

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Verbal

Dalam perancangan buku visual ini, penulis akan menceritakan rentetan-rentetan tragedi dari terjadinya Danau Tolire mulai dari yang awalnya adalah sebuah desa yang kemudian berakhir menjadi sebuah danau serta nilai-nilai yang terkandung didalam cerita ini.

Cerita ini akan disampaikan dengan gaya bahasa yang sederhana dan mudah dipahami tanpa mengurangi isi dari cerita tersebut, diharapkan dengan penggunaan bahasa yang sederhana ini akan membuat cerita ini lebih mudah untuk dipahami oleh masyarakat awam.

1. Judul Buku

Dalam perancangan buku visual ini tentu saja pemilihan judul yang tepat dan baik juga sangat berpengaruh, penggunaan judul yang sederhana dan bisa menggambarkan tentang pokok pembahasan dari cerita ini sehingga pembaca bisa menangkap dengan baik tentang apa yang dibahas dalam buku cerita ini. Maka dari itu, dalam perancangan buku cerita bergambar ini akan berjudul “Asal-Usul Danau Tolire”.

2. Informasi Buku

Jenis Buku : Fiksi
Genre : Folktale/Dongeng
Ukuran Buku : 32 cm x 20 cm
Efek *Raster* : 300 ppi
Mode Warna : RGB

3. Sinopsis

Perancangan buku cerita visual “Asal-Usul Danau Tolire” ini menceritakan tentang kisah tragis sebuah desa yang ada di Ternate, Maluku Utara yang diubah menjadi danau. Sebuah desa yang aman dan sentosa pada waktu itu, namun sebuah peristiwa buruk terjadi dikarenakan perbuatan tidak terpuji yang dilakukan oleh pemimpin dari desa tersebut yang mengakibatkan desa tersebut berubah menjadi danau yang sekarang dikenal sebagai Danau Tolire.

4. Konten Buku

Konten-konten yang akan dibahas dalam perancangan buku visual Asal-Usul Danau Tolire adalah sebagai berikut:

- a. Penjelasan umum Danau Tolire
- b. Kisah Danau Tolire
- c. Nilai dan pesan moral dari cerita Danau Tolire

5. Alur cerita

No.	Judul	Deskripsi
-	Sampul depan	Sampul awal buku
i	Informasi buku, kata pengantar	Berisi tentang informasi buku serta kata pengantar
ii	Sinopsis	Sinopsis dari buku ini
1	Kisah Danau Tolire: Danau Tolire sebelum tragedi	Awal dimulai cerita dari Danau Tolire yang dulunya adalah sebuah desa yang makmur, aman dan sentosa
2	Kisah Danau Tolire: Upacara/pesta adat	Kejadian menjelang terjadinya Danau Tolire
3	Kisah Danau Tolire: Perbuatan tidak terpuji yang dilakukan oleh	Pemicu yang menyebabkan terjadinya Danau Tolire dimana sang pemimpin/kepala desa

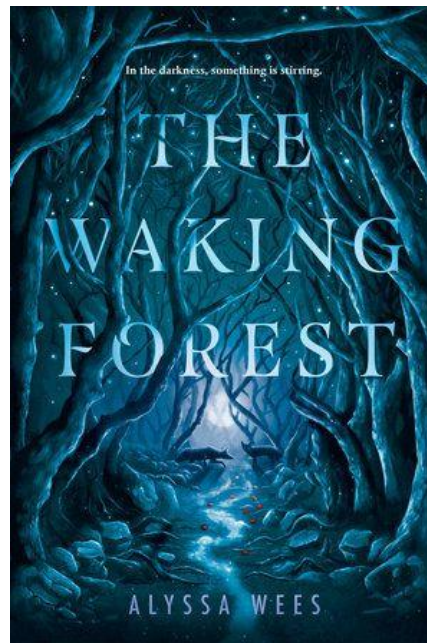
	pemimpin/kepala desa	melakukan hubungan tabu/terlarang dengan anak perempuannya
4	Kisah Danau Tolire: Datangnya bencana	Terjadinya bencana yang diakibatkan oleh pemimpin/kepala desa yang membuat munculnya semburan air yang dengan keras keluar dari permukaan tanah
5	Kisah Danau Tolire: Danau Tolire Besar	Masyarakat Tolire yang mencoba menyelamatkan diri tapi tidak bisa termasuk sang Pemimpin/kepala desa. Di tempat kepala desa inilah Danau Tolire terbentuk
6	Kisah Danau Tolire: Danau Tolire Kecil	Anak perempuan dari sang pemimpin/kepala desa yang mencoba melarikan diri ke pantai pun tidak selamat dan ditempat anak perempuannya itu berpijak terbentuklah Danau Tolire Kecil

