

BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

3.1.1 Khalayak Sasaran

Pada perancangan buku cerita bergambar pengenalan budaya Lampung ini memiliki beberapa unsur-unsur khalayak sasaran, yaitu sebagai berikut:

3.1.1.1 Demografis

- Usia : 6-8 tahun.
- Jenis Kelamin : Pria dan wanita.
- Pendidikan : Sekolah dasar.
- Status Ekonomi : Semua kalangan.

3.1.1.2 Geografis

- Kota/Kabupaten : Bandar Lampung.
- Provinsi : Lampung.
- Negara : Indonesia.

3.1.1.3 Psikografis

- Gaya Hidup : Kurangnya minat baca, mudah terpengaruhi globalisasi, dan menyukai gambar.

3.1.1.4 *Consumer Journey*

Consumer journey dari perancangan buku cerita bergambar ini adalah cara memandangi perilaku terhadap pelanggan atau khalayak sasaran saat berinteraksi dengan buku ini. Khalayak sasaran pada perancangan buku ini adalah anak-anak sekolah dasar terlebih utama SDN 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung, perancangan berharap terhadap sasaran dapat tertarik saat pertama kali melihat tampilan buku dari iklan maupun tampilan *cover* buku karena memiliki visual atau gambar yang

menarik, sehingga proses tersebut merupakan cara untuk meningkatkan pengalaman target. Tujuan *costumer journey* lainnya adalah untuk menjadi pusat perhatian diantara buku-buku lain yang tersedia di sekolah tersebut dikarenakan kebanyakan tampilan buku yang monoton sehingga anak-anak banyak yang ingin membaca buku maupun ingin membaca berulang kali, menimbulkan kesadaran dalam minat baca dan pentingnya pengetahuan mengenai budaya daerah untuk menambah wawasan.

3.1.1.5 Consumer Insight

Consumer insight dari perancangan buku cerita bergambar ini yang didapati dari kebiasaan atau minat pada khalayak sasaran atau konsumen yang dituju adalah anak-anak SDN 1 Rajabasa Raya yang lebih menyukai buku yang memiliki visual atau gambar secara menarik, sehingga mereka tertarik atau berminat untuk membaca buku yang terfasilitasi di sekolah tersebut. Adapun tujuan *consumer insight* lainnya yaitu untuk mendapatkan *feedback* atau tanggapan balik dari khalayak sasaran setelah melihat maupun membaca buku cerita bergambar ini, sehingga jika ada kekurangan maka perancang buku dapat memperbaikinya. Selain itu guru atau tenaga didik dapat menyarankan kepada anak-anak untuk membaca buku tersebut dan dapat membimbing buku dalam kegiatan belajar pengenalan budaya Lampung kepada anak sekolah dasar untuk menanamkan perilaku gemar atau minat baca, meningkat *stimulus* (rangsangan) psikologi anak, dan anak dapat mengenal budayanya sejak dini.

3.1.2 Tujuan Komunikasi

Perancangan buku cerita bergambar ini memiliki tujuan komunikasi untuk memberikan dan mengenalkan pengetahuan, mengenai budaya daerah Lampung dengan cara bahasa penyampaiannya yang bisa dikatakan sederhana agar dapat

dipahami khalayak sasaran, khususnya untuk anak sekolah dasar umur 6-8 tahun yang duduk dibangku kelas 1-2 SD.

3.1.3 Pendekatan Komunikasi

Dalam komunikasi pendekatan merupakan hal yang sangat diperlukan, dikarenakan agar pesan yang ingin disampaikan dapat sesuai dengan sesuatu yang ingin ditunjukkan. Pendekatan komunikasi dibagi menjadi 2 yaitu pendekatan secara visual dan verbal sebagai berikut:

3.1.3.1 Pendekatan Visual

Pendekatan yang digunakan melalui visual dapat menampilkan gambar yang bisa menjelaskan tentang budaya daerah mengenai pengenalan kain *Tapis* dan *Siger Lampung*.

3.1.3.2 Pendekatan Verbal

Pendekatan yang digunakan melalui verbal yaitu dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baku dan secara sederhana, agar pesan dan isi buku yang disampaikan sehingga dapat dipahami oleh anak-anak yang menjadi sasaran perancangan ini.

