



**“CINDELARAS” ILLUSTRATION AS A MORAL LEARNING MEDIA FOR CHILDREN**

**KREASI ILUSTRASI BUKU ANAK CINDELARAS DALAM BENTUK KOMIK  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MORAL BAGI ANAK**

**Kemala Pintaka Wardani<sup>✉</sup>, Syakir, Wandah Wibawanto**

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

**Info Artikel**

*Sejarah Artikel:*  
Diterima Maret 2020  
Disetujui April 2020  
Dipublikasikan Juli 2020

*Keywords:*  
**Kreasi, Ilustrasi, Buku  
Anak, Komik, Media  
Pembelajaran.**

**Abstrak**

Pembelajaran moral dapat diajarkan melalui cerita, yang berperan sebagai orientasi dan teladan untuk menstimulasi pemahaman yang kemudian menjadi pembiasaan dan karakter personal dari si anak. Dalam proyek studi ini pembelajaran moral disajikan di dalam cerita yang berbentuk buku komik, dengan cerita Cindelaras sebagai teladannya. Proses kreasi buku komik ini melalui beberapa tahapan proses berkarya yaitu proses pra produksi, proses produksi dan proses pasca produksi. Karya utama yang dihasilkan adalah wujud *dummy* dari buku komik yang berjudul “Cindelaras: A Boy with Rooster” dan beberapa karya *merchandise* sebagai pendukung seperti pembatas buku, gantungan kunci, *artprint* dan stiker. Semua halaman *sequence* dari komik ini merupakan visual ilustrasi yang menceritakan kisah perjalanan Cindelaras dalam memperjuangkan keadilan. Dalam komik ini juga digambarkan bagaimana Cindelaras bersikap kepada orangtua, orang yang membutuhkan bahkan orang yang jahat kepadanya sekalipun. Komik ini memiliki pesan utama bahwa setiap perbuatan baik atau buruk akan kembali lagi kepada pelakunya. Karya ini dianalisis dari aspek teknis, aspek estetis dan aspek ilustratif. Secara teknis, keseluruhan karya dikerjakan dalam format dan teknik digital dengan aplikasi *Adobe Photoshop CS5*, sedangkan dilihat dari aspek estetis menyorot kepada unsur-unsur visual yang digambarkan seperti warna, garis, gaya gambar, dan lain sebagainya. Aspek ilustratif menjelaskan tentang bagaimana ilustrasi berperan penting untuk mengkomunikasikan cerita dalam buku komik ini. Melalui kreasi ilustrasi buku komik ini diharapkan dapat menambah rekomendasi bacaan anak sebagai media pembelajaran moral sekaligus sarana promosi untuk mengenalkan cerita rakyat asli Indonesia.

**Abstract**

*Moral learning can be taught through stories, which act as orientations and role models to stimulate understanding which then becomes the habituation and personal character of the child. In this study project moral learning is presented in stories in the form of comic books, with Cindelaras's story as example. The comic book creation process goes through several stages of the creative process namely the pre-production process, the production process and the post-production process. The main work produced was a dummy form from a comic book titled "Cindelaras: A Boy with Rooster" and several merchandise works as supporters such as bookmarks, key chains, art prints and stickers. All the sequences pages of this comic are visual illustrations that tell the story of Cindelaras' journey in fighting for justice. In this comic also illustrated how Cindelaras behaves to parents, people who need even those who are evil to him. This comic has the main message that every good or bad deed will return to the culprit. This work is analyzed from the technical aspects, aesthetic aspects and illustrative aspects. Technically, the entire work is done in digital format and techniques with Adobe Photoshop CS5 applications, while viewed from an aesthetic aspect, it highlights visual elements that are depicted such as colors, lines, drawing styles, and so on. The illustrative aspect explains how illustrations play an important role in communicating stories in this comic book. Through this comic book illustration creation it is hoped that it can add to children's reading recommendations as a medium of moral learning as well as a means of promotion to introduce native Indonesian folklore.*

© 2020 Universitas Negeri Semarang

<sup>✉</sup>Alamat korespondensi:  
Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes  
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang,  
Email: kemala@student.unnes.ac.id

## PENDAHULUAN

Anak dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai keturunan kedua. Dalam Undang-Undang No. 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak dikutip dari Nasir (2013:8), dijelaskan bahwa anak adalah amanah dan karunia Tuhan Yang Maha Esa yang di dalam dirinya melekat harkat dan martabat manusia seutuhnya.

