

3. KONSEP PERANCANGAN

3.1. Tinjauan tentang Gambar

3.1.1. Tinjauan Unsur Gambar

3.1.1.1. Garis (*Line*)

Secara umum garis terdiri dari unsur-unsur titik yang juga mempunyai peran tersendiri, unsur titik juga dapat mendukung keindahan (Kusmiati R. 3). Terbentuknya garis merupakan gerakan dari suatu titik yang membekaskan jejaknya sehingga terbentuk suatu goresan. Untuk menimbulkan bekas dapat menggunakan pensil, pena, kuas, dan lain-lain. Bagi seni rupa, garis memiliki fungsi yang fundamental sehingga diibaratkan jantung seni rupa

Bentuk garis dapat bersifat lurus atau lengkung. Namun, keduanya mempunyai bentuk dan karakter yang berbeda. Antara garis lurus dan garis lurus lainnya juga bisa berbeda. Misalnya berbeda dalam tekanan, ketebalan, dan letak. Masing-masing memiliki karakter sendiri. Sifat garis yang umum dikenal yaitu lurus, lengkung dan bersudut. Dalam penggunaannya mempunyai arah seperti horisontal, vertikal, diagonal atau miring. Garis juga memiliki dimensi seperti tebal, tipis, panjang, dan pendek, dan juga saling berhubungan dalam bentuk garis paralel atau sejajar, memancar atau radiasi, dan garis yang saling berlawanan.

Kombinasi garis lengkung dengan garis lurus banyak dijumpai di alam, terutama pada tanaman dan pohon di sekitar kita. Apabila dalam suatu komposisi hanya digunakan garis-garis lengkung atau garis-garis lurus saja, maka kesan yang ditimbulkan akan monoton dan menjemukan. Pengertian garis-garis dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Garis-garis yang berlawanan adalah bila arah garis berlawanan secara tidak langsung dan akan terlihat adanya perbedaan atau pertentangan dalam posisi dan letak. Perlawanan garis tersebut menghendaki adanya variasi dalam arah garis, dengan ukuran garis yang sama panjang. Kecuali garis lurus, garis lengkung pun bisa saling berlawanan. Demikian pula dengan kombinasi keduanya. Sedangkan garis miring atau diagonal yang diatur saling berlawanan ke kiri dan ke kanan menghasilkan bentuk *zigzag* atau bergerigi

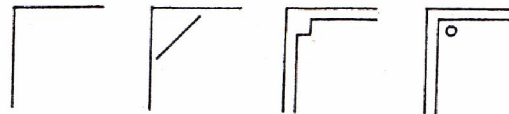
yang juga dikenal dengan bentuk *chevron*. Sedangkan garis horisontal dan vertikal dari berbagai ukuran dapat disusun sedemikian rupa sehingga menghasilkan bentuk semacam spiral (Kusmiati R. 5).



Gambar 3.1. Contoh Garis *Zig-zag* dan Spiral

Sumber: Kusmiati R., Pudjiastuti, Suptandar (1999, hal 4)

2. Garis transisi yaitu garis yang dengan mudah dapat mengarahkan mata dari satu bidang ke bidang lain. Contohnya sudut siku-siku yang terbentuk dari dua buah garis berlawanan yaitu garis horisontal dan vertikal. Untuk suatu dekorasi, garis diagonal ini dapat digantikan oleh bentuk-bentuk lain.



Gambar 3.2. Contoh Garis Transisi

Sumber: Kusmiati R., Pudjiastuti, Suptandar (1999, hal 4).

3. Garis yang berselang-seling. Berselang-seling yang dimaksudkan seperti halnya siang dan malam, hitam dan putih; jadi garis pendek bisa bergantian dengan garis panjang atau garis lurus berselang-seling dengan garis lengkung, dan sebagainya.



Gambar 3.3. Contoh Garis Berselang-seling

Sumber: Kusmiati R., Pudjiastuti, Suptandar (1999, hal 5)

4. Garis berirama. Irama terjadi dari gerakan yang diperoleh dari pengulangan-pengulangan yang beraturan dari suatu elemen desain. Secara abstrak pengulangan dari semua jenis garis seperti yang dijelaskan di atas sangat diperlukan untuk menciptakan garis-garis berirama.

5. Garis yang memancar. Sifat memancar dari suatu garis mengandung sifat-sifat seperti yang ditemui di alam, antara lain:

a) Memancar seperti sinar matahari terbit atau terbenam.



Gambar 3.4. Contoh Garis

Sumber: Kusmiati R., Pudjiastuti, Suptandar (1999, hal 6)

b) Memancar dari titik pusat seperti yang terlihat pada bentuk bunga sederhana atau roda pedati.



Gambar 3.5. Contoh Garis

Sumber: Kusmiati R., Pudjiastuti, Suptandar (1999, hal 6)

c) Memancar dari garis sumbu seperti yang terlihat pada susunan helai daun tumbuh-tumbuhan. Perpaduan atau kombinasi dari garis-garis tersebut diperlukan untuk membuat desain yang teratur (Kusmiati 3-6).

3.1.1.2. Kualitas Terang Gelap (*Value*)

Value adalah dimensi mengenai terang gelap atau tua muda dari warna, yang disebut pula dengan istilah “*brightness*” atau ke”terang”an warna. *Value* merupakan nilai gelap terang untuk memperoleh kedalaman karena pengaruh cahaya yang menyebabkan perbedaan pancaran warna suatu obyek. *Value* adalah alat untuk mengukur derajat ke”terang”an suatu warna yaitu seberapa terang atau gelapnya suatu warna jika dibandingkan dengan skala *value* atau tingkatan *value: tint, tone, shade* (Sanyoto 42).

3.1.1.3. Bentuk dan Ruang (*Shape* dan *Space*)

a. Bentuk

Pengertian bentuk menurut Leksikon Grafika adalah macam rupa atau wujud sesutau seperti bundar elips, bulat, segi empat dan lain sebagainya (“Bentuk”). Istilah bentuk atau *form* digunakan untuk menyatakan suatu bangun yang tampak dari suatu benda.

b. Ruang

Ruang merupakan keluasan dari suatu bidang, permukaan, dan lain sebagainya. Ruang terjadi karena adanya persepsi mengenai kedalaman sehingga terasa jauh dan dekat; tinggi, dan rendah. Tampak melalui indera pengelihatan. Hubungan antar ruang merupakan bagian dari perencanaan desain, apakah itu berupa jarak antar huruf atau huruf dengan gambar yang terletak pada sebidang kertas. Ruang sebagai latar belakang dari suatu objek juga perlu diolah, umpamanya dengan memberi warna, tekstur, dan lain-lain (Kusmiati 8).

3.1.1.4. Pola (*Pattern*)

Pola adalah bentuk atau model yang biasa dipakai untuk membuat atau untuk menghasilkan suatu atau bagian dari sesuatu, khususnya jika sesuatu yang ditimbulkan cukup mempunyai suatu yang sejenis pola dasar yang dapat ditunjukkan atau terlihat.

Dalam dua dimensi, komposisi gambar dan atributnya seperti bentuk, tekstur, warna, dapat dipilih dan diatur untuk menciptakan pola. Tujuan penempatan setiap elemn-elemn visual menentukan struktur komposisi yang mendasari dan mempengaruhi hasil visual.

3.1.1.5. Tekstur (*Texture*)

Pada umumnya tekstur berkaitan dengan panca indera yaitu indera peraba dan indera pengelihatan. Tekstur akan tampak jelas tergantung pada cahaya serta bayangannya atau disebabkan oleh ilusi optis (Kusmiati 8).

Kualitas dan sifat permukaan yang diebut tekstur meliputi semua jenis permukaan bahan atau benda. Dalam penggunaan tekstur disusun secara serasi atau kontras, tetapi secara kontras. Maka hasilnya akan lebih menarik daripada kombinasi dengan tekstur serupa. Dibutuhkan keterampilan tersendiri dalam menggabungkan bermacam-macam tekstur pada karya desain dan sulitnya tidak ada aturan khusus mengenai hal tersebut (Kusmiati 8-9).

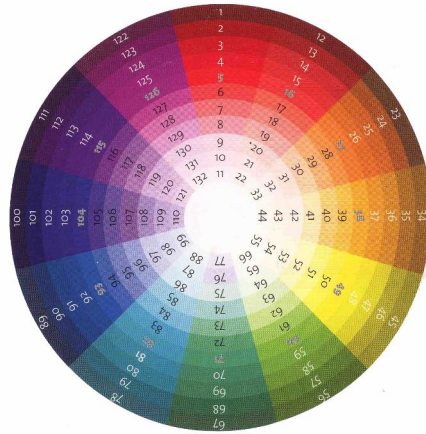
3.1.1.6. Warna (*Colors*)

Warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Identitas suatu warna ditentukan panjang gelombang cahaya tersebut. Sebagai contoh warna biru memiliki panjang gelombang 460 nanometer. Panjang gelombang warna yang masih bisa ditangkap mata manusia berkisar antara 380-780 nanometer. Dalam peralatan optis, warna bisa pula berarti interpretasi otak terhadap campuran tiga warna primer cahaya: merah, hijau, biru yang digabungkan dalam komposisi tertentu. Misalnya pencampuran 100% merah, 0% hijau, dan 100% biru akan menghasilkan interpretasi warna magenta.

