

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEBAGAI MOTIVASI
DIRI BAGI SISWA SMP**

JURNAL

*Diajukan kepada Universitas Negeri Padang untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Desain Komunikasi Visual*



Oleh:
Richa Agnellia Utarie
1301225/2013

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG 2018
Wisuda Periode Maret 2018**

HALAMAN PERSETUJUAN
JURNAL

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEBAGAI MOTIVASI
DIRI BAGI SISWA SMP**

Richa Agnellia Utarie

*Artikel ini disusun berdasarkan karya akhir Richa Agnellia Utarie "Perancangan
Buku Cerita Bergambar sebagai Motivasi Diri bagi Siswa SMP"
untuk persyaratan wisuda periode Maret 2018 dan telah diperiksa/ditetujui oleh
kedua pembimbing.*

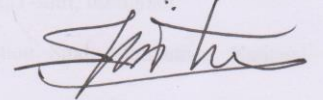
Padang, 12 Februari 2018

Disetujui dan Disahkan oleh:


Dosen Pembimbing I


Dr. M. Nasrul Kamal, M.Sn.
NIP : 19630202.199303.1.002

Dosen Pembimbing II


Riri Trinanda, S.Pd, M.Sn.
NIP : 19801023.200812.1.002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Seni Rupa


Drs. Syafwan, M.Si
NIP. 19570101 198103.1.010

Abstrak

Jarak ujian yang rapat dapat membuat siswa SMP stress, maka diperlukan media edukasi yang efektif untuk menyegarkan kembali kinerja otak siswa. Media edukasi yang akan dipakai yaitu berupa buku cergam yang dirancang khusus dalam memotivasi dalam belajar, cergam pada buku ini bertujuan untuk membantu mengembalikan *mood* atau semangat siswa maupun siswi yang kelelahan dalam pelajaran. Metodologi yang digunakan yaitu dengan pendekatan 5W+1H yang dijadikan sebagai konsep dasar pemecahan masalah. Buku cergam ini dibantu oleh media lain seperti *sticker*, pembatas buku, poster, Pin, Buku catatan, Jam dinding, Kaos, Instagram.

Kata Kunci : Buku, Cerita Bergambar, Motivasi, Motivasi Belajar, Ujian Nasional.

Abstract

Exam time that solid can make JHS students is stress. Then an effective educational media is needed to refresh the students brain performance. Educational media that will be used is a book specially designed to motivate learning, this book aims to help restore the mood or spirit of students who are tired in the lesson. The methodology used is 5W + 1H approach which is used as the basic concept of problem solving. This book is assisted by other media such as sticker, bookmark, poster, Pin, Notebook, Clock, T-shirt, Instagram.

Key search : Book, Story Illustration, Motivation, Study Motivatian, National Exam.

Perancangan Buku Cerita Bergambar sebagai Motivasi Diri bagi Siswa SMP

Richa Agnellia Utarie¹, M. Nasrul Kamal², Riri Trinanda³

Desain Komunikasi Visual
FBS Universitas Negeri Padang
Email : ragnellia@gmail.com

ABSTRACT

Exam time that solid can make JHS students is stress. Then an effective educational media is needed to refresh the students brain performance. Educational media that will be used is a book specially designed to motivate learning, this book aims to help restore the mood or spirit of students who are tired in the lesson. The methodology used is 5W + 1H approach which is used as the basic concept of problem solving. This book is assisted by other media such as sticker, bookmark, poster, Pin, Notebook, Clock, T-shirt, Instagram.

Key search: Book, Story Illustration, Motivation, Study Motivatian, National Exam.