Whitehead dalam Lenny (2011) menyebutkan "*Children are the living messages we send to a time we will not see*" yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia berarti "anak adalah pesan hidup yang kita kirim untuk masa yang tidak akan kita lihat", menjelaskan betapa besar dan pentingnya peran anak sebagai penerus sekaligus pemimpin suatu bangsa di masa depan. Sebatas kecerdasan intelektual saja tentu tidak cukup untuk menjadikan bangsa yang maju dan berbudi luhur. Banyak permasalahan bangsa yang saat ini dihadapi berkaitan dengan karakter dan moral.

Permasalahan yang sedang dihadapi bangsa ini diantaranya adalah korupsi, kriminalitas amoral, kerusuhan SARA dan sebagainya. Karena itu diperlukan usaha untuk mengatasi dan mencegah salah satunya dengan membentuk karakter melalui pembelajaran moral. Membangun karakter bukanlah merupakan produk instan yang dapat langsung dirasakan sesaat setelah pendidikan tersebut diberikan (Lusiana, 2012:3). Di dalam prosesnya tentu memerlukan waktu yang panjang dan harus dimulai sedini mungkin, maka pada masa anak-anak inilah dirasa tepat untuk memulainya.

Dalam pembelajaran moral, khususnya anak-anak, membutuhkan orientasi, contoh, saksi nilai yang hidup, atau teladan yang dapat dilihat, dirasakan, dan akhirnya diikuti menjadi tindakan atau perilaku (Hariyati, 2008: 6). Orientasi, contoh, saksi nilai yang hidup, ataupun teladan bisa diimplementasikan dalam berbagai bentuk, salah satunya melalui cerita.

Cerita atau dongeng berada pada posisi pertama dalam mendidik etika atau moral anak. Jalan cerita secara tidak langsung akan menstimulasi pikiran anak untuk memahami mana saja hal yang baik dan mana yang buruk dengan berbagai pengalaman cerita yang sudah mereka baca. Pesan-pesan moral yang diterima oleh anak sejak usia dini akan melekat dalam memori anak dan dapat menjadi budaya (pembiasaan) dan karakter personal anak (Suarti, 2014:8).

Dari permasalahan tersebut penulis pun tertarik untuk membuat sebuah karya yang diharapkan mampu menjadi solusi, yaitu berhubungan dengan "cerita" sebagai strategi pembelajaran moral untuk anak dan masa depan bangsa yang lebih baik. Melalui "cerita" diharapkan dapat menjadi contoh, teladan, dan panutan yang pada nantinya membentuk karakter si anak.

Berkenaan dengan orientasi, contoh, saksi nilai yang hidup dalam suatu jalan cerita sebagai teladan, penulis memilih salah satu cerita rakyat dari pulau Jawa yang berjudul Cindelaras sebagai dasar cerita landasan berkarya untuk proyek studi ini. Cindelaras mengisahkan bahwa bilamana ada kebaikan pastilah akan berbuah kebaikan sedangkan perbuatan kejahatan akan mendatangkan penderitaan (Utami, 2008: 23). Dari kisah

Cindelas ini, penulis berharap pembaca (anak-anak) mengingat dan memahami bahwa akan selalu ada ganjaran bagi setiap perbuatan, baik maupun buruk. Kisah ini juga dipilih berdasarkan sang tokoh utama yang merupakan seorang anak. Cindelas diharapkan menjadi teladan dan contoh yang baik bagi para pembaca nantinya.

Komik dipilih sebagai media berkarya karena sifatnya yang unik dan fleksibel. Unik, karena karakternya yang *hybrid*, yaitu menggabungkan dua kekuatan besar dalam dunia komunikasi, yaitu teks dan gambar (Maharsi, 2011:6) dan fleksibel, yaitu mudah disesuaikan. Disesuaikan dalam artian bahwa cerita yang diangkat akan dikreasikan kembali dalam cerita dan karakter yang bisa dikatakan baru namun tidak mengubah yang sudah ada.

Sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual merupakan hal yang penting dalam menentukan jenis karya demi mencapai sebuah tujuan; yaitu mengkomunikasikan sebuah pesan. Dalam menyampaikan pesan dibutuhkan media (Anggraini dan Nathalia, 2016: 14). Media teks dan gambar dirasa cocok dan diharapkan cukup efektif dalam menyampaikan pesan tersebut. Gambar membuatnya mudah diserap dan diingat sedangkan teks membuatnya semakin mudah dimengerti. Menurut Maharsi (2011: 8) "Komik merupakan bentuk komunikasi yang membawa pembaca ke ruang-ruang imajinasi baru". Maka penggambaran melalui komik diharapkan akan membuat cerita lebih dinamis, hidup, dan berkesan kepada pembaca.

Mengenai proses pengerjaan komik ini, penulis menggunakan teknik digital, alasannya demi keefektifan proses pengerjaan. Dengan

penyampaian melalui media komik sebagai salah satu media visual, penulis mengharapkan pembaca akan masuk ke dalam ruang imajinasi cerita melalui tokoh-tokoh dan peristiwa yang terjadi dalam cerita rakyat tersebut. Terlepas dari itu, penulis juga berharap pesan tentang kisah mengenai Cindelas ini sampai, memberikan pembelajaran dan kesan kepada pembaca, terutama bagi target utama dari diciptakannya karya proyek studi ini, yaitu anak-anak bangsa.

#### **METODE BERKARYA**

Pada proses kreasi ilustrasi buku komik Cindelas ini membutuhkan sebuah media. Media ini terdiri dari alat dan bahan. Perpaduan antara media dan teknik berkarya inilah yang disebut sebagai metode berkarya. Alat-alat yang dibutuhkan terdiri dari perangkat keras seperti laptop, pen tablet, *mouse*, *flashdisk* dan *printer*. Sedangkan perangkat lunak terdiri dari program *software* aplikasi *Adobe Photoshop CS5*. Program photoshop dapat digunakan untuk menggambar maupun mengedit gambar dan teks, sehingga cukup fleksibel dan efisien. Sementara itu bahan yang dibutuhkan adalah kertas *cts* dan *ivory* 150 gsm atau juga biasa disebut sebagai *artpaper*.

Teknik berkarya dalam pembuatan buku komik ini diawali dengan proses menggambar *draft* atau sketsa awal. Pada proses ini digambarkan adegan dan letak balon dialog dalam sketsa kasar. Berikutnya setelah draft sudah lengkap lanjut ke proses penintaan, kemudian ke proses *flating* atau memberi warna dasar, lalu diberi shading (gelap terang) dan yang terakhir adalah *finishing* dan *lettering*. Dari proses yang panjang tersebut jadilah satu halaman *sequence* komik. Proses terus berulang

sampai halaman-halaman komik terkumpul dan menjadi buku. Setelah semua proses editing buku selesai, yang diperlukan selanjutnya adalah masuk ke dalam teknik cetak untuk mewujudkannya menjadi karya yang nyata dan dapat dinikmati oleh pembaca. Berikut ini adalah tahapan proses berkarya yang secara sistematis dijelaskan dalam bagan.



Gambar 1. Bagan proses berkarya

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil karya yang diwujudkan dalam proyek studi ini adalah berupa *dummy* dari buku komik Cindelaras: *A Boy with Rooster* yang terdiri dari beberapa halaman *sequence* komik dan beberapa *merchandise* sebagai karya pendukung seperti stiker, pembatas buku, dan *artprint*.

Semua desain dan ilustrasi yang ada di dalam buku komik ini merupakan kreasi penulis dalam memvisualisasikan cerita dan karakter Cindelaras itu sendiri. Berikut ini adalah analisis

singkat dari sampel karya dari buku komik Cindelaras.

