

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Verbal

Dalam konsep verbal ini, akan membahas mengenai konsep buku ilustrasi yang akan disajikan dalam buku perancangan Permainan Tradisional Engklek. Buku visual ini akan memperkenalkan permainan tradisional Engklek secara mendasar melalui cerita ringan yang telah diperoleh dari hasil survey secara langsung dan melalui informasi yang didapat melalui internet. Buku ini akan membahas mengenai pengertian permainan tradisional Engklek dan cara bermain permainan tradisional Engklek.

Pada buku ini akan bercerita tentang seorang anak yang bernama Nara. Pada suatu hari Nara diajak bermain permainan tradisional Engklek oleh teman-temannya. Pada permainan tersebut Nara menjadi *bawang kothong* sehingga teman-temannya membantu menjelaskan tentang permainan tradisional Engklek tersebut kepada Nara.

Buku Permainan Tradisional Engklek ini juga menggunakan teknik Interaktif sebagai daya tarik target audience. Teknik interaktif dipilih untuk pembelajaran yang dimana buku sebagai media utama akan menciptakan suasana edukasi atau interaksi bagi pembaca. Pada perancangan buku ini menggunakan jenis interaktif campuran, yaitu menggabungkan 3 jenis interaktif *Hidden Pull Tab*, interaktif *Peek a Boo* dan interaktif *Games*. Penerapan teknik interaktif juga dipertimbangkan, sehingga buku ini dapat digunakan berulang-ulang. Tujuan dari perancangan ini agar dapat membangkitkan motivasi dan minat bagi pembaca untuk mengenal permainan tradisional Engklek serta ikut melestarikan kebudayaan indonesia.

1. Judul Buku

Pada perancangan buku ini, judul buku dibuat sesederhana mungkin sesuai dengan *target audience*, serta dapat mewakili isi buku perancangan ini. Berdasarkan dari referensi-referensi yang didapat,

yang mencakup identitas buku, isi konten buku, cakupan wilayah, serta berdasarkan survey maka judul dari buku ini adalah “Nara dan Permianan Engklek”.

2. Informasi Buku

- a. Ukuran Buku *Cover* : 20,5cm x 20,5cm
- b. Ukuran Buku Isi : 20cm x 20cm
- c. Halaman : 16 Halaman
- d. Material *Cover* : Hard cover laminasi doff
- e. Material Isi Buku : Hard cover laminasi doff
- f. Deskripsi :

Buku ini berisi tentang pengenalan permainan tradisional Engklek yang terdapat di Yogyakarta. Menggunakan teknik interaktif campuran agar anak tidak bosan saat membaca buku tersebut.

3. Sinopsis/Plot

Nama Tokoh Cerita : Nara, Wulan, Ika, Anjani, dan Ina

Sinopsis Cerita :

Dalam buku cerita bergambar yang berjudul “Nara dan Permainan Engklek” ini menceritakan seorang anak bernama Nara yang berusia 4 tahun diajak oleh teman-temannya untuk bermain bersama.

Suatu sore Nara diajak bermain teman-temannya, untuk bermain permainan tradisional, Engklek. Ketika hendak bermain Nara kebingungan untuk memulai permainan, karena Nara belum pernah melakukan permainan tersebut. Kemudian salah satu temannya yang bernama Wulan mengajari Nara cara bermain permainan Engklek.

Pertama-tama Anjani menggambar kotak untuk bermain Engklek. Anjani menggambar kotak Engklek dengan tipe Engklek Gunungan. Setelah kotak Engklek selesai digambar, Wulan mengajak Nara untuk mencari *gacuk* (pion). Kemudian setelah menemukan *gacuk*, Nara, Wulan, Ika, Anjani, dan Ina melakukan hompimpah untuk menentukan siapa yang memulai permainan lebih awal.

Kemudian barulah permainan dimulai dengan cara melemparkan gacuk pada kotak pertama pada bidang Engklek yang telah digambar. Setelah melempar gacuk Nara kemudian melompat melewati kotak-kotak bidang Engklek yang tidak ada *gacuk* (pion). Hingga kotak-kotak bidang terlewati semuanya.

4. Daftar Isi Buku

Penulis berusaha membuat alur cerita dengan sedemikian rupa sehingga mudah dipahami oleh *target audience* tetapi tetap memberikan penjelasan yang rinci mengenai permainan tradisional Engklek.