A. Pendahuluan

Para remaja SMP kelas 3 memiliki banyak masalah belajar pada ujian-ujian yang jaraknya hanya beberapa minggu. Ujian-ujian tersebut dapat membuat mereka stress, maka diperlukan media edukasi yang efektif untuk menyegarkan kembali kinerja otak siswa. Media edukasi yang akan dipakai berupa buku cergam yang dirancang khusus dalam memotivasi belajar, menurut Canut (2007:6), selain situasi kelas biasa, salah satu kegiatan lain yang mendukung verbalisasi secara jelas adalah ko-narasi (narasi dialogis) mulai buku cerita bergambar yang menceritakan cerita atau kejadian. Tanpa memasuki uraian rinci, buku cerita bergambar sebagai media dialog, buku tersebut menarik dari sudut pandang kognitif dan linguistik, karena itu merangsang anak untuk membangun pengalaman yang sama, memperkaya

unsur kebahasaan (leksikal dan sintaksis), merangsang anak untuk melakukan verbalisasi lengkap dan terstruktur, memberikan anak pengalaman tentang teks tertulis yang terstruktur (mengembangkan intuisi anak tentang teks tertulis). Cergam pada buku ini bertujuan untuk membantu mengembalikan *mood* atau semangat siswa maupun siswi yang kelelahan dalam pelajaran. Konsep perancangan buku cergam ini akan memakai jenis ilustrasi sugestif, menurut Dhanu Murti, ilustrasi sugestif yaitu ilustrasi yang membantu membangun mood atau suasana mendukung pemahaman dan mengartikan isi suatu artikel atau teks.

Perancangan ini juga menggunakan bahasa non formal dan terdapat motivasi-motivasi yang bersifat persuasif agar dapat mensugesti siswa untuk tetap belajar. Motivasi-motivasi tersebut dimulai dari keluhan siswa dan kalimat-kalimat motivasi lainnya. Misalnya, trik-trik khusus yang harus dihadapi dalam Ujian Akhir, yang disuguhi dengan cergam yang cocok dengan remaja. Perancangan buku cergam ini ditujukan kepada siswa-siswi SMP yang duduk di kelas 3 menuju Ujian Akhir yang memiliki kebiasaan membaca buku diluar buku pelajaran.

Buku cergam digunakan sebagai media utama karena buku dengan ilustrasi yang menarik dengan pendekatan karakter yang cocok tentu akan lebih diminati siswa. Buku cergam ini akan didukung oleh beberapa media lainnya yang membantu media utama dalam memperkenalkan subjek kepada target audien yaitu *Sticker*, pembatas buku, poster, Pin, Buku catatan, Jam dinding, Kaos, Instagram, poster digital.

Metodologi yang digunakan dengan pendekatan 5W+1H yang dijadikan sebagai konsep dasar pemecahan masalah yaitu *what* (apa), *who* (siapa), *when* (kapan), *where* (dimana), *why* (kenapa), dan *how* (bagaimana). Tujuan dari analisis 5W+1H ini adalah untuk memberi gambaran hasil analisis yang digunakan sebagai dasar atau landasan penyusunan objektif dan strategi dalam pembuatan. Maka semua aspek yang terangkum dalam buku cergam sebagai motivasi diri bagi remaja dapat menjadi sebuah media yang efektif dan komunikatif.

¹Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual untuk wisuda periode Maret 2018

²Pembimbing I, dosen FBS, Universitas Negeri Padang.

³ Pembimbing II, dosen FBS, Universitas Negeri Padang.

B. Metode analisis data

Untuk pengolahan data, maka dibutuhkan analisis data sebagai pendukung perancangan. Analisa yang digunakan dalam “*Perancangan Buku Cerita Bergambar sebagai Motivasi Diri untuk Remaja*” menggunakan metode 5W + 1H. Penggunaan metode ini berguna untuk memecahkan masalah yang ada pada latar belakang dan kemudian mencari solusi dari masalah tersebut.

C. Pembahasan

1. Media Utama

Program kreatif pada perancangan buku cergam sebagai motivasi diri bagi siswa SMP ini lebih ditujukan kepada *target audience* tentang diri mereka, dan penulis menggunakan cara motivasi dari dalam agar siswa lebih terarah untuk menyadarkan diri.