### Karya Sequence 1



Gambar 2. Halaman Sequence 1

### Spesifikasi Karya

- Judul : *Sequence 1*
- Media : *Digital Drawing*
- Ukuran : 17 x 24,05 cm
- Output : Cetak *digital* pada kertas cts 150 gsm
- Tahun : 2019

### Deskripsi Karya

Pada *sequence* pertama, dibuka dengan panel ilustrasi Kerajaan Jenggala di kala senja sebagai latar pengenalan. Kerajaan Jenggala dengan tembok bata dan bendera terletak di samping persawahan dengan latar belakang gunung. Selanjutnya di panel kedua, berisi ilustrasi Sang Raja, Raden Putra yang duduk di singgasananya lengkap dengan persembahan, didampingi oleh Permaisuri di kiri dan Selir di kanan. Panel selanjutnya adalah ilustrasi *close up* dari

Permaisuri, dan terakhir panel *close up* potret dari Selir yang terlihat melirik pada Permaisuri.

### **Analisis Karya**

Ilustrasi yang disajikan dalam panel satu merupakan pemandangan senja di Kerajaan Jenggala. Pemandangan itu terdiri dari *landscape* barisan pegunungan, persawahan dan sebagian dari beberapa bangunan Kerajaan Jenggala yang dikelilingi oleh pagar dari tanah liat dan bendera-bendera di gerbang depannya. Secara ilustratif, bangunan Kerajaan Jenggala terdiri beberapa bangunan dengan atap berbentuk limas yang terinspirasi rumah-rumah joglo zaman dahulu, ini dikarenakan *setting* cerita Cindelaras berasal dari tanah Jawa, maka berbagai kebudayaan Jawa berusaha dihadirkan namun dengan gambar yang disimplifikasi sehingga terlihat lebih sederhana.

Panel kedua dan ketiga juga menghadirkan beberapa kebudayaan Jawa yang memang hadir sebagai inspirasi visualnya. Seperti busana yang dikenakan oleh Sang Raja, Permaisuri dan Selir merupakan gubahan dari pakaian tradisional pengantin Jawa putra dan putri. Untuk busana yang dikenakan Permaisuri dan Selir, terinspirasi dari kebaya yang dikreasikan sedemikian rupa menjadi lebih sederhana, minimalis tapi tidak menghilangkan bentuk asli tradisionalnya. Sedangkan pakaian Sang Raja terinspirasi dari pakaian pengantin putra dengan topi tinggi bernama *Kuluk Kanigaran* yang merupakan atribut dari pakaian pengantin kerajaan Jawa (Yogyakarta).

Selain busana, aksesoris juga tak lepas terinspirasi dari segala pernak pernik pengantin tradisional Jawa. Seperti aksesoris yang dikenakan di telinga disebut *sumping*, di lengan disebut *kelat bahu*, dan kalung yang digunakan

Sang Raja dan Permaisuri disebut *kalung susun*. Hanya Sang Raja dan Permaisuri yang menggunakan kalung susun karena merekalah yang memimpin Kerajaan Jenggala yang dikisahkan dalam cerita ini.

Untuk *setting* tempat dan perabotan juga mengadopsi dari budaya Jawa, baik kursi singgasana yang diduduki Sang Raja, meja kayu yang berukir dan lain sebagainya. Di samping kiri dan kanan Sang Raja disajikan berbagai hidangan seperti buah dan tumpeng menyiratkan bahwa kerajaan tersebut merupakan kerajaan yang makmur dan sejahtera. Permaisuri dan Selir berdiri menunduk dengan sopan di sebelah kanan dan kiri Sang Raja, tampil sebagai perkenalan tokoh sekaligus menandakan sebagai pendamping setia Sang Raja dalam memimpin kerajaannya.

Pada panel berikutnya merupakan *close up* masing-masing potret dari Permaisuri dan Selir. Sang Permaisuri menampakkan ekspresi yang tenang dan teduh, merupakan perwujudan dari karakternya yang sabar, tenang dan murah hati. Sedangkan Sang Selir di panel berikutnya tampil dengan wajah yang nampak tidak senang, melirik kepada Sang Permaisuri, menandakan ada sifat iri di balik wajahnya yang cantik jelita.

