

PERANCANGAN KARYA CERITA BERGAMBAR LUMINIA UNTUK REMAJA

DESIGN OF LUMINIA PICTURE BOOK FOR TEENAGERS

Oleh: Miftakhul Ulum, Pendidikan Seni Rupa, NIM 10206241043, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, Email: blubluesky_23@yahoo.co.id

Abstrak

Metode yang digunakan dalam perancangan karya cerita bergambar adalah metode eksplorasi, eksperimen, dan visualisasi. Eksplorasi yaitu metode untuk menemukan ide dan inspirasi dalam penulisan naskah untuk cerita bergambar dengan membaca contoh-contoh naskah cerita bergambar yang sudah ada dan menguraikan unsur-unsur yang ada didalamnya untuk kemudian diaplikasikan pada naskah cerita yang hendak dibuat. Tahap selanjutnya menggunakan metode eksperimen, yaitu eksperimen untuk menemukan bentuk dari karakter-karakter, objek-objek, dan gambaran latar tempat yang akan dimasukkan kedalam ilustrasi cergam; dilakukan melalui pembuatan sketsa kasar terlebih dahulu untuk kemudian dilanjutkan dengan metode berikutnya yaitu visualisasi. Visualisasi adalah proses mengubah sejumlah adegan terbaik dalam cergam menjadi ilustrasi, yang dilakukan dengan memanfaatkan program *CorelDRAW* sebagai bentuk dari penggunaan teknik digital dalam pengerjaan ilustrasi.

Setelah perancangan dan proses visualisasi, maka dapat disimpulkan: 1) Konsep perancangan cerita bergambar terdiri dari 2 bagian; yang pertama menampilkan penulisan naskah cerita dengan unsur-unsur plot, tema, dan penggunaan bahasa. Bagian yang kedua menampilkan visualisasi dari tulisan menjadi bentuk ilustrasi dengan memperhatikan unsur-unsur yaitu: gaya, warna, garis, bentuk, dan gerakan. 2) Teknik yang digunakan adalah teknik ilustrasi digital dengan media komputer; menggunakan cara *tracing* melalui program *CorelDRAW*. 3) Gaya ilustrasi adalah kartun dengan objek utama merupakan bunga bernama Luminia beserta 6 orang karakternya (5 protagonis dan 1 antagonis).

Hasil akhir konsep dan visualisasi tersebut adalah buku cerita bergambar Luminia dengan ciri sebagai berikut: (a) Cerita dan Ilustrasi disesuaikan untuk target pembaca yaitu remaja berusia 13-16 tahun, (b) Ilustrasi didominasi oleh warna-warna yang terang dan ceria, (c) Garis-garis yang membentuk objek-objeknya terdiri dari garis-garis yang tegas dan *outline* yang tebal, (d) Karakter yang ditampilkan dalam cerita sebagian besar merupakan karakter fantasi berupa peri, demikian pula *setting* latar yang merupakan dunia fantasi sehingga cerita akan menarik untuk disimak dan membangkitkan imajinasi verbal maupun visual dari pembaca remaja.

Kata kunci: perancangan, cerita bergambar, luminia

Abstract

The method that used for this picture book creation is exploration, experiment, and visualization. Exploration is a method for finding ideas and inspiration in the writing process of picture book script by reading the samples of the script and disentangle the substances that contained in the script which applied in the story. The next step is using experiment method, an experiment for finding the shape of the characters, objects, and the image of background that will be put into the picture book illustration; which firstly can be done by the sketch creation then proceed with the next method that is visualization. Visualization is a process to turn some best scene on story into illustration, which is conducted by using CorelDRAW program as a form of digital technique utilization in illustration work.

After design and visualization process, the it can be concluded: 1) the concept of picture book design consist of 2 parts; which firstly show the writing of the story with plot substances, theme, and use of language. The second part show the visualization from the words into illustration with regard to the substances: style, color, line, shape, and movement. 2) Using digital illustration technique with a computer media; tracing with CorelDRAW. 3) The style of illustration is cartoon with the main object is a flower named Luminia along with the six characters (5 protagonist and 1 antagonist).

