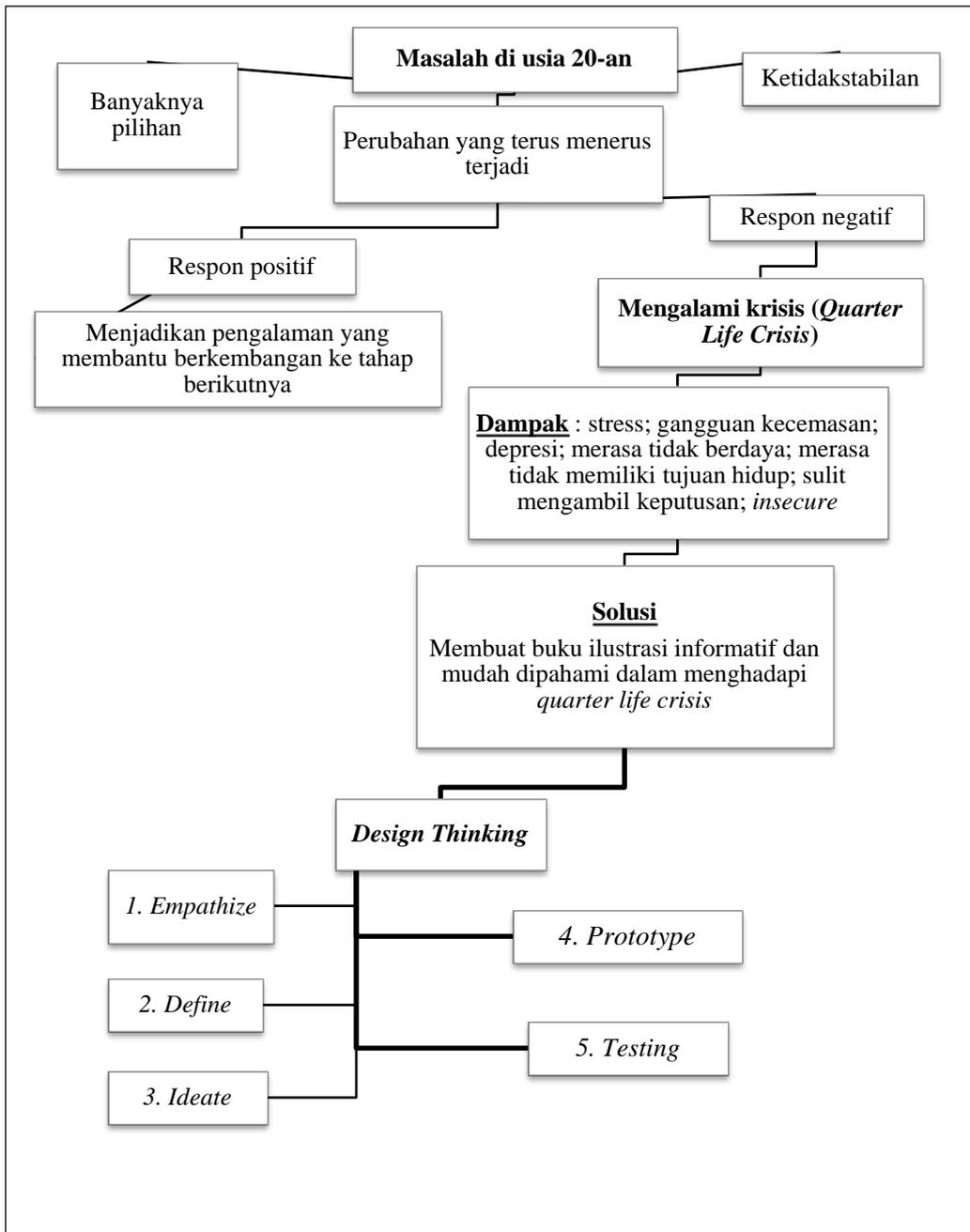


### BAB III METODE PERANCANGAN

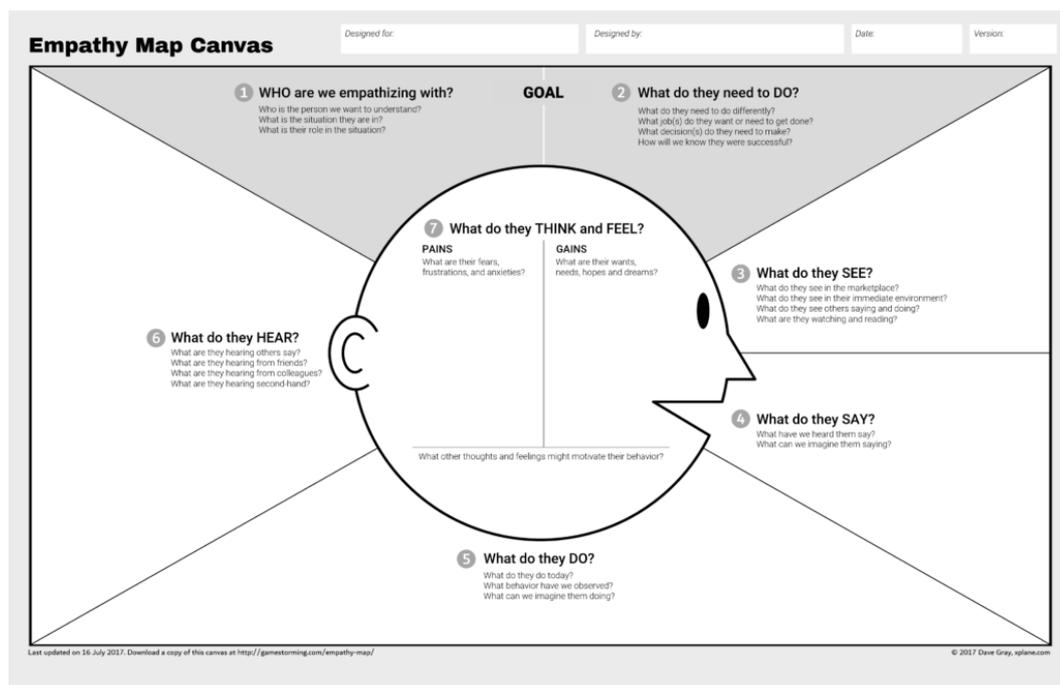
Bagan 3.1 merupakan bagan proses dalam perancangan buku novel cergam bertemakan *quarter life crisis*. Proses perancangan yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut.



Bagan 3.1 Proses Perancangan Buku Novel Cergam  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

### A. *Empathize* (Empati)

Pada tahap pertama ini, penulis mempelajari permasalahan yang dialami oleh target audiens menggunakan *empathy map*. *Empathy map* (EM) merupakan alat visualisasi yang berfungsi untuk menyampaikan apa yang peneliti ketahui mengenai target audiens. Melalui *empathy map* peneliti dapat memahami mengenai kebutuhan, keinginan, dan masalah yang dihadapi target audiens.



Gambar 3.1 Desain *Empathy Map* Rancangan David Gray (2017)

Sumber: <https://gamestorming.com/?s=empathy+map> (diunduh 15/06/2022)

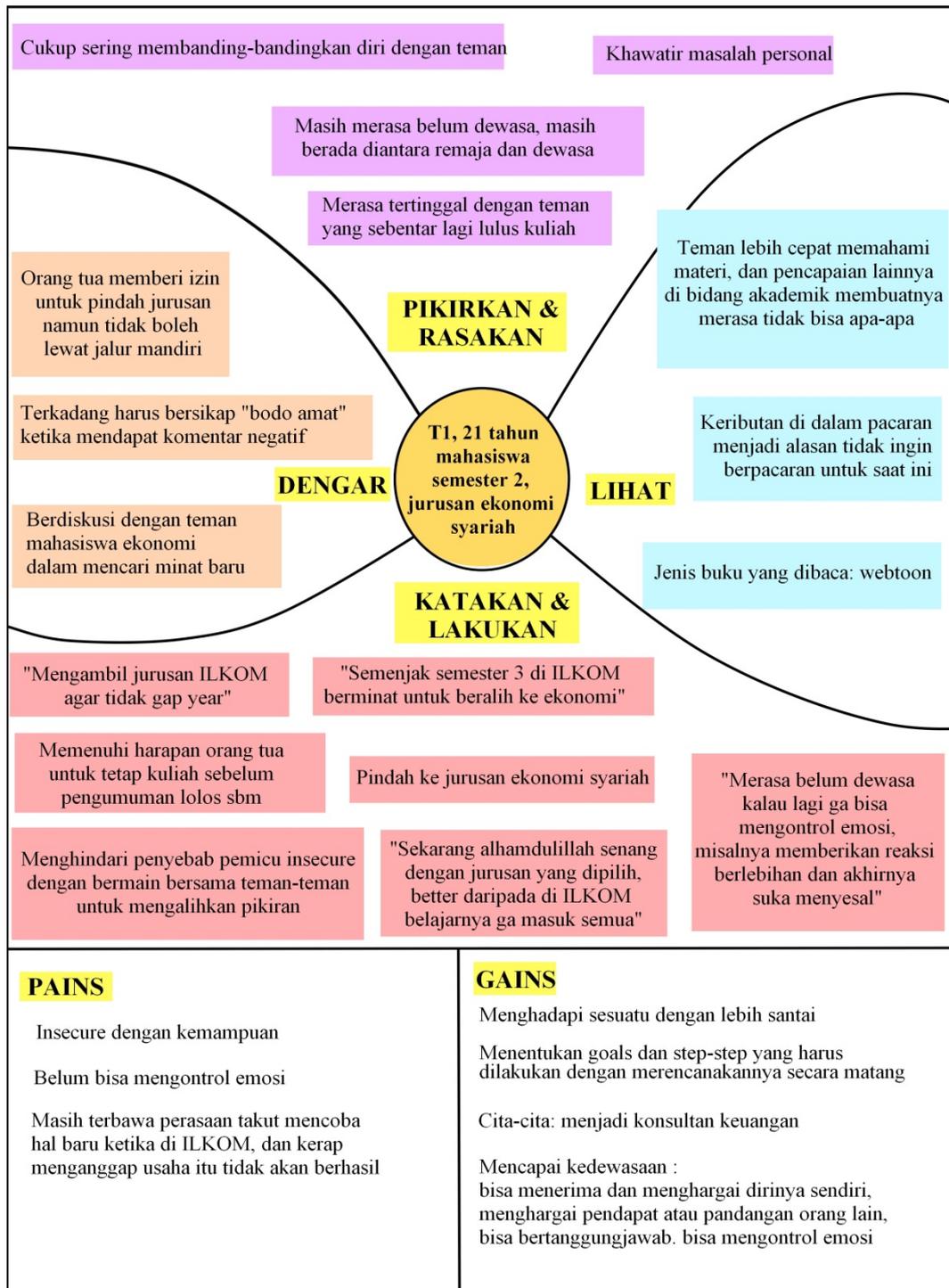
*Empathy map* terdiri atas 7 bagian: (1) *See* (lihat) - apa yang target audiens lihat di lingkungannya; (2) *Say* (katakan) – apa yang target audiens katakan; (3) *Do* (lakukan) bagaimana mereka melakukan sesuatu di publik; (4) *Hear* (dengar) – bagaimana lingkungan mempengaruhi target audiens; (5) *Think and Feel* (pikirkan dan rasakan) - apa yang terjadi dalam benak target audiens; (6) *Pains* – frustrasi, kecemasan yang target audiens alami, dan (7) *Gains* (target/harapan) - apa yang target audiens inginkan dan apa yang yang membuat mereka mencapai tujuan?. *Empathy map* (EM) juga memiliki beberapa pertanyaan panduan untuk mengarahkan bagaimana mengisi bagian-bagian tersebut. Berikut ini daftar panduan pertanyaan berdasarkan format *empathy map* untuk membantu penulis memahami target target audiens.

Tabel 3.1 Daftar Panduan Pertanyaan *Empathy Map*

Aspek	Panduan Pertanyaan
Lihat	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa yang mereka lihat dari perkataan dan tindakan orang-orang di sekitar?</li> <li>2. Apa buku yang mereka baca?</li> </ol>
Katakan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa yang kita dengar dari mereka?</li> <li>2. Apa yang dapat kita bayangkan dari perkataan mereka?</li> </ol>
Lakukan	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Apa yang mereka lakukan akhir-akhir ini?</li> <li>4. Apa kebiasaan yang berkaitan dengan penelitian yang kita amati?</li> <li>5. Apa yang kita bisa bayangkan hal yang mereka lakukan?</li> </ol>
Pikirkan dan Rasakan	Apa yang mereka rasakan dan pikirkan mengenai motivasi dan kegiatan sehari-hari
Dengar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa yang mereka dengar dari orang lain?</li> <li>2. Apa yang mereka dengar dari teman?</li> <li>3. Apa yang mereka dengar dari keluarga?</li> </ol>
<i>Pain</i>	Apa hal yang membuat mereka frustrasi, cemas, dan takut?
<i>Gain</i>	Apa yang mereka inginkan, butuhkan, dan impikan?

