

BAB 4. PROSES DESAIN

4.1. Penjaringan Ide

4.1.1. Penjaringan Ide karakter tokoh

Pembuatan karakter tokoh utama dan tokoh pendukung menggunakan gaya visual khas kartun yang lucu dan imut. Kartun adalah gaya yang paling banyak digemari dan disukai oleh anak – anak kecil. Karakter tokoh yang dirancang banyak mengambil referensi dari banyak kartun yang muncul di Indonesia dan disukai oleh anak – anak SD.

4.1.2. Karakter Tokoh Utama

Boni digambarkan sebagai anak yang berusia sekitar 6 - 8 tahun yang duduk di bangku sekolah dasar SD. Boni digambarkan sebagai anak yang bersemangat dan penuh rasa ingin tahu tetapi juga terkadang bisa menjadi anak yang nakal dan suka marah jika keinginannya tidak dituruti atau dimengerti oleh orang tua. Unsur Indonesia pada karakter Boni pun ditambahkan pada baju – baju yang dipakai oleh Boni dari baju seragam sekolah dan baju rumah yang sering digunakan oleh anak – anak. Baju seragam yang dipakai Boni adalah baju Seragam standard anak SD Indonesia yaitu pakaian merah putih. Baju – baju sehari yang dikenakan Boni adalah pakaian biasa dengan unsur warna merah putih yang melambangkan negara Indonesia.



Gambar 4.1. Penjaringan Ide Tokoh Boni 1

Sumber : <http://republika.co.id/berita/pendidikan/education/15/10/02/nv12ms334-soal-ujian-ajarkan-siswa-sd-mengenal-miras>



Gambar 4.2. Penjaringan Ide Tokoh Boni 2

Sumber : <https://colossus.malesbanget.com/posts/2016/12/08/Kasian-Anak-SD-Zaman-Sekarang-Gak-Bisa-Ngelakuin-8-Hal-Nakal-Ini-Kayak-Anak-SD-Zaman-Dulu-malesbanget.jpg>

Karakter Boni yang digambarkan adalah anak kecil yang polos dan lucu tetapi terkadang bisa terlihat badung dan nakal yang ekspresinya sering berubah – ubah yang digambarkan melalui mulut yang terbuka berubah – ubah dari liuk – liuk dan penggambaran alis yang naik turun. Gaya visual Karakter Boni diambil dari referensi karakter kartun yang disukai oleh anak – anak Indonesia yang terlihat polos tetapi juga memiliki sisi badung. Anak – anak pasti memiliki kenakalan – kenakalan yang lucu yang menjadi bagian dari karakter anak.



Gambar 4.3. Penjaringan Ide Tokoh Boni 3

http://hero.wikia.com/wiki/Nobita_Nobi



Gambar 4.4. Penjaringan Ide Tokoh Boni 4

Sumber : <https://markef.deviantart.com/art/Shin-Chan-vectorial-553436391>

4.1.3. Karakter Tokoh Pendukung

- Mama

Karakter mama digambarkan mengambil unsur khas Indonesia yaitu proporsi tubuh ibu – ibu yang agak gemuk dengan rambut yang diikat bulat ke atas. Ibu – ibu Indonesia memiliki karakter wajah yang baik dan senyum yang hangat tetapi terkadang juga bisa berubah memiliki karakter wajah yang cerewet dan lucu.



Gambar 4.5. Penjaringan Ide Tokoh Mama 1

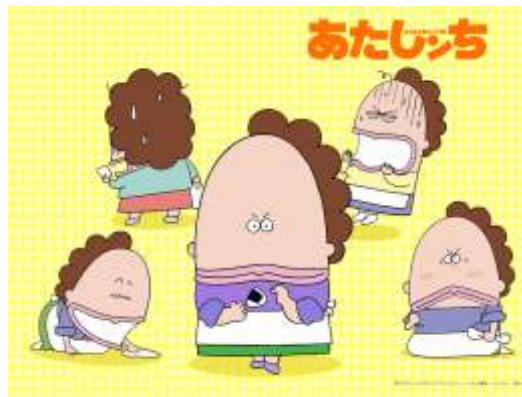
Sumber : <http://kpibu.blogspot.co.id/2014/09/pengertian-kp-ibu.html>