The final concept and visualization is Luminia picture book with features: (a) Story and Illustration adjusted for teenagers reader ages 13-16, (b) the illustrations are dominated by bright and cheerful colors, (c) The lines that make up the objects consist of bold lines and outlines, (d) Most of characters that displayed in the story is fantasy characters of fairies, as well as the background of place that is a magic world, so the story will be interisting to read and evoke verbal and visual imagination.

Keywords: design, picture book, luminia

PENDAHULUAN

Di sepanjang empat dekade terakhir tepatnya di abad ke-20, sebuah genre baru muncul sebagai bentuk perpaduan dari penulis dan ilustrator yang bekerja pada ruang dan waktu yang sama, yang tujuannya adalah untuk melahirkan sebuah buku bacaan yang pantas bagi anak-anak.

Seiring perkembangan gaya baru tersebut muncul pula berbagai perdebatan diantara berbagai kalangan tentang istilah yang tepat untuk menyebut fenomena *postmodern* itu. Banyak orang menggunakan istilah cerita ilustrasi, gambar narasi, *imagetext*, dan *picture book*. Istilah *picture book* yang dalam bahasa Indonesia berarti cerita bergambar, hingga saat ini menjadi istilah yang paling umum digunakan karena dianggap paling tepat untuk menggambarkan fenomena itu. Istilah itu dipilih karena tidak hanya menggambarkan variasi simbiotik yang lahir ketika gambar dan teks didekatkan, namun juga sinergi integrasi dari gambar dan kata—kata didalam buku. Cerita bergambar itu sendiri terdiri dari dua kata, yang kemudian diintegrasikan menjadi hal yang penting untuk didiskusikan tentang hubungan gambar dan cerita, sehingga dari sana akan terlihat batas yang jelas diantara kedua kata itu.

Siapakah pencipta dari cerita bergambar? Seringkali penulis yang berkolaborasi dengan ilustrator, terkadang juga (walaupun jarang) seniman/ilustrator yang mencari penulis dan memintanya untuk menyediakan jasa tulisan, atau bisa juga seseorang yang merangkap sebagai penulis sekaligus ilustrator untuk membentuk karya cerita bergambarnya. Hal tersebut mungkin terlihat sepele untuk

menggambarkan hubungan antara 2 kata yang fungsinya telah dijabarkan dengan jelas, tetapi sekali lagi, teoritikus telah mengusulkan keanekaragaman terminologi untuk mendeskripsikan istilah “kreator” dalam cerita bergambar, diantaranya: *picturebook maker* (pembuat cergam), *visual narrator* (narator visual), *pictorializer* dan *pictorial focalizer*. Disamping itu partisipan yang lain dalam pembuatan cerita bergambar atau sering disebut tim kreatif, telah diakui dan mendapatkan penghargaan melalui nama mereka yang ditulis pada halaman judul dari cerita bergambar; seperti desainer yang menggabungkan tulisan dengan gambar, atau fotografer yang membantu menangkap foto untuk mensuplai daftar gambar yang digunakan seniman untuk dasar membuat ilustrasi.

Hal terakhir yang perlu diperhatikan adalah pertanyaan tentang siapakah yang akan membaca cerita bergambar tersebut. Apakah seorang pengamat buku? Seorang peneliti? Pemirsa? Kreator? Atau yang lebih umum, pembaca? Dari berbagai kalangan tersebut tentunya akan ikut ambil bagian untuk peran sebagai “pembaca”, walaupun target utama merupakan anak-anak sampai remaja. Semakin banyak pembaca yang berasal dari latar belakang yang berbeda tentunya akan semakin baik pula, terutama bagi popularitas buku tersebut.

Cerita bergambar atau lebih sering disebut cergam, dalam masa sekarang ini pembuatannya semakin mudah dengan memanfaatkan teknologi komputer, dengan ditunjang ilmu Desain Komunikasi Visual yang semakin berkembang. Pembuatan *layout* pada buku cergam menjadi semakin praktis; demikian pula dengan

pembuatan ilustrasi bagi seniman ilustrator, dapat dilakukan melalui metode digital dengan hasil akhir yang dapat dipoles hingga maksimal memanfaatkan *software* tertentu. Membaca sebuah cerita bergambar bukan lagi merupakan kegiatan berinteraksi dengan kata-kata dalam satu halaman penuh, dengan ditunjang grafis dan desain menarik yang berkualitas, tulisan dan gambar akan menyatu dan berkembang; menuntun pada semakin eratnya hubungan si pembaca dengan lingkungan dan karakter yang tergambar pada cergam.