B. Konsep Visual

1. Studi Cover

Cover merupakan wajah dari sebuah buku yang berguna sebagai daya tarik. Dengan menggunakan sampul atau *cover* buku untuk menarik perhatian *target audience* untuk melihat buku tersebut, dari rasa tertarik ini akan muncul rasa penasaran yang mengakibatkan *target audience* ingin mengetahui atau membaca apa yang ada didalam buku tersebut.

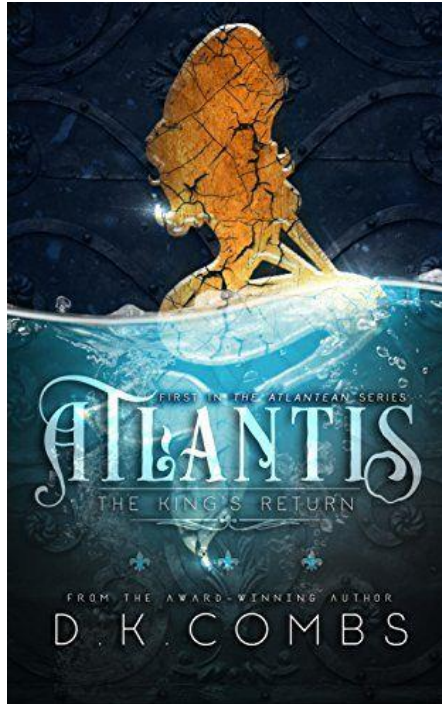
Berikut beberapa referensi yang akan digunakan dalam pembuatan desain *cover* buku visual Asal-Usul Danau Tolire:



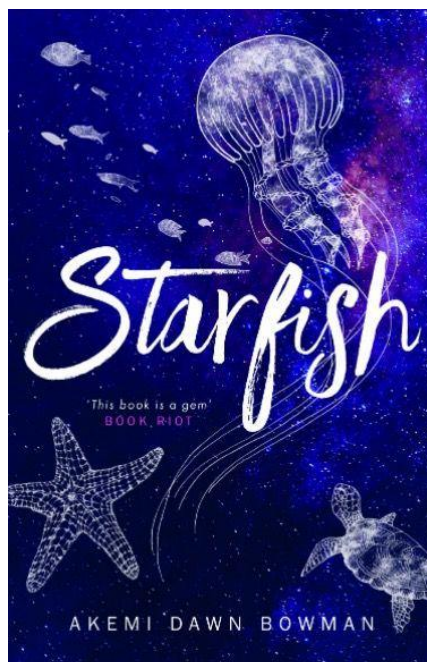
Gambar 4. *The Waking Forest* cover book

Karya : Alyssa Wees

(sumber : <https://id.pinterest.com/pin/797629784011700500/>)



Gambar 5. *Atlantis: The King's Return* cover book
Karya : D. K. Combs
(sumber : <https://id.pinterest.com/pin/458593174565632337/>)



Gambar 6. *Starfish* cover book
Karya : Akemi Dawn Bowman
(sumber : <https://id.pinterest.com/pin/797629784011700661/>)

2. Studi Layout

Perancangan buku visual ini akan menggunakan jenis *layout* yang menggabungkan dua halaman menjadi satu bagian, dimana tampilan ilustrasi akan disajikan dalam porsi yang lebih besar dan diikuti oleh teks-teks yang akan dibuat dalam porsi yang lebih kecil. Desain layout ini akan dibuat secara sederhana dengan menyediakan tempat atau *whitespace* untuk teks itu sendiri.



