

### 3. KONSEP DESAIN

#### 3.1 Konsep Kreatif Perancangan Cerita Bergambar

##### 3.1.1 Khalayak Sasaran

*Target audience* dari perancangan buku cerita bergambar dengan teknik *pop-up* ini adalah anak-anak usia 4 tahun ke atas yang masih berada di masa perkembangan, dan proses penyerapan informasi serta pembentukan daya ingat. *Target market* yang utama adalah para orang tua, dan sekolah-sekolah TK yang menyediakan kurikulum untuk metode bermain dan belajar.

##### 3.1.2 Tujuan Kreatif

- a. Menciptakan sebuah media pembelajaran baru yang menarik untuk anak sekolah agar dapat menciptakan proses belajar mengajar yang semakin menyenangkan dan mudah diingat.
- b. Mencerminkan nasionalisme sebagai anak bangsa untuk melestarikan budaya dan keragaman Indonesia.

##### 3.1.3 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar ini adalah menampilkan buku sebagai suatu media bantu pembelajaran anak-anak disertai teknik *pop-up* untuk mempermudah proses menghafal, menampilkan alur cerita dan gambar menarik agar anak-anak tertarik untuk bermain sambil belajar.

#### 3.2 Konsep Rancangan Cerita Bergambar

##### 3.2.1 Judul Rancangan Cerita Bergambar

###### 3.2.1.1 Judul Utama Cerita Bergambar

Judul utama dari perancangan cerita bergambar ini adalah “**Petualangan Bocah Papua Seri Pop-Up**”. Judul ini dipilih berdasarkan seri yang akan diterbitkan serta propinsi mana yang akan diulas. Alur ceritanya juga menyesuaikan pemilihan judul sehingga isi yang ditampilkan diharapkan mencerminkan judul sepenuhnya. Seri Pop-Up dituliskan untuk memberi penekanan bahwa buku ini berbentuk 3 Dimensi dan lebih spesial bila dibandingkan buku cerita bergambar lainnya.

### 3.2.1.2 Sub – Sub Judul Cerita Bergambar

#### Halaman 1 - Perkenalan Tokoh dan Kerabatnya

Setiap halaman dan *scene* yang ditampilkan mewakili satu sub-bab dalam alur cerita. Halaman pertama masih berisi tentang perkenalan tokoh – tokoh sampingan yang ada dalam kehidupan sehari-hari tokoh utama. Selain itu juga memperkenalkan setting dan lokasi dari propinsi Papua atau Irian Jaya. Tepatnya desa Buruway, Kabupaten Fak - Fak.

Tokoh utama bernama Yoris Warawai. Walaupun usianya masih 11 tahun dan duduk di bangku kelas 5 SD, ia memiliki rasa nasionalisme yang tinggi. Sebagai anak Papua, ia begitu bangga akan kebudayaannya serta mensyukuri segala sesuatu yang Tuhan berikan di sekitarnya.

Keluarga dari Yoris Warawai :

- Ayah yang bernama Yosafat Warawai. Beliau berprofesi sebagai nelayan.

- Ibu yang bernama Wattimena Warawai, seorang ibu rumah tangga yang sehari-hari membantu ayah untuk menopang kebutuhan hidup sehari-hari.

- Adik perempuan yang bernama Lenora Warawai, masih duduk di bangku kelas 4 SD.

Teman – teman dari Yoris Warawai :

- Max Juluwe. Berbadan besar dan sangat suka makan. Sedikit pendiam namun baik hati dan suka menolong.

- Erni Rumbewan. Masih keturunan Raja dari kampung seberang. Perilakunya sangat dewasa dan bersifat paling mengayomi.

- Anton Baroperay. Murid pindahan yang berasal dari kota Manokwari, ibukota propinsi Papua. Maka dari itu ia masih asing dengan kehidupan di pedesaan dan segala aktivitasnya.

#### Halaman 2 - Pendidikan di Sekolah

Rutinitas yang setiap hari harus dilalui oleh anak-anak ini untuk bersekolah. Bahkan mereka harus bangun pukul 04.00 agar tidak terlambat menempuh perjalanan ke sekolah.

Untuk sampai ke sekolah yang letaknya di seberang teluk, setiap hari mereka harus berjalan kaki ataupun ada yang memilih mengayuh sepeda. Apabila waktu mengizinkan, ada tukang perahu yang dapat mengantarkan mereka menyeberangi muara. Namun setiap rintangan dilalui dengan penuh semangat. Dan itu semua tak menghalangi niat bocah – bocah ini untuk menuntut ilmu setinggi tingginya. Mereka tetap begitu menantikan pelajaran di sekolah dan berharap dapat berbagi cerita bersama teman – temannya dari kampung seberang.

### **Halaman 3 - Permainan Tradisional**

Sepulang sekolah, layaknya anak SD yang lain, mereka pun pergi untuk bermain. Salah satu permainan yang paling sering dimainkan untuk mengisi waktu siang hari adalah permainan Kayu Katrik. Sebuah permainan yang cukup unik dan mirip dengan kasti. Bedanya permainan ini lebih sederhana, tidak begitu banyak peraturan, bebas dimainkan berapa banyak anak, dan bola pada kasti digantikan dengan sebatang kayu atau ranting.

### **Halaman 4 - Kebiasaan Berburu**

Ketika sudah puas bermain, anak anak ini pun merasa kelaparan. Mereka pun menuju pesisir pantai untuk berburu hewan laut yang bernama Bulu Babi.

Bulu Babi adalah binatang laut yang 95% tubuhnya terdiri dari duri-duri. Duri-duri yang "sedikit" beracun ini sangatlah rapuh. Ia banyak ditemukan di sekitar pantai ataupun di kedalaman air sekitar 1 meter dari permukaan laut. Warnanya hitam pekat, berbentuk bundar seperti bola dan sekeliling permukaan tubuhnya dipenuhi duri-duri tajam. Duri-duri ini berfungsi sebagai pelindung dari serangan musuh, dan sebagai kaki untuk berjalan.