METODE PERANCANGAN

Metode Pengumpulan Data

Bentuk data yang digunakan dalam perancangan ini meliputi:

a. Data verbal

Data yang didapat adalah data yang diperoleh dari beberapa *e-book* (buku elektronik) dan sampel cerita bergambar yang berguna sebagai referensi dalam pembuatan cerita bergambar. *E-book* tersebut antara lain: *American Picture Books from Noah's Ark to the Beast Within* oleh Barbara Bader, *What Makes a Good Picture Book* oleh Lynn Chua & Raneetha Rajaratnam, *Picture Books for Children* oleh Mary Northup, majalah *Reading Horizons* vol. 37 dengan judul: *Illustrations Text and Child Reader – What are Pictures in Children's Storybooks for?* (November/December 1996) oleh Zhihui Fang.

b. Data visual

Data visual yang dapat menjadi acuan sebagai gambar dan sebagai bahan pokok untuk perancangan cerita bergambar Luminia untuk remaja.

Konsep Perancangan

a. Konsep

Konsep ditekankan sebagai tujuan umum dan khusus target yang dituju; konsep dengan tujuan umum yaitu perancangan cerita bergambar Luminia untuk remaja. Konsep disusun berdasarkan studi kelayakan terhadap estetika, efektifitas, kreatif dan komunikatif sesuai dengan target audiens yang merupakan remaja.

b. Ide

Perancang menentukan ide apa yang cocok dikembangkan untuk mencapai tujuan dan dapat menarik minat pembaca, terutama remaja.

Langkah Perancangan

a. Penulisan Naskah Cerita Bergambar

Menulis naskah cerita berdasarkan eksplorasi dari ide-ide yang telah diperoleh sebelumnya.

b. Pembuatan *Rough Sketch* (Sketsa Kasar)

Setelah naskah selesai ditulis, berlanjut dengan pembuatan sketsa kasar ilustrasi yang mencakup karakter-karakter utama dalam cerita.

c. Proses Digitalisasi Ilustrasi

Setelah selesai membuat sketsa maka berlanjut pada proses *tracing* dan digitalisasi menggunakan program *CorelDRAW*.

d. *Output* (Cetak)

Proses ini merupakan proses cetak mencetak hasil digitalisasi dengan ukuran yang sudah ditentukan sebelumnya.

Unsur-Unsur dalam Naskah Cerita

Cerita bergambar yang dibuat terbagi menjadi 4 bab cerita, yang mana dari masing-masing bab tersebut dipilih adegan-adegan

terbaik; semuanya berjumlah 52 adegan yang kemudian divisualisasikan kedalam ilustrasi. Terdapat 1 objek inti dari cerita yaitu bunga Luminia, serta 6 karakter utama dalam cerita.

Cerita bergambar yang dibuat oleh penulis mengambil judul “Luminia”. Jenis cerita adalah fantasi yang mengambil tema persahabatan.

Menurut Mary Northup dalam bukunya *Picture Books for Children*, ada unsur-unsur yang harus diperhatikan ketika menulis naskah cergam, yang dijadikan acuan oleh penulis yaitu:

a. *Characters* (Karakter)

Menentukan siapa karakter utama, apa peran mereka didalam cerita dan apa yang membuat mereka unik.

b. *Point of View* (Sudut Pandang)

Sudut pandang dalam cerita bergambar Luminia menerapkan sudut pandang orang ketiga serba tahu, yang memungkinkan narator untuk menceritakan kejadian secara runtut didalam cerita, selain itu cerita bisa berkembang menjadi lebih luas lagi.

c. *Setting* (Latar Tempat dan Waktu)

Cerita bergambar Luminia mengambil *setting* tempat yang sebagian besar berada di antah berantah dan *setting* waktu adalah masa sekarang.

d. *Plot* (Alur Cerita)

Penulis dalam menulis naskah cerita bergambar Luminia menggunakan plot dengan meletakkan permasalahan pada awal cerita. Di awal *plot* tersebut pembaca disuguhkan peristiwa-peristiwa yang menimpa karakter utama; peristiwa tersebut secara tidak langsung akan mengundang tanda tanya mengenai misteri-

misteri yang nantinya akan diungkap pada akhir cerita.

e. *Theme* (Tema)

Tema cerita bergambar Luminia adalah persahabatan, demikian pula dengan makna terpendam yang bisa diambil dari cerita tersebut sangat erat kaitannya dengan persahabatan.

f. *Use of Language* (Penggunaan Bahasa)

Bahasa yang diterapkan dalam cerita bergambar Luminia menggunakan bahasa baku yang ringan dan mudah dipahami, sehingga pembaca tidak dituntut untuk terlalu berpikir keras dalam mengikuti alur cerita.

