BAB II

LANDASAN TEORI/LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Analisis Kelayakan Masalah

Masih kurang gencarnya pengenalan tokoh *local hero* dibandingkan dengan tokoh *foreign hero* dari luar negeri menjadi permasalahan yang harus diselesaikan. Disamping itu, sosok visual karakter Prabu Siliwangi yang belum teridentifikasi secara baik berdasarkan sumber yang dapat dipertanggungjawabkan belum muncul dan dikenal di masyarakat khususnya remaja.

Selain sosok visual yang penting menjadi dasar bagi sebuah karakter *local hero,* cara penyampaian dan pengenalan kepada remaja pun harus diperhitungkan, mengingat bahwa para remaja sekarang sangat *melek* terhadap media sehingga penyesuaian media dan cara pengenalannya pun harus dapat menarik minat para remaja.

2.1.1 *Cause Root Analysis*

Dalam menganalisis akar permasalahan, ada beberapa metode yang digunakan, salah satunya dengan mengajukan pertanyaan dengan 5W 1H. Berikut pemaparannya:

**What**

*Local hero* di Indonesia saat ini masih kalah bersaing dari *Foreign hero* yang berasal dari luar negeri. Ini dapat berdampak kepada pengetahuan dan kecintaan masyarakat lokal terhadap tokoh dan sejarah serta nilai-nilai luhur kebudayaan lokal yang dibawa oleh para tokoh *local hero* di Indonesia. Salah satu tokoh *local hero* yang masih belum dikenalkan khususnya secara visual adalah sosok legenda seperti Prabu Siliwangi.

**Who**

Para remaja di kota Bandung khususnya yang berusia 14-16 tahun mengaku lebih mengenal dan menyukai *foreign hero* dibandingkan dengan *local hero.* Pengetahuan mereka tentang Prabu Siliwangi khususnya secara visual masih sangat minim.

**When**

Dalam 3 tahun terakhir industri kreatif di Indonesia khususnya dalam bidang komik dan perfilman sedang menunjukkan peningkatan yang baik. Ini dapat menjadi peluang untuk mengenalkan lebih banyak *local hero* untuk menyaingi asupan *foreign hero* dari luar negeri.

**Where**

Tempat dimana tokoh *foreign hero* ‘beredar’ dapat juga menjadi tempat yang tepat untuk dapat mengenalkan tokoh *local hero.* Salah satunya adalah dengan memanfaatkan sosial media.

**Why**

Dengan canggihnya teknologi serta gencarnya pengenalan dan produksi film serta komik tentang *foreign hero,* membuat para tokoh/karakter *foreign hero* ini lebih cepat dikenal secara luas bahkan sangat disukai oleh masyarakat Indonesia. Sedangkan karakter lokal dalam negeri masih belum melakukan pengenalan secara gencar sehingga masih kalah jumlah dibandingkan *foreign hero* yang masuk dari luar negeri.

**How**

Cara pengenalan *foreign hero* sangat beragam, dari mulai melalui media komik, film, animasi, hingga dibuatkan *game.* Hal ini tentu berpengaruh terhadap efektifitas pengenalan tokoh karena sangat gencar dan dekat kepada masyarakat lewat berbagai medianya.

Dari pemaparan 5W 1H tersebut, dapat disimpulkan bahwa salah satu permasalahan kalah bersaingnya *local hero* Indonesia dari *foreign hero* adalah karena kuantitas yang masih belum sebanding dalam memperkenalkan tokoh *local hero.* Sedangkan lebih khususnya lagi tentang Prabu Siliwangi sebagai salah satu tokoh legenda besar di Jawa Barat adalah kualitas dalam pengenalannya masih kurang maksimal misalnya dalam hal sosok visual, karakter Prabu Siliwangi masih belum jelas seperti apa sosok visualnya.

Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut maka penulis membuat solusi berupa perancangan karakter visual Prabu Siliwangi berdasarkan buku-buku karya Yoseph Iskandar yang mana buku-buku tersebut memiliki rujukan dari naskah kuno yaitu naskah Wangsakerta. Setelah itu, akan dilakukan upaya pengenalan karakter tersebut kepada masyarakat khususnya remaja di Kota Bandung.

2.1.2 Matrikulasi SWOT

Tabel 2.1 Analisis SWOT Perbandingan *Local Hero* dan *Foreign Hero.*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | ***Local Hero***  **(Prabu Siliwangi)** | ***Foreign Hero*** |
| **S** | * Merupakan salah satu tokoh pahlawan legenda di Nusantara * Memiliki nilai-nilai positif kepemimpinan dalam budaya Sunda * Memiliki muatan pengetahuan tentang sejarah Sunda zaman kerajaan * Ada kisah yang menarik tentang mitos dan perjalanan Prabu Siliwangi selama menjadi Raja Pajajaran yang dapat diangkat menjadi cerita pengantarnya | * Karakter yang khas dan sudah kuat melekat pada setiap tokohnya * Dikenalkan secara visual sudah sejak lama, sehingga sekarang sudah banyak berkembang dari segi cerita, kualitas visual, serta medianya * Banyaknya jenis *foreign hero* dari mulai yang berdasarkan sejarah maupun legenda/mitos, hingga karakter yang dibuat secara fiktif * Pengenalannya dilakukan secara gencar, sehingga bukan lagi tentang pengenalan tetapi sudah ada di tahapan yang lebih dari itu |
| **W** | * Kurang dikenalkan secara jelas khususnya tentang sosok visual karakter Prabu Siliwangi * Kebenaran sejarah tentang Prabu Siliwangi masih menjadi perdebatan | * Tidak memiliki nilai-nilai positif tentang kebudayaan lokal yang dapat diambil |
| **O** | * Pengenalan tokoh *local hero* dari Indonesia masih sangat minim jika dibandingkan dengan *foreign hero* * Banyaknya media pendukung yang bisa digunakan untuk memperkenalkan karakter Prabu Siliwangi | * Karakter yang banyak dikenal dan bahkan sampai diidolai membuat mereka lebih mudah untuk terus diperlihatkan baik dalam media film, game, bahkan komik, tanpa harus dikenalkan lagi * Bermunculannya komunitas-komunitas pecinta *foreign hero* |
| **T** | * Para remaja yang lebih suka dengan karakter yang keren, *high tech* * Konten *foreign hero* semakin banyak bermunculan pada tahun ini bahkan hingga tahun 2020 nanti | * Walaupun belum gencar, geliat industri komik di Indonesia yang mengangkat karakter lokal sudah mulai lebih baik dalam 2-3 tahun terakhir |

Tabel 2.2 Analisis SWOT karakter visualPrabu Siliwangi pada media lukisan di Museum Sri Baduga Bandung

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Karakter Visual Prabu Siliwangi Pada Lukisan di Museum Sri Baduga Bandung** |
| **S** | * Memiliki suasana tradisional yang khas dan terasa, serta teknik melukis yang baik * Ditempatkan di *spot* museum yang berkaitan dengan kerajaan Padjadjaran sehingga menambah kuat kesan kerajaan Padjadjaran yang kental |
| **W** | * Tidak diketahui secara jelas sumber tekstual yang rinci tentang desain karakter visual Prabu Siliwangi * Dibuat berdasarkan pemahaman dan persepsi pelukis saja, tanpa memperhatikan sumber tekstual secara detail |
| **O** | * Dapat dilihat oleh para pelajar yang datang berkunjung ke museum |
| **T** | * Para remaja sekarang tidak memiliki ketertarikan terhadap media lukisan sebagai referensi visual mereka * Gaya visual lukisan yang tidak menjadi gaya visual kesukaan remaja |