Dalam seni rupa, warna bisa berarti pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda. Misalnya pencampuran pigmen *magenta* dan cyan dengan proporsi tepat dan disinari cahaya putih sempurna akan menghasilkan sensasi mirip warna merah.

Setiap warna mampu memberikan kesan dan identitas tertentu sesuai kondisi sosial pengamatnya. Misalnya warna putih akan memberi kesan suci dan dingin di daerah Barat karena berasosiasi dengan salju. Sementara di kebanyakan negara Timur warna putih memberi kesan kematian dan sangat menakutkan karena berasosiasi dengan kain kafan (meskipun secara teoritis sebenarnya putih bukanlah warna).

Di dalam ilmu warna, hitam dianggap sebagai ketidakhadiran seluruh jenis gelombang warna. Sementara putih dianggap sebagai representasi kehadiran seluruh gelombang warna dengan proporsi seimbang. Secara ilmiah, keduanya bukanlah warna, meskipun bisa dihadirkan dalam bentuk pigmen ("Warna," par. 1-6).



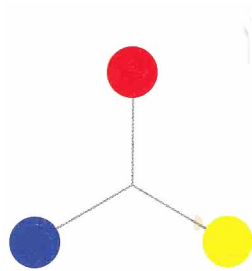
Gambar 3.6. *The Color Wheel*

Sumber: Gill, Martha. *Color Harmony Pastels*. United States: Rockport Publisher, 2000.

1. Klaisfikasi Warna berdasarkan Spektrum Warna

a) Warna Primer

Warna primer disebut sebagai warna pertama atau warna pokok. Disebut warna primer karena warna tersebut tidak dapat dibentuk dari warna lain. Disebut warna pokok karena warna tersebut dapat digunakan sebagai pokok pencampuran untuk memperoleh warna-warna yang lain (Sanyoto 19).



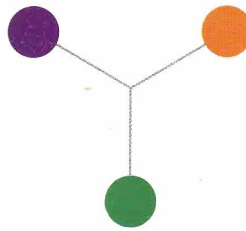
Gambar 3.7. Warna Primer

Sumber: Gill, Martha. *Color Harmony Pastels*. United States: Rockport Publisher, 2000.

b) Warna Sekunder

Warna sekunder atau biasa disebut sebagai warna kedua. Warna sekunder merupakan warna yang dihasilkan dari pencampuran bersama antar berbagai warna primer, seperti warna merah dan biru menjadi warna ungu.

Kuning dan merah menjadi warna jingga. Kuning dan biru menjadi warna hijau (Sanyoto 20).

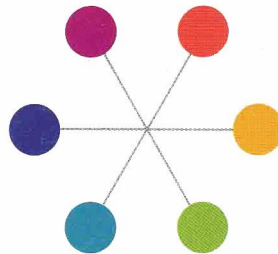


Gambar 3.8. Warna Sekunder

Sumber: Gill, Martha. Color Harmony Pastels. United States: Rockport Publisher, 2000.

c) Warna Tersier

Warna Tersier diperoleh dengan mencampur warna sekunder warna disebelahnya pada lingkaran warna.



Gambar 3.9. Warna Tersier

Sumber: Gill, Martha. Color Harmony Pastels. United States: Rockport Publisher, 2000.

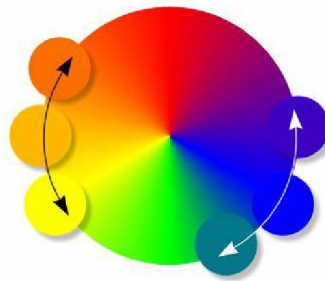
2. Klaisfikasi Warna berdasarkan Gambar/Ilustrasi

a) Warna *Monochrome*

Warna yang menambahkan atau mengurangi intensitas dari satu warna saja. Gambar yang hanya memiliki satu warna saja atau *monochrome*, warna dan kedalamannya tergambarkan dalam kualitas terang maupun gelap. Gambar *monochrome* tidak mempresentasikan kenyataan atau realitas yang ada. Namun, mengidentifikasi sebuah keseimbangan antara cahaya dan juga gelap dari sebuah obyek.

b) Warna Analogus

Warna analogus merupakan yang terletak di tiap sebelah sisi dari warna yang mana saja. Warna-warna yang mempergunakan warna terang gelap dan intensitas dari warna terdekat. Misalnya warna oranye, warna analogusnya adalah merah dan kuning. Penggunaan warna analogus umumnya memberikan kesan harmoni.

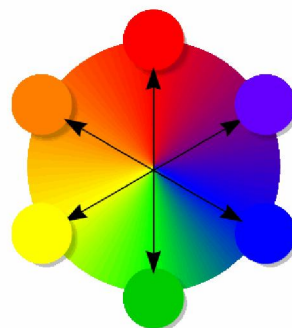


Gambar 3.10. Contoh Warna Analogus

Sumber: http://www.xaraxone.com/webxealot/workbook40/page_4.htm

c) Warna Komplementer

Warna komplementer merupakan warna yang saling berlawanan di dalam lingkaran warna. Warna ini selalu berlawanan secara kontras dan saling menonjol antara satu dengan yang lain. Umumnya warna komplementer digunakan sebagai warna *highlight*).



Gambar 3.11. *The Complementary Colors*

Sumber: http://www.xaraxone.com/webxealot/workbook40/page_4.htm

d) Warna *Split* Komplementer

Warna split komplementer terdiri dari sebuah warna dan warna analogus dari warna komplementernya. Dengan menggunakan warna split komplementer dapat memberikan desain dengan kontras yang tinggi, tetapi warna yang dihasilkan masih tidak se-ekstrim warna komplementer ("So, What Are Colour?" par.15-18).

e) Warna *Triadic*

Warna *triadic* menggunakan tiga warna dengan pembagian yang sama dalam *color wheel*. Warna ini terkenal di kalangan seniman karena menawarkan kontras gambar yang kuat dengan tetap mempertahankan keseimbangan dan kekayaan warna. Warna *triadic* tidak sekontras warna komplementer tetapi warna *triadic* ini lebih memperhatikan keseimbangan dan keharmonisan.

f) Warna *Tetradic*

Tetradic atau double complementary merupakan warna yang paling kaya daripada susunan warna yang lain karena menggunakan empat warna yang tersusun dari dua pasang warna komplementer.

3. Klaisfikasi Warna berdasarkan Kualitas

a) *Hue*

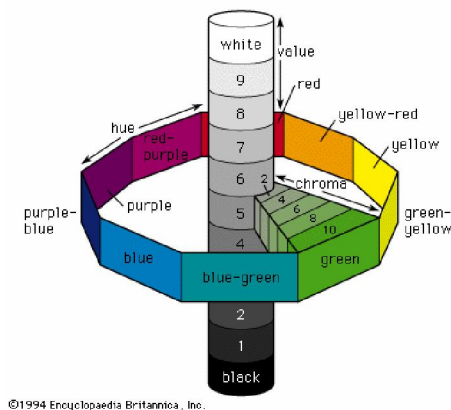
Hue adalah rona warna atau corak warna yaitu karakteristik atau ciri khas yang kita gunakan untuk membedakan warna satu dengan yang lain. Misalnya merah, kuning, hijau, dan lain-lain, sehingga *hue* adalah warna. Di dalam *hue* menyangkut mengenai klasifikasi warna, nama warna, dan jenis warna (Sanyoto 19).

b) *Saturation* atau *Chroma*

Saturation atau *chroma* Merupakan kekuatan dan kelemahan warna, mengacu pada intensitas warna. *Saturation* dari warna tidak konstan tetapi bervariasi tergantung dari yang mengelilingi dan warna terang

c) *Tint and Shade*

Tint dan *shade* menjelaskan terciptanya variasi warna dari warna dasar. *Tint* merupakan warna dengan *value* tinggi. Warna-warna yang dianggap lebih ringan dan terang karena penambahan warna putih. Sedangkan *shade* merupakan warna dengan *value* rendah, warna-warna yang lebih berat oleh karena warna-warna tersebut mendapat tambahan unsur hitam (“So, What Are Colour?” par. 22-24).



©1994 Encyclopaedia Britannica, Inc.