3.1.4 Strategi Kreatif

3.1.4.1 Isi Pesan

Isi pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan buku cerita bergambar pengenalan budaya Lampung secara informatif, mengenai pengenalan kain *Tapis* dan *Siger* melalui pakaian adat sebagai identitas dari provinsi Lampung terhadap anak-anak sekolah dasar yang terlebih utama di SDN 1 Rajabasa Raya dengan tujuan agar mereka mengetahui pesan tentang pengetahuan nilai-nilai budaya Lampung yang terkandung didalamnya

3.1.4.2 Bentuk Pesan

Bentuk pesan yang digunakan pada buku cerita bergambar budaya Lampung ini yaitu pesan yang bertujuan untuk mengajak atau

membujuk anak-anak kelas 1-2 di SDN 1 Rajabasa Raya dalam mengenal budaya daerahnya sendiri yaitu budaya Lampung dengan fokus mengenai pengenalan kain *Tapis* dan *Siger* melalui pakaian adat.

3.1.5 Strategi Media

3.1.5.1 Media Utama

Perancangan buku cerita bergambar pengenalan budaya Lampung mengenai kain *Tapis* ini menggunakan media utama yaitu buku cerita bergambar secara digital atau *e-book* dalam *art board* ukuran 2480 x 3508 *pixel* (A4) *portrait* berwarna yang berjumlah 26 lembar, sudah termasuk *cover*, sinopsis, isi pendahuluan sebanyak 4 halaman, isi cerita sebanyak 17 halaman, dan isi akhir dalam buku sebanyak 3 halaman.

3.1.5.2 Media Pendukung

Perancangan buku cerita bergambar pengenalan budaya Lampung mengenai kain *Tapis* dan *Siger* ini menggunakan media pendukung seperti penerapan cerita bergambar dalam bentuk cetak, dan poster digital yang berfungsi sebagai media promosi pada media sosial Instagram. Media pendukung lainnya diterapkan pada *x-banner*, kaos, *mug*, *tote bag*, dan topi.

3.1.6 Strategi Distribusi

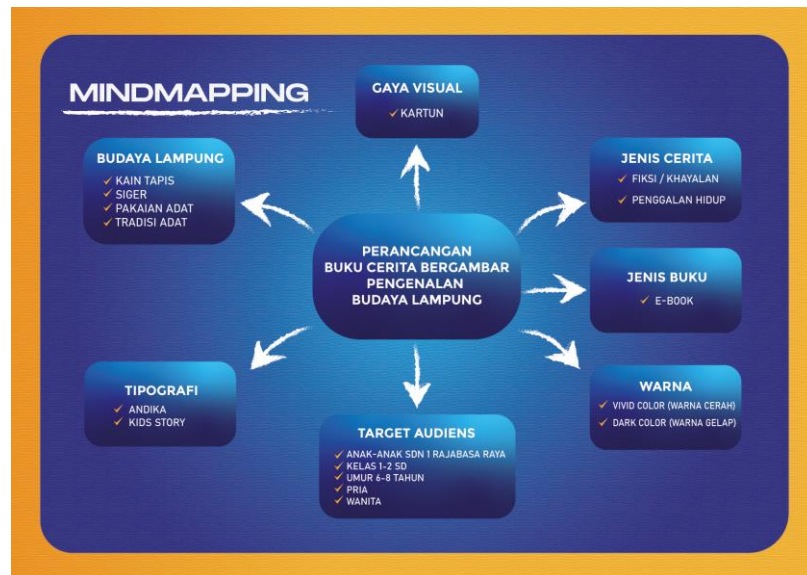
Perancangan menggunakan media strategi distribusi yang tujuannya sebagai media promosi atau pemasaran yang dilakukan terhadap buku cerita bergambar pengenalan budaya Lampung ini. Dalam strategi tersebut, maka penulis/perancang akan melakukan tindakan seperti (1). Mempublikasikan buku secara digital pada *website* Anyflip sehingga dapat diakses dengan mudah oleh khalayak sasaran melalui *smartphone* Android, (2). Melakukan kegiatan komunikasi melalui promosi agar khalayak sasaran mengetahui buku yang baru terbit melalui *feeds* media sosial Instagram, dengan tujuan terhadap khalayak sasaran yang membaca tidak hanya di satu wilayah saja, tetapi dapat tersebar ke

wilayah yang luas secara global, (3). Memberikan atau menempatkan buku dengan format digital *link e-book dan PDF* kepada pihak guru SDN 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung,

1.2 Konsep Visual

1.2.1 *Mind Mapping*

Mind mapping merupakan suatu metode untuk memudahkan seseorang dalam mencari gambaran ide, konsep, atau gagasan yang ingin dicapai melalui proses pemetaan dengan cara pengelompokkan. Dalam *mind mapping* penulis akan menentukan kata kunci yang berkaitan dari suatu perancangan buku cerita bergambar terutama pengenalan budaya Lampung terhadap kesenian pakaian adat yaitu kain *Tapis* dan *Siger*.