Apabila tidak berhati-hati dan tertusuk duri bulu babi, ada beberapa cara penanggulangannya :

Dengan merendam luka dengan air hangat. Sedangkan duri yang masih menempel akan sulit dicabut, karena duri tersebut sangatlah rapuh. Solusi yang

terbaik adalah dengan menumbuk bagian yang tertusuk, sehingga duri yang menempel hancur dan larut dalam darah.

Solusi yang lain untuk menetralkan racun dari bulu babi adalah dengan amoniak. Namun sangat sulit menemukan amoniak saat menyelam atau di sekitar daerah pesisir. Tapi biasanya orang banyak menggunakan cairan *urine* untuk menetralkannya. karena *urine* mengandung amoniak.

Namun, seperti yang dikatakan oleh beberapa ahli medis kelautan, anti bodi pada manusia sudah cukup untuk menetralkan racun yang terdapat pada bulu babi. Jadi jangan terlalu panik apabila terkena tusukan duri bulu babi ini.

Walaupun bentuknya cukup menakutkan, bulu babi ini terkenal lezat rasa dagingnya. Anak-anak ini suka sekali memburunya sambil menguji ketangkasan berenang. Setelah bulu babi terkumpul, maka mereka akan membakarnya di atas api unggun di tepian pantai. Itulah cara mereka menikmati sore hari hingga matahari terbenam.

## **Halaman 5 - Makanan Tradisional**

Ketika pulang ke rumah masing-masing, waktu telah menunjukkan sekitar pukul setengah tujuh malam. Saatnya Yoris dan keluarganya mengadakan acara makan malam bersama. Sambil duduk lesehan, keluarga kecil itu berkumpul dan mengucapkan syukur atas makan yang diberikan.

Menu makan malam hari itu adalah menu kesukaan masyarakat Papua yang sudah cukup terkenal, yaitu Ikan Kuah Kuning dan *Eurimoo Papeda*.

Ikan Kuah Kuning dibuat dari ikan tongkol atau ikan mubara yang dimasak dengan bumbu-bumbu seperti kunyit dan jeruk nipis, direbus hingga matang dan meresap. Masakan ini rasa dan bentuknya menyerupai gulai atau kare dan kuahnya sangat gurih.

Sedangkan *Eurimoo papeda* adalah nama lain dari sagu yang dijadikan pengganti beras. Papeda adalah tepung sagu yang diaduk-aduk sambil dituangi air mendidih hingga larut dan sampai terbentuk adonan yang menyatu, seperti gulali. Air tepung sagu yang semula berwarna putih dan encer seperti susu, lama

kelamaan akan menjadi bening dan kental. Barulah setelah itu papeda siap disantap.

### **Halaman 6 – Alat musik dan lagu daerah**

Sesaat setelah makan malam, masyarakat desa berkumpul di pekarangan yang besar dan saling menghibur satu sama yang lain. Ini adalah salah satu upaya mereka untuk mengikat tali silaturahmi antar warga desa.

Dengan menyalakan api unggun, seluruh perangkat desa menyanyi dan menari hingga malam semakin larut. Anak – anak ini bermain alat alat musik tradisional seperti tifa, suling, marwas atau gedumba, kendang, dan rebana.

Lagu favorit yang dinyanyikan adalah lagu *Yamko Rambe Yamko*. Lagu daerah khas propinsi Papua.

### **Halaman 7 – Tarian Tradisional**

Selain bermain musik, ada juga yang saling mengisi waktu dengan membawakan tarian adat yaitu Tarian Yospan. Yospan adalah singkatan dari Tarian Yosim Pancar. Tarian ini biasa diadakan saat upacara upacara adat dan sang penari mengenakan pakaian adat rumbai-rumbai dan diiringi berbagai alat musik tradisional khas Papua.

Yospan adalah salah satu tarian pergaulan yang berasal dari dua daerah, yakni Biak dan Yapen-Waropen. Awalnya, Yospan terdiri dari tarian pergaulan yosim dan pancar, dua tarian berbeda yang akhirnya dipadu menjadi satu.

Tarian ini dibawakan sebagai tarian pergaulan oleh masyarakat desa. Mereka menarikannya sambil membaur bersama seluruh tetangga. Baik tua maupun muda terlarut di dalamnya alunan musiknya.

### **Halaman 8 – Upacara religi**

Sebagai masyarakat Papua, Yoris dan kerabatnya termasuk dalam keturunan Arso. Banyak sekali contoh –contoh kebudayaan masyarakat Arso yang hingga kini masih dipelihara. Seperti yang akan mereka lakukan sebelum menutup hari, yaitu mengadakan upacara *Worasyu*.

Tujuannya diadakannya upacara adat ini adalah untuk mengungkapkan rasa

terima kasih kepada *Fowor* atau roh, dewa yang dianggap menciptakan dan memiliki langit bumi dan segala isinya, atas ternak - ternak dan hasil panen kebun yang melimpah untuk bulan ini.

Prosesi upacara ini yakni dengan adanya penguburan papeda bungkus dan tepung sagu sebagai sesajen kepada *Fowor*. Lokasinya ini biasa dilakukan di hutan yang berjarak kurang lebih 400-600 meter dari kampung. Di sebuah halaman terbuka, di suatu tempat yang telah disiapkan, bernama *Yatia*. Di sini biasanya dibuat suatu bangunan yang menyerupai kerucut, bundar dengan garis tengah 20-30 meter. Atapnya terbuat dari daun sagu, seperti juga dindingnya, dan tiang intinya dari kayu besi, tingginya kira-kira 4-5 meter.

Penanggung jawab upacara ini adalah *Wotaken*, yaitu tuan ternak. Para petugas dalam upacara ini adalah seorang pembaca mantra, pengawas *Yatia*, dan seorang pemimpin lagu dan syair selama upacara berlangsung, tokoh-tokoh adat yang bertugas merangkap semua urusan upacara, serta semua kerabat yang datang dari kampung lain maupun warga lain yang diundang.

Adapun atribut-atribut yang penting dalam upacara ini adalah papeda bungkus (*worasnasi*), tepung sagu mentah atau *naa*, pisang atau *yur*, sirih atau *fer*, kapur atau *ku*, tifa atau *wong*, babi, dan burung cendrawasih.