Gambar 3.12. *Hue, Value, Chroma*

Sumber: http://www.phys.ufl.edu/~avery/course/3400/gallery/gallery_color.html

4. Klaisfikasi Warna berdasarkan Makna

- a) Merah: power, energi, kehangatan, cinta, nafsu, agresi, bahaya.
Warna merah kadang berubah arti jika dikombinasikan dengan warna lain. Misalnya merah dikombinasikan dengan warna hijau maka akan menjadi simbol Natal. Merah dikombinasikan dengan warna merah muda maka akan dapat disimbolkan menjadi warna banyak digunakan saat perayaan Valentine.
- b) Biru: kepercayaan, keamanan, teknologi, kebersihan, keteraturan.
Warna ini banyak digunakan sebagai warna pada logo Bank di Amerika Serikat untuk memberikan kesan “kepercayaan”.
- c) Hijau: alami, sehat, keberuntungan, pembaharuan.
- d) Kuning: optimis, harapan, filosofi, pengecut (untuk budaya Barat), ketidakjujuran, pengkhianatan.

- e) Ungu: spiritual, misteri, kebangsawanan, transformasi, kekerasan, keangkuhan.
- f) Oranye: energi, keseimbangan, kehangatan.
- g) Cokelat: tanah/bumi, reliability, comfort, daya tahan.
- h) Abu-abu: intelek, masa depan (seperti warna Millenium), kesederhanaan, kesedihan.
- i) Putih: kesucian, kebersihan, ketepatan, steril, kematian, ketidakbersalahan.

Di negara Amerika, warna putih melambangkan pernikahan (gaun pengantin berwarna putih), tetapi pada budaya Timur (terutama India dan Cina), warna putih melambangkan kematian.

- j) Hitam: power, seksualitas, kecanggihan, kematian, misteri, ketakutan, kesedihan, keanggunan.

Warna hitam melambangkan kematian dan kesedihan dalam budaya Barat. Warna hitam bila digunakan sebagai warna kemasan akan melambangkan keanggunan dan keeleganan (Prasetyo, par.1).

3.1.2. Tinjauan Unsur Komposisi

3.1.2.1. *Layout*

Dari observasi pada toko-toko buku dan perpustakaan, diperoleh kesimpulan layout buku anak memiliki bermacam-macam jenis. Peranan layout antara gambar dan teks dalam buku cerita dapat disimpulkan:

1. Pemisahan halaman antara gambar dan teks. Teks yang berisi kisah cerita diletakkan di satu halaman, lalu pada halaman sebelahnya ditempatkan ilustrasi cerita satu halaman penuh. Pada beberapa buku, didapatkan ada yang memasukkan sedikit gambar di halaman teks dan yang juga berkaitan dengan isi cerita.
2. Dalam satu halaman, bagian gambar lebih besar dari bagian teks. Pada *layout* jenis ini, gambar terlihat lebih mendominasi teks.
3. Dalam satu halaman, terbagi rata antara besar porsi gambar dan teks. Pada *layout* jenis ini, terlihat seimbang antara gambar dan teks.

4. *Layout* kotak-kotak. Pada halaman yang sama, terdapat beberapa teks yang bercerita dan beberapa gambar sebagai ilustrasi cerita.
5. *Layout 2 grid*. Pada *layout* ini satu halaman terbagi menjadi dua kolom, dimana teks lebih mendominasi sedangkan porsi gambar menempati sebagian kecil halaman.
6. Dalam 1 halaman, teks mendominasi sedangkan gambar ditempatkan di sekitar teks sehingga terkesan seperti *border* atau bingkai.
7. Minimalis. Menggunakan teknik *white space* dengan sedikit gambar dan sedikit teks. Pada *layout* ini gambar tidak menempati 1 halaman penuh.

3.1.2.2. *Typografi*

Berikut adalah beberapa jenis huruf berdasarkan klasifikasi yang dilakukan oleh James Craig, antara lain sbb :

1. Roman

Ciri dari huruf ini adalah memiliki sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf Roman memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin.

2. Egyptian

Adalah jenis huruf yang memiliki ciri kaki/sirip/serif yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar dan stabil.

3. Sans Serif

Pengertian San Serif adalah tanpa sirip/serif, jadi huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.

4. Script

Huruf Script menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifast pribadi dan akrab.

5. Miscellaneous

Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental (dikutip dalam Murphy, par. 20)

3.1.3. Tinjauan Ilustrasi

3.1.3.1. Pengertian Ilustrasi

Pengertian ilustrasi menurut Edarmoko adalah coretan, gambar, goresan, lukisan, sketsa (245).

Pengertian ilustrasi bisa melekat pada beberapa hal/bidang, seperti musik ilustrasi (pada film), gambaran imajinatif (saat mendongeng), suasana hening (pada teater, film), suara alam, angin, serangga, gambar informasi/gambar penjelas atau gambar penghias (pada peta, diagram, buku, novel, komik). Ilustrasi berupa gambar bisa tampil dalam banyak bentuk dan corak. Bisa berupa garis corat coret, berupa karya garis online yang rapi, berupa arsir, berupa blok kontras gelap terang, bisa berwarna penuh dengan alat warna manual atau komputer atau dengan foto. Gambar ilustrasi adalah gambar buah pikir dari suatu angan-angan atau imajinasi yang diterjemahkan ke wujud gambar (Zacky 1).

3.1.3.2. Perkembangan Ilustrasi

Gambar telah ada sejak prasejarah, bahkan gambar menjadi salah satu media yang sangat penting dalam berkehidupan, baik perorangan, suku maupun bangsa. Tatkala huruf secara abjad belum dirancang dan belum dituliskan seperti yang dikenal pada masa masehi hingga sekarang, pada jaman dulu sebelum masehi, manusia tidak menulis huruf melainkan menggambar huruf seperti yang dilakukan bangsa Sumeria, Egypt, Tiongkok. Selanjutnya penerusan sikap menggambar ini memiliki arti penting bagi proses pengembangan gambar rancangan, termasuk gambar, ilustrasi dan komik. Bentangan sejarah mencatatkan pewarisan gambar sejak dari guratan pada dinding gua, coretan tinta pada daun lontar, papirus, dan kulit berlukis huruf Tiongkok, kaligrafi, gambar klise Gutenberg, gambar *satire* seputar

revolusi Perancis, grafiti mural, hingga kartun dan animasi Walt Disney serta komik dan animasi manual (Zacky 1).

Ilustrasi cetak yang pertama berasal dari Cina, yaitu *Diamond Sutra* tahun 868 SM dengan sampul *woodcut* yang saat ini berada di British Museum. Teknik *woodcut* yaitu teknik grafis cukil kayu, suatu teknik dan memiliki kecenderungan menampilkan karakter garis yang tegas dan kuat. Pada pertengahan abad 15, teknik *woodcut* ini baru digunakan dan muncul pada buku-buku, dimana teks dan ilustrasi dicukil di atas papan kayu yang sama. Pada masa itu, banyak sekali ilustrator *woodcut*. Salah satunya adalah Gonzalo Oviedo (1478-1557).



Gambar 3.13. Ilustrasi dari buku cerita *Historia* karya Gonzalo Oviedo

Sumber: <http://www.loc.gov/exhibits/treasures/images/vc17.3p5.jpg>

Pada awal abad 16 beberapa seniman sudah tidak lagi menggunakan teknik *woodcut* dengan tangan mereka sendiri, melainkan pekerjaan tersebut diserahkan kepada pengrajin dan *woodcut* berubah menjadi bentuk tiga dimensi dan rumit.

Walaupun ilustrasi *woodcut* pertama kali berasal dari Cina, namun pada abad 16 tersebut sangat sedikit buku cerita bergambar dari Asia. Bahkan huruf yang dapat dipindahkan muncul terlebih dahulu di Korea sebelum muncul di Eropa. Baru sekitar memasuki pertengahan abad 16, banyak buku-buku dari Cina yang berisikan gambar-gambar indah. Pada tahun 1605 sebuah buku dari Cina muncul dengan cetakan lima warna.

Tiga tahun kemudian, muncullah sebuah karya Ise monogatari dari negara Jepang. Diduga gambar tersebut digambar oleh seniman terkenal Koetsu dan merupakan buku bergambar pertama pada abad itu. Seniman Jepang lebih tertarik dalam mendesain *woodcut* dibandingkan dengan seniman Cina sehingga pada saat itu di Jepang berdirilah sekolah melukis yang dikenal dengan *Ukiyo-e*.

Sedangkan di Eropa, buku cerita bergambar anak-anak dibuat oleh Jhonn Amos Comenius pada tahun 1659 dengan karyanya yang berjudul *Orbis Sensualisum Pictus*.

