

## **BAB III**

### **KONSEP PERANCANGAN**

#### **III.1. Konsep Verbal**

Dalam perancangan *e-book* bergambar ini, penulis akan mengenalkan sosok Ki Ageng Mangir dengan menggambarkan fisik beserta sifat yang sering ia lakukan (kebiasaan). Penggambaran ini disesuaikan dengan *target audience* yaitu anak-anak usia SD yang masih haus akan wawasan dan masih memperkaya kosa kata, selain itu memanfaatkan imajinasi anak yang masih cukup baik.

Cerita disampaikan dengan bahasa yang sederhana dan sesuai dengan bahasa yang digunakan sehari-hari oleh sang anak. Hal ini bertujuan agar anak-anak mudah mencerna inti dari isi cerita serta pesan yang disampaikan didalamnya. Penulisan cerita juga diringkas lebih sederhana lagi agar mudah dicerna dan dicerna anak-anak, sehingga hal ini dapat membantu anak-anak memahami jalan cerita dan pesan yang dapat dijadikan panutan dari sosok Ki Ageng Mangir.

##### **III.1.1 Judul Buku**

Dalam perancangan *e-book* cerita bergambar ini penulis memberi judul dengan “Legenda Ki Ageng Mangir” sebagai judul utama dan diikuti dengan subjudul “kisah teladan dari Bantul” sebagai penjelas latar. Penulisan judul yang sudah biasa digunakan dalam menceritakan dongeng legenda seorang tokoh dan dapat langsung memberi pesan kisah kehidupan dan perjalanan hidup sang tokoh yang diceritakan. Subjudul digunakan untuk memperjelas latar asal cerita legenda diceritakan agar lebih memperkuat tokoh tersebut.

### **III.1.2 Spesifikasi E-book**

*E-book* bergambar ini berukuran 453x566 pixel (sama dengan 16 x 20 cm) dengan *final filenya* dieksekusi menjadi file *PDF*. Menggunakan mode warna CMYK dengan efek *raster* 300 ppi yang merupakan paling tinggi. Hal ini untuk menghindari gambar akan pecah dan tetap terlihat jelas saat dibuka *gadget* apapun. Walaupun ukuran *pixel* yang kecil, namun gambar yang akan dilihat tetap terlihat jelas atau tidak pecah.

### **III.1.3 Konsep Kreatif**

Perancangan ini bertujuan untuk mengangkat cerita legenda Ki Ageng Mangir yang tidak terlalu dikenal karena ceritanya disembunyikan dari kalangan masyarakat luas. Oleh karena itu cerita ini diangkat dengan penyesuaian dan pendekatan untuk anak-anak. Konsep ide dalam perancangan ini adalah membuat media yang memberikan teladan untuk anak-anak melalui cerita seorang tokoh pria Jawa dengan menggunakan bahasa sehari-hari dan tetap mempertahankan esensi cerita aslinya.

### **III.1.4 Adaptasi Cerita**

*E-book* cerita bergambar ini menceritakan tentang legenda Ki Ageng Mangir. Pada kisah aslinya ada bagian-bagian yang kurang sesuai untuk diterima anak-anak, oleh karena itu diperlukan penggambaran cerita yang lebih menekankan hal-hal positif karena daya imajinasi anak pada usia SD masih sangat bagus. Sehingga imajinasi anak dapat membantu ia dalam membaca buku bergambar terasa sungguh menyenangkan dan tidak membosankan. Oleh karena itu penulis ingin mengadaptasi cerita Ki Ageng Mangir agar lebih tepat untuk anak-anak.

