BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Berdasarkan permasalahan yang ada dalam upacara bakar batu, didapatkan solusi yaitu membuat buku ilustrasi dari kehidupan Suku Dani yang terinspirasi dari kejadian yang sebenarnya dalam media buku yang menceritakan kisah dari konflik yang terjadi, berupa penggambaran yang ada menggunakan gaya gambar tidak realis, memanfaatkan gaya visualisasi tradisional Indonesia seperti Patung buatan Suku Dani, topeng khas Suku Dani, kerajinan noken atau bulu burung cendrawasih yang merupakan aksesoris Suku Dani, selain itu memanfaatkan alam khas Papua yang banyak sekali hutan tropis disekitarnya, sehingga penggambaran kisah menekankan sisi kedaerahan.

III.1.1 Target Audien

Target audien adalah kelompok sasaran yang dituju secara khusus. Pemilihan target audien dalam perancangan ilustrasi kisah petualangan ini dipilih karena beberapa hal, berdasarkan pertimbangan ilustrasi ini harus dapat dipahami oleh kalangan masyarakat khususnya anak pra remaja yang memiliki latar belakang intelektual. Target audien masih aktif dalam mengenyam pendidikan dan diperuntukan bagi masyarakat umum khususnya pra remaja yang memiliki minat terhadap perkembangan budaya tradisional. Hal-hal tersebut secara spesifik dapat dibagi berdasarkan beberapa segi:

- ***Demografis***

Secara *demografis* target audien dari buku ilustrasi petualangan ini meliputi dua jenis kelamin, yaitu laki-laki dan perempuan. Dengan

kategori kelompok usia antara 10 hingga 14 tahun yang memiliki status pendidikan sebagai pelajar Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Pertama, dengan status sosial menengah keatas yang diasumsikan dapat teringatkan akan pentingnya melestarikan kebudayaan tradisional.

• ***Geografis***

Pemilihan target audien berdasarkan *geografis* ditujukan kepada remaja yang bertempat tinggal didaerah perkotaan padat penduduk dimana masyarakat telah mengalami perubahan gaya hidup khususnya dalam sisi kepedulian akan kebudayaan tradisional. Daerah yang menjadi target dari perancangan ini adalah kota besarseluruh Indonesia.

• ***Psikografis***

Secara *psikografis* target audien yang dituju dari media buku ilustrasi *Petualangan Thata* ini adalah usia pra remaja yang memiliki pemikiran yang sudah mulai terbentuk dan dapat memahami suatu pesan. Bila disudutkan lagi dapat dipilih berdasarkan asumsi untuk remaja yang beberapanya memiliki,

1. Rasa antusias yang tinggi terhadap karya seni maupun kebudayaan tradisional.
2. Remaja yang mempunyai rasa ingin tahu yang besar terhadap kesenian tradisional.

III.2 Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi yang dilakukan adalah menyampaikan informasi mengenai mengenai nilai moral melalui perancangan visual dari penggambaran karakter yang menggunakan ciri khas fisik maupun non fisik dari warga suku Dani kedalam kisah *Petualangan Thata,* selain itu nilai moral juga disampaikan melalu percakapan antar tokoh dan alur cerita. dalam beberapa tahapan yaitu

1. Materi pesan

Materi yang akan disampaikan adalah, menyampaikan nilai moral yang terkandung dalam upacara bakar batu mengenai harga diri dengan cara menyampakannya lewat suatu cerita verbal dimana didalam cerita itu secara langsung maupun tidak langsung mencerminkan nilai moral mengenai harga diri.

2. Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari perancangan ilustrasi mengenai nilai moral melalui media buku yang menceritakan kisah *Petualangan Thata* ini adalah:

1. Menyampaikan kepada anak pra remaja tentang kebudayaan tradisional daerah Papua yaitu upacara bakar batu.
2. Menyampaikan kepada anak pra remaja tentang nilai moral dalam upacara bakar batu.
3. Meningkatkan minat remaja terhadap kebudayaan lewat media yang akrab dengan remaja.
4. Menyampaikan pesan lewat karakter tokoh utama yang bisa menjadiinspirasi atau idola dalam kehidupan sehari-hari.

3.Pendekatan Visual

Berdasarkan dari target audien utama adalah anak pra remaja, maka pendekatan visual pada perancangan media informasi berupa media pembelajaran bagi anak yaitu dengan visual yang mudah diterima oleh anak dengan baik dan mudah dimengerti anak, gaya visual yang digunakan adalah ilustrasi, karena buku ini mempunyai segmentasi anak usia 10 hingga 14 tahun atau anak usia 5 SD hingga 1 SMP. Karena untuk membuat buku untuk anak-anak harus kaya ilustrasi dan warna agar menarik perhatian mereka, karena buku yang hanya berisi tulisan saja tidak akan membuat

anak-anak tertarik. Dan dalam penyampaiannya dengan pendekatan petualangan,karena anak-anak menyukai hal-hal tentang petualangan atau imajinasi. Kemudian yang kedua adalah dari segi kerumitan gambar, pada keadaan aslinya masyarakat suku Dani dan asesoris yang digunakannya begitu rumit tidak sesuai dengan pemahaman tingkat anak usia 10 hingga 14 tahun maka perlu disesuaikan lagi dengan menyederhanakannya.

Berkaitan dengan media informasi yang akan disampaikan yaitu mengenai nilai moral dan pentingnya hukum adat bagi Suku Dani maka media yang digunakan berupa buku, gaya visual yang akan digambarkan mengacu pada Seni dan kerajinan Suku Dani Papuadan karakter-karakter yang akan diadaptasi dari sifat atau kedudukan sosial dalam kelompok atau sukunya. Penggayaan gambar tidak terlalu rumit atau realis tetapi penggambaran yang digunakan bersifat sederhana. Walaupun gaya ilustrasi karakternya tidak terlalu rumit, akan tetapi bagian tubuh atau warna kulit masyarakat Suku Dani yang khas misalnya hidung yang besar, bibir yang tebal, rambut keriting dan kulit yang berwarna gelap harus tetap ada.

Fungsi Visual yang terdapat pada buku dengan ilustrasi ini adalah sebagai pendukung dari cerita, kebedaraan visual dalam buku ini adalah untuk melengkapi dan juga mengarahkan imajinasi pembaca.