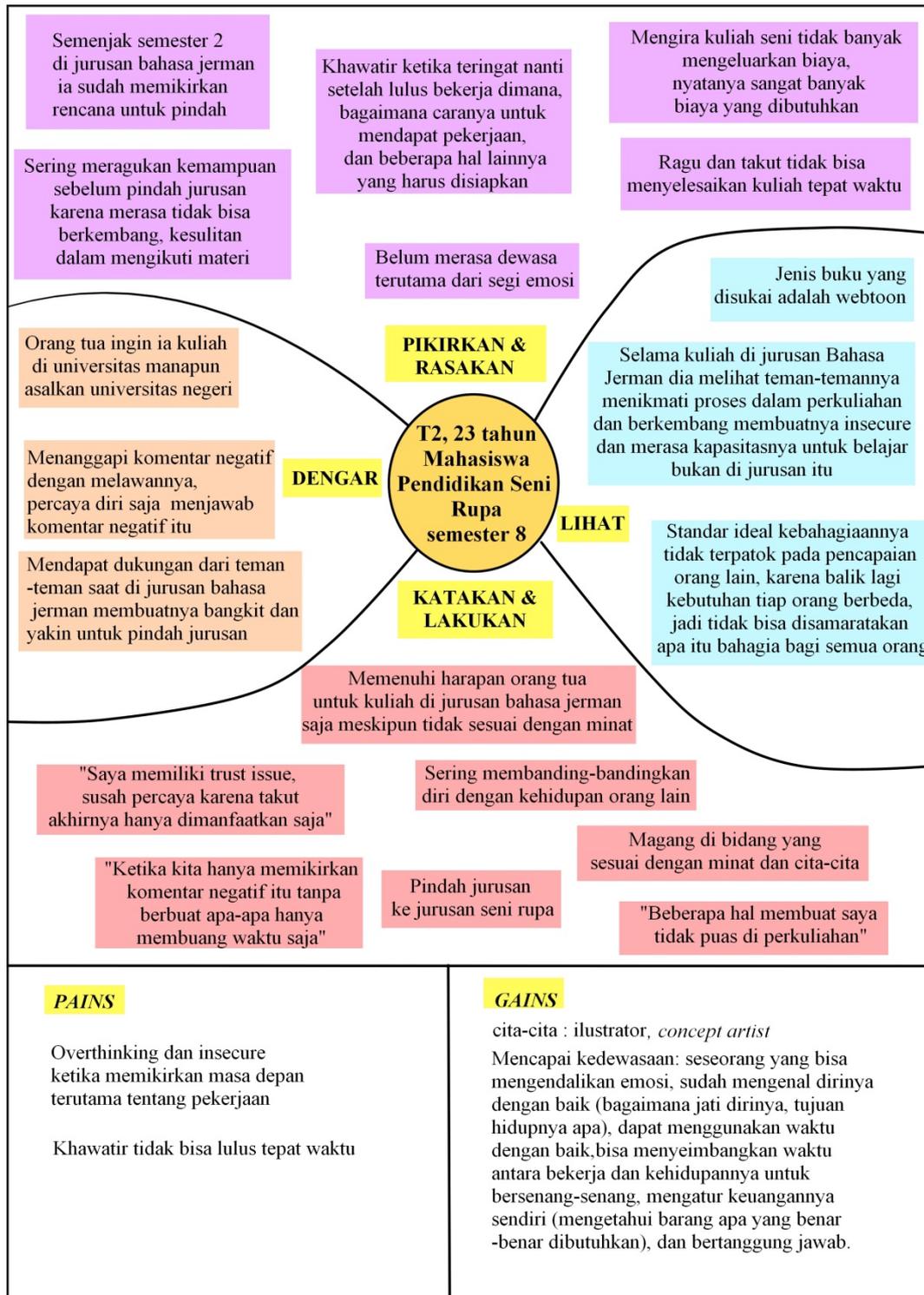
Sumber: <https://gamestorming.com/?s=empathy+map> (diunduh 15/06/2022)

Gambar di bawah ini merupakan *empathy map* yang diperoleh dari kegiatan wawancara yang dilaksanakan secara *online* melalui *zoom* dan *whatsapp* dengan 10 mahasiswa S1, di antaranya terdiri dari tiga orang laki-laki dengan usia 21 tahun sebanyak dua orang, dan tujuh orang perempuan dengan usia 21 tahun sebanyak empat orang, 22 tahun sebanyak 1 orang, dan 23 tahun sebanyak dua orang. Pertanyaan yang diajukan saat wawancara berhubungan dengan perkuliahan, pertanyaan seputar penggunaan media sosial, pekerjaan dan karir, hubungan dengan orang tua dan pasangan, identitas, tanda-tanda *quarter life crisis*, dan tentang perancangan buku novel cergam. (Periksa halaman lampiran 2)



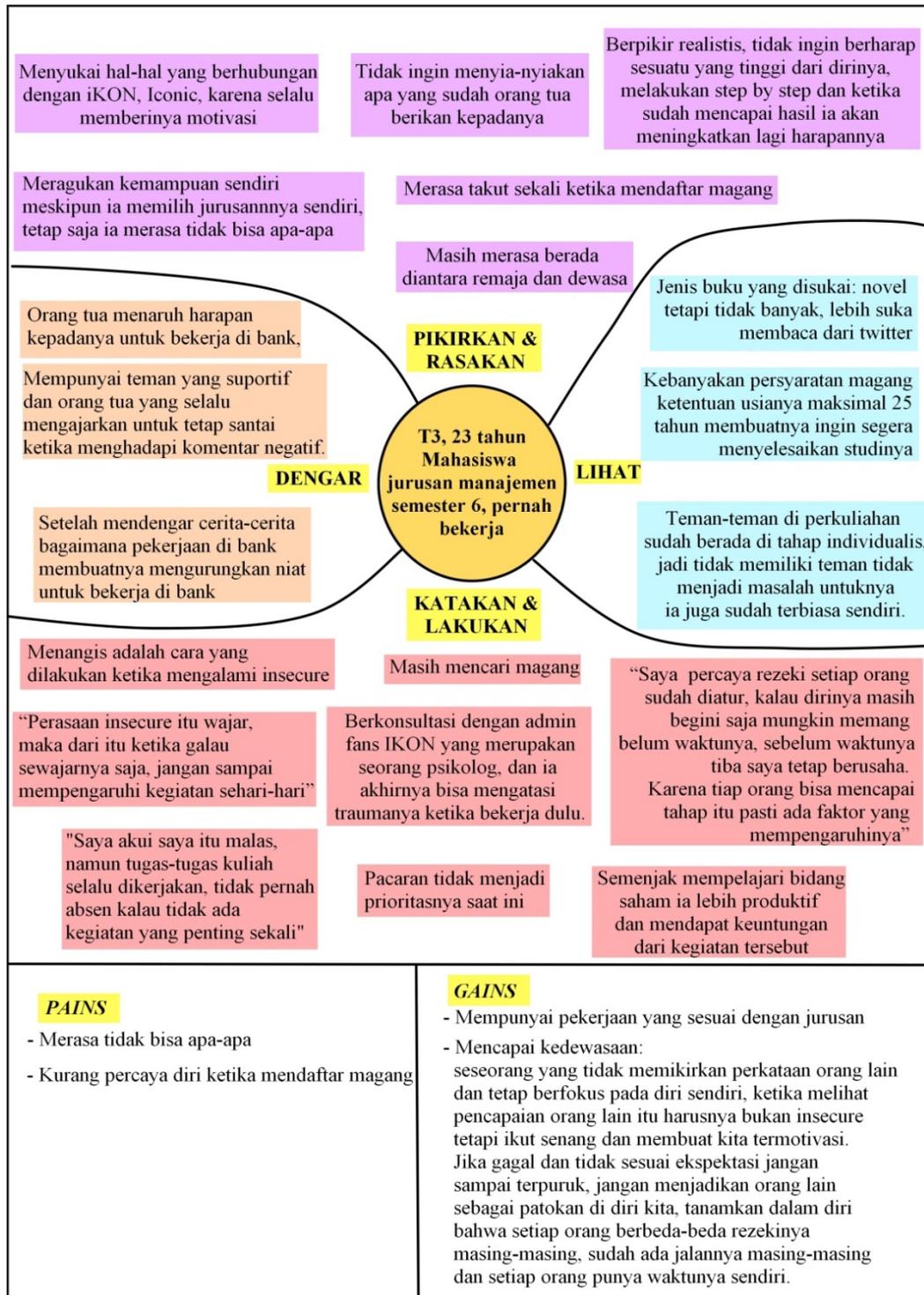
Gambar 3.2 Empathy Map Target Audiens 1 (T1)

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022



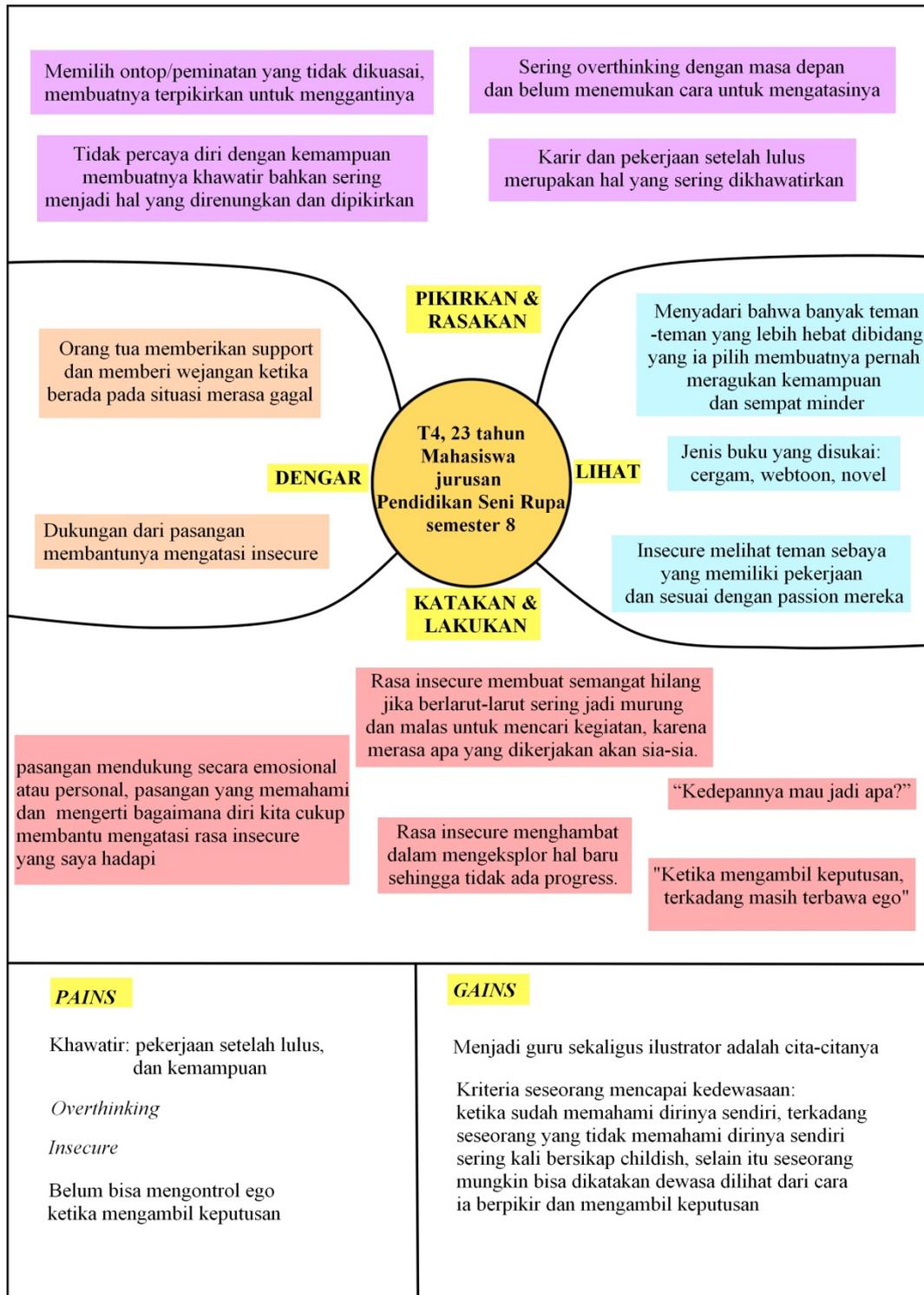
Gambar 3.3 Empathy Map Target Audiens 2 (T2)

