

### 3. KONSEP DESAIN

#### 3.1. Konsep Kreatif Perancangan Cergam

##### 3.1.1. Khalayak Sasaran

##### 3.1.1.1. Khalayak Sasaran Primer

*Target Audience* primer merupakan target utama dalam pemasaran buku cergam ini nantinya. Segala bentuk rancangan buku cergam ini nantinya akan disesuaikan dengan karakteristik *target audience* primer ini.

##### Demografis

Secara demografis *target market* sebagai konsumen pembaca meliputi kedua jenis kelamin yaitu laki-laki dan perempuan, dengan kategori usia mulai usia anak-anak yaitu mulai usia 9-12 tahun dengan semua latar belakang statusnya namun sesuai dengan batasan usia tersebut dan kelas sosial masyarakat golongan menengah dan menengah ke atas. Dengan demikian para pembaca ini bisa berupa pelajar SD sampai SMP yang menyukai cergam dan sebagainya.

##### Geografis

Secara geografis *target audience* dari cergam ini adalah semua orang dengan batasan yang telah dijelaskan pada bagian demografis tersebut di atas, yang bertempat tinggal di wilayah Indonesia, khususnya Jawa. Selain itu juga mereka yang tinggal di daerah perkotaan yang jalur pendistribusiannya dalam jangkauan, dalam arti banyak didapati toko buku maupun kios-kios buku.

##### Psikografis

Para pembaca dari buku ini adalah anak-anak dengan lapisan sosial ekonomi menengah dan menengah ke atas dengan aktifitas mereka yang aktif, kreatif, imajinatif, inovatif, pintar dan selalu berinteraksi dengan banyak orang dari berbagai kalangan, dengan minat yang tinggi dalam membaca buku bacaan, gaya hidup, hal-hal tentang membuat terobosan baru (*breakthrough*) dan selalu haus akan pencarian hal yang baru.

### Behaviouristis

*Target audience* adalah mereka para penggemar cergam, penggemar cerita komedi dan berimajinasi tinggi. Juga kepada mereka yang suka dan hobi membaca. Selain itu *target audience* adalah anak-anak yang aktif dalam mencari hiburan dan hal-hal baru melalui media cetak.

Target market dari buku ini adalah orang-orang yang sangat antusias terhadap produk baru yang memberikan nuansa lain dalam segala sesuatu yang berhubungan dengan cergam, termasuk diantaranya ide cerita, penampilan (covernya), setting cerita, karakter penokohan, dan sebagainya. Dan rancangan cergam ini memberikan nuansa baru yang berbeda dengan kebanyakan cergam pada umumnya.

#### 3.1.1.2. Khalayak Sasaran Sekunder

*Target audience* sekunder merupakan target tambahan di luar *target audience* utama atau primer, dimana *target audience* ini juga meminati dan membaca cergam. Para *target audience* sekunder ini meliputi berbagai macam kalangan yang berada dari kalangan remaja hingga dewasa dengan berbagai macam latar belakang status pendidikan, pekerjaan, dan ekonominya, yang biasanya mengisi waktu luang dan mencari hiburan lewat cergam.

Target market dari buku ini juga adalah institusi pendidikan yaitu sekolah-sekolah, khususnya Sekolah Dasar, yang ingin memperkaya perpustakaan dengan buku-buku yang mendidik sekaligus menghibur untuk mengajarkan kepada anak-anak didiknya mengenai sejarah dan kebudayaan Indonesia.

#### 3.1.2. Tujuan Kreatif

Diharapkan anak-anak (usia 9-12), juga badan-badan pendidikan, akan menjadi tertarik dengan cerita dari cergam ini. Mereka yang sebelumnya tidak tahu, tidak mengenal bahkan tidak menyukai budaya Indonesia, seperti Reog Ponorogo, Batik, dan sebagainya, diharapkan menjadi berubah pikiran. Dan mereka juga mulai belajar dan menyukai produk lokal dan tokoh-tokoh lokal yang selama ini mereka pikir tidak ada apa-apanya dibanding dengan cergam terjemahan Jepang atau Amerika. Untuk para institusi pendidikan yang ingin

menerapkan metode pengenalan sejarah dan kebudayaan Indonesia juga akan sangat terbantu dengan adanya cergam ini. Tentu saja cergam ini pada awalnya harus mampu untuk menarik perhatian dari target audience sehingga mereka menjadi tertarik dengan alur cerita cergam ini. Siapa lagi kalau bukan kita yang memperhatikan dan mendukung kebudayaan kita sendiri?

