

Perancangan Cerita Bergambar Pentingnya Pengambilan Keputusan yang Bijak

Yusi Iwan¹, Heru Dwi Waluyanto², Hen Dian Yudani³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,

Universitas Kristen Petra,

Jl. Siwalankerto 121-131 Surabaya

Email: n3koryuu@gmail.com

Abstrak

Judul: Perancangan Cerita Bergambar Pentingnya Pengambilan Keputusan yang Bijak

Remaja adalah masa pencarian identitas diri, sehingga mereka sering bertindak hanya berdasarkan emosi sesaat. Hal ini menyebabkan mereka kurang bijak dalam bertindak, tanpa memikirkan konsekuensi ke depannya. Tujuan perancangan ini adalah untuk mengenalkan pada remaja pentingnya mengambil keputusan yang baik, dengan mempertimbangkan dahulu konsekuensinya sebelum bertindak. Cergam dengan beberapa akhir cerita bisa mengajarkan hal tersebut pada mereka. Mereka akan memperoleh akhir cerita sesuai dengan apa yang mereka pilih. Dengan demikian, mereka akan belajar untuk mempertimbangkan keputusan yang terbaik untuk menuju akhir yang bahagia.

Kata kunci: Remaja, Cergam, Beberapa Akhir Cerita, Mengambil Keputusan.

Abstract

Title: Designing A Storybook About The Importance of Good Decision Making

Puberty is when teenagers searching for their identities, often leading them into doing things based on a spur of moment. It encourages them to do things unwisely, without thinking about the consequences. The purpose of this work is to introduce the importance of good decision making to teenagers, by thinking about the consequences beforehand. A storybook with multiple endings can tell them about it. They will get an ending fitting their choices. By doing so, they will learn how important it is to choose the best decision that could lead them to a happy ending.

Keywords: Teenager, Storybook, Multiple Endings, Decision Making.

Pendahuluan

Remaja merupakan fase penting di mana mereka mulai mencari identitas diri. Pada masa ini tidak jarang mereka melakukan hal-hal yang berdasarkan hanya pada emosi sesaat, yang menjadi pemicu dari kenakalan remaja yang dilakukan. Menurut Ibu Christine, guru bimbingan konseling di SMP Santa Clara Surabaya, misalnya saja banyak remaja SMP yang lebih senang bermain ketimbang belajar atau mengasah keterampilan (wawancara, 27 September 2014). Mereka bisa betah berhadapan lama dengan *gadget*, sementara belajar menjadi terbengkalai. Mereka memutuskan melakukan demikian untuk memenuhi kesenangan sesaat, ketimbang melakukan hal lainnya yang lebih produktif. Mereka juga lebih senang mendengarkan pendapat teman sebayanya, sehingga bila mereka sampai salah pergaulan,

dampaknya bisa buruk. Mereka akan mengambil keputusan yang akan merugikan dirinya di masa depan.

Pengambilan keputusan dapat diartikan sebagai tindakan memilih di antara dua langkah atau lebih ("Decision" par. 6). Keputusan diambil dengan mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan untuk jangka waktu ke depannya. Keputusan ini yang kemudian menjadi solusi atas permasalahan yang sedang dihadapi. Permasalahan yang kecil pun perlu dipikirkan masak-masak supaya dapat diselesaikan dengan baik.

Pentingnya mengambil keputusan secara bijak bisa ditanamkan sejak awal sehingga karakter mereka akan terbentuk pada saat dewasa. Ketika anak sudah terbiasa membuat keputusan sendiri dengan

menimbang segala konsekuensinya, ia akan belajar mencari solusi atas apa yang sedang dihadapinya (Ambarwati, 95). Kemampuan mencari alternatif ini termasuk dalam hal-hal yang terus berkembang dalam sebuah proses kognitif. Proses kognitif meliputi perubahan dalam pikiran, intelegensi, dan bahasa individu (Santrock, 24).

Santrock mengemukakan dalam bukunya mengenai empat tahapan kognitif Piaget, bahwa pada tahap keempat yang disebut sebagai tahapan operasional formal yang terjadi antara usia 11-15 tahun, individu mampu berpikir lebih abstrak dan logis (Santrock, 50). Pada tahap terakhir ini individu belajar memecahkan masalah secara sistematis dengan memikirkan berbagai alternatif pemecahannya, dengan mempertimbangkan segala konsekuensinya. Pengambilan keputusan dapat dirumuskan secara sistematis. Dari rumus-rumus yang ada dapat disimpulkan secara umum. Dimulai dengan mengidentifikasi masalah, menganalisa pilihan yang ada, memahami konsekuensi, membuat keputusan, dan yang terakhir adalah mengevaluasi dan belajar dari keputusan tersebut (Parker par. 8).

Pembelajaran bisa dilakukan melalui sebuah "simulasi". Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian simulasi adalah metode pelatihan yang meragakan sesuatu dalam bentuk tiruan yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya. Alat simulasi bisa terdiri dari media apapun, selama sasaran bisa menyerap informasi dari proses peniruan tersebut. Cerita bergambar dengan konsep "Pilih Sendiri Ceritamu" adalah salah satunya. Konsep yang ditawarkan adalah sebuah cerita yang memiliki *multiple endings*. Pembaca akan diajak untuk ikut mengambil keputusan yang akan mempengaruhi jalannya cerita. Setiap pilihan yang ada perlu dipikirkan jauh ke depan untuk mencapai *good ending*. Bila keputusan yang diambil tidak tepat, cerita akan mengarah kepada *bad ending*. Konsep semacam ini pernah ada pada novel horor remaja "Goosebumps" dan masih bisa ditemukan dalam bentuk *visual novel*, sebuah genre *game* yang populer di Jepang.

Sasaran perancangan ditujukan kepada remaja usia 12-14 tahun yang termasuk dalam kategori *young adult*. Menurut Amanda Rutter, editor *Strange Chemistry*, buku bacaan untuk kategori *young adult* adalah bacaan yang protagonisnya berpengaruh besar dalam setiap kejadian, biasanya menggunakan sudut pandang orang pertama dan banyak menggunakan kata "aku" (dalam Lo par. 10). Dengan demikian bobot bacaan sudah mulai kompleks dengan menampilkan banyak konflik batin tokoh, yang menyebabkan pemecahan masalah lebih sulit karena lebih banyak hal yang harus dipertimbangkan.

Dengan dibuatnya sebuah buku cerita bergambar dengan konsep "Pilih Sendiri Ceritamu", diharapkan remaja tidak hanya sekedar membaca. Namun mereka juga bisa belajar untuk menganalisa situasi dengan cermat. Kemudian mereka membuat keputusan berdasarkan pertimbangan yang dianggap terbaik, bukan hanya berdasarkan impuls sesaat.

