

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
BUKU CERGAM EDUTIVITY
(STUDI KASUS TEMA VISUAL “HARI CERIA”
UNTUK ANAK KELAS 1 SD)**



KARYA DESAIN

Kristiawan

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2008**

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
BUKU CERGAM EDUTIVITY
(STUDI KASUS TEMA VISUAL “HARI CERIA”
UNTUK ANAK KELAS 1 SD)**



KARYA DESAIN

Kristiawan



KT001813

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2008**

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
BUKU CERGAM EDUTIVITY
(STUDI KASUS TEMA VISUAL “HARI CERIA”
UNTUK ANAK KELAS 1 SD)**



Kristiawan

NIM 011 1209 023

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
2008

Tugas Akhir Desain berjudul:

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL BUKU CERGAM EDUTIVITY (STUDI KASUS TEMA VISUAL “HARI CERIA” UNTUK ANAK KELAS 1 SD), diajukan oleh Kristiawan, NIM 0111209023, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 31 Juli 2008 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Drs. I. T. Sumbo Tinarbuko, M.Sn
NIP. 131 996 634

Pembimbing II/ Anggota



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn
NIP. 132 133 718

Cognate/ Anggota



Drs. M. Umar Hadi, M.Sn.
NIP. 131 474 284

KPS. Desain Komunikasi Visual
/ Anggota



Drs. Lasina, M.Sn.
NIP. 131 773 135


Ketua Jurusan Desain/ Ketua
/ Anggota



Drs. Ant. Hendro Purwoko
NIP. 131284654



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.
NIP. 131 567 129

Motto



“Tanpa pengorbanan, tak ada kemenangan.”

(Kapten Archibald Witwicky, Film *Transformers*)



“Segala perkara dapat kutanggung di dalam Dia
yang memberi kekuatan kepadaku.”

(Filipi 4:13)

Dedikasi



- Untuk kedua Orang tuaku yang “Kuat dan luar biasa”, terima kasih atas jerih payah dan kepercayaan yang diberikan Bapak dan Ibu selama ini. Bagiku, kalian BERHASIL MENDIDIK aku!
- Untuk segenap keluargaku tercinta di Pungkursari, Salatiga, yang tidak lelah mendukungku hingga detik ini.
- Untuk anak-anak Indonesia yang terlantar dan tidak memiliki kesempatan belajar di sekolah. Semoga Indonesia semakin pintar!

Kata Pengantar

Selama dalam proses menyelesaikan Tugas Akhir ini, banyak hal yang terjadi yang patut direnungkan oleh penulis. Pertama, penulis menyadari pentingnya Tugas Akhir yang dikerjakan ini tidak semata sebagai salah satu bagian prasyarat mengakhiri jenjang studi S-1 dalam institusi atau mencari label sarjana, tetapi penulis sadar bahwa Tugas Akhir yang dikerjakan ini merupakan bagian sebuah bentuk pertanggungjawaban intelektual penulis pribadi sebagai mahasiswa. Kedua, selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini, penulis banyak dibukakan mata melalui ilmu pengetahuan yang bermutu dari para pembimbing, staff pengajar dan rekan sesama mahasiswa tentang esensi pendidikan lewat diskusi, kerjasama, kepercayaan serta pertumbuhan intelektual yang didapat selama proses Tugas Akhir ini.

Media anak-anak sebagai bagian dari karya Desain Komunikasi Visual memiliki kemajuan yang pesat dan nirbatas saat ini. Selain media cetak, anak-anak juga dapat mengakses media elektronik seperti internet dan *games* dengan mudahnya. Gejala ini pada kaca mata penerbit atau industri informasi jelas menguntungkan, tetapi bagi orang tua dan obyek itu sendiri, jika sampai lengah dan bebas begitu saja di konsumsi, maka dapat menjadi racun "*arsenik*" yang dapat membunuh perlahan-lahan masa depannya, tragis tanpa diketahui sebabnya. Pada akhirnya perilaku-perilaku anak-anak yang nakal dan kacau intelektualnya yang kita saksikan di TV dan di jalanan saat ini, menjadi hal yang dimaklumi

masyarakat atas nama perubahan zaman dan modernitas tanpa mengerti akarnya. Dan publikpun menggumam ”mengapa bisa demikian?”,

Betul menurut himbauan para petugas pemeriksa “jentik nyamuk” Puskesmas Kecamatan, “*lebih baik mencegah daripada mengobati!*”. Aplikasi petuah ini secepatnya berimbas pada pola pendidikan anak-anak, bahwa sedini mungkin anak-anak mendapat informasi yang berkualitas dan sehat dari upaya kegiatan belajar mengajar (pendidikan) saat ini.