### **III.1.5 Konten**

Pada perancangan ini, *e-book* cerita bergambar akan berisi konten yang bercerita tentang perilaku, sifat dan kebiasaan Ki Ageng Mangir yang dapat dijadikan teladan. Dalam hal ini akan diceritakan berdasarkan lokasi yang ada, yaitu di suatu gua / gunung dan di desa Mangir. Berdasarkan lokasinya memuat cerita dan pesannya tersendiri, yakni:

1. Di gua / gunung
  - a. Menceritakan Ki Ageng Mangir melakukan bertapa untuk mendapat arahan dari Yang Maha Kuasa
  - b. Menunjukkan perilaku mengabdikan dan patuh dengan menunggu dan mengikuti arahan yang telah diberikan oleh Yang Maha Kuasa
2. Di Desa Mangir
  - a. Menunjukkan perilaku yang ramah dan sopan terhadap orang-orang sekitar
  - b. Sifat setia dan penyayang terhadap pasangan hidupnya
  - c. Tetap bertanggung jawab atas setiap keputusan yang sudah diambil dan memenuhinya hingga tuntas
3. Di Sungai
  - a. Menunjukkan masa lalu Ki Ageng Mangir sedang berlatih bersama sang ayah
4. Di Pasar
  - b. Menceritakan pengenalan sosok Putri Pembayun sebagai istri Ki Ageng Mangir

### **III.1.6 Sinopsis**

Perancangan *e-book* “Ki Ageng Mangir, Legenda dari Bantul” ini menceritakan tentang seorang pria Jawa yang bernama Mangir Wanabaya yang parasnya tampan, memiliki sifat ramah, bertanggung jawab dan sangat mengabdikan kepada Yang Maha Kuasa. Ia memiliki seorang istri yang sangat cantik yaitu Putri

Rara Pembayun dan Mangir sangat mencintainya. Desa Mangir sendiri sangat tentram dan selalu mengalami kesuburan dalam hasil buminya. Hingga pada suatu hari Ki Ageng Mangir berada dalam situasi yang harus ia ketahui dan bertanggung jawabkan. Dan hal tersebut melibatkan istrinya sendiri yakni Putri Rara Pembayun.

### III.1.7 Alur Cerita

Pada perancangan ini penulis menggunakan alur maju terdiri dari 3 bab dengan 2 tokoh utama, 2 tokoh sampingan dan adanya tokoh figuran. Berikut ini adalah penjelasan alur cerita pada *e-book* cerita bergambar ini. Dijelaskan secara runtut pada setiap adegan sesuai dengan halaman pada buku cerita.

Hal.	Isi / Alur Cerita	Deskripsi	Latar
-	Cover	Cover awal <i>e-book</i>	-
i	Hak Cipta dan Biografi Penulis	Berisi informasi seputar keterangan hak dan cipta <i>e-book</i> dan Berisi judul cerita “Legenda Ki Ageng Mangir” serta keterangan pembuat ilustrasi.	-
ii	Sinopsis	Halaman berisikan synopsis <i>e-book</i> ini	-
1	Prolog	Konon, cerita ini berasal dari tanah Bantul. Dari sebuah desa yang dikenal dengan sebutan Perdikan Mangir. Desa yang sangat sejahtera, segala hasil bumi yang	Menunjukkan Desa Mangir dari kejauhan

		<p>dihasilkan sangat baik. Desa itu didirikan dan dipimpin oleh seorang yang sangat sakti. Ia memiliki pusaka yang sakti yang selalu menyertainya, bernama Tombak Barukhlinting</p>	
2	<p>Pengenalan Ki Ageng Mangir: Karakteristik</p>	<p>Ki Ageng Mangir, seorang pemuda yang tampan, gagah dan bijaksana. Ialah yang menjalankan seluruh tugas yang telah diwariskan oleh ayahnya yakni memimpin Desa Mangir agar dijauhkan dari segala pemerintahan yang berasal dari manusia dan tetap mengabdikan kepada Yang Maha Kuasa.</p>	<p>Menunjukkan sosok anak muda</p>
3	<p>Pengenalan Ki Ageng Mangir: Masa Lalu</p>	<p>Di masa mudanya ia senang sekali bertapa untuk meminta hikmat kepada Yang Maha Kuasa. Hal ini sudah diajarkan dari generasi</p>	<p>Menunjukkan masa lalu</p>

