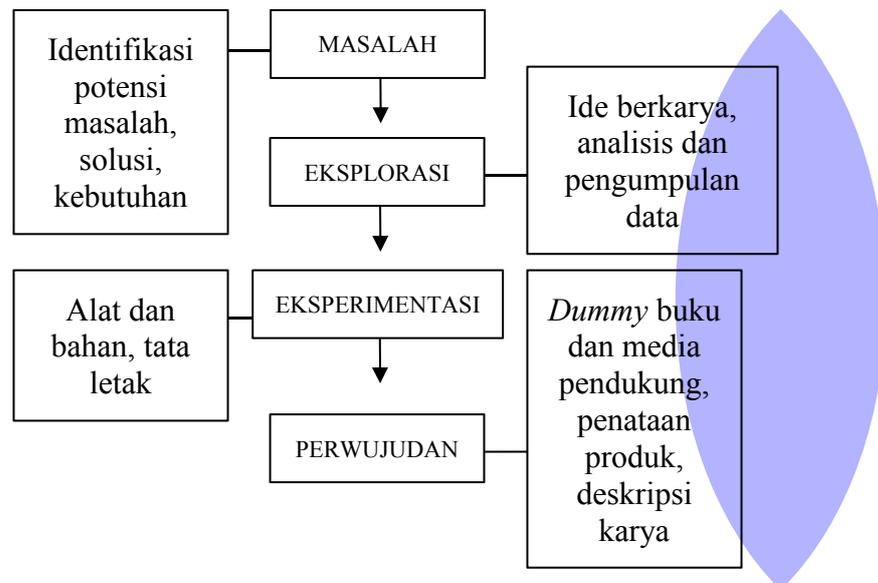


BAB III METODE PERANCANGAN

3.1 Bagan Proses Kreatif

Merupakan penggambaran dari penulis untuk lebih memperjelas pemahaman terhadap proses perancangan. Melihat pada tujuan utama dari perancangan ini yakni untuk menjelaskan konsep, proses, dan visualisasi dari buku cerita bergambar interaktif. Maka metode produksi perancangan ini diadaptasi dari metode penciptaan Hawkins yang dimodifikasi oleh Soedarsono (Setiawan, 2018, 93).

Bagan 3. 1 Metode Perancangan Adaptasi dari Metode Penciptaan Hawkins



Secara garis besar, penulis merangkum lagi bagiannya menjadi tiga yakni tahap pra produksi yang terdiri dari proses identifikasi masalah dan eksplorasi. Tahap produksi yang terdiri dari eksperimentasi. Terakhir dalam proses pasca produksi terdapat perwujudan.

3.2 Pra Produksi

Identifikasi Masalah

Saat ini kemudahan mengakses informasi dapat dijangkau oleh semua kalangan, tidak terkecuali anak - anak. Sayangnya, masih banyak anak - anak yang disuguhkan tontonan yang kurang berkualitas. Tidak hanya pengaruh tontonan, tetapi juga pola pengasuhan dan lingkungan turut berperan. Akibatnya

moral anak menjadi kurang baik, cenderung berkata kasar, dan bertindak semaunya. Selaku muslim, telah terdapat tuntunan untuk berkata - kata dan bersikap yang baik, serta senantiasa berharap kebaikan untuk sekitarnya. Akhirnya, dicetuskanlah perancangan yang -harapannya Allah memudahkan- menjadi solusi komunikasi visual berupa perancangan buku cerita bergambar interaktif *Bilang yang Baik - Baik*.

Eksplorasi

Berawal dari kebutuhan untuk mengenalkan kalimat *thayyibah* kepada anak dengan media yang menarik dan juga sebagai pengingat bagi penulis. Kemudian ketertarikan penulis terhadap kegiatan membaca, menulis, menggambar, dan telah terselesaikannya mata kuliah ilustrasi aplikatif dan animasi, atas izin Allah tercetuslah ide untuk membuat buku cerita bergambar interaktif.

Dari ide tersebut kemudian dilakukan proses pengumpulan data. Tahap pengumpulan data penulis lakukan melalui berbagai sumber yakni studi literatur, internet, dan observasi lapangan. Sebagai langkah awal, penulis mencoba mencari melalui internet untuk mengakses laman yang menyediakan jurnal ilmiah berkaitan dengan perancangan ini baik melalui Google Scholar, Repository UPI, kanal jurnal DKV, dan sebagainya. Berdasarkan hasil pencarian tersebut, penulis menemukan beberapa penelitian atau perancangan serupa yang ditulis dengan tema yang linear seputar buku cerita bergambar cetak maupun digital, perancangan buku cerita bergambar berbasis AR, dan buku ilustrasi bertema kalimat *thayyibah*.

