

### **3. KONSEP PERANCANGAN**

#### **3.1. Konsep Kreatif Perancangan Cergam**

##### **3.1.1. Khalayak Sasaran**

Adapun pembuatan karya ini memiliki khayalak sasaran tertentu. Target market dari pembuatan buku cergam ini adalah remaja hingga dewasa yang gemar membaca dan tertarik akan cerita-cerita legenda.

Sasaran dari cergam ini adalah:

##### **1. Demografis**

- jenis kelamin : laki-laki dan perempuan
- Usia : 12-30 tahun.
- Pendidikan SMP- Sarjana
- Kelas ekonomi menengah keatas

##### **2. Geografis**

- Berada di wilayah Jawa Timur, khususnya Surabaya.

##### **3. Psikografis**

- gemar membaca
- tertarik akan cerita-cerita legenda, cerita rakyat, cerita-cerita keagamaan dan budaya
- memiliki rasa keingintauan yang tinggi

##### **4. behavioral**

- suka membaca

##### **3.1.2. Tujuan Kreatif**

Legenda atau mitos adalah cerita yang secara turun temurun disampaikan ke setiap generasi. Melalui pembuatan buku cergam mengenai Hanuman ini diharapkan agar dapat memberikan unsur informasi dan edukasi budaya serta nilai-nilai moral yang hendak ditanamkan di dalamnya. Cergam ini juga diharapkan dapat meningkatkan budaya membaca di kalangan anak-anak dan remaja mengingat bahwa masa kanak-kanak dan remaja adalah masa yang tepat bagi orang tua untuk memperkenalkan hal-hal yang baru yang sekiranya bermanfaat bagi perkembangan anak. Karena pada masa inilah, kemampuan anak

untuk menyerap ilmu dan hal baru dengan cepat dan efektif.

Selain itu cergam ini juga ingin memperkenalkan salah satu tokoh dalam agama Hindu yang juga merupakan salah satu tokoh pewayangan di Indonesia. Pengenalan tokoh budaya ini diharapkan dapat membantu anak-anak remaja saat ini untuk lebih berempati dan eradaptasi terhadap kebudayaan lain di kehidupan sosialnya. Dengan memadukan unsur budaya dan buku cerita, wawasan dan nilai-nilai moral lebih mudah tertanam dalam diri para pembaca khususnya para remaja.

### 3.1.3. Strategi Kreatif

#### a. Isi Pesan

Memperkenalkan salah satu tokoh agama dalam aliran Hindu yang juga dikenal dalam budaya pewayangan di Indonesia dengan alur cerita yang dinamis dan menarik sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat membaca dan mengurangi tingkat kebosanan anak. Melalui cergam ini, juga diharapkan dapat meningkatkan wawasan serta meningkatkan nilai moral kepada para pembaca.

#### b. Bentuk Pesan

Dalam cergam ini secara verbal, cerita disajikan dengan menggunakan bahasa Indonesia secara sederhana dan jelas agar cerita dari cergam ini dapat mudah dimengerti oleh khalayak sasaran. Secara visual, penyajian gambar disajikan dalam bentuk dan warna yang menarik agar dapat meningkatkan minat baca dan agar pembaca tidak merasa bosan dalam membaca isi cerita karena diselingi dengan gambar-gambar yang menarik.

#### c. Strategi Visual

Tampilan buku ini menggunakan gambar-gambar fantasi yang semi realis dengan pewarnaan secara digital painting. Pemakaian gambar dimaksudkan sebagai pendukung teks dan juga memberikan unsur hiburan dengan penyajian yang semenarik mungkin. Dengan dominasi *visual* sebagai elemen dan daya tarik utama, diharapkan buku ini menjadi tidak membosankan bagi pembaca.

## 3.2. Konsep Rancangan Buku

### 3.2.1. Judul Rancangan Buku

#### 3.2.1.1. Judul Utama Rancangan Buku

Judul utama rancangan buku ini adalah Hanuman, karena buku ini mencakup segala cerita mengenai kehidupan Hanuman.

#### 3.2.1.2. Sub Judul Rancangan Buku

Di dalam perancangan buku Hanuman ini terdapat sub-sub judul sebagai berikut

##### 1. Kelahiran Sang Hanuman

Menceritakan kisah kelahiran Hanuman yang dilahirkan oleh Dewi Anjani dan merupakan titisan dari dewa Siwa. dalam sub bab ini juga menceritakan mengenai kisah dewi anjani sebelum ia dikutuk menjadi wanara wanita ke dunia, dan kisah dari masa kecil Hanuman hingga ia mendapatkan kekuatan saktinya.

