

Perancangan Buku Cerita Fiktif Bergambar Dwibahasa Bertema Petualangan ‘Make Your Own Story’

Grace Marina Yudistira
Drs. Margana, M.Sn, Anang Tri Wahyudi, S.Sn., M.Sn
DKV, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
Siwalankerto Raya 81, Surabaya
graceyao16@gmail.com

Abstrak

Perancangan Buku Cerita Fiktif Bergambar Dwibahasa Bertema Petualangan ‘Make Your Own Story’

The Twin’s Treasure Hunt merupakan rancangan buku cerita fiktif bergambar dengan tema petualangan fantasi. Cergam ini merupakan salah satu bentuk inovasi dalam media komunikasi visual yang memiliki beberapa alternatif jalan cerita (*multi scenario*). Konsep cergam ‘Make Your Own Story’ ini dapat membuat pembaca mengembangkan daya imajinasi melalui keputusan yang diambil saat dihadapkan pada pilihan yang ada. Di samping itu, kisah yang dituturkan dalam dua bahasa ini dapat sekaligus menjadi media pembelajaran.

Kata Kunci: Cergam, Bahasa Inggris, Petualangan, Konsep Perancangan, *Multi-Skenario*

Abstract

Bilingual Adventure-Themed Fiction Storybook Design ‘Make Your Own Story’

The Twin’s Treasure Hunt is a fictional storybook taking fantasy adventure as its theme. This storybook is one of the innovation on visual communication media, which had several alternate storylines (multi scenario). The concept of this storybook, ‘Make Your Own Story’ could develop reader’s imagination through the decision taken when being faced at the options provided. Besides, the story told in two languages could be an educational media as well.

Keywords: Storybook, English, Adventure, Design Concept, Multi-Scenario

Pendahuluan

Pada era modern ini pendidikan semakin berkembang, khususnya pendidikan tingkat dasar seperti di bangku taman kanak-kanak maupun di sekolah dasar. Banyak dijumpai anak-anak yang duduk di bangku taman kanak-kanak maupun sekolah dasar menggunakan bahasa Inggris dalam percakapan sehari-hari. Bahkan, tak jarang dijumpai anak sekolah dasar yang mampu berbahasa Inggris jauh lebih fasih dibandingkan dengan beberapa murid sekolah menengah atas ataupun mahasiswa, karena anak-anak sekolah dasar tersebut memang telah dibiasakan untuk berdialog dengan bahasa Inggris sejak dini.

Anak berusia 6-10 tahun mempunyai daya serap yang tinggi karena mereka masih berada dalam tahap perkembangannya. Pada usia tersebut anak diharapkan memperoleh dasar-dasar pengetahuan yang dianggap penting untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa (Hurlock, 146). Oleh sebab itu, usia ini merupakan saat-saat terbaik untuk menambahkan wawasan. Salah satu

media yang efektif bagi anak adalah buku cerita. Jadi seharusnya anak-anak dapat menikmati buku cerita baik sebagai sarana hiburan maupun pembelajaran tanpa merasa jenuh. Sebagai tambahan, buku cerita dapat menumbuhkan minat baca anak sejak dini.

Buku cerita merupakan hal yang biasa disukai di kalangan anak-anak. Anak lebih menyukai buku dan majalah anak-anak yang menekankan kisah-kisah petualangan (Hurlock, 162). Namun, peran buku cerita sebagai sarana hiburan mulai tertinggal. Kebanyakan buku yang ada di pasaran merupakan penuturan ulang kisah-kisah klasik, baik yang dirancang ulang maupun kisah aslinya, seperti misalnya dongeng Putri Salju, Rapunzel, Cinderella, dan sebagainya. Anak-anak hanya sekedar membaca kisah yang telah dirancang dari awal hingga akhir. Penuturan kisah yang cenderung bersifat linear, lama kelamaan terasa monoton dan dapat membuat anak jenuh. Untuk dapat mengatasi kemonotonan tersebut, diperlukan sebuah inovasi kreatif yang dapat menggugah minat anak kembali terhadap buku cerita bergambar.

Pada sekitar tahun 1980, muncul buku cerita bergambar *'Choose Your Own Adventure'* terbitan Bantam Books Inc., di Amerika. Buku cerita ini sukses meledak di pasaran dengan penjualan sebanyak 4 juta kopi, dan popularitasnya meraih peringkat 6 di antara seluruh buku cerita anak-anak pada tahun itu. Keunikan dari buku cerita ini yakni terdapat sekitar 40 alternatif akhir cerita yang berbeda, sehingga pembaca dapat menentukan sendiri jalan cerita dari berbagai alternatif yang ditawarkan. Ide ini juga digarap ulang oleh Is Yuniarto dalam bentuk komik remaja, dengan karyanya yang berjudul *'Frontier of The Deep'* pada tahun 2003.

Dengan didasari ide di atas, maka perancangan buku cerita fiktif bergambar dwibahasa bertema petualangan *'Make Your Own Story'* untuk anak-anak ini berpotensi untuk dikembangkan dengan konsep yang serupa, dengan cerita orisinal buatan sendiri, namun disertai beberapa detail tambahan seperti penggunaan bahasa *bilingual* sebagai nilai edukasi, serta pesan moral pada tiap akhir penuturan cerita sebagai dasar pembentukan karakter anak.

