

3. KONSEP PERANCANGAN

3.1 Konsep Kreatif

3.1.1 Tujuan Kreatif

Perancangan Buku cerita bergambar Interaktif tentang seorang penyihir kecil yang melakukan perjalanannya ke dalam hutan untuk mencari dan menolong hewan-hewan yang diperangkap oleh monster-monster dengan menyelesaikan rintangan dalam bentuk panduan interaktif. Di perjalanannya tersebut tokoh utama akan bertemu dengan hewan-hewan endemik Indonesia mulai dari Monyet Hitam Sulawesi, Anjing Kintamani, Kucing Merah Kalimantan, dan kelinci sumatera. Melalui rintangan-rintangan interaktif tersebut, anak-anak diharapkan dapat mengetahui bagaimana caranya menggambar hewan dengan baik, dan mereka dapat memahami betapa pentingnya kita untuk tidak mengeksploitasi hewan.

3.1.2 Strategi Kreatif

3.1.2.1 Target Audience

a. Segi Demografis :

Target Audience :

Target untuk pembaca media ini adalah kisaran 6 - 12 tahun yang duduk di taman kanak-kanak hingga Sekolah Dasar kelas 6, Laki-laki maupun perempuan, untuk target pembaca juga yang berasal dari kalangan menengah ke atas.

Target Market :

Lembaga pendidikan anak seperti perpustakaan sekolah dan orang tua yang memiliki anak yang sedang berada di taman kanak-kanak hingga Sekolah Dasar kelas 6 (berusia kisaran 6 - 12 tahun).

b. Segi Geografis :

Target Audience :

Target Audience dalam segi geografis adalah anak-anak dengan kisaran usia 6 - 12 tahun yang tinggal di daerah perkotaan atau kota-kota besar di Indonesia seperti Jakarta, Surabaya, Jogjakarta, Bandung, dsb.

Target Market :

Masyarakat yang tinggal di daerah perkotaan, terlebih khusus Kota-kota besar yang ada di Indonesia seperti Jakarta, Surabaya, Medan, Bandung, Jogjakarta dsb.

c. Segi Behavior :

Target Audience :

Target audience adalah anak-anak dengan kisaran usia 6-12 tahun yang suka dan ingin mempelajari hal-hal baru, Meniru Tindakan orang lain, suka menggambar, dan penuh dengan Imajinasi.

Target Market :

Target nya adalah orang tua yang memiliki kesibukan dalam pekerjaan, bisa diluar rumah maupun dari rumah, sehingga mengharapkan anaknya tumbuh dengan menyisihkan waktu dengan anaknya di tengah-tengah kesibukannya.

d. Segi Psikografis :

Target Audience :

Target nya adalah anak-anak dengan imajinasi yang tinggi, dan memiliki interest dalam dunia seni atau menggambar, dan anak tersebut mempunyai keinginan untuk mempelajari hal yang baru.

Target Market :

Orang tua yang menginginkan suatu media pembelajaran dan hiburan yang dapat mengajarkan hal-hal edukatif dan baru pada anaknya.

3.1.2.2 Format Media

Ukuran	: 20,5 x 14,5 cm
Orientasi	: Landscape
Jenis Buku	: Hard Cover
Format Isi	: Berwarna (<i>Full Color</i>)
Jenis Kertas	: Art Paper (210gsm) + Laminasi Doff
Jumlah Halaman	: 50±
Unsur Interaktif	: Step by Step, <i>Games</i> .

3.1.2.3 Isi dan Tema Media.

Perancangan Buku Cerita Bergambar ini mengangkat tema pentingnya kita untuk menolak tindak eksploitasi pada hewan. Diharapkan Buku ini dapat membantu mengajarkan kepada anak-anak tentang cara menggambar dasar hewan-hewan dan buruknya eksploitasi kepada semua fauna di Indonesia. Penyampaian cerita dengan menggunakan cerita petualangan fiksi dari penyihir kecil. Cerita ini bercerita tentang bagaimana perjalanan-perjalanan yang sudah dilalui si penyihir kecil untuk menyelamatkan fauna-fauna yang ditangkap oleh monster-monster. dengan membaca ini anak-anak dapat diharapkan untuk paham betul tentang tutorial dan step-step dalam menggambar hewan, dan dapat meniru sikap dari si tokoh utama penyihir kecil dan menerapkannya tiap hari.