Tabel 2.3 Matrikulasi SWOT tentang Prabu Siliwangi (*Local Hero*)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Karakter Visual**  **Prabu Siliwangi** | **Strength** | **Opportunity** |
| * Merupakan salah satu tokoh pahlawan legenda di Nusantara * Memiliki nilai-nilai positif kepemimpinan dalam budaya Sunda * Memiliki muatan pengetahuan tentang sejarah Sunda zaman kerajaan * Mitos yang memiliki nilai-nilai filosofis | * Pengenalan tokoh *local hero* dari Indonesia masih sangat minim jika dibandingkan dengan *foreign hero.* Ini menjadi peluang untuk memperbanyak pengenalannya * Banyaknya media pendukung sekarang dapat digunakan untuk memperkenalkan karakter Prabu Siliwangi |
| **Weakness** |  |  |
| * Kurang dikenalkan secara lanjut (sejauh ini hanya lewat buku pelajaran di sekolah, novel, dan teater musikal) * Kebenaran sejarah tentang Prabu Siliwangi masih menjadi perdebatan | * Kurang dikenalnya karakter Prabu Siliwangi dapat diatasi dengan mengangkat banyak hal positif dan menarik tentang Prabu Siliwangi, misalnya tampilan visual dan Mitos nya | * Media yang semakin berkembang akan memudahkan pengenalan tokoh Prabu Siliwangi yang sekarang masih sebatas di buku pelajaran dan beberapa media baca tekstual lainnya |
| **Threat** |  |  |
| * Para remaja yang lebih suka dengan karakter yang keren, *high tech* * Konten *foreign hero* semakin banyak bermunculan pada tahun ini bahkan hingga tahun 2020 nanti | * Kalahnya jumlah tokoh *local hero* di Indonesia yang diangkat ke media dibandingkan *foreign hero* dapat diatasi dengan cara memperkenalkan tokoh Prabu Siliwangi sebagai salah satu tokoh *local hero* | * Perkembangan media yang semakin beragam dapat membuat pengenalan tokoh *local hero* bersaing dengan pengenalan *foreign hero* di media yang hampir sama |

Kesimpulan dari analisis SWOT dan matrikulasi SWOT tentang Prabu Siliwangi sebagai *local hero* tersebut adalah bahwa sosok visual karakter Prabu Siliwangi yang belum teridentifikasi secara jelas membuat tokoh Prabu Siliwangi masih sulit untuk dikenalkan secara baik khususnya kepada para remaja. Maka dari itu, dengan memanfaatkan sumber literasi yang dibuat oleh Yoseph Iskandar, seharusnya karakter visual Prabu Siliwangi dapat diidentifikasi secara baik dan pada akhirnya pemanfaatan media-media untuk mengenalkan Prabu Siliwangi dapat dilakukan dengan berpatokan kepada cara bagaimana *foreign hero* dapat dikenalkan dan digandrungi masyarakat khususnya remaja di Kota Bandung.

2.2 Problem Statement & Problem Solution

Permasalahan yang akan coba diselesaikan pertama-tama adalah tentang sosok visual karakter Prabu Siliwangi yang belum teridentifikasi secara baik. Sehingga ketika karakter Prabu Siliwangi sudah memiliki sosok visual yang jelas, akan memudahkan proses berikutnya yaitu pengenalan tokohnya kepada masyarakat khususnya remaja di Kota Bandung. Setelah sosoknya dapat dikenalkan dan mulai terkenal secara baik di masyarakat, hal ini dapat membantu meningkatkan kuantitas tokoh *local hero* yang beredar dan terkenal di masyarakat sehingga dapat mengimbangi asupan *foreign hero* dari luar negri.

Solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah dengan mendesain karakter visual Prabu Siliwangi berdasarkan sumber literasi yaitu buku-buku yang dibuat oleh Yoseph Iskandar berdasarkan naskah Wangsakerta untuk membuat karakter Prabu Siliwangi memiliki sosok visual sebagai identitas yang jelas untuk lebih mudah dikenal. Lalu karakter tersebut dicoba dikenalkan kepada para remaja dengan cara yang menarik sesuai dengan referensi mereka*.* Cara yang digunakan untuk mengenalkan karakter visual Prabu Siliwangi tersebut adalah dengan membuat *Motion Comic,* hal ini dilakukan dengan mempertimbangkan cara pengenalan karakter yang selalu dilakukan oleh *foreign hero* yaitu dengan membuat komik untuk pengenalan awal karakter *foreign hero.* Tetapi juga dengan memperhatikan minat *target audience* yang sudah tidak lagi terlalu menyukai komik, dan cenderung tidak suka membaca melainkan lebih suka menonton. Hal inilah yang menjadi pertimbangan untuk membawa media komik (bacaan) ke dalam media *audio visual* (tontonan) sehingga dibuatlah *Motion Comic* untuk mengenalkan tokoh Prabu Siliwangi.

2.3 Landasan Teori & Model yang Digunakan Dalam Perancangan

2.3.1 Teori/Model Utama

* Prabu Siliwangi

Dalam *Pustaka Pararatwan i Bhumi Jawadwipa* parwa I sarga 3 halaman 154, Sang Jayadewata diketahui adalah seorang pemimpin kerajaan Pajajaran yang memerintah di wilayah Jawa Barat pada tahun 1404-1443 Saka atau sama dengan 1482-1521 Masehi (Iskandar, 1997:234). Dengan segala kebesaran jasa dan kejayaan karyanya, Sri Baduga Maharaja Ratu (H)aji di Pakwan Pajajaran Sri Sang Ratu Dewata (Sang Jayadewata), bagi masyarakat Pajajaran (Jawa Barat waktu itu) tidak kuasa untuk menyebut gelarnya yang demikian panjang. Sri Baduga Maharaja pun dianggap *silih* atau pengganti *wanginya* (termahsurnya) raja yang gugur di Bubat (Prabu Wangi), sehingga Amir Sutaarga dan Saleh Danasasmita menganggap Sri Baduga Maharaja adalah sosok yang paling identik dengan sosok Prabu Silih Wangi atau Prabu Siliwangi.

Sri Baduga Maharaja atau Prabu Siliwangi telah berhasil mempersatukan kembali dua wilayah kerajaan: Sunda dan Galuh. Secara spiritual, Sunda dan Galuh telah lebur menjadi satu sebagai Kerajaan Pajajaran. Ketika Sri Baduga Maharaja dilahirkan di keraton Surawisesa, Kawali, oleh kakeknya (Sang Mahaprabu Niskala Wastu Kancana) diberi nama Pamanahrasa. Oleh ayahnya (Prabu Anom Dewa Niskala) diberi nama Sang Jayadewata.

Beberapa karya Sri Baduga Maharaja atau Prabu Siliwangi selama menjadi pemimpin di Kerajaan Pajajaran diantaranya adalah sebagai berikut:

* + - Membuat parit pertahanan sepanjang 3 kilometer tebing Cisadane, bekas tanah galian dibentuk benteng memanjang di bagian dalam, sehingga jika musuk menyerang dari luar akan terhambat oleh parit kemudian benteng tanah.
    - Membuat bukit Badigul di daerah Rancamaya, yaitu sebagai tempat upacara dan menyemayamkan abu jenazah raja-raja tertentu.
    - Memperkeras jalan dengan batu-batuan tertentu dari gerbang Pakuan sampai Keraton, kemudian dari gerbang Pakuan ke Rancamaya (7 km).
    - Membuat hutan tutupan (terlarang) yang ditanami kayu samida (untuk kepentingan upacara *ngahiyang-keun*), dan berfungsi ganda sebagai *reservoir* alami.
    - Membuat talaga yang diberi nama Rena Mahawijaya untuk kepentingan pariwisata dan penyuburan tanah.
* Desain Karakter

Desain karakter merupakan sebuah proses yang dilakukan dalam pembuatan sebuah karakter/tokoh. Dalam pembuatannya, menurut Bryan Tillman, karakter yang di desain memiliki beberapa tahapan dasar yang harus dilalui, diantaranya adalah:

* + - Pola Dasar (*Archtypes*)

Pola dasar ini penting untuk awal pembuatan sebuah karakter. Yang mana, pola ini akan menentukan sifat karakter dan cerita lanjutan dari karakter tersebut. Sehingga hal ini akan menjadi penting untuk perkembangan karakter selanjutnya.