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022



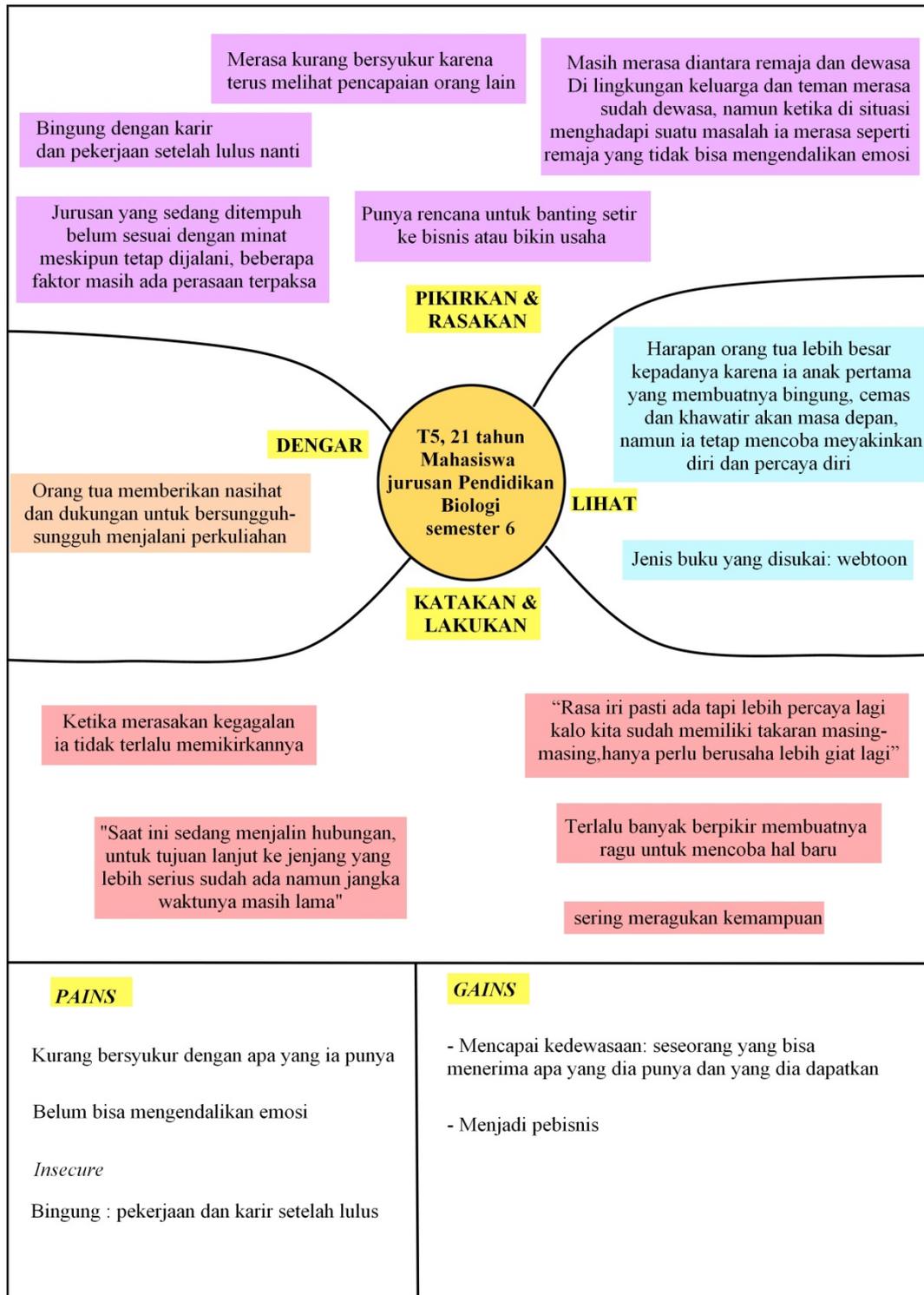
Gambar 3.4 Empathy Map Target Audiens 3 (T3)

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022



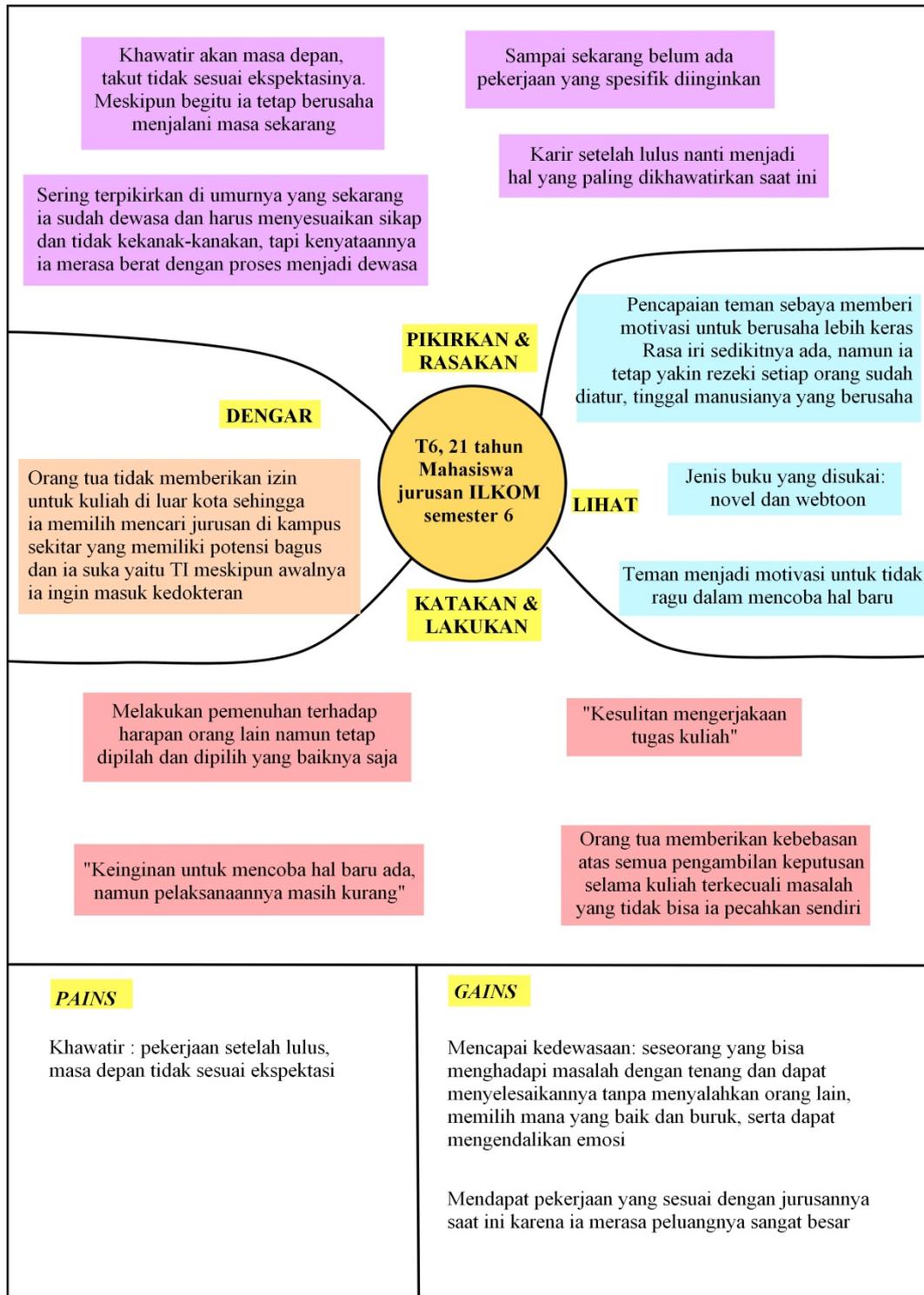
Gambar 3.5 Empathy Map Target Audiens 4 (T4)

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022



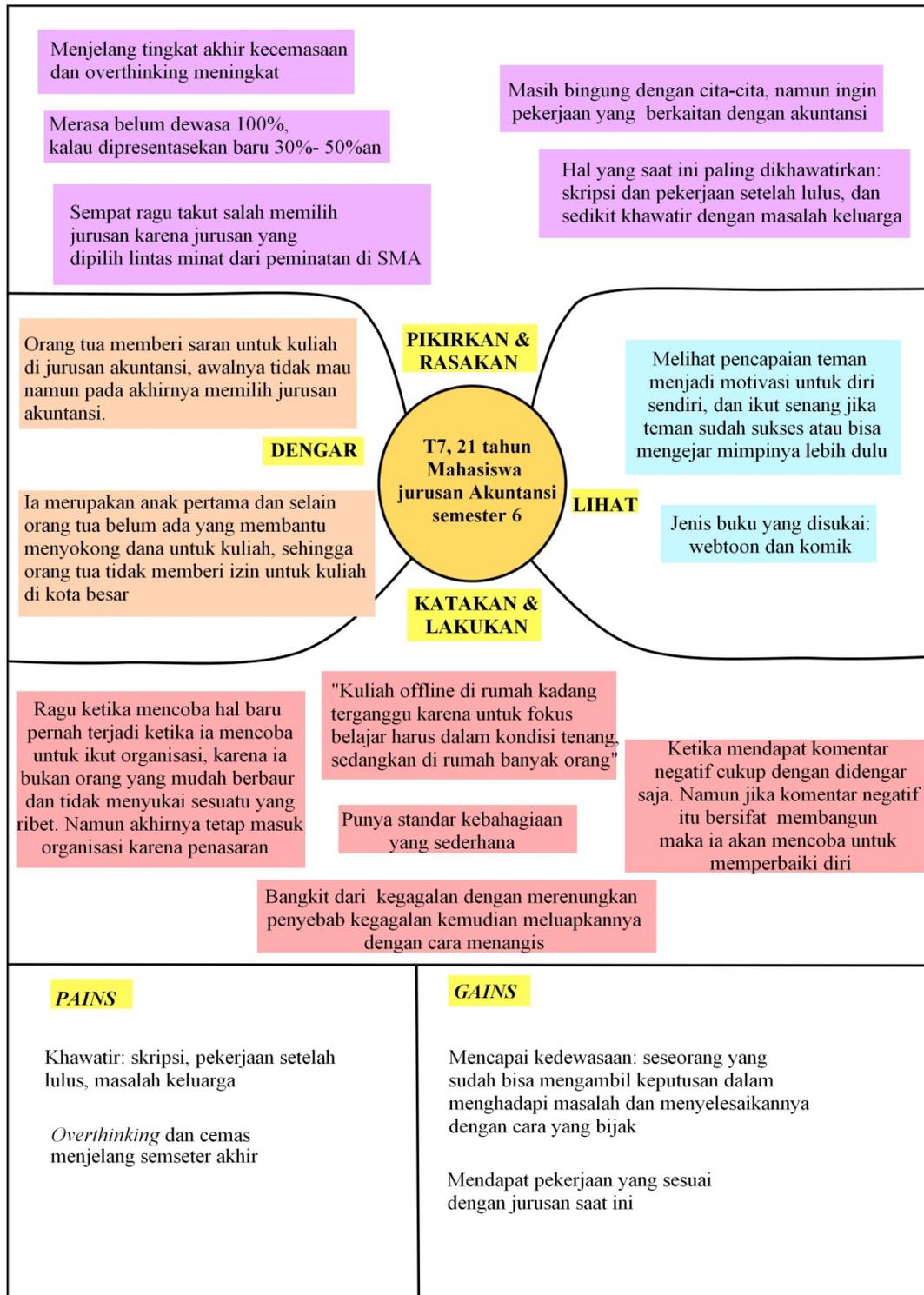
Gambar 3.6 Empathy Map Target Audiens 5 (T5)

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022



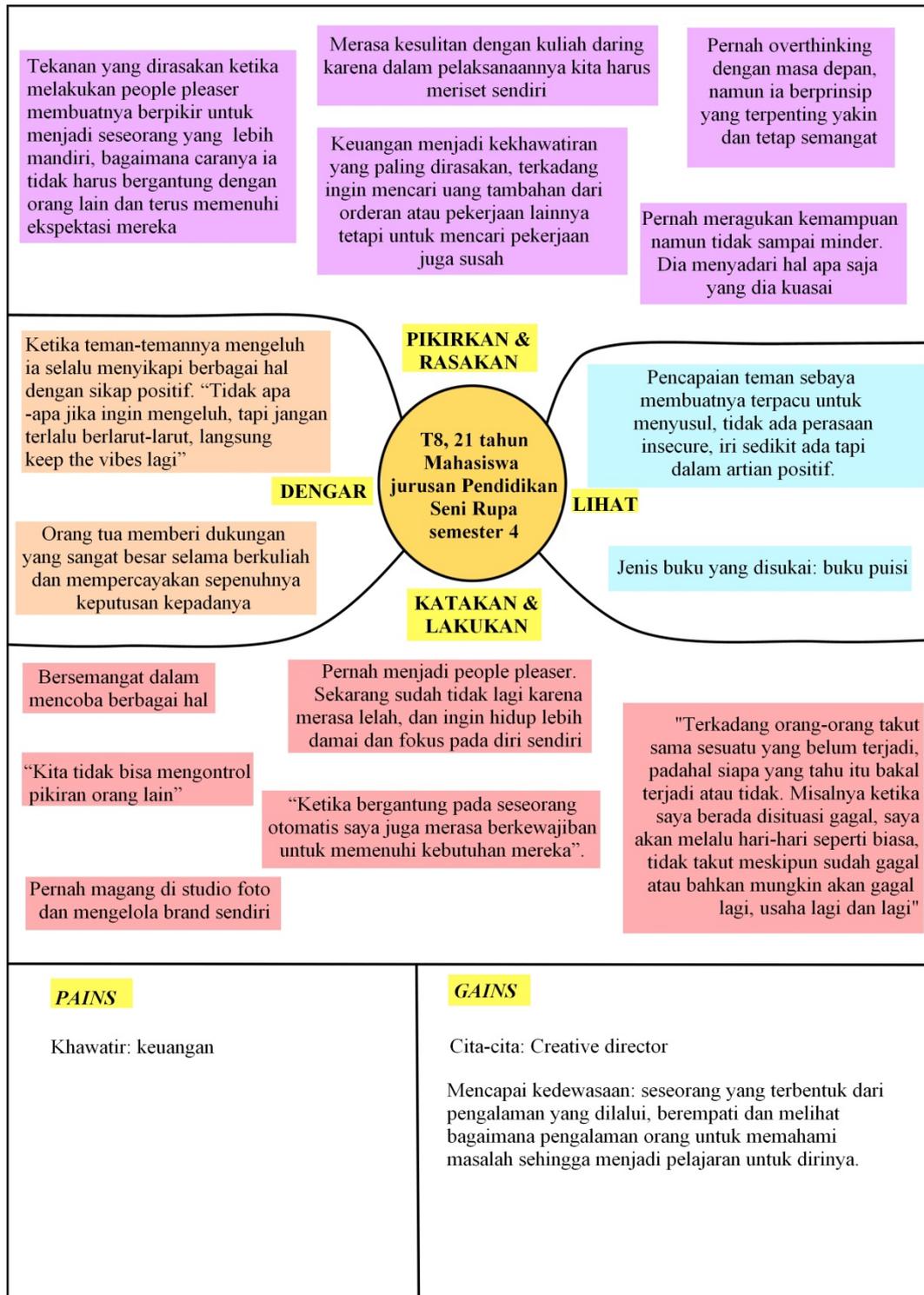
Gambar 3.7 Empathy Map Target Audiens 6 (T6)

