

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR  
HIDUP BERKELANJUTAN**



**PERANCANGAN**

**Ria Rizky Hanifah  
1210001124**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2019**

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR  
HIDUP BERKELANJUTAN**



**Oleh:**

**Ria Rizky Hanifah**

**1210001124**

**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  
2019**

Tugas Akhir Karya Desain Berjudul

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR HIDUP BERKELANJUTAN** diajukan oleh Ria Rizky Hanifah, NIM 1210001124, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 2 Juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

**FX. Widyatmoko, M.Sn.**

NIP 19750710 200501 1 001

Pembimbing II

**Feza Bajraghosa, M.Sn.**

NIP 19810202 200604 1 004

Anggota

**Evi Jatmika, S.Sn., M.Sn.**

NIP 19850103 201504 1 001

Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual

**Indris Maharsi, S.Sn., M.Sn.**

NIP 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain

**Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.**

NIP 1997035 200212 1 005



Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

**Dr. Suastiwi, M.Des.**

NIP 19590802 198803 2 002

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya menyatakan dengan sesungguhnya Tugas Akhir dengan judul : **PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR HIDUP BERKELANJUTAN** yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Bukan merupakan tiruan maupun duplikasi skripsi atau tugas akhir yang telah dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapat gelar Sarjana di lingkungan ISI Yogyakarta maupun perguruan tinggi lainnya, kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan.

Yogyakarta, 2 Juli 2019

Ria Rizky Hanifah  
1210001124

## **PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ria Rizky Hanifah  
NIM : 1210001124  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni Rupa  
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya akan menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir dengan judul : “Perancangan Buku Cerita Bergambar Hidup Berkelanjutan”.

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta atas penulisan karya ilmiah ini, demi perkembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak untuk menyimpan, mengalih mediakan atau mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*).
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan ISI Yogyakarta dari semua bentuk hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sepenuhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2 Juli 2019

Yang menyatakan,

Ria Rizky Hanifah

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan petunjuk-Nya, sehingga Tugas Akhir Perancangan Karya Desain dengan judul “Pohon Kebajikan” dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Sarjana Strata 1 (S-1) Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.

Banyak kendala baik secara internal maupun eksternal yang dihadapi dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Namun berkat berbagai bantuan dari berbagai pihak baik secara fisik, moral, materi, maupun dukungan spiritual sehingga penciptaan Tugas Akhir Perancangan Buku ini dapat diselesaikan. Untuk itu saya ucapkan terima kasih kepada :

1. Orang Tua yang senantiasa memberikan segala bentuk dukungan.
2. FX. Widyatmoko, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir.
3. Terra Bajraghosa, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir.
4. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. Seluruh dosen Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmu pengetahuan.
6. Teman-teman sekampus maupun teman-teman lainnya yang telah menjadi rekan diskusi, menemani saya kuliah, dan memberi dukungan moral.
7. Seluruh staf dan karyawan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

## **PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR HIDUP BERKELANJUTAN**

**Ria Rizky Hanifah  
1210001124**

### **ABSTRAK**

Persoalan lingkungan yang didasari atas aktivitas keseharian masyarakat merupakan sebuah bentuk kebudayaan yang telah berkembang saat ini. Munculnya industri telah menciptakan gaya hidup baru masyarakat dan meningkatkan pola konsumsi dalam masyarakat, sehingga hal ini menjadikan meningkatnya produksi sampah, limbah, polusi yang dapat mengakibatkan meningkatnya kerusakan lingkungan hidup. Dengan hal demikian kemudian menjadi dasar atas adanya perancangan buku cerita bergambar (cergam) ini, yang bertujuan sebagai media alternatif pendidikan lingkungan atau ekoliterasi yang akan ditujukan kepada anak-anak sebagai generasi penerus yang akan terus memproduksi budaya-budaya baru di masa yang akan datang. Sehingga harapannya, akan tercipta suatu budaya baru yang bersifat ekologis, yaitu budaya atau cara hidup yang sejalan dengan prinsip-prinsip ekologidan dapat terwujud masyarakat atau kehidupan yang berkelanjutan.

Melalui prinsip-prinsip ekologi yang bersifat filsafat kemudian disederhanakan kembali, dan disusun menjadi suatu teks cerita bergambar. Dengan melakukan penyederhanaan makna ini kemudian, pesan disampaikan dengan menampilkan simbol-simbol baik verbal maupun visual pada buku cergam yang lebih dekat dengan anak-anak sehingga pesan akan lebih mudah dipahami oleh mereka sebagai target utama pembaca cergam ini.