* + - Cerita (*Story*)

Latar belakang cerita dapat menentukan sifat seorang karakter. Karena pada hakikatnya, karakter mau bagaimanapun pasti akan selalu terhubung dengan cerita.

* + - Bentuk (*Shapes*)

Bentuk dalam sebuah karakter memiliki peran yang sangat penting dalam sebuah pembuatan karakter. Bentuk dapat menggambarkan cerita tentang karakter tersebut secara visual.

* + - Estetik

Estetik adalah tampilan keseluruhan dari sebuah karakter. Tampilan sebuah karakter sangat berpengaruh terhadap pendapat orang-orang, bisa disukai, tidak disukai, dan sebagainya. Ada beberapa hal yang menjadi penting untuk diperhatikan dalam pembentukan estetika yang baik dalam sebuah karakter, diantaranya:

* + - * Warna

Salah satu bagian paling penting dalam pembuatan karakter adalah warna. Warna dapat menjelaskan banyak hal tentang siapa dan bagaimana watak serta latarbelakang dari sebuah karakter.

* + - * Audiens

Dalam pembuatan karakter dan menentukan tampilan visual sebuah karakter, audiens perlu diperhatikan supaya karakter dapat diterima oleh audiens yang dituju. Dalam perancangan karakter Prabu Siliwangi, penulis menentukan audiens yaitu remaja berusia 14-16 tahun. Menurut Bryan Tillman, usia 14 tahun keatas adalah usia dimana seseorang karakter yang cocok adalah karakter yang memberi gambaran tentang karakter yang secara visual sudah mendekati kehidupan nyata dengan proporsi yang tepat. Soal warna sudah mulai kompleks, dan memiliki tingkat detil gambar yang sudah cukup rumit.

* + - * Detail

Tingkat kerumitan detail dari sebuah karakter dapat menentukan seolah-olah karakter tersebut benar-benar ada atau tidak. Jadi, detail adalah suatu hal yang penting khususnya ketika berbicara tentang tahap pengenalan karakter di awal.

* + - * *‘WOW’ Factor*

Setelah perancangan selesai, ada hal yang akan membuat sebuah karakter terasa semakin kuat karakternya yaitu dengan menambahkan faktor-faktor yang dapat membuat pembaca berkata ‘WOW’. Ada beberapa faktor, diantaranya yang biasa digunakan adalah penambahan senjata super canggih, kendaraan, kostum, dan bahkan *partner* sang karakter utama yang bisa berupa monster atau hewan apapun. Ini menjadikan nilai tambah dan dapat menjadi cirikhas tersendiri bagi karakter yang dibuat.

Sedangkan Scott McCloud mencoba untuk membuat tahapan yang lebih ringkas secara teori, yaitu dengan tiga tahapan sebagai berikut:

* + - *An Inner Life*

Ini merupakan dasar atau bisa dibilang nyawa dari sebuah karakter. Di dalamnya memuat latarbelakang sebuah karakter secara keseluruhan. Dari mulai tempat dilahirkan, orangtua, hingga sikap, kepribadian dan reaksi terhadap sesuatu dalam kondisi atau situasi tertentu. Intinya adalah seluruh rangkaian atribut yang membuat karakter menjadi lebih hidup.

* + - *Visual Distinction*

Bagian ini adalah bagian dimana karakter yang dirancang dalam hal visual harus memiliki perbedaan dengan karakter lainnya. Dari mulai bentuk tubuh, wajah, bahkan mata dan hal-hal detail lainnya tentang anatomi tubuh karakter yang dibuat.