Gambar 4.6. Penjaringan Ide Tokoh Mama 2

Sumber : <https://4.bp.blogspot.com/-bVn74cjFODw/WHoruINc-CI/AAAAAAAAAGIA/Q7uJxVbnEo0uMyIRQSZbNP67TsLAorrYgCLcB/s1600/ibu%2Bteladan.jpg>

Ide karakter tokoh mama juga mengambil referensi dari kartun anak – anak yang populer di Indonesia. Mama memiliki sifat yang baik tetapi terkadang juga unik dan lucu karena memiliki sisi perhatian tetapi juga bisa berubah menjadi sosok yang cerewet dan mudah marah. Penggambaran karakter mama spesifik pada mulutnya yang berlipstik merah dan ekspresi yang berubah dari mulutnya yang mulutnya terbuka lebar dan dahi berkerut jika marah.



Gambar 4.7. Penjaringan Ide Tokoh Mama 3

Sumber : <http://1.bp.blogspot.com/-CsFNRwIseTs/UudCI7HHcT>



Gambar 4.8. Penjaringan Ide Tokoh Mama 4

Sumber: https://3.bp.blogspot.com/y5rsnWD7kVg/VZxhE4BFd_I/AAAAAAAAAM

- Papa

Tokoh karakter papa digambarkan sebagai seorang bapak – bapak yang terlihat tegas tetapi baik hati dan perhatian. Mengambil referensi dari karakter tokoh kartun, papa memakai baju kasual dan memakai kaca mata walaupun papa terlihat agak menyeramkan, galak, pendiam tetapi papa juga memiliki sisi yang lucu dan perhatian kepada anak. Ekspresi papa terkesan lembut, jika berbicara mulutnya terbuka kecil tetapi memiliki karakter yang tegas.



Gambar 4.9. Penjaringan Ide Tokoh Papa 1

Sumber: <http://m.cumicumi.com/news/cumi-movies-tv/97800/roy-marten-spesialis-peran-bapakbapakkaya>



Gambar 4.10. Penjaringan Ide Tokoh Papa 2

Sumber : http://images.fanpop.com/images/image_uploads/ATASHIn-CHI-atashinchi-436481_209_191.gif

4.1.4. Studi Visual Latar tempat/ lokasi

Ilustrasi background dari cerita bergambar yang dirancang ini mengambil dari referensi lokasi – lokasi secara umum yang sering dijumpai oleh masyarakat Indonesia. Latar tempat yang digunakan di dalam buku cergam ini adalah latar di dalam rumah (kamar tidur, ruang makan, dapur, dan ruang tamu).



Gambar 4.11. Studi Visual Interior 1

Sumber : <https://www.minirumah.com/wp-content/uploads/2016/01/meja-kursi-untuk-rumah-sederhana.jpg>



Gambar 4.12. Studi Visual Interior 2

Sumber : <http://manual17.biz/wp-content/uploads/2016/04/master-bedroom-paint-color-ideas-home-remodeling-ideas-for-with-master-bedroom-yellow.jpeg>

Gaya Visual background yang digunakan pada latar buku ini adalah menggunakan referensi gaya kartun sederhana tetapi menarik. Unsur properti dan benda - benda pada background digambarkan secara sederhana. Latar background yang dibuat secara *full* satu halaman dengan pewarnaan *full color*. Warna background dibuat cerah dan kontras dengan warna karakter tokoh utama sehingga dapat menarik pembaca dan membuat fokus pembaca tertuju pada karakter maupun teks yang diberikan. Penggambaran dari background dibuat secara pas sehingga tidak terlihat terlalu ramai maupun terlalu kosong sehingga membuat pembaca tidak teralihkan perhatiannya saat membaca buku yang dirancang ini.