Gambar 7. Contoh Referensi *Layout*

(sumber : https://www.behance.net/gallery/83484211/Jack-and-the-Beanstalk?tracking_source=for_you_activity)



Gambar 8. Contoh Referensi *Layout*

(sumber : <https://www.behance.net/gallery/71096019/TilkiLab-Children-Story-and-Activity-Book-IV>)

3. Studi Tipografi

Tipografi berperan penting dalam komunikasi sehingga pesan yang ingin disampaikan bisa terbaca dengan baik dan jelas. Dalam perancangan buku visual ini akan menggunakan jenis font yang sederhana dan mudah dibaca tetapi tetap memiliki bentuk yang unik agar memiliki daya tarik dan tidak membosankan.

a. Tipografi Pada Bagian *Cover*/Judul

Tipografi pada *cover* atau judul memiliki peran yang penting untuk menarik perhatian *target audience* dan sebagai wajah dari buku tersebut. Karena itu, *font* yang akan digunakan pada bagian *cover*/judul yaitu *font* yang unik dan memiliki kesan klasik. Berikut *font* yang akan digunakan untuk bagian *cover*/judul:

Macondo Swash Caps
Aa Bb Cc Dd Ee
Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll
Mm Nn Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Gambar 9. *Font Macondo Swash Caps*
(sumber : Dokumentasi pribadi)

b. Tipografi Pada Bagian Isi

Pada bagian isi, *font* yang digunakan adalah *font* yang memiliki tingkat keterbacaan yang baik serta nyaman untuk dibaca. Berikut *font* yang akan digunakan pada bagian isi:

Forum
Aa Bb Cc Dd Ee
Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll
Mm Nn Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

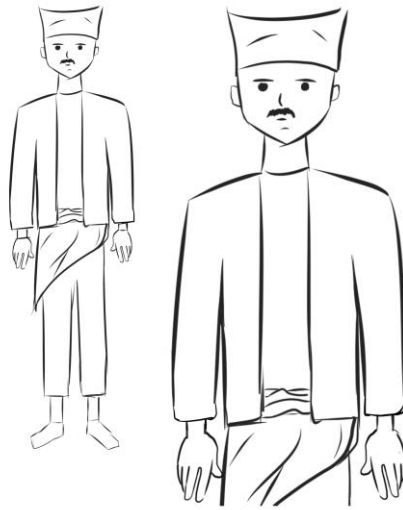
Gambar 10. *Font Forum*
(sumber : Dokumentasi pribadi)

Salah satu alasan penulis memilih *font* ini karena *font* ini termasuk jenis *font serif*. Dimana jenis font ini memiliki keunggulan tersendiri ketika digunakan pada bagian isi buku, karena terdapat garis kecil atau kaki pada badan huruf, sehingga membuat mata menjadi terbantu untuk fokus saat membaca dengan bantuan garis atau kaki huruf tersebut.

