

E-BOOK PANDUAN DESAIN KARAKTER KARTUN UNTUK SISWA EKSTRAKULIKULER SENI LUKIS DI SMP NEGERI 1 WARU SIDOARJO

Iqbal Muammar Rasyiq¹, Asidigisianti Surya Patria²

¹Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
iqbal.19016@mhs.unesa.ac.id

²Desain Grafis, Program Vokasi, Universitas Negeri Surabaya
asidigisiantipatria@unesa.ac.id

Abstrak

SMP Negeri 1 Waru merupakan sekolah yang terletak di Kabupaten Sidoarjo, tepatnya di desa Kepuh Kiriman, Kecamatan Waru yang berdiri sejak tahun 1980. SMP Negeri 1 Waru memiliki berbagai macam ekstrakurikuler yang dapat diikuti setiap siswa. Jumlah ekstrakurikuler yang ada di SMP Negeri 1 Waru ada 15 kategori, salah satunya yaitu seni lukis. Dalam pembelajaran ekstrakurikuler seni lukis di SMP Negeri 1 Waru belum memiliki pembelajaran yang menggunakan media digital. Hanya fokus pada materi menggambar secara manual. Sehingga perlu adanya perancangan media belajar baru dalam bentuk digital. Dengan materi panduan membuat desain karakter kartun. Tujuan perancangan ini yaitu merancang sebuah buku digital untuk memberikan edukasi mengenai bagaimana cara membuat desain karakter kartun yang baik. Metode perancangan menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Tahapan perancangan melibatkan perancangan desain, validasi materi dan media, serta uji coba untuk mengetahui respon peserta didik. Hasil uji coba dan validasi menunjukkan bahwa *e-book* dianggap layak.

Kata Kunci: E-Book Panduan, Desain Karakter Kartun, Ekstrakurikuler Seni Lukis, SMP Negeri 1 Waru

Abstract

Waru 1 Public Middle School is a school located in Sidoarjo Regency, to be precise in Kepuh Kiriman Village, Waru District which was established in 1980. Waru 1 Public Middle School has various kinds of extracurriculars that every student can take part in. There are 15 categories of extracurriculars at Waru 1 Public Middle School, one of which is painting. In the extracurricular learning of painting at Waru 1 Public Middle School, they do not yet have learning that uses digital media. Only focus on drawing materials manually. So it is necessary to design new learning media in digital form. With guide material for making cartoon character designs. The purpose of this design is to design a digital book to provide education on how to make good cartoon character designs. The design method uses descriptive qualitative research. The design stages involve designing designs, validating materials and media, as well as trials to find out student responses. The trial and validation results show that this e-book is considered feasible.

Keywords: Guide E-Book, Cartoon Character Design, Painting Extracurricular, Waru 1 Public Middle School

PENDAHULUAN

SMP Negeri 1 Waru berada di desa Kepuh Kiriman kecamatan Waru, Kabupaten Sidoarjo, didirikan tahun 1980. SMP Negeri 1 Waru adalah sekolah yang berdiri pertama kali dari Sekolah

Menengah Pertama Negeri lainnya khususnya di daerah kecamatan Waru, Sidoarjo. Saat ini SMP Negeri 1 Waru mempunyai 30 rombel dengan 82 orang guru dan karyawan. Sekolah ini telah dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang

mendukung mulai dari laboratorium hingga galeri seni.

SMP Negeri 1 Waru juga mempunyai berbagai macam ekstrakurikuler yang dapat diikuti oleh peserta didik untuk mengasah keterampilannya di luar jam pelajaran. Peserta didik dapat memilih lebih dari satu kegiatan ekstrakurikuler yang ada di SMP Negeri 1 Waru. Terdapat 12 ekstrakurikuler yang disediakan di SMP Negeri 1 Waru, Salah satunya yaitu ekstrakurikuler seni lukis.

Ekstrakurikuler seni lukis di SMP Negeri 1 Waru kurang banyak peminatnya. Rata-rata jumlah di setiap tahunnya sekitar 15-30 peserta, itu pun tidak semua peserta yang selalu hadir. Angka tersebut terhitung sedikit dibanding dengan ekstrakurikuler lainnya, seperti paskibra, karate, dan lainnya. Akan tetapi, Ekstrakurikuler seni lukis di SMP Negeri 1 Waru selalu aktif dalam mengikuti perlombaan setiap ada *event* yang menyelenggarakan. Selama pandemi pun tidak menyurutkan semangat peserta ekstrakurikuler seni lukis untuk berkarya dan mengikuti perlombaan di setiap *event*nya.

Seni lukis SMP Negeri 1 Waru masih menggunakan cara manual dan tidak pernah sekalipun menggunakan media pembelajaran yang interaktif untuk peserta didik, juga materi yang diajarkan kurang bervariasi. Padahal konteks seni lukis pada ekstrakurikuler tidak selalu hanya menggambar dan melukis secara manual saja. Jika hanya menekankan pada materi melukis secara manual, maka peserta didik hanya akan fokus pada satu pengetahuan dan teknik saja. Padahal dalam meningkatkan kualitas pencapaian peserta didik memerlukan sumber belajar yang banyak dan media yang efektif dan efisien. Siswa ekstrakurikuler seni lukis SMP Negeri 1 Waru ingin belajar menggunakan media yang *fresh*, baru, dan tidak membosankan. Karena kurangnya inovasi dalam media pembelajaran di ekstrakurikuler. Apalagi saat proses pembelajaran ekstrakurikuler peserta didik diperbolehkan membawa *handphone* masing-masing. Jadi media yang ada dapat digunakan siswa dalam proses pembelajaran yang efektif, dan juga dapat meningkatkan semangat baru dalam proses pembelajaran disana.