### 3.1.3. Strategi Kreatif

Cergam ini sengaja tidak didesain secara gamblang dan adaptasi langsung cerita Reog dan Batik, karena akan membuat para pencinta cergam terjemahan luar negeri tidak tertarik untuk menyentuh dan membeli buku cergam ini. Buku ini akan dikemas dan dibuat secara lebih modern dengan tidak menonjolkan aspek muatan lokal yang terlihat kuno. Sehingga pembaca akan terbuai dalam alur-alur cerita dan komedi buku cergam ini, yang kemudian secara tidak sadar diselipkan aspek-aspek lokal berupa penokohan tokoh-tokoh dari penari Reog. Terlalu muluk-muluk untuk membuat target audiens menggandrungi Reog Ponorogo dan batik seperti mereka menggandrungi Naruto, tetapi diharapkan target audiens lebih dulu dapat mengenal kebudayaan sendiri. Lebih lagi ketika ada beberapa target yang langsung suka pada tokoh ini.

Strategi kreatif yang lain berkenaan dengan *target audience* yang suka membaca berbagai jenis novel, buku, cergam, sehingga diharapkan pesan yang terkandung di dalamnya lebih dapat diterima dengan efektif dan memberikan hasil yang maksimal. Oleh karena itu perancangan ini merupakan suatu media kreatif dengan target market anak-anak sebagai pilar bangsa untuk dapat mengenal bahkan menyukai budayanya sendiri.

Semua karya, produk dan buatan asing tampak baik, disukai dan dibanggakan. Mengapa karya lokal yang notabene saudara sebangsanya sendiri justru kurang didukung dan diperhatikan?

### 3.1.4. Penerbit

Penerbit yang dipilih untuk menerbitkan buku “Cergam Edukasi Petualangan Si Kemal” ini adalah Elex Media Computindo. Pemilihan Elex Media Computindo sebagai penerbit ini dikarenakan penerbit ini adalah Gramedia

Group dimana Gramedia adalah merupakan salah satu toko buku yang terbesar di Indonesia dan sangat mendukung pendidikan sekaligus memiliki perusahaan penerbitan sendiri. Gramedia juga sudah banyak menerbitkan karya – karya lokal yang kompeten dan berkualitas.

### 3.1.5. Konsep Marketing

Untuk dapat mencapai tujuan pemasaran dari ini buku cergam ini, maka beberapa strategi diterapkan melalui konsep dasar 4P yang dikembangkan oleh Philip Kotler, yaitu *Product* , *Place*, *Price*, *Promotion*.

#### 3.1.5.1.Product

Agar perancangan komunikasi visual ini sampai tepat ke *target audience*-nya dalam pembuatan buku cergam inidikemas *full colours* dan diberi bonus pin dan pembatas buku sebagai bonus. Untuk pembelian 10 seri akan mendapatkan *T-shirt keren*.

#### 3.1.5.2.Place

Perancangan komunikasi visual ini didistribusikan di kota kota besar di seluruh Indonesia, melalui toko buku besar di Indonesia seperti Gramedia, Gunung Agung, Periplus dan Togamas.

#### 3.1.5.3.Price

Harga dari ini buku cergam ini disesuaikan dengan *target audience* menengah. Harga yang di pasarkan Rp.30.000 per bukunya. Untuk paket dengan 10 seri rencana akan di hargai senilai Rp. 250.000.

#### 3.1.5.4.Promotion

Promosi juga digunakan agar perancangan komunikasi visual ini juga sampai tepat ke *target audience*-nya yaitu dengan menggunakan media pendukung seperti poster,*X-banner*, pembatas buku dan beberapa *merchandise* seperti pin, *mug*, dan *t-shirt*. Media pendukung ini digunakan untuk menarik respon yang perhatian para konsumen.

