BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

Strategi didefiniskan sebagai cara atau upaya yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan secara khusus, dan untuk mencapai tujuan tersebut dibutuhkan suatu proses atau cara yang disebut perancangan. Dapat diartikan bahwa strategi perancangan adalah *metode* ataupun cara yang digunakan untuk mencapai sebuah solusi atau tujuan yang baik. Dalam keterangan sebelumnya diperoleh beberapa masalah yang terjadi terkait dengan burung hantu *otus siaonosis*, salah satunya adalah kurangnya media Informasi yang tertulis maupun visual yang ada dimasyarakat secara umum dan anak-anak secara khusus. dari hal tersebut maka dibutuhkan sebuah solusi, diantaranya melalui pendekatan visual yang didalamnya bermuatan nilai informasi dan bersifat persuasi, yaitu buku infromasi bergambar yang mudah diterima oleh anak-anak, yang berfungsi sebagai bahan pengetahuan dan pengingat pentingnya mencintai, menjaga dan melestarikan satwa-satwa hampir punah di Indonesia.

Dari hal tersebut, maka target audience akan ditentukan berdasarkan segi demografis, psikografis dan geografis sebagai berikut.

1. Target primer

a. Demografis :

- Usia : anak-anak usia 8-11 tahun

  Pemilihan target pada usia 8-11 tahun didasari berdasarkan pada masa usia ini anak-anak cenderung dapat menerima informasi secara cukupbaik diantaranya pada masa usia ini, anak-anak sudah dapat memilah informasi yang baik dan kurang baik bagi mereka, dapat diartikan juga bahwa pada masa usia ini anak-anak sudah mulai dapat dibentuk dan dibangun pada pola pikir dan karakter bagaimana mereka harus bertindak. “Ketika anak bergerak melewati masa sekolahnya,

mereka membuat kemajuan berkesinambungan dalam kemampuan mereka memproses dan menyimpan informasi, selain itu seiring dengan berkembangnya pengetahuan mereka, mereka menjadi semakin awas terhadap jenis informasi yang penting untuk diperhatikan dan diingat" (Diane E.papalila, Sally Wendkos Old, Ruth Duskin Feldman, 2008, h. 441).

Status ekonomi sosial : menengah-bawah

Hal ini dilihat dari mayoritas penduduk di wilayah penyebaran Celepuk Siau yang mayoritas status ekonominya menengah-bawah

- Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- Pendidikan : Sekolah dasar

b. Psikografis :

Buku ilustrasi Celepuk Siau ditujukan pada anak-anak yang memiliki minat baca yang cukup tinggi dan menyukai segala hal mengenai satwa khususnya *aves* (burung).

c. Geografis :

Dari segi geografis target audien mencakup kawasan kepulauan Sulawesi, dikhususkan kepada anak-anak kepulauan SITARO.

2. Target skunder

Target skunder atau target audien kedua lebih ditekankan kepada anak-anak dikota-kota besar dan masyarakat umum di seluruh penjuru Indonesia.

3.1.1 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang digunakan dalam perancangan media informasi burung hantu ini adalah buku cerita bergambar yang didalamnya berisi diantarnya mengenai informasi burung hantu secara umum, dan Celepuk Siau secara khusus bagaimana cara hidup dan berkativitas sampai sebab akibat

penurunan populasi dan ditambahkan sisipan pesan-pesan yang diharapkan akan berakhir pada pola tindakan bagi anak-anak dimasa mendatang.

a. Tujuan komunikasi

Adapun tujuan dari komunikasi ini adalah agar anak-anak dapat mengenal burung hantu *otus siaonesis* secara lebih dekat, untuk meningkatkan rasa cinta anak-anak dalam membaca dan melestarikan alam sekitar.

b. Materi Pesan

Materi pesan yang digunakan dalam perancangan ini adalah pesan-pesan yang seperti cara menghormati orang yang lebih tua, kepedulian terhadap lingkungan. selain itu, didalamnya tidak hanya memuat nilai-nilai yang dapat mengedukasi tapi juga secara tidak langsung mengajarkan anak-anak untuk lebih mencintai pesona kekayaan hayati yang ada di Indonesia, dan kecintaan terhadap alam sekitarnya dimana bertujuan membentuk karakter anak-anak Indonesia dimasa depan yang peduli dan sadar lingkungan.