4. Pendekatan Verbal

Pada perancangan buku ini, mengenai nilai moral dan kekuatan karakter terdapat beberapa informasi yang harus disampaikan berkaitan tentang pentingnya harga diri yang ditunjukan melalui sikap pemberani, bijaksana dan adil, mengutamakan kepentingan kelompok. Penyampaian ini dilakukan dengan cara teknik penyampaian informasi dengan cara bercerita. Dalam perancangan buku ini akan digunakan bahasa yang sederhana. Anak-anak sebenarnya mudah mengerti asalkan tahu bagaimana cara untuk berkomunikasi pada anak-anak, seperti penggunaan bahasa yang sederhana, lugas dan tidak berbelit-belit agar mempermudah pemahaman anak.

Maka dari itu dengan melihat nilai moral yang terkandung dalam hukum adat, penulis akan membuat sutu cerita petualangan dimana didalamnya terkandung nilai moral yang sama dengan kejadian aslinya, hanya saja cerita nya dikemas dengan kata-kata yang sederhana. Alur cerita akan dibuat begitu dramatis mulai dari konflik, klimaks, dan antiklimaks.

Alur cerita singkatnya, sebagai berikut :

1. Pengantar
2. Penampilan masalah
3. Puncak ketegangan / klimaks
4. Ketegangan menurun / antiklimaks
5. Penyelesaian / resolusi

III.3 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang akan dilakukan adalah dengan memberikan informasi yang menarik dimana didalam buku tersebut terdapat bagian-bagian yang menggambarkan ilustrasi .pemilihan media yang digunakan adalah buku ilustrasi karena buku ilustrasi dapat menarik perhatian anak-anak secara langsung. Buku ilustrasi memiliki tujuan agar semua anak-anak dalam tahap perkembangan dapat terlibat dalam industri kertas kreatif. Anak-anak dengan bantuan seorang pendamping akan menemukan sebuah dimensi baru dalam mengeksperikan ide dan perasaan melalui kertas. Buku dengan ilustrasi akan menyampaikan nilai moral yang disampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami berupa cerita mengenai kehidupan lima anak yang berasal dari Suku Dani dimana mereka mengalami suatu petualangan yang akan mengubah hidup mereka. Nilai moral disampaikan melalui percakapan antar tokoh (secara langsung) dan juga secara tidak langsung.

III.3.1 Strategi Kreatif Cover

Pada sampul depan ilustrasi yang akan digambarkan adalah wajah dari tokoh utama dengan latar sesuatu yang khas dari suku Dani. Pada

sampul depan ilustrasi yang akan digambarkan adalah wajah dari tokoh utama selain itu pada sampul depan akan terdapat judul dan pengarangnya. Warna putih dipilih sebagai warna latar cover depan dengan tujuan menjadi pusat perhatian saat peletakan di Toko Buku.

III.3.2 Strategi Kreatif Isi

Sedangkan pada isi buku akan terdapat ilustrasi yang membantu anak pra remaja untuk berimajinasi dan akan disertakan ornament pada setiap akhir bab yang diambil dari visual bulu burung cendrawasih yang melingkar lingkar Pada bagian isi buku, karakter tidak akan memakai warna penuh, visual dari tokoh akan dibuat seperti semenarik mungkin. Visual dari latar atau *setting* tempat akan digambarkan sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya, hanya saja menyesuaikan dengan gaya ilustrasi yang di tentukan. Ilustrasi yang terdapat pada buku "Petualangan Thata" merupakan penyederhanaan dari keadaan aslinya, didalam buku tersebut, terdapat ilustrasi tokoh, tokoh tersebut merupakan lima anak yang mempunyai karakter yang berbeda-beda, dan merupakan kekuatan atau ciri khas buku ini. Karakter tidak akan memakai warna penuh, visualisasi dari tokoh akan dibuat seperti semenarik mungkin. Visualisasi dari latar atau setting tempat akan digambarkan sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya, hanya saja menyesuaikan dengan gaya ilustrasi yang ditentukan. Dalam buku ini terdapat pula visual hologram seperti yang terdapat pada bagian angka halaman, yang juga merupakan penyederhanaan dari salah satu objek khas Tanah Papua.



Gambar III.1

(sumber : http://papuakunegeriku.blogspot.com April 2014



Gambar III.2

(sumber : http://papuakunegeriku.blogspot.com April 2014)

III.3.1 Strategi media

Dalam perancangan buku cerita ilustrasi mengenai nilai moral dan pengetahuan tentang adat, akan digunakan media utama dana beberapa media pendukung, untuk memperkenalkan buku ini kepada target yang dituju.

1. Media utama (Buku Ilustrasi)

   Media utama yang terpilih adalah buku ilustrasi karena buku adalah media informasi yang mudah digunakan, dan dapat dibaca kapan saja tanpa perlu perantara apapun seperti listrik. Maka akan mempermudah anak-anak untuk membacanya, selain mempermudah anak-anak dalam membacanya, buku ilustrasi akan lebih menarik perhatian anak-anak karena begitu kaya akan visual menarik yang membantu mereka berimajinasi. Media buku dipilih karena buku mudah didapatkan dan buku juga bisa dikoleksi, selain itu saat ini

sudah banyak tempat yang menjual buku dan cafe yang memempunyai konsep tempat membaca sebagai sarana penunjang bagi anak untuk membaca.

