

Perancangan Buku Cerita Bergambar Mengenai *Cryptozoology* Indonesia

Rifaldi Feliandra Ferrari¹, Yully Ambarsih Ekawardhani²

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, UNIKOM, Bandung

²Program Studi Magister Desain, Fakultas Pasca Sarjana, UNIKOM, Bandung

Email: ¹feliandrar@gmail.com, ²yully.ambarsih@email.unikom.ac.id

Abstrak: *Cryptozoology* merupakan studi mengenai hewan yang keberadaannya masih di pertanyakan atau diperdebatkan. Hewan ini adalah bagian dari cerita rakyat, mitologi, hewan yang sudah punah dan masih ditemukan zaman sekarang. Hewan atau makhluk yang keberadaannya masih misterius disebut *cryptids* dan orang yang ahli atau meneliti hewan *cryptids* disebut *cryptozoologist*. Di Indonesia terdapat *cryptids* yang terkenal seluruh dunia bahkan beberapa hewan tersebut terkenal karena dari penjelajah barat. Sehingga informasi ini tersimpan secara terbatas, padahal makhluk-mahluk ini secara natural berada di Indonesia. Maka dari itu diperlukan media informasi tentang makhluk *cryptids* dari Indonesia. Untuk mendapatkan data sendiri dari buku, penelitian sebelumnya, dan internet serta untuk observasi masyarakat melalui wawancara. Untuk solusi dari masalah tersebut maka dari itu dibuatlah sebuah media informasi yang menjelaskan tentang makhluk *cryptids* di Indonesia yaitu buku ilustrasi ensiklopedia.

Kata kunci: buku, *cryptids*, *cryptozoology*, hewan, ilustrasi.

Abstract: *Cryptozoology* is a study of animals whose existence is still questioned or debated. This animal is part of folklore, mythology, animals that have become extinct and are still found today animals or creatures whose existence is still mysterious is called *cryptids* and people who are experts or examine *cryptids* are called *cryptozoologists*. In Indonesia there are *Cryptids* which are famous for the world and even some of these animals are famous for Western explorers. So that this information is stored in a limited manner, even though these creatures are naturally in Indonesia. Therefore we need information media about *cryptids* from Indonesia. To get their own data from books, previous research, and the internet as well as for community observation through interviews. To solve this problem, an information medium was created that explained about *cryptids* in Indonesia, namely an encyclopedia illustration book.

Keywords: animal, book, *cryptids*, *cryptozoology*, illustration.



PENDAHULUAN

Setiap suku bangsa Indonesia memiliki cerita mitologi. Di antara kisah-kisah mitologi yang ada setidaknya terdapat satu cerita mengenai makhluk mitos yang ada di suku bangsa tertentu di Indonesia. Makhluk mitologi tidak dapat dibuktikan keberadaannya, sejalan dengan posisinya sebagai mitos namun demikian mitologi itu adalah bagian dari system kepercayaan masyarakat Indonesia dan menjadi bagian dari kekayaan alam. Hewan mitologi adalah hewan yang memiliki bentuk atau kemampuan yang bersifat fantastis dan hanya dipercaya oleh sekelompok orang. Pada masa modern jika ada laporan mengenai makhluk mitos biasanya disebut dengan *cryptid* (Fandy, 2021). Jenis ini biasanya disebut dengan *cryptozoology*. Kisah-kisah yang merujuk pada *cryptozoology* memiliki jumlah yang banyak dan terdapat pada pulau-pulau Indonesia terdiri dari pulau terbesar Indonesia yaitu pulau Sumatra, pulau Jawa, pulau Kalimantan, pulau Sulawesi, pulau Papua, dan ada juga pulau-pulau kecil yaitu Nusa Tenggara Timur (NTT), pulau Seram, dan kepulauan Riau.