##### 2. Rama Sita

Menceritakan kisah dari Rama yang mencari Sita yang telah diculik oleh Ravana. Di sini menceritakan pertemuan pertama antara Rama dengan Hanuman. Yang kemudian Hanuman akan membantu Rama dalam usaha pencarian Sita.

##### 3. Petualangan mencari Sita

Di sini menceritakan bagaimana usaha dari Hanuman dan Rama dalam pencarian mencari Sita. Dalam misi membantu Rama mencari Sita, Sugriwa Penguasa Para wanara mengutus pasukan wanara-nya agar pergi ke seluruh pelosok bumi untuk mencari tanda-tanda keberadaan Sita, pasukan wanara yang dikerahkan Sugriwa dipimpin oleh Hanuman. Hanuman yang pergi ke Alengka untuk memastikan keberadaan Sita. Di Alengka ini Hanuman akan bertemu dengan Sita dan kemudian Hanuman akan membuat terbakarnya istana Alengka.

##### 5. Pertempuran Besar

Setelah menemukan Sita, Hanuman berserta yang lainnya menyerang Alengka untuk memperebutkan Sita dari tangan Ravana. Dalam pertempuran besar antara Rama dan Rahwana, Hanoman membasmi banyak tentara

rakshasa. Dalam bab ini juga menceritakan akhir dari kisah perjalanan Hanuman.

### 3.2.2. Tema Rancangan

hanuman adalah salah satu tokoh dalam cerita Ramayana. Cerita Ramayana dikenal sebagai salah satu cerita dalam ajaran agama Hindu dan dianggap sebagai salah satu dewa. Cerita ini selain menarik untuk diketahui juga mengandung pesan-pesan moral di dalam ceritanya. Namun latar belakang sejarah, budaya, serta pengetahuan dibalik cerita ini semakin lama semakin dilupakan dan ditinggalkan. Di Indonesia, hanuman sendiri telah diadaptasi dan dikembangkan dalam bentuk kesenian yaitu seni tari dan seni wayang. Oleh karena itu, tema yang diangkat merupakan tema untuk memperkenalkan tokoh Hanuma. Disajikan dalam bentuk cergam yang menarik untuk anak-anak hingga orang dewasa. Diharapkan melalui buku cergam ini dapat memberikan manfaat terhadap anak-anak yang membaca cergam ini baik dalam perkembangan moral, imajinasi, emosi, serta perkembangan kognitif dan bahasa.

### 3.2.3. Maksud dan Tujuan

Tujuan perancangan ini adalah untuk memperkenalkan tokoh Hanuman dari cerita Ramayana yang merupakan salah satu cerita dari budaya Hindu. Hanuman sendiri telah masuk dan diadaptasi dengan kebudayaan di Indonesia. Oleh karena itu akan lebih bermanfaat jika budaya tersebut tidak hanya dilihat dan dinikmati tetapi juga diketahui dan dipahami khususnya mengenai tokoh Hanuman, di samping menambah wawasan dalam bidang budaya yang menarik untuk dipelajari. Disamping itu cergam ini diharapkan dapat meningkatkan budaya membaca di kalangan masyarakat khususnya anak-anak dan remaja. Oleh karena itu tampilan buku ini dibuat semenarik mungkin agar dapat menghibur bagi para pembaca khususnya anak-anak dan remaja.

### 3.2.4. Bentuk Penyajian dan Variasi Tampilan

Buku ini disajikan dalam bentuk buku cerita dengan ilustrasi yang mendukung di dalamnya. Ilustrasi yang menarik ditujukan untuk mendukung

unsur cerita dan juga sebagai unsur dekoratif. Cerita dalam buku ini disajikan dalam bahasa Indonesia. Buku ini akan disajikan dengan ukuran A4 dengan maksud untuk memberikan kemudahan dalam membaca dan tampilan visual yang lebih mendetail.

Buku ini juga disertai dengan berbagai merchandise dan juga media promosi yang akan mendukungnya seperti:

#### 1. Poster

Poster dibuat dengan ukuran A2 (40 x 60 cm) dengan warna. Ilustrasi yang digunakan adalah tokoh-tokoh penting yang ada dalam cerita Hanuman ini.