Kata kunci: ekologi, cergam, hidup berkelanjutan, prinsip-prinsip ekologi

**DESIGN PICTURE STORYBOOK  
OF SUSTAINABLE LIFE**

**Ria Rizky Hanifah  
1210001124**

**ABSTRACT**

*Environmental issues based on people's daily activities are a form of culture that has developed at this time. The industries have been created a new life style for the community and increase consumerism patterns in society, trash, waste had increases, pollution that lead damage to the environment. The problems have become the basic idea for creating this picture storybook, aimed as alternative environmental education or ecoliteracy for children as the next generation who always produce new culture for the future. So hopefully, it will create a culture basically from ecology, there are culture or lifestyle which in line with ecological principles and achieve for sustainable life.*

*Through the ecological principles in philosophy, which is simplified and arranged to picture storybook. The messages delivered by showing the symbols, in verbal and visual which easy to understood for children, so this book can go directly for main target audience.*

*Keyword : ecology, picture storybooks, sustainable life, ecological principles.*



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Batasan Masalah .....	4
D. Tujuan Perancangan .....	4
E. Manfaat Perancangan .....	4
1. Manfaat Bagi Mahasiswa .....	4
2. Manfaat Bagi Instansi Akademik .....	4
3. Manfaat Bagi Masyarakat .....	4
F. Definisi Operasional .....	4
1. Cerita Bergambar .....	5
2. Ekologi .....	5
G. Metode Pengumpulan Data .....	5
1. Data Primer .....	5
2. Data Sekunder .....	6
H. Identifikasi 5W+1H .....	6
1. <i>What</i> (Apa) .....	6
2. <i>Who</i> (Siapa) .....	6
3. <i>Why</i> (Kenapa) .....	6
4. <i>Where</i> (Di mana) .....	6
5. <i>When</i> (Kapan) .....	7
6. <i>How</i> (Bagaimana) .....	7
I. Skematika Perancangan .....	8
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN LANDASAN TEORI</b> .....	<b>9</b>
A. Ekologi .....	9
B. Hidup Berkelanjutan ( <i>Sustainable</i> ) dan Masyarakat Berkelanjutan .....	10
C. Cerita Bergambar .....	14
1. Fungsi dan Peranan Cergam .....	16
2. Jenis-Jenis Buku Cerita Bergambar Berdasarkan Tema .....	17
a. Realistik .....	17
b. Fantasi .....	18

c. Eduktivitas ( <i>Eduactivity</i> ).....	21
d. Pendidikan Karakter.....	22
3. Format Cergam .....	23
a. <i>Soft Cover</i> dan <i>Hard Cover</i> .....	23
b. Ukuran (Besar dan Kecil).....	24
c. <i>Boardbook</i> .....	27
d. Buku Stiker.....	27
e. <i>Soundbook</i> .....	29
D. Tinjauan Karya Fiksi .....	30
1. Tema .....	30
2. Plot.....	31
3. Penokohan.....	32
4. Latar .....	32
5. Sudut Pandang .....	32
6. Bahasa .....	32
7. Moral.....	32
E. Tipografi .....	33
1. <i>Black Letter/Old English/Fraktur</i> .....	33
2. <i>Humanist/Venetian</i> .....	34
3. <i>Old Style/Old Face/Garalde</i> .....	34
4. <i>Transisional/Reales</i> .....	35
5. <i>Modern/Didone</i> .....	35
6. <i>Slab Serif/Egyptian/Mecanes/Antiques</i> .....	35
7. <i>Sans Serif</i> .....	36
a. <i>Grotesque Sans Serif</i> .....	36
b. <i>Geometric Sans Serif</i> .....	37
c. <i>Humanist Sans Serif</i> .....	37
8. <i>Script er Cursive</i> .....	37
9. <i>Display</i> atau Dekoratif .....	38
F. <i>Legibitydan Readability</i> .....	38
G. Tipografi dalam Buku Cergam Anak .....	39
H. Tinjauan <i>Layout</i> .....	50
1. <i>Sequence</i> (Urutan).....	50
2. <i>Emphasis</i> (Penekanan).....	50
3. <i>Balance</i> (Keseimbangan).....	51
4. <i>Unity</i> (Kesatuan) .....	51
I. <i>LayoutCover</i> Cergam Anak .....	51
J. <i>Layout</i> dalam Cergam Anak .....	54
K. Identifikasi 5W+1H.....	57
1. <i>What</i> (Apa).....	57
2. <i>Who</i> (Siapa).....	57
3. <i>Why</i> (Kenapa).....	58