Pada abad 17, gaya desain Barok mulai berkembang di Italia, Austria, Jerman Selatan, Spanyol dan Portugal. Namun setelah abad 18, Perancis boleh dikatakan sangat maju dengan buku bergambarnya. Ilustrasi pada masa itu menggunakan *style* Barok dan Rococo. Barok merupakan gaya hiasan seni abad 17-an. Berasal dari bahasa Portugis *barocco* yang artinya mutiara yang tidak beraturan bentuknya. Barok adalah suatu gaya dimana pelukis, pemahat, dan arsitek mencari emosi, pergerakan, dan variasi dalam pekerjaan mereka. Sedangkan kata Rococo berasal dari bahasa Perancis dan Spanyol *rococo* yang berarti kerang. Cinta dan roman telah dianggap sebagai tema yang lebih baik untuk seni dibanding religius atau historis.

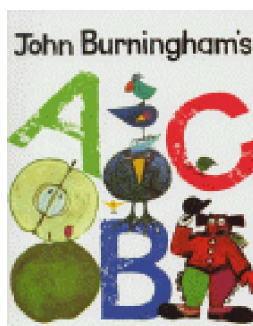
Gaya rococo ditandai dengan suatu pergerakan yang bebas dan lembut, ukiran garis-garis dan penuh warna. Salah satu karya pelukis Rococo, Jean-Antonie Watteau (Perancis, 1684-1721) yang terkenal adalah *the Embarkation for Cythera*, menunjukkan kerapian dan keanggunan dari gaya ini. Gaya Barok dan Rococo membuat ilustrasi menjadi lebih intim. Teknik *woodcut* hampir sama sekali hilang dan digantikan oleh tampilan garis ukiran.

Di Eropa pada akhir abad 19 hingga awal abad 20, seorang ilustrator asal Inggris, Arthur Rackam (1867-1939) memasuki era baru dengan banyak karya ilustrasi buku-buku cerita bergambar. Diawali dengan Rip Van Winkle pada tahun 1905, Rackam berhasil membuat 50 karya ilustrasi. Diantaranya Alice In Wonderland, A Midsummer Hight's Dream, Winnie The Pooh, Snow White (menjadi film pertama Disney) dan cerita-cerita klasik Inggris dan

Amerika lainnya. Pada masa itu, pemisahan warna dibuat secara manual dan merupakan pekerjaan yang sulit dan melelahkan.

Perkembangan selanjutnya terjadi pada tahun 1960-an. Ilustrasi yang bagus dan imajinatif mulai digunakan pada buku-buku anak-anak. Banyak teknik pencetakan dan pewarnaan telah diperkenalkan dan meningkat dengan pesat. Gambar telah dibebaskan dari batasan penyajian sesuatu yang realis, sebagai gantinya banyak fantasi-fantasi bermunculan. Pada pertengahan tahun 1960-an, muncul jenis terbaru buku bergambar dimana ilustrasi tidak lagi memperkaya namun justru mendominasi teks dalam buku. Diantaranya *Cinderella* karya Stephen Spender (1965), *The Magic Flute* (1966), *Snow White and the Seven Dwarfs* (1972).

Pada tahun 1962, Jhon Burningham membuat buku berjudul *John Burningham's ABC*. Buku ini merupakan jenis buku pengajaran kepada anak-anak dengan teknik alpabeth mengenai benda-benda.



Gambar 3.14. Sampul buku *John Burningham's ABC*

Sumber: <http://www.iyares.com/resources/books/details.aspx?id=0224046683>

Pada akhir abad 19, teknik litografi digantikan dengan teknik foto mekanik yang memungkinkan teknik melukis dan menggambar dengan variasi yang lebih banyak. Beberapa pelukis dan ilustrator memilih tetap menggunakan cara-cara lama dalam membuat buku cerita bergambar. Namun sejumlah lainnya juga menggunakan teknik foto mekanik untuk menghasilkan efek yang bagus pada hasil karya mereka (Pollard 51-6).

Perkembangan ini memberi dampak pada penggambar, ilustrator, komikus, animator, perancang huruf, perancang grafis sehingga menjadi bidang kerja tersendiri yang khas. Juga berimbas pada suatu kurikulum di dunia pendidikan seni rupa dan desain (Zacky 1).

3.1.3.3. Gambar Ilustrasi

A. Gambar Ilustrasi Berdasarkan Bidang Kajian

1. Ilustrasi Editorial

Merupakan ilustrasi buku, yang sering dijumpai pada buku-buku novel, buku bacaan anak atau orang dewasa, buku olah raga, kartun dan karikatur politik, dan sebagainya. Yang mana selain untuk memperjelas cerita atau penyampaian pesan dalam buku tersebut sebagai visualisasi pesan.

2. Ilustrasi Periklanan

Ilustrasi yang ditujukan pada fungsi promosi dan pemasaran meliputi:

- Ilustrasi produk, berfungsi untuk menggambarkan berbagai produk yang diproduksi semenarik mungkin untuk dipromosikan dan ditawarkan kepada konsumen.
- Ilustrasi pariwisata, yang pada umumnya menggambarkan pemandangan alam, arsitektur, dan figur-figur tertentu pada daerah yang dipromosikan.
- Ilustrasi *fashion*, ilustrasi ini dapat berbentuk fotografi maupun gambar untuk mempromosikan dan menjual produk *fashion*.

3. Ilustrasi Media

Berkaitan dengan pengetahuan kedokteran yang menggambarkan berbagai macam dalam bidang kedokteran seperti penggambaran anatomi tubuh, bakteri, jamur, dan sebagainya.

4. Ilustrasi Ilmiah

Menggambarkan berbagai macam hal yang berhubungan dengan bidang kajian ilmiah yang sangat membutuhkan ketepatan, kejelasan, kerapian, dan sebagainya.

B. Gambar Ilustrasi Berdasarkan Sifat dan Fungsi

1. Memberikan bayangan setiap karakter di dalam cerita
2. Memberikan bayangan langkah kerja.
3. Mengkomunikasikan cerita
4. Menghubungkan tulisan kreativitas dan individualitas manusia.
5. Menimbulkan daya tarik dan minat pembaca.

6. Mempermudah pengertian dan sesuatu yang bersifat abstrak.
7. Menyingkat suatu uraian dengan bahasa gambar (“Ilustrasi”)

C. Gambar Ilustrasi Berdasarkan Goresan dan Alat

1. Arsir

Arsir dilakukan setelah goresan paling sederhana dalam gambar yakni outline dikuasai. Kemudian berlanjut pada permukaan objek dan *setting* seputar objek. Ada beberapa macam corak arsir, seperti arsir silang, tegak lurus, arsir silang miring, arsir sesuai alur bentuk, arsir silang berbagai arah/arsir bebas. Dua diantaranya, yakni arsir sikap tegak lurus dan arsir sesuai alur bentuk merupakan arsir yang mempunyai bentangan sejarah lama. Bila digoreskan penggambar jaman sekarang akan terwujud hasil gambar yang “old style”. Kedua corak ini cenderung arsir yang rapi, yang bagus untuk dipraktikkan oleh penggambar yang sedang belajar teknik arsir.

Penekanan dilakukan dengan teknik goresan atau arsir dan kesan dimensi serta gelap terang objek. Teknik outline dan arsir, hitam putih. Alat menggunakan semacam *drawing pen* (Zacky 23).

2. *Drybrush*

Drybrush dapat menampakkan sifat ekspresi spontan melalui alat dan teknik penggoresan. Hasil penggoresan yang cenderung kasar, kurang detail yang menjadi ciri khas dari teknik ini. *Drybrush* cocok untuk mengantar tema-tema yang cenderung bernuansa ketegangan, keseraman, kemisteriusan, dan suanan mencekam. Penekanan dilakukan dengan teknik khas yang mencerminkan kesan atau suasana yang cenderung mencekam, remang-remang, sapuan “kering”. Teknik dilakukan dengan sapuan kuas pipih berbagai ukuran (Zacky 25-27).

3. *Scraper*

Scraper merupakan teknik pola positif negatif yang seluruh bidang gambar di rajang oleh seluruh irama garis yang cukup rapat dan rapi. Teknik ini dapat menghasilkan guratan-guratan atau goresan yang unik sesuai kapasitas goresan manual, sebelum dan setelah teknologi komputer grafis hadir. Bila digoreskan penggambar pada jaman sekarang dapat memberikan

kesan “old style”. Penekanan dalam teknik khas *scrapper* akan memberikan efek semacam *optic art* dengan hasil guratan-guratan dengan prinsip positif-negatif. Teknik dilakukan dengan garis dan blok, hitam putih. Alat yang digunakan yaitu *drawing pen* dan kuas kecil (Zacky 29).

D. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Teknik

1. Fotografi

Merupakan teknik ilustrasi yang dipergunakan sejak ditemukannya alat kamera yang diperlukan untuk memotret pada tahun 1665. Yang merupakan penggambaran atau melukis obyek dengan menggunakan cahaya. Pada fotografi terdapat dua macam yaitu fotografi dokumentasi yang memotret obyek atau peristiwa penting tanpa memperhatikan segi estesisnya. Sedangkan yang kedua adalah fotografi yang sangat memperhatikan segi estesis serta keindahan dari obyek yang akan dipotret.

2. Manual

Merupakan teknik gambar yang hanya dapat dihasilkan dengan keterampilan dan kreatifitas tangan yang dapat menciptakan kekhasan dan keunikan gaya masing-masing seniman yang tercermin dalam gaya dan ciri khas goresan. Teknik ini memiliki nilai estesis yang lebih dibandingkan dengan menggunakan komputer.

3. Komputer

Merupakan teknik menggambar ilustrasi berbasis teknologi. Dengan adanya penggunaan komputer maka secara perlahan teknik manual menjadi tergeser ini dikarenakan sifat teknik komputer yang serba otomatis dan terkontrol dengan cepat.

4. Kubisme Sintetik atau Kolase atau *Photomontage*

Kolase berarti menempel, yaitu teknik yang menggunakan kertas, kain, gambar, maupun bermacam-macam benda lainnya yang ditempelkan pada satu permukaan dan menjadi satu kesatuan. Gaya gambar ini pertama kali dipergunakan oleh aliran Kubisme. Sedangkan *photomontage* menerapkan prinsip yang sama dengan Kolase namun teknik ini menggunakan fotografi.

E. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Gaya Gambar

1. Realis

Salah satu gaya gambar yang mengutamakan kesesuaian dengan keadaan yang sesungguhnya dalam kehidupan nyata. Realisme yang sempurna memiliki tingkat kemiripan yang akurat dengan obyek aslinya. Hal ini disebut juga *photorealism* yang kelihatan sama dengan foto.

2. Kubisme Analitik

Merupakan teknik menggambar yang ditemukan oleh Fabio Picasso dan George Braque pada awal abad ke-2. Dalam kubisme, walaupun menggambar obyek yang realistis namun ilustrasinya bersifat abstrak dan geometris serta bersifat dua dimensi dan datar.

3. Dekoratif

Merupakan teknik menggambar yang penuh dengan ornamen. Namun tidak semuanya memiliki kegunaan karena hanya fungsi estetis atau penghias. Gaya dekoratif ini berkembang sebagai bentuk gerakan yang menghidupkan kembali keterampilan tangan manusia dalam seni dan kriya serta menolak kehadiran industr yang menggunakan tenaga mesin.

4. Kartun

Bentuk gambar yang lucu dan menghibur dan biasanya disajikan dalam bentuk gambar maupun rangkaian cerita baik berupa komik maupun film animasi. Penggambaran jenis ini lebih banyak diidentikan untuk anak-anak karena sifatnya yang lucu. Kartun adalah gambar humor yang menampilkan gagasan lelucon murni hasil rekaan angan-angan kartunis, baik cerita maupun gambar tokoh-tokoh leluconnya (Zacky 31).

5. Karikatur

Penggambaran ini sebenarnya memiliki kemiripan dengan kartun bahkan seringkali dikategorikan sebagai bagian dari kartun. Karikatur biasanya digambarkan dengan tujuan menyindir atas berita-berita yang aktual dari tokoh-tokoh yang sedang hangat diperbincangkan di masyarakat. Namun, penggambaran karikatur memiliki ciri lucu dan menghibur. Dalam penggambaran karikatur memiliki berbagai macam prioritas yang diutamakan seperti kemiripan figur yang akurat dan realistis menjadi diputarbalikkan

dengan teknik penggambaran karikatur. Karikatur yang ekstrem bersifat melebih-lebihkan keunikan dari seseorang dan dikembangkan melalui pengetahuan dasar wajah dan daerah kepala. Misalnya keunikan seseorang terletak pada hidung yang besar maka hal tersebut yang akan ditonjolkan sehingga menjadi sangat unik namun masih dikenali tokoh yang digambarkan dalam karikatur tersebut. Dalam penggambarannya karikatur dibuat dengan goresan dan arsiran *balpoint* atau pena hitam sehingga berkesan monumental (Phaidon 24-37).

3.1.4. Analisa Data

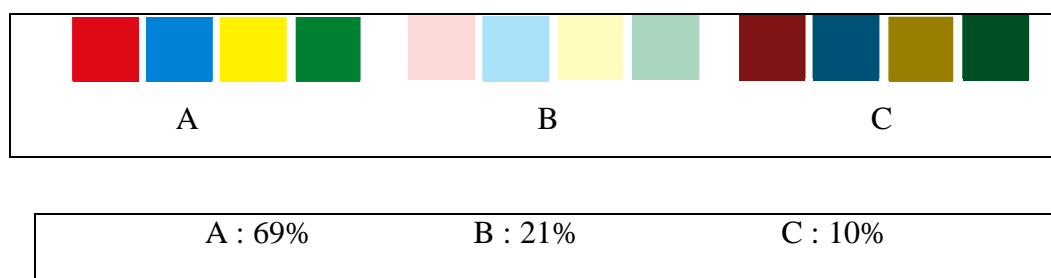
3.1.4.1. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada 100 orang responden yaitu anak-anak usia 6-11 tahun. Dari hasil wawancara dapat diketahui mengenai kesukaan anak-anak dari segi layout, warna, dan tipografi. Wawancara dilakukan dengan memberikan informasi secara lisan dengan penjelasan-penjelasan yang memudahkan responden memahami pertanyaan-pertanyaan wawancara dengan mengajukan gambar untuk dipilih.

Pelaksanaan wawancara dilakukan di SDK Santo Carolus yang terletak di jalan Jemur Andayani XXI, Surabaya. Pembagian 15% dari usia 6 tahun, 15% dari usia 7 tahun, 20% dari usia 8 tahun, 20% dari usia 9 tahun, 20% dari usia 10 tahun, 10% dari usia 11 tahun.

3.1.4.2. Analisis Hasil Wawancara

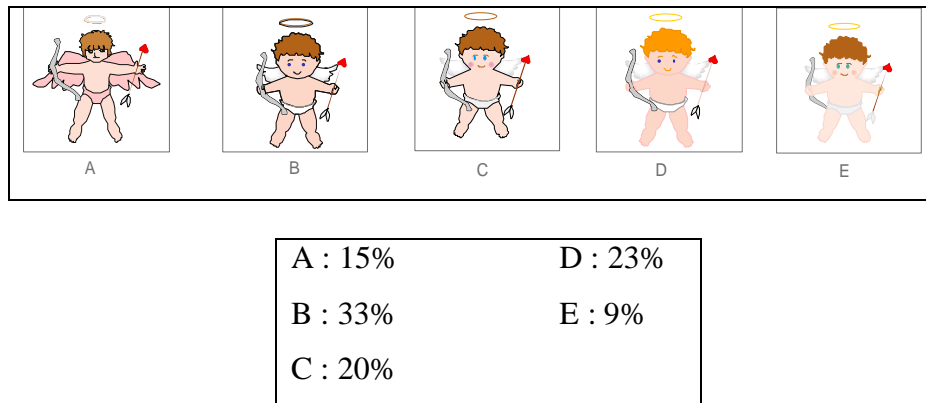
A. Warna



Gambar 3.15. Hasil Wawancara Warna

Pilihan (A) mewakili warna cerah, pilihan (B) mewakili warna pastel, pilihan (C) mewakili warna gelap. Dari hasil wawancara responden banyak menyukai warna cerah yaitu sebanyak 69%.

B. Gambar



Gambar 3.16. Hasil Wawancara Gambar

Karakter gambar memiliki keunikan sendiri. Gambar (A) lebih realistis, gambar (B) dan (C) memiliki kesamaan outline hitam namun gambar karakter berbeda, gambar (D) dan (E) tidak menggunakan outline hitam. Mayoritas responden menyukai gambar dengan outline hitam. Karakter yang dipilih mayoritas responden memilih gambar (B).

C. Layout



Gambar 3.17. Hasil Wawancara Layout

Dari beberapa gambar di atas dapat menentukan layout buku yang lebih banyak diminati oleh responden. Dari hasil wawancara, layout yang banyak

diminati adalah layout nomor (1) yaitu 2 halaman 1 gambar dan nomor (3) yaitu 1 halaman 1 gambar. Sedangkan layout nomor (2) yaitu gambar sebagai border dan nomor (4) yaitu gambar dan teks terpisah kurang diminati oleh responden.