2. Media Pendukung*(Gimmick)*

Media pendukung adalah media yang berfungsi untuk memperkenalkan media utama. Karena media utama adalah buku mini novel, dimana kekuatannya terdapat pada karakternya, maka media pendukung pun harus semakin memperkuat keberadaan karakter yang terdapat pada novel tersebut. Media pendukung yang akan digunakan, yaitu

- Pendukung Media Utama
  a. Poster Koleksi
     Merupakan poster dengan visual tokoh novel.
  b. Pembatas Buku
     Pembatas dengan visual latar atau tokoh novel, yang berfungsi membatasi atau menandai halaman terakhir yang dibaca.
  c. Paper Bag
- Promosi
  a. X-Banner
  b. Iklan singkat
  c. Poster Promosi
  d. Little Hanging Banner
- Penempatan / Display (3 media)
  a. Stiker
  b. Kaos
  c. Boneka
  d. Miniatur panah dan tombak khas suku Dani

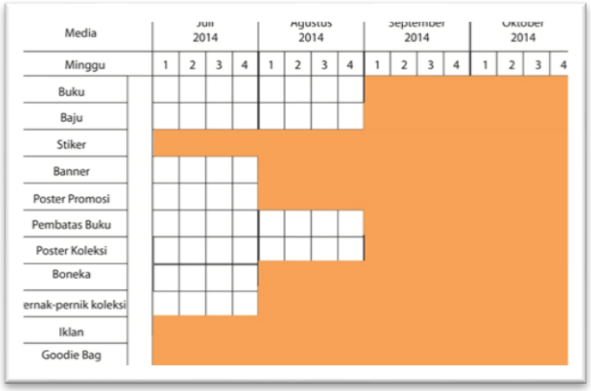
III.3.2 Strategi Distribusi

Strategi distribusi merupakan rencana atau langkah yang ditempuh dalam menyebarkan atau menyalurkan produk kepada calon pembeli. Dalam perancangan ini, produk tersebut adalah buku ilustrasi mengenai upacara bakar batu. Pada awalnya media promosi akan disebar ke toko buku ataupun sekolah yang berkonsep tempat membaca dikota Bandung, hal ini dilakukan untuk menarik animo remaja terhadap buku ini. Setelah buku selesai diproduksi selanjutnya akan dipublikasikan ke toko buku didaerah kota Bandung berserta media pendukung lainnya. Selain toko buku, buku Petualangan Thata akan di didtribusikan ke perpustakaan sekolah-sekolah yang sudah bekerjasama dengan toko buku.

a. Lokasi distribusi

Lokasi penyebaran diarahkan ke toko buku yang berada di kota besar di Indonesia.

b. Jadwal Distribusi



Gambar III.3

(sumber : pribadi)

c. Mekanisme mendapatkan merchandise

- Pada saat pembelian buku, pembeli mendapatkan sebuah pembatas buku dan sebuah poster koleksi.

- Pada 100 pembeli pertama akan mendapat pembatas buku koleksi lengkap dan poster koleksi lengkap (syarat dan ketentuan berlaku)
- Bila pembeli ajak teman untuk membeli buku petualangan Thata akan diberi 1 item boneka.
- Panah, tombak, kaos dan sticker dijual terpisah dan bisa didapatkan di toko mainan terdekat.

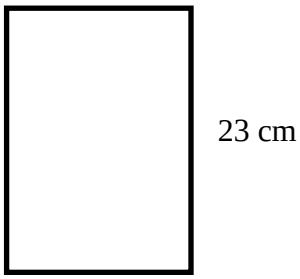
III.4 Konsep Visual

III.4.1 Konsep Desain

Konsep desain yang digunakan dalam media informasi buku ilustrasi anak cerita petualangan adalah menggabungkan suasana pemukiman suku Dani dengan hutan di Lembah Baliem dan dikemas dengan nuansa petualangan yang disukai oleh anak-anak, yaitu anak-anak dibawa seolah-olah sedang menjelajahi hutan dengan membawa misi petualangan yang menegangkan.

III.4.2 Format Desain

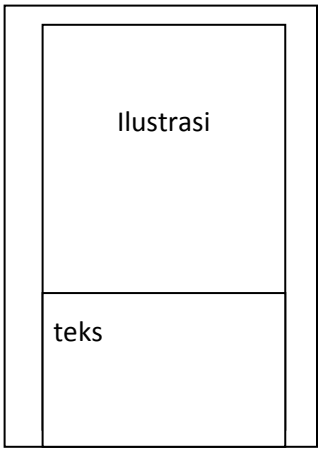
Format yang akan digunakan dalam perancangan membuat media informasi ini adalah portrait 24 cm x 17 cm, agar anak-anak nyaman untuk melihat seluruh bagian buku, karena buku dengan format portrait akan mudah digenggam, Ukuran ini dirasa cukup untuk menampilkan gambar maupun teks yang ada dalam buku.



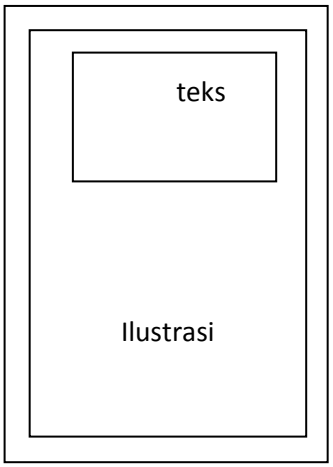
Penempatan bagian margin pada ukuran ketas akan dibagi, pada bagian atas dan pada kedua sisi akan di kosongkan dari bagian teks untuk diisi desain *layout* bingkai. Lalu pada batas *layout* bingkai akan diisi teks narasi.

III.4.3 Tata Letak

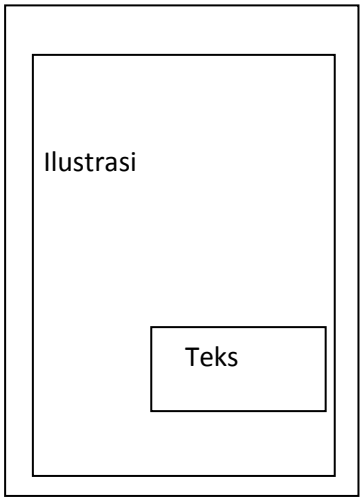
Penyusunan tata letak antara teks dan ilustrasi digabungkan agar mempermudah pembaca untuk menyesuaikan teks dengan gambar ilustrasi.*Layout* peletakan kurang lebih seperti gambar dibawah ini



Gambar III.4 layout setiap halaman
Sumber : Pribadi



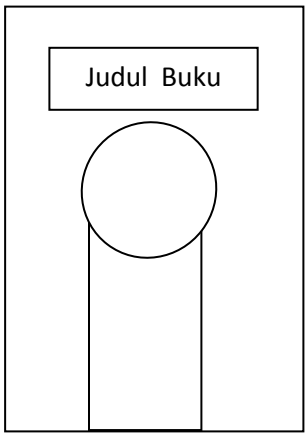
Gambar III.5layout setiap halaman
Sumber : Pribadi



Gambar III.6 layout setiap halaman
Sumber : Pribadi

Tata letak layout setiap halamannya bisa berubah-ubah tidak akan tetap seperti gambar di atas, namun penempatan gambar tidak akan berubah hanya saja peletakan teks yang mungkin saja berubah menyesuaikan gambarnya.

