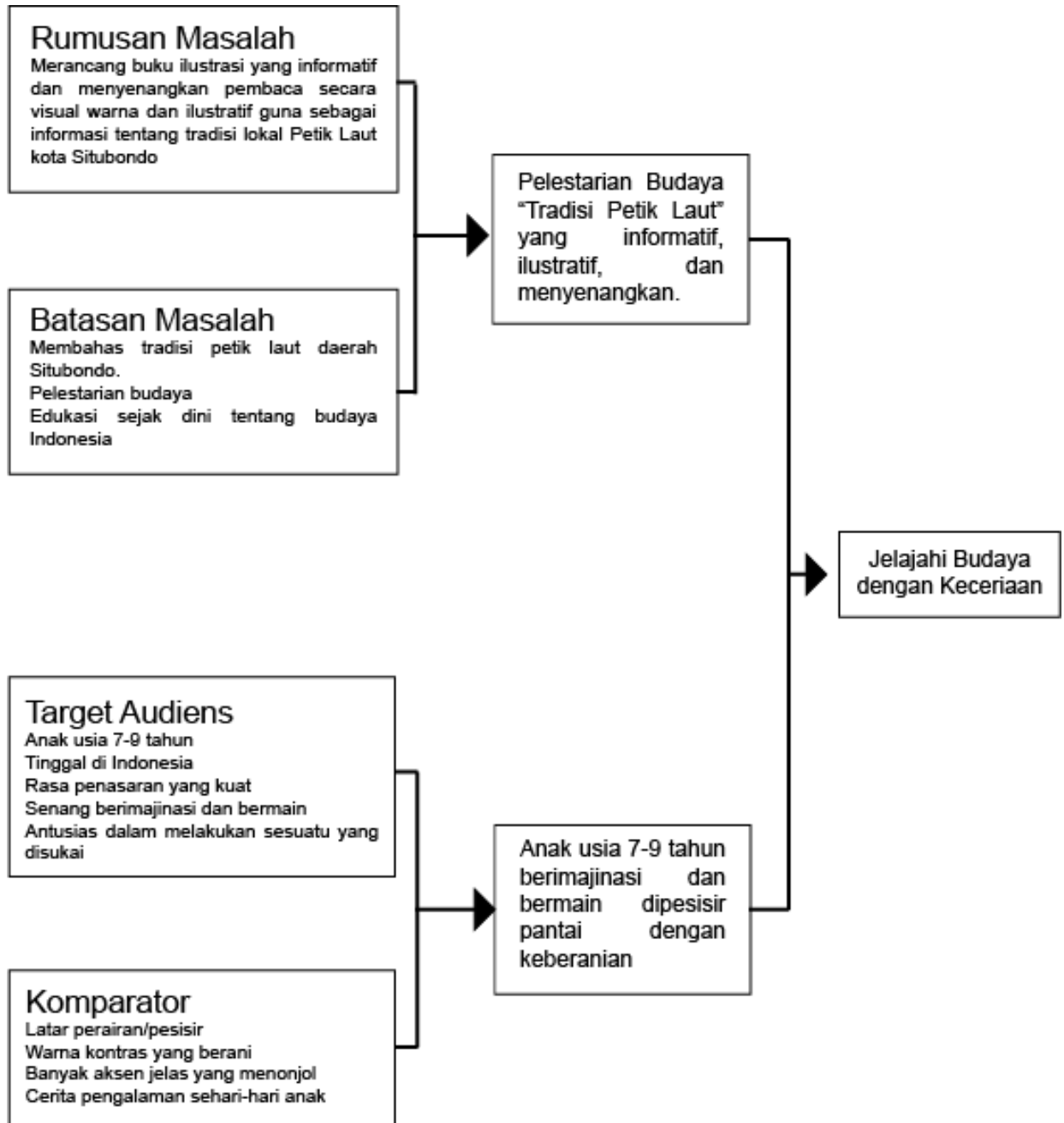


BAB V
KONSEP PERANCANGAN

5.1 Alur Pemikiran Keyword



Gambar 5. 1 Alur berpikir menemukan keyword
(Sumber : Data Pribadi)

