosmicksans*, kedua *font* tersebut memiliki keunggulan yaitu, *Calistoga* merupakan *font* yang tebal namun luwes sehingga tidak kaku saat dilihat, pada perancangan ini *font* tersebut digunakan sebagai judul. *Gosmicksans* memiliki karakteristik luwes dan mudah dibaca, pada perancangan ini *font* tersebut digunakan sebagai teks pada *Page* isi cerita.

Font name: Calistoga
 Version: Version 1.005
 OpenType Layout, TrueType Outlines

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890.,; ' " (!?) + - * / =

Gambar 4. 19. Font Calistoga
 Sumber : www.fonts.google.com

Font name: GosmickSans
 Version: 1.0 2003-10-21
 TrueType Outlines

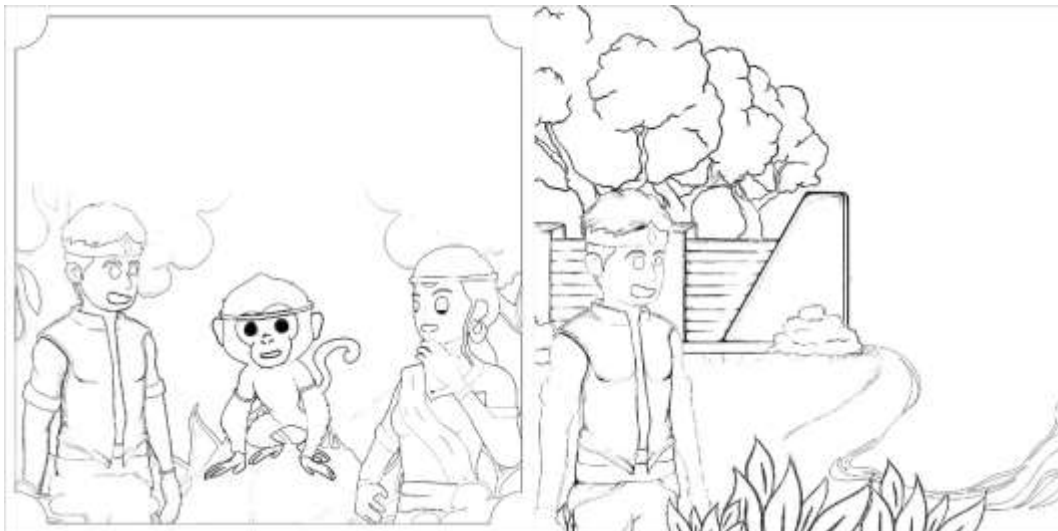
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890.,; ' " (!?) + - * / =