Unsur-Unsur dalam Ilustrasi

a. *Cartoon Art Style* (Gaya Seni Kartun)

Sebagian besar cerita bergambar yang telah terbit menggunakan gaya kartun dalam ilustrasinya, demikian pula dengan ilustrasi pada cerita bergambar Luminia yang menggunakan gaya kartun.

b. *Color* (Warna)

Pada Ilustrasi cerita bergambar Luminia warna-warna yang ditampilkan merupakan warna-warna yang cerah dan berkesan ceria. Hal ini sesuai dengan tema fantasi dan keajaiban yang terkandung pada cerita.

c. *Line* (Garis)

Ilustrasi pada cerita bergambar Luminia didominasi oleh garis-garis yang tegas dan *outline* (garis pinggiran) yang tebal. Garis-garis yang tegas tersebut mengesankan kesederhanaan bentuk dalam gaya gambar kartun yang nyaman dipandang dalam waktu lama.

d. *Shape* (Bentuk)

Bentuk hampir sama dengan garis, bentuk-bentuk objek dalam ilustrasi di

gambaran dengan gaya kartun yang sederhana dan tidak terlalu rumit, sehingga mengesankan kenyamanan ketika dipandang.

e. *Motion* (Gerakan)

Ilustrasi dalam cerita bergambar bersifat statis, artinya hanya menunjukkan gambar yang diam. Beberapa cerita bergambar dalam ilustrasinya menambahkan efek-efek garis tertentu yang menambah kesan gerak pada objek dalam ilustrasinya. Itu adalah apa yang coba dilakukan penulis untuk menambah kesan dramatis pada ilustrasi cerita bergambar Luminia.

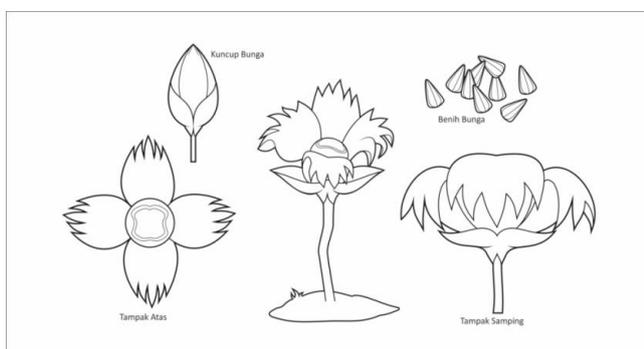
f. *Digital Illustration* (Ilustrasi Digital)

Pengerjaan ilustrasi pada cerita bergambar Luminia menggunakan cara digital; memanfaatkan aplikasi CorelDRAW.

Perancangan Gambar Ilustrasi

a. *Object* (Objek)

Bunga Luminia merupakan objek utama didalam cergam. Sebelum menentukan konsep karakter, setting latar dan adegan yang lain, yang perlu dilakukan pertamakali adalah menentukan seperti apa gambaran objek yang menjadi topik utama didalam cerita.



Gambar Konsep Bunga Luminia

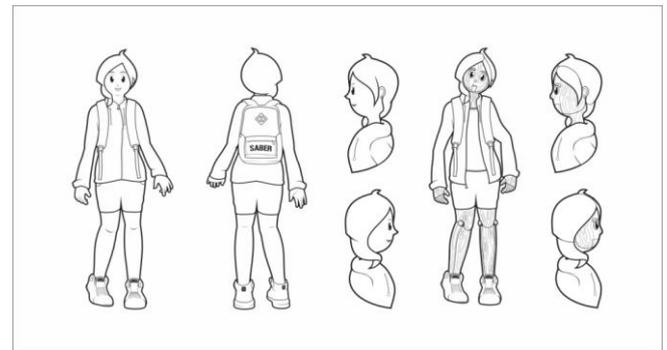
Sumber: Dokumentasi Pribadi

b. *Characters* (Karakter)

Setelah menentukan objek, langkah selanjutnya adalah menciptakan desain karakter.

