

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR
SEJARAH DAN SELUK BELUK KOPI DI INDONESIA**

TUGAS AKHIR KARYA DESAIN



Disusun oleh :

Tias Gufitriani

0811806024

PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DISAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2011

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR
SEJARAH DAN SELUK BELUK KOPI DI INDONESIA**

TUGAS AKHIR KARYA DESAIN



Disusun oleh :

Tias Gufitriani

0811806024



PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DISAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2011

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR
SEJARAH DAN SELUK BELUK KOPI DI INDONESIA

TUGAS AKHIR KARYA DISAIN

UPT PERP	ISI YOGYAKARTA
INV.	3627/H/S/2011
KLAS	
TEMA	21/7 2011
	TRD.



Disusun oleh :

Tias Gufitriani

0811806024

TUGAS AKHIR INI DIAJUKAN KEPADA
FAKULTAS SENI RUPA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK MEMPEROLEH GELAR SARJANA S - 1
DALAM BIDANG DISAIN KOMUNIKASI VISUAL

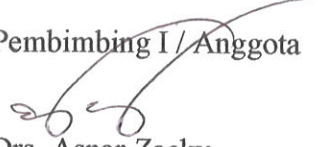
2011

Tugas Akhir Karya Disain Berjudul:

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEJARAH DAN SELUK BELUK KOPI DI INDONESIA

Diajukan oleh Tias Gufitriaini, NIM 0811806024, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim penguji tugas akhir pada tanggal 27 – 06- 2011.

Pembimbing I / Anggota


Drs. Asnar Zacky

NIP 19570807 198503 1 003

Pembimbing II / Anggota


Terra Bajraghosa, S.Sn.

NIP 19810412 200604 1 004

Cognate // Anggota


Indiria Maharsi, S.sn., M.Sn.

NIP 19720909 200812 1 001

Ketua Program Studi DKV
/Ketua/Anggota


Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Disain / Anggota


Drs. Lasiman, M.Sn.

NIP 19570513 198803 1 001

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastiwi, M. Des

NIP:19590802 198803 2 002

MOTTO

**Live like you're dying and never stop trying,
It's all you can do, use what's been given to you
(Lenka)**

PERSEMBAHAN

Untuk Bapak dan Ibu yang tercinta, sumber inspirasi terbesar,...



UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih yang sebesar-besarnya saya berikan untuk Tuhan Yang maha Esa, karena atas kuasa dan kehendak-Nya telah menunjukkan jalan dan memberi kemudahan hingga laporan dan karya tugas akhir ini selesai dengan baik sebagai sebuah puncak selama menyelesaikan masa kuliah.

Terima kasih yang tak terhingga saya ucapkan kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs. Lasiman, M.Sn selaku Kepala Jurusan FSR ISI Yogyakarta dan Dosen Wali dari kami semua mahasiswa Transfer. Terima kasih banyak atas bantuan dan segala perhatiannya hingga kami dapat menyelesaikan studi ini dengan baik.
4. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn selaku Kepala Program Studi DKV ISI Yogyakarta.
5. Drs. Asnar Zacky selaku Dosen Pembimbing 1, Terima kasih atas inspirasi, motivasi dan bimbingan serta arahannya sehingga karya tugas akhir ini dapat terselesaikan.
6. Pak Terra Bajraghosa, S.Sn selaku Dosen Pembimbing 2, Terima kasih atas inspirasi, motivasi dan bimbingan serta arahannya sehingga karya tugas akhir ini dapat terselesaikan.
7. FX Widyatmoko, S.Sn., M.Sn “ Koskow Buku”, terima kasih atas pinjaman buku-buku untuk semua para mahasiswa TA.
8. Seluruh Dosen DKV ISI Yogyakarta dan Staf. Terima kasih atas bantuan dan Ilmu yang berguna selama proses masa kuliah di kampus Seni ini.
9. Kampus Stimmindo Malang, seluruh dosen dan staf kampus, juga teman-teman dan handai taulan yang bersama-sama dalam suka dan duka.