## 3.1.6. Biaya Produksi

Tabel 3.1. Estimasi Biaya Produksi

Nama Media	Jumlah	Harga / eksemplar	Harga Total
<b>Buku</b>			
Kertas isi garda patt 176 gsm	3000 pcs	Rp 4.000,-	Rp. 12.000.000,-
Kertas Coronado bright White 270 gsm	170 pcs	Rp. 12.000,-	Rp. 2.040.000,-
Biaya film separasi	31.944 cm <sup>2</sup>	Rp. 40,- / cm <sup>2</sup>	Rp. 1.277.760,-
Biaya plat	6 plano	Rp. 80.000,-	Rp. 480.000,-
Biaya Afdruk	6 Plano	Rp. 15.000,-	Rp. 90.000,-
Biaya cetak isi	7 x 4warna	Rp. 90.000,-	Rp. 2.520.000,-
Biaya Jilid	1000 pcs	Rp. 300,-	Rp 300.000,-
Biaya Potong	1000 pcs	Rp. 20,-	Rp 20.000,-
<b>Total Biaya</b>			<b>Rp. 18.727.760,-</b>
<b>Pin dan Pembatas buku</b>			
Kertas garda patt 176 gsm	40 pcs	Rp 4.000,-	Rp. 160.000,-
Biaya film separasi	606 cm <sup>2</sup>	Rp. 40,- / cm <sup>2</sup>	Rp. 24.240,-
Biaya plat	1 plano	Rp. 80.000,-	Rp. 80.000,-
Biaya Afdruk	1 Plano	Rp. 15.000,-	Rp. 15.000,-
Biaya cetak isi	1 x 4warna	Rp. 90.000,-	Rp 360.000,-
<b>Total Biaya</b>			<b>Rp. 539.240,-</b>

Total Biaya Produksi

Rp. 19.267.000,-

Harga produksi buku "Cergam Edukasi Petualangan Si Kemal" per eksemplarnya adalah 19.267,- sudah termasuk Postcard dan Pembatas buku di dalamnya.

### 3.1.7. Biaya Kreatif

Estimasi biaya kreatif dikalkulasi berdasarkan total biaya produksi ditambah dengan biaya desain.

Tabel 3.2. Estimasi Biaya Kreatif.

Biaya Kreatif	Total biaya
Biaya produksi	Rp. 19.267.000,-
Biaya desain (15% x biaya produksi)	Rp 2.890.050,-
<b>TOTAL BIAYA KREATIF</b>	<b>Rp.22.157.050,-</b>

Estimasi biaya kreatif untuk setiap eksemplarnya adalah Rp 22.200,-.

## 3.2. Konsep Rancangan Cergam

### 3.2.1. Judul Rancangan Cergam

#### 3.2.1.1. Judul Utama Cergam

Judul utama dari perancangan cergam ini adalah Cergam Edukasi Petualangan Si Kemal.

#### 3.2.1.2. Sub-Sub Judul Cergam

Dalam perancangan cergam ini dibagi menjadi beberapa sub judul untuk memudahkan pembacaan dan pengertian dari rancangan ini. Sub judul itu adalah:

- Reog Ponorogo: Mengejar Jejak Singo Barong.  
Merupakan seri pertama yang bercerita tentang awal perjalanan Kemal ke dunia fantasi yang membawanya berpetualang bersama Warok dan kawan-kawan dalam mengejar pencuri Singo Barong.
- Batik: Pencurian Batik Pusaka  
Lanjutan dari seri pertama yang bersambung ke petualangan berikutnya untuk mencari Batik Pusaka milik seorang raja yang dicuri oleh komplotan yang sebelumnya mencuri Singo Barong. Dan di akhir cerita akan berlanjut ke petualangan berikut tentang Misteri Angklung Bambu Emas.

### 3.2.2. Tema Cerita

Tema cerita dari perancangan cergam ini adalah tentang seorang anak kelas lima SD yang sangat tidak menyukai tentang sejarah dan kebudayaan Indonesia. Karena akan mendekati Ujian Akhir Semester, guru wali menyuruhnya membuat laporan dari studi lapangan kepada anak itu di sebuah musium untuk memperbaiki nilai-nilai ulangan harian yang jelek. Saat di musium itu dia bertemu dengan penjaga musium yang sudah mengenal gelagat anak yang malas. Tanpa basa-basi penjaga musium itu memberikan petualangan fantasi yang sangat tak terlupakan. Bahkan saat tersadar, anak tersebut ingin kembali karena ada misi yang belum selesai.