Apa yang menarik bagi anak-anak? itulah yang perlu dipahami dengan cermat. Anak-anak identik dengan aktivitas bermain dan rasa keingintahuan yang besar. Media anak-anak seperti buku bacaan sudah seharusnya dapat menjadi sarana pelampiasan serta informasi yang bermutu tanpa dibumbui metode yang “*njlimet*”. Buku cergam sengaja dipakai sebagai strategi belajar, karena menyampaikan pesan, maksud, informasi lewat bahas gambar lebih gampang diterima dan disukai anak-anak. (itulah mengapa mereka menyukai komik dan kartun)

Buku cergam *edutivity* sebagai salah satu media pendidikan alternatif, menawarkan sebuah konsep sebuah kegiatan belajar (education) yang beraktivitas (*activity*), dimana si anak akan belajar selayaknya bermain. Strateginya dengan memasukan pesan pendidikan secara tersamar tanpa disadari oleh pembaca, serta audience disibukan dengan interaksi permainan lewat bahasa gambar. Hal ini diantisipasi agar anak tidak cepat bosan dalam belajar dan bahkan semakin merangsang si anak untuk belajar lebih lagi.

Buku ini tidak mengkultuskan bahwa dengan adanya buku ini anak-anak dijamin pintar. Sekali lagi media ini hanya sebagai metode alternatif, serta sengaja dirancang untuk memprovokasi media anak yang lain. Seandainya semua metode pendidikan anak lewat media-media di siasati dengan konsep bahasa gambar, maka sembilan dari sepuluh anak-anak di Indonesia sepertinya menyatakan setuju dengan tepuk tangan yang bergemuruh. Kiranya buku ini berguna bagi mereka, Jayalah pendidikan Indonesia.



Ucapan Terima Kasih

Hallelujah, Puji Tuhan. Untuk pertama kalinya dan yang terutama, kiranya luapan rasa syukur ini oleh penulis sepatutnya dipersembahkan dan dikembalikan kepada Allah Bapa, Allah Putra dan Allah Roh Kudus yang Esa didalam anakNya Tuhan Yesus Kristus, yang selama ini telah memberikan kekuatan dan segala kemurahanNya yang melebihi segala akal kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir Karya Desain ini hingga selesai.

Terima kasih juga yang sedalam-dalamnya kepada para pengajar, rekan-rekan mahasiswa, sahabat-sahabat dalam perjalanan hidupku, serta kepada banyak pihak yang telah banyak membantu serta yang telah memfasilitasi segala sesuatunya hingga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat terselesaikan, dan tentunya dengan berbagai kekurangan yang ada. Kiranya apa yang telah dicapai ini merupakan sesuatu yang bernilai bagi kampus yang saya banggakan ini.

Untuk terlaksananya Tugas Akhir ini penulis banyak mengucapkan terimakasih kepada para pelaksana pendidikan di Institut Seni Indonesia, yaitu:

1. Yth, Rektor ISI Yogyakarta beserta penggiat akademiknya
2. Yth, Drs. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
3. Yth, Drs. Ant. Hendro Purwoko, selaku Ketua Jurusan Desain
4. Yth, Drs. Lasiman, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

5. Yth, Drs. Sumbo Tinarbuko, M.Sn., selaku Pembimbing I dalam Tugas Akhir Karya Desain ini. Bapak tidak hanya mengajari, disaat yang tepat Bapak mereparasi yang rusak ini dan memberi energi! Sebagai Guru dan sebagai teman. Terima kasih.
6. Yth, Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Pembimbing II dalam Tugas Akhir Karya Desain ini. Pak Har terima kasih atas kepercayaan yang diberikan dan kerjasamanya.
7. Yth, Drs. M Umar Hadi, M.S., Cognate dalam pengujian
8. Yth, Drs. Umar Hadi, M.S., selaku Dosen Wali hingga akhir kuliah ini.
9. Yth, Drs. Wibowo, selaku Dosen Wali pada semester awal kuliah. Pak Wib terima kasih sudah pernah "*nombok*" uang kuliah SPP untuk saya. Matur nuwun.
10. Yth, Drs. Asnar Zacky, selaku Staff Pengajar dan Dosen menggambarku. Pak Jeki terima kasih sudah membantu "*meraut*" tangan dan pensil gambar saya. Saya bangga dipanggil "*tukang gambar*".
11. Yth, Bapak Yudi Irawan, S.Sn, selaku Staff Pengajar. Pak Yud terima kasih atas *sharing*, waktu dan "*kitab sakti*"mu yang aku pinjam. Maaf merepotkan. Terima kasih telah menjadi guru dan rekan bertukar pikiran.
12. Seluruh staf pengajar di Prodi Desain Komunikasi Visual.

