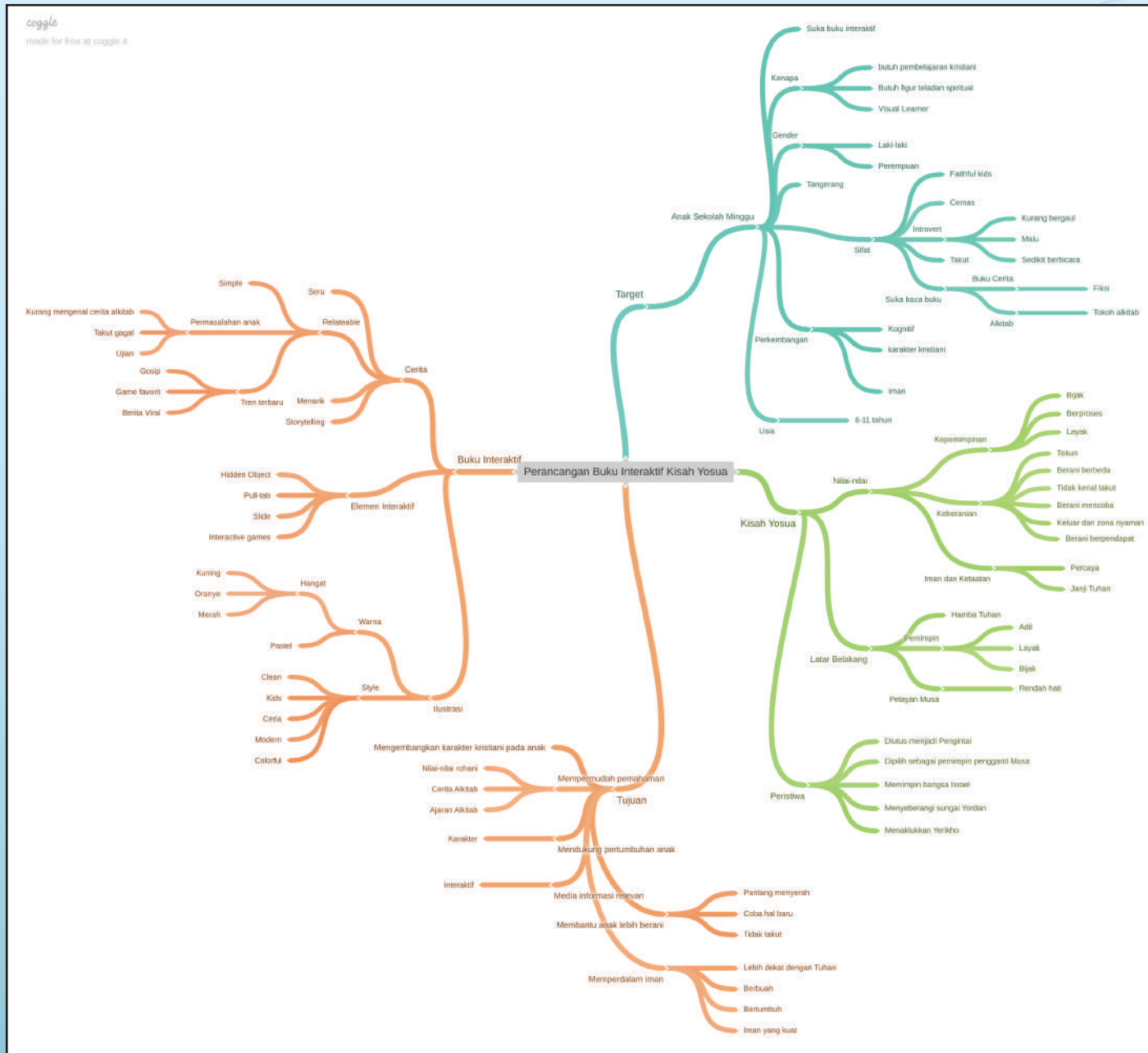


BIMA, KRAYON, DAN KISAH PEMBERANI YOSUA

ARTBOOK



Michael Barney Affandi



MINDMAP

Mindmap dibuat untuk mencari keyword dan big idea yang dijadikan sebagai landasan perancangan karya

IDE DAN KONSEP

BERANI, KIDS, FAITHFUL /Keywords

Ketiga keywords tersebut diambil dari kata-kata penting dalam mindmap yang telah dirancang sebelumnya.

FEARLESS & FAITHFUL /Big Idea

Dari ketiga keywords dibuatlah Big Idea tersebut yang merepresentasikan keseluruhan perancangan karya.

KONSEP

Melalui big idea fearless dan faithful, konsep yang dirancang akan menyeimbangkan keberanian karena iman. Menggunakan elemen-elemen yang bold tetapi tetap playful dan tenang untuk menyeimbangkan fearless dan nilai-nilai spiritual (faithful)

TONE OF VOICE

01 **PLAYFUL**

Memastikan konten cerita tidak terasa membosankan dan lebih menggunakan gaya bahasa yang ringan dan asik.

02 **ADVENTUROUS**

Bertujuan untuk mengajak target audiens masuk ke dalam cerita dan menstimulasi untuk terlibat aktif dalam storytelling.