Gaya penulisan naskah dalam perancangan ini juga menggunakan bahasa yang tidak baku atau bahasa sehari-hari guna memudahkan anak-anak usia 4-10 tahun untuk memperoleh informasi yang diberikan melalui cerita dan gambar.

| Hal | Isi / Alur Cerita | Deskripsi | Script |
|-----|---|--|---|
| | Cover depan | | |
| 1 | Informasi pemilik buku | Berisi tentang informasi pemilik buku | |
| 2 | Informasi penulis | Berisi tentang informasi penulis dan hak cipta | |
| 3 | Pengenalan karakter | Berisi tentang nama-nama karakter buku “Nara dan Permainan Engklek” | |
| 4 | Sub cover | Berisi judul | |
| 5 | Suatu sore Nara dihampiri oleh teman-temannya dan diajak untuk bermain bersama. | Menggambarkan Nara dan teman-temannya yang sedang berpamitan dengan Ibunya Nara untuk pergi bermain. | Suatu sore Nara pergi bermain dengan teman-temannya.... Hmmm, kira-kira mereka mau bermain apa ya? |

| | | | |
|---|--|---|---|
| 6 | <p>Nara dan teman-temannya berkumpul di sebuah lapangan bulu tangkis yang tidak jauh dari rumahnya. Lalu Wulan mengajak teman-temannya untuk bermain permainan tradisional Engklek. Namun Nara tidak tahu apa itu permainan tradisional Engklek.</p> | <p>Hal 6 : Menggambarkan Nara dan teman-temannya sedang berkumpul dengan latar belakang suasana lapangan.</p> | <p>Hal 6 : “teman-teman gimana kalau kita bermain permainan Engklek” – ucap Wulan mengajak Nara dan teman-temannya “Engklek itu permainan apa?” – tanya Nara kebingungan.</p> |
| 7 | <p>Berisi pengertian permainan tradisional Engklek.</p> | <p>Hal 7: berisi mengenai penjelasan singkat tentang permainan tradisional Engklek dengan metode “Taukah kamu?”</p> | <p>Hal 7: Taukah kamu? Engklek adalah permainan tradisional Indonesia, lho! Kira-kira bagaimana ya cara bermainnya?</p> |
| 8 | <p>Anjani mulai menggambar kotak untuk bermain Engklek.</p> | <p>Hal 8: Menggambarkan Anjani yang sedang menggambar kotak Engklek berjenis Engklek Gunung dan dilihat oleh teman-teman yang lain.</p> | <p>Hal 8: “Nara pertama-tama kita gambar dahulu kotak Engklek, yang sedang kita gambar ini adalah jenis Engklek Gunung” – Jelas Anjani</p> |
| 9 | <p>Informasi bentuk-bentuk permainan tradisional Engklek</p> | <p>Hal 9: Berisi tentang informasi bentuk-bentuk permainan Engklek dengan interaktif berjenis <i>Hidden Pull Tab</i>, dimana terdapat kartu-kartu</p> | <p>Hal 9: Ternyata selain Engklek Gunung, masih terdapat banyak sekali lho bentuk-bentuk Engklek yang lain. Apa saja ya? Yuk kita</p> |

| | | | |
|----|---|--|--|
| | | yang ada gambar dari bentuk permainan Engklek. | lihat pada kartu dibawah ini!! |
| 10 | Wulan mengajak Nara untuk mencari <i>gacuk</i> . | Hal 10: Menggambarkan Wulan yang sedang menjelaskan tentang pengertian <i>gacuk</i> kepada Nara dan Ika. Disertai dengan teknik interaktif berjenis <i>Peek a Boo</i> untuk menjelaskan pengertian <i>gacuk</i> . | Hal 10: Setelah kotak Engklek siap, kita harus mencari <i>gacuk</i> untuk bermain Engklek. “Nara ayo kita cari <i>gacuk</i> !” – ajak Wulan “ <i>gacuk</i> itu apa Wulan?” – tanya Nara. “ <i>Gacuk</i> itu pecahan genting atau batu yang dilepar ke petak-petak Engklek” – jelas Ika “Oh! Ayo!” |
| 11 | <i>Mazegames</i> | Hal 11: Interaktif yang berbentuk permainan <i>Mazegames</i> karakter Nara mencari <i>gacuk</i> . | Hal 11: Nara belum menemukan <i>gacuknya</i> , yuk bantu Nara untuk menemukan <i>gacuknya</i> ! |
| 12 | Semua karakter melakukan <i>hompimpah</i> . | Setelah mereka menemukan <i>gacuk</i> , lalu mereka melakukan <i>hompimpah</i> untuk menentukan yang urutan pemain. | “semua sudah menemukan <i>gacuknya</i> , yuk kita <i>hompimpah</i> dulu” – ajak Ina |
| 13 | Menggambarkan Nara yang sedang memainkan permainan Engklek. | Setelah menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu, Nara mulai memainkan permainan Engklek | “yey Nara, kamu yang main duluan” – ucap Ina “ayo semangat Nara” – ucap teman yang lain |

| | | | |
|----|----------------|--|--|
| 14 | penutup | | Yuk Ayah Bunda ceritakan kepada anak tentang pengalaman kalian saat bermain permainan Engklek! |
| | Cover belakang | | |

Tabel 1 Daftar Isi
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

B. Konsep Visual

Dalam konsep visual ini akan membahas mengenai unsur-unsur yang disajikan dalam buku visual permainan tradisional Engklek. Tujuannya untuk menarik minat dan perhatian dari target audience dan memberi kesan yang berbeda dari buku lainnya. Konsep visual ini menggunakan gaya ilustrasi kartun, seperti animasi yang digemari anak-anak pada saat ini yang tidak menggunakan anatomi tubuh secara mendetail. Meskipun begitu, anak-anak akan tetap mengerti bentuk anatomi tubuh manusia pada umumnya. Pada perancangan ini juga akan menggunakan warna yang colorfull agar lebih menarik.