Hal tersebut dapat diperinci antara lain :

1. Diawali dengan pengenalan tokoh dan sifat dasar dari tokoh yang menghormati orang tua dan ramah. Diharapkan anak-anak secara tidak langsung dapat belajar dengan nilai-nilai kesopanan tersebut.
2. Dilanjutkan dengan materi pesan inti yang bersifat informatif, diantarnya mulai dituturkan tentang morfologi burung hantu, bagaimana burung tersebut beraktivitas, kemudian dilanjutkan dengan penjelasan informatif tentang Celepuk Siau secara khusus.
3. Materi pesan dilanjutkan dengan penjelasan tentang beberapa penyebab kepunahan burung Celepuk Siau secara khusus, hal tersebut di buat agar anak-anak mengetahui dengan jelas akan keadaan yang sebenarnya terjadi saat ini yaitu terancamnya Celepuk Siau dan burung-burung di Indonesia secara umum.
4. Pesan terakhir yang disampaikan adalah pesan-pesan berupa pesan persuasif untuk anak-anak agar lebih mencintai dan lebih menyayangi

tentang pesona kekayaan burung Indonesia secara umum, dan Celepuk Siau secara khusus

c. Pendekatan Visual

Pada perancangan buku ilustrasi ini pendekatan visual yang digunakan adalah menggunakan ilustrasi atau gambar-gambar yang disesuaikan dengan anak-anak, seperti kartun dan tidak terlalu ralisistis yang bertujuan untuk mengembangkan daya imajinasi anak-anak. Kartun sendiri merupakan penggambaran tentang sesuatu secara sederhana namun tetap memiliki unsur lucu didalamnya (Marianto dalam Indarto, 1999, h.11). Berdasarkan hal tersebut maka gambar kartun bersifat menghibur bagi yang melihatnya.

Selain berdasarkan hal tersebut juga didukung dengan pendekatan pewarnaan, penggunaan huruf dan tata letak (*layout*) yang mudah dipahami oleh anak-anak. Pendekatan visual tersebut dipilih karena didasari oleh target perancangan karya tugas akhir ini yaitu berusia8-11 tahun atau dengan jenjang pendidikan minimal kelas empat SD hingga enam SD.

d. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal perancangan ini menggunakan bahasa Indonesia tidak baku atau keseharian, dimana menggunakan cara tutur bahasa seperti cerita untuk anak-anak (*storytelling*) . yang membuat anak-anak menjadi lebih memahami dan tertarik karena panggunaan gaya bahasa yang dimengerti oleh anak-anak.

3.1.2 Strategi Kreatif

Pada perancangan buku ilustrasi ini pendekatan kreatif dilakukan dengan membuat gambar-gambar ilustrasi yang bercerita, dimana gambar tersebut merupakan penguat isi cerita secara umum.untuk menambah wawasan dan pengetahuan pada anak-anak yang membacanya.

terdapat permainan-permainan sederhana seperti puzzle dan naik turun Celepuk Siau berbentuk sejenis ular tangga yang dibuat agar anak-anak selain

dapat bermain, juga mendapat nilai lebih dari permainan tersebut. karena adanya sisipan informasi pada permainan tersebut diantaranya adanya pesan-pesan evaluasi tentang buku ilustrasi Celepuk Siau yang dibuat, yang berhubungan langsung dengan media utama.

Tokoh utama dan tokoh pendukung sedekat mungkin dibuat agar sesuai dengan media utama, antara lain melalui pendekatan karakter dengan burung hantu ataupun Celepuk Siau dan nama karakter yang disesuaikan dengan nama daerah di Sulawesi.

3.1.3 Strategi Media

Bentuk pendekatan media yaitu buku ilustrasi bercerita, yang didalamnya terdapat nilai-nilai informasi dan edukasi untuk anak-anak.Adapun konten yang dibuat berisi antara lain *morfologi* burung hantu secara umum, dan burung hantu siau secara khusus, pola aktivitas, habitat mereka tinggal, sebab akibat turunnya populasi dan fakta-fakta terkait objek tersebut.

Dipilihnya media ini sebagai media utama antara lain anak-anak pada dasarnya mudah untuk menyerap informasi dengan gambar, menurut Dr. Arief Rachman pakar pendidikan (My Human Body : Amazing fact and experiment inside, 2005) “Berikan kepada anak stimulus yang disesuaikan dengan usia. Misalnya awalnya berupa gambar-gambar yang menarik. Lalu sertakan juga sertakan juga stimulus pembacaan cerita yang dilakukan secara menarik, dan konsisten, Gambar sangat penting karena proses awal anak mengenal sesuatu adalah dengan cara melihat. Gambar itu bisa bendanya sendiri maupun simbol lainnya seperti huruf dan angka”.

