

PERANCANGAN KARAKTER MARKO UNTUK BUKU NON TEKS BERJUDUL “HORE! KERANJANGKU LEBIH BANYAK” PT. JPBOOKS

Didia Erio Yurangga¹, Muh Ariffudin Islam²

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
didayurangga16021264049@mhs.unesa.ac.id

² Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
muhariffudin@unesa.ac.id

ABSTRAK

Marko adalah karakter yang saya ilustrasikan untuk buku non teks yang berjudul “Hore! Keranjangku Lebih Banyak” yang diterbitkan PT. JPBOOKS, karakter ini diilustrasikan sesuai dengan deskripsi yang diberikan oleh penulis naskah. Penelitian ini bertujuan untuk menghadirkan karakter petani dengan citra yang bersahabat dan sesuai untuk anak sekolah dasar (SD). Media yang dipilih adalah buku non teks, Definisi buku non teks dapat didefinisikan sebagai buku yang memberikan informasi faktual dan pengetahuan tentang berbagai topik yang menitik beratkan pada ilustrasi sebagai media pendamping belajar anak agar tidak terlalu jenuh dengan buku tekstual. Karakter Marko ini dirancang sebagai karakter pendukung dalam buku non teks yang berjudul “Hore! Keranjangku Lebih Banyak”. Perancangan menggunakan metode pengumpulan data analisis *existing*. Perancangan desain karakter ini menggunakan metode *design thinking* oleh Tim Brown. Proses visualisasi desain menggunakan Paint Tools SAI2. Diharapkan dengan adanya ilustrasi karakter Marko ini target audien yang berusia 6-12 tahun dapat lebih mudah memahami isi cerita yang terdapat pada buku yang berjudul “Hore! Keranjangku lebih banyak”.

Kata Kunci : ilustrasi, desain karakter, buku non teks.

ABSTRACT

Marko is a character that I illustrated for a non-text book titled " Hore! Keranjangku lebih banyak" published by PT. JPBOOKS. This character was illustrated according to the description provided by the scriptwriter. The purpose of this research is to present a farmer character with a friendly and suitable image for elementary school (SD) children. The chosen medium is a non-text book, which can be defined as a book that provides factual information and knowledge on various topics, emphasizing illustrations as a supplementary learning tool for children so they not get bored just with text based book. The character Marko is designed as a supporting character in the non-text book titled " Hore! Keranjangku lebih banyak". The design process utilized the existing data analysis method, and the character design was developed using the design thinking method by Tim Brown. The visual design process was carried out using Paint Tools SAI2. It is hoped that with the presence of this character illustration, the target audience aged 6-12 years can better understand the content of the book titled " Hore! Keranjangku lebih banyak".

Key Words : *Illustration, Character Design, Non teks book*

PENDAHULUAN

Peran buku non teks dalam pendidikan dasar dan pembelajaran siswa Sekolah Dasar (SD) sekarang ini terbilang cukup penting yang mana

menyesuaikan dengan kurikulum baru yang di buat oleh Kementrian Pendidikan, yaitu Kurikulum Merdeka, di dalam kurikulum baru ini Guru di bebaskan untuk menentukan metode

pembelajaran pada siswa sehingga siswa mampu mencapai target yang sudah ditentukan, karena Guru dianggap lebih memahami siswanya, hadirnya buku non teks ini sebagai pendamping siswa dalam belajar agar tidak cepat jenuh dengan buku-buku tekstual yang setiap hari ditemui, karena buku non teks ini mengedepankan ilustrasi sebagai media bercerita diharapkan siswa lebih tertarik untuk membaca. Pada buku non teks ini juga memuat beberapa materi pembelajaran sederhana, seperti berhitung, pengetahuan umum, dan juga pendidikan moral yang disajikan dalam satu bacaan.