Gambar 3.1 *Mind Mapping*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

1.2.2 *Mood Board*

Mood board digunakan sebagai suatu kumpulan ide referensi pada desain sebagai panduan dalam mengerjakan perancangan yang didalamnya terdapat unsur unsur seperti gambar dan lainnya. *Mood board* bertujuan agar perancangan

terbantu dan terarah dalam membuat konsep. Adapun *mood board* yang ditampilkan sebagai berikut:



Gambar 3.2 Mood Board
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

1.2.3 Premis dan Sinopsis

Perancang membuat premis yaitu kalimat dasar yang kuat untuk penggambaran ide membuat cerita, sedangkan sinopsis yaitu penggambaran alur maupun konflik secara ringkas, detail, dan pokok yang menggaris bawahi. Adapun tujuan utama dibuatnya premis dan sinopsis agar membantu perancang dalam membuat naskah dan alur cerita, sehingga tidak dapat menyimpang kemana-mana. Hasil ide dari proses keduanya dapat dilihat sebagai berikut:

1.2.3.1 Premis

Dua murid SD kelas 2 yang terpilih dalam mengikuti suatu acara pentas seni peragaan busana adat daerah Indonesia di sekolahnya. Mereka berdua bertanya-tanya tentang pakaian adat karena mereka tidak pernah melihat sebelumnya. Akhirnya mereka pergi ke suatu tempat dan mengetahui pakaian adat daerah itu seperti apa.

1.2.3.2 Sinopsis

Andi dan Rani merupakan murid sekolah dasar yang duduk di kelas 2 SD, mereka saling berteman. Hari itu guru menyampaikan pengumuman bahwa akan diadakan pentas seni peragaan busana dengan tema pakaian adat budaya daerah Indonesia, mereka berdua terpilih untuk mengikutinya, tetapi mereka bertanya-tanya karena tidak mengetahui tampilan dari pakaian adat daerah terutama daerah Lampung. Andi dan Rani diajak oleh guru kesuatu tempat untuk mengetahuinya.

1.2.4 Naskah

Naskah merupakan suatu tulisan cerita yang didalamnya terdapat uraian terkait adegan, dialog, tokoh, keadaan, dan latar pada cerita. Naskah dirancang dengan cara penyusunan secara teratur atau terstruktur sehingga naskah merupakan elemen penting dalam terbentuknya sebuah cerita secara utuh menyeluruh terutama pada perancangan buku cerita bergambar pengenalan budaya Lampung mengenai kain *Tapis* dan *Siger* melalui pakaian adat Lampung yang berjudul “Pentas Seni & Pakaian Adat”. Jenis cerita pada naskah ini merupakan khayalan/fiktif, menggunakan alur maju dan *slice of life* (penggalan kehidupan) dengan mengambil dari sudut pandang permasalahan anak sekolah dasar yang tidak mengenal budaya daerahnya sendiri sehingga menggambarkan seperti kehidupan nyata yang bertujuan agar anak-anak merasa dekat dan sangat berpengaruh pada saat membaca buku. Berikut ini merupakan naskah yang akan ditampilkan setelah melewati proses penulisan yang panjang oleh penulis sebagai berikut ini:

1. Isi Naskah Cerita (Halaman 1)

Suatu hari di sekolah dasar pada kelas 2 SD, terlihat anak-anak duduk dibangkunya masing-masing dengan rapih, sesuai dengan perintah guru sebab ada yang ingin disampaikan. Hal yang disampaikan merupakan pengumuman bahwa akan diadakan pentas seni, akan tetapi peragaan busana tersebut berbeda dikarenakan menggunakan pakaian adat budaya daerah di Indonesia.

2. Isi Naskah Cerita (Halaman 2)

Dalam acara peragaan busana tersebut 1 kelas menyiapkan 2 perwakilan saja untuk mengikuti pentas seni tersebut yaitu sepasang pria dan wanita, guru pun memanggil nama Andi dan Rani untuk mengikuti pentas seni tersebut, Alasan memanggil mereka karena merupakan murid teladan dan pintar di kelas.

3. Isi Naskah Cerita (Halaman 3)

Guru menjelaskan kepada Andi dan Rani bahwa dalam perlombaan ini kelas kita ditunjuk untuk menggunakan pakaian adat budaya Lampung. Andi dan Rani ternyata belum terlalu mengenali pakaian adat budaya daerah Indonesia terlebih utama juga untuk daerah Lampung, mereka menanyakan pakaian adat Lampung itu seperti apa tampilan dan bentuknya, Ibu guru pun menyarankan mereka untuk ikut pada esok hari ke suatu tempat, agar mereka bisa mengetahui dan mengenal pakaian adat budaya daerah Lampung demi menambah ilmu pengetahuan mereka sekaligus menyewa pakaian tersebut untuk dipakai saat pentas nanti, Andi dan Rani pun setuju.