Di Indonesia *cryptozoology* masih terdengar asing dan masih belum menjadi perhatian ilmuan lokal, padahal Indonesia masih kuat meyakini budaya dan kepercayaan, bahkan pada zaman modern ini masih banyak yang percaya dengan mitos maupun itu nyata ataupun tidak. Ada beberapa makhluk *cryptids* yang terkenal contohnya orang pendek yaitu makhluk misterius berwujud seperti manusia dan monyet dengan ukuran yang pendek tinggal di pegunungan Sumatra. Selain itu, di gunung Kancing provinsi Lampung terdapat rumor bahwa ada naga ular yang meneror penduduk desa seperti menculik anak kecil yang tidak dalam pengawasan orang tua, ciri fisiknya kepala seperti kuda dan mempunyai dua sayap. Banyak yang bilang bahwa ciri fisik tersebut tidak mirip dengan mitos naga asia melainkan mirip dengan naga Eropa. Di pulau Nusakambangan dikabarkan ada hewan mirip seperti komodo tetapi berjalan dengan dua kaki dan berburu secara berkelompok pada malam hari seperti *velociraptor*, mereka juga suka memakan mayat manusia sehingga warga setempat takut untuk mengubur mayat. Veo, yaitu makhluk *cryptids* dengan wujud seperti tringgiling tetapi memiliki ukuran yang besar dan berasal dari pulau Rinca. Makhluk ini pernah digambarkan dan disinggung dalam buku 'The Beasts That Hide from Man: Seeking the World's Last Undiscovered Animals' oleh Carl Shuker, digambarkan sebagai hewan nokturnal serta hidup dengan memakan rayap dan semut. Para ahli *cryptozoologist* berkata bahwa kesamaan makhluk *cryptids* ini memiliki kesamaan yang sama dengan dinosaurus, stegosaurus dan ankylosaurus.

Makhluk-makhluk tersebut merupakan contoh *cryptids* yang ada di Indonesia dan masih banyak lagi makhluk seperti itu. Informasi mengenai *cryptozoology* di Indonesia sedikit dan banyak yang tidak mengetahui kalau sebagian makhluk mitos tersebut termasuk *cryptozoology*. Dan kebanyakan informasi mengenai makhluk *cryptids* tidak berdasarkan pengelompokan atau kategori. Maka dari itu dibutuhkan media yang dapat mengelompokkan jenis makhluk *cryptids* atau menggambarkan makhluk-makhluk *cryptids* yang ada di Indonesia.

METODE

Strategi komunikasi dalam perancangan buku cerita *cryptozoology* dibagi 2 yaitu melalui pendekatan visual dan pendekatan verbal, pendekatan visual gaya penggambaran yang digunakan buku ini yaitu manual gaya visual ini akan sesuai dengan konsep ilustrasi. Ilustrasi yang dibuat digambar dengan *layout* yang sama tetapi dengan latar belakang yang berbeda. Pendekatan verbal yang digunakan dalam buku ini akan menggunakan Bahasa Indonesia, karena target khalayak adalah orang Indonesia. Gaya bahasa menggunakan nonbaku supaya mudah di mengerti oleh target khalayak.

Strategi kreatif dibuat untuk menarik perhatian target khalayak agar informasi yang disampaikan dapat diterima oleh target khalayak. Dalam media informasi yang berupa buku cerita ini target khalayak diajak untuk mengenali apa itu *cryptozoology* dan makhluk *cryptids* Indonesia. Untuk menarik perhatian dari target khalayak, visual yang diberikan akan disesuaikan dengan selera target khalayak, selain itu dalam media informasi ini visual karakter akan dibuat dengan gaya ilustrasi digital simpel tetapi jelas dan *background* akan dibuat dengan gaya penggambaran yang berbeda dengan karakter, sehingga buku ini tidak terlihat bosan untuk dibaca.

Objek Penelitian

Makhluk *cryptids* adalah makhluk yang masih misterius untuk diteliti. Pada dasarnya makhluk *cryptids* memiliki bentuk fisik yang berbeda ada yang besar, kecil, panjang, pendek, dan lainnya. Makhluk *cryptids* juga memiliki banyak spesies seperti burung, kera, anjing, kucing, ikan, dan lain-lain. Tetapi spesies makhluk *cryptids* kadang tidak menentu karena orang bisa saja keliru dengan apa yang mereka lihat. Jadi, dibuatkanlah kategori berdasarkan bentuk fisiknya yaitu humanoid, bersayap, reptil, dan berkaki empat.