4. <i>Where</i> (Di mana).....	58
5. <i>When</i> (Kapan) .....	58
6. <i>How</i> (Bagaimana) .....	58
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN</b> .....	<b>59</b>
A. Konsep Media .....	59
1. Tujuan Media .....	59
2. Strategi Media .....	59
a. Media Utama .....	59
b. Media Pendukung.....	61
B. Konsep Kreatif.....	62
1. Tujuan Kreatif .....	62
2. Strategi Kreatif.....	62
a. Target Audiences.....	63
b. Sinopsis Isi Cergam.....	64
c. Konsep Teks dan Visual.....	64
C. Program Kreatif .....	74
1. Judul Buku .....	74
2. Tema Cerita.....	74
3. Plot Cerita .....	75
a. Penyituasian .....	75
b. Pengenalan .....	75
c. Konflik .....	75
d. Penyelesaian.....	75
4. Penokohan.....	76
a. Tokoh 1 .....	76
b. Tokoh 2 .....	77
c. Tokoh 3 .....	77
5. Pelataran.....	77
6. Moral.....	77
7. Jenis Buku Cergam dan Genre.....	78
8. Gaya Penulisan Naskah dan Plot .....	78
9. Sampul Depan dan Belakang .....	78
D. Pendekatan Kreatif.....	78
1. Isi Cerita.....	78
2. Uraian Adegan .....	81
3. Deskripsi Gambar .....	84
a. Format Perancangan.....	84
b. Tata Letak ( <i>Layout</i> ).....	85
c. Gaya Tipografi .....	85
d. Gaya Visual/Grafis .....	85

e. Teknik Goresan .....	85
f. <i>Tone</i> Warna .....	85
g. Sampul Depan dan Belakang .....	86
h. <i>Finishing</i> .....	86
<b>BAB IV PROSES DESAIN .....</b>	<b>87</b>
A. Studi Tipografi.....	87
1. Data Visual.....	87
2. Penjaringan Ide .....	88
B. Studi Visual .....	89
1. Studi Visual Karakter Tokoh Utama dan Tokoh Pendukung .....	89
a. Data Visual.....	89
b. Visualisasi .....	91
2. Studi Visual Unsur Properti .....	91
3. Studi Visual Flora .....	94
4. Studi Visual Unsur Arsitektural/Bangunan .....	95
5. Layout Cergam.....	98
6. Layout Sampul Depan dan Belakang.....	100
7. <i>Final Artwork</i> .....	100
a. <i>Cover</i> .....	100
b. Halaman Isi .....	101
C. Media Pendukung .....	123
1. <i>Goodie Bag</i> .....	123
2. Kantung Buku .....	123
3. Poster Pameran.....	123
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>124</b>
A. Kesimpulan.....	124
B. Saran .....	124
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>126</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. Skematika Perancangan.....	8
Gb. 2. Cover “ <i>Kisah Burung Natal</i> ” .....	15
Gb. 3. Isi dalam Buku “ <i>Kisah Burung Natal</i> ” .....	15
Gb. 4. Contoh cergam dengan tema realistik .....	18
Gb. 5. Contoh Cergam dengan tema fantasi tradisional.....	18
Gb. 6. Contoh cergam dengan tema fantasi tradisional .....	19
Gb. 7. Contoh cergam dengan tema fantasi tradisional .....	19
Gb. 8. Contoh buku cergam bertema dongeng fabel modern .....	20
Gb. 9. Contoh cergam buku eduaktivitas .....	21
Gb. 10. Contoh cergam buku eduaktivitas .....	21
Gb. 11. Contoh cergam buku eduaktivitas .....	22
Gb. 12. Contoh cergam buku eduaktivitas .....	22
Gb. 13. Contoh cergam bertema pendidikan karakter.....	22
Gb. 14. Contoh cergam bertema pendidikan karakter.....	22
Gb. 15. Contoh cergam bertema pendidikan karakter.....	23
Gb. 16. Contoh cergam bertema pendidikan karakter.....	23
Gb. 17. Contoh format cergam <i>soft cover</i> .....	24
Gb. 18. Contoh format cergam <i>hard cover</i> .....	24
Gb. 19. Contoh format cergam <i>hard cover</i> .....	24
Gb. 20. Contoh format cergam ukuran besar .....	25
Gb. 21. Contoh format cergam ukuran besar .....	26
Gb. 22. Contoh format cergam ukuran kecil.....	26
Gb. 23. Contoh format cergam <i>boardbook</i> .....	27
Gb. 24. Contoh format cergam buku stiker (sampul).....	28
Gb. 25. Contoh format cergam buku stiker (isi) .....	28
Gb. 26. Contoh format cergam buku stiker (isi) .....	28
Gb. 27. Contoh format cergam <i>sound book</i> (sampul).....	29
Gb. 28. Contoh format cergam <i>sound book</i> (isi).....	29
Gb. 29. Contoh format cergam <i>sound book</i> (isi).....	29
Gb. 30. Tipografi <i>Black Litter/Old English/Fraktur</i> .....	33
Gb. 31. Tipografi <i>Humanist/Venetian</i> .....	34
Gb. 32. Tipografi <i>Old Style/Old Face/Garalde</i> .....	34
Gb. 33. Tipografi <i>Transitional/Reales</i> .....	35
Gb. 34. Tipografi <i>Modern/Didone</i> .....	35
Gb. 35. Tipografi <i>Slab Serif/Square Serif/Egyptian/Mecanes/Antiques</i> .....	36
Gb. 36. Tipografi <i>Grotesque Sans Serif</i> .....	36
Gb. 37. Tipografi <i>Geometric Sans Serif</i> .....	37
Gb. 38. Tipografi <i>Humanist Sans Serif</i> .....	37
Gb. 39. Tipografi <i>Script er Cursive</i> .....	38
Gb. 40. Tipografi <i>Display</i> atau Dekoratif .....	38
Gb. 41. Penerapan tipografi ekspresif .....	40
Gb. 42. Penerapan tipografi ekspresif .....	41
Gb. 43. Penerapan tipografi ekspresif .....	41
Gb. 44. Penerapan tipografi ekspresif .....	42