03 **SINCERE**

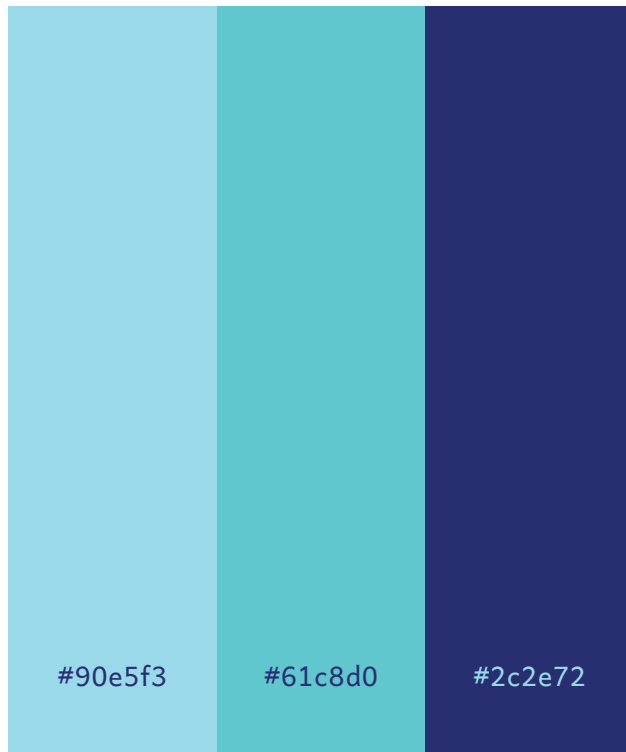
Pemilihan kata yang digunakan tidak terkesan menggurui, tetapi harus menggunakan tutur kata yang jujur dan hangat.

REFERENSI



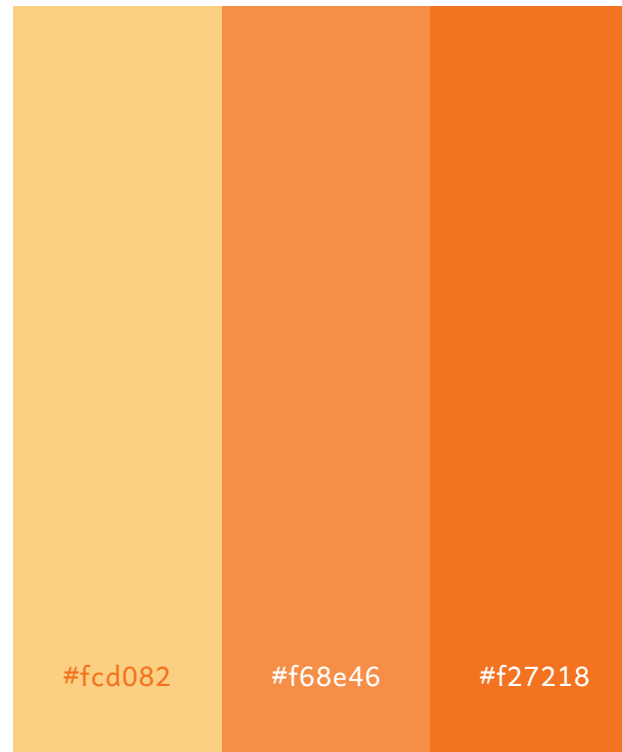
MOODBOARD





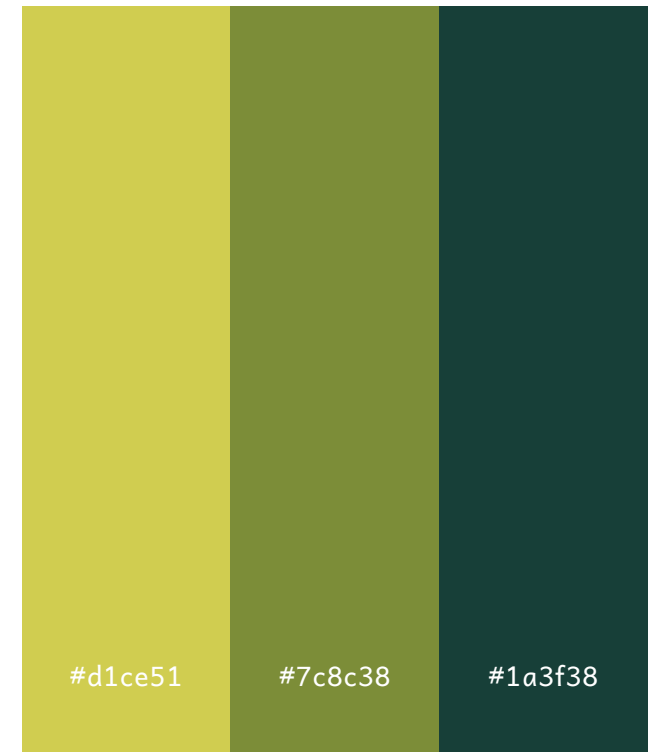
BLUE

Penggunaan warna biru untuk memberikan kesan spiritual.



YELLOW

Penggunaan warna kuning untuk memberikan kesan ceria dan berani.



GREEN

Penggunaan warna hijau untuk memberikan kesan alam dan subur.



Andika

Body Text

The quick brown
fox jumps over
the lazy dog.

Regular

Italic

Bold

Bold Italic

Aa

CRAYONIZE

HEADLINE

THE QUICK BROWN
FOX JUMPS OVER
THE LAZY DOG.