Latar Belakang dari cerita ini berlokasi di dunia fantasi yang memiliki karakteristik hutan-hutan yang ada di Nusantara. Saat tokoh utama sedang menikmati perjalanannya di dalam hutan, dengan tidak sengaja dia menemukan seekor monyet yang terperangkap dan akan membantu membebaskan beberapa hewan lainnya di dalam perjalanannya itu, hingga mereka semua bebas dan hidup bahagia bersama tokoh utama. Tujuan dari pembuatan watak tokoh utama adalah agar anak-anak dapat meniru dan mengikuti watak tokoh yang baik hati, suka menolong, dan peduli dengan lingkungan.

3.1.2.4 Jenis Buku Cerita Bergambar Interaktif.

Jenis buku cerita bergambar interaktif yang akan dirancang termasuk kedalam kategori buku picture *storybook*, karena kata-kata yang tidak terlalu banyak, ilustrasi akan digunakan dalam setiap halaman guna untuk menarik minat anak-anak untuk membaca. Untuk jenis buku Interaktif yang dipilih adalah penggabungan antara *Step By Step* dan *Games books*, dimana nantinya anak-anak akan diajak untuk melakukan kegiatan seperti bagaimana cara menggambar hewan untuk menyelesaikan sebuah puzzle dalam cerita.

3.1.2.5 Gaya Penulisan Naskah.

Bahasa yang akan digunakan dalam naskah adalah Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Bahasa yang akan digunakan juga akan tidak terlalu formal. kata-kata yang akan digunakan juga adalah kata-kata yang sederhana dan mudah untuk dipahami.

3.1.2.6 Gaya Visual

Gaya gambar atau ilustrasi yang akan dibuat adalah cartoon, untuk menarik perhatian dari Target Audience yaitu anak-anak.



Gambar 3.1 Gravit Falls

Sumber : CasonArtSweet. (2023) *Various! Gravity Falls Series x Pines! Twins! Ocs Insert* [Illustration]. www.wattpad.com



Gambar 3.2 Adventure Time

Sumber : Kleber, J. (2017) *The Progressive, Grown-Up Appeal of Adventure Time* [Illustration].
newrepublic.com



Gambar 3.3 Craig of the creek

Sumber : Colangelo, B. (2022) *Why Ending Cartoon Network's Craig Of The Creek Is A Huge Mistake* [Illustration]. www.slashfilm.com

3.1.2.7 Teknik Visualisasi.

Teknik Visualisasi dengan menggunakan Teknik digital dalam proses pembuatan ilustrasi, mulai dari sketsa desain karakter, layout buku, hingga tahap akhir atau final. Untuk *software* yang akan digunakan dalam pembuatan ilustrasi adalah *Photoshop*, *Adobe Illustrator* dan *Medibang*.

3.1.2.8 Teknik Cetak.

Teknik Cetak yang akan digunakan untuk memproduksi Media perancangan ini adalah Digital Printing, Teknik ini menggunakan printer digital yang mencetak langsung pada kertas. Keuntungan dari teknik cetak digital adalah prosesnya lebih cepat dan lebih ekonomis, serta memungkinkan untuk mencetak dalam jumlah kecil. atau Offset Printing karena Cetakan offset dapat memberikan hasil cetak yang berkualitas tinggi dan tahan lama, sehingga cocok untuk buku cerita bergambar. Selain itu, teknik cetak offset juga cocok untuk mencetak pada berbagai jenis kertas yang dapat bercampur. Untuk Penjilidan buku sendiri akan dipilih antara *Saddle Stitch*, *Spiral Binding*, atau *Perfect Binding*. Pilihan penjilidan tergantung pada budget, kebutuhan, dan estetika dari buku .