Tujuan Perancangan

Merancang buku cerita bergambar tentang pentingnya mengambil keputusan yang bijak untuk remaja usia 12-14 tahun.

Metode Perancangan

Metode Pengumpulan Data

- a. Observasi
Mengamati buku cerita di perpustakaan, toko buku, maupun internet, baik dari segi cerita, gaya bahasa, ilustrasi, serta karakteristik lainnya sebagai referensi pembuatan cerita bergambar yang menarik. Tidak hanya buku cerita, namun bisa dari komik, animasi, film, literatur, dan sebagainya yang dapat memperkaya ide cerita dan visual.
- b. Wawancara
Mengajukan pertanyaan kepada narasumber, dalam hal ini guru bimbingan konseling SMP, untuk memperoleh data lapangan.
- c. Kuesioner
Membagikan kuesioner kepada sejumlah siswa SMP untuk mengetahui seperti apa yang mereka sukai.
- d. Kepustakaan
Mencari informasi, data, maupun gambar yang dibutuhkan melalui berbagai media cetak seperti buku, majalah, surat kabar, dan sebagainya.
- e. Internet
Mencari berbagai gambar sebagai referensi visual untuk proses pembuatan cerita maupun ilustrasi.

Metode Analisis Data

Metode yang digunakan untuk menganalisa data adalah metode kualitatif. Data-data yang ada diseleksi dan dianalisa, kemudian ditarik kesimpulannya dengan menggunakan metode 5W+1H. Data yang diperoleh ini nantinya akan digunakan sebagai dasar untuk ide pembuatan perancangan, mulai dari teknik pembuatan cerita, ilustrasi, maupun media-media lainnya.

Pembahasan

Remaja merupakan tahap peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Di Indonesia yang tergolong sebagai remaja adalah mereka yang berusia 11-24 tahun dan belum menikah (Sarwono, 14). Menurut Blos yang dijelaskan oleh Sarwono (1989), dalam proses

penyesuaian diri menuju kedewasaan, ada tiga tahapan perkembangan, yakni remaja awal, remaja madya, dan remaja akhir. Fokus perancangan menargetkan pada tahap remaja awal. Pada tahap ini mereka masih terheran-heran akan perubahan yang terjadi pada tubuhnya sendiri. Mereka mulai mengembangkan pikiran-pikiran baru, serta memiliki kepekaan yang berlebihan. Ditambah dengan kurangnya kendali terhadap "ego", menyebabkan remaja awal sulit mengerti dan dimengerti orang dewasa.

Teori Freud menyebutkan bahwa kepribadian memiliki tiga struktur, yaitu, *id*, *ego*, dan *superego* (Santrock, 42).

- a. *Id* adalah struktur kepribadian yang terdiri dari naluri.
- b. *Ego* adalah struktur kepribadian yang berfungsi menghadapi tuntutan realitas, yang membuat keputusan rasional.
- c. *Superego* adalah struktur kepribadian yang merupakan cabang moral dari kepribadian. *Superego*-lah yang menimbang apakah sesuatu itu benar atau salah. *Superego* biasa disebut sebagai "hati nurani".

Sekali *superego* terbentuk, *ego* tidak lagi hanya mengikuti kehendak *id*, namun juga mempertimbangkan *superego*. Seorang remaja yang sudah terbentuk *superego*-nya, akan berbuat demikian sehingga tidak melanggar larangan (Sarwono, 92). Karenanya remaja awal merupakan tahapan usia yang krusial karena pada tahap ini *superego* masih berkembang, sehingga memungkinkan perilaku remaja masih dipengaruhi oleh *id*.

Hal ini tampak dari cara mereka dalam mengambil keputusan. Menurut Ibu Christine, misalnya, anak-anak SMP lebih suka untuk bermain ketimbang belajar (wawancara, 27 September 2014). Mereka lebih banyak menghabiskan waktu di depan komputer, televisi, atau *handphone*. Dalam hal ini berarti mereka lebih memilih menghabiskan waktu dengan kegiatan yang nonproduktif, ketimbang kegiatan produktif seperti belajar atau mengasah *skill*. Sehingga bisa disimpulkan pada usia ini mereka masih menuruti *id* atau "hawa nafsu" mereka.

Menurut Piaget, tahapan perkembangan Piaget adalah sebagai berikut (Santrock, 50):

- a. tahap sensorimotorik (0-2 tahun),
- b. tahap praoperasional (2-7 tahun),
- c. tahap operasional konkrit (7-11 tahun), dan
- d. tahap operasional formal (11-15 tahun).

Tahap operasional formal merupakan tahapan di mana individu mulai mengembangkan kemampuan berpikir secara abstrak dan logis (Santrock, 50). Mereka mampu membayangkan situasi rekaan, kejadian yang semata-mata berupa kemungkinan hipotesis dan

mencoba mengolahnya dengan pemikiran logis (Santrock, 108). Sehingga mereka dapat dengan efektif beradaptasi terhadap bermacam permasalahan, mereka bisa menghadapi permasalahan dengan banyak cara dan dari berbagai sudut pandang (Ginsburg dan Oppen, 202).

Wayne Parker, dalam artikelnya yang berjudul *Helping Children Make Good Decisions*, menyimpulkan pola yang umum dalam mengambil sebuah keputusan, yakni (par. 8):

- a. mengidentifikasi masalah,
- b. menganalisa pilihan yang ada,
- c. memahami konsekuensi,
- d. membuat keputusan, dan
- e. mengevaluasi dan belajar dari keputusan tersebut.

Rumusan tersebut bisa diajarkan kepada remaja, sehingga mereka memahami bagaimana mengambil sebuah keputusan yang tepat dalam menghadapi sebuah permasalahan. Misalnya saja dalam lingkup pergaulan dengan teman sebaya. Remaja tersebut harus bisa memutuskan mana yang baik dan mana yang perlu dihindari bagi dirinya. Keputusan yang tidak tepat akan menyebabkan dirinya terjebak untuk melakukan kenakalan remaja.

Faktor penyebab kenakalan remaja bisa berpangkal pada dirinya sendiri yang disebabkan oleh hal-hal berikut (Gunarsa, 22):

- a. Kekurangan penampungan emosional.
- b. Kelemahan dalam mengendalikan dorongan-dorongan dan kecenderungannya.
- c. Kegagalan prestasi sekolah atau pergaulan.
- d. Kekurangan dalam pembentukan hati nurani.