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022



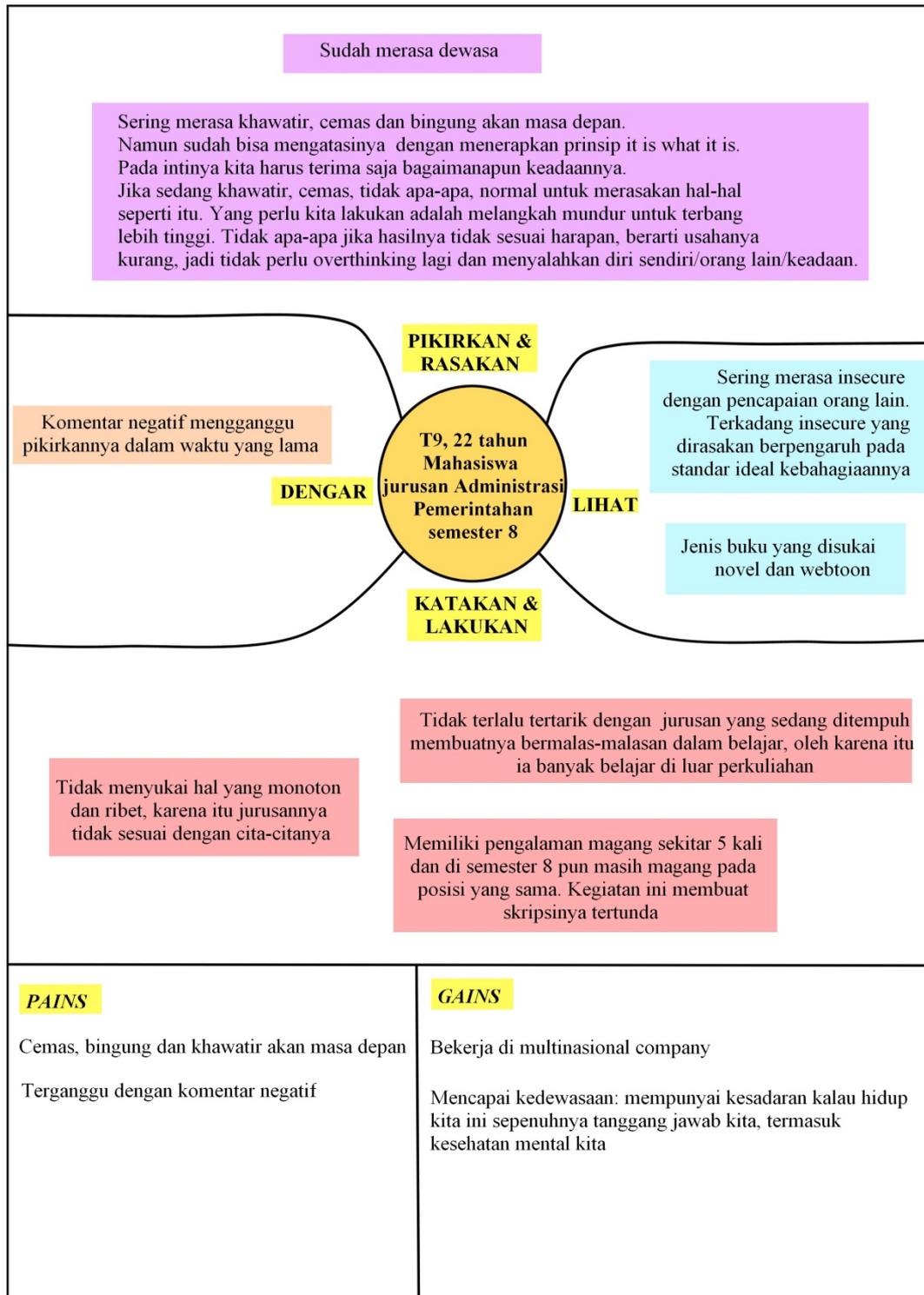
Gambar 3.8 Empathy Map Target Audiens 7 (T7)

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

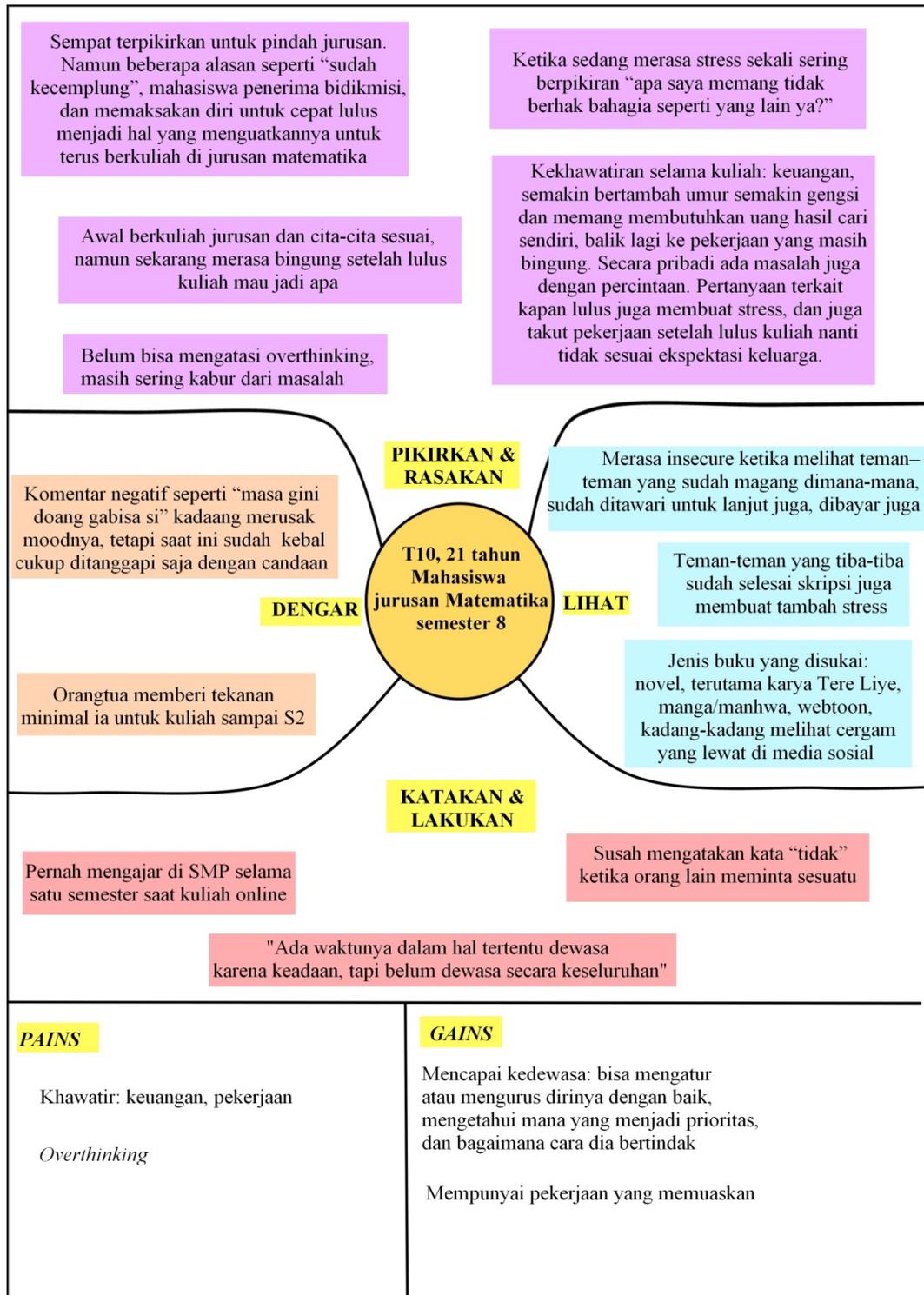


Gambar 3.9 Empathy Map Target Audiens 8 (T8)

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Gambar 3.10 *Empathy Map* Target Audiens 9 (T9)

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022



Gambar 3.11 *Empathy Map* Target Audiens 10 (T10)

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Berdasarkan *empathy map* di atas, penulis menemukan berbagai masalah berkaitan dengan krisis yang dialami oleh target audiens. Data tersebut ditunjukkan pada diagram di bawah ini:

Ine Nur Fadillah, 2023

PERANCANGAN BUKU NOVEL CERGAM SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI MAHASISWA DALAM FASE QUARTER LIFE CRISIS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3.12 Diagram Masalah Pertama  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Masalah pertama sebanyak delapan orang dari 10 target audiens yang berkuliah di jurusan yang belum sesuai dengan cita-cita mereka, sedangkan dua orang lainnya sudah berkuliah di jurusan yang sesuai dengan cita-cita.



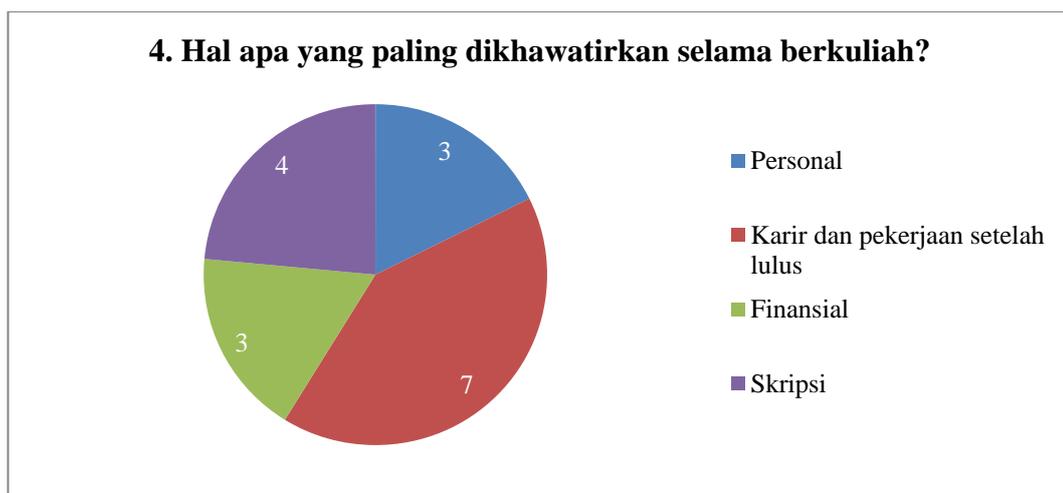
Gambar 3.13 Diagram Masalah Kedua  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Masalah kedua yaitu sebanyak enam orang dari 10 target audiens yang belum memiliki tujuan untuk masa depan, sedangkan hanya empat orang yang sudah memiliki tujuan di masa depan.



Gambar 3.14 Diagram Masalah Ketiga  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Masalah ketiga yaitu sebanyak sembilan orang dari 10 target audiens yang pernah meragukan kemampuannya selama berkuliah dan hanya satu orang yang tidak pernah meragukan kemampuannya.



Gambar 3.15 Diagram Masalah Keempat  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Masalah keempat mengenai hal yang paling dikhawatirkan target audiens selama berkuliah di antaranya sebanyak tujuh dari 10 target audiens yang mengkhawatirkan karir dan pekerjaan setelah lulus, tiga orang khawatir akan masalah personal, tiga orang khawatir akan masalah finansial, dan empat orang khawatir akan skripsi.