Gambar 4. 20. Font Gosmick Sans
 Sumber : www.fonts.google.com

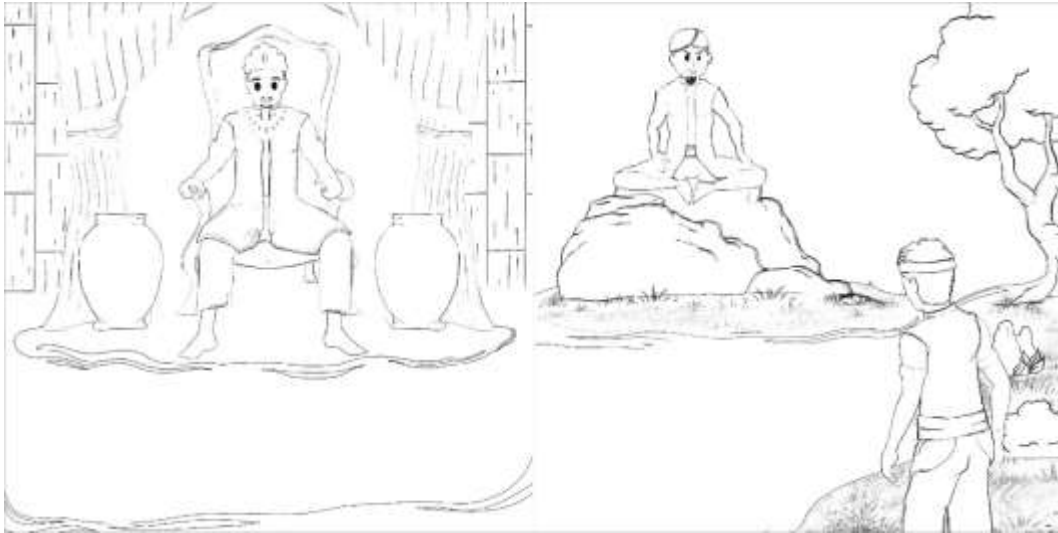
c. Proses Produksi

1.) *Inking*

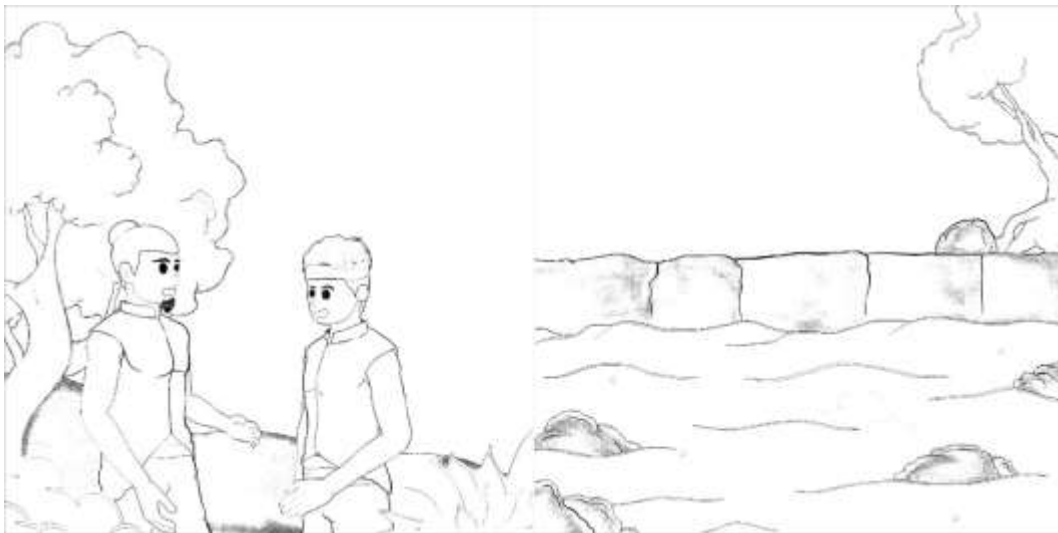
Inking merupakan tahap penegasan garis pada sketsa, proses tersebut bertujuan untuk memudahkan pengerjaan selanjutnya yaitu coloring. Berikut ini proses *inking* yang telah dilakukan penulis.



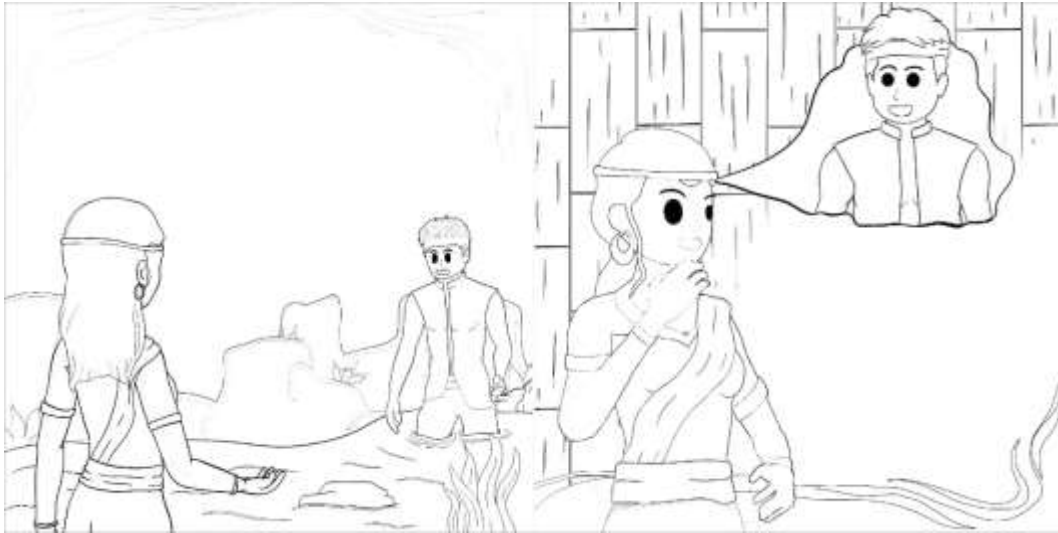
Gambar 4. 21. *Inking* Cover Depan dan Page 1
 Sumber : Hasil *Inking* Penulis