Kekurangan-kekurangan inilah yang mengantarkan remaja dalam menyikapi sebuah situasi dengan kurang tepat. Di sini terlihat bahwa faktor kurangnya pembentukan *superego* berperan penting dalam kenakalan remaja: pengambilan keputusan yang kurang tepat.

Remaja pada usia 12-16 tahun merupakan masa pubertait, di mana mereka mengalami perubahan fisik dan psikis, seperti pelepasan diri dari ikatan emosional dengan orangtua, pembentukan rencana hidup dan sistem nilai sendiri (Gunarsa, 5). Pada masa ini rasa ingin tahu mereka sangat besar, sehingga mereka ingin mencoba-coba berbagai hal. Namun mereka terhalang oleh banyak hal, seperti biaya misalnya, sehingga akhirnya mereka bereksperimen dalam khayalan dan fantasinya (Gunarsa, 70). Karenanya mereka memiliki daya imajinasi yang kuat. Rousseau menganjurkan anak pada usia ini belajar tentang alam dan kesenian, dengan proses sebagai fokus utamanya, bukan hasil belajarnya (Sarwono, 22).

Remaja sering bersikap kritis, seperti menentang nilai-nilai dan dasar-dasar hidup orangtua. Meski demikian mereka tetap menginginkan suatu sistem nilai yang tetap dan memberi rasa aman kepada mereka. Nilai ini yang akan menjadi pegangan dan petunjuk bagi perilaku mereka (Gunarsa, 94). Untuk menanamkan nilai tersebut, bisa melalui tokoh teladan sebagai contoh yang positif bagi remaja yang penuh kebingungan dan keraguan. Dengan memiliki tokoh untuk dikagumi, mereka akan mengikuti jejak hidup tokoh tersebut yang akan membawa remaja ke suatu kehidupan yang wajar (Gunarsa, 73).

Analisis Data Lapangan

Data lapangan diambil berdasarkan kuesioner yang dibagikan kepada sejumlah siswa SMP yang menjadi target perancangan. Pengambilan data dilakukan pada tanggal 6 Oktober 2014 di SMPK Santa Clara Surabaya. Koresponden berusia antara 11-14 tahun. Total koresponden valid adalah 75 kuesioner. Kuesioner tersebut dibagikan untuk mengetahui minat baca siswa terhadap objek perancangan, serta untuk mengetahui apa yang kira-kira disukai oleh audiens.

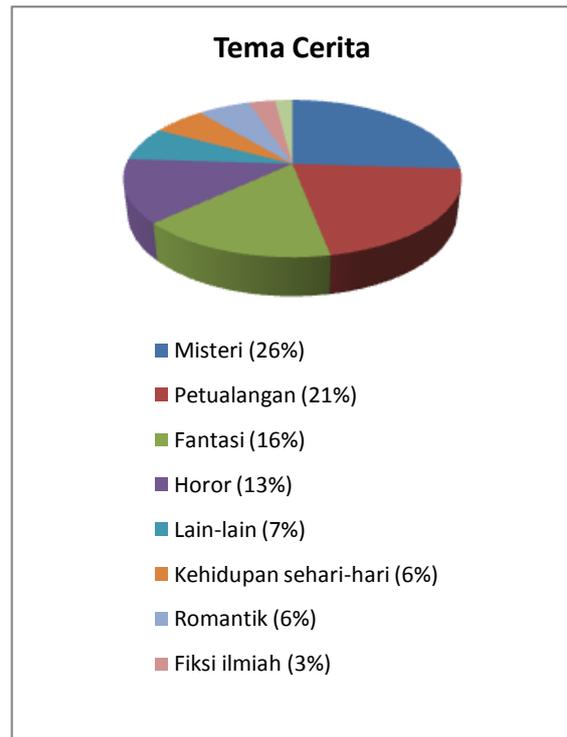


Gambar 1. Diagram jumlah koresponden

Jumlah kuesioner valid adalah 75, dengan perbandingan 37 siswa dan 38 siswi. Sebanyak 30 anak memilih buku cerita bergambar, sedangkan 45 siswanya lebih memilih komik. Khususnya dari siswa kebanyakan lebih memilih komik ketimbang siswi.

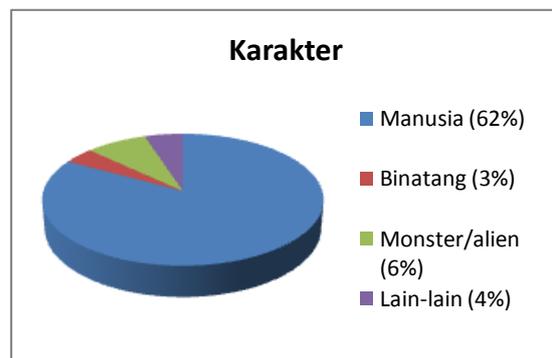


Gambar 2. Diagram bacaan yang disukai



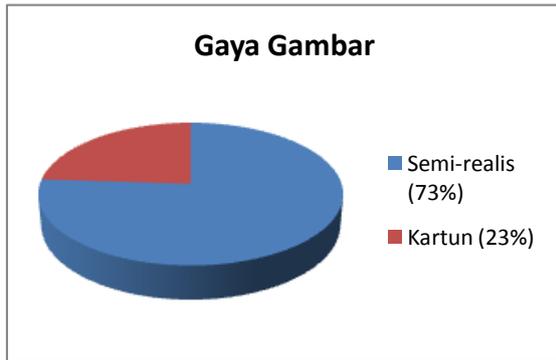
Gambar 3. Diagram tema cerita yang disukai

Untuk tema cerita yang disukai paling banyak memilih misteri. Kemudian urutan berikutnya adalah petualangan, fantasi, dan horor. Dari siswa, mereka paling banyak memilih petualangan, kemudian misteri. Sedangkan para siswi paling banyak memilih tema misteri, kemudian petualangan. Sebuah fenomena yang menarik adalah ternyata kebanyakan siswa tidak familiar dengan istilah *science-fiction* atau fiksi ilmiah. Padahal bacaan untuk anak-anak usia mereka (*young adult*) di luar negeri mulai banyak yang memasukkan tema *sci-fi*, sementara mereka bahkan tidak familiar dengan istilah tersebut.