### 3.2.3. Maksud dan Tujuan

Cergam ini dibuat dengan maksud dan tujuan untuk Cergam ini dibuat dengan maksud dan tujuan untuk mengajak anak-anak mengerti dan meminati kebudayaan Indonesia sekaligus mengajak anak-anak untuk berimajinasi dan kreatif tanpa meninggalkan nilai-nilai budaya yang dibawa dan menarik minat baca. Dan juga menarik minat baca anak-anak melalui cergam.

### 3.2.4. Bentuk Penyajian dan Variasi Tampilan

Kartun adalah gaya yang pas untuk cergam ini. Ilustrasi menggunakan gaya khas sendiri, tidak menganut pada aliran *manga*, *menhua*, atau gaya Amerika dan Eropa. Dengan teknik pewarnaan *full colours* yang *ngeblok* dengan pencahayaan yang kontras dengan sedikit detail agar mudah dipahami anak-anak sebagai *target audience*. Sebagai pemanis akan digunakan *layout* berupa grafis ukiran yang fungsinya sebagai *frame*. Penggunaan *font* atau jenis huruf dipilih yang simpel dan bertekstur tebal agar mudah dibaca disesuaikan untuk *target audience* yang didominasi anak-anak yang disesuaikan juga dengan gaya desain cergam tersebut.

### 3.2.5. Jumlah Seri

Cergam ini akan dibuat jangka pendek, untuk tugas Akhir, dengan jumlah 2 seri, seri Reog Ponorogo dan seri Batik. Tetapi tidak menutup kemungkinan

untuk jangka panjang akan ada seri-seri yang lain, mengingat pada seri dua di akhir cerita dibuat menggantung dengan ajakan ke petualangan yang berikutnya. Kertas *art paper* 150 gram dengan jilid *soft cover*.

### 3.2.6. Ukuran dan Jumlah Halaman

Cergam ini dibuat dalam ukuran A4, yaitu 21cm X 29,7cm dengan posisi berdiri (*portrait*). Sedangkan jumlah keseluruhan halaman cergam dua seri ini adalah masing-masing 32 halaman.

### 3.2.7. Sinopsis

Seorang anak kelas 5 SD bernama Kemal. Kemal sangat benci pelajaran sejarah kebudayaan indonesia yang mengharuskan dia menerima tugas menulis laporan di sebuah museum dekat sekolah dari guru wali untuk perbaikan nilai. Singkat cerita, dia bertemu dengan seorang penjaga museum bernama Mbah Wito.

Mbah Wito sangat mengenal gelagat anak pemalas ini dan meniupkan bubuk pelangi dari sebuah buku misterius miliknya. Begitu debu pelangi itu menerpa muka Kemal, lalu dia tidak sadarkan dan bermimpi.

Kemal terbangun di lapangan terbuka yang sejuk tapi kesenangannya tidak berlangsung lama karena rombongan enjahat sedang berlari kearahnya. Kemal lari tunggang langgang dan bertemu dengan seorang Warok yang membawanya berpetualang mengejar penjahat tadi yang telah mencuri Singo Barong miliknya.

Setelah misi pengejaran itu berakhir ternyata petualangan berikutnya kembali datang. Sebuah pusaka milik raja hilang. Tiba-tiba Kemal terbangun. Tetapi Kemal bukannya malah senang tetapi meminta Mbah Wito untuk kembali mengirimnya ke dunia fantasi itu.

Penyelidikan tentang Batik Pusaka milik raja yang hilang itu, mengenalkannya kepada seorang gadis sebaya yang ternyata seorang putri raja. Petualangan bersama Wulan, nama gadis itu, mempertemukan kepada Garong si pencuri itu. Kemal dan Wulan lalu dikejar oleh antek-antek Garong. Saat terdesak Warok dan rombongan datang menolong. Kemal dan Wulan kemudian mengejar Garong yang melarikan diri dan berhasil merebut kembali Batik Pusaka milik raja.

