

**PERANCANGAN KOMIK LEGENDA PESANGGRAHAN
TAMANSARI KERATON YOGYAKARTA**



KARYA DESAIN

Adam Purbany

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2010**

**PERANCANGAN KOMIK LEGENDA PESANGGRAHAN
TAMANSARI KERATON YOGYAKARTA**



KARYA DESAIN

Adam Purbany



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2010**

PERANCANGAN KOMIK LEGENDA PESANGGRAHAN TAMANSARI KERATON YOGYAKARTA

NO.	3406/H/S/20W
TGL.	19-8-2010
TEMA	A



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2010

Tugas Akhir Desain berjudul:


**PERANCANGAN KOMIK LEGENDA PESANGGRAHAN
TAMANSARI KERATON YOGYAKARTA**

,diajukan oleh Adam Purbany, NIM 0311344024, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal :30 Juli 2010 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/ Anggota


Drs. Asnar Zacky
NIP. 19570807 198503 1 003

Pembimbing II/ Anggota


Terra Bajraghosa S.Sn.
NIP. 19810412 200604 1 004

Cognate/ Anggota


Drs. Arif Agung Swasono, M.Sn.
NIP. 19671116 199303 1 001

KPS. Disain Komunikasi Visual
/ Anggota


Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Disain/ Ketua
/ Anggota


Drs. Lasinjan, M.Sn.
NIP. 19570513 198803 1 001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.
NIP. 1960048 198601 1 001

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur yang mendalam kami panjatkan kepada Allah SWT Tuhan Yang Maha Agung beserta Rasul Nya atas terselesaikannya Tugas Akhir ini sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Disain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dekan FSR Dr.M. Agus Burhan, M.Hum Kepala Jurusan Desain Drs. Lasiman,M.Sn, Ketua Program Studi DKV Drs. Hartono Karnadi,M.Sn., Drs. Asnar Zacky, Terra Bajraghosa,S.Sn, selaku pembimbing I dan II, serta segenap Dosen di program studi Diskomvis ISI Yogyakarta yang telah membukakan begitu banyak ilmu yang bermanfaat.

Terima kasih kepada kedua orang tuaku yang telah menjadi orang tua yang sempurna, semua saudaraku Isnan dan Ika terimakasih atas doa dan semangat nya. Seluruh teman-temanku yang selalu mendukung dalam segala hal, Wahyu Wijanarko, Prianto, Imam, De Aya, Andrean, Andri, Anam, Nilo, Tekuyaki, dan semua teman-teman di dunia Facebook, BBM dan Twitter.

Semoga Tuhan Yang membalas seluruh kebaikan dengan Ridlo-Nya, dan, semoga tugas akhir ini berguna bagi semua pihak.

Yogyakarta, 30 Juli 2010

Adam Purbany

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SUB JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi masalah	5
C. Rumusan masalah.....	5
D. Tinjauan Perancangan	6
E. Manfaat Perancangan	6
F. Batasan Masalah.....	7
G. Metode Perancangan.....	7
1. Pengumpulan Data.....	8
2. Metode Pengumpulan Data.....	8
3. analisis.....	8
H. Skema Perancangan.....	11

BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Identifikasi	12
1. Identifikasi Tentang Tamansari.....	12
1. Sejarah Pesanggrahan Tamansari	12
2. Pembangunan Tamansari	13
3. Arti bangunan Tamansari.....	18
4. Fungsi bangunan Tamansari.....	18
5. Bagian-bagian bangunan Tamansari.....	21
6. Pemugaran Tamansari.....	26
2. Tinjauan Tentang Komik	29
a. Pengertian Komik.....	29
b. Sejarah komik.....	32
c. Sejarah dan Perkembangan Buku Bergambar di Dunia.....	33
d. Sejarah dan perkembangan Komik di Indonesia.....	38
e. Sejarah Komik Indonesia.....	41
f. Jenis-jenis komik.....	45
g. format komik.....	49
3. Tinjauan Gaya Komik Eropa, Amerika, Jepang dan Indonesia.....	50
a. Gaya Komik Eropa.....	50
b. Gaya Komik Amerika.....	52
c. Gaya Komik Jepang.....	54
d. Gaya Komik Indonesia.....	57

