

PERANCANGAN KOMIK EDUKASI MENGENAL DINOSAURUS UNTUK ANAK – ANAK UMUR 9 – 12 TAHUN DI DENPASAR

Kadek Corie Dwi Sundari Suanita¹, Gede Pasek Putra Adnyana Yasa², Ngurah Adhi Santosa³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Desain Bali

e-mail: coriedwisundari@gmail.com¹, pasekputra@std-bali.ac.id², adhisantosa@std-bali.ac.id³

INFORMASI ARTIKEL

Received : Januari, 2020
Accepted : Maret, 2020
Publish online : Mei 2020

ABSTRACT

Various subjects are taught in elementary schools such as history, culture, manners, science and so on. However, dinosaur-related material is very minimal found in elementary school textbooks. In addition, educational media such as comics are still underestimated by some parents because they are considered not too important for children to read. Based on that, the writer tries to design an educational comic book about dinosaurs for children. This design uses Visual Communication Design theory and psychological theory of children aged 9-12 years as the main theory. In this study, the data collection method used the observation method by visiting the Denpasar area bookstore and Denpasar Archeology Center to obtain data and media references. In addition, interviews were also conducted with comic writers and archaeologists who aim to strengthen the need for this media to be realized. Data were also collected in the form of questionnaires that were shown to children to find out their enthusiasm for comics and dinosaurs. Furthermore, brainstorming, searching for reference illustrations and layouts and moodboard in the design process. The result is an educational comic book titled "Jelajah Dinosaurus" using the concept of "Fun Learning With Time". In addition, there are several supporting media to promote the launch of comic books, including packaging of books, posters, x-banners, cut-out figures, merchandise, tote bags, t-shirts, and social media content. It is hoped that with this media, children have an interest in reading and learning without the need to feel bored.

Key words : Dinosaurs, Educational Comics, Childrens

ABSTRAK

Berbagai macam mata pelajaran diajarkan di sekolah dasar seperti pelajaran sejarah, budaya, budi pekerti, sains dan sebagainya. Akan tetapi materi terkait dinosaurus sangat minim ditemukan pada buku pelajaran sekolah dasar. Selain itu media edukasi seperti komik masih dipandang sebelah mata oleh sebagian orang tua karena dianggap tidak terlalu penting untuk dibaca anak – anak. Berdasarkan hal itu, penulis berupaya merancang buku komik edukasi mengenal dinosaurus kepada anak – anak. Perancangan ini menggunakan teori Desain Komunikasi Visual serta teori psikologi anak umur 9 – 12 tahun sebagai teori utama. Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data menggunakan metode observasi dengan mengunjungi toko buku area Denpasar serta Balai Arkeologi Denpasar

untuk mendapatkan data dan referensi media. Selain itu dilakukan juga wawancara kepada penulis komik dan arkeolog yang bertujuan untuk menguatkan perlunya media ini terealisasi. Dilakukan juga pengumpulan data berupa kuesioner yang ditunjukkan pada anak – anak untuk mengetahui antusias mereka terhadap komik dan dinosaurus. Selanjutnya melakukan *brainstorming*, pencarian referensi ilustrasi dan *layout* serta *moodboard* pada proses desain. Hasilnya berupa buku komik edukasi berjudul “Jelajah Dinosaurs” dengan menggunakan konsep “*Fun Learning With Time*”. Selain itu terdapat beberapa media penunjang promosi peluncuran buku komik antara lain kemasan buku, poster, *x-banner*, *cut out figure*, *merchandise*, *tote bag*, *t-shirt*, dan konten sosial media. Diharapkan dengan adanya media ini, anak – anak memiliki ketertarikan untuk membaca dan belajar tanpa perlu merasa bosan.

Kata Kunci: Dinosaurs, Komik Edukasi, Anak – anak.