Media merupakan sesuatu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran (Azhari,

2015). Dalam dunia pendidikan tidak jauh dari media pembelajaran. Media merupakan sebuah bentuk untuk menyalurkan informasi dalam proses pembelajaran yang ditujukan untuk sasaran atau penerima pesan (Mahnun, 2012). Media pembelajaran adalah alat yang mampu digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan berfungsi untuk memperjelas informasi yang disampaikan (Surayya, 2012).

Salah satu media pembelajaran adalah *e-book*. *E-Book* atau *electronic book* adalah buku digital versi elektronik dari buku fisik. Jika buku pada umumnya terdapat kumpulan kertas yang berisikan teks atau gambar, maka *e-book* berisikan informasi digital yang dapat berwujud teks atau gambar. Banyak buku telah diubah menjadi format digital, berbagai model buku telah berubah dari kumpulan kertas dan cetakan menjadi digital yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan perangkat elektronik (Haris, 2011).

Penelitian mengenai desain karakter yang sejenis juga telah dilakukan sebelumnya, sehingga menjadi referensi dalam penelitian ini. Rebecca (2022) merancang buku “Proses Kreatif Pembuatan Desain Karakter Dalam Karya Ilustrasi” hasil dari penelitiannya berupa proses dari pembuatan karakter untuk karya ilustrasi.

Penelitian kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Yoris (2022) dengan judul “Perancangan Desain Karakter “Sunny Knight dan Milky Knight” Dalam perancangan ini difokuskan kepada usaha untuk membuat karakter menarik, penerapan style anime serta keuntungannya.

Penelitian ketiga yaitu penelitian yang dilakukan oleh Brillyan (2022) dengan judul “Perancangan Desain Karakter Mobile Legend “Pasaran Jawa” Untuk Edukasi Remaja” Dengan karakter yang menggambarkan budaya Jawa ke dalam mobile game diharap remaja bisa menikmati bermain dan belajar tentang budaya melalui karakter dari mobile game secara menyenangkan dan mudah.

Dalam perancangan ini penggunaan media *e-book* dengan materi panduan membuat desain karakter menggunakan aplikasi *ibis Paint-X* akan membantu peserta didik dalam memahami dan menerapkannya. Berdasarkan paparan diatas maka termotivasi untuk meneliti dan merancang dengan

judul “*E-Book* Panduan Desain Karakter Kartun Untuk Siswa Ekstrakurikuler Seni Lukis di SMP Negeri 1 Waru Sidoarjo”.

Tujuan penelitian ini lebih ditekankan untuk mendeskripsikan 1) proses perancangan 2) hasil perancangan 3) respon peserta didik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipakai untuk penelitian ini yaitu kualitatif deskriptif, menurut (Sugiyono, 2008) metode penelitian kualitatif deskriptif merupakan metode yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme yang biasa dilakukan dalam meneliti pada kondisi yang objektif alamiah dimana peneliti berperan sebagai instrumen kunci. Lokasi penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 Waru Sidoarjo.

Sumber data primer yaitu sumber secara langsung, yang dapat memberikan data ke pencari data (Sugiyono, 2008). Sumber data sekunder yaitu data tidak langsung yang memberikan data melalui dokumen (Sugiyono, 2008).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Adapun uraiannya sebagai berikut:

- 1) Wawancara dilakukan bersama Pembina ekstrakurikuler lukis dan guru seni budaya SMPN 1 Waru.
- 2) Observasi dilakukan dengan mengamati berupa informasi mengenai buku desain karakter di internet.
- 3) Dokumentasi dilakukan dengan mengambil gambar saat proses pelaksanaan ekstrakurikuler lukis di SMPN 1 Waru.

Sebagai langkah mengoptimalkan perancangan maka dilakukan analisis data menggunakan 5W+1H untuk menjawab pertanyaan: 1) Apa tujuan desain tersebut ?, 2) Siapa target *audience*-nya ?, 3) Mengapa desain perlu dilakukan ?, 4) Bagaimana cara menyampaikan materi tersebut ?, 5) Dimana dan di media apa desain itu akan digunakan oleh target *audience* ?, 6) Kapan penggunaan dilakukan?

Tahap perancangan diawali dengan membuat sebuah konsep. Setelah pembuatan konsep yang akan diwujudkan dalam visualisasi desain, barulah menentukan media yang akan digunakan.

Setelah melalui konsep kreatif, selanjutnya, barulah tahap proses perancangan, yaitu membuat

sebuah *thumbnail* setelah menentukan media yang digunakan.

Hasil perancangan yang sudah jadi adalah tahap final yang kemudian divalidasi di validator. Melalui validator hasil perancangan dinilai kelayakannya.

KERANGKA TEORETIK

1. E-Book

Buku elektronik atau buku digital adalah versi elektronik dari buku cetak. Buku pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang berisi teks atau gambar, maka buku elektronik berisi informasi digital yang berwujud teks atau gambar.

2. Desain Karakter Kartun

Kartun merupakan suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sebuah pesan secara cepat dan ringkas. Kartun biasanya hanya mengungkap esensi pesan yang disampaikan ke dalam gambar sederhana, tanpa detail, serta mudah dikenal secara cepat (Arsyad, 2000).