#### 2. Pembatas Buku

pembatas buku dibuat agar mempermudah dalam proses membaca buku. Pembatas ini dibuat dengan menggunakan ilustrasi tokoh-tokoh dalam bentuk yang lebih lucu dan simple.

#### 3. Stiker

Penggunaan media stiker sebagai media promosi melihat di kalangan remaja stiker cukup digemari diantaranya ada yang untuk koleksi atau sekedar menepelkan stiker pada barang sebagai hiasan. Stiker juga menggunakan ilustrasi dari tokoh dalam bentuk yang lebih simple.

#### 4. Pin

Penggunaan media pin juga sebagai media promosi buku. Melihat pengguna pin juga tidak hanya di kalangan remaja tetapi juga para mahasiswa maupun orang dewasa. Pin menggunakan ilustrasi tokoh dalam bentuk yang simple.

### 3.2.5. Jumlah Seri

Buku Hanuman ini dibuat dalam satu seri. Buku ini dibuat menceritakan kisah Hanuman dari kelahirannya hingga akhir perjalanannya dalam satu seri saja. Diharapkan buku ini dapat meningkatkan minat beli melihat buku ini dibuat dalam satu seri sehingga lebih efisien dan praktis sebab dalam satu buku terdapat isi yang cukup lengkap tanpa perlu menunggu kelanjutan cerita.

### 3.2.6. Ukuran dan Jumlah Halaman

Ukuran Buku 21x27 cm

Jumlah halaman:56

Format: berwarna ( full color )

Isi buku terdiri dari:

- a. Cover depan
- b. Halaman judul
- c. Halaman ucapan terima kasih dan hak cipta
- d. Halaman kotak nama
- e. Halaman pengantar
- f. Halaman jeda antar bab
- g. Halaman isi
- h. Halaman cover dan sinopsis

### 3.2.7. Sinopsis

Hanuman adalah wanara yang dilahirkan di dunia sebagai titsan dari dewa Siwa. Hanuman dikarunia dengan kekuatan sakti layaknya seorang dewa. Dalam kisah perjalanan hidupnya Hanuman akan bertemu dengan Rama yang kemudian terbawalah Hanuman dalam petualangan mencari Sita dari tangan raja raksasa yaitu Ravana yang menjadi raja di kerajaan Alengka. Sita yang diculik oleh Ravana dari tangan Rama menyebabkan terjadinya pertempuran besar antara Ravanan dengan pihak Hanuman dan Rama.

### 3.2.8. Setting Cerita

Cerita Hanuman ini terjadi pada jaman kerajaan lama di India. Pada cerita ini yaitu kerajaan Ayodhya dan kerajaan Alengka. Kerajaan Alengka ini berada di wilayah Srilangka.

### 3.2.9. Konflik

Konflik utama dalam cerita ini adalah diculiknya Sita oleh Ravana dari tangan Rama, yang kemudian terbawalah Hanuman dalam petualangan penyelamatan Sita dan membunuh Ravana si raja setan.

### 3.2.10 Penerbit

penerbit yang akan digunakan adalah Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.

Data penerbit adalah sebagai berikut:

Nama : PT Gramedia Pustaka Utama

Alamat: Jalan Palmerah Barat 33-37 Jakarta 10270

E-mail : fiksi@gramedia.com

Website: www.gramedia.com

Penerbit Gramedia dengan misi "ikut mencerdaskan dan memajukan kehidupan bangsa serta masyarakat Indonesia", Gramedia berusaha keras untuk menjadi badan pembaruan bagi bangsa ini dengan memilih dan memproduksi buku-buku yang berkualitas, informatif, berwawasan dan merangsang kreativitas.

Melihat kebutuhan pasar, Gramedia menggarap dua bidang utama, yaitu fiksi dan non fiksi. bidang fiksi dibagi menjadi fiksi anak, fiksi pra-remaja, remaja, dewasa. Bidang nonfiksi dibagi menjadi humoniora, cerita rakyat dan legenda, referensi, pengembangan diri, kesehatan, dan sebagainya.