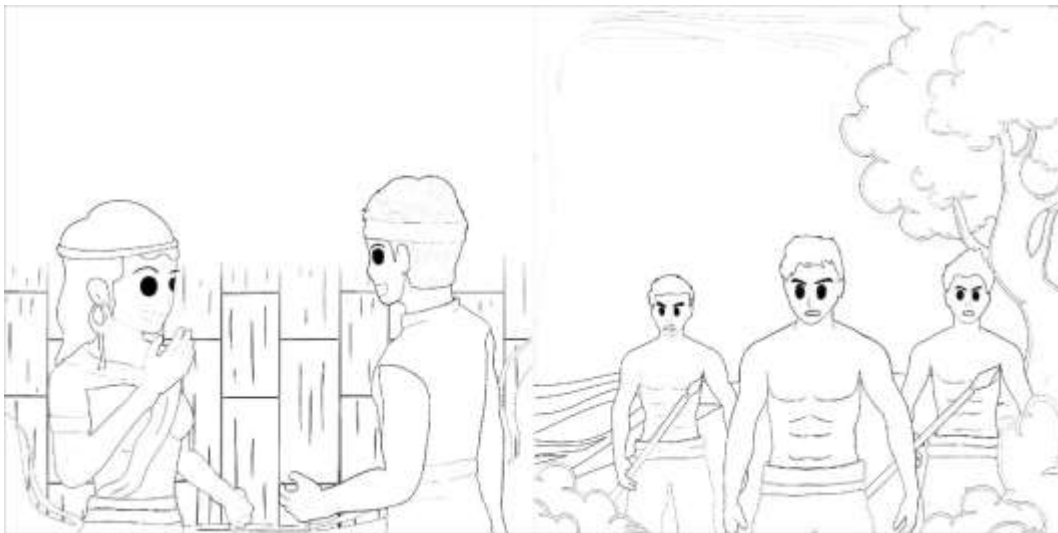
Gambar 4. 22. *Inking Page 2 dan Page 3*
Sumber : Hasil *Inking* Penulis



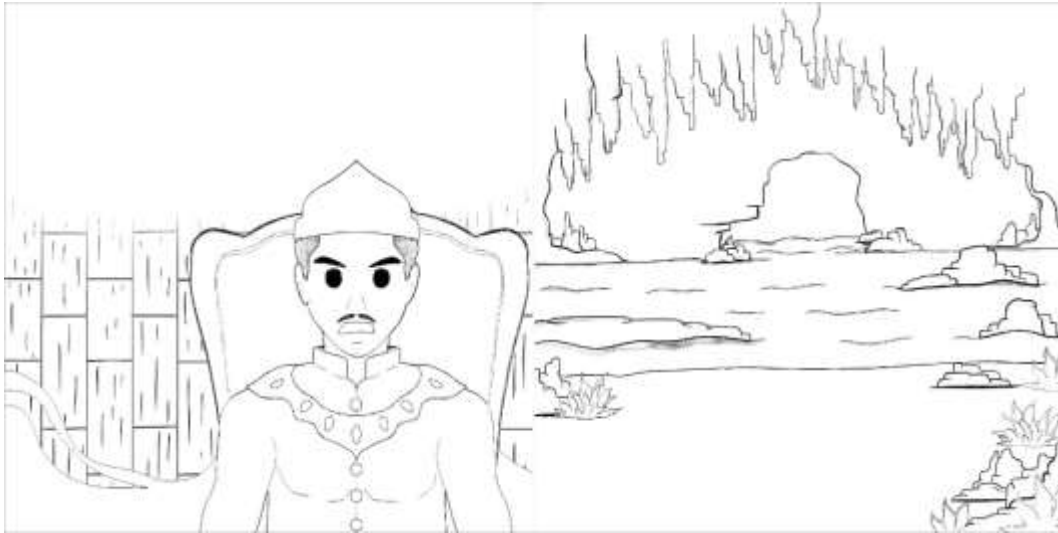
Gambar 4. 23. *Inking Page 4 dan Page 5*
Sumber : Hasil *Inking* Penulis



Gambar 4. 24. *Inking Page 6 dan Page 7*
Sumber : Hasil *Inking* Penulis



Gambar 4. 25. *Inking Page 8 dan Page 9*
Sumber : Hasil *Inking* Penulis



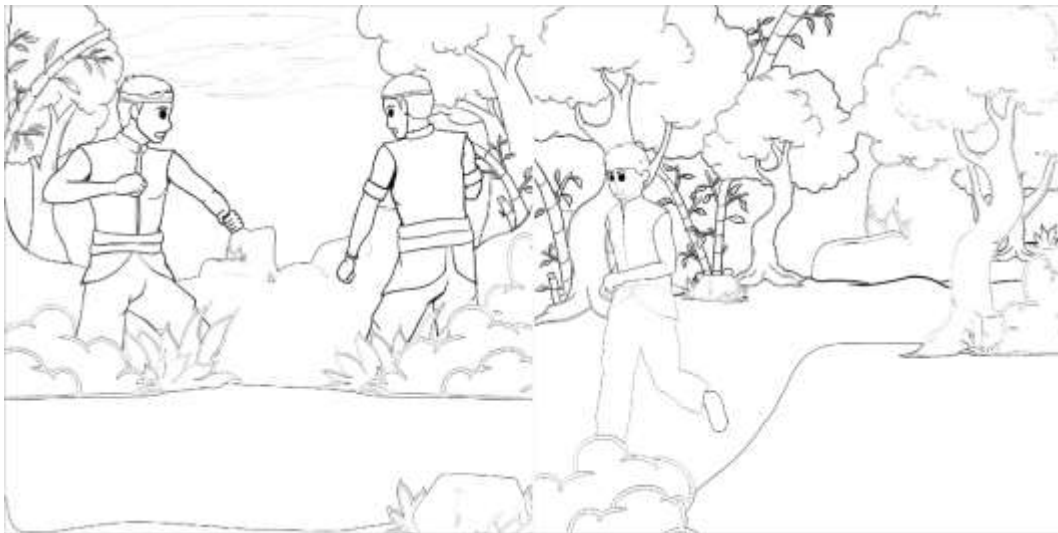
Gambar 4. 26. *Inking Page 10 dan Page 11*
Sumber : Hasil *Inking* Penulis