3.1.3 Program Kreatif

3.1.3.1 Judul Media

Judul buku yang akan dirancang adalah “Petualangan Raka: Si Penyihir yang Baik Hati”

3.1.3.2 Sinopsis

Raka adalah seorang penyihir muda yang baik hati, di dalam rutinitasnya berjalan di dalam hutan, tanpa sengaja ia bertemu dengan seekor monyet bernama Moka yang sedang terperangkap di dalam sebuah perangkap buatan monster, setelah di selamatkan oleh raka, Moka pun menemani Raka dalam perjalanannya untuk menyelamatkan sahabat hewan lainnya.

3.1.3.3 Storyline

Bagian 1 - Perkenalan:

Raka merupakan seorang penyihir muda yang sangat baik hati, dan sangat peduli dengan lingkungan sekitarnya. Raka senang berpetualang ke dalam hutan, hal tersebut menjadi salah satu rutinitas favoritnya selain menggambar, raka juga merupakan seorang yang sangat mahir dalam menggambar, dengan tongkat sihir nya ia dapat menggambar sesuatu yang ajaib.

Suatu hari raka yang sedang melakukan rutinitasnya untuk masuk ke dalam hutan sambil melihat-lihat flora dan fauna di dalamnya dengan tidak sengaja mendengar suara yang sedang meminta bantuan, dengan sigap raka pun berlari menuju ke arah sumber suara tersebut. Raka sangat terkejut ketika melihat seekor monyet yang sedang terkurung di dalam suatu kandang dengan gembok yang hanya bisa terbuka apabila ia berhasil menggambar jenis hewan yang sedang terperangkap.

Bagian 2 - Moka si monyet cerdas:

Melihat monyet tersebut yang meminta bantuan, Raka pun segera berlari ke arahnya dan mencoba untuk membuka kandang tersebut namun gagal untuk dibuka, Raka pun menanyakan nama dari monyet tersebut dan alasan mengapa ia sampai terperangkap di dalam kandang tersebut.

Moka menjelaskan apa yang terjadi pada nya dan ketiga sahabatnya yang lain, ia bercerita tentang keberadaan komplotan monster yang senang menangkap hewan-hewan yang berada di dalam hutan untuk kemudian dijual, mendengar hal itu Raka pun termotivasi untuk membantu Moka dalam membebaskan 3 temannya yang lain, namun ia kehabisan ide untuk membebaskan Moka dari kandang tersebut, mereka berdua terlihat putus asa, dengan tidak sengaja melihat tongkat sihir milik Raka yang sedang tergeletak di tanah, tonka pun bertanya

mengenai kemampuan raka dalam menggambar, karena menggambar adalah satu-satunya jalan keluar untuk membebaskan tonka dari dalam kandang tersebut.

Setelah menyelesaikan gambar tersebut, gembok itu pun terlihat bercahaya dan kemudian terbuka, Moka pun berhasil bebas dari dalam kandang itu dan siap menemani raka di dalam perjalanannya untuk membebaskan teman-teman hewan yang lain, mereka berdua pun mulai menyusuri hutan lebih dalam lagi.

Bagian 3 - Feli si Kucing gesit:

Raka yang berjalan sembari mendengarkan cerita Moka tentang bagaimana dia dan teman-teman lainnya ditangkap oleh para monster harus terpotong ketika mendengar suara dari Feli, salah satu sahabat dari Moka. Mereka berdua pun melihat posisi Feli yang terperangkap di dalam kandang yang sedang bergelantung di dahan sebuah pohon.

Tinggi dari kandang tersebut membuat raka tidak dapat menggunakan tongkat ajaibnya pada gembok dari kandang tersebut, sembari memikirkan ide, Moka menanyakan kondisi dari si Feli dan apakah congku mengetahui keberadaan kedua sahabat mereka yang lain.