10. Kedua Orang tua tercinta Pak Gatot Poerwito (Alm) dan Ibu Hartiani, terima kasih atas semua dukungan dan kasih sayang yang tak terhingga. Kedua kakak tersayang, mbak Tia dan mas Teo, rasa syukur dari hati yang paling dalam karena bisa menjadi bagian dari kalian, semoga kita bisa segera pulang dan hidup bahagia bersama.
11. Mas Ardiansah Erasadhy atas kesabaran dan perhatiannya, terima kasih telah menjadi rumah yang nyaman untukku pulang. Bpk dan Ibu Heru Sekeluarga, terimakasih atas dukungannya.
12. Kawan-kawan seperjuangan wali sepuluh, (Erol, Tika-msAgus, Ali, Restu, Pongki, Sam, Arta, Dimas) terima kasih saudaraku, jaga selalu persahabatan kita sampai ujung waktu. Sahabat-sahabat di malang (Lintang dan Anyu') terimakasih atas dukungannya, jangan lupakan daku.
13. Kosan Pak Priyo, kontrakan Mrisen, kosan siMbah, terima kasih atas pengalaman hidup yang diberikan selama di jogja.
14. Teman-teman di jogja: msMaman, mbHera (terima kasih atas pinjaman sepedanya); mbArista, mbTika, msAnton, Aki, Syarif, Stanley, Ones, Eka, Wiwik, Afdal, Sashi n teman-teman lukis; teman-teman di kosan siMbah: Taju, Nia, Fitri, Dian, Ambar, mbMala, Cikol, Yulfa; teman-teman Diskom: Vita, Tamtam, Tiwi, Atok, Nian, Nida, Uni, Dini dan seluruh teman-teman sekampus ISI Yogyakarta yang belum sempat saya sebutkan namanya satu persatu.
15. Angkringan ibu depan MR, Burjo tongkol, ibu mburi kos, bakso ring road pakGiman, angkringan 3 ceret, terimakasih atas masakannya yang murah, enak dan menjadi tujuan saya makan selama hidup di Jogja.
16. Gorillaz, Michael Buble, Muse, One Republic, Lenka, Pink, Gwen Stefani, Mariah Carey, The Pretty Reckless, Craig David, BIP, Maksim, dan Owl City atas karya besarnya yang menjadi inspirasi dan semangat bagi saya untuk terus berkarya.
17. Mario Teguh, Erbe Sentanu, Parlindungan Marpaung atas motivasi dan semangat untuk menjalani kehidupan yang lebih baik dan lebih ikhlas.

KATA PENGANTAR

Membaca seringkali diasumsikan sebagai kegiatan yang berhubungan dengan literatur verbal. Artinya, penyebutan “membaca” diacukan pada literatur dengan basis teks. Sementara, terdapat beberapa macam literatur dengan basis verbal dan visual, seperti komik dan cerita bergambar (cergam). Walaupun terdapat teks di dalamnya, membaca komik dapat juga diasumsikan sebagai membaca ‘visual’ atau memahami pesan melalui unsur visual yang terdapat di dalamnya. Dalam komik, teks bahkan seringkali menjadi pendukung gambar. Sebaliknya, dalam cergam, gambar dianggap sebagai perwujudan atas teks, atau seringkali diasumsikan sebagai pendukung cerita. Hal ini tidak menutup kemungkinan bahwa cergam sering dikategorikan sebagai bacaan “kanak-kanak”.

Berbagai literatur berbasis visual pada saat ini semakin beragam jenisnya. Selain cergam dan komik, ada juga novel grafis, bahkan kartun yang menjadi narasi atas suatu peristiwa. Peminatnya tidak hanya dari kalangan anak-anak dan remaja, namun juga orang dewasa. Namun, cergam nampaknya masih dianggap sebagai bacaan anak karena visualisasinya yang cenderung lebih banyak porsi gambar daripada porsi cerita (teks). Asumsi tersebut kemungkinan dapat berubah apabila suatu cergam mengangkat materi yang cukup layak dibaca segmen dewasa. Cergam kemungkinan tidak hanya dimaksudkan sebagai ilustrasi, namun dapat berfungsi sebagai plot atau alur cerita yang berwujud visual.

Suatu tema tertentu berdasarkan fenomena sosial yang terjadi, atau aspek historis yang tidak diketahui dapat menjadi salah satu upaya perancangan cergam yang sesuai dengan segmentasi dewasa. Pengangkatan tema tertentu pun memiliki maksud yang berkaitan dengan harapan akan reaksi atau respon masyarakat terhadap segi tematis tersebut. Berhasil atau tidaknya penyampaian pesan terutama tergantung pada kesesuaian materi verbal dan materi visual. Pada akhirnya, pertanyaan apakah cergam dapat merambah ke kalangan konsumen dewasa dan mengubah asumsi mereka akan cergam ditentukan oleh konteks visual cergam serta materi verbal yang mendukung.

