
**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR
"ADA KURA-KURA DI ANGKASA"
BAGI ANAK USIA 7-10 TAHUN
DI DENPASAR**

A.A.Kurnia Sandi, Ida Ayu Dwita Krisna Ari, Arya Pagedh Wibawa
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Indonesia Denpasar

Alamat: Jln. Nusa Indah Denpasar 80235 Telp. (0361) 227316 Fax. (0361) 236100
aaksandi1@gmail.com

Abstrak

Di Denpasar permasalahan anak dimana banyak anak mudah marah, kurang sabar dan bertengkar bahkan dengan orang tua nya sendiri. Diperlukan pendidikan moral bagi anak tersebut. Moral adalah sebuah tindakan yang memiliki nilai positif, sehingga anak perlu mendapatkan pendidikan ini. Pendidikan moral anak akan menjadikan anak mampu dalam menghadapi permasalahan secara mandiri. Mengajari anak tentang nilai moral salah satunya dengan cerita dongeng. Saat ini dongeng di Denpasar masih kurang diminati oleh anak. Maka perlu upaya mengenalkan dongeng Bali salah satunya melalui buku cergam. Maka dari itu dirancanglah buku cergam "Ada Kura-Kura di Angkasa". Metode perancangan yang digunakan adalah jenis pengumpulan data primer dan sekunder. Data primer penulis mewawancarai Bapak Made Taro selaku narasumber dan data sekunder dapat diperoleh di perpustakaan. Dalam perancangan ini menggunakan konsep Kartunal – Ramah Anak. Konsep Kartunal – Ramah Anak ini adalah mensosialisasikan anak tentang nilai moral melalui gaya visual kartun dengan konten yang cocok bagi anak, sehingga apa yang baca anak mudah untuk dicerna. Melalui cergam ini diharapkan dapat menarik minat anak karena ada visual-visual yang atraktif.

Kata Kunci: *Perancangan, Buku, Cergam, Dongeng, Tantri*

Abstract

In Denpasar, child problems where many children are irritable, impatient and fight even with their own parents. Moral education is needed for the child. Moral is an action that has positive values, so that children need to get this education. Child moral education will make children able to deal with problems independently. Teach children about moral values one of them with fairy tales. Nowadays, the fairy tales in Denpasar are still less desirable for children. Then it is necessary to introduce Balinese fable through picture story book. Therefore, the picture story book "There are Kura-Kura in Space" was designed. The design method used is the type of primary and secondary data collection. The primary data of the author interviewing Mr. Made Taro as a resource person and secondary data can be obtained at the library. In this design using the concept of Cartoons - Child Friendly. This Cartoon-Child-Friendly Concept is to socialize children about moral values through visual cartoon style with content that is suitable for children, so that what is read by children is easy to digest. Through this picture story book, it is expected to attract children's interest because there are attractive visuals.

Keywords : *Design, Book, Cergam, Fairy Tale, Tantri*

PENDAHULUAN

Denpasar sebagai ibukota provinsi Bali mengalami perkembangan pesat dalam hal teknologi informasi karena merupakan pusat pemerintahan. Dengan kecanggihan teknologi sekarang terjadi perubahan gaya hidup pada anak-anak sekarang yang dapat membawa dampak negatif, seperti banyak terjadi kasus disekitar kita dimana anak mudah marah, kurang sabar dan bertengkar bahkan dengan orang tuanya sendiri. Maka diperlukan pendidikan moral bagi seorang anak. Moral adalah sebuah tindakan yang memiliki nilai positif. Sehingga anak perlu mendapatkan pendidikan ini. Pendidikan mental usia dini akan menjadikan anak dalam menghadapi problematika saat dewasa kelak. Salah satu media penyampaian moral pada anak adalah cerita dongeng Bali.

Dongeng merupakan cerita rakyat yang memiliki sifat fiksi, berkembang disuatu daerah, tidak memiliki pengarang (anonim) karena diceritakan secara mulut ke mulut dari kejadian - kejadian dimasa lalu oleh masyarakat setempat. Memperkenalkan anak pada dongeng khususnya bagi anak usia 7-10 tahun merupakan hal yang sangat baik, karena cerita dongeng dapat membentuk karakter anak menjadi berbudi pekerti yang luhur. Sebab di dalam cerita dongeng terdapat banyak sekali pesan - pesan luhur atau moral di dalamnya. Di luar itu dengan dongeng anak juga dapat berimajinasi sehingga baik bagi perkembangan anak.