3. Prinsip Layout

Layout merupakan hal yang paling penting. Sebuah karya desain yang baik harus memiliki *layout* yang baik juga (Anggraini dan Nathalia, 2014). Menurut Anggraini dan Nathalia (2014), terdapat empat prinsip *layout*, yaitu *sequence*, *emphasis*, *balance*, dan *unity*. Berikut penjelasan keempat prinsip di atas:

- 1) *Sequence* adalah sebuah urutan perhatian dalam aliran pandangan ketika melihat *layout*.
- 2) *Emphasis* adalah penekanan disuatu bagian tertentu pada *layout* agar menjadi pusat perhatian.
- 3) *Balance* adalah sebuah keseimbangan dalam elemen *layout*.
- 4) *Unity* adalah prinsip *layout* yang menciptakan sebuah kesatuan dalam desain keseluruhan.

4. Elemen Layout

Menurut Rustan (2014), elemen *layout* dibagi menjadi tiga yaitu:

- 1) Elemen Teks terdapat dua puluh satu elemen, tetapi dalam perancangan ini hanya menampilkan lima elemen, yaitu: Judul, tampilan awal oleh sebuah kata dengan

ukuran besar agar menarik pembaca. Subjudul, berperan sebagai judul segmen. *Pullquotes*, yaitu kalimat yang mengandung informasi penting yang ingin ditonjolkan. Nomor Halaman, berfungsi sebagai pengingat lokasi buku.

- 2) Elemen Visual, menurut Rustan (2009) elemen visual mempunyai tujuh elemen. Tetapi perancangan kali ini menggunakan elemen yaitu, *artwork* dan *infographic*.
- 1) *Invisible Elemen*, merupakan kerangka yang berfungsi sebagai acuan penempatan seluruh elemen. Menurut Rustan (2009) *invisible element* terdiri dari: *Margin*, berfungsi sebagai alat untuk menentukan jarak pinggir kertas. *Grid*, merupakan alat untuk menentukan dan mempertahankan konsistensi layout.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Identifikasi Data

Ekstrakurikuler merupakan kegiatan tambahan yang dilaksanakan di luar jam mata pelajaran umum yang dilakukan di dalam maupun di luar sekolah yang memiliki tujuan agar peserta didik mampu mendapatkan tambahan kemampuan, keterampilan dan wawasan serta membantu dalam pembentukan karakter sesuai dengan bakat dan minat masing-masing peserta didik. Di SMP Negeri 1 Waru memiliki 15 kategori ekstrakurikuler yang dapat diikuti oleh peserta didik yaitu, Pramuka, Seni Lukis, Dance, Basket, Paduan Suara, Futsal, Paskibra, Olimpiade, Karate, PMR, Musik, Pencak Silat, Karawitan, MTQ dan Jurnalistik. peserta didik dapat memilih dengan batas dua kategori ekstrakurikuler yang berbeda.

Salah satu ekstrakurikuler yang terdapat di SMP Negeri 1 Waru yaitu ekstrakurikuler seni lukis. Ekstrakurikuler seni lukis merupakan ekstrakurikuler yang menampung peserta didik SMP Negeri 1 Waru yang memiliki ketertarikan dalam hal di bidang seni, terutama di bidang seni rupa.

Peserta ekstrakurikuler seni lukis di SMP Negeri 1 Waru ditujukan untuk peserta didik yang memiliki ketertarikan dalam hal di bidang seni lukis. Peserta didik di ekstrakurikuler seni lukis ini diperuntukkan mulai dari kelas 7 sampai dengan

kelas 9. Rata-rata jumlah peserta ekstrakurikuler seni lukis di setiap tahunnya sekitar 15-30 peserta.

Materi pembelajaran yang diberikan di ekstrakurikuler seni lukis SMP Negeri 1 Waru sangat beraneka ragam. Antara lain, menggambar sketsa, menggambar still life, menggambar bentuk, ilustrasi, melukis, ragam hias dan membuat poster. Pembina memberi berbagai macam materi bertujuan agar peserta didik mampu mendapatkan wawasan dan kemampuan yang lebih dalam bidang seni lukis yang tidak didapatkan peserta didik didalam pelajaran seni budaya dikelas.

Ekstrakurikuler seni lukis di SMP Negeri 1 Waru dilaksanakan setiap hari sabtu pada pukul 13.00 WIB hingga pukul 15.00 WIB. Tempat yang dipakai untuk kegiatan ekstrakurikuler seni lukis ini dibuat sangat fleksibel oleh pembina. Seperti di galeri seni rupa SMP Negeri 1 Waru, bisa juga bertempat di mading hingga dilakukan di gazebo yang dimiliki di SMP Negeri 1 Waru.

Kemampuan peserta ekstrakurikuler seni lukis di SMP Negeri 1 Waru beraneka ragam. Mulai dari yang hanya mampu menggambar secara manual hingga yang mampu menggambar di media digital. Akan tetapi kemampuan dan kemauan peserta ekstrakurikuler seni lukis ini dalam mempelajari hal baru sangat tinggi, dan juga peserta didik sangat cepat dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh pembinanya.

Di era modern ini anak-anak lebih suka bermain *handphone* dari pada membaca buku fisik yang ada, sehingga perlu adanya sarana yang dapat membuat anak dapat membaca buku meskipun dalam genggam *handphone*. Sehingga dalam usaha memperkenalkan *e-book* panduan membuat desain karakter kartun untuk peserta didik ekstrakurikuler seni lukis SMP Negeri 1 Waru, pemilihan media yang tepat agar peserta didik tertarik dan tidak jenuh dalam membaca buku.