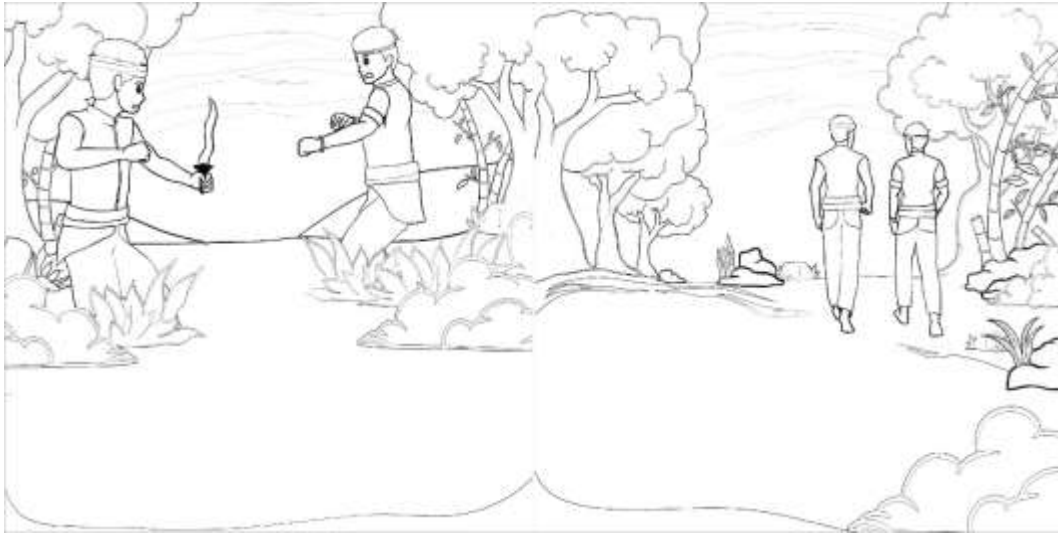
Gambar 4. 27. *Inking Page 12 dan Page 13*
Sumber : Hasil *Inking* Penulis



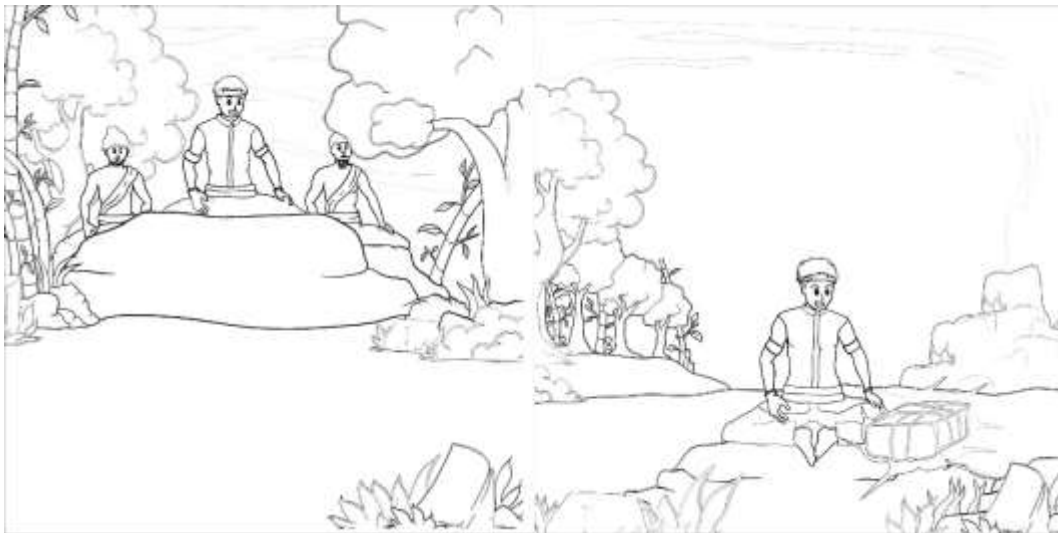
Gambar 4. 28. *Inking Page 14 dan Page 15*
Sumber : Hasil *Inking* Penulis