* + - *Expressive Traits*

Ekspresi, gestur, dan reaksi karakter yang dibuat dalam berbagai situasi dan kondisi, sesuai dengan ‘*An inner life’.*

* *Motion comic*

Scott McCloud mengartikan *motion comic* sebagai ‘*Invinite Canvas’* atau kanvas tidak terbatas, yang mana konsep, *storyline,* gaya, dan elemen dalam komik disajikan dalam media digital dengan struktur panel yang multi dimensi, penambahan suara, *special effect,* dan animasi atau gerakan-gerakan sederhana. *Motion comic* adalah kombinasi dari elemen-elemen multimedia seperti gambar, suara, teks, digabung dengan pergerakan yang membuat komik menjadi hidup (bergerak). Sementara Craig Smith mengatakan bahwa *motion comic* adalah sebuah karya gabungan antara komik, animasi, dan media interaktif.

* Komik

Menurut Scott McCloud, komik merupakan sekumpulan gambar yang tersusun sehingga menjadi sebuah gambar yang memiliki pesan atau cerita.

### 2.3.2 Teori/Model Pendukung

* Psikologi Perkembangan Remaja

Bila ditinjau dari segi perkembangan biologis, yang dimaksud remaja ialah mereka yang berusia 12 sampai dengan 21 tahun. Pada penelitian kali ini, penulis menemukan bahwa remaja berusia 14-16 tahun adalah usia yang potensial untuk menjadi target utama dalam pengenalan Prabu Siliwangi. Hal tersebut didasarkan pada beberapa teori sebagai berikut:

* + - Prapubertas (Masa merindu puja)

Dalam masa prapubertas timbul masa merindu puja. Merindu puja adalah masa dimana para remaja memuja sesuatu atau seseorang karena bentuk, sifat-sifat lahir yang dimilikinya dan sifat-sifat batinnya. Pujaan tersebut berdasarkan pada nilai kultur yang didukung oleh individu itu sendiri, misalnya seorang pemimpin, seorang tokoh, seorang actor, dan sebagainya.

* + - Perkembangan fantasi (Masa pahlawan)

Setelah seorang anak melewati masa egosentris dan mulai memasuki masa remaja, fantasinya mengalami perkembangan salahsatunya melalui masa pahlawan. Masa pahlawan adalah masa dimana seorang remaja mulai suka untuk membaca buku-buku perjuangan, karya orang-orang kenamaan yang pernah terjadi, atau tentang sosok-sosok yang pernah ada di masa lalu.

* *Motion Graphic*

Menurut ahli teori perfilman Michael Betancourt (dalam Satriaputro, Setiawan. 2014:2) *Motion Graphic* adalah media yang menggunakan rekaman video dan teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah output multimedia. *Motion Graphic* biasanya ditampilkan melalui teknologi media elektronik, tetapi dapat ditampilkan melalui petunjuk didukung teknologi (misalnya *thaumatrope, phenakistoscope, stroboscope, zoetrope, praxinoscope*, dan flip book juga). Istilah ini berguna untuk membedakan *still graphics* dari grafis dengan penampilan yang berubah dari waktu ke waktu (*transforming graphics*). *Motion Graphic* telah melampaui metode metode seperti *footage frame-by-frame* dan animasi. Dewasa ini komputer mampu mengkalkulasikan dan mengacak perubahan dalam sebuah citra untuk menciptakan ilusi akan gerakan dan transformasi. Animasi komputer mampu menggunakan ruang informasi lebih kecil (memori komputer) dengan *tweening* secara otomatis, proses *rendering*, dan perubahan-perubahan utama sebuah citra dalam sebuah waktu yang ditentukan. Hal tersebut disebut sebagai *keyframe*.

Dalam perancangan yang akan dilakukan oleh penulis, salah satu jenis *motion graphic* yang digunakan adalah *title sequence* yaitu berupa bumper dan transisi dalam sebuah audio visual.