Terdapat 6 karakter utama yang mengisi cerita Luminia, karakter-karakter tersebut adalah:

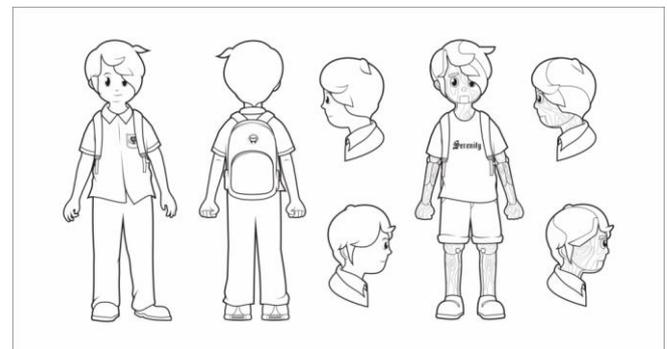
a) Nora



Gambar Karakter Nora

Sumber: Dokumentasi Pribadi

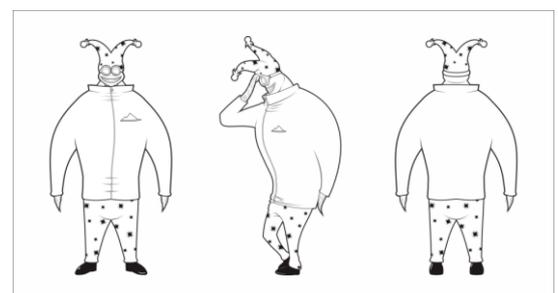
b) Fido



Gambar Karakter Fido

Sumber: Dokumentasi Pribadi

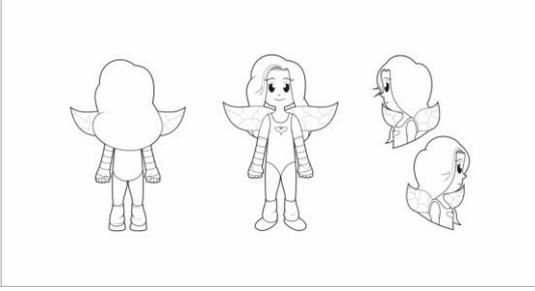
c) Donio Hapmus



Gambar Karakter Donio Hapmus

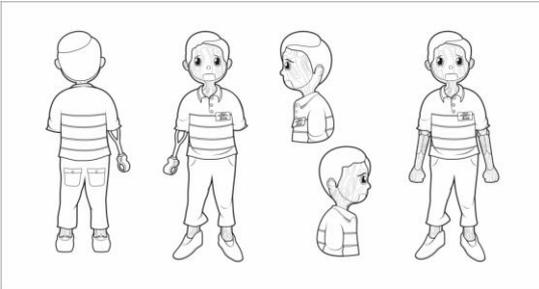
Sumber: Dokumentasi Pribadi

d) Shiren Song



Gambar Karakter Shiren Song
Sumber: Dokumentasi Pribadi

e) Zio



Gambar Karakter Zio
Sumber: Dokumentasi Pribadi

f) Starvarians



Gambar Karakter Starvarians
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Inspirasi Desain Ilustrasi

a. Inspirasi Gambar Latar

Pembuatan ilustrasi, terutama setting latarnya banyak terinspirasi oleh kartun Amerika berjudul *Adventure Time* yang tayang di channel *Cartoon Network*. Penulis juga banyak mengambil referensi dari adegan-adegan dalam tayangan tersebut untuk diterapkan ke dalam ilustrasi.