1. Studi Cover

Cover merupakan salah satu unsur penting dalam pembuatan buku ilustrasi. Fungsi dari *cover* adalah sebagai wajah dari suatu buku serta sebagai alat untuk menarik peminat baca. Dalam perancangan buku ini perancang akan menggunakan *cover* berjenis *hardcover*, pada *cover* bagian depan terdapat ilustrasi dan judul buku tersebut, dan *cover* belakang berisi *synopsis* cerita.

Dari beberapa buku cerita anak yang perancang jadikan sebagai referensi dan melakukan riset sebagai pertimbangan *cover* buku, dapat disimpulkan anak usia 4-10 tahun cenderung menyukai *cover* yang terdapat banyak unsur ilustrasinya.



Gambar 20 Studi Cover
Sumber : pinterest

No. 1 = 5 anak

No.2 = 3 anak

Dari kedua cover buku diatas maka dapat disimpulkan bahwa *cover* No.1 lebih banyak diminati oleh anak-anak dengan respon terbanyak dari 8 anak. Berdasarkan hasil tersebut, maka perancangan *cover* pada buku permainan tradisional Engklek ini menggunakan gaya *cover* buku ‘Nico Whopper’.

2. Studi Ilustrasi

Berdasarkan riset anak 4-10 tahun cenderung menyukai karakter yang ada pada kartun atau buku yang memiliki cukup banyak gambar. Maka dari itu perancangan ini menggunakan gaya ilustrasi kartun, karena gaya ini cukup simple, ekspresif dengan warna-warna yang cerah dan colorfull. Selain itu detail pada karakter kartun tidak begitu mencolok seperti anatomi tubuh manusia pada umumnya. Perancangan ini juga menambahkan style gambar sendiri sebagai property yang digunakan dalam permainan tradisional Engklek, akan tetapi dengan ketentuan tidak meninggalkan unsur-unsur penting dalam pembuatan ilustrasi.



Gambar 21 Studi Ilustrasi
Sumber : Behance

3. Studi Karakter

Tahapan pembuatan tokoh karakter merupakan bagian yang sangat penting. Tokoh karakter dalam suatu cerita sebaiknya dibuat unik, menarik serta mempunyai karakteristik yang kokoh, sebab tokoh karakter ini yang akan memimpin sebuah cerita.

Berdasarkan hasil pengamatan, anak -anak yang berusia 4-10 lebih menyukai karakter yang sesuai dengan usia mereka, hal ini dikarenakan mereka masih dalam tahap mengenal bentuk. Oleh karena itu, pada perancangan buku interaktif ini menggunakan gaya ilustrasi kartun, karena gaya ini memiliki kesan yang simple, enak dilihat, ekspresif dengan perpaduan warna yang colorfull atau ceria.

1. Tokoh Utama

Sebagai karakter yang paling penting, peran tokoh utama menjadi pusat perhatian disetiap adegan dalam buku cerita bergambar ini. Bagi pembaca, tokoh utama diibaratkan sebagai perwakilan karakter pembaca didalam sebuah cerita. Tokoh utama biasanya dirancang nantinya akan belajar sesuatu saat menghadapi sebuah konflik dalam cerita.



Gambar 22 Studi Karakter Tokoh Utama

(Sumber : <https://mojok.co/terminal/alasan-saya-nggak-pernah-bosan-sama-upin-ipin/> Diakses 30 Juni 2021)

Dalam perancangan buku Nara & Permainan Engklek ini yang menjadi tokoh utama adalah karakter Nara. Maka pada perancangan ini karakter Nara digambarkan lebih menonjol daripada tokoh yang lain.

2. Tokoh Pendamping

Sebagai karakter yang mempunyai peran melengkapi tokoh utama, biasanya tokoh pendamping dalam cerita fiksi sebagai contoh berwujud guru yang selalu menasehati, karakter imajine yang berada di dalam hati atau pikiran tokoh utama yang selalu berdiskusi saat akan mengambil keputusan ataupun wujud teman yang selalu memperingatkan ketika tokoh utama melakukan sebuah kesalahan.



Gambar 23 Studi Karakter Tokoh Pendamping

(Sumber : <https://today.line.me/id/v2/article/LMmgpn> Diakses 30 Juni 2021)

Pada perancangan ini yang menjadi tokoh pendamping adalah karakter Wulan. Dalam cerita karakter Wulan Digambarkan lebih dewasa daripada karakter lainnya.

3. Tokoh Pendukung

Sebagai karakter yang berperan membantu penyampaian pesan dalam cerita pada peran sebaliknya atau lawan main. Tokoh

pendukung tidak selalu bersifat berlawanan dengan tokoh utama, tetapi bisa juga sebagai tokoh yang bersifat sama ataupun netral dan menjadi lawan main saat tokoh utama melakukan aksi atau aktivitas tertentu, dan tokoh pendukung memberi reaksi terhadap aksi tokoh utama sehingga pesan yang terkandung didalam cerita dapat tersampaikan.



