

PERANCANGAN *STORYBOOK* SEJARAH HUTAN MATI PAPANDAYAN

¹ Dwi Lisyana Aufa Rahmadhia, ² Yayat Sudaryat, ³ Riky Taufik Afif
Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
Jl. Telekomunikasi No. 1 Terusan Buah Batu, Dayeuhkolot, Bandung 40257
¹ rassyanaa@student.telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK

Erupsi Gunung Papandayan tahun 1772 merupakan sebuah bencana alam yang sangat besar. Sebanyak 40 desa dan 2.951 jiwa menjadi korban. Tak hanya itu, erupsi juga menghancurkan ratusan pohon di sebuah kawasan yang kini dikenal sebagai Hutan Mati. Walaupun terlihat suram, keunikan Hutan Mati menjadikannya salah satu wisata alam yang menarik untuk dikunjungi oleh para pendaki Gunung Papandayan. Untuk memperkenalkan Hutan Mati kepada anak-anak, dibuat perancangan yang ditampilkan dalam media *storybook*. Karakter dalam cerita dirancang sesuai dengan data terkait Hutan Mati, dengan memperhatikan unsur fisiologi, psikologis, dan sosiologis. Penggabungan genre fiksi sejarah dengan fantasi membuat cerita menjadi informatif dan menarik, sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik. Hasil dari perancangan ini adalah *storybook* yang menggambarkan sejarah terbentuknya Hutan Mati. Melalui perancangan ini, diharapkan anak-anak dapat mengenal dan ikut menjaga keindahan alam yang terdapat disekitar kita.

Kata Kunci: Gunung Papandayan, ilustrasi karakter, *Storybook*, Wisata Hutan Mati.

ABSTRACT

The eruption of Mount Papandayan in 1772 was a huge natural disaster. A total of 40 villages and 2,951 people became victims. Not only that, the eruption also scorched hundreds of trees in an area now known as the Dead Forest. Even though it looks gloomy, the uniqueness of the Dead Forest makes it one of the attractive natural attractions to be visited by Mount Papandayan climbers. In order to introduce the Dead Forest to children, a design was made which is shown in the storybook media. The characters in the story are designed according to data related to the Dead Forest, taking into account physiological, psychological and sociological elements. The combination of historical fiction and fantasy genres makes the story informative and interesting, so that the message can be conveyed properly. The result of this design is a storybook that describes the history of the formation of the Dead Forest. Through this design, it is hoped that children can get to know and take part in protecting the natural beauty that is around us.

Keywords: Mount Papandayan, Character illustration, Storybook, *Hutan Mati* tourist area.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang dilalui Cincin Api Pasifik, dikenal dengan sebutan *Ring of Fire*. Berada di pertemuan tiga lempeng tektonik aktif, yaitu lempeng Indo – Australia, Eurasia, dan Pasifik. Kondisi ini menyebabkan kawasan negara Indonesia memiliki kisaran 127 gunung berapi yang aktif. Pergerakan lempeng yang aktif menimbulkan gesekan yang menjadi gempa atau naik turunnya permukaan pegunungan. Hal ini juga yang menyebabkan Indonesia menjadi kawasan rawan bencana alam seperti gempa bumi, tsunami, dan letusan gunung berapi.

Gunung Papandayan adalah salah satu gunung berapi aktif di Indonesia yang terhitung minimal telah empat kali mengalami erupsi. Erupsi ini memberikan dampak adanya kerusakan yang cukup luas yang memiliki bekasnya hingga saat ini. Berdasarkan data PVMBG (2013), Gunung Papandayan terletak pada ketinggian 2665 mdpl. Erupsi Gunung Papandayan yang pernah tercatat dalam sejarah terjadi pada tahun 1772, 1923-1925, 1942, dan 2002. Letusan Gunung Papandayan yang terjadi pada 12 Agustus 1772 menyebabkan tubuh gunung api runtuh, dan menimpa kawasan seluas 250 km². Letusan menghancurkan sekitar 40 desa dan menewaskan hingga 2.951 jiwa (Sagala dan Yasaditama, 2012:3). Letusan ini juga yang menyebabkan pohon-pohon disekitarnya mati mengering atau terbakar.