5.2 Definisi Keyword

5.2.1 Makna Denotatif

Menurut kamus besar bahasa Indonesia atau disebut sebagai KBBI, dari kata “Jelajah” dengan tambahan imbuhan-*i* memiliki dua arti namun dalam *keyword* “Jelajahi Budaya dengan Keceriaan” diartikan sebagai pergi;telusur. Kata “Budaya” dalam KBBI adalah akal budi hasil pemikiran yang tidak dapat diubah menjadi sebuah kebiasaan (adat istiadat) secara turun temurun. Kata “Dengan” dalam KBBI adalah kata penghubung untuk menyatakan keselarasan, kesamaan, dan kesesuaian;beserta;bersama-sama. Kemudian kata “Keceriaan” dengan kata dasar “Ceria” menurut KBBI adalah kebersihan;kesucian atau dapat diartikan pula sebagai sinar yang terpancar pada sebuah wajah yang memberikan tanda emosi bahagia atau gembira.

5.2.2 Makna Konotatif

Kalimat *keyword* dari “Jelajahi Budaya dengan Keceriaan” memiliki makna kesimpulan dari penjelajahan atau melakukan perjalanan dengan menjelajahi wisata budaya dengan membawa kebahagiaan suka cita. Penjelasan tersebut diharapkan untuk membawa suasana ceria dalam setiap perjalanan kisah cerita dalam sebuah buku yang akan dirancang. Dari hasil makna *keyword*, perancang memiliki pemikiran keterkaitan dengan target segmentasi anak usia 7-9 tahun sebagai bentuk ajakan dalam melihat cara mendidik anak dengan memberikan suasana cerita yang tidak jauh dari pengalaman pribadi dan dapat menjadi teladan.

5.3 Konsep Verbal

Konsep verbal adalah konsep penyampaian pesan secara verbal kepada target audiens sebagai calon pembaca. Sesuai dengan *keyword* “Jelajahi Budaya dengan Keceriaan” maka komunikasi verbal yang akan diberikan berupa kesan yang mengandung banyak suasana ceria, bahagia, dan menyenangkan. Mengajak target audiens untuk melakukan perjalanan yang dikemas melalui sebuah cerita dengan mengesampingkan perasaan selain bahagia. Beberapa adegan ilustrasi cerita menggambarkan suasana ceria dengan berbagai elemen visual termasuk dengan ekspresi wajah karakter anak dalam cerita. Pendalaman watak dan sifat karakter pada setiap karakter utama pada cerita menghasilkan suasana ajakan yang seru dan menyenangkan dengan masing-masing sifat yang ditampilkan. Salah satu diantara keempat tokoh utama diberikan watak sebagai karakter aktif yang selalu mengajak teman-temannya mengeksplorasi lingkungan sekitar dengan cara bermain sehingga meningkatkan imajinasi anak untuk ikut bermain didalam

cerita tersebut. Rancangan *picture book* dengan ilustrasi *spread* akan diisi oleh 5 hingga 9 kata atau sebanyak dua paragraf yang terbagi menjadi dua bahasa.

5.3.1 What to Say

What to say dalam konsep verbal perancangan Picture Book termasuk dalam penyampaian pesan *soft sell* dimana respon terhadap audiens adalah sebagai pencitraan pengguna. Hasil yang akan didapatkan dalam melalui edukasi budaya dengan setelah membaca buku cerita bergambar. Fenomena masalah yang terjadi berdasarkan riset data kuesioner bahwa anak usia 7-9 tahun masih belum mengetahui budaya daerahnya sendiri dibandingkan dengan budaya dari luar negara. Dalam wawancara dengan target segmen yang telah dilakukan sebelumnya, perancang menemukan adanya ketergantungan sebuah tokoh utama dalam cerita sebagai pemandu yang menarik perhatian seorang anak. Karakter tokoh tersebut akan memandu anak dengan memanfaatkan hubungan kedekatan dengan faktor lingkungan seorang anak. Dengan begitu adanya kedekatan antara buku dengan anak untuk mengajak menelusuri dan melanjutkan cerita tanpa menimbulkan rasa jenuh.