Selain itu, observasi dilakukan dengan mengunjungi beberapa toko buku secara luar jaringan di Kota Bandung yakni bertempat di Togamas dan Gramedia pada 17 April 2023 dan secara dalam jaringan menggunakan aplikasi Tokopedia. Kabar baiknya bahwa telah banyak buku anak yang membahas seputar pengembangan karakter khususnya yang fokus terhadap pembangunan pribadi seorang muslim, termasuk yang temanya dekat dalam keseharian seperti kalimat *thayyibah*, bermain, membantu orangtua, dan sebagainya. Akan tetapi, penulis belum menemukan tema yang secara eksplisit membahas keseharian anak muslim usia sekolah dari bangun tidur sampai tidur lagi. Selain

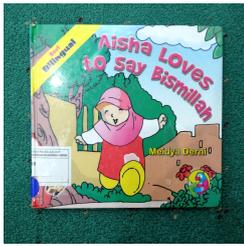
mengunjungi toko buku, penulis juga melakukan studi literatur dengan menelaah buku - buku seputar ilustrasi, panduan mendidik anak muslim, kalimat *thayyibah*, dan DKV. Guna menunjang pemahaman terhadap materi, penulisan, dan pembuatan cerita bergambar, penulis melakukan studi kepustakaan dengan mengunjungi beberapa perpustakaan yang terletak di Kota Bandung. Sumber internet juga digunakan untuk mengakses situs yang menyediakan laman untuk membaca buku cerita bergambar digital secara gratis, contohnya SIBI (Sistem Informasi Perbukuan Indonesia) dari Kemdikbud. Penulis juga mengunjungi pameran Finder 5 pada 15 Maret 2023 dalam rangka menambah referensi visual dan inspirasi dalam merancang konsep. Finder merupakan pameran yang rutin diadakan oleh program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pendidikan Indonesia. Atas observasi yang telah dilakukan, penulis belum menemukan adanya buku cerita bergambar yang membahas seputar kalimat *thayyibah* yang dibawakan dengan unsur interaktif bagi anak usia sekolah dasar.

Dalam rangka menambah pengetahuan seputar pembuatan buku cerita anak, penulis mengikuti rangkaian acara *Children's Book Day* yang diselenggarakan secara daring dalam jaringan melalui platform Zoom Meeting oleh Mata Muda Indonesia pada 29 - 30 April 2023. Pematerian dibawakan oleh beberapa narasumber. Yang pertama oleh Ibu Watiek Ideo selaku penulis buku anak. Beliau membawakan materi seputar penulisan buku anak mulai dari kriteria, cara merancang, ketentuan penulisan, dan lainnya. Yang kedua oleh Kak Alvin Resqy selaku ilustrator lepasan yang telah membuat ilustrasi di berbagai media termasuk buku anak. Pada sesi ini dibahas mengenai pembuatan buku anak mulai dari mengenal bagian - bagian buku anak, tahapan pembuatan buku anak, penempatan ilustrasi, bahasa rupa, gaya gambar, dan tips dalam ilustrasi buku anak. Kemudian materi ketiga yang penulis ikuti dibawakan oleh Kak Rizqia Sadida. Beliau adalah ilustrator lepasan buku anak yang membawakan materi *Understanding Storyboard and Exploring Composition in Picture Book Illustration*. Membahas antara lain seputar tipe, anatomi, dan format buku; langkah membuat ilustrasi, *storyboard*, dan *key visual* dalam buku bergambar untuk anak.

Penulis juga telah mengumpulkan data khalayak sasaran. Segmentasi geografis perancangan ini ialah warga yang berdomisili di Kota Bandung dan Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat. Demografisnya laki - laki dan perempuan usia awal sekolah dasar atau 7 tahun ke atas dengan kelas sosial menengah. Target psikografis perancangan adalah anak yang sudah pandai membaca, suka melihat gambar, aktif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan membutuhkan kisah berisi pesan moral yang dapat diaplikasikan di keseharian supaya karakter mulia anak dapat terbentuk sejak dini dan terbawa hingga dewasa, menjadi teladan bagi lingkungan sekitarnya. Tentu atas izin Allah. Buku cerita bergambar interaktif ini diposisikan sebagai salah satu media untuk mengedukasi anak usia sekolah dasar tentang kalimat *thayyibah*. Diharapkan buku ini dapat selalu menjadi pengingat bagi penulis dan audiens umumnya untuk dipraktikkan dalam keseharian.