Penulis mengangkat buku cergam sebagai media utama karena buku terkesan lebih dekat pada siswa, tanpa mengalihkan mereka dari buku-buku pembelajaran. Isi buku berupa gambar dan teks cerita, kemudian ditambahi pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab setiap akhir per bab nya. Rinciannya isi adalah sebagai berikut:

Ukuran	: 13x20cm
Material	: HVS 100gsm
Teknik	: <i>Print Out</i>
Warna	: <i>Full Colour</i>
Harga	: Rp.60.000,-/pcs x 3pcs
Total	: Rp.180.000,-

a. Unsur Verbal

Unsur verbal dalam perancangan buku cergam menggunakan bahasa yang tidak baku. Bahasa tidak baku yang digunakan berguna untuk memudahkan informasi yang diberikan lewat cerita dan gambar kepada *target audience*. Selain itu, penggunaan bahasa yang tidak baku juga tidak terlalu berat, sehingga pembaca tidak perlu berpikir berulang kali untuk memahami cerita yang disampaikan.

a. Judul

Dalam perancangan buku ini penulis memilih *Ennéa* sebagai judul buku. *Ennéa* memiliki arti “Sembilan” dalam bahasa Yunani. Alasan dipilihnya judul tersebut, karena Yunani identik dengan kesan klasik. Selain itu, dipilihnya judul dengan menggunakan bahasa ini juga dikarenakan siswa SMP memiliki rasa penasaran yang tinggi dengan hal-hal asing, dan sesuai dengan konsep cerita yang lebih menekankan kepada persahabatan dan kebersamaan. *Target audience* dalam buku ini adalah siswa SMP kelas 3 yang akan menghadapi ujian-ujian sebelum Ujian Nasional.

b. Sinopsis

Remaja SMP, begitu dikatakan kepada mereka yang masih masa pertumbuhan. Mulai dari masalah dan emosi diri muncul tak terkendali. Tantangan terberat dalam masa ini adalah masa-masa sebelum ujian akhir. Ada sekitar delapan ujian yang harus ditempuh sebelum masuk pada Ujian Nasional. Masalah

itupun terbagi pada tingkat-tingkat yang semakin sulit yang akan mereka jalani.

Masalah-masalah itu dituangkan ke bentuk cerita bergambar, yang akan menggambarkan tentang konsep diri dan beberapa permasalahan remaja lainnya dalam satu cerita.

c. Story Line

Perancangan buku cerita bergambar ini terdiri dari 5 Bab dengan 4 orang karakter yang akan diambil sebagai narator.

b. Unsur Visual

a. Format desain buku

Perancangan buku cergam diawali dengan penyusunan konsep dan permasalahan akan dibahas dalam buku. Selanjutnya, mulai dengan merancang karakter yang akan digunakan. Gaya ilustrasi yang digunakan menggunakan gaya *manga* atau gambar aliran Jepang, tapi dibentuk kedalam *semi realis* agar kesan nyatanya lebih terlihat. Setelah dirancang, penulis membuat ide cerita dan mengonsep dengan karakter yang telah dibentuk. Dalam perancangan buku akan banyak menggunakan referensi dari masalah dan sikap siswa SMP.

Setelah menentukan konsep dari perancangan karakter tersebut selesai, penulis akan menyunting naskah dan mendeskripsikan karakter. Lalu, membuat *layout* dan alternatif-alternatif gambar yang akan digunakan pada buku. Perancang

menggunakan *software Manga Studio X5* untuk ilustrasi, serta dilanjutkan dengan menggunakan *Adobe Photoshop cs6* untuk menentukan *final design*.

b. Ilustrasi

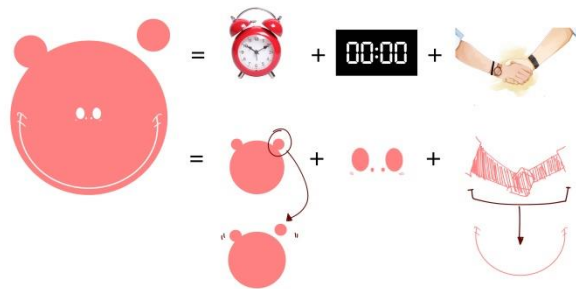
Pendekatan visual perancangan dari segi visual menggunakan teknik *freehand digital illustration*. Penggunaan teknik ini memungkinkan membuat pekerjaan lebih mudah. Kesan-kesan pada detail gambar ataupun warna akan terlihat halus dan tidak terkesan kaku.