2. Analisis Data

Dalam perancangan E-Book Panduan Membuat Desain Karakter Kartun, analisis yang dilakukan dengan menjawab pertanyaan 5W+1H diantaranya *what* (apa), *who* (siapa), *why* (kenapa), *when* (kapan), *where* (dimana), dan *how*

(bagaimana) sebagai pertanyaan untuk menyusun perancangan.

Ekstrakurikuler merupakan kegiatan tambahan yang ada disekolah, SMP Negeri 1 Waru memiliki 15 kategori ekstrakurikuler yaitu, Pramuka, Seni Lukis, Dance, Basket, Paduan Suara, Futsal, Paskibra, Olimpiade, Karate, PMR, Musik, Pencak Silat, Karawitan, MTQ dan Jurnalistik.

Siswa ekstrakurikuler seni lukis di SMP Negeri 1 Waru. Pada siswa ekstrakurikuler seni lukis disana mereka ingin mendapatkan materi baru dalam proses pembelajarannya, serta siswa mulai mengenal *platform* digital dalam membuat sebuah karya.

Sebagai media pembelajaran tentang panduan membuat desain karakter kartun diaplikasi digital agar siswa lebih mendapatkan wawasan dalam membuat karya di media digital, dan dapat berimajinasi dalam membuat desain karakter.

Sangat fleksibel, bisa digunakan saat proses pembelajaran maupun tidak dalam proses pembelajaran di kelas. Tidak ada waktu khusus dalam penggunaannya karena sifat buku yang berfungsi sebagai media edukasi.

Dimana saja, khususnya di ekstrakurikuler seni lukis SMP Negeri 1 Waru. Karena perancangan *E-Book* ini berisi informasi dan panduan untuk membantu siswa ekstrakurikuler seni lukis di SMP Negeri 1 Waru agar dapat menambah wawasan dalam membuat desain karakter kartun.

E-Book didesain dengan sederhana serta menggunakan ilustrasi kartun dengan warna cerah sehingga para siswa lebih tertarik dan tidak bosan saat membacanya.

3. Tujuan Kreatif

Pesan yang ditampilkan dalam *E-Book* berupa hal-hal yang bersifat pengetahuan tentang pembuatan desain karakter kartun yang berguna bagi perkembangan siswa dalam berkarya.

Pesan yang ditampilkan dalam *e-book* memberikan informasi pada siswa ekstrakurikuler seni lukis di SMP Negeri 1 Waru yang dapat menambah dan memperluas wawasan tentang membuat desain karakter kartun.

Pesan yang ditampilkan dalam *e-book* berupa penggunaan bahasa yang simple dan mudah untuk dipahami para siswa. Selain penerapan bahasa, ilustrasi yang mendukung cerita, dan juga warna yang disesuaikan dengan usia siswa SMP.

4. Konsep Kreatif

E-Book berjudul “Panduan Membuat Desain Karakter Kartun”. *E-Book* berukuran 21 cm x 14,8 cm atau ukuran A5. Menggunakan jenis atau media digital.

- 1) Cover sampul *e-book* terletak pada bagian depan yang menampilkan judul *e-book* dan disertai dengan ilustrasi dari objek-objek kartun.
- 2) Halaman *Preliminary* disebut juga dengan halaman pendahuluan yang menampilkan kata pengantar, daftar isi, dan juga judul *e-book*.

3) Bagian Isi

Halaman 1 menjelaskan tentang apa itu desain karakter secara singkat dan jelas bertujuan untuk mempermudah pemahaman kepada siswa.

Halaman 2–3 menampilkan penjelasan tentang pemahaman dari berbagai sifat tokoh karakter. Halaman 4–5 menjelaskan mengenai bagaimana menentukan konsep fisik sebuah tokoh karakter.

Halaman 9–12 menjelaskan tentang pengenalan secara singkat dan jelas terhadap kartun, bertujuan untuk mempermudah pemahaman kepada siswa. Dan juga menampilkan contoh-contoh gambar kartun bagian tubuh.

Halaman 13 – 17 menjelaskan tentang panduan membuat karakter kartun mulai dari sketsa, *outline*, pewarnaan dan *finishing* dari objek seorang anak laki-laki.

Halaman 18 – 22 menjelaskan tentang panduan membuat karakter kartun mulai dari sketsa, *outline*, pewarnaan dan *finishing* dari objek buah Jeruk

Halaman 23 – 27 menjelaskan tentang panduan membuat karakter kartun mulai dari sketsa, *outline*, pewarnaan dan *finishing* dari objek pensil.

Pada konsep perancangan dibuat dengan gaya ilustrasi kartun berupa penyederhanaan objek. Tata bahasa yang ditampilkan adalah non-formal yang memiliki tujuan agar siswa dapat

memahami dengan mudah dan tidak terkesan kaku.

Penentuan tema yang akan ditampilkan dalam e-book kali ini adalah karakter anak gendut, karakter buah jeruk dan karakter pensil. Pembuatan desain karakter tidak selalu bertemakan manusia, dapat juga dibuat dengan tema buah-buahan maupun bertemakan alat benda. Tujuan menampilkan panduan membuat desain karakter dari beberapa tema yaitu, agar peserta ekstrakurikuler dapat membuat desain karakter yang bervariasi dan berbeda-beda.



