

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA TUGAS AKHIR	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang Masalah	1
I.2 Identifikasi Masalah	5
I.3 Rumusan Masalah	5
I.4 Batasan Masalah	5
I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan	6
I.5.1 Tujuan Perancangan	6
I.5.2 Manfaat Perancangan	6
BAB II. KARAKTER ANNE SHIRLEY PADA FILM ANNE WITH AN E	7
II.1. Film	7
II.2. Film Anne With an E	7
II.2.1 Pemeran Film Anne With An E	8
II.2.2 Karakterisasi Film Anne with An E	12
II.3 Analisa Objek	18
II.3.1 Observasi	18
II.3.2 Hasil Observasi	18
<i>II.4 Resume</i>	23
II.5 Solusi Perancangan	24
BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN	25
III.1. Khalayak Sasaran	25

III.2. Strategi Perancangan	29
III.2.1 Tujuan Komunikasi	29
III.2.2 Pendekatan Komunikasi	29
III.2.3 <i>Mandatory</i>	35
III.2.4 Materi Pesan	36
III.2.5 Gaya Bahasa	37
III.2.6 Strategi Kreatif	37
III.2.6.1 <i>Copywriting</i>	37
III.2.6.2 <i>Story Line</i>	38
III.2.7 Strategi Media	42
III.2.7.1 Media Utama	42
III.2.7.2 Media Pendukung	43
III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media	47
III.3 Konsep Visual	48
III.3.1 Format Desain	49
III.3.2 <i>Layout</i> Desain	51
III.3.3 Tipografi	51
III.3.4 Ilustrasi	53
III.3.4 Warna	62
BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI	65
IV.1. Proses Perancangan Buku Anne with An E	65
IV.1.1. Teknik Produksi	65
IV.1.2. Karya Final	68
IV.2 Media Pendukung	76
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	83
V.1. Kesimpulan	83
V.2. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	84
SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	91
KONTAK PENULIS DAN KONTRIBUTOR PERANCANGAN	92
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	93

DAFTAR TABEL

Tabel III.1 <i>Consumer Journey</i> Anak-Anak Perempuan Usia 5-10 Tahun.....	27
Tabel III.2 <i>Storyline</i>	38
Tabel III.3 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1: Poster Film Anne with An E final <i>Season</i>	2
Gambar II.1 Amybeth McNulty pemeran Anne Shirley pada film Anne with an E	
Gambar II.2 R.H Thomson pemeran Mathew Curtberth	10
Gambar II.3 Geraldine James pemeran Marilla Curthbert.....	11
Gambar II.4 Lucas Jade Zuman pemeran Gilbert	12
Gambar II.5 Potret Anne Shirley Pada Film Anne with An E Sumber:	13
Gambar II.6 Potret Mathew Curtberth Pada Film Anne with An E.....	14
Gambar II.7 Marilla Curthbert Pada Film Anne with An E.....	16
Gambar II.8 Marilla Curthbert Pada Film Anne with An E.....	17
Gambar II.9 Cuplikan adegan pada film Anne with an E episode 1	19
Gambar II.10 <i>Cuplikan</i> adegan pada film Anne with an E episode 3.....	20
Gambar II.11 Cuplikan adegan Anne with an E episode 3	21
Gambar II.12 Cuplikan adegan Anne with an E episode 8	22
Gambar II.13 Cuplikan adegan akhir film Anne with an E	23
Gambar III.1 Referensi pakaian era Victorian	31
Gambar III.2 Referensi pakaian era Victorian	31
Gambar III.3 Referensi pakaian era Victorian versi Modern.....	32
Gambar III.4 Referensi pakaian era Victorian versi moderen	32
Gambar III.5 Bangunan pada era Victorian	33
Gambar III.6 Interior pada era Victorian.....	33
Gambar III.7 <i>Tone</i> Interior pada era Victorian.....	34
Gambar III.8 <i>Tone</i> Interior pada era Victorian.....	34
Gambar III.9 Referensi visual ilustrasi.....	35
Gambar III.10 Referensi visual ilustrasi.....	35
Gambar III.11 Logo penerbit Cikal Aksara.....	36
Gambar III.12 Buku	42
Gambar III.13 <i>Tumblr</i>	43
Gambar III.14 Kaos.....	45
Gambar III.15 Media Sosial.....	45

Gambar III.16 <i>X-Banner</i>	45
Gambar III.17 Kotak Pensil	45
Gambar III.18 <i>Case Handphone</i>	46
Gambar III.19 Pembatas Buku	46
Gambar III.20 Gantungan Kunci.....	47
Gambar III.21 Format Media Buku	49
Gambar III.22 Format Media Pembatas Buku	50
Gambar III.23 Format Media Kaos	51
Gambar III.24 Format <i>Layout</i> Sampul Buku	51
Gambar III.25 Font Dancing Script	52
Gambar III.26 Font Baskerville	53
Gambar III.27 Anne Shirley	54
Gambar III.28 Ilustrasi Anne Shirley <i>Full body</i>	55
Gambar III.29 Ilustrasi Anne Shirley Detail	55
Gambar III.30 Mathew Cuthberth	56
Gambar III 31 Ilustrasi Mathew Cutberth <i>Full body</i>	56
Gambar III.32 Ilustrasi Mathew Cuthbert Close Up.....	57
Gambar III.33 Marilla Curthbert.....	58
Gambar III.34 Ilustrasi Marilla Cuthbert <i>Full body</i>	58
Gambar III.35 Ilustrasi Marilla Cuthbert <i>Full body</i>	59
Gambar III.36 Gilbert Blyte	60
Gambar III.37 Ilustrasi Gilbert Blyte <i>Full Body</i>	60
Gambar III.38 Ilustrasi Gilbert Blyte <i>Close Up</i>	61
Gambar III.39 Diana Barry	61
Gambar III.40 Ilustrasi Diana Barry <i>Fullbody</i>	62
Gambar III.41 Ilustrasi Diana Barry <i>Close Up</i>	62
Gambar III.42 Palet warna	63
Gambar IV. 1 Sketsa <i>Cover</i>	66
Gambar IV. 2 Sketsa isi buku	66
Gambar IV. 3 <i>Brush</i> Digital	67
Gambar IV. 4 Proses <i>Cover</i> Digital	67

Gambar IV. 5 Proses pewarnaan ilustrasi	68
Gambar IV. 6 Hasil akhir <i>cover</i> buku	69
Gambar IV. 7 Halaman Pembuka, Hak Cipta, dan Daftar Isi	70
Gambar IV. 8 Halaman 1-4 Isi Buku	71
Gambar IV. 9 Halaman 5-8 Isi Buku	72
Gambar IV. 10 Halaman 9-12 Isi Buku	73
Gambar IV. 11 Halaman 13-22	76
Gambar IV. 12 Poster Cetak	77
Gambar IV. 13 <i>Mockup</i> Totebag	78
Gambar IV. 14 <i>Mockup</i> Tumbler	79
Gambar IV. 15 <i>Mockup</i> Gantungan	80
Gambar IV. 16 <i>Mockup</i> Kotak Pensil	81
Gambar IV. 17 <i>Mockup</i> X-Banner	81

DAFTAR LAMPIRAN

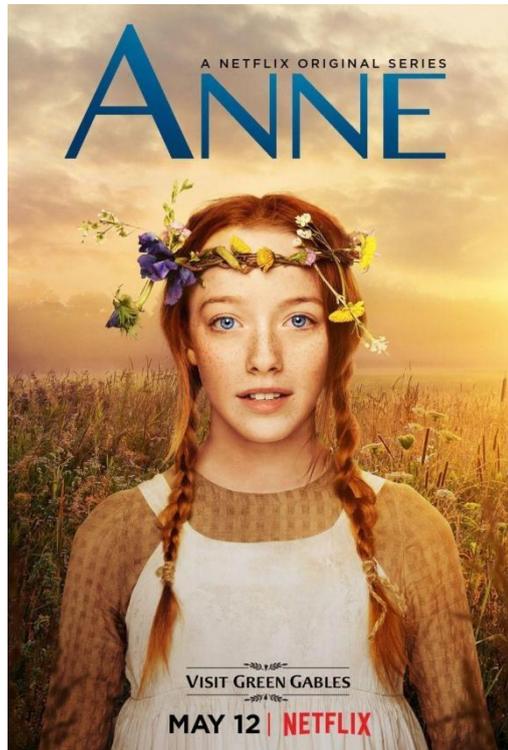
Lampiran A. Aset ilustrasi karakter Anne with An E	87
Lampiran B. Isi Buku	88
Lampiran C. Hasil Kuesioner.....	89
Lampiran D. Lembar bimbingan.....	90

BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Pada masa sekarang film telah menjadi salah satu media yang paling efektif untuk menyebarkan pesan kepada khalayak yang menjadi target sasarannya, karena film mengandung unsur visual dan audio visual yang lebih atraktif dan interaktif sehingga penontonnya dapat lebih menikmati dan menghayati pesan yang ada. Film adalah salah satu alat atau media untuk mengekspresikan kesenian. Film merupakan gabungan dari beberapa teknologi seperti fotografi, rekaman suara, kesenian, arsitektur serta seni musik. (Effendy, 1986: 239). Pada umumnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan pendidikan, hiburan dan informasi. Perkembangan pesat teknologi-teknologi pendukung pembuatan film membuat film juga mengalami perkembangan besar. Akibat perkembangan pesat dari teknologi-teknologi dalam pembuatan film, para komoditas industri film mulai memandang film sebagai industri yang sangat berpotensi meraup keuntungan.

Di sisi lain, film juga digunakan sebagai media penyampai dan produk kebudayaan. Hal ini dapat dilihat di beberapa negara salah satunya yaitu Kanada. Selain sudah lama dikenal sebagai tempat dengan keindahan alamnya dan lingkungannya yang terbuka luas, Kanada juga terkenal sebagai pusat kreasi seni. Keaslian seni Kanada berakar dari berbagai sumber seperti geografi, iklim, keanekaragaman budaya, dan sejarahnya. Salah satu *filmmaker* dan produser film yang berasal dari Kanada adalah Moira Walley-Beckett. Moira juga seorang penulis dan produser untuk drama AMC *Breaking Bad*, dan pencipta dua serial televisi, *Flesh and Bone* dan *Anne with an E*. Diantara semua karya Moira, serial *Anne with an E* adalah yang paling banyak menampilkan kebudayaan Kanada di alur cerita maupun sinematografinya.



Gambar I.1: Poster Film Anne with An E final Season
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/910571618379782821/>
(Diakses pada 20/11/2021)

Anne with an E merupakan serial televisi Kanada berepisode yang diadaptasi dari karya klasik terbitan tahun 1908 beraliran sastra anak-anak oleh Lucy Maud Montgomery berjudul, Anne of Green Gables. Film ini dibuat oleh Moira Walley Beckett yang juga merupakan seorang aktris, produser film, dan penulis naskah untuk serial televisi. Berlatar akhir abad 19, serial Anne with an E bercerita tentang seorang gadis kecil yatim piatu berkulit putih pucat dengan corak *freckless* unik di wajahnya, berambut merah bernama Anne Shirley. Anne adalah seorang gadis kecil yang penuh rasa penasaran dan sangat senang berbicara, membaca, berkhayal dan bercerita. Walaupun demikian, karakter Anne tidak digambarkan sebagai karakter yang memiliki fisik dan kepribadian yang sempurna. Anne juga memiliki sifat negatif seperti keras kepala, menyebalkan, memaksakan kehendak, pemarah, dan suka ikut campur. Pada film ini Anne diceritakan sebagai seorang anak yang diadopsi oleh keluarga Cuthbert. Keluarga Curtbert hanya beranggota dua orang yaitu Matthew dan Marilla yang merupakan kakak-beradik tetapi sama-sama belum menikah. Awalnya keluarga tersebut berencana mengadopsi anak laki-laki

agar dapat membantu pekerjaan Mathew di ladang keluarga Curtberth yaitu Green Gables, tetapi ternyata di stasiun kereta hanya ada seorang anak perempuan yaitu Anne. Mathew tidak tega meninggalkan Anne sendirian di stasiun kereta, jadi terpaksa Anne dibawa ke rumahnya untuk diperkenalkan kepada Marila. Sepanjang perjalanan pulang Mathew diam-diam terkesan dengan kepribadian Anne yang ceria, pintar, dan cerdas. Sesampai di rumah, ternyata Marila sangat tidak menyukai keberadaan Anne. Marila dan Mathew pun berdebat tentang keberadaan Anne, Anne merasa sangat kecewa karena merasa kehadirannya tidak diinginkan. Walaupun demikian, Anne mendapatkan kesempatan untuk bermalam di rumah Mathew dan Marila, di saat itu juga Anne sangat berusaha meyakinkan Mathew dan Marila bahwa dirinya dapat diandalkan. Walaupun kecewa mendapatkan anak perempuan dan banyak kekeliruan yang terjadi tetapi akhirnya Mathew dan Marilla tetap ingin mengadopsi Anne karena terkesan dengan kepribadiannya.

Tokoh Anne Shirley pada film *Anne with an E* digambarkan sebagai seorang anak perempuan yang memiliki masa lalu yang sangat gelap, tetapi Anne tetap memiliki imajinasi yang sangat indah dan luas sehingga dapat bertahan hidup dan tumbuh sebagai gadis cantik yang cerdas serta tetap melihat dunia dengan sudut pandang yang berbeda. Di sisi lain, film ini membawa penonton terkesan dengan latar desa di Kanada yang sangat indah dan membuat penonton menjadi mengenal budaya-budaya yang disisipkan di keseharian film. Salah satu adegan pada film ini yang sangat menarik ada pada salah satu episode di *season* kedua pada saat para pejabat daerah resah akan keberadaan mesin cetak yang ada di sekolah Anne, mesin itu digunakan untuk membuat berita-berita yang dapat mempengaruhi pikiran anak-anak di sekolah tersebut serta warga sekitar, sehingga para pejabat membakar sekolah dan mengambil mesin cetak tersebut untuk membungkam anak-anak agar tidak dapat menulis berita lagi. Anne dan teman-temannya tidak diam begitu saja, Anne dan teman-temannya melakukan aksi dengan cara melakukan aksi sehingga suara dan pendapatnya dapat didengar.



Gambar I.2: Cuplikan adegan film *Anne with An E season 2*
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/30610472457455384/>
(Diakses pada 20/11/2021)

Selain menceritakan tentang kehidupan Anne selama di Green Gables, film *Anne with An E* mengangkat beberapa isu-isu sosial yang terjadi pada era 80an seperti tentang kesetaraan gender, pelecehan seksual, ketidakbebasan berpendapat hingga diskriminasi terhadap kaum minoritas. Meskipun Isu-isu sosial yang diangkat dalam film ini berlatar belakang pada era 80an, namun isu-isu tersebut masih sangat relevan dengan yang terjadi saat ini, contohnya saja seperti isu kesetaraan gender. Meski saat ini sudah banyak perempuan yang bekerja di segala bidang, baik di pemerintahan, di perkantoran, menjadi guru dan sebagainya tetap saja perbandingannya tidak sama dengan laki-laki. Apalagi seperti yang terjadi pada perempuan-perempuan yang berada jauh dari perkotaan. Perempuan terbatas ruang gerakannya hanya seputar urusan rumah tangga, bekerja sebagai buruh dengan upah yang lebih rendah dari pada laki-laki. Perempuan juga kerap dinomor duakan dalam memperoleh akses pendidikan. Di beberapa daerah terutama pada masyarakat ekonomi menengah kebawah, perempuan sering kali dipaksa harus mengalah demi saudara laki-lakinya, selain itu perempuan juga dipaksa menikah untuk mengurangi beban orang tua.

Film ini juga dirasa banyak menampilkan keresahan-keresahan dan kesalahan-kesalahan yang dialami oleh orang dewasa tetapi dapat disadarkan dengan pemikiran serta tingkah laku anak-anak yang sedang tumbuh remaja. Pemecahan

masalah terhadap isu sosial yang disinggung dalam film ini juga dapat menjadi media pembuka pikiran untuk para penonton. Berdasarkan kuesioner yang dilakukan pada tanggal 20 Desember 2021-10 Januari 2022 dengan 107 responden, sebagian besar tidak mengetahui dan belum pernah menonton film Anne with An E. Sedangkan sebagian responden yang sudah menonton film ini setuju bahwa tokoh Anne Shirley dapat dicarikan karakter fiksi inspiratif untuk para anak remaja.. Dari pengamatan yang dilakukan terhadap situs dan blog yang mengulas film serta pengamatan *review* di sosial media, beberapa orang yang sudah menonton film ini rata-rata sangat terkesan dengan karakter Anne Shirley dan menjadikan karakter Anne sebagai panutan, khususnya panutan terhadap perempuan untuk menjadi lebih berani berbicara, mengutamakan pendidikan, *independent*, serta pantang menyerah seperti Anne.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang terdapat dalam film Anne with An E adalah sebagai berikut:

- Karakter Anne Shirley kurang dikenal di Indonesia karena Film Anne with An E merupakan film yang memiliki *season* yang panjang dan hanya tersedia di Netflix.
- Sifat dan karakter Anne Shirley yang pemberani, berimajinasi dan mempunyai semangat belajar tinggi, penuh rasa ingin tahu, baik hati, sangat berpotensi untuk dijadikan sebuah contoh untuk anak-anak maupun remaja saat ini.

I.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada perancangan ini adalah bagaimana solusi yang tepat untuk memperkenalkan film Anne with An E kepada lebih banyak orang untuk mengenal karakter Anne Shirley agar dapat dijadikan karakter fiksi inspiratif yang *relate* bagi para anak yang memasuki usia remaja di Indonesia?

I.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada perancangan ini adalah pada karakter dan sifat positif Anne Shirley yang memiliki potensi untuk dijadikan contoh kepada anak-anak remaja. Sifat dan karakter positif tersebut antara lain adalah semangat belajar Anne yang tinggi, keberanian untuk menyuarakan kebenaran dan mengutarakan pendapat,

serta pandangan Anne terhadap kesetaraan gender yang sudah muncul sejak usia dini.