Karakter Marko ini adalah karakter pendukung di dalam buku non teks berjudul “Hore! Keranjangku Lebih Banyak” karakter marko disini adalah seorang petani kebun mangga yang ada di dalam cerita dan nantinya akan banyak berinteraksi dengan karakter anak-anak yang ada di buku non teks

Desain karakter untuk buku anak melibatkan penciptaan karakter-karakter yang menarik dan sesuai dengan target pembaca anak-anak. Berikut adalah beberapa hal yang dapat dipertimbangkan dalam desain karakter untuk buku anak:

Kesederhanaan: Karakter-karakter haruslah sederhana dan mudah dikenali oleh anak-anak. Garis-garis yang jelas dan bentuk-bentuk yang mudah diingat dapat membantu anak-anak mengenali karakter tersebut.

Ekspresi: Karakter yang ekspresif dapat membantu mengkomunikasikan emosi dan perasaan kepada pembaca anak-anak. Ekspresi wajah dan gerakan tubuh yang jelas dan mudah dipahami dapat membuat karakter menjadi lebih menarik dan memikat perhatian anak-anak.

Warna yang cerah: Penggunaan warna cerah dan menarik dapat membuat karakter terlihat lebih hidup dan menarik bagi anak-anak. Warna-warna yang cerah juga dapat membangkitkan perasaan kegembiraan dan kegirangan pada pembaca anak-anak.

Kesesuaian dengan cerita: Karakter-karakter haruslah sesuai dengan cerita yang dibawakan dalam buku anak. Misalnya, jika buku menceritakan tentang hewan-hewan, karakter-karakter yang berhubungan dengan dunia hewan dapat digunakan. Hal ini dapat membantu anak-anak lebih terlibat dalam cerita dan membuatnya lebih mudah dipahami.

Kreativitas: Desain karakter untuk buku anak dapat memanfaatkan imajinasi dan kreativitas. Karakter-karakter yang unik, tidak konvensional, dan memiliki ciri khas dapat menarik minat anak-anak dan membuat mereka ingin mengeksplorasi lebih banyak lagi.

Selain itu, penting juga untuk memperhatikan usia target pembaca anak-anak. Desain karakter untuk buku anak prasekolah akan berbeda dengan desain karakter untuk buku anak usia sekolah. Usia dan minat anak-anak harus dipertimbangkan dalam proses desain karakter untuk memastikan daya tarik dan relevansi yang tepat

Tujuan perancangan ini karakter Marko ini adalah untuk mendukung buku non teks yang berjudul “Hore! Keranjangku Lebih Banyak” karakter Marko ini gaya ilustrasinya saya sesuaikan dengan target pembaca yaitu siswa SD yang mana harus sederhana tidak terlalu detail tapi tetap bisa dengan mudah dipahami oleh pembaca yang kemudian dijabarkan melalui pendeskripsian proses perancangan.

METODE PERANCANGAN

Perancangan karakter Marko ini bertujuan untuk menghadirkan karakter petani dengan citra yang bersahabat dan sesuai untuk anak sekolah dasar (SD). Dalam mendukung keperluan perancangan ini, diperlukan sejumlah data pendukung. Data data tersebut bersifat primer dan sekunder. Sumber data primer merupakan sebuah sumber yang hasilnya dapat langsung diperoleh oleh pengumpul data. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari narasumber maupun sumber-sumber secara teoritikal seperti literatur dari buku dan internet.

Pendekatan Design Thinking digunakan dalam proses perancangan ini karena memberikan solusi yang berfokus pada kebutuhan manusia. Dengan mengutamakan perspektif, pengalaman, dan kebutuhan pengguna sebagai titik tolak, metode ini menjamin solusi yang relevan, efektif, dan bernilai bagi target audiens. Fokus pada aspek manusia juga mendorong terciptanya inovasi yang berkelanjutan.