Dari penggambaran secara ilustratif di atas, tak lepas dari naskah yang berperan penting untuk menuntun jalannya cerita. Penulis membuat naskah berpedoman pada buku "Yuk, Bikin Komik Sambil Ketawa" oleh Dwi Koendoro Br. yang mengacu pada naskah skenario film untuk mempermudah penggarapannya. Adegan yang disampaikan diuraikan ke dalam tabel perkolom dan baris yang berisi *scene*(adegan) dan *shoot* apa yang digunakan.

Berikut ini adalah naskah dari *Sequence 1*:

<p><b>NASKAH CINDELARAS:</b> <i>A Boy with Rooster</i></p>	
<p><b>Sequence 1 (3 Baris)</b></p>	
<p>Baris 1: (<i>Long Shot</i>) Kotak bar. Suasana Senja</p>	<p>Suasana senja dengan pemandangan lanskap Kerajaan Jenggala beserta alam pegunungan dan sawah di sekitarnya sebagai background.</p> <p><b>NARASI:</b> <i>Di suatu ketika, tersebutlah sebuah kerajaan yang makmur, sejahtera dan damai bernama Kerajaan Jenggala.</i></p> <p><i>Kerajaan itu dipimpin oleh seorang raja yang bijaksana, Raden Putra namanya. Ia didampingi oleh seorang permaisuri yang baik hati dan seorang selir yang cantik jelita.</i></p>
<p>Baris 2: (<i>Full</i>) Kotak bar</p>	<p>Sang Raja, Raden Putra duduk di singgasananya di dalam Kerajaan Jenggala, didampingi oleh Sang Permaisuri dan Sang Selir</p>

<p>Baris 3 Panel 1: (<i>Close Up</i>)</p>	<p><i>Close up potret Sang Permaisuri yang terlihat tenang dari panel sebelumnya</i></p> <p><b>NARASI:</b> <i>Namun selir raja memiliki sifat iri dengki terhadap permaisuri</i></p>
<p>Baris 3 Panel 2: (<i>Close Up</i>)</p>	<p><i>Close up potret Sang Selir yang terlihat melirik ke arah permaisuri</i></p> <p><b>NARASI:</b> <i>Hingga suatu hari si Selir merencanakan suatu yang buruk terhadap permaisuri</i></p>

**Karya Sequence 2**



**Gambar 3.** Halaman *Sequence 2*

**Spesifikasi Karya**

- Judul : *Sequence 2*
- Media : *Digital Drawing*
- Ukuran : *17 x 24,05 cm*
- Output : *Cetak digital pada kertas*
- Tahun : *2019*

### Deskripsi Karya

*Sequence 2* dibuka dengan panel pertama dari kiri ke kanan, menggambarkan suasana siang hari dan digambarkan separuh bagian dari bendera dan atap kerajaan Jenggala. Berikutnya di panel kedua ke kanan, berisi adegan Sang Selir yang sedang terbatuk parah. Wajahnya pucat, berkeringat dan terbaring di tempat tidurnya dengan bantal dan selimut yang berwarna emas.

Panel selanjutnya yaitu di bawahnya, digambarkan sebagian tempat tidur Selir yang berkelambu merah, dan di sampingnya sudah ada tabib dan Sang Raja yang menampakkan raut wajah gelisah. Tabib membawa kendi yang berasap mencoba memeriksa keadaan Sang Selir. Selanjutnya pada panel akhir, digambarkan secara *close up* wajah Sang Selir yang terlihat sangat kesakitan dan bercucuran keringat, sementara itu tangan tabib yang mencoba memeriksanya tersentak ke belakang tanda bahwa ia terkejut akan

### Analisis Karya

Dibuka dengan penggambaran *setting* waktu dan tempat yang dibuat seminimal mungkin tapi masih tetap bisa dikenali, yaitu suasana siang hari yang cerah, dengan sebagian bangunan dan bendera semacam umbul-umbul milik Kerajaan Jenggala yang pernah digambarkan di *Sequence* pertama.