B. ANALISIS

1. Analisis Data.....	61
a. Strength (kekuatan).....	61
b. Weaknesses (kelemahan).....	61
c. Opportunities (Kesempatan).....	62
d. Threats (Ancaman).....	63
2. Analisis Media.....	64
a. Strength (kekuatan).....	64
b. Weaknesses (kelemahan).....	64
c. Opportunities (Kesempatan).....	65
d. Threats (Ancaman).....	65
C. Kesimpulan Analisis Data.....	65
1. Umum.....	65
2. Khusus.....	66

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

A. Tujuan Perancangan.....	67
1. Diskripsi Tema.....	67
2. Synopsis Cerita.....	68
3. Story Line.....	69
4. Diskripsi Arah Bentuk.....	82
B. Strategi Kreatif.....	86

1. Target Audience.....	86
2. Isi Pesan.....	87
C. Konsep Kreatif.....	88
1. Diskripsi cerita.....	88
2. Deskripsi gambar / penyajian ilustrasi.....	88
D. Konsep Media.....	94
1. Tujuan media.....	94
2. Strategi Media.....	95
3. Program Media.....	95
4. Biaya Media.....	96

BAB IV. STUDI VISUAL DAN PERANCANGAN

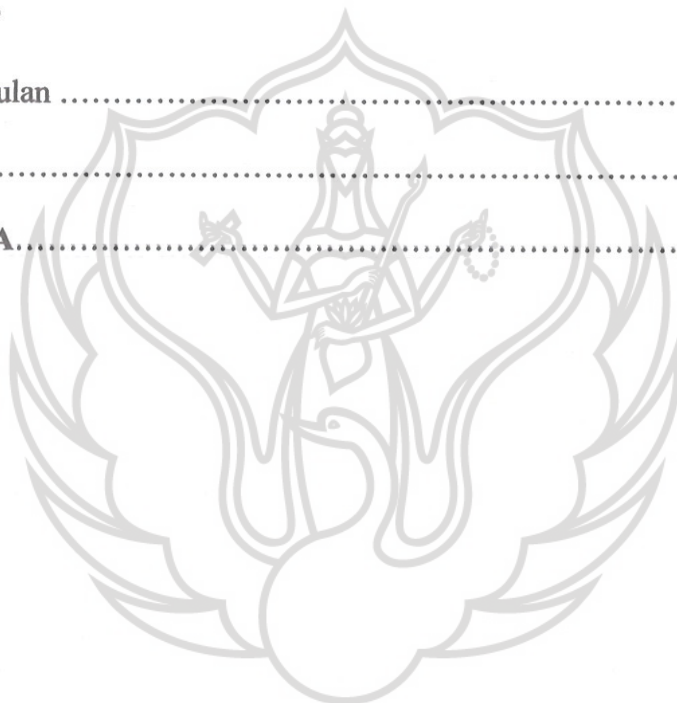
A. Data Visual.....	100
1. Data Visual Pakaian dan Aksesoris.....	101
2. Data visual senjata dan peralatan perang.....	103
3. Data Visual Setting, Arsitektur dan Kendaraan.....	104
B. Studi Visual.....	105
1. Studi Gaya Ilustrasi dan Studi Goresan.....	105
2. Studi Tipografi Dan Studi Warna.....	107
3. Studi karakter tokoh, pakaian dan aksesoris.....	119
4. Studi Arsitektur Bangunan.....	130
C. Desain Cover.....	131

1. Rough Layout Cover.....	131
2. Final Desain Cover.....	132
D. Lay Out Halaman dan Sketsa Komik Halaman Isi.....	133
E. Rancangan Final Komik.....	142
E. Media Pendukung.....	180
1. Rough Layout.....	181
2. Final Desain	188

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan	189
B. Saran	190

DAFTAR PUSTAKA.....	191
----------------------------	------------



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Peta kota Yogyakarta.....	22
Gambar 2: Denah Pesangrahan Tamansari.....	23
Gambar 3: Bagian bangunan Tamansari	27
Gambar 4: Bagian bangunan	28
Gambar 5: Egyptians papyrus	32
Gambar 6: piktograf purba	33
Gambar 7: Contoh halaman Alkitab.....	34
Gambar 8: Salah satu halaman” Empat puluh dua baris”.....	35
Gambar 9: <i>Johann Gutenberg</i> & Mesin cetak Gutenberg	35
Gambar 10 : Alkitab Edisi Vulgata	36
Gambar 11 : Halaman pertama dari kitab Coverdale’s.....	36
Gambar 12 : R.A. Kosasih; Mahabharata	39
Gambar 13: Kho Ping Ho	40
Gambar 14: Si Buta dari Gua Hantu	40
Gambar 15: Gundala Putra Petir	40
Gambar 16 : Relief borobudur	43
Gambar 17 : Lembar kain berhiaskan gambar	44
Gambar 18: Portsmouth Point, Thomas Rowlandson	51
Gambar 19: Max and Moritz, Wilhelm Busch	51
Gambar 20 : Histoire de M	51