Berikut ini adalah beberapa contoh ilustrasi cerita bergambar Luminia yang terinspirasi dari kartun *Adventure Time*:



Gambar Interior Rumah dalam Luminia
Sumber: Dokumentasi Pribadi

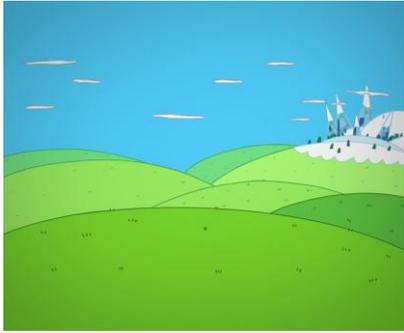


**Gambar Interior Rumah dalam Kartun
*Adventure Time***
Sumber:

http://static2.wikia.nocookie.net/__cb20100514224455/adventuretimewithfinnandjak/e/images/1/17/TFLivingRoom.jpg



**Gambar Pemandangan Padang Rumput
dalam Luminia**
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar Pemandangan Padang Rumput dalam Kartun *Adventure Time*

Sumber:

<http://wallpapercave.com/wp/wEV7YZn.jpg>

b. Inspirasi Karakter

Pembuatan karakter dalam cerita bergambar Luminia terinspirasi dari karakter-karakter yang sudah ada sebelumnya. Berikut ini adalah gambar dari karakter-karakter tersebut.



Gambar Karakter Mitsuru Kirijou dari *Game Persona 3* (kiri) Sebagai Inspirasi Penciptaan Karakter Nora

Sumber:

<http://www.zerochan.net/Kirijou+Mitsuru>



Gambar Karakter *Beck Gold* (kiri) Sebagai Inspirasi Penciptaan Karakter Fido

Sumber: <https://comicvine.gamespot.com/beck-gold/4005-66586/>



Gambar Karakter Kuma dari *Manga One Piece* (kiri) Sebagai Inspirasi Penciptaan Karakter Donio Hampus

Sumber:

http://onepiece.wikia.com/wiki/Bartholomew_Kuma



Gambar Karakter Pixie dari *Game Persona 3* (kiri) Sebagai Inspirasi Penciptaan Karakter Shiren Song

Sumber:

<http://megamitensei.wikia.com/wiki/Pixie>



Gambar Karakter Kermit dari Serial TV *Muppets* (kiri) Sebagai Inspirasi Penciptaan Karakter Starvarians

Sumber:

<http://www.dailymail.co.uk/femail/article-2361298/Why-creepy-stare-Big-Bird-Blog-reveals-disturbing-results-Muppets-given-human-eyes.html>)



Gambar Karakter Pinocchio (kiri) Sebagai Inspirasi Penciptaan Karakter Zio

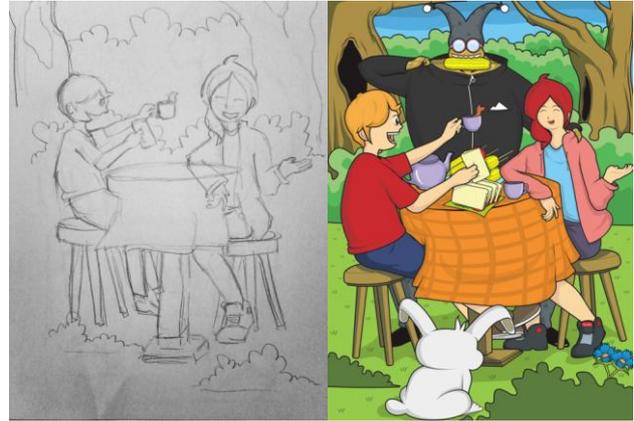
Sumber: <http://www.wikihow.com/Draw-Pinocchio>

Visualisasi Cerita

Ilustrasi yang ada pada cerita bergambar merupakan bentuk dari visualisasi cerita. Tepatnya ada sejumlah adegan penting dalam naskah cerita bergambar Luminia yang di visualisasikan menjadi ilustrasi; adegan tersebut semuanya berjumlah 52 adegan, yang juga menampilkan semua karakter yang telah diciptakan sebelumnya

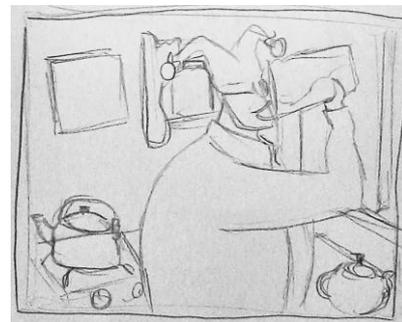
Pembuatan ilustrasi tersebut dibuat dengan membuat *rough sketch* (sketsa kasar) terlebih dulu pada selembar kertas dengan pensil, baru kemudian di *tracing* menggunakan *CorelDRAW*.