Media pendukung dari perancangan ini nantinya merupakan media yang dekat dengan anak-anak seperti:

- Permainan terbang dan turun Celepuk Siau

  Pemilihan media ini adalah, mendasari sifat dari anak-anak yang memiliki kecenderungan dalam bermain, permainan sejenis dengan

ular tangga ini nantinya merupakan permainan yang berkesinambungan dengan media utama, hal tersebut antara lain melalui pengabungan pola ataupun sistem permainan dan visual didalamnya dengan buku.

- Puzzle

  Anak-anak menyukai permainan, puzzle ditambahkan salah satunya untuk menambahkan nilai lebih pada suatu permainan, tidak hanya bermain namun target audien secara tidak langsung mendapatkan pesan-pesan persuasif dari gambar-gambar yang disusun dalam permainan tersebut.

- Poster

  Dipilihnya media poster dikarenakan antara lain, dikarenakan poster masuk kedalam media lini bawah yang bertahan lama, dan efektif untuk dapat ditempatkan diberbagai tempat, seperti tembok dan dinding, ataupun mading pada sekolah nantinya. Selain daripada itu bidang pada poster yang termasuk luas secara umum nilai-nilai informasi akan mudah untuk dapat disampaikan secara baik.

- Sticker

  Sticker dipilih diantaranya dikarenakan sticker merupakan media yang mudah untuk ditempatkan dimana saja, dan sticker juga bisa menjadi media pengantar pesan yang baik, karena selain ekonomis dan efisien, juga tahanan dalam jangka waktu yang cukup panjang atau awet.

- Pin

  Pin merupakan salah satu media yang cukup awet dan tahan lama, selain atas dasar hal tersebut, pin juga dapat ditempatkan dimedia-media lain yang anak-anak gunakan seperti tas, jaket ataupun baju.

- Gantungan kunci

  Gantungan kunci merupakan salah satu media yang cukup awet dan tahan lama, serupa dengan Pin. namun penempatannya sedikit lebih berbeda, pemilihan gantungan kunci diantaranya melalui kebiasaaan anak-anak untuk membawa tas ke sekolah, gantungan kunci antara lain dapat ditempatkan pada retsleting pada tas anak-anak tersebut.

- Kaos

  Selain dapat digunakan untuk menutup badan, kaos memiliki bidang ruang yang besar untuk menyimpan visual dan informasi, baik pada bagian depan atau belakang. Selain dari pada itu kaos dapat digunakan oleh anak-anak ketika bermain, ataupun beraktivitas.yang secara tidak langsung dapat menginformasikan mengenai informasi Celepuk Siau secara cukup baik.

3.1.4 Strategi Distribusi

Dalam proses pendistribusian, akan dilibatkan pihak-pihak yang terkait erat dengan objek penelitian seperti dinas pendidikan melalui perpustakaan sekolah, komunitas burung Indonesia dan yayasan ataupun dinas margasatwa.

Bentuk pendistribusian dimulai dengan pembagian buku ataupun media utama dan media pendukung secara gratis melalui sekolah-sekolah, dan akan mulai dilakukan antara lain disaat peringatan hari migrasi burung sedunia atau **World Migratory Bird Day (WMBD)** 12-13 Mei 2014, dan masa-masa awal penerimaan siswa baru ataupun masuknya anak-anak ke sekolah . yaitu sekitar bulan Juni disekitar kepulauan SITARO (Siau, Tangguladang, Biaro), dan kawasan Sulawesi utara. Apabila program distribusi tersebut berhasil, maka sistem yang serupa akan dilakukan dikota-kota besar secara berkala.

Tabel III.1 Jadwal penyebaran media

Media	**Bulan**											
	April				**Mei**				**Juni**			
Buku												
Terbang Turun Celepuk Siau												
Puzzle												
Poster												
Sticker 1												
Sticker 2												

Pin												
Gantungan Kunci												
Kaos												

3.2 Konsep Visual

Bentuk pola visual akan disesuaikan dengan target audien yang dituju, yang didalamnya diantaranya sedekat mungkin memuat bentuk-bentuk visual yang merepresentasikan hewan atau objek-objek burung hantu dan Celepuk Siau yang sebenarnya dialam liar, ataupun berbentuk gambaran-gambaran visual yang digambarkan berdasarkan atas tulisan ataupun konten-konten dari buku itu sendiri yang berguna untuk menguatkan isi dan buku ilustrasi yang akan dibuat.

Konsep visual yang akan digambarkan antar lain akan dikhususkan kepada bentuk objek burung hantu, bagian-bagian tubuh ataupun morfologi burung hantu, tempat tinggal ataupun habitat, sebab akibat dari kepunahan burung, dan beberapa objek-objek visual pendukung lainnya seperti pohon-pohon, awan dan pendaran bintang-bintang.