Gb. 45. Penerapan tipografi <i>Serif</i> .....	42
Gb. 46. Penerapan tipografi <i>Serif</i> .....	43
Gb. 47. Penerapan tipografi <i>Serif</i> .....	43
Gb. 48. Penerapan tipografi <i>Serif</i> .....	44
Gb. 49. Penerapan tipografi <i>Serif</i> .....	44
Gb. 50. Penerapan tipografi <i>Serif</i> .....	45
Gb. 51. Penerapan tipografi <i>Serif</i> .....	45
Gb. 52. Penerapan tipografi <i>Sans Serif</i> .....	46
Gb. 53. Penerapan tipografi <i>Sans Serif</i> .....	46
Gb. 54. Penerapan tipografi <i>Sans Serif</i> .....	47
Gb. 55. Penerapan tipografi <i>Sans Serif</i> .....	47
Gb. 56. Penerapan tipografi <i>Sans Serif</i> .....	48
Gb. 57. Penerapan tipografi <i>Sans Serif</i> .....	48
Gb. 58. Penerapan tipografi <i>Sans Serif</i> .....	49
Gb. 59. Penerapan tipografi <i>Sans Serif</i> .....	49
Gb. 60. Contoh <i>cover</i> dengan penataan desain simetris berkesan formal.....	52
Gb. 61. Contoh <i>cover</i> dengan penataan desain simetris berkesan formal.....	52
Gb. 62. Contoh <i>cover</i> dengan penataan desain simetris berkesan dinamis.....	53
Gb. 63. Penataan isi cergam dengan keseimbangan asimetris.....	55
Gb. 64. Penataan isi cergam dengan penerapan <i>layout</i> asimetris dan ekspresif ....	56
Gb. 65. Penataan isi cergam dengan <i>layout</i> asimetris dengan beberapa adegan....	56
Gb. 66. Penataan isi cergam dengan <i>layout</i> simetris.....	56
Gb. 67. Penataan isi cergam dengan <i>layout</i> simetris.....	57
Gb. 68. Contoh huruf <i>Sans Serif</i> ( <i>Franklin Gothic</i> ).....	87
Gb. 69. Anak laki-laki.....	89
Gb. 70. Wanita.....	90
Gb. 71. Wanita tua.....	90
Gb. 72. Pria.....	90
Gb. 73. Ibu dan anak.....	90
Gb. 74. Karakter Mamat, Ibu dan wanita tua.....	91
Gb. 75. Kantong.....	91
Gb. 76. Kantong.....	91
Gb. 77. Teko dan gelas enamel.....	91
Gb. 78. Teko.....	91
Gb. 79. Teko dan cangkir.....	91
Gb. 80. Teko dan cangkir.....	92
Gb. 81. Teko dan cangkir.....	92
Gb. 82. Gelas.....	92
Gb. 83. Gelas.....	92
Gb. 84. Mangkok buah.....	92
Gb. 85. Panci.....	92
Gb. 86. Karung.....	92
Gb. 87. Tekstur karung.....	92
Gb. 88. Lemari buku.....	93
Gb. 89. Lemari buku.....	93
Gb. 90. Lemari buku.....	93