5.3.2 How to Say

Konsep bagaimana pesan yang akan disampaikan dalam perancangan Picture Book ini, menampilkan dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Madura sebagai kalkulasi terbanyak yang digunakan oleh target segmen di daerah Kabupaten Situbondo. Hal ini mempermudah cara penyampaian komunikasi dengan melihat behavior sehari-hari dari target segmen. Terdapat pembagian bab khusus atau tema cerita yang membahas topik khusus agar tidak adanya kebingungan. Setelah semua materi cerita dibaca, anak dapat mengingat kembali cerita yang telah dibaca pada halaman-halaman akhir sebagai lembar evaluasi dengan konsep yang menyenangkan.

5.3.3 Bahasa Komunikasi

Dalam perancangan buku cerita dengan judul “Berpetualang ke Pesisir Kota Situbondo” tersebut akan dibuat menjadi konsep *bilingual language* dengan bahasa Indonesia dan bahasa Madura sebagai jawaban responden terbanyak dalam komunikasi sehari-hari anak. Bahasa yang digunakan bersifat informatif dan menyenangkan sesuai dengan bahasa yang biasa digunakan oleh anak-anak. Konsep informatif dalam buku rancangan didesain dengan poin-poin pembahasan dirancang sesuai topik bahasan.

5.3.4 Sinopsis Buku

1. Pengenalan Karakter

Disuguhkan semua karakter utama dan pembantu yang paling menjadi *highlight* dari jalannya cerita. Agar anak mengetahui sifat watak mereka. Selain penjelasan watak, dapat dilihat pula visual karakter *full body*. Terdapat pada halaman 1-2 dari buku.

2. Isi Cerita

Mengenalkan adat istiadat budaya yang ada di Indonesia secara umum sebelum memasuki cerita yang membahas Tradisi Petik Laut. Beberapa budaya lokal yang tersebar di Indonesia yang akan dijelaskan pada cerita pertama. Pada chapter halaman ini dilakukan sebanyak 17 lembar dimulai dari halaman 3-18 hingga terbagi oleh halaman stiker dan disambung kembali dari halaman 21-35.

3. Halaman Kuis Stiker

Beberapa objek yang hilang diberikan beberapa stiker yang telah disediakan di halaman stiker untuk mengisi objek-objek yang hilang. Pada halaman 17-20.

4. Halaman Stiker

Sebuah media pendukung dan sebagai objek aktif untuk menyelesaikan permainan ketiga. Dengan petunjuk anak harus menempelkan stiker dengan bayangan yang sesuai pada halaman cerita selanjutnya. Sehingga memberikan keaktifan cara berpikir dan berimajinasi dalam perjalanan membaca dan berkaitan dengan judul buku yaitu “Berpetualang ke Pesisir Kota Situbondo”.

5.3.5 Deskripsi Konten

a. Cover Depan

Terdiri dari warna, komposisi layout yang mewakili cerita yang ada didalam buku seperti pada bagian sinopsis cover belakang buku namun didepan cover buku berupa ilustrasi sedangkan pada bagian belakang buku berupa paragraf. Cover memiliki tiga desain halaman yaitu depan, punggung buku, dan belakang buku.

b. Sub Cover

Berisi elemen-elemen supergrafisilustrasi buku dengan dominan warna coklat dan diberi kolom “Buku ini milik” sebagai informasi nama pemilik buku pada halaman kedua buku dari depan.

c. Pengenalan Karakter

Disuguhkan semua karakter utama dan pembantu yang paling menjadi *highlight* dari jalannya cerita. Agar anak mengetahui sifat watak mereka. Selain penjelasan watak, dapat dilihat pula visual karakter *full body*. Terdapat pada halaman 3 – 4.