Langkah-langkah dalam Design Thinking melibatkan tahap-tahap berikut:

a. Tahap Empathize, di mana perancang mengadopsi empati dalam berinteraksi dengan Supervisi dan ketua tim desain di PT. JPBooks untuk mendapatkan wawasan dan data yang relevan. Serta pengamatan lapangan dan dokumentasi, menjadi bagian penting dari proses ini.

b. Tahap Define, di mana informasi yang terkumpul dianalisis untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang mendesak, dan kemudian merumuskan solusi yang dapat diimplementasikan dalam rancangan.

c. Tahap Ideate, di mana ide-ide yang dihasilkan dari analisis disaring untuk menemukan solusi terbaik dalam mengatasi permasalahan. Kreativitas dan eksplorasi konsep menjadi fokus utama untuk menarik minat pembaca. Ide-ide ini kemudian digambarkan dalam bentuk sketsa kasar yang nantinya akan divisualisasikan menjadi karakter Marko.

d. Tahap Prototype, di mana hasil dari tahap-tahap sebelumnya direpresentasikan dalam bentuk beberapa prototype sketsa, sehingga dapat dinilai dan pilah langsung oleh supervisi, ketua tim desain, dan juga pihak penulis naskah. Melalui prototipe ini, solusi yang diusulkan dapat diperlihatkan secara nyata kepada audien.

e. Tahap Test, di mana setelah prototipe dipresentasikan, feedback dari supervisi, ketua tim desain, dan penulis naskah menjadi hal penting untuk dinilai. Berupa komentar dan pendapat, feedback ini disaring agar dapat memberikan saran-saran bermanfaat dalam meningkatkan kesesuaian karakter dengan naskah.

Sumber data primer diperoleh melalui wawancara kepada pihak penulis naskah yang mengetahui karakter Marko tentang hal-hal mengenai karakter yang termasuk dalam penelitian. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh melalui literatur untuk mencari teori teori yang berkaitan dengan penelitian. Sumber data diperoleh dari sumber pustaka, makalah atau kutipan. Kemudian dapat diperoleh dari internet

seperti e-journal, ensiklopedia, maupun *website* lain dari internet.

Dalam penggalan data, dengan melakukan wawancara serta studi literatur. Wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk saling bertukar informasi atau suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu (Sugiyono, 2015). Wawancara dengan pihak penulis naskah yaitu Ibu Ari Puji Astutik dilakukan secara daring dengan aplikasi *Zoom meeting*. Data yang diperoleh dari wawancara berupa catatan.

Studi literatur dengan teknik kepustakaan, yang mana adalah proses pengumpulan data dari material-material yang berada diruang kepustakaan, contohnya koran, buku, majalah, naskah, dokumen dan sebagainya yang dapat relevan dengan penelitian. Sementara *web surfing* adalah proses untuk penelusuran atau mengutip suatu teori yang didapat dari internet.

KERANGKA TEORETIK

a. Desain Karakter

Desain karakter mencakup proses penciptaan penampilan visual dan atribut yang unik bagi karakter dalam berbagai bentuk media, seperti film, animasi, permainan video, komik, dan buku ilustrasi. Proses ini mencakup pengembangan aspek fisik dan estetika karakter, termasuk penampilan, wajah, tubuh, pakaian, warna, ekspresi, dan sikap. Peranan desain karakter sangatlah penting dalam membentuk identitas dan kepribadian karakter, serta berkontribusi pada alur dan pemahaman cerita. Elaine Marie (2000: 7) berpendapat bahwa karakter dari sebuah buku bisa menjadi teman bagi pembaca saat karakter yang dihadirkan memiliki kesamaan atau familiar dengan lingkungan pembaca

b. Ilustrasi

Istilah "ilustrasi" berasal dari bahasa Latin "illustrate" yang memiliki arti menerangi dan menghias (Supriyono, 2010). Ilustrasi berfungsi sebagai visualisasi dari cerita dan harus mampu menarik perhatian pembaca agar tertarik membuka serta membaca buku tersebut (Riska, 2015). Ilustrasi merupakan gambar atau foto yang memiliki tujuan untuk memberikan penjelasan pada teks serta menarik minat pembaca. Selain itu,

ilustrasi juga berperan dalam membantu pemahaman pesan dan meningkatkan daya tarik desain (Supriyono, 2010:51). Ilustrasi menjadi pilihan yang dapat menyampaikan pesan pada pembaca terlebih pada anak-anak yang lebih besar memahami visual atau gambar dibandingkan bentuk verbal atau tulisan, tetapi penggunaan ilustrasi yang berlebihan dapat membingungkan dan mengurangi nilai keterbacaan.