Raka yang menyadari bahwa Moka adalah seekor monyet pun mendapatkan sebuah ide, dengan memberikan tongkat ajaibnya kepada moka dan memintanya untuk naik ke atas dahan pohon tersebut dan menggambar pada gembok itu, Moka pun setuju namun dengan meminta Raka untuk memberikan petunjuk pada tonka bagaimana caranya menggambar.

Tonka berhasil membebaskan Feli dari kandang tersebut, mereka berdua terlihat sangat senang, raka yang ikut bahagia melihat mereka berdua di atas pohon pun mengingatkan mereka untuk melanjutkan perjalanan mencari kedua sahabat mereka yang lain, Feli pun memberitahu lokasi terakhir kali dia melihat cheri, sahabat kelinci dari Feli dan Moka.

Bagian 4 - Cheri Si Kelinci Mungil:

Di dalam perjalanan, Feli bercerita tentang bagaimana dia dan Cheri dihadang oleh beberapa monster yang mengakibatkan cheri tertangkap dan Feli harus terpaksa meninggalkan cheri, mendengar itu, raka memberitahu mereka untuk tidak usah khawatir, karena dia akan membantu mereka dalam membebaskan kedua sahabat mereka yang lain.

Tiba-tiba dari dalam hutan terlihat Cheri yang terperangkap di dalam kandang sedang berada di atas gerobak milik salah satu dari monster yang menangkap hewan-hewan hutan itu, mereka bertiga mulai mengejar gerobak yang berjalan tersebut namun perlahan-lahan laju dari gerobak tersebut semakin cepat, dan membuat Raka dan Moka tertinggal lumayan jauh.

Melihat laju si Feli, raka pun melempar tongkat miliknya ke atas gerobak tersebut, dan menyuruh congku untuk segera mengejar gerobak tersebut dan menggunakan tongkat milik raka untuk membebaskan si cheri. Feli berhasil menaiki gerobak tersebut namun ia memiliki kendala karena dengan tidak adanya raka, ia akan kesulitan dan tidak dapat mendengar arahan dari raka untuk menggambar.

Feli beruntung karena ternyata cheri memiliki kemampuan untuk menggambar, sehingga cheri pun mengarahkan congku bagaimana caranya menggambar bentuk kelinci, Gembok pun bercahaya dan terbuka ketika Feli berhasil menggambar bentuk kelinci, Cheri pun bebas dan Feli membantunya untuk turun dari gerobak yang sedang berjalan itu. mereka berdua menunggu Moka dan raka yang hos-hosan mengejar mereka.

Bagian 5 - Kinta si anjing pemberani.

Setelah berhasil menyelamatkan cheri, sayangnya tak ada satupun dari mereka yang mengetahui lokasi terakhir sahabat mereka yang bernama kinta, mereka berempat terlihat sangat putus asa karena tidak adanya informasi tentang kinta, Moka yang cerdas pun melihat-lihat lokasi sekitar mereka dengan penuh rasa ingin tahu, Moka melihat kearah bekas dari roda gerobak tadi yang mereka kejar, dan dia langsung menyadari bahwa dengan mengikuti gerobak tadi, mereka akan langsung tau dimana lokasi dari Kinta.

Mereka setuju untuk mengikuti arah gerobak tadi dan betul saja sesampainya mereka di lokasi kamp milik monster-monster itu, terdengar lolongan minta tolong kinta yang berasal dari dalam suatu ruangan yang tertutup rapat dengan tembok, dan hanya memiliki sumber cahaya dari jendela jeruji, mereka pun bekerja sama untuk memikirkan sebuah ide luar biasa untuk membebaskan Kinta.

Mereka menyelinap di malam hari dan melempari tongkat ajaib milik raka dari jendela jeruji, dan memasukan Cheri yang mungil untuk mulai menggambar pada gembok kandang dari si kinta, setelah berhasil membebaskan Kinta dari kandang tersebut, Kinta pun dengan kekuatannya mendobrak pintu dari ruangan tersebut yang membuat semua monster kaget dengan dentuman pintu yang terbuka itu, monster-monster itu pun mengejar kinta dan cheri, yang berlari kedalam hutan.

