

“EPIPHY BLOOMING” KOMIK SERIES UNTUK ANAK USIA 7-10 TAHUN

Jessica Dora Disa¹, Kadek Angga Dwi Astina², I Kadek Jayendra Dwi Putra³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Desain dan Bisnis Bali

e-mail: jessicachen420@gmail.com¹, anggadwiastina@std-bali.ac.id², jayendra@std-bali.ac.id³

INFORMASI ARTIKEL

Received : Oktober, 2022
Accepted : November, 2022
Publish online : Desember, 2022

ABSTRACT

Damaged ecosystems and global warming have caused the flora and fauna in Indonesia to be threatened with extinction. Therefore, the writer designed a comic book series that can introduce Indonesian endemic flora and fauna that are threatened with extinction to children. The writer creates characters inspired by the flora and fauna of Indonesia. In this paper the writer use the method of observation, interviews, questionnaires, literature and internet studies. In the design process, the author designs comic books, Instagram accounts and content, roll up banners, standees, tote bags, t-shirts, tumblers, bucket hats, stickers and key chains. These media are designed with the concept of “Dreamland”. With the Epiphy Blooming comic book series, it is hoped that it can increase children's enthusiasm in knowing Indonesian flora and fauna and not destroying nature.

Key words : Comics, media design, flora, fauna, Indonesia

ABSTRAK

Ekosistem yang rusak dan pemanasan global, menyebabkan flora dan fauna di Indonesia terancam punah. Maka dari itu penulis merancang buku komik series yang dapat mengenalkan flora dan fauna endemik Indonesia yang terancam punah kepada anak-anak. Penulis membuat karakter yang terinspirasi dari flora dan fauna Indonesia. Dalam penulisan ini penulis menggunakan metode observasi, wawancara, kuesioner, kepustakaan dan kajian internet. Dalam proses perancangannya, penulis merancang buku komik, akun instagram beserta konten, roll up banner, standee, tote bag, kaos, tumbler, topi *bucket*, stiker dan gantungan kunci. Media-media tersebut dirancang dengan konsep “*Dreamland*”. Dengan adanya buku komik series epiphy blooming ini diharapkan dapat meningkatkan antusiasme anak dalam mengenal flora fauna Indonesia dan tidak merusak alam.

Kata Kunci: Komik, Perancangan Media, Flora, Fauna, Indonesia

PENDAHULUAN

Sebagai negara dengan ribuan pulau, Negara Indonesia mempunyai Keanekaragaman ekosistem yang luar biasa, salah satunya adalah dari segi flora dan fauna. Hutan yang merupakan rumah bagi flora dan fauna adalah hutan hujan tropis dan di Indonesia hutan hujan tropis banyak dijumpai di Sumatra, Kalimantan, Sulawesi, Papua. Ada sekitar 192 hewan Indonesia yang sangat terancam punah, 361 terancam punah, 672 rentan dan 3 spesies sudah dinyatakan punah [1]. Hilangnya spesies dikarenakan perusakan ekosistem, pembukaan hutan untuk industri dan pemanasan global. Sebagai sesama makhluk hidup, manusia, flora dan fauna hidup berdampingan dan saling membutuhkan, oleh karena itu manusia tidak semestinya mengabaikan keberadaan hewan dan tumbuhan. Manusia mempunyai kewajiban untuk ikut serta menjaga dan memelihara kelestarian alam, flora dan fauna. Anak-anak merupakan salah satu penggerak untuk ikut peduli dengan flora dan fauna.

Seiring dengan upaya mengenalkan flora fauna endemik Indonesia yang terancam punah, maka akan dibuatnya buku komik. Berbeda dengan buku cerita (storybook), komik mempunyai sifat proporsional atau artinya komik bisa membuat pembacanya terlibat secara emosional saat membaca komik, komik juga menggunakan bahasa percakapan sehari-hari yang mudah dimengerti oleh pembaca, penggambaran watak dalam komik cenderung sederhana dan sesederhana mungkin supaya pembacanya lebih mudah mengerti tokoh dan wataknya [2]. Rasa ingin tahu anak di usia 7-10 tahun sangatlah tinggi, maka dari itu komik yang menceritakan pertualangan serta menggunakan karakter yang terinspirasi oleh flora dan fauna endemik Indonesia untuk anak usia 7-10 tahun dapat membantu dalam mendorong rasa ingin tahu anak tentang flora dan fauna endemik Indonesia [4].