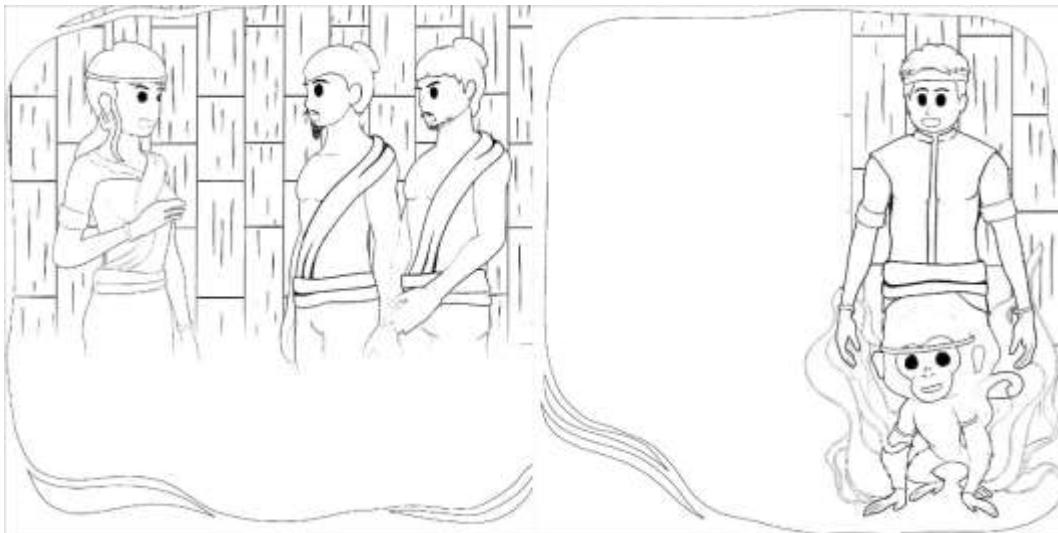
Gambar 4. 29. *Inking Page 16 dan Page 17*
Sumber : Hasil *Inking* Penulis



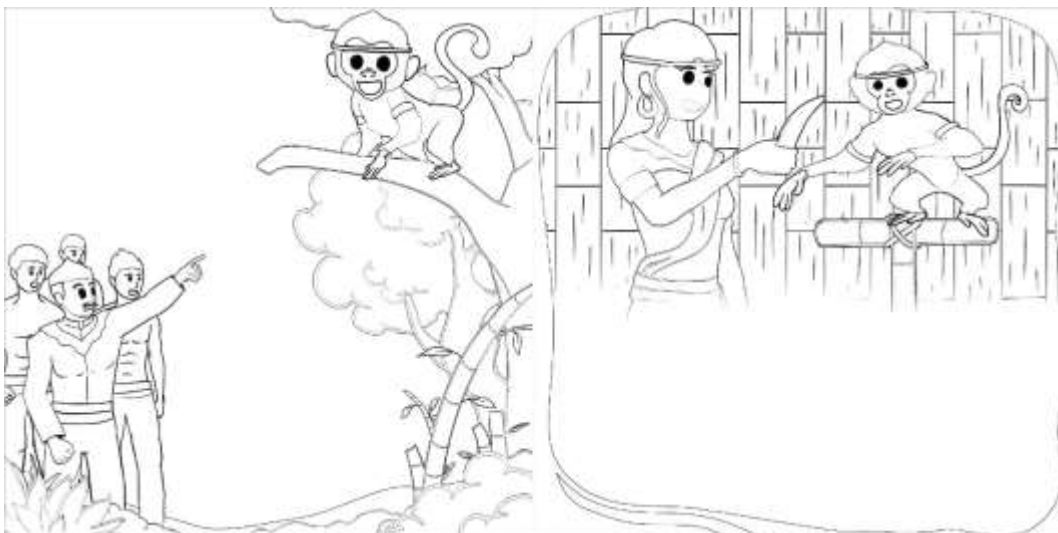
Gambar 4. 30. *Inking Page 18 dan Page 19*
Sumber : Hasil *Inking* Penulis



