

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

3.1. Analisa Media

Memahami psikologi anak sangat penting untuk merancang sebuah buku cerita bergambar. Dengan memahami psikologi anak secara baik, dapat menerapkan metode-metode perancangan yang sesuai kebutuhan dan tahap perkembangan anak. Dengan demikian, hasil dari proses perancangan pun akan optimal. Psikologi anak berbeda-beda di setiap tahap usianya. Anak-anak seusia lima tahun ke atas mulai menghargai, menarik atau tidaknya isi sebuah buku cerita. Selain itu, mereka lebih menyukai kisah dengan alur cerita yang lebih runtut, karakter simpatik, klimaks cerita yang jelas. (sumber: psikologiperkembangan.com)

Media gambar pada sebuah buku cerita dapat membantunya memperkuat imajinasi cerita yang dibaca. Cerita sebaiknya membantu anak merangsang imajinasinya, membantu perkembangan intelektual, emosi serta mengatasi kecemasan-kecemasan yang dirasakan anak secara tidak langsung.

Media warna bisa dijadikan alat komunikasi dengan anak karena memudahkannya menanggapi bahasa. Memilih warna yang tepat dapat merangsang perkembangan anak, karena warna memiliki efek pada perkembangan psikologi anak. Anak usia 5 tahun lebih memilih warna-warna cerah yang mengungkapkan kebahagiaan dan kegembiraan seperti warna pink, biru, merah, dan coklat muda. (Sumber: detikhealth.com)

Media dongeng untuk bacaan anak yaitu dapat mengasah daya pikir dan imajinasinya, membentuk visualisasinya sendiri dari cerita yang didengarkan. Ia dapat membayangkan seperti apa tokoh-tokoh maupun situasi yang muncul dari dongeng tersebut. Media yang efektif untuk menanamkan berbagai nilai dan etika kepada anak, bahkan untuk menumbuhkan rasa empati, kejujuran, rendah hati, kesetiakawanan, kerja keras. Menjadi langkah awal untuk menumbuhkan minat baca anak. Setelah tertarik pada berbagai dongeng yang

diceritakan, anak mulai menumbuhkan ketertarikannya pada buku. (Sumber: dongengkakrico.com)

3.1.1. Format Buku Cerita Bergambar

Tahap awal untuk membuat cergam yaitu menentukan ukuran dari buku cergam tersebut. Ukuran yang akan digunakan untuk buku cerita bergambar La Golo adalah 28,5 cm x 18 cm. Jumlah halaman pada buku cergam memiliki total 30 halaman termasuk cover.

3.1.2. Setting Lokasi

Setting lokasi cerita bergambar menggunakan lokasi dalam rumah, halaman rumah, jalan, sungai, dan hutan. Penggambaran lokasi disesuaikan dengan kondisi lingkungan Sumbawa yang terkesan tradisional dan pedesaan.

3.1.3. Proses Sketsa

Sketsa buku cergam dibuat sesuai dengan hasil skenario yang telah dirancang. Pembuatan sketsa menggunakan media kertas F4 70 gr dan pensil mekanik 2B. Pembuatan sketsa dimulai dari membuat lembaran penuh, setelah itu mulai membuat sketsa kasar. Kemudian setelah sketsa kasar sudah jadi, sketsa tersebut mulai diperjelas agar nantinya mudah dalam memasuki proses *tracing*.