Konsep visual meliputi gaya adaptasi gambar dan pendekatan warna yang dibuat oleh ilustrator asal Italia yaitu Gaia Bordicchia, Gaia Bordicchia adalah illustrator dan desainer yang bekerja untuk berbagai buku cerita anak-anak sampai remaja di negara tersebut.

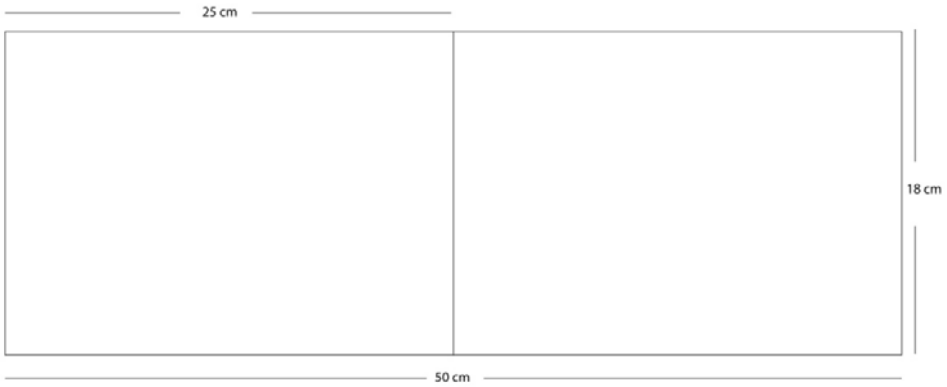


Gambar III.1 bahan studi visual

Sumber : http://www.gaiabordicchia.com

3.2.1 Format Desain

Format Desain dan dimensi ukuran akan dibuat dengan ukuran 25 cm x 18 cm ukuran tersebut dipilih antara lain agar buku bersifat efisien dan mudah untuk di simpan di tempat-tempat seperti rak buku, ataupun meja. Dengan ukuran menengah dimana tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil sehingga tulisan ataupun gambar nantinya masih dapat terlihat dan terbaca dengan baik.



Gambar III.2 format halaman

3.2.1 Tata Letak (*Layout)*

Tata letak yang digunakan pada buku ilustrasi Celepuk Siau mengikuti pola buku ilustrasi pada umumnya, secara umum diantarnya yaitu mengikuti cara baca masyarakat Indonesia yang cenderung membaca dari kiri ke kanan hal ini dimaksudkan agar pembaca tidak kesulitan dalam menangkap informasi atau gambaran visual yang terdapat pada buku.

Tata letak yang digunakan pada halaman isi menyesuaikan dengan orientasi halaman yang berupa portrait.Adapun penempatan teks dan elemen-elemen visual disesuaikan, agar konten masing-masing halaman terlihat berbeda dan tidak monoton.



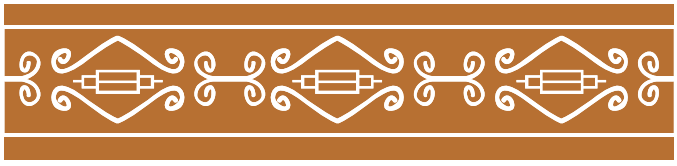
Gambar III.3 contoh tata letak

Pada *layout text*, yang terdapat pada bagian bawah halaman, disisipkan motif-motif sederhana dari daerah kepulauan Sulawesi Utara. Motif tersebut disadur berdasarkan referensi gambar kain di daerah Sulawesi Utara.



Gambar III.4 Motif batang pakis

Sumber : http://kainikat.com/toko/images/2478/batang-pakis3.jpg



Gambar III.5 Motif batang pakis dalam vector

3.2.2 Huruf

Jenis huruf akan disesuaikan dengan target audien dan kesesuaian dengan ilustrasi yang dibuat, mengingat kepada target audien yaitu anak-anak, maka bentuk atau jenis tulisan akan dititik beratkan kepada huruf-huruf yang mudah untuk dibaca dan menarik untuk dilihat. mengingat fungsi dan nilai dari sebuah huruf bukan hanya keindahan yaitu antara lain yaitu adanya *readibilty* atau nilai keterbacaan yang harus jelas dan *Legibility* atau Kenyamanan didalamnya (Rakhmat Supriyono, 2010, h.50)

Bentuk huruf yang akan dipilih antara lain merupakan bentuk-bentuk huruf yang biasa digunakan atau serupa dengan buku cerita ataupun komik-komik pada umumnya. Yang didalamnya selain *readability* juga terdapat nilai *fun* atau kesenangan dan bermain, *chill* ataupun santai yang bersifat tidak kaku dan menarik. Dilihat dari karaketristik diatas maka bentuk huruf yang akan dipilih adalah bentuk huruf sanserif yang dibuat sendiri dan gabungan dengan font Homework, hal tersebut dipilih antara lain salah satunya dilihat dari sifat anak-anak yang lebih dekat kepada bermain dan aktif (fleksibel)