4. Isi Naskah Cerita (Halaman 4)

Saat pulang sekolah mereka Andi dan Rani mengobrol di halte sambil menunggu jemputan bus. Andi menanyakan Rani apakah ia penasaran dengan bentuk dari pakaian adat Lampung yang akan dipakai saat acara peragaan busana nanti, Rani pun ternyata sangat penasaran sekali karena

selama ini hanya mengetahui pakaian modern saja. Akhirnya mereka sangat tidak sabar menunggu momen besok.

5. Isi Naskah Cerita (Halaman 5)

Keesokan harinya, Andi dan Rani diajak oleh Guru berangkat menaiki mobil, akhirnya mereka telah tiba di suatu pedesaan yang ternyata diajak untuk mengunjungi toko penyewaan pakaian adat.

6. Isi Naskah Cerita (Halaman 6)

Saat mereka memasuki toko tiba-tiba karyawan toko menawarkan bantuan kepada mereka, guru pun bertanya ketersediaan pakaian yang diperlukan untuk kedua muridnya yaitu Andi dan Rani. Setelah itu karyawan mengatakan bahwa pakaian adat yang sedang mereka perlukan tersedia dan ia menanyakan ukuran yang biasa mereka pakai kepada Andi dan Rani. Sesudah bertanya, karyawan bergegas untuk mencari pakaiannya.

7. Isi Naskah Cerita (Halaman 7)

Pada saat mereka sedang menunggu pakaian adat yang ingin mereka pakai tersebut, Andi dan Rani melihat pakaian adat warna putih yang indah dan cantik dari kejauhan. Mereka sangat kagum dan sangat penasaran, akhirnya mereka bergegas untuk mendekati pakaian adat itu dengan atas izin guru terlebih dahulu.

8. Isi Naskah Cerita (Halaman 8)

Andi dan Rani melihat lebih dekat pakaian adat itu, mereka berdua takjub dan kagum melihatnya karena akhirnya dapat mengetahui bahwa pakaian yang dilihat adalah pakaian adat daerah Lampung.

9. Isi Naskah Cerita (Halaman 9)

Guru tiba-tiba menghampiri mereka untuk memberi tahu bahwa pakaian sudah didapatkan dan mengajak mereka ke ruangan ganti, namun Rani masih ingin disini karena penasaran dengan bagian-bagian dari pakaian adat tersebut. Akhirnya guru berkata bahwa nanti akan dijelaskan oleh karyawan dan mereka bergegas pergi menuju ruangan ganti.

10. Isi Naskah Cerita (Halaman 10)

Mereka pun sampai ditempat sebelumnya lalu Andi dan Rani diperintah untuk mencoba memakai pakaian adat tersebut, tetapi Andi dan Rani menolak karena mereka ingin mengetahui lebih dalam terhadap pakaian adat Lampung tersebut.

11. Isi Naskah Cerita (Halaman 11)

Rani dan Andi bertanya bagian dari pakaian adat Lampung yang sedang mereka pegang kepada karyawan. Setelah itu karyawan menjawab bahwa bagian yang Rani pegang merupakan mahkota penutup kepala wanita yang disebut *Siger*, Sedangkan yang Andi pegang merupakan penutup kepala pria yang disebut *Kopiah Emas*. Jenis *Siger* dan *Kopiah* ini digunakan pada pakaian adat *Pepadun*.

12. Isi Naskah Cerita (Halaman 12)

Setelah itu mereka semua diajak oleh karyawan tersebut untuk melihat pembuatan kain *Tapis*. Andi dan Rani takjub melihatnya sambil menunjuk kain tersebut, lalu karyawan berkata untuk mengenalkan, kata “Nah untuk bagian ini dinamakan kain *Tapis*, kain tersebut digunakan sebagai penutup bagian pinggang sampai bawah lutut, *Tapis* dibuat menggunakan benang berwarna emas dan perak dengan memiliki motif hiasan sugi maupun alam mengenai flora dan fauna dengan cara teknik penyulaman”.

13. Isi Naskah Cerita (Halaman 13)

Andi dan Rani mendekati pakaian adat kain *Tapis* untuk mereka pegang, lalu mereka bertanya tentang jenis nama kain dan motifnya. Setelah itu karyawan menjawab untuk jenis kain yang dipegang Andi bernama *Tapis Pucuk Rebung* yang merupakan kain maupun motif paling terkenal, sedangkan yang dipegang Rani merupakan jenis kain *Tapis Jung Sarat*. Karyawan menjelaskan juga bahwa kain *Tapis* Lampung digunakan pada saat upacara adat seperti dalam pegelaran acara pernikahan masyarakat Lampung dan acara acara lainnya seperti saat melakukan tari Lampung yaitu *Cangget Agung*.