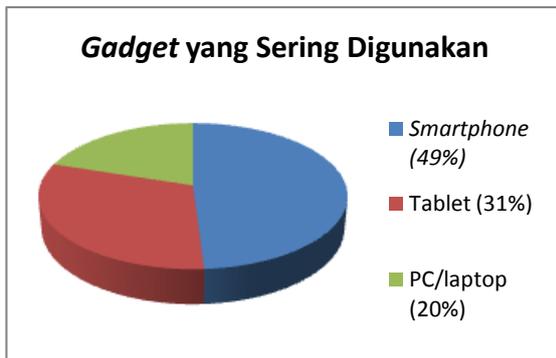
Gambar 4. Diagram desain karakter yang disukai

Karakter yang disukai untuk cerita adalah karakter manusia. Sebanyak 62 anak memilih karakter manusia sebagai karakter-karakter utamanya. Sedangkan karakter monster/alien dipilih oleh 6 anak, binatang oleh 3 anak, dan 4 anak memilih lain-lain.



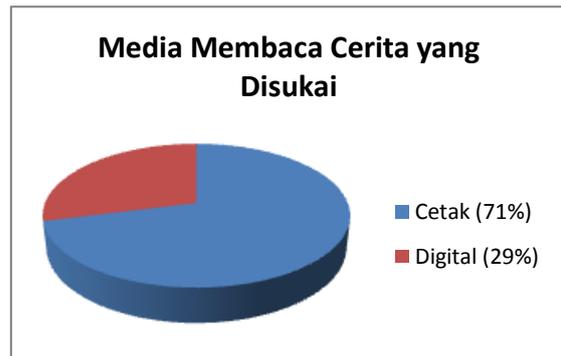
Gambar 5. Diagram gaya gambar yang disukai

Gaya gambar yang disukai semi-realis, sisanya 20 memilih gaya gambar kartun. Meski istilah yang diberikan adalah semi-realis dan kartun, namun contoh gambar yang ditampilkan pada kuesioner sebenarnya adalah gambar karakter pemuda dengan seekor anjing, yang dibuat sesuai dengan proporsi sebenarnya, namun gambarnya masih sederhana. Sedangkan yang satunya adalah gambar hewan yang lucu, seperti manusia dan proporsinya sudah banyak disederhanakan (gaya gambar mirip dengan animasi *Tom & Jerry*).



Gambar 6. Diagram penggunaan gadget

Seluruh siswa memiliki *gadget*, dengan penggunaan paling sering adalah *smartphone*, kemudian tablet, dan komputer. Meski angka penggunaan *gadget* sangat tinggi, namun media bacaan yang disukai oleh siswa adalah dalam bentuk cetak. Sebanyak 53 anak memilih versi cetak, sedangkan 22 sisanya memilih dalam bentuk digital.



Gambar 7. Diagram media bacaan yang disukai

Target Audience

- Demografis**
Perancangan ditujukan untuk remaja usia 12-14 tahun, mencakup laki-laki dan perempuan, dari keluarga dengan status kelas ekonomi menengah ke atas. Tahap pendidikan adalah SMP.
- Geografis**
Tinggal di wilayah kota Surabaya, Jawa Timur.
- Psikografis**
Remaja yang baru saja memasuki pubertas sehingga mengalami perubahan fisik dan psikis. Tahap usia ini adalah saat remaja mencari identitas diri mereka, serta mulai memiliki pemikiran mereka sendiri terhadap nilai-nilai yang ada. Pada usia ini juga, mereka lebih banyak berkumpul dengan teman sebaya dan mendengarkan pendapat mereka. Mereka juga sering berkhayal dan bereksperimen dalam imajinasi mereka.
- Behavioristis**
Remaja yang suka membaca, memiliki rasa ingin tahu yang besar, suka berimajinasi, serta mudah terpengaruh oleh media dan teknologi.

Cerita Bergambar (Cergam)

Cerita bergambar, atau yang biasa disingkat menjadi cergam, merupakan sebuah karya yang memadukan antara ilustrasi dan naskah. Menurut Elizabeth Kennedy, buku cerita bergambar adalah buku yang ilustrasinya sama pentingnya (atau bahkan lebih penting daripada) kata-kata dalam menceritakan kisah (par. 1). Dengan demikian fokus utama pada cergam adalah ilustrasi dengan teks sebagai pendukungnya. Pendapat lain dikemukakan oleh Mary Renck Jalongo dalam bukunya *Young Children and Picture Books*, Donna Norton menyatakan untuk menjadi sebuah buku cerita bergambar, karya harus menyediakan "keseimbangan antara gambar dan teks, sehingga mereka tidak akan efektif tanpa satu sama lain" (11). Menurut pendapat ini, ilustrasi dan teks sama pentingnya dalam sebuah cergam, tidak ada yang lebih mendominasi.

Sementara dalam jurnal *Membaca Wajah Komik Indonesia* oleh Karna Mustaqim, hal yang berbeda disampaikan oleh pengamat komik Indonesia, Arswendo Atmowiloto. Arswendo mengatakan bahwa

dalam sejarah Indonesia, cergam adalah komik. Istilah cergam dikatakan akronim dari cerita bergambar atau cerita berbentuk gambar yang meniru istilah cerita pendek atau cerpen (40).

Meski terdapat pendapat yang berbeda-beda, namun pada dasarnya cergam dapat disimpulkan sebagai sebuah karya yang menggabungkan antara teks dan gambar. Gambar sama pentingnya dengan teks, saling melengkapi informasi satu sama lain. Bahkan pada dasarnya cergam dan komik sama, hanya cara penyajiannya yang berbeda meskipun sama-sama terdiri dari ilustrasi dan teks.

Konsep Kreatif

Tujuan Kreatif

Perancangan buku cergam dengan *multiple endings* ini dibuat dengan tujuan supaya pembaca tidak hanya pasif membaca, namun ikut berpikir dalam menentukan nasib tokoh utama. Secara umum, tujuan utamanya yaitu:

- a. Edukatif
Mengedukasi pembacanya bagaimana berpikir secara sistematis yang berguna dalam pengambilan keputusan dalam memecahkan sebuah permasalahan.
- b. Menyampaikan pesan
Pesan yang disampaikan adalah pesan moral, yakni pentingnya belajar dan beteman yang baik.
- c. Hiburan
Memberikan hiburan yang bermutu di waktu senggang, ketika media massa menyajikan hiburan dengan konten yang dapat memberikan pengaruh yang kurang baik terhadap remaja.

Isi dan Tema Buku Cergam

Genre utama cerita adalah petulungan, fantasi, dan misteri. *Setting* cerita yang digunakan adalah Cina lama pada masa kerajaan, dengan unsur fantasi yang berhubungan dengan makhluk mistis. Untuk konsep cerita berangkat dari konsep keseimbangan *yin* dan *yang*, yang merupakan basis dari banyak konsep filosofi di Cina. Kemudian dihubungkan dengan kepercayaan mereka yang menyembah para dewa.