PENDAHULUAN

Belajar merupakan kegiatan yang wajib dilakukan setiap orang tidak terkecuali anak – anak. Banyak hal yang dapat dipelajari oleh anak – anak, baik berupa pelajaran sejarah, budaya, budi pekerti, sains dan sebagainya. Dari berbagai materi pelajaran yang diajarkan di sekolah, ada 1 materi umum yang minim dibahas dalam buku pelajaran anak sekolah dasar yakni materi terkait dinosaurus.

Dinosaurus adalah hewan raksasa dari zaman prasejarah yang termasuk kelompok reptilia bumi yang telah punah. Hewan tersebut kini hanya meninggalkan jejak kehidupan berupa tulang belulang atau sering disebut fosil. Padahal mempelajari hewan purba ini sangat bermanfaat bagi anak – anak. Secara tidak langsung mereka akan mendapatkan ilmu sejarah dalam artian mendapatkan hal tentang mengenai sejarah kehidupan makhluk hidup sebelum adanya manusia di Bumi, biologi dalam bentuk mempelajari struktur tubuh dari dinosaurus dan membandingkannya dengan hewan yang hidup pada masa kini atau bisa disebut mempelajari evolusi makhluk hidup, serta geologi dalam bentuk mempelajari bumi seperti struktur, sifat, sejarah serta proses pembentukannya yang akan menjadi bekal pada saat menuju tingkat SMP. Selain hal tersebut, dengan mempelajari hewan prasejarah ini anak – anak dapat mengetahui bagaimana kehidupan di Bumi sebelum adanya peradaban manusia dan seluruh makhluk hidup seperti saat ini.

Aktivitas belajar dapat dilakukan dimana – mana bahkan tanpa perlu seorang guru untuk mengajari. Hal tersebut bisa dilakukan dengan membaca buku pengetahuan seperti ensiklopedia, belajar melalui game, belajar melalui internet maupun belajar dari membaca komik.

Komik sangat digemari diberbagai kalangan, mereka tidak hanya membeli komik untuk dikoleksi karena ceritanya menarik, namun makna dan unsur edukasi yang terkandung di dalamnya sangat mudah dimengerti dikarenakan unsur ilustrasi sebagian besar terdapat di dalam komik sangat membantu pembacanya untuk mengerti situasi apa yang diceritakan. Apalagi dalam setiap komik memiliki jenis *genre* yang beragam sehingga menambah keseruan ketika membacanya. Komik tidak hanya berupa cerita fiksi, namun ada beberapa yang mengandung ilmu pengetahuan ilmiah maupun pengetahuan umum yang berupa fakta ataupun pendidikan moral dan komik tersebut dinamakan komik edukasi. Sayangnya keberadaan komik edukasi yang berada di toko buku khususnya toko buku besar maupun kecil di wilayah kota Denpasar didominasi oleh komik – komik hasil terjemahan. Sedangkan komik Indonesia hanya sebatas edukasi moral saja. Sangat jarang ditemukan komik edukasi buatan anak bangsa yang mengambil tema ilmu pengetahuan umum di toko buku maupun perpustakaan, justru kebanyakan hanya komik edukasi asal Korea, Taiwan maupun China yang terpajang pada rak – rak di toko buku.

Selain itu dimata sebagian orang tua, komik dianggap sebagai bacaan yang tidak begitu penting. Mereka memandang tidak ada yang dapat dipelajari dari membaca komik, justru hal tersebut hanya akan mengganggu kegiatan belajar anak mereka di sekolah. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Marcel Boneff yang merupakan seorang peneliti asal Prancis yang meneliti perkembangan komik di Indonesia. Maka dari itu beberapa orang tua pun melarang anaknya untuk membaca komik. Sangat disayangkan padahal buku komik pastinya sangat disukai anak – anak.