Bapak Made Taro adalah salah tokoh pendongeng yang terkenal di Bali. Beliau adalah seorang sarjana Arkeologi dari lulusan Fakultas Sastra Universitas Udayana. Beliau lahir di Sengkidu Karangasem, tahun 1939. Beliau telah menulis lebih dari 15 buah buku mengenai permainan rakyat, cerita rakyat, dan nyanyian rakyat serta, salah satu bukunya yaitu, Kisah-Kisah Tantri.

Tantri adalah cerita yang terdapat ajaran dan nilai tentang moral yang mengajarkan manusia tentang sebab-akibat dari sifat binatang serta tokoh dalam cerita, yang patut dijadikan contoh di kehidupan sehari - hari. Tantri adalah nama pada cerita-cerita Pancatantra yang terkenal di Jawa dan Bali.

Salah satu buku dongeng yang menarik perhatian penulis adalah buku cerita dongeng "Kisah-Kisah Tantri" yang berjudul

"Ada Kura-Kura di Angkasa". Judul cerita dongeng ini menurut penulis menarik karena belum banyak yang mengangkat kisah cerita ini, khususnya kedalam versi cerita bergambar serta cerita ini berasal dari Bali yakni Kisah Tantri. Dongeng ini menceritakan tentang persahabatan sepasang kura-kura dan sepasang angsa, disuatu ketika danau yang mereka tempati kering dan mereka harus pindah ke danau lainnya. Sepasang angsa ini mengangkut sahabatnya dengan menggunakan ranting pohon, sebelumnya kura-kura ini sudah diperingati agar tetap sabar tidak menghiraukan perkataan cemoohan saat sedang terbang. Tetapi pada akhirnya kura-kura ini emosi dan terprovokasi lalu cengkramannya pun lepas pada ranting pohon dan jatuh ketanah, mereka akhirnya menjadi santapan kawan anjing hutan kelaparan.

Agar cerita dongeng "Ada Kura - Kura di Angkasa" ini mampu menarik anak untuk membacanya maka dibutuhkan perancangan buku cerita bergambar. Karena buku cerita bergambar memiliki visual-visual yang lebih atraktif.

Buku cerita bergambar merupakan salah satu media yang dapat menarik karena minat anak karena visual yang atraktif. Maka perlu dirancang buku cerita bergambar yang menarik minat anak dengan harapan, buku cergam tersebut menjadi media pendidikan moral tentang kesabaran bagi anak-anak.

METODE PENELITIAN

Metode Perancangan

Mencari Ide yang berkaitan dengan kisah doneng "ada kura-kura di angkasa". Pencarian ide melalui informasi-informasi dan data dari referensi buku maupun media sebagai perbandingan untuk pemecahan masalah. Mencari data terkait dari buku dongeng "ada kura-kura di angkasa" dari bapak Made Taro, dan buku "kisah-kisah Tantri". Konsep yang akan penulis gunakan untuk media buku cerita bergambar "Ada Kura-Kura di Angkasa" ini adalah Kartunal – Ramah Anak. Konsep ini menggunakan gambar kartun yang memiliki konten yang cocok bagi anak. Konten yang ramah anak seperti tidak mengandung gambar kekerasan, dan cerita yang menggunakan tutur kata yang mudah dimengerti anak. Didalam cergam ada kura-kura diangkasa menerapkan gaya visual

kartun, dimana karakter-karakter didalamnya memiliki ciri khas pada setiap karakternya. Gaya kartun cocok digunakan dalam cergam ada kura-kura diangkasa karena memiliki target *audience* anak umur 7-10 tahun. Dari penerapan gaya kartun ini dimaksudkan agar menarik minat anak-anak.

Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Dalam Kasus ini observasi dilakukan dengan melakukan pencarian dan pemilihan dari objek permasalahan/kasus yang ingin dikaji. Observasi yang dilakukan adalah dengan mengamati visual karakter dari tokoh-tokoh yang ada pada cerita.

b. Wawancara

Pada metode wawancara ini penulis mewawancarai pak Made Taro sebagai narasumber.

c. Kepustakaan

Pada metode kepustakaan ini penulis mempelajari dan mengutip literature-literatur-literatur yang ada serta sumber-sumber internet.

d. Dokumentasi

Dalam kasus ini dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan segala bentuk tulisan, foto dan rekaman dari wawancara narasumber.

