

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Kopi puntang merupakan salah satu jenis kopi terbaik yang berasal dari Indonesia dan memiliki kualitas yang diakui secara internasional. Pada ajang *Specialty Coffee Association of America Expo* (SCAA) yang digelar di Atlanta, Amerika Serikat, pada bulan April 2016, kopi puntang berhasil meraih gelar juara dunia, sebuah prestasi yang menunjukkan betapa luar biasanya kualitas kopi ini. Keunikan rasa dari kopi puntang terletak pada perpaduan rasa manis dengan sedikit sentuhan rasa asam, yang menciptakan cita rasa yang menyegarkan. Selain itu, saat diseruput, kopi ini memberikan rasa *fruity* yang khas menjadi semakin memperkaya pengalaman menikmati kopi tersebut (Akbar, R. 2023).

Dengan kualitas yang sudah diakui oleh para ahli kopi di seluruh dunia, kopi puntang memiliki potensi besar untuk berkembang dan meraih kesuksesan di pasar kopi baik nasional maupun internasional. Permintaan kopi berkualitas tinggi terus meningkat, terutama di pasar global yang semakin mencari kopi dengan karakteristik unik dan cita rasa yang berbeda. Oleh karena itu, produk kopi puntang memiliki peluang yang sangat besar untuk memperluas jangkauan pasarnya, baik di kalangan penggemar kopi lokal maupun konsumen internasional yang mencari sensasi baru dalam setiap cangkir kopi yang mereka nikmati. (Sutedja, A. 2017)

Selain sebagai penghasil kopi berkualitas, Gunung Puntang juga menjadi destinasi wisata kopi. Wisatawan bisa melihat langsung proses penanaman hingga pengolahan kopi di perkebunan. Hal ini menjadi daya tarik tersendiri yang dapat meningkatkan nilai jual produk kopi puntang. Dengan pengenalan yang tepat, kopi puntang sebagai produk lokal tidak hanya dikenal karena rasanya, tetapi juga sebagai bagian dari pengalaman wisata kopi di Indonesia (Gunawan, J. 2020).



Gambar 1.1 Eduwisata kopi puntang



Gambar 1.2 Pohon kopi puntang



Gambar 1.3 Kebun kopi puntang

Gunung Puntang sendiri memiliki sejarah panjang yang erat kaitannya dengan zaman kolonial Belanda. Dahulu, kawasan ini merupakan salah satu pusat penyiaran radio terbesar di Asia Tenggara, yaitu radio Malabar, yang dibangun oleh pemerintah kolonial. Namun, seiring berjalannya waktu, daerah ini kembali menjadi hutan belantara yang subur. Pada abad ke-17 kolonial Belanda membawa bibit kopi arabika ke Indonesia, yang kemudian ditanam secara luas di perkebunan besar di Jawa Barat sebelum akhirnya menyebar ke berbagai daerah, termasuk ke kawasan gunung Puntang yang memiliki kondisi geografis dan iklim ideal untuk budidaya kopi berkualitas tinggi (Hendarsyah, D. 2020).

Pada masa penjajahan, masyarakat setempat yang hidup dalam keterbatasan ekonomi dan tekanan kolonial mulai menanam kopi secara ilegal di lereng Gunung Puntang sebagai upaya untuk mendapatkan penghasilan tambahan, meskipun praktik ini mengandung resiko besar karena pengawasan ketat dari pemerintah kolonial. Masyarakat pun sempat mengalami tantangan berat akibat serangan penyakit karat daun yang menghancurkan banyak tanaman kopi serta mengancam keberlanjutan perkebunan, namun semangat para petani di kawasan puntang untuk tetap membudidayakan kopi tidak pernah surut, hingga akhirnya kopi arabika puntang berkembang menjadi salah satu kopi spesialti terbaik (Aditya, D. 2024).

Meskipun kopi puntang telah dikenal di kalangan pecinta kopi, masih banyak masyarakat yang belum mengetahui lebih dalam tentang sejarah, proses budidaya, serta keunikan kopi ini.

Untuk itu, diperlukan sebuah media yang tidak hanya mampu memperkenalkan kopi puntang, tetapi juga mengangkat aspek sejarah, budaya, dan kekayaan alam yang melingkupinya. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah dengan buku cerita ilustrasi fantasi, yang mampu membangun daya tarik emosional serta menghadirkan pengalaman imajinatif bagi pembaca (Beckett, S. L. 2012).