Gambar 4.13. Penjaringan Ide Latar Tempat 1

Sumber : <http://s1.dmcidn.net/TG-yp/x240-vXU.jpg>



Gambar 4.14. Penjaringan Ide Latar Tempat 2

Sumber : <https://eva-img.24hstatic.com/upload/4-2017/images/2017-10-04/phim-hoat-hinh-doraemon-mang-the-gioi-tuoi-tho-len-youtube-1-1507090734-width660height400.jpg>

4.1.5. Studi Visual Unsur Properti

Perancangan ini mengambil latar kehidupan anak – anak dan keluarga di Indonesia sehingga properti yang digunakan mengambil inspirasi dari benda – benda yang ada di Indonesia. Unsur Batik digunakan ke dalam pakaian sehari – hari yang digunakan oleh tokoh untuk mewakili unsur Indonesia di dalam cerita bergambar ini.



Gambar 4.15. Studi Visual Batik Modern Indonesia

Sumber : <https://sumbencenel.com/motif-batik/>

Properti lain yang digunakan berkaitan dengan cerita yang berhubungan dengan macam – macam keinginan anak seperti mainan slime dan gadget. Slime adalah Mainan yang disukai Boni. Mainan yang disukai anak – anak SD yang

berbentuk jeli – jeli. Di dalam mimpi Boni slime divisualisasikan akan berubah menjadi monster mainan yang ekspresinya seperti kesal (mulut terbuka) kepada Boni kenapa tidak diajak bermain. Gadget adalah sebuah benda yang membuat anak kebingungan dalam mengendalikan diri.

Benda lain seperti celengan dan jam weker. Celengan adalah tempat untuk menabung uang dan jam weker merupakan benda untuk mengenal waktu. Properti Celengan dan Jam weker divisualisasikan sebagai benda yang baik yang digunakan sebagai pembelajaran yang ingin ditanamkan kepada anak – anak di dalam buku cergam yang akan dirancang ini.



Gambar 4.16. Penjaringan Ide Mainan Slime

Sumber : <http://www.sweetpaulmag.com/crafts/professor-figgys-glow-slime>



Gambar 4.17. Penjaringan Ide Celengan Babi

Sumber : <https://tulisanrifai.wordpress.com/tag/celengan/>



Gambar 4.18. Penjaringan Ide Gadget

Sumber : https://de.123rf.com/photo_43683599_handy-cartoon-spa%C3%9F-mit-daumen-nach-oben.html