HASIL ANALISIS DAN INTERPRETASI DATA

Analisis data lapangan

Analisis data lapangan yang digunakan pada perancangan buku cerita bergambar "Ada Kura Kura di angkasa" bagi anak usia 7-10 tahun di Denpasar adalah sebagai berikut.

1. Analisis Profil Pembaca

Segmentasi cergam ini menargetkan anak usia 7-10 tahun. Usia ini dipilih karena merupakan usia tepat untuk menanamkan nilai kesabaran karena usia ini sangat baik dalam proses perkembangan otak serta mental, sehingga kegiatan mendongeng cocok dilakukan diusia ini.

2. Analisis Kelemahan dan Kelebihan

Analisis yang dilakukan melihat pada perbandingan dari segi bentuk, ide, pesan dan visualnya yang ada pada media yang akan dirancang dengan media pesaing yang sudah ada dipasaran.

a. Bentuk Media

Bentuk media yang nantinya dirancang mempunyai kesamaan media yang sudah ada dipasaran yaitu berbasis media cetak berupa buku cerita bergambar. Keunggulan dari media tersebut mampu untuk mempertahankan cara mendongeng melalui teks narasi. Sedangkan kelemahan cergam tidak dapat terlalu detail dalam menggambarkan visual keseluruhan isi cerita tersebut.

b. Ide Cerita

Ide cerita pada media yang akan dirancang nantinya menggunakan cerita dongeng berjudul "Ada Kura-Kura di Angkasa" yang dikutip dari buku dongeng 'Kisah-Kisah Tantri' oleh Pak Made Taro. Dalam buku cerita ini banyak terdapat narasi yang mengajarkan nilai moral didalamnya. Kekurangan pada ide cerita ini adalah kurang menampilkan cerita yang memiliki banyak konflik.

c. Content Message

Cerita dongeng yang digunakan adalah cerita yang berasal dari buku Kisah-Kisah Tantri oleh pak Made Taro yang didalamnya mengandung nilai-nilai positif yang dimana kisah ini mengajarkan tentang nilai kesabaran. Kekurangannya belum terdapat penyampaian teks tentang nilai moral secara tersurat, nilai moral masih hanya dalam penyampaian tersirat.

d. Segi Visual

Gaya visual yang digunakan pada perancangan buku cergam "Ada Kura-Kura Diangkasa" yaitu menggunakan gaya kartun, merupakan gaya yang sangat digemari anak-anak, karena kartun mempunyai tampilan yang lucu serta menggemaskan. Kartun juga sangat cocok dipakai sebagai media cerita

dan media pembelajaran. Sehingga anak-anak gampang mengerti dan mencerna nilai-nilai positif yang terkandung didalamnya. Sedangkan kekurangannya adalah pada gaya visual terletak pada karakter yang tidak realistis.

Target audience

Pada perancangan media cergam “ada kura-kura diangkasa” ini menyasar anak usia 7-10 tahun, hal ini karena anak tersebut masih butuh banyak belajar cara membaca tulisan. Pada usia tersebut juga pikiran anak masih bisa berkembang. Dalam usia ini diajarkan untuk menangkap nilai-nilai moral yang ada pada cerita “ada kura-kura diangkasa” dan diharapkan dapat melakukannya juga di lingkungan sekitarnya seperti keluarga, sosial serta sekolahnya.

Buku Cerita bergambar

Cerita bergambar adalah sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik menggambar cergam dibuat berdasarkan cerita, misalnya cerita rakyat, fabel, legenda, dan lain-lain (Handayani, 2015:18). Jadi cerita bergambar adalah teks yang diberi gambar dimana teknik gambar yang dibuat dengan dasar cerita asli dengan sudut pandang yang atraktif.

Gaya penulisan naskah

Cerita bergambar “ada kura-kura diangkasa” ini menggunakan alur berisi susunan cerita yang berurutan dari awal hingga akhir cerita (klimaks). Berdasarkan referensi naskah, serta wawancara memiliki petunjuk dari adegan-adegan dan dapat digambarkan menjadi sebuah ilustrasi yang akan digunakan pada buku cergam.