Layout untuk cover buku pop-up kurang lebih seperti gambar dibawah ini.

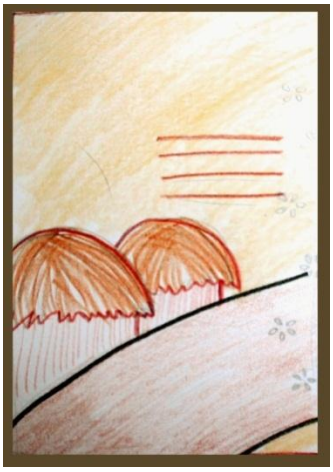


Gambar III.7 peletakan desain cover
Sumber : pribadi

III.4.4 Sketsa Sementara Layout Buku



Gambar III.8 peletakan desain cover
Sumber : pribadi

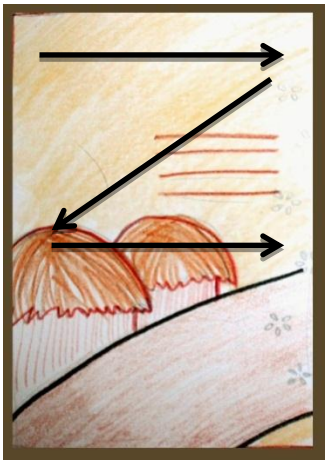


Gambar III.9layout isi
Sumber : pribadi

III.4.5 Arah baca

Sequence atau arah baca yang dipakai dalam perancangan buku ini kebanyakan memakai *sequence Z* seperti buku pada umumnya, yaitu arah baca yang diawali dari kiri menuju kanan, lalu dilanjutkan ke bagian bawah halaman. Hal ini bertujuan agar pembaca tidak kesulitan

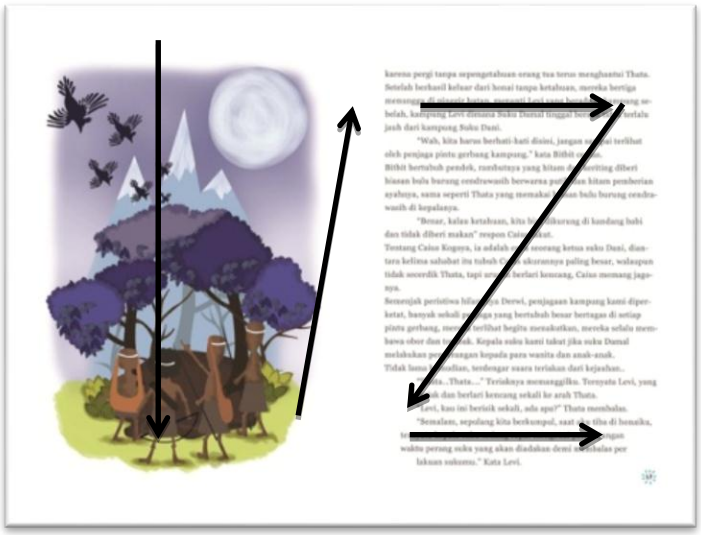
untuk membacanya karena format yang digunakan sama dengan buku pada umumnya. Tapi selain sequenze Z buku ini juga menghadirkan arah baca sebagai berikut :



Gambar III.10 layout isi
Sumber : pribadi



Gambar III.10 layout isi
Sumber : pribadi



Gambar III.10 layout isi
Sumber : pribadi

III.4.6 Tipografi

Target audience buku ini adalah anak usia 10 – 13 tahun, dimana anak usia tersebut sudah lancar membaca huruf jenis apapun, anak usia tersebut tertarik dengan huruf yang unik, maka dari itu buku Petualangan Thata menekankan pada tipografi yang menarik sesuai dengan karakter buku dan juga target audience.

Berdasarkan penjelasan diatas huruf yang menarik dan mudah dibaca. Tipografi yang akan digunakan adalah Custom untuk judul media utama, Georgia, Milkmoustacio dan Rumpeletiltskin.

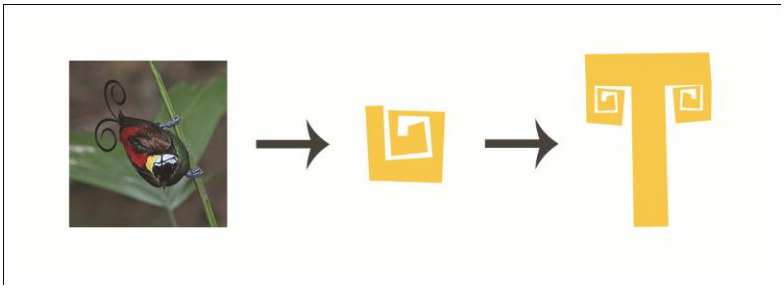
Tipografi untuk Judul Media Utama



Gambar III.11judul buku
Sumber : pribadi

Konsep keseluruhan dari pembuatan Identitas judul buku “Petualangan Thata : Mencari Teman yang Hilang” ini adalah memunculkan cirri khas dari kebudayaan ataupun alam tanah Papua itu sendiri dengan pemilihan warna yang disesuaikan oleh penentuan segmentasi pasar audien utamanya adalah anak pra remaja yang aktif dan menyukai ilmu pengetahuan.

Pada kata “Thata” dirancang suatu font custom yang terinspirasi dari kekayaan alam tanah Papua, yaitu bentuk bulu burung Cendrawasih.



Gambar III.12 Judul Buku
Sumber : pribadi

Kata Thata pada judul buku tersebut memakai jenis Font sanserif yaitu jenis font yang tidak berkait, font tersebut memberi kesan sporty dan bebas, sesuai dengan karakter tokoh maupun target audiens yang merupakan anak pra remaja.