I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Tujuan dan manfaat yang terdapat pada perancangan ini yaitu:

I.5.1 Tujuan Perancangan

Mengenalkan karakter utama pada film ini yaitu Anne Shirley dan segala unsur yang mempengaruhinya guna menjadikannya sebagai referensi karakter fiksi inspiratif untuk menemani masa pertumbuhan dan perkembangan para anak-anak dan remaja

I.5.2 Manfaat Perancangan

Manfaat yang didapat dari perancangan ini yaitu dapat mengenal karakter Anne Shirley dan pola pikir, dan pandangan yang dimilikinya sehingga dapat menjadi salah satu tokoh fiksi inspiratif untuk anak-anak yang sedang tumbuh remaja agar dapat memperoleh referensi pandangan dan pola pikir yang berasal dari anak seusianya yang memiliki permasalahan yang cenderung relevan sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan bersosial.

BAB II. KARAKTER ANNE SHIRLEY PADA FILM “ANNE WITH AN E”

II.1. Film

Merujuk pada Effendy (1986 ; 239) yang menyatakan terkait film dengan definisi yaitu merupakan hasil budaya serta alat untuk mengekspresikan seni. Sebagai sarana komunikasi massa, film adalah rangkaian yang tersusun atas gabungan teknologi fotografi serta rekaman suara dengan dukungan seni rupa, teater, sastra, musik, serta arsitektur. Di era saat ini, film dapat berguna sebagai penyampai pesan dalam bermacam bentuk yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembuatannya. Namun, secara *general* film memiliki pesan atau nilai untuk mendidik, menghibur, serta pembawa informasi. Mengutip pada UU 8/1992 yang mendefinisikan film, dapat diartikan juga sebagai suatu karya cipta seni dan budaya guna berkomunikasi bagi massa melalui pandangan dan pendengaran dengan penciptaan yang didasarkan pada asas sinematografi melalui proses perekaman pada pita seluloid, piringan video, pita video, serta perkembangan teknologi baru lainnya dalam berbagai bentuk, klasifikasi, serta *size* yang beragam. Film diciptakan melalui proses kimiawi, elektronik, dan lainnya, memiliki suara ataupun tidak, dan dapat tayang dengan berbagai sistem baik mekanik, elektrik, serta sebagainya.

II.2. Film Anne With an E

Anne with an E merupakan serial televisi Kanada berepisode yang diadaptasi dari karya klasik terbitan tahun 1908 beraliran sastra anak-anak oleh Lucy Maud Montgomery berjudul, Anne of Green Gables. Film ini dibuat oleh Moira Walley Beckett yang juga merupakan seorang aktris, produser film, dan penulis naskah untuk serial televisi. Berlatar akhir abad 19, serial Anne with an E bercerita tentang seorang gadis kecil yatim piatu berkulit putih pucat dengan corak *freakless* uniknya, berambut merah bernama Anne Shirley yang diadopsi oleh keluarga Cuthbert. Keluarga Curtbert hanya beranggota dua orang yaitu Matthew dan Marilla yang merupakan kakak-beradik tetapi sama-sama belum menikah. Awalnya keluarga tersebut berencana mengadopsi anak laki-laki agar dapat membantu pekerjaan Mathew di ladang keluarga yaitu Green Gables. Walaupun kecewa mendapatkan anak perempuan dan banyak kekeliruan yang terjadi, tetapi keluarga

tersebut tetap ingin mengadopsi Anne karena terkesan dengan kepribadiannya. Selain menceritakan kehidupan Anne selama di Green Gables, 'Anne with An E' menyinggung beberapa isu-isu sosial yang terjadi pada era80an yang masih sering dirasakan sampai masa sekarang. Isu sosial yang dibahas pada film ini antara lain kesetaraan gender, pelecehan seksual, kebebasan berpendapat, dan diskriminasi terhadap kaum minoritas.

II.2.1 Pemeran Film Anne With An E

Menurut Poerwadarminta (1984), pengertian peran yaitu suatu tindakan yang dilakukan seseorang dengan berdasarkan peristiwa yang melatar belakanginya

Peristiwa atau kejadian tersebut dapat dalam hal baik serta hal buruk sesuaidengan lingkungan yang sedang mempengaruhi dirinya untuk bertindak. Untuk menjalani sebuah peran maka dibutuhkanlah seorang pemeran. Pemeran adalah orang yang memainkan peran tertentu dalam suatu aksi panggung, acara televisi, atau film. Biasanya, pemeran adalah orang yang dididik atau dilatih secara khusus untuk melakukan sandiwara melalui suatu kursus atau sekolah, atau berpura-pura memerankan suatu tokoh sehingga tampak seperti tokoh sungguhan.

Terdapat beberapa pemeran untuk tokoh-tokoh yang ada di dalam film Anne with An E yaitu:

1. Amybeth McNulty A.K.A Anne Shirley

Amybeth McNulty adalah seorang aktris berdarah Irlandia-Kanada kelahiran tahun2001 yang memiliki mata biru yang mencolok, rambut panjang yang terang, dan tubuh yang ramping. Amybeth memulai profesinya sejak dini dengan menjadi pemeran di A Grianan Theatre di Letterkenny ketika ketika masih berumur muda. Selain itu, aktris asal Irlandia ini juga pernah tampil di aransemen RTE One bernama Agatha Raisin di tahun 2014 dan Clean Break di tahun 2015. Agatha Raisin adalah aransemen TV pertamanya memerankan karakter Young Agatha, sebuah acara parodi Inggris yang beredar pada tanggal 26 Desember 2014. Selain itu, Amybeth juga membangun kariernya dengan mengambil peran di layar dari film 2014, A Risky Undertaking

memerankan peran Ariadne Pleasant. Di tahun 2015, Amybeth kembali muncul di layar kaca sebagai Sputnik dalam seri, *The Sparticle Mystery*, kepopuleran Amybeth McNulty melejit karena perannya sebagai Anne Shirley. Amybeth juga telah menempatkan kesan mendalam sebagai Anne dalam pandangan banyak orang.



Gambar II.1 Amybeth McNulty pemeran Anne Shirley pada film *Anne with an E*
Sumber: <https://www.pinterest.com/pin/132785888996504206/>
(Diakses pada 19/11/2021)

2. R.H Thomson A.K.A Mathew Curthbert

Robert Holmes Thomson adalah aktor asal Kanada kelahiran 1947. Thomson pertama kali mulai beracting saat belajar untuk gelar Bachelor of Science di University of Toronto. Setelah lulus, Thomson menghabiskan dua tahun di Sekolah Teater Nasional dan satu tahun di Akademi Musik dan Seni Drama London sebelum memulai karir profesionalnya di Inggris dan di luar Broadway. Thomson kembali ke Kanada pada tahun 1974 dan memenangkan nominasi Aktor Pendukung Terbaik di Penghargaan Genie 1982. Dalam Eric Till's *If You Could See What I Hear*, Thomson memerankan Will Sly, yang memberinya Penghargaan Genie 1984. Pada tahun 1989 Thomson juga diberi Gemini sebagai Aktor Utama Terbaik untuk penampilannya sebagai Dr. Fred. Dalam dunia teater, Thomson juga pernah tampil sebagai Marcus Antonius di

Julius Caesar, Slenderdi The Merry Wives Of Windsor, dan Mortimer di Mary Stuart di Stratford (The Canadian Encyclopedia)



Gambar II.2 R.H Thomson pemeran Mathew Curtberth
Sumber: <https://www.cbc.ca/anne/content/images/RHS2.jpg>
(Diakses pada 19/11/2021)

3. Geraldine James A.K.A Marilla Curtberth

Geraldine James lahir pada tahun 1950 di Maidenhead, Berkshire. Geraldine dididik di Downe House, sekolah independen perempuan di Newbury, Berkshire. Geraldine telah tampil di film dan televisi, dan dinominasikan empat kali BAFTA TV Award untuk penampilannya di *Dummy* (1979), *The Jewel in the Crown* (1984), *Band of Gold* (1995), dan *The Sins* (2000). Geraldine dianugerahi *OBE* (Petugas Ordo Kerajaan Inggris) dalam Daftar Kehormatan Ulang Tahun Ratu 2003 untuk jasanya di Drama, dan juga pernah dinominasikan untuk Broadway's 1990 Tony Award sebagai aktris terbaik karena memerankan Portia dalam *The Merchant of Venice* karya Shakespeare. Dalam sebuah wawancara oleh tim mediasuatu stasiun televisi Kanada, Geraldine pernah mengungkapkan bahwa dirinya sangat menikmati memerankan seorang Marilla, dan sangat mengagumi karakter tersebut (Jhonston J, 2021).



Gambar II.3 Geraldine James pemeran Marilla Curthbert
Sumber: <https://www.denofgeek.com/>
(Diakses pada 19/11/2021)

4. Lucas Jade Zuman A.K.A Gilbert Blyte

Merupakan aktor Amerika yang masih tergolong muda, tampan, dan sangat berbakat, Lucas Jade Zumann dikenal karena aktingnya yang luar biasa sebagai Milo dalam film horor. Lucas memulai karier aktingnya dari sebuah acara televisi, dan muncul sebagai *cameo* role punk #2 dalam sebuah episode dari acara televisi Sense 8. Peran utama pertamanya adalah dalam film horor seram Sinister dengan memerankan peran 'Milo' pada tahun 2015. Setelah kesuksesan Sinister 2, pada tahun 2016 Lucas memainkan 2 peran dalam tahun yang sama yaitu 'Henry Perry' dalam film komedi petualangan 'Thrill ride' dan juga memainkan peran Jamie Field dalam film wanita abad ke-20. Di kedua film itu, Lucas membuat penggemarnya kagum dengan bakatnya yang luar biasa. Dari 2017 hingga 2019, Lucas mulai bekerja di acara Televisi Kanada Anne with An E sebagai Gilbert Blythe selama 25 episode. Demikian pula pada tahun 2018, ia memainkan peran Nathan dalam Film 'Everyday' dan sebagai Jeff Owings dalam film 'To The Star' pada tahun 2019 (Biographymask, 2021).



Gambar II.4 Lucas Jade Zuman pemeran Gilbert
Sumber: <https://reliablery.com/images/>
(Diakses pada 20/11/2021)

II.2.2 Karakterisasi Film *Anne with An E*

Karakterisasi berasal dari kata dasar karakter yang memiliki arti sifat batin yang akan memengaruhi pikiran, perilaku, akhlak, kebiasaan yang ada pada setiap makhluk hidup. Sedangkan karakterisasi atau perwatakan merupakan proses gambaran tentang tokoh cerita, maupun tentang gambaran fisik (jenis kelamin, wajah, mata, rambut, pakaian, umur). Karakterisasi juga dapat mencakup gambaran kejiwaan dan emosinya. Menurut Koesoema (2007), karakter merupakan sebuah gaya, sifat, ciri, dan juga karakteristik yang dimiliki oleh seseorang yang berasal dari pembentukan ataupun tempaan yang diperolehnya melalui lingkungan di sekitarnya.

1. Karakterisasi Anne Shirley

Ciri-ciri fisik karakter Anne Shirley dalam Film *Anne with An E*:

- Berambut merah
- Kulit putih pucat
- Berbadan kurus
- Mempunyai *Frackless*/bintik pada wajah
- Rambut dikepang dua
- Mata berwarna terang
- Menggunakan Topi Jerami

- Berbaju lusuh



Gambar II.5 Potret Anne Shirley Pada Film Anne with An E Sumber:
<https://id.pinterest.com/>
(Diakses pada 20/11/2021)

Ketika tiba di Avonlea, Anne adalah anak yatim piatu dengan masa lalu yang menyedihkan. Kehadirannya dianggap tidak berguna bagi Matthew dan Marilla, walinya, yang menginginkan seorang anak laki-laki yatim piatu untuk membantu di pertanian. Namun, semangat Anne meluluhkan hati Marilla membuahkan hasil. Keinginannya akan keindahan, imajinasi, dan kebaikan memotivasi setiap perilakunya. Meskipun beberapa orang, seperti Matthew, mengenali kualitas Anne yang mengagumkan sejak awal, banyak orang lain yang salah memahami Anne dan menganggap perilakunya sebagai bukti amoralitas. Sebagai seorang anak, Anne mencintai dan membenci dengan kapasitas yang sama. Anne sangat baik hati akan tetapi juga memiliki temperamen yang buruk. Anne membenci rambut merahnya dan mendambakan kulit gading yang halus dan rambut emas. Sangat sering Anne membayangkan dunia yang lebih sempurna. Seiring bertambahnya usia, Anne mulai tumbuh dewasa dan melunak. Emosinya membaik, Anne berhenti membenci penampilannya dan mulai menghargai kesederhanaan hidupnya serta mencintai dunia apa adanya.

2. Mathew Curthbert

Ciri-ciri fisik karakter Mathew Curthbert dalam Film Anne with An E:

- Pria paruh baya
- Rambut beruban
- Mata berwarna terang
- Berkulit putih
- Menggunakan Topi
- Badan berisi
- Tinggi



Gambar II.6 Potret Mathew Curtberth Pada Film Anne with An E

Sumber: <https://www.pinterest.com/pin/89777201799368/> (Diakses pada 10/11/2021)

Matthew Cuthbert adalah salah satu karakter utama pada film Anne with an E. Diperankan oleh R.H. Thomson. Matthew Cuthbert adalah saudara laki-laki Marilla dan ayah angkat Anne. Memiliki sifat baik hati dan pemalu, Mathew adalah orang yang meyakinkan Marilla untuk membiarkan Anne tinggal di Avonlea. Mathew adalah seorang pria paruh baya yang tidak berbicara banyak, tetapi adalah orang yang paling menyayangi Anne dan berjuang untuk Anne.

Dalam salah satu adegan di film Anne with An E, ada adegan yang menampilkan bahwa Mathew adalah satu-satunya orang yang mempercayai Anne ketika semua orang menganggap Anne adalah anak yang bermulut kotor dan suka memfitnah

orang lain. Hal itu terjadi pada saat Anne dianggap menyebarkan rumor tentang guru dan teman satu kelasnya berkencan. Mengetahui hal tersebut, orang tua dari teman kelas Anne sangat marah dan menuntut permintaan maaf dari keluarga Curthbert karena telah merasa difitnah dan dicoreng nama baik keluarganya. Pada saat itu juga, Marilla sangat frustrasi dan menganggap Anne pembawa masalah, akan tetapi Mathew yang jarang berbicara dan ikut campur menjadi sangat membela Anne dan marah. Mathew lalu menyadarkan Marilla bahwa Anne hanyalah anak kecil, dan sejatinya anak kecil hanya mengatakan sesuatu apa yang dilihat. Adegan mengharukan lainnya yaitu ada pada saat Mathew membelikan Anne gaun berlempang gembung yang Anne impikan, gaun tersebut dibeli Mathew dengan uang tabungan yang telah lama disimpannya untuk Anne.

3. Marilla Curtberth

Ciri-ciri fisik karakter Marilla Curtberth dalam Film Anne with An E:

- Wanita paruh baya
- Kulit putih pucat
- Memiliki banyak keriput
- Mempunyai mata berwarna cerah
- Rambut disanggul
- Menggunakan gaun dan korset
- Menggunakan Topi
- Bertubuh tinggi



Gambar II.7 Marilla Curthbert Pada Film Anne with An E
Sumber: <https://www.pinterest.com/pin/983674091863678/>
(Diakses pada 10/11/2021)

Pada awal cerita Marilla digambarkan sebagai seorang wanita yang tegas dan kejam. Marilla adalah tokoh yang sangat menentang kehadiran Anne di Avonlea pada saat itu karena Marilla takut kalau Anne hanya akan merepotkannya. Sifat Anne yang senang berimajinasi dan banyak berbicara sangat berlawanan dengan sifat Marilla yang kaku, tegas, sangat realistis, dan hanya berbicara hal penting. Marilla sangat jarang mengungkapkan cintanya pada Anne maupun kepada orang terdekat lainnya yang ada di sekitarnya. Ketika Marilla merasakan gelombang kasih sayang, dengan cepat dirinya menahan rasa atau bahkan melupakan perasaan itu. Kepedulian dan cinta Marilla kepada Anne terlihat semakin berjalannya waktu dari perlakuannya yang baik dan adil terhadap putri angkatnya. Bahkan aturan ketatnya menunjukkan kepada Anne bahwa Marilla peduli padanya dan ingin Anne tumbuh dengan berperilaku baik dan sukses. Pada cerita di dalam film, sifat Marilla melunak secara bertahap sampai titik dapat memberi tahu Anne bahwa dirinya mencintai Anne.

4. Gilbert Blyte

Ciri-ciri fisik karakter Gilbert Blyte dalam Film Anne with An E:

- Pemuda tampan
- Kulit putih pucat
- Rambut berwarna hitam ikal
- Mempunyai mata berwarna biru cerah - Bertubuh tinggi



Gambar II.8 Marilla Curthbert Pada Film Anne with An E

Sumber: <https://www.pinterest.com/pin/983674091863678/> (Diakses pada 10/11/2021)

Pada awal pertemuannya dengan Anne, banyak konflik yang terjadi di antara Gilbert dan Anne. Pada dasarnya Gilbert hanya ingin berteman dengan Anne, tetapi Anne sangat sinis kepadanya karena menganggap Gilbert adalah saingan. Gilbert adalah orang yang penuh percaya diri, adil, dan baik hati. Semua hal itu terlihat dari tindakannya di lingkungan teman-temannya. Sebagai contoh ada padaadegan dalam film yang menceritakan Gilbert selalu membela teman sekelasnya yang *dibully* oleh siswa lain. Gilbert adalah seorang pemuda yang selalu membelakebenaran, orang yang ditindas, dan sangat menghargai wanita. Sifat Gilbert di

dalam film *Anne with an E* cenderung tegas tetapi berhati lembut. Akan tetapi, Gilbert juga mempunyai sifat ragu-ragu yang tinggi. Semua itu terlihat dari keraguannya untuk mengungkapkan perasaan terhadap Anne dan keraguan dalam memilih jurusan kuliah di kampus yang diinginkannya.

II.3 Analisa Objek

Analisis berorientasi objek adalah proses untuk menentukan objek-objek potensial yang ada dalam sistem dan mendeskripsikan karakteristik serta hubungannya dalam sebuah notasi formal. Kegiatan dalam tahapan analisis diantaranya mempelajari masalah, menentukan kebutuhan dan mendokumentasikan hasil analisis.