Konsep Kreatif

Konsep kreatif merupakan salah satu landasan yang cukup penting yang harus ada dalam perancangan media. Dalam perancangan media cerita bergambar ‘Ada Kura - Kura di Angkasa’ menggunakan konsep Kartunal – Ramah Anak. Menurut Gumelar (2015:130) dalam bukunya “elemen & prinsip menggambar” Kartun merupakan gambar yang cenderung lucu, goresan yang lebih sederhana, simpel dan mudah dibaca sedangkan Ramah Anak dimana konten yang

terdapat didalamnya layak untuk anak-anak. Jadi konsep Kartunal – Ramah Anak ini adalah untuk mensosialisasikan anak tentang nilai moral kesabaran melalui gaya visual kartun dengan konten yang cocok bagi anak-anak, sehingga apa yang baca anak mudah untuk dimengerti.

Tujuan Kreatif

Dalam perancangan media cergam “ada kura-kura diangkasa” mempunyai tujuan sebagai berikut:

- a. Mensosialisasikan nilai moral kesabaran dari cergam ada kura-kura diangkasa dengan menggunakan media yang tepat bagi anak umur 7-10 tahun di Denpasar.
- b. Sebagai bacaan tentang pendidikan moral bagi
- c. Agar nilai jual dari cerita dongeng ini dapat lebih diminati.
- d. Dapat menampilkan visual cerita ada kura-kura diangkasa lebih atraktif.

Isi dan Tema Cerita Buku Cergam

Dalam perancangan cergam ini, cerita yang akan diangkat kedalam sebuah buku cergam adalah cerita dongeng ada kura-kura diangkasa, cerita ini merupakan salah satu judul dari buku dongeng kisah kisah tantri yang ditulis oleh pak Made Taro yang merupakan salah satu pendongeng terkenal dari Bali. Dongeng ini menceritakan sebuah persahabatan sepasang kura-kura dan sepasang angsa yang suka menolong sahabat kura-kura, tetapi kura-kura itu tidak dapat memegang janjinya saat akan ditolong oleh angsa yang mengakibatkan celaknya kura-kura. Di dalam cerita ini memiliki pesan positif berupa pesan moral diantaranya jangan mudah terpancing emosi, dan selalu menepati janji yang telah dibuat.

Tema yang diangkat yaitu cerita Fabel yang di Bali disebut Tantri yang berkisahakan kehidupan binatang yang bisa berpikir layaknya seperti manusia, yang menampilkan gambar tokoh binatang yang mirip dengan binatang aslinya. Tema dan konsep akan dikombinasikan serta nantinya terdapat beberapa unsur tradisi Bali nya dalam cergam ini. Dengan aksen ciri khas Bali ini diharapkan menjadikan cergam ini memiliki ciri khas berbeda.

Gaya Visual

Cergam ada kura-kura diangkasa menerapkan gaya visual kartun, dimana karakter-karakter didalamnya memiliki ciri khas pada setiap karakternya. Gaya kartun cocok digunakan dalam cergam ada kura-kura diangkasa karena memiliki target *audience* anak umur 7-10 tahun. Dari penerapan gaya kartun ini dimaksudkan agar menarik minat anak-anak.

Judul Buku Cergam

Judul buku cergam yang dirancang adalah “Ada Kura-Kura di Angksa”.

Sinopsis Cerita

Pada cerita ada kura-kura diangkasa akan diawali dengan keindahan dari danau dimana tempat hidupnya sepasang kura-kura dan sahabatnya sepasang angsa. Dan pada suatu hari danau tersebut kering dan mereka pun pindah ke danau lain. Tetapi ditengah perjalanan mereka diganggu oleh anjing-anjing hutan, karena kura-kura tidak bisa menahan emosi, kura-kura pun jatuh dan dimangsa oleh anjing-anjing hutan tersebut.

Desain Karakter

- a. Kura-Kura
Memiliki sifat yang mudah marah, tidak sabaran, dan kurang berkomitmen.
- b. Angsa
Memiliki sifat yang baik hati, dan bijak.
- c. Anjing hutan
Memiliki sifat provokatif, suka menggangu, dan licik.