Gb. 91. Lemari buku .....	93
Gb. 92. Susunan buku .....	93
Gb. 93. Buku tua .....	93
Gb. 94. Buku .....	93
Gb. 95. Tumpukan buku.....	93
Gb. 96. Suasana di perpustakaan.....	94
Gb. 97. Suasana di perpustakaan.....	94
Gb. 98. Pohon Jeruk .....	94
Gb. 99. Pohon Jeruk .....	94
Gb. 100. Pohon Jeruk .....	95
Gb. 101. Kota <i>grey scale</i> .....	95
Gb. 102. Kepadatan apartemen di kota .....	95
Gb. 103. Suasana kota.....	96
Gb. 104. Suasana kota.....	96
Gb. 105. Suasana kota.....	96
Gb. 106. Jalanan kota .....	97
Gb. 107. Sungai di pinggir kota .....	97
Gb. 108. Warna sungai yang keruh.....	97
Gb. 109. <i>Layout</i> cergam halaman 1-2 .....	98
Gb. 110. <i>Layout</i> cergam halaman 3-4 .....	98
Gb. 111. <i>Layout</i> cergam halaman 5-6 .....	98
Gb. 112. <i>Layout</i> cergam halaman 7-8 .....	98
Gb. 113. <i>Layout</i> cergam halaman 9-10 .....	98
Gb. 114. <i>Layout</i> cergam halaman 11-12 .....	98
Gb. 115. <i>Layout</i> cergam halaman 13-14 .....	98
Gb. 116. <i>Layout</i> cergam halaman 15-16 .....	98
Gb. 117. <i>Layout</i> cergam halaman 17-18 .....	99
Gb. 118. <i>Layout</i> cergam halaman 19-20 .....	99
Gb. 119. <i>Layout</i> cergam halaman 21-22 .....	99
Gb. 120. <i>Layout</i> cergam halaman 23-24 .....	99
Gb. 121. <i>Layout</i> cergam halaman 25-26 .....	99
Gb. 122. <i>Layout</i> cergam halaman 27-28 .....	99
Gb. 123. <i>Layout</i> cergam halaman 29-30 .....	99
Gb. 124. <i>Layout</i> cergam halaman 31-32 .....	99
Gb. 125. <i>Layout</i> cergam halaman 33-34 .....	99
Gb. 126. <i>Layout</i> cergam halaman 35-36 .....	99
Gb. 127. <i>Layout</i> sampul depan dan belakang .....	100
Gb. 128. <i>Final design cover</i> .....	100
Gb. 129. <i>Final design</i> halaman judul .....	101
Gb. 130. <i>Final design</i> kolophon dan persembahan.....	101
Gb. 131. <i>Final design</i> buku cerita bergambar halaman 1-2 .....	102
Gb. 132. <i>Final design</i> buku cerita bergambar halaman 3-4 .....	103
Gb. 133. <i>Final design</i> buku cerita bergambar halaman 5-6.....	104
Gb. 134. <i>Final design</i> buku cerita bergambar halaman 7-8.....	105
Gb. 135. <i>Final design</i> buku cerita bergambar halaman 9-10.....	106
Gb. 136. <i>Final design</i> buku cerita bergambar halaman 11-12.....	108

Gb. 137. <i>Final design</i> buku cerita bergambar halaman 13-14.....	109
Gb. 138. <i>Final design</i> buku cerita bergambar halaman 15-16.....	110
Gb. 139. <i>Final design</i> buku cerita bergambar halaman 17-18.....	111
Gb. 140. <i>Final design</i> buku cerita bergambar halaman 19-20.....	112
Gb. 141. <i>Final design</i> buku cerita bergambar halaman 21-22.....	113
Gb. 142. <i>Final design</i> buku cerita bergambar halaman 23-24.....	114
Gb. 143. <i>Final design</i> buku cerita bergambar halaman 25-26.....	115
Gb. 144. <i>Final design</i> buku cerita bergambar halaman 27-28.....	116
Gb. 145. <i>Final design</i> buku cerita bergambar halaman 29-30.....	117
Gb. 146. <i>Final design</i> buku cerita bergambar halaman 31-32.....	118
Gb. 147. <i>Final design</i> buku cerita bergambar halaman 33-34.....	119
Gb. 148. <i>Final design</i> buku cerita bergambar 35-36 .....	120
Gb. 149. <i>Final design</i> buku cerita bergambar 37-38 .....	121
Gb. 150. <i>Final design</i> buku cerita bergambar 39.....	122
Gb. 151. <i>Final design goodie bag</i> .....	123
Gb. 152. <i>Final design</i> kantung buku.....	123
Gb. 153. <i>Final design</i> poster pameran .....	123



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Sejak dulu di bangku sekolah kita selalu diajarkan mengenai sumberdaya alam yang sifatnya terbatas, maka tidak heran pepatah mengenai lingkungan seperti: “Kita tidak diwarisi alam dari nenek moyang, melainkan meminjamnya dari anak cucu”. Pepatah ini dan sejenisnya seringkali kita temui, sebagai bentuk keharusan akan sadar pentingnya menjaga dan melestarikan lingkungan hidup. Menurut data hasil pengumpulan pendapat umum pada *United Nations Conference on Environment and Development* (UNCED) tahun 1992, bahwa masalah lingkungan diakibatkan oleh aktivitas keseharian dan mendapat kesepakatan hingga 64% responden (Hardjasoemantri, 1996: 3-7).