II.3.1 Observasi

Observasi adalah suatu cara mengumpulkan suatu data melalui pengamatan langsung atau tidak langsung dengan melakukan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang akan diteliti. Menurut Poerwandari (2007) observasi adalah tindakan memperhatikan secara akurat dan mencatat fenomena yang muncul dalam bentuk uraian deskriptif mengenai data konkret, tidak berupa kesimpulan dan mempertimbangkan hubungan antar aspek dalam fenomena tersebut. Studi observasi mempunyai tujuan untuk menggambarkan segala sesuatu yang berkaitan dengan objek penelitian, mengambil kesimpulan yang disusun menjadi sebuah laporan yang relevan dan bermanfaat sebagai sebuah penelitian. Pada penelitian ini dilakukan studi observasi tidak langsung untuk mengamati film *Anne with an E* yang diangkat dari novel *Anne of Green Gables* guna untuk memperdalam perkembangan dan visualisasi karakter utama pada film ini yaitu Anne Shirley Curthbert. Observasi tidak langsung adalah pengamatan yang dilakukan dengan mencatat atau merekam kejadian, adegan, ataupun tulisan dengan menggunakan peralatan, alat fotografi, atau peralatan elektronik untuk kemudian dianalisis.

II.3.2 Hasil Observasi

Anne Shirley Curthbert adalah tokoh fiksi yang diperkenalkan melalui novel *Anne of Green Gables* karya Lucy Maud Montgomery pada tahun 1908 yang kemudian difilmkan dengan judul *Anne with an E* di Netflix pada tahun 2017. Pada film *Anne with an E*, Anne merupakan tokoh protagonis yang diperankan oleh Amybeth McNulty. Anne adalah putri yatim piatu dari Walter dan Bertha Shirley,

dan putri angkat Marilla dan Matthew Cuthbert. Tokoh Anne pada film ini menggambarkan seorang gadis kecil dengan rambut merah yang dikepang dua, bertubuh kurus, memiliki kulit putih pucat dipenuhi bintik-bintik samar pada wajahnya. Pada awal film ini Anne menggunakan pakaian putih lusuh berbahan belacu, dan memakai topi bundar, kaus kaki putih panjang dan sepatu. Memiliki jiwa yang berapi-api dan bersemangat tinggi, karakter Anne menjadi sangat menonjol pada film ini. Anne adalah gadis kecil ceriwis yang memiliki sangat banyak pertanyaan-pertanyaan mengenai apapun yang diamatinya. Walaupun mempunyai masa lalu yang sangat kelam dan hidup susah di panti asuhan, pandangan Anne terhadap dunia tetaplah sangat indah.

1. Awal Cerita

Pada awal cerita *season* pertama film *Anne with an E* berfokus pada cerita Anne yang diadopsi oleh keluarga Curtbert. Karakter Anne mulai ditunjukkan perlahan, dimulai dari sifatnya yang ceriwis, rasa ingin tahu yang besar, berimajinasi tinggi, sampai dengan trauma yang ada di dalam dirinya tiba-tiba muncul karena melihat sesuatu yang mengingatkannya akan masa kelamnya dulu saat diadopsi oleh keluarga lain.



Gambar II.9 Cuplikan adegan pada film *Anne with an E* episode 1
Sumber: Cuplikan layar Netflix
(Diambil pada 30/01/2021)

Pengenalan karakter Anne berlanjut di saat konflik kecil muncul ketika Marilla ibu angkat Anne tidak begitu menyukainya karena Marilla lebih mengharapkan anak laki-laki. Anne mencoba meyakinkan Marilla dan Matthew agar Anne dapat tetap tinggal di sana, tetapi sifat Anne yang keras kepala dan memiliki temperamen yang

buruk serta insiden kesalahpahaman membuat Marilla ingin memulangkannya. Anne akhirnya dipulangkan, tetapi karena Marilla menyesal telah memulangkan Anne akhirnya Anne dijemput kembali oleh Matthew suami Marilla dan menetap di Avonlea menjadi anak angkat keluarga Curtbert.

2. Pertengahan Cerita

Pada pertengahan cerita *season* pertama ini karakter Anne mulai memasuki tahap baru. Anne mulai masuk sekolah yang merupakan satu-satunya sekolah formal yang ada di Avonlea. Anne sangat bersemangat memulai hari pertamanya di sekolah barunya, sepanjang perjalanan Anne ke sekolah Anne menyapa semua pohon, memetik bunga-bunga liar untuk dipasangkan di topinya agar hari pertamanya memberi kesan yang tidak biasa, akan tetapi karena karakter Anne yang sangat nyentrik serta fakta Anne adalah satu-satunya anak yatim piatu yang diadopsi di sekolah Anne mengalami kesulitan beradaptasi di sekolah barunya.



Gambar II.10 *Cuplikan* adegan pada film Anne with an E episode 3
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(Diambil pada 30/01/2021)

Keberadaan Anne disekolah mulai dikhawatirkan oleh para orang tua murid karena Anne dianggap membawa pengaruh buruk. Para orang tua beranggapan bahwa Anne adalah anak yang tidak pernah dididik oleh orang tua sehingga Anne menjadi anak yang liar. Para murid tidak menghargai Anne di sekolah, tetapi ada satu anak laki-laki bernama Gilbert Blythe sangat tertarik kepada Anne, memandangi Anne dengan positif dan menarik, dan menghargai keberadaan Anne tanpa memandangi latar belakang dari mana Anne berasal. Gilbert dan Anne pada awalnya tidak

berteman baik. Anne sangat menolak untuk berteman dengan Gilbert karena diancam akan dimusuhi oleh anak yang lainnya



Gambar II.11 Cuplikan adegan Anne with an E episode 3
Sumber: Dokumentasi Pribadi(Diambil pada 31/01/2021)

Karakter Gilbert Blythe merupakan karakter utama laki-laki yang akan menjadi pasangan Anne pada akhir film ini. Anne menganggap Gilbert adalah saingannya di sekolah dalam bidang akademis, tetapi seiring dengan berjalannya waktu Anne diam-diam menyukai Gilbert sebagai cinta pertamanya tetapi Anne selalu menyangkal perasaannya sendiri dan Anne juga belum terlalu mengerti cinta. Pada masa-masa ini, karakter Anne mulai diterima di lingkungannya. Cerita lalu berfokus pada kesulitan-kesulitan yang dialami keluarga Curtberth dan peran Anne dalam keluarga barunya yang sangat membuat orang tua Anne bersyukur memiliki anak pemberani dan cerdas seperti Anne.

Berada di lingkungan dengan pemikiran progresif membuat Anne menemukan dan mempertanyakan nilai-nilai yang tidak sesuai dengan dirinya dan pemikirannya. Karakter Anne pada film ini cenderung menampilkan bahwa Anne merupakan penganut pemikiran feminisme. Anne sangat ingin diakui kemampuannya sendiri tanpa berharap kepada laki-laki. Pemikiran feminisme yang ada dalam diri Anne muncul dari sisi anak kecil yang belum belajar tentang feminisme itu sendiri tetapi sudah mempertanyakan kejanggalan-kejanggalan pada pemikiran masyarakat pada saat itu, membuat karakter Anne jelas merupakan anak yang berpikir kritis dan pintar tetapi keras kepala.



Gambar II.12 Cuplikan adegan Anne with an E episode 8
 Sumber: Dokumentasi Pribadi
 (Diambil pada 31/01/2021)

1. Bagian Akhir Cerita

Cerita tentang keseharian dan permasalahan-permasalahan Anne mendominasi alur cerita film ini, sampai dengan pada bagian akhir cerita mulai berfokus menampilkan Anne yang sudah tumbuh dewasa dan harus pergi berkuliah ke luar kota membuatnya berpisah dari Mathew dan Marilla. Sebelum Anne meninggalkan rumah Anne mulai menggunakan korset untuk pertama kalinya. Pada masa itu, menggunakan korset dapat dikatakan tanda sebagai wanita dewasa. Cerita film ini berakhir saat Anne harus berkuliah jauh dan Gilbert pada akhirnya menyatakan perasaannya kepada Anne. Anne dan Gilbert berkomitmen untuk saling mengirim surat satu sama lain karena Gilbert harus belajar di Universitas yang berbeda dengan Anne. Semua cerita karakter pendukung pada film ini pun berakhir dengan

perkembangan sangat baik, mulai dari Mathew dan Marilla, teman-teman Anne, dan pujaan hati Anne, Gilbert Blyte.



Gambar II.13 Cuplikan adegan akhir film Anne with an E
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(Diambil pada 10/02/2021)

II.4 Resume

Dari penelitian yang dilakukan terkait perkembangan karakter utama pada film Anne with an E yaitu Anne Shirley Curtbert dapat disimpulkan bahwa tokoh Anne memiliki perkembangan karakter yang dinamis. Liku kehidupan yang dialami Anne dimulai dari rasa pahit yang dialaminya seiring waktu dapat berubah menjadi sebuah pelajaran yang bermanfaat. Faktor internal yang berperan kuat dalam mempengaruhi Anne sehingga dapat berkembang menjadi gadis dewasa yang pintar, kuat, dan cerita yaitu karena imajinasi yang Anne miliki, motivasi dan mimpi yang tinggi, serta kesabaran dalam mempelajari sesuatu. Keluarga Anne dan lingkungan tempat dirinya tumbuh pun turut memberikan dukungan kepada Anne yang menjadi faktor eksternal dalam proses perkembangan karakter tumbuh Anne.

Karakter tokoh utama seperti Anne sangat bermanfaat untuk dijadikan panutan dalam proses pertumbuhan anak remaja, proses perkembangan karakter Anne sangat berhasil. Walaupun Anne merupakan karakter anak kecil yang tumbuh dewasa tetapi film ini tidak terlalu baik jika ditunjukan kepada anak remaja tanpa bimbingan orang tua. Beberapa adegan serta sifat Anne harus diperjelas sebab dan akibatnya agar dapat menjadi film yang lebih mendidik.

II.5 Solusi Perancangan

Berdasarkan resume dari analisa di atas, maka solusi dari masalah ini yaitu membuat media informasi secara komunikasi visual untuk menginformasikan penokohan serta karakteristik Anne Shirley pada film Anne with An sebagai karakter fiksi inspiratif yang memiliki relevansi permasalahan dengan anak remaja. Media informasi tersebut menjadi media untuk mengenal cerita tentang Anne Shirley dengan permasalahan-permasalahannya yang *relate* dengan permasalahan-permasalahan remaja sekarang.

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

Untuk merancang sebuah media informasi, sangat diperlukan untuk memiliki sebuah strategi perancangan. Tahapan-tahapan yang diperlukan antara lain menentukan khalayak sasaran, pendekatan dan tujuan komunikasi baik secara visual maupun verbal, gaya bahasa yang digunakan, media utama, media pendukung, strategi distribusi, dan konsep visual.

III.1. Khalayak Sasaran

Menurut Jalaludin Rakhmat (Rismawaty, Eka, Juliano, 2014) khalayak sasaran merupakan sekumpulan individual dalam jumlah besar bahkan tidak terbatas yang tersebar luas, berbeda kecenderungan sifat, sosial, ekonomi, dan bersifat anonim. Menentukan khalayak sasaran sangat dibutuhkan guna untuk membuat informasi yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik dan bermanfaat. Menentukan khalayak sasaran dapat dibagi dalam beberapa segmentasi diantaranya :

1. Segmentasi Demografis

Menurut Philip Kotler (Khoirul & Herlina, 2017) menjelaskan bahwa segmentasi demografis berkaitan dengan beberapa poin seperti jenis kelamin, usia, pekerjaan, pendidikan, kewarganegaraan, agama, ras dan pendapatan pekerjaan atau status ekonomi. Segmentasi ini diperlukan agar mengetahui tingkat kebutuhan khalayak dari segi demografis. Adapun beberapa poin dari segmentasi demografis sebagai berikut :

- **Jenis kelamin : Perempuan**

Dipilih individual dengan jenis kelamin perempuan dikarenakan kecenderungan anak perempuan menyukai film dengan *genre* drama, dan keseluruhan cerita yang banyak memberikan poin dari sisi perempuan.

- Usia : Remaja awal (10-15 Tahun)
Usia remaja awal menjadi segmentasi yang dipilih karena pada usia ini adalah usia transisi dari anak-anak menuju masa remaja, dan pada masa ini para remaja awal sangat membutuhkan arahan serta tokoh panutan untuk membantunya tumbuh menjadi pribadi yang lebih baik
- Kewarganegaraan : Indonesia
Dipilih segmentasi pasar orang-orang dengan kewarganegaraan Indonesia karena Indonesia adalah kewarganegaraan asal Perancang, sehingga ingin menginformasikan Film Anne with An E kepada sesama warga Indonesia.
- Pekerjaan : Pelajar SD-SMP
Para pelajar SD-SMP yang memasuki usia remaja cenderung kekurangan tokoh yang bisa dijadikan panutan yang berasal dari seusianya. Pada masa ini juga anak-anakremaja sangat membutuhkan panutan dalam pencarian jati diri.
- Status ekonomi : Menengah - Menengah ke atas
Orang dengan status ekonomi menengah-menengah keatas dijadikan target sasaran karena pada status ini orang-orangmampu untuk mengakses hiburan sebagai kebutuhan tersier untuk perkembangan anak-anaknya. Seperti membeli buku cerita, maupun menonton televisi.

2. Segmentasi Geografis

Philip Kotler, (2009, h.234) menyatakan bahwa Segmentasi Geografis membagi pasar kedalam unit-unit geografis seperti negara, negara bagian, wilayah, lingkungan. Pembagian menurut geografis ini tentu bertujuan agar penyampaian informasi tepat pada letak geografis yang ditentukan.

Menentukan lokasi geografis dapat membantu mendapatkan cara individu hidup, berpikir, dan berhubungan dengan berbagai manfaat produk dari suatu merek (Davis, 2013, h.638). Maka dari itu segmentasi geografis dari Film Anne with An E adalah para remaja yang berada di kota-kota Indonesia.

3. Segmentasi Psikografis

Menurut Philip Kotler (Khoirul & Herlina, 2017) menyatakan segmentasi psikografis ditentukan berdasarkan beberapa aspek seperti gaya hidup, kelas sosial ataupun karakter kepribadian dari khalayak. Maka dalam segmentasi psikografis dari Film Anne With An E adalah orang-orang yang memiliki hobi membaca, menonton film, bercerita, menggambar, dan mempunyai semangat tinggi, serta dan bersemangat untuk menyuarakan kebenaran.

4. Consumer Journey

Consumer journey adalah rangkaian perjalanan berupa interaksi yang terjadi antara pengguna atau konsumen dengan produk, perusahaan, atau layanan yang disediakan atau ditawarkan (Nadhifah, 2018). Rangkaian perjalanan tersebut menjadi salah satu landasan pengguna untuk menggunakan atau memutuskan membeli produk atau layanan yang ditawarkan. Dalam hal ini, khalayak sasaran anak-anak berusia 5-10 tahun memiliki rangkaian interaksi perjalanan kegiatan serta poin kontak dengan berbagai macam media.

Tabel III.1 *Consumer Journey* Anak-Anak Perempuan Usia 5-10 Tahun
Sumber: Observasi Pribadi (2021)

Waktu	Kegiatan	Kontak Media
05:00	Bangun tidur	bantal, kasur, boneka
05:10	Minum	gelas
05:15	Sholat	gayung, air, sabun, sajadah, mukena
05:20	Tiduran sambil nonton	kasur, bantal, boneka, remote, televisi
06:00	Bantu bersih-bersih kamar	selimut, bantal, sprei,
06:15	Mandi	alat mandi, handuk, air
06:35	Berpakaian	lemari baju, pakaian, minyak telon, bedak, sisir
06:40	Sarapan	alat makan, meja, kursi
07:00	Bersiap berangkat sekolah	seragam, sepatu, sisir, topi, dasi, tas, jaket, botol minum, kotak bekal
07:30	Perjalanan berangkat sekolah	motor, mobil helm, spanduk, billboard, banner, poster, stiker
07:45	Senam pagi	sepatu, speaker

08:00	Belajar	meja, kursi, buku, pensil, pulpen, crayon, kuas lukis, balok susun
10:00	Istirahat	kotak makan, botol minum, prosotan, ayunan, <i>sensory play</i>
10:45	Bermain bersama di kelas	ibu guru, teman-teman, papan tulis, pianika, meja, kursi, alat-alat prakarya
12:00	Pulang sekolah	motor, mobil, helm, tas
12:15	Bersih-bersih	Pakaian sepatu, tas, air, gayung
12:30	Sholat	mukena, sajadah
13.10	Makan siang	piring, gelas, sendok, garpu
13.30	Bercengkerama	televisi, mainan, skuter, sepeda, pasir, air
14:00	Tidur siang	kasur, selimut, bantal
15:50	Bangun tidur siang	tangan ibu, botol susu
16.00	Sholat	gayung, air, mukena, sajadah
16.10	Mandi sore	gayung, sabun, shampo, pasta gigi, sikat gigi, air, handuk
16.30	Santai sore	kue, piring, gelas, <i>puzzle</i> , buku
17.30	Belajar	<i>ipad</i> , hp, buku, pulpen, pensil, <i>flash card</i>
18.30	Sholat	gayung, air, mukena, sajadah
18.40	Mengaji	tatakan iqra', iqra'
19.10	Makan malam	piring, gelas, mangkok, sendok, garpu,
19.30	Nonton TV	<i>remote</i> , bantal, mainan
20.00	Bercengkerama	sofa, tangan ayah, tangan ibu, mainan
21.00	Tidur	buku dongeng, tangan ibu, bantal, selimut

Berdasarkan pengelompokan kegiatan khalayak sasaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kelompok remaja awal sering menghabiskan waktu di rumah dan sekolah, sedangkan benda yang sering berinteraksi dengan khalayak sasaran adalah peralatan belajar, peralatan makan dan peralatan mandi. Orang yang selalu berinteraksi dengan khalayak adalah teman sebaya dan orang tua. Benda yang sering dijumpai dapat menjadi peluang sebagai media pendukung maupun media utama.

