

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR
BAKAT DAN POTENSI UNTUK REMAJA



KARYA DESAIN

Oleh:

Ahmad Fauzi Hananta
NIM 0911850024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2016

Tugas Akhir Desain berjudul :

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BAKAT DAN POTENSI
UNTUK REMAJA** diajukan oleh Ahmad Fauzi Hananta, NIM 0911850024,
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni
Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada 23 Juni
2016.

Pembimbing I/ Anggota

Fx. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19750710 200501 1 001

Pembimbing II/ Anggota

Drs. Asnar Zacky, M.Sn.
NIP. 19570807 198503 003

Cognate/ Anggota

Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn.
19671116 199303 1 001

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual/ Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain/ Ketua

Drs. Baskoro S.B., M.Sn.
NIP. 19650522 199203 1 003

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

“Untuk Bapak, Ibu, Saudara ku, dan Kawan-kawan yang selalu mendukung dan menyemangatiku.”



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan nama :

Nama : Ahmad Fauzi Hananta
NIM : 091 1850 024
Fakultas : Seni Rupa
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Karya Tugas Akhir saya yang berjudul **PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BAKAT DAN POTENSI UNTUK REMAJA** yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta , merupakan karya Asli hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan dari penulis sendiri, baik dari naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari Laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini

Yogyakarta, 15 Juni 2016

Ahmad Fauzi Hananta

NIM. 0911850024

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan perancangan tugas akhir ini dengan baik dan lancar dimana menjadi salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Kami juga berterima kasih atas bantuan dan dukungan segala pihak yang telah rela menyisihkan waktu, tenaga dan pikiran demi terselesaikannya perancangan ini, terimakasih sebesar-besarnya kami ucapkan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi T, M. Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Baskoro S. B., M. Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M. Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Fx. Widyatmoko, S. Sn., M. Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang selalu sabar membimbing dan memotivasi.
6. Drs. Asnar Zacky, M. Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang selalu sabar membimbing dan memotivasi.
7. Bapak Drs. M. Umar Hadi, M. S. selaku Dosen pembimbing akademik yang selalu memberi saran, arahan dan menuntun dari awal hingga akhir masa kuliah.
8. Keluarga besar Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya dan seluruh staff yang telah membantu.

9. Bapakku R. Eko Budiyo, S.Pd. dan Ibu Supriyati yang selalu sabar, mendoakan, dan selalu mendukung dalam hal apapun. Walaupun capaian terima kasih ini tidak setimpal, anakmu selalu berdoa dan berusaha untuk membahagiakan dan membanggakan keluarga.
10. Saudaraku Mas Didin dan Om Suji yang selalu memberikan nasihat dan membantu apapun jika saudara mengalami kesulitan.
11. Om Topo, Bulik Ratna, Bulik Eni, Om edy, Novie, Erik, Kiki, Diah, Asep dan seluruh keluarga besar yang telah membantu.
12. Kawan-kawan yang selalu mendukung dan mendampingi, Ryfih, Jarot, Lutfi, Bayu, Irwan, Sonny, Weby, Hasto, Nausa, Nain, Iwan, Ega, Angga, Adi, Aan, Edi, Panggih, Kodil, Bram, Yongki, Meda, Rony, Azi, Uki', Danang, Aryka, Dinda, Rizki Nirmalasari, Amy, Rimba, Yudha Restu, Dito, Dewi, Choir, Bangun dan seluruh keluarga besar Nakula Sadewa DKV ISI Yogyakarta angkatan 2009 yang telah membantu dan memberikan semangat dan dukungan sehingga perencanaan Tugas Akhir ini terselesaikan.
13. Keluarga besar DKV ISI Yogyakarta seluruh angkatan baik senior maupun junior.
14. Kawan-kawan Seni Murni yang telah membantu dan memberikan semangat, Surijal, Udien Aee, Devi, Anggih, Basuki, Aditya Bondo.
15. Teman-teman perjuangan Tugas Akhir 2016 yang saling mendukung dan berbagi informasi.
16. Seluruh pihak yang telah ikut membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga perencanaan Tugas Akhir ini terselesaikan. Mohon maaf jika terdapat salah kata ataupun lupa disebutkan, Terimakasih banyak.