Naiknya suhu karena dapur magma yang masih aktif didalam bumi menyebabkan tanah areal tersebut menjadi panas. Tanah yang menjadi gersang, membuat pepohonan baru tidak dapat tumbuh dan hewan tidak dapat

hidup disana. Saat ini lokasi tersebut dikenal sebagai Hutan Mati. Hutan Mati menjadi lokasi yang memiliki daya tarik bagi wisatawan. Walaupun terlihat suram, ratusan pohon mentigi yang sudah hitam dan kering diatas tanah putih menjadi keunikan dari Hutan Mati.

Sejarah terbentuknya Hutan Mati tersebut yang sedianya akan diperkenalkan dalam wujud cerita dan visual yang cocok untuk anak usia 7-11 tahun. Hal ini mengingat banyak sekali generasi muda yang kini cenderung abai terhadap kondisi sekitarnya. Kenyataan bahwa mereka hidup berdampingan dengan situasi yang bisa berubah dengan cepat hanya menjadi dongeng saja. Alam bukan lagi menjadi bagian dalam keseharian mereka, terlebih yang hidup di wilayah perkotaan. Fenomena ini muncul dengan perkembangan teknologi yang tak terbendung, tapi teknologi memiliki banyak sisi baik jika dikuasai dengan tujuan baik. Oleh karena itu dirasa perlu untuk mengangkat mengenai sejarah mengenai kawasan Hutan Mati sebagai pengingat pada kebijakan kita berdampingan dengan alam.

Target sasaran yang ingin dituju dalam perancangan ini adalah generasi muda, yang masih memiliki keinginan besar untuk mencari tahu dan berkembang dengan mengadopsi teknologi. Tian (2018:153) mengatakan bahwa anak-anak usia Sekolah Dasar, dibawah 12 tahun, menyukai cerita dengan unsur budaya, yang memicu rasa penasaran dan dapat membantu anak-anak memahami dunia di sekitar mereka. Hal ini yang kemudian menjadi salah satu solusi media yang ditawarkan, yaitu media dengan wujud *storybook*. Media *storybook* digunakan sebagai solusi mengingat kedekatannya dengan target pasar, selain itu karena *storybook* merupakan salah satu media

penyampaian informasi dan pembelajaran yang menghibur untuk anak-anak. Menurut Aditia dan Noviyanti, ilustrasi berwarna dan cerita yang menarik dalam *storybook*, dapat menjadi terapi yang baik untuk anak (2019: 2).

Penelitian akhirnya berfokus pada proses perancangan karakter yang menggambarkan keunikan pohon yang secara alami tumbuh di wilayah pegunungan, yaitu pohon *mentigi* (*vacinium varingaefolium*) kering di Hutan Mati, sebagai pemeran utama. Tanaman ini dikenal sebagai tumbuhan yang mendominasi di sekitar kawasan kawah gunung, di atas 1500 mdpl. Mentigi memiliki cengkaman yang kuat menjadikannya tahan terhadap berbagai siklus kondisi. Kawasan kawah yang dipenuhi pohon Mentigi menandai ciri khas pemandangan puncak gunung yang selalu hijau di tanah Jawa. Pembentukan karakter dari ide pohon Mentigi ini menjadi penting karena karakter berkaitan langsung dengan narasi cerita yang akan disampaikan.

Hladíková (2014: 22) mengatakan bahwa ilustrasi menambah kedalaman pada cerita. Gestur dan ekspresi tiap karakter membuat ilustrasi terlihat hidup. Karakter dirancang sesuai dengan kebutuhan cerita dengan memerhatikan berbagai unsur fisiologis dan psikologis karakter, seperti bentuk, pengayaan, pewarnaan, kepribadian, sikap, dan latar belakang dari karakter. Anak-anak menyukai cerita dengan karakter yang seumuran atau sedikit lebih tua dari mereka, dengan pribadi yang kuat, menyenangkan, dan berani. Menurut Tillman (2011: 110), karakter yang memiliki kesamaan membuat audience berempati pada karakter dan dapat merasa lebih terhubung dengan cerita.

Berdasarkan uraian fenomena yang telah diungkapkan, maka menjadi terlihat adanya kepentingan untuk memperkenalkan keunikan wisata alam Hutan Mati sebagai sisi positif dari erupsi Gunung Papandayan 1772. Anak muda sebagai target pasar dari perancangan ini sesuai dengan media *storybook* yang dipilih. Bagaimanapun anak-anak akan lebih menyukai penggambaran secara visual dan lebih mudah tertanam dalam kesan mereka untuk waktu yang cukup lama. Perancangan dilakukan dengan memerhatikan dari ciri fisik dan karakteristik dari pohon-pohon Mentigi kering yang ada di Hutan Mati. Ditambahkan dengan karakter anak yang akan digambarkan dengan latar belakang suku Sunda pada perancangan karakternya, menyesuaikan dengan target sasaran utama di wilayah Jawa Barat.

METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus berdasarkan observasi dan studi dokumentasi sejarah terhadap Hutan Mati Papandayan. Sedangkan teori utama yang menjadi landasan dalam perancangan ini, yaitu teori mengenai *Storybook* dan *Perancangan karakter*.

Storybook

Secara harafiah pengertian *storybook* bisa disejajarkan dengan buku cerita. Kisah yang disajikan bisa berupa kisah fiktif maupun non-fiksi. Teknisnya pun sangat beragam, bisa menguatkan pada narasi yang tekstual ataupun dengan menambah kekuatan penggambaran ilustrasi sebagai penjelas dari naskah tulisan yang disajikan.

Buku cerita bergambar (*storybook*) sering disajikan sebagai tradisi menjelang seorang anak memasuki waktu istirahat. Isinya merupakan kombinasi antara teks dan ilustrasi. Bimba-aiueo.com menyatakan bahwa kebiasaan membaca dapat melatih anak dalam berkonsentrasi dan berpikir logis, mampu meningkatkan daya khayal dan daya cipta pada anak (Pertiwi, Djiwa, dan Soewardikoen, 2016: 83). Menurut Salam (2017: 15), gambar lebih mudah diingat dibandingkan teks, adanya gambar membuat cerita lebih berkesan dan mudah dicerna, sehingga akan memudahkan anak dalam memahami cerita (dalam Aditia dan Noviyanti, 2019: 3).

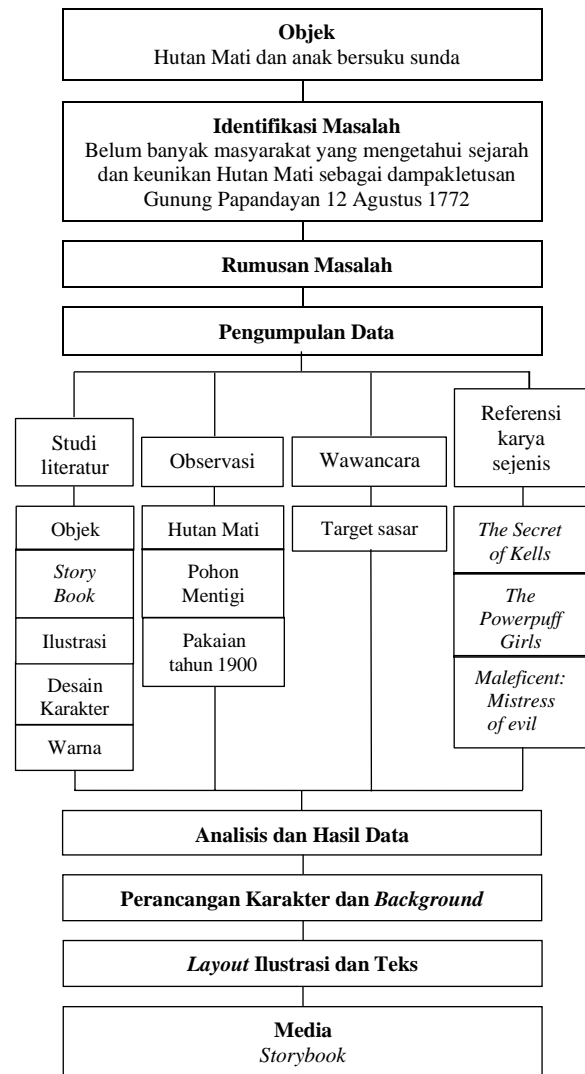
Perancangan Karakter

Melrose (2004: 15-41) mengatakan jika karakter, plot, dan sudut pandang merupakan elemen terpenting dalam cerita anak (dalam Pertiwi, Djiwa, dan Soewardikoen, 2016: 84). Menurut Tillman (2011) karakter yang baik memiliki latar belakang cerita dengan sifat yang dapat mendorong maju alur cerita. Bentuk, warna, dan perawakan disesuaikan dengan pribadi karakter dan juga target pasar. Soenyoto (2017: 33) juga mengatakan bahwa karakter harus memiliki nilai ikonik sebagai daya tarik. (2017: 30-32)