Gambar 21 : A Series of Unfortunate Events	51
Gambar 22: Rudolph Dirks, The Katzenjammer Kids	53
Gambar 23: George Herriman, The Family Upstairs	53
Gambar 24 : Walt Disney, Mickey Mouse	53
Gambar 25: Hal Foster, Tarzan of the Apes	53
Gambar 26: Sejarah sabun	54
Gambar 27 : Flash Gordon, Batman	54
Gambar 28 : Tanuki kusa-zoushi	56
Gambar 29 : Masanobu <i>emakimono</i>	57
Gambar 30 : Astroboy, Osamu Tezuka	57
Gambar 31 : Put On karya Kho Wan Gie	59
Gambar 32: A.S. Danial, Rahasia Borobudur.....	59
Gambar 33: Taguan Harjo, Morina	59
Gambar 34: Riwayat Nabi Adam	60
Gambar 35: busana prajurit Keraton	101
Gambar 36: Busana Keraton	102
Gambar 37: Pakaian Portugis.....	102
Gambar 38: persenjataan prajurit Keraton.....	103
Gambar 39: arsitektur Tamansari.....	104
Gambar 40: kapal dan kuda sebagai kendaraan.....	105
Gambar 41: gaya ilustrasi	106
Gambar 42: teknik blok	107
Gambar 43: Sri Sultan HB I dan II	119

Gambar 44: gambar orang Portugal.....121

Gambar 45: Prajurit Keraton123

Gambar 46: arsitektur Tamansari130



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Legenda atau cerita adalah satu-satunya warisan yang dapat menceritakan suatu kisah yang dapat mengisahkan kehidupan yang terjadi di masa lalu. Sehingga tanpa adanya cerita atau legenda generasi berikutnya tidak akan mengetahui cerita apa yang ada di masa lalu dibalik peninggalan budaya yang masih ada di masa kini. Warisan budaya masa lalu yang saat ini masih dapat kita temui kebanyakan berupa tulisan, bangunan istana, bangunan makam, bangunan tempat tempat pemujaan yang kondisinya semakin lama semakin pudar karena termakan usia.

Salah satu peninggalan bersejarah di Yogyakarta yang saat ini masih berdiri adalah Istana Air Tamansari atau yang lebih dikenal dengan nama Pesanggrahan Tamansari. Pesanggrahan Tamansari adalah sebuah taman kerajaan atau pesanggrahan bagi keluarga Keraton Yogyakarta yang dibangun semasa pemerintahan Sri Sultan HB II. Bangunan ini terletak sekitar 0,5 km sebelah selatan Keraton Yogyakarta.

Menurut legenda yang dipercaya oleh masyarakat, pembangunan Pesanggrahan Tamansari di arsiteki oleh seorang berkebangsaan Portugis yang diperintahkan oleh Sri Sultan HB II. Dalam cerita yang dipercaya masyarakat Yogyakarta dikisahkan bahwa pada masa pemerintahan Sri Sultan HB II di daerah Mancingan di pantai selatan Yogyakarta, ditemukan orang asing yang tanpa

diketahui asal usulnya. Masyarakat di daerah sekitarnya tidak mengetahui bahasa yang dipergunakannya. Kemudian prajurit keraton menangkap orang itu dan menyerahkan orang itu kepada Sri Sultan HB II. Setelah lama mengabdikan, akhirnya ia mampu berbahasa Jawa, dan waktu didengar keterangannya ia mengatakan bahwa berasal dari negeri Portugis. Pekerjaan sehari-harinya adalah mengepalai pembuatan bangunan dan sebagainya. Jadi dapatlah disamakan dengan seorang arsitek.