Tidak lupa juga penulis mempersembahkan ucapan terima kasih kepada orang-orang yang lekat dihati penulis.

Sembah sujudku kepada kedua orangtuaku, Bapak Amirin dan Mami Suratmi, sebagai pahlawan mereka berjuang untuk hidupku, tanpa lelah dan tidak pernah berhenti berharap. Maafkan atas keterlambatan ini.

Kepada keluarga besarku di Pungkursari Salatiga, Mbak Susi dan Mas Kris, Mbak Titik dan Mas Deni dan Mbak Desi, Mas Seto dan adikku Luluk yang merantau di Riau, kamu pasti kuliah Bung, jangan khawatir!. Terima kasih atas dukungan dan doanya. Buat keponakanku yang lucu-lucu, Kanaya, Aurelia dan Nala, bermainlah dan belajarlal, ibarat naskah kalian sedang akan dicetak, kiranya kedepan kalian layak dibaca.

Untuk Wiwin Octavia Ressi yang jauh di Maumere, NTT, terima kasih atas dukungannya dalam studiku. Terima kasih telah menjadi yang terdekat dan mengisi hatiku.

Pada teman-teman seperjuangan TA 2008, Amal Bayu, wahai rekan kental, terima kasih atas bincang malam dan sumbangsih pemikiranmu!. Deni sigit, Sory Den, ngrepoti kamu terus, Nanang dan Harmoko, hidup Salatiga!, Bagus, akhirnya aku menyusul kamu!, Dhean simbah, jangan sampai stroke mbah, Markus jangan pernah menyerah sebelum pluit akhir berbunyi!, Fedo atas pinjaman Laptop, Yuko, Agung Sulis, Krisna kirjo, Ipong, Bram, Agus, Fanny dan Nyonyah Dian, Wikan, Eko, Irwan, Fariz, Dewi, Haryo. Sungguh suatu kehormatan bisa berjuang dengan kalian. Sampai ketemu lagi kawan!

Teman-teman seperjuangan sekolah ”*para tukang manipulasi gambar*” Raptor 2001, Ahmad Heavy, Miko, Karina, Nova, Hermin, Amal, Deni, Gema, Agung, Ganjar, Nyoman, Fedo, Kirjo, Ipong, Bram, Nanang, Yuko, Bagus, Agus, Dhean,

Markus, Guntur, Heli, Djarot, Egit dan yang tidak sempat selesai Munir, Dendy, Bayu, Ridwan, Aan, Christian, Agung Bali. Apalagi kawan jika tidak berkarya!.

Teman-teman Studio Diskom lainnya, Balkon 98, Komplikasi 99, Kepompong 00, Robi atas persahabatan kita, Sopyan, Farid terima kasih atas pigura kalian, Puzzle 02, Otak kanan 03, 04, Kotak pensil 05, Asimetri 06, Sapu lidi 07.

Teman-teman kelompok Idjo Interior 99, maaf jika tiba-tiba menghilang dari kerumunan, untuk Topik dan keluarga terima kasih sudah menumpang di rumahmu. Hangga Hardika, S.Sn, yang ngajak aku masuk ISI, tanpa kamu bakatku tidak berkembang.

Sahabat KKN 2007 Karang mangu yang masih solid hingga kini, Sukron ayo tak tunggu TAmu, Mas JK, makasih mas dah bantu ngedit, Indra tukang ketik melankolis, terima kasih untuk printernya, Gondrong, sorry banyak merepotkanmu kawan, aku tunggu TAmu! Koyo sang petualang cinta, Antok, Mona minang maaf Uni aku suka ganggu tidurmu, Eko Tarkam, Ilham keong, Iwoel, Dina dindun, Novena kamu tidak sendirian Nona!, Pak ketua Ucok, Jefri loro untu, Kenak, Tria nyahnyoh, Dicky, Boz Supri, Rangga Cobra wahai ketua genk cobra, tanpa *Flashdiskmu* dataku tidak tersalurkan, Kakek Winarso ajaklah aku mengintip sudut ruang literaturmu.