1) Simbol *ennéa*

Pada perancangan buku cergam sebagai motivasi diri ini, penulis menggunakan simbol dari 9 karakter yang berfungsi sebagai tanda pengenal dan petunjuk tentang konsep buku. Simbol ini merupakan stilasi dari bentuk alarm dan bentuk gembok, yang dijabarkan sebagai berikut:

a) Alarm

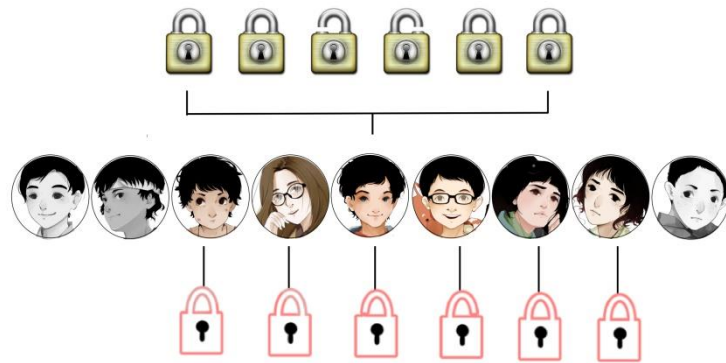
Alarm erat kaitannya dengan waktu. Alarm berfungsi untuk memberitahukan suatu informasi pada saat yang telah ditentukan. sehingga membentuk suatu pola kedisiplinan bagi penggunanya. Jadi, simbol berbentuk alarm ini bermakna kedisiplinan. Selain itu, penulis juga menambahkan bentuk wajah di alarm ini.



Pemilihan warna *peach* pada simbol diambil dari warna dominan perancangan buku. Bentuk jabatan tangan antara Luthfi dan Timo digambarkan pada simbol sebagai bentuk persahabatan. Sesuai dengan konsep yang telah dirancang. Angka waktu 00:00 disimbolkan sebagai bentuk mata yang melihat dan angka tepat pada jarum jam. Sedangkan bentuk telinga dalam simbol dibuat berdering bermakna mengingatkan suatu hal.

b) Gembok

Perancangan buku cergam sebagai motivasi diri bagi siswa SMP dirancang dengan cerita dan motivasi-motivasi yang dikonsepskan pada psikologi. Jadi, Psikologi yang digunakan tidak ditulis secara langsung. Pengaitan tersebut dikaitkan dengan kata *privasi*. Kata tersebut dihubungkan dengan gembok yang juga memiliki arti sama.



Penulis menggambarkan gembok sebagai perancangan karakter. 6 gembok yang tertera adalah 6 karakter inti yang permasalahannya dijabarkan pada buku. 2 diantaranya berbentuk terbuka karena pembentuk suatu karakter dalam konsep cerita. 3 orang sisanya adalah karakter pendukung yang juga memiliki peran penting namun bukan bagian dari karakter inti.

2) Ilustrasi cover

Ilustrasi cover memperlihatkan suasana *outdoor* dengan kebersamaan Sembilan tokoh dalam buku. Perkumpulan mereka didukung dengan suasana senja sehingga memberikan kesan yang hangat, tenang, dan gembira.

3) Studi karakter

Karakter-karakter yang digunakan adalah Sembilan orang, menjadi perwakilan terhadap karakter-karakter umum pada siswa SMP. Diantaranya adalah:

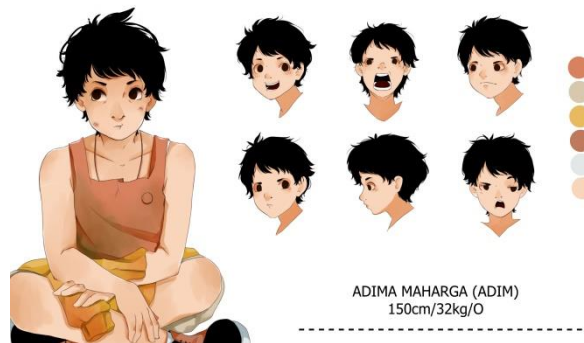
a. Luthfi (Luthfi Devandra Nechustan)