Berdasarkan pembahasan diatas, penulis berupaya untuk merancang sebuah media kreatif berupa komik edukasi bagi anak – anak dengan mengambil tema cerita pengetahuan umum yang membahas tentang pengenalan dinosaurus. Dengan harapan bahwa komik ini dapat membantu menaikkan minat membaca dan belajar anak – anak

METODE PENELITIAN

a. Metode Wawancara

Metode Kepustakaan merupakan metode pengumpulan sumber informasi berupa bahan – bahan pustaka atau berbagai macam bahan bacaan dalam perpustakaan yang memuat informasi dalam berbagai ilmu pengetahuan. Data yang dicari berupa buku tentang komik, buku tentang dinosaurus serta buku yang menunjang penulisan. Beberapa nama buku – buku tersebut antara lain psikologi perkembangan anak oleh Irina Indri Hapsari, nirmana elemen – elemen seni dan desain oleh Sadjiman Ebdi Sanyoto serta buku – buku lainnya yang terkait dengan perancangan komik edukasi.

b. Metode Observasi

Observasi adalah proses mencatat pola perilaku subyek, obyek, atau kegiatan yang sistematis tanpa perlu adanya pertanyaan ataupun komunikasi dengan sejumlah individu yang diteliti. Observasi akan dilakukan pada sejumlah toko buku dan perpustakaan untuk melihat koleksi komik edukasi disana serta ilustrasi yang digunakan di dalamnya. Selain itu, akan dilakukan observasi ke Balai Arkeologi Denpasar untuk melihat catatan dan peninggalan sejarah khususnya dinosaurus yang terdapat di Indonesia.

c. Metode Kepustakaan

Metode Kepustakaan merupakan metode pengumpulan sumber informasi berupa bahan – bahan pustaka atau berbagai macam bahan bacaan dalam perpustakaan yang memuat informasi dalam berbagai ilmu pengetahuan. Data yang dicari berupa buku tentang komik, buku tentang dinosaurus serta buku yang menunjang penulisan. Beberapa nama buku – buku tersebut antara lain psikologi perkembangan anak oleh Irina Indri Hapsari, nirmana elemen – elemen seni dan desain oleh Sadjiman Ebdi Sanyoto serta buku – buku lainnya yang terkait dengan perancangan komik edukasi.

sehingga mereka mampu berinisiatif untuk belajar dengan kemauan sendiri dan tanpa paksaan.

d. Internet

Internet merupakan pencarian data-data yang diperlukan yang bersumber dari jaringan internet. Pada tahap ini dilakukan pencarian data melalui *website* yang berguna sebagai refrensi informasi. Data yang dicari berupa artikel – artikel yang memuat tentang komik, dinosaurus dan beberapa data yang dirasa dapat membantu penulisan ini. Salah satu *website* yang dikunjungi adalah www.nhm.ac.uk yang merupakan *website* dari museum sejarah alam asal Inggris yang memiliki koleksi serta data mengenai dinosaurus di dalamnya.

e. Metode Kuesioner

Kuesioner adalah pengumpulan data penelitian pada kondisi tertentu kemungkinan tidak memerlukan kehadiran peneliti. Pertanyaan peneliti dan jawaban responden dapat dikemukakan secara tertulis melalui suatu kuisisioner. Kuesioner yang diberikan berupa kuesioner untuk pada anak – anak SD yang memuat pertanyaan mengenai pemahaman tentang dinosaurus dan ketertarikan dalam membaca komik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Faktual

a. Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dengan komikus Bhurloka bernama I Wayan Suma Bagia pada tanggal 25 April 2019, terdapat beberapa tips pada saat membuat komik yaitu jangan pernah menunda ataupun pesimis ketika membuat komik, apabila terus menunda dan mulai berkecil hati bahkan belum sempat untuk mencoba justru komik yang dibuat tidak akan pernah terwujud. Kemudian selalu koreksi komik dari jumlah *view* pembaca, dari jumlah *view* tersebut menunjukkan komik tersebut kemungkinan cocok maupun tidak cocok dengan target pembaca yang dituju. Apabila sudah memasuki target, tingkatkan lagi cerita maupun karakter pada komik. Terakhir jangan terlalu terpaku dengan saran pembaca, pilah beberapa dan tetap gunakan alur cerita sendiri

sehingga komik yang dibuat tetap berdasarkan ide dari penulis.