Berikut ini merupakan beberapa contoh pengerjaan gambar ilustrasi dari cerita bergambar Luminia yang masih berupa *rough sketch* (sketsa kasar) beserta gambar yang telah jadi atau di *tracing* dengan *CorelDRAW*.



Gambar Sketsa Kasar dan Hasil Akhirnya

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar Sketsa Kasar dan Hasil Akhirnya

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar Sketsa Kasar dan Hasil Akhirnya

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Layout Buku

a. Front Cover (Sampul Depan)

Pengerjaan *cover* buku dikerjakan melalui *CorelDRAW*. *Cover* depan dan belakang berukuran 173mm x 299mm. Seperti kebanyakan *cover* buku, apa yang tertera disana mewakili keseluruhan isi buku. *Cover* buku Luminia menampilkan siluet karakter Donio Hapmus yang sedang memegang setangkai bunga Luminia dengan tipografi bertuliskan “Luminia” sebagai judul di bagian bawah; sementara nama penulis terletak di *cover* bagian atas.



Gambar Front Cover Buku Cerita Bergambar Luminia

Sumber: Dokumentasi pribadi

Perpaduan warna gelap dan terang (hitam dan putih) yang kontras merepresentasikan kesan misterius dari Donio Hapmus; karakter yang memiliki keterkaitan paling besar dengan objek Luminia, sedangkan warna violet di sekelilingnya merepresentasikan imajinasi dan mimpi-mimpi. Tipografi “Luminia” yang tertulis sebagai judul tidak dibuat dari font yang tersedia pada komputer, melainkan melalui tracing menggunakan *tool Bezier* pada *CorelDRAW*. Tulisan judul dibuat demikian agar terkesan unik dan imajinatif.

b. Back Cover (Sampul Belakang)



Gambar Back Cover Buku Cerita Bergambar

Luminia

Sumber: Dokumentasi pribadi

Cover belakang menampilkan apa yang disebut dengan *blurb* (uraian singkat isi buku) dan tulisan judul yang sama dengan *cover* depan, hanya saja lebih diperkecil dimensinya.

c. Spine (Punggung Buku)



Gambar Spine pada Buku Cerita Bergambar Luminia

Sumber: Dokumentasi Pribadi

d. Isi Buku

Desain *layout* untuk buku cergam dikerjakan menggunakan program *Adobe Indesign*. Sebelumnya gambar ilustrasi yang tadinya berformat *cdr* di *export* terlebih dulu hingga menjadi format *png*.

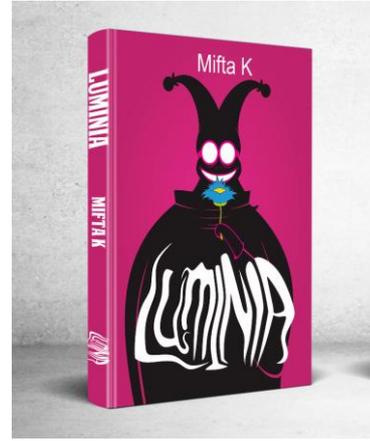
Pada *layout* buku, tulisan dan gambar kemudian disusun secara berdampingan; disusun dengan letak yang sepiantas mungkin.



Gambar *Layout* Buku Cerita Bergambar

Luminia dengan *Indesign*

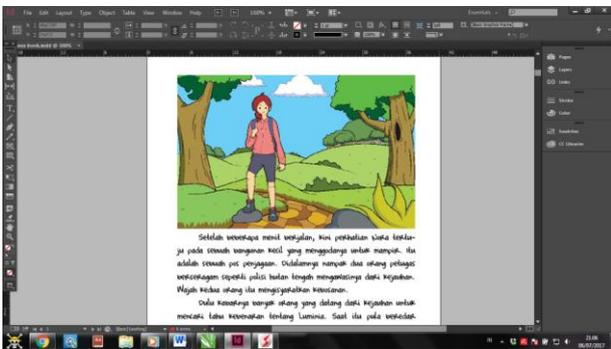
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar *Final Design* Buku Cerita

Bergambar Luminia

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar *Layout* Buku Cerita Bergambar

Luminia dengan *Indesign*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada proses *layout* buku dengan Indesign, font pada naskah yang semula adalah *Times New Roman* diganti dengan font baru yang bernama *Complete in Him*. Penggantian font dimaksudkan untuk menambah kesan menarik pada buku ketika dibaca. Pemilihan font juga telah sesuai dengan karakter cerita yang ceria dan menyenangkan, dengan begitu otomatis akan semakin membangkitkan minat pembacanya. Hasil akhir dari proses layout ini akan berupa file PDF.

e. *Final Design* (Hasil Akhir)

Hasil akhir tersebut akan berupa karya cetak berupa buku.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Perancangan cerita bergambar Luminia untuk remaja merupakan kegiatan yang dilaksanakan dalam rangka untuk memenuhi Tugas Akhir Karya Seni sekaligus menghasilkan karya yang berbentuk buku bacaan fiksi.