14. Isi Naskah Cerita (Halaman 14)

Sesudah itu karyawan mengajak mereka mengenalkan tampilan pakaian adat bernama *Sai Batin*, pakaian ini berwarna merah dan berasal dari daerah pesisir Lampung. Akhirnya Andi dan Rani berterima kasih kepada karyawan, karena telah memberi pengetahuan tentang budaya dari pakaian adat Lampung. Setelah semua urusan telah selesai, mereka bergegas untuk pulang dari toko tersebut.

15. Isi Naskah Cerita (Halaman 15)

Di perjalanan menuju pulang, guru bertanya kepada Andi dan Rani tentang perasaan mereka tadi setelah mengetahui pakaian adat Lampung, ternyata Andi dan Rani merasa kagum karena baru mengetahui pakaian adat tersebut dan selama ini hanya mengetahui pakaian modern saja.

Guru merasa senang akhirnya mereka berdua mengetahui budaya daerah sedikit demi sedikit. Guru juga beranggapan bahwa mereka kurang membaca buku tentang budaya atau terpengaruh budaya luar, sehingga tidak mengetahui budaya daerah sendiri dan anggapan itu ternyata benar karena Andi dan Rani menjawab sejujurnya.

16. Isi Naskah Cerita (Halaman 16)

3 Hari kemudian di saat pentas seni peragaan baju adat itu diadakan di sekolah, Provinsi Lampung terdapat pada urutan ke 8, Andi dan Rani pun ke atas panggung. Saat di atas panggung mereka memperagakan pakaian adat budaya Lampung *Pepadun* dengan baik dan mendapatkan tanggapan bagus karena penonton bertepuk tangan.

17. Isi Naskah Cerita (Halaman 17)

Setelah selesai, guru dan teman-teman Andi dan Rani mengucapkan selamat dan memuji mereka, Andi dan Rani pun merasa senang dan mengucapkan terima kasih banyak atas responnya. Pada akhirnya mereka sadar pakaian adat daerah tidak kalah keren dibandingkan pakaian modern dan karena ucapan ibu guru saat di mobil “Jika budaya daerah tidak

dilestarikan dari sekarang, maka akan punah dan siapa lagi yang bakal meneruskan budaya ini kalau bukan kita”.

1.2.5 Format Desain

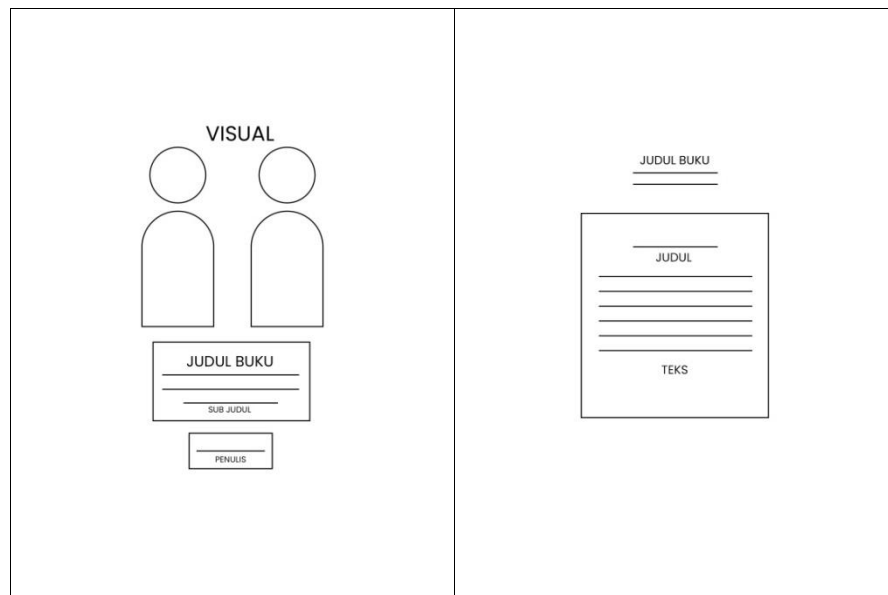
Format merupakan tindakan dalam mengatur maupun menyusun bentuk dan ukuran suatu dokumen atau *file* tertentu seperti desain. Format mengacu pada jenis bentuk penyimpanan *file*, ukuran kertas, ukuran *file*, mengatur posisi atau orientasi pada lembar halaman. Format desain ialah agar perancangan buku cerita bergambar ini bisa merupakan upaya mencapai tujuan yang telah ditentukan, sehingga berpengaruh pada hasil *final* karya, penulis menjelaskan format desain yang sementara digunakan sebagai berikut yaitu:

1. Perancangan ini menggunakan *software* Adobe Illustrator sebagai alat dalam proses digitalisasi gambar sketsa ilustrasi buku cerita bergambar ini dan proyek yang dihasilkan ini disimpan dengan format dokumen yang disebut *file* AI. Kelebihan proyek yang disimpan dalam *file* dengan format AI dapat mengubah ukuran atau skala gambar tanpa menghilangkan kualitas aslinya.
2. Proyek yang sudah selesai dari proses pada perancangan buku cerita bergambar ini, diekspor dari Adobe Illustrator kedalam format gambar atau *jpeg* dengan resolusi standar sebesar 150 ppi. *Jpeg* merupakan format penyimpanan berkas gambar dalam bentuk *file* yang kecil maupun besar.
3. Orientasi halaman atau posisi kertas yang digunakan pada perancangan buku cerita bergambar pengenalan budaya Lampung ini adalah *portrait* atau disebut juga ukuran vertikal yang memanjang keatas dan bawah. Ukuran *art board* perancangan buku cerita bergambar pengenalan budaya Lampung melalui pakaian adat mengenai kain *Tapis* ini yaitu berukuran A4 yaitu 2480 x 3508 *pixel* yang diatur pada *software* Adobe Illustrator A4 merupakan ukuran standar resmi ISO (*International Standar Organization*) dan sangat sering digunakan dalam mencetak dokumen apapun. Selain itu

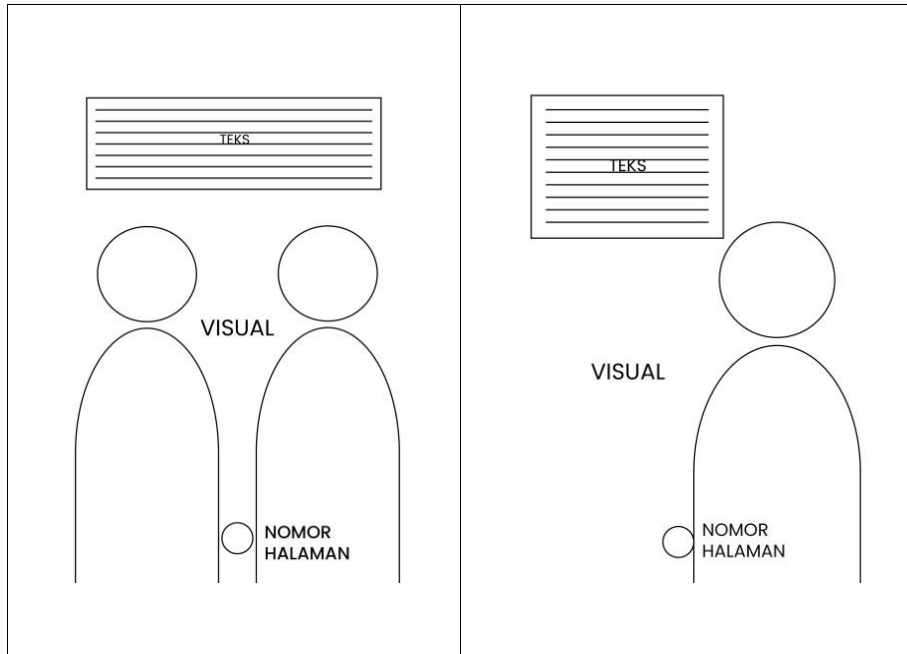
ukuran A4 merupakan ukuran yang cocok untuk digunakan, karena tidak terlalu kecil dan juga tidak terlalu besar.