REGULAR

BOLD

AA



BIMA





YOSUA



GURU



ALEX



CLEO



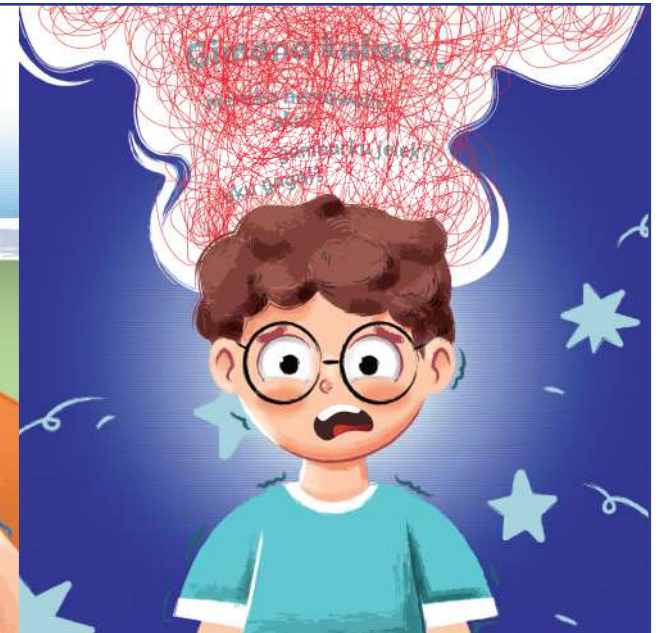
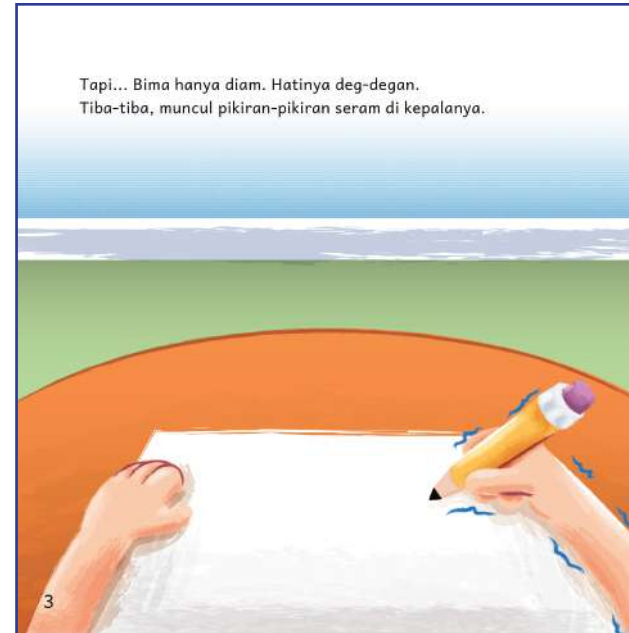
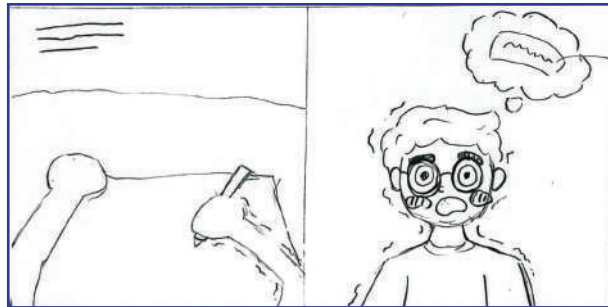


SPREAD 1

Pada spread pertama, proses desain yang dilakukan adalah memulainya dengan sketsa ilustrasi. Penulis memilih menggunakan jenis layout spread untuk dapat menangkap esensi dari ruang kelas Sekolah Minggu.

Setelah melakukan sketsa, penulis memindahkan sketsa tersebut ke digital menggunakan Adobe Illustrator. Kemudian di-digitalisasi, sempat terjadi perubahan angle untuk mendapatkan hasil yang maksimal.





SPREAD 2

Pada spread kedua, proses dimulai dengan sketsa, lalu memindahkannya ke digital. Penulis memilih single page untuk menangkap momen keraguan Bima untuk memulai menggambar. Sempat terjadi perubahan interaktif untuk pengalaman yang lebih baik.

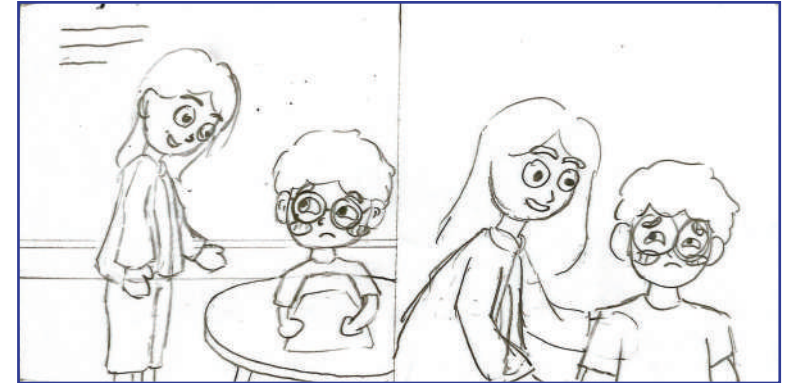
Interaksi pertama adalah wheel page, untuk melihat isi pikiran Bima. Tapi, penulis menggantinya jadi kata-kata tersembunyi yang hanya bisa dilihat dengan alat khusus. Hal ini untuk meningkatkan rasa penasaran dan jiwa eksplorasi anak-anak.

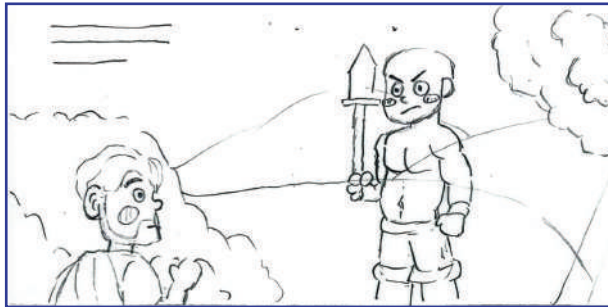


SPREAD 3

Spread ketiga dimulai dengan sketsa. Saat memasuki digitalisasi, penulis memutuskan untuk menggunakan layout spread dibandingkan single page. Hal ini karena, spread bisa lebih menangkap momen guru menenangkan Bima.