Monster-monster itu pun terkejut ketika melihat mereka telah jatuh kedalam perangkap mereka sendiri, ternyata Raka, Moka, dan Feli yang telah mempersiapkan perangkap - perangkap tersebut dan memutuskan untuk memancing monster-monster tersebut untuk masuk dan terjatuh perangkap mereka sendiri.

Mereka berlima pun merayakan kebebasan Moka, Feli, Cheri, dan Kinta. Ucapan Terimakasih berkali-kali mereka sampaikan kepada Raka, yang mana membuat raka untuk lebih termotivasi untuk membantu orang-orang yang mengalami kesulitan. Raka pun mengajak mereka untuk tinggal bersama-sama dengan Raka dirumahnya yang terletak di dalam hutan, dan melakukan rutinitas tiap harinya yaitu mengeksplorasi hutan dan menjaga keberlangsungan flora dan fauna di dalam hutan tersebut.

3.1.3.4 Deskripsi Tokoh Utama dan Pendukung

Tokoh Utama :

- Raka, Tokoh utama Raka merupakan seorang anak laki-laki, ia adalah penyihir kecil baik yang senang berpetualang dan membantu orang lain. Raka adalah penyihir yang sangat ceria dan senang belajar tentang hal-hal baru, ia juga sangat mencintai alam dan fauna-fauna yang hidup di dalam hutan, Raka juga adalah seorang yang mahir menggambar.



Gambar 3.4 Desain Karakter Utama

Tokoh Pendukung :

- Moka, Moka adalah monyet Macaca Nigra atau lebih dikenal monyet hitam sulawesi, dialah yang akan lebih dulu dibebaskan oleh raka, yang kemudian membantunya untuk membebaskan sahabat-sahabat hewan nya yang lain.

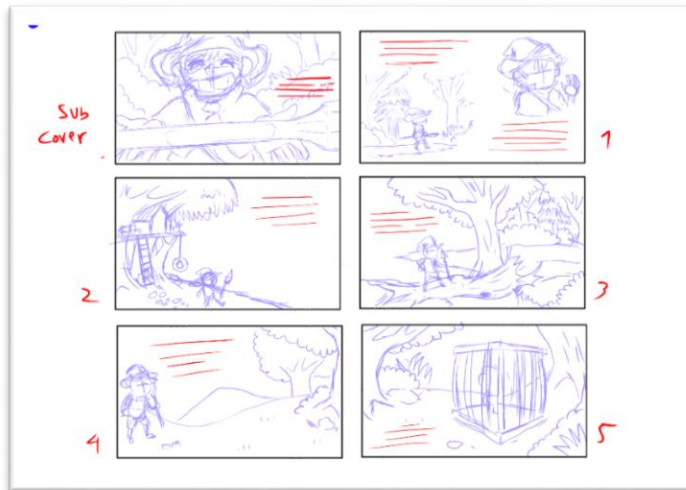
- Feli, Feli adalah kucing berjenis kucing hutan atau lebih dikenal dengan jenis kucing Merah Kalimantan, dia akan membantu raka dalam membebaskan hewan-hewan lainnya.
- Cheri, Cheri adalah kelinci sumatra dengan nama latin *Nesolagus netscheri*, dia akan menjadi salah satu kunci utama dalam membebaskan teman hewannya yang terakhir, dengan memanfaatkan bentuknya yang kecil.
- Kinta, Kinta adalah anjing yang berjenis anjing Kintamani, atau lebih dikenal dengan anjing bali, kinta merupakan hewan terakhir yang akan dibebaskan oleh raka, bersama dengan raka kinta akan membantunya untuk menyelesaikan rintangan mereka untuk menghancurkan markas dari monster yang menangkap mereka.
- Monster Pemburu, Karakter antagonis dalam cerita yang akan berperan sebagai sumber masalah yang akan dihadapi oleh Raka, Monster Pemburu adalah karakter yang akan memiliki jumlah yang lebih dari satu karena mereka bekerja dalam kelompok untuk menangkap hewan-hewan yang ada di dalam hutan.