Gambar 1. Gambar buah Jeruk
Sumber: (Google.com - Rasyiq, 2023)

Kate Clair dan Cyntia Basic-Synder menulis: anak-anak maupun orang dewasa memiliki persyaratan khusus dalam huruf untuk *bodytext*, mereka butuh teks yang berukuran relatif besar, dan juga jarak antar huruf, baris dan kata yang cukup besar (Rustan, 2011).

Font yang digunakan dalam perancangan e-book ini adalah font *Sunhsine Formula* dan font *Hey Comic*.

ABCDEFGHIJKLMN**OPQRSTUVWXYZ**
ABCDEFGHIJKLMN**OPQRSTUVWXYZ**
012*456789 (!#\$%&/.!)*?@,?;:)
PENULTIMATE
THE SPIRIT IS WILLING BUT THE FLESH IS WEAK
SCHADENFREUDE
*964 ELM STREET AND 1*70 RT. 21
THE LEFT HAND DOES NOT KNOW WHAT THE RIGHT HAND IS DOING
MAIL@EXAMPLE.COM HTTP://WWW.FONTGET.COM

Gambar 2. Font *Sunhsine Formula*
Sumber: (cufonfonts.com)

abcdefghijklm**nopqrstuvwxyz**
ABCDEFGHIJKLMN**OPQRSTUVWXYZ**
123456789 (!#\$%&/.!)*?@,?;:)

Penultimate

The spirit is willing but the flesh is weak

SCHADENFREUDE

3964 Elm Street and 137 Rt. 21

The left hand does not know what the right hand is doing.

mail@example.com http://www.cufonfonts.com

Gambar 3. Font *Hey Comic*

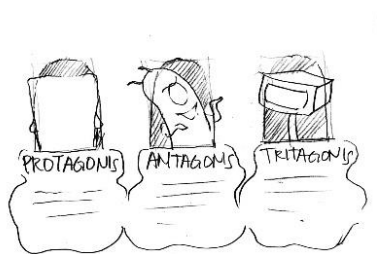
Sumber: (cufonfonts.com)

Warna dalam *e-book* menggunakan banyak warna yang cerah. Penggunaan warna-warna cerah karena memiliki sifat keceriaan dan kebahagiaan. Dalam mendefinisikan hasil ekspresi anak, para ahli menyimpulkan bahwa warna-warna cerah memperlihatkan kecenderungan emosional yang tinggi (Darmaprawira, 2002:32).

5. Visualisasi Desain

Proses pembuatan desain diawali dengan menentukan sketsa *layouting* dan membuat sketsa ilustrasi cover dan juga ilustrasi bagian isi menggunakan teknik manual diatas kertas. *Me-layout* digital menggunakan *software Corel Draw 2019*, dan pada pembuatan digital bagian ilustrasi menggunakan aplikasi *Ibis Paint-X*.

Proses awal visualisasi desain melalui proses *thumbnail*, yaitu tahap pembuatan desain manual diatas kertas. Tahap selanjutnya adalah *tightissue* yang memiliki beberapa tahapan, antara lain proses pembuatan *layouting* digital serta proses *outline* dan pewarnaan ilustrasi. Tahapan ini dibuat menggunakan *software* yang disesuaikan dengan kebutuhan setiap tahap. Pada tahap pembuatan *layouting* digital menggunakan *software* *Corel Draw 2019*, sedangkan pada tahapan pembuatan *outline* dan pewarnaan ilustrasi menggunakan *software* *Ibis Paint X*.



Gambar 4. Tampilan Sketsa *Layouting*
Sumber : (Dok. Iqbal Muammar Rasyiq, 2023)

Setelah melalui konsep kreatif, kemudian tahap proses perancangan, yaitu menggambarkan tiap detail yang ada dalam *e-book* menggunakan teknik digital di *software* Corel Draw 2019 untuk pembuatan *layouting* digital, sedangkan pembuatan *outline* dan pewarnaan gambar ilustrasi menggunakan *software* Ibis Paint X.

Penataan layout dibuat dengan meletakkan ilustrasi yang telah dibuat dan teks/tipografi. Berikut merupakan halaman-halaman dalam bentuk mockup yang ada dalam *e-book* desain karakter kartun yang dirancang.

Pada tampilan *cover* depan menggunakan ilustrasi yang menampilkan beberapa objek kartun dengan pewarnaan yang *colorfull*. *Font* yang ditampilkan pada judul menggunakan jenis Sunshine Formula.



Gambar 5. Cover Depan
(Sumber : Dok. Iqbal Muammar Rasyiq, 2023)

Pada halaman ini menampilkan daftar isi yang ada pada materi *e-book* panduan desain karakter kartun ini. Visualisasi dibuat dengan tidak menempatkan sebuah ilustrasi agar lebih leluasa saat dibaca.