D. Font Buku

- | |
|--|
| <p>A. Cupidos dengan gembira memberikan kado untuk papa dan mama.</p> <p>B. Cupidos dengan gembira memberikan kado untuk papa dan mama.</p> <p>C. Cupidos dengan gembira memberikan kado untuk papa dan mama.</p> <p>D. Cupidos dengan gembira memberikan kado untuk papa dan mama.</p> |
|--|

<p>A. Serif: 12%</p> <p>B. Script: 43%</p> <p>C. Sans Serif: 38%</p> <p>D. Dekoratif: 7%</p>
--

Gambar 3.18 Hasil Wawancara Font Buku

Pilihan (A) mewakili jenis font serif, pilihan (B) mewakili jenis font script, pilihan (C) mewakili font sans serif, dan pilihan (D) mewakili jenis font dekoratif. Dari hasil wawancara, mayoritas responden lebih menyukai jenis font script sebanyak 43 responden, sedangkan sans serif sebanyak 38 responden

E. Font Judul

<p>A. Valentine</p> <p>B. Valentine</p> <p>C. Valentine</p> <p>D. Valentine</p>	<p>A : 11%</p> <p>B: 36%</p> <p>C: 15%</p> <p>D: 38%</p>
---	--

Gambar 3.19. Hasil Wawancara Font Judul

Pilihan (A) mewakili jenis font serif, pilihan (B) mewakili jenis font script, pilihan (C) mewakili font sans serif, dan pilihan (D) mewakili jenis font dekoratif. Untuk font judul, mayoritas responden lebih menyukai font dekoratif dan script yaitu sebanyak 38 dan 36 responden.

Wawancara juga dilakukan kepada responden mengenai perayaan seputar Valentine. Dari hasil wawancara, mayoritas dan bahkan 100% anak-anak mengetahui perayaan Valentine yang diadakan setiap tanggal 14 Februari. Penulis juga menanyakan kegiatan responden saat perayaan tersebut. Dari hasil wawancara dapat disimpulkan jawaban bahwa mayoritas responden juga merayakan dengan memberikan pernak-pernik Valentine kepada sesamanya.

3.2. Konsep Kreatif Perancangan Buku

3.2.1. Khalayak Sasaran

Sebuah karya atau produk dapat lebih mengena dan tepat sasaran maka perlu adanya penentuan adanya khalayak sasaran yang jelas. Penentuan khalayak sasaran ini penting untuk dilakukan. Target market dari buku cerita bergambar ini adalah anak-anak usia 6-11 tahun. Target audience adalah para pengunjung toko buku atau para orang tua sebagai pendamping anak ketika membeli buku.

3.2.2. Tujuan Kreatif

Pada masa anak-anak merupakan masa yang tepat bagi orang tua dan pendidik untuk memperkenalkan hal-hal baru yang sekiranya bermanfaat bagi perkembangan mereka. Hal ini disebabkan pada masa tersebut kemampuan anak-anak untuk menyerap ilmu dan hal baru lebih cepat dan efektif.

Pembuatan cerita bergambar ini diharapkan dapat memberikan unsur edukasi dan membantu perkembangan bahasa dan moral untuk mengasihi sesama kepada anak-anak. Cerita bergambar ini diharapkan juga dapat meningkatkan budaya membaca di kalangan anak-anak. Tampilan buku dan cerita yang menarik serta gambar yang dapat menghibur anak-anak akan sangat sesuai dengan minat anak-anak. Selain itu, cergam ini juga bertujuan untuk memperkenalkan sejarah dari perayaan Valentine secara ringkas yang merupakan sebagai bagian dari peradaban dunia dan juga menjadi bagian dalam budaya Indonesia.

3.2.3. Strategi Kreatif

a. Isi Pesan

Menampilkan sebuah cerita bergambar dengan menanamkan pesan moral di dalamnya. Alur dan tema cerita berupa tema Valentine dimana menekankan mengenai kasih sayang. Alur dan tema cerita dapat memberikan suatu contoh bagi anak-anak mengenai apa yang dapat mereka lakukan saat hari Valentine tiba serta mewujudkan bagaimana macam dan bentuk kasih sayang dapat diberikan. Melalui cerita bergambar ini, diharapkan pula anak-anak dapat memahami mengenai perayaan ini atau memaknai hari kasih sayang dengan berbuat kebaikan kepada sesama serta meningkatkan wawasan dan pengetahuan.

b. Bentuk Pesan

Secara verbal, dengan pemakaian format cerita bagi anak-anak dengan penggunaan bahasa yang disesuaikan dan disederhanakan sesuai dengan khalayak sasaran dari buku cergam ini sehingga anak-anak dapat lebih mudah menangkap inti dari cerita.

c. Strategi Visual

Tampilan visual dari buku cerita bergambar ini menggunakan gambar yang lucu dengan pewarnaan dari komputer sehingga warna yang dihasilkan jelas dan terang. Gambar-gambar juga dibuat dengan warna-warni yang menarik perhatian anak-anak. Perpaduan unsur dekoratif dengan nuansa Valentine akan menampilkan sebuah kesan cerita dengan tema kasih sayang. Teks dalam buku cerita ini merupakan salah satu unsur yang penting. Pemakaian gambar dimaksudkan sebagai pendukung teks yang juga memberikan unsur hiburan dengan penyajian yang menarik.

3.3. Konsep Perancangan Buku

3.3.1. Judul Rancangan Buku

3.3.1.1. Judul Utama Rancangan Buku

Judul utama rancangan buku ini adalah “Aku ♥ Papa, Mama” karena judul ini mencakup tema dari cerita.

3.3.1.2. Sub-sub Judul Rancangan Buku

Di dalam perancangan buku “Aku ♥ Papa, Mama” ini terdapat sub-sub judul sebagai berikut.

1. Cerita mengenai tema

Menceritakan mengenai tema dari cerita yaitu tema Valentine. Dalam cerita ini diceritakan mengenai kebiasaan Cupidos yang juga merupakan kebiasaan anak kecil. Cupidos dalam cerita ini selalu meminta keinginannya kepada orang tuanya. Hingga suatu saat keinginan Cupidos yang dirasa sang mama terlalu mahal dan harus menyediakan uang lebih untuk membelikan keinginan Cupidos tersebut, yaitu sebuah sepeda. Dalam cerita, sebagai anak kecil, Cupidos tentu saja marah karena keinginannya tidak dikabulkan. Sedangkan karena orang tua yang sayang kepada anaknya, mereka bekerja lebih keras lagi sehingga mendapatkan uang tambahan lebih. Namun, karena terlalu giat bekerja, mama akhirnya jatuh sakit dan harus dirawat di rumah sakit. Dari permulaan cerita inilah hingga akhirnya Cupidos sadar dan memberikan kasih sayangnya kepada orang tua saat Valentine tiba dalam wujud usaha kerasnya belajar dan mendapat nilai bagus. Selain itu Cupidos juga membuat puisi untuk orang tuanya dengan usahanya sendiri.

2. Ensiklopedia kecil

Berisi sejarah singkat mengenai tradisi Valentine yang disampaikan dengan singkat dan jelas.

3. Permainan

Disamping membaca cerita, anak-anak juga dapat melakukan aktivitas agar anak-anak dapat lebih tertarik membaca buku ini. Permainan yang diberikan untuk melatih kemampuan mengingat dan ketelitian anak-anak.

3.3.2. Tema Rancangan

Valentine merupakan salah satu perayaan untuk mengungkapkan kasih. Ada berbagai macam bentuk dan wujud dari kasih sayang itu sendiri. Baik kepada orang tua, sahabat, orang lain, saudara, dan sebagainya. Salah satu cara penyampaian kasih dapat berupa sebuah cerita yaitu cerita bergambar yang dapat memberikan pesan moral kepada anak-anak mengenai penerapan kasih pada saat

hari Valentine. Oleh karena itu, tema yang diangkat merupakan tema untuk menerapkan moral kepada anak-anak dalam bentuk cergam yang menarik untuk anak-anak. Diharapkan agar buku cerita bergambar ini dapat memberi manfaat dalam perkembangan moral, imajinasi, dan emosi.

3.3.3. Maksud dan Tujuan

Tujuan perancangan ini yaitu membuat buku cerita bergambar baik secara visual maupun verbal yang dapat menanamkan moral berupa perilaku baik kepada anak-anak, bertujuan alternatif bacaan yang mendidik, bukan hanya yang bersifat menghibur saja. Selain itu, memberikan suatu buku cerita bergambar yang menarik kepada anak-anak dengan tema Valentine serta membuat perancangan komunikasi visual secara positif kepada anak-anak.

3.3.4. Bentuk Penyajian dan Variasi Tampilan

Buku cerita ini disajikan dalam bentuk buku cerita bergambar dengan aneka gambar yang menarik dengan warna yang cerah serta unsur dekorasi yang mendukung cerita. Buku dibuat bujur sangkar yang disesuaikan dengan hasil observasi dan kebanyakan buku cerita bergambar saat ini.