Gambar 1. Desain karakter kura-kura



Gambar 2. Desain karakter angsa



Gambar 3. Desain karakter anjing hutan

Storyline

Cerita dimulai dari, suasana di danau Kumudawati tenang dan ceria. Ikan-ikan berenang berkelompok mengitari bunga teratai warna-warni. Angin yang berdesir halus menambah indah riak-riak danau. Bunga-bunga bakung yang tumbuh di sekeliling danau itu tak henti-hentinya menari nari.

Kebahagiaan penghuni danau itu berlangsung sepanjang tahun. Mereka sedikit terusik apabila musim kering tiba. Itu pun tak berlangsung lama. Danau yang dangkal masih dapat digunakan berenang, dan teratai-teratai pun masih mengambang dan berbunga.

Namun tahun itu musim kemarau terasa amat lama. Panas menyengat dan kering berkepanjangan. Air danau hampir habis. Daun teratai menguning dan tak mau berbunga. Demikian pula batang-batang bakung yang lunglai sepanjang hari.

"Aku terpaksa pindah, Kura-kura!" kata angsa suami-isteri kepada sahabatnya. "Di danau ini kami bebas terbang, tetapi tidak bebas berenang. Kami akan kembali ke danau Manesara di lereng gunung Himawan.

Walaupun musim kering, danau itu tetap berair".

Kura-kura laki-bini itu mencururkan air mata. Bunga teratai merunduk dan bunga bakung merenung. Mereka tidak tahan melihat perpisahan makhluk yang bersahabat itu. Persahabatan mereka sangat akrab, walaupun berbeda sifat dan kemampuan. Yang satu pandai terbang, yang satu lagi tidak bisa terbang.

"Sebetulnya ada cara untuk menolongmu, tetapi kukira cara itu sangat berbahaya," kata angsa.

"Bahaya itu terletak pada dirimu sendiri, Kura-kura! Kendalikan dirimu baik-baik. Kita akan melewati hutan yang luas. Disepanjang perjalanan kita akan bertemu dengan berbagai godaan. Ingat, gigitlah tongkat itu kuat-kuat! Tutup mulut dan telinga rapat-rapat. Kamu tidak boleh marah, tidak boleh tersinggung, dan jangan membanggakan diri," kata Angsa.

Kedua kura-kura yang bergantung itu tak henti-hentinya melihat ke bawah. Sungguh pemandangan yang sangat indah. Namun mereka selalu ingat petunjuk sang Angsa, "Tutup mulut dan telinga rapat-rapat".

Apa itu? Dari dalam hutan belantara terdengar sayup-sayup lolongan anjing liar. "Auuw, auuw....?" Anjing sekeluarga itu sedang beristirahat di bawah pohon. Sejak beberapa hari mereka menahan perut lapar. Melihat pemandangan yang aneh diangkasa, anjing-anjing itu terheran-heran.

Anjing-anjing lapar itu itu menghentikan lolongannya. Mereka sedang mencari akal bagaimana memperdayakan kura-kura itu supaya jatuh. Kalau berhasil, niscaya anjing-anjing itu berpesta pora.

Kata-kata yang menghina itu menyinggung perasaan Kura-kura, tetapi kedua hewan yang sedang terbang itu berusaha menahan diri. Mereka tidak mau memperlihatkan kemarahannya.

Kedua kura-kura itu merasa dihinakan. Ia sangat marah, lalu berteriak,

"Tidaaak!" Pegangannya terlepas. Hewan malang itu melayang-layang diangkasa.

Final Artwork

Cergam "Ada Kura-Kura di Angkasa"

Format : Cetak digital *full color*

Ukuran : 21 cm x 14,8 cm

Isi : 39 halaman

Finishing : Jilid *hardcover*



Gambar 4. Desain cover belakang dan depan

(sumber: A.A. Kurnia Sandi, 2018)



Gambar 5 halaman 1

(sumber: A.A. Kurnia Sandi, 2018)



Gambar 6 halaman 2 dan 3

(sumber: A.A. Kurnia Sandi, 2018)



Gambar 7 halaman 4 dan 5

(sumber: A.A. Kurnia Sandi, 2018)



Gambar 8 halaman 6 dan 7
(sumber: A.A. Kurnia Sandi, 2018)