Keluarga gereja GBI Generasi Baru Yogyakarta, Pastor Tommy dan segenap penatua jemaat, Om Tunas suhu cinta, Team kelas Impartasi. Keluarga Zona 4, Bang Shane dan staff, Pace Koko, Benes interior 03 tak tunggu TAmu?, Jimmy dipulau terpencil, Wiwi di Jakarta. Om Yos cepet maju Om



Cell Miracle yang membentuk aku, Ayu tanpa kamu aku tidak bisa seperti sekarang, Kak Noldy guru spiritualku, Mbak Diah, Mas Joko, Kaka, Andy Lumenta, Dwi Minarto kapan kita "menangis" bareng, Kak Tiarna, Sari, Peria, Jenny, Etha si Guru bahasa Indonesiaku, Silvi Slipi wanita super, Nita dan Angel, Koko, Juki, Bang Agus, Tovel, Vinas, Wilson, Leo, Bastian. Cell Mercusuar ISI, Mas Dwi, Depianto, Davidboy, Jodi, Entin, Saferius, Muti, Elza Jawa, Terima kasih untuk dukungan doa-doanya dan tetaplh sebagai pembawa kabar baik bagi KerajaanNya..

Terima kasih juga untuk rekan bisnis, Pak Dosen Eko Budi Santoso, SE., MSi, tanpa komputermu aku mungkin seperti empu Tantular yang menulis pakai daun lontar. Terima kasih atas kepercayaannya, maaf proyek kita tertunda oleh ego,ku, setelah TA kita berlari lagi. "*Viva Reborn*"

Terima kasih pada keluarga Bapak Arie Saptaji, tanpa bantuanmu Mas, saya bisa *klenger* menyusun cerita buku ini, Mbak Rina yang memberi makan saat lemburku, Lesra dan Tirza, Om jadi belajar melihat warna seperti yang kalian maksud.

Keluarga Mas Samuel, Mbak Yuni, Yusak, Pepen, Dei, Keke, terima kasih kita bisa sepayung saat kondisi yang sulit, baik saat gempa hingga rumah yang baru.

Terima kasih sebesar-besarnya pada Studio "HeavyFolder", Ahmad Nuryanto, SSn. Ari dan Munir yang sudah membantu Tugas Akhir ini lewat desainnya. Untuk referensi bukunya, untuk kopinya dan ngobrolnya.

Pada temen-temen kost di Kumendaman, Pak Budi, Om Hengky makasih atas *scanernya*, Mas Wawan, Sahdan, Anton, Heru, Mas Paijo, Bang Iwan, Amir, Mbah Jumadi atas sarapan setiap paginya. Untuk Papah Pipet dan Mamah Ika, terima kasih atas dukungan, persahabatan dan doanya selama ini, kalian memang luar biasa.

Pada unit reaksi cepat 911 Minggiran, yang pernah aku singgahi dan kurepoti, boz Adi Mangap, Toto, Putut, boz Yudi, Jebeng sang kaisar gila dunia, Rano dan keluarga di Jakarta, thanks pace atas persahabatan kita hingga detik ini, Laras Jakmania, "Si Bleki" motor Rano yang selama ini membantu studiku. Kelompok Mural "Modhar Cocote" yang terbang kemana-mana dan Keluarga PUSHAM UII.

Teman-teman gilaku di Salatiga, Agung pengkik dan Iwan Sailor yang detik ini masih setia menemani hari-hariku. Lek Jeck, Mbah Jami, dan warga RT 05 Pungkursari tercinta

Akhir kata kepada rekan-rekan atau pihak-pihak yang pernah membantu saya selama studi ini, yang mungkin lupa saya sebutkan, terima kasih atas dukungannya hingga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat terselesaikan dengan baik. Sekali lagi terima kasih. Tuhan Memberkati kita semua. Amin

Yogyakarta, Juli 2008

Kristiawan

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
MOTTO	ii
DEDIKASI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	viii
DAFTAR ISI.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Batasan Masalah	5
E. Tujuan Perancangan.....	6
F. Manfaat Perancangan.....	6
G. Tinjauan Teoritis.....	7
H. Metode Perancangan.....	8
I. Sistematika Perancangan	9
J. Skema Perancangan	14
BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	15
A. Landasan Teori.....	15
1. Buku.....	15
1.1. Unsur Buku	17
1.2. Kategori Buku secara Umum.....	20
2. Buku Anak-anak	22
2.1. Kategori Buku Anak-anak	25
2.2. Buku Anak dan Penulisan.....	27
2.3. Buku Anak dan Ilustrasi.....	34
3. Tinjauan tentang Cergam.....	37

