

**PERANCANGAN E-BOOK CERITA BERGAMBAR
COME COME DON'T GO AWAY
UNTUK ANAK USIA 4-6 TAHUN**

Oleh :

Nafia Wahdini Haqqu
01171022

**SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI
YOGYAKARTA
Jenjang Diploma 3
2019/2020**



Come Come don't Go Away



LEMBAR PERSETUJUAN

Penyajian Akhir yang berjudul
Perancangan *E-book* Cerita Bergambar *Come Come Don't Go Away*
Untuk Anak Usia 4-6 Tahun
telah disetujui pembimbing untuk diujikan



Yogyakarta, 28 Juli 2020

Pembimbing,


Dian Prajarini, S.T., M.Eng.


**PERANCANGAN *E-BOOK* CERITA BERGAMBAR
COME COME DON'T GO AWAY
UNTUK ANAK USIA 4-6 TAHUN**

Penyajian Akhir ini telah diuji dan dipertahankan di depan
Dewan Penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jenjang Diploma III
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia
pada tanggal 06 Agustus 2020
di Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia



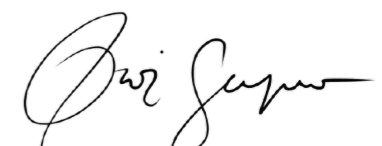
Dewan Penguji


Dian Prajarini, S.T., M.Eng.
Pembimbing/Anggota


Wahyu Tri Widadijo, M.Sn.
Ketua/Penguji

Mengetahui,


Sudjadi Tjipto R., M.Ds.
Ketua STSRD Visi


Dwisanto Sayogo, M.Ds.
Ketua Program Studi

Kata Pengantar

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah S.W.T atas berkat Rahmat, Hidayah dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Perancangan *E-book* Cerita Bergambar *Come Come Don't Go Away* Untuk Anak Usia 4-6 Tahun”.

Perancangan tugas akhir ini diajukan untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Diploma Progam Studi Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia.

Dalam penyusunan Penyajian Akhir ini, penulis menyadari jika masih terdapat banyak kekurangan dan kesalahan, baik dibuat secara sengaja maupun tidak, dikarenakan keterbatasan ilmu serta wawasan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, penulis memohon maaf atas segala kekurangan dan kesalah tersebut, serta tidak menutup diri terhadap segala kritik, saran dan masukan yang bersifat membangun untuk penulis.

Yogyakarta, 06 Agustus 2020

Nafia Wahdini Haqqu

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta 'ala atas segala Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Penugasan Akhir ini dengan baik.

Dalam penyelesaian tugas akhir ini tentu tidak lepas dari peran serta bimbingan, bantuan dan dukungan dari beberapa pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua dan keluarga atas segala doa dan dukungannya.
2. Bp. Sudjadi Tjipto Rahardjo, M.Ds. selaku Ketua STSRD VISI.
3. Bp. Dwisanto Sayogo, M. Ds. selaku Ketua Program Studi.
4. Bp. Budi Yuwono, S.Sos., M.Sn. selaku Koordinator Penyajian Akhir.
5. Bp. Wahyu Tri Widadijo, M.Sn. sebagai Ketua/Penguji Penyajian Akhir.
6. Dian Prajarini S.T., M.Eng. sebagai Dosen Pembimbing Penyajian Akhir.
7. Teman-teman Angkatan 2017.

Lembar Pengesahan

Lembar Persetujuan

Kata Pengantar

Ucapan Terima Kasih

Daftar Isi

01 Deskripsi Diri

| | |
|-----------------------------|----|
| Minat Utama | 11 |
| <i>Skill</i> Unggulan | 12 |
| Kesimpulan | 12 |

02 Pengantar Objek Perancangan

| | |
|------------------------------------|----|
| Latar Objek Perancangan | 15 |
| Rumusan Masalah Perancangan | 20 |
| Tujuan Perancangan | 20 |
| Manfaat Perancangan | 20 |
| Batasan Perancangan | 21 |
| Data Objek Perancangan | 21 |
| Target <i>Audience</i> Objek | 22 |
| Target Market Objek | 23 |
| Analisis Swot | 24 |

03 Konsep Perancangan

| | |
|-----------------------|----|
| Konsep Verbal | 27 |
| Tema Cerita | 27 |
| Rencana Teknis | 27 |
| Sinopsis Cerita | 28 |
| Urutan Cerita | 28 |
| Konsep Visual | 29 |
| Studi Tipografi | 30 |
| Studi Warna | 30 |

04 Visualisasi Desain

| | |
|-----------------------------|----|
| Referensi Desain | 33 |
| Alternatif Desain | 34 |
| <i>Rough</i> Desain | 35 |
| Final Desain | 36 |
| Pengaplikasian Desain | 40 |

Daftar Pustaka 42

Lampiran 43



Bab 1

Deskripsi Diri

Minat Utama

Skill Unggulan

Kesimpulan

Minat Utama

Dalam Desain Komunikasi Visual salah satu keahlian yang dimiliki oleh desainer adalah ilustrasi. Menurut Adi Kusrianto, *Pengantar Desain Komunikasi Visual* (2007:140), ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong pada sebuah buku.