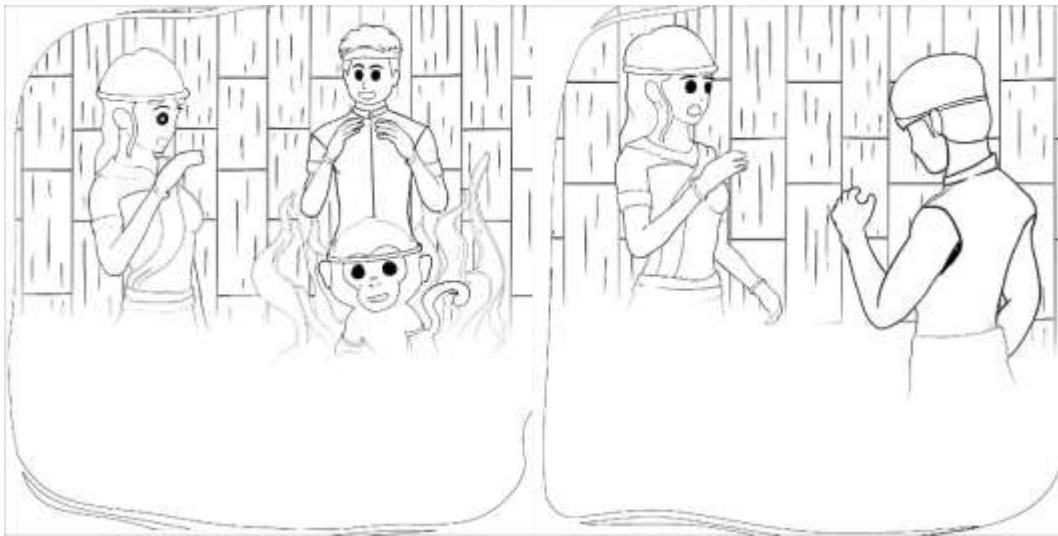
Gambar 4. 31. *Inking Page 20 dan Page 21*
Sumber : Hasil *Inking* Penulis



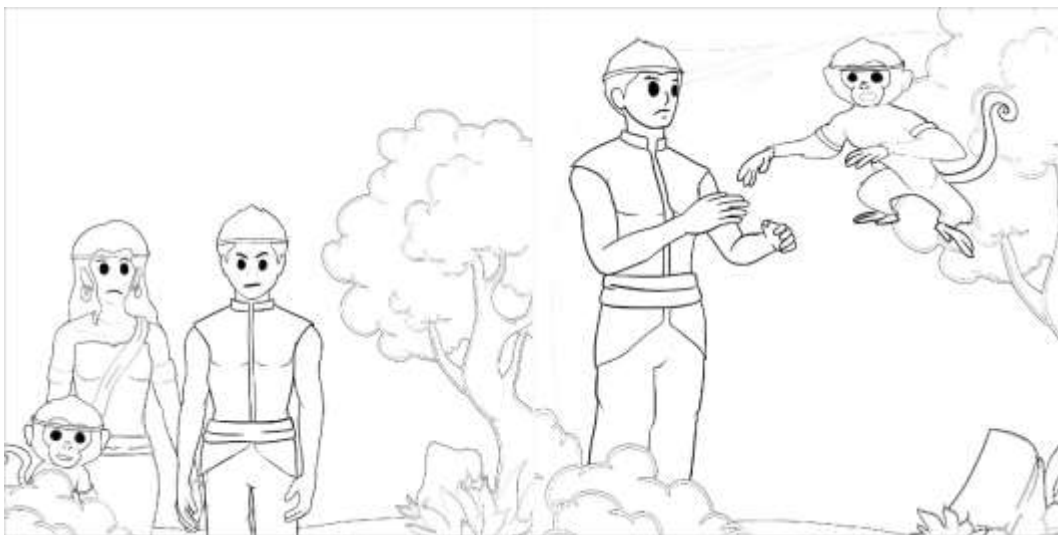
Gambar 4. 32. *Inking Page 22 dan Page 23*
 Sumber : Hasil *Inking* Penulis



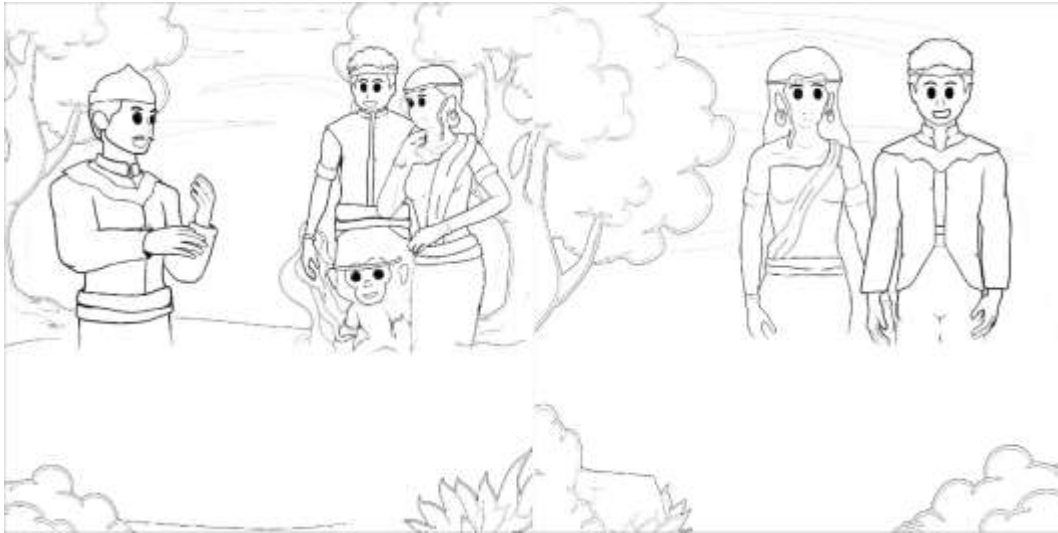
Gambar 4. 33. *Inking Page 24 dan Page 25*
 Sumber : Hasil *Inking* Penulis