A. Humanoid

Humanoid adalah makhluk humanoid: makhluk bukan manusia atau makhluk dengan karakteristik (seperti kemampuan berjalan tegak) yang menyerupai manusia (Merriam Webster's Dictionary, 2021).

1) Orang Gadang

Orang gadang merupakan makhluk *cryptid* asal Sumatra dengan tinggi 200 hingga 300 centimeter. Para ahli *cryptozoology* makhluk ini dijuluki sebagai *bigfoot* Indonesia. Penampakannya sendiri diceritakan sudah terjadi sejak berabad abad silam. Nama lain makhluk kriptid ini adalah *Giant Man* atau *Giant Mias*, orang gadang sendiri berarti manusia raksasa (Dypra7891, 2018).

2) Orang Pendek

Orang pendek adalah sebuah misteri. Dengan pertemuan yang tercatat sejak zaman kolonial, baik penduduk lokal maupun orang luar pernah melihat makhluk mirip kera di hutan belantara Sumatera. Makhluk yang, bagaimanapun juga, berkaki dua seperti manusia dengan nyaman berjalan tegak dengan dua kaki. Ada juga yang mengklaim wajahnya mirip laki-laki, makanya disebut orang pendek, yang berarti “Orang pendek” dalam bahasa Indonesia (Mackin, 2017).

3) *Ebu Gogo*

Ebu gogo adalah sekelompok makhluk mirip manusia yang muncul dalam cerita rakyat Flores, Indonesia. Dalam bahasa *Nage* di Flores tengah, *ebu* berarti "kakek" dan *gogo* berarti "orang yang makan apa saja". Setara bahasa Inggris sehari-hari mungkin seperti pelahap tua (Selidik, 2018).

B. Mahluk Bersayap

Sayap adalah anggota tubuh yang digunakan untuk terbang. Para ilmuwan berpendapat bahwa fungsi sayap itu adalah untuk mencari makan, mencari tempat tinggal, dan lari dari mangsa (McKanic, 2019).

1) *Ahool*

Ahool adalah makhluk *cryptids* yang tinggal di gunung salak. Berbentuk seperti kelelawar memiliki bulu abu hitam, cakar besar, dan panjang sayap 3 meter (Dypra7891, 2018).

2) *Ropen*

Lebih dikenal sebagai pterosaur di Pulau New Guinea. Dikatakan menghasilkan cahaya untuk menarik ikan. *Ropen* adalah *cryptid* yang diduga tinggal di sekitar provinsi Papua Indonesia dan negara Papua Nugini (Fandom Cryptidz, 2015).

3) Orang Bati

Orang bati adalah makhluk *cryptid* yang berbentuk seperti kelelawar, memiliki tubuh seperti manusia, dan muka seperti monyet. Berada di pulau Seram dan suka mencuri anak kecil (Dypra7891, 2018).

C. Hewan Reptil

Hewan reptil adalah hewan melata yang mempunyai sisik di tubuhnya. Reptil bisa ditemukan diseluruh bagian dunia kecuali Antartika (Yulianti, 2022).

1) *Kawuk*

Kawuk merupakan makhluk *cryptid* asal Pulau Nusakambangan yang bentuknya mirip reptil namun bipedal atau berdiri dengan dua kaki mirip seperti velociraptor dan dilaporkan pernah menyerang manusia. Penduduk Nusakambangan mengenal kawuk sebagai pemangsa mayat yang ganas. Sebagian penduduk menggambarkan bahwa kawuk bentuknya juga mirip dengan kadal monitor dengan 4 anggota tubuh dan juga pemakan daging (Dypra7891, 2018).

2) *Murray*

Murray adalah makhluk yang mirip dengan T-rex suku lokal di Irian Jaya dan Papua percaya adanya makhluk yang tinggal di rawa Murray. Berjalan dua kaki, berleher panjang, mempunyai gigi taring sepanjang jari manusia dan berbuntut tipis (Rocky C, 2014).

3) *Nabau*

Nabau adalah makhluk ular yang tinggal di sungai baleh Kalimantan. Mempunyai panjang 80 meter dan memiliki 8 lubang hidung (Rocky C, 2014).