Melalui kombinasi antara ilustrasi visual yang kuat dan narasi cerita yang menggugah, buku ini dapat menjadi sarana edukatif yang inovatif bagi kopi puntang. Dengan mengemas kisah tentang kopi ini ke dalam dunia fantasi yang menarik, pembaca tidak hanya mendapatkan hiburan tetapi juga wawasan tentang asal-usul serta keistimewaan kopi puntang.

Dalam perancangan buku ilustrasi ini, unsur desain grafis menjadi aspek penting yang akan menentukan keberhasilan penyampaian pesan. Pemilihan warna, komposisi, serta teknik ilustrasi yang digunakan harus mampu mencerminkan nuansa magis serta menggambarkan keindahan alam gunung puntang secara visual. Selain itu, elemen tipografi dan layout juga harus dirancang sedemikian rupa agar mudah dibaca dan memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan bagi audiens (Rene, 2009).

Berdasarkan riset dan pengembangan materi yang mendalam serta memperhatikan preferensi, maka dapat diketahui rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep perancangan media edukasi buku ilustrasi fantasi kopi puntang?
2. Bagaimana teknik perancangan media edukasi buku ilustrasi fantasi kopi puntang?
3. Bagaimana bentuk penyajian perancangan media edukasi buku ilustrasi fantasi kopi puntang?

B. Tujuan

Adapun tujuan dari perancangan media edukasi buku ilustrasi fantasi kopi puntang sebagai berikut:

1. Menjelaskan konsep perancangan media edukasi buku ilustrasi fantasi kopi puntang.
2. Menjelaskan teknik perancangan media edukasi buku ilustrasi fantasi kopi puntang.
3. Menjelaskan bentuk penyajian perancangan media edukasi buku ilustrasi fantasi kopi puntang.

C. Perancangan

1. Batasan Karya

Pada perancangan buku ilustrasi ini ada beberapa hal yang diperhatikan oleh penulis, yaitu :

a. Media Perancangan

Media utama dalam perancangan ini adalah sebuah buku ilustrasi edukatif berjudul "The Mysterious Puntang Wonderland".

Buku ini dirancang dalam bentuk hardcover dengan ukuran persegi 20 × 20 cm dan terdiri dari 26 halaman dengan isi berjumlah 18 halaman ilustrasi. Format ini dipilih agar mudah dibaca, nyaman digenggam, dan tahan lama saat digunakan sebagai media edukasi.

Untuk media pendukung yaitu terdiri dari gantungan kunci karakter berbahan akrilik ukuran 5-7 cm, *tote bag* dengan desain karakter, stiker karakter ukuran 5-7 cm, pin ukuran 4,4 cm, *cutout standee* berbahan *cardboard* karakter utama dengan ukuran tinggi 160 cm, dan poster ukuran A2. Media-media ini bertujuan untuk membangun kedekatan audiens dengan karakter dalam cerita serta memperluas jangkauan edukasi kopi puntang melalui pendekatan visual yang fun dan comforting.



Gambar 1.4 Referensi material media utama
<https://pin.it/5C532t1Qn>



Gambar 1.5 Referensi tote bag karakter
<https://pin.it/1SnwHTDpW>



Gambar 1.6 Referensi stiker karakter
<https://pin.it/46udnNn7a>



Gambar 1.7 Referensi acrylic keychain
<https://pin.it/4AUldVWvL>



Gambar 1.8 Referensi pin
<https://pin.it/5Qefb5aRe>



Gambar 1.9 Referensi cutout standee
<https://pin.it/1zL8zN6Wj>



Gambar 1.10 Referensi poster
<https://pin.it/6OWx9oKWu>

b. Pemilihan tokoh dan cerita

Untuk pemilihan tokoh, penulis memilih tokoh utama seorang anak laki-laki bernama Tisna, yang berusia sekitar 10 tahun dan berasal dari keluarga petani kopi di Gunung Puntang yang telah bekerja secara turun temurun dari zaman penjajahan Belanda-Jepang. Karakter ini penulis pilih karena latar belakangnya yang erat dengan sejarah dan budaya kopi Puntang, sehingga dapat memberikan nuansa khas yang unik pada cerita. Selain itu, usia Tisna yang masih anak-anak memungkinkan audiens untuk merasakan petualangan dan keajaiban dunia fantasi melalui sudut pandang yang polos, penuh rasa ingin tahu, dan keberanian.