Akhir petualangan? Tidak! Tiba-tiba ada sebuah bambu emas yang jatuh dari atas langit. Dan petualangan kemal kembali terjadi.

### 3.2.8. *Setting* Cerita

*Setting* cerita perancangan cergam ini jaman sekarang di sebuah kota kecil. Tetapi pada dunia fantasi adalah sebuah dunia yang masih kuno yang saling berhubungan desa-desanya dengan kultur yang berbeda-beda. Seperti Indonesia tetapi disatu lokasi. Jadi tidak menuup kemungkinan dri Ponorogo ke Bali misalnya bisa di tempuh dengan berjalan kaki. Meskipun dunia fantasi ini terkesan kuno tetapi ada unsur modernnya. Beberapa kostum, *armor* dan peralatan tokoh-tokohnya unik. Hal ini terinspirasi dari film seperti Narnia, Lord of The Ring, Sky Captain, dan The League of Extraordinary Gentlement.

### 3.2.9. Konflik

Dalam cergam ini terdapat konflik antara Warok dan Garong pada seri Reog Ponorogo. Pada seri Batik Kemal dan Wulan terlibat kejar-kejaran bersama antek-antek Garong, bahkan kemudian Kemal sendiri yang memukul mundur Garong saat merebut Batik Pusaka.

## 3.3. Konsep Karakter Tokoh Cerita

### 3.3.1. Karakter Tokoh Utama

- Nama : Kemal
- Jenis kelamin : Laki-laki
- Usia : 11 Tahun, SD kelas 5
- Deskripsi : Berani, agak plin-plan, ceroboh, supel, tidak menyukai teori tertama sejarah.



Gambar 3.1. Konsep karakter Kemal dengan seragam sekolah



Gambar 3.2. Final disain karakter Kemal dengan seragam sekolah



Gambar 3.3. Karakter Kemal dengan kostum lain

### 3.3.2. Karakter Tokoh Pendukung

- Nama : Raden Pandu
- Jenis kelamin : Pria
- Usia : 50 Tahunan
- Deskripsi : Seorang Warok yang kuat dan besar. Ramah dan bijaksana. Disegani dan dihormati di berbagai desa. Memiliki senjata andalan yaitu Pusaka Kolor Gede yang bisa mengeluarkan sinar merah.



Gambar 3.4. Desain karakter Warok

- Nama : Wulan
- Jenis kelamin : Perempuan
- Usia : 10 tahun
- Deskripsi : Tomboy, berani, cekatan, cerewet dan pemarah seorang putri raja.



Gambar 3.5. Desain karakter Wulan

- Nama : Garong
- Jenis kelamin : Pria
- Usia : -
- Deskripsi : Pencuri, penipu, bodoh, dan pengecut. Tidak diketahui asal-usulnya dan memiliki beberapa anak buah.



Gambar 3.6. Desain karakter Garong

### 3.4. Konsep Dasar Gaya Desain

Gaya desain yang digunakan satu halaman *full* ilustrasi dengan insert yang menonjol di depan kemudian halaman selanjutnya bagian teks narasi dengan ilustrasi pendukung sebagai pelengkap. Ilustrasi tidak mengacu kepada *manga*, *menhua*, komik Amerika ataupun Eropa. Tipikal wajah dan kulit juga lebih Indonesia. Grafis pendukung berupa ornamen ukiran sebagai bingkai juga ciri khas Indonesia.

### 3.5. Konsep Warna

Warna menggunakan teknik blok dengan gradasi warna yang kontras untuk *shadow*. Beberapa bagian juga menggunakan efek transparan untuk

mendukung cerita. Untuk *background* menggunakan teknik gradasi atau *painting* dengan warna-warna cerah untuk menciptakan suasana yang dramatis. Lembar kertas menggunakan warna coklat muda dengan ornamen coklat tua agar terlihat etnik.

### 3.6. Teknik Pengerjaan

Awal proses pengerjaan menggunakan teknik standar yaitu menggambar memakai pensil kemudian di *scan* lalu di bersihkan. Tetapi karena keterbatasan waktu dan sedikit bantuan, kemudian proses pengerjaan menggunakan *pen tablet* atau yang populer disebut wacom. Skets dan pewarnaan langsung dieksekusi di komputer. Proses pewarnaan di dalam komputer ini sekaligus juga pemberian teks. Program Adobe Photoshop CS menjadi pilihan karena dinilai kompatibel dan praktis dibandingkan program lain.