Gambar 24 Studi Karakter Tokoh Pendukung
(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/582653270535387043/> Diakses 30 Juni 2021)

Dalam perancangan ini, tokoh pendukung diperankan oleh karakter Ina, Ika, dan Anjani.

4. Studi Stilasi

Dalam perancangan buku cerita bergambar jenis fabel, studi stilasi yang perlu diperhatikan adalah desain bentuk dan pemilihan jenis karakter. Buku cerita interaktif bergambar “Nara dan Permainan Engklek” mengangkat cerita keseharian anak-anak dengan konten permainan tradisional.

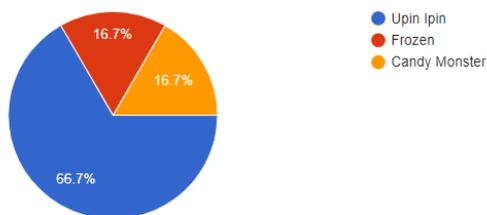
Berdasarkan riset yang telah dilakukan oleh penulis, anak-anak dengan usia 4-10 tahun cenderung menyukai karkater yang nyata atau mirip dengan manusia aslinya. Pada pemungutan suara, *target audience* lebih memilih karakter seperti Upin Ipin dari pada karakter Frozen maupun Candy Monster.



Gambar 25 Studi Stilasi
(Sumber : Pinterest)

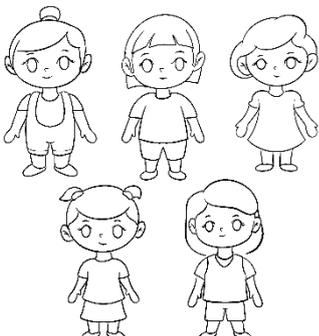
Manakah dibawah ini yang lebih disukai anak-anak?

6 responses



Gambar 26 Kusioner
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Oleh karena itu dalam perancangan buku interaktif ini penulis memilih serial Upin Ipin sebagai acuan dari pembuatan karakter buku “Nara & Permainan Engklek”. Karakter pada serial Upin Ipin cenderung memiliki kepala yang lebih besar dari bagian tubuhnya (karikatur).

| | |
|---|--|
|  <p>Gambar 27 Upin Ipin Karakter Serial Upin Ipin (Sumber : https://upinipin.fandom.com/ms/wiki/Upin)</p> |  <p>Gambar 28 Studi Stilasi (Sumber : Dokumentasi Pribadi)</p> |
|---|--|

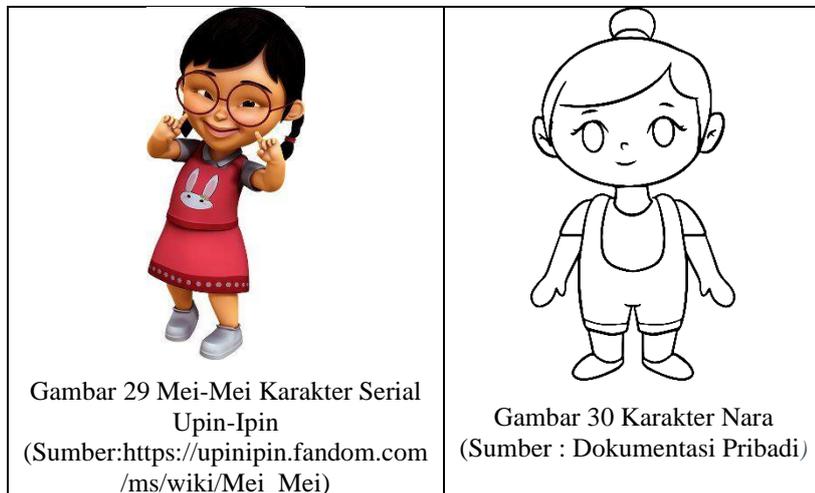
Tabel 2 Studi Stilasi
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

a. Karakter Nara

Jenis kelamin : Perempuan

Sifat : cerdas, ceria, dan rasa ingin tau yang tinggi

Deskripsi : Karakter Nara adalah tokoh utama dalam cerita digambarkan sebagai anak usia 4 tahun yang cantik, pintar, ceria, serta memiliki rasa keingintauan yang tinggi. Bentuk dari karakter Nara terinspirasi dari karakter Mei-Mei pada serial Upin Ipin. Karakter Mei-mei pada serial Upin Ipin memiliki sifat yang cerdas, manis, dan budi pekerti yang tinggi. Dia juga seorang murid yang pandai, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Oleh karena itu karakter Mei-Mei menjadi referensi dalam perancangan ini.