Penulis

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tias Gufitriaini
NIM : 0811806024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Disain
Program Studi : Disain Komunikasi Visual
Judul : Perancangan buku cerita bergambar sejarah dan seluk beluk
kopi di Indonesia

Dengan ini menyatakan bahwa proses perancangan karya desain yang ada dalam Laporan tugas akhir ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan oleh pihak lain. Pernyataan ini dibuat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun. Demikian.

Yogyakarta, Juni 2011

Penulis



Tias Gufitriaini

ABSTRAK

Perancangan Buku Cerita Bergambar Sejarah dan Seluk Beluk Kopi di Indonesia.

Oleh : Tias Gufitriani

NIM : 0811806024

Indonesia merupakan negeri yang dianugerahi oleh Tuhan dengan sumber daya alam yang melimpah dan beragam. Sehingga tidak mengherankan jika Indonesia di mata dunia dilihat sebagai negeri dengan panorama alam yang indah dan kaya akan sumber daya alam karena tanahnya yang subur. Salah satu sumber daya alam yang melimpah di Indonesia tersebut adalah kopi. Kopi Indonesia saat ini ditilik dari hasilnya, menempati peringkat keempat terbesar di dunia, dan sejak tahun 1984, Indonesia termasuk sebagai negara produsen dan pengekspor kopi dunia ketiga setelah Brazil dan Kolombia. Kopi memiliki sejarah yang panjang dan memiliki peranan penting bagi pertumbuhan ekonomi di Indonesia. Indonesia diberkati dengan letak geografisnya yang sangatlah cocok bagi tanaman kopi. Letak Indonesia sangat ideal bagi iklim mikro untuk pertumbuhan dan produksi kopi.

Perancangan buku cerita bergambar sejarah dan seluk beluk kopi ini berisi tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan kopi, mulai dari sejarah penyebaran kopi di dunia hingga masuk ke Indonesia, kemudian juga terdapat berbagai macam jenis dan minuman kopi, hingga berbagai ciri khas budaya yang tumbuh di Indonesia dalam hal menikmati kopi. Kegiatan ini disebut sebagai perancangan karena dalam proses pembuatannya, penulis telah merencanakan, menyiapkan, dan memprogramkan segala sesuatu hal yang berhubungan dengan cerita bergambar sejarah dan seluk beluk kopi. Judul buku cerita bergambar yang akan dirancang adalah “Ngobrolin Kopi”. Dengan terciptanya buku cerita bergambar ini diharapkan kopi dan segala kebudayaan tentang kopi dapat lebih dihargai dan dikenal oleh masyarakat Indonesia sendiri maupun di dunia.

Kata Kunci: Perancangan, buku, cergam, sejarah kopi, seluk beluk kopi, kopi di Indonesia

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
UCAPAN TERIMAKASIH	iv
HALAMAN PENGANTAR	vi
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
 BAB I. PENDAHULUAN		
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Perancangan	4
D. Manfaat Perancangan	4
E. Batasan Masalah	5
F. Metode perancangan	5
1. Data Awal	5
2. Metode Pengumpulan Data	5
3. Instrumen Penelitian	6
4. Metode Analisis Data	6
G. Sistematika Laporan Perancangan	8
H. Skematika Perancangan	11

BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Identifikasi	12
1. Tinjauan Tentang Kopi	12
2. Tinjauan Tentang Perancangan	21
3. Tinjauan Tentang Cergam	23
B. Analisis	30
1. Analisis Mendasar Tentang Pengertian Buku dan Hakikat Penerbitan	30
2. Analisis Mendasar Tentang Hakikat Cergam	31
3. Analisis Mendasar Tentang Kopi	48

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

A. Tujuan Perancangan	52
1. Deskripsi Tema	53
2. Sinopsis Cerita	53
3. Story Line	54
4. Deskripsi Arah Bentuk	58
B. Strategi Kreatif	62
1. Target Audience	62
2. Isi Pesan	63
3. Client / Data Perusahaan	63
C. Pendekatan Kreatif	66
1. Deskripsi Cerita	66
2. Deskripsi Gambar / Penyajian Ilustrasi	66
3. Biaya Media	71