4. Sejarah Cergam Nasional.....	39
5. Anak-anak.....	52
5.1. Anak dan Psikologi.....	53
5.2. Anak dan Aktivitas.....	56
6. Edutivity.....	58
B. Analisis.....	61
1. 5W+1H.....	61
2. Analisis mendasar tentang unsur-unsur Pokok Cergam.....	62
a) Tema/Judul.....	62
b) Synopsis.....	62
c) Story Line/Naskah.....	63
d) Gaya Gambar.....	63
e) Gaya Lay Out.....	68
f) Gaya Goresan.....	69
BAB III. KONSEP PERANCANGAN.....	71
A. Tujuan Perancangan.....	71
1. Deskripsi Tema.....	71
2. Sinopsis Cerita.....	72
3. Aplikasi Teori Psikologi pada Perancangan.....	74
4. Story Line/Naskah.....	81
5. Deskripsi arah bentuk.....	89
B. Strategi Kreatif.....	97
1. Target audience.....	97
2. Isi Pesan.....	97
C. Pendekatan Kreatif.....	97
1. <i>Content</i> Buku.....	97
2. Deskripsi Cerita.....	98

3. Deskripsi Gambar	99
BAB IV. STUDI VISUAL DAN PERANCANGAN.....	102
A. Tahap Data Visual.....	102
1. Studi Karakter	103
2. Studi Bangunan.....	106
3. Studi Transportasi.....	109
4. Studi Bunga dan Tanaman.....	113
5. Studi Pakaian	119
6. Studi Lokasi	122
7. Studi Arsir.....	125
8. Studi Warna	127
9. Studi Ilustrasi	129
10. Studi Typografi	133
B. Tahap Finishing Desain	136
1. Program Desain.....	136
2. Lay Out	139
3. Master Ilustrasi Manual	148
4. Final Desain	156
BAB V. PENUTUP.....	177
A. KESIMPULAN.....	177
B. SARAN	178

C. DAFTAR PUSTAKA	179
D. LAMPIRAN.....	180



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Maraknya buku anak-anak yang beredar, khususnya buku untuk anak-anak yang setara kelas Sekolah Dasar (SD,) yang diterbitkan dan memenuhi etalase toko-toko buku di Jogjakarta seperti Gramedia, Toga Mas, dan toko sejenisnya sangat perlu untuk di apresiasi. Kemunculan buku-buku seperti cergam, komik, buku *edutivity* (buku edukasi yang beraktivitas) yang dimaksud selain memiliki tampilan (ilustrasi dan desain grafis) yang bagus juga menawarkan sisi kualitas cetak grafika yang menawan, sehingga kelayakan harga yang ditawarkan sangat sepadan.

Bagi dunia desain komunikasi visual (DKV) sendiri, munculnya buku anak-anak tersebut menandakan semakin semaraknya ranah DKV serta kemajuan dunia grafika (penerbit) dan cetak-mencetak (*offset*). Meski tidak pernah benar-benar terpeta dalam perjalanan perbukuan nasional, buku anak-anak menemukan dunianya sendiri. Riuhan dan penuh warna¹. Ditawarkan dengan harga bervariasi, kualitas cetak *full colour*, ilustrasi apik, desain yang menawan, hasil jadi yang elegan. Tentunya bagi anak-anak (*target audience*) yang melihatnya akan tertarik bahkan memaksa orang tuanya agar dibelikan buku-buku tersebut.

¹ Dalam Sergapan Komik Impor, Ruang Baca, Edisi 46, Minggu 27 Januari 2008, Koran Tempo, h. 7

Buku cergam, komik serta buku *edutivity* dan semacamnya sangatlah tepat dan proporsional bagi anak-anak, karena apa yang ditawarkan dan dikomunikasikan buku –buku bergambar tersebut sangat membantu untuk usia mereka (SD). Penyampaian pesan dengan bahasa gambar (visual) kepada anak-anak lebih mudah diterima dan gampang dimengerti ketimbang dengan bahasa teks, memang pada kenyataannya anak-anak akan cepat jenuh bahkan menemukan kebosanan jika terus menerus membaca teks. Bahasa gambar jelas memiliki kekuatan sendiri, selain mudah membantu daya khayal (imajinasi) pembaca, cerita juga menjadi lebih menarik, tidak mengantuk bahkan pembaca terkadang tertawa sendiri menemukan kelucuan ilustrasi yang di dalamnya (ada interaksi).

Akan tetapi berjubelnya buku anak-anak tersebut, jika dicermati lebih jelas akan ditemukan sesuatu yang ironi. Cobalah berjalan-jalan ke toko buku dan perhatikan bagian buku anak-anak, hanya sedikit saja buku cerita anak karya penulis lokal yang terdapat disana, terselip diantara puluhan, mungkin bahkan ratusan judul buku terjemahan, disinilah ditemukan sebuah ketimpangan yang luar biasa. Buku terjemahan jelas merajai pasar dan penerbit pun mengakuinya².