Data hasil observasi dan studi pustaka dalam perancangan ini dianalisis menggunakan metode analisis matriks perbandingan.

Tabel 3. 1 Matriks Perbandingan Buku

			
WARNA	Warna dominan cerah. Bagian yang terkena bayangan tidak terlalu kontras.	Warna cerah cenderung lembut (pastel).	Warna cerah dari <i>tone</i> hangat hingga dingin untuk menggambarkan emosi tertentu dengan teknik pewarnaan lukis bertekstur.
TIPOGRAFI	Menggunakan beberapa jenis font dengan huruf berjenis <i>sans serif extra bold</i> untuk judul dan <i>sans serif bold</i> untuk konten buku.	Menggunakan beberapa jenis font dengan huruf berjenis <i>serif</i> dan <i>sans serif</i> .	Menggunakan beberapa jenis font dengan huruf berjenis <i>sans serif bold</i> , <i>sans serif medium</i> , dan <i>handwriting</i> .
LAYOUT	Tata letak <i>cover</i>	Tata letak <i>cover</i>	Tata letak <i>cover</i> berjenis

	berjenis asimetris dengan judul berada di pojok kanan atas <i>cover</i> . Adapun penempatan tata letak isi buku berjenis simetris dengan gambar di sebelah kanan dan teks di sebelah kiri, atau sebaliknya.	berjenis simetris. Judul berada di atas <i>cover</i> . Penempatan tata letak isi buku berjenis asimetris dengan gambar <i>spread</i> dan teks berada di sebelah pojok kanan atau kiri gambar..	simetris dengan judul berada di tengah <i>cover</i> . Penempatan tata letak isi buku berjenis simetris dengan gambar di sebelah kanan dan teks di sebelah kiri.
ILUSTRASI	Gambar berbentuk 2D. Ilustrasi <i>cover</i> menggambarkan seorang anak sedang berjalan dengan riang di taman. Ilustrasi isi menggambarkan interaksi tokoh utama dengan sekitarnya. Gaya gambar yang digunakan adalah kartun, teknik pewarnaan <i>cell shade</i> , berukuran 3 kepala.	Gambar berbentuk 2D. Ilustrasi <i>cover</i> kedelapan buku menggambarkan tokoh utama (dua orang anak) sedang melakukan suatu aktivitas dengan ceria. Ilustrasi isi menggambarkan satu keadaan tertentu, menggunakan gaya gambar kartun, teknik pewarnaan <i>soft cell shade</i> , berukuran 3 - 4 kepala.	Gambar berbentuk 2D. Ilustrasi <i>cover</i> menggambarkan dua orang anak berada di antara tanaman rindang sedang menghadap judul buku seolah menemukan sesuatu. Ilustrasi isi menggambarkan satu keadaan tertentu dengan teks berada di sebelah kanan, menggunakan gaya gambar <i>chibi</i> berukuran 3 kepala.
SPESIFIKASI BUKU	<i>Hardcover</i> , jilid lem, kertas 80 - 200 gsm, laminasi <i>glossy</i> , 72 halaman, ukuran 20 x 21 cm.	<i>Softcover</i> , jilid staples, kertas 80 - 100 gsm, laminasi <i>glossy</i> , 20 halaman, ukuran 26 x 21 cm, 8 buku 1 seri (contoh 1 buku)	Format kalender duduk, jilid spiral, kertas 100 - 200 gsm, laminasi <i>doff</i> , judul <i>cover</i> spot UV, 20 halaman, ukuran 21 x 16 cm.
UNSUR INTERAKTIF	Tanpa unsur interaktif.	Tanpa unsur interaktif.	<i>Lift the flap</i> .
RANGKUMAN Buku <i>Aisya Loves to Say Bismillah</i> karya Meidya Derni telah memenuhi kategori sebagai media untuk mengenalkan kalimat <i>thayyibah</i> untuk anak. Kalimatnya ringan dan gambar dapat mewakili susasana. Begitupun serial <i>I Can Say</i> karya Ahmad Zakky, ceritanya mengalir dan cocok digunakan bagi anak yang sedang belajar dwi bahasa. Buku <i>Aku Bisa Bilang</i> karya Amalia Kartika Sari dan Bella Ansori memiliki konsep yang unik dan kuat dari segi bentuk, tata letak, desain, dan ilustrasi sebagai buku pengenalan kalimat <i>thayyibah</i> yang mudah diakses oleh anak, lengkap dengan bonus berupa kartu.			