Yogyakarta, 15 Juni 2015

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BAKAT DAN POTENSI UNTUK REMAJA

Buku mengenai bakat dan minat umumnya berbentuk tulisan teks saja, Penyajiannya yang kurang atraktif membuat pembaca enggan membaca, termasuk buku-buku bertema perkembangan psikologi remaja. Tema tersebut sangat penting dan dekat dengan kehidupan remaja. Minat baca remaja membaca buku tidak bisa dikatakan rendah karena komik di Indonesia sangat populer di kalangan remaja. Remaja menyukai komik karena penyajian visualisasi cerita yang menarik berupa perpaduan gambar dan teks. Melihat permasalahan tersebut dibutuhkan sebuah tawaran dalam menyampaikan buku bertema bakat, minat, dan potensi sehingga remaja tertarik untuk membacanya.

Sebuah perpaduan gambar dan teks mampu menyajikan suatu pesan dalam visualisasi yang atraktif. Penulis tertarik untuk membuat buku cerita bergambar mengenai bakat, minat dan potensi remaja. Penulis membuat cerita bergambar berjudul “Pulang: sebuah cerita bergambar tentang bakat, minat dan potensi” yang bercerita tentang remaja dan bakat serta minat mereka pada bidang musik.

Perancangan ini mengambil kisah bakat remaja di daerah Yogyakarta, yaitu di Tempel (utara barat DIY). Meski demikian buku ini dapat dibaca remaja pada umumnya. Perancangan buku cerita bergambar bakat dan potensi ini diharapkan mampu menyajikan sebuah materi yang penting bagi remaja dengan gaya komunikasi yang menarik.

Kata kunci: Buku Cerita Bergambar, Bakat dan Potensi

ABSTRACT

DESIGN OF ILLUSTRATED BOOKSTORIESABOUT TALENT AND POTENTIAL FOR TEENAGER

Most of the talent and youth books are generally composed of text only, the non-attractive layout made teens reluctant to read books including adolescents psychological development-themed book, whereas the theme is very important and close to their lives. The interest of teenager in reading books can not be included in low percentage because the comics in Indonesia are very popular among them. Teens loved comics since serving an interesting story in the form of visualization of the combination of images and texts.

Based on those problems, author would like to make an innovation in delivering a book of talent, interest, and potential-themed so that teens are interested in reading it. A combination of images and texts are capable to convey messages in an attractive visualizations. Author is interested in creating a pictured story book about teenage's talent, interest and potential. The author makes an illustrated stories entitled "Pulang: sebuah cerita bergambar tentang bakat dan minat". It tells the story of youth and their talent as well as their interest in music .

These designs took teenager's talent in the part of Yogyakarta, especially in Tempel (east west of DIY). Thus, the book can be read by universal teenagers as well. The designing of the illustrated story book about teenager's talent and potential will be able to convey the important message for teens with an interesting communication style.

Keywords : Illustrated story books, Talent and Potential

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
KATA PENGANTAR.	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LatarBelakang	1
B. RumusanMasalah.....	3
C. BatasanMasalah.....	4
D. TujuanPerancangan.....	4
E. ManfaatPerancangan.....	4
F. MetodePerancangan.....	5
G. SkematikaPerancangan	7
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	8
A. Identifikasi.....	8
1. Tinjauan Tentang Buku Bergambar	8
a. Pengertian Buku	8
b. Sejarah Buku	9
c. Jenis Buku.....	11
d. Buku Cerita Bergambar.....	15
e. Tipografi.....	21
f. Warna.....	26
g. <i>Layout</i>	38
h. Gaya gambar.....	41

2. Tinjauan Tentang Bakat dan Potensi.....	51
a. Definisi Bakat.....	51
b. Jenis Bakat.....	52
c. Perbedaan bakat.....	53
d. Faktor Penentu Bakat.....	54
e. Definisi Potensi.....	56
f. Bakat, Minat, dan Potensi Remaja.....	57
B. Analisis.....	60
1. Peran Desain Bagi Perkembangan Remaja.....	60
2. Analisis Tentang Unsur-Unsur Cergam.....	62
3. Analisis Media.....	62
C. Kesimpulan Analisis.....	64
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	65
A. Konsep Media.....	65
1. Tujuan Media.....	65
2. Strategi Media.....	65
B. Konsep Kreatif.....	68
1. Tujuan Kreatif.....	68
2. Strategi Kreatif.....	68
3. Pendekatan Kreatif.....	98
C. Konsep Perancangan.....	102
1. Judul Buku.....	102
2. Wujud.....	102
3. Bentuk.....	102
4. Deskripsi Karakter.....	102
5. Penerbit.....	104
BAB IV VISUALISASI.....	105
A. Studi Visual.....	105
1. Studi Karakter.....	105
2. Proses Sketsa ilustrasi isi cergam.....	111
3. Proses Pewarnaan.....	113