Tabel 3 Studi Stilasi Karakter Nara
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

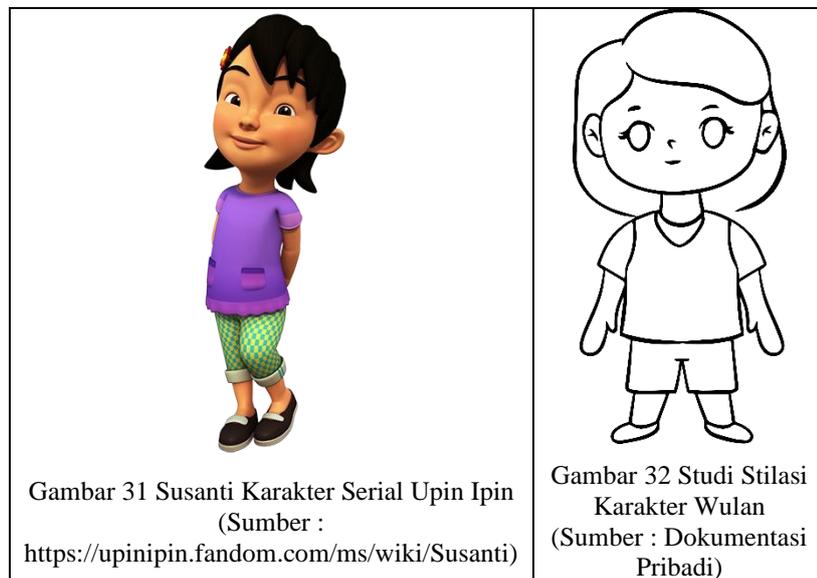
b. Karakter Wulan

Jenis Kelamin : Perempuan

Sifat : Cerdas, dewasa, dan mengayomi

Deskripsi : Karakter Wulan adalah tokoh pendamping digambarkan sebagai anak usia 10 tahun yang memiliki sifat lebih dewasa dibandingkan dengan teman-temannya. Bentuk dari karakter Wulan terinspirasi dari karakter Susanti pada serial Upin Ipin. Pada serial Upin Ipin susanti memiliki karakter yang pandai akan teknologi dibandingkan rekan-rekan lainnya. Oleh

karena itu sifat karakter Susanti pada serial Upin Ipin dirasa menjadi referensi pembuatan karakter Wulan.



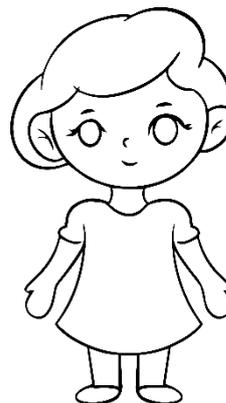
Tabel 4 Studi Stilasi Karakter Wulan
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

c. Karakter Ina, Ika, Anjani

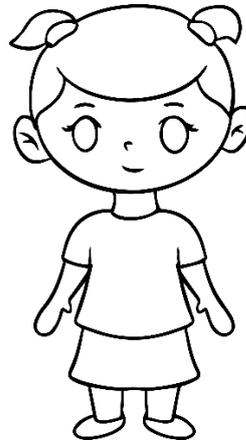
Jenis kelamin : Perempuan

Sifat : Cerdas dan suka menolong

Deskripsi : Karakter Ina, Ika, dan Anjani adalah karakter pendukung dalam buku cerita interaktif “Nara & Permainan Englek”. Bentuk dari kaarakter mereka menyesuaikan karakter Nara dan Wulan.



Gambar 33 Studi Stilasi Karakter Ina
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 34 Studi Stilasi Karakter Ika
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 35 Studi Stilasi karakter Anjani
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

5. Studi Layout

Layout sebuah buku cerita pada saat ini sangat beragam. Ada yang terbagi menjadi setiap halaman dengan satu adegan, ada yang dua sisi halaman untuk satu adegan saja. Bentuk dari *layout* pun semakin berkembang, beberapa cerita bergambar yang mengkombinasikan panel-panel berisi balon kata seperti pada buku komik.

Pada perancangan buku cerita bergambar ini perancang menggunakan *layout* satu halaman dengan satu adegan dan dua sisi halaman dengan satu adegan, agar tidak terkesan monoton. Setiap

halaman juga berbeda-beda pembahasannya guna mempermudah pembaca memahami satu persatu penjelasan tentang permainan tradisional Engklek dengan disertai Interaktif didalam bukunya. Dalam perancangan buku interaktif permainan tradisional Engklek ini juga memiliki beberapa referensi layout dan ilustrasi yang nantinya dapat diadaptasikan didalam buku ilustrasi ini.



Gambar 36 Studi Layout
Sumber : Pinterest



Gambar 37 Studi Layout
Sumber : Pinterest

Pada pembagian objek dan deskripsi pada referensi diatas terlihat sangat menarik serta tidak membosankan untuk pembaca. Penjelasan cerita dan gambar pada buku cerita Nara & Permainan Engklek menggunakan perbandingan cerita 20% dan gambar 80%. Teknik interaktif hanya akan terdapat pada beberapa halaman buku.