Demikian pula bahwa ilustrasi mempunyai fungsi penting, diantaranya adalah untuk menarik perhatian publik dan lebih mempermudah untuk memahami suatu keterangan sebuah tulisan sebagai sarana dalam mengungkapkan informasi tentang suatu kejadian yang diekspresikan dengan media gambar

Ilustrasi yang simpel atau sederhana memungkinkan desainer untuk lebih fokus terhadap pesan yang ingin disampaikan, bukan pada seni atau gambar yang ada pada karya tersebut. Pada tahun 2020, *Simplified Illustrations* menjadi salah satu tren ilustrasi yang memiliki ciri khas lebih menjerus pada ilustrasi sederhana, seragam, dan bahkan terlihat kekanak-kanakan.

Ilustrasi buku anak-anak selalu menjadi bidang yang memberi para seniman peluang untuk mengeluarkan potensi kreatif mereka sepenuhnya. Dikarenakan audiens adalah anak-anak, mereka sering datang dalam warna-warna cerah dan terang untuk merangsang keterampilan kognitif anak kecil. Namun, kita orang dewasa masih dapat menikmati seni ilustrasi indah yang menggambarkan kisah-kisah indah dan tenggelam dalam suasana magis yang mereka ciptakan

Teknik *digital painting* merupakan metode menciptakan sebuah seni digital atau teknik untuk seni digital dalam komputer. Metode ini diadaptasi dari seni lukis tradisional sampai mengacu kepada berbagai *software* grafis yang berbentuk digital. Perangkat menggunakan *Adobe Photoshop* dan pendukung *hardware* berupa *pen tablet*. Terdapat beberapa kelebihan yaitu hasil gambar dapat menyerupai asli dan warna gradasi yang halus. Digital painting menggunakan teknik *pixel* yang memiliki raster kecil terdapat dimonitor untuk membentuk sebuah obyek.

Skill Unggulan

Ai

Ps

Id



Gambar 1.1 Layout Isi Buku Cerita Bergambar Kenya si Kitiran Bambu (2018)
(Sumber: Karya Penulis)



Gambar 1.2 Cover Buku *Walk Cycle Animasi 2D* Piyo pengejar mentari (2018)
(Sumber: Karya Penulis)



Gambar 1.3 Cover Buku Animasi 2D Cika dan Batik Kesukaanya (2018)
(Sumber: Karya Penulis)



Gambar 1.4 Cover Buku Game *Smart Aliens!* (2018)
(Sumber: Karya Penulis)

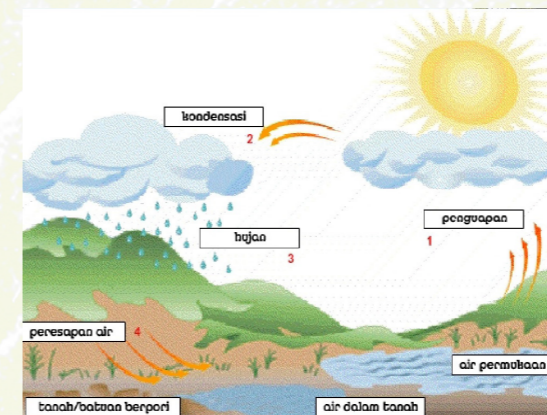
Kesimpulan

Penulis akan memanfaatkan keahlian ilustrasi baik secara manual maupun digital dengan gaya *Simplified Illustration* yang memiliki titik temu dalam mendesain perancangan *e-book* cerita bergambar untuk anak-anak dengan judul *Come Come Don't Go Away* yang memberikan edukasi anak serta tips dan trik mengenai mandi air hujan secara tepat.

Latar Objek Perancangan

Hujan merupakan fenomena alam yang sering terjadi, air hujan turun dari langit membasahi permukaan bumi. Pengertian hujan adalah titik-titik air yang berjatuhan dari awan karena proses pendinginan. Hujan sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, kadang hujan hanya gerimis saja namun tak jarang hujan menjadi sangat deras dan lebat bahkan berpotensi menyebabkan banjir.

Proses terjadinya hujan adalah genangan air dari daratan atau lautan menguap karena efek panas matahari menjadi asal mula turunnya hujan, uap air menjadi padat dan terbentuklah awan yang memiliki peran penting dalam proses kondensasi.



Gambar 2.1 Proses terjadinya Hujan
(Sumber: <https://www.ayoksinau.com>)

Kondensasi adalah pemadatan uap air menjadi sebuah embun membentuk dari titik-titik air kecil karena pengaruh suhu udara semakin tinggi kemudian memadat menjadi awan. Adanya hembusan angin yang membuat awan yang sudah terbentuk berpindah atau berkumpul ke tempat lain, menciptakan awan-awan kecil kemudian menyatu sehingga terbentuklah awan yang lebih besar bergerak ke langit atau tempat dengan suhu lebih rendah. Seiring dengan warnanya menjadi semakin kelabu, titik-titik airpun menjadi semakin berat mengakibatkan butiran-butiran air jatuh ke permukaan bumi menjadi hujan.

Terdapat dampak positif dan negatif hujan, dampak positif hujan dapat menambah sumber air dan membantu sistem irigasi pertanian, sedangkan salah satu dampak negatifnya menyebabkan banjir dan kendala aktivitas *outdoor*.