3.3.5. Jumlah Seri

Buku perancangan komunikasi visual ini terdiri dari beberapa seri. Setiap seri terdiri satu tema cerita yang berbeda mengenai kasih sayang dan diakhiri dengan pesan moral yang disampaikan dengan menarik dan dalam bentuk puisi. Selain itu ada ensiklopedia kecil dan permainan kecil.

3.3.6. Ukuran dan Jumlah Halaman

Ukuran buku: 18 cm x 18 cm

Jumlah halaman: 68 halaman

Format: Berwarna (full color)

Isi buku terdiri dari:

- a. Cover depan
- b. Halaman judul dan kotak nama

- c. Halaman hak cipta
- d. Halaman terima kasih
- e. Halaman cerita
- f. Halaman ensiklopedia kecil
- g. Halaman permainan
- h. Halaman edisi selanjutnya
- i. Halaman mewarnai
- j. Cover belakang dan sinopsis

3.3.7. Sinopsis

Cupidos adalah seorang anak kecil yang lucu dan baik hati. Namun Cupidos selalu memiliki keinginan dan ia selalu minta kepada orang tuanya. Ketika Cupidos meminta buku cerita yang ia inginkan, sang mama membelikannya. Cupidos sangat gembira karena sang mama membelikan buku cerita yang ia inginkan. Buku ini dibawa Cupidos saat tidur, merasa gembira dengan buku cerita barunya.

Suatu ketika pulang sekolah, Cupidos melihat temannya bermain dengan sepeda dengan gembira. Cupidos juga sangat ingin bermain sepeda karena ia tidak memiliki sepeda di rumah. Ia pun mengatakan kepada sang mama agar membelikan sepeda baru untuknya. Namun, sang mama tidak langsung menyetujuinya karena harus ada uang tambahan untuk membelikan sepeda baru tersebut. Mama berharap agar Cupidos mau bersabar. Cupidos marah karena keinginannya tidak dikabulkan sang mama.

Sore harinya, mama bercerita kepada papa mengenai keinginan Cupidos. Akhirnya mereka memutuskan untuk bekerja lebih giat lagi agar mendapatkan uang tambahan. Mama mencari uang dengan memasak dan dijual kepada para tetangga. Namun, kesehatan mama tidak begitu baik. Hingga suatu hari, karena terlalu lelah bekerja, mama jatuh pingsan. Papa yang mengetahui hal tersebut sangat kaget dan terkejut dan langsung membawa ke rumah sakit terdekat. Mama berpesan kepada papa agar tidak memberitahu Cupidos sehingga tidak membuat khawatir Cupidos.

Papa mulai mencari sepeda yang diinginkan Cupidos. Cupidos begitu gembira ketika mengetahui sepeda barunya. Cupidos langsung mencoba sepeda barunya dan bermain bersama teman-temannya dengan gembira. Ketika malam tiba, Cupidos mulai sadar akan keberadaan mamanya. Ia pun bertanya kepada sang papa. Papa tidak menjawab. Namun, Cupidos terus memaksa hingga papa memberitahu bahwa mama sakit. Cupidos pun mulai berpikir dan bertanya apakah mama sakit akibat dirinya. Saat Cupidos berpikir, tiba-tiba ia mendapatkan ide untuk menyenangkan hati sang mama yaitu dengan giat belajar. Apalagi sebentar lagi hari Valentine tiba. Cupidos ingin memberikan sesuatu yang special untuk kedua orang tuanya. Cupidos pun mulai serius belajar dan menjadi aktif di kelas. Ia tidak lagi malas belajar. Cupidos pun juga membuat puisi buatannya sendiri dan membungkusnya dengan rapi.

3.4. Konsep Karakter Tokoh Cerita

3.4.1. Karakter Tokoh Utama

Konsep dari karakter tokoh utama cerita diambil dari karakter ikon yaitu Cupid. Karakter tokoh utama lebih banyak mengikuti bentuk karakter ikon. Konsep yang digunakan yaitu mata bulat, dengan model gambar simpel dengan badan gemuk. Menggunakan *outline* hitam untuk setiap fokus utama dari gambar dan *outline* tipis untuk background. Penggambaran karakter ikon dan pewarnaan menggunakan warna-warna cerah, merupakan penggabungan hasil observasi dan hasil dari pilihan mayoritas anak-anak.

3.4.2. Karakter Tokoh Pendukung

Konsep karakter pendukung yaitu papa, mama, dan teman-teman Cupidos disesuaikan pula dengan karakter Cupidos sendiri. Pewarnaan juga menggunakan warna-warna cerah.

3.5. Konsep Gaya Desain Gambar

Gaya gambar yang digunakan adalah ilustrasi. Bentuk gambar yang lucu dan menghibur dan biasanya disajikan dalam bentuk gambar maupun rangkaian cerita baik berupa komik maupun film animasi. Penggambaran jenis ini lebih

banyak diidentikan untuk anak-anak karena sifatnya yang lucu. Kartun adalah gambar humor yang menampilkan gagasan lelucon murni hasil rekaan angan-angan kartunis, baik cerita maupun gambar tokoh-tokoh leluconnya (Zacky 31). Penggambaran ilustrasi dengan menggunakan komputer. Dengan adanya penggunaan komputer akan lebih otomatis dan terkontrol dengan cepat.

Gaya desain yang digunakan adalah penggabungan antara pop art dan vektor. Gaya desain pop art paling tampak jelas pada kartun-kartun dan komik-komik yang berciri 2 dimensi dan kebanyakan memiliki outline dalam gambarnya, warna-warna yang blok, dan sebagainya. Gaya desain ini berlangsung sekitar pertengahan dekade 60 an hingga memasuki tahun 1970. Sedangkan 2 dimensi atau disebut vektor yaitu menggabungkan titik-titik garis untuk menjadi sebuah objek, sehingga gambar tidak menjadi pecah biarpun diperbesar atau diperkecil, tidak seperti gambar Bitmap (“Pengaruh Pop Art di Seluruh Dunia,” par.1)

3.6. Teknik Pengerjaan

Teknik pengerjaan menggunakan komputer dengan penggambaran dan pewarnaan langsung dari komputer. *Software* utama yang digunakan adalah Macromedia Freehand dan *software* pendukung lainnya. Penggunaan *software* tersebut karena gambar yang dibuat adalah vektor dengan pewarnaan penuh. Macromedia Freehand adalah aplikasi komputer untuk membuat grafik vektor dua dimensi. Sebagai sebuah aplikasi yang fleksibel, Macromedia Freehand sering digunakan untuk pembuatan sistem layout halaman, pembuatan dan pengeditan grafik vektor untuk printing dan web.

3.7. Konsep Font

3.7.1. Font Judul

Untuk judul menggunakan font Sweet as Candy. Penggunaan font ini disesuaikan dengan hasil wawancara pada anak-anak yang banyak memilih jenis font dekoratif yang sesuai dengan tema Valentine.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890!.,:;* & \$/; () +

3.7.2. Font Teks Narasi

Teks narasi menggunakan penggabungan font CAC Pinafore dan font CAC Moose. Penggunaan font ini disesuaikan dengan hasil wawancara pada anak-anak yang mayoritas menyukai jenis font script dan font sans serif.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890!"?;*&\$/'.,

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890!"?;*&\$/'.,

3.8. Teknik Cetak

Perhitungan dilakukan dengan mencetak 1.000 buku. Teknik cetak yang digunakan adalah teknik cetak *offset*.

Perkiraan perhitungan biaya buku secara keseluruhan:

Tabel 3.1. Perhitungan Biaya Pembuatan Buku

Kebutuhan		Perhitungan	Total Harga
Cetak halaman isi (18x18 cm)	1 plat memuat 4 hal.	$17/4 = 3$ set sisa 1 plat	Rp. 1.180.000,00
	Jumlah hal: 68 =	(Rp. 90.000,00x3) +	
	17 plat	(Rp. 25.000,00x1) =	
	1 plat: Rp. 25.000,00	Rp.295.000,00x4 (4warna)	
	1 set plat: 4 plat=		
	Rp.90.000,00		
	Film/cm: Rp.50,00	Rp.50x36x18x17platx4	Rp. 2.203.200,00
	Ongkos cetak:	Rp. 200.000,00x17	Rp. 3.400.000,00
	Kertas Coronado (216 g):	$(101 \times 66) / (36 \times 18) = 10$ lbr	
	Rp.12.000,00	1 buku=34 lbr/10=4 lbr	
	Ukuran 101x66 cm	1000 buku= 1000x4	
	1 rim: 500 lbr	= 4000 lbr	
		= 8 rim	
		Hrg kertas (/rim)	