### **3.2.1.3 Tema Cerita**

Tema cerita lebih mengarah pada kehidupan sehari-hari seorang anak yang berada di pedalaman Papua, yang masih mengandung nilai seni dan unsur kebudayaan daerahnya sangat kental. Bersifat sederhana, tanpa alur berbelit atau kesan dramatis, dan diharapkan mampu dengan cepat dicerna oleh pemikiran anak-anak.

### **3.2.2 Maksud dan Tujuan**

Buku cerita bergambar dengan teknik *pop-up* ini diharapkan dapat menjadi sebuah terobosan baru. Bukan hanya sebagai buku cerita atau dongeng klasik lainnya yang biasa dikonsumsi oleh anak-anak. Namun diharapkan dengan menambahkan unsur kebudayaan akan menambahkan rasa cinta tanah air pada tunas-tunas bangsa. Teknik *pop-up* diharapkan membuat anak-anak tertarik dan lebih bersemangat untuk bermain dan belajar.

### **3.2.3 Bentuk Penyajian dan Variasi Tampilan**

Penyajian yang dibuat unik dengan bentuk 3 dimensi, dan diantara halamannya akan bersifat interaktif agar dapat membuat anak tertarik. Beberapa tampilan gambar dapat dibuka, ditarik, atau digeser agar membuat buku cerita bergambar ini tidak terkesan monoton.

### **3.2.4 Jumlah seri**

Jumlah seri yang direalisasikan untuk saat ini hanya seri untuk bocah Papua. Mengingat biaya produksi untuk sebuah buku *pop-up* yang tergolong cukup mahal, serta proses pengerjaannya cukup rumit, diharapkan tidak mengurangi niat pangsa pasar untuk memunculkan seri seri berikutnya. Diharapkan nantinya akan terpenuhi untuk setiap propinsi di Indonesia sebagai setiap seri buku cerita.

### **3.2.5 Ukuran dan Jumlah Halaman**

Jumlah halaman adalah 16 halaman (8 adegan, per adegannya mencapai 2 halaman). Ukuran lembar halaman : 17,7 x 26,9 cm. Ukuran cover buku : 18,5 x 27,7 cm.

### **3.2.6 Sinopsis**

Bercerita tentang seorang bocah bernama Yoris Warawai dan ketiga kawannya, sekelompok anak Papua yang begitu mencintai kebudayaan tempat asalnya. Keseharian yang dilakoni oleh bocah bocah ini dari pagi hingga malam hari begitu menarik untuk disimak. Mulai dari saat di sekolah, bermain, berburu, makanan khas Papua, tarian dan musik, hingga pelaksanaan upacara adatnya yang terkenal unik. Dikemas dalam alur bercerita yang naratif dan bentuk diorama 3 dimensi, diharapkan buku ini dapat menjadi media belajar yang efektif dalam mengenal budaya propinsi di Indonesia.

### **3.2.7 Setting Cerita**

Setting cerita berputar di daerah pedalaman Papua, bertempat di kabupaten Fak-fak. Suatu daerah yang cukup besar dan berpotensi menghasilkan hasil bumi di Irian Jaya. Namun tidak menutup kemungkinan akan adanya setting – setting selain di pedalaman Papua, seperti di hutan dan laut.

### **3.2.8 Konflik**

Hampir tidak ada konflik yang disertakan karena sifat buku ini sebagai wadah bermain dan belajar. Apabila ada konflik yang disertakan, tentunya hanya sebagai variasi cerita saja agar tidak membosankan. Seperti pertengkaran kecil karakter utama dengan temannya atau hanya akibat kesalah pahaman yang nantinya membawa hikmah.

### 3.2.9 Penerbit

Tidak ada penerbit.

### 3.2.10 Budgeting

#### 3.2.10.1 Biaya Kreatif

Biaya Kreatif Buku Cerita Bergambar *Pop - Up* Petualangan Bocah Papua.

Spesifikasi Buku *Pop – Up* :

Ukuran : 26,9 x 35,4 cm  
 Teknik : Cetak Offset  
 Jumlah : 1000 eksemplar

Biaya :

Halaman *pop-up*

<i>Art Paper</i> 300 gsm 1,5 rim	Rp 1.763.100,-
<i>Art Paper</i> 260 gsm 1 rim	Rp 765.000,-
Film 26,9 x 35,4 x Rp 50,- x 4	Rp 190.452,-
Plat 4 x Rp 30.000,-	Rp 120.000,-
Ongkos Cetak	Rp 200.000,-
Pisau + Lem	Rp 1.250.000,-
Tenaga Manual	Rp 1.000.000,-
	_____ +
	Rp 5.288.552,-
Harga produksi 1 halaman <i>pop - up</i>	Rp 5.288,-
<b>Harga produksi 8 halaman <i>pop – up</i></b>	<b>Rp 42.304,-</b>

Cover dalam ukuran 18,5 x 55,4 cm

<i>Art Paper</i> 300 gsm 1,5 rim	Rp 1.763.100,-
Film 18,5 x 55,4 x Rp 50,- x 4	Rp 204.980,-

Plat 4 x Rp 30.000,-	Rp 120.000,-
Ongkos Cetak	Rp 200.000,-
	_____ +
	Rp 2.288.080,-
<b>Harga produksi 1 halaman cover dalam</b>	<b>Rp 2.288,-</b>

Cover / kulit luar ukuran 18,5 x 55,4 cm	
<i>Art paper</i> 150 gsm 2,5 rim + laminasi	Rp 1.669.250,-
Sponge 3 mm	Rp 850.000,-
Karton uk. 30	Rp 675.000,-
Film 18,5 x 55,4 x Rp 50,- x 4	Rp 204.980,-
Plat 4 x Rp 25.000,-	Rp 100.000,-
Ongkos Cetak	Rp 200.000,-
	_____ +
	Rp 4.199.230,-
<b>Harga produksi 1 cover / kulit luar</b>	<b>Rp 4.199,-</b>