Gambar 3.5 Desain Karakter Pendukung

3.1.3.5 Gaya Layout

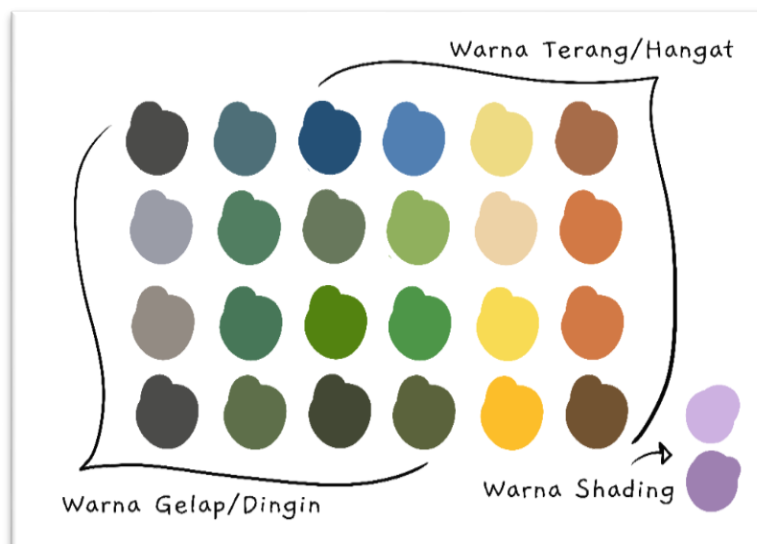
Gaya Layout yang digunakan disesuaikan dengan *target audience* yaitu anak-anak dengan usia 6-12 tahun, yang mana layout tersebut akan didominasi dengan ilustrasi dan empty space untuk Teks agar mudah dibaca.



Gambar 3.6 Contoh Layout Buku

3.1.3.6 Tone Warna

Warna-warna yang digunakan dalam ilustrasi pada buku adalah warna-warna cerah, dengan sedikit shading warna dingin agar terlihat menarik dimata anak-anak.



Gambar 3.7 Skema Warna

3.1.3.7 Tipografi

Untuk Typeface digunakan pada cover judul buku adalah dekoratif agar dapat menarik perhatian anak-anak dan sans serif untuk teks pada buku agar anak-anak dapat dengan mudah membaca teks.

Berikut Typeface *BoB* untuk *Headline* pada buku :

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG
the quick brown fox jumps over the lazy dog

Berikut Typeface *Gaegu dream* untuk teks dalam buku :

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG
the quick brown fox jumps over the lazy dog

3.1.3.8 Cover depan



Gambar 3.8 Sketsa Sampul Halaman Depan

3.1.4 Biaya Kreatif

- Buku Cerita

Ukuran : 24.7 x 17.5 cm

Bahan : Kombinasi Art paper + HVS
Jumlah cetak : 64 Halaman
Biaya produksi : 2 Copy x Rp.240.000 = Rp.480.000

- Gantungan Kunci

Ukuran : 5 x 5 x 0.8 cm
Bahan : Resin
Jumlah desain : 4
Jumlah cetak : 5 per desain
Biaya produksi : 4 x 5 = 20 buah x Rp15.000 = Rp.300.000

- Poster

Ukuran : 42 x 59.4 cm
Bahan : Art paper (150g)
Jumlah desain : 3
Jumlah cetak : 3 per desain
Biaya produksi : 4 lbr x Rp.3.000 = Rp.12.000

- Manual Card

Ukuran : Custom 14 x 9.8 cm
Bahan : Art Paper 210gr
Jumlah desain : 1
Jumlah Cetak : 9
Biaya produksi : 1 lembar A3 = Rp. 6.000

- Boneka Pillow

Ukuran : 30cm
Bahan : Kain Velboa
Jumlah desain : 5
Jumlah Cetak : 5 x 2 = 10 buah x Rp.37.500 = Rp.375.000

Grand total biaya yang dikeluarkan:

Total Biaya produksi : Rp.1.173.000