d. Isi Cerita

Isi cerita memiliki alur maju dengan beberapa sub cerita dan pembahasan disetiap episode cerita. Cerita yang disampaikan dapat menjadi sebuah petunjuk dalam sebuah kuis atau permainan di halaman selanjutnya. Beberapa sub cerita terletak sebelum kuis yang disuguhkan sebagai *cooling down* setelah membaca beberapa sub cerita.

e. Lembar Stiker

Halaman yang memberikan media pendukung dikemas dengan disediakan pada bagian tengah buku atau alur cerita. Selain itu juga, stiker tersebut menjadi media pembelajaran untuk mengembangkan kreatifitas anak dan semangat anak dalam menyelesaikan kuis dan membaca alur cerita. Terletak pada bagian tengah buku pada halaman 25 – 26 dan memiliki lipatan ganda didalamnya.

f. Isi Cerita

Kemudian, konten kuis dan stiker dilanjutkan kembali sub cerita yang menjadi lanjutan dari alur cerita pada sub cerita sebelumnya. Pada sub cerita bagian kedua merupakan petunjuk kuis yang diberikan dengan bentuk metode yang berbeda.

g. Evaluasi/Kuis Pertanyaan

Kuis pada akhir semua sub cerita berupa pertanyaan pilihan ganda maupun isian sebagai evaluasi pemahaman anak dalam menyerap maksud informasi budaya tradisi petik laut di Kota Situbondo.

h. Glosarium

Mencantumkan beberapa kata-kata sulit atau istilah daerah yang tidak dapat dipahami oleh anak-anak. Sehingga setiap kata sulit akan dimunculkan pada konten glosarium beserta makna dari kata-kata tertentu.

i. Biodata Perancang

Mencantumkan biodata sebagai pengenalan perancang sebagai penulis, editor, ilustrator dari sebuah Picture Book Tradisi Petik Laut.

j. Cover Belakang

Memiliki tujuan yang sama dengan cover depan yaitu sebagai perwakilan dari isi sebuah buku cerita ilustrasi namun berupa sebuah kalimat paragraf yang memiliki sifat deskriptif.

5.4 Konsep Visual

Konsep visual adalah konsep pesan dari sebuah keyword dan dikomunikasikan secara visual. Dalam elemen desain komunikasi visual seperti ilustrasi, tipografi, *layout*, hingga warna. Konsep visual perancangan Tradisi Petik Laut menurut hasil data yang telah terekapitulasi.

5.4.1 Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan memiliki karakter sifat ilustratif, imajinatif, dan informatif dalam menyampaikan maksud cerita. Ilustrasi akan mengikuti gaya karakteristik dari anak usia 7-9 tahun. Sesuai dengan konsep verbal, *keyword*, dan hasil data primer yang telah ada, anak-anak lebih menyukai cerita dengan konsep menjelajah atau berpetualang dan memiliki kesan komunikasi aktif antar buku cerita dengan pembaca. Dengan begitu, karakteristik bertekstur seperti ilustrasi manual (non-digital), dengan tekstur krayon, pensil warna, cat warna *acrylic*, cat warna air. Gaya ilustrasi Picture Book Tradisi Petik Laut adalah ilustrasi media digital dengan teknik *watercolor bitmap*. Dengan pewarnaan yang kontras dan hangat.

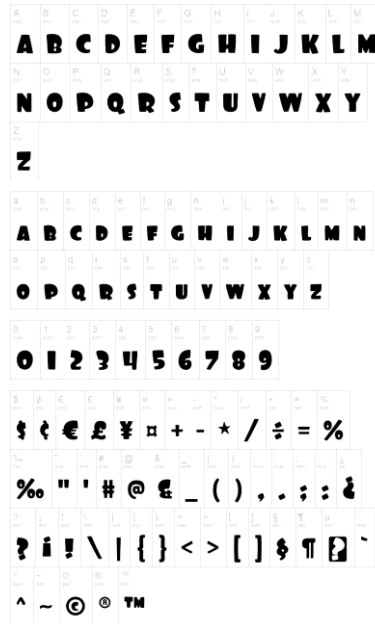


Gambar 5. 2 Referensi gaya gambar
(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/1114922451472394224/>)