Karakter Luthfi digambarkan sebagai seseorang yang tenang. Ia memiliki pemikiran yang panjang dalam memilih ataupun melihat sesuatu. Luthfi juga digambarkan sebagai seorang ketua yang jauh dalam segi pemikiran, sehingga menjadikannya lebih berhati-hati dalam bertindak. Tingginya yang tidak terlalu besar juga menjadi penegas terhadap anak-anak yang bertubuh mungil tapi seharusnya memiliki potensi yang kuat dan berani. Ia memaafkan setiap kesalahan dan mengembalikannya pada diri sendiri.



b. Adim (Adima Maharga)

Karakter Adim digambarkan sebagai sisi yang bertolak belakang dengan Luthfi, walaupun memiliki proporsi yang hampir sama. Adim karakter yang mudah terbawa emosi, tidak sabar, tapi memiliki potensi yang paling kuat. Adim tidak suka diremehkan dan suaranya yang kuat menjadi ciri khas utama dalam dirinya. Karakter Adim mewakili anak-anak yang juga berada di posisi yang sama.



c. Timo (Timothy Birawa)

Karakter Timo digambarkan sebagai karakter inti selain Luthfi, karena semua masalah yang dirancang dalam buku difokuskan padanya. Timo menjadi salah satu anak yang mencolok karena memiliki pemikiran yang cerdas. Ia tidak pintar, tapi rajin dan pandai membagi waktu. Karakter Timo dirancang dengan dua fungsi, yang pertama menceritakan tentang beberapa anak yang berada di posisi yang sama dan kedua mengajarkan anak-anak lain seharusnya juga memiliki kepribadian yang disiplin sepertinya. Mewakili bahwa tidak semua anak harus menjadi pintar, tapi seharusnya menjadi disiplin terlebih dahulu.



d. Asa (Andrade Saeva)

Karakter Asa adalah karakter yang minim ada pada diri setiap siswa SMP. Karena dengan usianya yang begitu, ia mampu menyembunyikan masalah dengan baik. Karakter Asa memiliki permasalahan yang paling banyak diantara yang lain. Namun pandai dalam bersikap dan ia terlihat sangat ceria. Jarangnya ia dalam bercerita pada teman-temannya, membuatnya memiliki persepsi yang berbeda terhadap apa yang terjadi padanya.

Di usia yang seperti itu juga, ia mampu menurunkan egonya dalam bersikap. Karakter Asa dijadikan sebagai panutan terhadap karakter-karakter anak yang berbanding terbalik darinya. Karena tidak setiap masalah harus di publikasi.



c. Tipografi

Dalam perancangan buku cergam sebagai motivasi diri bagi siswa SMP, jenis font yang digunakan dalam cerita adalah *Orangimelo* dan *Kalam*. Bentuk huruf ini, memiliki:

1) Judul

Judul buku menggunakan jenis huruf *Sans Serif* dengan font *Orangimelo*. Tapi dalam pengaplikasiannya, penulis menggunakan **Bold** pada tulisannya agar lebih jelas, karena font jenis ini memiliki bentuk garis yang tipis. Digunakannya font ini karena memiliki susunan yang sederhana namun terlihat santai.

2) Narasi

Jenis huruf yang digunakan untuk menyampaikan teks pada cerita dalam perancangan buku Cergam ini adalah jenis *Casual Script* dengan menggunakan font *Kalam*.

Font pada kalam berbentuk huruf miring dengan jenis yang sederhana. Pada observasi yang dilakukan penulis pada 21 juli 2017, siswa SMP lebih banyak tertarik dengan tulisan ini, dengan alasan tampak mirip dengan tulisannya sendiri. Kebanyakan siswa SMP menyukai tulisan yang tidak terlalu kaku dan hampir menyerupai tulisan mereka.

d. Warna

Perancangan buku cergam sebagai motivasi diri menggunakan warna RGB yang sedikit gelap. Saat observasi yang dilaksanakan pada 21 Juli 2017, banyak dari siswa SMP lebih cenderung menyukai warna yang sedikit gelap.