Di panel kedua, digambarkan Sang Selir yang sedang terbatuk parah dengan wajah yang pucat dan berkeringat terbaring dengan selimut yang menutup hingga dadanya. Dari adegan tersebut kita bisa menyimpulkan bahwa Selir sedang sakit. *Background* panel dua diberi gradasi dengan warna jingga yang terang di tengah dan yang lebih gelap di bagian luar serta pemberian efek garis yang berirama mengarah kepada Sang

Selir bertujuan untuk memberikan efek fokus dan kesan gerak yang dinamis. Dalam panel ini gerakan dinamis tersebut memberikan efek bahwa Sang Selir batuk dengan keras.

Di baris kedua panel ketiga, digambarkan *fullshot* dari keadaan di kamar Selir saat itu. Di sana diilustrasikan tiga tokoh, yaitu Sang Raja, Tabib kerajaan dan Sang Selir sendiri yang tengah terbaring sakit. Wajah Sang Raja menampakkan ekspresi khawatir sedangkan tabib menampakkan wajah serius sambil memegang kendi berisi dupa yang menyebarkan asap. Tempat tidur Sang Selir digambarkan memiliki tirai merah di sudut-sudutnya. Selimut dan bantalnya berwarna coklat keemasan dihiasi dengan motif belah ketupat dan ukir yang sederhana. Di bagian belakang, tergambar dekorasi seperti lukisan, tiang, perabotan dengan ukiran yang indah sebagai *background*. Hanya digambarkan dengan *lineart*nya saja agar tidak mengganggu *foreground* yang ada di depannya.

Pada panel terakhir, merupakan *shoot close up*, memperlihatkan ekspresi Sang Selir yang nampak sakit sebagai poin utama. Wajahnya berkeringat, dan badannya bergetar. Tangan Tabib ada di sebelahnya berusaha memeriksa namun tangannya berhenti karena tersentak. Tanda seru juga turut ditampilkan dalam panel ini untuk menjelaskan ekspresi dari Sang Tabib tanpa harus menampakkan wajahnya di dalam panel. Sehingga gestur yang ditampilkan pada tangan, cukup untuk menjelaskan apa yang terjadi di adegan tersebut.

*Sequence 2* terdiri atas visual dan teks, baik pada gambar langsung maupun balon kata yang ada (sinopsis, dialog dan sebagainya). Berikut ini adalah naskah dari *Sequence 2*:

<b>Sequence 2 (3 Baris)</b>	
Baris 1 Panel 1: (Close Up) Kotak kecil	Gambar <i>setting</i> waktu siang hari dengan matahari yang bersinar terik dan langit biru cerah di Kerajaan Jenggala, dengan gambar close up sebagian bangunan dari kerajaan tersebut
Baris 1 Panel 2: (Medium)	Sang Selir terlihat terbatuk parah dengan wajah pucat dan berkeringat  <b>SUARA EFEK:</b> UHUK! UHUK! UHUK!!
Baris 2: (Full) Kotak bar	Suasana kamar Sang Selir, ada Sang Raja dan Tabib istana yang sedang memeriksa keadaan Sang Selir. Wajah Sang Raja terlihat khawatir, dan Tabib terlihat begitu serius.
Baris 2: (Full) Kotak bar	<b>DIALOG</b>  <b>RAJA:</b> “Wahai tabib, apa yang sebenarnya terjadi pada Selir?”  <b>TABIB:</b> “Yang mulia Selir nampak sedang sakit parah, Paduka. Biar hamba periksa dahulu keadaannya”

Baris 3: (Close Up)	<i>Close up</i> ekspresi dari Sang Selir yang terlihat pucat, menggigil dan berkeringat yang sedang berbaring, sementara itu tangan tabib yang mencoba memeriksanya tiba-tiba tersentak kaget karena suatu hal
---------------------	--

### Merchandise Bookmark



Gambar 4. Desain bookmark

### Spesifikasi Karya

Judul	: <i>Bookmark</i>
Media	: <i>Digital Drawing</i>
Ukuran	: 5 x 15 cm
Output	: Cetak <i>digital</i> pada <i>artpaper</i>

### Deskripsi Karya

*Bookmark* atau pembatas buku adalah salah satu *merchandise* yang dirancang untuk melengkapi keseluruhan dari buku komik Cindelaras. Satu buah bookmark terdiri dari satu buah karakter utama yang ada di dalam komik.