Perancangan buku cerita ini diharapkan dapat berguna bagi semua pihak, salah satunya bagi mahasiswa agar dapat memperluas wawasan seputar buku cerita fiktif bergambar serta bahasa Inggris dasar. Selain itu diharapkan perancangan ini dapat berperan sebagai media hiburan interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris serta pembentukan karakter anak dalam masyarakat, serta dapat menjadi bahan referensi bagi mahasiswa lain dalam institusi.

Agar nantinya buku cerita bergambar ini dapat dikenal lebih lanjut dan dapat menarik minat masyarakat, diperlukan adanya media pendukung untuk mensosialisasikan buku cerita bergambar ini kepada masyarakat. Media-media pendukung ini akan dikemas dalam satu tema yang sesuai dengan selera dan kebutuhan target sehingga memiliki nilai tambah tersendiri.

Metode Penelitian

Metode dalam perancangan kali ini dilakukan dengan gabungan antara metode kualitatif dan kuantitatif. Proses penelitian ini dilakukan dalam beberapa langkah. Dalam perancangan diperlukan data-data yang mendukung sebagai landasan dari penelitian yang dilakukan. Langkah pertama yang dilakukan adalah mengumpulkan data. Pada penelitian menggunakan metode gabungan antara kualitatif dan kuantitatif, data yang didapat berupa data deskriptif. Data yang didapat merupakan sebuah penjelasan dari beberapa pihak tentang sebuah fenomena yang seringkali terjadi. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara secara terbuka kepada beberapa sumber terkait dengan *target audience*, yaitu ahli pendidikan anak yang mengajar di sekolah-sekolah bertaraf internasional dengan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar, serta orang tua dari anak usia 6-10 tahun. Data yang didapat

digunakan untuk mendukung atau memperkuat dasar teori dan fakta.

Selain wawancara, proses pengumpulan data dilakukan pula dengan cara observasi. Observasi dilakukan terhadap *target audience*, yakni dengan cara mengobservasi atau melakukan pengamatan terhadap tingkat intensitas pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dan di luar sekolah, kegiatan-kegiatan anak-anak di rumah, dan permainan yang dimainkan anak-anak sekarang ini. Sebagai data penguat, diberikan pula beberapa pertanyaan terkait dengan cerita bergambar terhadap anak-anak. Data sekunder diperoleh dari kajian literatur berupa buku-buku, laporan, website, ataupun sumber-sumber informasi lainnya. Data sekunder yang dibutuhkan untuk perancangan ini adalah pencarian berbagai macam materi data dan informasi yang terkait seperti : data dan informasi mengenai buku-buku cerita bergambar yang telah beredar di pasaran, tipe karakter yang sedang diminati saat ini, pengolahan visual interaktif, data dan informasi mengenai tata tulis bahasa Inggris serta pembelajarannya, cara-cara penyampaian pesan bagi anak agar mudah dimengerti, data dan informasi mengenai psikologi perkembangan anak khususnya usia 6-10 tahun, dsb.

Pembahasan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku gambar adalah buku yang berisi gambar cetak, sedangkan cerita merupakan tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal; karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, atau penderitaan orang; kejadian dsb (baik yang sungguh terjadi maupun hanya rekaan belaka); lakon yang diwujudkan atau dipertunjukkan dalam gambar hidup (sandiwara, wayang, dsb).

Cergam atau buku bergambar atau *picture book* atau apapun sebutan lainnya memang melekat dengan label 'untuk anak-anak'. Dalam karya tulisnya tentang buku ilustrasi, Dr. A. Waller Hastings dari *Northern State Univeristy*, menyatakan bahwa buku ilustrasi tidak hanya diciptakan untuk kalangan anak-anak, melainkan juga bagi pembaca dewasa. Sebut saja judul "*Fly Away Home*", "*The Wall*", dan "*Smoky Night*" karya Eve Bunting atau "*Cathedral, Underground, Unbuilding*" karya David Macaulay maupu "*Cowboy Stories*" karya Barry Moser dan Peter Glassman yang mengangkat tema-tema yang lebih dewasa namun tetap bertahan di jalur cergam dari pada komik yang berpanel.

"...A picture storybook as one having a structured, if minimal plot that "really tell a story". Sutherland and Arbuthnot (1984) note that the illustrations in picture storybooks are just as important as text. According to Sutherland and Arbuthnot (1991), picture storybooks share the following characteristic: (1). They are brief and straightforward, (2). They contain a limited number of concepts, (3). They contain concepts that children and

comprehend, (4). They are written in a style that is direct and simple, (5). They include illustrations that complement the text. (Owen&Nowel, 33).