Konsep judul buku Petualangan Thata disusun tidak rata pada garis horizontal, tiap huruf nya disusun dengan derajat yang sama yaitu 5 derajat yang menggambarkan kepribadian anak muda yang sangat ceria dan aktif.

Pada judul tersebut terdapat hologram atau tanda yang terinspirasi dari ekor burung cendrawasih yang seperti labirin berputar memiliki makna bahwa kisah buku ini sangat misterius dan penuh akan petualangan.

Kata Thata pada judul buku tersebut ditampilkan dengan menggunakan warna kuning. warna kuning diambil dari salah satu jenis burung Cendrawasih yang terdapat dihutan Montane yaitu *Paradisaea rubra*. Warna kuning mempunyai makna setia kawan, persahabatan dan riang gembira.

Tipografi untuk bodytext Media Utama

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

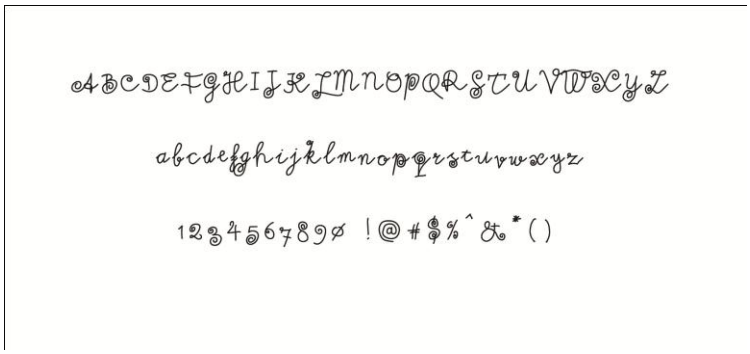
Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

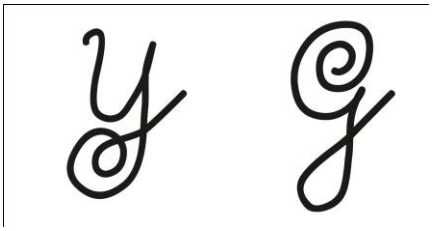
!@#$%^&*()_+}{“:?><,./;’[]=-``|\][

Font Georgia merupakan tipografi atau font serif. Penulisan karakter Georgia Family memberikan kesan classy. ujung - ujungnya yang berkait membuat Font ini cocok untuk dijadikan body text karya tulis yang panjang. Buku “Petualangan Thata” menggunakan Georgia Regular, dan Bold. Family tersebut digunakan sesuai fungsinya baik di manualbook maupun benda aplikasi lain. Georgia regular yang mempunyai kesan classy namun tetap cocok untuk karakter anak pra remaja, maka dari itu body text manualbook maupun buku novel ini menggunakan Georgia regular, sedangkan istilah asing menggunakan Georgia italic, untuk sub judul atau kata penting menggunakan Georgia bold.

Tipografi untuk Sub Judul Cover

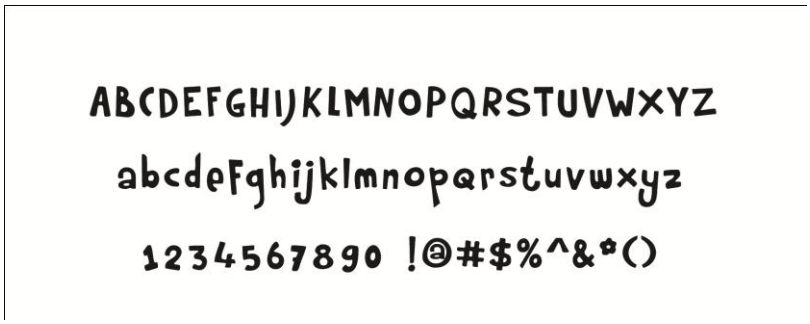


Konsep keseluruhan dari pembuatan Identitas sub judul buku "Petualangan Thata : Mencari Teman Yang Hilang" ini adalah tidak jauh berbeda dengan yang sebelumnya, karakter font pada subjudul memberikan kesan etnik, lucu dan unik pada beberapa huruf seperti misalnya y atau g terdapat visual yang berputar seperti filosofi labirin. Visualnya terinspirasi dari ekor burung Cendrawasih, sama seperti font "Thata".



Pada akhirnya dipilihlah jenis font Milkmoustachio yang memiliki karakter unik dan juga berkesan etnik tapi masih sesuai dengan anak pra remaja. Font ini merupakan jenis font script yang menyerupai tulisan tangan, selain memberikan kesan etnik font ini juga memberikan kesan alami dannatural. Aplikasi yang menggunakan font ini akan terlihat lebih menarik karena keunikannya

Tipografi untuk Judul Bab Media Utama dan Manual Book



Jenis font ini memiliki kesan, kepribadian dan fungsi tersendiri. Font ini sangat khas sehingga membuat segala sesuatu yang memakai font ini menjadi mudah dikenali.Font Rumpelskiltskin merupakan tipografi atau font san serif. Penulisan karakter Rumpelskiltskin memberikan kesan menyenangkan. desain huruf yang sederhana namun agak tebal ini menjadi kan huruf ini mudah dibaca dan tidak membosankan, hal ini sangat cocok dengan kepribadian target audiens .

Subjudul Buku “Petualangan Thata” menggunakan Georgia Regular. Family tersebut digunakan sesuai fungsinya baik di manualbook maupun benda aplikasi lain.Rumpelskiltskin regular yang mempunyai kesan tidak membosankan ini cocok diterapkan sebagai font subjudul, maka dari itu judul manualbook maupun buku novel ini menggunakan Rumpelskiltskin regular.

III.4.7 Gaya Visual Ilustrasi

Konsep pemilihan gaya ilustrasi dalam perancangan buku ini adalah ilustrasi berupa visual dengan menggunakan beberapa ciri khas dari masyarakat asli Suku Dani dengan dipadukan dengan referensi gaya gambar barat. Gaya gambar yang digunakan adalah gaya gambar semi realis, gaya gambar ini dipilih mengacu pada gambar atau karakter visual yang sudah ada, namun dibuat kembali dengan memasukan berbagai macam referensi gaya visual. Hal ini dilakukan untuk lebih mendekatkan citra visual yang mengacu pada sosok aslinya



Gambar III.13 gambar visualisasi yang di adaptasi

Sumber : http://illustopia.com/illustrated/17731/comic- kun!/pic&pid=49273 (24 November 2013)

Selain ilustrasi untuk karakter, buku ilustrasi ini juga menyajikan ilustrasi yang menjadi hiasan pemanis, seperti bingkai pada bagian isi buku. Ilustrasi tersebut akan di adopsi dari hal yang begitu dekat pada suku dani, yaitu kerajinan tangan mereka dan fauna endemik di daerah itu.

