

### 3. KONSEP PERANCANGAN

#### 3.1 Tujuan dan Strategi Media Buku

Tujuan buku ini adalah untuk menghadirkan tema keraguan diri dalam teknis yang inspiratif dan interaktif. Dengan pendekatan yang memadukan narasi dan ilustrasi berbasis semi-realistic, buku ini bertujuan untuk memberikan pengalaman membaca yang mendalam. Strategi media buku ini adalah memanfaatkan interaktivitas dengan pembaca, memungkinkan mereka untuk memilih arah cerita mereka sendiri dan merasa terlibat dalam perjalanan karakter. Dengan cara ini, buku ini bertujuan untuk memecahkan masalah keraguan diri dengan memberikan inspirasi dan dukungan melalui cerita yang kuat dan ilustrasi yang menggugah emosi.

Dalam proses ini, penulis akan bekerja sama dengan Josevina Gaby sebagai penulis cerita. Kolaborasi ini akan memastikan bahwa narasi dalam buku ini dikembangkan dengan cermat dan mendalam. Josevina Gaby akan berperan penting dalam merancang alur cerita yang menarik, serta memastikan bahwa setiap pilihan yang diambil oleh pembaca membawa mereka pada perjalanan emosional yang berkesan. Dengan menggabungkan keahlian Josevina Gaby dalam menulis dengan visi penulis untuk buku ini, diharapkan buku ini dapat memberikan dampak yang signifikan dan positif bagi pembaca dalam menghadapi dan mengatasi keraguan diri mereka.

#### 3.2 Konsep Kreatif

##### 3.2.1 Strategi Kreatif

Strategi kreatif untuk buku ini mencakup penjualan langsung di berbagai acara lokal dan toko buku setempat. Selain itu, akan ada versi digital yang dapat diunduh. Promosi akan dilakukan melalui jejaring media sosial seperti Instagram dan Twitter, dengan konten yang mengundang pembaca untuk berpartisipasi dalam diskusi tentang keraguan diri, *insecurity*, dan *quarter-life crisis*. Dengan demikian, strategi ini memungkinkan buku ini mencapai sasaran lokal dan global serta memfasilitasi interaksi antara pembaca yang berbagi minat yang sama.

### 3.2.1.1 Ideate

Judul buku: *Little Raindrops*

*Little Raindrops* memiliki arti mengembara atau berkelana, yang menggambarkan petualangan protagonis untuk menemukan sahabatnya. Di petualangan inilah sang protagonis, Lily, menghadapi banyak tantangan yang membuatnya semakin berkembang dengan melawan keraguan dirinya.

### Sinopsis Cerita

Lily adalah seorang gadis yang selalu meragukan dirinya sendiri. Suatu hari, Button, boneka masa kecil dan satu-satunya teman Lily, hilang. Lily pun harus mengumpulkan keberanian untuk berkelana mencari Button, bertemu banyak teman baru, dan menghadapi berbagai tantangan yang membutuhkan keberanian.

Cerita ini adalah perjalanan pertumbuhan pribadi, di mana pembaca membantu Lily belajar menghadapi keraguan dirinya melalui keputusan-keputusan yang harus dibuat, yang akan mengantarkan Lily ke lima akhir cerita yang berbeda. Konsep cerita ini dirancang oleh Lidwynne Princessa dengan bantuan penulisan dari Josevina Gaby.

### Karakter

#### 1. Protagonis:

- Nama: Lily
- Penampilan Fisik: Lily adalah seorang gadis muda dengan ekspresi yang polos namun pesimis. Ia memiliki rambut gelap yang dikepang dua. Ciri khasnya adalah jas hujan kuning yang selalu dikenakannya, melambangkan kesedihan dan keraguan yang dialaminya.
- Sifat: Lily dicirikan sebagai sosok pemalu yang sering meragukan diri sendiri. Ia takut menghadapi konsekuensi dari tindakannya dan cenderung berada di dalam zona nyamannya. Namun, ia juga peduli, berempati, dan senang membantu orang lain, meskipun ia lebih suka berada di belakang layar. Lily memiliki hati yang baik dan sering mengutamakan kebutuhan orang lain daripada dirinya sendiri.

- Umur: Usia Lily digambarkan secara ambigu, memungkinkan pembaca untuk memahami karakternya dari remaja hingga dewasa muda. Secara visual, ia tampak berusia sekitar 14 hingga 16 tahun, berada di ranah remaja dan gadis muda.
- Latar Tempat: Lily tinggal di sebuah desa.
- Background: Lily adalah seorang gadis kreatif yang sudah mencoba banyak hal sejak kecil. Pengalaman kegagalan, kekecewaan, dan kurangnya dukungan dari orang-orang di sekitarnya telah membentuknya menjadi seseorang yang takut akan kegagalan dan meragukan potensinya.