DAFTAR ISI	1
APA ITU DESAIN KARAKTER	1
MEMAHAMI SIFAT KARAKTER	2
KONSEP FISIK KARAKTER	4
MENGENAL KARTUN	9
MEMBUAT KARAKTER DARI OBJEK ANAK LAKI-LAKI	12
MEMBUAT KARAKTER DARI OBJEK BUAH JERUK	17
MEMBUAT KARAKTER DARI OBJEK PENSIL	22



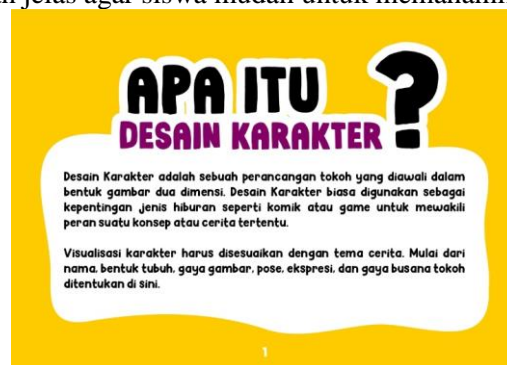
Gambar 6. Daftar Isi
(Sumber : Dok. Iqbal Muammar Rasyiq, 2023)

Halaman Teks Pendukung menampilkan teks pendukung yang berisi judul pada *e-book*. Yang diambil dari teks yang berada di judul cover depan.



Gambar 7. Halaman Teks Pendukung
(Sumber : Dok. Iqbal Muammar Rasyiq, 2023)

Pada halaman 1 ini menampilkan materi pengenalan tentang desain karakter secara singkat dan jelas agar siswa mudah untuk memahaminya.

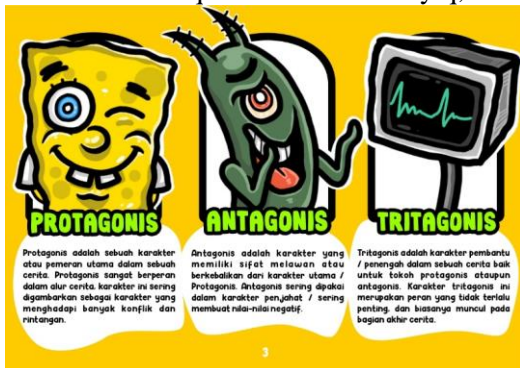


Gambar 8. Tampilan Halaman 1
(Sumber : Dok. Iqbal Muammar Rasyiq, 2023)

Pada halaman 2 dan 3 ini menampilkan materi dan beberapa contoh ilustrasi tentang pemahaman sifat pada sebuah karakter. Menjelaskan tentang sifat protagonis yang disertai contoh ilustrasi kartun spongebob, antagonis yang disertai contoh ilustrasi kartun palnkon dan tritagonis yang disertai contoh ilustrasi kartun charen.



Gambar 9. Tampilan Halaman 2 (Sumber : Dok. Iqbal Muammar Rasyiq, 2023)



Gambar 10. Tampilan Halaman 3 (Sumber : Dok. Iqbal Muammar Rasyiq, 2023)

Pada halaman ini menjelaskan mengenai bagaimana menentukan konsep dari fisik sebuah karakter.



Gambar 11. Tampilan Halaman 4 (Sumber : Dok. Iqbal Muammar Rasyiq, 2023)



Gambar 12. Tampilan Halaman 5 (Sumber : Dok. Iqbal Muammar Rasyiq, 2023)



Gambar 13. Tampilan Halaman 6 (Sumber : Dok. Iqbal Muammar Rasyiq, 2023)



Gambar 14. Tampilan Halaman 7 (Sumber : Dok. Iqbal Muammar Rasyiq, 2023)

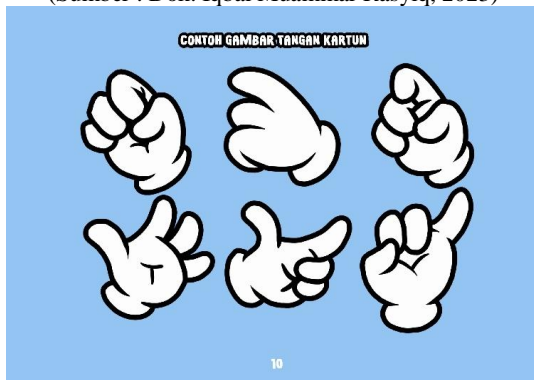


Gambar 15. Tampilan Halaman 8 (Sumber : Dok. Iqbal Muammar Rasyiq, 2023)

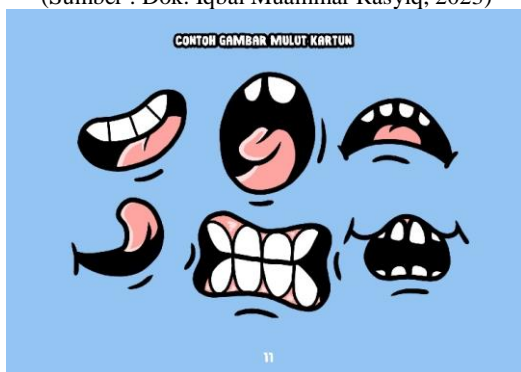
Pada halaman ini menampilkan penjelasan tentang pengenalan secara singkat dan jelas terhadap kartun, bertujuan untuk mempermudah pemahaman kepada siswa. Dan juga menampilkan contoh-contoh gambar kartun bagian tubuh.