Setelah itu penulis juga menambahkan kehadiran karakter lain yang memperkaya jalannya cerita seperti Roby, anak laki-laki dari Puntang Wonderland (dunia magis/negeri Ajaib), dan Hana, seorang gadis juga kapten kapal terbang. Roby merepresentasikan dunia magis yang tersembunyi dan misterius, sementara Hana membawa elemen steampunk yang memperkaya latar cerita dengan teknologi unik yang terinspirasi dari mesin-mesin industri. Interaksi antara Tisna, Roby, dan Hana menciptakan hubungan persahabatan yang menarik, di mana mereka saling membantu dan belajar satu sama lain dalam petualangan di Puntang Wonderland.

Pemilihan cerita ini terinspirasi dari perpaduan antara sejarah kopi Gunung Puntang dan unsur fantasi steampunk dengan

menawarkan visual yang menarik dalam ilustrasi. Dengan latar dunia magis yang berkonsep steampunk, penulis ingin menghadirkan suasana yang berbeda dari cerita fantasi klasik, di mana teknologi uap dan mesin-mesin canggih berpadu dengan alam serta komoditas kopi sebagai elemen utama. Cerita ini tidak hanya mengajak pembaca ke dalam dunia imajinatif yang memukau, tetapi juga memperkenalkan nilai budaya dan sejarah lokal dengan cara yang menyenangkan.

c. Alur Cerita

Cerita dimulai dari petualangan seorang anak bernama Tisna, keturunan petani kopi di Gunung Puntang. Pada suatu malam, kakeknya bercerita tentang negeri ajaib tersembunyi di dalam kebun kopi keluarga mereka, tempat di mana kopi Puntang menjadi komoditas berharga dalam dunia yang berlandaskan teknologi steampunk. Kakeknya memberikan Tisna sebutir biji kopi yang sangat harum dan menyuruhnya meletakkannya di jendela kamar.

Saat tengah malam, seorang anak misterius bernama Roby datang mengambil biji kopi itu dan berlari ke dalam kebun kopi. Karena penasaran, kemudian Tisna mengikutinya dan tanpa disadari, ia telah melewati portal ke dunia lain yang bernama Puntang Wonderland.

Di negeri ajaib ini, Tisna terpukau oleh kota-kota dengan pabrik kopi berasap, mesin-mesin canggih bertenaga uap, dan

kapal-kapal terbang yang berlayar di angkasa. Lalu akhirnya Tisna dapat berjumpa dengan Roby, makhluk dunia ajaib Puntang Wonderland yng mengambil biji kopi miliknya. Roby menjelaskan bahwa portal yang menghubungkan dunia Tisna dgn Puntang Wonderland lokasinya tidak menentu, sehingga mereka harus mencari cara untuk Tisna kembali pulang ke dunianya.

Dengan bantuan kompas ajaib milik Roby, mereka mengetahui bahwa portal tersebut berada di ketinggian, sehingga mereka harus menaiki kapal terbang. Dalam perjalanan, mereka bertemu Hana, seorang gadis sekaligus kapten kapal terbang yang awalnya bersikap dingin namun akhirnya setuju membantu mereka. Mereka bertiga menghadapi berbagai tantangan, menjelajahi kebun kopi futuristik, kota industri, hingga pelabuhan udara tempat kapal terbang berlabuh.

Saat akhirnya tiba di lokasi portal, mereka dihadapkan pada tantangan terakhir: portal itu melayang di langit dan hanya bisa dicapai dengan melompat dari kapal terbang. Tisna sempat ragu, tetapi Roby meyakinkannya dan memberinya sekantong biji kopi sebagai kenang-kenangan. Dengan parasut milik Hana, Roby melompat bersama Tisna sebelum akhirnya melepaskan gengaman tangan nya, membiarkan Tisna masuk ke dalam portal.

Saat terbangun di kamarnya, Tisna mengira semuanya hanya mimpi hingga ia melihat sekantong biji kopi disisinya. Tisna pun

tersenyum dan menyadari bahwa Puntang Wonderland benar-benar ada dan petualangannya baru saja dimulai.

d. Fungsi

Sebagai media edukasi yang unik dan menarik, menghubungkan kopi puntang dengan nilai petualangan, imajinasi, dan kebanggaan terhadap kekayaan alam Indonesia. Buku ini memperkenalkan kopi puntang sebagai komoditas unggulan dari Gunung Puntang, kepada masyarakat luas, terutama generasi muda. Melalui kisah petualangan Tisna di dunia ajaib Puntang Wonderland, buku ini menghadirkan kopi puntang bukan hanya sebagai produk, tetapi juga sebagai bagian dari warisan budaya dan kekayaan alam.