Selain itu, penulis juga melakukan wawancara dengan komikus dari majalah komik Re:ON Comics yakni Dini Marlina pada tanggal 13 April 2019, beliau sudah berprofesi sebagai komikus sejak tahun 2013. Penulis komik diwajibkan untuk memahami materi komik yang kemudian dipilah sehingga cocok untuk target pembaca, hal ini dilakukan karena tidak semua pembaca paham akan materi yang disampaikan. Kemudian, beliau menyarankan agar tidak menggunakan dialog yang berlebihan. Dialog yang berlebihan justru membuat pembaca akan merasa bosan dan tidak tertarik lagi untuk membaca. Disarankan menggunakan ilustrasi yang menarik serta mendukung pembahasan dialog. Terakhir, meminta pendapat dari pembaca yang dipilih sesuai target dari komik yang dibuat. Apabila pembaca dapat mengerti materi yang disampaikan, berarti komik yang dibuat dapat dikatakan berhasil.

Dilakukan juga suatu wawancara kepada salah satu arkeolog dari Balai Arkeologi Denpasar pada tanggal 25 Juni 2019 yaitu bapak Sunarya, dikemukakan bahwa keberadaan dinosaurus di Indonesia masih belum ditemukan. Indonesia hanya dikenal dari peninggalan manusia purbanya. Akan tetapi fosil dari manusia purba tidak ditemukan di wilayah Bali. Justru penemuan fosil manusia purba hanya ditemukan di wilayah pulau Jawa. Sementara itu beberapa penemuan yang ditemukan di daerah Bali hanya berupa peninggalan berupa artefak dari manusia purba itu sendiri, seperti peralatan berburu maupun “bekal” bagi masyarakat yang sudah meninggal maupun sarkofagus sebagai wadah tempat penguburan.

b. Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan ke sejumlah perpustakaan dan toko buku pada tanggal 29 Maret 2019, penulis menemukan beberapa komik edukasi yang memuat pengetahuan umum di toko buku, namun kebanyakan hanya berupa komik terjemahan. Bahkan komik yang menjelaskan tentang dinosaurus juga berupa komik edukasi terjemahan yang berasal dari China dan Korea. Sementara itu, di dalam perpustakaan umum yang penulis observasi, hanya terdapat komik hiburan lawas asal Jepang. Sama sekali tidak ada komik edukasi yang dikoleksi oleh perpustakaan. Selain itu penulis juga melakukan observasi ke Balai Arkeologi Denpasar untuk mencari data mengenai dinosaurus. Akan tetapi

catatan peninggalan sejarah yang terdapat disana hanya berupa barang peninggalan dari manusia purba yang berlokasi dari daerah seluruh pulau Bali, NTT serta NTB seperti candi, sarkofagus, prasasti maupun barang – barang seperti mangkuk, kendi, dan keris yang digunakan sebagai “bekal” untuk penguburan.

c. Hasil Kuesioner

Kuesioner dibagikan kepada 30 anak – anak SD Pelangi Dharma Nusantara yang duduk dikelas 5 dengan pertanyaan yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan mereka mengenai dinosaurus serta rasa suka membaca komik. Ketika diberi pertanyaan mengenai dinosaurus, anak – anak serempak menjawab hewan yang hidup jutaan tahun lalu dan sudah punah. Bahkan mereka dapat menyebut beberapa nama – nama dinosaurus seperti *t-rex*, *brontosaurus* dan *stegosaurus*. Anak – anak tersebut juga suka membaca komik, diantaranya adalah komik Naruto, komik Dilan, dan komik *Young Mom*.