Bab 2

Pengantar Objek Perancangan

Latar Objek Perancangan

Rumusan Masalah Perancangan

Tujuan Perancangan

Manfaat Perancangan

Batasan Perancangan

Data Objek Perancangan

Profil Objek

Target Audience Objek

Target Market Objek

Analisis SWOT Objek



Gambar 2.2 Pembangkangan Anak
(Sumber: <https://www.covesia.com>)

Anak-anak usia 4–6 tahun masih berada pada rentang usia periode keemasan, dimana mereka sangat peka dan sensitif terhadap berbagai rangsangan dan pengaruh dari luar. Apapun yang mereka terima akan diserap baik-baik dan menjadi faktor yang berpengaruh pada kepribadian mereka hingga tumbuh dewasa.

Disaat yang bersamaan, anak mengalami fase perkembangan emosional dimana mereka menjadi sangat rewel, sulit diatur, dan tidak patuh. Dalam perilaku tersebut tidak lain karena untuk menutupi ketakutan, menghindari tugas tidak menyenangkan baginya, atau mengetahui seberapa besar kontrol yang dimiliki terhadap dunia sekitarnya (Priyatna,2010:56–58), hal tersebut dipandang sebagai tindakan normal tetapi dihimbau untuk tidak dibiarkan.



Gambar 2.2 Pembangkangan Anak
(Sumber: <https://hipnoterapimedan.wordpress.com>)

Orang tua sebaiknya mengendalikan anak yang sulit diatur selagi mereka masih usia dini, karena bila tidak maka dikhawatirkan sikap tersebut nantinya akan terbawa sampai dewasa.

Sayangnya, orang tua seringkali mengalami frustrasi menghadapi tingkah laku anak yang sedemikian rupa sehingga tidak jarang menimbulkan kekerasan fisik maupun verbal, seperti caci-maki terhadap anak yang berdampak pada perasaan ditolak, merasa tidak dicintai, minder bahkan dapat memicu tindak kekerasan oleh anak pada orang lain ketika dewasa sebagai pelampiasan perasaan dendam atas perlakuan yang mereka terima.

Frustrasi yang dialami orang tua bisa juga karena adanya ambisi orang tua terhadap anak. Ambisi dan kekangan orang tua berakibat buruk pada anak-anak, karena efek *hyper-parenting* sebagai contoh orang tua melarang buah hatinya untuk mandi air hujan.

Hal ini perlu dibahas karena disisi lain anak pasti senang bermain hujan-hujan. Menghilangkan sugesti para orang tua bahwa *setelah kehujanan pasti jatuh sakit* mengurangi kebebasan terhadap anak untuk melakukan aktivitas tersebut. Memicu kondisi dimana orang tua memacu anaknya untuk terus berlari kencang ke depan tanpa garis *finish* yang membuat orang tua menikmati perannya tersebut dengan memegang kontrol penuh atas perjalanan anak-anaknya.

Banyak argumen yang mendorong mengapa para orang tua melarang anak-anak untuk tidak melakukan aktivitas mandi air hujan, karena stigma bahwa air hujan yang kotor menyebabkan jatuh sakit seperti demam, pilek, masuk angin, sakit kepala hingga diare.



Gambar 2.4 Anak Mandi Air Hujan
(Sumber: <https://www.mypoly.co.id>)

Orangtua mungkin berpikir anaknya harus sehat sehingga mereka terlalu overprotektif menjaga mereka dari paparan kotoran, debu, jamur. Tapi nyatanya, kotoran adalah bagian dari pengembangan sistem kekebalan tubuh anak. Ketika Anda menciptakan lingkungan yang steril untuk anak-anak, Anda justru membentuk anak Anda menjadi lebih mudah sakit, pungkas Dr. Todd Mahr seorang ahli alergi dan imunologi (Ramadhani Yulaika,2017).

Dampak edukasi mandi air hujan ternyata bukan hanya memberikan efek bahagia saja, tetapi sangat baik untuk kesehatan dan psikologis terhadap anak. Mampu menstimulasi kemampuan fisik dan motoriknya, besarnya gerakan tubuh seperti berolahraga dengan melompat, berlari, menengadahkan kepala sampai bermain “cipratan” air dengan teman-temannya.



Gambar 2.5 Anak Mandi Air Hujan
(Sumber: <https://www.nakita.grid.id>)

Banyak aktivitas dan gerakan aktif tersebut akan merangsang motoriknya untuk berkembang, lebih lincah dan kemampuan berkoordinasi, serta melatih kecerdasan logika berpikir anak. Mandi air hujan bisa jadi ajang belajar untuk anak dengan menjelaskan tentang asal-muasal terjadinya hujan, mengambil kesempatan saat anak bertanya tentang apapun yang berkaitan tentang hujan dan alam.

Merangsang kreativitas memberi inspirasi buah hati untuk mulai berimajinasi, misal tiba-tiba saja anak ingin bernyanyi, menari bahkan memanfaatkan elemen di alam seperti membuat kapal dari daun atau kertas di genangan air yang secara tidak langsung praktik sederhana ini akan merangsang kecerdasan alami anak dengan cara menyenangkan.