Hal di atas bermakna langsung bahwa persoalan lingkungan merupakan bagian daripada kebudayaan dan mentalitas, dalam konteks budaya masyarakat hal ini tidak terlepas daripada proses tumbuh dan berkembangnya gaya hidup yang semakin dinamis. Dalam penelitian Hardjasoemantri dan Sakumoto mengenai hukum dan budaya lingkungan hidup di Jepang, menemukan bahwa perubahan gaya hidup dan konsumeritas budaya di Jepang baru mencuat antara tahun 1970-1990 dengan naiknya standar hidup substansial secara drastis, hal ini diakibatkan perubahan secara besar-besaran masa transisi pasca Perang Dunia II, yang memberi dampak industrialisasi dan transisi budaya secara signifikan.

Di Indonesia geliat perubahan budaya bisa ditaksir pada masa awal pertumbuhan ekonomi di akhir 1970 sampai awal 1980-an, hal ini juga ditandai dengan lajunya arus ekonomi yang bergerak melalui regulasi yang ramah penanaman modal dan investasi (Robison, 2012: 151-157). Masuknya era industri dan media semakin menguatkan perubahan gaya hidup ke arah yang serba praktis, serba mode, yang menjadi standar kemajuan (Nadjib, 2013: 7). Dalam konteks budaya sosial, ini merupakan proses terbentuknya citra dan

peranan sosial (*sosial role*) di mana mampu menentukan posisi sosial ideal atau tidaknya (Susanto, 2001: 5-6).

Buku merupakan media informasi seperti halnya televisi atau radio, di mana media merupakan instrumen utama dalam modernitas, maka penting perannya untuk menentukan *public image* tersebut. Menurut (Saputra, 2014: 5) data yang dirilis Nielsen media pada 2012, bahwa tingkat konsumsi media di Indonesia masih mengungguli televisi sebagai mode informasi utama masyarakat di angka 94%, internet 29%, radio 25%, dan bahan bacaan seperti majalah dan buku ada di angka 6%. Persentase di atas menandai dua hal, utamanya bahwa media visual menjadi moda informasi utama, hal ini sejalan bahwa arus media massa visual seperti televisi mampu menjajakan imaji ideal akan gaya hidup konsumeris dan mampu mempengaruhi pola perilaku konsumsi (Budiman, 2002: 38), kedua persoalan buku masih menjadi perkara panjang di lingkaran minat dan budaya literasi di masyarakat.

Seiring berkembangnya arus informasi maka tingkat kesadaran menjadi bentuk keharusan, indikasi yang akan mengemuka ialah kesadaran akan dampak perilaku dan gaya hidup. Seperti temuan konferensi UNCED tahun 1992, masalah lingkungan disadari atas apa yang kemudian berdampak secara langsung oleh kegiatan sehari-hari (seperti limbah, polusi, sampah, perubahan cuaca, dsb), kesadaran akan dampak lingkungan ini bisa disebut sebagai kesadaran akan kelayakan lingkungan (Dietz, 1998: 85-93). Maka itu, di antara maraknya isu lingkungan juga realitas lingkungan hidup yang belum mendapati posisi layak (seringnya kasus pencemaran dan perusakan alam), dan minat visual yang tinggi dari budaya literasi media, menjadikan hal ini sebagai sebuah tantangan juga harapan bagi penulis untuk merancang suatu karya desain buku cerita bergambar (cergam) dengan tema lingkungan atau ekologi. Yang mana ekologi merupakan ilmu yang mempelajari mengenai alam semesta beserta isinya sebagai suatu sistem yang saling terkait (Sarlito, 1995:3-4). Yang artinya, segala komponen yang ada di bumi ini, baik komponen biotik maupun abiotik termasuk manusia memiliki hubungan yang tak dapat dipisahkan karena merupakan suatu sistem yang saling berpengaruh.

Dengan perancangan buku cerita bergambar ini penulis memiliki kesempatan untuk menuangkan nilai serta pesan akan kesadaran lingkungan hidup sebagai bentuk ekoliterasi atau edukasi mengenai pentingnya menjaga lingkungan hidup kepada masyarakat. Dengan adanya upaya ini diharapkan dapat mampu menyuarakan suatu tawaran budaya baru yang dapat diterapkan dalam menjalankan kehidupan sehari-hari di masyarakat, yakni cara hidup yang ramah lingkungan atau ekologis. Dengan memperhatikan cara hidup baru yang ekologis ini, harapannya dapat mampu menciptakan suatu kehidupan yang dapat bersifat berkelanjutan bagi seluruh komponen yang ada di planet bumi, baik untuk saat ini dan waktu yang akan datang.