Dari hasil wawancara, observasi maupun kuesioner dapat penulis simpulkan sebagai berikut:

1. Peran orang tua dalam hal memilah bacaan anak – anak sangat diperlukan, sehingga orang tua tidak selalu berpendapat bahwa komik dapat menurunkan prestasi belajar dari anak
2. Tidak ditemukannya buku komik ataupun buku pelajaran dinosaurus yang dibuat oleh orang Indonesia disebabkan oleh belum ditemukannya jejak – jejak adanya kehidupan dinosaurus di tanah Indonesia ini. Sementara yang ditemukan hanya fosil dari manusia purba yang sebagian besar berada di pulau Jawa khususnya di wilayah Sangiran.
3. Anak – anak usia 9 – 12 tahun sudah mengetahui apa yang dimaksud dengan dinosaurus, akan tetapi penyebutan namanya tidak sesuai dengan nama ilmiah dari dinosaurus yang sebenarnya. Sebagai contoh *brontosaurus* yang merupakan dinosaurus fiksi.
4. Sebagian besar anak – anak mengetahui dinosaurus dari film maupun kartun/animasi yang mereka tonton, sementara pengetahuan pada kartun/animasi dan film tersebut belum tentu benar karena biasanya genre yang digunakan adalah sains fiksi.
5. Sebagian besar anak – anak suka membaca komik, akan tetapi beberapa komik yang mereka baca justru tidak cocok untuk umur mereka.

PEMBAHASAN

Target Segmentasi Pasar

Target segmentasi pasar dari perancangan buku komik edukasi ini diuraikan dalam beberapa tinjauan, antara lain:

a. Demografis

Pada segmentasi demografis, konsumen dibagi berdasarkan kelompok – kelompok demografi (kependudukan) yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keinginan, pemilihan, dan pemakaian konsumen [1]. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan target pasar demografis untuk komik edukasi dinosaurus adalah orang yang berjenis kelamin laki – laki dan perempuan dengan rentang usia 9 – 12 tahun sebagai target primer dan usia 30 – 34 sebagai target sekunder.

b. Geografis

Segmentasi geografis mengelompokkan konsumen berdasarkan faktor wilayah geografis [1]. Berdasarkan penjelasan di atas, maka sasaran geografis yang dituju adalah anak – anak SD sebagai target primer dan orang tua sebagai target sekunder yang berada wilayah perkotaan khususnya di kota Denpasar.

c. Psikografis

Segmentasi berdasarkan psikografis merupakan segmentasi pasar yang dikelompokkan berdasarkan faktor psikologis konsumen berdasarkan kelas sosial, gaya hidup, dan ciri – ciri kepribadian [1]. Berdasarkan definisi tersebut dilihat dari segi psikografis, komik ini akan ditunjukkan pada anak – anak yang memiliki kepribadian rasa ingin tahu yang tinggi terhadap ilmu sains dan geologi.

d. Behaviour

Segmentasi pasar berdasarkan *behaviour* merupakan segmen pasar yang mengarah pada perilaku dari konsumen berdasarkan pengetahuan, sikap, kegunaan, atau tanggapan terhadap suatu produk yang dijual [1]. Faktor *behaviour* memiliki hubungan sangkut paut dengan faktor psikografis. Apabila dalam faktor psikografis anak – anak dinyatakan memiliki kepribadian rasa ingin tahu yang tinggi maka dalam faktor *behaviour* akan membahas pola pikir dari anak yang memiliki kepribadian rasa ingin tahu tinggi terhadap ilmu sains dan geologi yaitu, suka membaca, suka bertanya serta suka mengoleksi.

Strategi Kreatif

a. Pesan

Isi pesan yang disampaikan dari komik edukasi dinosaurus berupa informasi tentang dinosaurus. Hal tersebut berupa informasi dari tiap periode kehidupan dinosaurus, serta informasi tentang 3 dinosaurus karnivora dan herbivora ikonik yang hidup pada periode tersebut dengan pembahasannya berupa ciri – ciri fisik mereka. Isi pesan yang disampaikan tergolong dalam kategori informatif dan mengedukasi sehingga mampu menyampaikan pesan dengan tepat dan jelas serta memberikan ilmu tambahan kepada pembaca.

b. Strategi Visual

Strategi visual meliputi teknik ilustrasi yang digunakan dalam desain media. Pada setiap media, ilustrasi mencakup dari desain para karakter utama, beberapa dinosaurus serta judul komik akan digunakan. Sementara itu dalam proses pembuatan ilustrasi, akan menggunakan teknik gabungan gambar tangan yang digunakan dalam proses sketsa gambar dan digital digunakan dalam proses *finishing*.