		ke generasi dari kakeknya yang mendirikan Desa Mangir.	
4	Pengenalan Ki Ageng Mangir: Ayah Sebagai Panutan	Ayahnya sendiri telah menjadi teladan sejak ia masih kecil. Ayahnya mengajarkan banyak ilmu dan pengajaran menjadi pria yang berani dan bertanggung jawab. Hubungan dekat bersama ayahnya ini cukup memberikan banyak pengalaman yang dapat ia pelajari selama masa hidupnya.	Menunjukkan masa lalu bersama ayah
5	Pengenalan Pembayun: Karakteristik	Hidupnya tidak lepas dari seorang wanita yang telah menemaninya memimpin Desa Mangir saat itu, seorang gadis yang cukup dewasa, bertanggung jawab dan sangat mencintai Ki Ageng Mangir. yakni Putri Rara Pembayun	Menunjukkan Pembayun

6	Kisah Percintaan Mangir dan Pembayun	Mereka saling mencintai satu sama lain, kehidupan mereka begitu mesra yang pada akhirnya Pembayun dikaruniai seorang anak yang masih berada di dalam janinnya dan hal itu membuat mereka menjadi pasangan yang semakin Bahagia.	Menunjukkan Mangir dan Pembayun berduaan
7	Masalah Dibalik Percintaan Mereka	Namun dibalik kebahagiaan mereka berdua ada pihak yang tidak menyukai itu. Seorang menganggap bahwa Mangir sudah melupakan tanggung jawabnya dalam memimpin Desa Mangir. Ia adalah seorang Demang bernama Suriwang.	Menunjukkan Suriwang, seorang Demang di Desa Mangir yang sedang memperhatikan mereka Mangir dan Pembayun
8	Penjelasan Desa Mangir	Desa Mangir merupakan satu-satunya desa yang menjadi Desa Perdikan saat itu. Dimana dalam masa kerjaan Mataram	Menunjukkan Kehidupan Desa Mangir

		yang dipimpin Panembahan Senapati, Mangir tidak ingin mengikuti ketetapan yang telah diberikan saat itu.	
9	Penjelasan Suriwang	Sehingga hal ini menimbulkan pemikiran oleh Suriwang bahwa kemungkinan Desa Mangir tidak siap dalam menghadapi apapun yang akan didatangkan dari Mataram dikarenakan pemimpin mereka yang sedang mabuk asmara. Selama ini Ki Ageng Mangir tidak mengetahui identitas yang sebenarnya dari Putri Pembayun, bahwa ia adalah putri kandung dari musuh dari Mangir sendiri, yakni Panembahan Senapati Sendiri.	Menunjukkan Suriwang sedang menceritakan ke beberapa Demang lainnya
10	Cerita Asal Suriwang Yang Mengetahui Identitas Pembayun	Suatu hari Suriwang tidak sengaja melihat Pembayun bertemu	Menunjukkan Situasi di suatu hutan dimana

		<p>seseorang, dan disadari bahwa orang itu berasal dari utusan kerajaan Mataram. Ia adalah seorang pembawa pesan dari Panembahan Senapati, yang ditugaskan menyampaikan bahwa anak yang didalam janinnya harus menjadi pewaris kerajaan Mataram.</p>	<p>Suriwang memergoki Pembayun bertemu dengan seorang penyampai pesan dari Mataram</p>
11	Suriwang menghadap Pembayun	<p>Karena perasaan Suriwang yang tidak tenang memikirkan pemimpin dan desa tempat ia dibesarkan, ia menghadap Pembayun disaat Mangir sedang tidak ada di sisinya. Suriwang menyatakan segala hal yang ia ketahui mengenai identitas Pembayun yang sebenarnya.</p>	<p>Berlatar di Desa Mangir</p>
12	Tangisan Pembayun terhadap situasinya saat ini yang diketahui	<p>Pembayun sangat terpukul karena pada</p>	<p>Menunjukkan Pembayun yang</p>