Oleh Sri Sultan orang tadi lalu diperintahkan untuk membuat Benteng Keraton, dan setelah Benteng jadi Sri Sultan merasa sangat puas dan atas perkenan Sri Sultan, orang asing tadi lalu diberi kedudukan sebagai Demang, bernama Demang Portugis. Kemudian oleh masyarakat lebih dikenal dengan nama Demang Tegis, Demang Tegis kemudian diperintahkan oleh Sri Sultan untuk membuat bangunan Pesanggrahan Taman Sari.

Bukti tentang peran penting arsitek Portugis dalam pembangunan Pesanggrahan Tamansari dapat pula dilihat dari arsitektur bangunan yang bergaya Portugis. Hal ini dapat dengan jelas dilihat dari bentuk bangunan ataupun ornamen-ornamen yang berbeda dengan ornamen-ornamen yang terdapat di keraton Yogyakarta yang bergaya Jawa. Tetapi di dalam Pesanggrahan Tamansari kita juga akan menemukan ornamen-ornamen bergaya Jawa, tetapi ada pula gaya ornamen lain yaitu Hindu, Islam dan Cina, hal ini disebabkan karena pengaruh-pengaruh budaya yang masuk setelah Tamansari ada.

Pesanggrahan Tamansari adalah tempat rekreasi bagi Sri Sultan dan keluarga. Pada awalnya bangunan Tamansari bisa dibilang salah satu tempat favorit Sri Sultan HB II, karena memang desain bangunan Tamansari berbeda dengan bangunan-bangunan yang ada di Keraton Yogyakarta. Sampai sekarang pun bangunan ini masih berdiri kokoh dan terus menerus direnovasi untuk menjaga keutuhan bangunan bersejarah ini. Beberapa bagian bangunan Pesanggrahan Tamansari telah hilang, beberapa peristiwa besar di masa lalu telah menghancurkan sebagian sisi bangunan, sebut saja perang Diponegoro, gempa bumi, penjajahan Jepang. Selain peristiwa-peristiwa penting itu sebagian bangunan Tamansari terancam musnah karena kurang pedulinya masyarakat dalam melestarikan peninggalan sejarah yang satu ini, sebagai contoh pada sisi utara bangunan Tamansari telah beralih fungsi menjadi tempat pemukiman warga.

Saat ini faktor sosial adalah yang paling mempengaruhi hilangnya nilai-nilai budaya bangsa yaitu hilangnya nilai moral pada generasi muda. Generasi muda lah yang mau tidak mau akan melanjutkan pelestarian bangunan-bangunan bersejarah khususnya Tamansari di masa yang akan datang. Hal ini tidak lah mudah, karena pada umumnya kaum muda hanya mau mengenal dan memiliki apa yang ada pada masanya, yang sedang memasyarakat pada waktu itu saja. Kurang menyadari bahwa yang ada pada masa sekarang ini adalah kelanjutan dari masa lampau, dan yang ada sekarang ini akan menentukan masa depan. Sehingga jelaslah bahwa generasi muda kita harus mengerti apa sejarah itu dan apa arti sejarah bagi kita.

Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan upaya upaya tertentu yang lebih konkrit. Salah satunya adalah dengan menghadirkan sebuah media komunikasi yang berfungsi untuk memberikan informasi seputar Pesanggrahan Tamansari karena selama ini dinilai masih sangat kurang dilakukan oleh pihak pengelola Pesanggrahan Tamansari.

BALAI PENELITIAN SEJARAH DAN BUDAYA YOGYAKARTA adalah lembaga yang peduli terhadap kelestarian peninggalan sejarah dan budaya Yogyakarta. Lembaga ini pada tahun 1981-1982 telah menerbitkan buku berjudul MENGENAL SEKILAS BANGUNAN PESANGGRAHAN TAMANSARI, YOGYAKARTA. Buku ini merupakan buku yang diciptakan untuk menyampaikan informasi seputar Pesanggrahan Tamansari kepada masyarakat luas. Namun pada kenyataannya buku ini kurang efektif, oleh karena itu BPSBY bermaksud untuk merancang sebuah media informasi baru yang lebih efektif dan lebih memfokuskan target audiens pada generasi muda. Media informasi yang dipilih adalah buku komik, hal ini tentu saja menyesuaikan dengan target audiens yang merupakan anak muda, komik tersebut tersebut berisi informasi tentang legenda pembangunan Pesanggrahan Tamansari yang pada intinya berfungsi untuk mengajak generasi muda agar dapat lebih mengenal dan menghargai budaya bangsa khususnya Pesanggrahan Tamansari sehingga timbul rasa bangga, rasa ikut memiliki dan ikut menjaga kelestariannya.