Pendapat di atas mengandung makna bahwa buku cerita bergambar memiliki alur yang benar-benar bercerita, ilustrasi dalam buku cerita bergambar memiliki peran yang sama pentingnya dengan teksnya. Beberapa karakteristik buku cerita bergambar menurut Sutherland antara lain adalah: (1) buku cerita bergambar bersifat ringkas dan langsung; (2) buku cerita bergambar berisi konsep-konsep yang berseri; (3) konsep yang ditulis dapat dipahami oleh anak-anak; (4) gaya penulisannya sederhana; (5) terdapat ilustrasi yang melengkapi teks.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa cerita bergambar adalah sebuah cerita ditulis dengan gaya bahasa ringan, cenderung dengan gaya obrolan, dilengkapi dengan gambar yang merupakan kesatuan dari cerita untuk menyampaikan fakta atau gagasan tertentu.

Cergam merupakan media komunikasi yang kuat. Fungsi-fungsi yang bisa dimanfaatkan oleh cergam antara lain adalah:

1. Cergam untuk informasi pendidikan, baik cerita maupun desainnya dirancang khusus untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Inti pesan harus dapat diterima dengan jelas, misalnya “jangan mengabaikan orang yang butuh pertolonganmu”.
2. Cergam sebagai media *advertising*. Maskot suatu produk dapat dijadikan tokoh utama dengan sifat-sifat sesuai dengan citra yang diinginkan produk atau brand tersebut. Sementara pembaca membaca cergam, pesan-pesan promosi produk atau brand dapat tersampaikan.
3. Cergam sebagai sarana hiburan merupakan jenis yang paling umum dibaca oleh anak-anak dan remaja. Bahkan sebagai hiburan sekalipun. Cergam dapat memiliki muatan yang baik. Nilai-nilai seperti kesetiakawanan, persahabatan, dan pantang menyerah dapat digambarkan secara dramatis dan menggugah hati pembaca.

Hurlock (338) mengemukakan bahwa anak-anak usia sekolah menyukai cerita bergambar karena beberapa hal di antaranya:

1. Anak memperoleh kesempatan yang baik untuk mendapat wawasan mengenal masalah pribadi dan sosialnya. Hal ini akan membantu memecahkan masalahnya.
2. Menarik imajinasi anak dan rasa ingin tahu tentang masalah supranatural.
3. Memberi anak pelarian sementara hiruk pikuk hidup sehari-hari.
4. Mudah dibaca, bahkan anak yang kurang mampu membaca dapat memahami arti dari gambarnya.
5. Mendorong anak untuk membaca yang tidak banyak diberikan buku lain.

6. Memberi sesuatu yang diharapkan (bila berbentuk serial).
7. Tokoh sering melakukan atau mengatakan hal-hal yang tidak berani dilakukan sendiri oleh anak-anak, walaupun mereka ingin melakukannya, ini memberikan kegembiraan.
8. Tokoh dalam cerita sering kuat, berani, dan berwajah tampan, jadi memberikan tokoh pahlawan bagi anak untuk mengidentifikasinya.
9. Gambar dalam cerita bergambar berwarna-warni dan cukup sederhana untuk dimengerti anak-anak.

Para siswa pada sekolah dasar memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap gambar visual, dan juga terhadap cerita. Ketertarikan tersebut sangat penting bagi ketercapaian tujuan pembelajaran sebagaimana yang disampaikan oleh Cris F. berikut.

“The most efficient way to learn is through doing something you love. People tend to learn & remember information better if they are having fun while learning and simply just can’t get enough of it. Remember learning the alphabet song? I imagine you can still recall that song today. That’s because you had fun learning it. Your brain has a special place for such learning—long term memory.” (<http://www.learningimpulse.com/index-2.html>)

Menurutnya, untuk mencapai hasil belajar yang paling efisien adalah dengan menyukai yang dipelajari atau daya tarik pembelajaran itu. Orang cenderung belajar dan mengingat informasi lebih baik jika mereka suka atau tertarik pada apa yang mereka pelajari. Otak manusia memiliki tempat khusus untuk sejumlah pembelajaran, yang disebut ingatan jangka panjang.

Beberapa pendapat di atas memberikan gambaran bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan cerita bergambar secara tidak langsung akan menarik minat siswa setidaknya pada keinginan untuk menyimak dan membaca, serta membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak dalam hal ini berupa nilai-nilai moral.

Terdapat beberapa jenis cergam berdasarkan dari isi cerita, antara lain:

1. Cerita mengenai hewan
Adalah cerita realis yang bertokoh utamakan hewan/binatang atau benda-benda mati. Hewan-hewan diceritakan bisa berbicara, berjalan, berpakaian dan berkelakuan layaknya manusia. Biasanya menyertakan kemampuan/hal-hal magis baik itu dalam porsi sedikit atau bahkan tidak ada, karena hewan atau benda mati digambarkan memiliki karakteristik manusia yang membawakan kemampuan luar biasa. *Setting* cerita bisa nyata maupun fiksi.
2. Cerita kehidupan sehari-hari atau nyata
Menampilkan tokoh-tokoh simpatis yang menimbulkan rasa empati dari anak-anak. Topik yang biasa diangkat seperti sejarah,

- persahabatan, cinta.
3. Cerita petualangan fantasi
Merupakan gabungan dari realita dan imajinasi. Kesan petualangan seakan dimasukkan dalam kegiatan sehari-hari, segalanya mungkin terjadi, seperti seorang anak laki-laki mengambil sebuah krayon ungu dan menciptakan dunia impian yang indah, suatu permainan bisa menjadi nyata, atau sebuah perahu yang membawa seorang anak ke suatu pulau impian.
 4. Cerita tradisional
Meliputi dongeng, cerita rakyat, mitos, legenda, cerita tentang monster, cerita pembentukan, *mother goose*, dan *fable*. Cerita ini menampilkan pola-pola bercerita, kaya akan bahasa dan elemen-elemen fantasi. *Setting* cerita bisa fiksi dan nyata. (Cristine, 2003).