		<p>akhirnya identitasnya selama ini terungkap. Suriwang mendesak agar Pembayun mengakui bahwa dirinya adalah Putri Panembahan Senapati. Karena cintanya yang besar pada akhirnya ia berjanji kepada Suriwang untuk mengakuinya sendiri kepada Ki Ageng Mangir.</p>	<p>sedang sedih dan khawatir</p>
13	<p>Kejujuran Pembayun kepada Mangir &amp; Perasaan Mangir mendengar kejujuran Pembayun</p>	<p>Pembayun menceritakan segalanya kepada suami tercintanya. Ki Ageng Mangir sangat terkejut dengan rasa yang campur aduk. Perasaan cintanya terbentur pada perasaan kecewa yang belum pernah ia rasakan. Mangir mengetahui bahwa ini masalah yang rumit, karena ia harus bertemu dengan seorang yang selama ini ia tidak mau tunduk yaitu mertuanya sendiri</p>	<p>Pembayun menceritakan hal sesungguhnya kepada Mangir</p>

14	Mangir mengabdikan permintaan Pembayun	Namun Mangir tidak mau kehilangan jati dirinya sebagai seseorang yang bertanggung jawab. Ia mengabdikan permintaan Pembayun untuk bertemu ayahnya yakni Panembahan Senapati untuk meminta restu menjadi ayah bagi anak yang dikandung oleh Pembayun. Walaupun pada akhirnya, Mangir terbunuh oleh pihak Mataram.	Menunjukkan mereka sedang berduka
----	---	--	-----------------------------------

Penulis telah mengubah dan mempersingkat cerita dengan sedemikian rupa agar tidak berbeda dari sumber cerita aslinya dan tidak mengurangi pesan utama dalam ceritanya. Selain itu juga cerita dibuat seramah mungkin agar menyesuaikan isi konten kepada anak-anak. Cerita yang penulis tetap pertahankan yaitu:

1. Karakteristik Ki Ageng Mangir dan Putri Pembayun
2. Silsilah kehidupan Desa Mangir saat itu
3. Kisah Percintaan Ki Ageng Mangir dengan Putri Pembayun

Demi menyesuaikan cerita anak-anak, penulis mengurangi beberapa kejadian yang terjadi di dalam inti cerita. Seperti bagaimana kedatangan Pembayun beserta rombongan yang diutus oleh Senapati untuk menyamar menjalankan tugas dalam menundukan Mangir dan tidak menceritakan kisah akhir riwayat Ki Ageng

Mangir yang gugur ditangan Senapati. Selain itu juga dalam setiap adegan yang ada penulis menyisipkan suatu tindakan yang dapat di contoh pada sosok Ki Ageng Mangir. Seperti patuh dan sayang kepada orang tua, setia mengabdikan kepada Yang Maha Kuasa, sikap bijaksana dan bertanggung jawab.

### **III.1.8 Gaya Penulisan Naskah**

Penulisan naskah dalam perancangan ini menggunakan bahasa sehari-hari yang familiar kepada anak-anak usia SD. Hal ini agar pesan dan informasi dalam cerita dan gambar dapat mudah tersampaikan. Selain itu agar anak-anak tidak bosan saat membaca dan terasa menyenangkan. Dengan struktur penulisan seperti ini, penulis menghindari kata-kata dan bahasa yang berat dan negatif dalam perancangan *e-book* cerita bergambar ini.

### **III.2 Konsep Visual**

Konsep visual untuk *e-book* cerita bergambar “Legenda Ki Ageng Mangir” menggunakan gaya ilustrasi kartun. Hal ini berdasarkan survey dimana anak-anak menyukai karakter yang sesuai dengan usia mereka. Seperti visual yang ada pada film kartun atau komik. Gaya kartun bersifat sederhana, ceria, digambarkan tidak realistis, menggunakan warna yang kontras serta menggunakan warna blok, dan digambarkan ekspresif sehingga terkesan menarik untuk anak-anak.



Gambar 3. 1 Serial Kartun Teen Titans Go!