B. Studi Tipografi.....	115
1. Studi tipografi judul.....	115
2. Studi Tipografi Sub Judul.....	116
3. Studi Tipografi Teks.....	117
C. Studi <i>Cover</i> dan <i>Layout</i> Buku.....	118
1. Cover.....	118
2. <i>Layout</i> Buku.....	119
a. Sketsa <i>Layout</i> Buku.....	119
b. Final Desain dan <i>Layout</i> Buku.....	121
D. Media Pendukung.....	149
1. <i>Sticker Pack</i>	149
2. Pembatas Buku.....	149
3. Kemasan.....	150
4. <i>Sticker quote</i>	150
5. <i>Pouch</i>	151
6. <i>Totebag</i>	151
BAB V PENUTUP	152
A. Kesimpulan.....	152
B. Saran.....	153
DAFTAR PUSTAKA.....	155
LAMPIRAN.....	157

DAFTAR GAMBAR

Gambar1 :Skematikaperancangan.....	7
Gambar2 :Contoh gulungan papirus	9
Gambar3 :Contoh buku bambu	10
Gambar4 :Contoh Buku Modern.....	11
Gambar5 :Contoh bukucergam	13
Gambar6 :Contohbuku komik.....	14
Gambar7 :Contohbuku dongeng	15
Gambar8 :Contohcergam Eropa.....	18
Gambar9 :Contohcergam Amerika	19
Gambar10 :Contohcergam jepang.....	20
Gambar11 :Contohcergam Indonesia.....	20
Gambar12 :Contoh <i>Lettering</i>	22
Gambar13 :Contoh <i>Typeface</i>	23
Gambar14 :Contoh <i>fontserif</i>	24
Gambar15 :Contoh <i>font san-serif</i>	25
Gambar16 :Contoh <i>fontscript</i>	25
Gambar17 :Contoh <i>font</i> dekoratif	26
Gambar18 :Spektrum warna	27
Gambar19 :Warna <i>Additive</i> dan <i>Subtractive</i>	29
Gambar 20 : Perbedaan warna <i>Additive</i> dan <i>Subtractive</i>	29
Gambar21 :Skema Klasifikasi warna.....	32
Gambar22 :Lingkaran warna panas dan dingin	33
Gambar23 :interval tangga warna	34
Gambar24 :Warna laras harmonis dan laras kontras <i>hue</i>	36
Gambar25 :Contog gaya <i>Art-Nouveau</i>	42
Gambar26 :Contoh gaya realis.....	43
Gambar27 :Contog gaya <i>Victorian</i>	43
Gambar28 :Contoh gaya <i>Art Deco</i>	44
Gambar29 :Contoh gaya Futurisme	45