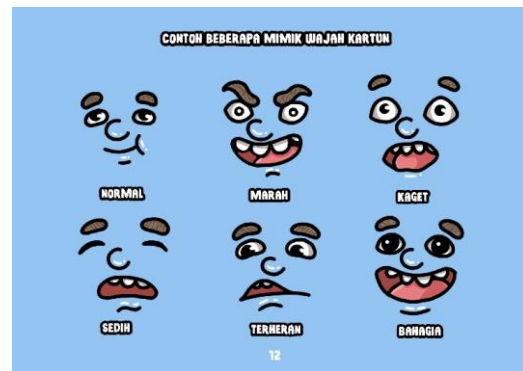
Gambar 16. Tampilan Halaman 9
(Sumber : Dok. Iqbal Muammar Rasyiq, 2023)



Gambar 17. Tampilan Halaman 10
(Sumber : Dok. Iqbal Muammar Rasyiq, 2023)



Gambar 18. Tampilan Halaman 11
(Sumber : Dok. Iqbal Muammar Rasyiq, 2023)



Gambar 19. Tampilan Halaman 12
(Sumber : Dok. Iqbal Muammar Rasyiq, 2023)

8) Halaman 13-17

Pada halaman ini menjelaskan tentang panduan membuat karakter kartun mulai dari sketsa, *outline*, pewarnaan dan *finishing* dari objek anak-anak.



Gambar 20. Tampilan Halaman 13
(Sumber : Dok. Iqbal Muammar Rasyiq, 2023)



Gambar 21. Tampilan Halaman 14
(Sumber : Dok. Iqbal Muammar Rasyiq, 2023)



Gambar 22. Tampilan Halaman 15
(Sumber : Dok. Iqbal Muammar Rasyiq, 2023)



Gambar 23. Tampilan Halaman 16
(Sumber : Dok. Iqbal Muammar Rasyiq, 2023)



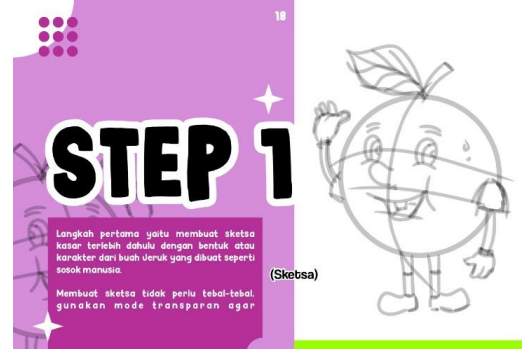
Gambar 24. Tampilan Halaman 17
(Sumber : Dok. Iqbal Muammar Rasyiq, 2023)

9) Halaman 17-21

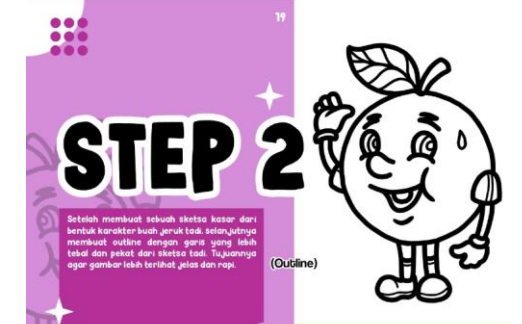
Pada halaman ini menjelaskan tentang panduan membuat karakter kartun mulai dari sketsa, *outline*, pewarnaan dan *finishing* dari objek buah jeruk.



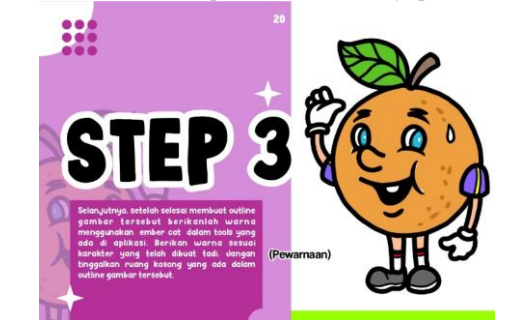
Gambar 25. Tampilan Halaman 18
(Sumber : Dok. Iqbal Muammar Rasyiq, 2023)



Gambar 26. Tampilan Halaman 19
(Sumber : Dok. Iqbal Muammar Rasyiq, 2023)



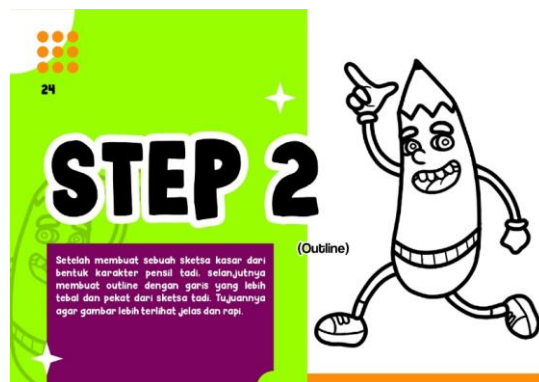
Gambar 27. Tampilan Halaman 20
(Sumber : Dok. Iqbal Muammar Rasyiq, 2023)



Gambar 28. Tampilan Halaman 21
(Sumber : Dok. Iqbal Muammar Rasyiq, 2023)



Gambar 29. Tampilan Halaman 22
(Sumber : Dok. Iqbal Muammar Rasyiq, 2023)



Gambar 32. Tampilan Halaman 25
(Sumber : Dok. Iqbal Muammar Rasyiq, 2023)

10) Halaman 22-26

Pada halaman ini menjelaskan tentang panduan membuat karakter kartun mulai dari sketsa, *outline*, pewarnaan dan *finishing* dari objek pensil.