Elemen-elemen yang diperlukan dalam pembuatan cergam antara lain adalah:

1. Cerita
2. Ilustrasi
3. Warna
4. Garis
5. Kualitas Terang Gelap
6. Bentuk dan Ruang
7. Pola
8. Tekstur

Terdapat dua cara pembuatan cergam, yakni secara manual dan secara digital, seperti berikut:

1. Pembuatan Cergam Secara Manual
Disebut juga *manual production*, proses pembuatan cergam ini seluruhnya dilakukan secara manual. Dalam proses pembuatannya mulai dari sketsa, penulisan teks dan gambar, *layout*, sampai *finishing* semua dilakukan dengan manual *drawing* tanpa bantuan komputer sama sekali.
Proses pembuatan cergam secara manual ini dilakukan para kartunis pada jaman dulu, karena pada masa itu teknologi masih belum berkembang pesat seperti pada saat ini.
2. Pembuatan Cergam Secara Digital
Proses pembuatan cergam ini seluruhnya dilakukan secara digital dengan bantuan komputer serta perangkat penunjang lain, sehingga sering disebut juga *digital production*. Untuk itu diperlukan wawasan yang baik tentang komputer dan segala perangkat penunjang lainnya.

Terdapat beberapa kriteria untuk membuat cerita bergambar yang baik, antara lain:

1. Teknik Menggambar
Keunikan cergam terletak pada bahasa gambarnya, oleh karena itu teknik gambar yang baik merupakan unsur yang penting. Diperlukan pula pemilihan subjek dan karakter sesuai dengan target. Alur cerita yang dipaparkan dalam tiap adegan haruslah

dapat dipahami dan jangan sampai membuat pembacanya bingung.

2. *Noveltry* (Kebaruan)
Cerita bergambar lebih baik bila disesuaikan dengan hal-hal yang sedang disukai pasar saat itu.
3. Keluasan Orientasi
Karya yang diciptakan hendaknya bersifat universal dan tidak mengandung SARA, sehingga masyarakat dapat menerima karya tersebut dengan baik.
4. Kedalaman Observasi
Pembuatan cergam disesuaikan dengan hasil observasi yang didapat dari berbagai sumber pustaka, diskusi, dan riset yang dilakukan.
5. Profesionalisme
Diperlukan profesionalisme khususnya dalam pengaturan waktu, karena adanya deadline dalam pembuatan karya. Selain itu, pengarang hendaknya terbuka untuk kritik dan saran yang membangun.

Dalam perancangan buku cerita bergambar, terdapat beberapa proses yang harus dijalani, antara lain:

1. Sinopsis Cerita
Tema dikatakan sebagai suatu unsur dasar yang terdapat dalam sebuah cerita. Tema cergam dapat bermacam-macam, seperti tema silat, roman, petualangan, dan lain-lain. Penentuan tema ini bergantung pada kreatifitas senimannya. Selain tema, hal lain yang sama pentingnya adalah *setting* cerita. Ada tiga macam *setting* yaitu *past* (masa lalu), *present* (masa kini), dan *future* (masa depan). Penentuan *setting* ini menentukan segala atribut yang menyertai latar cerita tersebut. Kelengkapan data visual maupun verbal yang diperoleh akan membuat karya semakin baik.
2. Pembuatan *Storyline*
Pada dasarnya, *storyline* merupakan penataan adegan secara tertulis. *Storyline* berguna untuk memudahkan identifikasi cerita dalam setiap halaman, dengan pencantuman lengkap tentang detail *angle* serta ukuran gambar yang akan digunakan. Di samping itu, *storyline* juga digunakan sebagai acuan dalam proses pembuatan sket.
3. Pembuatan Karakter Tokoh Verbal dan Visual
Karakter tokoh verbal berarti penjelasan tokoh-tokoh dalam cerita secara tekstual, dideskripsikan dengan lengkap mulai dari nama, jenis kelamin, usia, ciri-ciri fisik, dan sifat-sifatnya. Setelah itu dilakukan sket model karakter berdasarkan deskripsi verbalnya. Kartunis dituntut untuk dapat menciptakan gambaran tokoh yang tepat sesuai dengan wataknya.
4. Sket *Layout*

Merupakan visualisasi dengan sket berdasarkan *storyline* yang telah dibuat. Deskripsi verbal tiap halaman divisualisasikan dengan ilustrasi lengkap dengan teksnya.

5. Penintaan dan Pewarnaan

Sket ilustrasi yang telah dibuat diberi tinta hitam dengan menggunakan *drawing pen*, kuas atau media lain. Setelah penintaan selesai maka bekas sket pensil dihapus dan kemudian sketsa dipindahkan dalam format digital melalui *scanner*. Pewarnaan dapat dilakukan dengan *software* seperti Adobe Photoshop ataupun Adobe Illustrator.