D. Berkaki Empat

Istilah berkaki empat mengacu pada hewan berkaki empat. Mereka menggunakan anggota tubuh ini untuk berpindah dari satu tempat ke tempat lain dan, secara umum, adalah hewan darat. Ada hewan laut yang menghabiskan banyak waktunya di air, tetapi jika mereka berkaki empat, mereka juga bisa berjalan di darat (Romero, 2021).

1) *Cehehe*

Cehehe adalah *cryptid* yang dilaporkan dari Jawa, Indonesia. Ini digambarkan sebagai makhluk misteri hibrida yang aneh. *Cehehe* memiliki kepala kucing, dan tubuh bovid. Nama itu berasal dari suaranya yang panjang dan seperti tertawa. Unikinya, hal itu hanya diberitakan dari hutan Cigedud, Sukabumi, yang dikelilingi pegunungan Arca (Fandom, Cryptidz, 2021).

2) *Veo*

Veo adalah hewan *cryptid* yang berbentuk seperti teringgiling tetapi berukuran sebesar kuda. Tinggal di pulau Rinca dan dikatakan bisa menebang pohon dengan ekornya (Dypra7891, 2018).

3) *Cigau*

Cigau adalah kucing *cryptid* yang dilaporkan dari pulau Sumatra, Indonesia, khususnya hutan Taman Nasional Kerinci Seblat. Kadang-kadang disebut

singa emas, karena bulunya yang kuning dan surainya yang keperakan beberapa penampakan menggambarkannya sebagai semi-akuatik (Rocky C, 2014).

Metode Analisa

Sasaran perancangan ini yaitu anak remaja usia 12 sampai 18 tahun dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan yang masih berada di tingkat pendidikan Sekolah Menengah Atas. Khalayak sasaran secara geografis adalah khalayak yang memiliki akses buku yaitu daerah kota besar dan daerah urban. Target khalayak ini adalah remaja, umumnya remaja memiliki rasa berimajinasi dan berkhayal yang tinggi. Walaupun itu terjadi pada orang dewasa, tetapi tingkat terjadinya imajinasi pada remaja lebih tinggi.

Tujuan dan Pendekatan Komunikasi

Materi pesan yang disampaikan buku ini adalah untuk memberi informasi mengenai makhluk-makhluk *cryptids* di Indonesia. Berdasarkan ciri-ciri makhluk *cryptids*, lokasi cerita, penampakan makhluk *cryptids*, dan hewan yang mendekati makhluk *cryptids* tersebut. Gaya bahasa yang digunakan dalam perancangan buku ini menggunakan gaya bahasa yang tidak terlalu baku. Karena target utama dari perancangan ini adalah remaja. Dimana remaja yang mudah bosan apa lagi jika diberikan buku yang berisi gaya bahasa baku. Maka dari itu, supaya remaja tidak bosan dan mudah untuk membaca buku ini dipilihlah gaya bahasa tidak baku. Untuk menarik perhatian dari target khalayak, visual yang diberikan akan disesuaikan dengan selera target khalayak, selain itu dalam media informasi ini visual karakter akan dibuat dengan gaya ilustrasi digital simpel tetapi jelas dan *background* akan dibuat dengan gaya penggambaran yang berbeda dengan karakter, sehingga buku ini tidak terlihat bosan untuk dibaca.

Pada perancangan ini, dibutuhkannya sebuah perusahaan penerbit yang memiliki peran penting, karena mereka bertugas dalam produksi, distribusi, dan promosi buku ini butuh dukungan untuk melakukan aktivitas tersebut. Maka di pilih salah satu penerbit yang terkenal yaitu PT. Gramedia Pustaka Utama.



Gambar 1. Logo PT. Gramedia Pustaka Utama
Sumber: <https://www.gramedia.com/> (2022)

Strategi Kreatif

Strategi kreatif dibuat untuk menarik perhatian target khalayak agar informasi yang disampaikan dapat diterima oleh target khalayak. Dalam media informasi yang berupa buku cerita ini target khalayak diajak untuk mengenali apa itu *cryptozoology* dan makhluk *cryptids* Indonesia. Untuk menarik perhatian dari target khalayak, visual yang diberikan akan disesuaikan dengan selera target khalayak, selain itu dalam media informasi ini visual karakter akan dibuat dengan gaya ilustrasi digital simpel tetapi jelas dan *background* akan dibuat dengan gaya penggambaran yang berbeda dengan karakter, sehingga buku ini tidak terlihat bosan untuk dibaca.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Format Desain

Format desain buku ini yaitu berukuran A4 atau 29,7 cm x 21 cm dengan bentuk portrait. Dipilihnya ukuran ini karena ukuran A4 adalah ukuran standar buku.