Berdasarkan hasil analisis data dari proses pengumpulan data dan pengolahan data untuk kepentingan perancangan cerita bergambar ini dapat diambil kesimpulan bahwasannya, jelas sekali untuk sebagian besar pendidik bahwa media visual adalah cara yang paling efektif untuk mengajarkan dan memperkenalkan pada peserta didik sesuatu yang berhubungan dengan tulisan baik fiksi maupun non fiksi, terutama untuk peserta didik yang baru memasuki usia remaja awal dalam rentang usia 13-16 tahun (Hurlock, 1999).

Remaja di jaman sekarang terutama, sangat tinggi minat dan orientasinya pada media visual (yang berhubungan dengan grafis) dibanding di jaman dulu. Gambar dan ilustrasi selalu menjadi andalan untuk menunjang kreatifitas dan pengalaman dalam belajar; selain

itu gambar dan ilustrasi bisa juga bermanfaat bagi perkembangan mental dan psikologi, serta memperkaya kemampuan verbal mereka.

Memasuki usia remaja, kebanyakan dari mereka mulai menyukai tantangan; sekalipun yang mereka hadapi adalah buku bacaan, harus ada tantangan atau paling tidak sesuatu yang tidak biasa didalamnya, atau itu hanya akan menjadi sesuatu yang membosankan dan dilupakan begitu saja. Buku bacaan yang ditunjang unsur visual berupa gambar ilustrasi (cergam) fungsinya sudah bergeser dari media belajar menjadi media hiburan secara sepenuhnya; berbeda dengan anak yang berusia jauh lebih belia yang masih kurang bisa menilai bacaan yang menyenangkan atau membosankan. Sebagai media hiburan, diperlukan peninjauan dan penyesuaian terhadap tulisan cerita dan gambar, supaya dapat menarik minat baca mereka.

Saran

Bagi mahasiswa Seni Rupa hendaknya Tugas Akhir Karya Seni mampu menunjukkan kemampuan sesungguhnya dari apa yang telah mahasiswa pelajari selama ini, mulai dari merancang konsep sampai visualisi karya sesuai sasaran. Mengembangkan ilmu dan mempelajari hal baru harus dilakukan jika ingin menggali potensi diri yang sesungguhnya, karena pada kenyataannya ilmu yang diberikan di kampus sangat terbatas.

Bagi para desainer grafis dapat lebih memperhatikan elemen dan prinsip desain, karena dengan dasar yang baik dapat menciptakan karya yang berkualitas dan dapat

dipertanggungjawabkan hingga desain yang dikerjakan tampak lebih berbobot.

Bagi masyarakat yang tertarik untuk merancang cergam agar mempertimbangkan langkah-langkahnya dengan seksama mulai dari penyusunan naskah sampai ilustrasi, serta menentukan target pembaca sekaligus tema sebelum naskah ditulis, sehingga ada yang dijadikan acuan untuk kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bader, B. 1976. *American Picturebooks from Noah's Ark to the Beast Within*. New York: Macmillan.
- Chua, Lynn & Rajaratnam, Raneetha. 2016. *What Makes A Good Picture Book*. Singapore: National Library Board Singapore.
- Fang, Zhihui. November/December 1996. *Illustrations, Text, and the Child Reader: What are Pictures in Children's Storybooks for?* Reading Horizons. Vol. 37, Issue 2.
- Northup, Mary. 2012. *Picture Books for Children: Fiction, Folktales, and Poetry*. Chicago: American Library Association.
- Sarwono, Sarlito W. 2012. *Psikologi Remaja (Edisi Revisi)*. Jakarta: Penerbit RajaGrafindo Persada
- Supriyono, Rahmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.