6. Pembuatan Cover

Cover mewakili keseluruhan cerita yang ada dalam cergam. Artinya, ilustrasi dalam cover buku harus dapat mengarahkan pembaca untuk mengetahui garis besar tema cerita tanpa terlebih dulu melihat isinya. Maka dari itu, cover harus tampil menarik baik sebagai representasi dari isi maupun sebagai penunjang daya saing dari buku-buku lain.

Unsur yang harus ada dalam cover adalah cergam, ilustrasi, nama pengarang atau penerbit. Judul merujuk pada tema yang diangkat dalam cerita tersebut, sedangkan ilustrasi merujuk pada ilustrasi dalam panel yang menggambarkan inti dari keseluruhan cerita.

7. Layout pada Cergam

Merupakan format yang dipakai dalam pembuatan cergam tersebut sebelum proses produksi. Tahap ini termasuk penentuan komposisi penempatan unsur-unsur yang ada dalam cover sekaligus bentuk dari cergam tersebut.

8. Finishing

Pada tahap ini dilakukan proses pemeriksaan seluruh teks dan ilustrasi yang sudah dibuat sekaligus cover dan bentuk kemasan cergam yang nanti akan dibuat. Kemudian dilakukan proses percetakan dan penggandaan cergam sesuai dengan kebutuhan.

Tinjauan cergam dari beberapa aspek:

1. Tinjauan Dari Segi Ide dan Tema Cerita

Pada masa ini banyak buku cerita petualangan bergambar untuk anak yang beredar di pasaran, baik tentang kisah fiksi ataupun fakta yang telah diolah sedemikian rupa. Meskipun begitu, kebanyakan buku cerita bergambar hanya mengakhiri kisahnya hanya dengan satu *ending* saja. Hal ini menutup kemungkinan akan adanya beberapa alternatif *ending* lain yang bisa saja terjadi dan membuat anak bertanya-tanya, apa yang seandainya akan terjadi bila sang tokoh melakukan hal lain? Apakah ceritanya akan berakhir berbeda?

Dengan adanya perancangan buku cerita petualangan bergambar ini diharapkan tercipta terobosan baru seputar buku cerita petualangan bergambar. Pada buku ini terdapat lima alternatif *ending* cerita berbeda yang bergantung dari pilihan pembaca. Anak-anak juga dapat membaca kisah yang dituturkan dalam dua bahasa; Inggris dan Indonesia, sehingga mereka dapat sekaligus menambah pengetahuan.

2. Tinjauan Dari Aspek Dasar Filosofis

Dengan adanya buku cerita bergambar ini, anak-anak dapat kembali menikmati buku cerita bergambar sebagai media hiburan yang tak kalah oleh berbagai *game* modern. Di samping itu, buku cergam ini juga dapat mengedukasi anak baik dari sisi akademis dengan adanya aspek *bilingual* dalam cerita, maupun dari sisi etika dengan adanya pesan-pesan moral dalam cerita yang dapat membantu dalam pembentukan karakter anak.

3. Tinjauan Faktor Eksternal atau Faktor Sosial

Dalam hidup bermasyarakat perlu adanya penanaman nilai-nilai moral serta etika sejak kecil. Seringkali nilai-nilai tersebut disampaikan lewat berbagai cerita agar mudah dipahami oleh anak-anak.

Pada tiap *ending* dari kisah dalam buku cerita bergambar ini, terdapat pelajaran yang dapat dipetik dan diharapkan dapat membantu anak dalam pembentukan moralnya.

Pada era ini bahasa Inggris sudah sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan sudah banyak sekolah-sekolah dasar ataupun *playgroup* yang menjadikan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar. Buku cerita bergambar ini diharapkan mampu membantu anak-anak untuk dapat membaca dan memahami bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan.

4. Tinjauan Fungsi dan Peranan Cergam Sebagai Media untuk Menyampaikan Pesan

Buku cerita bergambar ini berfungsi sebagai sarana hiburan serta dapat melatih daya imajinasi anak saat mereka dihadapkan dalam situasi di mana mereka harus mengambil sebuah keputusan, juga membantu anak dalam pembelajaran bahasa Inggris. Selain itu, adanya pesan moral yang disertakan dalam cerita dapat membantu anak untuk menangkap pesan yang ingin disampaikan dengan lebih mudah, sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Anak usia 6-10 tahun mulai menunjukkan kecenderungan sikap dan kegemaran. Kita perlu mempertimbangkan karakter anak untuk memilihkan buku bagi mereka. Bila perlu, dapat ditanyakan apa preferensi mereka. Kebanyakan anak lebih menyukai

buku-buku yang berkisah tentang petualangan, fantasi, dan humor.