Gambar 3.16 Diagram Masalah Kelima  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

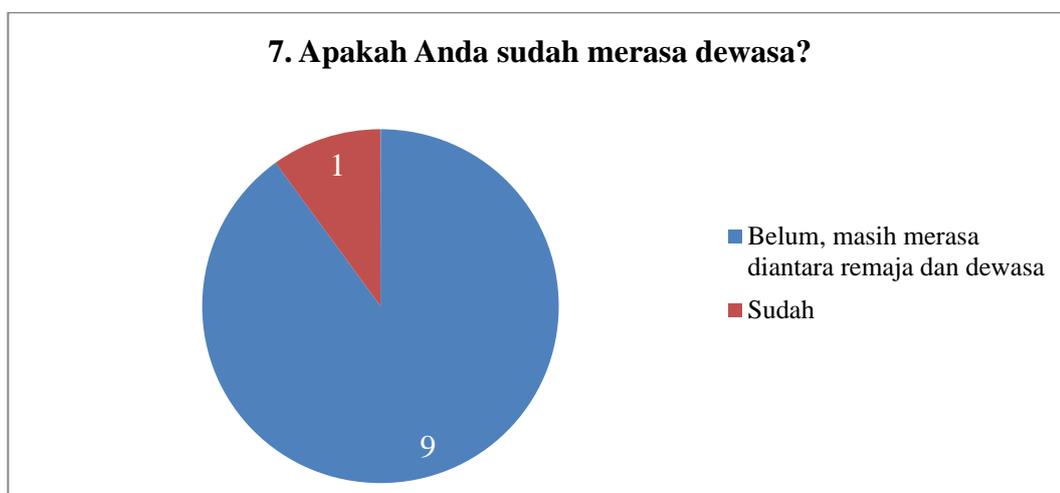
Masalah kelima, sebanyak enam dari 10 orang target audiens sering membanding-bandingkan diri dengan pencapaian teman sebaya, satu orang kadang-kadang melakukan kegiatan membanding-bandingkan diri, dan tiga orang lainnya jarang membanding-bandingkan diri dengan orang lain. Tiga orang target audiens yang jarang membanding-bandingkan diri melihat pencapaian temannya secara positif, masih ada sedikit perasaan cemburu, namun mereka menjadikannya sebagai motivasi.



Gambar 3.17 Diagram Masalah Keenam  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Masalah keenam berkaitan dengan pemenuhan terhadap harapan orang lain, sebanyak tujuh dari 10 orang target audiens pernah melakukan pemenuhan terhadap orang lain, dan kebanyakan melakukan pemenuhan terhadap harapan

orang tua, sedangkan tiga orang lainnya tidak pernah melakukan pemenuhan terhadap orang lain.



Gambar 3.18 Diagram Masalah Ketujuh  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Masalah ketujuh terkait dengan fase menuju kedewasaan, apakah seseorang sudah merasa dewasa atau masih terjebak di antara peran remaja dan dewasa, sebanyak sembilan dari 10 orang target audiens masih belum merasa dewasa, masih merasa di antara remaja dan dewasa, dan satu orang merasa sudah dewasa.



Gambar 3.19 Diagram Masalah Kedelapan  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Masalah yang kedelapan, yaitu terkait dengan eksplorasi yang dilakukan target audiens selama berkuliah, sebanyak delapan dari 10 orang target audiens merasa takut dan ragu dalam mencoba hal baru, sementara dua orang lainnya tidak takut dan ragu dalam mencoba hal baru.



Gambar 3.20 Diagram Masalah Kesembilan  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Masalah kesembilan, sebanyak tujuh dari 10 orang target audiens sering merasakan kekhawatiran, kecemasan, dan perasaan bingung tujuan tidak dapat terwujud di masa depan. Banyak dari target audiens menyatakan bahwa mereka mengalami *overthinking* perihal masa depan mereka. Sementara itu tiga orang lainnya sesekali mengalami kekhawatiran, kecemasan terhadap masa depan mereka.



Gambar 3.21 Diagram Masalah Kesepuluh  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Diagram kesepuluh di atas menunjukkan persentase jenis buku yang paling sering dibaca adalah *webtoon*. sebanyak enam orang sering membaca *webtoon*. Kemudian sebanyak lima orang sering membaca buku novel, dua orang

suka membaca cergam, satu orang suka membaca puisi, dan satu orang suka membaca komik.

Meskipun buku yang paling banyak dibaca adalah *webtoon*, penulis tetap memilih novel cergam sebagai ide perancangan karena format ilustrasi cergam yang lebih sederhana dibanding *webtoon*/komik. Ilustrasi cergam biasanya fokus pada satu gambar yang mewakili inti cerita pada setiap halaman sehingga ilustrasi bisa lebih dipahami. Selain ilustrasi, terdapat pula cerita layaknya buku novel yang membuat karya ini berbeda dari penciptaan sebelumnya.

Selain pertanyaan-pertanyaan mengenai *quarter life crisis* yang tertera pada tabel 3.1, penulis menambah satu pertanyaan untuk mengetahui pendapat target audiens mengenai perancangan buku novel cergam bertemakan *quarter life crisis* ini. Jawaban atas pertanyaan tersebut ditunjukkan pada tabel berisi di bawah ini.

Tabel 3.2 Pertanyaan Perancangan Buku Novel Cergam

ID	Pendapat
T1	“Bagus sekali, biasanya kita tidak sadar kalau sedang ada di fase qlc, pengetahuan kita hanya sebatas dari internet atau bertanya kepada orang yang sudah mengalaminya, bisa membantu orang lain yang mulai merasakan <i>quarter life crisis</i> tapi belum menyadarinya, jadi bisa mengenali apa yang sedang ia rasakan dan bisa lebih <i>aware</i> (peduli). Lebih bagus lagi kalau ada saran buat menghadapi <i>quarter life crisis</i> nya”
T2	“Ya bagus, biar kita bisa mengerti ada di fase apa, kenapa si gua begini. Kalau ada buku itu kita lebih teredukasi, jadi bisa mengerti diri sendiri”
T3	“Bagus, semoga pengalaman saya dapat membantu”
T4	“Pastinya akan sangat membantu, bagaimanapun penyampaian lewat visual akan lebih menarik untuk dibaca”
T5	“Bagus, mungkin bisa membantu atau menjadi motivasi bagi orang-orang yang sudah membaca dari novel cergam itu”
T6	“Ya mungkin merasa terbantu, bisa dijadikan referensi jika mengalami dan mengetahui bagaimana cara menghadapinya, serta menanganinya karena sudah ada contoh masalah + solusi juga”
T7	“Bagus, karena bahasan yang berat dikemas ke bentuk novel cergam yang menarik, auto baca si kalo aku. Apalagi kalau bisa diakses dengan mudah seperti di web atau aplikasi tertentu pasti banyak yang minat”
T8	“Sepertinya asik, lumayan bisa membantu meringankanlah minimal <i>overthinking</i> nya orang yang sedang mengalami <i>quarter life crisis</i> ”
T9	“Bagus, kalau bisa novel cergam yang dibuat bisa tersampaikan kepada penggunanya”
T10	“Menarik, apalagi jika sesuai dengan kehidupan yang dialami”

Sumber: Wawancara dengan Target Audiens

### **B. Define (Penetapan)**

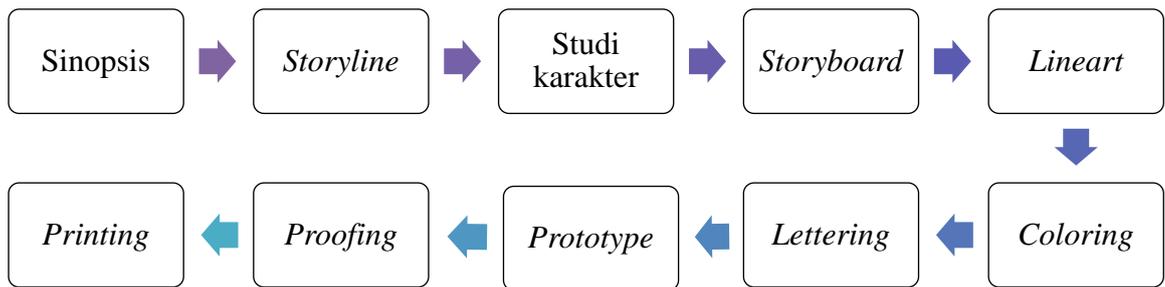
Berdasarkan hasil dari proses empati, *quarter life crisis* yang dialami menyebabkan masalah *insecurity* yang menghambat pertumbuhan individu, sifat perfeksionis yang memicu kecemasan, rasa khawatir, seringkali disertai *overthinking*, dan masalah hubungan interpersonal. Solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan membuat media novel cergam yang berisikan cara untuk mengelola pikiran. Cara berpikir merupakan hal yang paling pertama harus dibenahi untuk merubah perilaku dan mengendalikan emosi negatif selama fase *quarter life crisis*. Dengan harapan fase *quarter life* yang dialami tidak lagi menjadi krisis dan bisa menjadi titik balik untuk memotivasi sekaligus membantu pertumbuhan serta kesuksesan individu.

### **C. Ideate (Ide)**

*Ideate* adalah tahap pengembangan ide atau biasa disebut dengan *brainstorming*. Dalam proses ini akan muncul banyak ide yang memungkinkan sebagai solusi dari sebuah masalah.

Perancangan buku novel novel cergam akan dibuat dalam ukuran A5 (14,8 cm x 21 cm), menggunakan teknik digital. Novel cergam yang akan dirancang terdiri dari 5 bagian, yaitu bagian 1 dan 2 berisi pengenalan tokoh yang sedang mengalami *quarter life crisis* pada tahap pertama yaitu *locked-in*, kemudian bagian 3 mengenai tahap *separation* yaitu menceritakan masalah-masalah yang dialami tokoh terus memuncak. Bagian 4 menceritakan tahap *exploration*, tokoh mulai bertekad untuk membangun kehidupan yang baru, keluar dari fase krisis, dalam bagian ini penulis akan menyisipkan solusi untuk mengatasi *quarter life crisis*. Bagian 5 menceritakan tahap ke empat yaitu *rebuilding*, tokoh sudah memiliki motivasi yang besar dan pandangan yang lebih positif untuk menghadapi tantangan selanjutnya.

## 1. Bagan Proses Berkarya



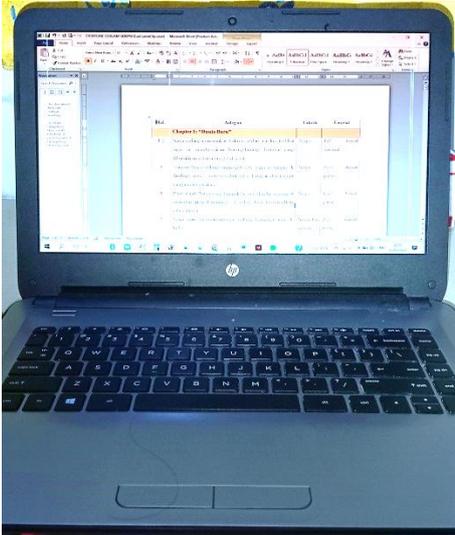
Bagan 3.2 Proses Berkarya  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

## 2. Persiapan Alat dan Bahan

Pada perancangan novel cergam ini penulis memilih teknik digital, sebab dari segi pengerjaan penggunaan teknik digital lebih praktis dan cepat. Varian *brush* yang beragam memudahkan penulis dalam menggambar berbagai tekstur. Berikut ini adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses perancangan buku novel cergam.

Tabel 3.3 Alat dan Bahan

Alat	Keterangan
	<p>Penulis menggunakan iPad gen 8 dalam proses berkarya, mulai dari pembuatan <i>storyboard</i>, <i>lineart</i>, hingga <i>coloring</i>.</p>
<p>Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022</p>	

 <p>Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022</p>	<p>Penulis menggunakan laptop HP dalam pengeditan sinopsis, <i>storyline</i>, dan proses <i>layouting</i>.</p>
 <p>Sumber: <a href="https://apps.apple.com/id/app/procreate/id425073498?l=id">https://apps.apple.com/id/app/procreate/id425073498?l=id</a> (diunduh 11/01/ 2023)</p>	<p>Penulis menggunakan aplikasi Procreate dalam seluruh proses pembuatan ilustrasi, mulai dari <i>storyboard</i>, <i>lineart</i>, hingga <i>coloring</i>.</p>
 <p>Sumber: <a href="https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Adobe_InDesign_CC_icon.svg">https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Adobe_InDesign_CC_icon.svg</a> (diunduh 11/01/2023)</p>	<p>Penulis menggunakan <i>software</i> Adobe InDesign untuk menyatukan dan mengatur tata letak (<i>layouting</i>).</p> <p>Adobe Indesign sudah dikenal sebagai <i>software</i> untuk mengatur <i>layout</i> majalah, <i>flyer</i>, koran, <i>postcard</i>, buku hingga media digital.</p>

### 3. Proses Berkarya

#### a. Sinopsis

Judul : *Grow up*

Tokoh : Naya dan El

Menceritakan dua orang mahasiswa yang mengalami masalah dalam pencarian jati dirinya. Naya berteman dengan Agatha, Jennie, dan Erisa yang memberi pengaruh terhadap keputusan hidupnya. Naya yang selalu merasa tidak enak ketika menolak permintaan temannya, namun dari sisi lain dia selalu merasa kesepian karena dia tidak merasa adanya dukungan dari temannya. Selama itu Naya tidak bisa fokus pada perkuliahannya karena dia banyak menghabiskan waktu bermain bersama teman-temannya. Suatu waktu Naya mencoba menjelaskan kepada teman-temannya ketidaknyamanan yang ia rasakan, namun mereka tidak memberi respon yang baik. Saat itulah Naya mulai menjauh dan bertekad untuk membuktikan dirinya bahwa ia tidak seperti apa yang mereka pikirkan. Namun, tujuan itu tentu saja membuatnya kelelahan karena terus menerus mengejar dan bersaing dengan teman-temannya.