BAB IV. VISUALISASI

A. Studi Visual	73
1. Studi Visual Materi	73
2. Studi Visual Setting	81
3. Studi Visual Tokoh	83
B. Visualisasi Cover Depan dan Belakang	84
1. Rough Lay Out	84
2. Warna	85
3. Tipografi	87
4. Cover Terpilih	88
C. Visualisasi Halaman	89
1. Pembagian Halaman Cergam	89
2. Rough Lay Out	96
3. Warna	100
4. Tipografi	100
D. Final Desain	102
E. Media Pendukung	154

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan	162
B. Saran	164

DAFTAR PUSTAKA	165
-----------------------	-----

LAMPIRAN	168
-----------------	-----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Contoh Arsir Searah	35
Gambar 2 : Contoh Arsir Silang	35
Gambar 3 : Contoh Arsir Acak	35
Gambar 4 : Contoh Arsir Gradatif	36
Gambar 5 : Contoh Gaya Gambar Realisme	38
Gambar 6 : Contoh Gaya Gambar Impressionisme	39
Gambar 7 : Contoh Gaya Gambar Art Nouveau	40
Gambar 8 : Contoh Gaya Gambar Pop Art	41
Gambar 9 : Contoh Lay Out yang memisahkan gambar	45
Gambar 10: Contoh Lay Out dengan gambar yang dominan	45
Gambar 11: Contoh Lay Out yang membagi porsi gambar	46
Gambar 12: Contoh Lay Out dengan grid	46
Gambar 13: Contoh Lay Out yang terkotak-kotak	47
Gambar 14: Contoh Lay Out yang bersifat dekoratif	47
Gambar 15: Contoh Lay Out dengan <i>White Space</i>	48
Gambar 16: Buku Cergam Vinnik	67
Gambar 17: Gambar yang sesuai dengan warna kopi	69
Gambar 18: Pemilihan Warna Untuk Cergam	71
Gambar 19: Berbagai Macam Biji, Bunga, dan Buah Kopi	74
Gambar 20: Kopi Walik	74

Gambar 21: Kopi Tubruk	75
Gambar 22: Kopi Cokot	75
Gambar 23: Kopi Joss	75
Gambar 24: Ibrik	76
Gambar 25: Pembuatan Kopi Solong	76
Gambar 26: Berbagai Macam Espresso	77
Gambar 27: Frappe, Ristretto, dan Seni Latte	78
Gambar 28: Portafilter	78
Gambar 29: Proses Mengupas Buah Kopi	79
Gambar 30: Mesin Espresso	79
Gambar 31: Mesin Pengupas Buah Kopi dan Proses Pembuatan Espresso	80
Gambar 32: Mesin Penggiling dan Penyangrai Biji Kopi, dan Gelas Kimia	80
Gambar 33: Luwak	81
Gambar 34: Suasana di Perkebunan Kopi	81
Gambar 35: Peta Bali	81
Gambar 36: Peta Berbagai Pulau di Indonesia	82
Gambar 37: Berbagai Macam kafe	83
Gambar 38: VOC dan Tanam Paksa	83
Gambar 39: Orang Ethiopia dan Orang Minum Kopi	84

DAFTAR TABEL

Tabel 1: Skematika Perancangan	11
Tabel 2: Struktur Organisasi PTPN	65



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejarah adalah sebuah ilmu pengetahuan atau uraian tentang peristiwa dan kejadian yang benar-benar terjadi di masa lampau.¹ Oleh karena itu sejarah menjadi alat untuk mengenal dan mempelajari seluk beluk seseorang atau sesuatu. Tanpa ilmu pengetahuan sejarah, dasar-dasar penelitian untuk mengenal dan mempelajari seseorang atau sesuatu tersebut tak akan tercapai. Dengan mengenal dan mempelajari seluk beluk seseorang atau sesuatu akan membuat kita memahami dan mengerti seseorang atau sesuatu tersebut dengan cara yang lebih baik. Demikian juga dalam memahami dan mengerti sejarah kopi, sehingga perancangan ini mengangkat Sejarah dan seluk beluk kopi dalam bentuk cerita dan gambar. Kopi adalah minuman yang populer di dunia, maka dengan mengenal dan mempelajari seluk beluk kopi, wawasan dan pengetahuan masyarakat akan bertambah, masyarakat pada akhirnya benar-benar memahami dan mengerti minuman favorit yang dikonsumsinya dengan baik dan tidak sekedar meminumnya saja.