Menurut Ibu Risna, wali kelas 3 di sebuah sekolah dasar bertaraf internasional, anak cenderung lebih mudah memahami dan memperhatikan hal-hal yang diajarkan bila ada gambar yang menyertainya. Namun tentu saja terdapat kekurangan dan kelebihan dari hal ini. Kelemahannya yakni bahwa anak akan cenderung lebih fokus pada gambar sehingga teks cerita mungkin akan kurang diperhatikan. Sedangkan di sisi lain, buku cerita bergambar dapat menarik minat anak dan dapat membantu mempermudah anak untuk memahami isi cerita, serta membangkitkan kreativitas mereka sendiri untuk dikembangkan. Maka diharapkan dengan buku cerita bergambar, anak akan lebih mudah memahami perihal yang ingin disampaikan. Dari gambar yang tercantum, anak juga dapat mempraktekkan hal yang mereka pelajari dari apa yang telah mereka baca.

Konsep perancangan buku cerita bergambar ini berkisar antara tema petualangan fantasi dengan penyampaian naskah dalam dua bahasa; Inggris dan Indonesia. Kartun (*cartoon*) dipilih sebagai gaya visual dari cergam ini, karena pembawaannya yang lucu dan menghibur, serta penggambaran figurinya yang bebas. Walaupun penggambaran kartun lebih sering disajikan untuk anak-anak, namun saat ini tak jarang kalangan remaja ataupun dewasa yang juga menikmati kartun. Pembuatan buku cergam ini langsung menggunakan teknik *vector*, dengan komposisi yang seimbang antara gambar dan tipografi sebagai media penyampaian cerita.

Pemilihan judul buku merupakan salah satu unsur penting dalam pembuatan buku. Judul buku hendaknya dapat menjadi representasi dari kisah yang diceritakan. "The Twin's Treasure Hunt (Perburuan Harta Karun Si Kembar)" dipilih sebagai judul buku karena singkat, mudah dipahami, dan merujuk langsung pada tema cerita. Setelah menentukan judul, dibuatlah sketsa tokoh-tokoh lengkap dengan deskripsi karakternya, lalu dilanjutkan pada alur cerita.

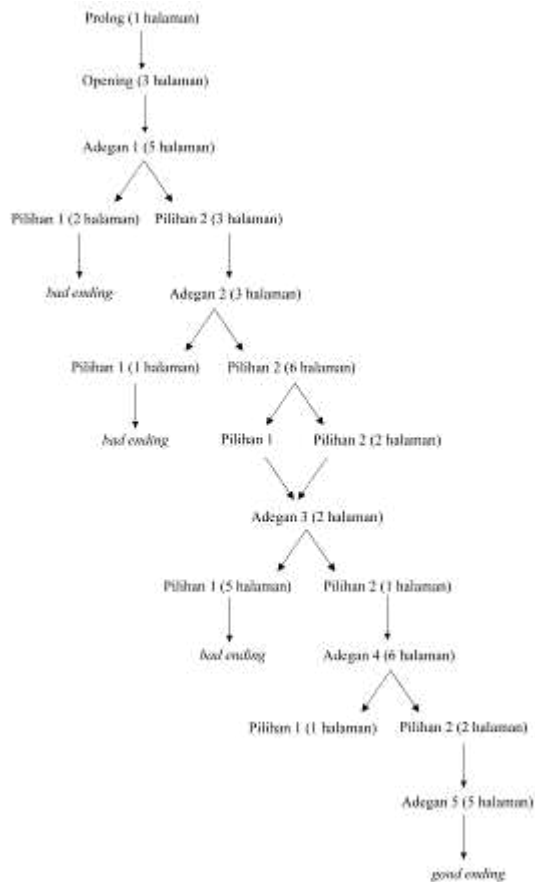


Gambar 1. Sketsa Tokoh
Sumber: Olahan pribadi

Sinopsis cerita:

Jack dan Jill adalah sepasang anak kembar yang saling menyayangi satu sama lain. Jack adalah anak laki-laki bertubuh sedang, dan ia memiliki rasa keingintahuan yang besar, namun sayangnya seringkali ia bertindak gegabah. Sedangkan Jill, saudari kembarnya, adalah seorang anak perempuan yang bertubuh kecil, namun ia memiliki keberanian yang besar dan sering dibuat khawatir oleh kecerobohan Jack. Pada suatu hari, mereka menemukan peta harta karun. Jack sangat bersemangat untuk pergi mencari harta karun tersebut, namun Jill yang melihat bahwa medan yang harus mereka tempuh berbahaya, melarangnya pergi. Keras kepala, Jack pun pergi diam-diam tanpa sepengetahuan Jill. Jill yang kemudian menyadari bahwa Jack nekat menantang bahaya, merasa teramat khawatir akan keselamatannya dan akhirnya memutuskan untuk mencari Jack. Berangkatlah Jill menuju Kastil Es tempat Ratu Salju dan harta karun tersebut berada. Dalam perjalanannya menyusul Jack, Jill dihadapkan pada berbagai macam situasi yang dapat membahayakan hidupnya. Berhasil atau tidaknya Jill bertemu kembali dengan Jack ada di tangan para pembaca.

Setelah menentukan alur cerita, dibuatlah bagan untuk memperjelas.



Gambar 2. Bagan *storyline*
 Sumber: Olahan pribadi

Setelah itu, ditentukanlah *layout*, *tone* warna, serta tipografi yang akan digunakan, juga desain cover depan dan belakang.