Dilingkungan sekitar penulis, anak-anak mengatakan dalam pelajaran tentang flora dan fauna yang tersebar di Indonesia tidak banyak menampilkan flora dan fauna yang terancam punah, secara teknis anak-anak tidak akan tahu tentang banyaknya flora dan fauna endemik Indonesia yang terancam punah. Berangkat dari hal tersebut, penulis tertarik untuk merancang buku komik series "Epiphy Blooming", yang menggunakan flora dan fauna endemik Indonesia yang terancam punah sebagai karakter dalam buku komik series "Epiphy Blooming".

Penulis mengharapkan buku ini dapat menghibur dan mengenalkan beberapa flora dan fauna yang ada di Indonesia kepada anak-anak. Cerita dalam buku komik epiphy blooming ini akan dikemas dengan unsur pertualangan dan fantasi, dunia fantasi yang diciptakan pada buku komik epiphy blooming ini terinspirasi juga dari hutan Sumatra, yang berisi flora dan fauna dari Sumatra. Selain itu penulis juga merancang media penunjang yang dapat membantu dalam promosi yang akan disesuaikan dengan target yaitu anak-anak, dari komik epiphy blooming ini diharapkan bisa mengedukasi anak tentang flora fauna endemik Indonesia, serta menjaga alam sekitar.

METODE PENELITIAN

Pengumpulan data penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuisioner.

1. Observasi

Observasi melakukan observasi mengenai buku-komik untuk anak, baik tentang keluarga, flora, fauna, pertualangan, fantasi dan tema lainnya, juga untuk mengobservasi pengunjung. Penulis melakukan observasi di toko buku mall Bali galeria dan toko buku toga mas hayam wuruk.

2. Wawancara

Penulis melakukan wawancara Herry Priamdani selaku ilustrator buku anak studio Good way, Nindia Nurmayasari seorang penulis buku anak dan wawancara orang tua di atas 24 tahun yang memiliki anak 7-10 tahun. Data wawancara ini juga bertujuan untuk mengetahui gaya yang cocok untuk ilustrasi anak, cerita yang menarik dan pendapat orang tua tentang komik dan media penunjangnya, serta flora fauna endemik Indonesia.

3. Kuisioner

Metode kuesioner ini dikumpulkan untuk mengetahui ketertarikan anak terhadap buku cerita, serta flora dan fauna. Pengumpulan data ini dilakukan melalui google forms dengan target 7-10 tahun yang berdomisili di Denpasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran utama dalam komik epiphy blooming bernama Epiphy yang dalam komik dipanggil Epi. Judul epiphy blooming ini mempunyai dua arti, yang pertama adalah epiphy diambil dari Bahasa latin bunga Wijaya Kusuma, dan blooming artinya berbunga dalam Bahasa Inggris, jadi arti pertama adalah Wijaya Kusuma yang berbunga dan arti

kedua, epiphy pemeran utama dalam cerita dan blooming yang bisa mengartikan berkembang, jadi arti kedua adalah dalam komik ini akan melihat perkembangan dari pemeran utamanya yaitu Epi. Cerita komik ini akan tentang Epi dan kucing merah Kalimantan nya bernama Kuka, yang dibawa oleh bunga Wijaya Kusuma ke hutan maitri. Mencari jalan keluar dari sana, epi dan kuka bertemu dengan makhluk-makhluk yang belum pernah mereka temui sebelumnya. Komik akan berupa buku fisik, yang digambar secara digital. Menggunakan gaya fun and playful yang menampilkan makhluk hidup dan benda yang dibuat kartun, penuh dengan warna dan mengandung elemen fantasi.

Analisa SWOT

Analisa SWOT adalah sebuah metode perencanaan yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman.

1. Strength (Kekuatan)

- a. Menggunakan flora dan fauna endemik Indonesia yang terancam punah.
- b. memiliki karakter yang mudah diingat
- c. cerita yang berkelanjutan , tidak selesai dalam satu buku.

2. Weakness (Kelemahan)

- a. kurangnya masyarakat yang mau peduli tentang flora dan fauna yang dilestarikan, serta masalah yang ada di hutan seperti penebangan hutan, dan perdagangan satwa ilegal..
- b. Masih sedikit buku komik yang mengangkat flora dan fauna endemik Indonesia..

3. Opportunity (Peluang)

- a. Dapat mengenalkan fauna dan flora endemik Indonesia yang terancam punah.
- b. Meningkatkan minat baca anak dengan ilustrasi yang menarik.
- c. Menjadi salah satu media hiburan dan pembelajaran digenerasi baru.
- d. ilustrasi menarik, lucu dan warna cerah yang sesuai dengan karakteristik anak-anak

4. Threat (Ancaman)

- a. Adanya media lain yang lebih menarik, seperti animasi kartun.
- b. Beberapa buku pesaing mempunyai edukasi yang lebih luas.