Berlimpah khasiat konkret luar biasa yang bisa memberikan pengaruh baik bagi kesehatan anak emas yakni memperbanyak gerakan fisik yang lincah mampu dipastikan masa pertumbuhan dan perkembangan tulangnya menjadi lebih optimal.

Mempertajam indra melalui pengenalan langsung di alam dengan meningkatkan keseimbangan akan lebih peka, meningkatkan kebahagiaan, bebas bereksplorasi mengenal aroma segarnya hujan, tanah basah, bunyi hujan, dan lain sebagainya berhasil memicu rasa keingintahuan yang tinggi serta mengenal perubahan kondisi yang tentunya bermanfaat ketika dewasa kelak.

Memberikan pengawasan penuh untuk memastikan anak aman bermain hujan tidaklah sulit. Langkah awal yang perlu diketahui ialah jangan memberikan izin saat hujan pertama (setelah kemarau panjang), karena hujan tersebut memberikan polusi udara dan didalam air tersebut mengandung polutan dan partikel berbahaya yang memiliki kandungan asam dan zat lain mampu mengakibatkan dampak berbahaya bagi sistem pernafasan.



Gambar 2.6 Anak Mandi Air Hujan
(Sumber: <https://www.devonlive.com>)

Memeriksa kondisi kesehatan anak sehat terlebih dahulu, tidak memberikan persetujuan pada saat daya tahan tubuhnya lemah karena lebih mudah sakit. Pentingnya penggunaan alat pelindung seperti jas hujan dan sepatu boot untuk meminimalisir bakteri dan kuman secara langsung. Hal terpenting adalah pengawasan orang tua dan memastikan untuk mandi air hujan dalam waktu yang tidak terlalu lama. Cepat tanggap untuk langsung memandikan anak kesayangan dengan air hangat untuk membantu tubuh anak kembali stabil.

Berdasarkan uraian mengenai pengenalan air hujan dan tata cara mandi air hujan yang aman tersebut diatas, maka penulis tertarik untuk merancang cerita bergambar. Cerita bergambar dapat menjadi salah satu alternatif lebih baik untuk mengajarkan kepatuhan pada anak. Cerita bergambar juga menjadi cara efisien untuk menanamkan pesan moral untuk anak yang belum memahami konsep-konsep yang lebih abstrak nantinya.

Tulisan tanpa gambar dapat menghasilkan imajinasi dengan pemahaman visual yang berbeda tergantung tingkat intelegensi dan latar belakang setiap orang yang juga berbeda-beda, namun dengan adanya gambar yang melengkapi tulisan, perbedaan-perbedaan titik kecerdasan tersebut dapat dibatasi sehingga informasi mengenai suatu objek dapat tersampaikan jauh lebih jelas (Istanto,2000:23-35).

Memberikan contoh yang nyata melalui para tokoh dan pesan moral yang lebih mudah dipahami oleh pembaca tanpa merasa digurui atau dinasehati, dapat membantu menjalin komunikasi yang baik antara orang tua dan anak bisa memberikan pengaruh pendekatan hubungan antara keduanya sanggup memberikan anak merasa dicintai serta diterima sehingga dengan sendirinya anak dapat menjadi patuh.

Rumusan Masalah Perancangan

Berdasarkan latar belakang tersebut, yang menjadi titik fokus dalam perancangan ini adalah :

- Bagaimana konsep perancangan yang menarik tentang pengenalan mandi air hujan yang jelas dan efektif bagi anak usia 4-6 tahun ?
- Bagaimana merancang ilustrasi *e-book Come Come Don't Go Away* agar menarik dan diminati oleh anak usia 4-6 tahun ?

Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan buku cerita bergambar ini adalah merancang sebuah *ebook* ilustrasi yang efektif dan menarik bagi target audience tentang *e-book* cerita bergambar *Come Come Don't Go Away* baik dari segi visualisasi dan komunikasi sehingga mampu menumbuhkan minat anak menguasai lebih satu bahasa, baik secara reseptif atau ekspresif.

Manfaat Perancangan

Adapun manfaat perancangan *e-book* cerita bergambar diantara lain :

- Mengenal dan menambah pengetahuan tentang mandi air hujan.
- Penerapan bahasa asing pada anak usia dini.
- Memancing minat target audience untuk membaca baik dari segi visual maupun cara bercerita.
- Merangsang stimulus membaca serta belajar anak lewat gambar, warna, cerita, karakter dan setting yang menarik.
- Meningkatkan kemampuan komunikasi verbal.
- Menambah daya imajinasi dan kreatifitas.

Batasan Perancangan

Agar permasalahan perancangan ini tidak terlalu meluas dan lebih fokus, maka perlu pembatasan ruang lingkup perancangan yang meliputi :

- Karya yang dikerjakan hanya pada pembuatan konten buku cerita bergambar saja.
- Lingkup perancangan meliputi pembuatan karakter naif agar mudah dipahami dan diminati oleh *target audience*.
- *Target audience* adalah anak-anak usia 4-6 tahun.
- Buku berbentuk digital book atau *e-book*.

Data Objek Perancangan

Masa golden age merupakan masa emas pada anak di awal kehidupan yaitu usia 0-5 tahun. Fase sangat penting diperhatikan karena pertumbuhan anak sangat pesat sehingga sebagai orang tua bisa membentuk karakter dikarenakan 80% otak anak bekerja.