PEMBAHASAN

Tahapan merancang merupakan langkah strategis setelah menelaah permasalahan yang muncul. Proses perancangan tentu saja membutuhkan landasan pemikiran berdasarkan basis data yang cukup agar bisa menghasilkan karya visual dengan kategori baik sebagai tawaran solusi permasalahan. Berikut adalah bagan tahapan perancangan

yang dibuat sebagai landasan dari proses pengkaryaan dalam penelitian ini:



Bagan 1. Tahapan Perancangan
Sumber: Dwi Listiana Afa Rahmadia, 2020

Data utama yang diperoleh untuk perancangan adalah data hasil observasi dan dokumentasi mengenai karakteristik Hutan Mati. Kawasan Hutan Mati adalah kawasan alami pohon Mentigi. Data perbandingan secara umum dengan pohon Mentigi hangus yang terdapat di Hutan Mati. Lalu diperoleh juga data tambahan mengenai ciri fisiologis dan sosiologis dari masyarakat Garut.

Berdasarkan hasil observasi, pohon Mentigi yang bertahan dari erupsi vulkanik tidak memiliki daun dan bunga, lapisan batang terluar yang kasar berwarna coklat tua kemerahan telah terkelupas sehingga terlihat lapisan dalamnya yang berwarna abu pucat kecoklatan dan bertekstur halus. Terdapat juga pohon mentigi yang telah hangus terbakar sehingga batangnya berwarna hitam.



Gambar 1. Pohon Mentigi hangus di Hutan Mati, Papandayan, Garut. Sumber: Youtube UDAR1DER.

Selain itu diperoleh juga data mengenai pola berpakaian, motif dan karakteristik model yang berlaku pada masyarakat di tahun 1900-an untuk menunjang perancangan karakter.



Gambar 2. Pakaian masyarakat di tahun 1900-an.
Sumber: *Leiden University Libraries*

Berdasarkan hasil observasi, gaya pakaian di tahun 1900-an, didasari pada strata sosial yang saat itu masih berlaku. Untuk masyarakat setempat umumnya mengenakan pakaian santai. Laki-laki memakai kaus atau tanpa atasan, dengan celana pendek. Wanita biasanya memakai atasan dan rok kain. Pakaian anak-anak tidak jauh berbeda, laki-laki mengenakan kaus berlempang pendek dan celana pendek.

Perempuan lebih banyak mengenakan baju terusan, namun juga terdapat yang memakai atasan dan rok kain. Ciri berpakaian pada masyarakat di Garut saat itu memang mengacu pada perkembangan yang pesat di Kota Bandung, terutama industri di bidang sandang sehingga sudah menutupi tubuh bagian atas.

Data dikumpulkan melalui studi literatur dan observasi secara virtual terhadap foto dan video yang didapatkan dari Youtube dan *Leiden University Libraries Digital Collections, Southeast Asian & Caribbean Images (KITLV)*. Untuk mendukung pembuatan ilustrasi *storybook*, dengan *genre historical-fiction fantasy* dan pengenalan ciri fisik pohon Mentigi pada karakternya, maka dilakukan analisis terhadap tiga karya sejenis, yaitu animasi *The Secret of Kells* dan *The Powerpuff Girls*, serta film *Maleficent: Mistress of Evil*, sebagai referensi.

Animasi *The Secret of Kells* dan kartun *The Powerpuff Girls* dijadikan acuan rujukan penelitian karena memiliki gaya dan karakteristik tokoh yang sesuai dengan kegemaran khalayak sasaran yang dijadikan target audience. Selain itu *The Secret of Kells* merupakan genre yang bisa dikembangkan menjadi cerita yang populer, sehingga kurang lebih sama dengan hasil yang ingin dicapai dari tujuan karya perancangan ini.

Penelitian juga dilakukan dalam upaya memahami penggabungan ciri fisik manusia yang digabungkan dengan karakteristik dari entitas yang ada di Hutan Mati. Film *Maleficent: Mistress of Evil* menjadi referensi yang bisa dijadikan rujukan penelitian yang sesuai. Film-film yang dijadikan rujukan dalam

penelitian ini sudah terlebih dahulu ditelaah dan dimintakan pendapat ahli ke berbagai narasumber terkait dengan resensi perfilman.