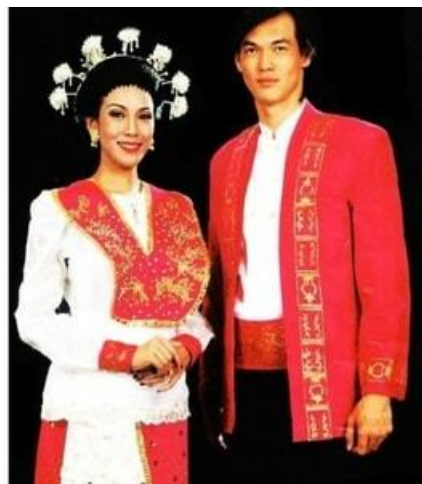
4. Studi Karakter

Dalam perancangan buku visual ini terdapat beberapa karakter yang hadir dalam cerita ini. Cerita ini akan berfokus kepada Kepala Desa dan anak putrinya yang berbuat hal yang tidak pantas yang kemudian mengakibatkan terjadinya malapetaka. Berikut tokoh yang ada pada buku cerita visual ini:

a. Kepala Desa Tolire



Gambar 11. Sketsa Kepala Desa Tolire
(sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 12. Referensi Pakaian Adat
(sumber : <https://id.theasianparent.com/pakaian-daerah-maluku>)

Tokoh yang berperan sebagai pemimpin di desa Tolire, memiliki sifat yang adil tetapi seiring berjalannya cerita sifatnya berubah menjadi buruk.

b. Putri dari Kepala Desa



Gambar 13. Sketsa Putri dari Kepala Desa
(sumber : Dokumentasi Pribadi)

Merupakan anak perempuan dari kepala kampung Tolire.

c. Ayam Tolire

Karakter ini adalah seekor ayam yang bisa bicara, ayam ini juga yang menandakan akan terjadinya malapetaka pada kampung Tolire ini.



Gambar 14. Sketsa Ayam Ajaib
(sumber : Dokumentasi Pribadi)

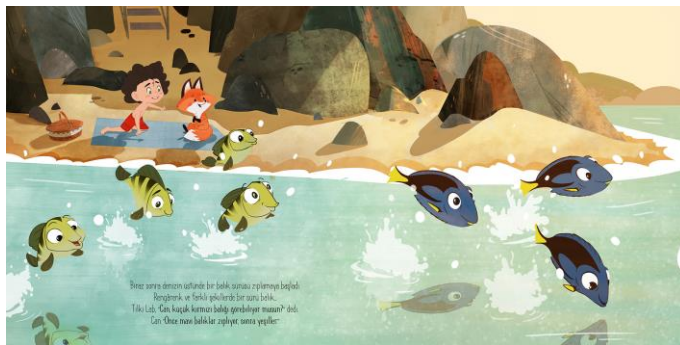
d. Rakyat Desa Tolire

Sebagai karakter pendukung dari cerita ini

5. Studi Ilustrasi

Ilustrasi merupakan salah satu aspek penting yang bertujuan untuk memperindah dan memperjelas suatu cerita. Dengan adanya ilustrasi diharapkan dapat membantu pembaca untuk bisa memahami dan mencerna suatu cerita.

Pada perancangan buku visual ini penulis memilih menggunakan gaya ilustrasi kartun. Gaya ilustrasi kartun digambarkan dengan kesan sederhana, selain itu gaya ini juga memiliki ciri khas yang penuh warna serta menarik untuk dilihat.



Gambar 15. Contoh Referensi ilustrasi
(sumber : <https://www.behance.net/gallery/71096019/TilkiLab-Children-Story-and-Activity-Book-IV>)



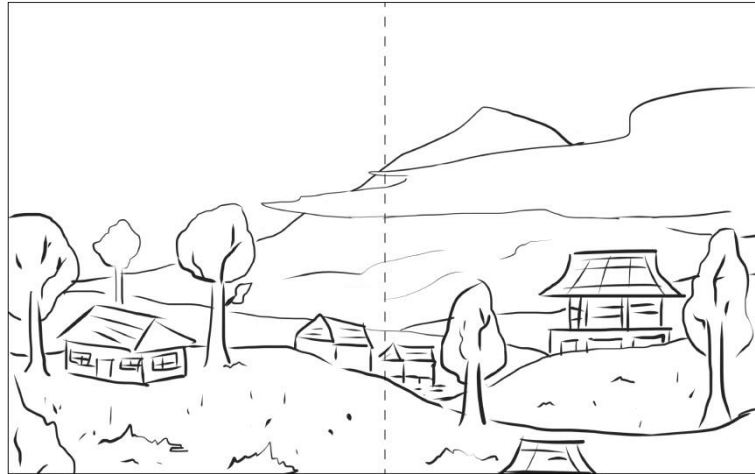
Gambar 16. Contoh Referensi ilustrasi
(sumber : <https://www.behance.net/gallery/116672343/A-Garden-to-Save-the-Birds>)