Anak pada usia 4-6 tahun berada dalam masa awal dengan tahap perkembangan kognitif, diartikan memiliki potensi intelektual seperti pengetahuan dan pemahaman yang memiliki ranah mencakup kegiatan mental (otak) yang disebut pra-operasional.

Pada tahap ini anak belum mampu memahami suatu konsep secara abstrak. Anak lebih mudah memahami sesuatu yang nyata sehingga penjelasan yang disertai contoh-contoh akan lebih mudah dipahami. Disamping itu, anak memiliki rasa ingin tau yang sangat besar terhadap segala hal itulah sebabnya anak-anak tidak pernah berhenti bertanya "mengapa".

Target Audience Objek Perancangan

DEMOGRAFIS

Gender : Laki-laki dan Perempuan
Usia : 4-6 tahun
Jenjang : Pra-operasional

GEOGRAFIS

Primer : Kota Yogyakarta
Sekunder : Pulau Jawa/ Kota-kota besar di Indonesia

PSIKOGRAFIS

Behaviour/tingkah laku

Dekat dengan orang tua.
Suka bermain dan belajar.
Senang mencoba sesuatu yang baru.

Habit/kebiasaan

Anak gemar aktif membaca.
Suka dengan cerita bergambar
Anak memiliki kebiasaan mendengar atau melihat kartun Bahasa Inggris.

Emotion/emosi

Aktif.
Anak memiliki rasa ingin tahu & daya imajinasi yang tinggi.

Target Market Objek Perancangan

DEMOGRAFIS

Gender : Laki-laki dan Perempuan
Usia : 25-35 tahun
Status : Menikah
SES : B dan B+
Profesi : Pekerja

GEOGRAFIS

Primer : Kota Yogyakarta
Sekunder : Pulau Jawa/ Kota-kota besar di Indonesia

PSIKOGRAFIS

Behaviour/tingkah laku

Dekat dengan anak.
Peduli perkembangan anak.
Aktif Sosial.
Milenial.

Habit/kebiasaan

Banyak menghabiskan waktu dengan keluarga.
Suka membacakan buku.
Penerapan bahasa asing terhadap anak.

Emotion/emosi

Open minded.
Sabar menjelaskan hal baru.
Penuh perhatian.

Analisis *SWOT* Perancangan

Strength/Kekuatan

Hemat ruang, tidak perlu rak penyimpanan.

Mudah diakses.

Bisa dibawa kemana-mana.

Buku bergambar menarik dan memudahkan anak mencerna isi buku.

Buku bergambar meningkatkan imajinasi anak ketika membaca.

Skill menguasai bahasa Inggris.

Weakness/Kelemahan

Membutuhkan perangkat untuk mengakses.

Mempengaruhi kesehatan mata.

Perlu pemasaran untuk sampai ke konsumen.

Tidak ada pengalaman memegang buku secara fisik..

Opportunity/Peluang

Belum adanya buku edukasi mandi air hujan.

Buku bergambar lebih menarik untuk belajar.

Dapat meningkatkan bonding orang tua terhadap anak pada saat membaca.

Threat/Ancaman

Banyak edukasi melalui website yang dapat diakses dengan mudah.

Maraknya media digital interaktif.

Rawan Pembajakan.



Bab 3

KONSEP PERANCANGAN

Konsep Verbal

Konsep Visual

Tema Cerita

Studi Tipografi

Rencana Teknis

Studi Warna

Sinopsis Cerita

Konsep Verbal Perancangan

Dalam konsep verbal ini membahas mengenai konsep cerita yang akan disajikan dalam *e-book* perancangan *Come Come Don't Go Away* membuat sebuah plot yang sederhana, nyata, isi cerita lebih mudah dicerna dan penerapan metode campuran bahasa atau bilingual pada saat anak memasuki usia pra-sekolah.

Bertujuan untuk menghilangkan sugesti orang tua bahwa setelah kehujanan pasti jatuh sakit, memberikan edukasi tentang hujan itu berasal serta menyampaikan apa saja yang perlu diperhatikan ketika mandi air hujan serta larangan yang patut diterapkan.

Dalam filosofi nama *e-book* yang berjudul *Come Come Don't Go Away* menceritakan seorang gadis dimana ia merindukan datangnya hujan serta mempunyai keinginan tahu lebih besar tentang hujan

Mengundang rasa penasaran sesuai target audience adalah anak-anak. Dengan bahasa yang sederhana, rasa keingintahuan yang besar serta memunculkan daya imajinasi tinggi pada anak-anak.

Tema Cerita Perancangan

Tema cerita penyajian akhir adalah sebuah upaya meningkatkan para orang tua untuk lebih memberikan kebebasan anak-anak untuk mandi air hujan serta menyampaikan informasi tentang asal muasal hujan, terkaitnya dampak positif dan negatif mandi air hujan untuk edukasi anak usia dini dengan cara melakukan kegiatan mandi air hujan yang baik dan benar, perlengkapan yang hendak dipakai dan beberapa poin penting yang akan disajikan agar anak tidak jatuh sakit.