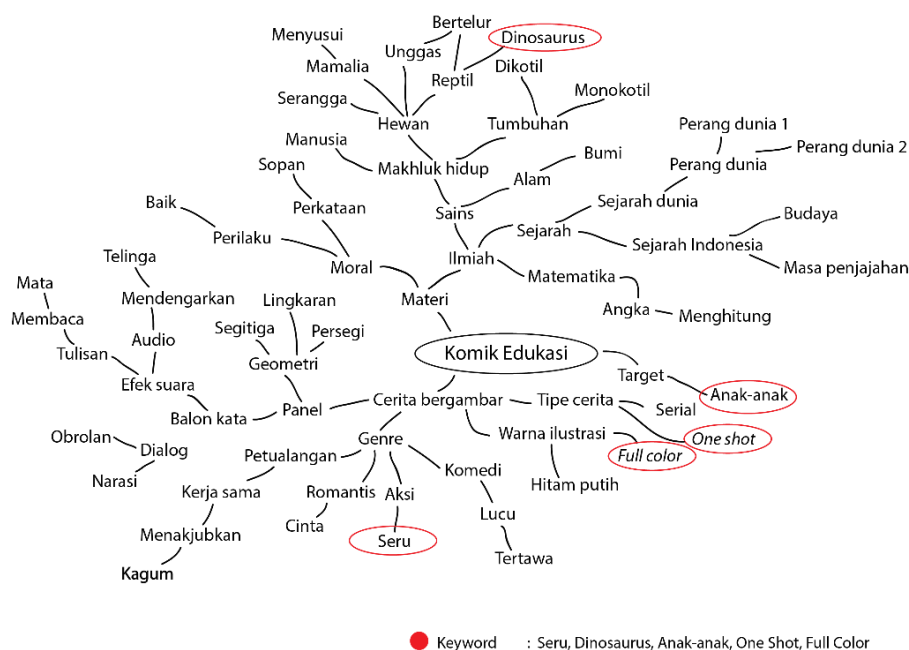
c. Gaya Visual

Gaya visual ilustrasi yang dominan digunakan adalah jenis ilustrasi kartun Jepang yang dicirikan dengan mata besar yang berkilaun. Ilustrasi ini digunakan agar dapat memberikan visual yang menarik bagi anak – anak serta terkesan santai dengan tujuan agar ilustrasi mendukung penceritaan komik yang tidak terlalu formal dan kaku. Pada bagian isi buku komik, ilustrasi juga akan dibuat *full color*.

d. Positioning

Positioning merupakan strategi komunikasi produsen dalam menempatkan suatu produk, merek atau perusahaannya sehingga mampu membangun persepsi produk di dalam pasar sasaran [2]. Pada komik edukasi yang dirancang akan menggunakan cerita yang ditulis oleh penulis sendiri serta karakternya akan didesain dengan menggunakan seragam anak sekolah dasar dan pakaian untuk seorang penjelajah.

Konsep Desain



Gambar 1. *Brainstorming*
[Sumber: Dokumentasi penulis, 2019]

Berdasarkan *brainstorming* diatas penulis mendapatkan *keyword* yaitu pendidikan, seru dinosaur, anak – anak, *one shot*, *full color*. Dari *keyword* tersebut, penulis menyimpulkan dan menghubungkan keseluruhannya dan mendapatkan konsep yaitu “Fun Learning With Time” atau belajar yang menyenangkan bersama waktu. *Fun learning* berarti belajar yang menyenangkan. Hal tersebut mengacu pada kegiatan belajar yang tidak kaku dan monoton sehingga menghilangkan rasa bosan. *Fun learning* akan mengarah pada komik yang menggunakan ilustrasi kartun *full color* dengan jalan cerita yang menarik serta mendidik selain itu, ilustrasi pada karakternya sebelum menjelajah ke dunia dinosaur menggunakan atribut seragam sekolah dasar Indonesia. Sedangkan *with time* berarti

bersama waktu, yang mengacu pada waktu hidup obyek edukasi yang berada pada masa lampau dengan subyek yang berada pada masa kini. Apabila keduanya digabungkan maka konsep *fun learning with time* bermakna belajar dengan menggunakan media komik yang mengambil tema dinosaur dengan ilustrasi kartun yang *full color* serta memiliki jalan cerita yang menarik, menyenangkan dan mendidik serta penceritaannya yang akan ditamatkan dalam 1 jilid buku.