Selain itu, perancangan buku ini lebih mengutamakan warna *peach* karena digunakan pada simbol karakter. Penggunaan warna *peach* pada simbol mampu membuat kesan elegan serta manis.

#fe8081	#eef7ff
#e09582	#a0b7c9
#a6884a	#24356b
#624642	#9db875

e. Layout

Layout yang digunakan pada buku digunakan pada layout-layout buku cerita bergambar pada umumnya. Namun disetiap sisi, penulis menggunakan layout yang bersifat bebas, atau sesuai dengan kebutuhan gambar, dan ruang kosong digunakan untuk bagian narasi.

Tiap akhir bab terdapat *quote* singkat berupa kesimpulan dari bab sebelumnya, dan dilanjutkan dengan tabel pertanyaan.

D. Final Desain

1. Media Utama

a. Cover



b. Isi Buku



c. Media Pendukung



E. Penutup

1. Kesimpulan

Perkembangan remaja di tengah arus globalisasi membawa dampak-dampak terhadap perilaku remaja, seperti: dimanjakannya oleh teknologi dan berbagai fasilitas sosial media, berkurangnya aktifitas secara nyata, dan bahkan menjadi cenderung berada di kelompok kecil. Hal tersebut

memberikan dampak yang cukup buruk terhadap perkembangannya, dan dampak terhadap nilai akademiknya.

Dirancangnya buku cergam sebagai motivasi diri siswa SMP bertujuan untuk membantu mengembalikan mood atau semangat siswa SMP yang kelelahan dalam pelajaran. Fokus sasaran dalam perancangan ini adalah siswa-siswi kelas 3 SMP yang akan mengikuti ujian-ujian akhir sebelum Ujian Nasional. Buku ini dirancang untuk siswa SMP yang memiliki kebiasaan membaca buku diluar buku pelajaran. Alasannya dipilih buku cergam sebagai media utama adalah, siswa SMP yang pada umumnya tidak ingin *ribet* dan berbelit-belit. Sehingga penulis merancang buku cerita bergambar karena seimbang antara gambar dan tulisan yang tidak terlalu ramai. Karakter dalam buku ini berjumlah Sembilan orang, diantaranya: Luthfi, Adim, Diyas, Lexi, T, Timo, Jehan, Asa, dan Farez dengan konsep menampilkan karakter sebagai diri siswa SMP pada umumnya. Pembuatan karakter terlebih dahulu membuat sketsa kasar digital, kemudian *inker* dan dilanjutkan dengan memilih paller warna untuk hasil akhir. Proses karakter menggunakan program aplikasi *Manga Studio X5*.

Oleh karena itu perancang mengangkat buku cergam sebagai motivasi diri bagi siswa SMP. Buku cergam ini didukung oleh media utama berupa buku yang berisi 116 halaman dan media pendukung berupa: *T-shirt*, *Sticker*, *Bookmark*, *Pin*, *Notebook*, *Poster*, *Jam dinding*, *Instagram*.

2. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan penulis membuat saran, sebagai berikut:

1. Dengan buku cergam ini membuat siswa SMP dapat mengenali diri mereka sendiri dan termotivasi kembali untuk belajar.
2. Perancang akan mempersiapkan data verbal, visual, dan data-data lainnya yang diperlukan untuk membuat buku agar informasi yang akan disampaikan dapat berjalan lebih optimal dan dapat menyelesaikan karya akhir dengan baik.

Catatan :

Artikel ini disusun berdasarkan karya akhir penulis dengan Pembimbing I Dr. M. Nasrul Kamal, M.Sn. dan pembimbing II Riri Trinanda, S.Pd, M.Sn.

Daftar Rujukan

- Canut, E. 2007. *L'apprentissage du langage oral à l'école maternelle : rôle, modalités et enjeux des interactions langagières entre adulte et enfant*. Nancy: Nancy-Université & AsFoReL
- Adyogi, Dhanumurti. 2009. Buku Cerita Mengangkat Permainan Tradisional Sunda. *Tugas Akhir*. Bandung: Institut Teknologi Bandung Program Studi Desain Komunikasi Visual.