(Sumber: [www.imdb.com](http://www.imdb.com) diakses pada 17 April 2020 pukul 13.48)



Gambar 3. 2 Serial Kartun Gravity Falls

(Sumber: [www.imdb.com](http://www.imdb.com) diakses pada 17 April 2020 pukul 13.48)

Selain menggunakan gaya kartun, *e-book* cerita bergambar ini akan dimasukkan unsur budaya tradisional Jawa dengan ketentuan secukupnya saja dan

tidak terlalu dipaksakan. Contohnya pada penggambaran karakter dengan pakaian yang dikenakan dan bangunan rumah yang masih tradisional. Serta masih menunjukkan kegiatan-kegiatan yang dilakukan di dalam pedesaan biasanya. Unsur-unsur tradisional ini berperan sebagai pemanis saja, karena visual budaya Jawa yang biasanya identik dengan ukiran-ukiran, menggunakan motif batik, identik berwarna gelap dan sebagainya tidak terlalu membebani pembaca yaitu anak-anak.

### III.2.1 Studi Cover

Penulis memilih beberapa contoh *cover* buku cerita bergambar yang *survey* kepada beberapa *target audience* yakni anak-anak. Hal ini dilakukan untuk dapat memahami daya tarik dari sebuah *cover* buku tersebut. Penulis memilih *cover* dari buku cerita *Story of Thieves* oleh James Riley, *The Peddler's Road* oleh Matthew Cody, *Dragon Throne* oleh Amma Lee dan *The Legend of Greg* oleh Chris Rylander.



Gambar 3. 3 Contoh Cover Buku Cerita

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

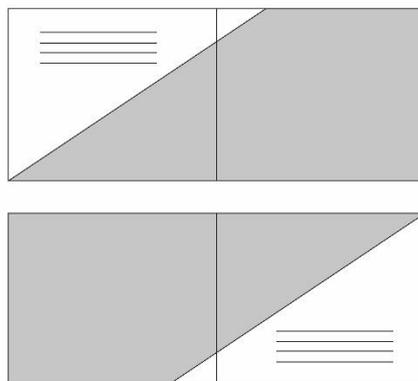
Cover layout 1	: 2 anak
Cover layout 2	: 5 anak
Cover layout 3	: 6 anak
Cover layout 4	: 2 anak

Dari hasil *survey* yang telah terkumpul, menunjukkan bahwa *cover* buku cerita bergambar yang paling disenangi anak-anak yaitu *Dragon Throne* dengan perolehan 40% dan *The Peddler's Road* dengan perolehan 30%. Sedangkan untuk

*Story Thieves* dan *Legend of Greg* dengan perolehan sama masing-masing 15%. Berdasarkan hasil yang sudah ada, maka perancangan ini akan menggunakan patokan dari *cover* buku cerita *Dragon Throne* dan *The Peddler's Road*.

### III.2.2 Studi Layout

Perancangan *e-book* cerita bergambar ini menggunakan jenis *layout* dua halaman satu adegan. Penggambaran ilustrasi akan tetap diseimbangkan walaupun menggunakan dua halaman. Dimana di setiap adegan ilustrasi akan mendominasi salah satu bagian halaman, namun di halaman satunya lagi akan dikurangi penggambaran detailnya, ini untuk tempat teks. Teks akan dibuat menyatu dengan *background* ilustrasi di bagian yang sudah disediakan *whitespace* nya.



Gambar 3. 4 Studi *Layout* Buku

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. 5 Contoh Referensi *Layout*

(Sumber: <https://www.deviantart.com/hatefuel/art/Folklore-Storybook-Si-Pitung-342150335>  
diakses pada 17 April 2020 pukul 15.13)

### III.2.3 Studi Karakter

Dari hasil pengamatan yang penulis lakukan, kecenderungan anak-anak menyukai karakter yang sesuai dan cocok dengan kepribadian mereka. Karena pada perancangan ini menggunakan gaya kartun, ilustrasi yang digambarkan harus sederhana, lucu, ekspresif dengan menggunakan warna yang kontras namun anak-anak tetap mengenali anatominya. Selain bisa diperhatikan sang anak hanya memilih satu tokoh dari beberapa tokoh yang ada sebagai karakter andalannya karena karakter tersebut memiliki daya tarik yang kuat. Tentunya ilustrasi dalam perancangan ini tetap memasukan unsur kebudayaan Jawa, namun hal ini sebagai pemanis saja atau tidak terlalu dibuat kedetailannya.