5.4.2 Tipografi Isi Cerita

Perancangan *Picturebook* Tradisi Petik Laut memiliki konsep tipografi sesuai dengan hasil pengumpulan data primer dan sekunder. Target segmen anak usia 7-9 tahun. Tipografi isi dan *cover* dibuat berbeda dengan tipografi *cover* dengan ukuran 17 pt dengan warna kontras dari bidang kosong yang tersedia. Begitupula dengan tipografi bahasa madura namun dibuat italic agar dapat membedakan bahasa indonesia dengan bahasa madura.

a. Tipografi Sub Judul



Gambar 5.3 Tipografi sub judul
(Sumber : <https://www.dafont.com/foo.font>)

b. Tipografi Isi Cerita



Gambar 5.4 Tipografi isi cerita
(Sumber : <https://www.1001fonts.com/qarmic-sans-font.html>)

5.4.3 Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan buku juga didapat dari warna-warna asli yang digunakan oleh masyarakat pesisir dalam setiap ornamen hiasan kapal. Dengan lima warna utama merah, biru, kuning, hijau, dan ungu berdasarkan eksplorasi visual terhadap observasi objek yang terjadi di pesisir pantai. Sedangkan warna putih dan perpaduan coklat hangat adalah warna dasar dari eksplorasi warna terhadap target segmen.



Gambar 5. 5 Palet warna dari referensi observasi lapangan
(Sumber : Dokumen Pribadi)

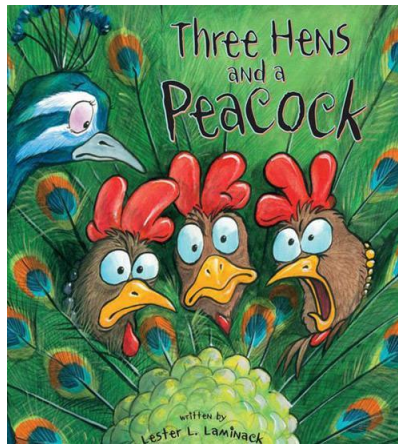
Menurut buku Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Profesional (Evelyn Gozalli, 2020: 21-24) pedoman dengan jenjang bacaan usia dini setara anak sekolah dasar kelas 1 atau usia 7 tahun dan jenjang membaca awal anak sekolah dasar setara dengan kelas 2-3 antara usia 8-9 tahun memiliki motif desain warna yang lembut atau hitam-putih.