Perancangan buku cergam sebagai media alternatif pendidikan lingkungan ini nantinya akan ditujukan bagi anak-anak usia 9-12 tahun yang mana pada usia tersebut, diperhitungkan anak sudah dapat membaca serta mampu diajak berdiskusi mengenai suatu konsep. Anak-anak dipilih menjadi target pembaca utama dalam perancangan ini dengan tujuan untuk menumbuhkan kepedulian terhadap isu lingkungan hidup sejak dini, serta sebagai bentuk pengenalan akan situasi lingkungan hidup yang sedang terjadi ataupun yang mungkin akan terjadi di masa yang akan datang. Melalui pengenalan ekoliterasi ini diharapkan nantinya dapat mampu menggugah serta menumbuhkan rasa empati atau kepedulian anak terhadap lingkungan hidup, sehingga diharapkan anak-anak akan tumbuh dengan konsep berpikir yang ekologis. Yang mana juga dipertimbangkan, anak-anak akan menjadi generasi selanjutnya yang akan menularkan atau memproduksi cara hidup atau budaya kepada generasi selanjutnya di masa yang akan datang, sehingga menjadi penting penanaman konsep atau nilai-nilai mengenai pentingnya lingkungan hidup ditanamkan sejak usia dini.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang buku cerita bergambar hidup berkelanjutan sebagai media alternatif penggugah empati serta edukasi mengenai lingkungan hidupserta prinsip-prinsip ekologi bagi anak-anak?

### **C. Batasan Masalah**

Perancangan ini dibatasi dengan pembuatan buku yang berisi teks serta ilustrasi dengan penyampaian teks yang menggunakan pilihan kata sederhana, sehingga dapat dipahami oleh anak-anak.

### **D. Tujuan Perancangan**

Membuat buku cerita bergambar yang berisi mengenai prinsip-prinsip ekologi yang dapat mengantar pada tujuan hidup berkelanjutan.

### **E. Manfaat Perancangan**

#### **1. Manfaat bagi mahasiswa**

- a. Dapat menjadi salah satu informasi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) atau diluar DKV mengenai prinsip-prinsip ekologi yang dapat diterapkan untuk mencapai hidup yang bersifat berkelanjutan.
- b. Dapat menjadi sumber data bagi mahasiswa DKV maupun diluar DKV untuk merancang dengan tema serupa.

#### **2. Manfaat bagi instansi akademik**

- a. Memberikan kontribusi bagi dunia DKV melalui perancangan buku cerita bergambar hidup berkelanjutan
- b. Menambah referensi bagi mahasiswa DKV dalam merancang media sejenis, baik referensi ilustrasi maupun referensi media.

#### **3. Manfaat bagi masyarakat**

- a. Memberikan informasi mengenai pentingnya menjaga lingkungan hidup serta memberikan tawaran alternatif dengan menjalankan hidup yang sejalan dengan prinsip-prinsip ekologi untuk mencapai masyarakat atau hidup yang berkelanjutan.

### **F. Definisi Operasional**

Definisi operasional digunakan untuk menjelaskan pengertian operasional dari variabel-variabel penelitian dan menyamakan persepsi serta

menghindari kesalahpahaman dalam menafsirkan variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian:

### **1. Cerita Bergambar**

Cerita bergambar atau cergam adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita menggambarkan kronologi jalinan cerita yang kemudian dicetak diatas kertas dan dilengkapi dengan teks (Susanto, 2011: 77). Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan cergam adalah suatu bentuk usaha untuk mengkomunikasikan dan menginformasikan sebuah pesan melalui sebuah bentuk verbal kedalam bentuk visual atau gambar melalui teknik-teknik goresan dan elemen-elemen gambar lainnya dengan tujuan memberikan penjelasan atau maksud dari pesan verbal yang ingin disampaikan pada cerita.

Bentuk visual cerita bergambar dapat diwujudkan melalui foto, grafik, diagram, ilustrasi dan lain-lain. Namun yang dimaksud dengan gambar dalam konteks ini ialah bentuk visual atau gambar yang diperoleh melalui sebuah lukisan ilustrasi yang dilakukan dengan penggabungan teknik manual dan digital atau teknik komputerisasi.

### **2. Ekologi**

Dalam buku *Mengenal Ekologi For Beginners* (Croall dan Rankin, 1997: 5) ekologi merupakan studi tentang hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya; studi ekosistem; studi tentang keadaan lingkungan hidup. Pengertian tersebut sejalan dengan yang ditulis oleh Sonny Keraf dalam buku *Etika Lingkungan Hidup* (2010: 11), ekologi merupakan keterkaitan semua jaring kehidupan dalam alam semesta, yang saling mendukung, memberi dan mempertahankan kehidupan.