Penulis telah mengambil *survey* dari beberapa karakter yang penggambarannya sesuai dalam perancangan ini. Penulis memilih karakter dari seri animasi dan film kartun yang kenal dan ditonton oleh anak-anak. Karakter ini antara lain adalahh Boboiboy (*Boboiboy*), Ben Tennyson (*Ben 10*), Tarzan (*Disney*) dan Superman (*Justice League*).



Gambar 3. 6 *Survey* Studi Karakter

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

(1) Ben 10 ( <i>Cartoon Network</i> )	: 4 orang
(2) Boboiboy ( <i>Boboiboy</i> )	: 5 orang
(3) Superman ( <i>Justice League</i> )	: 4 orang
(4) Tarzan ( <i>Disney</i> )	: 1 orang

Menurut hasil *survey* yang sudah ada, bahwa karakter yang mendominasi dan sangat dikenal pasarnya yaitu Boboiboy dengan perolehan 35% dan Ben 10 dengan perolehan 35%. *Superman* tidak ketinggalan jauh dikenali dengan perolehan 25%. Namun untuk Tarzan sangat kurang dikenali dengan hanya 5% saja. Berdasarkan hasil yang sudah disebutkan, maka dalam perancangan ini akan menjadikan kartun Boboiboy dan Ben 10 sebagai patokan penggambaran ilustrasi. Dalam kedua seri ini yang hanya membedakan adalah dimensi ilustrasinya saja. Kedua kartun ini menggambarkan anatomi manusia yang dibuat lucu dan disederhanakan dengan bentuk yang tidak terlalu realistis. Penulis juga akan menjadikan Superman sebagai patokan karakteristik, dikarenakan Superman yang dikenal oleh kekuatan, kegagahan dan sangat dijadikan teladan anak-anak karena sifat *heroic*nya.

### 1. Tokoh Utama

Tokoh	: Ki Ageng Mangir
Jenis Kelamins	: Laki-laki

Karakteristik : Tampan, gagah, ramah, bijaksana, setia

Deskripsi : Pemimpin Padukuhan Desa Mangir

Sebagai karakter yang paling penting, Ki Ageng Mangir menjadi pusat perhatian disetiap adegan dalam *e-book* cerita bergambar ini. Penulis akan menggambarkan fisik karakter Ki Ageng Mangir yang terlihat tampan, gagah dan masih muda. Selain itu juga menunjukkan berkepribadian yang bijaksana dan bertanggung jawab.

## 2. Tokoh Pendukung

Tokoh : Putri Rara Pembayun

Jenis Kelamins : Perempuan

Karakteristik : Cantik, dewasa, setia, ramah, jujur

Deskripsi : Istri Ki Ageng Mangir dan putri Senapati

Karakter pendamping berperan sebagai pelengkap tokoh utama, biasanya tokoh utama berperan sebagai penasihat, teman terdekat dalam berdiskusi atau berwujud yang selalu memberi teguran pada tokoh utama. Penggambaran Putri Rara Pembayun akan memperlihatkan seorang gadis yang cantik / manis parasnya, setia kepada suaminya, dewasa dan jujur.

## 3. Tokoh Pendukung

Tokoh : Ayah Ki Ageng Mangir, Panembahan Senapati, dsb.