Semua berawal dari sebuah cerita di Kaffa, Ethiopia. Dalam salah satu legenda tentang awal sejarah kopi, dikisahkan suatu hari seorang penggembala kambing dari Kaffa bernama Kaldi menemukan tumbuhan yang asing sewaktu ia mengembalikan ternaknya. Ternaknya memakan buah dari tumbuhan tersebut dan berperilaku aneh, sehingga akhirnya Kaldi mencoba sendiri buah itu. Lalu ditemukanlah bahwa buah tersebut berkhasiat membuat pengkonsumsinya tetap terjaga. Buah kopi lalu dibawa dari Ethiopia ke Semenanjung Arab dan pertama kali ditanam di daerah yang sekarang menjadi Negara Yemen.

Setelah penemuan tumbuhan kopi tersebut, Ali bin Omar, seorang Sufi dari Yaman, menjadikan rebusan kopi sebagai obat penyakit kulit dan obat-obatan lainnya. Seiring waktu berjalan, kopi mendapat tempat terhormat di antara

¹ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka, Jakarta. 2005.

masyarakat negeri tersebut. Kopi pun membawa kemakmuran bagi pemilik-pemilik kebun kopi, pengusaha kedai kopi, pedagang kopi, eksportir kopi, dan pemerintah di berbagai belahan dunia dimana tumbuhan kopi ditanam.²

Tumbuhan kopi pertama kali dibawa ke Indonesia oleh Belanda pada abad ke-17. Belanda mendapatkan biji *Arabika Mocca* dari Arab, lalu dibawalah biji tersebut ke Jakarta. Kopi Arabika pertama-tama ditanam dan dikembangkan di sebuah tempat sebelah timur Jatinegara, yang menggunakan tanah partikelir Kesawung—dan kini dikenal sebagai Pondok Kopi. Kemudian kopi Arabika menyebar ke berbagai daerah di Jawa Barat, seperti Bogor, Sukabumi, Banten, dan Priangan, melalui sistem tanam paksa. Setelah menyebar ke Pulau Jawa, tanaman kopi kemudian menyebar ke daerah lain, seperti pulau Sumatera, Sulawesi, Bali, dan Timor.

Dalam sejarahnya, Indonesia bahkan pernah menjadi produsen kopi Arabika terbesar di dunia, walaupun tidak lama akibat munculnya serangan hama karat daun. Serangan hama yang disebabkan cendawan *Hemileia Vastatrix* tersebut menyerang tanaman kopi di Indonesia sekitar abad ke-19. meskipun demikian, sisa tanaman kopi Arabika masih dijumpai di kantong penghasil kopi di Indonesia, antara lain Dataran Tinggi Ijen (Jawa Timur), Tanah Tinggi Toraja (Sulawesi Selatan), serta lereng bagian atas Pegunungan Bukit Barisan (Sumatera) seperti Mandailing, Lintong dan Sidikalang (Sumatera Utara) serta dataran tinggi Gayo (Aceh).³

Kopi Indonesia saat ini ditilik dari hasilnya, menempati peringkat keempat terbesar di dunia, dan sejak tahun 1984, Indonesia termasuk sebagai negara produsen dan pengeksport kopi dunia ketiga setelah Brazil dan Kolombia. Kopi memiliki sejarah yang panjang dan memiliki peranan penting bagi pertumbuhan ekonomi di Indonesia. Indonesia diberkati dengan letak geografisnya yang sangatlah cocok bagi tanaman kopi. Letak Indonesia sangat ideal bagi iklim mikro untuk pertumbuhan dan produksi kopi.⁴

Meskipun demikian, tingkat konsumsi kopi masyarakat Indonesia masih rendah. Berdasarkan data statistik, konsumsi kopi masyarakat tertinggi sebesar 0,69 % perkapita pada tahun 1981. Peningkatan konsumsi kopi pada masyarakat Indonesia pada akhirnya bukan merupakan usaha yang mudah, terutama disebabkan faktor selera dan budaya. Menurut AEKI (1990) rendahnya konsumsi tersebut juga dipengaruhi oleh aspek psikologi dan ekonomi, masyarakat terlanjur memiliki pandangan negatif bahwa kopi dapat mengganggu kesehatan, tidak baik untuk anak-anak dan wanita.⁵

Sehingga dengan demikian, selama ini produksi kopi Indonesia hanya berorientasi ekspor. Padahal jika kita menengok perkembangan kopi dunia saat ini, terdapat merk-merk minuman kopi ternama, khususnya yang berbisnis retail dengan sistem kafe, yang menjual merknya ke seluruh dunia, termasuk kopi yang berasal dari Indonesia. Ironisnya, setelah mengeksport kopi ke luar negeri, masyarakat Indonesia membeli lagi kopi tersebut dengan harga yang lebih mahal,