## **G. Metode Pengumpulan Data**

### **1. Data Primer**

Metode pengumpulan data primer ini dilakukan dengan cara observasi langsung dengan mengamati berbagai jenis buku cerita bergambar dengan

tema lingkungan ataupun tema lainnya baik yang ada di toko buku *offline*, toko buku *online*, ataupun koleksi pribadi yang dimiliki oleh penulis. Dengan mengamati berbagai referensi yang ada, nantinya akan menjadi acuan dalam proses perancangan buku cerita bergambar yang meliputi unsur-unsur seperti struktur buku cerita bergambar, struktur penulisan cerita fiksi, ilustrasi, format buku, jenis teks atau tipografi serta penataan tata letak (*layout*) desain.

## 2. Data Sekunder

Data sekunder didapat melalui studi pustaka seperti buku, artikel, ataupun jurnal yang memiliki keterkaitan dengan tema dalam perancangan ini. Seperti berbagai referensi mengenai ekologi, prinsip-prinsip ekologi, hidup berkelanjutan, teori atau kajian cerita fiksi, serta berbagai kajian atau perancangan sebelumnya mengenai buku cerita bergambar. Data sekunder ini dapat berupa data verbal maupun data visual.

## H. Identifikasi 5W+ 1H

Identifikasi 5W+1H adalah metode yang memudahkan dalam proses identifikasi data yang nantinya dilanjutkan pada tahap perancangan. Metode ini bertujuan supaya apa yang akan dirancang sesuai dan tidak melenceng dari permasalahan dan kebutuhan klien.

### 1. *What* (Apa)

Apa yang akan dirancang?

### 2. *Who* (Siapa)

Siapa *target audience* perancangan buku “Cerita Bergambar Hidup Berkelanjutan”?

### 3. *Why* (Mengapa)

Mengapa perancangan buku “Cerita Bergambar Hidup Berkelanjutan” dibuat?

### 4. *Where* (Dimana)

Dimana perancangan buku “Cerita Bergambar Hidup Berkelanjutan” akan dipublikasikan?

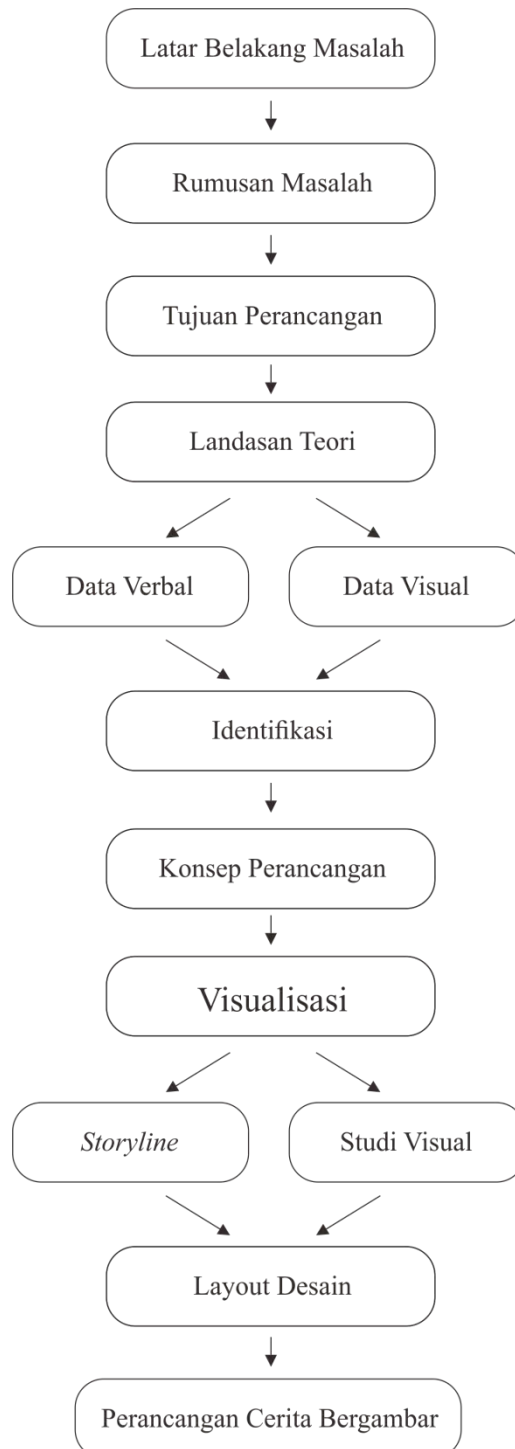
**5. *When* (Kapan)**

Kapan perancangan buku “Cerita Bergambar Hidup Berkelanjutan” dibuat?

**6. *How* (Bagaimana)**

Bagaimana perancangan buku “Cerita Bergambar Hidup Berkelanjutan” dibuat?

## I. Skematika Perancangan



Gambar 1. Skematika perancangan buku cerita bergambar hidup berkelanjutan  
(Sumber: Ria Rizky Hanifah, 2019)