Analisa VALS

VALS singkatan dari “Values, Attitude dan Lifestyle”, VALS merupakan pendekatan umum digunakan untuk penelitian gaya hidup dan menentukan segmentasi pasar. Analisa VALS akan dilakukan pada buku komik series “Epiphy Blooming” untuk mengetahui gaya hidup dan target audience buku komik ini.

1. Value

Target buku komik series “Epiphy Blooming” yang utama adalah anak-anak yang menyukai buku komik, cerita pertualangan dan fantasi, serta menyukai flora dan fauna.

2. Attitude

Target buku komik series “Epiphy Blooming” terhadap tingkah laku atau kebiasaan calon konsumen adalah memiliki imajinasi yang tinggi, suka dengan ilustrasi yang menggemaskan, visual yang menarik dan menyukai cerita baru.

3. Lifestyle

Target buku komik series “Epiphy Blooming” terhadap gaya hidup kesehariannya adalah ditujukan anak usia 7-10 tahun yang menyukai dan menghabiskan waktu untuk membaca komik. Dimana umur 7-10 tahun mempunyai rasa ingin tahu untuk mengeksplorasi berbagai hal sangatlah tinggi.

Target Segmentasi Pasar

1. Demografi

Dari segi demografi target pasar adalah usia anak 7-10 tahun, jenis kelamin perempuan dan laki-laki, status Pendidikan sekolah dasar.

2. Geografi

Secara geografis adalah anak anak dan para orang tua yang tinggal di Bali.

3. Psikografi

Secara psikografis adalah anak-anak yang memiliki rasa ingin tahu terhadap flora dan fauna endemik Indonesia, yang menyukai cerita pertualangan dan menyukai komik ilustrasi penuh warna

4. Behaviour

Dari segi behaviour anak-anak yang suka membaca buku komik tentang pertualangan dengan ilustrasi berwarna.

Strategi Media

Media utama dari perancangan ini adalah komik series epiphy blooming dan konten sosial media instagram, Kemudian ada media pendukung berupa roll up banner, standee, tote bag, souvenir berupa kaos, tumbler dan topi bucket dan merchandise berupa gantungan kunci dan stiker.

Strategi Kreatif

a. Pesan

Bentuk pesan yang terdapat pada media utama dan media penunjang buku komik “Epiphy Blooming” menggunakan Bahasa yang informatif dan persuasif, karena selain mempromosikan buku komik series “Epiphy Blooming”, juga dapat untuk memperkenalkan flora dan fauna endemik Indonesia yang dilestarikan, serta belajar mencintai dan melestarikan hutan.

b. Strategi Visual

Dalam buku komik series “Epiphy Blooming”, penulis akan menggunakan ilustrasi digital dengan keseluruhannya berwarna, dan karakter yang menarik sebagai daya Tarik utama. Ilustrasi juga akan digunakan dalam media penunjang agar lebih menarik.

c. Gaya Visual

Gaya visual yang akan digunakan adalah ilustrasi dua dimensi dengan gaya visual *fun and playful*. . Dikutip dari 99designs.com, gaya desain fun and playful memberikan kesan informal (bukan kaku), gaya ini digunakan dalam membuat kartun berupa gaya artistic non-realistis atau semi-realistis, karakteristik fun and playful adalah menampilkan makhluk hidup dan benda yang di buat kartun, penuh dengan warna dan mengandung elemen fantasi [3].

d. Positioning

Keunikan dari buku komik series “Epiphy Blooming” adalah karakter dalam komik yang diambil dari flora dan fauna endemik Indonesia, cerita yang mengangkat pertualangan dan fantasi, serta gaya visual fun and playful, yang masih jarang dipasaran, khususnya Denpasar.

Konsep Desain

Dari hasil brainstorming, penulis mendapatkan kata kunci yaitu playful, alam dan fantasi, dari empat kata kunci tersebut penulis menggabungkannya menjadi “Dreamland”. Menurut oxford dictionary, kata “Dreamland” mempunyai dua arti yaitu dunia mimpi saat tidur dan dunia imajinasi yang dibayangkan, persamaan dari kata “dreamland” bisa paradise (surga), dan world of fantasy (dunia fantasi). Kata “dreamland” dapat menjadi gambaran awal dalam perancangan buku komik “Epiphy Blooming”, dengan kata kunci “dreamland” penulis dapat menuangkan imajinasi penulis untuk menciptakan karya. Proses imajinasi dalam otak bisa terbentuk salah satunya dari kejadian yang kita alami sehari-hari di dunia nyata. Dalam menggambarkan suasana dreamland, penulis akan membuat suasana seperti dunia nyata

namun sedikit dilebihkan, seperti flora yang bisa berbicara atau terbang, dan fauna yang bisa menghilang, dengan itu “dreamland” dapat menjadi tempat yang menyenangkan (playful) dan tidak membosankan untuk target audience buku komik series “Epiphy Blooming” yaitu anak-anak usia 7-10 tahun.