Gambar 4. 34. *Inking Page 26 dan Page 27*
Sumber : Hasil *Inking* Penulis



Gambar 4. 35. *Inking Page 28 dan Page 29*
Sumber : Hasil *Inking* Penulis



Gambar 4. 36. *Inking Page 30 dan Page 31*

Sumber : Hasil *Inking* Penulis

2.) *Coloring*

Coloring merupakan tahap pemberian warna pada hasil ilustrasi yang telah melewati tahap *inking*. Dalam tahap ini penulis menggunakan perpaduan warna yang telah ditentukan sebelumnya. Berikut merupakan hasil *coloring* yang telah dilakukan penulis.



Gambar 4. 37. *Coloring Cover Depan dan Page 1*

Sumber : Hasil *Coloring* Penulis



Gambar 4. 38. *Coloring Page 2 dan Page 3*
Sumber : Hasil *Coloring* Penulis



Gambar 4. 39. *Coloring Page 4 dan Page 5*
Sumber : Hasil *Coloring* Penulis



Gambar 4. 40. *Coloring Page 6 dan Page 7*
Sumber : Hasil *Coloring* Penulis



Gambar 4. 41. *Coloring Page 8 dan Page 9*
Sumber : Hasil *Coloring* Penulis



Gambar 4. 42. *Coloring Page* 10 dan *Page* 11
Sumber : Hasil *Coloring* Penulis



Gambar 4. 43. *Coloring Page* 12 dan *Page* 13
Sumber : Hasil *Coloring* Penulis



Gambar 4. 44. *Coloring Page 14 dan Page 15*
Sumber : Hasil *Coloring* Penulis



Gambar 4. 45. *Coloring Page 16 dan Page 17*
Sumber : Hasil *Coloring* Penulis



Gambar 4. 46. *Coloring Page 18 dan Page 19*
Sumber : Hasil *Coloring* Penulis



Gambar 4. 47. *Coloring Page 20 dan Page 21*
Sumber : Hasil *Coloring* Penulis



Gambar 4. 48. *Coloring Page 22 dan Page 23*
Sumber : Hasil *Coloring* Penulis



Gambar 4. 49. *Coloring Page 24 dan Page 25*
Sumber : Hasil *Coloring* Penulis



Gambar 4. 50. *Coloring Page 26 dan Page 27*
Sumber : Hasil *Coloring* Penulis



Gambar 4. 51. *Coloring Page 28 dan Page 29*
Sumber : Hasil *Coloring* Penulis



Gambar 4. 52. *Coloring Page* 30 dan *Page* 31
Sumber : Hasil *Coloring* Penulis

3.) *Finishing*

Finishing merupakan tahap penyelesaian pada perancangan ini, mulai dari penambahan teks, *layouting*, serta penambahan aset lain yang dibutuhkan. Berikut merupakan hasil dari tahap *Finishing* yang telah dilakukan penulis.



Gambar 4. 53. *Finishing Cover* Depan dan Belakang
Sumber : Hasil *Finishing* Penulis



Gambar 4. 54. *Finishing* Halaman Keterangan Buku
 Sumber : Hasil *Finishing* Penulis



Gambar 4. 55. *Finishing* Page awal dan Page 1
 Sumber : Hasil *Finishing* Penulis

Gambar 4. 56. *Finishing Page 1 dan Page 2*Sumber : Hasil *Finishing* PenulisGambar 4. 57. *Finishing Page 1 dan Page 2*Sumber : Hasil *Finishing* Penulis

Gambar 4. 58. *Finishing Page 1 dan Page 2*Sumber : Hasil *Finishing* PenulisGambar 4. 59. *Finishing Page 1 dan Page 2*Sumber : Hasil *Finishing* Penulis

Gambar 4. 60. *Finishing Page 1 dan Page 2*Sumber : Hasil *Finishing* PenulisGambar 4. 61. *Finishing Page 1 dan Page 2*Sumber : Hasil *Finishing* Penulis

Gambar 4. 62. *Finishing Page 1 dan Page 2*Sumber : Hasil *Finishing* PenulisGambar 4. 63. *Finishing Page 1 dan Page 2*Sumber : Hasil *Finishing* Penulis

Gambar 4. 64. *Finishing Page 1 dan Page 2*Sumber : Hasil *Finishing* PenulisGambar 4. 65. *Finishing Page 1 dan Page 2*Sumber : Hasil *Finishing* Penulis