* *Storyboard*

*Storyboard* dibuat sebagai tampilan visual yang mengilustrasikan suatu kegiatan yang ada dalam *storyline.* Hasilnya kurang lebih akan mirip seperti komik. *Storyboard* ini memiliki tujuan untuk dapat memberikan gambaran kepada produser atau sutradara (dalam dunia sinematik) tentang gambar seperti apa yang akan diambil dalam proses *shooting*. Sedangkan dalam dunia animasi, biasanya *storyboard* dibuat untuk menjadi patokan adegan-adegan yang nantinya akan dibuatkan animasinya. Setiap gambar dalam *storyboard* harus dapat menghubungkan semua informasi penting pada setiap *shot* dan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana sudut pandang dan cara pengambilan gambar nantinya.

* Poster

Poster merupakan sebuah lembaran kertas/plakat yang memuat informasi dan dapat juga berupa ajakan. Biasanya ditempel atau dipasang di tempat-tempat umum agar dapat dilihat dan dibaca oleh orang banyak. Di dalam poster terdapat tulisan, ilustrasi, dan beberapa informasi keterangan lainnya. Sedangkan poster *digital* adalah poster yang dipasang pada media berbasis *digital* contohnya di internet.

* AIDA

AIDA merupakan tahapan dari sebuah tujuan periklanan. AIDA juga merupakan salah satu teori dari tahapan-tahapan sebelum terjadinya pembelian, atau disebut juga *Hierarchy of Effect* (HOE).

A adalah *Attention,* ini adalah proses pengambilan keputusan yang pertama, ketika orang melihat media pada tahapan ‘A’ ini, maka diharapkan orang tersebut terambil perhatiannya untuk melanjutkan melihat media di tahapan berikutnya. I adalah ‘*Interest’*, pada tahapan ini, *target* diharapkan sudah mulai merasakan ketertarikan sehingga dapat melanjutkan ke tahapan selanjutnya. D adalah ‘*Desire’* tahapan ini adalah tahapan terakhir sebelum A ‘*Action’* dimana *target* dibuat untuk benar-benar ingin melakukan ‘*Action’*

* *Art Book*

*Art Book* merupakan rangkuman atau kemasan dari sebuah konsep perancangan karya visual. Di dalamnya terdapat beberapa *concept art,* beserta dengan penjelasan rinci hingga *final artwork*.

2.4 Kerangka Perancangan Tugas Akhir

Dalam melakukan penelitian untuk tugas akhir ini, penulis membuat rangkaian bagan perancangan proses penelitian awal dari permasalahan hingga solusi, berikut kerangka perancangan tugas akhir tersebut:

Fenomena

Isu

Opini

Data Lapangan

* Pengetahuan tentang Prabu Siliwangi
* Sosok visual Prabu Siliwangi
* Perbandingan tokoh Prabu Siliwangi sebagai *local hero* dengan *foreign hero*

Identifikasi

Masalah Umum

Data

Prabu Siliwangi

* Sosok
* Sejarah
* Mitos

Memastikan

Permasalahan

Langsung dari target

Membuat kriteria pertanyaan untuk

Wawancara

Melakukan wawancara dengan narasumber

(target&ahli)

Identifikasi

Masalah Khusus

Menentukan

Tujuan & Manfaat

Solusi untuk

mencapai tujuan & manfaat

Tokoh *local hero* kalah bersaing dari tokoh *foreign hero*

Sosok visual karakter Prabu Siliwangi belum teridentifikasi secara baik dan jelas sehingga menjadi sulit untuk diperkenalkan kepada remaja

Tujuan : Mengenalkan sosok visual karakter Prabu Siliwangi secara jelas dan menarik

Manfaat : Mengimbangi asupan *foreign hero*. Melestarikan kebudayaan Sunda lewat tokoh pahlawan Sunda

Mendesain karakter visual Prabu Siliwangi berdasarkan sumber literasi buku-buku Yoseph Iskandar, dan mengenalkannya lewat media audio visual, *motion comic* kepada remaja

Gambar 2.1 Kerangka Perancangan Tugas Akhir.