Tata Letak

Jenis *layout* yang dipakai ada 3 jenis, yang pertama *layout full* gambar dengan tulisan sedikit digunakan untuk halaman judul makhluk *cryptids*, biasanya jenis *layout* ini disebut dengan *picture window layout* dimana *layout* ini menggunakan gambar yang besar dan tulisan kecil. Yang kedua menggunakan *circus layout*, dimana dalam penempatan gambar dan tulisan pada *layout* ini tidak beraturan, pada buku ini penempatan visual dan kalimat tidak beraturan contohnya penempatan gambar di tengah dan kalimat di bawah. Dan menggunakan *whitespace sink* di setiap halaman untuk membuat pembaca istirahat, penggunaan *whitespace sink* akan terlihat pada buku ini di setiap halaman ada halaman kosong.

Layout picture window adalah *layout* yang tampilannya memiliki gambar berukuran besar dengan *close up*. *Layout* ini sering dipakai dalam desain brosur dan tata letak tulisan atau banyaknya teks hanya sedikit (Pryana, 2022).

Layout circus adalah *layout* yang memiliki tata letak dan komposisi yang tidak beraturan. Biasanya sering dipakai untuk poster konser, pameran, dan majalah (Pryana, 2022).

Whitespace sink adalah tempat untuk elemen grafis atau desain tipe yang ditambahkan untuk menentukan bagian dengan jelas dan membawa sedikit bakat visual ke halaman buku (Reid, 2017).



Gambar 2. Referensi *layout picture window*

Sumber: <https://bungkul.com/jenis-layout-dalam-desain-grafis/> (2022)



Gambar 3. Referensi *layout circus*

Sumber: <https://bungkul.com/jenis-layout-dalam-desain-grafis/> (2022)



Gambar 4. Referensi *whitespace sink*

Sumber: <https://99designs.com/blog/tips/book-layout-design-typesetting-tips/> (2022)

Tipografi

Ekawardhani dan Natagracia (2012, h.90) mengatakan Ilustrasi dan tipografi berperan besar dalam menunjukkan dan menarik perhatian. Tipografi yang akan ditampilkan pada buku ini yaitu memiliki kesan seperti misterius atau suasana hutan. Makhluk *cryptids* sendiri adalah makhluk misterius atau susah ditemukan. *Font* yang dipilih akan digunakan sebagai judul (*Hairy Monster*), sub judul (*Jungle Adventurer*), dan *bodytext* (*Bodoni MT*). Untuk judul *cover* menggunakan *font* *Mrs. Monster* dan sub-judul *Jungle Adventurer*.

MRS. MONSTER
0123456789..?!
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ

JUNGLE ADVENTURER
0123456789..?!
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ

Gambar 5. Huruf *Mrs. Monster* dan *Jungle Adventurer*
 Sumber: Pribadi (2022)

Hairy Monster
0123456789..?!
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz

JUNGLE ADVENTURER
0123456789..?!
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ

Bodoni MT
 0123456789..?!
 ABCDEFGHIJKLMN
 OPQRSTUVWXYZ
 abedefghijklmn
 opqrstuvwxyz

Gambar 6. Huruf *Hairy Monster*, *Jungle Adventurer*, dan *Bodoni MT*
 Sumber: Pribadi (2022)

Dipilihnya *font* *Hairy Monster* buat judul karena terlihat memiliki karakteristik seperti makhluk misterius atau monster, sedangkan *font* *Jungle Adventurer* memiliki unsur hutan yang cocok jika disatukan dengan judul. Pemilihan *bodytext* *Bodoni MT* karena terlihat jelas dan jika disatukan dengan visual tidak membuat pembaca pusing, sedangkan untuk *cover*, *font* dipilih *Mrs. Monster* memiliki kesan yang menarik tentang hal-hal misterius.