Ilustrasi yang dapat menarik perhatian pembaca pada umumnya memenuhi beberapa kriteria berikut (Supriyono, 2010):

- 1) Menggugah keinginan dan perasaan ingin membaca.
- 2) *Informative*, komunikatif dan mudah dipahami.
- 3) Ide baru, orisinal, bukan merupakan tiruan.
- 4) Harus memiliki kualitas yang memadai baik dari seni maupun gambar dan foto yang dipakai.
- 5) Punya daya pakau atau biasa disebut *eye catcher*.

Gaya gambar yang diterapkan dalam perancangan ini adalah gaya gambar hibrida merupakan gaya gambar yang dicampur. Penggabungan dari gaya gambar realis dan kartun. Gaya gambar realis yang mengutamakan keseimbangan proporsi tubuh tetapi tidak detail dan lebih mengarah pada gaya gambar kartun yang menyerderhanakan obyek (Gumelar, 2017).

Gambar ilustrasi karakter menerapkan gaya menggambar Eropa. desain karakter Eropa digambarkan dengan garis yang tajam dan jelas memberikan kesan rapih dan mudah teridentifikasi oleh pembaca baik itu karakter utama dan latar belakang lokasi yang digambar. Contoh karya komik Eropa yang terkenal seperti *The Adventure of Tin Tin* karya Hergé komikus asal Belgia

c. Tipografi

Tipografi adalah seni tentang mendesain, mencipta, memilih dan memilah, menata dan mengorganisir huruf dalam segala aspek ketentuan yang meliputi dirinya dan berkaitan dengan estetika serta komunikasi yang efektif karena mampu mewakili konsep dan inti pesan yang disampaikan melalui karakter serta ciri khas huruf yang dimilikinya (Maharsi, 2013).

Pemilihan jenis dan karakter huruf, serta cara pengelolaannya akan sangat menentukan keberhasilan desain komunikasi visual. Dibaca

atau tidaknya sebuah pesan tergantung pada penggunaan huruf (*type face*) dan cara penyusunannya (Supriyono, 2010). Memilih jenis huruf dapat dianalogikan seperti memilih sepasang sepatu pesta. Pertimbangannya adalah apakah tampilannya sesuai dengan pakaian yang akan dikenakan sebagaimana kenyamanannya, dan mungkin juga bagaimana tren-nya (Sihombing, 2010:23).

Berdasarkan pengertian diatas, Tipografi menjadi salah satu unsur yang penting dalam sebuah desain. Karena secara tidak langsung pemilihan tipografi yang sesuai akan mendukung visualisasi atau ilustrasi. Penerapan Tipografi pada perancangan ini adalah pada penulisan narasi cerita dan teks dialog yang terjadi pada buku non teks.

d. Warna

Warna memiliki peran krusial dalam desain objek, karena mampu mencerminkan identitas dan kesan yang ingin disampaikan. Selain sebagai penarik perhatian, warna juga mampu mempengaruhi emosi dan menggambarkan pesan visual secara efektif. Setiap warna memiliki karakter dan sifat yang beragam (Angraini dan Nathalia, 2014:37-38).