Visualisasi Desain

Visualisasi desain dijabarkan sebagai berikut:

1. Buku Komik Edukasi “Jelajah Dinosaur



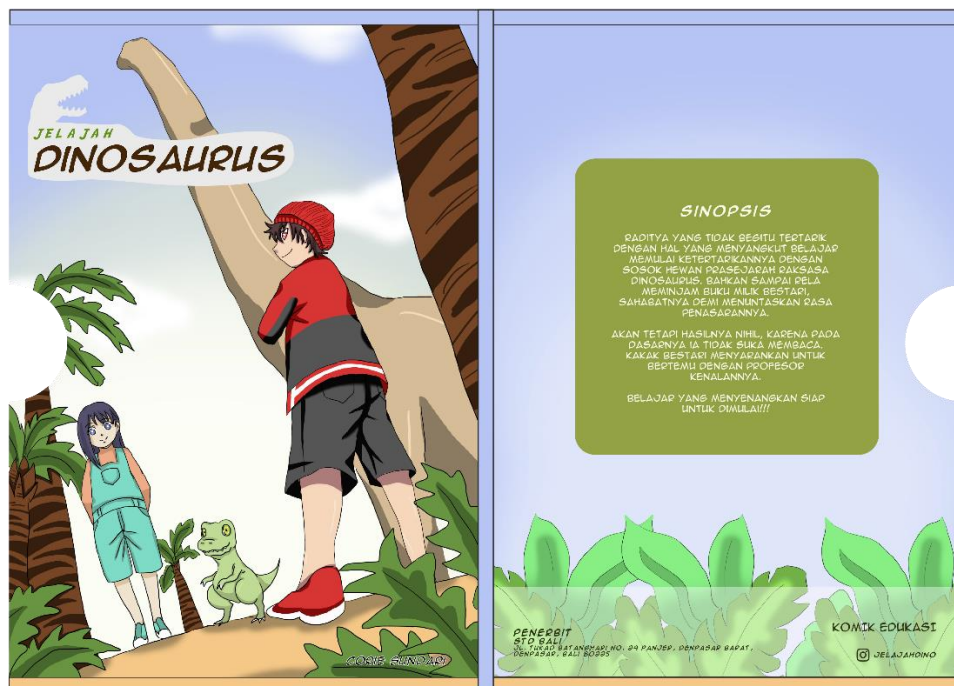
Gambar 2. Cover Komik
[Sumber: Dokumentasi penulis, 2019]



Gambar 2. isi Komik
[Sumber: Dokumentasi penulis, 2019]

- a. Ukuran
21 cm x 15 cm
- b. Bahan
Cover menggunakan bahan kertas *art paper* 310 gr dengan laminasi *glossy* dan isi menggunakan kertas hvs 100 gr.
- c. Teknik Cetak
Menggunakan teknik cetak digital *printing*.

2. Kemasan Buku Komik Edukasi



Gambar 2. Kemasan Komik
[Sumber: Dokumentasi penulis, 2019]

- a. Ukuran
21,5 cm x 15,5 cm x 0,5 cm
- b. Bahan
Menggunakan bahan kertas *art paper* 260 gr dengan laminasi *glossy*
- c. Teknik Cetak
Menggunakan teknik cetak digital *printing*.

3. Poster



Gambar 3. Poster
[Sumber: Dokumentasi penulis, 2019]

- Ukuran
42 cm x 29,7 cm (A3)
- Bahan
Menggunakan bahan kertas *art paper* 210 gr dengan laminasi *doff*
- Teknik Cetak
Menggunakan teknik cetak digital *printing*.