III.4.8 Warna

Sebuah warna dapat mempunyai arti yang berbeda pada setiap orang yang melihatnya karena dipengaruhi oleh faktor sosial dan budaya. Selain itu warna juga mempengaruhi emosi orang yang melihatnya. Berdasarkan penelitian psikologi tentang efek warna, Warna-warna yang digunakan dalam perancangan media komunikasi buku ini disesuaikan dengan warna-warna yang banyak terdapat pada alam Papua, masyarakat suku Dani sangat lekat dengan alam disekitarnya dan tidak jarang mereka memakai warna dari alam sekitarnya untuk diaplikasikan pada kerajinan tangan mereka, misalnya warna dari burung cendrawasih beberapa diantaranya warna merah coklat, kuning, dan *cream* pada sampul depan dan belakang. Sedangkan dibagian isi hanya menampilkan warna *outline* hitam yang dipadukan dengan turunan warna coklat. Hal

ini dilakukan untuk memberikan kesan yang sesuai dan menghasilkan kesatuan antara media yang dibuat dengan topik atau bahasan yaitu cerita dan visual mengenai kebudayaan. Mode warna yang digunakan adalah cmyk (*Cyan, Magenta, Yellow* dan *Black*), format ini digunakan karena hasil akhirnya berupa media cetak.



Gambar III.14 gambar visualisasi yang di adaptasi

Sumber : http://faunatanahair.blogspot.com/photo/17731/phi-kun!/pic&pid=49273 (24 November 2013)

1.Warna coklatmelambangkan pribadi orang yang penuh semangat dan ceria.

2.Warna kuning melambangkan pribadi yang ramah dan bersahabat, sangat cinta damai.

3.Warna birumelambangkan pribadi orang yang tenang dan tertutup juga misterius

4.Warna hijau adalah melambangkan pribadi yang supel, senang bergaul dan baik hati.

5.Warna hitammelambangkan pribadi yang misterius

6.Putih melambangkan pribadi yang menenangkan.

Seperti orang dewasa anak-anak mempunyai kepribadian dan preferensi warna yang berbeda-beda. Misalnya anak-anak yang aktif senang dengan warna yang cerah. Lalu anak-anak yang tidak terlalu aktif lebih tertarik kepada warna-warna yang lembut dan pucat

Contoh warna-warna tersebut dapat dilihat di bawah ini.



Gambar.III.15 warna yang disukai anak-anak

Sumber : pribad

Maka dari penjelasan di atas warna yang akan digunakan dalam pembuatan buku ilustrasi ini adalah perpaduan warna-warna cerah dan lembut yang menggunakan format CMYK.

III.5 Cerita

III.5.1 Sinopsis Cerita

Sinopsis

Wabah penyakit menyerang kawasan Lembah Baliem, Buah merah dari hutan Montane yang sangat berkhasiat milik Suku Dani Lenyap, di curi oleh orang yang tak dikenal. Padahal buah merah itu sangat dibutuhkan oleh suku Dani karena ada wabah penyakit tersebut.

Yang aneh, beberapa waktu kemudian salah satu anak dari suku Damal turut menghilang ! Jadi apa yang sebenarnya terjadi? Adakah hubungan lenyapnya buah merah tersebut dan hilangnya anak itu?

Thata – Salah satu anggota suku Dani- tentu saja tidak tinggal diam, Bersama Caius, Bitbit dan Levi-Anggota suku Damal-, ia segera melakukan misi pencarian.

Namun, menemukan orang yang hilang dan membuktikan siapa pencuri buah merah tersebut bukanlah hal yang mudah !

III.5.2 Alur Cerita

1. Hilangnya Derwi. (Mengenalkan hutan tempat Derwi Hilang)

   Saat mencari madu yang berkhasiat di hutan, Derwi salah satu dari anak-anak pemberani itu menghilang secara tiba-tiba, tanpa meninggalkan petunjuk apapun. Hilangnya Derwi membuat kesalah pahaman antara suku Dani dan suku Damal yang akhirnya menimbulkan perang suku.

2. Memulai Misi Pencaharian

   Perang suku yang terjadi antara kedua suku tersebut hanya bisa di hentikan oleh satu hal yaitu diketemukannya Derwi. Karena itu Thata, Caius, Bitbit dan Levi menyusun rencana untuk mencari Derwi didalam hutan.

3. Teror didalam Hutan

   Dalam perjalanan mencari Derwi, keempat sahabat itu malah diteror oleh hal-hal aneh yang terjadi, hal aneh tersebut sebenarnya menyimpan banyak bukti yang mengarah diketemukannya Derwi.

4. Tersesat

   Mereka mencari jauh kedalam hutan, karena suara-suara aneh itu terus meneror, akhirnya mereka berpencar dan hal yang burukpun terjadi, mereka tersesat.

5. Terperangkap

Caius,Bitbit, Levi dan Thata berpencar, mengambil jalan mereka masing-masing. Dan berakhir dengan terperangkapnya Caius dan Bitbit. Hal yang janggalpun terjadi karena Levi tidak ada disitu.

6. Pertemuan dengan Roh Leluhur Yang Bijaksana

Berbeda dengan Thata, dia tersesat di tengah hutan, dan mengalami suatu hal yang tidak pernah dia lupa seumur hidupnya yaitu dia bertemu dengan

7. Membebaskan Sandera

Setelah mengakui bahwa adanya kesalahpahaman, suku Damal membayar denda adat dengan sukarela untuk mengembalikan harga diri mereka.

8. Dugaan yang bermunculan

Kecurigaan mulai muncul pada salah satu teman mereka, hal ini terbukti dengan banyak sekali hal hal misterius yang berhubungan dengan salah seorang teman mereka.