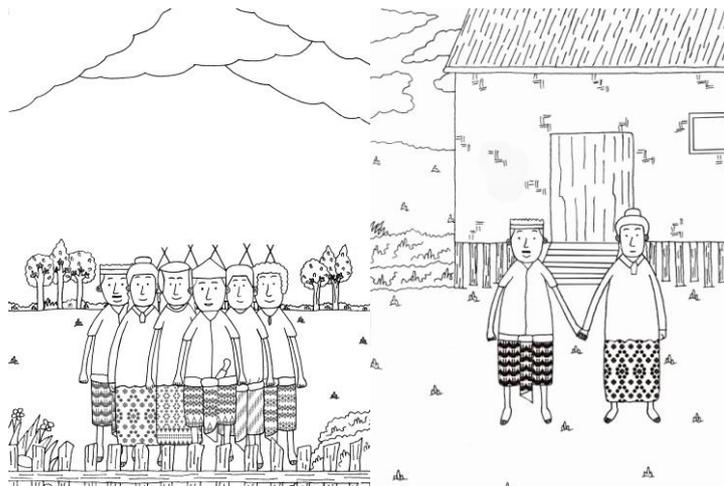
Gambar 3.1. Seketsa, Cergam La Golo

3.1.4. Proses *Tracing Outline*

Setelah proses sketsa menggunakan pensil selesai, tahap selanjutnya adalah proses *tracing outline*. Tahap pertama adalah memindahkan sketsa ke dalam bentuk *file* komputer, pada tahap ini menggunakan scanner *canoscan D646u ex*. Dalam proses scan gambar yang pertama dilakukan adalah membuka software *Photoshop CS2*, kemudian pilih *File - Import – CanoScan D646u ex*. Gambar yang telah di-scan berubah menjadi *file*.

Sketsa telah siap untuk masuk ke dalam proses *tracing*. Pertama-tama buka software *Photoshop CS2*, kemudian buka file gambar yang telah di scan tadi, dengan cara pilih *File*, pilih *Open* dan pilih folder tempat untuk menyimpan hasil scan tadi, lalu pilih *Open* dan sketsa tersebut masuk ke halaman kerja *Photoshop CS*.

Proses *tracing* menggunakan *brush tool* dan besar *line* untuk karakter 4pt dan untuk background 3pt, hal ini agar terlihat perbedaan antara *background* dan karakter. Warna yang digunakan dalam proses *tracing* ini menggunakan warna hitam agar dapat terlihat jelas dan mempermudah dalam proses pewarnaan selanjutnya.



Gambar 3.2. *Tracing Outline*, Cergam La Golo

3.1.5. Proses Coloring atau Pewarnaan

Proses *tracing outline* di komputer selesai dan didapatkan gambar vektor, maka tahap selanjutnya yaitu pewarnaan menggunakan software adobe *Photoshop CS2*.

Proses pewarnaan pertama kali yang dilakukan adalah merapikan selanjutnya mewarnai setiap bidang dengan *brush tool*. Setelah semua bidang sudah diwarnai langkah selanjutnya membuat bayangan gelap terang di tokoh cergam sesuai dengan konsep awal. Agar terdapat perbedaan yang jelas antara tokoh dan background, selain itu juga agar cergam kelihatan lebih hidup.



Gambar 3.3. Pewarnaan, Cergam La Golo

3.1.6. Proses Penambahan Taks

Setelah proses pewarnaan selesai, maka masuk ke tahap penambahan teks. Proses ini menggunakan software CorelDRAW X5, langkah pertama adalah mengambil gambar yang sudah diberi warna dengan cara pilih *File – Import –* Pilih gambar yang akan diberi teks – *Ok*. Selanjutnya baru mengetik teks kedalam gambar cergam, warna yang dipakai untuk teks yaitu hitam agar terlihat jelas dan mempermudah pembaca.



Gambar 3.4. Penambahan Teks, Cergam La Golo

3.1.7. Proses Cetak

Setelah proses pemberian teks selesai, cergam memasuki tahap akhir yaitu proses cetak. Proses cetak dimulai dari penyusunan *layout* halaman menjadi susunan sebuah buku proses ini juga menggunakan software *CorelDRAW X5*. Proses cetak menggunakan *system digital printing*, dikarenakan untuk menghasilkan karya yang maksimal namun hemat. *Hard cover* menggunakan kertas ivory 260 gr dengan laminasi dof dan halaman cergam menggunakan kertas *art paper* 150 gr.