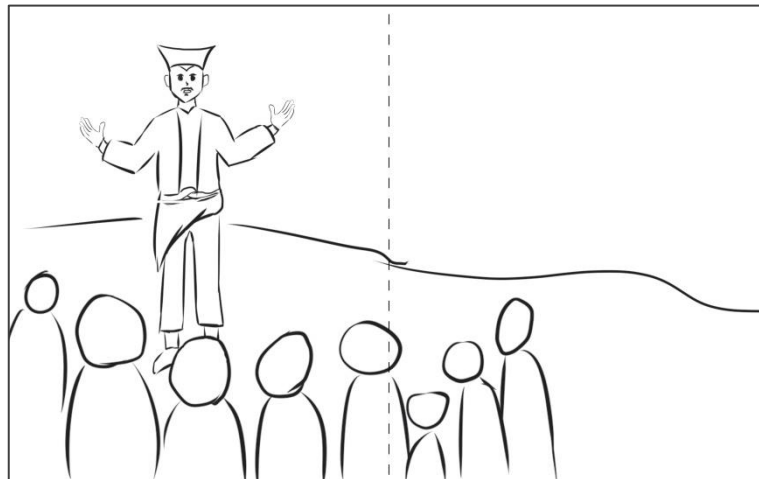
Gambar 17. Contoh Referensi ilustrasi
(sumber : <https://id.pinterest.com/pin/423549539964910380/>)

6. Panel Cerita

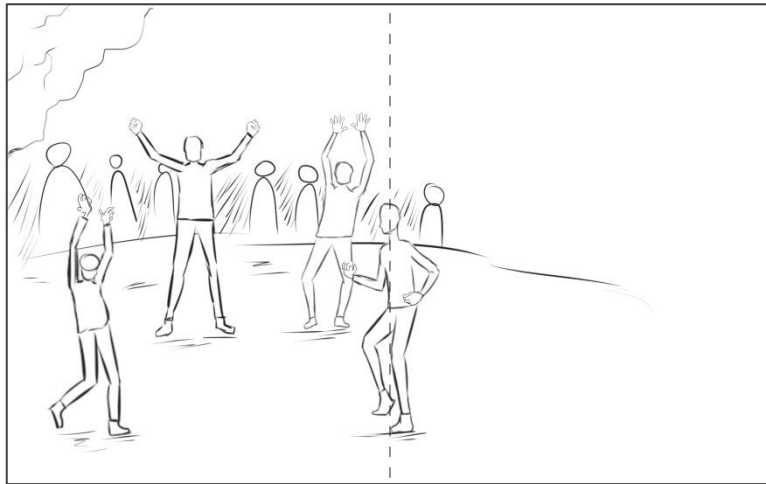
Berikut ini merupakan sketsa panel yang dibuat berdasarkan cerita yang ada.