		Rp.12.000x(101x66)x 216/ 20000 = Rp. 863.913,60	
		Rp. 863.913,60 x 8 rim	Rp. 6.911.308,80
Hard cover (40x20 cm)	Film/cm: Rp.50,00	Rp. 50,00x40x20x4	Rp. 160.000,00
	1 plat untuk 2 cover (1buku) 1 plat: Rp. 25.000,00	1 x Rp. 25.000,00 x 4	Rp. 100.000,00
	Ongkos cetak	Rp. 250.000,00	Rp. 250.000,00
	Kertas Coronado (216g): Rp.12.000,00 Ukuran 101x66 cm 1 rim: 500 lbr	(101x65)/(40x20)= 8lbr 1 buku= 2 cover =2/6 = 1/3lbr 1000buku= 1000x1/3lbr =333lbr =0,67 rim	
		Hrg kertas (/rim) Rp.12.000x(101x66)x 216/ 20000 = Rp. 863.913,60	
		Rp. 863.913,60 x 0,67rim	Rp. 578.822,10
	Karton 1 lbr: 2 buku 1000 bk: 500 lbr 1pak (40lbr): Rp125.000,00	Rp125.000,00/40= @ Rp. 3.125,00 Rp. 3.125,00 x 500lbr	Rp. 1.562.500,00
	Biaya jilid	Rp.700,00x1000	Rp. 700.000,00
	Pisau dan ongkos	Rp. 200.000,00	Rp. 200.000,00
Hot print	Klise	Rp. 110.000,00	Rp. 110.000,00
	Ongkos	Rp. 100,00 x 750	Rp. 75.000,00
Poster (60x40 cm)	Kertas Art Paper (210 gr) 1 rim: 500 lembar	Rp.10.300x(100x65cm)x 210gr / 20.000	Rp.702.975,00

	Film /cm: Rp. 50,00	Rp.50,00x60x40x4	Rp. 480.000,00
	Laminasi doff: Rp 0,6/cm	Rp.0,6 x 60 x 40 x 500	Rp. 720.000,00
	Ongkos cetak	Rp. 250.000,00	Rp. 250.000,00
Packaging	Jumlah produksi 1000	Rp.10.000,00x1000	Rp. 10.000.000,00
<i>Sticker</i>	Kertas coat (folio) Ukuran 21,5 x 33cm Harga: Rp.1600,00/lembar 1 lembar: 12 sticker	1000 <i>sticker</i> = 84 lbr x Rp.1600,00	Rp. 134.400,00
	Film /cm: Rp. 50,00	Rp.50x(21,5x33 cm)x4	Rp. 142.000,00
	Ongkos cetak	Rp. 200.000,00	Rp. 200.000,00
X-banner	Jumlah produksi 200	Rp.100.000,00x200	Rp. 20.000.000,00
Gantungan	Boneka mainan	Rp. 5.000,00 x 100	Rp. 500.000,00
<i>Handphone</i>	Tali Rp. 10.000,00 per 50 biji	Rp. 10.000,00 x 2	Rp. 20.000,00
Gantungan Kunci	Gantungan Rp.50.000,00=100biji	Rp. 50.000,00	Rp. 50.000,00
	Ongkos cetak @:Rp.2.500,00	Rp. 2.500,00 x 100	Rp. 250.000,00
Pembatas Buku (5x13 cm)	Kertas Art Paper (210 gr) Ukuran: 100x65 cm	(100x65 cm) / (5x13 cm) = 100 buah 1000/100= 10 lbr Rp. 600 x 10 lbr	Rp. 6.000,00
	Film	Rp.50x5x13cmx4	Rp. 13.000,00
	<i>Cutting</i>	Rp. 135.000,00	Rp. 135.000,00
<i>Dictionary</i> (3,5x16cm)	Ongkos cetak	Rp. 200.000,00	Rp. 200.000,00
	Film/cm: Rp.50,00	Rp.50,00 x 3,5 x 16 x 4	Rp. 11.200,00
	Kertas Art Paper (210 gr)	(100x65 cm) / (3,5x16 cm) = 100 buah	

	Ukuran: 100x65 cm	1000/100= 10 lbr. Rp. 600 x 10 lbr	Rp. 6.000,00
Total keseluruhan biaya			Rp. 51.251.500,00

Berdasarkan perhitungan perkiraan biaya buku, diperoleh perhitungan biaya cetak 1000 buku yaitu Rp. 51.250.500,00. Sehingga diperoleh biaya per satuannya adalah Rp. 51.250,00.

Tabel 3.2. Perkiraan Harga Buku

Harga Buku	Biaya Buku/satuan	
Keuntungan dan royalti	10/100 x Rp 51.250,00	Rp. 56.375,00
Biaya promosi	2/100 x Rp. 56.375,00	Rp. 1.127,00
Total harga buku		Rp. 57.000,00

Jadi dari perhitungan, maka sebuah buku 1000 akan dijual dengan harga Rp. 57.000,00 untuk umum.

3.9. Storyline

Tabel 3.3. Storyline

Halaman:	Sinopsis :
4-5	Rumah Cupidos dengan latar belakang rumah-rumah lain.
6-7	Cupidos meminta buku cerita yang merupakan salah satu barang yang ia inginkan kepada mama.
8-9	Cupidos berada di meja belajar yang berada di dalam kamarnya sambil membaca buku cerita dengan gembira.
10-11	Mama tersenyum melihat Cupidos tertidur sambil membawa buku ceritanya. Begitu senangnya Cupidos sehingga buku tersebut berada dalam mimpinya.
12-13	Keesokan harinya saat pulang sekolah, Cupidos melihat temannya bermain sepeda dengan gembira.
14-15	Cupidos meminta sepeda baru kepada mamanya. Namun harapan Cupidos tidak bisa terkabul karena mama tidak punya uang.

16-17	Cupidos marah karena keinginannya tidak terkabul.
18-19	Mama menceritakan keinginan Cupidos kepada papa saat papa.
20-21	Akhirnya untuk mendapatkan uang tambahan, papa dan mama bekerja keras siang dan malam, tidak mengenal lelah.
22-23	Mama bekerja terlalu keras, hingga kepalanya terasa sakit.
24-25	Ketika papa pulang kerja, papa sangat kaget melihat mama jatuh tidak sadarkan diri.
26-27	Mama dirawat di rumah sakit. Mama berpesan agar Cupidos tidak mengetahui kesehatan mamanya. Mama tidak mau Cupidos sedih.
28-29	Papa memilih-milih sepeda yang dijual di toko. Walaupun harganya sangat mahal, namun papa berusaha untuk membeli sepeda tersebut.
30-31	Cupidos sangat senang karena sepeda yang ia inginkan terkabul.
32-33	Cupidos langsung bermain sepeda bersama dengan teman-temannya.
34-35	Sore harinya, perut Cupidos lapar. Namun di meja makan tidak ada makanan dan mama tidak ada untuk menemaninya.
36-37	Cupidos bertanya kepada papa mengapa mama tidak ada.
38-39	Cupidos sedih karena mama sakit. Cupidos mulai menyadari kesalahannya. Papa dan mama bekerja terlalu keras untuk memenuhi keinginannya. Cupidos ingin menyenangkan hati papa dan mama.
40-41	Tidak sengaja, Cupidos melihat kalender. Sebentar lagi hari Valentine tiba. Cupidos merasa inilah saat yang tepat untuk berterima kasih kepada papa dan mama. Cupidos mendapat ide.
42-43	Cupidos belajar dengan rajin dan mengerjakan pekerjaan rumah dengan giat dan bersemangat.
44-45	Di dalam kelas, Cupidos juga aktif menjawab pertanyaan dari guru. Cupidos juga dapat mengerjakan soal di papan tulis dengan benar.
46-47	Usaha Cupidos tidak sia-sia. Karena belajar dengan giat, ulangan Cupidos mendapat nilai bagus. Ia sangat gembira dan ingin menunjukkan hasil ulangannya ini untuk papa dan mama saat hari Valentine tiba.
48-49	Pulang sekolah, Cupidos melihat banyak pernak-pernik Cupidos dijual. Cupidos mendapat ide lagi.

50-51	Samapai di rumah, Cupidos juga membuat suatu kado untuk papa dan mama hasil buatannya sendiri.
52-53	Cupidos juga menulis puisi untuk papa dan mama. Semua buatan Cupidos sendiri. Bagaimana isinya?
54-55	Keesokan harinya saat Valentine tiba, Cupidos memberikan kadonya untuk papa dan mama. Mereka sangat bahagia melihat kejutan dari Cupidos.
56-57	Cupid mengajak teman-teman untuk memberikan kasih sayang juga.
58-59	Isi kado Cupidos. Yang pertama, puisi Cupidos untuk papa dan mama.
60-61	Pernak-pernik Valentine buatan Cupidos sendiri.
62-63	Ensiklopedia kecil mengenai sejarah dari perayaan Valentine.
64-65	Permainan kecil untuk menguji daya ingat dan ketelitian anak-anak.
66-67	Profil pengarang dan edisi selanjutnya
68	Lembar untuk mewarnai.