Gambar 3. Penerapan Font dalam Judul
 Sumber: Olahan pribadi



Gambar 4. Cover Depan
 Sumber: Olahan pribadi



Gambar 5. Cover Belakang
 Sumber: Olahan pribadi

Setelah selesai membuat cover, dimulailah proses pembuatan isi buku cerita bergambar. Tiap-tiap kejadian dalam cerita divisualisasikan dengan gambar yang mewakili keseluruhan peristiwa tersebut. Kemudian, ditambahkan dialog pada gambar.



Gambar 6. Isi Buku Cerita
 Sumber: Olahan pribadi



Gambar 7. Halaman Cerita dengan Pilihan Sumber: Olahan pribadi



Gambar 8. Halaman Penutup dengan Pesan Moral Sumber: Olahan pribadi

Tidak hanya buku cerita bergambar, perancangan ini dilengkapi juga dengan berbagai media pendukung baik media promosi maupun media souvenir atau disebut juga *merchandise*. Media-media pendukung ini dibuat guna mendukung efektifitas promosi serta memperkuat penyampaian informasi untuk tercapainya tujuan dari perancangan buku cerita fiktif bergambar dwibahasa tersebut sebagai sarana hiburan yang edukatif.

Media promosi yang dibuat dalam perancangan kali ini berupa poster promosi untuk pameran beserta katalog.



Gambar 9. Katalog Promosi (Depan) Sumber: Olahan pribadi



Gambar 10. Katalog Promosi (Belakang) Sumber: Olahan pribadi



Gambar 11. Poster Pameran
Sumber: Olahan pribadi

Media souvenir atau *merchandise* yang dibuat berupa pernak-pernik atau benda-benda yang sering digunakan dalam kegiatan sehari-hari dari *target audience*. Melalui barang-barang tersebut, *target audience* dapat mengenal lebih dekat tokoh-tokoh favorit mereka dalam perancangan ini. Media souvenir atau *merchandise* yang dibuat diantaranya adalah pin, pembatas buku, stiker, gantungan kunci, dan botol minum.



Gambar 12. Pin
Sumber: Olahan pribadi



Gambar 13. Pembatas Buku
Sumber: Olahan pribadi



Gambar 14. Stiker
Sumber: Olahan pribadi



Gambar 15. Gantungan Kunci
Sumber: Olahan pribadi



Gambar 16. Botol Minum
Sumber: Olahan pribadi

Simpulan

Buku cerita bergambar di Indonesia sudah ada sejak dulu. Kebanyakan bercerita tentang kepahlawanan, kemudian berkembang ke *genre* lain seperti roman, petualangan, fiksi ilmiah, horor, ataupun detektif. Sekarang, buku cerita bergambar mengikuti cerita terjemahan.

Sebagian besar buku cerita bergambar di Indonesia saat ini berkisah mengenai dongeng-dongeng klasik yang terkenal dari berbagai negara dan tentang edukasi yang memberikan pengetahuan melalui cerita bergambar. Namun, belum banyak

terdapat buku cerita petualangan bergambar yang memiliki beberapa alternatif *ending* sekaligus, apalagi dituturkan dalam dua bahasa.

Saat ini koleksi buku cerita bergambar di Indonesia belum ada atau belum banyak terdapat buku cerita petualangan bergambar yang memiliki beberapa alternatif *ending* sekaligus. Dengan adanya buku cerita petualangan bergambar ini, anak-anak dapat lebih terhibur karena mereka bisa membaca buku tersebut berulang kali dengan *ending* yang berbeda. Dari sisi edukasi pun perancangan buku cergam ini dapat membantu anak dalam belajar bahasa Inggris serta membentuk moralitas anak.

Setelah melalui berbagai macam proses dan skema, maka selesailah perancangan buku cerita bergambar ini. Melalui perancangan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan dampak positif seperti tambahan pengetahuan dan apapun juga yang sesuai dengan target dan tujuan perancangan tidak hanya bagi *target audience* tetapi juga bagi siapapun penikmatnya. Di samping itu, diharapkan perancangan kali ini dapat berguna sebagai sumber referensi bagi perancangan-perancangan berikutnya ataupun kepentingan lain yang terkait.

Salah satu hal yang menjadi kunci utama dari berhasil terselesaikannya perancangan ini adalah manajemen waktu yang baik. Waktu yang tersedia harus dimanfaatkan sebaik mungkin mulai dari pencarian data, referensi, pengerjaan desain hingga mencari bahan untuk eksekusi. Setelah perancangan buku cerita bergambar selesai, diperlukan uji coba/simulasi untuk menentukan apakah perancangan tersebut layak dipublikasikan dan dapat mencapai tujuan perancangan ini.