### 3.7. Konsep Font

#### 3.7.1. Font Judul

- Matura MT Script Capitals

**Matura MT Script Capitals**  
**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**1234567890 . , ' ? ! -**

Jenis huruf ini sangat atraktif dan unik dengan lengkungan-lengkungan yang dinamis sehingga cocok untuk judul cerita petualangan. Seperti pada kisah Sinbad font jenis seperti ini yang dipakai.

#### 3.7.2. Font Nama Pengarang

- Matura MT Script Capitals

**Matura MT Script Capitals**  
**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**1234567890 . , ' ? ! -**

Untuk halaman depan memang sengaja tidak memakai banyak jenis font. Sehingga font yang dipakai sama dengan font untuk judul.

### 3.7.3. Font Teks Narasi

- 8 Year Old

8 Year Old  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 1234567890 . , " ? ! -

Font ini dipakai karena karakternya sangat unik dan lucu sehingga cocok untuk narasi pada cergam ini yang di tujukan untuk anak-anak.

### 3.7.4. Font Dekoratif

- Impact

**Impact**  
**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**1234567890 . , " ? ! -**

font ini digunakan untuk bunyi efek. Karena tegas dan kaku sangat cocok untuk bunyi-bunyian efek seperti teriakan Kemal: UUUWWWWAAAA....!!!

## 3.8. Storyline

### 3.8.1. Seri 1: Mengejar Jejak Singo Barong

Halaman 1 & 2

Kemal berada dikelas Bu Ajeng yang sedang mengajarkan pelajaran Sejarah dan Kebudayaan Bangsa Indonesia, dimana dia sedang tiduran dan sama sekali tidak ada perhatian terhadap pelajaran tersebut. Karena Kemal tidak pernah focus terhadap pelajaran tersebut, Bu Ajeng mengurnya setelah jam pulang sekolah. Bu Ajeng memberikan tugas tambahan kepada Kemal untuk perbaikan nilai pelajaran Sejarah dan Kebudayaan Bangsa Indonesia dengan menyuruh Kemal pergi ke museum kota untuk mencatat setiap hal yang ditemuinya disana dan

- dikumpulkan dalam bentuk laporan.
- Halaman 3 & 4 Sepulang sekolah Kemal tidak menyianyikan waktunya karena tugas tersebut dikumpulkan dalam waktu 3 hari. Karena letak sekolah, rumah dan museum tidak jauh, hanya beberapa blok saja, Kemal berjalan kaki menuju museum tersebut. Kemal takjub melihat museum tersebut karena museum itu baru saja di pugar kembali.
- Halaman 5 & 6 Langkah kaki Kemal terdengar bergema di dalam museum yang terlihat kosong, karena tidak ada pengunjung, saat dia melangkah ke ruang tengah museum tersebut. Kemal melihat kesana kemari memandangi barang2 kuno yang ada disana. Tiba-tiba Kemal dikejutkan oleh sesosok orang tua bongkok yang ternyata penjaga museum itu sejak pertama kali dibangun. Namanya Mbah Wito.
- Halaman 7 & 8 Lalu Kemal menanyakan maksud dan tujuannya kepada Mbah Wito dan memintanya untuk membantu, dan berharap Mbah Wito meringankan tugasnya karena Kemal sangat malas mendengar 'dongeng' sejarah. Karena Mbah Wito tahu, dan kesal, dengan kemalasan anak jaman sekarang, dia lalu mengambil sebuah buku kecil dan membukanya di depan Kemal. Lalu dia meniupkan debu didalamnya ke muka kemal yang akhirnya kemal menjadi tak sadarkan diri dan memulai petualangan fantasi tak terlupakannya di dunia Singo Barong!
- Halaman 9 & 10 Kemal terbangun di tengah padang rumput luas dengan perasaan yang bingung, senang, aneh, santai, yang bercampur aduk. Dia memandang sekelilingnya sambil di tiup hembusan angin yang menerpa wajahnya, sampai tiba-tiba saat dia menoleh kebelakang...
- Halaman 11 & 12 Muka kemal sangat pucat dan ketakutan karena terkejut oleh apa yang dilihatnya. Dibelakangnya ada Singo Barong dan rombongan orang menunggangi semacam kuda yang