## 2. Tokoh Pendukung

### A. Button

- Nama: Button
- Penampilan Fisik: Button adalah sebuah boneka kelinci yang telah mengalami beberapa kerusakan sebelumnya. Matanya terbuat dari kancing, yang dijahit oleh Lily untuk menggantikan mata aslinya yang rusak. Boneka ini memiliki banyak tambalan kain dan jahitan, semuanya dibuat oleh Lily untuk memperbaiki kerusakannya.
- Sifat: Button adalah sosok yang positif, ceria, dan bijak. Dia selalu memperhatikan Lily dengan penuh perhatian dan selalu menginginkan yang terbaik untuknya. Button sangat percaya pada potensi Lily dan menjadi teman yang suportif.
- Background: Button awalnya ditelantarkan di sebuah taman. Pemilik sebelumnya memercayai bahwa boneka ini tidak dapat diperbaiki lagi. Namun, Lily menemukan Button dan dengan penuh kasih sayang, memperbaikinya dengan tambalan dan jahitan. Button sangat berterima kasih pada Lily dan perannya menjadi sangat penting dalam perjalanan Lily untuk menemukan jati dirinya.

#### B. Seren

- Nama: Seren
- Penampilan Fisik: Seren adalah seorang gadis muda dengan rambut pirang pucat yang diikat satu. Dia mengenakan mantel bulu berwarna biru yang dan pakaian serupa seorang petarung dengan aksen musim dingin. Matanya berwarna biru muda, mencerminkan ketegasan.
- Sifat: Seren adalah sosok yang kuat dan berani, memiliki kepemimpinan alami dalam dirinya. Dia juga sangat baik hati dan peduli terhadap orang lain. Kecakapannya dalam mengurus serigala peliharaannya, Terra, mencerminkan sifat kepeduliannya.
- Background: Seren tinggal di Desa Moya, sebuah desa yang terletak di lereng gunung dan dijaga oleh elang.

#### C. Kai

- Nama: Kai
- Penampilan Fisik: Kai adalah seorang remaja dengan kulit berwarna coklat, rambut hitam pendek, dan mata berwarna kuning. Dia mengenakan kain di kepalanya, serta mengenakan pakaian yang longgar dan ringan karena panasnya lingkungan di padang pasir. Kai juga selalu bersama dengan unta yang menjadi teman setianya.
- Sifat: Kai adalah sebagai sosok yang baik hati, berani, dan cerdas. Dia senang membantu orang lain dan selalu siap memberikan bantuan kepada siapa pun yang membutuhkannya. Kai menjadi sosok yang seperti kakak bagi Lily, memberikan dukungan dan bimbingan dalam perjalanannya.
- Background: Kai adalah seorang penjelajah yang selalu berkeliling dan mengeksplorasi dunia di sekitarnya. Dia telah menjalani banyak petualangan yang membuatnya menjadi sosok yang bijaksana dan tangguh.

#### D. Abu

- Nama: Abu
- Penampilan Fisik: Abu adalah anak serigala yang memiliki bulu abu-abu. Dia sedikit lebih besar dari ukuran serigala biasanya, matanya tajam dan ekspresinya seringkali dingin dan menjaga jarak.

- Sifat: Awalnya, Abu bersikap dingin dan menjaga jarak terhadap Lily, tidak percaya padanya. Namun, setelah mereka saling membantu, Abu mulai membuka diri dan menunjukkan sifat yang lebih hangat dan peduli. Meskipun terpisah dari keluarganya, Abu adalah makhluk yang setia terutama dalam menjaga Lily.
- Background: Abu adalah anak serigala yang terpisah dari keluarganya dan terluka saat ditemukan oleh Lily di hutan. Awalnya, dia hidup sendiri dan kehilangan kepercayaan pada manusia, tetapi setelah Lily membantunya, dia membuka hatinya dan menjadi sahabat yang setia. Abu berasal dari pegunungan, di mana keluarganya berada.

#### E. Elric

- Nama: Elric
- Penampilan Fisik: Seorang pria tua berjanggut putih, dan mengenakan kacamata. Ia sering terlihat mengenakan jubah hijau besar dan tongkat jalan yang selalu ia bawa memiliki desain yang unik, menjadi salah satu ciri khasnya.
- Sifat: Elric adalah figur yang sangat bijaksana dan cerdas. Meskipun usianya sudah tua, dia tetap ramah dan selalu siap membantu. Sifat kepemimpinannya terlihat dari bagaimana ia menyambut kedatangan Lily dan Kai dengan hangat, serta membimbing mereka dalam perjalanan mereka dengan penuh pengertian.
- Latar Belakang: Sebagai pemimpin para elementalist, Elric memiliki pengetahuan yang luas tentang dunia di sekitarnya. Kepemimpinannya dalam komunitas elementalist tidak diragukan dan dia selalu siap untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada mereka yang membutuhkan.