Warna

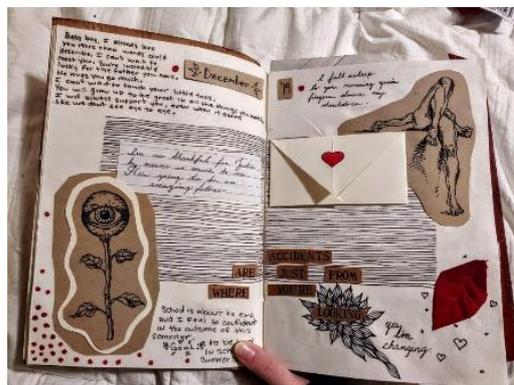
Konsep warna yang dipakai yaitu warna gelap terutama menggunakan warna coklat tua dan muda. Karena mengikuti konsep *vintage* jurnal yang memiliki warna tua terutama warna coklat. Pemberian warna coklat memiliki kesan seperti petualangan.

	Black Olive #404140 C: 67% M: 60% Y: 61% K: 47%		Pullman Green #3F2E17 C: 54% M: 64% Y: 86% K: 65%
	Licorice #16100F C: 69% M: 68% Y: 67% K: 84%		Coyote Brown #7A6337 C: 45% M: 51% Y: 86% K: 27%

Gambar 7. Skema warna
Sumber: Pribadi (2022)

Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan dalam buku ini yaitu perpaduan *vintage* jurnal kolage dengan sketsa ilustrasi, *vintage* jurnal kolage yaitu jurnal yang berisi tentang aktivitas atau pengalaman dengan gambar visual yang dipotong-potong lalu di tempelkan di buku jurnal. Dipilihnya gaya visual seperti ini karena dalam pendataan informasi *cryptozoology*, kebanyakan di disimpan dalam jurnal serta hampir semua penelitian tentang *cryptozoology* terjadi pada masa lalu sekitar tahun 50-an. Maka dari itu dipilihnya *vintage* jurnal kolage dengan sektsa ilustrasi supaya keliatan seperti visual yang sudah lama.



Gambar 8. Referensi *vintage* jurnal kolage
Sumber: <https://id.pinterest.com> (2022)

Jurnal ini sering dihias dengan berbagai teknik, seperti kolase, stempel, dan tulisan tangan, dan dapat digunakan untuk berbagai keperluan, termasuk jurnal, *scrapbooking*, dan terapi seni. Mereka sering dibuat menggunakan berbagai bahan, termasuk kertas antik, benda yang ditemukan, dan ephemera (Tan, 2021).

Ilustrasi adalah visualisasi atau penggambaran yang dibuat oleh seorang seniman, seperti gambar, sketsa, lukisan, foto, atau gambar lain dari hal-hal yang dilihat, diingat atau dibayangkan, menggunakan representasi grafis (Aspire, 2014).



Gambar 9. Referensi sketsa ilustrasi
 Sumber: <https://id.pinterest.com> (2022)

Tahap Visualisasi

Pada tahap pembuatan media utama ini adalah buku cerita *cryptozoology* Indonesia. Untuk pembuatannya sendiri dibutuhkan tahap proses di mulai dari pembuatan kertas, sketsa, penentuan *layout*, mengerjakan secara manual, penentuan warna, penentuan jenis huruf, dan terakhir proses digitalisasi seperti memasukan teks dan mengubah gambar manual.

Sebelum ke sketsa tahap awal yaitu percobaan membuat kertas jurnal dengan alat dan bahan kertas manila atau *sketchbook*, kuas, gelas, kopi, dan teh. Pada tahap percobaan menggunakan teh dan kopi untuk melihat mana yang cocok. Setelah tahap percobaan lalu menggunakan pewarna yang cocok disini dipilih kopi karena warna dari kopi lebih pekat dan cepat kering dibanding teh. Setelah itu, lalu siapkan alat dan bahan serta alas yang tebal supaya cairan dari kopi tidak tembus. Setelah diolesi dengan kopi diamkan 1 jam sampai kering lalu balik kertasnya dan olesi lagi tunggu sampai kering. Maksimal kering yaitu bisa memakan waktu 6 jam.