Sebenarnya jika mau jujur, bagi dunia desain komunikasi visual hal ini merupakan kemunduran. Mengapa dapat dikatakan mundur, karena dari banyaknya buku yang diterbitkan banyak sekali buku-buku terjemahan dari luar negeri, seperti komik-komik Jepang dan Amerika, cergam-cergam dan tentunya

² Dicari: Penulis Cerita Anak, Baca, Edisi 46, Minggu 27 Januari 2008, Koran Tempo, h. 6

Buku cergam, komik serta buku *edutivity* dan semacamnya sangatlah tepat dan proporsional bagi anak-anak, karena apa yang ditawarkan dan dikomunikasikan buku –buku bergambar tersebut sangat membantu untuk usia mereka (SD). Penyampaian pesan dengan bahasa gambar (visual) kepada anak-anak lebih mudah diterima dan gampang dimengerti ketimbang dengan bahasa teks, memang pada kenyataannya anak-anak akan cepat jenuh bahkan menemukan kebosanan jika terus menerus membaca teks. Bahasa gambar jelas memiliki kekuatan sendiri, selain mudah membantu daya khayal (imajinasi) pembaca, cerita juga menjadi lebih menarik, tidak mengantuk bahkan pembaca terkadang tertawa sendiri menemukan kelucuan ilustrasi yang di dalamnya (ada interaksi).

Akan tetapi berjubelnya buku anak-anak tersebut, jika dicermati lebih jelas akan ditemukan sesuatu yang ironi. Cobalah berjalan-jalan ke toko buku dan perhatikan bagian buku anak-anak, hanya sedikit saja buku cerita anak karya penulis lokal yang terdapat disana, terselip diantara puluhan, mungkin bahkan ratusan judul buku terjemahan, disinilah ditemukan sebuah ketimpangan yang luar biasa. Buku terjemahan jelas merajai pasar dan penerbit pun mengakuinya².

Sebenarnya jika mau jujur, bagi dunia desain komunikasi visual hal ini merupakan kemunduran. Mengapa dapat dikatakan mundur, karena dari banyaknya buku yang diterbitkan banyak sekali buku-buku terjemahan dari luar negeri, seperti komik-komik Jepang dan Amerika, cergam-cergam dan tentunya

² Dicari: Penulis Cerita Anak, Baca, Edisi 46, Minggu 27 Januari 2008, Koran Tempo, h. 6

juga buku *edutivity* dan semacamnya, yang kebanyakan memakai penulis dan ilustrator dari luar negeri, lalu dimanakah karya penulis, ilustrator, desainer grafis dan komikus lokal selama ini?. Tentunya sebagai mahasiswa DKV sendiri, perancang memiliki pertanyaan pribadi, mengapa karya-karya lokal negeri sendiri tidak naik cetak atau tidak bermunculan? Apakah mutu karya lokal kalah tanding atau dimana kepedulian para penerbit lokal terhadap karya anak bangsa?.

Dalam hal ini, perancang tidak mencari siapa yang harus dikambinghitamkan. Justru pertanyaan di atas dalam kacamata desain komunikasi visual malah memberikan perancang peluang dan kesempatan untuk menghasilkan karya yang diharapkan memiliki nilai tanding dengan karya dari luar negeri, sehingga harapan ke depan dalam perkembangan buku cergam di Indonesia sendiri, buku cergam dan sejenisnya memiliki prestise serta mendapatkan pasar sendiri.

Selanjutnya pada konteks ini cergam juga menjadi pilihan utama pada perancangan buku cergam *edutivity* kedepan. Perancang membatasi buku yang bersifat aktivitas ini, hanya ditujukan khusus untuk anak-anak setara siswa kelas 1 Sekolah Dasar (SD). Buku yang akan dirancang merupakan buku yang diharapkan bisa memancing daya kreatifitas anak agar selalu aktif dalam belajar, dimana anak tidak takut salah dalam belajar, mengapa demikian, karena muatan didalam isi buku ini tidak memakai penilaian salah atau benar.

Secara pendistribusiannya buku tersebut dijual untuk khalayak umum. Buku ini dapat dikatakan sebagai buku rumahan bagi anak, tujuannya hanya

menjembatani aktivitas anak dalam keingintahuannya dengan dibantu atau melibatkan orangtuanya sendiri (interaktif).

Dalam perancangan ini, untuk penulisan naskahnya, perancang bekerjasama dengan salah satu penulis dari Jogjakarta yaitu Arie Saptaji. Penulis tersebut sudah banyak menghasilkan karya-karya yang diterbitkan oleh penerbit seperti Gramedia Pustaka, Andi, Metanoia, Papyrus, dan penerbit lainnya. sehingga perancang hanya fokus pada pengerjaan ilustrasi serta desain grafisnya saja.