² Kusasi, Rahayu. *Globucksisasi*. Kepik Ungu, 2010. hal 13

³ Ibid. hal 16

⁴ Tim Karya Tani Mandiri. *Pedoman Budi Daya Tanaman Kopi*. Nuansa Aulia. Bandung, 2010. hal 6

⁵ Ibid. hal 13

dengan campuran yang menggugah selera dan dengan merk yang lebih bernama di mata dunia tercetak di gelas kertasnya. Menurut Rahayu Kusasi dalam bukunya *Globucksisasi*, kopi hasil ekspor Indonesia yang dijual kembali ke Indonesia dengan harga lebih mahal dengan merk terkenal yaitu kopi hasil produksi wilayah Sumatera, Sulawesi dan Jawa.⁶

Pandangan masyarakat Indonesia yang sebelumnya negatif terhadap kopi, sedikit demi sedikit mulai sirna dikarenakan gencarnya budaya dan gaya hidup yang ditawarkan oleh merk global yang telah mendunia. Dikarenakan oleh faktor globalisasi, dimana menurut perspektif imperialisme adalah budaya Amerikanisasi, yang berarti bahwa budaya Amerika merupakan kiblat kebudayaan dunia, begitu pula kiblat gaya hidup Indonesia. Sehingga, terdapat suatu pernyataan bahwa minum kopi yang merknya berasal dari Amerika merupakan sesuatu yang modern dan dianggap berkelas. Padahal, dengan kekayaan anekaragam hayati yang kita miliki sendiri dalam negeri ini, seharusnya kita tidak perlu lagi membeli kopi kita sendiri dengan harga yang lebih mahal, atau dengan kata lain, membeli merk bangsa lain.

Menerima dan bersyukur dengan apa yang telah kita miliki, kemudian memanfaatkan dan mengolah secara lebih baik merupakan jalan yang efisien dan bijaksana. Oleh karena itu selain mengonsumsinya, memahami dan mengetahui seluk beluk kopi dari sejarah hingga kenyataan yang terjadi saat ini akan membuat masyarakat Indonesia mengerti dan memahami minuman kopi ini secara lebih baik.

Perancangan ini menggunakan cerita bergambar atau cergam sebagai hasil karya. Hal ini dikarenakan dengan adanya gambar, kegiatan membaca akan terasa lebih ringan bahkan menyenangkan. Gambar adalah sebuah simbol untuk memberikan kejelasan maksud dari kata, gagasan ataupun kalimat. Gambar pun dapat

⁶ Kusasi, Rahayu. *Globucksisasi*. Kepik Ungu, 2010. hal 64

merepresentasikan sebuah cerita imajinasi yang tak pernah terbayangkan dan terlihat oleh manusia sebelumnya, dan juga dapat menghadirkan kembali sebuah sejarah. Oleh karena itu buku cerita bergambar (cergam) yang serasa lebih dekat bagi setiap kalangan merupakan suatu pilihan yang dianggap tepat dan menarik untuk mengenalkan sebuah cerita sejarah, khususnya sejarah dan seluk beluk kopi di Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang buku cergam tentang sejarah, seluk beluk kopi, dan permasalahan kopi yang terjadi di Indonesia, untuk dibaca sebagai buku bacaan ringan yang menarik dan mudah untuk dipahami?

C. Tujuan Perancangan

Merancang buku cergam tentang sejarah, seluk beluk kopi, dan permasalahan kopi yang terjadi di Indonesia, untuk dibaca sebagai buku bacaan ringan yang menarik dan mudah untuk dipahami.

D. Manfaat Perancangan

Karya perancangan cergam ini bermanfaat untuk menambah wawasan tentang goresan sejarah, gaya hidup dan perkembangan penikmat kopi, *branding* pada produk-produk kopi serta seluk beluk tentang kopi pada masyarakat, khususnya sejarah kopi di Indonesia, selain itu karya perancangan ini juga dapat menambah kontribusi dan memberikan inspirasi baru pada dunia ilustrasi dan buku bacaan tentang sejarah kopi dan seluk beluknya.

E. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan buku bergambar ini terkait dengan sejarah penemuan minuman kopi hingga penyebarannya sampai ke Indonesia dan seluk beluk tentang kopi sampai dapat kita nikmati menjadi minuman favorit masyarakat Indonesia. Perancangan buku cergam ini tidak termasuk dalam proses pembudidayaan tanaman kopi ataupun sampai perdagangan dan berbagai macam bentuk minuman kopi di dunia.