III.2. Strategi Perancangan

Strategi perancangan merupakan sebuah metode untuk merencanakan penyampaian suatu informasi kepada khalayak sasaran dengan cara yang baik dan efektif sehingga informasi dapat tersampaikan dengan baik secara verbal maupun visual. Strategi perancangan yang dibuat harus sesuai dengan kebutuhan dan kondisi khalayak sasaran agar dapat berjalan dengan baik. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan dan observasi yang telah dilakukan dari film *Anne with An E*, strategi yang dibutuhkan adalah membuat suatu media yang efektif untuk memperkenalkan karakter Anne Shirley dari film *Anne with An E* agar karakter Anne dapat dijadikan panutan terhadap para remaja awal yang sedang tumbuh. Media yang dibuat harus memuat gambaran karakter Anne Shirley dan menceritakan sisi positif dari karakter tersebut.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari perancangan informasi ini adalah agar karakter Anne Shirley dapat lebih dikenal sebagai karakter yang *relate*, memberikan semangat, dan juga panutan oleh anak-anak remaja yang sedang tumbuh dan mencari jati dirinya sehingga karakter Anne terasa lebih dekat dengan pembaca.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Menurut Wursanto (Octavia, 2016) komunikasi adalah proses kegiatan pengoperan/penyampaian informasi yang mengandung arti dari satu pihak kepada pihak lain dalam usaha mendapatkan perhatian satu sama lain. Dalam penyampaian sebuah informasi, pendekatan komunikasi sangat dibutuhkan karena merupakan cara mendekatkan cara berkomunikasi dengan para target sasaran yang ingin dituju agar informasi yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik. Dalam

sebuah pendekatan komunikasi, ada pendekatan verbal dan juga pendekatan visual.

1. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal dibutuhkan guna untuk memperjelas pesan dan informasi yang terkandung dalam visual. Berdasarkan khalayak sasaran yaitu para remaja awal yang berkewarganegaraan Indonesia, maka pendekatan verbal yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah bahasa Indonesia sehari-hari yang dekat dengan bahasa harian anak-anak remaja. Hal ini dikarenakan latar cerita Anne with An yang ada di dalam cerita adalah merupakan seorang anak yang memasuki usia remaja, dan bergaul dengan seusianya. Pendekatan verbal tersebut juga relevan dengan Bahasa yang digunakan target sasaran yang merupakan anak-anak remaja awal

2. Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang akan digunakan dalam perancangan ini mengacu pada elemen-elemen yang menggambarkan latar tahun 80an karena cerita Anne with An E mengambil latar pada tahun tersebut dan sangat kental akan kesan klasik. Elemen-elemen 80an yang akan digunakan akan disunting agar dapat disajikan lebih modern, akan tetapi tetap mempertahankan nilai dan unsur-unsur klasik dari film tersebut. Seperti pakaian para tokoh, interior rumah, gaya rambut, caraberdandan, kendaraan, barang-barang yang digunakan, sampai kepada warna- warna yang musim di tahun tersebut. Beberapa referensi yang menjadi pendekatan visual pada perancangan ini diantaranya:

a. Referensi pakaian Victorian Era

Pada film Anne with An E, para tokoh-tokohnya menggunakan pakaian yang eksis di tahun 80an yaitu tahun di saat ratu Victoria masih bertakhta. Eratersebut biasa dikenal dengan Victorian era. Pakaian pada era ini sangat klasik dan sangat feminis untuk para kaum wanitanya.



Gambar III.1 Referensi pakaian era Victorian
 Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/24488391715309842/>
 (Diambil pada 01/12/2021)



Gambar III.2 Referensi pakaian era Victorian
 Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/25473554132632330/>
 (Diambil pada 01/12/2021)

b. Referensi pakaian Victorian era versi Modern

Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi semakin besar, hal itu juga berpengaruh dalam dunia fesyen. Kemajuan teknologi ini berdampak pada produksi

bahan yang membaik dan meningkat kualitasnya. Semakin banyak jenis bahan dan teknik yang ada maka semakin membaik juga kualitas pakaian yang dihasilkan dan jenis-jenisnya juga semakin beragam. Di dalam dunia *fashion*, akan selalu terdapat pembaruan pada gaya yang *trending* di tiap eranya dengan sentuhan-sentuhan yang lebih modern tanpa mengubah unsur-unsurnya. Gaya busana pada era 80an ini masih sangat diminati sampai dengan sekarang.



Gambar III.3 Referensi pakaian era Victorian versi Modern
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/259590366011714484/>
(Diambil pada 01/12/2021)



Gambar III.4 Referensi pakaian era Victorian versi moderen
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/25473554132632330/>
(Diambil pada 01/12/2021)

c. Arsitektur pada era 80an

Gaya Victoria pada interior muncul di Inggris pada awal abad ke-19. Gaya ini menggabungkan gaya historis dan eksotis yang paling mencolok. Produksi massal membuatnya dapat diakses oleh banyak orang. Era Ratu Victoria merupakan masa keemasan bagi Inggris sehingga pada masa itu juga terdapat perkembangan pesat dalam dunia Industri. Dimasa itu juga para arsitek dan pembangun dari zaman Victoria mulai mengaplikasikan dekorasi secara bebas, menggabungkan fitur-fitur yang dipinjam dari berbagai era dengan berkembang dari imajinasi sendiri.



Gambar III.5 Bangunan pada era Victorian

Sumber: <https://id.eferrit.com/arsitektur-victorian-amerika-rumah-dari-1840hingga1900/>
(Diambil pada 01/12/2021)



Gambar III.6 Interior pada era Victorian

Sumber: <https://id.eferrit.com/arsitektur-victorian-amerika-rumah-dari-1840hingga1900/>
(Diambil pada 01/12/2021)

d. *Tone* warna

Tone warna pada film *Anne with An E* cenderung hangat mengikuti *tone* yang identik dan populer dengan interior-interior era Victorian.



Gambar III.7 *Tone* Interior pada era Victorian

Sumber: <https://id.eferrit.com/arsitektur-victorian-amerika-rumah-dari-1840hingga1900/>
(Diambil pada 01/12/2021)



Gambar III.8 *Tone* Interior pada era Victorian

Sumber: <https://id.eferrit.com/arsitektur-victorian-amerika-rumah-dari-1840hingga1900/>
(Diambil pada 01/12/2021)

Dalam membuat media perancangan, pendekatan komunikasi visual yang digunakan adalah ilustrasi anak-anak yang sederhana dan semi-realis. Visual dalam media komunikasi ini bertujuan untuk menarik perhatian anak-anak, informatif, serta sebagai penjelas narasi cerita di dalam buku.



Gambar III.9 Referensi visual ilustrasi

Sumber: <https://id.eferrit.com/arsitektur-victorian-amerika-rumah-dari-1840hingga1900/>
(Diambil pada 10/12/2021)



Gambar III.10 Referensi visual ilustrasi

Sumber: <https://id.eferrit.com/arsitektur-victorian-amerika-rumah-dari-1840hingga1900/>
(Diambil pada 10/12/2021)

III.2.3 Mandatory

Mandatory adalah pihak atau lembaga yang memberikan amanat atau pihak yang memiliki wewenang dalam penyebaran dan publikasi suatu media. Dalam perancangan buku ilustrasi anak ini, studi kasus mengenai cerita inspiratif seorang

anak perempuan yang akan dijadikan sebuah buku ilustrasi ini, pihak yang memberikan mandat adalah penerbit buku cerita anak Cikal Aksara.



Gambar III.11 Logo penerbit Cikal Aksara

Sumber: <https://id.eferrit.com/arsitektur-victorian-amerika-rumah-dari-1840-hingga1900/>
(Diambil pada 10/12/2021)

Cikal Aksara adalah penerbit buku yang berada di Jakarta Selatan. Cikal Aksara menerima naskah dari penulis-penulis baru ataupun penulis yang sudah mahir. Untuk kategori penulisan Cikal Aksara berfokus pada buku anak-anak, baik buku cerita dongeng, cerita bergambar, buku latihan membaca dan berhitung, dan buku lainnya yang merupakan turunan dari kategori buku anak-anak. Cikal Aksara beralamat di Jl. H. Montong No. 57, Ciganjur-Jagakarsa, Jakarta Selatan. *Website* untuk penerbit ini bisa mengunjungi <http://cikalaksara.com>.

III.2.4 Materi Pesan

Dalam perancangan buku ilustrasi anak ini, terdapat materi pesan inti yang menjadi pesan utama guna untuk memberikan edukasi dan inspirasi kepada anak-anak perempuan yang menjadi khalayak sasaran buku ini.

Detail dari materi pesan dalam perancangan buku ini antara lain:

- Dorongan untuk menjadi karakter seorang anak yang pemberani.
- Menerima dan mencintai diri sendiri.
- Menampilkan sifat pantang menyerah dan tidak cepat putus asa.
- Pemahaman mengenai kesetaraan *gender* sejak dini bahwa anak perempuan juga mempunyai kesempatan yang sama dengan anak laki-laki.
- Membela dan selalu menyuarakan kebenaran.
- Mengajarkan tentang persahabatan.

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa adalah cara untuk berkomunikasi dengan khalayak sasaran agar pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik. Dalam perancangan ini, gaya bahasa yang digunakan gaya bahasa naratif. Menurut Sirait (1985: 24) narasi adalah suatu rangkaian peristiwa yang dikarang. Narasi bertujuan untuk menyampaikan kepada pembaca mengenai rangkaian peristiwa yang terjadi. Oleh karena itu, didalam sebuah narasi suatu tindakan, aksi, perbuatan, perkataan, serta sikap adalah pokok utama dari sebuah permasalahan. Dalam perancangan ini digunakan gaya bahasa naratif karena untuk menyampaikan beberapa sifat dan karakter tokoh utama dalam cerita Anne with An E memerlukan sebuah narasi agar tujuan pesan yang ingin disampaikan dapat tergambarkan. Cerita ini juga memerlukan sebuah rangkaian peristiwa dan cerita yang terjadi serta tindakan-tindakan dan sikap didalamnya agar pesan yang ingin disampaikan kepada khalayak sasaran dapat tersampaikan dengan baik.

III.2.6 Strategi Kreatif

Untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan kepada khalayak sasaran sangat dibutuhkan sebuah strategi kreatif. Strategi kreatif berfungsi dalam penyampaian pesan melalui media-media kreatif agar cara penyampaian pesan menjadi lebih menarik dan langsung tepat kepada khalayak sasaran yang telah ditentukan yaitu anak-anak.

Dalam perancangan buku anak Anne with An E media kreatif utama yaitu buku cerita anak dengan ilustrasi berlatar sesuai dengan cerita asli Anne with An E akan tetapi diubah menjadi ilustrasi bergaya anak-anak yang lebih terkesan lucu, minimalis, dan bergaya sedikit berantakan yang disesuaikan dengan gambar yang biasa anak-anak hasilkan atau lihat. Pada isi cerita buku, cerita menggunakan paparan narasi berbentuk poin poin sub judul membahas permasalahan yang *relate* dengan anak-anak usia 10-15 tahun sampai dengan penyelesaian masalahnya.

III.2.6.1 *Copywriting*

Dalam perancangan buku ilustrasi anak Anne with An E terdapat *copywriting* “Anne with An E” sebagai headline yang juga merupakan judul dari buku ini. Judul ini diambil dari film adaptasinya. Terdapat juga kalimat gadis berambut

merah dari Avonlea sebagai *deck* pada *cover* yang berguna sebagai penjelasan singkat mengenai isi dari buku.

III.2.6.2 *Story Line*

Storyline atau Plot atau alur adalah struktur rangkaian kejadian dalam cerita yang disusun sebagai urutan bagian-bagian dalam keseluruhan fiksi. Dengan demikian, plot merupakan perpaduan unsur-unsur yang membangun cerita sehingga menjadi kerangka utama cerita.

Plot merupakan kerangka dasar yang amat penting. Plot mengatur bagaimana tindakan-tindakan harus berkaitan satu sama lain, bagaimana suatu peristiwa mempunyai hubungan dengan peristiwa lain, serta bagaimana tokoh digambarkan dan berperan dalam peristiwa itu.

Tabel III.2 *Storyline*
Sumber : Pribadi(2020)

Hal	Storyline	Aset Visual	Tokoh	Latar
1-2	Keluarga Mendidik mengadopsi anak	Anne dan Mathew sedang	Mathew, Anne	Pemandangan terbuka,
	yatim piatu bernama Anne. Anne dibawa ke rumah dan sangat kegirangan melewati alam2 indah Avonlea	perjalanan ke rumah naik kereta kuda, berlatar pemandangan		Avonlea (desa di dalam cerita)
2-3	Anne memulai hari-harinya menjadi keluarga mendidik, dia harus menghadapi Marilla yang tidak terlalu menyukainya karena Marilla menginginkan anak laki2	Marilla sedang mempersiapkan sarapan di dapur. Anne yang sedang sibuk berbicara tetapi Marilla tidak mendengarkannya dan menyuruh Anne untuk diam.	Mathew, Anne, dan Marilla	Ruang makan/dapur

3-4	Marilla menjelaskan kepada Anne bahwa dia menginginkan anak laki-laki akan tetapi Anne berusaha meyakinkan Marilla bahwa dirinya juga dapat berguna	Marilla dan Anne yang sedang berdebat, tetapi Marilla mengacuhkannya	Anne, Marilla	Ruang makan/dapur
4-5	Anne rajin dan berperilaku sopan serta menyenangkan, perlahan Marilla merasakan kehangatan akan kehadiran Anne	Anne sedang Mengangkat teko air membantu pekerjaan rumah dan Anne yang sedang bercerita Bahagia	Anne	Ruang makan/dapur
5-6	akhirnya Marilla luluh dan bersedia resmi menerima Anne, dengan catatan pendidikan non formal Anne harus didikan bawah didikan Barilla	Marilla berbicara dengan Anne dan Mathew bahwa dia menerima Anne. Suasana di ruang makan sedang makan bersama	Anne, Mathew, Marilla	Ruang keluarga
Bagian 2	Sub Judul	Ilustrasi Anne membawa tas	Anne	-
9-10	Anne mulai bersekolah di sekolah formal, di sekolah Anne bertemu Diana dan Anne langsung bersahabat dengan Diana berkat imajinasi Anne yang tinggi membuat Diana terpukau dan sangat ingin berteman dengan Anne.	Anne berdiri di depan halaman sekolah menatap Gedung sekolah.	Anne	Halaman depan sekolah

10-11	Saat diperkenalkan oleh anak-anak lainnya, Anne mendapatkan <i>bullyan</i> karena cara berbicara Anne sangat berbeda dan karena Anne merupakan anak yatim-piatu yang diadopsi. Tetapi Anne berusaha keras agar teman-teman sekolahnya bisa menerimanya dengan cara tetap positif dan memberi jawaban-jawaban cerdas saat teman-temannya berusaha menyudutkannya.	Anne memasuki ruang kelas yang dipenuhi beberapa anak seusianya sedang saling bercengkerama menatap Anne sinis	Anne, Anak-anak perempuan disekolah.	Ruang kelas
11-12	Anne sangat semangat dan antusias saat belajar, Anne selalu memperhatikan dengan seksama dan berani bertanya.	Anne sedang duduk diruang kelas mengikuti pelajaran yang sedang berlangsung.	Anne, murid-murid	Ruang kelas
12-13	Saat jam istirahat, Anne <i>dibully</i> anak laki-laki yang usil. Perkumpulan anak laki-laki ini sangat senang mengusik anak perempuan karena menganggap anak perempuan lemah dan tidak bisa apa-apa	Anne yang sedang dikelilingi beberapa anak laki-laki yang mengatai fisik Anne jelek, dan menarik rambut Anne.	Anne, para anak laki-laki	Halaman sekolah

14-15	Setelah anak laki-laki pergi, para anak perempuan menghampiri Anne dan memberi saran kepada Anne agar jangan marah jika diganggu anak laki-laki karena anak laki-laki memang seperti itu	Anak perempuan menghampiri Anne yang sedang kesal		Halaman sekolah
16-17	Anne tidak mengerti dan tidak menerima saran dari anak perempuan lainnya, Anne merasa bahwa dia berhak untuk marah dan perlakuan anak laki-laki yang mengganggu tidak dapat dibenarkan hanya karena mereka laki-laki	Anne yang berbicara dengan ekspresi serius dan mengemukakan pendapatnya		Halaman sekolah
18-19	Para anak perempuan terdiam dan berpikir sejenak, mereka merasa perkataan Anne benar akan tetapi mereka tidak ingin menanggapi dan mengatakan untuk terserah saja.			Halaman sekolah
20-21	Anne mengutarakan pendapatnya	Ekspresi Anne berbicara		Halaman sekolah

III.2.7 Strategi Media

Strategi media yang tepat diperlukan dalam suatu perancangan agar pesan rancangan dapat tersampaikan dengan mudah melalui beragam media perantara. Perencanaan penyampaian pesan komunikasi terhadap perancangan media merupakan strategi media. Unsur penting yang menentukan strategi media adalah khalayak sasaran berdasarkan analisa kondisi demografis, geografis, dan psikografis. Khalayak sasaran memerlukan media perancangan sebagai solusi dari masalah yang dihadapinya.

III.2.7.1 Media Utama

Perancangan informasi mengenai Anne Shirley menggunakan media utama berupa buku. Dalam hal ini, buku yang digunakan adalah jenis buku ilustrasi. Buku adalah bentuk publikasi berupa himpunan kertas yang diterbitkan secara berkala atau dipublikasikan secara elektronik yang memuat beragam bentuk informasi baik gambar maupun tulisan (Deepublish, 2020). Buku ilustrasi mengedepankan gambar sebagai muatan utamanya yang berfungsi sebagai penjelas dari isi atau narasi buku. Pemilihan buku ilustrasi sebagai media utama dikarenakan buku ilustrasi adalah media yang tepat untuk menggambarkan karakter Anne Shirley.



Gambar III.12 Buku

Sumber: <https://cdn.idntimes.com/content-images/community/2020/07/248819d391a24be6bc6dcc706e1a96d5-8f8e6cf1e39acaaa7ea2d34c919faab0.jpg> (Diakses pada 16/12/2021)

Buku dapat menjadi media utama yang memberikan pengetahuan baru kepada khalayak sasaran mengenai karakter Anne Shirley. Dalam hal ini, buku disajikan dengan ilustrasi yang menarik dan dijual secara eksklusif di toko-toko buku. Buku menggunakan orientasi *potrait* dengan dimensi 18 cm x 15 cm. Buku dicetak dengan material *hard cover* agar buku lebih eksklusif dan kokoh. Buku memuat konten dengan *storyline* yang disusun sedemikian rupa untuk menceritakan karakter Anne Shirley. Dengan demikian, diharapkan audiens dapat memiliki pengetahuan melalui visual yang menarik dengan adanya sajian ilustrasi.