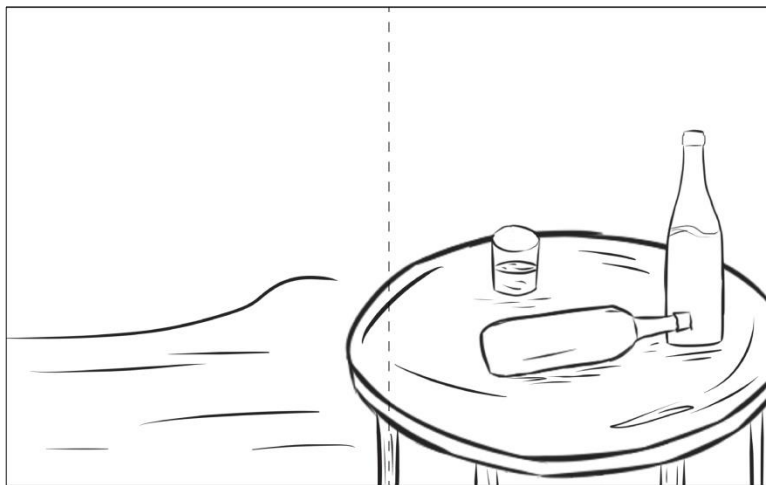
Gambar 18. Sketsa Bagian 1
(sumber : Dokumentasi Pribadi)



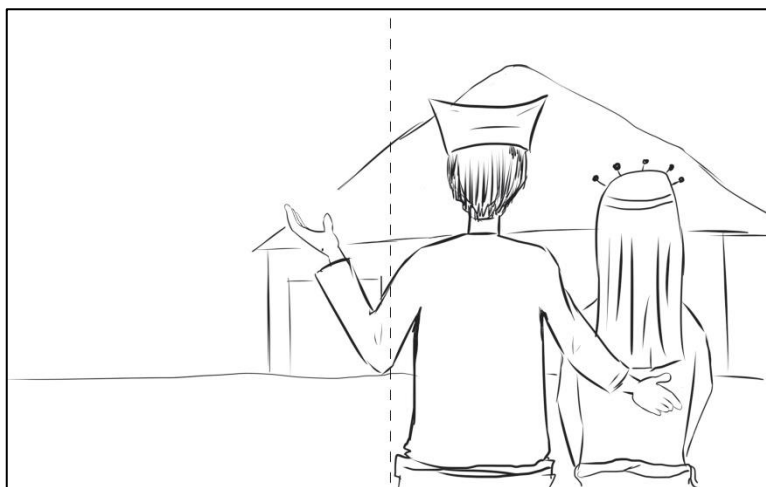
Gambar 19. Sketsa Bagian 2
(sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 20. Sketsa Bagian 3
(sumber : Dokumentasi Pribadi)



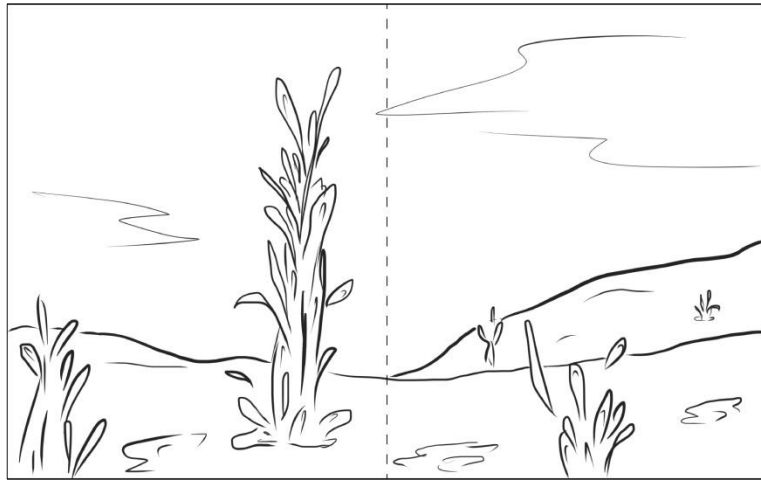
Gambar 21. Sketsa Bagian 4
(sumber : Dokumentasi Pribadi)