3.1.8. Analisa Keefektifitasan Cerita Bergambar Sebagai Media Penyampaian Pesan.

Analisa keefektifan cerita bergambar dapat menggunakan SWOT analysis yaitu analisa mengenai kekuatan, kelemahan, peluang dan tantangan dari cergam yang akan dibuat.

<i>STRENGTH</i>	<i>WEAKNESS</i>	<i>OPPORTUNITY</i>	<i>THREAT</i>
Cerita bergambar diminati oleh kalangan anak-anak dan orang tua	Cerita budaya Indonesia tidak populer dikalangan anak-anak	Hiburan alternatif untuk anak sambil belajar	Persepsi masyarakat tentang kualitas buku cergam dalam negeri yang masih kurang baik
Penggambaran adegan yang mudah dipahami disetiap panel atau lembaran	Buku yang mudah hilang atau rusak halamanya	Dapat menjadi referensi yang dapat digunakan di masa yang akan datang	Orang tua yang memang lebih mendukung anak melirik buku import daripada karya anak bangsa
Dapat memberi imajinasi kepada para pembaca dan menarik disajikan dengan full color	Peminatnya hanya kalangan anak-anak dan orang tua	Animo masyarakat akan buku cerita yang memiliki ilustrasi cukup besar	Kurangnya peralatan, dana, dan kemampuan sehingga karya yang dihasilkan kurang maksimal

3.1.9. Competitor

a. Direct Competitor

Direct Competitor atau pesaing langsung dalam hal ini menawarkan produk yang secara fungsional sama. Bentuk persaingan mengharuskan produk untuk mengembangkan kampanye iklan yang membuat produk mereka menonjol untuk para konsumen, sebagai pesaing utama yaitu Petualangan bersama Alfa dan Bety. Dalam cerita ini terdapat tiga tokoh yaitu Alfa mempunyai karakter suka menolong,

Bety mempunyai karakter ramah dan baik hati, Ru mempunyai karakter penyihir lucu tetapi usil. Pada suatu hari Bety membuat kue yang lezat untuk diberikan kepada Alfa. Di tengah perjalanan Ru mengambil kue yang dibuat bety, bety sangat sedih sekali tidak lama Alfa datang. “Apa yang terjadi Bety” tanya Alfa. Kue saya diambil Ru. Mereka kemudian mencari Ru, Ru ternyata masuk ke hutan abjad. Alfa dan Bety kemudian berjalan mencari Ru, mereka menemukan abjad A ternyata didekatnya ada buah apel. Alfa dan Bety berjalan lagi kemudian menemukan ada Abjad B dan mereka menemukan blimbing. Mereka mencari lagi, dan menemukan abjad C didekatnya terdapat buah ceri. Mereka kemudian melihat Ru didekatnya terdapat abjad D tanpa diduga Ru kejatuhan buah durian. Alfa dan Bety melihat seekor elang yang sedang hingap di abjad E mereka mencari terus hingga menemukan semua abjad sampai Z.

Kekuatan utama dari cergam ini adalah mengenai edukasi dengan mengenalkan huruf abjad-abjad yang diilustrasikan disetiap ceritanya. Warna yang digunakan yaitu warna-warna cerah yang digemari anak. Bagian yang menarik yaitu penulis mencoba memasukkan nama-nama benda yang ada disekitar kita. Penjelasan semacam itu dapat menambah pengetahuan dan imajinasi anak.

Alasan Petualangan bersama Alfa dan Bety sebagai *direct competitor* yaitu buku cerita bergambar ini menggabungkan unsur edukasi, dengan mengenalkan huruf abjad-abjad dengan menggunakan genre petualangan. Hampir sama dengan cergam berjudul La Golo yang akan dibuat genre petualangan.