Cergam akan dibuat dengan konsep *multiple endings*. *Ending* yang didapat akan dipengaruhi oleh pilihan yang diambil oleh pembaca. Jumlah *ending* keseluruhan adalah lima, dengan tiga *bad ending*, satu *normal ending*, dan satu *happy ending*. Melalui *ending* yang berbeda-beda, pembaca dapat mengenal tiap-tiap karakter dengan lebih mendalam.

Gaya Visual

Gaya gambar yang akan digunakan adalah semi-realis, di mana proporsi dan bentuk objek mengikuti proporsi aslinya, namun dibuat dengan detail yang sederhana. Gaya gambar cenderung ke arah *manga*

atau komik Jepang, mengingat banyak audiens yang suka membaca komik.

Gaya Penulisan Naskah

Naskah akan ditulis dalam bentuk narasi, menggunakan kalimat langsung dan kalimat tak langsung. Cerita akan ditulis menggunakan sudut pandang tokoh utama, sehingga pembaca seolah-olah sedang menjadi karakter tersebut. Untuk gaya bahasa akan menggunakan bahasa yang santai dan ringan, namun tetap sopan. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia.

Teknik Visualisasi

Penggambaran cergam dilakukan secara *hand-drawn* dengan menggunakan pensil. Gambar tersebut dibuat berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Untuk pewarnaan akan dilakukan secara manual menggunakan pensil warna, kemudian *finishing* dilakukan dengan komputer.

Judul Buku Cergam

Judul dari buku cergam yang dibuat adalah "Tale of Yin Yang", dengan judul alternatif dalam bahasa Mandarin, yakni "阴阳" (dibaca "Yīn Yáng").

Sinopsis Cerita

Dalam buku ini, Anda akan bertualang sebagai Shang Xiaming, sang tokoh utama. Demi bakti pada orangtua, Anda pergi ke ibukota untuk mengikuti ujian negara yang akan diadakan seminggu lagi. Dalam perjalanan, Anda bertemu dengan Mao si kucing yang tidak pernah menginjakkan kaki ke dunia luar, Lüfei si murai hijau dengan suara merdu, kemudian Yin.. gadis misterius pemilik Lüfei. Masalah demi masalah mulai bermunculan, meminta Anda untuk memilih keputusan dengan hati-hati. Bagaimana Anda akan mengakhiri kisah ini? Dengan bahagia, sedih, atau...?

Desain Karakter

- a. Shang Xiaming
Xiaming adalah anak angkat dari pasangan Shang. Xiaming adalah anak yang rajin dan berbakti kepada orangtua, sebagai rasa terima kasih karena telah membesarkannya seperti anak sendiri.
- b. Yin
Yin adalah makhluk dari istana langit yang bertugas untuk mengatur malam di bumi. Yin turun ke bumi dan menyamar untuk mencari cara bagaimana mengembalikan kekuatan Yang, kakak kembarnya.



Gambar 8. Desain karakter Shang Xiaming, Yin, dan Yang

c. Lüfei (Yang)

Burung murai berwarna hijau milik Yin, yang merupakan momentum dari kakaknya yang sudah meninggal, atau setidaknya menurut Yin. Sebenarnya Lüfei adalah penjelmaan Yang. Karena tidak memiliki kekuatan yang cukup, Yang hanya dapat bertahan dalam wujud kecil.



Gambar 9. Desain karakter Mao dan Lüfei

d. Mao

Kucing yang tinggal bersama Kakek di sebuah pondok dalam hutan. Mao tidak pernah menginjakkan kaki ke dunia luar, bahkan setelah kematian Kakek. Karenanya dia sangat senang bertemu dengan Xiaming, yang memberinya keberanian untuk keluar dari dunianya yang kecil.

e. Daji

Selir kesayangan kaisar yang sebenarnya adalah siluman rubah. Dengan kekuatannya, Daji bisa memperdaya manusia, termasuk sang kaisar. Segala keinginannya selalu dipenuhi kaisar, mulai dari pakaian, perhiasan, harta, dan sebagainya. Masih belum puas, Daji ingin memenuhi rasa ingin tahunya: seperti apa ketika dunia berakhir.



Gambar 10. Desain karakter Daji dalam wujud manusia dan rubah

f. Tuan dan Nyonya Shang

Pasangan yang membesarkan Xiaming seperti anak sendiri. Nyonya Shang tidak bisa memiliki anak, dan pada saat itu orangtua Xiaming yang sebenarnya meninggal karena kecelakaan. Tuan Shang yang merupakan kerabat jauh memutuskan mengangkat Xiaming sebagai anak mereka. Mereka sangat menyayangi Xiaming seperti anak mereka sendiri.



Gambar 11. Desain karakter Tuan dan Nyonya Shang

g. Kakek

Kakek yang tinggal bersama Mao. Kakek senang bertualang ke berbagai tempat, dan mengumpulkan berbagai buku. Akhirnya beliau memutuskan untuk menghabiskan sisa hidupnya di pondok tersebut hingga bertemu Mao yang kelaparan dan pingsan di depan pondoknya. Namun Kakek meninggal empat bulan, sebelum akhirnya Mao bertemu Xiaming.

Storyline

Cerita dimulai dengan Xiaming, hendak berangkat menuju ibukota untuk mengikuti ujian negara. Bila dia lulus, maka dia bisa menjadi pejabat. Dalam perjalanan menuju ibukota, Xiaming melihat seekor

kucing yang ditindas oleh serigala. Xiaming memutuskan untuk menolongnya, kemudian dia dikejar oleh serigala hingga terjatuh dari tebing dan pingsan.

Xiaming terbangun di rumah milik Mao, kucing yang ia selamatkan tadi. Mao lah yang merawatnya selama dua hari dia pingsan. Mao menyuruh Xiaming untuk istirahat sehari lagi karena dia baru saja siuman. Xiaming setuju.