4. X-Banner



Gambar 4. X-Banner
[Sumber: Dokumentasi penulis, 2019]

- Ukuran
160 cm x 60 cm
- Bahan
Menggunakan bahan *flexy china* 280 gr
- Teknik Cetak
Menggunakan teknik cetak digital print.

5. Konten Sosial Media Instagram



Gambar 5. Konten Sosial Instagram
[Sumber: Dokumentasi penulis, 2019]

- a. Ukuran
1080 px x 1080 px

6. T-Shirt



Gambar 6. T-Shirt
[Sumber: Dokumentasi penulis, 2019]

- a. Ukuran
70 cm x 50 cm (ukuran cowok m)
- b. Bahan
Menggunakan bahan cotton combed 32s
- c. Teknik Cetak
Menggunakan teknik cetak sablon *hot press*.

7. Gantungan Kunci



Gambar 7. Gantungan Kunci
[Sumber: Dokumentasi penulis, 2019]

- a. Ukuran
Diameter 6 cm
- b. Bahan
Menggunakan bahan akrilik
- c. Teknik Cetak
Menggunakan teknik cetak digital print.

8. Stiker



Gambar 8. Stiker
[Sumber: Dokumentasi penulis, 2019]

- a. Ukuran
Ukuran tinggi tiap stiker 5 cm
- b. Bahan
Menggunakan bahan kertas stiker *vynil*
- c. Teknik Cetak
Menggunakan teknn cetak digital print.

9. Pembatas Buku



Gambar 9. Pembatas Buku
[Sumber: Dokumentasi penulis, 2019]

- a. Ukuran
18 cm x 2,96 cm
- b. Bahan
Menggunakan bahan kertas *art paper* 260 gr
dengan laminasi *doff*
- c. Teknik Cetak
Menggunakan teknik cetak digital print.

10. Cut Out Figure/Maskot



Gambar 10. Cut Out Figure
[Sumber: Dokumentasi penulis, 2019]

- a. Ukuran
100 cm x 74,62 cm
- b. Bahan
Menggunakan bahan triplek ketebalan 0,5
cm dengan dilapisi ilustrasi yang di print
pada media *flexy china*
- c. Teknik Cetak
Menggunakan teknik cetak digital print.

11. Tote Bag



Gambar 11. Tote Bag
[Sumber: Dokumentasi penulis, 2019]

- a. Ukuran
35 cm x 30 cm
- b. Bahan
Menggunakan bahan berupa kain kanvas
- c. Teknik Cetak
Menggunakan teknik cetak sablon *hot press*.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari berbagai tahapan perancangan, dapat ditarik kesimpulan:

- a. Konsep komik yang menarik untuk dibaca oleh anak – anak adalah konsep “*Fun Learning With Time*” yang didapatkan pada proses *brainstorming* dan memiliki arti belajar yang menyenangkan bersama waktu. Dari arti tersebut memiliki makna bahwa komik edukasi ini dibuat menyenangkan untuk dibaca karena tidak hanya memberi pelajaran, namun juga berisi cerita yang tidak membuat bosan ketika membacanya. Maka dari itu penulis berharap komik edukasi ini dapat membantu dan memberikan gaya pembelajaran yang tidak terkesan membosankan.
- b. Cara merancang cerita komik edukasi dan media komunikasi visual pendukung komik tentang dinosaurus sehingga mudah dipahami anak – anak adalah dengan melalui proses visualisasi komik edukasi menggunakan teknik digital *painting* dengan gaya visual komik Jepang. Visual tersebut digunakan berdasarkan hasil pertanyaan kuesioner yang penulis lakukan dan menyatakan bahwa anak – anak tersebut kebanyakan membaca komik yang menggunakan gaya visual komik Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pujirianto. *Dialektika kreatif Desain Periklanan.*, Malang: Surya Pena Gemilang, 2013.
- [2] Morrisani. *Periklanan – Komunikasi Pemasaran Terpadu.*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2010.