Gambar 3.5. Petualangan bersama Alfa dan Bety

Judul: Petualangan bersama Alfa dan Bety

Penulis: Nurul Ikoma

Ilustrasi: Tjhang Tina

Penerbit: PT Bhuana Ilmu Populer, 2013

Ukuran: 20 x 28 cm

Tebal: 32 halaman

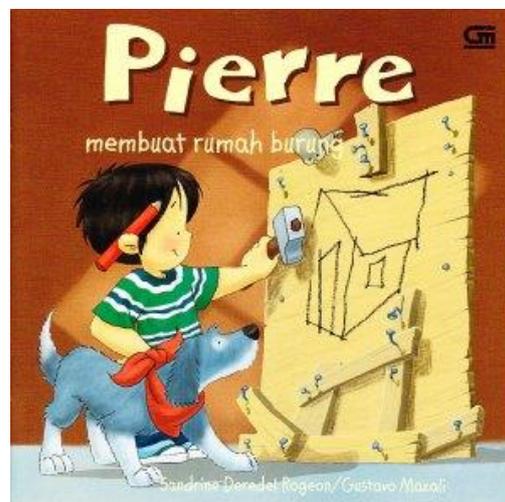
b. Indirect Competitor

Indirect competitor atau pesaing tidak langsung dalam hal ini tidak selalu menjual produk sama tetapi menawarkan alternatif yang berbeda untuk memenuhi kebutuhan pelanggan yang sama. Meskipun produk tidak secara langsung bersaing satu sama lain dalam industri sama, mereka masih dapat mempengaruhi satu sama lain, dalam buku cergam ini sebagai *indirect competitor* yaitu cerita Pierre membuat sarang burung. Pierre adalah seorang anak laki-laki yang manis dan cerdas. Dia punya seekor anjing bernama Rubi. Mereka memang sering bermain bersama. Pierre punya banyak mainan. Tetapi kali ini, ia sudah bersenang-senang sepanjang hari dan bermain dengan semua permainannya. Lama-lama ia pun bosan, dan ia ingin bermain dengan Rubi. Dibangkannya Rubi yang sedang tidur. “Rubiiii!!! Ayo bangun, anjing kecilku! Kita akan main bersama Ayah di garasi.”

Tak lama kemudian, mereka sudah berada di kebun. Mereka menemukan anak burung yang jatuh dari sarangnya. Pierre ingin menolong anak burung itu dengan membuat rumah burung. Dia lalu menemui ayahnya untuk meminta kayu.

Buku ini ceritanya sangat menarik. Ceritanya kocak, dan menggambarkan betul seperti apa jika seorang anak laki-laki mencoba membuat rumah burung. Ada banyak hal yang ia alami. Dan tentunya ia belajar banyak. Buku ini bisa dibacakan untuk anak-anak saat mereka menjelang tidur. Anak usia lima atau enam tahun bisa membacanya saat mereka mulai belajar membaca, karena ceritanya sederhana dan tidak terlalu panjang.

Alasan cergam Pierre membuat sarang burung sebagai *indirect competitor* yaitu dengan membaca buku ini anak-anak bisa melihat cerminan diri mereka sendiri dan tentunya ikut belajar bersama Pierre dan Rubi.



Gambar 3.6. Pierre Membuat Sarang Burung

Judul: Pierre Membuat Sarang Burung

Karya: Sandrine Deredel Rogeon/Gustavo Mazali

Penerbit edisi bahasa Indonesia: PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2006

Ukuran: 20 x 20 cm

Tebal: 16 halaman

3.1.10. Tujuan Perancangan

Buku cerita bergambar La Golo ini memberi pesan dan makna yang ingin dibagikan kepada anak-anak sebagai *target audience* dapat tersampaikan dengan semaksimal mungkin.