B. Identifikasi Masalah

Beberapa hal yang menjadi latar belakang masalah sehingga diperlukannya perancangan buku cergam *edutivity* ini sebagai berikut:

1. Minimnya karya buku-buku lokal yang beredar serta merajainya buku-buku terjemahan (impor) di toko-toko buku, menjadi acuan sebagai perancangan yang akan dibuat guna menghidupkan kembali dunia cergam dan meramaikan pasar karya lokal.
2. Penyampaian pesan dengan bahasa gambar atau visual (pada buku-buku lain) yang miskin dalam penggambaran (ilustrasi) yang mengimajinasikan ke-Indonesia-an yang khas.
3. Memahami psikologi anak lewat gambar dengan mempertimbangkan aspek usia anak antara 6 sampai 7 tahun.

C. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah buku cergam *edutivity* (buku pengetahuan yang beraktivitas) untuk anak-anak yang setara dengan siswa kelas I SD ke dalam bentuk cergam yang menarik dan mudah dipahami. Selain untuk membantu daya imajinasi pembaca, buku cergam ini juga dirancang untuk mengenalkan pengetahuan dan wawasan kepada anak-anak lewat visualisasi yang menggambarkan tentang alam tropis ke-Indonesia-an yang khas, baik dengan penggambaran alamnya, maupun karakter figur-figur yang ada di dalamnya.

D. Batasan Masalah

1. Batasan subyektif

Dalam karya desain komunikasi visual ini perancangan buku cergam *edutivity* yang akan dibuat mengedepankan aspek dan teknik manual guna mengungkap kembali karakter goresan manual dan pewarnaan yang khas untuk mewakili penggambaran figur-figur yang khas orang Indonesia (lokalitas).

2. Batasan obyektif

- a. Perancangan buku cergam *edutivity* yang akan dibuat, ditujukan umumnya kepada anak-anak setara kelas 1 Sekolah Dasar, ataupun orangtua yang berminat mengenalkan gambar-gambar dengan karakter berbeda kepada anak-anaknya.

- b. Tetap memerhatikan sebuah pesan dengan bahasa gambar (visual) yang lebih mudah ditangkap dan diterima, diminati, dan gampang dimengerti oleh anak-anak.

E. Tujuan Perancangan

Untuk menghasilkan ragam buku cerita bergambar, khususnya bagi anak-anak setara kelas 1 SD, yang berbeda dan khas serta mewakili semangat ke-Indonesia-an (lokal), namun mempertimbangkan efektifitas pesan yang tertuang dalam gambar.

F. Manfaat Perancangan

1. Bagi Target Audience

Buku tersebut tidak memiliki penilaian salah atau benar seperti pendidikan sekolah pada umumnya, maka diharapkan anak-anak tidak takut (tertekan) dalam belajar. Selain itu tujuan buku ini memancing anak lebih proaktif dan kreatif dengan orangtua dalam belajar.

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Perancangan ini juga dibuat sebagai syarat kelulusan jenjang S-1 di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

3. Bagi Civitas Akademi (Staf Pengajar, Peneliti Keilmuan DKV)

Sebagai bahan dan koleksi arsip untuk tujuan penelitian dan pengembangan studi gaya desain beserta pendekatannya.

4. Bagi Penerbit Buku Bacaan Indonesia

Secara tidak langsung turut membangkitkan karya-karya cergam di Indonesia dalam tampilan desain dan ilustrasi yang berbeda dan khas (lokal).

5. Bagi Masyarakat

Buku tersebut dijual untuk umum dan merupakan buku rumahan, sehingga diharapkan dapat menjadi acuan bagi orang tua pada umumnya dalam hal mendidik dan mengenalkan kreatifitas dan pengetahuan kepada anak mereka.