Dengan pendekatan *storytelling* yang ringan, *comforting*, dan penuh kehangatan, audiens dapat mengenal kopi puntang secara menyenangkan dan dapat membangun kesadaran akan pentingnya melestarikan perkebunan kopi dan menghargai produk lokal.

e. Sasaran

Target audiens utama dari perancangan buku cerita ilustrasi fantasi ini adalah anak remaja yaitu sekitar usia 10–18 tahun. Kelompok usia ini dipilih karena memiliki daya imajinasi yang tinggi serta ketertarikan terhadap cerita fantasi yang dikemas

dengan ilustrasi menarik. Buku ini dirancang tidak hanya menjadi media edukasi bagi generasi muda, tetapi juga dapat memperluas wawasan masyarakat umum tentang kekayaan kopi Indonesia melalui pendekatan yang kreatif dan imajinatif.

2. Metode Visualisasi Karya

Terdapat beberapa tahap yang dilakukan dalam proses visualisasi karya buku cerita ilustrasi fantasi tersebut, yaitu:

- a. Riset dan Pembuatan Cerita
- b. Membuat Moodboard, Desain Sketsa dan Layout
- c. Coloring
- d. Proofread dan Finishing
- e. Print Hasil

D. Pustaka Acuan

Perancangan buku ini tidak lepas dari beberapa sumber acuan, diantaranya yakni :

Rene Arthur. (2009). *Desain Grafis: Dari Mata Turun Ke Hati*. Bale Endah: Kelir Penerbit. Menjelaskan tentang metode desain, dalam mendesain tidak boleh luput mempertimbangkan apa pesan yang harus disampaikan, kepada siapa tujuan pesan yang ingin disampaikan dan bagaimana cara penyampaiannya.

Beckett, S. L. (2012). *Crossover Picturebooks: A Genre for All Ages*. London: Routledge Publisher. Membahas bagaimana buku cerita

bergambar, termasuk yang bergenre fantasi, dapat menarik pembaca dari berbagai usia. Buku ini juga menjelaskan bahwa ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap teks tetapi juga membantu menyampaikan emosi dan makna yang lebih dalam. Dengan perpaduan antara gambar dan cerita, buku cerita ilustrasi mampu menciptakan pengalaman membaca yang lebih mendalam dan berkesan.

Andhita, P. R. (2021). *Komunikasi Visual*. Purwokerto: Zahira Media Publisher. membahas berbagai aspek komunikasi melalui elemen visual, termasuk prinsip desain, tipografi, warna, dan ilustrasi. Memahami bagaimana visual dapat digunakan untuk menyampaikan pesan secara efektif dan menarik perhatian pembaca. Selain itu, buku ini juga menjelaskan bagaimana kombinasi antara teks dan gambar dapat meningkatkan keterlibatan emosional serta memperkuat daya tarik sebuah media edukasi.

Dengan pustaka acuan yang digunakan dalam proses perancangannya, buku "The Mysterious Puntang Wonderland" memiliki desain yang memperhatikan pesan, audiens, dan cara penyampaiannya. Hal ini tercermin dalam perancangan buku ilustrasi ini yang bertujuan sebagai media edukasi kopi Puntang dengan pendekatan visual yang ringan dan menarik. Buku ini juga mengikuti prinsip bahwa media harus menyampaikan pesan secara efektif, yaitu memperkenalkan kopi Puntang kepada pembaca muda melalui cerita fantasi yang hangat dan mudah dipahami.

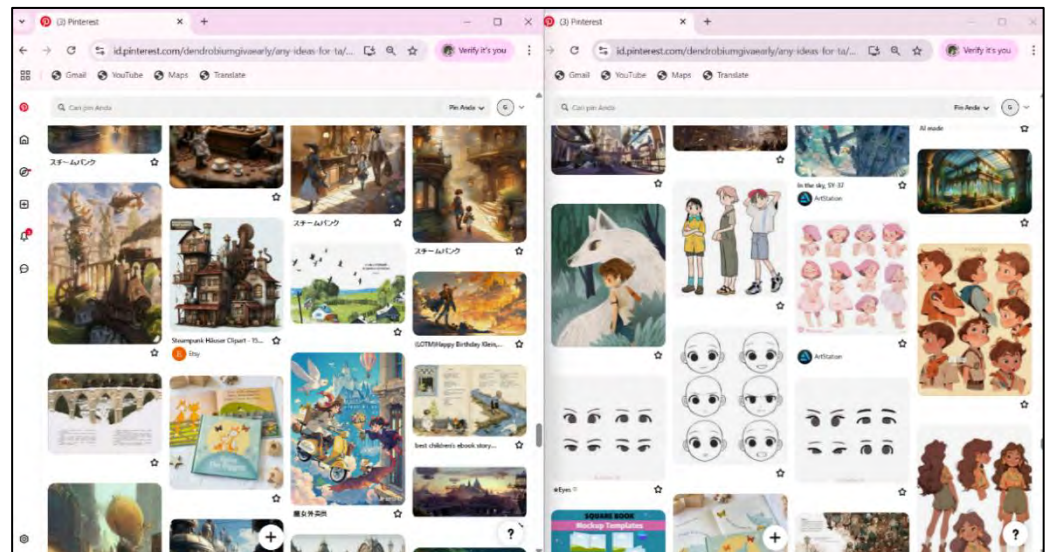
Elemen visual dalam buku ini bukan hanya sebagai pelengkap teks, namun berperan aktif menyampaikan suasana magis, rasa ingin tahu, dan nilai budaya. Selain itu, penggunaan ilustrasi bergaya krayon dan warna-warna hangat bertujuan untuk menarik perhatian audiens serta membangun keterlibatan emosional pembaca. Perpaduan visual steampunk fantasy dengan elemen lokal seperti kopi Puntang menjadi pembeda utama yang menjadikan buku ini lebih fresh, imajinatif, dan unik dibanding karya sejenis sebelumnya.