Saat proses mewarnai, penulis juga mengganti pakaian guru sekolah minggu, karena gaya berpakaian sebelumnya terlihat seperti dokter. Penulis mengubahnya menjadi lebih sederhana untuk terlihat seperti guru.

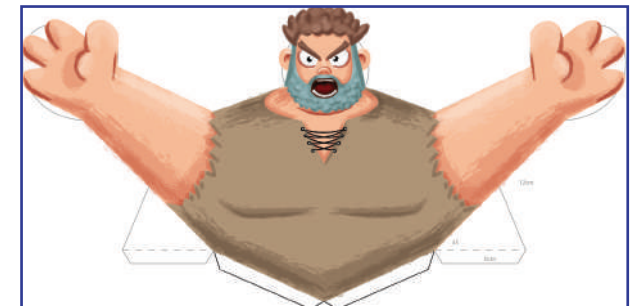
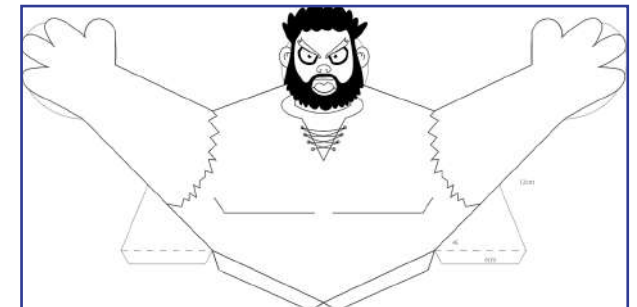
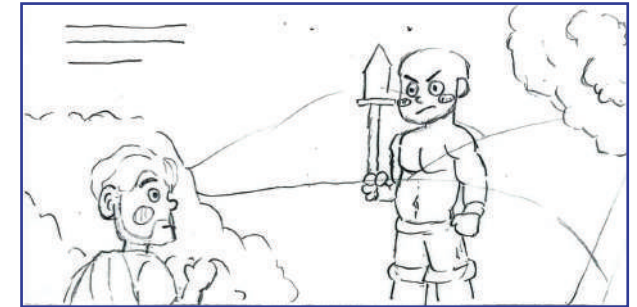
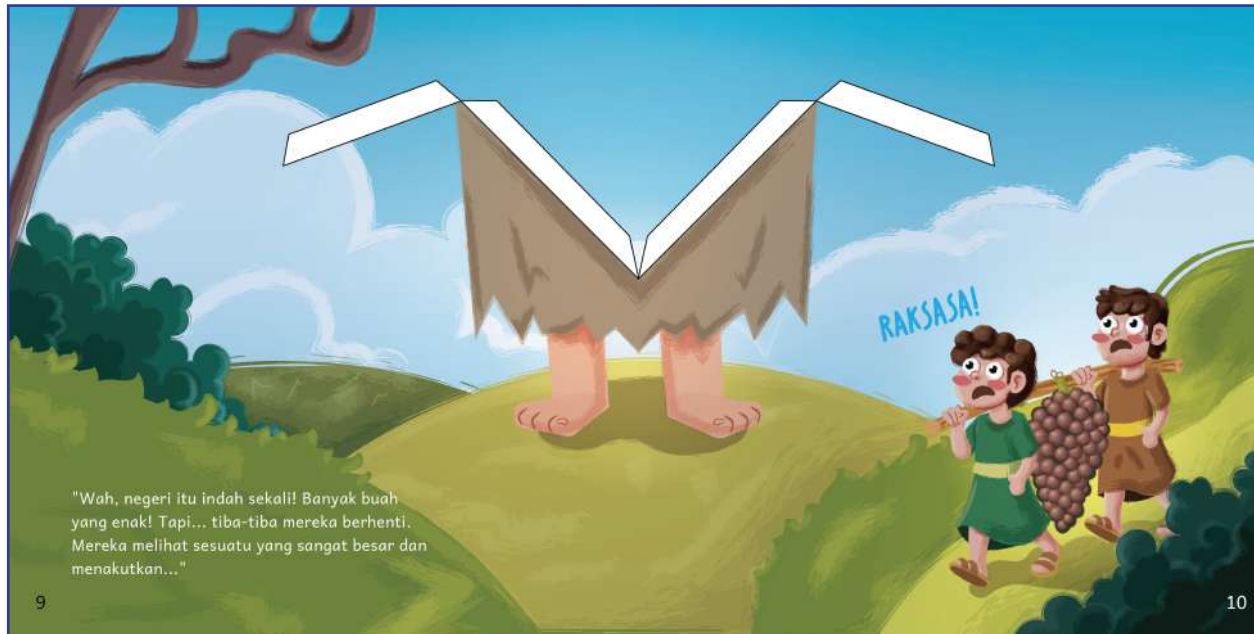




SPREAD 4

Penulis memulai dengan proses sketsa, lalu terjadi perubahan adegan. Penulis memutuskan untuk menggunakan adegan mereka menyusup ke tanah Kanaan saat malam hari. Hal ini dinilai lebih bisa menunjukkan aksi penyusupan, dibandingkan sketsa sebelumnya.