- berlari kearahnya. Spontan kemal yang sedang bermalasma-  
malasan jadi lari terbirit-birit dibuatnya. Kemudian Kemal  
terperosok kedalam parit karena ceroboh.
- Halaman 13 & 14 Edukasi tentang Singo Barong dan Kuda Lumping dengan  
ilustrasi dan penjelasan detail tentang bagian-bagian dari  
Singo Barong tersebut.
- Halaman 15 & 16 Lalu Kemal dibantu oleh seseorang dari salah satu  
rombongan asing. Mereka bertiga dan salah satunya  
berbadan besar dan berewokan. Mereka memperkenalkan  
diri. Yang berbadan besar bernama Raden pandu seorang  
Warok, Ki Demang Slamet dan Niken putrinya, mereka  
pengendara kuda. Mereka dalam pengejaran penjahat yang  
mencuri makhluk besar yang bernama Singo Barong.
- Halaman 17 & 18 Edukasi tentang Warok dan latar belakangnya.
- Halaman 19 & 20 Karena kasian terhadap Kemal kemudia Warok mengajak  
Kemal untuk mengejar kawanan pencuri. Kemal dan Warok  
beserta Ki Demang dan Niken melakukan petualangannya  
mengejar Singo Barong dan Kuda Lumping dicuri oleh  
kawanan penjahat. Dalam perjalanan mereka, mereka  
menemukan banyak petunjuk mulai dari jejak yang di temui  
sampai informasi dari warga sekitar.
- Halaman 21 & 22 Akhirnya mereka bertemu dengan Singo Barong dan Kuda  
Lumping yang sedang menari didepan warga. Dan ternyata  
Singo Barong dikendalikan oleh seseorang asing yang  
misterius. Lalu Warok menggertak orang misterius itu dan  
para penunggang Kuda Lumping dengan pecutnya dan  
segera mereka berlari menghilang didalam hutan.
- Halaman 23 & 24 Edukasi tentang tarian Singo Barong Ponorogo dan alur  
cerita tarian Singo Barong Ponorogo tersebut.
- Halaman 25 & 26 Saat Warok sedang memberi pengertian kepada warga  
tentang Singo Barong tiba-tiba kawanan pemuda desa  
sebelah berlari terenggah-enggah ditengah kerumunan

masyarakat dan melaporkan bahwa Batik Pusaka Prabu Kusuma Nagoro Raja Purwarupa telah dicuri oleh seseorang yang misterius. Kemal merasakan bakal ada petualangan yang panjang dan dia merasa sangat bersemangat!

Halaman 27 & 28 Kemudian Kemal terbangun dan sangat terkejut di depannya sudah berdiri Mbah Wito. Muka Kemal bingung dan kecewa. Dia lalu meminta Mbah Wito untuk mengirimnya kembali ke dunia fantasi itu karena ada misi yang belum selesai Mbah Wito senang karena Kemal mulai menyukai petualangannya. Mbah Wito menyuruh Kemal pulang terlebih dahulu untuk berpamitan pada orang tuanya dang anti baju.

Halaman 29 & 30 Tak lama Kemal kembali ke museum dengan semangat membara. Kemudian Mbah Wito mengajak Kemal untuk berbaring ditempat yang lebih nyaman dan menyuruhnya membayangkan hal terakhir di petualangannya kemudian... wuss... debu pelangi kembali tertiuip dimukanya.

### 3.8.2. Seri 2 : Pencarian Batik Pusaka

Halaman 1 & 2 Beberapa pemuda yang berasal dari Negara Purwarupa sedang menceritakan hilangnya Batik Pusaka Prabu Kusuma Nagoro Raja Purwarupa yang dicuri oleh oknum-oknum misterius.