Konsep ide

Perancangan ini didasari oleh sejarah dan keindahan wisata alam Hutan Mati, Gunung Papandayan, Garut. Hutan Mati ini terbentuk akibat letusan Gunung Papandayan di tahun 1772 yang tak hanya menghancurkan ratusan pohon, namun juga menewaskan 2.951 jiwa. Walaupun memiliki sejarah yang kelam, saat ini Hutan Mati menjadi salah satu kawasan wisata yang menarik untuk dikunjungi, terutama oleh para pendaki, atau pecinta alam karena pemandangannya yang kontras terlihat berbeda dari hutan-hutan lainnya. Melalui perancangan ini, ingin dikenalkan dan memberi pengetahuan mengenai sejarah Hutan Mati. Selain itu, juga sebagai media penyampaian pesan kepada target audience untuk menjaga lingkungan. Walaupun Hutan Mati dipenuhi pohon-pohon yang tak lagi hijau, keindahan alam yang ada disekitarnya tetap harus dijaga dengan baik.

Perancangan akan menempatkan dua tokoh utama, yaitu Thania dan Kartala. Penamaan tokoh sendiri dilandasi pada pelafalan yang berkesan unik bagi anak-anak dan mudah diterima. Thania merupakan sosok penjaga Hutan Mati yang dirancang sebagai tokoh rekaan dengan penggabungan ciri fisik manusia dan pohon Mentigi yang hangus. Sedangkan Kartala merupakan figur seorang anak laki-laki pemberani yang tidak sengaja bertemu dengan Thania. Kartala kemudian membantu Thania membebaskan diri dari sejarah kelam yang telah ia alami. *Storybook* dirancang dengan genre fantasi dan fiksi

sejarah, dengan latar tempat Hutan Mati dan latar waktu tahun 1900-an.

Karakter

Perancangan karakter dimulai dengan pembuatan konsep dengan menentukan *archetype* dan *backstory* dari tiap karakter. Kemudian dilanjutkan dengan membentuk dimensi fisiologis, psikologis, dan sosiologis, yang mencakup informasi umum, gambaran fisik, kostum, kepribadian, dan kondisi emosional karakter. Karakter Thania dibuat dengan proses antropomorfisme dengan pengaplikasian ciri fisiologis pohon Mentigi hangus di Hutan Mati, yang menjadi ciri utama dari karakter Thania. Didominasi warna gelap tokoh ini bisa menonjol secara visual dan memberikan kesan yang membekas kuat dalam benak pemirsa.



Gambar 3. Karakter Thania
Sumber: Dwi Listiana Afa Rahmadia



Gambar 4. Karakter Kartala
Sumber: Dwi Listiana Afa Rahmadia



Gambar 5. Karakter Wila
Sumber: Dwi Listiana Afa Rahmadia

Karakter dirancang dengan gaya kartun, dan memakai kostum yang disesuaikan dengan latar waktu di tahun 1900-an.

Latar cerita

Cerita ini berlatar tempat di pegunungan dan hutan, dengan latar waktu pada pagi dan siang hari. Pemilihan warna untuk *background* cerita disesuaikan dengan suasana yang terjadi dalam cerita. *Background* menggunakan skema warna *analogous* dan *monochromatic* untuk membangun suasana dan menciptakan keselarasan. Terdapat empat *background* yang dibuat pada perancangan ini. Pembuatan empat jenis latar ini untuk membangkitkan nuansa yang bisa membangun kesan dalam latar cerita pembabakan yang dirancang.

Latar pertama terjadi pada pagi hari yang cerah diantara pepohonan hutan. Digunakan warna hangat yaitu kuning dan hijau yang memberikan kesan alami, segar, tenang, namun juga berenergi. Latar ini secara imajinatif akan merangsang pemirsa untuk menggali kesadaran emosional sesuai dengan pengalaman pribadi mereka sehingga memiliki kesan kedekatan dalam rangkaian cerita.



Gambar 6. *Background* 1: Hutan cerah, suasana menyenangkan pada pagi hari.
Sumber: Dwi Listiana Afa Rahmadia

Latar kedua terjadi pada siang dan sore hari, di hutan hangus yang berkabut tebal dan tidak ditembus oleh cahaya matahari, sehingga warna yang digunakan adalah warna dingin yaitu hijau dan sedikit biru. Warna yang digunakan cenderung lebih gelap sehingga terkesan mencekam.