**Harga produksi 1 Buku Cerita Bergambar *Pop – Up* : Rp 48.791,-**

### 3.2.10.2 Biaya Kreatif Media Promosi

#### 1. Poster Promosi

##### Spesifikasi Poster Promosi

Ukuran	: 42 x 60 cm
Material	: Art Paper 150 gsm
Teknik	: Cetak Offset
Jumlah	: 1000 eksemplar

##### Biaya

Kertas Art Paper 150 gsm	Rp 293.850,-
Film 42 x 60 x Rp 50,- x 4	Rp 1.008.000,-
Plat 4 x Rp 40.000,-	Rp 160.000,-
Ongkos Cetak	Rp 300.000,-
	_____ +

Rp 1.761.850,-

## 2. X-Banner

### Spesifikasi X – Banner

Ukuran : 60 x 160 cm

Material : Vynil

Teknik : Cetak Offset

Jumlah : 100 buah

### Biaya

Harga produksi 1 X – Banner Rp 50.000 ,-

Harga produksi 100 X – Banner Rp 5.000.000 ,-

## 3. Kaos (T-Shirt)

### Spesifikasi Kaos (T-Shirt)

Dibuat dalam 2 versi, yakni gambar saat Yoris dkk berbusana kasual dan saat Yoris dkk mengenakan pakaian adat khas Papua. Dapat menjadi suatu *merchandise* yang menarik bagi anak-anak karena kaos ditampilkan dalam aplikasi berbeda dari *T-shirt* pada umumnya.

Gambar tokoh para petualang cilik ini disablon pada kain berwarna putih yang lantas digunting sesuai polanya gambarnya dan dijahit kembali pada kaos berwarna cerah seperti hijau atau kuning.

Ukuran : XS, S, M, L, XL

Material : 100% katun

Teknik : Sablon + jahit

Jumlah : @ 500 pieces

### Biaya

Kaos katun @ Rp 15.000,- x 1000 Rp15.000.000,-

Kain katun putih 20 x 25 cm Rp 3.500.000,-

Film 20 x 25 x Rp 50,- x 4 x 2 Rp 200.000,-

Plat 4 x Rp 40.000,- x 2 Rp 320.000,-

Ongkos Sablon Rp 3.000.000,-

Ongkos Jahit Rp 1.000.000,-

\_\_\_\_\_ +

Rp 23.020.000,-

#### 4. Topi

##### Spesifikasi topi

Topi merupakan salah satu *merchandise* yang cukup populer di kalangan anak-anak. Dengan teknik jahit dan bordir dan diaplikasikan seperti pada kaos, diharapkan dapat mempertegas kesan 3 dimensi (timbul seperti *pop – up*).

Ukuran	: <i>All size</i>	
Material	: 100% katun	
Teknik	: Bordir + jahit	
Jumlah	: 1000 <i>pieces</i>	
Biaya		
Topi @ Rp 10.500,- x 1000		Rp 10.500.000,-
Kain katun 10 x 7,5 cm		Rp 1.000.000,-
Ongkos Bordir		Rp 4.000.000,-
Ongkos Jahit		Rp 500.000,-
		_____ +
		Rp 18.000.000,-

#### 5. Iklan Majalah

Iklan majalah diharapkan menjadi salah satu media promosi yang atraktif dan menjangkau anak-anak secara efektif. Diterbitkan di majalah Bobo yang konsumennya utamanya masih berusia sekitar 4 hingga 8 tahun atau seumurannya anak-anak TK.

##### Spesifikasi Iklan Majalah

Ukuran	: 18 x 12.89 cm di majalah anak Bobo
Material	: Art Paper
Teknik	: Cetak Offset
Frekuensi	: 2x dalam sebulan ( selama 3 bulan )
Biaya	
Tarif majalah Bobo bag. cover belakang	Rp 8.212.500,-

Total biaya selama 2 x 3 bulan Rp 49.275.000,-

## 6. Mug

Mug atau gelas dapat digunakan sebagai sarana buah tangan atau perlengkapan promosi yang cukup efektif karena peralatan makan ini tak lepas dari perhatian anak-anak. Tampilan desain mug yang sekaligus memperkenalkan para tokoh utamanya kepada *audiens*, diharapkan mampu membuat *launching* buku ini menjadi lebih dekat kepada anak-anak.

### Spesifikasi Mug

Ukuran : 21 x 9 cm (ukuran sablon melingkari mug)

Material : Porselen

Teknik : Sablon

Jumlah : 1000 *pieces*

### Biaya

Mug polos @ Rp 7.000,- Rp 7.000.000,-

Ongkos Sablon Rp 1.000.000,-

\_\_\_\_\_ +

Rp 8.000.000,-

## 7. Action figure

Karakter yang utama disini ialah sang bocah petualang bernama Yoris Warawai. Maka untuk sementara, dibuat boneka atau *figure* dari Yoris yang diposisikan sedang bermain Kayu Katrik. Adanya *action figure* ini diharapkan mampu menjadi daya tarik tersendiri bagi anak-anak saat dipamerkan.

### Spesifikasi *Action figure*

Ukuran : Tinggi ± 15 cm

Material : Resin dan kerangka kawat

Teknik : Cetak silikon

Jumlah : 100 *pieces*

### Biaya

Resin	Rp 4.000.000,-
Cetakan Silikon	Rp 750.000,-
Bahan pewarna	Rp 1.000.000,-
Ongkos Cetak dan Pewarnaan	Rp 500.000,-
	_____ +
	Rp 6.250.000,-
Total Biaya Media Promosi	
Poster	Rp 1.921.850,-
<i>X – Banner</i>	Rp 5.000.000,-
Kaos ( <i>T-Shirt</i> )	Rp 23.020.000,-
Topi	Rp 8.000.000,-
Iklan Majalah	Rp 49.275.000,-
Mug	Rp 8.000.000,-
<i>Action figure</i>	Rp 6.250.000,-
	_____ +
	Rp 101.466.850,-

### 3.3 Konsep Karakter Tokoh Cerita

#### 3.3.1 Karakter Tokoh Utama

Yoris sebagai tokoh utama digambarkan sebagai anak periang yang memiliki rasa ingin tahu yang cukup besar. Ia senantiasa berpetualang mencari hal baru, atau melakukan aktifitas apapun yang disenanginya. Ia juga tanpa terbebani membantu orang tuanya, dan rasa nasionalisme yang begitu besar untuk bangsa dan negaranya.