Gambar 9 halaman 8 dan 9
(sumber: A.A. Kurnia Sandi, 2018)



Gambar 10. halaman 10 dan 11
(sumber: A.A. Kurnia Sandi, 2018)



Gambar 11. halaman 12 dan 13
(sumber: A.A. Kurnia Sandi, 2018)



Gambar 12. halaman 14 dan 15
(sumber: A.A. Kurnia Sandi, 2018)



Gambar 13. halaman 16 dan 17
(sumber: A.A. Kurnia Sandi, 2018)



Gambar 14. halaman 18 dan 19
(sumber: A.A. Kurnia Sandi, 2018)



Gambar 15. halaman 20 dan 21
(sumber: A.A. Kurnia Sandi, 2018)



Gambar 16. halaman 22 dan 23
(sumber: A.A. Kurnia Sandi, 2018)



Gambar 17. halaman 24 dan 25
(sumber: A.A. Kurnia Sandi, 2018)



Gambar 18. halaman 26 dan 27
(sumber: A.A. Kurnia Sandi, 2018)



Gambar 19. halaman 28 dan 29

(sumber: A.A. Kurnia Sandi, 2018)



Gambar 23. halaman 38 dan 39

(sumber: A.A. Kurnia Sandi, 2018)



Gambar 20. halaman 30 dan 31

(sumber: A.A. Kurnia Sandi, 2018)



Gambar 21. halaman 32 dan 33

(sumber: A.A. Kurnia Sandi, 2018)



Gambar 21. halaman 34 dan 35

(sumber: A.A. Kurnia Sandi, 2018)



Gambar 22. halaman 36 dan 37

(sumber: A.A. Kurnia Sandi, 2018)

Media Pendukung

Media pendukung yang dipilih untuk menunjang buku cergam ini adalah,

1. Packaging

Packaging yang sekaligus bisa menjadi tas jinjing dipilih untuk membungkus sekaligus membawa buku cerita bergambar 'Ada Kura-Kura Diangkasa'.



Gambar 24. Packaging

(sumber: A.A. Kurnia Sandi, 2018)

2. Kotak Pensil

Media kotak pensil ini dijadikan *merchandise* saat konsumen membeli buku cerita bergambar 'Ada Kura Kura di Angkasa' ini.



Gambar 25. Kotak Pensil

(sumber: A.A. Kurnia Sandi, 2018)

3. Ular Tangga

Permainan Tradisional ular tangga ini diharapkan dapat membantu menanamkan nilai kesabaran pada anak saat memainkannya. Permainan ular

tangga ini dipilih sebagai *merchandise* yang bisa didapatkan setelah membeli buku cerita bergambar 'Ada Kura – Kura di Angkasa'.



Gambar 26. Ular Tangga
(sumber: A.A. Kurnia Sandi, 2018)

4. Sosial Media

Sosial media dipilih karena cangkupan sasarannya yang luas dalam memasarkan buku cerita bergambar 'Ada Kura – Kura di Angkasa' ini.



Gambar 27. Sosial Media
(sumber: A.A. Kurnia Sandi, 2018)

5. Katalog

Katalog dipilih bertujuan untuk membuat daftar dari media yang telah dibuat pada perancangan cerita bergambar 'Ada Kura – Kura di Angkasa'. Sehingga dapat memudahkan seseorang dalam melihat media yang telah dibuat secara keseluruhan.



Gambar 28. Katalog
(sumber: A.A. Kurnia Sandi, 2018)