Akan tetapi, ketidaktepatan dalam memilih warna dapat berdampak negatif pada citra, keterbacaan, dan bahkan minat baca. Sebagai contoh, ketika desain publikasi menggunakan warna-warna lembut, hasilnya akan menyampaikan kesan yang lembut, tenang, dan romantis. Sebaliknya, warna-warna yang kuat dan kontras akan menghasilkan kesan yang dinamis dan meriah (Supriyono, 2010:70).

e. Paint Tool SAI 2

Paint tool SAI 2 adalah sebuah software aplikasi untuk menggambar berbayar dari developer Systemax yang memiliki *interface* simple dan mudah dikenali sehingga memudahkan untuk menggambar secara digital. Aplikasi ini hanya tersedia untuk Windows saja, tetapi aplikasi ini memiliki banyak kelebihan seperti *Bucket fill* yang lebih mudah untuk mewarnai sebuah objek tanpa harus melakukan seleksi seperti aplikasi untuk menggambar digital lainnya sehingga mempercepat proses pemberian warna, kelebihan lain adalah pemilihan efek brush dan juga tekstur yang tersedia bersama dengan brush itu sendiri

jadi tidak memerlukan aset brush lagi. Paint Tool SAI 2 juga sangat fleksibel, aplikasi ini memiliki format file .sai, namun Paint Tool SAI 2 juga dapat membuka dan *export* file .PSD yang berasal dari aplikasi Adobe Photoshop, sehingga bisa dengan mudah bersinergi dengan aplikasi-aplikasi lain untuk perancangan buku non teks.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Karakter Marko

Karakter Marko ini adalah karakter pendukung yang dihadirkan didalam buku non teks berjudul “Hore! Keranjangku Lebih Banyak” meskipun karakter pendukung, nantinya karakter marko ini memiliki peran yang cukup penting di dalam buku non teks sebagai sosok karakter dewasa yang hadir sebagai pembimbing karakter-karakter utama yang ada di dalam buku non teks nantinya sesuai dengan yang dideskripsikan oleh penulis sebagai seorang petani yang memiliki kebun mangga dan ramah terhadap anak-anak.

b. Narasi Desain

Nama karakter Marko, sering dipanggil Om Marko. Laki-laki berumur 35 tahun, tinggi tegap, memiliki kulit sawo matang rambut berwarna hitam karakter menggunakan Topi Caping seperti petani, berdomisili di Indonesia. Memiliki bentuk wajah yang oval dengan dagu tegas dan sering membawa galahnya.

Marko berpakaian apa adanya dengan mengenakan kaos oblong yang berwarna cerah untuk memantulkan panas matahari, mengenakan celana panjang dibawah lutut untuk memudahkan bergerak dan tidak terlalu gerah ketika berada di kebun, dia juga menggunakan topi caping seperti petani untuk melindunginya dari sinar matahari, dan menggunakan sepatu bot yang dipakai selalu ketika berkebun untuk melindungi kaki dan memudahkan dalam bergerak di wilayah perkebunan. Marko sering membawa galah, sifatnya yang ramah membuatnya di sukai dan mudah akrab dengan anak-anak.

Marko memiliki kebun Mangga yang berada di samping rumahnya. Pohon Mangga Marko berbuah lebat dan dia sering membagikan Mangga hasil dari panen di kebunnya sebagai hadiah.

c. Konsep Desain

Warna yang digunakan untuk karakter Marko adalah warna kuning, warna kuning dipilih

karena warna kuning termasuk warna cerah yang dapat memantulkan sinar matahari sehingga Marko tidak mudah kepanasan saat berada di kebun. Warna kuning juga memiliki makna warna yang melambangkan kehangatan, keramahan, kesegaran, kedamaian. Juga sekaligus sebagai representasi warna manga yang mayoritas berwarna kuning saat sudah masak.

Untuk kulit Marko, warna yang digunakan adalah coklat kemerahan karena om marko sering berada di kebun dan terpapar sinar matahari, topi caping yang digunakan Marko berwarna coklat muda karena topi caping pada umumnya terbuat dari anyaman bambu atau anyaman pandan, sepatu Bot yang digunakan oleh Marko berwarna hijau tua untuk mengkontras kan dengan warna kaos sehingga tercipta keseimbangan antara warna kuning (hangat) dengan warna hijau (dingin).