E. Metode Penelitian Data

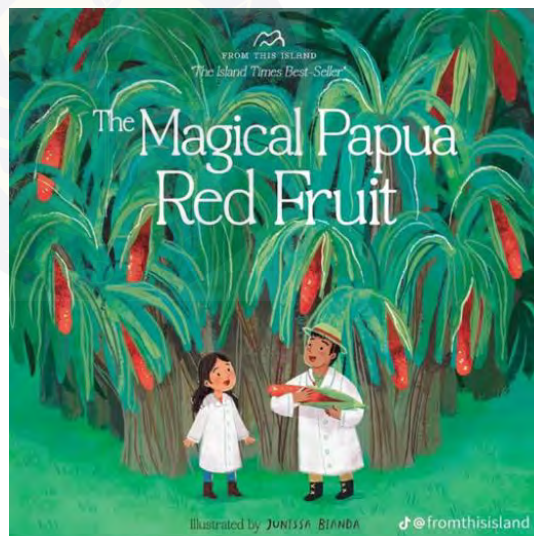
1. Metode Piktorial

Mengumpulkan dan menganalisa referensi visual yang berkaitan dengan karakter, latar, serta elemen fantasi yang mendukung gaya steampunk dengan mengeksplorasi berbagai gaya ilustrasi yang relevan untuk menciptakan visualisasi yang menarik dan edukatif bagi audiens.

Dengan demikian, metode ini tidak hanya berperan dalam membangun aspek visual yang estetis dan kohesif, tetapi juga memastikan bahwa ilustrasi yang dihasilkan mampu memperkuat narasi serta mendukung pengalaman membaca yang lebih mendalam dan berkesan bagi target pembaca.



Gambar 1.11 Eksplorasi referensi visual



Gambar 1.12 Rrferensi buku ilustrasi
<https://vt.tiktok.com/ZSkStHqVf/>

2. Metode Literatur

Melakukan pengumpulan dan analisis informasi dari berbagai sumber tertulis untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang topik yang akan disajikan dalam buku.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir nantinya yaitu sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang penciptaan, rumusan masalah (sebagaimana ditanyakan/dinyatakan dalam permasalahan), Sumber Pustaka (menjelaskan informasi tertentu yang relevan dengan karya yang akan dibuat, seperti ide, konsep, metode, bentuk, material, media, dan lain sebagainya); Metode Penelusuran Data (menjelaskan bagaimana cara menelusuri data); Sistematika penulisan (penjelasan bahasan dari rancangan bab yang berada dalam proposal).

BAB II Proses Penciptaan, berisi Sumber Penciptaan (penjelasan hal yang menjadi sumber penciptaan); Konsep perwujudan (penjelasan tentang pilihan estetika bentuk, gaya visual, tema, dan warna); Proses Penciptaan/Perwujudan Karya (paparan tentang proses visualisasi karya dari perancangan hingga perwujudan).

BAB III Deskripsi Hasil Garap dan Pemaparan Karya, berisi Deskripsi Karya (memaparkan keterangan dari masing-masing karya yang telah dihasilkan baik berupa gambar maupun

keterangan tambahan lainnya); Penyajian Karya (menjelaskan hal-hal berkait dengan penyajian karya, seperti bentuk penyajian dan pengemasan).

BAB IV Kesimpulan, (berisi paparan pengalaman proses berkarya sesuai topik atau masalah yang diangkat.