Gambar 7. *Background* 2: Hutan hangus berkabut tebal, dengan suasana menakutkan.
Sumber: Dwi Listiana Afa Rahmadia

Pada latar kedua diberikan kesan kontras yang akan memberikan dampak empati bagi pemirsa untuk semakin mendalami cerita yang diangkat. Dibawanya nuansa yang berbeda bisa memberikan respon tersendiri dari benak pemirsa, entah itu kesedihan, ketakutan, atau nuansa mistis Hutan Mati. Di latar cerita ini juga akan dipertemukan antara kedua tokoh utama yang saling memberikan rasa peduli satu sama lain untuk saling menjaga.



Gambar 8. *Background 3*: Gunung Meletus, suasana mencekam. Sumber: Dwi Listiana Afa Rahmadia

Latar ketiga terjadi pada adegan reka ulang yang menggambarkan kejadian letusan gunung berapi di masa lampau. Suasana berbahaya dan mencekam digambarkan dengan warna-warna gelap yang memberi kesan horror, dan juga warna merah pada lava yang memperkuat kesan terancam. Kesan flashback yang muncul dalam latar ketiga dimaknai sebagai alur kejadian yang senantiasa hadir dalam proses kehidupan manusia sehingga harus dimaknai secara arif. Alam memiliki prosesnya sendiri dan manusia sebagai entitas yang terlibat tentu saja sedikit banyak memiliki andil.



Gambar 9. *Background 4*: Hutan hangus cerah, suasana bahagia. Sumber: Dwi Listiana Afa Rahmadia

Latar keempat terjadi setelah Thania membebaskan hutan hangus. Digunakan warna-warna cerah yaitu putih, kekuningan, dan sedikit biru, memberi kesan bersih, murni, dan damai. Kesan yang dimunculkan adalah andil manusia yang selaras dengan hukum

alam bisa memberikan pembeda dalam menyikapi apa yang telah terjadi. Manusia dan alam pada hakekatnya adalah kesatuan entitas yang saling bergantung satu sama lainnya.

Storybook

Storybook “Kartala dan Kisah Hutan Hangus,” memiliki total 88 halaman termasuk sampul buku, isi, kata pengantar, dan biodata perancang. Dengan bentuk persegi dengan ukuran buku 15X15cm² (6” x 6”) diharapkan lebih efisien sebagai media pembelajaran bagi anak-anak dengan melibatkan orang tua sebagai *story teller*.



Gambar 10. *Cover Storybook*
Sumber: Dwi Listiana Afa Rahmadia



Gambar 11. *Storybook*, halaman 3-4
Sumber: Dwi Listiana Afa Rahmadia



Gambar 12. *Storybook*, halaman 13-14
Sumber: Dwi Listiana Afa Rahmadhia



Gambar 13. *Storybook*, halaman 33-34
Sumber: Dwi Listiana Afa Rahmadhia



Gambar 14. *Storybook*, halaman 53-54
Sumber: Dwi Listiana Afa Rahmadhia



Gambar 15. *Storybook*, halaman 69-70
Sumber: Dwi Listiana Afa Rahmadhia

Ilustrasi dan teks dalam *storybook* dibuat *spread* sehingga terdapat pada kedua sisi halaman guna memudahkan alur pemahaman pemirsa dalam membaca alur cerita. Meskipun narasi tidak menggunakan balon kata seperti yang sering ditemukan dalam karya komik untuk perbincangan secara umum antar karakter, dalam rancangan ini diterapkan pola sesuai dengan kebiasaan masyarakat kita terutama mengacu pada konsep membaca. Aturan membaca yang pertama adalah mulai pembacaan dari kiri ke kanan, kemudian aturan berikutnya polanya atas ke bawah. Hal baku yang diadopsi sesuai dengan huruf latin yang kita jadikan rujukan dalam penyampaian narasi dalam cerita. Hal ini merangsang anak untuk mau menggunakan imajinasi mereka dalam membangun gambaran cerita yang lebih menyenangkan melalui narasinya.

Rancangan yang dibuat dalam buku cerita bergambar ini banyak menggunakan garis dan bidang yang tidak kaku. Lengkungan, kurva, bergelombang yang didapatkan dari hasil studi mengenai masyarakat di Jawa Barat yang cenderung ceria. Meskipun dalam beberapa adegan cerita digambarkan dalam suasana yang mencekam masih bisa muncul kesan yang tidak menyeramkan dari garis-garis yang dibuat untuk membentuk visualnya. Minimal penggunaan sudut yang runcing mewakili simpulan data hasil temuan dilapangan mengenai kondisi masyarakat Sunda pada jaman tersebut.