6. Studi Tipografi

Tipografi juga merupakan salah satu elemen yang terpenting didalam sebuah buku, fungsi dari tipografi untuk menjelaskan atau menyampaikan informasi yang terdapat pada buku. Karakter tipografi

yang ada saat ini sangat beragam, sehingga pemilihan tipografi yang tepat akan menentukan seberapa banyak informasi yang akan tersampaikan kepada *target audience*. Dalam perancangan buku interaktif permainan tradisional Engklek ini akan terbagi menjadi 2 bagian tipografi yaitu *headline* dan *body text*.

a. Judul Buku / *Headline*

Pada penulisan judul buku, penulis ingin menggunakan jenis huruf yang memiliki kesan berpetualang, *fun*, dan *childish* namun masih mudah untuk dibaca oleh anak-anak.

| | |
|---|---|
| BLANK MOMENT ABCDEFGH ABCDEFGH | PALOOKA BB ABCDEFGH ABCDEFGH |
| KANOTE REGULAR ABCDEFGH ABCDEFGH | HIMAWARI SCRIPT ABCDEFGH abcdefgh |

Gambar 38 Studi Tipografi Headline
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

| No | Nama Huruf | Petualangan | Fun / Childish | Keterbacaan |
|----|-----------------|-------------|----------------|-------------|
| 1 | Blank Moment | *** | ** | * |
| 2 | Palooka BB | *** | *** | *** |
| 3 | Kanote Regular | *** | ** | *** |
| 4 | Himawari Script | * | ** | *** |

Gambar 39 Studi Tipografi Headline
 (Sumber : Dokumentasi Pribadi)

NARA & PERMAINAN ENKLEK 20PT
NARA & PERMAINAN ENKLEK 18PT
NARA & PERMAINAN ENKLEK 16PT
NARA & PERMAINAN ENKLEK 14PT
NARA & PERMAINAN ENKLEK 12PT

Gambar 40 Studi Tipografi Headline
 (Sumber : Dokumentasi Pribadi)

b. Isi Buku / *Body text*

Pada penulisan isi buku juga masih menggunakan jenis huruf yang memiliki kesan yang sederhana, *fun/childish*, dan tingkat keterbacaannya yang tinggi. Namun jenis huruf yang digunakan dalam isi buku lebih jelas dari huruf yang digunakan pada judul, agar mempermudah anak-anak untuk membacanya.

| | |
|--|---|
| <p>Itim Font ABCDEFG abcdefg</p> | <p>Imoon Demo ABCDEFG abcdefg</p> |
| <p>Gaegu ABCDEFG abcdefg</p> | <p>Schoolbell ABCDEFG abcdefg</p> |

Gambar 41 Studi Tipografi Body Text
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

| No | Nama Huruf | Sederhana | Fun / Childish | Keterbacaan |
|----|------------|-----------|----------------|-------------|
| 1 | Itim Font | *** | * | *** |
| 2 | Imoon Demo | ** | *** | * |
| 3 | Gaegu | *** | *** | *** |
| 4 | SchoolBell | ** | *** | *** |

Gambar 42 Studi Tipografi Body Text
 (Sumber : Dokumentasi Pribadi)

| | |
|--------------------------|------|
| Suatu Sore Nara Pergi... | 20pt |
| Suatu Sore Nara Pergi... | 18pt |
| Suatu Sore Nara Pergi... | 16pt |
| Suatu Sore Nara Pergi... | 14pt |
| Suatu Sore Nara Pergi... | 12pt |

Gambar 43 Studi Tipografi Body Text
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

7. Studi Warna

Berdasarkan teori anak usia 4-10 tahun lebih menyukai warna cerah daripada warna yang kusam. Warna cerah memberikan kesan

yang *fun*, *eye catching*, dan atraktif. Warna-warna ini juga memiliki warna yang dalam, seperti biru memiliki arti ketenangan dan hijau identik dengan alam. Oleh karena itu, warna termasuk unsur yang sangat penting pada perancangan ini.



Gambar 44 Studi Warna
Sumber : Behance



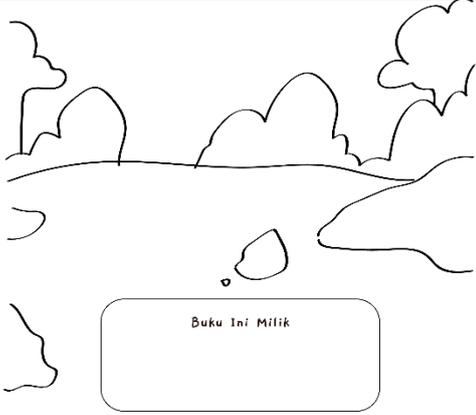
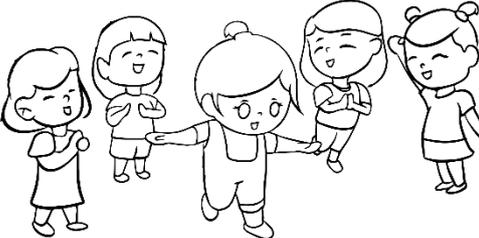
Gambar 45 Studi Warna
Sumber : Behance