C. Jenjang MEMBACA DINI				
JENJANG	KARAKTERISTIK UMUM	ISI	DESKRIPSI TEKNIS	DESAIN & GRAFIKA
MEMBACA DINI Setara SD Kelas 1 atau sekira 7 tahun C	Jenjang untuk mengembangkan kemampuan belajar melalui kompetensi pengenalan dan penggunaan simbol-simbol literasi dasar serta mengenal lingkungan sekitar.	Nilai: ketuhanan, kemanusiaan, dan kebangsaan. Sikap: berani, jujur, kasih sayang, dan tertib. Pengetahuan: literasi dasar (membaca dan memirs, menyimak, berbicara, menulis berhitung, dan menggambar), lingkungan rumah & sekolah; legenda & epos Keterampilan: menulis dan menghitung; menjaga kesehatan; beribadah dasar; menyanyi & menggambar; permainan & olahraga sederhana	PENYAJIAN <ul style="list-style-type: none"> • buku bergambar dengan teks, buku cerita bergambar tanpa bab (beralur sederhana), buku aktivitas sederhana (seperti buku baca-tulis-hitung) • terdiri atas 2–3 suku kata per kata, 2–5 kata konkret per kalimat, berpola kata repetitif, belum menggunakan aturan ejaan • ilustrasi berupa gambar 	DESAIN & GRAFIKA <ul style="list-style-type: none"> • ukuran buku bebas, 16–32 halaman; • proporsi gambar sekira 70%; • warna lembut atau hitam-putih; • jenis fon takberkalt (sanserif) minimal 18 pt.
D. Jenjang MEMBACA AWAL				
JENJANG	KARAKTERISTIK UMUM	ISI	DESKRIPSI TEKNIS	DESAIN & GRAFIKA
MEMBACA AWAL Setara SD Kelas 2–3 atau antara usia 8–9 tahun D	Jenjang untuk mengembangkan kemampuan membaca secara benar, memahami alur tulisan, serta mengenal wilayah terdekat.	Nilai: ketuhanan, kemanusiaan, dan kebangsaan; Sikap: berani, jujur, kasih sayang, tertib, dan cinta bangsa Pengetahuan: literasi dasar lanjutan, ilmu pengetahuan empiris (geografi dasar, sains, dsb.), legenda & epos Keterampilan: menulis, berhitung & bercerita; menjaga kesehatan; beribadah; menyanyi & menggambar; permainan & olahraga	PENYAJIAN <ul style="list-style-type: none"> • Buku dengan bab (chapter book), novel awal (first novel), buku teks bergambar, buku pengetahuan sederhana, buku aktivitas, atau komik; • kalimat tunggal terdiri atas 2–7 kata, sesuai dengan pedoman kebahasaan; • ilustrasi berupa gambar. 	DESAIN & GRAFIKA <ul style="list-style-type: none"> • ukuran buku A5, A4, B5 atau ukuran lain yang proporsional, 16–48 halaman • proporsi gambar sekira 50–70% sesuai dengan jenis buku; • warna lembut atau hitam-putih; • jenis fon takberkalt (sanserif) minimal 14 pt.

Gambar 5. 6 Tabel karakteristik bacaan per-jenjang usia
(Sumber : Buku Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Profesional)

5.4.4 Layout Sampul Buku

Meskipun ilustrasi dibuat melalui *digital* adanya tolak ukur sebuah ilustrasi pada saat membuat ilustrasi *cover book* memperhatikan prinsip-prinsip *layout* salah satunya komposisi. Alternatif desain dari *cover book* yang perancang buat sebagian besar menggunakan komposisi *central* simetris yang terfokus sudut pandang tengah. Menampilkan keempat karakter utama yang dihubungkan langsung dengan topik pembahasan yaitu kapal hias dari tradisi petik laut tersebut.



Gambar 5. 7 Contoh *cover* buku anak

(Sumber : <http://harrietschildrensbookdesign.blogspot.com/2012/03/influences-childrens-book-covers.html>)

5.4.5 Layout Isi Cerita

Layout dari isi buku akan dirancang sebagian besar dengan ilustrasi menyebar (*spread*) dan menyisakan bidang kosong dengan warna putih kertas untuk teks cerita. Urutan cerita pada sebuah adegan cerita didapat dua halaman atau setara dengan satu lembar cerita. Adegan cerita menggunakan teori *sequence* dengan melakukan arah urutan mata baca anak-anak yang sebagian besar orang membaca dari kiri kemudian kearah kanan. Menggunakan *margin* simetris dengan memiliki jarak tengah untuk menghindari kerusakan *layout visual* ditengah antara dua halaman.



Gambar 5. 8 Contoh *layout spread* sebagai acuan rancangan pada *layout* isi
(Sumber : <https://www.behance.net/gallery/76351227/Childrens-book-Flying-book>)



Gambar 5. 9 Contoh *layout* komposisi dalam sebuah buku cerita anak
(Sumber : <https://www.behance.net/gallery/105567763/The-Flying-Mask-Illustrated-storybook-for-Children>)

5.5 Konsep Media

Pada perancangan Picture Book Tradisi Petik Laut memiliki media utama dan media pendukung. Media utama merupakan perancangan Picture Book Tradisi Petik Laut di Situbondo, sedangkan media pendukung adalah media yg membantu promosi media utama. Konsep media meliputi ukuran media utama hingga kertas cetak yang akan digunakan akan dibahas pada bagian konsep media.