9. Pertemuan dengan Sang Penghianat

Setelah ditunggu lama, munculah penghianat tersebut, orang yang tak mereka sangka, yaitu dia yang sudah mereka curigai sebelumnya.

10. Diantara Dua Pilihan

Setelah perang mulut cukup lama, akhirnya penghianat itu harus memutuskan suatu keputusan yang menjadi penentu keadaan kelompoknya.

11. Pembuktian dan Perdamaian

Sebagai tanda perdamaian kedua suku ini melakukan tradisi yang dahulu juga dilakukan oleh nenek moyang mereka, yaitu upacara bakar batu.

III.6 Penokohan, Lokasi dan Properti

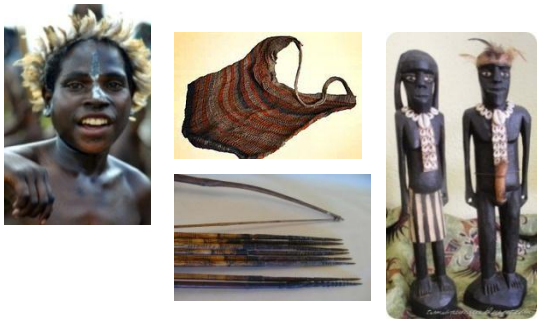
III.6.1 Studi Karakter

1. Thata Wanimbo

Adalah tokoh yang mempunyai karakter peduli dan baik hati, dia adalah seorang pemikir yang mempunyai ide-ide cemerlang dan tidak jarang memecahkan suatu masalah dengan idenya tersebut, diantara teman-temannya Thata adalah seorang pemberani. Thata gemar sekali memainkan panah.

Nama Thata adalah nama yang biasa digunakan pemuda di Papua, Sedangkan marga Wanimbo adalah marga salah satu suku Dani, dan marga Wanimbo pun adalah marga ketua perang suku Dani yaitu Negro Wanimbo.

Ciri-ciri fisik : Berkulit gelap, berbibir tebal, bermata coklat tua, rambut keriting berwarna hitam, berbadan normal sekitar usia 12 tahun.





Gambar III.16 Thata – (sumber : Pribadi)

Gambar III.17 gambar visualisasi yang di adaptasi

Sumber : http://faunatanahair.blogspot.com/photo/17731/phi-kun!/pic&pid=49273 (24 November 2013)

2. Caius Kogoya

Adalah tokoh yang terlalu cepat mengambil keputusan, apa yang ia ucapkan mengenai dirinya terkadang tidak sesuai dan dia sering kali cemas, selain itu Caius gemar berburu. Nama Caius dipilih untuk tokoh ini karena dia adalah seorang cucu ketua suku yang sudah memeluk agama Kristen, maka dari itu cucunya pun dinamai oleh nama yang bernuansa Kristen, sedangkan marga Kogoya adalah marga salah satu suku Dani, dan marga Kogoya pun adalah marga ketua suku Dani yaitu Yakobus Kogoya.

Ciri-ciri Fisik : Berkulit lebih gelap dari teman temannya karena Caius lebih tua dan gemar berburu, berbibir tebal, rambutnya keriting cepak, matanya berwarna hitam, berbadan tinggi dan kurus, berusia 13 tahun.



Gambar III.18 Caius –
(sumber : Pribadi)

Gambar III.19 gambar visualisasi yang di adaptasi

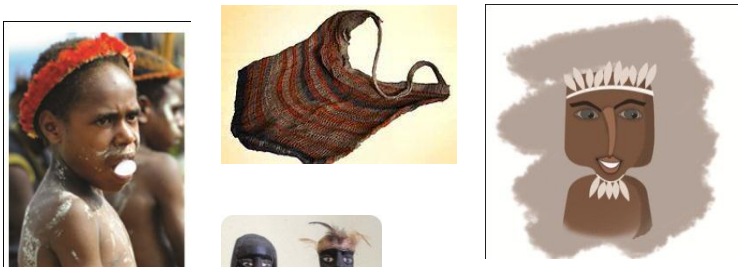
Sumber : http://faunatanahair.blogspot.com/photo/17731/phi-kun!/pic&pid=49273 (24 November 2013)

3. Bitbit Wanimbo

Adalah tokoh yang polos, bila ada sesuatu hal yang tidak ia mengerti ia selalu banyak bertanya, dia begitu penakut. Nama Bitbit dipilih untuk tokoh ini karena merupakan nama yang biasa digunakan untuk

anak Papua , Sedangkan marga Wanimbo karena bitbit adalah adik sepupu dari Thata Wanimbo.

Ciri-ciri Fisik : Berkulit gelap, berbibir tebal, rambutnya cepak keriting berwarna hitam, badannya tidak begitu tinggi, kakinya pendek, berusia sekitar 10 tahun.



Gambar III.20
Bitbit – (sumber : Pribadi)



Gambar III.21 gambar visualisasi yang di adaptasi

Sumber : http://faunatanahair.blogspot.com/photo/17731/phi-kun!/pic&pid=49273 (24 November 2013)

4. Levi Imbiri

Adalah tokoh yang mempunyai karakter plin plan,setia kawan, dia adalah dia adalah sahabat dari derwi. Nama Levi dipilih untuk tokoh ini karena merupakan nama yang biasa digunakan untuk anak Papua, sedangkan marga Imbiri adalah marga salah satu suku Damal.

Ciri-ciri fisik : Berkulit gelap, berbibir tebal, bermata coklat tua, rambut tipis keriting, berbadan normal sekitar usia 12 tahun.





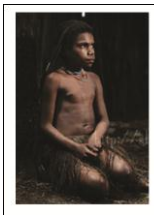


Gambar III.22
Levi – (sumber : Pribadi)

Gambar III.23 gambar visualisasi yang di adaptasi
Sumber : http://faunatanahair.blogspot.com/photo/17731/phi-kun!/pic&pid=49273 (24 November 2013)

5. Derwi Lokbere

Adalah tokoh antagonis yang mempunyai sifat punya keinginan besar, keras kepala, menghalalkan segala cara untuk mendapatkan sesuatu. Nama Derwi dipilih untuk tokoh ini karena merupakan nama yang biasa digunakan untuk anak Papua , Sedangkan marga Lokbere adalah marga salah satu suku Damal**Ciri-ciri fisik** : Berkulit gelap, berbibir tebal, bermata coklat tua, rambut keriting berwarna hitam, berbadan normal sekitar usia 13 tahun.