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Berdasarkan analisis terhadap matriks perbandingan, diperoleh kesimpulan sebagai acuan dalam perancangan buku cerita bergambar interaktif sebagai berikut. Warna yang digunakan dalam buku cerita anak tidak harus memakai warna cerah semua, akan tetapi tergantung tema yang diangkat.

Dalam hal ini, penulis akan menggunakan warna cerah sampai gelap untuk menonjolkan warna emosi tertentu. Adapun tipografi yang akan digunakan adalah huruf berjenis *sans serif*, tata letak bervariasi antara asimetris dan simetris, dilengkapi unsur interaktif mewarnai objek dan permainan mencocokkan kata dan gambar di beberapa halaman buku. Penulis akan membuat gambar bergaya kartun pada konten buku agar terlihat menarik, serta sesuai dengan kecenderungan bahasa rupa anak (RWD) dengan proporsi ukuran tubuh 3 - 4 kepala. Teknik pewarnaan yang digunakan adalah *soft cell shade*. Penulis akan membuat buku berukuran 20 x 20 cm, *softcover*, dan laminasi *glossy*. Pertimbangan pemilihan spesifikasi ini sebagai usaha supaya buku awet dan aman ketika digunakan oleh anak. Tidak terlalu besar atau kecil, dan tidak terlalu berat ketika dipegang olehnya.

3.3 Produksi

Eksperimentasi

Tahap awal dari perancangan ini yakni melakukan pengamatan terhadap permasalahan yang sedang terjadi. Masalah yang ditemukan tergolong dekat dengan keseharian penulis dan mungkin juga kita semua. Yaitu banyaknya anak - anak yang berkata dan berperilaku kasar. Kemudian dari situasi tersebut, penulis memutuskan untuk membuat solusi desain berupa perancangan buku cerita bergambar interaktif *Bilang yang Baik - Baik* sebagai media yang dapat digunakan orangtua atau pendidik, dan tentu saja dibaca oleh anak - anak sebagai target utama perancangan. Kemudian penulis merumuskan naskah cerita yang bertema keseharian anak muslim terinspirasi dari keseharian penulis dan keluarga. Juga dari buku *Panduan Mendidik Anak Muslim Usia Sekolah*. Setelah rampung naskah, penulis membuat sketsa sebagai acuan gambar. Sketsa ini terus mengalami perubahan tata letak sampai pada konsep yang sesuai. Unsur interaktif mewarnai objek, dan mencocokkan kata dan gambar juga turut dihadirkan untuk melengkapi konten isi buku. Penulis berharap agar anak turut merasakan petualangan yang dialami tokoh dalam buku. Perangkat yang digunakan untuk membuat ilustrasi dan tata letak buku maupun media pendukungnya terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras yang digunakan dalam perancangan terdiri dari perangkat manual seperti buku

catatan, kertas HVS A4 untuk membuat sketsa, pensil Faber Castle, penghapus Lyra, dan penggaris Deli. Kemudian perangkat elektronik yakni laptop Toshiba Tecra R940 dengan OS Windows 10, *mouse* Logitech B170, dan pen tablet Wacom Intuos CTL-4100WL (ukuran *small*). Adapun perangkat lunak yang digunakan di antaranya Medibang Paint Pro untuk membuat ilustrasi dan tata letak buku, Google Docs untuk membuat tulisan, CapCut untuk membuat video, dan Google Chrome untuk mencari referensi.

3.4 Pasca Produksi

Perwujudan

Pada tahap perwujudan, terdapat kegiatan menentukan bentuk ciptaan sesuai dengan hasil eksperimen, penguatan konsep lewat landasan teori dan data empirik, dan pendeskripsian karya. Baik dari segi cerita maupun tata letak disesuaikan dengan landasan teori yang sebelumnya telah dirumuskan. Penulis membuat hasil akhir berupa buku cerita bergambar interaktif berikut media pendukung dan penataan produk.