Satu seri karakter *bookmark* ini terdiri dari enam karakter yang merupakan karakter-

karakter utama yaitu Cindelaras, Permaisuri, Selir, Patih, Sang Raja dan Tabib Istana. Semua karakter ini sebelumnya sudah digambar terlebih dahulu bahkan sebelum halaman komik digambar, yaitu dari proses awal perancangan karakter. Jadi proses pembuatan *bookmark* ini kurang lebih cukup memberikan *editing* kepada gambar yang sudah ada pada ukuran dan desain yang menyesuaikan kebutuhan.

### Analisis Karya

Proses pembuatan *bookmark* seperti sudah dijelaskan pada deskripsi sebelumnya, hampir sama seperti proses pembuatan isi halaman komik. Diawali dengan menggambar *draft* rancangan karakter, memberinya *lineart*, warna dan *shading*.

Setelah seluruh rancangan desain karakter selesai, proses selanjutnya adalah masuk ke dalam editing menyesuaikan format dari *bookmark* yang dibutuhkan. *Bookmark* diatur dalam ukuran 5 x 15 cm, karakter masuk menjadi poin utama dan daya tarik dari keseluruhan pembatas buku ini, dan diatur dalam desain yang selaras.

Desain *bookmark* memilih jenis yang sederhana dengan memasukkan karakter, memberikan warna *background* yang senada dengan visual dan karakter, dan keseragaman pada pemberian font judul komik di bagian bawahnya.

*Bookmark* hadir sebagai merchandise pelengkap keseluruhan buku komik Cindelaras. Dirancang sebagai bonus apabila nanti penulis berkenan untuk mengembangkan dan memasarkannya menjadi salah satu *intellectual property*.

### Merchandise Motivational Stickers



Gambar 5. Desain *Motivational Stickers*

### Spesifikasi Karya

Judul : *Motivational Sticker*  
Media : *Digital Drawing*  
Ukuran : 6x6 cm  
Output : Cetak *digital* pada kertas stiker

### Deskripsi Karya

*Motivational Stickers* adalah stiker-stiker dari karakter-karakter yang ada di dalam komik Cindelaras yang dirancang bertujuan untuk memberikan motivasi-motivasi sederhana kepada pembaca. Stiker ini berisi empat karakter yang masing-masing diberi teks sederhana memotivasi yang ditujukan bagi pembaca (terutama) anak-anak. Ada karakter Permaisuri dengan motivasi "Wah anak pintar!", karakter Cindelaras dengan "Pasti Bisa!" karakter Tabib dengan "Jaga Kesehatan" dan yang terakhir karakter Selir dengan "Aku Tak Akan Menyerah".

Dari kata-kata yang sederhana tersebut diharapkan stiker yang berfungsi sebagai dekorasi atau hiasan ini memberikan nilai kepada orang yang melihatnya.

### Analisis Karya

Proses pembuatan stiker sama seperti proses menggambar buku komik, hanya saja proses ini jauh lebih sederhana karena yang digambar pun memiliki visual yang sederhana dengan penyederhanaan dari desain karakter yang sudah ditentukan sebelumnya.

*Draft* digambar untuk menentukan rancangan stiker, kemudian diberi *lineart*, dan yang terakhir pewarnaan dan pemberian teks. Pemilihan teks disesuaikan dengan sifat dan peran dari karakter yang bersangkutan. Seperti permaisuri yang baik hati, Cindelaras yang positif dan bersemangat, Tabib yang bekerja untuk menjaga kesehatan warga istana, dan Selir yang ambisius dalam mengejar keinginannya.

Setelah stiker selesai dirancang sedemikian rupa, terakhir adalah proses mewujudkannya yaitu dengan mencetaknya di atas kertas stiker *art paper* untuk kemudian dapat digunakan dan ditempel di tempat yang diinginkan. *Motivational stickers* hadir sebagai pelengkap dari keseluruhan komik Cindelaras untuk menambah nilai tersendiri kepada pembaca.