Gambar 1. Pallet warna Marko

(Sumber: Ilustrasi Yurangga, 2022)

Tipografi yang digunakan pada desain karakter Marko ini menggunakan *font* “Cute Aurora” alasan menggunakan *font* tersebut adalah *font* cute aurora adalah *font* yang tingkat keterbacaannya mudah karena tidak terlalu banyak ornament atau hiasan pada *font* dan bernuansa santai serta menyenangkan



Gambar 2. *Font* cute aurora untuk desain karakter buku non teks

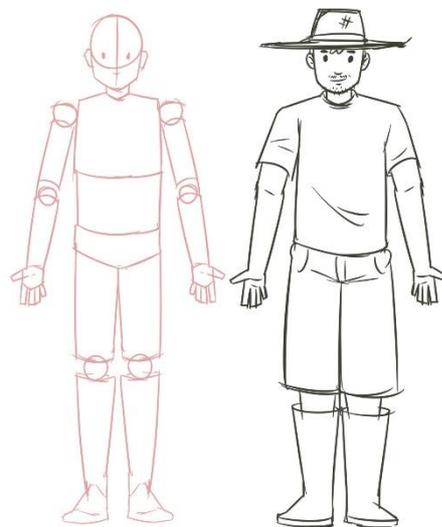
(Sumber: Ilustrasi Yurangga, 2022)

d. Visualisasi Desain

Tahap awal dalam proses menggambar melibatkan proses sketsa prototipe digital yang bertujuan untuk mengetahui bentuk awal karakter. Sketsa prototipe ini akan dipilih dan digunakan sebagai acuan dalam membuat line art atau outlining. Pentingnya sketsa prototipe ini terletak pada kemudahannya dalam memilah prototipe yang paling sesuai dengan keinginan penulis naskah. Kemudian, sketsa tersebut akan dijadikan dasar untuk outlining menggunakan garis brush pada Paint tool SAI 2 setelah sketsa sebelumnya ditimpa.

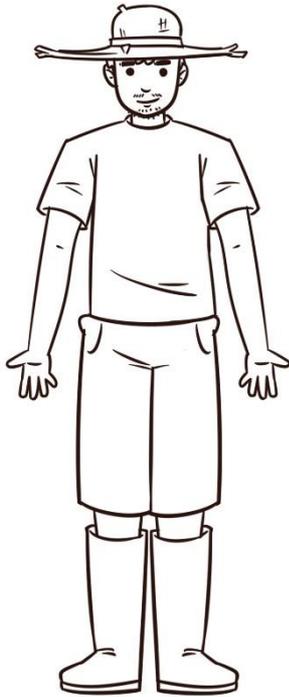


Gambar 3. Prototipe Karakter Marko yang terpilih (Sumber: Ilustrasi Yurangga, 2022)



Gambar 4. Sketsa Karakter Marko yang terpilih (Sumber: Ilustrasi Yurangga, 2022)

Proses selanjutnya adalah *outlining*. Dalam proses ini gambar yang ada pada sketsa awal sudah di timpa oleh goresan brush digital yang ada pada *software* Paint tools SAI 2. Pada tahap ini gambar sudah di outline dan siap untuk memasuki tahap selanjutnya yaitu tahap pewarnaan atau *coloring*.

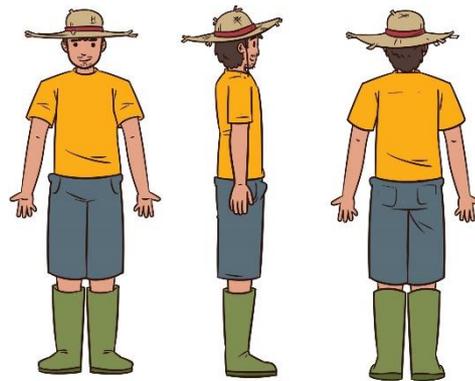


Gambar 5. Outlining Karakter Marko
(Sumber: Ilustrasi Yurangga, 2022)