#### F. Leafy

- Nama: Leafy
- Penampilan Fisik: Leafy adalah seorang pixie kecil dengan rambut berwarna hijau. Pakaiannya terbuat dari daun-daun hijau. Wajahnya memancarkan ekspresi nakal.
- Sifat: Meskipun terkadang nakal, Leafy memiliki hati yang baik. Terkadang dia membuat masalah, namun akhirnya selalu siap untuk membantu orang lain dengan tulus.
- Latar Belakang: Leafy tinggal di pepohonan bersama *pixie-pixie* lainnya. Mereka bercahaya dalam gelap sehingga terlihat indah saat malam hari. Leafy adalah *pixie* yang senang bermain sendiri dan menyebabkan masalah.

#### G. Elang

- Nama: Elang
- Penampilan Fisik: Elang merupakan seekor burung elang besar dengan sayap yang lebar dan pandangan tajam.
- Sifat: Meskipun terlihat menakutkan dan mengintimidasi pada awalnya, Elang sebenarnya adalah makhluk yang baik hati dan rela membantu. Dia memiliki peran penting dalam menjaga Desa Moya.
- Latar Belakang: Elang adalah penjaga Desa Moya yang setia. Dia membantu membersihkan kabut yang menutupi desa dengan mengibaskan sayapnya yang besar. Meskipun penampilannya menakutkan, Elang adalah sosok yang kooperatif dan baik hati setelah Lily mengenalnya lebih baik.

#### 3.2.1.2 Pendukung Tema Perancangan

##### a. Strategi Komunikasi

- *Tone and Manner*: Buku ini menggunakan *tone* yang bersahabat, menyemangati dan *approachable*, yang bertujuan untuk menginspirasi dan membangkitkan semangat para pembaca. *Manner* penceritaannya lugas dan deskriptif, dengan kata-kata yang memberikan visualisasi yang jelas mengenai narasi, karakter, perasaan dan situasi, membuat pembaca merasa seolah-olah berada di dalam cerita. Kesederhanaan dalam *tone* dan *manner* memastikan bahwa narasinya mudah didekati dan mudah diikuti, menciptakan suasana yang mengundang pembaca.
- *Content*: Narasi disajikan dengan sudut pandang orang pertama, memungkinkan pembaca untuk memposisikan diri dalam perspektif dan emosi protagonis. Buku ini menggunakan bahasa yang jelas dan ringkas untuk memastikan bahwa pembaca dari berbagai kelompok usia dapat memahami narasi dengan mudah. Selain itu, buku ini bertujuan untuk melibatkan pembaca secara aktif dengan memungkinkan mereka untuk membuat pilihan dalam alur cerita, mendorong pembaca untuk memikirkan konsekuensi dari keputusan mereka, membuat pengalaman menjadi interaktif dan menarik. Simbolisme dan metafora juga digunakan untuk menyampaikan tema utama cerita melalui elemen seperti awan hujan, dan jas hujan. Dengan menawarkan beberapa akhir cerita, buku ini menumbuhkan rasa ingin tahu dan eksplorasi. Pembaca didorong untuk membaca cerita ini beberapa kali, membuat pilihan yang berbeda untuk mengeksplorasi berbagai hasil.

#### b. Strategi Visual

- Tipe Huruf: Buku ini akan menggunakan jenis huruf serif yaitu *Georgia 9pt*. Huruf serif memberi nuansa klasik dan *timeless* ke dalam teks, sehingga cocok untuk anak-anak hingga dewasa muda.
  - Tone Warna: Pewarnaan ilustrasi akan menggunakan *color palette* yang *colorful* dengan *tone* yang cenderung hangat, yang akan menciptakan pengalaman visual yang kohesif dan menenangkan.
  - Layout: Tata letak akan menggunakan *manuscript grid*.
  - Gaya Desain: Gaya desain akan bersifat ilustratif namun tidak kekanakan, sehingga bisa menarik bagi remaja dan dewasa muda sambil tetap dapat diakses oleh audiens yang lebih muda.
  - Gaya Visual (Ilustrasi): Gaya seni visualnya ditandai dengan pendekatan *semi-realistic*, dengan *watercolor art style*. Gaya ini menambahkan daya tarik yang unik pada ilustrasi.
- c. Penulisan Naskah: Gaya penulisan akan cenderung semi-formal dalam Bahasa Indonesia.
- d. Teknis Buku: Dimensi buku adalah 19.5 cm x 13 cm, dikarenakan ukurannya yang *compact*. Jenis kertas yang digunakan adalah *Materica Gesso 120gsm*. Cover bukunya akan berjenis *paperback*.