III.2.7.2 Media Pendukung

- *Tumblr*

Tumblr adalah benda berupa botol minum yang umumnya berbentuk tabung dan mudah dibawa kemana saja. *Tumblr* dipilih sebagai media pendukung dikarenakan fungsinya yang praktis dan umum dibawa atau digunakan olehkhalayak sasaran.



Gambar III.13 *Tumblr*

Sumber: <https://doransouvenir.com/wp-content/uploads/2021/05/botol-minum-tumblr-1.jpg> (Diakses pada 16/12/2021)

- Kaos

Kaos atau yang memiliki sebutan lain *t-shirt* merupakan benda berjenis sandang yang menutupi area perut bahu, lengan atas, dan perut. Kaos memiliki fungsi sebagai sandang yang menyerap keringat tubuh ketika beraktivitas. Kaos dipilih sebagai *merchandise* dari perancangan.



Gambar III.14 Kaos

Sumber: https://images.tokopedia.net/img/cache/700/product-1/2020/4/11/99055177/99055177_baa0046f-4231-49f8-921b-91aedb5129bc_700_700.jpg(Diakses pada 16/12/2021

- Konten Media Sosial

Konten media sosial Instagram dalam bentuk feeds dijadikan media publikasi digital dengan tujuan agar lebih mudah menjangkau khalayak yang lebih luas dan cepat. Total terdapat 9 rancangan feeds Instagram yang dipublikasikan di akun resmi buku ilustrasi. Konten untuk sosial media instagram diutamakan bertujuan menyebarkan *awareness* kepada para calon khalayak sasaran, serta memberikan informasi seputar penjualan buku.



Gambar. III.15 Konten Instagram

Sumber : <https://www.pinterest.com/pin/591730838537366682/>

- *X-Banner*
X-Banner merupakan salah satu media promosi atau publikasi yang umumnya memiliki dimensi vertikal memanjang dengan penyangga berbentuk x di bagian belakang. *X-Banner* dapat memuat beragam bentuk informasi seperti gambar dan tulisan. *X-Banner* dipilih sebagai media promosi yang dapat memuat informasi yang banyak dalam ukuran yang relatif besar sehingga audiens dapat dengan mudah menangkap pesan.



Gambar III.16 *X-Banner*

Sumber: <http://sc04.alicdn.com/kf/H917219d376b1408b974f9e71bff02cn.jpg> (Diakses pada 16/12/2021)

- Kotak Pensil
 Kotak pensil merupakan benda yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan alat tulis. Kotak pensil sangat umum digunakan dalam kebutuhan sekolah. Kotak pensil dipilih sebagai media *merchandise* dikarenakan benda tersebut umum digunakan oleh khalayak sasaran.



Gambar III.17 Kotak Pensil

Sumber: <https://cf.shopee.co.id/file/fcfc9194711b2ee48e17678727346450> (Diakses pada 16/12/2021)

- *Case Handphone*

Case handphone adalah benda yang berfungsi sebagai pelindung *handphone* agar *handphone* tidak mudah rusak ketika terkena goresan atau jatuh. *Case* menjadi benda umum yang sangat relevan digunakan di zaman ini. *Case* dipilih sebagai media *merchandise* yang dapat didesain dengan menarik sesuai khalayak sasaran perancangan.



Gambar III.18 *Case Handphone*

Sumber: <https://bogorprint.com/wp-content/uploads/2019/10/custom-case-hp-bp.jpg>
(Diakses pada 16/12/2021)

- *Pembatas Buku*

Pembatas buku merupakan benda yang berfungsi sebagai penanda halaman tertentu pada buku. *Pembatas buku* memudahkan pembaca dalam menandai halaman terakhir yang dibaca. *Pembatas buku* dipilih sebagai media pendukung yang menunjang media utama yaitu buku.



Gambar III.19 *Pembatas Buku*

Sumber: https://cdn3.f-cdn.com/contestentries/1675846/41271402/5de67ab89aa10_thumb900.jpg (Diakses pada 16/12/2021)

- Gantungan Kunci

Gantungan kunci dipilih sebagai *gimmick* yang dibagikan secara gratis sebagaibonus. Gantungan kunci dapat diberikan kepada khalayak sasaran dan dapat digunakan atau dipasangkan pada tas atau kunci. Gantungan kunci dapat menjadi pengingat terhadap media utama.



Gambar III.20 Gantungan Kunci

Sumber: <https://gunajayaprinting.com/wp-content/uploads/2021/02/PIN-GANCI-BB-scaled.jpg> (Diakses pada 16/12/2021)

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Distribusi dan waktu penyebaran media penting direncanakan agar media utama dan media pendukung dapat rilis dengan tepat kepada khalayak sasaran. Waktu penyebaran media utama dan media pendukung kurang lebih dilaksanakan selama 2 bulan dari Februari Maret 2022-April 2022. Dalam hal ini, media utama yaitu buku ilustrasi diperjualbelikan secara eksklusif di toko-toko buku. Buku dirilis pada pertengahan bulan Maret dengan diperjualbelikan di toko buku seperti Gramedia dan Toga Mas.

Media pendukung *x-banner* digunakan pada hari-hari menjelang peralihan hingga hari rilis buku yang memuat informasi buku. Media- media pendukung seperti *tumblr*, kaos, kotak pensil, dan *case handphone* disebarkan pada tahap pasca rilis buku sebagai *merchandise* yang dapat dibeli atau hadiah terbatas kepada 100 pembeli pertama. *Gimmick* berupa gantungan kunci dan pembatas buku merupakan media pendukung yang dibagikan secara gratis sebagai bonus dari pembelian buku.

Tabel III.3 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media
Sumber: Pribadi (2021)

Jenis Media	Media	Maret 2022	April 2022	Tempat	Cara Mendapatkan
Media Utama	Buku			Toko Buku	Beli di toko buku
Media Pendukung	Pembatas Buku			Satu paket dengan buku	Membeli buku
	<i>X-Banner</i>			Toko Buku	-
	<i>Tumblr</i>			<i>Event</i> Perilisan Buku	Beli saat <i>event</i>
	Kaos			Event Perilisan Buku	Beli saat <i>event</i>
	Kotak Pensil			Event Perilisan Buku	Beli saat <i>event</i>
	Case Handphone			Event Perilisan Buku	Beli saat <i>event</i>
	Gantungan Kunci			<i>Event</i> Perilisan Buku	Membeli buku atau menghadiri <i>event</i>

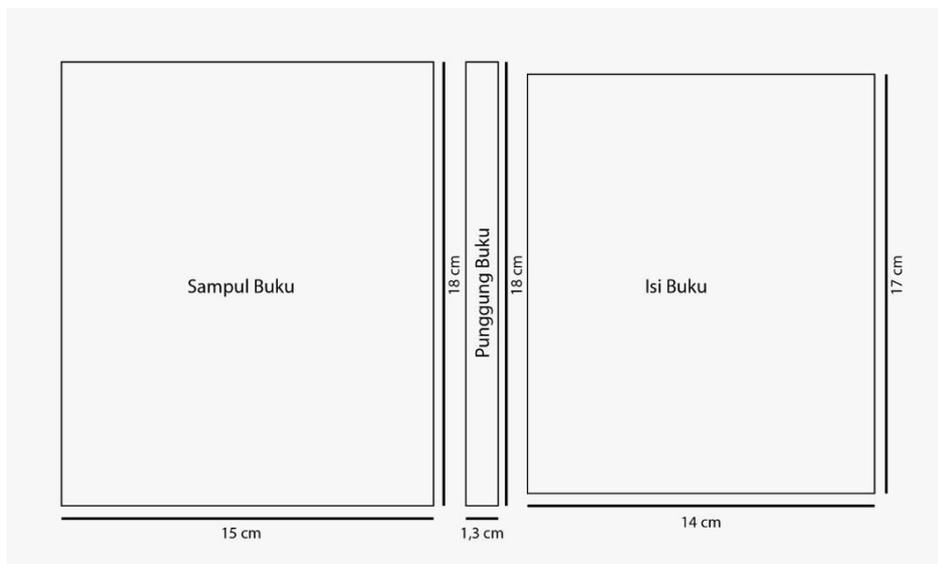
III.3 Konsep Visual

Konsep visual dari buku ilustrasi mengenai karakter Anne Shirley menggunakan elemen rancangan seperti warna, ilustrasi, dan komposisi yang menarik. Dalam hal ini, ilustrasi menjadi elemen utama yang menguatkan karakter buku dengan menyajikan ilustrasi semangat karakter Anne yang penuh dengan energi positif.

Ilustrasi disajikan semenarik mungkin agar relevan atau *relate* dengan khalayak sasaran sehingga pembaca buku dapat merasakan sosok Anne Shirley. Ilustrasi juga berfungsi sebagai elemen yang menarik audiens secara umum.

III.3.1 Format Desain

Suatu perancangan membutuhkan format atau penentuan dimensi agar memudahkan penempatan elemen-elemen visual seperti komposisi, warna, gambar, tipografi, dan lain sebagainya. Perancangan buku ilustrasi menggunakan orientasi *potrait* dengan dimensi sampul buku 18 cm x 15 cm. Pemilihan orientasi *potrait* ditujukan agar isi buku dapat dengan lebih mudah dibaca dan dilihat secara keseluruhan. Dimensi punggung buku untuk ketebalan buku adalah kurang lebih 1,3 cm. Dimensi isi buku adalah 17 x 14 cm. Pemilihan format dan dimensi ditentukan berdasarkan standar umum buku-buku ilustrasi sejenis. Dimensi tersebut memberikan kesan visual yang luas sehingga area ilustrasi atau gambar dapat terlihat lebih menonjol.



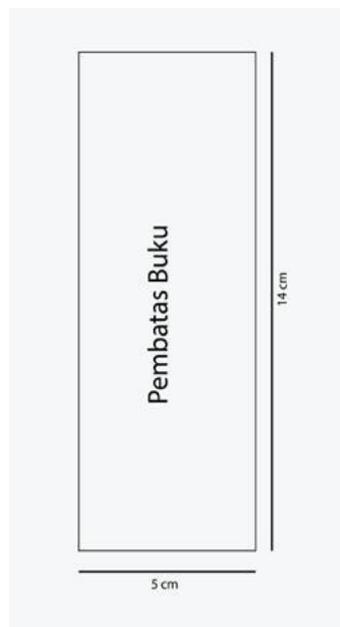
Gambar III.21 Format Media Buku
Sumber: Pribadi (2021)

Format media buku dirancang dengan konsep yang eksklusif sebab buku dicetak dengan sampul *hard cover* laminasi *doff*. Ketebalan buku dengan estimasi 1,3 cm dipilih untuk memuat konten buku yang tidak terlalu banyak namun tidak terlalu sedikit. Format buku yang cenderung lebar dapat memudahkan visual ilustrasi yang

berkesan luas dan hidup. Format buku tersebut memberikan area baca yang luas sehingga khalayak sasaran dapat menikmati visual ilustrasi yang disajikan. Secara keseluruhan, format buku dirancang dengan konsep yang elegan.

- Format Media Pembatas Buku

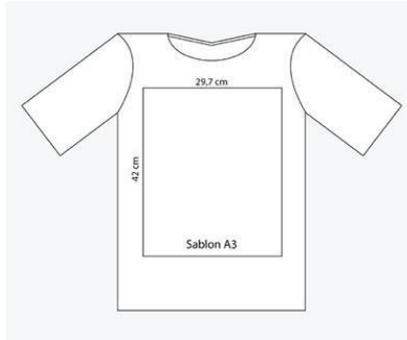
Format media pembatas buku menggunakan dimensi 5 cm x 14 cm dengan orientasi *potrait*. Media pembatas buku disematkan pada isi buku sebagai bonus atau *gimmick* dari pembelian buku ilustrasi.



Gambar III.22 Format Media Pembatas Buku
Sumber: Pribadi (2021)

- Format Media Kaos

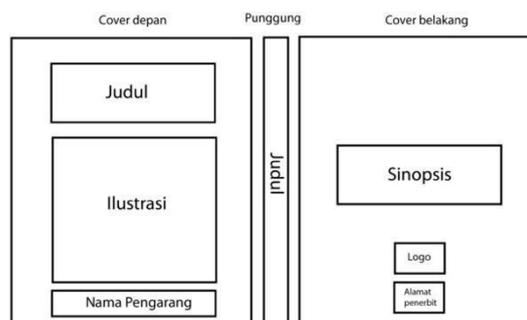
Format media kaos menggunakan ukuran *all size* dengan area sablon kurang lebih A3 atau 29,7 cm x 42 cm. Area cetak yang luas dapat menjadi nilai jual sebab ilustrasi dapat terlihat dengan jelas oleh audiens.



Gambar III.23 Format Media Kaos
Sumber: Pribadi (2021)

III.3.2 *Layout* Desain

Layout atau tata letak merupakan susunan yang terbentuk pada suatu bidang dari elemen - elemen desain yang saling berhubungan sehingga menghasilkan halaman yang artistic (Amborse & Harris, 2005). Sebuah desain harus memiliki keharmonisan di dalamnya, maka dari itu penting untuk membuat *layout* agar setiap elemen dapat terhubung secara harmonis. Dalam buku ini, perancang memakai beberapa elemen di antaranya elemen visual dan elemen teks. Tujuan utama *layout* adalah mempresentasikan elemen visual dan teks untuk lebih komunikatif dan bisa memudahkan pembaca dalam menerima informasi yang dimuat.



Gambar III.24 Format *Layout* Sampul Buku
Sumber: Pribadi (2021)

III.3.3 Tipografi

Tipografi merupakan ilmu penataan huruf yang berfungsi untuk kepentingan publikasi cetak maupun non cetak (Kusrianto, 2020). Didalam ilmu tipografi terdapat *font* yang merupakan file berekstensi TTF (True Type Font) atau OTF

(Open Type Font) yang berisi huruf, angka, simbol, dan tanda baca yang telah dirancang menggunakan perangkat digital (Wantoro, 2017). Tipografi memiliki fungsi sebagai penyampai informasi yang membuat audiens merasa nyaman ketika membacanya (Rustan, 2009). Dalam hal ini, tipografi memiliki peran penting sebagai elemen yang menentukan kemudahan pembaca dalam membaca tulisan atau narasi isi buku. Tipografi yang baik dapat memudahkan pembaca dalam menyerap atau memahami informasi yang disajikan. Disamping itu, tipografi dapat menjadi elemen visual yang menunjang tingkat estetika sebuah perancangan. Tipografi yang menarik atau penempatan komposisi tipografi yang tepat dapat memberikan nilai estetika lebih terhadap karya. Dalam hal ini, perancangan menggunakan *font* Dancing Script yang berjenis *script*. *Font* tersebut diperoleh dari Google Fonts. *Font* berjenis *script* merupakan jenis *font* yang menyerupai tulisan tangan (Anggraini, 2015). *Font* Dancing Script digunakan untuk *headline* buku ilustrasi. *Font* tersebut dipilih karena mengesankan feminin, bebas, elegan sehingga cocok untuk mewakili karakter Anne Shirley dalam rancangan buku ilustrasi. *Bodytext* buku ilustrasi menggunakan *font* Baskerville yang berjenis *serif*. *Font* tersebut dipilih karena memiliki tingkat keterbacaan yang baik dan harmonis ketika dipasangkan dengan *font* Dancing Script.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
 . , / ? ` ` ; : [] { } - ! % & * ()

Gambar III.25 Font Dancing Script
 Sumber: Pribadi (2021)

Creator: Pablo Impallari

Lisensi: Gratis untuk pemakaian pribadi dan komersial

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
. , / ? ‘ “ ; : [] { } - ! % & * ()

Gambar III.26 Font Baskerville
Sumber: Pribadi (2021)

Creator: the ANRT (Atelier national de recherche typographique)

Lisensi: Gratis untuk pemakaian pribadi dan komersial

III.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan suatu gambaran yang terdiri dari elemen-elemen rupa yang membentuk suatu objek guna menerangkan, memperjelas sebuah bacaan berupa teks. Hal tersebut bertujuan untuk membuat pembaca ikut merasakan langsung mengenai sifat gerak dan kesan dari cerita yang ditampilkan melalui penglihatannya sendiri (Kustrianto, 2007, h. 110-111).

a. Studi Karakter

Dalam perancangan buku ilustrasi anak berjudul *Anne with An E* ini terdapat 5 karakter utama dalam cerita yaitu Anne Shirley sebagai karakter utama, Marilla Cuthberth dan Mathew Cuthberth sebagai orang tua angkat, Diana Barry sebagai sahabat Anne dan Gilbert Blyte sebagai musuh tetapi berubah menjadi teman Anne.

- Anne Shirley

Ketika tiba di Avonlea, Anne adalah anak yatim piatu dengan masa lalu yang menyedihkan. Kehadirannya dianggap tidak berguna bagi Matthew dan Marilla, walinya, yang menginginkan seorang anak laki-laki yatim piatu untuk membantu di pertanian. Namun, semangat Anne meluluhkan hati Marilla membuahkan hasil. Keinginannya akan keindahan, imajinasi, dan kebaikan memotivasi setiap perilakunya. Meskipun beberapa orang, seperti Matthew, mengenali kualitas Anne yang mengagumkan sejak awal, banyak orang lain yang salah memahami Anne dan menganggap perilakunya sebagai bukti amoralitas. Sebagai seorang anak, Anne mencintai dan membenci dengan kapasitas yang sama. Anne sangat baik hati akan tetapi juga memiliki temperamen yang buruk. Anne membenci rambut merahnya

dan mendambakan kulit gading yang halus dan rambut emas. Sangat sering Anne membayangkan dunia yang lebih sempurna. Seiring bertambahnya usia, Anne mulai tumbuh dewasa dan melunak. Emosinya membaik, Anne berhenti membenci penampilannya dan mulai menghargai kesederhanaan hidupnya serta mencintai dunia apa adanya.