Warna yang digunakan untuk memberi kesan natural dan lembut menggunakan jenis warna pastel. Warna yang menjadi kesukaan anak-anak karena tidak terlalu mencolok dengan penambahan warna putih dalam

aplikasi pada tiap halaman yang dirancang. Sudut cahaya juga dirancang untuk selalu berfokus pada karakter yang muncul guna memberi kesan sebagai obyek unggulan dalam halaman (*point of interest*).

Unsur perancangan yang penting lainnya adalah penggunaan jenis huruf. *Font* yang digunakan untuk isi cerita adalah Cormorant Garamond Bold. Jenis tipe ini dipilih sesuai dengan temuan untuk penggunaan jenis huruf yang memiliki kemampuan tinggi dalam penglihatan dan pembacaan untuk anak-anak. Pilihan font yang memiliki konsep tipografi jenis serif, terkesan sederhana, memiliki keluwesan, dan mudah terbaca dengan jarak baca normal (+/-30cm). Sedangkan untuk sampul buku, digunakan *font* Vividly yang memiliki konsep tipografi sans serif yang lebih tebal, santai, dan berkesan dengan gaya tulisan tangan. Pemilihan jenis huruf ini memudahkan dalam pembacaan, terutama untuk anak-anak target pasar tingkat bawah yang perlu melafalkan atau mengeja kata kemudian merangkainya dalam kalimat untuk dipahami. Jenis huruf ini juga terlihat lebih unik, memiliki kesan artistik untuk digunakan dalam sampulnya.

Komposisi yang digunakan dalam visual guna penggambaran cerita yang baik untuk anak, maka digunakan faktor keseimbangan. Meskipun terdapat beragam onyek dalam satu frame tetapi komposisi tetap diupayakan untuk simetris antar bagian kanan dan kiri, atas dan bawah. Komposisi yang cenderung berimbang memberikan kemudahan bagi anak dalam adaptasi memahami bagian yang akan dilihat terlebih dulu. Keseimbangan obyek juga menjadi perhatian untuk memberi kesan kesetaraan dalam tiap obyek yang ditampilkan.

Pemilihan dan pemilahan unsur-unsur desain yang diterapkan dalam perancangan buku cerita bergambar ini titik beratnya pada kemudahan pemirsa yang masih anak-anak. Dimana harapannya target pemirsa yang dituju akan lebih cepat dalam mengambil kesimpulan dari keseluruhan cerita. Selain itu, target pemirsa juga mendapatkan kesan baik dalam benak mereka. Edukasi secara tidak langsung juga dimunculkan dari bagaimana pola saat keterbacaan, gambar dan jenis visual yang ditampilkan. Buku cerita bergambar hasil dari penelitian kualitatif dengan peran serta dari target pasar yang memberikan masukan. Selain itu juga dilakukan *empathy map* dan *consumer journey* untuk lebih mendapatkan hal-hal yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

KESIMPULAN

Perancangan *storybook* “Kartala dan kisah hutan hangus” mengadopsi karakteristik dan ciri dari kawasan wisata Hutan Mati yang berada di areal Gunung Papandayan, Garut. Saat ini sebagai kawasan wisata minat khusus, lokasi yang dijadikan penelitian dikelola oleh pemerintah daerah setempat bekerjasama dengan paguyuban warga setempat. Sebagai sumber ide pengkayaan lokasi tersebut memiliki keunikan yang mungkin tidak dimiliki di wilayah lain. Ada kesan yang magis dari kawasan Hutan Mati meskipun kini dijadikan sebagai obyek wisata untuk umum, sehingga tidak menutup kemungkinan untuk adanya penelitian lain di kawasan tersebut.

Karya ini tercipta dari hasil penelitian kualitatif sebagai upaya untuk memperkenalkan sejarah terbentuknya wisata alam Hutan Mati, Gunung Papandayan, Garut, khususnya kepada anak-anak usia 7-11 tahun agar senantiasa

mawas diri dalam menjaga hubungan dengan lingkungan sekitarnya. Buku cerita bergambar sebagai kearifan lokal merupakan media yang sesuai dalam mengedukasi target pasar anak-anak, terlebih dalam usia berkembang agar bisa memiliki landasan kebijakan mental dalam mengelola lingkungannya secara arif di masa mendatang.