Pada tahap ini karakter sudah diberi warna proses pewarnaan dilakukan di *software* Paint tool SAI 2



Gambar 6. *Coloring* Karakter Marko
(Sumber: Ilustrasi Yurangga, 2022)



DEPAN SAMPING BELAKANG

Gambar 7. Berbagai macam sisi Karakter Marko
(Sumber: Ilustrasi Dida Erio Yurangga, 2022)

Proses perancangan menggunakan *software* yang berbeda, menyesuaikan kebutuhan dari masing-masing tahapan perancangan. Untuk pembuatan tipografi dilakukan menggunakan *software* Adobe Illustrator karena penataan *font* dengan *software* Adobe illustrator sangatlah mudah. Untuk sketsa dan *coloring* ilustrasi

menggunakan *software* Paint Tools SAI2 karena memiliki banyak model brush dan warna yang bervariasi untuk digital *painting*, penggunaan layer juga sangat penting untuk digital *painting*, layer mempermudah proses digital *painting* maka dari itu *software* Paint Tools SAI2 dipilih sebagai *software* yang digunakan untuk *coloring* dan *sketching* karakter Marko nantinya.

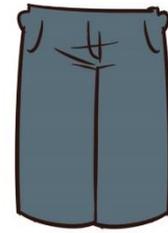
e. Hasil Perancangan

Berikut tabel detail hasil perancangan Karakter Marko untuk buku non teks. Mulai dari baju yang dikenakan hingga atribut yang selalu menempel pada tubuhnya.

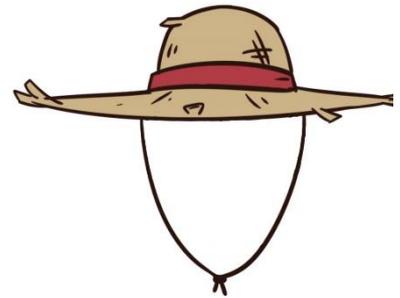
Tabel 1. Desain Atribut Karakter Marko

Deskripsi	Gambar Perlengkapan
<p>Galah Marko menggunakan galah sebagai alat bantu untuk mengambil mangga yang tinggi, galah ini terbuat dari bambu dengan ujung atasnya berbentuk seperti keranjang kecil tempat buah mangga</p>	
<p>BAJU Marko menggunakan kaos oblong biasa yang berwarna kuning</p>	

CELANA
Marko menggunakan celana panjang di bawah lutut untuk memudahkannya beraktifitas saat berada di kebun



TOPI CAPING
Marko menggunakan topi caping yang terbuat dari anyaman untuk melindunginya dari sengatan terik sinar matahari saat berada di kebun



SEPATU BOT
Marko menggunakan sepatu bot yang berguna untuk melindungi kaki Marko saat berjalan di kebun mangganya dan agar tidak licin juga



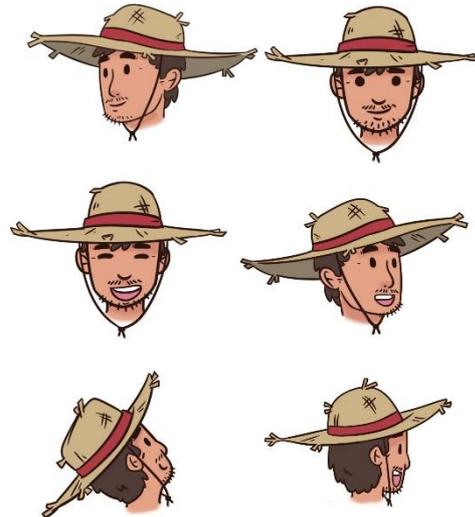


Gambar 8. Hasil desain karakter Marko
(Sumber: Ilustrasi Yurangga, 2022)

Berikut visualisasi ekspresi yang akan di gunakan karakter Marko untuk buku non teks dan juga beberapa ilustrasi pose yang akan digunakan untuk untuk buku non teks.