1.2.6 Tata Letak

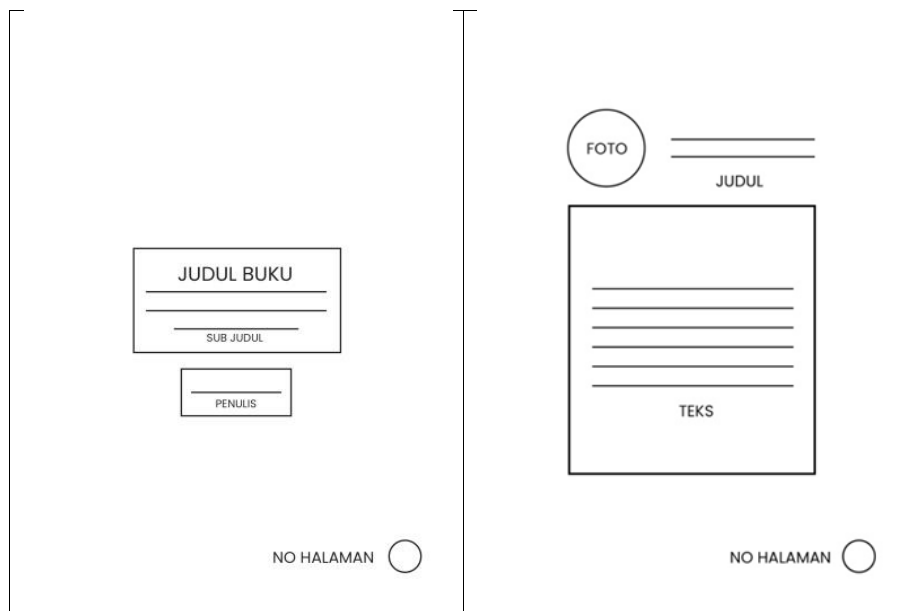
Tata letak ialah mengatur pada suatu elemen agar komunikatif dan mendukung konsep dan pesan sehingga dalam pengaturan menghasilkan struktur yang baik, karena dapat meningkatkan efektifitas keterbacaan. Tata letak atau *layout* yang digunakan pada perancangan buku cerita bergambar pengenalan budaya Lampung ini menggunakan tata letak *Picture Windows Layout*, yaitu tata letak yang menampilkan gambar yang lebih dominan besar atau *full* dibandingkan isi teks pada setiap halaman ceritanya. Tujuan dari penggunaan *layout* seperti ini agar gambar yang dibuat menjadi pusat perhatian, dikarenakan anak-anak lebih menyukai gambar sehingga teks hanya menjadi pendukung sebagai keterangan informasi yang disampaikan. selain itu tata letak yang diterapkan menggunakan prinsip-prinsip seperti *balance* (keseimbangan), *emphasis* (tekanan), *sequence* (urutan pandangan), dan *unity* (kesatuan/serasi). Contoh tata letak dapat dilihat sebagai berikut:



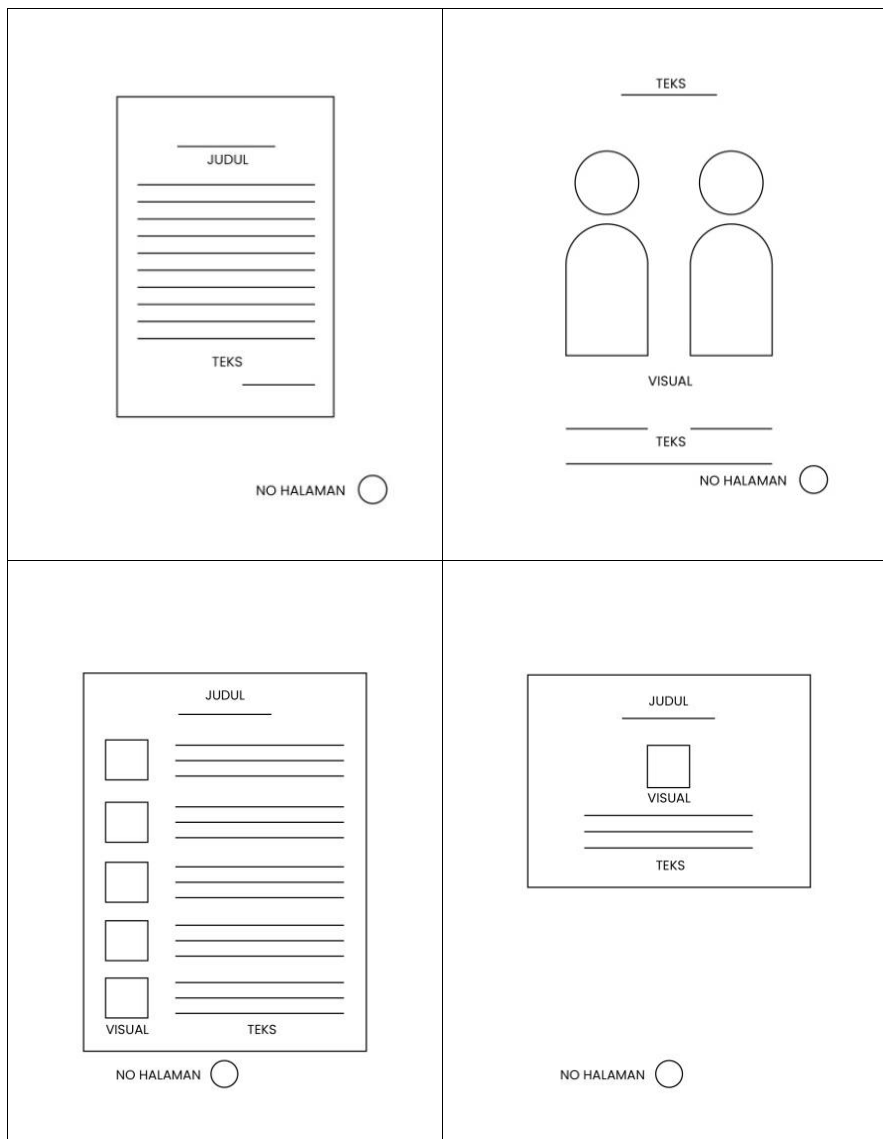
Gambar 3.3 Layout Cover Buku
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)