Rencana Teknis Perancangan

| | |
|----------------------|----------------------------------|
| Judul Buku | : <i>Come Come Don't Go Away</i> |
| Ukuran Cover Buku | : 25cm x 25cm |
| Ukuran Isi Buku | : 25cm x 25cm |
| Font Cover | : <i>BoldenVan Demo Font</i> |
| Font Isi | : <i>Caramelia Font</i> |
| Format <i>E-book</i> | : PDF, <i>ePUB</i> |
| Visualisasi | : Cerita Bergambar |
| Halaman | : 22 halaman |

Sinopsis Cerita Perancangan

Yumna si gadis kecil yang sangat menyukai mandi air hujan bersama teman-temannya, akan tetapi hujan tidak turun juga. Kemudian bertanya kepada ibunya, kapan hujan akan datang dan bagaimana proses terjadinya hujan turun ke bumi, lalu ibu menjelaskan dengan antusias. Memberikan pengetahuan kepada anak kesayangannya bahwa hujan memiliki peran penting terhadap bumi karena telah menjadi penyelamat makhluk hidup disekitarnya.

Beberapa hari kemudian, harapan Yumna terkabul. Hujan turun juga dengan deras serta petir yang menyambar. Yumna ingin sekali bermain air hujan bersama teman-temannya, tetapi ibunda tidak memberikan izin kepada putrinya. Gadis kecil tersebut mematuhi kemauan ibunya dengan wajah murung, sang ibu memberikan penjelasan kepada Yumna bahwa apa saja yang bisa membahayakan jika bermain hujan saat deras disertai petir.

Keesokan harinya, hujan turun dengan tenang. Yumna sangat bersemangat untuk melakukan kegiatan yang dinanti-nantinya, tentunya dengan persetujuan yang telah disepakati oleh ibunya. Ibunda telah menyiapkan perlengkapan untuk buah hatinya agar sedikit kemungkinan terkena kuman dan menghindari jatuhnya sakit. Dengan pengawasan ibunda, Yumna dan teman-teman bermain bermain air hujan dengan gembira.

Urutan Cerita Perancangan

| | |
|---|---|
| Yumna looks through the window. Wondering when the rain will come. | "Mom, when will the rain come?" ask Yumna. "Rainy season it will be coming soon, Why?" said Mom. |
| "I wonder how the rain is from. Could you tell me?" ask Yumna. "Let me tell you about the rain" said Mom. | "I wonder how the rain is from. Could you tell me?" ask Yumna. "Let me tell you about the rain" said Mom. |
| This is how the rain formed.. | "Woow! how will be happening if the rain doesn't come, Mom?" |
| "Rain is world's savior, Yumna. If the rain doesn't come, plants, fishes and people will be sad. | Will there be no living?" Yumna is confused. |
| "Yes! because everything needs water to live, sweetheart.." | A few days later, her wish is granted. Heavy rain comes day with the thunder. |

| | |
|---|--|
| "Mom, can I play with friends under the rain?" | "Mmmm! Look, dear. The rain is pouring and the thunder is also coming. Are you not afraid of him?" |
| "I really want to play under the rain, Mom..." "Later okay? The thunder is dangerous." | The next day, the rain gently fall. Yumna's friends are playing under the rain happily.. |
| "Mooooom, can I play outside, please? Yumna begs her mother. "Okaay! if only you weat that war protection." | "What war protection?" ask Yumna "Rain coat and boots, to protect you from bacteria." |
| "Cool! I'm ready!" "Great! Take care and have fun, Yumna..." | Yumna plays happily with his friends. Full of joy! |
| The rain stops falling. Yumna goes back inside the house with a good mood. | "Mooom! it was amazing! I enjoy playing under the rain. It is refreshing!" |
| "Mom is happy seing your wide smile. Now it's time to take a bath. I've already cooked your favorite soup!" | "Mom, could I do it again if the rain comes?" |
| Of course, dear. Make sure there is no the thunder and don't forget to wear rain coat along with the boots. After that, you have to take a bath. Okay?" | "Okay, Mom. Thank you. I'll remember it." |

Konsep Visual Perancangan

Dalam perancangan buku cerita bergambar ini menggunakan ilustrasi kartun sederhana dengan tone warna alam dan juga dipadukan dengan beberapa warna mencolok. Gaya yang digunakan adalah gaya bitmap, karena gaya kartun akan terlihat lebih menyatu dan terkesan simple. Konsep ilustrasi diusahakan sederhana tanpa menambahkan detail yang kompleks yang memiliki tujuan agar pesan visual yang disampaikan dapat mudah diterima oleh anak-anak.

Studi Tipografi Perancangan

Dalam perancangan ini ada dua jenis tipografi yang akan digunakan oleh penulis yakni terdapat font *BoldenVan Demo* untuk judul cerita serta *Caramelia* untuk isi buku. Kedua font tersebut mempunyai sifat yang sama yaitu menarik, kekanak-kanakan dan mudah untuk dibaca.