#### 3.3.2 Karakter Tokoh Pendukung

Karakter tokoh pendukung di sekitar Yoris bersifat netral dan tidak terlalu mencolok. Bersifat mendukung setiap aktifitas Yoris dan tidak ada yang antagonis atau bertentangan. Baik dari keluarga maupun teman teman dekatnya.

### 3.4 Konsep Dasar Gaya Desain

Konsep utama yang dibawa adalah gambar kartun modifikasi yang jarang berada di pasaran kartun pada umumnya. Bukan gambar realis, yang ilustrasinya

cenderung banyak gradasi warna, akan tetapi bersifat *hyperbolic* dan menonjolkan setiap karakternya. Gambar yang dibawa akan terkesan simpel, namun khas dan penuh humor. Lebih menonjolkan aktifitas karakter yang dihadirkan sehingga lebih impresif.

### **3.5 Konsep Warna**

Pewarnaan akan dilakukan secara digital, tanpa teknik atau goresan tertentu. Namun lebih banyak memakai warna – warna lembut dan cerah untuk menarik minat baca anak anak.

### **3.6 Teknik Pengerjaan**

Teknik pengerjaan diawali dengan sketsa manual, gambar kasar dengan tangan, lalu *ditracing* dengan komputer, lalu dilakukan proses pewarnaan dan pengeditan. Setelah itu, setiap *scene* diperhitungkan bagian yang akan di *pop-up* atau dibuat diorama 3 dimensi-nya. Kemudian cetak dilakukan dengan uji coba beberapa kali untuk menyatukan setiap *piece* lipatan agar terbentuk sebuah seting dan adegan yang dimaksud.

### **3.7 Konsep Font**

#### **3.7.1 Font Judul**

Menggunakan font **Jokerman** untuk menarik minat baca anak-anak, terkesan dekoratif, lucu, dan unik.

#### **3.7.2 Font Nama Pengarang**

Menggunakan font **dearJoe4 (OT1)**, yang terlihat seperti tulisan tangan atau *hand script* untuk mempertegas kesan original dan keaslian.

#### **3.7.3 Font Teks Narasi**

Menggunakan font **Gill Sans MT** yang tegas, minimalis, tidak membosankan, dan jelas untuk dibaca untuk teks dalam jumlah banyak.

#### **3.7.4 Font Dekoratif**

Font dekoratif lainnya adalah **five cents**, yang kesannya seperti tulisan tangan anak anak untuk menampilkan suasana ceria dan penuh spontanitas.

### **3.8 Storyline**

#### **Halaman 1 - Perkenalan Tokoh dan Kerabatnya**

Hai teman! Perkenalkan, namaku **Yoris Warawai**. Aku masih duduk di bangku kelas 5 SD. Hari ini aku ingin bercerita sedikit tentang kebudayaan yang

ada di tempat tinggalku. Yakni di salah satu provinsi kawasan timur Indonesia, yaitu Papua atau Irian Jaya. Tepatnya desa Buruway, Kabupaten Fak - Fak.

Desaku terletak di bagian selatan Provinsi Papua dan berhadapan langsung dengan Laut Arafuru. Sangat strategis untuk sektor perikanan dan kelautan, terutama perikanan tangkap.

Kekayaan laut yang ada antara lain tuna, cakalang, tenggiri, teri, teripang, udang windu, kerang mutiara, penyu, hiu, tiram, dan semua jenis ikan karang. Namun yang paling banyak ditangkap adalah lobster. Masyarakat di daerahku menangkapnya secara tradisional dengan menggunakan “*bubu*”. Selain itu, hamparan hutan bakau sangat sesuai dijadikan areal pertambakan udang atau ikan laut lainnya.

Kondisi fisik daerahku dinilai cocok untuk pengembangan komoditas kelapa dan kakao. Hal ini membuat sebagian besar penduduk desaku mata pencaharian utamanya adalah berkebun. Mereka biasa menanam kelapa sawit, kelapa, dan kakao.

Ayahku bernama **Yosafat Warawai**. Beliau berprofesi sebagai nelayan. Walaupun hasil tangkapannya tidak terlalu banyak, namun cukup untuk memenuhi kebutuhan kami sehari – hari.

Ibuku bernama **Wattimena Warawai**, seorang ibu yang amat sabar dan penuh kasih sayang. Setiap harinya bersama ibu – ibu yang lain, beliau bercocok tanam sambil menjemur hasil tangkapan bapak untuk dijadikan ikan asin.

Sedangkan adik perempuanku satu-satunya bernama **Lenora Warawai**, masih duduk di bangku kelas 4 SD. Ia juga senantiasa membantu ibu mengerjakan pekerjaan rumah tangga sehari-hari.

Sebagai bocah yang senang berpetualang, aku memiliki teman – teman bermain yang sangat setia menemaniku bermain sepanjang hari. Ada **Max Juluwe** dan **Erni Rumbewan** tinggal berdekatan dengan rumahku dan kami bersekolah di sekolah yang sama.

Ada pula kawanku yang bernama **Anton Baroperay**. Ia berasal dari kota Manokwari. Manokwari adalah ibukota Papua dan terletak 303 km dari kabupaten Fak – Fak. Anton pindah ke desa Buruway semenjak kelas 3 SD. Kami sering sekali bermain dan menghabiskan waktu bersama. Walaupun kadang ia masih

terlihat canggung dengan kebiasaan orang di desa. Maklum, selama ini ia hidup di kota yang bertolak jauh dengan kehidupan kami di pedalaman. Maka dari itu, aku dan teman – temanku yang lain sering mengajarkan banyak hal kepada Anton. Supaya ia menjadi mengerti dan mampu menghargai kebudayaan tempat ia lahir dan dibesarkan. Simak terus ceritaku ya!