Dari contoh warna diatas, anak-anak akan lebih menyukai style coloring dengan warna yang cerah dan berwarna-warni. Sehingga dalam perancangan buku cerita interaktif ini menggunakan warna-warna dasar yang cerah dan terang. Namun tetap mempertimbangkan suasana ilustrasi yang digunakan.

| | | |
|---|----------|----------|
|  | C : 3% | Y : 100% |
| | M : 100% | K : 0% |
|  | C : 23% | Y : 99% |
| | M : 64% | K : 10% |
|  | C : 44% | Y : 99% |
| | M : 19% | K : 1% |
|  | C : 16% | Y : 2% |
| | M : 0% | K : 0% |

Gambar 46 Studi Warna
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

8. Rough Layout

| Rough Layout | |
|---|--|
|  |  |
| Rough layout cover depan dan keterangan kepemilikan buku | |
| <p>NARA & PERMAINAN ENGKLEK</p> <p>By Kamitna M Uyah 11171046</p> <p>Hak cipta dilindungi oleh undang-undang, dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penulis. Dilarang mengadaptasi sebagian atau seluruh isi buku ini ke dalam bentuk media hiburan lain (film, sinetron, komik) tanpa izin tertulis dari Pengarang.</p> <p>2021 Tugas Akhir DKV S1 STSRD VISI Indonesia</p> |  |
| Rough layout keterangan buku dan pengenalan karakter | |
| | |

**NARA & PERMAINAN
ENKLEK**

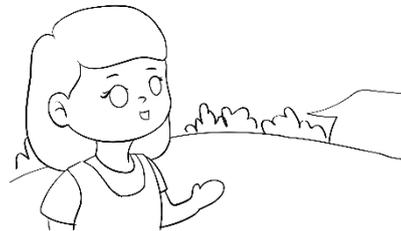


Rough layout blank area dan cerita halaman 1

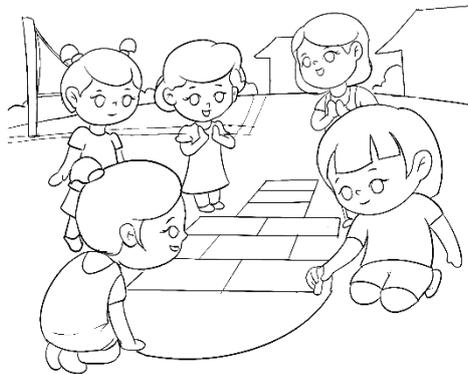


Taukah Kamu

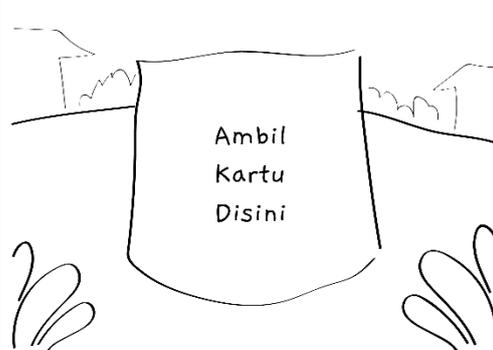
Engklek merupakan permainan tradisional Indonesia