El, anak pertama dari 3 bersaudara, menjadi harapan keluarganya. El masuk ke jurusan yang belum sesuai dengan minatnya. Dia tidak tahu apa yang menjadi cita-citanya. Meskipun begitu ia tetap berusaha mencoba belajar meskipun ia tidak bisa mendapat nilai bagus dan tetap tidak tertarik dengan jurusannya. Ketika bibinya bertanya mengenai tujuannya di masa depan, El tidak bisa menjawabnya. Dia benar-benar tidak tahu apa yang ingin diraih di masa depan. Apalagi mengingat bagaimana kemampuannya saat ini di perkuliahan. El pun mencari kegiatan mahasiswa untuk belajar sesuatu di luar bidang jurusannya, dan saat itu ia melihat sebuah lukisan di salah satu ukm yang membuatnya teringat kembali masa-masa dulu ketika dia sering menggambar. Kemudian ia mencoba menggambar, karena sudah sangat lama, ia merasa gambarnya sangat kaku. Namun EL terus mencoba menggambar lagi dan lagi sampai ia tidak menyadari beberapa jam sudah terlewati. Saat itu ia merasa senang dan dalam hatinya ia sangat ingin pindah ke jurusan seni. Namun, ia tahu bahwa kondisi keluarganya tidak sedang baik-baik saja, sehingga El mengubur impiannya. Pikiran mengenai pindah jurusan itu terus menghantuinya.

Suatu waktu mereka mulai belajar untuk mengatasi masalah yang ada dalam diri mereka, untuk menjadi pribadi yang lebih baik. Mereka ingin keluar dari krisis yang sedang mereka alami. Naya dan El sempat bertengkar, namun kemudian mereka saling menjadi *support system*. Naya akhirnya memutuskan hubungan dengan teman-temannya dan lebih fokus pada perkembangan dirinya sendiri. El pindah jurusan sembari bekerja paruh waktu untuk membantu ekonomi keluarga. Mereka kini sudah bisa mengontrol diri sendiri, punya motivasi yang kuat untuk mewujudkan mimpi dan lebih memahami serta mencintai diri sendiri.

#### b. *Storyline*

Sinopsis yang telah dibuat kemudian dikembangkan menjadi *storyline* atau alur cerita. Penulis membuat *storyline* dalam bentuk tabel dan adegannya dirinci per-halaman untuk memudahkan proses pengerjaan novel cergam. Selain itu juga terdapat jenis *layout* yang digunakan.

Tabel 3.4 Contoh Format *Storyline*

Halaman	Adegan
	<b>Bagian 1: “Dunia Baru”</b>
1-2	Naya sedang memasukan buku ke dalam kardus, terlihat juga ia membereskan barang-barang lainnya yang dibutuhkan selama tinggal di kost
3	Tangan Naya sedang mencopot catatan yang ia tempel di dinding. catatan tersebut berisi harapan dan mimpi yang dicita-citakan ..
4	Raut wajah Naya yang tampak berseri dan bersemangat memulai perkuliahannya, ia yakin bisa mewujudkan cita-citanya.
5	Naya dan teman-temannya sedang bercengkrama di kelas

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

#### c. Studi Karakter

Studi karakter merupakan visualisasi untuk mewujudkan karakter tokoh dalam cerita. Pada proses ini penulis menentukan ciri-ciri fisik, pose, ekspresi sampai gaya berpakaian karakter yang akan menjadi ciri khasnya. Pada novel cergam ini terdapat dua orang tokoh utama, yaitu Naya dan El. Sifat kedua tokoh sedikit menginterpretasikan diri penulis, hanya penampilan yang berbeda dibuat berdasarkan imajinasi penulis.



Gambar 3.22 Studi Karakter Tokoh Naya  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Naya lebih feminim, dan El lebih terlihat minimalis dalam berpakaian. Naya memiliki rambut panjang bergelombang, berwarna coklat, sedangkan El sering mengikat rambutnya yang berwarna coklat kehitaman. Naya memiliki sifat yang perfeksionis, ia terobsesi dengan nilai ataupun pencapaiannya di kampus. Naya tidak ingin terlihat lemah, ia berusaha membuktikan kepada orang lain bahwa dia tidak seperti yang orang lain katakan. Naya selalu merasa kesepian sebelum bertemu teman-temannya di universitas. Oleh sebab itu dia mempertaruhkan segalanya untuk mempertahankan pertemanan agar ia tidak merasa kesepian. Sedangkan El, dia merupakan sosok yang ceria dan pintar menyembunyikan kecemasan yang sedang ia rasakan. El adalah orang yang terlalu memikirkan segala hal, namun alih-alih menyelesaikannya El terlalu larut dalam pikirannya



Gambar 3.23 Studi Karakter Tokoh El  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

#### d. *Storyboard*

Tahap berikutnya setelah studi karakter adalah pembuatan *storyboard*. Pembuatan *storyboard* bertujuan untuk merencanakan tata letak (*layout*), jarak pandang yang digunakan, dan untuk melihat secara menyeluruh visualisasi dari alur cerita yang dibuat. Pada proses pembuatan *storyboard* ini penulis banyak melakukan perubahan, terkadang beberapa *storyboard* yang dibuat diubah dari segi sudut pandang, atau bahkan diganti untuk lebih merepresentasikan isi ceritanya. Penulis membuat *storyboard* menggunakan aplikasi Procreate, dan *brush* yang digunakan adalah *chalk*. Berikut ini adalah beberapa halaman contoh *storyboard* novel cergam bagian 1 yang menceritakan tokoh Naya di masa awal perkuliahannya.



Gambar 3.24 *Storyboard* Halaman 1-2  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Halaman: 1-2

*Layout: Full bleed spread*

Adegan: Naya sedang membereskan barang bawaannya di kos yang akan ditempati selama perkuliah



Gambar 3.25 *Storyboard* Halaman 3-4  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Halaman: 3 dan 4

*Layout: Full bleed page*

Adegan: (3) tangan Naya sedang mencopot catatan yang bertuliskan tujuan dan cita-cita yang ingin diraih

(4) Raut wajah Naya yang tampak berseri dan bersemangat memulai perkuliahannya, ia yakin bisa mewujudkan cita-citanya.



Gambar 3.26 *Storyboard* Halaman 5-6  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Halaman: 5-6

*Layout: Full bleed page*

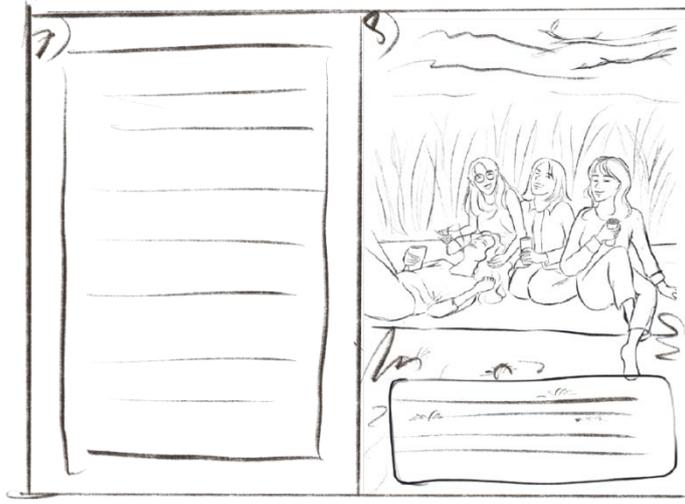
Adegan: (5) Naya bersama teman-temannya sedang bercengkrama di kelas

Ine Nur Fadillah, 2023

PERANCANGAN BUKU NOVEL CERGAM SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI MAHASISWA DALAM FASE QUARTER LIFE CRISIS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(6) Narasi : cerita bagaimana sifat teman-temannya Naya



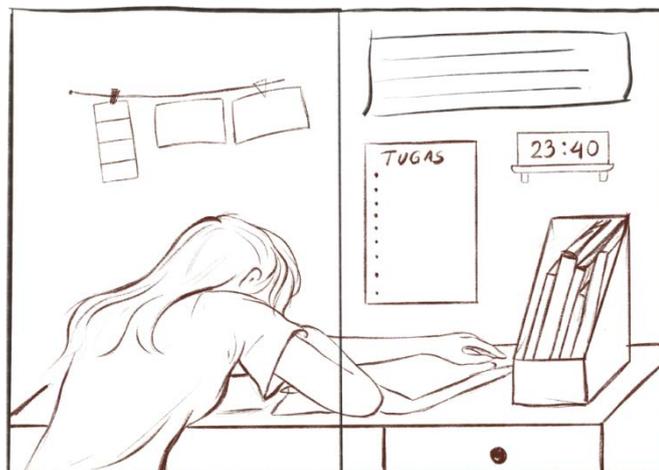
Gambar 3.27 Storyboard Halaman 7-8  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Halaman: 7-8

*Layout: Full bleed page*

Adegan: (7) Narasi: cerita awal mula Naya bisa dekat dengan ketiga temannya

(8) Naya dan teman-temannya sedang piknik di taman, latar waktu: sore hari



Gambar 3.28 Storyboard Halaman 9-10  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Halaman: 9-10

*Layout: Full bleed spread*

Adegan: Naya baru saja pulang setelah menghabiskan waktu dengan teman-temannya, ia kelelahan dan duduk di meja belajarnya

Ine Nur Fadillah, 2023

PERANCANGAN BUKU NOVEL CERGAM SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI MAHASISWA DALAM FASE QUARTER LIFE CRISIS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Terdapat foto polaroid yang menunjukkan momen-momen bahagia bersama dengan teman-temannya
- Catatan tugas di dinding, dan banyak yang masih belum dikerjakan; jam menunjukkan pukul 23:40.



Gambar 3.29 *Storyboard* Halaman 11-12  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Halaman: 11-12

*Layout: Full bleed page*

Adegan: (11) Terdapat tampilan notifikasi *chat* yang dikirim oleh El, ada panggilan tidak terjawab juga dari El. Jadwal kelas sore diubah menjadi pagi, dan Naya tidak mengetahuinya karena ia belum bangun  
(12) Naya berlari dengan wajahnya yang masih terlihat mengantuk, sekaligus takut



Gambar 3.30 *Storyboard* Halaman 13-14  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Ine Nur Fadillah, 2023

PERANCANGAN BUKU NOVEL CERGAM SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI MAHASISWA DALAM FASE QUARTER LIFE CRISIS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

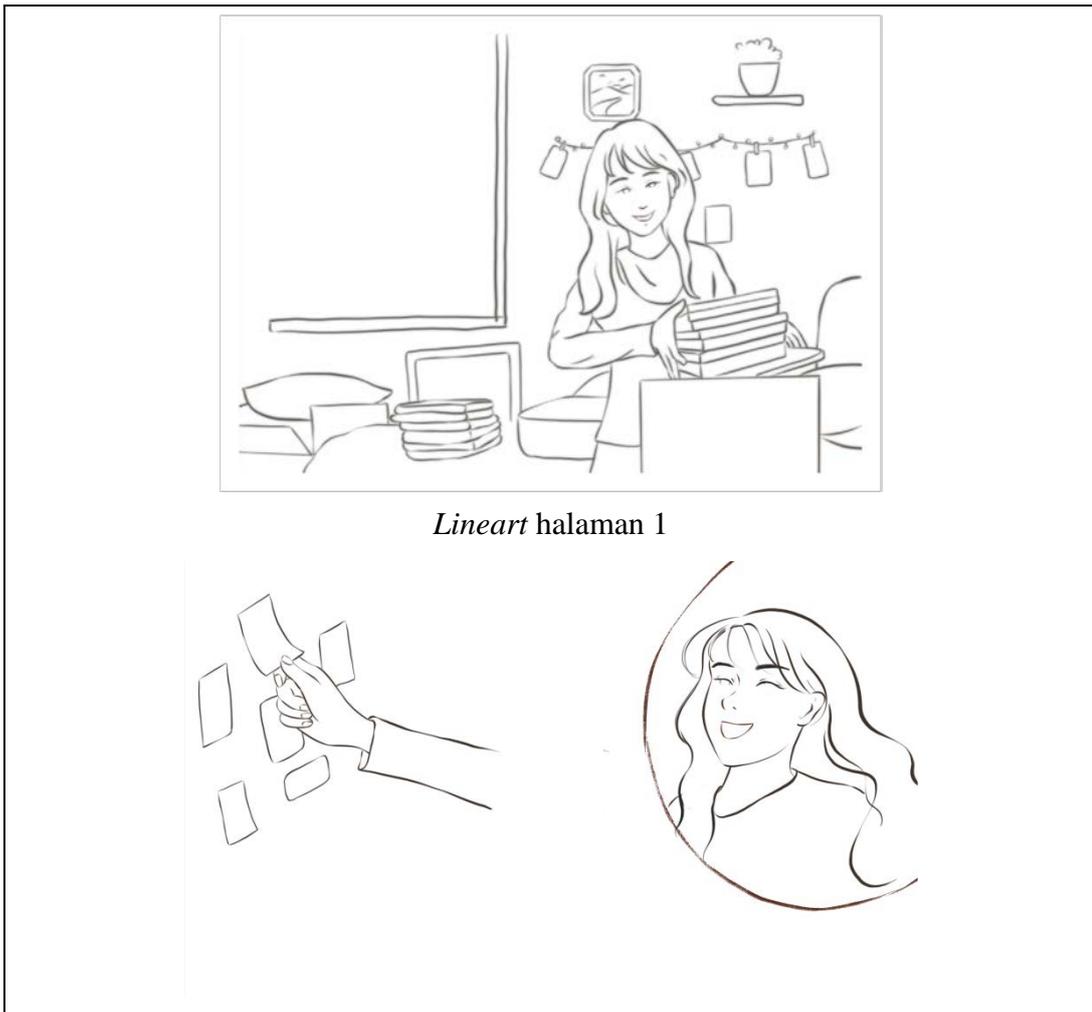
Halaman: 13-14

*Layout: Full bleed spread*

Adegan: Naya meminta maaf kepada dosen, el terlihat khawatir, teman-teman Naya asyik mengobrol tidak peduli dengan Naya yang telat