F. Metode Perancangan

1.1. Data Awal

- a. Data Primer berupa data verbal dan data visual yang berkaitan dengan kopi, seperti awal ditemukannya biji kopi, berbagai macam jenis kopi, perkembangan dan penyebaran kopi, serta kenyataan yang terjadi pada kopi di Indonesia saat ini.
- b. Data Sekunder berupa data yang berhubungan dengan cergam, seperti sejarah cergam, ciri-ciri cergam serta perkembangannya.

1.2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara menemukan data-data yang berkaitan dengan aspek-aspek yang terkandung dalam sejarah dan seluk beluk kopi, yaitu melalui:

- a. Pustaka, dalam bentuk buku,
- b. Dokumentasi, dalam bentuk foto ataupun gambar,
- c. Narasumber, dalam bentuk wawancara terhadap pakar atau pengamat yang

telah dipercaya untuk mendapatkan fakta-fakta sehubungan dengan data.

d. Data yang di unduh melalui internet.

Dengan cara pengumpulan data yang dilakukan di atas diharapkan dapat memberikan elemen-elemen dasar yang diperlukan untuk membangun suatu model perancangan yang dibutuhkan sebagai data visual.

1.3. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan :

- a. Buku
- b. Kamera
- c. Wawancara
- d. Referensi On line.

1.4. Metode Analisis Data

Metode analisis dipergunakan untuk menentukan konsep yang tetap dalam perancangan ini, agar tercapai tujuan perancangan. Metode analisis diantaranya:

a. Wujud (*appearance*)

Sebagai suatu yang tampak oleh indra mata secara konkrit atau abstrak. Wujud dapat dibayangkan selayaknya sesuatu yang diceritakan atau sesuatu yang dibaca dari buku.

b. Bentuk (*form*)

Adalah gabungan dari seluruh unsur-unsur perwujudan seni rupa sebagai titik, garis, raut, barik, gerak, sinar, warna, dan sebagainya untuk menemukan bentuk visual karakter tokoh, alur cerita, setting, tipografi, teknik goresan dan komposisi.

c. Susunan (*structure*)

Merupakan gabungan dari bentuk-bentuk sehingga menjadi wujud. Didalamnya memuat unsur dominasi dan keseimbangan.

d. Isi (*content/substance*)

Adalah sesuatu yang berkaitan dengan apa yang dirasakan pada karya cerita bergambar. Isi menjadi unsur penting sebagai pemberi makna pada gambar, layaknya ruh dalam sebuah tubuh. Untuk mewujudkannya diperlukan penekanan pada:

1. Suasana (*mood*)

Berhubungan dengan penggambaran situasi, setting serta unsur-unsur yang mempengaruhi keberhasilan perancangan.

2. Gagasan (*idea*)

Sebagai suatu pemikiran atau konsep untuk menjadi sebuah cerita bergambar yang memiliki kekuatan dari segi pencapaian makna antar variabelnya.

3. Pesan (*message*)

Adalah pesan yang disampaikan dalam cerita yang ada dalam buku cerita bergambar yang divisualkan melalui bahasa gambar.

4. Penampilan

Berhubungan dengan kreativitas keterampilan (*skill*) dalam mengolah dan mengembangkan wujud dan tampilan serta didukung dengan bahan-bahan (*medium*) yang digunakan dalam merancang karya.

G. Sistematika Laporan Perancangan

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

B. Rumusan Masalah

C. Tujuan Perancangan

D. Manfaat Perancangan

E. Batasan Masalah

F. Metode Perancangan

1. Data Awal

2. Metode Pengumpulan Data

3. Instrumen Penelitian

4. Metode Analisis Data

G. Sistematika Perancangan

H. Skematika Perancangan

BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Identifikasi

1. Tinjauan Tentang Kopi

2. Tinjauan Tentang Perancangan

3. Tinjauan Tentang Cergam

B. Analisis

1. Analisis Mendasar Tentang Pengertian Buku dan Hakikat
Penerbitan

2. Analisis Mendasar Tentang Hakikat Cergam
3. Analisis Mendasar Tentang Kopi

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

A. Tujuan Perancangan

1. Deskripsi Tema
2. Sinopsis Cerita
3. Story Line
4. Deskripsi Arah Bentuk

B. Strategi Kreatif

1. Target Audience
2. Isi Pesan
3. Client / Penerbit

C. Pendekatan Kreatif

1. Deskripsi Cerita
2. Deskripsi Gambar
3. Biaya Media

BAB IV. VISUALISASI

- A. Studi Visual
- B. Visualisasi Cover Depan dan Belakang
- C. Visualisasi Halaman
- D. Final Desain
- E. Media Pendukung