Gambar 4. 66. *Finishing Page 1 dan Page 2*Sumber : Hasil *Finishing* PenulisGambar 4. 67. *Finishing Page 1 dan Page 2*Sumber : Hasil *Finishing* Penulis

Gambar 4. 68. *Finishing Page 1 dan Page 2*Sumber : Hasil *Finishing* PenulisGambar 4. 69. *Finishing Page 1 dan Page 2*Sumber : Hasil *Finishing* Penulis



Gambar 4. 70. *Finishing Page 1 dan Page 2*
Sumber : Hasil *Finishing* Penulis

4.3. Media

4.3.1. Media Utama

Dalam perancangan ini media utama yang digunakan adalah buku ilustrasi dengan format cetak. Media buku cetak dipilih karena media tersebut merupakan media yang dapat dijangkau banyak kalangan. Selain itu, buku ilustrasi memiliki tampilan visual yang menarik untuk target audiens yaitu anak-anak usia 10-13 tahun.

4.3.2. Media Pendukung

Berdasarkan *consumer journey* dan *insight* yang dikumpulkan dari beberapa sampel audiens maka pada perancangan ini media pendukung yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. *Above The Line*

1. Poster

Alasan pemilihan media tersebut adalah, Poster dapat menjangkau banyak kalangan. Poster dapat ditempatkan di berbagai tempat sehingga akan efektif untuk menyampaikan informasi. Dalam hal ini poster akan ditempatkan di kantor pemerintahan Desa Tamansari, Mading, dan

berbagai tempat yang memungkinkan. Ukuran poster yang digunakan yaitu A3 (29,7x42 cm).

2. *X banner*

Alasan pemilihan media tersebut karena *x banner* merupakan media cetak yang dapat menampilkan informasi yang cukup banyak serta memiliki biaya yang terjangkau dibandingkan dengan baliho atau reklame. Dalam hal ini *x banner* akan ditempatkan di kantor pemerintahan Desa Tamansari, sekolah-sekolah, dan tempat lain yang sering dikunjungi target audiens. Ukuran *x banner* yang digunakan adalah 60x160 cm.

b. *Below The Line*

1. *Totebag*

Alasan pemilihan media *totebag* adalah, *totebag* dapat menjadi media promosi berjalan yang efisien serta dapat berfungsi sebagai pengganti tas untuk anak.

2. Gantungan Kunci

Alasan pemilihan media gantungan kunci adalah, gantungan kunci dapat menjadi media promosi berjalan serta gantungan kunci juga menjadi *souvenir* kecil yang digemari anak karena dapat dipasang di kunci, tas dan sebagainya.

3. Pembatas Buku

Alasan pemilihan Pembatas buku adalah adalah, pembatas buku merupakan media yang fungsional untuk target audiens yang masih bersekolah. Pembatas buku juga dapat menjadi media promosi secara tidak langsung kepada target audiens.

4.3.3. Strategi Media

Pendistribusian Buku Ilustrasi ini akan diserahkan kepada pihak Pokdarwis desa Tamansari melalui sebuah acara festival kebudayaan yang rutin dilakukan setahun sekali, acara tersebut bernama “Kamandaka Ciptarasa Festival”. Acara diselenggarakan di GOR desa Tamansari, Karanglewas.

“Kamandaka Ciptarasa Festival” merupakan acara tahunan yang didalamnya berisikan serangkaian acara seperti bazar, kirab pusaka, penampilan sendratari “Kamandaka Ciptarasa”, kontes 1000 lutung, Marak iwak, dan berbagai pentas kesenian lainnya. Pemilihan tempat tersebut sebagai tujuan pendistribusian adalah dikarenakan acara tersebut merupakan acara yang secara khusus dibuat untuk mengingatkan masyarakat sekitar kepada cerita *Raden Kamandaka*, sehingga cocok dengan tujuan pada penelitian ini yaitu sebagai pelestarian cerita rakyat Banyumas dalam hal ini cerita *Raden Kamandaka*.

4.4. Produksi

Tabel 4. 2. Anggaran produksi

No.	Nama Barang	Ukuran	Jumlah	Harga satuan	Total
1.	Buku ilustrasi	20 x 20 cm	10 pcs	Rp. 200.000	Rp. 2.000.000
2.	X banner	60 x 160 cm	3 pcs	Rp. 110.000	Rp. 330.000
3.	Poster	29.7 x 42 cm	10 pcs	Rp. 6.000	Rp. 60.000
4.	Totebag + sablon	40 x 35 cm	3 pcs	Rp. 50.000	Rp. 150.000
5.	Gantungan kunci	Diameter 6cm	10 pcs	Rp. 6.000	Rp. 60.000
6.	Pembatas buku	4 x 16 cm	10 pcs	Rp. 600	Rp. 6000
				Jumlah	Rp 2.606.000

Sumber: Data Pribadi