Ciri-ciri fisik karakter Anne Shirley dalam Film *Anne with an E*:

- Berambut merah
- Kulit putih pucat
- Berbadan kurus
- Mempunyai *Frackless*/bintik pada wajah
- Rambut dikepang dua
- Mata berwarna terang
- Menggunakan Topi Jerami



Gambar III.27 Anne Shirley

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/2251868552532651/>
(Diakses pada 16/12/2021)



Gambar III.28 Ilustrasi Anne Shirley *Full body*
Sumber: Pribadi (2021)



Gambar III.29 Ilustrasi Anne Shirley *Detail*
Sumber: Pribadi (2021)

- Mathew Cuthbert

Matthew Cuthbert adalah salah satu karakter utama pada film *Anne with an E*. Diperankan oleh R.H. Thomson. Matthew Cuthbert adalah saudara laki-laki Marilla dan ayah angkat Anne. Memiliki sifat baik hati dan pemalu, Mathew adalah orang yang meyakinkan Marilla untuk membiarkan Anne tinggal di Avonlea. Mathew adalah seorang pria paruh baya yang tidak berbicara banyak, tetapi adalah orang yang paling menyayangi Anne dan berjuang untuk Anne.

Ciri-ciri fisik karakter Mathew Curthbert dalam Film Anne with An E:

- Pria paruh baya
- Rambut beruban
- Mata berwarna terang
- Berkulit putih
- Menggunakan Topi
- Badan berisi tinggi



Gambar III.30 Mathew Cutberth

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/5277724553207702/>
(Diakses pada 16/12/2021)



Gambar III 31 Ilustrasi Mathew Cutberth *Full body*
Sumber: Pribadi (2021)



Gambar III.32 Ilustrasi Mathew Cuthbert Close Up
Sumber: Pribadi (2021)

- Marilla Cuthberth

Pada awal cerita Marilla digambarkan sebagai seorang wanita yang tegas dan kejam. Marilla adalah tokoh yang sangat menentang kehadiran Annedi Avonlea pada saat itu karena Marilla takut kalau Anne hanya akan merepotkannya. Sifat Anne yang senang berimajinasi dan banyak berbicara sangat berlawanan dengan sifat Marilla yang kaku, tegas, sangat realistis, dan hanya berbicara hal penting. Marilla sangat jarang mengungkapkan cintanya pada Anne maupun kepada orang terdekat lainnya yang ada di sekitarnya. Ketika Marilla merasakan gelombang kasih sayang, dengan cepat dirinya menahan rasa atau bahkan melupakan perasaan itu. Kepedulian dan cinta Marilla kepada Anne terlihat semakin berjalannya waktu dari perlakuannya yang baik dan adil terhadap putri angkatnya. Bahkan aturan ketatnya menunjukkan kepada Anne bahwa Marilla peduli padanya dan ingin Anne tumbuh dengan berperilaku baik dan sukses.

Ciri-ciri fisik karakter Marilla Curtberth dalam Film Anne with An E:

- Wanita paruh baya
- Kulit putih pucat
- Memiliki banyak keriput
- Mempunyai mata berwarna cerah
- Rambut disanggul
- Menggunakan gaun dan korset
- Menggunakan Topi
- Bertubuh tinggi



Gambar III.33 Marilla Curthbert

Sumber: : <https://id.pinterest.com/pin/92957179796888391/>(Diakses pada 10/11/2021)



Gambar III.34 Ilustrasi Marilla Cuthbert *Full body*

Sumber: Pribadi (2021)



Gambar III.35 Ilustrasi Marilla Cuthbert *Full body*
Sumber: Pribadi (2021)

- Gilbert Blyte

Gilbert adalah seorang pemuda yang selalu membela kebenaran, orang yang ditindas, dan sangat menghargai wanita. Sifat Gilbert di dalam film *Anne with a Plan* cenderung tegas tetapi berhati lembut. Akan tetapi, Gilbert juga mempunyai sifat ragu-ragu yang tinggi. Semua itu terlihat dari keraguannya untuk mengungkapkan perasaan terhadap Anne dan keraguan dalam memilih jurusan kuliah di kampus yang diinginkannya.

Ciri-ciri fisik karakter Gilbert Blyte dalam Film *Anne with a Plan*:

- Pemuda tampan
- Kulit putih pucat
- Rambut berwarna hitam ikal
- Mempunyai mata berwarna biru cerah
- Bertubuh tinggi



Gambar III.36 Gilbert Blyte

Sumber: : <https://www.pinterest.com/pin/983674091863678/>(Diakses pada 10/11/2021)



Gambar III.37 Ilustrasi Gilbert Blyte *Full Body*

Sumber: : Pribadi (2021)



Gambar III.38 Ilustrasi Gilbert Blythe *Close Up*
Sumber: : Pribadi (2021)

- Diana Barry

Diana Barry adalah seorang anak perempuan dari keluarga terpandang yang menjadi sahabat Anne dalam cerita ini. Diana merupakan seorang gadis anggun yang sangat cantik tetapi memiliki sifat yang sangat kaku dan polos.



Gambar III.39 Diana Barry

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/494692340328373783/> (Diakses pada 15/12/2021)



Gambar III.40 Ilustrasi Diana Barry *Fullbody*
Sumber: Pribadi(2021)



Gambar III.41 Ilustrasi Diana Barry *Close Up*
Sumber: Pribadi (2021)

III.3.4 Warna

Warna merupakan gelombang cahaya yang diserap oleh sel fotoreseptor manusia dan ditangkap oleh Indera mata (Bungkul, 2020). Warna merupakan elemen penting dalam rancangan. Warna dapat menentukan kesan dan menunjang estetika suatu karya perancangan. Dalam hal ini, perancangan buku ilustrasi menggunakan skema warna yang cenderung mengarah kepada *earth-tone* atau warna-warna yang mengarah pada unsur bumi seperti oranye, coklat, biru, dan merah. Konsep warna tersebut dipilih karena terinspirasi dari *tone* warna interior era Victorian. Warna coklat dan oranye menjadi warna utama yang secara khusus mendominasi rancangan buku ilustrasi. Warna-warna tersebut menjadi acuan yang diaplikasikan pada ilustrasi buku. Warna-warna tersebut dipilih karena dapat menimbulkan kesan yang santai, sederhana, elegan, namun tetap kompleks dan tidak monoton sebab terdapat banyak skema warna turunannya. Adapun warna pastel seperti merah muda dan krem dipilih sebagai elemen yang menunjang tingkat harmonisasi warna utama.

Hal ini membuat rancangan buku menjadisemakin harmonis, menarik, dan indah secara visual mata bagi khalayak sasaran.



Gambar III.42 Palet warna
Sumber: Pribadi (2021)

Di dalam sebuah warna terdapat singkatan CMYK dan RGB. CMYK adalah singkatan dari *Cyan-Magenta-Yellow-black* dan biasanya juga sering disebut sebagai warna proses atau empat warna. CMYK adalah sebuah model warna berbasis pengurangan sebagian gelombang cahaya (*subtractive color model*) dan yang umum dipergunakan dalam pencetakan berwarna. Jadi untuk mereproduksi gambar sehingga dapat dicapai hasil yang (*relative*) sempurna dibutuhkan sedikitnya 4 Tinta yaitu: *Cyan, Magenta, Yellow* dan *Black*. Keempat tinta tersebut disebut Tinta / Warna Proses. Tinta Proses adalah tinta yang dipergunakan untuk mereproduksi warna dengan proses teknik cetak tertentu, seperti *offset lithography, rotogravure, letterpress* atau sablon. Berbeda dengan Tinta yang hanya digunakan satu lapisan (*single layer*), karena tinta yang digunakan dapat ditumpuk-tumpuk, maka sifat tinta proses harus memenuhi *standard* tertentu, seperti spesifikasi warna dan nilai *Opacity/Transparency*. jika yang digunakan adalah *Cyan, Magenta, Yellow* dan *Black* singkatannya adalah CMYK, bukan CMYBA karena menurut teori warna, kata K singkatan dari key yang berarti warna kunci, sehingga tanpanya warna jadi tidak lengkap, ketika warna C, M, dan Y dicampur maka akan didapatkan warna Black.

RGB adalah singkatan dari *Red - Green - Blue* adalah model warna pencahayaan (*additive color mode*) dipakai untuk *input devices* seperti scanner maupun output *devices* seperti *display monitor*, warna-warna primernya (*Red, Blue, Green*) tergantung pada teknologi alat yang dipakai seperti CCD atau PMT pada *scanner* atau *digital camera*, CRT atau LCD pada *display monitor*. Apabila (*Red - Blue - Green*) ketiga warna tersebut dikombinasikan maka terciptalah warna putih inilah mengapa RGB disebut *additive color* atau bahasa lainnya warna pencahayaan. Warna RGB merupakan prinsip warna yang digunakan oleh media elektronik seperti televisi, monitor komputer, dan juga *scanner*. Oleh karena itu, warna yang ditampilkan RGB selalu terang dan menyenangkan, karena memang di setting untuk display monitor, bukan untuk cetak, sehingga lebih leluasa dalam bermain warna. Tapi bukan berarti RGB bebas masalah karena tampilan warna RGB akan selalu terikat dengan kapasitas/kemampuan grafis komputer yang menyandangnya..

BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1. Proses Perancangan Buku Anne with An E

Buku Anne with An E adalah buku cerita anak yang merupakan interpretasi cerita dari film Anne with An E. Buku ini dapat didapatkan di toko buku terdekat. Buku Anne with An E berisikan cerita tentang beberapa adegan dari film Anne with An E yang diceritakan ulang dengan menggunakan Bahasa yang disesuaikan serta visual yang ditambahkan. Fokus cerita dari buku Anne with An E adalah highlight dari adegan yang ada di dalam filmnya.

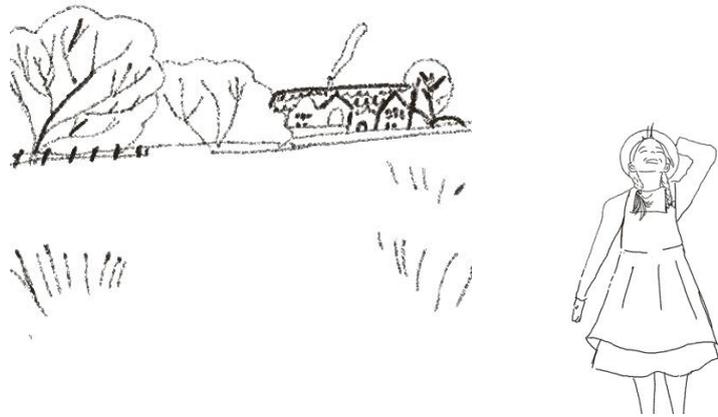
Di dalam buku ini, dibagi menjadi tiga bagian. Pada bagian pertama menceritakan tentang awal mula kedatangan Anne di Avonlea dan bagaimana proses Anne diterima di rumah keluarga Curthbert. Bagian kedua, berisikan tentang awal mula Anne masuk sekolah formal dan bertemu teman-teman lainnya, pada bagian kedua ini berfokus dengan permasalahan Anne dengan teman-temannya. Pada bagian akhir cerita menceritakan tentang persahabatan Anne dengan Diana dan hubungan harmonis antara Anne dan teman-temannya di sekolah serta dengan keluarga Curthbert.

IV.1.1. Teknik Produksi

Teknik produksi perancangan buku Anne with An E dilakukan dengan beberapa tahap yaitu tahap mencari referensi mengenai isi cerita dan isi visual, lalu menentukan gaya gambar yang akan digunakan, merancang karakter, serta menentukan alur cerita. Selanjutnya yaitu menentukan konsep visual dan verbal yang meliputi gaya visual, bahasa, ilustrasi, warna, tata letak. Kemudian konsep sudah ditentukan dilanjutkan ke tahap sketsa, digital, dan pencetakan buku.

a. Tahap sketsa

Sketsa yang dibuat di awal proses berupa sketsa kasar dan dibuat secara semi manual menggunakan Ipad dan Apple Pencil. Sketsa yang dibuat adalah sketsa *cover* dan isi buku. Tahap sketsa dilakukan untuk mempermudah tahap selanjutnya yaitu tahap digital.



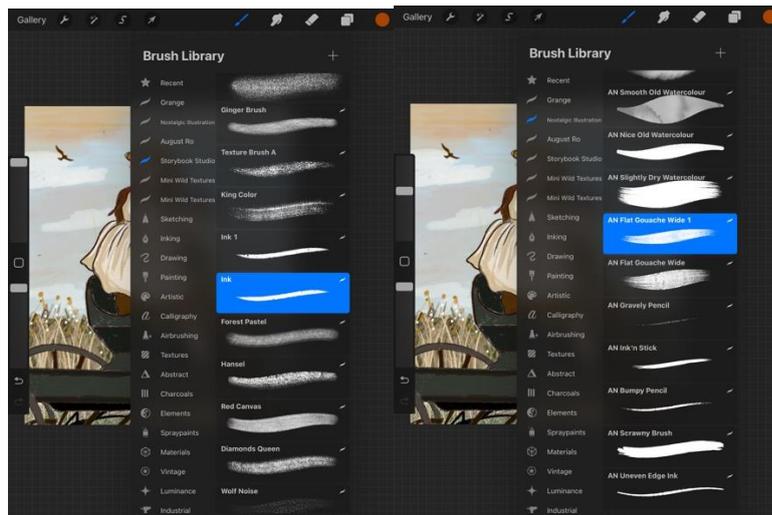
Gambar IV. 1 Sketsa Cover
Sumber: Pribadi (2021)



Gambar IV. 2 Sketsa isi buku
Sumber: Pribadi (2021)

b. Tahap digital

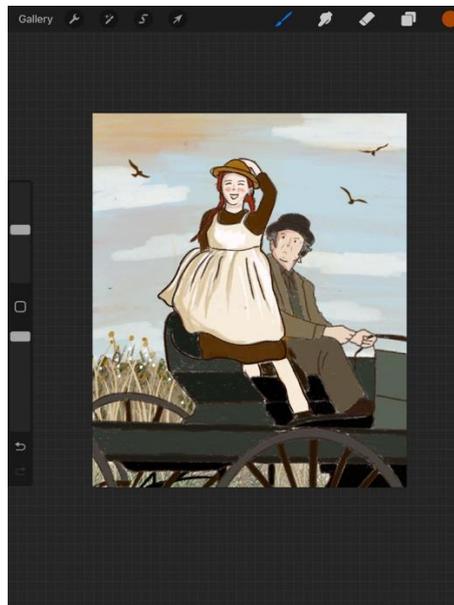
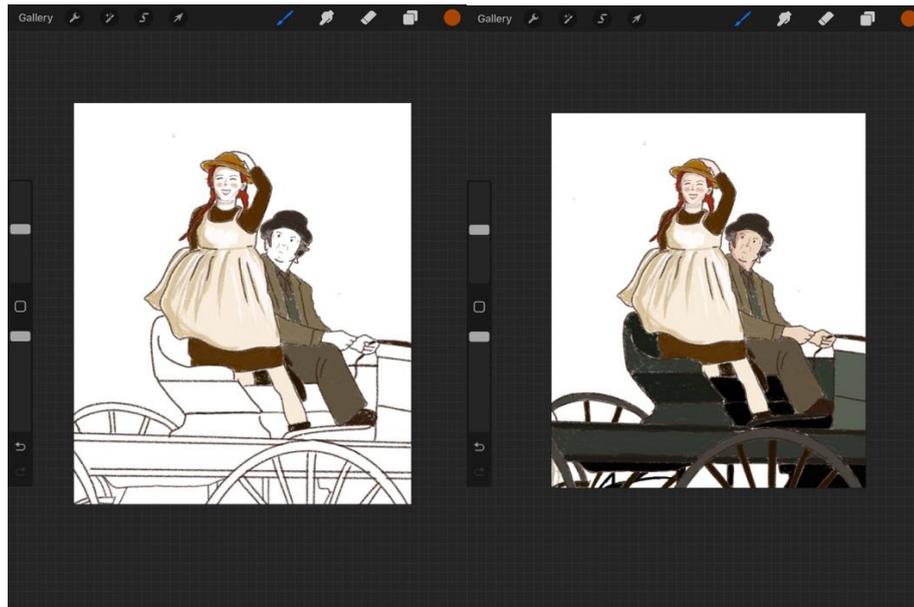
Sketsa yang dibuat menggunakan Ipad langsung dilanjutkan dengan pewarnaan digital menggunakan aplikasi Procreate di Ipad. Dalam tahap digital ini jenis *brush* yang digunakan ada 2, yaitu Brush Ink dari Storybook Studio dan Brush An Flat Gouache Wide dari Nostalgic Studio.



Gambar IV. 3 *Brush Digital*
Sumber: Pribadi (2021)



Gambar IV. 4 Proses Cover Digital
Sumber: Pribadi (2021)



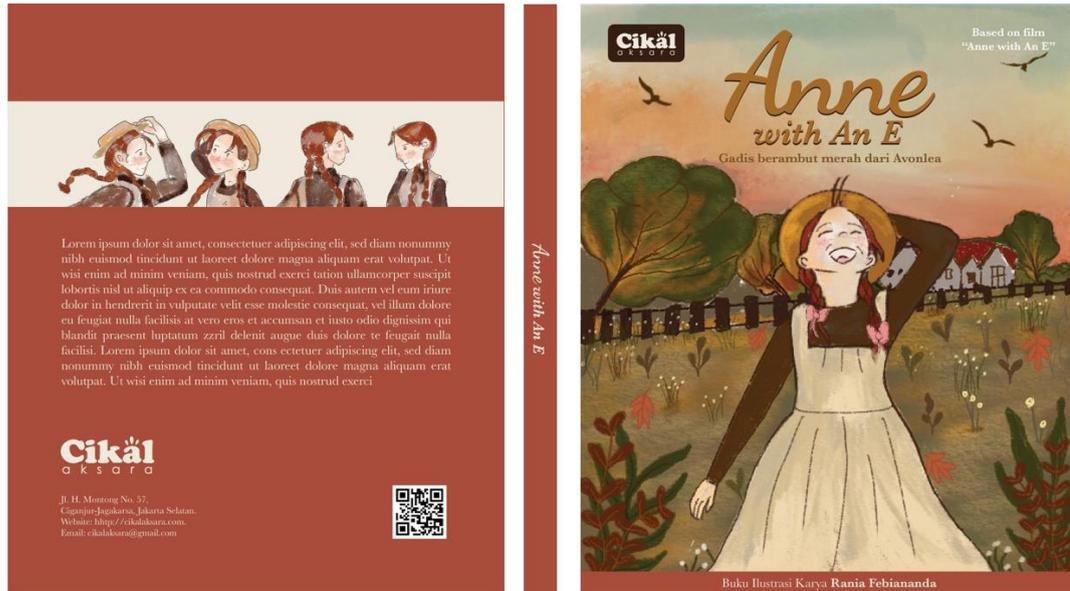
Gambar IV. 5 Proses pewarnaan ilustrasi
Sumber: Pribadi (2021)

IV.1.2. Karya Final

Setelah dilakukannya proses digitalisasi, format gambar PNG dari ilustrasi yang dikerjakan di Procreate dikumpulkan untuk disusun menjadi sebuah buku. Penyusunan *layout* buku dilakukan di *software* Adobe Illustrator. Berikut adalah hasil akhir dari buku ilustrasi Anne with An E:

a. *Cover*

Rancangan *cover* buku menggunakan material *hardcover doff* dengan tujuan agar buku menjadi kokoh, kuat, serta berkesan eksklusif. Tampilan *background* berlatarkan suasana *outdoor* digunakan agar menampilkan suasana dari buku Anne with An E. Objek utama dari *cover* buku adalah tokoh Anne Shirley yang sedang tertawa menunjukkan bahwa Anne adalah anak yang ceria.