Gambar III.6 contoh huruf pada sampul

Body text disesuaikan dengan fungsi dari body text yang sebagian besar digunakan sebagai penutur dan penyampai pesan didalamnya, maka font yang digunakan harus memiliki keterbacaan yang cukup baik dan menarik, diingat bahwa target audien yang dituju adalah anak-anak

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTU-
VWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
123456789
!@#$%^&*

Gambar III.7 contoh huruf Tekton Pro pada isi halaman

3.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi yang dibuat akan menggunakan teknik digital menggunakan software komputer seperti Adobe Illustrator, penggayaan iIustrasi akan dipusatkan kepada gaya ilustrasi kartun, hal tersebut dilihat berdasarkan kedekatan anak-anak terhadap film ataupun tokoh-tokoh kartun dalam televisi. Hal tersebut bertujuan untuk mengembangkan daya imajinasi target audien. Namun tetap didalamnnya unsur-unsur seperti identitas, baik dari burung hantu, dan berbagai objek pendukungnya akan dimunculkan. Dimana bertujuan agar informasi terkait Celepuk Siau dapat tersampaikan.

Studi karakter

Pada buku ilustrasi ini terdapat dua karakter sentral berupa tokoh anak laki-laki, bernama Putra Adhimukti, dan pamanya bernama Palalo Acarya.adapun penjabaran dari dua karakter tersebut adalah:

- Putra Adhimukti

  Putra Adalah seorang anak yang memiliki sifat pemberani dan serba ingin tahu, pendengar yang baik dan memiliki semangat yang besar. Sesuai dengan namanya yaitu Putra bermakna laki-laki,dan Adhimukti bermakna semangat. Putra menggunakan aksesoris seperti anak-anak pada umumnya dimana menggunakan kaos dan celana pendek di karenakan salah satunya dari kondisi geografis di tempat dimana putra berada. juga terdapat aksesoris tambahan seperti adanya kacamata, sebagai penanda putra adalah anak yang senang untuk membaca dan serba ingin tahu.

  Pendekatan visual putra dilihat diantarnya berdasarkan karakteristik bentuk rupa burung hantu hal tersebut dapat dilihat berdasarkan bentuk

kepala mata yang lebar dan hidung yang menyerupai paruh pada burung.



Gambar III.8 Putra Adhimukti

- Paman Alo (Palalo Acarya)

  Paman Alo adalah sosok paman yang baik hati bentuk sosok laki-laki dewasa pendidik yang memiliki hobi berbagi dan berpetualang. Palalo sendiri bermakna pemberi arah atau panutan dan Acarya bermakna Pendidik atau pengajar. Paman Alo digambarkan memiliki banyak buku dan peta, berkacamata, hal tersebut sebagai tanda bahwa ia senang untuk meneliti khusunya burung-burungan. Dan menandakan jiwa petualang pada dirinya.



Gambar III.9 Paman Alo

Penjelasan ilustrasi halaman pada buku ilustrasi

Pada dasarnya gambaran ilustrasi dibagi menjadi beberapa tahapan dan bagian diantarnya :

Studi lokasi

Setting lokasi yang digunakan pada buku ilustrasi Celepuk Siau sebagian besar adalah wilayah penyebaran burung Celepuk Siau itu sendiri, yaitu kepulauan Siau,dimana keseluruhan wilayahnya merupakan hutan tropis, danau, dan terdapatnya gunung berapi. Adapun pemilihan ini dimaksudkan agar pembaca mengetahui lebih dekat dengan habitat asli dari Celepuk Siau.



Gambar III.10 Danau Keppeta

Sumber : http://sitaro.files.wordpress.com/2008/12/danau-kapeta1.jpg?w=570



Gambar III.11 Aplikasi pada gambar



Gambar III.12 Gunung karangetang

Sumber : http://www.swisseduc.ch/stromboli/perm-small/karangetang/icons/api-siau-karangetang-2009-mf2333.jpg



Gambar III.13 Aplikasi pada gambar

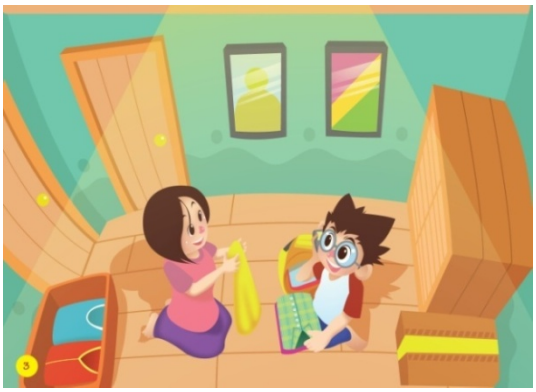
Gambaran maupun penjelasan pada tiap halaman buku