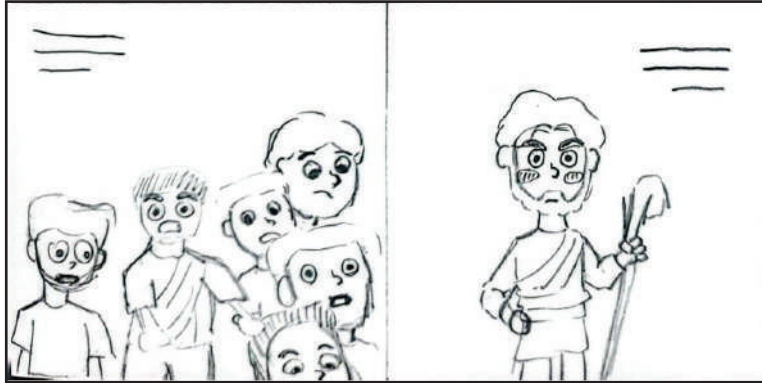
Interaktif pada spread ini adalah menggunakan senter untuk dapat melihat 12 pengintai yang sedang bersembunyi. Interaktif ini sangat cocok untuk menggambarkan adegan tersebut, dan mendorong anak-anak untuk beraksi.



SPREAD 5

Proses dimulai dengan sketsa, tetapi ketika memasuki tahap digitalisasi, penulis memutuskan untuk mengganti adegan. Hal ini dikarenakan, penulis ingin menonjolkan karakter Raksasa, sehingga bisa memberikan kesan yang menakutkan bagi anak-anak.

Oleh karena itu, interaktif yang digunakan pada spread ini adalah pop-up. Hal ini karena dinilai dapat menangkap esensi "Raksasa", karena bisa terlihat seperti keluar dari buku.



SPREAD 6

Saat sketsa, penulis membuat dengan single page untuk menangkap nuansa perbedaan pendapat antara 10 pengintai yang ketakutan dan Yosua dan Kaleb yang tetap berani dan tidak gentar. Tetapi, setelah masuk tahap digitalisasi,

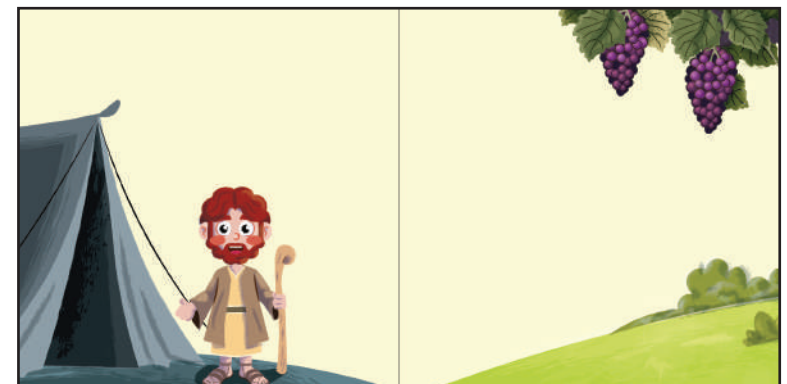
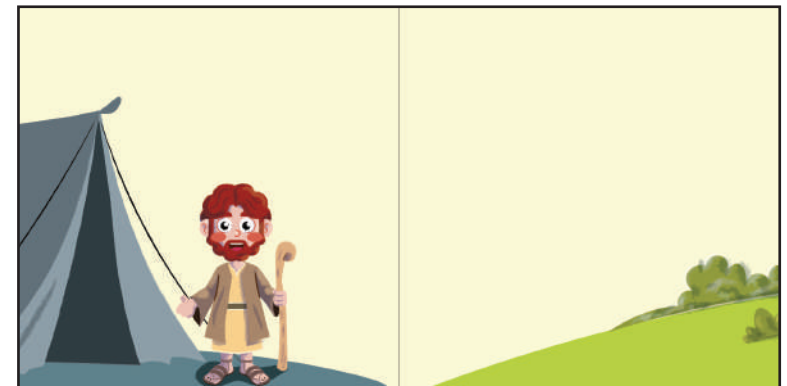
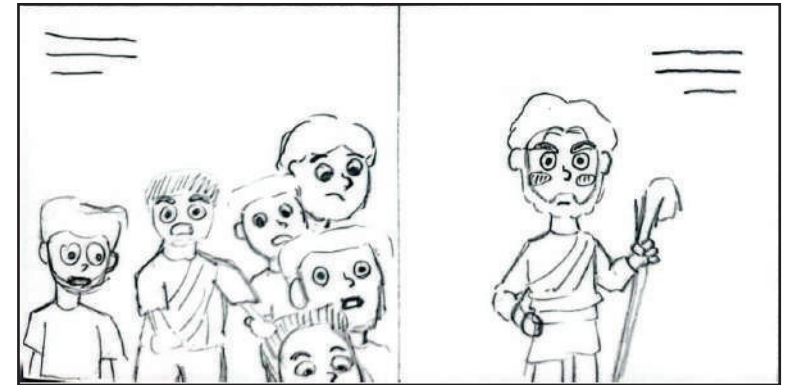
Penulis merasa halaman tersebut penuh, karena harus memasukkan 10 pengintai hanya di dalam satu halaman saja. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk memisah adegan tersebut dengan menambah halaman.

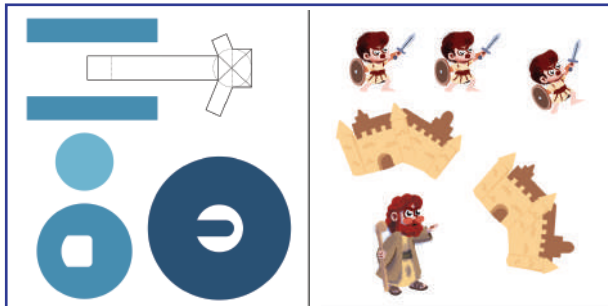
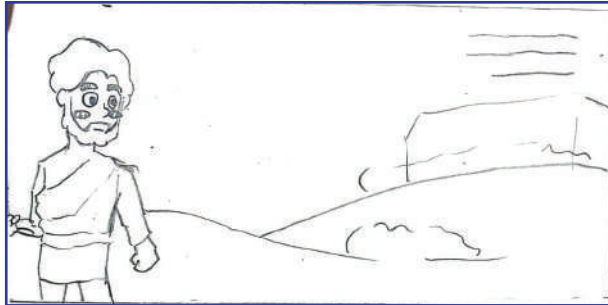


SPREAD 7

Pada spread ini, menjelaskan mengenai pendapat Yosua dan keberanian dia untuk menaklukkannya karena ia percaya Tuhan bersama mereka. Penulis melakukan proses digitalisasi dengan layout spread

Pada halaman di sebelah kanan, penulis menampilkan nilai positif yang ada dari tanah Kanaan untuk mendukung perkataan Yosua yang sedang menceritakan nilai positif dari tanah Kanaan.