e. *Lineart*

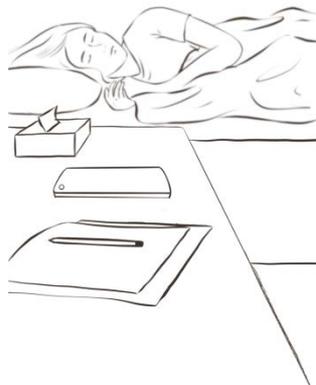
Pada proses pengerjaan *lineart* penulis memakai *brush "clean sketch"* untuk menghasilkan garis tebal tipis, beberapa objek ada juga yang menggunakan *brush Chalk*. Selain itu, seringkali penulis mengedit beberapa bagian *lineart* menjadi blur menggunakan fitur *gaussian blur* untuk memberi fokus pada suatu bagian. Beberapa *lineart* yang menunjukkan gerakan yang cepat diedit juga menggunakan fitur *motion blur* sehingga bisa terlihat bahwa objek tersebut sedang bergerak ke arah mana. Berikut adalah beberapa halaman *lineart* novel cergam bagian 1.

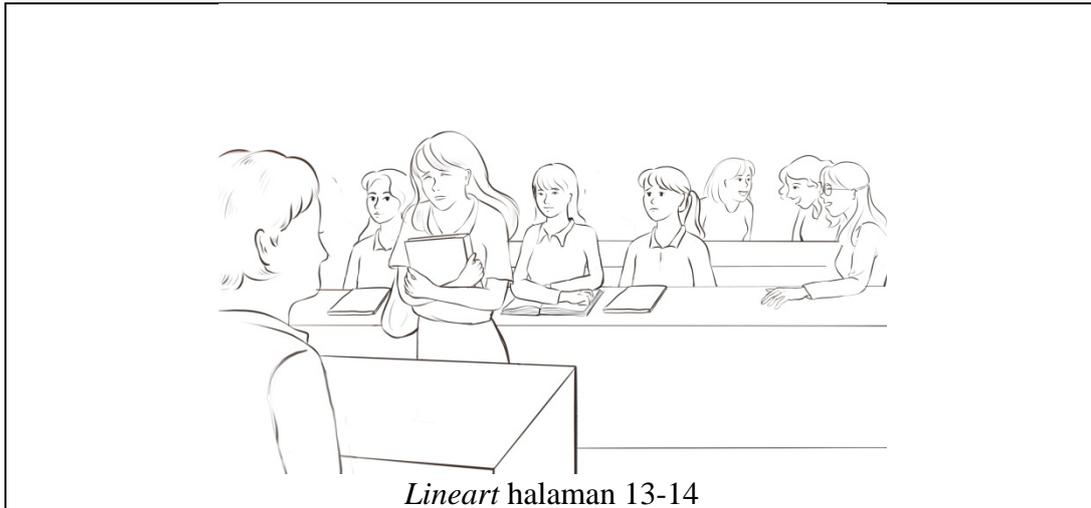


Ine Nur Fadillah, 2023

PERANCANGAN BUKU NOVEL CERGAM SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI MAHASISWA DALAM FASE QUARTER LIFE CRISIS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

*Lineart halaman 3**Lineart halaman 4**Lineart halaman 5**Lineart halaman 8**Lineart halaman 9-10**Lineart halaman 11**Lineart halaman 12*



*Lineart* halaman 13-14

Gambar 3.31 Proses *Lineart*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

f. *Coloring*

Setelah *lineart* selesai, pengerjaan novel cergam dilanjutkan ke tahap *coloring* atau pewarnaan. Tahap yang biasa penulis lakukan dalam *coloring* yaitu diawali dengan warna dasar seperti warna dasar kulit, rambut, baju, dan *background*. Kemudian selanjutnya diberi *shade* agar terlihat gelap terangnya. Terakhir pemberian *lighting*, penulis sering menggunakan *blending mode* ‘*overlay*’ dan ‘*hard light*’. Namun *blending mode* tersebut tidak selalu menjadi patokan, terkadang penulis mencoba menggabungkan beberapa *blending mode* yang lain seperti *screen*, *lighter color*, *add*, *color dodge*, *soft light*, *multiply*, dan *lighten* untuk menyesuaikan dengan hasil yang diinginkan.



*Coloring* halaman 1-2



*Coloring halaman 3*



*Coloring halaman 4*



*Coloring halaman 5*



*Coloring halaman 6*



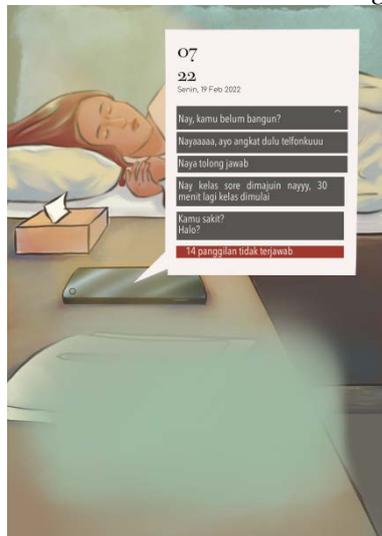
*Coloring halaman 7*



*Coloring halaman 8*



Coloring halaman 9-10



Coloring halaman 11



Coloring halaman 12

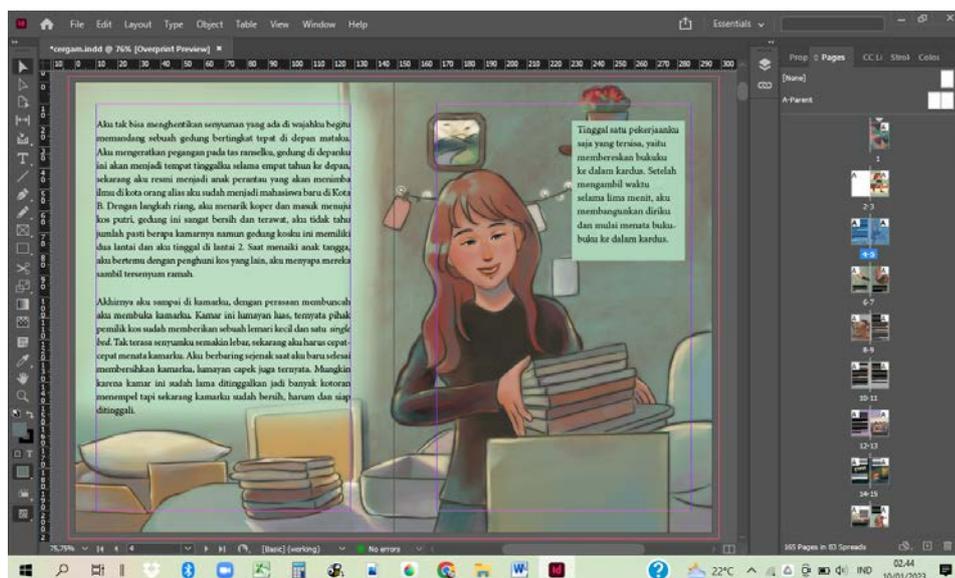


Coloring halaman 13-14

Gambar 3.32 Proses Pewarnaan (*Coloring*) Hal 1-14  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

#### g. *Layouting* (Tata Letak)

Pada proses *layouting* novel cergam penulis menggunakan aplikasi Adobe InDesign. Ukuran *margin* yang digunakan adalah *top* 10 mm, *bottom* 10 mm, *inside* 20 mm, *outside* 10 mm. Ukuran *bleed* masing - masing sisi 3 mm. *Font* yang digunakan untuk isi novel cergam adalah *font* Minion Pro, sedangkan untuk sampul depan penulis memilih *font* Rumpi.



Gambar 3.33 Proses *Layout* Novel Cergam di Adobe InDesign  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

#### D. *Prototype* (Prototipe)

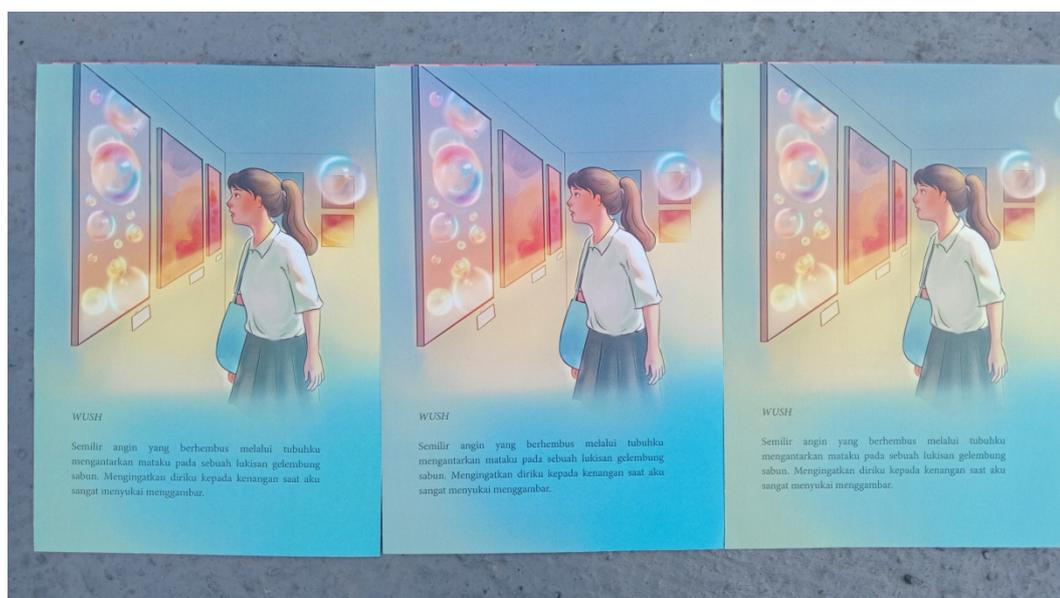
Pada tahap sebelumnya buku telah selesai disusun dan diatur tata letaknya, tahap berikutnya adalah membuat *prototype*. Pembuatan *prototype* ditujukan untuk melihat bentuk awal (contoh) atau standar ukuran dari sebuah model. *Prototype* yang penulis buat adalah dengan mencetak beberapa halaman novel cergam pada tiga jenis kertas yang berbeda dengan tujuan untuk melihat hasil akhir warna di tiap kertas dan teksturnya. Tiga jenis kertas yang dicoba di antaranya kertas HVS 100 gr, *book paper* 90 gr, dan *art paper* 150 gr.

Terdapat perbedaan pada hasil cetak pada kertas *art paper*, HVS, dan *book paper*. Perbedaan hasil warna pada tiga jenis kertas di atas disebabkan oleh bahan dasar pembuatan kertas itu sendiri yang tidak sama. Hasil cetak pada *Art paper* 150 gr menunjukkan warna yang sangat pekat dan lebih gelap bila dibandingkan dengan gambar aslinya terutama pada gambar yang dominan warna

gelap. Tekstur dari kertas *art paper* terlihat mengkilap dan licin. *Art paper* mempunyai merupakan kertas berpelapis sehingga tinta tidak semua terserap ke dalam kertas, terdapat tinta yang berada di permukaan kertas sehingga warna yang dihasilkan lebih tajam. Meskipun hasil akhir warna pada *art paper* mengkilap, kertas ini bisa ditambahkan laminasi *doff* atau *glossy*. Biasanya untuk menambahkan laminasi pada kertas akan dikenakan biaya tambahan sehingga penulis tidak memilih kertas jenis ini.

Hasil cetak pada kertas HVS 100 gr menunjukkan warna yang sedikit buram dari warna gambar aslinya, namun tidak terlalu mengganggu kenyamanan saat membaca. Kertas HVS termasuk jenis kertas tanpa lapisan sehingga menyerap banyak warna dan menyebabkan warnanya sedikit buram. Tekstur dari kertas HVS terlihat sedikit mengkilap dan licin.