Gambar III.14 Sampel gambar pada halaman 1

Pada halaman 1 dibuka dengan perkenalan tokoh utama, dalam halaman ini karakter diperlihatkan sebagai seorang anak Sekolah Dasar, diantaranya dilihat dari bentuk pakaian yang disesuaikan dengan anak Sekolah Dasar di

Indonesia. Seperti warna-warna putih merah yang mendominasi, dan ditambahkan indentitas dari wilayah dimana putra tinggal seperti bentuk perkotaan yang digambarkan oleh gedung-gedung bertingkat atau pencakar langit, dan Monas (Monumen Nasional).



Gambar III.15 Sampel gambar pada halaman 3

Pada halaman 3 tokoh utama yaitu putra digambarkan sebagai tokoh yang dekat dengan orang tuanya, dimana disini tokoh utama digambarkan mampu berkoordinasi dengan orang tua diataranya melalui penggambaran dua karakter tokoh ibu dan anak yang saling membantu, dalam gambar diatas misalnya melalui kegiatan membereskan pakaian secara bersama.



Gambar III.16 Sampel gambar pada halaman 5

Pada halaman 5, tokoh digambarkan sedang melakukan kegiatan keberangkatan menuju lokasi tokoh paman Alo, dalam gambar ini dapat dilihat dari objek-objek yang dibuat merupakan objek-objek yang berada pada

sekitar bandara, diantaranya trolly tas, plang keberangkatan berikon pesawat, dan objek pesawat itu sendiri.



Gambar III.17 Sampel gambar pada halaman 7

Pada halaman 7, digambarkan putra merupakan karakter yang ramah dan periang, hal tersebut digambarkan melalui ekspresi pada tokoh utama yang tersenyum lebar dan senang ketika bertemu dengan paman yang sangat dekat dengan tokoh utama itu sendiri. Sama seperti pada halaman kelima dalam gambar ini, ber-*setting* di bandara. hal tersebut dapat diamati diantarnya dari objek-objek yang dibuat merupakan objek-objek yang berada pada sekitar bandara, diantaranya trolly tas, plang keberangkatan berikon pesawat, dan pesawat itu sendiri.



Gambar III.18 Sampel gambar pada halaman 9

Pada halaman 9, penggambaran lebih diutamakan kepada objek-objek yang berhubungan dengan kepulauan diantaranya adalah perahu nelayan, kapal

kayu besar, dermaga, gunung karanggetang dan laut itu sendiri. Suasana yang ditampilkan dalam halaman kesembilan merupakan suasana kedekatan antar paman dan keponakan, hal tersebut dapat dilihat dari ekspresi keantusiasan antar tokoh terhadap objek kepulauan. Hal tersebut diantarnya seperti adanya senyum yang lebar, *gesture* tubuh.



Gambar III.19 Sampel gambar pada halaman 11

Pada halaman 11, digambarkan kedatangan tokoh utama menuju rumah tokoh bibi, kedekatan yang serupa dengan halaman sebelumnya pada halaman ini penggambaran ditekankan kepada suasana seperti pertemuan antar keluarga yang baru saja bertemu setelah sekian lama dan kedekatan antar keluarga. *Setting* disesuaikan dengan keadaan dimana tokoh utama berada seperti adanya rumput-rumputan, pohon-pohon, pasir halaman dan rumah beratap seng.



Gambar III.20 Sampel gambar pada halaman 13

Pada halaman 13 dimulailah awal pertemuan tokoh utama dengan lingkungan dimana Celepuk Siau berada , diantarnya melalui penggambaran suasana habitat Celepuk Siau seperti danau Keppeta, Gunung Karanggetang, rakit, semak belukar dan pohon-pohon disekitarnya.



Gambar III.22 Sampel gambar pada halaman 15

Pada halaman 15 digambarkan permulaan tokoh pendukung yaitu paman Alo yang sedang melakukan penjelasan tentang Celepuk Siau kepada tokoh utama, halaman ini objek-objek gambar disesuaikan dengan latar dimana kegiatan tersebut berlangsung, diantarnya melalui penggambaran suasana habitat Celepuk Siau seperti danau Keppeta, Gunung Karanggetang, rakit, semak belukar dan pohon-pohon disekitarnya.