5.5.1 Media Utama

Strategi material dalam perancangan Picture Book tradisi Petik Laut di Situbondo adalah sebagai berikut :

1. Buku akan dicetak dan cover depan dan belakang dicetak dengan menggunakan kertas jenis art paper dengan ketebalan 260 gsm, hardcover karton dilaminasi glossy.
2. pembahasan Tradisi Petik Laut berbentuk cerita bergambar dengan judul “Berpetualang ke Pesisir Kota Situbondo”.
3. Ukuran cetakan buku adalah 26 cm x 20 cm dengan resolusi 300 ppi
4. Memiliki naskah narasi cerita sebanyak 35-60 kata per kalimat, dengan 7 kalimat dalam satu paragraf atau sebanyak 40% lebih sedikit dibandingkan dengan ilustrasi.
5. Memiliki total 44 halaman.
6. Buku cerita akan terbagi menjadi beberapa bagian yaitu, cover depan, editorial page, daftar isi, kata pengantar, isi cerita, lembar stiker, evaluasi/kuis, glosarium, biodata perancang, cover belakang.
7. Konten isi cerita terdiri dari beberapa bagian bab cerita yang terdiri dari pengenalan karakter tokoh dalam cerita, pengenalan budaya, kegiatan tradisi, filosofi sajian.
8. Konten cover depan terdiri dari judul dan ilustrasi yang mencakup latar suasana dan tempat cerita dari keseluruhan konten isi buku, dan nama penulis.
9. Konten cover belakang berisi sinopsis, penerbit, harga buku, dan *background* ilustrasi yang tersambung dengan cover depan sebagai cerita kesimpulan konten isi buku.

5.5.2 Media Pendukung

Media pendukung dalam perancangan Picture Book Tradisi Petik Laut ini berguna sebagai menarik minat anak untuk membeli dan membaca buku ini sebagai nilai tambahan. Berikut adalah poin-poin media pendukung sebagai pelengkap media utama :

1. Botol Air Minum

Media pendukung yang sering dibawa oleh anak usia sekolah dasar berdasarkan *consumer journey* salah satunya adalah botol air minum yang sering dibawa oleh anak usia 7-9 tahun ke sekolah. Selain itu, berdasarkan judul buku media utama adalah “Berpetualang Ke Pesisir Kota Situbondo” media pendukung ini guna mendukung anak untuk masuk kedalam cerita untuk melakukan petualangan yang biasa membawa barang-barang seperti botol minum, kotak bekal, tas *backpacker*, dan lain sebagainya. Botol air minum yang biasa digunakan terdapat gambar unik dan memiliki karakteristik kartun dan anak-anak.



Gambar 5. 10 Acuan media pendukung botol air minum
(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/891149844989228516/>)

2. Topi

Menurut laman situs artikel (harpersbazaar.co.id) sejarah topi *Bucket Hat* dimulai sekitar tahun 1990 yang mana pemakainya adalah orang militer. Lambat laun digunakan oleh masyarakat untuk pergi memancing. Karena perancangan Picture Book Tradisi Petik Laut bertemakan nelayan dan perairan laut serta berdasarkan judul yang ada yaitu “Berpetualang” topi *Bucket Hat* sebagai media pendukung untuk perancangan tersebut.



Gambar 5. 11 Acuan media pendukung topi

(Sumber :

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.sehatq.com%2Freview%2Frekomendasi-topi-bayi-yang-lucu-dan-stylish-kepala-bayi-aman-terlindungi&psig=AOvVaw2tHBJZU8TqO4byJqxsqeJk&ust=1640844621820000&source=images&cd=vfe&ved=0CAsQjRxqFwoTCLjXweOsiPUCFQAAAAAdAAAAABAf>)

3. Stiker Package

Stiker sebagai media pendukung dan sebagai objek permainan dalam media utama sebagai media pendukung dan strategi agar anak tidak mudah bosan dalam membaca.