## **Halaman 2 - Pendidikan di Sekolah**

Di seberang Muara Kali Buruway,aku berseru memanggil tukang perahu agar datang menjemputku dan teman-teman. Namun, waktu beberapa berselang, tukang perahu tak kunjung menampakkan batang hidungnya.

Sementara itu, sinar tipis matahari pagi mulai mengintip dari rerimbunan daun kelapa di pinggir muara menerpa wajah kami anak-anak yang mulai gelisah. Tak sabar menanti dan takut terlambat tiba di sekolah, Erni segera melepas sepatu.

Dia pun nekat turun ke muara yang tak begitu dalam karena masih musim kemarau. Sepatu dan kaus kaki digantung di pundak, celana seragam sekolah dasar berwarna merah di tarik ke atas, dan kami pun berjalan menyeberangi muara yang dalamnya hampir sepinggang. Beberapa saat kemudian, Max menyusul sambil memanggul sepeda kayuh BMX.

Sejak pukul 04.00 kami sudah bangun dari tidur lelap. Setelah sarapan seadanya, kami bergegas berjalan kaki menyusuri pinggir pantai ke arah muara untuk mengikuti kegiatan belajar di seberang teluk. Di ujung tanjung masih terlihat anak-anak lainnya yang berlari-lari menuju tepi muara untuk menyeberang. Siswa-siswi SD Negeri 8 Buruway ini berjejer di pinggir kali sambil berharap temannya yang berhasil menyeberang itu mau berbaik hati menjemput mereka.

Rutinitas kecil ini tiap pagi menjadi pemandangan di Muara Kali Buruway Kabupaten Fak-Fak. Teriakan nyaring anak-anak di kampung sebelah yang meminta tukang perahu menjemput menandakan bahwa pagi telah menginjak pukul 07.00.

Bagi kami, sekolah adalah tempat pengharapan akan masa depan yang lebih cerah. Setiap hari kami menggantungkan cita citanya setinggi langit. Dan semangat kami untuk menggapainya tak kalah besar dengan anak anak lain yang mendapat pendidikan lebih layak.

Akhirnya tibalah kami di sekolah dan berkumpul dengan teman teman dari kampung seberang. Hari ini Ibu Guru mengajarkanku banyak hal tentang kebudayaan Indonesia. Sebagai anak Papua, aku sangat bangga memiliki tanah kelahiran yang diberkahi kekayaan alam dan budaya. Sudah sewajarnya kita sebagai generasi penerus bangsa melestarikannya dan mewariskannya pada anak cucu, agar semangat cinta tanah air tetap terpelihara.

### **Halaman 3 - Permainan Tradisional**

Ketika lonceng berdentang menandakan sekolah usai, anak-anak pun berhamburan keluar sekolah. Beberapa memilih bermain di sekitar sekolah, ada yang telah kembali menyeberangi teluk dan pulang ke kampung masing – masing. Demikian halnya dengan aku, adikku Lenora, Max, Anton, dan Erni. Sepulang sekolah kami pun bermain di dekat hutan untuk mengisi waktu luang. Hanya Lenora yang tidak ikut karena ia harus membantu Ibu menjemur ikan hasil tangkapan.

Hari ini kami mengisi waktu siang hari dengan bermain **Kayu Katrik**. Sebuah permainan yang cukup unik dan mirip dengan kasti. Bedanya permainan ini lebih sederhana, tidak begitu banyak peraturan, dan bola pada kasti digantikan dengan sebatang kayu atau ranting.

Permainan ini menggunakan dua batang kayu. Anton bertugas mencari sebatang kayu panjang yang berukuran sekitar 1 meter. Lalu Erni mencari sebatang lagi yang berukuran lebih pendek, yaitu sekitar 20 cm. Cara bermainnya adalah dengan menggali lubang sedalam kurang lebih 10 cm, lalu kayu yang berukuran pendek diletakkan di dalamnya. Kemudian dengan kayu yang berukuran lebih panjang, kayu pendek diangkat keluar lubang dan dipukul sejauh mungkin. Tidak ada batasan berapa jumlah pemain dan pemenangnya adalah anak yang dapat melontarkan kayu pendek paling jauh dari lubang.

Kali ini aku menang! Puas sekali rasanya bisa melontarkan kayu tersebut hingga beberapa meter jauhnya. Erni yang cukup tangkas dalam permainan ini pun masih belum dapat menyaingiku. Mukanya masam karena harus sudah memukul sekeras mungkin dan jarak kayunya masih kalah jauh dengan milikku. Hahaha! Benar - benar permainan yang menguji kesabaran dan ketangkasan, bukan?

#### **Halaman 4 - Kebiasaan Berburu**

Setelah puas bermain, Max yang bertubuh tambun itu mulai merasa kelaparan. Terlihat matahari mulai turun dan sudah saatnya kami mencari makanan. Ia pun mendahului segera bergegas menuju pesisir pantai. Disana kami akan berburu hewan laut yang bernama **Bulu Babi**.

Bulu Babi adalah salah satu hewan laut yang unik. Ia banyak ditemukan di sekitar pantai ataupun di kedalaman air sekitar 1 meter dari permukaan laut. Warnanya hitam pekat, berbentuk bundar seperti bola dan sekeliling permukaan tubuhnya dipenuhi duri-duri tajam. Duri-duri ini berfungsi sebagai pelindung dari serangan musuh, dan sebagai kaki untuk berjalan.

Walaupun bentuknya cukup menakutkan, bulu babi ini terkenal lezat rasa dagingnya. Ini adalah menu kesukaan kami di kala senggang, karena sambil bersantai di tepian pantai kita dapat membakarnya di atas api unggun. Seperti sore itu, hanya berbekal perahu kecil, jaring, dan tongkat kayu, perburuan kami pun dimulai.