Gambar30 :Contoh gaya <i>Plakatstil</i>	46
Gambar31 :Contoh gaya kartun	46
Gambar32 :Contok teknik arsir	47
Gambar33 :Contohteknik <i>aquarel</i>	48
Gambar34 :Contohteknik <i>pointilis</i>	48
Gambar35 :Contohdusel.....	49
Gambar36 :Contoh <i>vector</i>	50
Gambar37 :Contoh <i>digital painting</i>	50
Gambar38:Contoh gaya kartun Amerika	98
Gambar39 :Contoh gaya kartun Amerika	99
Gambar40 :Contoh gaya kartun Indonesia.....	99
Gambar41 :Contoh Warna pop yang digunakan.....	100
Gambar42 :Logo penerbit Revivalis Studio.....	104
Gambar43 :Contoh figur tokoh Nestor	105
Gambar44 :Proses pembuatan Karakter Nestor	105
Gambar45 :Sketsa karakter Nestor.....	106
Gambar46 :Final karakter Nestor.....	106
Gambar47 :Contoh figur Linda.....	107
Gambar48 :Proses pembuatan karakter Linda	107
Gambar49 :Sketsa karakter linda	108
Gambar50 :Final karakter linda	108
Gambar51 :Contoh figur Sid.....	109
Gambar52 :Proses pembuatan karakter sid.....	109
Gambar53 :Sketsakarakter Sid.....	110
Gambar54 :Final Karakter Sid	110
Gambar55 :Contoh ilustrasi suasana luar warung.....	111
Gambar56 :Contoh ilustrasi suasana dalam warung	111
Gambar57 :Contoh ilustrasi Linda dan suasana kamar	112
Gambar58 :Contoh ilustrasi saat mengobrol.....	112
Gambar59 :Contoh ilustrasi saat jam pelajaran musik.....	113
Gambar60 :Pewarnaan ilustrasi suasana luar warung	113

Gambar61 :Pewarnaan ilustrasi dalam warung.....	114
Gambar62 :Pewarnaan ilustrasi Linda dan suasana kamar.....	114
Gambar63 :Pewarnaan ilustrasi saat ngobrol.....	115
Gambar64 :Pewarnaan saat jam pelajaran musik.....	115
Gambar65 :Alternatif sketsa judul	115
Gambar66 :Final tipografi judul.....	116
Gambar 67 : Studi ukuran tipografi judul	116
Gambar 68 : Alternatif <i>font</i> sub judul	117
Gambar 69 : Alternatif <i>font</i> teks isi buku.....	117
Gambar 70 : Alternatif sketsa ilustrasi cover.....	118
Gambar 71 : Final ilustrasi cover	118
Gambar 72 : Final cover depan dan belakang.....	119
Gambar 73 : Contoh sketsa <i>layout</i> 1	119
Gambar 74 : Contoh sketsa <i>layout</i> 2	120
Gambar 75 : Isi buku halaman i-ii.....	121
Gambar 76 : Isi buku halaman 1-2.....	122
Gambar 77 : Isi buku halaman 3-4.....	123
Gambar 78 : Isi buku halaman 5-6.....	124
Gambar 79 : Isi buku halaman 7-8.....	125
Gambar 80 : Isi buku halaman 9-10.....	126
Gambar 81 : Isi buku halaman 11-12.....	127
Gambar 82 : Isi buku halaman 13-14.....	128
Gambar 83 : Isi buku halaman 15-16.....	129
Gambar 84 : Isi buku halaman 17-18.....	130
Gambar 85 : Isi buku halaman 19-20.....	131
Gambar 86 : Isi buku halaman 21-22.....	132
Gambar 87 : Isi buku halaman 23-24.....	133
Gambar 88 : Isi buku halaman 25-26.....	134
Gambar 89 : Isi buku halaman 27-28.....	135
Gambar 90 : Isi buku halaman 29-30.....	136
Gambar 91 : Isi buku halaman 31-32.....	137

Gambar 92 : Isi buku halaman 33-34.....	138
Gambar 93 : Isi buku halaman 35-36.....	139
Gambar 94 : Isi buku halaman 37-38.....	140
Gambar 95 : Isi buku halaman 39-40.....	141
Gambar 96 : Isi buku halaman 41-42.....	142
Gambar 97 : Isi buku halaman 43-44.....	143
Gambar 98 : Isi buku halaman 45-46.....	144
Gambar 99 : Isi buku halaman 47-48.....	145
Gambar 100 : Isi buku halaman 49-50.....	146
Gambar 101 : Isi buku halaman 51-52.....	147
Gambar 102 : Isi buku halaman 53-54.....	148
Gambar 103 : <i>Sticker pack</i>	149
Gambar 104 : Pembatas buku.....	149
Gambar 105 : Kemasan buku.....	150
Gambar 106 : <i>Sticker quote</i>	150
Gambar 107 : <i>Pouch</i>	151
Gambar 108 : <i>Totebag</i>	151

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa remaja adalah salah satu fase yang menarik untuk dibahas, dimana masa remaja merupakan masa transisi antara masa anak-anak menuju masa dewasa. Masa remaja merupakan masa yang menyenangkan, unik, dilematis dan sangat rentan. Pertumbuhan masa remaja sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar sehingga memiliki karakter yang berda-beda, penuh teka-teki karena kepribadian yang susah ditebak dan sering mencoba-coba hal yang baru.