Gambar III.21 Sampel gambar pada halaman 18

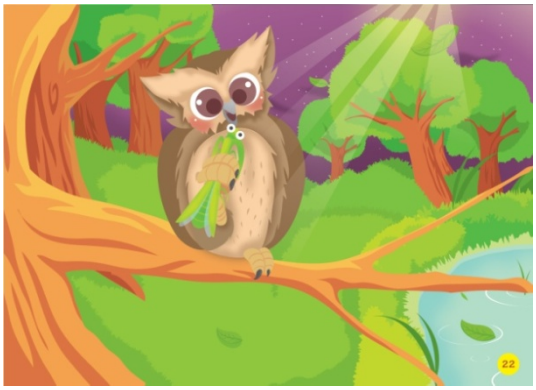
Pada halaman 18 penggambaran mulai dirubah, menjadi penggambaran melalui objek utama yaitu Celepuk Siau secara langsung, latar atau *setting*

disesuaikan dengan habitat dan tempat dimana Celepuk Siau melakukan aktivitas, diantarnya adanya suasana malam dan bintang-bintang sebagai representasi Celepuk Siau sebagai hewan nokturnal, ekspresi objek yang sedang tertidur yang berlatar siang hari, dan pohon-pohon penggambaran kedekatan objek utama dengan hutan atau alam.



Gambar III.23 Sampel gambar pada halaman 19

Pada halaman 20, penggambaran dirubah kembali melalui penggambaran lokasi habitat atau lokasi endemisme objek Celepuk Siau tinggal dan beraktivitas, diantaranya adanya peta negara, peta daerah dan kepulauan, serta pulau Siau secara langsung dimana diantaranya dapat dilihat dari objek gunung karanggetang hal tersebut dilakukan sebagai penjelas kepada pembaca agar lebih mengerti dan mengetahui tentang lokasi secara lebih baik.



Gambar III.24 Sampel gambar pada halaman 22

Pada halaman 22 penggambaran dirubah kembali menjadi penggambaran melalui objek utama yaitu Celepuk Siau secara langsung, hal serupa dengan halaman ketujuhbelas pada halaman ini latar atau *setting* disesuaikan dengan habitat

dan tempat dimana Celepuk Siau melakukan aktivitas, diantarnya adanya suasana malam dan bintang-bintang sebagai representasi Celepuk Siau sebagai hewan nokturnal. Pada halaman ini, objek utama digambarkan sedang melakukan aktivitas yang diantarnya dilakukan oleh satwa-satwa nokturnal pada umumnya yaitu makan pada malam hari, Celepuk Siau merupakan hewan raptor ataupun karnivora maka objek digambarkan sedang memakan serangga.



Gambar III.26 Sampel gambar pada halaman 24

Pada halaman 24 *Setting* tempat dan latar disesuaikan dengan halaman-halaman sebelumnya seperti halaman 18 dan halaman 22. Dalam gambar ini objek utama mulai digambarkan secara lebih dalam dan lebih mendetail, hal tersebut diantaranya dapat dilihat dari adanya gambar-gambar bagian objek-objek pada objek utama yang dibuat secara khusus dan terpisah seperti cakar dan bulu. Pada halaman ini, objek utama digambarkan sedang melakukan aktivitas perburuan.



Gambar III.25 Sampel gambar pada halaman 26

Pada halaman 26 *Setting* tempat dan latar disesuaikan dengan halaman-halaman sebelumnya seperti halaman halaman 18, halaman 22, dan halaman 24. objek utama kembali mulai digambarkan secara lebih dalam dan lebih mendetail, dalam gambar ini objek utama digambarkan sedang melakukan aktivitas pergerakan, hal tersebut diantaranya dapat dilihat dari adanya gambar-gambar pendukung seperti kemampuan bermanuver melalui pohon, dan objek parabola sebagai penggambaran bahwa objek utama dapat menangkap frekuensi layaknya sonar, yang dibuat secara khusus dan terpisah seperti cakar dan bulu.



Gambar III.27 Sampel gambar pada halaman 28

Serupa dengan halaman-halaman sebelumnya pada halaman 28 latar dan *setting* disesuaikan dengan objek utama yaitu Celepuk Siau. Pada halaman ini objek utama digambarkan memiliki kemampuan tambahan dan berbeda dibandingkan dengan burung lainnya, objek-objek lebih detail dan tambahan ditambahkan, serupa dengan halaman sebelumnya yaitu dibuat secara khusus dan terpisah seperti bentuk muka dan bola mata.