Anton hari ini nasibnya kurang mujur. Lagi - lagi ia tertusuk duri bulu babi. Yahh, dia memang belum pandai berburu dan menangkap hewan yang satu ini. Seringkali tangannya bengkak tersengat duri-duri tajam. Sebenarnya menangkap bulu babi tidak membutuhkan alat khusus, hanya mengutamakan keterampilan dan kegesitan dalam menggiringnya masuk ke dalam perangkap. Biasanya setelah masuk ke dalam jala, bulu babi segera diangkat dan dikumpulkan ke dalam kapal kecil. Lalu Erni-lah yang bertugas untuk mematahkan duri - duri tajamnya dengan batu.

Ketika dirasa sudah cukup banyak, maka kami segera menuju tepi pantai dan mempersiapkan api unggun. Sambil menikmati matahari yang terbenam, Max pun menyantap dengan lahap bulu babi hasil buruan. Wah rasanya lezaaat sekali, kawan! Dagingnya lembut dan terasa agak terasa asin. Kami pun berebut menyantap sambil bergurau hingga tak terasa hari mulai gelap. Sudah tiba saatnya pulang ke rumah masing – masing dan membersihkan diri.

### **Halaman 5 - Makanan Tradisional**

Matahari pun benar-benar telah kembali ke peraduannya. Aku segera menyusul Lenora untuk membantu ibu memasak di dapur. Mereka sedang sibuk membersihkan ikan untuk direbus dan dibumbui. Menu makan malam hari ini adalah menu kesukaan warga desa kami, yaitu **Ikan Kuah Kuning** dan *Eurimoo Papeda*.

**Ikan Kuah Kuning** dibuat dari ikan tongkol atau ikan mubara hasil tangkapan Ayah yang dimasak dengan bahan – bahan sebagai berikut :

- 4 siung bawang merah
- 1 siung bawang putih
- 1 bawang bombay kecil
- 3 buah cabe merah keriting
- 5 buah cabe rawit utuh
- 3 kemiri
- 1 batang sereh
- air jeruk nipis, asam kandis
- kunyit bubuk secukupnya
- kemangi secukupnya
- tomat secukupnya
- minyak untuk menumis

Cara memasaknya adalah dengan mencampur semua bumbu kecuali sereh dan cabe rawit, lalu dihaluskan dan ditumis sampai wangi. Kemudian masukkan sereh, cabe rawit, dan asam kandis. Setelah itu diberi sedikit air dan masukkan ikan yang sudah dipotong – potong. Kemudian masukkan tomat dan masak hingga ikan

dirasa telah matang. Matikan kompor, campurkan daun kemangi dan perasan air jeruk nipis.

Setelah direbus hingga matang dan meresap bumbu-bumbunya, masakan ini baunya harum sekali. Rasanya menyerupai gulai atau kare dan kuahnya sangat gurih. Bahkan aku sudah cukup puas bila harus makan dengan hanya dengan kuahnya saja.

Sedangkan *Eurimoo Papeda* adalah nama makanan yang mungkin cukup asing didengar. Namun itu adalah nama lain dari sagu yang dijadikan pengganti beras. Masyarakat Papua memang belum terbiasa mengkonsumsi beras atau nasi sebagai makanan pokok. Tepung sagu dibuat dengan cara menokok batang sagu. Mula-mula pokok sagu dipotong. Lalu bonggolnya diperas hingga sari patinya keluar. Dari sari pati ini diperoleh tepung sagu murni yang siap diolah. Tepung sagu kemudian disimpan di dalam alat yang disebut *tumang*.

Papeda adalah tepung sagu yang diaduk-aduk sambil dituangi air mendidih hingga larut dan sampai terbentuk adonan yang menyatu, seperti gulali. Air tepung sagu yang semula berwarna putih dan encer seperti susu, lama kelamaan akan menjadi bening dan kental. Barulah setelah itu papeda siap disantap. Cara mengambil papeda pun cukup unik. Yakni dengan menggunakan sumpit yang dipegang oleh kedua tangan, diputar dengan cepat sehingga menyerupai gulungan hingga terputus, baru kemudian dituang dalam piring, serta diberi kuah ikan kuning. Bagi orang yang sudah terbiasa, cara memakannya sebagaimana orang memakan bubur ayam, bisa langsung diseruput.

Walaupun terkesan ringan dan bentuknya yang licin, namun papeda ini ternyata sangat mengenyangkan loh! Makan papeda satu piring saja sudah mampu membuat kami benar benar kenyang. Karena ternyata sagu sangat kaya akan kandungan karbohidrat (pati).

Sebagai perbandingan, 100 gram sagu kering setara dengan 355 kalori dan di dalamnya terkandung sebanyak 94 gram karbohidrat. Sedangkan 100 gram beras giling mengandung 360 kalori dan 78,9 gram karbohidrat.

Tuhkan,banyak sekali energi yang tersimpan di dalam sagu. Maka dari itu, apabila kita makan papeda sudah pasti lebih cepat merasa kenyang daripada mengkonsumsi nasi. Berminat mencoba?..

## **Halaman 6 – Alat musik dan lagu daerah**

Budaya daerah di Indonesia sangat beragam jumlahnya. Termasuk seni musiknya. Seni musik termasuk sebagai bagian dari adat, upacara-upacara tradisi setempat, hingga lagu daerah yang merupakan ciri khas sebuah propinsi. Musik daerah ini lahir dan diolah oleh masyarakat pedesaan. Seperti yang masyarakat desaku biasa lakukan sesaat setelah makan malam.

Selepas maghrib, kami berkumpul di pekarangan yang besar dan saling menghibur satu sama yang lain. Mulai dari yang tua hingga yang muda, mengikuti irama musik dan menari rancak. Walaupun acara seperti ini tak setiap hari dilakukan, namun ini adalah salah satu upaya kami untuk mengikat tali silaturahmi antar warga desa.

Berbekal api unggun untuk mengusir dinginnya hawa malam, kami menyanyi dan menari hingga malam semakin larut. Aku menepuk tifa dengan bersemangat, bersahutan-sahutan dengan Max yang meniup suling, Erni yang bermain *marwas* atau *gedumba*, dan Anton yang bermain kendang serta Lenora yang bermain rebana.