Keesokan harinya ketika hendak berangkat, lagi-lagi Maoi meminta Xiaming tinggal sehari lagi, karena masih ada waktu sampai sebelum ujian dimulai. Xiaming yang merasa tidak enak pada Mao, bimbang, karena dia tahu Mao sudah lama hidup sendirian di situ, sehingga Mao sedikit kesepian. Apa yang sebaiknya dilakukan?

a. "...aku akan tinggal sehari lagi" (*bad ending 1*)

Bila Xiaming tinggal sehari lagi, Mao akan melakukan segala cara agar Xiaming tinggal di situ selamanya. Rupanya Mao mendapatkan ramuan sihir dari seseorang, yang dapat membuat orang lupa akan masalahnya dan dia hanya akan merasa senang. Mao memutuskan untuk menggunakan ramuan tersebut dalam makanan yang disajikan. Akhirnya Xiaming benar-benar lupa dengan urusan utamanya, semua ingatannya hilang. Namun anehnya dia tetap merasa senang dan masa bodoh dengan apa yang dia lupakan. (Tamat).

b. "mungkin sebaiknya aku berangkat.."

Karena kasihan pada Mao yang sendirian, Xiaming mengajak Mao untuk ikut ke ibukota, supaya dia bisa melihat seperti apa dunia luar.

Dalam perjalanan, mereka menemukan Lüfei yang terluka. Xiaming pun mengobatinya, dan si murai tersebut senang dan mengikuti mereka. Ketika tiba di pinggir ibukota, mereka bertemu dengan Yin, gadis yang mengaku sebagai pemilik burung murai tersebut. Menurut Yin, Lüfei adalah peninggalan dari kakaknya yang telah meninggal. Sebagai tanda terima kasih, Yin menawari Xiaming dan Mao untuk bermalam di tempatnya.

Malam harinya ketika mereka tidur, Yin mengendap masuk ke kamar Xiaming dan mencoba membunuhnya, namun digagalkan oleh Mao yang sudah curiga sejak awal. Mao pun berlari keluar bersama Xiaming dan mereka mencari penginapan lain di kota tersebut. Xiaming sempat melihat Yin menitikkan air mata.

Keesokan harinya, Xiaming dan Mao menuju istana. Meski hari sudah hampir siang, namun langit masih seperti dini hari. Pada hari itu, sebagian area istana dibuka untuk umum. Mao pun berkeliling sambil menunggu Xiaming menyelesaikan ujiannya. Sebelum ujian, Mao memberikan kantong kecil sebagai jimat untuk Xiaming.

Setelah ujian selesai, ketika Xiaming mencari Mao, dia berpapasan dengan Daji, selir kaisar yang sangat cantik. Daji meminta tolong pada Xiaming yang seorang pelajar, untuk menjelaskan sesuatu yang tidak dia pahami. Di sini Xiaming bimbang, apa yang sebaiknya dia lakukan?

a. "...sebaiknya aku membantunya.." (*bad ending 2*)

Bila memang ada yang bisa dibantu, maka Xiaming akan membantunya. Setelah mengikuti Daji masuk ke sebuah ruangan, dia disergap dua pengawal. Penjaga menangkanya dengan alasan bahwa Xiaming bermaksud buruk pada selir kaisar. Namun ada yang aneh pada mereka, mereka seperti sedang dalam pengaruh hipnotis. Xiaming pun dihujani oleh senjata oleh pengawal. Namun Xiaming tidak mati. Kemudian Daji mengambil kekuatan dalam diri Xiaming, dan perlahan-lahan akhirnya Xiaming melemah. Mao kemudian masuk dan memprotes Daji yang melanggar perjanjian mereka. Namun terlambat, Xiaming akhirnya mati. (Tamat).

b. "...sebaiknya aku meneruskan mencari Mao.."

Meski Xiaming menolak, namun ada sesuatu yang mempengaruhinya untuk mengikuti Daji, yang menyebabkan pikiran dan badan tidak sejalan. Xiaming dengan waswas mengikuti Daji masuk ke sebuah ruangan.

Daji menarik pedang seorang pengawal, namun pengawal itu hanya diam saja tanpa ekspresi. Kemudian dia menghunuskan pedangnya ke jantung Xiaming. Anehnya, Xiaming tidak mati, malahan perlahan lukanya menutup. Ketika Daji mencoba membunuhnya lagi, Mao menerobos masuk dan memprotes Daji yang melanggar perjanjian mereka. Mao kabur bersama Xiaming keluar dari istana melalui pintu belakang untuk menghindari pengawal. Ketika mereka keluar, Lüfei menghampiri mereka dan mengubah wujudnya menjadi manusia. Mao panik melihat sosoknya. Lüfei memperkenalkan diri sebagai Yang, makhluk langit yang mengatur siang, sedangkan Yin, adiknya bertugas mengatur malam. Akhirnya Mao mengaku, bahwa untuk menyembuhkan Xiaming yang saat itu diambang kematian, dia menjebak Yang dan mengambil kekuatannya dengan bantuan Daji. Kekuatan Yang saat ini ada di dalam Xiaming dan menopangnya supaya tetap hidup. Bila kekuatannya dikembalikan, maka Xiaming akan mati.

Yang meminta tolong pada Xiaming untuk menyelamatkan adiknya, yang diculik oleh Daji. Meski Mao menolak, tapi Xiaming setuju karena merasa berhutang budi pada Yang. Akhirnya mereka kembali masuk untuk menyelamatkan Yin. Yang kembali menjadi Lüfei karena kekuatannya tidak cukup untuk mempertahankan wujud manusia.

Mereka kembali masuk ke istana dan berhasil menemukan Yin dalam keadaan terikat, namun Daji tidak ada. Apa yang akan dilakukan?

a. Langsung menghampiri Yin (*normal ending*)

Selagi Daji tak ada, maka mereka segera masuk untuk menolong Yin. Namun ternyata Daji sudah menunggu, Yin yang terikat ternyata adalah Daji yang menyamar. Segera setelah Xiaming mendekati "Yin", Daji langsung menusuknya. Xiaming yang melemah, diambil kekuatannya oleh Daji, namun Mao dengan cepat mengambilnya dan memberikannya pada Yang. Dengan kekuatan Yang, Daji dengan mudah dikalahkan dan Daji disegel menjadi seekor rubah kecil tanpa kekuatan. Kemudian Yin dan Yang kembali ke istana langit, membawa Daji untuk diadili di pengadilan langit. Mao hanya bisa meratapi kepergian Xiaming. Beberapa bulan kemudian, Mao yang sudah kembali ke rumahnya, dikejutkan suara benturan keras di pintu rumahnya. Seekor burung murai biru kecil pingsan beserta sepucuk surat terikat di kakinya. Surat itu dai Yang, mengatakan bahwa burung itu adalah reinkarnasi Xiaming. Karena murai biru itu kehilangan keluarganya, Yang menyuruhnya untuk pergi mencari Mao. Akhirnya Mao pun kembali berkelana bersama dengan si murai biru, Xiao Ming. (Tamat).

b. Langsung masuk

Xiaming curiga dengan Daji yang tidak terlihat bersama Yin. Dengan berhati-hati, mereka masuk dan benar ternyata Daji telah menunggu mereka dengan menyamar menjadi Yin. Tanpa basa-basi Daji langsung menyerang Xiaming dan dia terdesak.