B. Identifikasi Masalah

Beberapa hal yang menjadi latar belakang masalah sehingga diperlukannya perancangan komik legenda Pesanggrahan Tamansari adalah sebagai berikut :

1. Perlunya generasi muda untuk mengetahui legenda atau sejarah bagaimana pertama kali Pesanggrahan Tamansari berdiri dan siapa tokoh dibalik itu.
2. Media informasi tentang Pesanggrahan Tamansari sangatlah langka, terutama yang berupa buku, sehingga perlu melakukan perancangan media lain yang lebih efektif dan dapat memberikan diskripsi dan informasi yang lebih jelas tentang gambaran legenda terciptanya Pesanggrahan Tamansari
3. Banyak hal-hal yang bernilai historis dan berharga dalam kisah tentang Berdirinya Pesanggrahan Tamansari ini, sehingga menarik untuk dijadikan topik dalam perancangan media komunikasi visual yang salah satunya adalah dengan komik

C. Rumusan Masalah

- Bagaimana mengenalkan nilai-nilai cinta tanah air melalui komik legenda atau sejarah.
- Bagaimana merancang komik yang dapat menyampaikan informasi tentang legenda Pesanggrahan Tamansari kepada masyarakat, khususnya generasi muda sehingga mereka dapat mengenal, menghargai, bangga dan dapat ikut menjaga kelestariannya sampai kapan pun.

- Bagaimana merancang komik yang memiliki daya tarik yang informatif dan komunikatif, atau dengan kata lain bagaimana usaha untuk dapat mengadaptasikan sebuah ilustrasi bahasa kedalam ilustrasi visual dengan daya tarik tersendiri serta dengan konsep visual agar sebuah perancangan dapat secara efektif berhasil dan sesuai dengan konsep perancangan ini yaitu sebagai sebuah komik Legenda Tamansari yang ditujukan untuk masyarakat khususnya generasi muda.

D. Tujuan Perancangan

1. Mendapatkan rancangan komik yang menarik dan juga dapat menyampaikan pesan yang ada dalam legenda atau sejarah Pesanggrahan Tamansari melalui bahasa gambar dengan pendekatan histories.
2. Mendapatkan rancangan komik sejarah atau legenda Tamansari yang dapat dijadikan sebagai buku pengetahuan terhadap legenda asal-usul Pesanggrahan Tamansari sebagai salah satu ikon kebudayaan di Yogyakarta.
3. Memvisualkan atau mengadaptasikan karakter atau tokoh serta setting dan segala sesuatu yang terdapat dalam cerita yang memiliki arti penting dengan merancang sesuai dengan konsep-konsep yang terkandung.
4. Mempermudah target audience untuk dapat memahami segala sesuatu yang terkandung dalam sebuah cerita yang hanya diilustrasikan lewat penuturan bahasa verbal, kemudian menekankan peran ilustrasi lewat penuturan gambar sebagai media utamanya.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat untuk mahasiswa

Mahasiswa mendapatkan sebuah rancangan komik legenda Pesanggrahan Tamansari yang sistematis, artistik dan atraktif sesuai dengan konsep serta dapat mengkomunikasikan hasil rancangan tersebut melalui media buku.

2. Manfaat untuk Lembaga

BALAI PENELITIAN SEJARAH DAN BUDAYA YOGYAKARTA mendapatkan suatu metode penyampaian informasi yang lebih menarik, artistik dan tidak membosankan, tujuannya adalah tercapainya penyampaian informasi tentang legenda Pesanggrahan Tamansari kepada masyarakat sehingga kelestarian Pesanggrahan Tamansari akan terus terjaga.

3. Manfaat untuk masyarakat

Komik legenda Pesanggrahan Tamansari akan mempermudah bagi masyarakat untuk mengerti dan memahami legenda Pesanggrahan Tamansari lebih dari sekedar membaca ataupun mendengarkan dongeng.