Gambar IV. 6 Hasil akhir *cover* buku
Sumber: Pribadi (2021)

Spesifikasi *Cover* Buku

Ukuran *Cover*: 15 cm x 18 cm

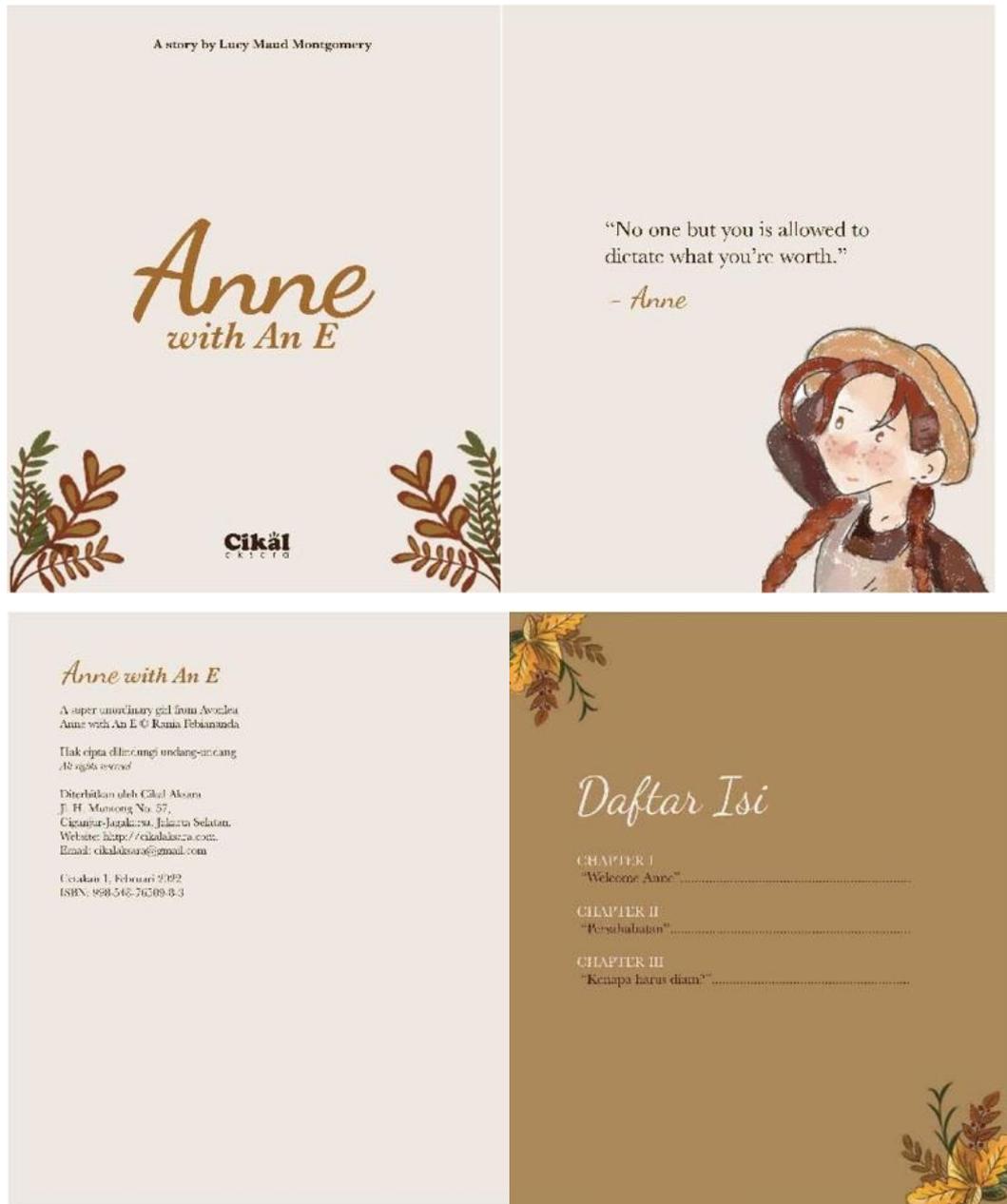
Material: *Hardcover Doff*

Teknis Produksi: Cetak *Offset*

b. *Isi Buku*

Halaman pembuka diilustrasikan dengan tipografi bertulisan Anne with An E dan merupakan logo serta tulisan pada *cover* buku ini, terdapat juga keterangan nama penulis asli cerita Anne pada bagian atas. Pada halaman selanjutnya terdapat juga ilustrasi tokoh Anne Shirley dan kutipan kata-kata dari Anne. Halaman hak cipta juga penting dimasukkan dalam buku untuk mengingatkan dan menginformasikan pembaca tentang informasi penulis, ilustrator, penerbit, tahun cetak dan terbit, serta

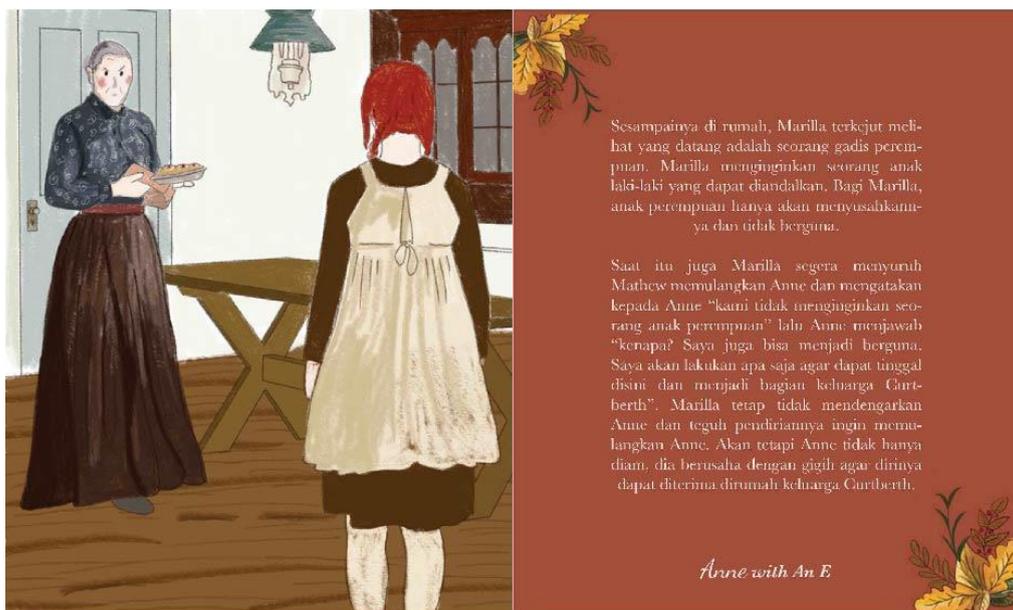
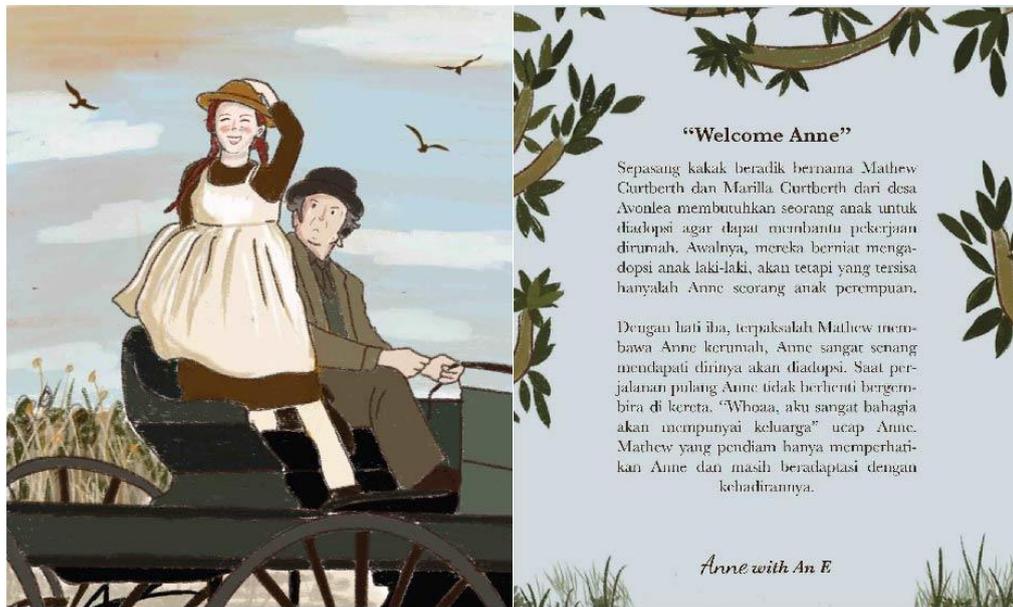
pasal-pasal hukum yang memuat tentang hak cipta karya. Halaman daftar isi dirancang dengan menggunakan aksesoris ilustrasi tumbuh-tumbuhan untuk estetika.



Gambar IV. 7 Halaman Pembuka, Hak Cipta, dan Daftar Isi.
Sumber: Pribadi (2021)

Halaman 1-4 buku merupakan pembuka dari bagian buku yang berisi tentang awal-awal kedatangan Anne di rumah keluar Curtberth yang mendapatkan penolakan dari Marilla, akan tetapi Anne berusaha membujuk Marilla. Pada halaman ini terdapat ilustrasi awal mula kedatangan Anne saat di kereta dan saat Anne bertemu Marilla

untuk pertama kalinya.



Gambar IV. 8 Halaman 1-4 Isi Buku
Sumber: Pribadi (2021)

Halaman 5-8 buku berisi ilustrasi dan cerita tentang perkembangan hubungan Anne dan Marilla yang membaik. Marilla menyetujui Anne akan tetap tinggal di rumah keluarga Curthbert dan Anne sangat senang. Ilustrasi yang digunakan adalah bagian

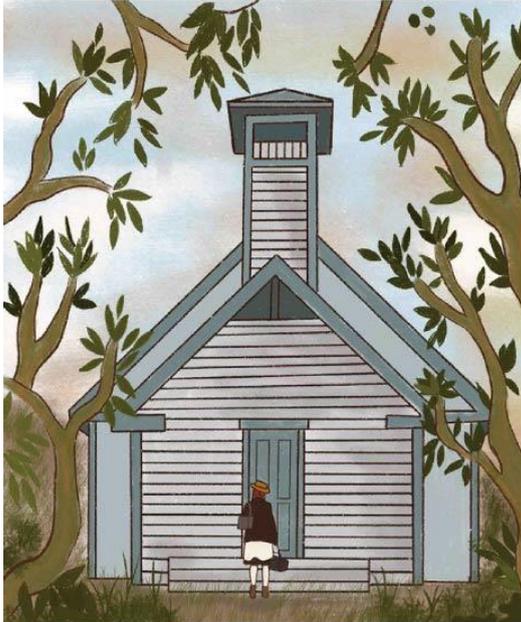
Anne dan Marilla yang sedang berbicara dan ilustrasi saat makan bersama disaat Marilla memberitahu Anne tentang persetujuannya.



Gambar IV. 9 Halaman 5-8 Isi Buku
Sumber: Pribadi (2021)

Halaman 9-12 buku berisi tentang kehidupan Anne saat memasuki sekolah,. Ilustrasi pada halaman 9 adalah ilustrasi saat Anne pertama kalinya tertegun melihat sekolah yang selama ini diidamkannya. Suasana sekolah Anne sangat banyak pepohonan yang membuatnya senang. Ilustrasi pada halaman 11 menggambarkan suasana sekolah saat Anne memperkenalkan diri untuk pertama kalinya akan tetapi

teman-teman Anne tidak terlalu bersahabat menyambut Anne. Seorang anak lelaki mengganggu dan mengejek Anne dihari pertamanya masuk sekolah.



Selama di Avonlea Anne telah memulai hari-harinya sebagai bagian dari keluarga Cuthbert dengan semangat. Hal yang paling Anne impikan selama ini akhirnya terwujud, yaitu berskolah di sekolah formal.

Hari pertama Anne berskolah, Anne ber-nyanyi sepanjang perjalanannya lalu sangat gugup saat sesampainya di depan halaman sekolah. Anne terdiam beberapa saat melihat bangunan sekolah yang membuat dirinya sangat berapi-api.

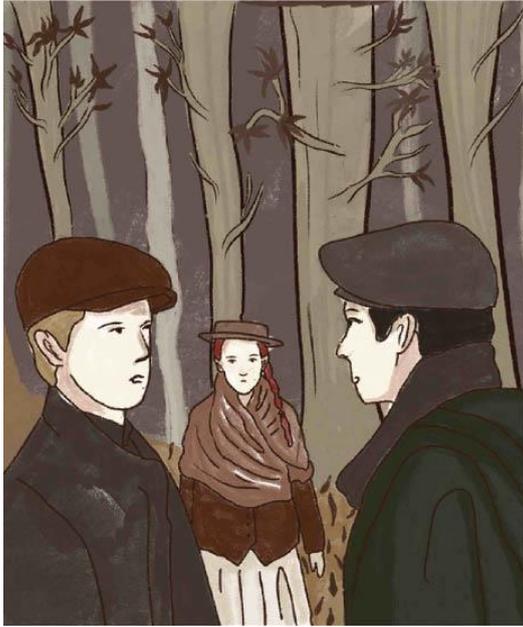
Anne with An E



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugiat nulla facilisi.

Anne with An E

Gambar IV. 10 Halaman 9-12 Isi Buku
Sumber: Pribadi (2021)



Waktu sekolah telah berakhir dan Anne pulang berjalan kaki melewati hutan untuk kembali kerumahnya. Namun, para anak laki-laki yang telah menyusun rencana di sekolah juga mengikuti Anne dan mencegatnya. "Heh wortel, apakah kamu senang masuk ke sekolah kami? pergi! kamu pikir kami sudi berteman dengan anak yatim piatu jelek sepertimu?"

Tiba-tiba ada seorang anak laki-laki bernama Gilbert datang dan membantu Anne menghadapi anak laki-laki itu "Hei kawan, sedang apa kalian disini? apakah kalian bersenang-senang dengan mengganggu anak perempuan?" "Hentikan, jika kalian terus seperti ini, hadapi aku". Anak laki-laki tersebut langsung pergi meninggalkan Anne karena mereka menghormati Gilbert sebagai anak laki-laki terpintar disekolah. Anne pun berterimakasih kepada Gilbert.



Saat kelas telah dimulai, semua murid duduk di bangku masing-masing. Guru mulai membacakan cerita dan akan memilih anak yang ditunjuk untuk bercerita selanjutnya, lalu guru tersebut memilih Anne. Anne berdiri dan bercerita dengan sangat antusias dan menghayati. Akan tetapi, seisi kelas mencibirnya mengatakan bahwa Anne aneh dan berlebihan. Anne yang awalnya sangat bersemangat menjadi sedih.

Anne with An E



Seisi kelas menertawakan Anne, begitupun dengan anak laki-laki yang sangat senang mengganggu Anne. Mereka mengatakan "hahaha, lihatlah bocah wortel itu, sungguh aneh dan sok pintar" "ayo kita mengganggunya sepulang sekolah" lalu mereka menyusun rencana untuk mengikuti Anne sepulang sekolah dan juga mengajak anak laki-laki lainnya untuk mengganggu Anne.



Keesokan harinya, Anne datang ke sekolah bersama Diana temannya. Saat tiba di depan sekolah, para anak laki-laki yang senang mengganggu Anne telah menunggu kedatangan Anne untuk menarik rambutnya. Mereka juga usil mengibaskan rok anak Anne dan Diana saat sedang berjalan. "Hahaha, anak yatim piatu sungguh jelek dan tidak tau malu" "Jangan sok merasa paling pintar, kau bahkan tidak layak berada disini"

Anne sangat marah dan ingin melawan anak laki-laki tersebut tanpa rasa takut. Anne tidak terima terus-terusan diganggu tetapi tidak melakukan apa-apa.



Gambar IV. 11 Halaman 13-22
Sumber: Pribadi (2021)

Halaman 13-22 buku berisi tentang permulaan konflik dan klimaks permasalahan yang dihadapi Anne. Ilustrasi pada halaman ini adalah saat Anne mulai diganggu oleh anak-anak laki-laki di area halaman sekolah dan perjalanan pulang sekolah. Ilustrasi pada halaman bagian akhir menceritakan latar belakang saat Anne dan Diana datang ke sekolah dan diganggu oleh anak-anak laki-laki. Lalu juga ada Ilustrasi yang menampilkan wajah Anne yang sedang emosi mengeluarkan pendapatnya dan membela diri.