BoldenVan Demo

A B C D E F G H I J
K L M N O P Q R S T
U V W X Y Z

a b c d e f g h i j
k l m n o p q r s t
u v w x y z




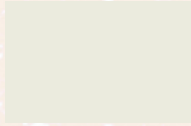











Caramelia

A B C D E F G H I J
 K L M N O P Q R S T
 U V W X Y Z
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

a b c d e f g h i j
 k l m n o p q r s t
 u v w x y z

Studi Warna Perancangan

Warna merupakan hal sangat penting bagi perkembangan saraf otak anak. Selain memancing kepekaan terhadap penglihatan, warna juga bermanfaat untuk meningkatkan daya pikir serta kreativitas anak.

| | | |
|--|--|---|
|  c : 31 m : 8 y : 11 k : 1 |  c : 80 m : 59 y : 22 k : 8 |  c : 61 m : 35 y : 85 k : 20 |
|  c : 7 m : 5 y : 12 k : 0 |  c : 16 m : 11 y : 43 k : 1 |  c : 39 m : 23 y : 48 k : 8 |
|  c : 60 m : 71 y : 24 k : 11 |  c : 36 m : 15 y : 25 k : 3 |  c : 64 m : 28 y : 13 k : 3 |
|  c : 21 m : 33 y : 59 k : 8 |  c : 13 m : 42 y : 67 k : 3 |  c : 15 m : 38 y : 38 k : 4 |
|  c : 34 m : 32 y : 47 k : 14 |  c : 28 m : 58 y : 78 k : 16 |  c : 44 m : 30 y : 27 k : 11 |

Referensi Desain Perancangan

Dalam perancangan *e-book* ini penulis menggunakan referensi gambar kartun sederhana serta dari teknik menggunakan digital painting sesuai ilustrasi yang akan dibuat.

Bab 4 Visualisasi Desain

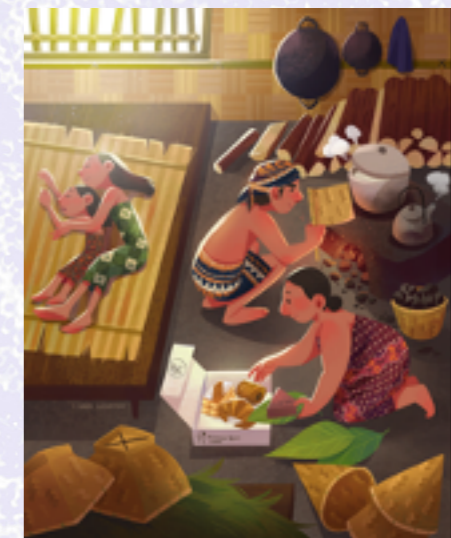
- Referensi Desain
- Alternatif Desain
- Rough Desain
- Final Desain



Gambar 4.1 Referensi Ilustrasi
(Sumber: Wazza Pink/Behance.net)



Gambar 4.2 Referensi Ilustrasi
(Sumber: Lenny Wen/Behance.net)

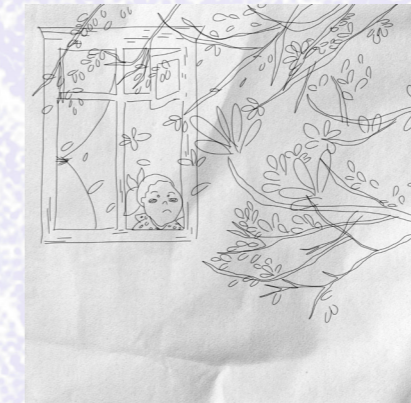


Gambar 4.1 Referensi Ilustrasi
(Sumber: Hana Augustine/Behance.net)

Alternatif Desain Perancangan



Rough Desain Perancangan



Final Desain Perancangan

Cover



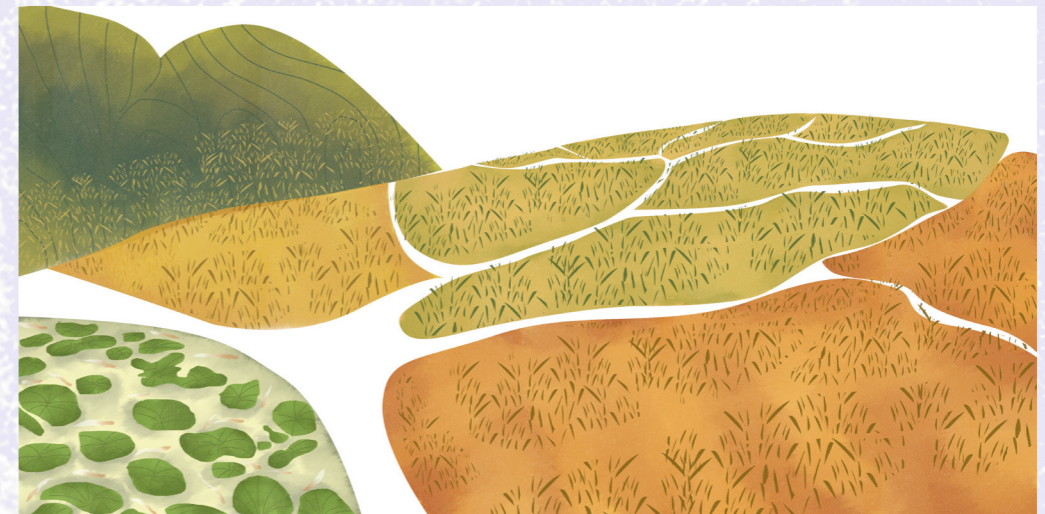
Hal 1-2



Hal 2-3



Hal 3-4



Hal 4-5



Hal 5-6



Hal 7-8



Hal 9-10



Hal 13-14



Hal 15-16



Hal 11-12



Hal 17-18





Aplikasi Desain Perancangan

Aplikasi media perancangan *e-book* ini penulis menggunakan *smartphone* dan *gadget* untuk dapat mengakses pada link *e-book come come don't go away* menggunakan aplikasi "ReadEra"