Gambar III.24
Levi – (sumber : Pribadi)

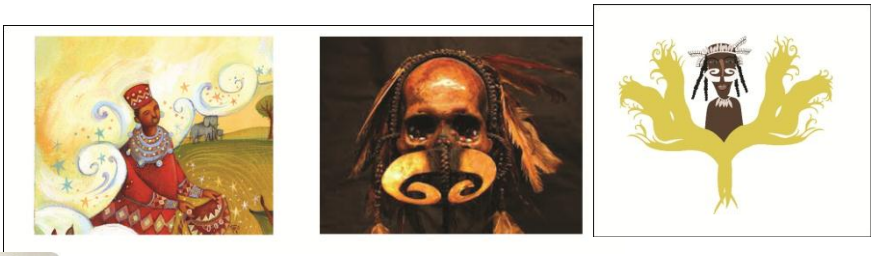
Gambar III.25 gambar visualisasi yang di adaptasi

Sumber : http://papuaku.blogspot.com/photo/17731/phi-kun!/pic&pid=49273 (24 November 2013)

6. Roh Leluhur

Adalah tokoh yang mempunyai karakter bijaksana

Ciri-ciri fisik : Berkulit gelap, berbibir tebal, menggunakan tulang babi dihidung yang menghadap keatas, rambut panjang keriting, memakai bulu burung kasuari yang cukup banyak dikepala. Tubuhnya bercahaya.







Gambar III.26 Roh Leluhur – (sumber : Pribadi)

Gambar III.27 gambar visualisasi yang di adaptasi

Sumber : http://serbaserbiindonesia.blogspot.com/photo/17731/phi-kun!/pic&pid=49273 (24 November 2013)

7. Anjing dari Neraka

Ganas tidak kenal ampun

Ciri-ciri fisik : Berbulu hitam, bertaring tajam, bermata merah.







Gambar III.27 Anjing – (sumber : Pribadi)

Sumber : http://stockphoto.com/photo/17731/dogangry!/pic&pid=49273 (4 mei 2014)

8. **Ketua Suku**

Bijaksana, besar hati, tegas.

Ciri-ciri fisik : (kiri) memakai bulu cendrawasih di kepala berwarna putih, memakai tulang babi di hidung, memakai kalung dari bulu burung cendrawasih. (kanan) memakai buku burung cendrawasih berwarna merah, berkulit lebih gelap.





Sumber :
http://papuaku.blogspot.com/photo/17731/phi- kun!/pic&pid=49273 (24 November 2013)

Gambar III.28
Ketua Suku – (sumber : Pribadi)

III.6.2 Setting Tempat

Seting lokasi yang digunakan pada penggambaran ilustrasi ini adalah sebuah hutan, karena dalam cerita inipada bagian misi pencarian bercerita tentang Thata dan kawan-kawan yang melakukan perjalanan dalam hutan, maka ilustrasi yang dibuat banyak menampilkan tumbuhan seperti pohon-pohon besar,tapi selain hutan cerita ini juga menjadikan perkampungan yang terdapat banyak honai sebagai setting.

Hutan Montane adalah hutan yang terletak tidak jauh dari pegunungan Jayawijaya, hutan ini termasuk hutan yang merupakan rute yang harus dilalui jika ingin sampai ke gunung Jayawijaya, selain itu Hutan Montane adalah hutan yang paling dekat dengan pemukiman Suku Dani di lembah baliem.

Dalam buku petualangan Thata, Hutan Montane digambarkan sebagai hutan yang menyeramkan dan gelap. dedaunannya terlihat biru seperti disinari oleh cahaya bulan.



Gambar III.28 gambar visualisasi yang di adaptasi

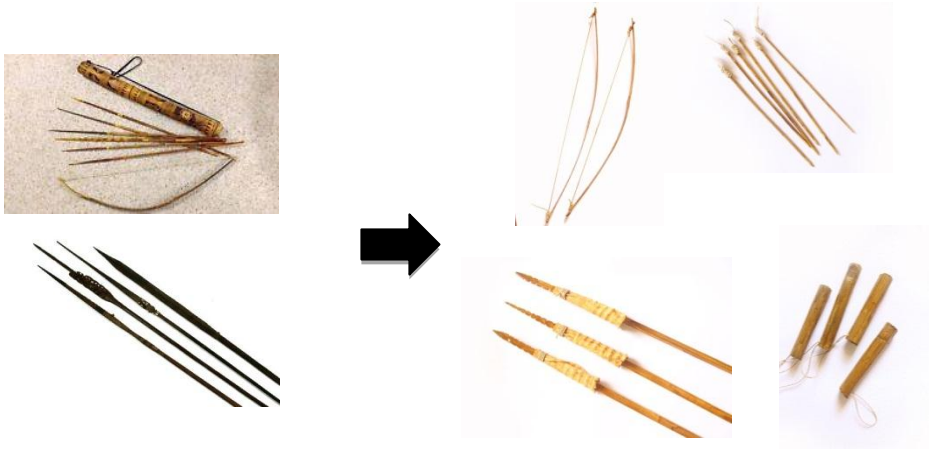
Sumber : pribadi dan http://faunatanahair.blogspot.com/photo/17731/phi-kun!/pic&pid=49273 (24 November 2013)

III.6.3 Setting Properti



Gambar III.29 gambar visualisasi yang di adaptasi

Sumber : pribadi dan http://wikipedia.com/photo/nokenkhaspapuan (24 November 2013)



Gambar III.30 gambar visualisasi yang di adaptasi

Sumber : pribadi dan http://faunatanahair.blogspot.com/photo/17731/phi-kun!/pic&pid=49273 (24 November 2013)

Seting properti yang digunakan pada penggambaran ilustrasi ini adalah panah, noken dan tombak, karena dalam cerita inipada bagian misi pencarian bercerita tentang Thata dan kawan-kawan yang melakukan perjalanan dalam hutan, maka mereka membutuhkan persenjaaan untuk melindungi diri mereka.