Hasil cetak pada kertas jenis *book paper* 90 gr menunjukkan warna yang sedikit lebih hangat dibandingkan dengan gambar aslinya. Tekstur kertas *book paper* terlihat sedikit mengkilap dan saat diraba terasa berpori. *Book paper* merupakan jenis kertas yang tidak dilapisi. Permukaan kertasnya lebih bertekstur dan lebih sedikit memantulkan cahaya. Kertas yang memiliki ketebalan minimal seperti *book paper* akan banyak menyerap tinta warna, sehingga warna sedikit berubah dan lebih buram.



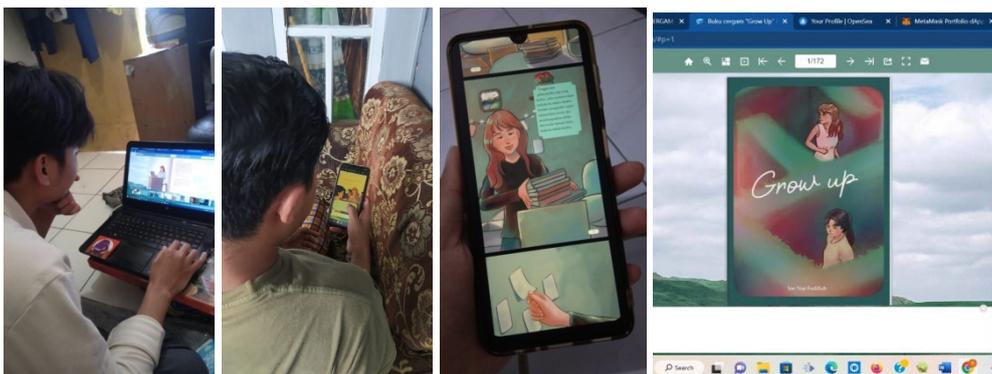
Gambar 3.34 (Kiri ke kanan) *Art paper*, HVS, dan *Book paper*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Penulis memilih kertas jenis *book paper* untuk buku novel cergam karena kertas jenis ini paling ringan. Harga produksi menggunakan kertas *bookpaper* terbilang murah dibandingkan dengan jenis kertas lainnya. Meskipun warna yang dicetak pada kertas *book paper* kurang maksimal, namun hal tersebut tidak terlalu mengurangi estetika ilustrasi pada buku. Selain itu, penulis mempertimbangkan teksturnya yang tidak terlalu mengkilap sehingga pembaca akan lebih nyaman saat membaca novel cergam "Grow up".

### ***E. Testing (Uji coba)***

#### **1. Pelaksanaan Uji Coba (*Testing*)**

Uji coba kepada target audiens dilakukan untuk menguji kelayakan karya yang telah dibuat. Pada uji coba novel cergam ini, indikator yang diuji adalah elemen teks dan gambar ilustrasi. Uji coba dilaksanakan secara daring pada tanggal 14 – 16 Januari 2023. Penulis memanfaatkan *website* FlipHTML5 sebagai tempat responden membaca novel cergam. Alasan penulis menggunakan *website* FlipHTML5 karena tampilannya seperti buku, meskipun responden membaca lewat *smartphone*, PC, atau laptop responden bisa merasakan sensasi seperti membaca buku. Setelah membaca novel cergam, responden diminta untuk mengisi kuesioner pada *link Google Form* yang telah diberikan. (Periksa halaman Lampiran 3)



Gambar 3.35 Dokumentasi Uji Coba  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Berikut ini pertanyaan yang diajukan saat uji coba buku novel cergam:

- a. Apakah Anda paham dengan informasi yang disampaikan pada buku novel cergam "Grow Up"?
- b. Apakah hurufnya bisa terbaca jelas?

Ine Nur Fadillah, 2023

PERANCANGAN BUKU NOVEL CERGAM SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI MAHASISWA DALAM FASE QUARTER LIFE CRISIS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- c. Apakah cerita yang disampaikan mudah dipahami?
- d. Apakah gambar ilustrasi pada novel cergam sesuai dengan narasi?
- e. Apakah gambar ilustrasi pada novel cergam ini mudah dipahami?
- f. Apakah Anda menyukai gambar ilustrasinya?
- g. Bagian mana yang paling Anda sukai?
- h. Apakah Anda mendapat pesan moral setelah membaca buku novel cergam ini? Jika ya, apakah pesan moralnya?
- i. Apa kesan Anda setelah membaca buku novel cergam “*Grow Up*”?
- j. Tolong berikan kritik dan saran!

Setelah dilakukan pengujian, penulis mendapat total 20 responden yaitu 7 orang responden laki-laki dan 14 orang perempuan. Usia target uji coba beragam yaitu 1 orang berusia 19 tahun, 1 orang berusia 20 tahun, 1 orang berusia 21 tahun, 6 orang berusia 22 tahun, 10 orang berusia 23 tahun, dan 1 orang berusia 29 tahun. Dari dua puluh responden tersebut, didapat hasil sebagai berikut:

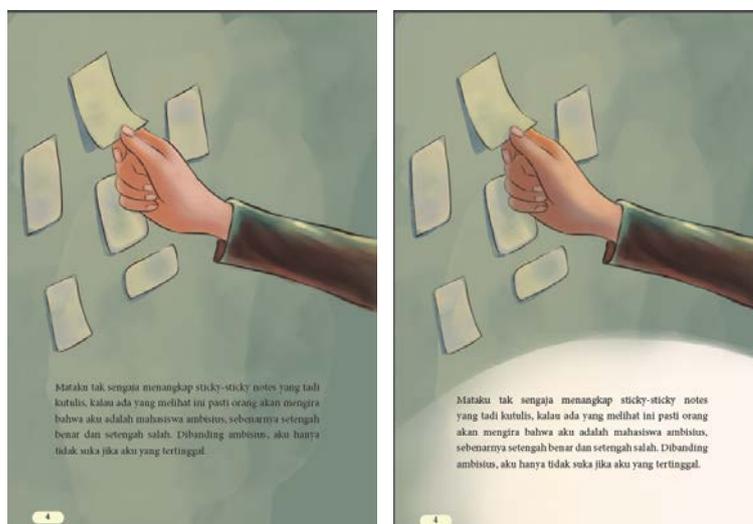
- a. Delapan belas dari dua puluh orang memahami informasi yang disampaikan dalam novel cergam “*Grow Up*”, dan dua orang merasa cukup memahami informasi yang disampaikan.
- b. Tujuh belas dari dua puluh orang dapat membaca huruf pada novel cergam dengan jelas, dan tiga orang merasa cukup bisa membaca huruf dengan jelas.
- c. Delapan belas dari dua puluh orang dapat memahami dengan baik cerita yang disampaikan, dan dua orang cukup memahami cerita.
- d. Semua orang dapat memahami gambar ilustrasi karena sesuai dengan narasi.
- e. Semua orang dapat memahami gambar ilustrasi pada novel cergam “*Grow Up*”.
- f. Sembilan belas dari dua puluh menyukai gambar ilustrasi pada novel cergam. Dan satu orang merasa cukup menyukainya.
- g. Bagian 4 dan bagian 5 adalah bagian yang paling banyak disukai.
- h. Semua orang mendapatkan pesan moral setelah membaca buku novel cergam “*Grow Up*”.
- i. Kesan merasa sesuai dengan apa yang sedang dialami dan mendapat solusi untuk masalah yang dialami.

## 2. Evaluasi

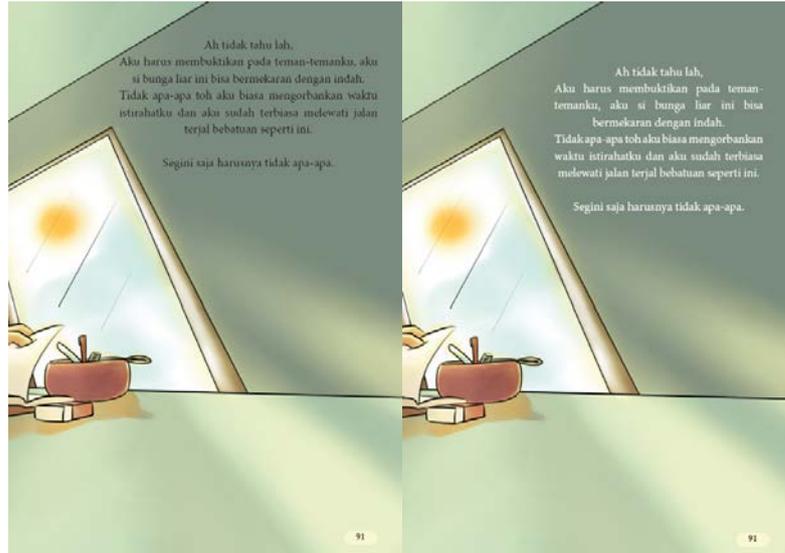
Uji coba yang telah dilakukan menghasilkan beberapa kesimpulan. Secara keseluruhan novel cergam “*Grow Up*” sudah cukup baik, banyak respon positif terhadap cerita dan ilustrasinya. Namun, terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki yaitu penulisan teks yang *typo*, penempatan teks pada gambar yang harus disesuaikan lagi, teks yang kurang terbaca, pemenggalan kalimat yang tidak tepat, dan penjelasan yang terlalu bertele-tele. Selain itu, penulis memperbaiki ilustrasi yang masih kurang maksimal pada bagian latar belakang.

## 3. Penyuntingan

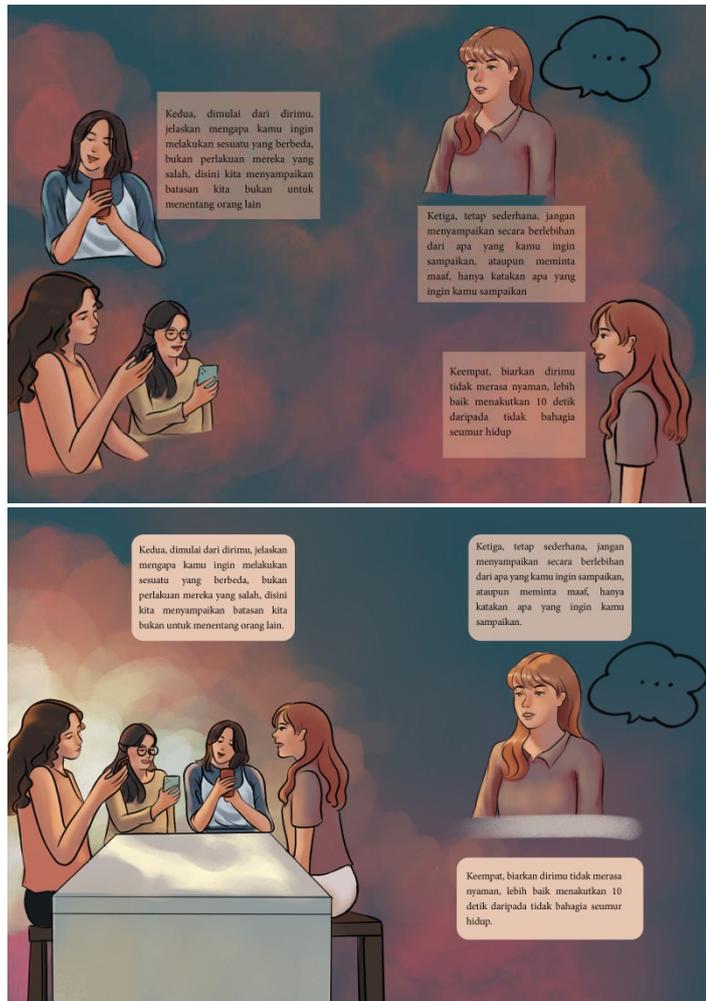
Berdasarkan hasil yang didapat dari proses evaluasi, penulis melakukan proses penyuntingan. Pada bagian penulisan terdapat beberapa teks yang kurang terbaca sehingga penulis melakukan perubahan pada warna *background* atau pada warna teks. Penulis juga mengedit penulisan yang masih *typo*. serta kalimat. Selain itu, penulis meninjau kembali cerita karena ada kalimat yang terpotong tepat di kata penghubung, sekaligus menyederhanakan kalimat yang bertele-tele.



Gambar 3.36 Sebelum dan Sesudah Perubahan pada *Background*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 3.37 Sebelum dan Sesudah Perbaikan pada Warna Teks  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 3.38 Sebelum dan Setelah Perbaikan pada Ilustrasi  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

#### 4. Percetakan

Pada proses ini penulis menggunakan jasa cetak buku di Angkasa Putra, yang beralamat di Jl. Tamansari No.27 C, Tamansari, Kec. Bandung Wetan, Kota Bandung. Penulis memilih percetakan tersebut karena kualitas yang baik dan berdasarkan rekomendasi dari teman-teman DPSR. Selain itu, pengerjaannya juga terbilang cepat dan penulis bisa memesan secara online melalui aplikasi *whatsapp*. Penulis menggunakan kertas bahan *book paper* ukuran A5 95 gsm yang bertekstur sedikit kasar. Sementara untuk bagian sampul, penulis menggunakan *hard cover* dengan laminasi *doff*.