Perancangan buku cerita fiktif bergambar dwibahasa ini telah berhasil membuat sebagian pembacanya tertarik untuk mempelajari bahasa Inggris melalui cara yang lebih menarik dan menyenangkan serta meningkatkan minat baca mereka. Di sisi lain, hal ini menjadi suatu terobosan baru dalam dunia cerita bergambar untuk anak-anak. Dengan adanya kreasi baru ini, telah dibuktikan bahwa karya kreasi dalam negeri pun dapat menggugah minat masyarakat. Melalui perancangan ini juga anak-anak sebagai *target audience* dapat membentuk moralitas mereka sedikit demi sedikit dengan adanya pesan-pesan yang disampaikan lewat kisah yang dituturkan. Diharapkan ke depannya perancangan buku cerita bergambar ini dapat memberikan dampak yang berguna bagi kemajuan bangsa Indonesia baik dalam jangka waktu dekat maupun panjang.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur ke hadirat Tuhan yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan perancangan tugas akhir yang diajukan untuk memenuhi syarat mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi Desain Komunikasi

Visual pada fakultas Seni dan Desain. Terima kasih diucapkan kepada berbagai pihak yang telah berperan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan, antara lain:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga tugas akhir ini bisa terselesaikan dengan baik dan tidak ada hambatan.
2. Drs. Margana, M.Sn. dan Anang Tri Wahyudi, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran di dalam memberikan pengarahan dalam pembuatan tugas akhir ini.
3. Seluruh keluarga yang telah memberi doa dan dukungan moral, mental dan material dalam proses pembuatan tugas akhir ini.
4. Teman-teman program studi Desain Komunikasi Visual angkatan 2010, rekan-rekan sekelompok tugas akhir, dan teman-teman lainnya atas semua bantuan, referensi, dukungan, serta masukan dan kritik yang telah sangat membantu.
5. Pihak-pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu pembuatan tugas akhir ini baik langsung maupun tidak langsung.

Daftar Pustaka

Banua, R. T. "Reaktualisasi Lakon Realis, Suatu Tawaran". *Sinar Harapan* 7 Agustus 2003. 3 Juni 2014.

<<http://www.sinarharapan.co.id/hiburan/budaya/2005/0910/bud2.html>>

Boneff, Marcel. "*Les Bandes Dessinees Indonesienes atau Komik Indonesia*". terjemahan Rahayu S. Hidayat. Jakarta: 1998.

F. G. Fowler. *Concise Oxford Dictionary*. Oxford: Clarendon Press, 1911.

Garret, Lilian. *Visual Design, A Problem Solving Approach*. Van Nostard Reinhold Company, NewYork.

Hurlock, Elizabeth B. "*Psikologi Perkembangan Anak*". Jakarta: Erlangga, 1992.

Harmetz, Aljean. "'Choose Your Own Adventure' and Make Your Own Ending". *The New York Times*. 25 Agustus, 1981. <<http://www.nytimes.com/1981/08/25/books/choose-your-own-adventure-and-make-your-own-ending.html>> 6 Februari 2014.

Hartanto, Djoko. "Perjalanan Cergam". *Concept vol.4.20*. (20 April 2007): 20-29.

Hastuti, D. "Buku Cerita Pacu Anak Tumbuhkan Minat Baca". *Harian Joglo Semar*. 10 Januari 2010. "Pentingnya Tema dan Penokohan". 2007. 18 Maret 2014.

<<http://digilib.unimus.ac.id/files/disk1/103/jtptunimus-gdl-herujatmik-5150-4-bab3.pdf>>

"Mencari Kambing Hitam". 2009. 4 April 2014. <<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Drs.%20Djoko%20Maruto,%20M.Sn/%20MENCARI%20KAMBING%20HITAM.>>

"Seni Lukis Dekoratif". 2004. 6 April 2014. <<http://www.lpsoncd.com/Category/peterpan>>

"Pengertian dan Latar Belakang Seni Ornamen". 2010. 7 April 2014. <<http://www.blogster.com/artbloggue/pengertian-dan-latar-belakang-seni-ornamen.>>

"The Cubist Epoch". 2008. 4 April 2014. <http://www.metmuseum.org/research/metpublication/s/The_Cubist_Epoch>

Hunt, Peter. *Children's Literature*. UK: Blackwell Publisher Ltd, 2010.

Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi 2. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 1991.

Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi 3. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2005.

Kusmiati, R, Artini. *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta, Andi: 1999.

Kusrianto, Adi. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta, Andi: 2007.

McCloud, Scott. *Understanding Comics*, terjemahan S. Kinanti. KPG, Jakarta: 2002.

"Mengenali Jenis-Jenis Gambar". *Bobo edisi XXII* 4 Juni 2009.

Ovrick, Otto G., *Art Fundamental, Theory and Practice*, WM.C Brown Company, Dubuque, Iowa, USA: 1962.

Sanyoto, Sadjiman Ebd. *Nirmana (Dasar-Dasar Seni dan Desain)*. Yogyakarta: Jalasutra, 2000.

Sunarto, Priyanto. "Metafora Visual Kartun Editorial pada Surat Kabar Jakarta 1950-1957". Disertasi 3 April 2009. 7 April 2014. <www.desaingrafisindonesia.files.com>

Surhajanto, Agung. *“Strategi Kesantunan pada Kartun Lagak Jakarta”*. (Skripsi, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, UI, 2006) hlm. 23.

Wong, Wucius. *Beberapa Asas Merancang Dwimatra*. Bandung: 1986.

Yuniarto, Is. “Perancangan Komik ‘Pilih Sendiri Petualanganmu’ dengan Tema Petualangan Fantasi”. 2003. Surabaya: Universitas Kristen Petra.

Yustiani, Danny. *Tentang Kartun*. Semarang: Dahara Prize, 1996.