Gambar 9. Berbagai macam ekspresi karakter Marko
(Sumber: Ilustrasi Yurangga, 2022)



Gambar 10. Berbagai macam ekspresi karakter Marko
(Sumber: Ilustrasi Yurangga, 2022)

Marko sedang memeriksa mangga yang berada di kebun samping rumahnya karena sudah memasuki masa panen dan harus segera di panen



Gambar 11. Gambar Marko dengan latar belakang kebun mangga
(Sumber: Ilustrasi Yurangga, 2022)



Gambar 12. Gambar Marko sedang berinteraksi dengan karakter yang lain pada buku non teks yang berjudul “Hore! Keranjangku Lebih Banyak”
(Sumber: Ilustrasi Yurangga, 2022)

agar tidak busuk di pohon. Seperti pada gambar berikut.

Gambar diatas merupakan contoh penerapan karakter Marko pada buku non teks, gambarnya dibuat sederhana dan simpel agar lebih mudah dimengerti oleh audien yang masih anak-anak usia 6-12 tahun.

SIMPULAN DAN SARAN

Strategi perancangan dibuat sesederhana mungkin, seperti visualisasi latar, karakter dan dapat menyampaikan informasi dengan baik pada pembaca. Dari segi pewarnaan dibuat dengan warna warna yang cenderung terang untuk karakter nya. Penggunaan tipografi cute aurora pada setiap halaman memberikan kejelasan untuk mendeskripsikan situasi yang sedang terjadi pada gambar tersebut. Proses yang dilakukan dalam merancang karakter Marko, yaitu terlebih dahulu mengumpulkan informasi mengenai karakter yang selanjutnya melalui proses analisis *existing* dan *desain thinking*. Hasil analisis digunakan dalam mempertimbangkan strategi perancangan desain yang nantinya diwujudkan menjadi buku non teks. Proses visualisasi desain menggunakan *Software Paint Tools SAI 2* dan *Adobe Illustrator*.

Penggunaan *software Paint Tools SAI 2* untuk *sketching* dan *coloring* karena memiliki brush dan warna yang beraneka macam, yang dapat mempermudah saat menciptakan karakter Marko, penggunaan *Adobe Illustrator* digunakan untuk menata huruf atau tipografi karena menata huruf atau tipografi sangatlah mudah dilakukan di *Adobe Illustrator*.

Permasalahan mengenai perancangan desain karakter Marko, siswa yang melihat mampu mengenali karakter Marko dengan mudah, agar prespektif tentang petani atau pemilik kebun yang terkesan orang tua dan kurang ramah menjadi lebih baik karena sejatinya setiap manusia mempunyai sifat yang berbeda beda. Saran Perancang agar kedepannya karakter Marko ini tidak hanya berhenti pada media buku non teks saja, tapi bisa menjadi animasi yang mana akan lebih menyenangkan untuk anak dalam belajar.

REFERENSI

- Anggraini, lia, dan Kirana Nathalia. 2014. *Desain Komunikasi Visual dasar-dasar panduan untuk pemula*. Bandung : Nuansa Cendikia.
- Alphin ,Elaine Marie. 2000. " *Creating Character Kids Will Love*". Penguin Random House LLC
- Depdiknas. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 3 Cetakan 3*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Maharsi, Indiria. 2013. *Tipografi Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti*. Yogyakarta : CAPS (Center for Academic Publishing Service).
- Riska. 2015. Gambar Ilustrasi Indah di Sampul Buku. (Internet). (online), (<http://blog.sribu.com/20-gambar-ilustrasi-indah-di-sampul-buku/>), diakses 17 April 2017.
- Setiautami, Dria. 2011. Eksperimen Tipografi Dalam Visual Untuk Anak. Jurnal Penelitian. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Santrock, John.W. 2004. *Psikologi Pendidikan, Edisi Kedua*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sihombing, MFA, Danton. 2015. *Tipografi dalam desain grafis*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods).Bandung: Alfabeta
- Tillman Bryan. 2011. *Creative character Design*. UK: Oxford