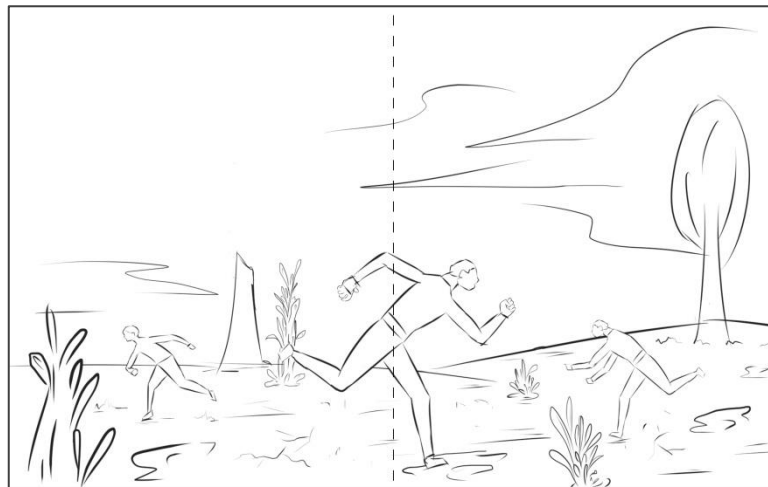
Gambar 22. Sketsa Bagian 5
(sumber : Dokumentasi Pribadi)



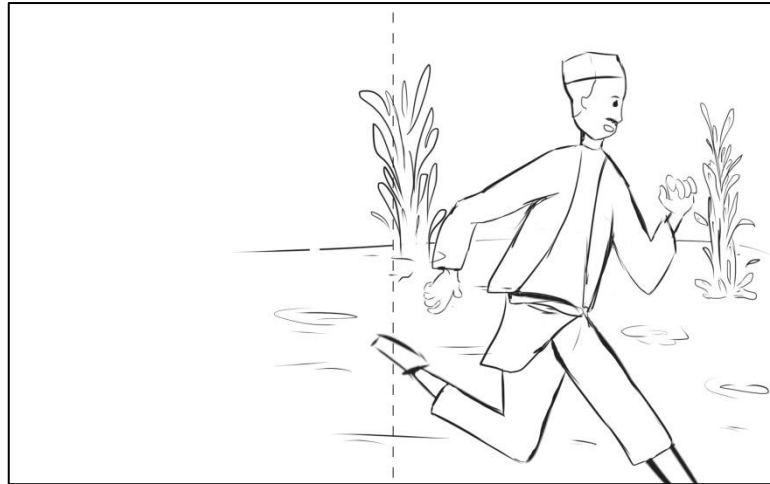
Gambar 23. Sketsa Bagian 6
(sumber : Dokumentasi Pribadi)



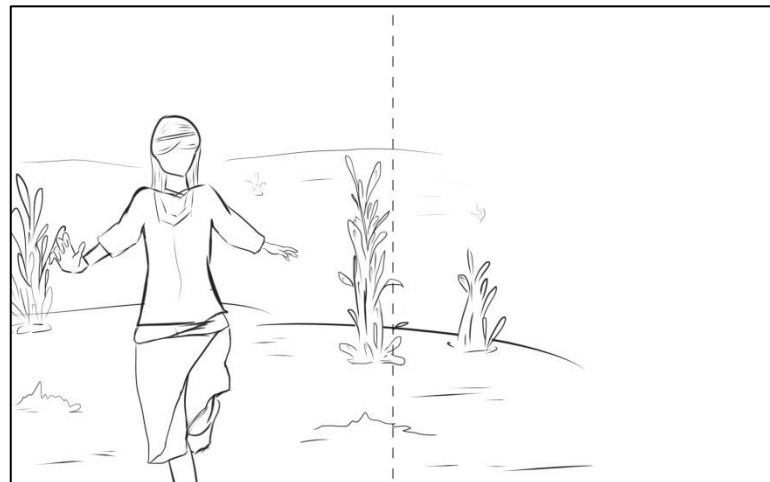
Gambar 24. Sketsa Bagian 7
(sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 25. Sketsa Bagian 8
(sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 26. Sketsa Bagian 9
(sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 27. Sketsa Bagian 10
(sumber : Dokumentasi Pribadi)