Spesifikasi Isi Buku

Ukuran : 15 cm x 18 cm

Material: *Paperbook Doff*

Teknis Produksi: Cetak *Offset*

IV.2 Media Pendukung

Media pendukung diperlukan dalam perancangan ini untuk menyempurnakan pesan dari karya media utama yaitu buku ilustrasi Anne with An E. Media pendukung berupa *merchandise* yang dapat dibeli serta *gimmick* yang diberikan secara gratis atau bonus dari penjualan buku. Media pendukung yang diproduksi antara lain:

a. **Poster Cetak**

Poster cetak digunakan sebagai media pendukung guna untuk memperluas visual dan kutipan kata tentang tokoh Anne Shirley dalam film Anne with An E. Poster dibuat untuk dapat diaplikasikan di kamar para remaja perempuan atau dilingkungan tempat anak-anak remaja sering berkunjung.



Gambar IV. 12 Poster Cetak
Sumber: Pribadi (2021)

Spesifikasi Poster Cetak

Ukuran Poster: A4

Material: Akasia *Doff*

Teknis Produksi: Cetak *Offset*

b. Totebag

Totebag dipilih sebagai media pendukung yang berlaku sebagai *merchandise* dari penjualan buku. *Totebag* dijual pada saat *event* perilisan buku berlangsung atau dapat dipesan melalui media sosial Instagram dan *website* penerbit. *Totebag* dapat digunakan sehari-hari misalnya dalam hal ini untuk kebutuhan para remaja. Oleh sebab itu, desain *totebag* memuat konten yang menampilkan logo dan elemen-elemen yang menjadi ciri khas dari Anne with An E.



Gambar IV. 13 *Mockup* Totebag
Sumber: Pribadi (2021)

Spesifikasi Totebag

Ukuran *Totebag*: 38 cm x 40 cm

Panjang Tali: 100 cm

Material: *Canvas*

Teknis Produksi: Sablon DTF

c. *Tumbler*

Tumbler atau botol minum merupakan media pendukung yang dapat digunakan sehari-hari. *Tumbler* dapat menjadi benda rumah tangga yang dipakai oleh anak-anak remaja untuk dibawa ke sekolah atau tempat lainnya. Dalam hal ini, *tumbler* bias dijadikan media eksistensi untuk karakter Anne Shirley yang berasal dari cerita buku *Anne with An E*.



Gambar IV. 14 *Mockup Tumbler*
Sumber: Pribadi (2021)

Spesifikasi Tumbler

Ukuran *Tumbler*: Diameter 5 cm/ 6cm x 25 cm

Tinggi: 30 cm

Material: *Stainless* kayu/Plastik

Teknis Produksi: Laser kayu/Stiker bening

d. Gantungan

Gantungan merupakan media pendukung berupa *gimmick* yang diberikan secara gratis sebagai bonus. Gantungan dapat menjadi media pengingat terhadap media utama buku ilustrasi. Media pendukung gantungan tersedia dalam 3 variasi rancangan yang berbeda.



Gambar IV. 15 *Mockup* Gantungan
Sumber: Pribadi (2021)

Spesifikasi Gantungan

Ukuran Gantungan: Diameter 5 cm

Panjang Tali: 10 cm

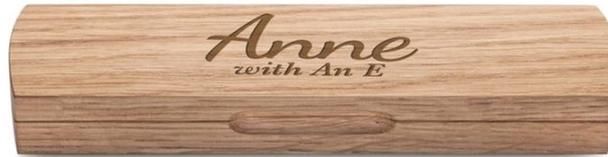
Material: Kayu dan Tali Rami

Teknis Produksi: Laser Kayu/Stiker Bening

e. Kotak Pensil

Kotak pensil merupakan media pendukung yang dapat dijual di toko buku di tempat

buku *Anne with An E* dijual. Kotak pensil dengan tema *rustic* dipilih untuk membuat para pecinta karakter Anne Shirley dapat merasakan *vybes* dari cerita *Anne with An E*. Kotak pensil dapat digunakan untuk keperluan sekolah para anak-anak remaja sehingga bias dijadikan media pengenalan.



Gambar IV. 16 *Mockup* Kotak Pensil
Sumber: Pribadi (2021)

Spesifikasi Kotak Pensil

Ukuran Kotak Pensil: 25 cm x 6 cm

Material: Kayu

Teknis Produksi: Laser Kayu

f. *X-Banner*

X- Banner merupakan media pendukung yang berfungsi sebagai media promosi buku. Konten *X-Banner* memuat informasi seputar tanggal *launching* buku. *X-Banner* dipasang pada hari peluncuran buku di toko-toko buku.



Gambar IV. 17 *Mockup X-Banner*
Sumber: Pribadi (2022)

Spesifikasi *X-Banner*

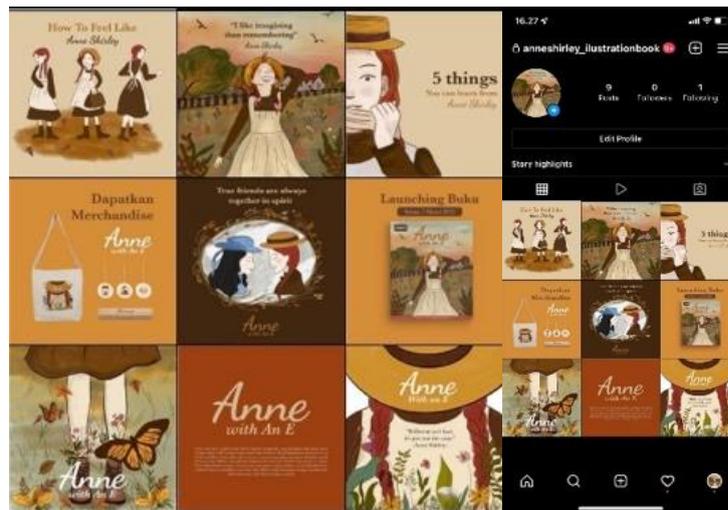
Ukuran *X-Banner* : 60 x 160 cm

Material : Jerman

Teknis Produksi : DTG

g. Konten Media Sosial

Konten media sosial Instagram dalam bentuk feeds dijadikan media publikasi digital dengan tujuan agar lebih mudah menjangkau audience yang lebih luas dan cepat. Total terdapat 9 rancangan feeds Instagram yang dipublikasikan di akun resmi buku ilustrasi. Konten untuk sosial media instagram diutamakan bertujuan menyebarkan awareness kepada para calon khalayak sasaran, serta memberikan informasi seputar penjualan buku.



BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

V.1. Kesimpulan

Perancangan informasi mengenai karakter Anne Shirley dalam buku ilustrasi *Anne with An E* merupakan suatu bentuk gambaran masalah terkait permasalahan yang sering terjadi pada perempuan dan hak untuk berbicara. Media buku ilustrasi merupakan bentuk solusi perancangan sebagai gambaran tentang bagaimana perempuan sering tidak menyadari suatu kesalahan dan memilih untuk menormalisasi kesalahan tanpa berani berbicara. Dalam buku ini digambarkan permasalahan tentang kebiasaan yang sering dinormalisasi sejak kecil sehingga hal tersebut menjadi kebiasaan dan lumrah di masyarakat umum. Buku ini dimaksudkan untuk menyadarkan pembaca yang merupakan anak umur 10-15 tahun untuk tidak menormalisasi hal-hal yang tidak wajar hanya karena mereka seorang perempuan. Banyak yang menganggap perempuan harus tetap sabar dan anggun bahkan memaklumi jika anak laki-laki mengganggu mereka. Oleh karena itu buku ini diharapkan dapat membuat pembaca juga menjadi ingin melawan atau berbicara jika mereka merasa terganggu atas tindakan orang lain terutama laki-laki.

V.2. Saran

Perancangan informasi tentang karakter tokoh Anne Shirley pada film *Anne with An E* ini dapat terbilang minim di Indonesia. Buku-buku yang ada di pasaran sudah tidak dapat ditemukan lagi karena sudah produksi lama. Walaupun ada, buku tersebut dikategorikan buku bacaan yang tidak sesuai untuk anak berumur 10-15 tahun. Buku cerita anak yang menanamkan pandangan kesetaraan gender sejak dini juga minim di Indonesia. Oleh karenanya, saran untuk perancangan selanjutnya adalah dengan memperluas media yang mengajarkan pemikiran berani dan kesetaraan gender untuk anak kecil yang sedang menuju masa remaja, serta perbanyak tokoh yang hadir dalam usia yang sepantaran anak menuju remaja yaitu 10-15 tahun. Misalnya, dengan membuat media video, audio visual, aplikasi, situs, atau media interaktif yang menceritakan seorang tokoh anak yang dapat dijadikan contoh lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Ambrose, G., & Harris, P. (2017). *Packaging the Brand: The Relationship Between Packaging Design and Brand Identity*. Bloomsbury Publishing.
- Effendy, O.U. (1986). *Dimensi-Dimensi Komunikasi*. Bandung: Alumni.
- Davis, J. J. (2013). *Penelitian Periklanan Teori dan Praktik*, edisi kedua. Jakarta: Rajawali Pers.
- Koesoema, D. (2007). Pendidikan Karakter: Strategi mendidik Anak di Zaman Global. *Jakarta: grasindo*, 212-221.
- Kotler, P., & Caslione, J. A. (2009). *How Marketers Can Respond to Recession and Turbulence*. *Journal of Customer Behaviour*, 8(2), 187-191.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2021). *Manajemen Pemasaran* edisi 13 jilid 2.
- Kusrianto, A. (2013). *Pengantar Tipografi*. Elex Media Komputindo.
- Poerwadarminta, W. J. S. (1984). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, entri "melindungi". Jakarta: Balai Pustaka: Armico.
- Poerwandari, E. K. (1998). *Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian Psikologi*. Jakarta: LPSP3 Fakultas Psikologi Universitas Indonesia, 2.
- Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Homerian Pustaka.
- Rustan, S. (2008). *Layout Dasar dan Penerapannya*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sirait, B. (1985). *Pedoman Karang-mengarang*. Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rismawaty, D. E. S., & Surya, D. E. (2014). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Zharandont, P. (2015). *Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk dan Psikologis*

Manusia. Bandung. Universitas Telkom.

Sumber Jurnal

Ferdiansyah, F. (2019). Perancangan Informasi Keteladanan Kisah Serangga dan Laba-Laba dalam Al Quran Melalui Media Buku Cerita Bergambar (*Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia*).

Ahmadi, N. K. (2017). Analisis Segmentasi Terhadap Keputusan Pembelian Produk Eiger di Bandar Lampung. *Jurnal Manajemen Magister Darmajaya*, 3(01), 75-95.

Adisaputro, Gunawan. (2014). Manajemen Pemasaran (Analisis Untuk Perancangan. Strategi Pemasaran). *Yogyakarta: UPP STIM YKPN. Magister*, 3(01).

Fenny, O. (2016). Upaya Kominikasi Interpersonal Kepala Desa dalam Memediasi Kepentingan PT. Bukit Borneo Sejahtera dengan Masyarakat Desa Long Lunuk. *Ejournal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 239-253.

Octaviana, S. (2016). Strategi Komunikasi Corporate Social Responsibility di PT Pertamina (Persero) Region IV Wilayah Jawa Tengah dan DIY. *Jurnal The Messenger*, 5(1), 53-60.

Wantoro, W., & Kasmana, K. (2017). Perancangan Font Tapych Berbasis Karakter Visual Motif Tapis Lampung. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 3(01), 81-91.

Sumber Website

Nadhifah, A. (2018). Mengapa Customer Journey Mapping Penting. *Techinasia*. (<https://id.techinasia.com/mengapa-customer-journeymapping-penting>, diakses pada Desember 2020)

LAMPIRAN

Lampiran A. Aset ilustrasi karakter Anne with An E



Lampiran B. Isi Buku



Lampiran C. Hasil Kuesioner

Questions Responses **107** Settings

107 responses

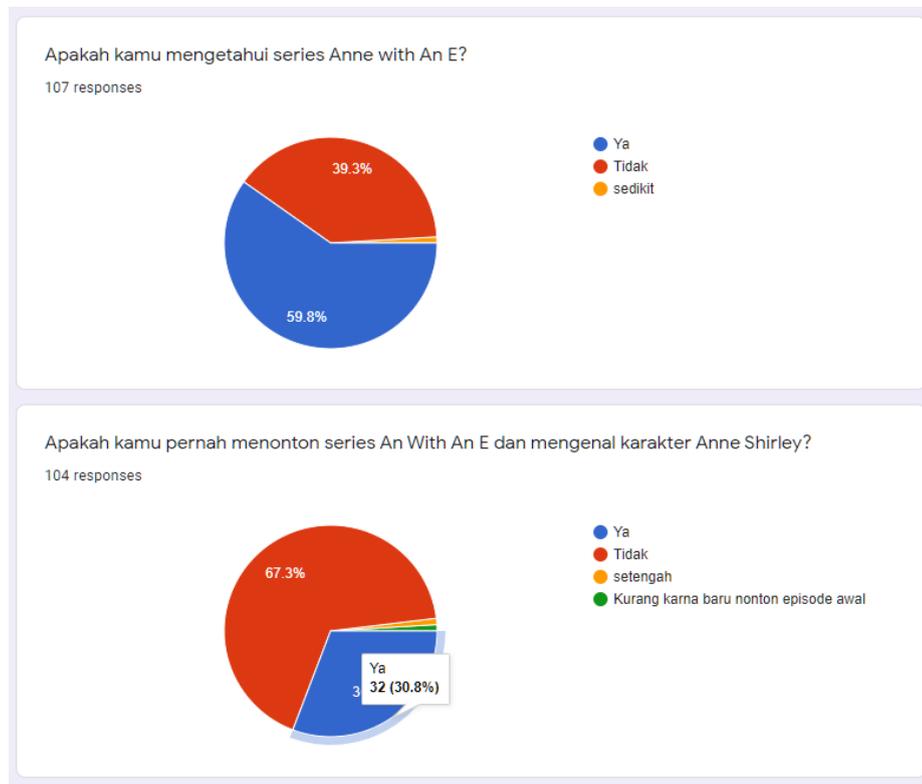
Accepting responses

Summary Question Individual

Who has responded?

Email

- raniafebiananda09@gmail.com
- firmsyahdani34@gmail.com
- kaleidazecope@gmail.com
- clara.clookis@gmail.com
- zulfauppah2@gmail.com
- claudiasafiraa@gmail.com



Lampiran D. Lembar bimbingan

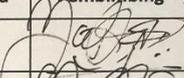
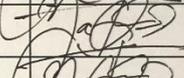
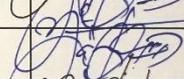
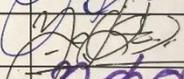
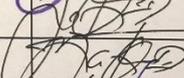
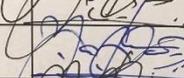
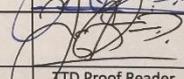
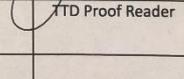
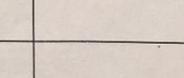
1/28/2022 Salinan Lembar Bimbingan.docx

Salinan Lembar Bimbingan.docx



LEMBAR KENDALI BIMBINGAN
TUGAS AKHIR & SKRIPSI (19106)
SEMESTER GANJIL 2021-2022
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL - UNIKOM

Nama : Rania F	Pembimbing : Wantoro M, Ds
NIM : 51616226	

No.	Tgl/Bln	Konten Bimbingan	Tanda Tangan Mahasiswa	Tanda Tangan Pembimbing
1	22/10 21	Bimbingan 1		
2	28/10 21	Bab 1. Pendahuluan		
3	19/11 21	Revisi bab 1 dan bab 2		
4	26/11 21	Revisi bab 1, dan 2, bab 3		
5	3/12 21	Revisi bab 1, 2, lanjut bab 3		
6	21/12 21	Revisi, karya media utama		
7	28/12 21	Revisi, Progres karya		
8	30/12 21	Revisi laporan, karya		
9	31/12 21	Revisi, media pendukung		
10	09/01 22	Turnitin Laporan Sidang Akhir (≤20%)		
11	21/01 22	Asistensi Pasca Sidang Akhir		
12	27/01 22	Asistensi Proof Reader		TTD Proof Reader
13		Pengecekan Final Laporan		
14		Asistensi 1 Jurnal		
15		Asistensi 2 Jurnal		

https://docs.google.com/document/d/15jnGstwpvMjXwAO2GjbO_GD0ehZ9NLWc/mobilebasic

1/2

**SURAT KETERANGAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI**

Bahwa yang bertanda tangan di bawah ini, penulis dan pihak bersangkutan penelitian, menyetujui:

“Untuk memberikan kepada Universitas Komputer Indonesia **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif** atas perancangan ini dan **bersedia untuk diunggah**, sesuai dengan ketentuan yang berlaku untuk kepentingan riset dan pendidikan. Berdasarkan SK Nomor : 2461/Sk/REKTOR/UNIKOM/V/2020 tentang Publikasi Karya Ilmiah Universitas Komputer Indonesia, bahwa Bab yang dibuka untuk umum yaitu Bab I, II, dan V”.

Bandung, 2022

Penulis

Pembimbing,

Rania Febiananda
NIM. 51916226

Wantoro, M.Ds.
NIP. 4127 32 06 020

KONTAK PENULIS DAN KONTRIBUTOR PERANCANGAN

Informasi korespondensi penulis dan contributor perancangan adalah sebagai berikut:

PENULIS

Nama Lengkap Mahasiswa : Rania Febiananda
NIM : 51916226
e-Mail yang aktif : Raniafebiananda09@gmail.com
Kode Prodi PDDIKTI : 90241

KONTRIBUTOR

Pembimbing
Nama Lengkap Dosen : Wantoro, M.Ds.
NIP : 4127 32 06 020
NIDN/NIDK :
e-Mail yang aktif : wantoro@email.unikom.ac.id

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



a. Biodata Diri

Nama : Rania Febiananda
NIM : 51916226
Tempat Tanggal Lahir : Blang Pidie, 03 Februari 1999
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Jalan siliwangi dalam IV no 104
Nomor Telepon/*Handphone* : 082215211251
Email : Raniafebiananda09@gmail.com

b. Pendidikan

No.	Nama Sekolah/ Perguruan Tinggi	Tahun
1.	SDN 02 MEULABOH	2004-2010
2.	MTSN MODEL MEULABOH	2010-2013
3.	SMAN 4 WIRA BANGSA MEULABOH	2013-2016
4.	UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA	2016-2022

c. Pengalaman Organisasi

No.	Nama Organisasi	Tahun	Jabatan
1.	Himpunan Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Komputer Indonesia	2016-2017	Divisi Kreatif