

JURNAL TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR
BAKAT DAN POTENSI UNTUK REMAJA**



Oleh
Ahmad Fauzi Hananta

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2016

PENGESAHAN

Jurnal untuk Tugas Akhir dengan judul '**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BAKAT DAN POTENSI UNTUK REMAJA**' oleh Ahmad Fauzi Hananta, NIM. 0911850024 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indoneisa Yogyakarta, ini telah disahkan oleh Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Juli 2016.



Ketua Program Studi DKV

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

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BAKAT DAN POTENSI UNTUK REMAJA

Ahmad Fauzi Hananta

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jurusan Desain
Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2016

ABSTRAK

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

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.*

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

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 sekaligus 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

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 di atas 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).

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. Tiap-tiap remaja berkembang menuju pencapaian potensi manakala lingkungan hidup mereka mendukung untuk menggali bakat dan potensi tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas, 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.

2. Rumusan dan Tujuan Penelitian

a. 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 ?

b. Tujuan Penelitian

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.

3. Teori dan Metode Penelitian

a. Teori Penelitian

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori komunikasi massa yang dicetuskan oleh Harold D. Lasswell, seorang ilmuwan politik dari Amerika Serikat yang mengatakan bahwa cara terbaik menyampaikan kegiatan komunikasi ialah dengan menjawab pertanyaan “*Who, Says What, In Which Channel, To Whom, With What Effect* (siapa, mengatakan apa, dengan cara apa, kepada siapa, dengan efek bagaimana)”.

b. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan beberapa metode yaitu :

1. Metode Literatur, metode ini mencakup pencarian data kepustakaan dari berbagai sumber pustaka dan studi literatur dari berbagai media baik media cetak, media internet yang mendukung perancangan ini.
2. Mengajukan pertanyaan secara tertulis berupa wawancara pada khalayak masyarakat atau target *audience* tertentu yang berkaitan dengan permasalahan, guna mengetahui seberapa besar pengetahuan target *audience* terhadap konten yang akan diangkat serta untuk mengetahui seberapa besar dampak efektivitas media tersebut terhadap hasil yang diharapkan.

B. Pembahasan dan Hasil Penelitian

Cerita dalam buku ini memiliki tiga tokoh utama. Latar cerita atau peristiwa dimulai sejak SMA dan berakhir hingga lulus kuliah (kerja). Sebagai awalan dipilih gaya *flash back*. Cara ini dipilih untuk menekankan pentingnya masa remaja beserta bakat-bakat yang dimilikinya.

1. Gaya Gambar

Gaya gambar pada buku ini menggunakan gaya kartun yang mengambil gaya gambar dari gaya kartun Amerika dan gaya kartun lokal, dikombinasi membentuk karakter tersendiri. Ilustrasi-ilustrasi yang ada didalam buku cergam ini disesuaikan dengan poin peradegan yang diambil dari naskah cerita.

2. Gaya Bahasa

Buku cergam ini akan menggunakan bahasa Indonesia populer dikalangan remaja. Pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan cergam ini adalah penggambaran cerita tentang bakat, potensi, dan minat yang dimiliki oleh seorang remaja pada kehidupan sosial sehari-hari dengan menyampikan pesan-pesan yang informatif dan positif melalui bentuk verbal yang sesuai dengan remaja, sehingga akan lebih mudah disampaikan.

3. Gaya *Layout*

Buku cerita bergambar ini akan menggunakan layout yang tidak terlalu rumit, simpel namun menarik. Penyusunan *layout* di desain dengan lebih mendominasi gambar atau ilustrasi dari pada teks atau bacaan pada setiap halamannya. Komposisi teks dan gambar dibuat tidak selalu konsisten dalam setiap halamannya. Teks pada isi buku cergam ini akan menggunakan huruf berukuran standar buku atau setara dengan 9 *point*, dimana huruf tidak terlalu besar maupun terkesan kecil namun masih enak dibaca. Agar mudah dibaca layout buku ini akan dipadukan dengan *whitespace* atau ruang kosong.

4. Elemen Buku Cergam

a. Judul Buku

Judul buku pada perancangan ini adalah “PULANG” karena kata tersebut dapat mewakili penggambaran isi cerita. Untuk memperjelas judul dan isi dari buku ini, akan ditambahkan sub judul “ Sebuah Cerita tentang Bakat, Minat, dan Potensi”.

b. Format Buku

Buku cerita bergambar yang dirancang berukuran 14,8 cm x 18 cm, menggunakan *softcover* dan untuk halaman isi buku akan menggunakan *bookpapper* dipilih karena tidak mengkilap dan memiliki tekstur kasar. Buku ini juga disertai dengan packaging buku sebagai variasi tampilan buku agar lebih menarik dan juga berfungsi sebagai pelindung buku. Untuk *finishing*, buku ini akan menggunakan teknik jilid lem yang sering digunakan dalam penjiilidan buku komik dan cergam.

c. Distribusi Halaman

Jumlah halaman akan didapatkan setelah menyusun teks dan materi ilustrasi sesuai kebutuhan, maka akan dapat diperkirakan jumlah halaman dalam buku cerita bergambar ini. Dalam perancangan ini diperkirakan akan ada sekitar 54 halaman.

d. Pemilihan Warna

Warna merupakan bagian penting dari perancangan buku cergam selain gambar dan teks. Warna merupakan elemen yang dapat mempengaruhi dan memunculkan karakteristik dari objek yang dibuat. Perancangan buku cergam ini akan menggunakan warna format *full colour* dan warna yang akan dipilih adalah warna-warna pop yang dapat memunculkan karakteristik kekinian.

e. Tipografi

1) Tipografi Judul

Pemilihan jenis tipografi pada judul perancangan cergam ini akan menggunakan jenis huruf yang memiliki kesan remaja

dan musik sesuai dengan tema besar cergam ini. Jenis huruf yang digunakan merupakan rancangan sendiri.