Pada tahap selanjutnya yaitu membuat ilustrasi dengan manual di kertas yang sudah dibuat. Pengerjaannya menggunakan pensil 2H, penghapus, dan alat berwarna coklat yaitu spidol alkohol, spidol air, dan *fineliner*. Spidol alkohol digunakan sebagai *outline*, spidol air digunakan untuk *outline* tipis, dan *fineliner* untuk detail. Pertama buat sketsa di kertas jurnal karena kertasnya sendiri awalnya kertas *sketchbook* walaupun sudah dicampur dengan kopi tetapi tidak membuat kertas

hancur pada saat menghapus sketsa dengan penghapus. Lalu, beri *outline* pada sketsa menggunakan spidol alkohol. Selanjutnya menggunakan spidol air untuk pemberian *outline* tipis. Dan terakhir menambahkan detail dengan *fineliner*.

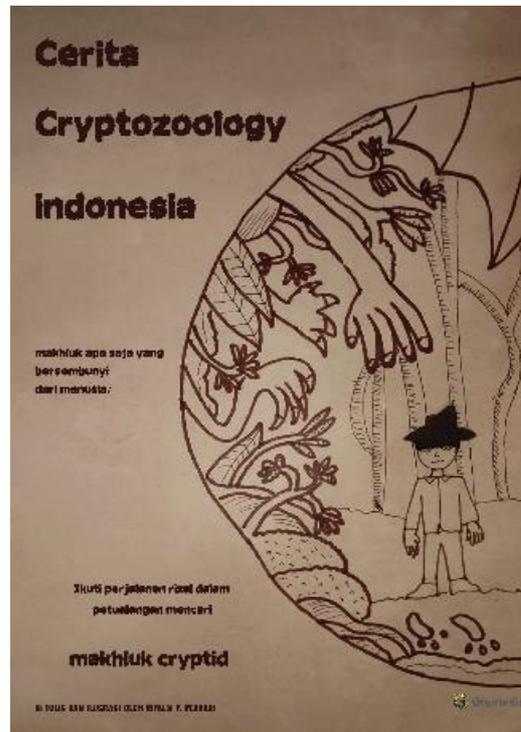


Gambar 10. Proses pembuatan kertas jurnal



Gambar 11. Proses pembuatan ilustrasi manual

Pada tahap produksi selanjutnya yaitu digitalisasi. Setelah ilustrasi selesai dibuat lalu di-*scan* dengan *handphone* menggunakan aplikasi Adobe Scan. Setelah di-*scan*, ilustrasi diubah cahaya dan warnanya untuk lebih bagus menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CC 2019. Terakhir pemberian judul, sub-judul, dan kalimat teks menggunakan aplikasi Adobe Illustrator CC 2019.



Gambar 12. Proses pembuatan digitalisasi media utama

Hasil Akhir

Untuk media utama dicetak dengan ukuran A4 isi buku menggunakan kertas *concorde* karena memiliki tekstur yang mirip dengan kertas jurnal. Buku ini dijilid *hardcover* dengan *case binding* dan menggunakan kertas *concorde* dengan laminasi *doff*. Dalam memilih teknik cetak harus yang bisa mencetak berskala banyak dan harga yang ekonomis jadi teknik cetak yang dipilih adalah teknik cetak *offset*.

Halaman buku menggunakan kertas *concorde* tipis dengan teknik cetak *offset*. Isi atau konten buku ini terdiri dari 9 cerita dan masing-masing cerita memiliki alur yang sama yaitu pengenalan makhluk *cryptids*, deskripsi, laporan penampakan, lokasi kejadian, pendapat penduduk lokal, asumsi makhluk *cryptids*, dan kesimpulan. Bagian buku ini terdapat 2 bagian yaitu halaman isi dan *cover* cerita.