Gambar 3.4 *Layout Isi Utama Buku*
 (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)



Gambar 3.4 *Layout Isi Pendukung Buku*
 (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)



Gambar 3.5 *Layout Isi Pendukung Buku*
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

1.2.7 Tipografi

Tipografi merupakan elemen desain yang mempengaruhi komunikasi pada anak sehingga pemilihan tipografi sangat berpengaruh pada minat baca pada anak-anak. Tipografi yang digunakan pada teks diperancangan buku cerita bergambar pengenalan budaya Lampung ini menggunakan jenis *Serif* seperti yaitu Andika yang digunakan pada isi teks buku dengan tujuan menggunakannya ialah karena huruf tersebut sangat cocok maupun sangat optimal dengan baik

dalam kegiatan literasi sehingga memberi efek keterbacaan yang jelas bagi anak-anak sekolah dasar dalam memahami informasi melalui tulisan dan memiliki bentuk yang tidak terlalu kaku. Selain itu menggunakan tipografi gaya *hand writing* yaitu *Kids Story*, digunakan pada judul pada *cover* buku maupun subjudul buku dengan bertujuan untuk menarik khalayak sasaran saat melihat buku dan huruf ini cocok untuk digunakan pada desain *cover* buku.

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnop
qrstuvwxyz
1234567890 !?
@ \$ # ^ & * () / _ + " , .

Gambar 3.6 Huruf Andika
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnop
qrstuvwxyz
1234567890!?\$#^&*()/_+”.,

 Gambar 3.7 Huruf *Kids Story* □
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

1.2.8 Gaya Visual

Perancangan buku cerita bergambar ini menggunakan gaya visual kartun karena memiliki karakteristik yang lucu dengan memiliki ciri seperti terdapat aksent gradasi dan bayangan untuk mendapati orisinalitas karya dalam penerapan pada setiap ilustrasi atau gambarnya diperancangan buku cerita bergambar ini.

Alasan memilih gaya kartun tersebut dikarenakan rata-rata anak-anak SDN 1 Rajabasa Raya maupun secara umum banyak sekali yang menyukai kartun, sehingga gaya tersebut dapat cocok dengan selera khalayak sasaran. Berikut contoh gaya visual yang ingin diterapkan:



























Gambar 3.8 Contoh Gambar Kartun
(Sumber: Pinterest.com, 2024)

1.2.9 Warna

Warna merupakan hal yang berpengaruh dalam psikologi manusia. Dalam penggunaan warna, perancangan menggunakan warna dapat menimbulkan pusat perhatian dan menarik bagi anak-anak seperti warna cerah atau juga disebut *Vivid Color*. Warna cerah juga mewakili karakteristik penggunaan warna pada pakaian adat dan aksesoris adat Lampung. Warna *Vivid Color* dapat memberikan efek rasa yang ceria atau gembira kepada anak-anak. Selain warna tersebut dalam perancangan diberikan sedikit warna *Dark Color* (warna gelap) dan menambahkan warna-warna pendukung lainnya. Didalam warna *Vivid Color*

terdapat warna premier yang merupakan warna utama dan dapat menghasilkan warna-warna lainnya. Berikut warna dominan yang digunakan dalam perancangan sebagai berikut:

	R: 229 G: 35 B: 45		R: 246 G: 162 B: 64
	R: 158 G: 16 B: 6		R: 229 G: 125 B: 6
	R: 54 G: 165 B: 54		R: 186 G: 154 B: 137
	R: 106 G: 180 B: 46		R: 252 G: 234 B: 141
	R: 0 G: 141 B: 51		R: 221 G: 185 B: 74
	R: 11 G: 158 B: 216		R: 203 G: 187 B: 160
	R: 45 G: 46 B: 131		R: 177 G: 127 B: 74
	R: 252 G: 234 B: 16		R: 104 G: 60 B: 17
	R: 147 G: 86 B: 158		R: 255 G: 255 B: 255
	R: 233 G: 71 B: 146		R: 198 G: 198 B: 198
	R: 233 G: 71 B: 146		R: 0 G: 0 B: 0
	R: 92 G: 38 B: 113		R: 135 G: 135 B: 135

Gambar 3.9 Warna *Vivid Color* dan Warna *Dark Color*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)