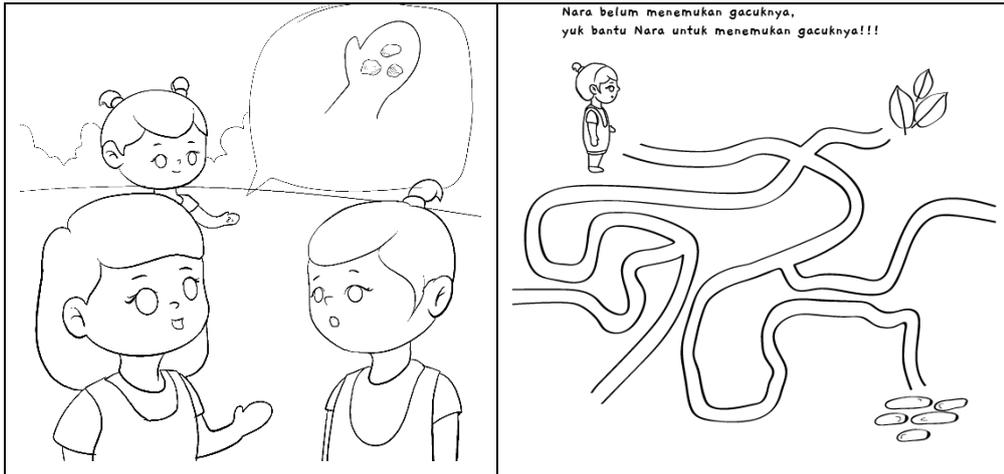
Rough layout cerita halaman 2 dan 3



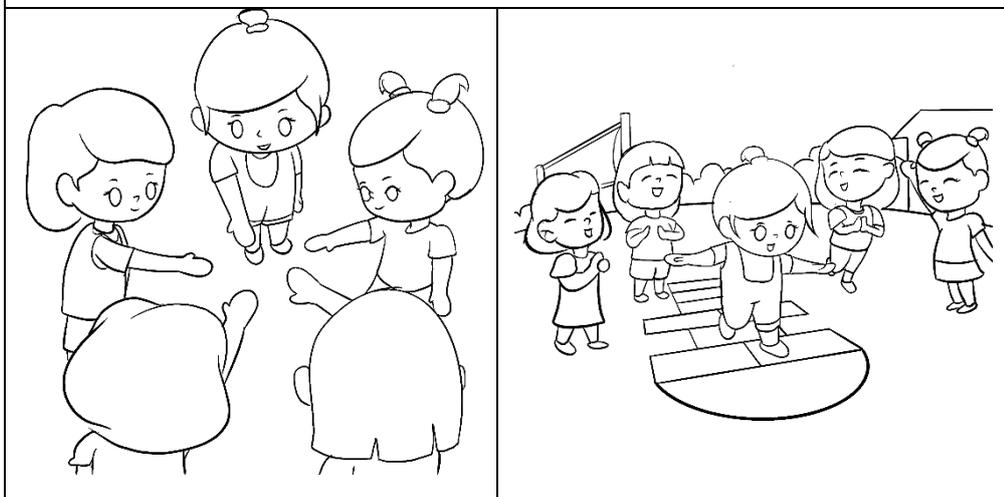
Ternyata selain Engklek Gunung, masih terdapat banyak sekali lho bentuk-bentuk permainan Engklek yang lain. Apa saja ya? Yuk kita lihat pada kartu-kartu dibawah ini!!!



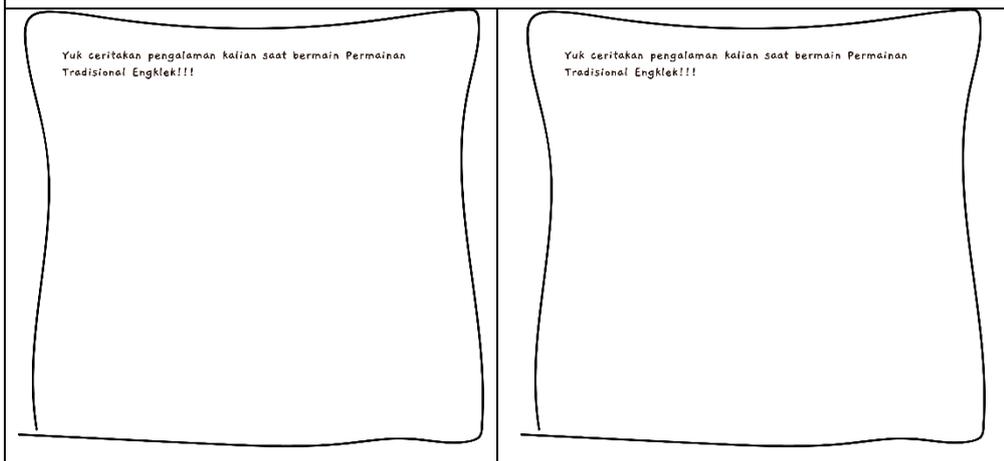
Rough layout cerita halaman 4 dan 5



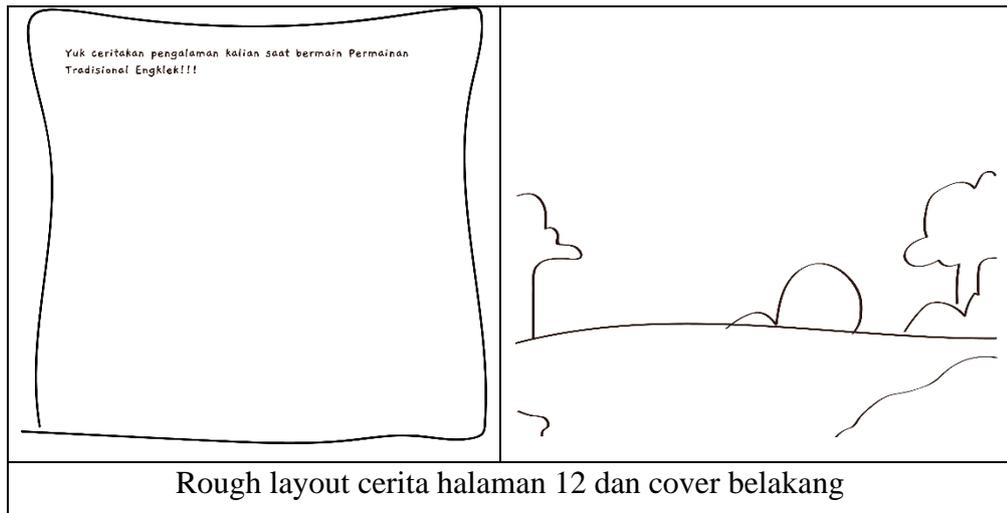
Rough layout cerita halaman 6 dan 7



Rough layout cerita halaman 8 dan 9



Rough layout cerita halaman 10 dan 11



Tabel 5 Rough Layout
(sumber : Dokumentasi Pribadi)