Gambar 4.19. Penjaringan Ide Jam Weker

Sumber : <http://disney.wikia.com/wiki/Cogsworth>

4.2. Studi Visual Karakter Tokoh Utama dan Tokoh Pendukung

4.2.1. Thumbnail Tokoh Utama



Gambar 4.20. Sketsa Karakter Boni 1



MARAH



TAKUT
BINGUNG



SEDIH menyedri



Senang

Gambar 4.21. Sketsa Karakter Boni 2

4.2.2. Final Tokoh Utama



Gambar 4.22. Final Karakter Boni

4.2.3. Thumbnail Tokoh Pendukung



Gambar 4.23. Sketsa Karakter Mama Boni



Gambar 4.24. Sketsa Karakter Papa Boni

4.2.4. Final Tokoh Pendukung



Gambar 4.25. Final Karakter Mama Boni



Gambar 4.26. Final Karakter Papa Boni

4.3. Layout Cerita Bergambar Secara Keseluruhan

4.3.1. Thumbnail Buku Cerita Bergambar



Gambar 4.27. Thumbnail Buku 1



Gambar 4.28. Thumbnail Buku 2



Gambar 4.29. Thumbnail Buku 3



Gambar 4.30. Thumbnail Buku 4

4.3.2. Tightissue Buku Cerita



Gambar 4.31. Tight Tissue Buku 1



Gambar 4.32. Tight Tissue Buku 2



4.33. Tight Tissue Buku 3



Gambar 4.34. Tight Tissue Buku 4

4.3.3. Final Buku Cerita



Gambar 4.35. Final Halaman 1 - 5

4.4. Layout Sampul Depan dan Sampul Belakang

4.4.1. Thumbnail Sampul Depan dan Belakang



Gambar 4.40. Thumbnail Cover

4.4.2. Final Sampul Depan dan Belakang



Gambar 4.41. Final Cover Buku

4.4.3. Desain Buku Final



Gambar 4.42. Final Buku

4.4.4. Media Unsur Interaktif Buku Cerita



Gambar 4.43. Media Interaktif I Gambar dan Surat



Gambar 4.44. Media Interaktif II Jadwal Kegiatan



Gambar 4.45. Media Interaktif III Celengan



Gambar 4.46. Kartu Pesan Pop Up

4.5. Merchandise

4.5.1. Buku Catatan



Gambar 4.47. Buku Tulis

4.5.2. Pembatas Buku



Gambar 4.48. Pembatas Buku

4.5.3. Paper Bag



Gambar 4.49. Paper Bag

4.5.4. Sticker



Gambar 4.50. Sticker

4.5.5. Kaos



Gambar 4.51. Kaos

4.5.6. Pin



Gambar 4.52. Pin

4.5.7. Gantungan Kunci



Gambar 4.53. Gantungan Kunci Aklirik

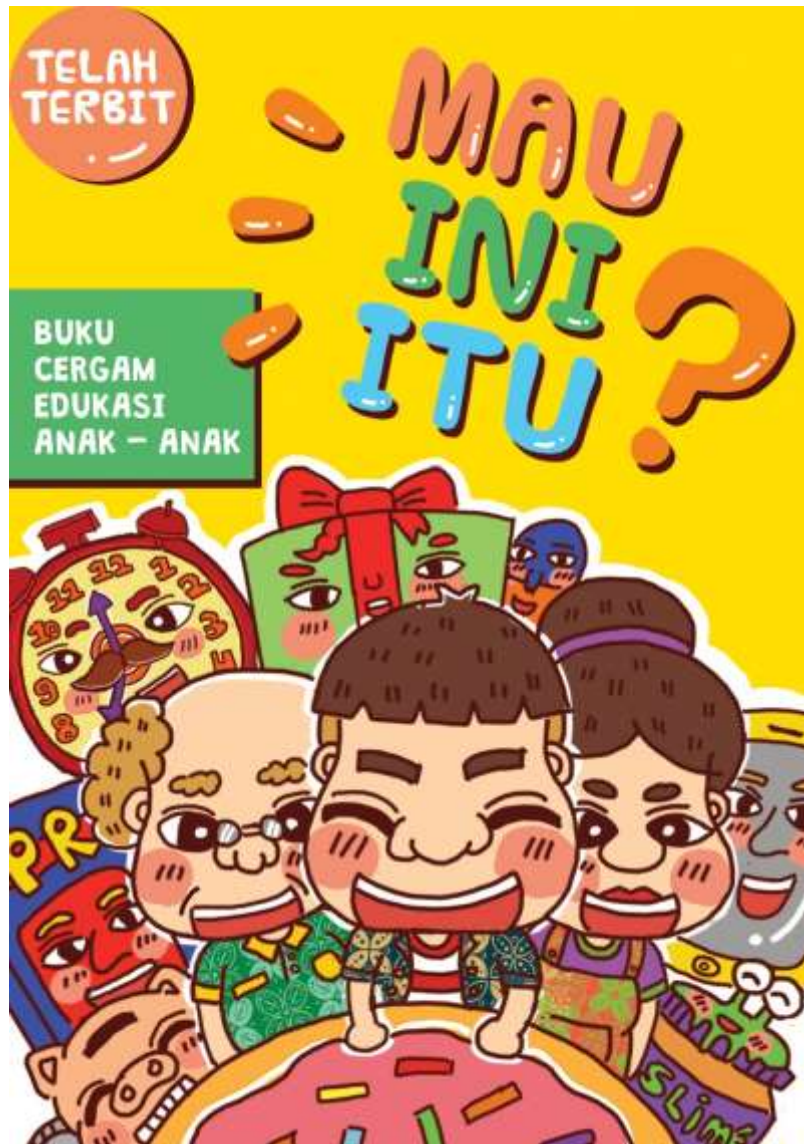
4.6. Media Promosi

4.6.1. Brosur



Gambar 4.54. Brosur A5

4.6.2. Poster A2



Gambar 4.55. Poster A3

4.6.3. X - Banner



Gambar 4.56. X – Banner

4.6.4. Point of Purchase



Gambar 4.57. Point of Purchase Display

4.6.5. Katalog



Gambar 4.58. Katalog

4.7. Poster Konsep



Gambar 4.59. Poster Konsep A2