Sebagai objek yang digunakan dalam mengisi kuis permainan yang terdapat didalam cerita.



Gambar 5. 12 Contoh stiker anak sebagai media pendukung
(Sumber : <https://id.aliexpress.com/item/32973262922.html>)

4. Gantungan Kunci

Media pendukung tambahan untuk digantung ditas sekolah. Target segmen usia 7-9 tahun adalah anak sekolah dasar kelas 1-3 secara garis besar memiliki tas sekolah masing-masing.



Gambar 5. 13 Contoh gantungan kunci karakter cerita
(Sumber: <https://shopee.co.id/GANTUNGAN-KUNCI-AKRILIK-CUSTOM-i.52784355.2370395174>)

5. Poster

Media pendukung sebagai informasi pengenalan buku kepada masyarakat terutama bagi orang tua target segmen anak usia 7-9 tahun. Media poster dicetak fisik hingga poster *digital* dalam media sosial seperti Instagram hingga Facebook.



Gambar 5. 14 Contoh gantungan kunci karakter cerita
(Sumber: https://www.instagram.com/p/Cluq2yKJZ6V/?utm_source=ig_web_copy_link)

6. Alat Tulis (Pensil, Penghapus, Rautan, Pulpen)

Peralatan tulis atau belajar sering memiliki koneksi antara benda dengan target segmen yang dapat diketahui pada analisa *consumer journey*. Anak sekolah dasar selalu menggunakan peralatan tulis untuk dibawa kesekolah maupun mengisi waktu kosong untuk belajar, menggambar, dan lain sebagainya.



Gambar 5. 15 Acuan media pendukung salah satu alat tulis
(Sumber : <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTavlcP443rigtY0v3jtgBZOBxaxAKLuE4RIg&usqp=CAU>)

5.6 Studi Visual

5.6.1 Alternatif Karakter

Sebagai acuan untuk membuat karakter, desain *cover*, dan sebagian besar dari desain perancangan buku Tradisi Petik Laut diperlukan adanya sebuah studi visual untuk menganalisa dan mencari inspirasi acuan dari berbagai sumber. Terdapat seorang nelayan yang sedang bekerja dilaut maupun pantai sebagai keterkaitan tradisi petik laut dengan mata pencaharian masyarakat pesisir sebagai nelayan. Anak usia 7-9 tahun divisualisasikan sebagai anak petualang yang sedang bermain didaerah pesisir pantai, membawa sejumlah informasi tentang budaya pesisir. Keyword “Jelajahi” memiliki makna aktif dalam mengajak anak-anak untuk

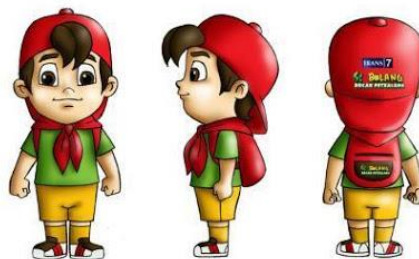
melakukan perjalanan dengan belajar dan petualangan yang membawa suasana ceria, hal tersebut dapat dilihat saat wawancara dengan beberapa anak usia 7-9 tahun yang membawa suasana ceria.



Gambar 5. 16 Seorang nelayan yang menjadi acuan visual karakter
(Sumber : https://awsimages.detik.net.id/community/media/visual/2020/06/04/ilustrasi-nelayan_169.jpeg?w=700&q=9)



Gambar 5. 17 Contoh gambar nelayan dalam ilustrasi kartun
(Sumber : <http://gretha.my.id/audiobuku/wp-content/uploads/2018/01/sd5-tema-6-kakak-adik-nelayan.jpg>)



Gambar 5. 18 Contoh karakter anak petualang “Si Bolang”
(Sumber : <https://mapalaupn.com/Galia/uploads/2019/08/Mapala-upn-shooting-sibolang.jpg>)



Gambar 5. 19 Acuan karakter anatomi anak usia 7-9 tahun
(Sumber : Dokumen Pribadi)