Melihat Xiaming terdesak, Lüfei mematuhi Daji, mengalihkan perhatiannya. Kemudian Mao dan Xiaming berlari keluar dari ruangan, dan mereka menyusun rencana. Apa yang akan dilakukan Xiaming?

a. Menggunakan kekuatan Yang (*bad ending 3*)

Xiaming memutuskan menggunakan kekuatan Yang dan Daji pun bisa dikalahkan dengan mudah. Xiaming menjadi lengah karena merasa punya kekuatan Tiba-tiba Daji dalam wujud roh langsung merasuki Xiaming. Karena roh Daji terlalu kuat, lama kelamaan roh Xiaming yang sebenarnya mati. Mao dipengaruhi untuk menjadi pengikutnya, sedangkan kekuatan Yin juga diambil. Setelah itu, Daji dalam tubuh Xiaming, mengumpulkan roh-roh jahat lainnya dan memimpin penyerangan ke istana langit. Penyerangan itu berhasil, dan Daji memaklumkan dirinya sebagai kaisar istana langit yang baru. Akhirnya rasa ingin tahu Daji terpenuhi: seperti apa ketika dunia berakhir. (Tamat).

b. Menolak menggunakan kekuatan Yang (*happy ending*)

Mao teringat pada jimat yang diberikannya pada Xiaming. Isi kantong itu adalah botol yang dia gunakan untuk mengambil kekuatan Yang. Mao menyarankan untuk menggunakan botol tersebut pada Daji.

Tiba-tiba mereka dikagetkan oleh serangan Daji. Mao melindungi Xiaming sehingga dia terluka. Xiaming berdiri di depan Mao, menghalangi Daji. Dan saat Daji mendekat, Xiaming membuka tutup botol tersebut, dan kekuatan Daji terhisap. Daji berubah menjadi wujud menjadi seekor rubah kecil. Dengan cepat Daji diikat supaya tidak bisa kabur. Kemudian mereka kembali ke ruangan tad dan membebaskan Yin.

Lüfei semakin melemah dan perlahan-lahan menghilang karena sudah tidak memiliki kekuatan yang cukup untuk bertahan. Yin menangisi kepergian kakaknya dan bertanya pada Xiaming apa yang akan dia lakukan sekarang. Xiaming memutuskan untuk menggantikan Yang. Xiaming minta pada Mao untuk pergi ke rumah pasangan Shang untuk menjelaskan semuanya. Xiaming dan Yin pergi ke istana langit dan Daji dihukum oleh pengadilan langit, sementara Xiaming dinobatkan menjadi "Yang" yang baru. Xiaming menjalankan tugasnya dengan baik.

Beberapa waktu telah berlalu, Yin mendapati Xiaming yang melamun. Mengetahui kerinduannya pada ayah dan ibunya, Yin menawari untuk mengunjungi mereka sesekali. Ketika mereka berkunjung, Mao ternyata tinggal bersama dengan Tuan dan Nyonya Shang. Semenjak itu sekali dalam setahun, mereka berdua akan turun untuk mengunjungi orangtua Xiaming dan Mao. (Tamat).

Final Artwork

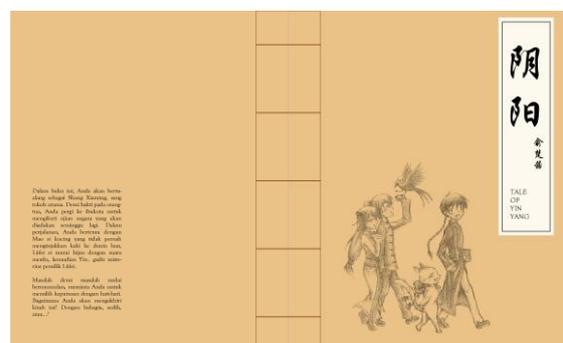
Buku Cergam "Tale of Yin Yang"

Format : cetak *full color*

Ukuran : 21 x 17 cm

Isi : 50 halaman

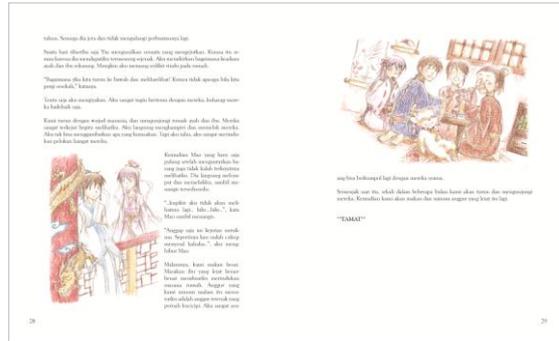
Finishing : jilid *hardcover* + jaket buku



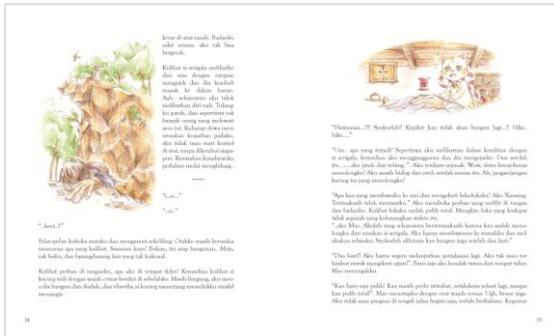
Gambar 12. Desain cover cergam



Gambar 13. Halaman 12-13



Gambar 17. Halaman 28-29 yang merupakan happy ending



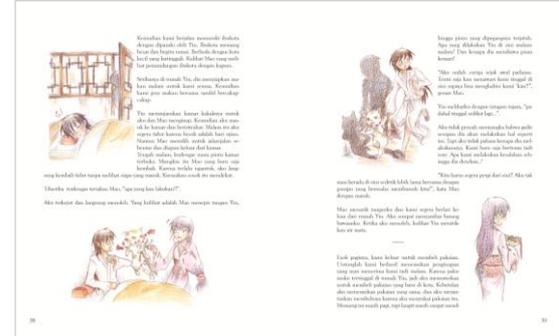
Gambar 14. Halaman 14-15



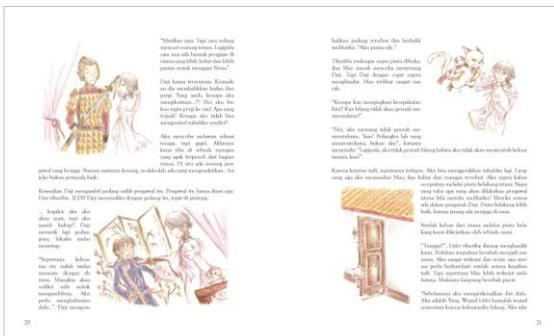
Gambar 18. Halaman 32-33 yang merupakan normal ending



Gambar 15. Halaman 16-17, pada halaman 17 terdapat pilihan



Gambar 19. Halaman 38-39



Gambar 16. Halaman 20-21



Gambar 20. Halaman 38-39

Jaket Buku
 Ukuran jaket buku adalah 59,4 x 21,5 cm.