Remaja merupakan generasi muda yang memiliki bakat, potensi, dan idealisme yang tinggi, apabila bakat dan potensi tersebut dikelola dengan baik akan menjadi suatu modal dasar dan aset bangsa. Namun seiring perjalanan waktu sering dijumpai masalah yang mengganggu dan merusak perkembangan remaja untuk mencari jati dirinya. Sementara itu seiring perkembangan jaman dan perkembangan teknologi informasi memberikan dampak negatif sehingga mendorong peningkatan kenakalan remaja, baik secara kualitas maupun kuantitas yang disebabkan pergeseran nilai, status sosial dan makin kompleksnya keadaan masyarakat saat ini.

Bakat dan potensi diri merupakan kemampuan diri yang dimiliki seseorang yang dikembangkan dan didayagunakan untuk mencapai tujuan hidup. Bakat adalah kemampuan khusus yang menonjol di antara berbagai jenis kemampuan yang dimiliki seseorang. Seseorang umumnya mempunyai bakat-bakat tertentu yang terdiri dari salah satu atau lebih kemampuan khusus yang menonjol dari bidang lainnya. Kemampuan khusus dalam pengertian bakat bisa berbentuk keterampilan atau suatu bidang ilmu tertentu, misalnya dalam bidang seni suara, seni musik, olahraga, teknik, keguruan, sosial, agama, bahasa, matematika, ekonomi, dan lain-lain. (Rini, 2009 :12-13)

Bakat dan potensi yang dibawanya sejak lahir dapat berkembang dengan baik apabila mendapatkan perhatian, rangsangan dan perlakuan secara tepat. Sebaliknya, jika lingkungan tidak memberikan kesempatan kepada bakat tersebut untuk berkembang, maka bakat itu tidak akan ada artinya sama sekali, bahkan bakat tersebut kemungkinan akan terus terpendam atau tidak akan muncul. Bakat adalah kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu dikembangkan atau dilatih. Sementara anak yang berbakat adalah anak yang mampu mencapai prestasi menonjol karena memiliki kelebihan atau kemampuan yang unggul.

Mengenali bakat dan potensi seperti yang dijelaskan diatas hendaknya dilakukan sejak anak menginjak sekolah dasar, karena usia tersebut merupakan masa emas perkembangan (*golden age*) yang keberhasilannya sangat menentukan kualitas anak di masa remaja maupun masa dewasanya. perkembangan pada usia anak-anak memang memasuki tahap yang sangat peka untuk menyerap segala hal yang terekam oleh otak. Jika tahap ini mampu dioptimalkan dengan memberikan berbagai hal-hal yang produktif, maka perkembangan anak di masa remaja hingga masa dewasanya akan berlangsung secara produktif. Karena setiap anak adalah unik, setiap anak memiliki kemampuan dan bakat yang berbeda-beda. Bahkan, sepasang anak kembar identik pun tidak akan memiliki bakat yang sama persis satu sama lainnya. Bakat dapat disamakan dengan cerdas, karena anak berbakat berarti anak yang cerdas, bakat juga memiliki makna yang sama dengan kemampuan. (Rini, 2009: 19-20).

Pada masa peralihan ini dari periode masa anak ke masa dewasaini anak mencapai kematangan fisik dan diharapkan pula disertai dengan kematangan emosi dan perkembangan sosialnya. Karena pada masa peralihan ini remaja pada umumnya masih ragu-ragu akan perannya dan menimbulkan krisis identitas. Misalnya, ketika ada seseorang bertanya tentang identitas kita seperti nama, tempat

tanggal lahir, alamat rumah, pekerjaan, tanpa berpikir panjang dengan terang dan secepat kilat kita menjawab pertanyaan yang diajukan kepada kita. Namun, ketika kita diminta mendeskripsikan siapadiri kita. Bisakah anda menjawab dengan lancar dan tenang? justru kebingungan yang keluar dari pikiran kita.