PENUTUP

Simpulan

Setelah melalui pengamatan, penelitan, serta perancangan pada studi kasus Perancangan Buku Cerita Bergambar Ada Kura-Kura di Angkasa bagi Anak Usia 7-10 Tahun di Denpasar, maka berdasarkan uraian bab-bab diatas dapat disimpulkan untuk melakukan perancangan buku cerita bergambar selain ditinjau dari unsur visual seperti ilustrasi, teks, tipografi, dan layout. Cergam yang baik juga dilihat dari segi ide, konsep, dan gaya visual. Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam perancangan sebuah buku cerita bergambar yaitu, penjaringan ide yang diangkat, menentukan jenis buku, konsep, dan menentukan gaya visual yang akan dipergunakan untuk membuat ilustrasi pada cergam. Setelah itu memilah milah sinopsis cerita ke dalam setiap halaman, lalu menentukan karakter utama dan pendukung pada cerita. Dan terakhir memasuki tahapan cetak buku hingga finishing buku serta media pendukung yang akan menunjang buku cerita bergambar "ada kura-kura diangkasa" ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustini, D. M. (2016). Skripsi S1 DKV ISI Denpasar. *Perancangan Buku Cerita Bergambar Dongeng Bali "Rare Angon" untuk Anak Sekolah Dasar di Denpasar*, 21.
- Basamalah, A. S. (2008). *Perilaku Organisasi Memahami dan Mengelola Aspek Humaniora dalam Organisasi*. Depok: Usaha Kami.
- Chang, Y. (2011, April 06). Retrieved Oktober 19, 2017, from www.kompasiana.com: https://www.kompasiana.com/www.myblog.com/kriteria-membuat-cerita-dongeng-anak-bangsa-paradoks_5500a8c6a333119a7251183e
- Cristine, V. (2008). *Pemikiran Visual*. Jakarta: Indeks.

- Fang, L. Y. (2011). *Sejarah Kesusastraan Malayu Klasik*. Jakarta: Penerbit Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Gumelar, S.M. (2015). *Elemen & prinsip menggambar*. UK: AnImage.
- Gumelar, S.M. (2015). *Art and Design Principles*. ANIMAGE STUDIOS
- Handayani, T. W. (2015). *Kuliah Jurusan Apa? Fakultas Seni Rupa dan Desain*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hendratman, H. (2014). *Computer Graphic Design revisi Kedua*. Bandung: Informatika Bandung.
- Ilham, M. (2011, Desember 23). *Kompasiana*. Retrieved April 17, 2018, from https://www.kompasiana.com/ilham_durtigs/pengertian-arti-dari-makna-orang-tua_550b1cea813311ef17b1e2f9
- Kusrianto, A. (2007). *Pegantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Lubis, J. S. (2007). *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Maya, J., Lasiman, & Damayanti, M. N. (2013). Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Asal-Usul Danau Toba Untuk Anak-Anak Usia 6-10 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 4.
- Melong, L. (1999). *Metodelogi penelitian. PT. Remaja Rosda Karya*, Bandung.
- Milawat, T. (2011, Agustus 02). Retrieved April 09, 2018, from jurnal.upi.edu
- Nafisah, S. (2003). *Java for Mobile Programming*. Semarang.
- Nathalia, L. A. (2014). *Desain Komunikasi Visual (Dasar - Dasar Panduan untuk Pemula)*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Nawawi, A. (2011). Pentingnya Pendidikan Niali Moral Bagi Generasi Penerus. *Jurnal Kependidikan:insania16(2)*, 5.
- Negara, I. N., & Udayana, A. G. (2009). *Buku Ajar Ilustrasi I*. Denpasar.
- Nugrahani, R. (2007). Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1).
- Pujiriyanto. (2005). *Desain Grafis Komputer*. Yogyakarta: C.V. Andi Offset.
- Setiawan, A. (2016). Pencapaian Sense of Design dalam Perancangan Desain Komunikasi Visual. *ANDHARUPA*, 207-217.
- Sudarminta, J. (2002). *Epistemologi Dasar: Pengantar Filsafat Pengetahuan*. Yogyakarta: Kansius (Anggota IKAPI).
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, N. & Riva'i Ahmad. (2002). *Media Pengajaran*. Jakarta: Sinar Baru Algensindo.
- Taro, Made. (2015). *Kisah-kisah Tantri*. Bali: Sanggar Kukuruyuk
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Weber, L. (2009). *Marketing to Social Web : How Difgital Customer Communities Build*.
- Yudistira, G. M. (2007). E-Jurnal S1 DKV Universitas Kristen Petra. *Perancangan Buku Cerita Fiktif Bergambar Dwibahasa Bertema Petualangan 'Make Your Own Story'*, 3.
- Yudistira, G. M. (2014). perancangan buku cerita fiktif bergambar dwibahasa bertema petualangan 'Make Your Own Story'. *Jurnal DKV Adiwarna*.
- Zarela, D. (2010). *The Social Media Marketing Book, O'Reilly Media Inc*.