Lagu favorit kami yang pertama dinyanyikan adalah lagu **Yamko Rambe Yamko**. Lagu ini sangat terkenal sebagai lagu daerah propinsiku, selain temponya yang terkenal rancak dan bersemangat, membuat suasana malam itu semakin meriah rasanya.

## **Halaman 7 – Tarian Tradisional**

Selain bermain musik, beberapa diantara kami juga ada yang saling mengisi waktu dengan membawakan tarian adat khas propinsiku yaitu **Tarian Yospan**. **Yospan** adalah singkatan dari **Tarian Yosim Pancar**. Tarian ini biasa diadakan saat upacara upacara adat dan sang penari mengenakan pakaian adat rumbai-rumbai dan diiringi berbagai alat musik tradisional khas Papua.

Yospan adalah salah satu tarian pergaulan yang berasal dari dua daerah, yakni Biak dan Yapen-Waropen. Awalnya, Yospan terdiri dari tarian pergaulan *yosim* dan *pancar*, dua tarian berbeda yang akhirnya dipadu menjadi satu.

Dalam pementasan *yosim*, yang berasal dari Yapen-Waropen, para penari juga mengajak serta warga lainnya untuk hanyut dalam lagu-lagu yang dibawakan kelompok penyanyi berikut pemegang perangkat musiknya. Perangkat musik yang digunakan sangat sederhana, terdiri dari uku lele dan gitar yang merupakan alat musik dari luar Papua. Juga ada alat yang berfungsi sebagai bas dengan tiga tali. Talinya biasa dibuat dari lintingan serat sejenis daun pandan yang banyak ditemui di hutan-hutan daerah pesisir Papua. Selain itu, ada alat musik yang disebut *kalabasa*. Alat ini terbuat dari labu yang dikeringkan kemudian diisi dengan manik atau batu kecil. Memainkan cukup dengan cara menggoyang-goyangkannya.

Berbeda dengan *yosim*, tarian *pancar* yang berasal dari Biak hanya diiringi tifa, yang merupakan alat musik tradisional semua suku bangsa pesisir di tanah Papua. Gerakannya pun tidak lincah dan banyak gaya seperti pada *yosim*. Gerakan penari *pancar* relatif lebih kaku karena mengikuti entakan pukulan tangan pemusik pada kulit tifa yang biasa dibuat dari kulit *soa-soa* (biawak).

Ketika digabungkan tarian terkesan energik dan syair-syair lagu yang dibawakan tidak sekadar bercerita tentang kisah kasih dua anak manusia Papua, tetapi juga berisikan pemujaan terhadap negara Indonesia.

Tarian ini dibawakan sebagai tarian pergaulan oleh masyarakat desaku. Kami menarikannya sambil membaur bersama seluruh perangkat desa. Maka dari itu tak terasa malam menjadi semakin larut. Masih ada acara berikutnya yang harus kami adakan.

## **Halaman 8 – Upacara religi**

Sebagai masyarakat Papua, aku termasuk dalam keturunan **Arso**. Demikian pula dengan keluarga serta masyarakat di sekitarku. Adat istiadat masyarakat Arso merupakan modal dasar yang tumbuh dan berkembang sepanjang sejarah pembangunan daerah dan desa Papua.

Seperti penghormatan pada roh-roh nenek moyang berbentuk pesta dansa, atau yages yang akan kami laksanakan malam ini. Tujuannya adalah untuk mengungkapkan rasa terima kasih kepada *Fowor* atau roh, dewa yang dianggap menciptakan langit bumi dan segala isinya, atas ternak - ternak dan hasil panen kebun yang melimpah untuk bulan ini.

Upacara adat ini dinamakan **Upacara Worasyu**. Bila dilihat dari arti katanya, maka Worasyu berasal dari kata “*oras*”, yang artinya induk dari papeda bungkus, sedangkan “*yu*” berarti menyanyi. Jadi Worasyu dalam artinya yang pertama, melambangkan rejeki yang berlimpah-limpah, sedang pengertian yang lain adalah pengangkatan status sosial dan derajat wanita yang berhasil memelihara ternak babi yang jumlahnya mencapai 30 sampai 80 ekor. Pemeliharaan babi disebut *wotiaken*.

Malam ini kami akan mengadakan penguburan papeda bungkus dan tepung sagu sebagai sesajen kepada *Fowor*. Upacara ini dilakukan di hutan yang berjarak kurang lebih 400-600 meter dari kampung. Terletak di halaman terbuka yang telah disiapkan, bernama *Yatia*. Di sini telah dibuat suatu bangunan yang menyerupai kerucut, bundar dengan garis tengah 20-30 meter. Atapnya terbuat dari daun sagu, seperti juga dindingnya, dan tiang intinya dari kayu besi, tingginya kira-kira 4-5 meter.

Penanggung jawab upacara ini adalah *Wotaken*, yaitu tuan ternak. Para petugas dalam upacara ini adalah seorang pembaca mantra, pengawas *Yatia*, dan seorang pemimpin lagu dan syair selama upacara berlangsung, tokoh-tokoh adat yang bertugas merangkap semua urusan upacara, serta semua kerabat yang datang dari kampung lain maupun warga lain yang diundang.

Adapun atribut-atribut yang penting dalam upacara ini adalah papeda bungkus (*worasnasi*), tepung sagu mentah atau *naa*, pisang atau *yur*, sirih atau *fer*, kapur atau *ku*, tifa atau *wong*, babi, dan burung cendrawasih.

Dari seluruh upacara keagamaan yang dilaksanakan orang Arso, tujuan utamanya adalah :

1. Meminta kesejahteraan keluarga dan marga – marganya, terutama yang berhubungan dengan aktivitas hidup mereka.

1. Mengucapkan rasa terima kasih kepada dewa-dewa karena kehidupan mereka baik.
2. Minta agar mereka terhindar dari bahaya maut, kecelakaan, atau peperangan.

Nah, sekian ceritaku. Terimakasih sudah mau menyimak ya! Kuharap sebagai anak bangsa kita senantiasa melestarikan dan mencintai budaya bangsa. Sampai jumpa di lain kesempatan. ^^