#### 3.2.2 Strategi Promosi

Strategi promosi untuk memperkenalkan buku ini mencakup berbagai pendekatan yang melibatkan berbagai saluran komunikasi dan kegiatan yang direncanakan dengan cermat. Salah satunya adalah mengadakan pameran di tempat-tempat yang sering dikunjungi oleh target audiens yang tepat, seperti universitas atau sekolah menengah. Pameran ini akan memberi kesempatan bagi pengunjung untuk melihat langsung buku dan mendapatkan wawasan tentang cerita dan konsepnya. Selain itu, strategi promosi akan memanfaatkan kekuatan media sosial dengan menghadirkan konten menarik tentang buku melalui akun Instagram khusus, @littleraindropssss. Konten ini akan mencakup pengenalan karakter, cuplikan cerita, konten edukatif tentang keraguan diri, pratinjau buku, dan pratinjau ilustrasi. Buku ini juga akan didistribusikan dalam bentuk digital untuk mendapatkan umpan balik dari pembaca *online*.

Penulis akan membuat *website* atau *blog* yang berisi informasi lengkap tentang buku, penulis, dan proses kreatif di baliknya. *Website* ini akan mencakup *blog* yang berisi

artikel-artikel terkait tema buku, seperti tips mengatasi keraguan diri dan wawancara dengan psikolog. Untuk memastikan umpan balik yang objektif, penulis berencana mengadakan *Focus Group Discussion* (FGD). FGD ini akan melibatkan individu dari berbagai latar belakang yang sesuai dengan target audiens buku. Diskusi ini akan membantu mendapatkan wawasan lebih dalam tentang persepsi, pemahaman, dan tanggapan mereka terhadap buku ini.

Selain itu, versi digital dari buku ini akan dirilis melalui platform *e-book* seperti *Google Play Books*, memungkinkan pembaca di seluruh dunia untuk mengakses buku ini dengan mudah. Rencana promosi juga mencakup *merchandise* yang berkaitan dengan buku, seperti *postcard*, *tote bag*, pembatas buku, pin enamel, *notebook*, dan poster. *Merchandise* ini akan digunakan sebagai hadiah dan insentif untuk pembelian buku, serta sebagai sarana promosi yang kreatif untuk menarik minat pembaca. Strategi promosi *merchandise* mencakup beberapa langkah, seperti memberikan *merchandise* seperti gantungan kunci gratis untuk sepuluh pembeli pertama, menawarkan paket bundel dengan diskon khusus, mengadakan *giveaway* melalui media sosial untuk menarik perhatian dan partisipasi, serta mengadakan program pembelian dengan tujuan sosial di mana sebagian dari hasil penjualan akan disumbangkan untuk amal. Selain itu, program *referral* akan diterapkan untuk mendorong pembaca merekomendasikan buku ini kepada teman-teman mereka untuk mendapatkan *merchandise* gratis.

Dengan menggabungkan strategi pemasaran berbasis *offline* dan *online* serta menawarkan *merchandise* yang menarik, diharapkan buku ini dapat mencapai audiens yang lebih luas dan membangun kesadaran yang kuat di kalangan pembaca muda.

Menurut IngramSpark, jejaring sosial sangat kuat. Sepertiga penduduk dunia menggunakan jejaring sosial secara teratur. Studi menunjukkan bahwa 71% pembeli dipengaruhi oleh media sosial dalam membuat keputusan pembelian. Meskipun klub buku fisik dan kelompok membaca masih ada, komunitas online untuk pecinta buku memudahkan pembaca untuk berbagi buku yang mereka baca dan pemikiran mereka tentang buku-buku tersebut dengan khalayak yang lebih luas. Situs jejaring sosial untuk buku memungkinkan pembaca untuk terhubung dengan pembaca lain seputar buku.

### **3.2.3 Biaya**

Biaya cetak untuk buku paperback full color dengan perfect binding menggunakan kertas Materica Gesso 120gsm, 147 halaman, adalah sebesar 400.000 rupiah per buku. Edisi paperback dari buku ini dijual dengan harga sekitar 150.000 rupiah, menjadikannya pilihan yang terjangkau bagi para pembaca. Perlu dicatat bahwa harga jual buku dapat bervariasi tergantung pada jumlah buku yang dicetak. Jika buku dicetak dalam jumlah besar, biaya produksi per buku dapat menurun, memungkinkan harga jual yang lebih rendah.