Halaman 3 & 4 Karena kemal hanya seorang anak kecil dan tidak mungkin bisa banyak membantu, maka dia disuruh keluar ruangan oleh Raden Pandu yang akan merencanakan misi rahasia. Dengan muka sebal dan berat hati dia menuruti perkataan Raden Pandu. Tapi ternyata diluar ruangan ada seorang gadis cilik yang tengah mengintip dan menguping pembicaraan Raden Pandu dan kawan-kawan melalui celah jendela.

- Halaman 5 & 6 Kemal memergokinya dan meneriaki gadis tersebut. Karena terkejut gadis tersebut berlari menuju hutan dan Kemal mengejanya. Gadis yang ternyata lebih lincah dari Kemal tersebut akhirnya terjerembab karena tersandung akar pohon.
- Halaman 7 & 8 Kemal menolongnya dan mengetahui bahwa itu sangat sakit sekali tapi gadis tersebut gengsi untuk meneteskan airmata. Dia gadis yang tomboy. Setelah berkenalan dan mengetahui bahwa gadis tersebut adalah putri bungsu Raja, Kemal bersedia membantu Rara Wulan, nama gadis itu.
- Halaman 9 & 10 Kemudian Wulan menceritakan bahwa pusaka yang dicuri adalah kekayaan negaranya dimana mempunyai kekuatan yang sangat besar untuk mengubah kain biasa menjadi kain batik yang bermotif spektakuler. Batik yang dihasilkan sangat cantik sehingga banyak orang-orang asing yang ingin membelinya. Dia takut kalau oknum tersebut menjual batik atas namanya atau bahkan menjual pusaka itu ke tangan orang asing yang merupakan warisan nenek moyangnya.
- Halaman 11 & 12 Edukasi tentang kota Pekalongan dan beberapa kota penghasil batik berkualitas.
- Halaman 13 & 14 Petualangan Kemal dan Wulan sampai pada sebuah kota yang asing dan disana banyak dijual kain-kain batik seperti di negara Wulan. Padahal batik dari negara Wulan tidak pernah dijual keluar dari negaranya. Kemudian saat disuatu tempat di kota itu mereka terkejut...
- Halaman 15 & 16 Mereka bertemu dengan orang misterius bersama gerombolannya yang pernah mengendalikan Singo Barong dan diduga telah mencuri pusaka raja karena tangannya membawa semacam gulungan yang dikenal oleh Wulan sebagai Batik Pusaka! Mereka sedang memberi kekuatan pada canting, alat melukis batik, dan mereka terkejut

- dengan kedatangan Kemal dan Wulan.
- Halaman 17 & 18 Edukasi tentang canting dan pengerajin batik beserta proses pembuatan batik tersebut.
- Halaman 19 & 20 Orang misterius itu melarikan diri dan hilang di balik hutan. Kemal dan Wulan yang akan mengejar orang tersebut dihadang oleh gerombolan yang menjadi pengawal orang misterius itu.
- Halaman 21 & 22 Kemal dan Wulan berlari ketakutan saat gerombolan penjahat yang badannya besar-besar tersebut berlari mengejar mereka dengan membabi buta. Mereka akhirnya terjebak di jalan buntu!
- Halaman 23 & 24 Saat di tengah keadaan terjepit tiba-tiba datang teman yang membantu. Warok dan kawan-kawan beserta Singo Barong memporak porandakan gerombolan penjahat itu. Pandu mengetahui bahwa Kemal dan Wulan lebih cepat mengejar orang misterius itu kemudian menyuruh mereka mengejar dengan menggunakan Kuda Lumping.
- Halaman 25 & 26 Mereka berdua tidak percaya apa yang mereka dengar sebelum mereka merasakan sensasi menunggangi Kuda Lumping yang ternyata memiliki kekuatan yang mampu melesat dengan cepat tanpa kaki mereka menyentuh tanah. Muka mereka terkagum-kagum senang.
- Halaman 27 & 28 Mereka akhirnya berhasil mengejar dan merebut pusaka itu dari tangan orang misterius sebelum orang tersebut melarikan diri di sungai.
- Halaman 29 & 30 Kemal dan Wulan menikmati kemenangan mereka dan menyerahkan pusaka tersebut kepada raja. Kemal yakin sebentar lagi ada petualangan baru yang menunggunya sampai dia menemukan sebuah potongan bambu emas.....