Gambar 30. Tampilan Halaman 23
(Sumber : Dok. Iqbal Muammar Rasyiq, 2023)



Gambar 33. Tampilan Halaman 26
(Sumber : Dok. Iqbal Muammar Rasyiq, 2023)



Gambar 31. Tampilan Halaman 24
(Sumber : Dok. Iqbal Muammar Rasyiq, 2023)



Gambar 34. Tampilan Halaman 27
(Sumber : Dok. Iqbal Muammar Rasyiq, 2023)

5. Validasi Desain

Proses validasi dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli dalam bidang materi mengenai panduan membuat desain karakter dan yang kedua yaitu ahli dalam bidang media/desain. Validasi I dilakukan oleh Bapak Winarno, S.Sn, M.Sn., selaku validator ahli pada bidang materi. Bapak Winarno, S.Sn, M.Sn., merupakan dosen jurusan Seni Rupa di Universitas Negeri Surabaya. Proses validasi II dilakukan oleh Bapak Drs. Imam Zaini, M.Pd., selaku validator ahli pada bidang

media/desain. Bapak Drs. Imam Zaini, M.Pd., merupakan dosen jurusan Seni Rupa di Universitas Negeri Surabaya.

Jumlah perolehan nilai dari ahli media sebesar 78% sedangkan perolehan nilai dari ahli materi sebesar 83%. Terdapat saran dari para validator diantaranya meningkatkan tingkat keterbacaan dalam e-book dan menambahkan materi mengenai beberapa contoh mimik wajah pada karakter.

7. Uji Coba

Proses uji coba *e-book* ini dilakukan dengan cara mewawancarai peserta didik ekstrakurikuler seni lukis SMP Negeri 1 Waru. Percobaan *e-book* serta wawancara dilakukan di gazebo sekolah.

Setelah melihat hasil jadi dari *e-book* panduan membuat desain karakter kartun, mereka mengungkapkan tentang visualisasi *e-book* yang menarik serta menyenangkan. Mereka mengungkapkan karena e-book menggunakan warna yang cerah dan bermacam-macam. Hal itu karena cocok bagi mereka yang masih duduk di bangku SMP. Selain itu mereka tertarik dengan isi materi yang ada pada *e-book* nya, dimana isi materi yang ada didalamnya mengenai pembuatan desain karakter kartun yang belum pernah mereka dapatkan



Gambar 35. Tahap Uji Coba dengan Peserta Ekstrakurikuler Seni Lukis SMP Negeri 1 Waru (Sumber : Dok. Iqbal Muammar Rasyiq, 2023)

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari perancangan *e-book* ini merupakan penerapan dalam fungsi yang nyata. *E-book* diberikan kepada peserta didik ekstrakurikuler seni lukis SMP Negeri 1 Waru melalui link, barcode maupun pdf. Berikut link untuk

mengakses *e-book* : <https://heyzine.com/flip-book/7dfa6c2699.html>.

Melalui pemberian hasil *e-book* ke peserta didik, terdapat ketertarikan melalui respon yang menyatakan bahwa *e-book* tentang panduan membuat desain karakter kartun ini menarik dan menyenangkan. Mereka senang karena *e-book* menggunakan warna yang cerah dan bermacam-macam. Selain itu mereka tertarik dengan isi materi yang ada pada *e-book* nya, yang sebelumnya mereka belum mendapatkannya.

Bedasarkan penelitian yang penulis lakukan, terdapat beberapa masukan maupun saran yang dapat diutarakan untuk membenahi dan meningkatkan efisiensi dimasa selanjutnya. Salah satunya yaitu melakukan pengumpulan data yang lebih menyeluruh dan detail agar pemahaman perancangan menjadi lebih bisa diterima lebih jelas dan memungkinkan penyelesaiannya lebih cepat.

Selain itu, perlu memperluas target *audience* yang lebih banyak lagi, agar bisa diterima dikalangan manapun. Sehingga penyebaran *e-book* lebih besar dan jumlah pembacanya mendapatkan peningkatan. Dan juga, perencanaan waktu untuk melakukan penelitian sangat penting dengan membuat *rundown* atau *timeline* untuk mengantisipasi kemungkinan seperti kendala yang dapat menghambat proses penelitian.

REFERENSI

- Anggraini, Lia, & Kirana Nathalia. 2014. *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung : Nuansa Cendikia
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Dafont. (2023). Retrieved from dafont: <https://www.dafont.com/>.
- Haris, D. 2011. *Panduan Lengkap E-Book*. Yogyakarta: Cakrawala.
- Nugroho, Eko. 2008. *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta : C.V Andi Offset
- Pinterest. (2023, Februari 16). Retrieved from Pinterest.
- Psikologi. (2023 Februari 13). Retrieved from psikologi.uma.ac.id : <https://psikologi.uma.ac.id/perkembangan-psikologi-remaja-dan-cara-memahaminya/>
- Ranggawahyudiarta. (2023 Januari 14). Retrieved from ranggawahyudiarta.files.wordpress.com :

- <https://ranggawahyudiarta.files.wordpress.com/2010/12/character-design1.pdf>
- Reallygooddesigns. (2023, Februari 16). Retrieved from reallygooddesigns : <https://reallygooddesigns.com/>
- Rachmat, Reza. 2016. Desain Karakter untuk komik/cergam, video game, maskot dan mainan. Surabaya : CV. Garuda Mas Sejahtera
- Rustan, Surianto. 2009. *Font dan Tipografi*. Jakarta: Gramedia.
- Rustan, Surianto. 2009. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama
- Rustan, Surianto. 2011. *Font & Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2008 . *Metode Penelitian (Pendidikan pendekatan kuantitatif,kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suwarno, W. 2011. *Wacana Penulisan & Penerbitan* . Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Wikipedia. (2023). Retrieved from Wikipedia: https://id.wikipedia.org/wiki/Buku_elektronik.