Begitulah yang terjadi ketika kita mengalami hal itu, yang menandakan bahwa kita belum mengenali siapa diri kita. Untuk itu dalam usaha menentukan jati dirinya dalam arti mengetahui bakat dan potensi serta tujuan yang akan dicapai dalam hidupnya, maka pengembangan bakat dan potensi remaja sangat penting. Karena tiap-tiap remaja berkembang menuju pencapaian potensi manakala lingkungan hidup mereka mendukung untuk menggali bakat dan potensi tersebut.

Berdasarkan permasalahan diatas, untuk menjawab permasalahan-permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah media yang tepat yaitu sebuah buku cerita bergambar tentang mengenali bakat dan potensi untuk remaja dengan konsep perancangan unik, artistik, kreatif dan komunikatif sehingga mudah untuk dipahami. Dengan penekanan pada bahasa visual sebagai pendukung yang diharapkan informasi yang akan disampaikan dapat terserap secara maksimal. Perancangan media buku ini dipilih setelah mempertimbangkan beberapa aspek agar nantinya tujuan dari perancangan ini tercapai. Cara yang kreatif dan komunikatif inilah yang akan membantu para target *audience* atau pembaca agar lebih memahami tentang bakat dan potensi yang dimilikinya.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah buku cerita bergambar tentang bakat dan potensi untuk remaja yang menarik, informatif, dan edukatif dengan sebuah konsep penyajian ilustrasi visual yang memiliki daya tarik serta mudah untuk dipelajari ?

C. Batasan Masalah

Agar apa yang dikemukakan dalam buku cerita bergambar ini tidak melebar dan mudah diterima maka diperlukan adanya pembatasan ruang lingkup, adapun batasan ruang lingkup dalam perancangan ini hanya sebatas memberikan wawasan maupun informasi tentang mengenali dan menggali bakat dan potensi menggunakan media buku cerita bergambar yang didalamnya akan disuguhkan berbagai gambar dan informasi dengan penekanan pada bahasa visualnya sehingga dapat memperjelas maksud dari tulisan dan menambah minat baca.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah merancang buku cerita bergambar yang diharapkan mampu menerjemahkan bakat dan potensi kepada remaja dengan cerita yang diilustrasikan melalui sebuah bentuk bahasa verbal dan penekanan pada bahasa visual yang mudah dipahami.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Target *Audience*

Dapat menjadi informasi, edukasi, maupun tambahan wawasan tentang mengenali dan menggali potensi dan bakat yang dimiliki dari sudut pandang yang berbeda.

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Untuk mengasah kreativitas dan kemampuan serta wawasan tentang teori gambar dan ilustrasi dan menerapkannya dalam buku ilustrasi.

3. Bagi Institusi

Sebagai tambahan sumber referensi kepustakaan dan mendapat sumbangsih berupa hasil karya perancangan buku ilustrasi dengan gaya kartun yang sekiranya dapat digunakan sebagai acuan riset maupun bahan tolak ukur perkembangan karya mahasiswa.

4. Bagiduniabuku/ilustrasi

Pembaruhandengangayadesain yang lebihkreatifdankomunikatif mengingat buku sejenis yang membahas tentang bakat dan potensi lebih didominasi menggunakan bahasa teks dan ilustarsinya pun hanya sedikit bahkan ada buku serupa yg sama sekali tidak terdapat ilustrasi didalamnya.

F. Metode Perancangan

Agar tujuan dari perancangan ini sesuai dengan yang diharapkan, maka dari itu sangatlah penting menyimpulkan data dari metode perancangan yang digunakan pada perancangan ini adalah :

1. Metode pengumpulan data

a. Metode kepustakaan

Pengumpulan data yang mencakup pencarian data darikepustakaandariberbagaisumberpustakadanstudiliteraturdariberbagai media baik media konvensionalcetakmaupun media *online* yang mendukungperancanganini.