Gb. 1. *Font* judul buku

2) *Font* sub judul

Jenis huruf yang akan digunakan pada sub judul adalah huruf yang memiliki kesan tegas namun tidak kaku. Pemilihan huruf sub judul ini mempertimbangkan pemilihan huruf yang memiliki keselarasan dengan tipografi pada judul.

SF COMIC SCRIP

"SEBUAH CERITA TENTANG BAKAT, MINAT, DAN POTENSI"

Sumber: *font* di download dari www.dafont.com

3) *Font* isi teks

Pemilihan jenis huruf untuk teks isi buku ini merupakan salah satu komponen penting pada sebuah buku. Pemilihan huruf yang tepat akan membuat pembaca tertarik dan tidak mudah lelah saat membaca. Untuk itu digunakan font yang simpel, jelas, dan tidak kaku.

Comic Sans MS

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789!@#&(),./?":

Sumber: *font* di download dari www.dafont.com

f. Proses produksi

Agar proses perancangan buku cergam ini dapat berjalan lancar, dibutuhkan beberapa peralatan dan perangkat lunak untuk membantu dan mempermudah proses produksi. Alat-alat dan perangkat yang digunakan adalah buku gambar atau *sketch book* untuk membuat sketsa ilustrasi buku cergam yang kemudian hasil gambar tersebut discan menggunakan alat scanner supaya bisa melanjutkan proses selanjutnya.

Proses *trace* gambar dan *colouring* gambar menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop CS 6*. Agar proses *colouring* pada komputer lebih cepat dan mudah dibantu dengan menggunakan

wacom. Selanjutnya pengolahan teks dan layout buku cergam ini menggunakan perangkat lunak *Corel Draw X7*. Setelah konten-konten yang sudah diolah dan di-*layout* sehingga menjadi sebuah buku berformat digital yang siap dicetak, kemudian hasil cetak tersebut sampai pada proses *finishing* menggunakan alat-alat yang berkaitan dengan *finishing*.

- g. Hasil Akhir
 - 1) Cover buku



Gb. 2. Cover Buku Cergam

- 2) Contoh isi buku



Gb. 3. Contoh halaman isi cergam

3) Media pendukung



Gb. 4. Media pendukung buku cergam

C. Kesimpulan

Dilatarbelakangi pentingnya remaja untuk mempelajari serta mengenali bakat dan potensi yang dimiliki. Ada kemungkinan beberapa orang tidak terlalu peduli dengan bakatnya. Mereka menganggap bakat hanya sekedar hobi dan tidak bisa dijadikan modal untuk masa depan. Padahal jika kita melihat seniman, musisi, penulis, profesi-profesi tersebut berawal dari bakat dan potensi yang dilatih secara intensif. Anggapan masyarakat mengenai bakat yang tidak tepat berdampak pada pola pendidikan generasi muda mereka yang terpaku pada pola pendidikan umum di sekolah formal yang dirasa belum terlalu mengakomodasi bakat dan potensi setiap anak didiknya. Remaja, sosok yang menjadi paling dekat dengan "bakat dan potensi", pun tidak terlalu menganggap kedua hal tersebut sebagai hal yang penting.

Di dalam perancangan buku cerita bergambar ini perancang perlu mempelajari terlebih dahulu mengenai bakat dan potensi. Materi-materi tersebut kemudian menjadi salah satu materi di dalam pembuatan cerita pada buku cerita bergambar ini. Buku cerita bergambar yang dirancang tidak hanya menjelaskan sebuah cerita remaja dan potensi dan bakat yang dimiliki, tetapi perancang juga menyisipkan materi-materi tentang potensi dan bakat. Hal tersebut penting untuk dilakukan agar remaja atau pembaca bisa memperoleh tambahan pengetahuan akan tema tersebut. Mereka juga mampu

mengkontekskan materi yang ingin disampaikan perancang dengan cerita yang disajikan di dalam cergam

Buku cerita bergambar merupakan media yang memiliki berbagai kelebihan diantaranya menarik dan tidak membosankan, mampu menyampaikan pesan dengan maksimal, dan mampu merangsang *target audience*. Namun, proses pembuatannya pun tidak mudah dan membutuhkan waktu yang cukup lama, serta dibutuhkan persiapan dan konsep yang matang untuk membuat buku cerita bergambar ini, supaya pesan yang disampaikan akan diterima dengan maksimal.

D. Daftar Pustaka

Isnaeni DK. 2004. *Kenali Bakatmu Lejitkan Potensimu*. Klaten: CV. Rizqi Mandiri.

Rini, Ayu. 2009. *Petunjuk mengarahkan Bakat Anak*. Jakarta: Pustaka Mina.