Jenis Kelamins : Laki-laki dan perempuan

Tokoh pendukung tidak terlalu mengisi penuh dalam cerita, tokoh pendukung hanya tokoh yang muncul sesekali atau tidak terlalu bersifat berlawanan dengan tokoh utama. Tapi tetap tokoh pendukung juga bisa memiliki sifat atau netral dan menjadi lawan main tokoh utama melakukan aktivitas tertentu. Tokoh pendukung akan memberikan reaksi terhadap tokoh utama sehingga pesan yang terkandung dapat tersampaikan. Contoh pada cerita ini Panembahan Senapati hanya dimasukkan kedalam tokoh pendukung karena berperan sebagai ayahanda Putri Pembayun, namun tetap

ada penggambaran fisik dari Panembahan Senapati yaitu sebagai raja dan berwibawa.

### III.2.4 Studi Tipografi

Penulis mempertimbangkan bentuk huruf yang mampu dibaca anak-anak pada usia SD. Bentuk huruf yang sederhana tetapi tetap berbentuk unik dan lucu agar saat membaca anak-anak tidak merasa bosan. Penulis akan menggunakan dua jenis *font* dalam perancangan ini, yaitu *font* yang digunakan untuk judul dan *font* yang digunakan untuk isi.

#### III.2.4.1 Tipografi Judul

Untuk *font* yang digunakan pada judul, penulis memilih menggunakan *font* yang cocok bersifat tebal, menyenangkan dan lebih ekspresif namun tetap terbaca.

## The Blacklist

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg  
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn  
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu  
Vv Ww Xx Yy Zz

*Legenda Ki Ageng Mangir* ..... 24pt  
*Legenda Ki Ageng Mangir* ..... 18pt  
*Legenda Ki Ageng Mangir* ..... 16pt  
*Legenda Ki Ageng Mangir* ..... 14 pt

Gambar 3. 7 Font Untuk Judul

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Font The Blacklist ini berkarakteristik sangat ekspresif dikarenakan gaya font yang hampir mirip seperti jenis *script* yakni jenis font yang seperti ditulis oleh tangan. Walaupun berkesan *script* font tetap mudah dibaca, serta ketebalannya pun cukup seimbang. Font ini juga mudah diberikan sentuhan tambahan atau modifikasi saat *layout* karena sifat font yang tidak kaku.

Ki Ageng Mangir  
 Kisah Teladan Dari Bantul

Gambar 3. 8 Hasil Modifikasi

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

### III.2.4.2 Tipografi Isi

*Font* yang akan digunakan untuk isi, penulis akan menggunakan jenis *font* yang berkesan klasik, tidak kaku dan tingkat keterbacaan yang baik. Hal ini guna menimbulkan kesan Jawa klasik.

## Barkentina

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg  
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn  
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu  
Vv Ww Xx Yy Zz

Legenda Ki Ageng Mangir.....24pt  
Legenda Ki Ageng Mangir .....18pt  
Legenda Ki Ageng Mangir.....16pt  
Legenda Ki Ageng Mangir.....14pt

Gambar 3. 9 Font Untuk Isi

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Penulis memilih font Barkentina karena font ini termasuk kedalam jenis font *serif*, dimana font ini bersifat klasik dan lebih mudah dibaca serta memiliki nilai *readability* yang cukup baik. Walaupun termasuk jenis *serif*, Barkentina terlihat lebih lembut dikarenakan setiap sisi huruf tidak berbentuk runcing sehingga terkesan ramah.

### III.2.4 Studi Warna

Pada *survey* ini penulis sudah memilih beberapa jenis teknik pewarnaan pada buku cerita bergambar.



Gambar 3. 10 *Survey* Studi Warna

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- (1) : 6 orang
- (2) : 3 orang
- (3) : 3 orang
- (4) : 3 orang

Kesimpulan dari hasil *survey* yang sudah ditunjukkan bahwa anak-anak SD lebih menyukai gaya warna pada contoh nomor satu. Warna yang ditunjukkan kontras namun tidak mencolok dilihat. Selain itu terlihat seperti teknik pewarnaan manual menggunakan kuas. Sehingga dalam perancangan *e-book* cerita bergambar ini akan menggunakan warna-warna yang cerah dan lembut, tidak bertolak belakang agar tidak menimbulkan kesan mencolok.