SPREAD 8

Pada spread ini, terjadi perubahan adegan ketika sketsa dipindahkan ke digital, karena penulis mengganti interaksinya. Penulis memutuskan menggunakan interaksi wheel, yang ketika dibuka akan berputar. Interaksi tersebut memiliki beberapa layer.

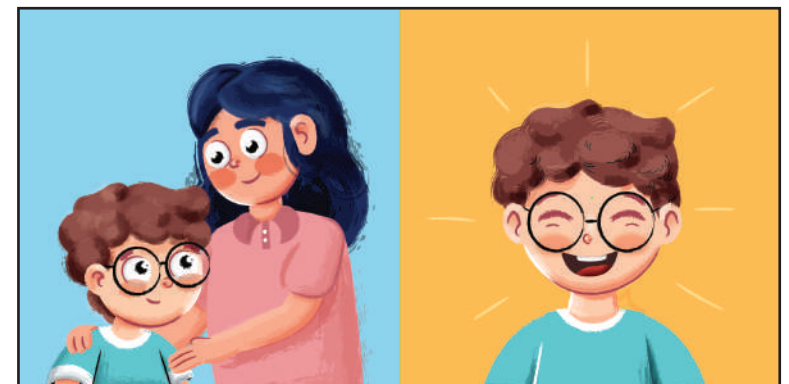
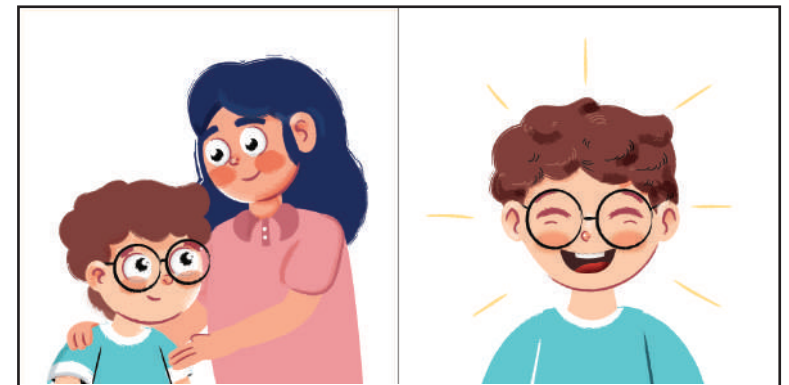
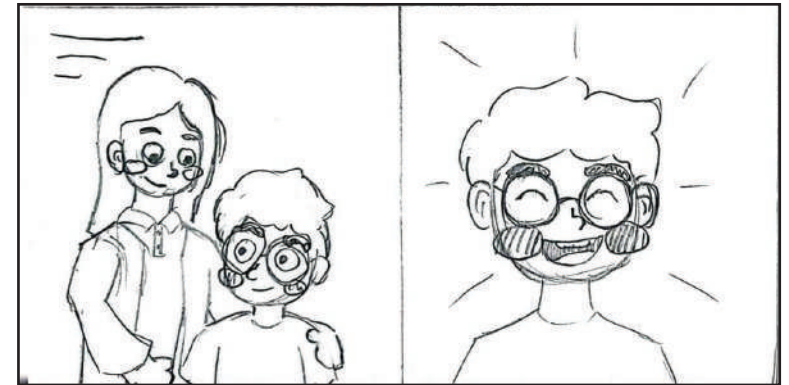
Pada layer teratas terdapat Yosua, layer kedua yaitu tanah Kanaan, dan layer terakhir adalah pasukan Israel. Hal ini untuk menggambarkan Yosua yang memimpin bangsa Israel menaklukkan Kanaan.