### Merchandise Gantungan Kunci



Gambar 8. Gantungan kunci

### Spesifikasi Karya

Judul : Gantungan Kunci  
Media : *Digital Drawing*

Ukuran : 6x6 cm lebar 3 mm  
Output : Cetak *digital* pada akrilik  
Jumlah : 3 seri

### Deskripsi Karya

Gantungan kunci berukuran 6 x 6 cm dengan ketebalan 3mm terdiri dari 3 seri karakter yaitu Cindelaras, ayam jago, dan Permaisuri. Ilustrasi merupakan hasil penggambaran ulang dari karakter-karakter yang sudah dirancang dan digambar jauh lebih sederhana dan memberikan kesan lucu. Gambar dikerjakan dengan program yang sama yaitu *adobe photoshop cs5*. Ilustrasi yang telah selesai digambar kemudian dicetak dengan teknik *digital print* pada akrilik untuk dijadikan sebagai gantungan kunci.

### Analisis Karya

Secara teknis, proses pembuatan desain ilustrasi untuk gantungan kunci sama seperti proses menggambar isi halaman komik yaitu diawali dengan proses menggambar *draft/* sketsa, kemudian memberikan *line art* di atas layer sketsa tersebut, kemudian terakhir memberikan warna dan *shading* pada desain gambar ini. Setelah pengerjaan secara *digital* selesai, kemudian ilustrasi dicetak pada akrilik dengan ketebalan 3mm dan diberikan gantungan kunci.

Ketiga gantungan kunci memiliki karakter yang kurang lebih sama yaitu karakter-karakter yang merupakan karakter utama dari komik Cindelaras. Desain karakter inilah yang kemudian diaplikasikan pada bidang berukuran 6 cm x 6 cm. Karakter Cindelaras, ayam jago dan Permaisuri dipilih sebagai karakter ikon yang mewakili semua karakter dari buku Cindelaras. Gantungan kunci didesain semenarik dan selucu mungkin untuk menarik pembaca dan

konsumen, memberikan *value* lebih kepada keseluruhan komik.

Gantungan kunci merupakan *merchandise* yang dirancang sebagai pelengkap dari keseluruhan karya dan diberikan kepada konsumen jika mereka membeli komik Cindelaras, dan akan mendapatkan satu pcs random setiap pembeliannya.

## PENUTUP

Proyek studi ini mewujudkan sebuah rancangan berupa *dummy* dari buku komik "Cindelaras: A Boy with Rooster" dengan tujuan untuk menyampaikan pesan dan pembelajaran moral yang ada di dalam kisah Cindelaras bagi anak-anak.

Tahap mengerjakan karya ini terdiri dari enam tahapan utama yaitu proses *draft* (sketsa), *penintaan*, *flatting* (memberi warna dasar), *shading*, efek tekstur, dan yang terakhir *finishing* dan *lettering*. Semua tahapan tersebut dikerjakan secara digital dengan aplikasi program *Adobe Photoshop CS5*. Dengan diciptakannya karya ini diharapkan generasi muda selanjutnya terutama yang memiliki *passion* di bidang ilustrasi dan komik mendapatkan banyak wawasan, pengetahuan dan informasi tentang bagaimana proses berkarya komik yang sebenarnya dan semoga para pembaca terutama anak-anak mendapatkan satu pengalaman baru dan pembelajaran dari kisah Cindelaras yang diangkat dalam karya ilustrasi buku komik ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hariyati, Ceacilia, Keradus Sumaryo dan V.P. Suparman. 2008. *Pendidikan Budi Pekerti*. Jakarta: Grasindo.
- Koendoro, Br. Dwi. 2007. *Yuk, Bikin Komik Sambil Ketawa*. Bandung: Dar! Mizan.
- Lenny, N. Rosalin. 2011. *Kabupaten/Kota Layak Anak untuk Mewujudkan Indonesia Layak Anak (online)*. <http://www.kotalayakanak.org> (diakses 20 Desember 2018)
- Lusiana, Ernita. 2012. *Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional pada Anak Usia Dini di Kota Pati*. *Journal of Early Childhood Education Papers*. 1(1): 3-5.
- Maharsi, Indira. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: KATA BUKU.
- Suarti, Alit Ketut Ni. 2014. *Menanamkan Nilai Moral Pada Anak Usia Dini Melalui Bercerita*. *Jurnal Paedagogy*. 1(1): 1-2.