### 3.2.11. Budgeting

- Buku

Kertas cougar 176 gsm	Rp.	5.800,- x 5 lbr x 1000 buku	Rp.	29.000.000,-
Film isi	Rp.	60,- /cm <sup>2</sup> x 42cm x 47cm x 18lbr	Rp.	2.131.920,-
Plat isi	Rp.	50.000,- x 4 x 18	Rp.	3.600.000,-
Kertas Coronado 270 gsm	Rp.	12.000,- x 300 lembar	Rp.	3.600.000,-
Film cover	Rp.	60,- /cm <sup>2</sup> x 45 cm x 48 cm	Rp.	129.600,-
Plat cover	Rp.	50.000,- x 4	Rp.	200.000,-
Cetak (harga minim)	Rp.	500.000 x 19	Rp.	9.500.000,-
Finishing	Rp.	5.000,- x 1000 buku	Rp.	5.000.000,-
				+ _____
			Rp.	53.161.520,-
Ongkos desain	Rp.	53.161.520 x 15 %	Rp.	7.974.228,-
				+ _____
		Total sementara	Rp.	61.135.748,-
- pembatas buku (5 cm x 15 cm)				
Kertas Coronado 270 gsm	Rp.	12.000,- x 170 lembar	Rp.	2.040.000,-
Film	Rp.	60,- x 2 x 55 cm x 45 cm	Rp.	299.000,-
Plat	Rp.	50.000,- x 4 x 2	Rp.	400.000,-
Cetak	Rp.	500.000,- (minim) x 2	Rp.	1.000.000,-

Potong	Rp.	10.000,-	Rp.	10.000,-
			Rp.	+ _____
		Total sementara	Rp.	2.218.500,-
				0

### 3.3. Konsep Karakter

#### 1. Karakter Utama (Hanuman)

Secara fisik Hanuman adalah makhluk setengah manusia setengah kera dalam cerita ini dikenal dengan istilah wanara. Seluruh tubuhnya memiliki bulu berwarna putih, dan memiliki senjata sebuah gada. Hanuman ini memiliki karakter sifat yang berkembang dari kecil hingga dewasa. Saat kecil Hanuman sudah memiliki sifat berani dan nakal, ia sempat berusaha memakan matahari yang dikiranya sebuah buah yang sudah masak. Setelah dewasa ia lebih bersifat kesatria yang gagah berani.

#### 2. Rama

Rama adalah titisan dewa wisnu yang ke tujuh. Rama adalah seorang pangeran yang tampan, gagah, setia, berjiwa kesatria dan pandai memanah, ia memiliki senjata yang dikenal dengan panah sihva.

#### 3. Sita

Sita adalah putri dari kerajaan Mithila dimana raja Janak berkuasa. Sita memiliki fisik seperti seorang dewi, dan ia adalah pasangan setia dari Rama.

#### 4. Ravana

Ravana adalah raja setan yang memimpin kerajaan Alengka. Ravana adalah sosok yang jahat, seram, kuat dan kejam. Ia memiliki kekuatan setara seorang dewa.

#### 5. Jatayu

Jatayu adalah makhluk seperti burung raksasa.

### 3.4. Konsep Gaya Desain

Dalam pembuatan buku ini menggunakan perpaduan antara beberapa gaya desain. Gaya desain yang digunakan adalah gaya desain *impresionis* dalam pemberian kesan warna pada ilustrasi, dan juga menggunakan gaya desain *New Simplicity* dalam penyusunan teks cerita. gaya desain ini digunakan dengan

maksud untuk memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam membaca. Gaya gambar yang digunakan adalah gaya gambar *fantasi art* dengan pewarnaan secara *digital painting*. Cerita Bergambar ini menggunakan gaya ilustrasi realis. Realis berarti memiliki kemiripan dengan kenyataan agar terkesan dekat dengan pembaca sehingga pembaca memiliki imajinasi yang lebih nyata di dalam merespon cerita. Sesuai dengan *target audience* remaja hingga dewasa, maka gaya realis sangat sesuai di dalam penyajian ilustrasi sesuai segmennya.

### **3.5. Konsep Warna**

Konsep warna pada perancangan ini adalah menggunakan *fullcolor* dan juga background coklat kekuningan untuk memberikan kesan dramatisir dan juga kesan kuno. Sesuai dengan tema cerita buku ini yaitu cerita legenda yang sudah diceritakan secara turun temurun dari nenek moyang kita.

### **3.6. Teknik Pengerjaan**

Ilustrasi dibuat dengan sketsa secara manual dan pewarnaan secara *digital painting* pada potoshop CS2.

### **3.7. Konsep Font**

#### **3.7.1. Font Judul**

Font pada judul buku menggunakan font custom yang dibuat sesuai dengan huruf-huruf India, karena cerita ini berasal dari budaya Hindu di India.

#### **3.7.2. Font teks narasi**

Font pada cerita buku ini menggunakan arial untuk memberikan kemudahan dalam membaca.