3.1.11. Target Audien

a. Segmentasi Demografis

- Umur : 6 - 12 tahun
- Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- Pendidikan : SD
- Ekonomi : Menengah ke atas

b. Agama : Semua agama

c. Segmentasi Psikografis

- Menyukai buku cerita bergambar
- Orang tua yang berpikir terbuka, dan menginginkan buku edukasi untuk anaknya

d. Segmentasi Geografis

Kota-kota besar di Indonesia seperti Jakarta, Bandung, Yogyakarta, Semarang, Surabaya, Medan, Makasar, Bali, dan NTB.

e. USP (*Unit Selling Proposition*)

Buku cerita bergambar ini menggabungkan unsur edukasi dan pengetahuan budaya, dengan mengenalkan ornamen-ornamen tradisional Sumbawa yang menarik dapat mempermudah dalam menangkap maksud dari isi buku, melalui pendekatan visual ilustrasi fullcolor.

f. Positioning

Buku ini memiliki ciri khas sebuah budaya yaitu sumbawa dan menggunakan ilustrasi karakter kartun anak-anak yang sederhana dan unik yang menarik perhatian anak-anak. Gaya kartun anak-anak merupakan penggambaran karakter dengan ukuran tidak proporsi, organ-organ tubuh kartun digambarkan dengan sangat sederhana tidak memiliki banyak detail. *Layout* yang digunakan dalam perancangan buku ini merupakan penggabungan dari layout gambar dan teks pada satu halaman. Cerita tiap-tiap ilustrasi disesuaikan dengan konten yang dibahas perhalamannya dan diperjelas dengan teks narasi.

3.2. Strategi Kreatif

Pemilihan format cerita bergambar atau cergam ini adalah untuk anak-anak. Penggunaan media gambar kartun dengan elemen-elemen dekoratif yang menjadi ciri khas Sumbawa dan teknik pewarnaan menggunakan komputer.

Penggunaan gambar kartun dimaksudkan agar setiap karakter memiliki bentuk yang sesuai kesukaan anak-anak. Ciri khas ornamen-ornamen terdapat pada motif kain, bangunan tradisional, serta asesoris pelengkap agar dapat menjadi ciri tersendiri serta menjadikan cergam lebih estetika secara visual dan menarik untuk dibaca.

3.2.1. Strategi Verbal

a. *Headline* : La Golo

Menggunakan *headline* La Golo sebagai judul karena di cergam ini sebagai pemeran tokoh utama serta kejadian-kejadian pada alur cerita ini berfokus pada si La Golo.

b. *Subheadline* : Petualangan Anak Sumbawa

Menggunakan kata Petualangan Anak Sumbawa sebagai penjelas dari headline di atas yang bermaksud memfokuskan cergam.

Petualangan pada anak-anak ini berhubungan dengan Sumbawa mulai dari alur cerita, lokasi, motif, bangunan, dan ornamennya.

3.2.2. Strategi Non Verbal

a. Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan adalah kartun anak-anak, didasarkan dari cerita bergambar yang bersumber dari cerita rakyat. Pemilihan cerita dengan gaya kartun anak-anak sangat tepat, karena akan menimbulkan kesan cerita bergambar yang sederhana, serta akan mencakup target sasaran. Pengerjaan perancangan ini menggunakan perpaduan antara teknik manual dan teknik gambar komputer. Pada bagian sketsa awal, keseluruhan pengerjaannya menggunakan teknik gambar manual yaitu proses penggambaran yang dilakukan dengan alat bantu pensil dengan mengedepankan ketrampilan tangan. Proses manual dipilih untuk menampilkan visualisasi yang natural. Setelah proses awal selesai, maka dilanjutkan dengan proses pewarnaan dengan menggunakan komputer. Untuk lebih mendukung teknik tersebut, maka digunakan teknik komputer untuk editing gambar. Software yang digunakan antara lain Adobe Photoshop dan software pendukung lainnya. Penggunaan dan penggabungan kedua teknik gambar tersebut diharapkan dapat memperindah kualitas visualisasi dengan memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang. Penempatan teks dan penataan kembali layout juga dilakukan dengan menggunakan komputer.

b. *Layout*

Layout yang digunakan dalam perancangan buku ini merupakan penggabungan dari layout gambar kartun anak-anak dan teks pada satu halaman. Selain itu, *layout* gambar dan teks pada satu halaman dapat terciptanya layout yang lebih mudah dan nyaman untuk dibaca serta disukai anak-anak. *Layout* gambar sebagai border mendukung tampilan buku lebih menarik.