Gambar 21. Desain jaket buku

Katalog

Ukuran katalog adalah A4 (29,7 x 21 cm) kemudian dilipat menjadi empat bagian dan diberikan obi. Ukuran setelah dilipat adalah sekitar 7,4 x 21 cm.



Gambar 22. Penampakan katalog bagian depan (atas) dan belakang (bawah)



Gambar 23. Penampakan katalog setelah dilipat dan diberi obi

Simpulan

Mengambil keputusan yang bijak bukanlah hal yang mudah, bahkan oleh orang dewasa sekalipun. Karenanya perlu sejak awal diperkenalkan akan pentingnya mengambil keputusan yang bijak, yakni remaja. Remaja mulai memiliki pemikirannya sendiri, mulai lebih banyak bergaul dengan teman sebayanya, sehingga rawan terseret arus ke arah yang kurang baik. Mereka perlu diajarkan bagaimana memutuskan sesuatu untuk diri mereka sendiri, dengan mempertimbangkan baik buruknya keputusan tersebut, bukan karena mengikuti kesenangan sesaat, apalagi pendapat orang lain.

Sebuah buku cergam bisa menjadi salah satu alternatif untuk mengenalkan hal tersebut kepada mereka. Dengan menciptakan karakter yang bisa mereka idamkan dan mereka jadikan panutan, maka memperkenalkan suatu nilai akan menjadi lebih mudah. Mereka senang dengan sesosok yang bisa mereka idolakan, baik sosok tersebut nyata, maupun hanya fiksi belaka. Selain itu, sebuah cerita memiliki kekuatan untuk menyentuh sisi emosional pembacanya. Nasihat akan lebih mudah diterima dengan memasukkannya ke dalam cerita, ketimbang menyampaikannya secara eksplisit, mengingat remaja adalah masa "membangkang" karena mereka mulai memiliki pemikiran sendiri.

Buku cergam dengan pilihan jalan cerita ini bisa mengajak mereka untuk ikut aktif berpikir. Dengan demikian mereka tidak hanya pasif membaca, namun juga turut berpartisipasi dalam menentukan nasib mereka sendiri, sebagai tokoh utama dalam cerita tersebut. Pilihan yang diberikan harus logis dan konsisten, serta bermakna. Dengan demikian pembaca akan memahami, kenapa pilihan yang satu membawanya ke akhir yang baik, sedangkan pilihan satunya membawa pada akhir yang sedih.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyadari bahwa perancangan ini dapat selesai berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus, atas penyertaan-Nya selama proses pengerjaan, sehingga perancangan dapat selesai dengan baik.
2. Keluarga, atas dukungannya dalam memberikan dukungan, baik material maupun spiritual, serta pengertiannya pada masa-masa sulit.
3. Bapak Drs. Heru Dwi Waluyanto, M.Pd., selaku pembimbing utama yang telah membimbing dalam proses pengerjaan karya tugas akhir ini, serta selalu memotivasi supaya bersemangat mengerjakan karya.

4. Bapak Hen Dian Yudani, S.T., M.Ds, selaku pembimbing kedua yang telah membimbing dalam penulisan laporan tugas akhir.
5. Ibu Christine, yang sudah bersedia diwawancara dan banyak membantu selama proses pengumpulan data di SMPK Santa Clara Surabaya.
6. Kepala sekolah SMPK Santa Clara atas kesediaannya memberi izin untuk pengambilan data, serta Siswa kelas 7D dan 7E atas ketersediaannya mengisi *survey* yang dibagikan.
7. Yosephine Azalia Karina, yang telah meluangkan waktu untuk membarntu mengerjakan pewarnaan.
8. Teman-teman yang selalu menyemangati (Cepi, Marsha, Evelyn, Encis, Wanto, Toy), menawarkan bantuan dalam pengerjaan (Siska, Feli, Nikita, Amel, Fenny), ide cerita (Savira dan Melvine), serta memarahi supaya segera lulus (Hary, Citra, Athina), juga teman-teman seperjuangan yang saling mengingatkan (Erwin, Tory, Rizky).
9. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang telah membantu selama proses pengerjaan tugas akhir ini.

2014. *Decision Making - An Introduction*. Diakses pada 21 Agustus 2014, dari <http://www.skillsyouneed.com/ips/decision-making.html>

Daftar Pustaka

- Ambarwati, Ari. 2009. *Membuat Anak Rajin Belajar Ternyata Mudah kok*. Ciganjur: PT. Tangga Pustaka.
- Depdiknas. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi ke-3. Jakarta: Balai Pustaka, Pusat Bahasa.
- Ginsburg, Herbert P. & Sylvia Opper. 1988. *Piaget's theory of intellectual development*. New Jersey: Prentice Hall.
- Gunarsa, Y Singgih D. & Singgih D.. 2003. *Psikologi Remaja cetakan ke-15*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Lo, Malinda. 2013. *An Introduction to Middle Grade and Young Adult Fiction, Part 1: Definitions*. (<http://www.sfw.org/2013/02/an-introduction-to-middle-grade-and-young-adult-fiction-part-1-definitions/>). Diakses pada 1 Desember 2013.
- Mustaqim, Karna. Jurnal Desain 2D3D Vol. 1 No. 1 Januari 2004. Membaca Wajah Komik Indonesia. http://dspace.library.uph.edu:8080/bitstream/123456789/1201/2/jd2d3d-01-01-2004-membaca_wajah_komik_indonesia.pdf. Diakses pada 25 September 2014.
- Santrock, John W.. 2003. *Adolescence edisi ke-6*. Jakarta: Erlangga.
- Sarwono, Sarlito Wirawan. 1989. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Rajawali.
- Parker, Wayne. *Helping Children Make Good Decisions*. Diakses pada 2 Desember 2013. http://fatherhood.about.com/od/succeedingasfather/a/good_decisions.htm