F. Lingkup Perancangan

- Legenda yang divisualkan dibatasi dari awal munculnya tokoh penting yaitu Demang Tegis hingga kemudian munculnya permasalahan yang melatarbelakangi terciptanya Pesanggrahan Tamansari hingga berdirinya.
- Cerita yang divisualkan diambil dari penggabungan antara perspektif legenda dan sejarah, tujuannya untuk memudahkan dalam penyusunan cerita dan memudahkan dalam proses perancangan ilustrasi.

- Target audiens komik ini adalah mencakup semua kalangan masyarakat, khususnya generasi muda usia 17 sampai 35 tahun.
- Untuk lingkup wilayah akan didistribusikan di sekitar Daerah Istimewa Yogyakarta dan Jawa Tengah.

G. Metode Perancangan

1. Pengumpulan Data

Melakukan pengumpulan data tentang aspek-aspek yang terkandung dalam sebuah cerita secara umum. Dalam pengumpulan data ini diharapkan dapat memberikan elemen-elemen dasar yang diperlukan untuk membangun suatu konstruksi yang kokoh dalam perancangan.

2. Metode Pengumpulan data

- a. Data verbal digunakan sebagai data yang menyangkut tentang hal-hal teoritis, seperti sejarah, maupun pengetahuan teoritis. Data verbal akan diambil dari kajian pustaka, berupa buku-buku sejarah terutama dari buku MENGENAL SEKILAS BANGUNAN PESANGGRAHAN TAMANSARI, YOGYAKARTA, dan referensi online.
- b. Data visual digunakan sebagai data yang memuat dokumentasi tentang fakta yang terjadi dalam sejarah Tamansari, Data visual akan diambil dari buku-buku sejarah tentang Tamansari serta referensi online yang terkait dengan topik.

3. Analisis

Analisis bertujuan untuk menentukan konsep yang tetap dalam perancangan ini, agar tercapai tujuan perancangan maka pendekatan yang digunakan adalah dengan pendekatan internal dan eksternal :

a. Internal

- Sebagian dari masyarakat menganggap buku sejarah terlalu berat untuk dipelajari, persepsi itulah yang mengakibatkan hanya beberapa orang saja yang senang atau mengenal sejarah bangsa, termasuk sejarah Pesanggrahan Tamansari.
- Banyak dari generasi muda jaman sekarang yang menganggap buku sejarah adalah sesuatu yang tidak modern dan kuno, sehingga mereka enggan untuk membaca bahkan sekedar memiliki.

b. Eksternal

- Pola hidup masyarakat khususnya generasi muda yang cenderung berkiblat pada budaya luar yang serba modern adalah salah satu faktor yang mengakibatkan kurangnya kecintaan mereka terhadap nilai-nilai legenda atau sejarah bangsa.
- Perkembangan teknologi yang kian pesat dan merata ternyata berdampak pada penurunan kecintaan terhadap nilai-nilai legenda atau sejarah bangsa.
- Faktor lain yang mempengaruhi kurangnya pengetahuan masyarakat khususnya generasi muda terhadap nilai-nilai legenda atau sejarah bangsa adalah faktor media, saat ini hanya ada beberapa buku saja

yang memuat khusus tentang sejarah atau legenda bangsa, khususnya Pesanggrahan Tamansari, dan tidak semua buku yang ada dijual bebas di pasaran, ada diantaranya yang merupakan koleksi perpustakaan daerah dan tidak diperjual belikan secara bebas.

- Beberapa buku yang ada sekarang ini merupakan buku pengetahuan sejarah yang bersifat formal bahkan ada beberapa yang sudah sangat lama atau kuno sehingga kurang menarik untuk dibaca, terlebih lagi bagi generasi muda yang cenderung lebih menyukai sesuatu yang bersifat menyenangkan.

Kesimpulan

- Dari hasil analisis diatas didapatkan kesimpulan bahwa materi buku sejarah yang ada saat ini kurang bisa diterima oleh masyarakat khususnya generasi muda, alasannya adalah karena sebagian besar generasi muda lebih tertarik dengan segala sesuatu yang bersifat menyenangkan, oleh karena itu dengan perancangan komik legenda Pesanggrahan Tamansari ini diharapkan para generasi muda akan bisa mendapatkan informasi tentang nilai-nilai sejarah khususnya sejarah atau legenda Pesanggrahan Tamansari dengan lebih menyenangkan.

H. Skema Perancangan