Gambar III.28 Sampel gambar pada halaman 30

Pada halaman 30 objek utama digambarkan sebagai hewan yang dapat bertelur, dan bersarang hal tersebut digambarkan dengan objek-objek seperti telur-telur, cangkang telur dan pohon yang berlubang. *Setting* sengaja dibuat serupa dengan halaman sebelumnya agar timbulnya kesan bahwa burung tersebut merupakan burung malam atau nokturnal.



Gambar III.29 Sampel gambar pada halaman 31

Pada halaman 31 mulai digambarkan sebab dari kepunahan burung tersebut, yaitu diantarnya penebangan hutan secara besar-besaran. Hal tersebut dapat dilihat dari objek-objek gambar yang berada pada halaman tersebut, diantarnya penebang yang sedang melakukan aktivitas penebangan, dan beberapa batang pohon yang sudah ditebang.



Gambar III.30 Sampel gambar pada halaman 33

Pada halaman 33 penggambaran dilanjutkan dengan sebab kepunahan kedua yaitu pembangunan tempat pemukiman disekitar Celepuk Siau tinggal. Hal tersebut digambarkan melalui objek-objek seperti orang yang sedang melakukan aktivitas penebangan, beberapa bonggol pohon yang sudah ditebang, dan beberapa rumah yang sedang dibangun.



Gambar III.31 Sampel gambar pada halaman 35

Pada halaman 35, sudut pandang dikembalikan kepada tokoh utama dan tokoh pendukung, disini menggambarkan sosok paman yang sedang memberi tahu akan beberapa pesan yang sangat perlu untuk disampaikan, hal tersebut diantarnya diperkuat dengan jari telunjuk dan tangan yang dinaikan sebagai penjelas bahwa hal tersebut harus diingat, dan ditambahkan dengan ekspresi tokoh utama yang sedang fokus memperhatikan.



Gambar III.32 Sampel gambar pada halaman 33

Pada halaman terakhir gambar digambarkan tokoh utama dan beberapa tokoh pendukung yang sedang melakukan perpisahan, dalam gambar pada halaman ini ditambahkan seperti tokoh utama yang sedang sedih karena akan berpisah, dan bentuk nilai kasih sayang yang ingin dimasukan diantaranya seperti pelukan antar keluarga.

Sinopsis cerita

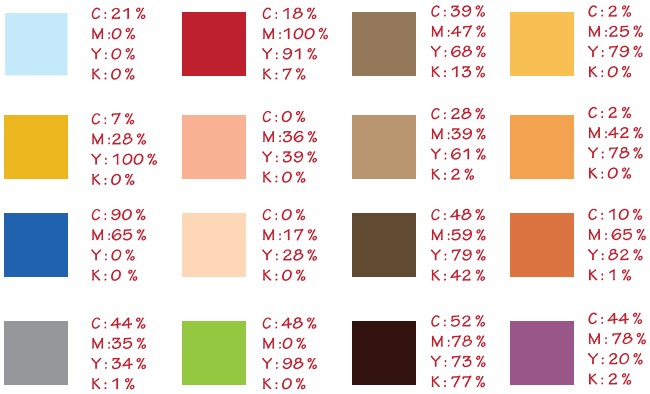
Buku ilustrasi Celepuk Siau menceritakan tentang seorang anak bernama Putra, yang melakukan perjalanan liburan bersama pamannya ke kepulauan Siau di Sulawesi Utara.Dalamperjalannya Putra belajar mengenai banyak hal terkait dengan Celepuk Siau, seperti morfologi, pola hidup, dan kondisi terkini dari Celepuk Siau.selain dari pada itu, disana Putra melihat kondisi dan keadaan dari habitat Celepuk Siau yang sangat memprihatinkan. Kondisi ini menyebabkan Putra tergerak untuk mulai menyadari akan pentingnya melestarikan lingkungan dan menjaga spesies langka seperti Celepuk Siau agar tidak punah.

3.2.5 Warna

“Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi warna juga merupakan unsure-unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, gembira, mood, semangat dan lain-lain“ (Adi kusrianto, 2007, h.46), Pemilihan warna akan dipusatkan kepada warna-

warna hangat dan dingin. seperti warna hangat merah muda, kuning orange dan warna-warna dingin seperti biru hijau dan beberapa warna coklat muda ataupun krem.

pada dasarnya warna dapat mempengaruhi psikologi seseorang, seperti membuat rileks dan meningkatkan adrenalin (Paul Zelanski dan Mary Pat Fisher, 2010, h.39). atas dasar tersebut maka dipilihlah warna-warna yang lembut tersebut seperti pemilihan beberapa warna hangat dan dominansi warna dingin agar pembaca ataupun target audien merasa nyaman dalam membaca dan memperhatikan isi dari buku.



Gambar III.33 Sampel warna



Gambar III.34 Aplikasi warna pada cover