Gambar 15. Halaman cerita Ropen



Gambar 16. Halaman cerita Kawuk



Gambar 17. Halaman cerita Cehehe

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dalam merancang media informasi ini terdapat tujuan yang ingin disampaikan. Media buku cerita dipilih karena pada dasarnya selain remaja buku cerita juga digemari oleh berbagai kalangan usia. Terutama dalam perancangan buku cerita ini yang bertemakan *cryptozoology* Indonesia. Dalam buku ini akan menceritakan seorang petualang yang ingin menemui makhluk/hewan *cryptid*, di mana bagi usia remaja ini akan mengasah imajinasi mereka. Dan juga menjelajahi alam liar Indonesia serta aspek apa yang membuat hewan *cryptid* ini bisa dipercayai dan bisa dipelajari bahwa *cryptid* ini merupakan kearifan lokal yang harus dilestarikan. Walaupun hewan *cryptid* nyata atau tidak tapi *cryptid* sendiri bisa mempunyai makna tertentu. Adapun penggambaran dalam buku ini yang tidak nyata tapi bagi para remaja bisa merangsang pikiran mereka bahwa di luar sana pasti ada sesuatu.

DAFTAR PUSTAKA

Aspire. (2014). What is Illustration?. Sumber: <https://www.aspireartstudios.com/what-is-illustration/>, diakses 07 Maret 2023.

- C. Rocky. (2014). 10 Mahluk Cryptids Pemangsa Manusia dari Indonesia. Sumber: <https://tentik.com/10-mahluk-cryptids-pemangsa-manusia-dari-indonesia/>, diakses 19 Desember 2021.
- Cryptidz.Fandom. (2021). Ropen, sumber: <https://cryptidz.fandom.com/wiki/Ropen>, diakses 19 Desember 2021.
- Cryptids.Fandom. (2013). Monster of Indonesia, Cryptids.Fandom, sumber: https://cryptidz.fandom.com/wiki/Monsters_of_Indonesia, diakses 19 Mei 2022.
- Dypra7891. (2019). Nyeremin, 8 makhluk kriptid asal Indonesia ini cocok untuk difilmkan, sumber: <https://www.brilio.net/creator/nyeremin-8-mahluk-kriptid-asal-indonesia-ini-cocok-untuk-difilmkan-4e1405.html>, diakses 19 Desember 2021.
- Ekawardhani, Y., & Natagracia, G. (2012). KAJIAN PRINSIP POKOK TIPOGRAFI (LEGIBILITY, READABILITY, VISIBILITY, DAN CLARITY) PADA POSTER FILM BERANAK DALAM KUBUR THE MOVIE DAN JELANGKUNG. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 4(1). <https://doi.org/10.33375/vslt.v4i1.1112>
- Fandy. (2021). 10 Hewan Mitologi Khas Indonesia yang Mendunia, sumber: <https://www.gramedia.com/literasi/hewan-mitologi/>, diakses 29 November 2022.
- Merriam Webster Dictionary, Humanoid. (2023). Merriam Webster Incorporated, Springfield, US, sumber: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/humanoid#:~:text=%3A%20a%20humanoid%20being%20%3A%20a%20nonhuman,resembling%20those%20of%20a%20human>, diakses 9 Maret 2023.
- Mckanic, A. (2019). What Animals Have Wings?, sumber: <https://sciencing.com/animals-wings-8408868.html>, diakses 29 November 2022.
- Pryana, I. (2022). Ada 12 Jenis Layout Dalam Desain Grafis Simak Disini!, sumber: <https://solusiprinting.com/ada-12-jenis-layout-dalam-desain-grafis-simak-disini/>, diakses 07 Maret 2023.
- Reid, M. (2017). 7 book layout design and typesetting tips, sumber: <https://99designs.com/blog/tips/book-layout-design-typesetting-tips/>, diakses 07 Maret 2023.
- Selidik. (2018). Makhluk Legendaris Ebu Gogo, sumber: <https://kumparan.com/selidik/makhluk-legendaris-ebu-gogo>, diakses 29 November 2022.
- Tan, Y. S. (2021). What is Vintage Collage Work and Junk Journaling?, sumber: <http://washilicious.com/blog/what-is-junk-journaling/>, diakses 07 Maret 2023.
- Yulianti, C. (2022). Mengenal Hewan Reptil: Ciri-ciri, Jenis, Contoh, dan Habitatnya, sumber: <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6381233/mengenal-hewan-reptil-ciri-ciri-jenis-contoh-dan-habitatnya>, diakses 29 November 2022.