b. Metode Wawancara

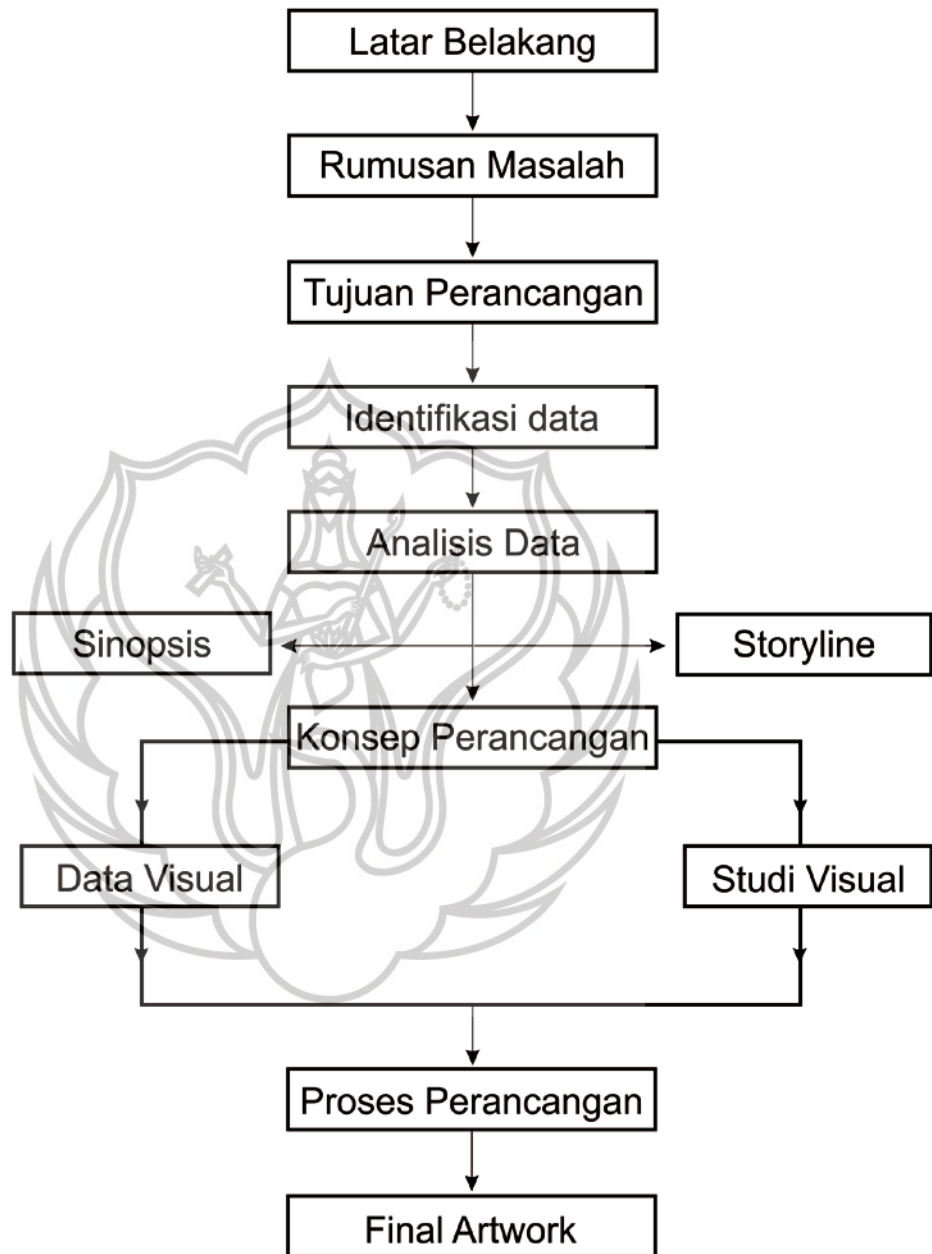
Mengajukanpertanyaansecaratertulisberupawawancara pada khalayakmasyarakatatau target *audiencetertentu* yang berkaitandenganpermasalahan, gunamengetahuiseberapabesarpengetahuan target *audienceterhadap*konten yang akandiangkatsertauntukmengetahuiseberapabesardampakefektivitas media tersebutterhadaphasil yang diharapkan.

2. Metode Analisis Data

Padaperancanganinimetode yang digunakandalamanalisismenggunakanmetode SWOT (*Strengths, Weakness, Opportunities, dan Threats*)sebagaianalisis media danobjekperancangan.Metodeinidipilihkarenadapatmelihatpeluang yang adasehinggadapatlebihterarahdancesuaidengan target *audience*.



G. Skematika Perancangan



Gambar 1. Skematika perancangan