Tata Cara Mengakses *E-book* :

1. Download file ePub di link <https://bit.ly/ccdga-ebook>

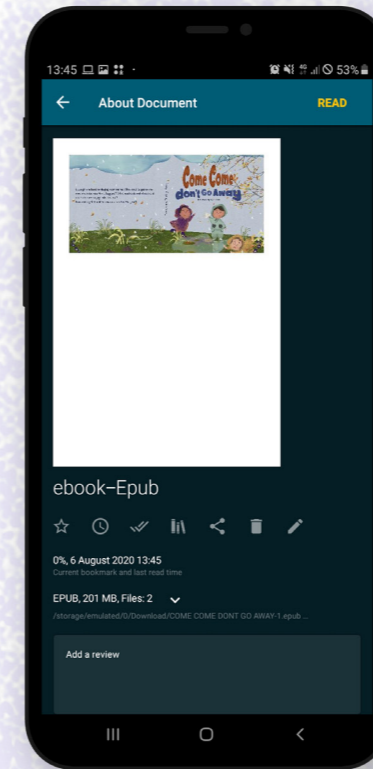


2. Download aplikasi di PlayStore "ReadEra"



3. Buka ePub yang sudah di download menggunakan aplikasi "ReadEra"

4. Selamat membaca *E-book Come Come Don't Go Away*



Aplikasi media *Smartphone* akses aplikasi ReadEra



Aplikasi media *Smartphone* akses aplikasi ReadEra

Daftar Pustaka

- Adi Kusrianto. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset
- (Priyatna. Andri, (2010). *Parenting Anak Bandel: Memahami, Mengasuh, dan Mendidik Anak*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Istanto, Fredy..H. (Januari 2000). Gambar sebagai Alat Komunikasi Visual. *Jurnal Nirmana* 2.1,23-25
- Ramadhani, Yulaika (Ed.). 2017. *Ambisi dan Kekangan Orangtua Berakibat Buruk pada Anak-anak*. Diakses 15 Maret 2020 <https://tirto.id/ambisi-dan-kekangan-orangtua-berakibat-buruk-pada-anak-anak-czyL/>
- Ale (Ed.). 2020. *Pengertian dan Proses Terjadinya Hujan*. Diakses 11 Maret 2020 dari <https://ayoksinau.teknosentrik.com/proses-terjadinya-hujan/>
- Tivany, Arzia (Ed.). 2017. *Kenapa Kita Dilarang Melarang Orang Hujan-hujan*. Diakses 11 Maret 2020 dari https://www.vice.com/id_id/article/zmzn7y/kenapa-kita-dilarang-melarang-orang-hujan-hujan/
- Putra, Kusnandar (Ed.). 2014. *Kekeliruan Mendidik: Melarang Anak "Bermain Hujan"*. Diakses 11 Maret 2020 dari <https://www.kompasiana.com/kusnandar/54f72bd8a333112d738b46Od/kekeliruan-mendidik-melarang-anak-bermain-hujan>
- Wiradarma, Karin (Ed.). 2016. *K5 Alasan Hujan-hujan Baik untuk Si Kecil*. Diakses 11 Maret 2020 dari <https://www.klikdokter.com/rubrik/read/2700753/5-alasan-hujan-hujan-baik-untuk-si-kecil>

Lampiran





LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN PENYAJIAN AKHIR
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : NAFIA WAHDINI HAQQU NIM : 01171022
SEMESTER : VI (ENAM) TAHUN AKADEMIK : 2019/2020
JUDUL PA : PERANCANGAN *E-BOOK* CERITA BERGAMBAR *COME COME DON'T GO AWAY* UNTUK ANAK USIA 4-6 TAHUN
PEMBIMBING : Dian Prajarini, S.T, M.Eng

| TANGGAL | KOREKSI | SARAN | PARAF PEMBIMBING |
|------------|---|--|------------------|
| 11/03/2020 | Mencari sumber & data objek perancangan | Target audience primer untuk anak | |
| 25/03/2020 | Pembahasan Bab 1 dan Bab 2 | Data sumber lebih diperdalam | |
| 07/04/2020 | Revisi bab 1 dan bab 2 | Buku digital/ebook Analisis Swot | |
| 01/05/2020 | Bab 3 konsep karya | Laporan oke. Mulai cicil karya | |
| 26/06/2020 | karya karakter desain | | |
| 28/06/2020 | Laporan Bab 3 | Rencana teknis ebook | |
| 9/07/2020 | Revisi bab 3 dan bab 4 | Laporan di layout dan di desain | |
| 11/07/2020 | Konsultasi isi buku ilustrasi | Laporan Layout PA | |
| 17/07/2020 | Isi dalam teks Bahasa Inggris | Bahasa lebih santai sesuai target audience | |
| 20/07/2020 | ACC SIDANG | | |

Ketua Program Studi:

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,

(Dian Prajarini, S.T, T, M.Eng)