Pada buku komik alur panel yang biasanya lazim digunakan di Indonesia yaitu Z format yang memungkinkan pembaca mudah mengikuti alur dari kiri ke kanan, diagonal kiri dan lalu ke kanan, atau dari atas ke bawah. Cara lain untuk *layout* halaman adalah bisa memulainya dengan gambar-gambar besar yang menunjukkan banyak aksi yang lalu dilanjutkan dari diagonal kiri ke kanan untuk frame yang lebih kecil yang dalam hal ini diilustrasikan sebagai pendukung aksi utama.

c. Warna

Merujuk pada konsep yaitu kartun anak-anak maka warna yang digunakan yaitu warna natural. Warna *Value*, berkaitan dengan terang-gelapnya sebuah warna mulai dari terang (*light*), sedang (*medium*), gelap (*dark*). Warna coklat ke coklat muda digunakan untuk pohon, tanah, kayu, kulit. Warna hijau ke hijau muda digunakan untuk daun dan rumput. Warna biru ke biru muda digunakan untuk awan dan air. Untuk warna background cergam menggunakan warna yang identik kearah warna coklat, hal tersebut karena ingin memberi suasana alam dan tradisional.

d. Garis

Garis adalah unsur yang terdapat pada seni rupa, merupakan bagian yang paling sederhana tetapi penting dalam penampilan estetika. Garis yang digunakan dalam rancangan ilustrasi cerita bergambar ini adalah:

- Garis batas atau tepi, untuk memberikan representasi atau citra struktur, bentuk dan bidang. Digunakan untuk yang memiliki diameter tinggi dan lebar seperti bentuk bangunan.
- Garis grafis, untuk menekankan nilai ekspresi seperti nilai gerak atau dinamika, nilai irama, nilai arah. Digunakan pada karakter tokoh cergam.

- Garis tekstur atau garis arsir, untuk memberikan kesan matra (dimensi) dan kesan tekstur. Digunakan untuk ornamen permukaan seperti kayu, kulit, dan baju.

e. Typografi

Huruf adalah unsur utama dalam tipografi, merupakan sarana untuk membentuk kata-kata yang mengandung arti. Huruf sebagai unsur tata letak disamping ilustrasi dapat berdiri sendiri serta mampu untuk menyampaikan pesan lengkap secara efektif tanpa alat bantu.

Headline menggunakan font Snap ITC. Menggunakan jenis font ini karena font berjenis serif memiliki bentuk yang tegas, kuat, dan fokus sehingga mudah dibaca.

**ABCDEFGHIJ
KLMNOPQRS
TUVWXYZ
abcdefghij
klmnopqrst
vwxyz
1234567890**

Subheadline menggunakan font Scrogglet. Menggunakan jenis font ini karena font berjenis sans serif ini memberi kesan lebih tradisional dan terlihat sederhana.

ABCDEFGHIJ
KLMNOPQRS
TUVWXYZ
abcdefghijkl
klmnopqrst
uvwxyz
1234567890

Body copy menggunakan font Happy sans. Menggunakan jenis font ini karena font berjenis sans serif ini memiliki bentuk yang tidak teratur dan terkesan ramai, pembaca pun dibuat menjadi penasaran dan tetap mudah dibaca.

**ABCDEFGHIJ
KLMNOPQRS
TUVWXYZ
abcdefghijkl
klmnopqrst
uvwxyz
1234567890**