Berdasarkan konsep “Dreamland”, penulis akan merancang buku komik series “Epiphy Blooming” yang dapat mengajak anak-anak masuk ke “dunia” dalam komik yang penulis buat, lalu dapat mengenal flora dan fauna endemik Indonesia yang menjadi inspirasi penulis dalam membuat karakter dalam komik, juga menjaga dan melestarikan alam. Konsep ini akan digunakan dalam media, terutama dalam ilustrasi buku komik series “Epiphy Blooming”, serta media-media penunjangnya. yang dirancang akan imajinatif, kreatif, dan menarik. Hal ini dapat dicapai dengan menggunakan imajinasi dan fantasi yang kuat sehingga seni atau budaya yang dijadikan referensi bisa di visualisasikan dengan baik. Karena tujuan dibuatnya animasi ini adalah menyesuaikan selera pasar sehingga animasi ini mampu diterima dan disukai oleh anak - anak.

Visualisasi Media

1. Buku komik series epiphy blooming



Gambar 1. Cover komik series pertama epiphy blooming (Sumber : Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 2. Tampilan desain komik epiphy blooming (Sumber : Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 3. Tampilan desain komik epiphy blooming
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2022)

2. Konten sosial media instagram



Gambar 4. Tampilan konten sosial media instagram
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2022)

3. Roll up banner



Gambar 4. Desain roll up banner
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2022)

4. standee



Gambar 4. Tampilan desain standee
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2022)

5. tote bag



Gambar 5. Tampilan tote bag
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2022)

6. souvenir



Gambar 6. Tampilan desain kaos
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 7. Tampilan desain tumbler
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 10. Tampilan desain stiker
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 8. Tampilan desain topi bucket
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

7. Merchandise



Gambar 9. Tampilan desain gantungan kunci
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

KESIMPULAN

1Penulis ingin menampilkan konsep “dreamland” pada komik series epiphy blooming, konsep ini didapatkan dari kata kunci, “fantasi” penulis ingin menampilkan karakter dan latar seperti dunia nyata namun sedikit dlebihkan, lalu “playful” yang menggambarkan karakter epi dan kuka yang suka bermain dan gaya yang cocok untuk anak-anak, dan yang ketiga adalah “alam”, dalam cerita epiphy blooming epi dan kuka akan berpertualangan di hutan dan isi dari cerita kebanyakan berlatarkan di alam. Dengan begitu komik series epiphy blooming ini diharapkan bisa menemani anak-anak, dan mengenalkan kepada anak-anak beberapa flora dan fauna endemik Indonesia. Penulis merancang media sesuai dengan target konsumen, seperti visual, desain karakter dan ilustrasinya. Penulis menggunakan ilustrasi digital berbasis bitmap, Bitmap adalah gambar yang dibentuk dari pixel. Dalam memanfaatkan setiap pixel memungkinkan untuk menampilkan sebuah gambar yang memiliki multi gradasi lalu menggunakan gaya fun and playful yang sering ditemukan dalam buku anak atau desain yang target audience nya adalah anak-anak. karakteristik fun and playful adalah menampilkan makhluk hidup dan benda yang di buat kartun, penuh dengan warna dan mengandung elemen fantasi. Visual karakter yang penulis buat menggemaskan dan ekspresif, latar yang dibuat bernuasa fantasi.

Media promosi yang efektif untuk media promosi adalah roll up banner, standee, tote bag, souvenir yaitu kaos, tumbler, topi bucket, dan merchandise stiker dan gantungan kunci. Komik series epiphy blooming akan dirilis saat hari hutan sedunia pada tanggal 21 maret 2023, standee dan roll up banner akan digunakan selama promosi buku, lalu souvenir akan dijual secara online pada sosial

media instagram bersamaan dengan komik yang rilis, tote bag, gantungan kunci dan stiker akan diberikan kepada pembeli buku.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] IUCN. Internet : <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5918554/duh-361-spesies-hewan-indonesia-terancam-punah>, 28 januari 2022 [apr, 26, 2022]
- [2] Putra, R.W . Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan. Yogyakarta : Penerbit Andi, 2021.
- [3] 99 designs. Internet : <https://99designs.com/designer-resource-center/visual-design-styles>, [apr. 28, 2022]
- [4] Darmawan, A. J. (2010). Proses Kerja Komputer yang dapat Mengoptimalkan Hasil Komunikasi Visual secara Efisien. *Humaniora*, 1(2), 187-195.