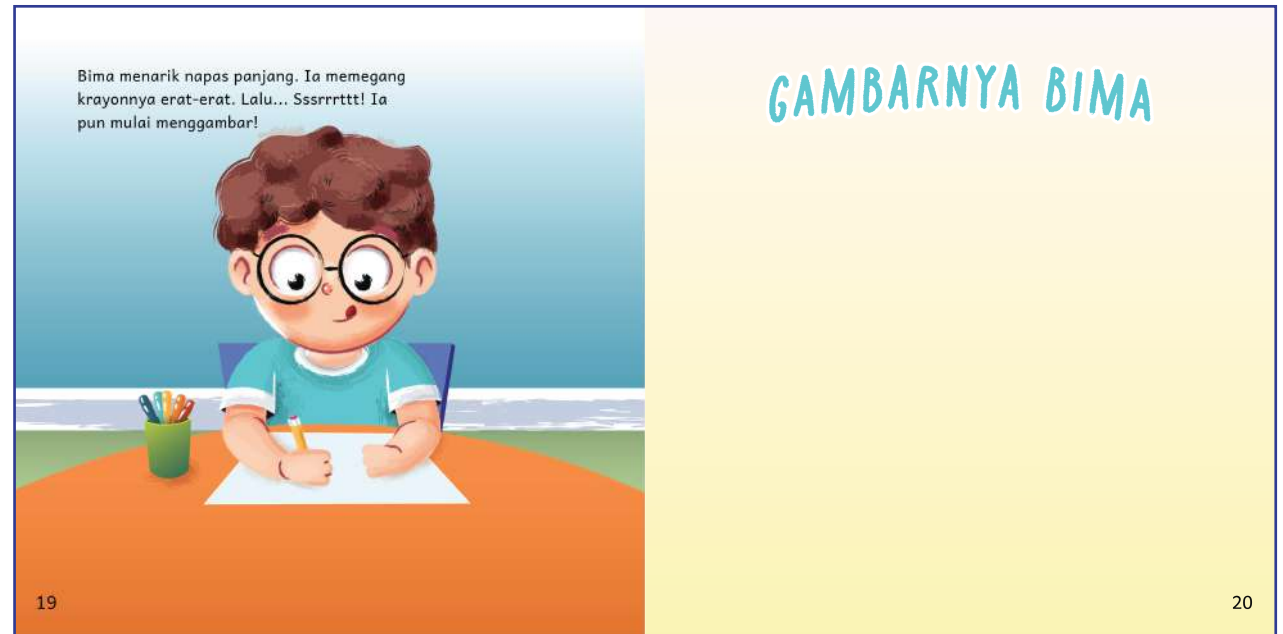
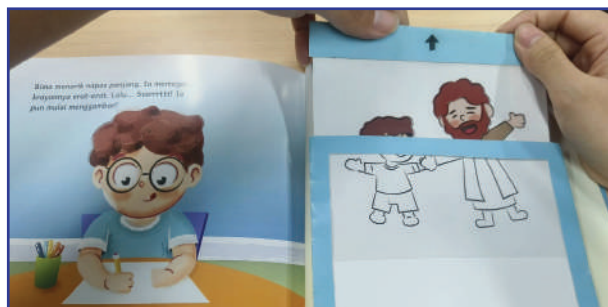
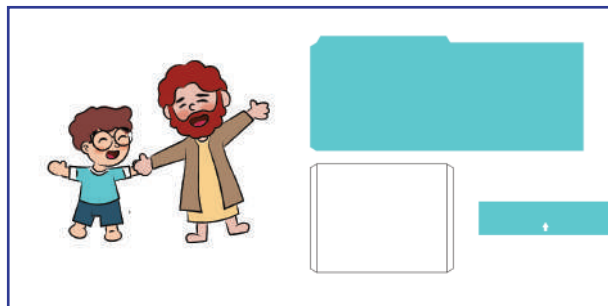
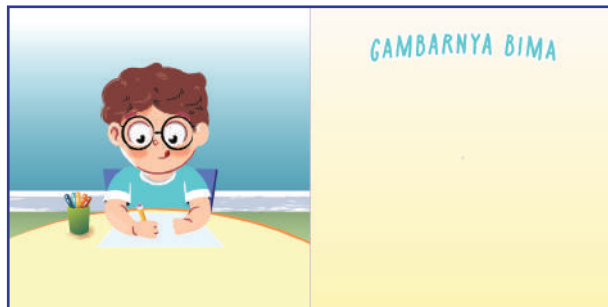
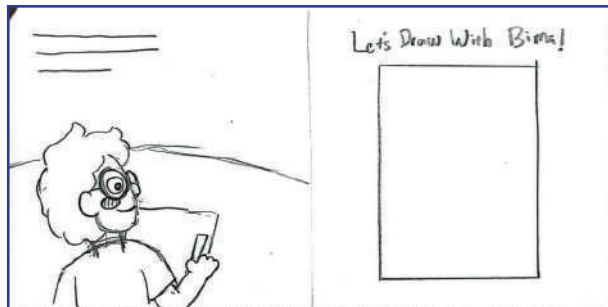


SPREAD 9

Pada spread ini, layout yang digunakan adalah single page, untuk menangkap momen guru yang berhasil menenangkan Bima, dan perubahan mood Bima dari ketakutan menjadi lebih ceria dan berani. Proses awal adalah sketsa.

Sketsa dipindahkan ke digital, lalu penulis menggunakan warna dominan kuning atau hangat untuk membangun suasana ceria dan berani.