Sumber ide penciptaan karya buku cerita bergambar ternyata bisa diwujudkan dari alam yang meninggalkan jejak eksistensinya walau dikatakan merupakan bencana. Kearifan lokal ini yang bisa menjadi bahan untuk ide penelitian yang bisa dimunculkan menerus. Mengingat kondisi alam di berbagai daerah semuanya unik dan satu sama lain memiliki pembeda yang bisa dijadikan rujukan ide penciptaan karya visual dalam upaya edukasi. Lebih jauh bisa disimpulkan bahwa hasil penelitian ini membuka banyak kemungkinan akan munculnya penelitian yang sejenis di daerah lainnya.

Perancangan karakter untuk *storybook* didasarkan pada ciri fisik bangsa *deutero* Melayu, dengan salah satu karakter memiliki penggabungan dengan ciri morfologis pohon Mentigi hangus di Hutan Mati. Karakter dirancang dengan penggambaran kartun yang sederhana, sesuai dengan kegemaran target pasar. Setiap karakter dibuat memiliki latar belakang cerita sedih dan sisi rapuh yang dapat meningkatkan empati pembaca. Cerita mengusung tema persahabatan antar karakter yang disesuaikan dengan umur target sasaran. Target pasar bisa juga memproduksi ragam visual secara kreatif dari wujud visual yang dilihatnya dari buku ini karena sederhana dan memang dibuat untuk mudah ditirukan.

Perancangan *background visual* disesuaikan dengan *genre historical fiction-fantasy*, dengan aset properti yang dibuat berdasarkan Hutan Mati, namun dengan pengolahan warna untuk memberikan kesan magis. Visual *background* cerita juga dibuat dengan gaya sederhana, dengan menggunakan skema warna *analogous* dan *monochromatic* yang berkesan lembut sehingga menciptakan keselarasan. Perbedaan *value*, intensitas, dan temperatur pada warna menghasilkan suasana yang beragam pada *background*.

Unsur desain yang digunakan dalam perancangan buku ini merupakan hasil temuan dari obyek penelitian. Analisis dari data yang dikumpulkan mendapatkan banyak temuan yang berdampak pada proses perancangan. Hal ini bahkan berpengaruh sampai pada proses penentuan *layout* yang diterapkan. Komposisi yang tepat bagi target pemirsa buku cerita bergambar tentu saja bagian penting untuk diungkapkan. Target pemirsa dari usia anak-anak menjadi kesulitan tersendiri dalam proses sehingga segala temuan hasil penelitian menjadi sandaran pokok dalam perjalanan proses penciptaan karya buku ini.

Hasil akhir dari terciptanya karya visual buku cerita bergambar ini diharapkan bisa dijadikan rujukan dalam pemilihan ragam penggambaran dan media yang sesuai dalam upaya melakukan edukasi dengan target pasar adalah anak-anak. Edukasi adalah hal yang sangat penting dan esensial terlebih bagi kemajuan peradaban manusia. Proses edukasi menghasilkan manusia yang lebih adaptif sehingga mampu menjawab tantangan pelik di masa mendatang.

KEPUSTAKAAN

Aditia, Patra dan Noviyanti, Rahma. 2019. *Visual Analysis of Children Books Illustration as a Psychiatric Therapy*. [Daring] Tersedia di: <https://media.neliti.com/media/publications/293366-visual-analysis-of-children-books-illust-8a7ea093.pdf>

Hladíková, Hana. 2014. *Children's Book Illustrations: Visual Language of Picture Books*. [Daring] Tersedia di: <http://archive.sciendo.com/CRIS/cris.2014.2014.issue-1/cris-2014-0002/cris-2014-0002.pdf>

Pertiwi, Gagat E. Djiwa, Dewa A. Soewardikoen, Didit W. 2016. *Komik Edukasi Jajanan Sehat*. [Daring] Tersedia di: <https://journals.telkomuniversity.ac.id/demandia/article/view/196/129>

Sagala, Saut Aritua Hasiholan dan Yasaditama, Hadian Idhar. 2012. *Forum Geografi, Vol. 26, No. 1: Analisis Bahaya dan Resiko Bencana Gunung Api Papandayan (Studi Kasus: Kecamatan Cisarupan, Kabupaten Garut)*. [Daring] Tersedia di: <https://journals.ums.ac.id/index.php/fg/article/view/5046>

Soenyoto, Partono. 2017. *Animasi 2D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Tian, Zhiwen. 2018. *On the Illustration Design of Children's Books*. [Daring] Tersedia di: https://webofproceedings.org/proceedings_series/ESSP/SSAH%202018/SSAH_0611033.pdf [Diakses

Tillman, Bryan. 2011. *Creative Character Design*. Oxford: Elsevier