G. Tinjauan Teoritis

1. Istilah anak-anak dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah anak masih kecil (belum dewasa)³
2. Buku kanak-kanak dalam istilah Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu buku yang ditulis khusus sebagai bacaan anak-anak⁴
3. Pendidikan merupakan proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, perbuatan mendidik⁵
4. Sedangkan menurut pengamat budaya, Arswendo Atmowiloto (1980-an di jurnal Kebudayaan), pernah menyebutkan bahwa lahirnya akronim “Tjergam” yang menjadi istilah komik klasik di Indonesia berasal dari “Tjerita

³ Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Edisi Ketiga”, (Departemen Pendidikan Nasional, Balai Pustaka, Jakarta, 2002), h. 43

⁴ ibid, h. 172

⁵ ibid, h. 263

berGambar”, yang konon katanya dikreasikan untuk ”menghaluskan” istilah serapan “komik” (*comics*) dari bahasa asing, yang pada masa itu mempunyai reputasi buruk. Mungkin komikus atau cergamis era itu lebih tahu soal kehadiran komik-komik yang banyak mengandung pornografi dan pornoaksi. Diusulkan oleh seorang cergamis sendiri, bernama Zam Nuldyn, mengenai dimana, kapan, dan bagaimana akhirnya istilah cergam bisa meluas dan diterima, masih diperlukan penelitian historis yang lebih mendalam, sehingga kartunis T. Sutanto di pertajam menjadi hanya Cerita Gambar⁶

H. Metodologi Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

Data verbal dan visual yang berkaitan dengan dunia anak-anak

- a. Data verbal digunakan sebagai data yang menyangkut tentang hal-hal teoritis, seperti penyusunan naskah dengan Arie Saptaji sebagai penulis cerita, buletin *LOGOS* serta Ruang Baca, Koran Tempo sebagai bahan acuan awal. Data verbal juga akan diambil dari kajian pustaka, berupa buku tentang dunia anak-anak baik dari segi pendidikan maupun kreatifitas, buku psikologi anak, buku teori ilustrasi, ensiklopedi, dan referensi *on line* yang terkait.
- b. Data visual digunakan sebagai data yang memuat tentang dunia anak-anak, data visual akan diambil dari buku ilustrasi dunia anak, photo yang

⁶ <http://k4rnacomics.blogspot.com>, 16 nov 2007

berhubungan dengan konsep perancangan, serta referensi *on line* yang terkait dengan topik.

2. Metode Analisis Data

Berdasarkan data yang ada, maka perlu digunakan suatu metode untuk mengelola data tersebut. Metode yang digunakan dalam perancangan buku ini adalah, metode 5W1H (*What, Why, Who, When, Where and How*).

3. Metode Eksperimen

Metode ini merupakan langkah yang menentukan untuk terwujudnya perancangan buku ini dari *lay out* sampai final desain.

I. Sistematika Perancangan

J. Skema Perancangan

BAB I. PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Rumusan Masalah.
- D. Batasan Masalah.
- E. Tujuan Perancangan
- F. Manfaat Perancangan
 1. Bagi *Target Audience*

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual
3. Bagi Civitas Akademi
4. Bagi Penerbit Buku Bacaan Indonesia
5. Bagi Masyarakat

G. Tinjauan Teoritis

H. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data
2. Metode Analisa Data
3. Metode Eksperimen

I. Sistematika Perancangan

J. Skema Perancangan

BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. LANDASAN TEORI

1. Buku
 - 1.1 Unsur buku
 - 1.2 Kategori buku secara umum
2. Buku Anak-anak
 - 2.1 Kategori buku anak-anak
 - 2.2 Buku anak dan penulisan
 - 2.3 Buku anak dan ilustrasi
3. Tinjauan tentang cergam

4. Sejarah cergam nasional

5. Anak-anak

5.1 Anak dan psikologi

5.2 Anak dan aktivitas

6. *Eduativity*

B. ANALISIS

1. 5 W + 1 H

2. Analisis Mendasar Tentang Unsur-unsur Pokok Cergam

a) Tema/ judul

b) Sinopsis

c) *Story line/naskah*

d) Gaya gambar

e) *Gaya lay out*

f) Gaya goresan

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

A. TUJUAN PERANCANGAN

1. Deskripsi tema

2. Sinopsis cerita

3. Aplikasi Teori Psikologi pada Perancangan

4. *Story line/naskah*

5. Deskripsi arah bentuk

B. STRATEGI KREATIF

1. *Target audience*
2. Isi pesan
3. Tema rancangan

C. PENDEKATAN KREATIF

1. Deskripsi cerita
2. Deskripsi gambar

BAB IV. VISUALISASI

A. Tahap Data visual

1. Studi karakter
2. Studi bangunan
3. Studi transportasi
4. Studi bunga dan tanaman
5. Studi pakaian
6. Studi lokasi
7. Studi arsitektur
8. Studi warna
9. Studi ilustrasi
10. Studi tipografi

B. Tahap *Finishing* desain

1. Program desain



2. *Lay out*
3. *Master ilustrasi manual*
4. Final desain

BAB V. PENUTUP

- A. KESIMPULAN DAN SARAN
- B. DAFTAR PUSTAKA
- C. LAMPIRAN



Skema Perancangan