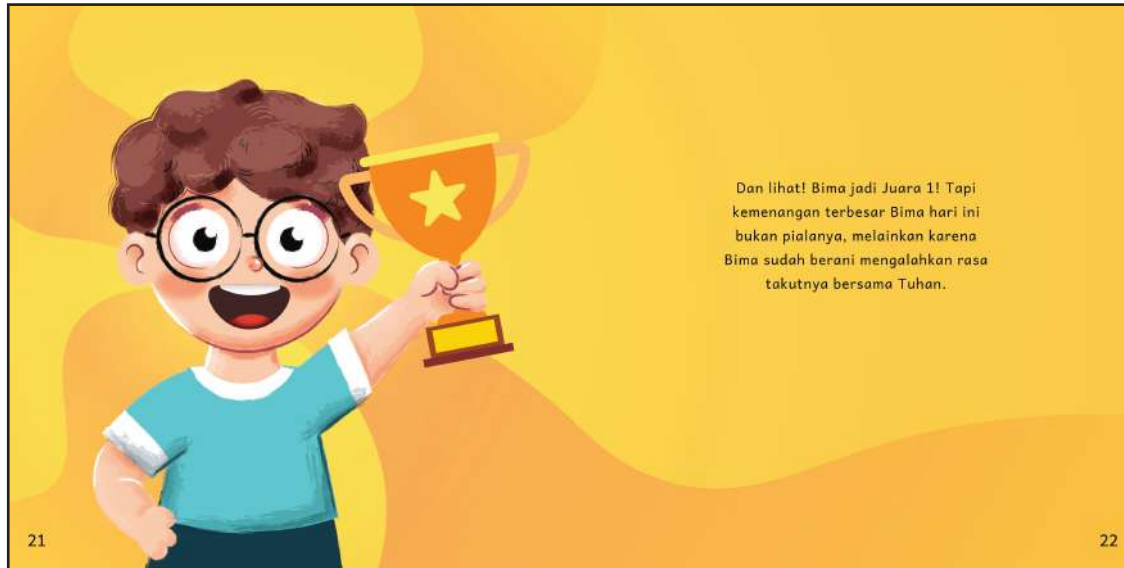




SPREAD 10

Pada adegan ini, terdapat perubahan angle ketika memasukkan sketsa ke tahap digital. Penulis mengganti angle Bima yang mulai menggambar, dari angle belakang ke angle depan. Hal ini agar dapat menangkap ekspresi senang Bima lebih baik.

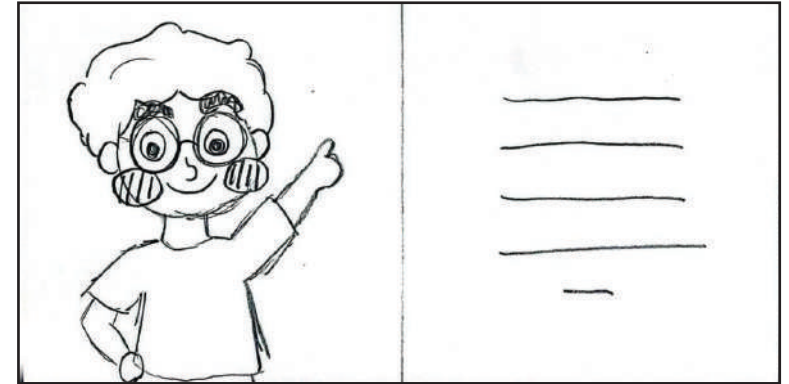
Interaktif yang ada pada adegan ini adalah gambar Bima yang bisa ditarik (pull), yang semula kosong, ketika ditarik muncul warna.

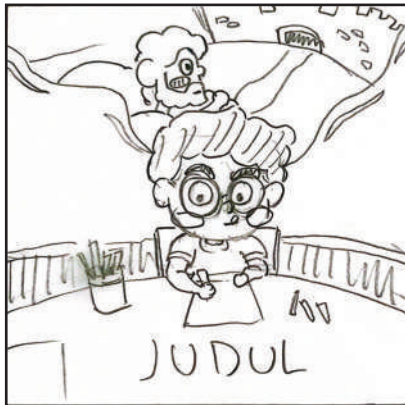


SPREAD 11

Adegan penutup adalah ketika Bima memenangkan perlombaan. Proses ilustrasi dimulai dari sketsa kasar, lalu dipindahkan ke digital. Penulis memfokuskan ekspresi dan pose kemenangan Bima di satu page saja.

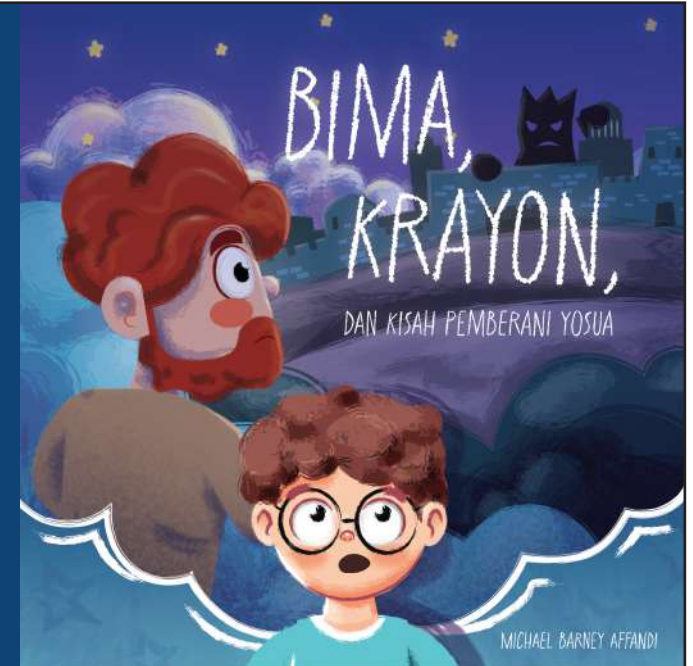
Hal ini untuk dapat menangkap ekspresi senangnya. Lalu meletakkan teks di halaman sebelahnya. Penulis juga menggunakan warna hangat untuk membangun suasana yang penuh kebahagiaan.





BIMA, KRAYON, DAN KISAH PEMBERANI YOSUA

Bima sangat menyukai warna dan krayon, tapi hari ini, selembar kertas kosong untuk lomba menggambar terasa seperti raksasa menakutkan. Bisikan-bisikan "Bagaimana kalau jelek?" dan "Aku pasti gagal!" membuatnya tak berani membuat satu garis pun. Untungnya, Ibu Guru punya sebuah kisah rahasia tentang Yosua, seorang pahlawan Alkitab yang juga pernah bertemu raksasa sungguhan!



COVER

Proses awal adalah membuat tiga sketsa untuk cover depan. Setelah sketsa selesai, penulis meninjau alternatif tersebut dan memutuskan untuk menggabungkan alternatif pertama dan kedua. Sketsa final adalah menggunakan pose dan ekspresi alternatif pertama, dan kisah Yosua di alternatif kedua.

Penulis kemudian membuat juga cover belakang menggunakan warna yang sama seperti di cover depan, lalu menambah sinopsis cerita buku tersebut.