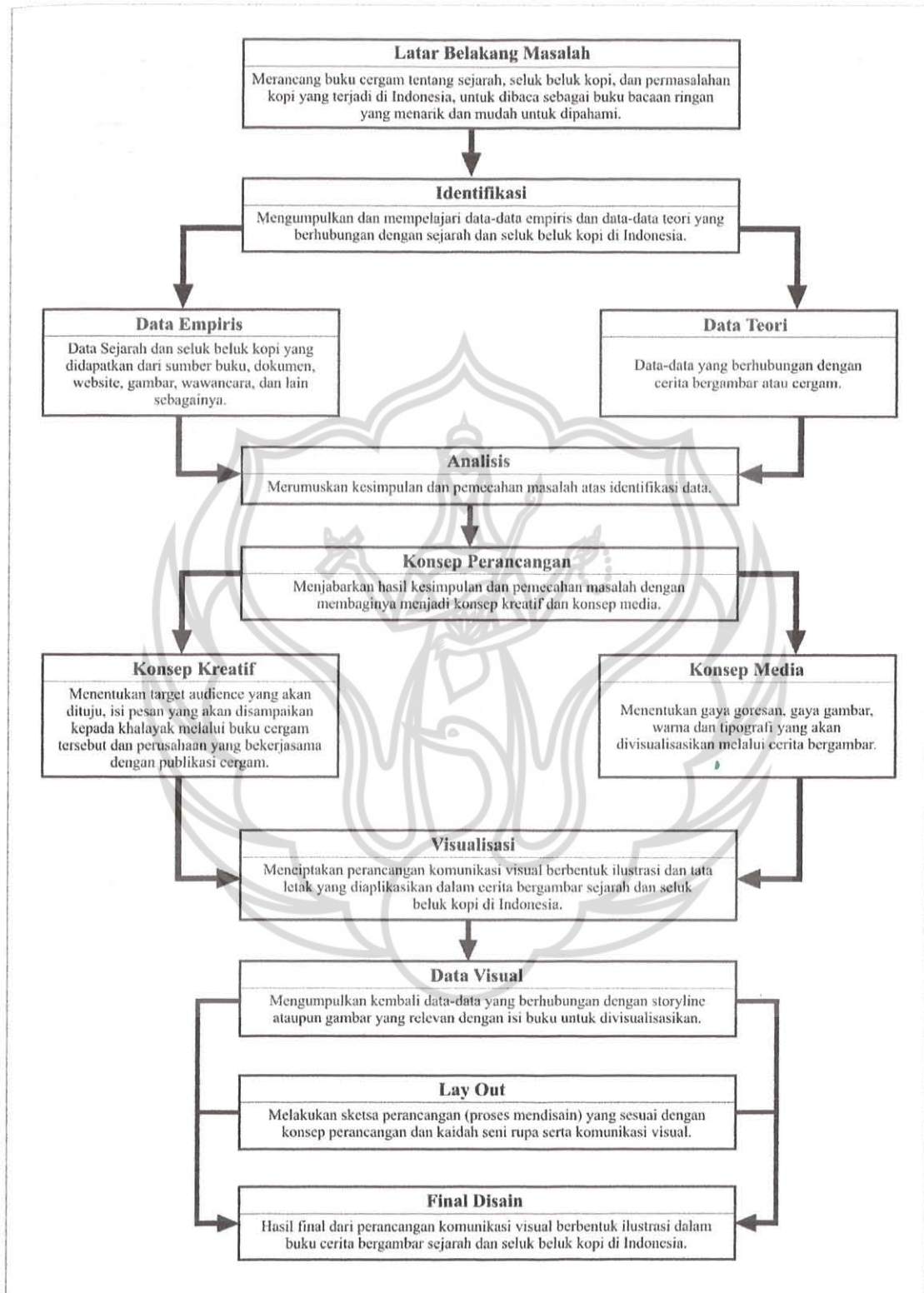
BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan

B. Saran



H. Skematika Perancangan



Tabel 1: Skematika Perancangan