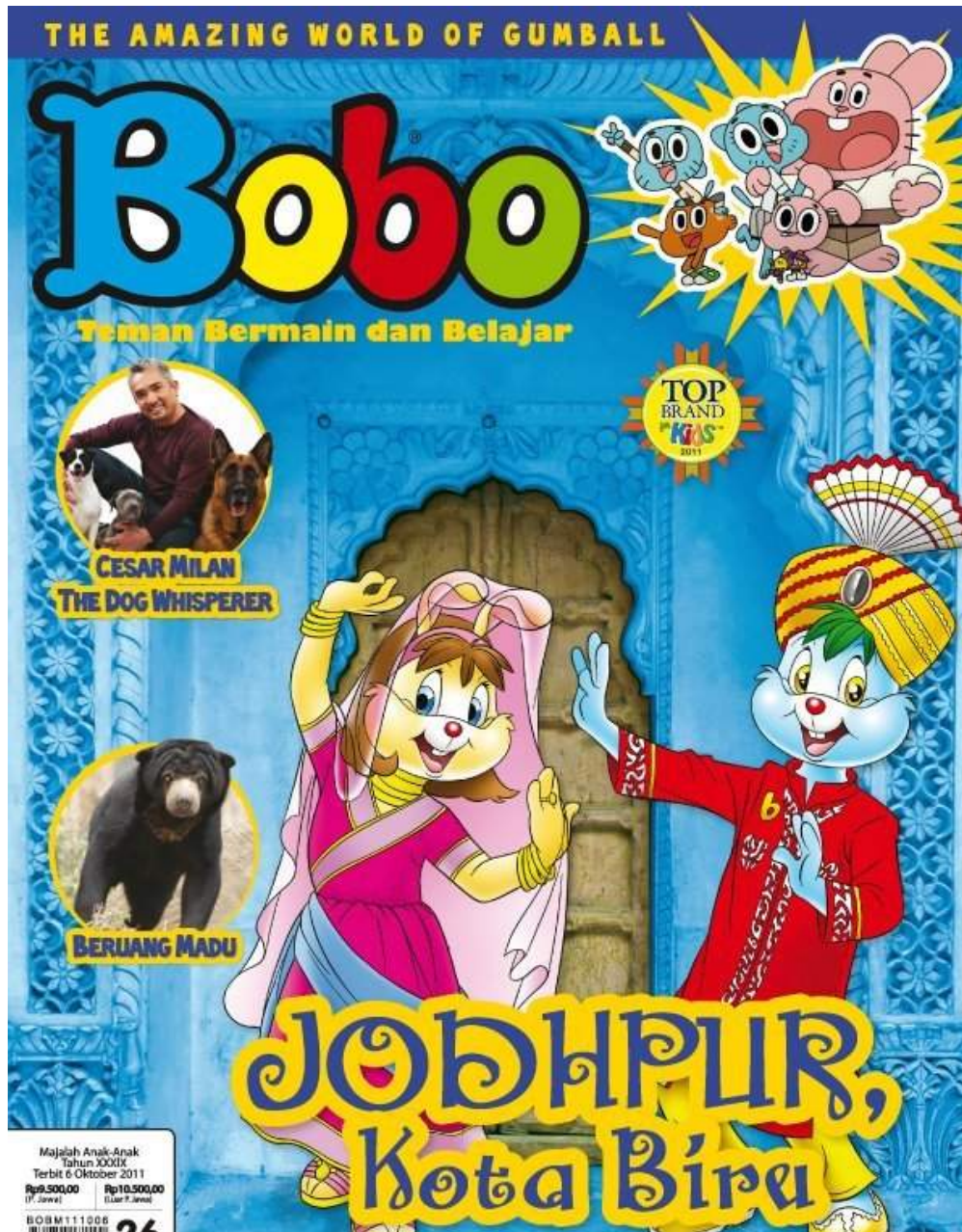


# LAMPIRAN



• SI BEBEK YANG JAGO BOLA •

# Bobo

Teman Bermain dan Belajar

PIN UP CHERRY BELLE

TANGAN BUDDHA

SEKOLAH DI UFO

TOP BRAND KIDS 2011

Fly Emirates

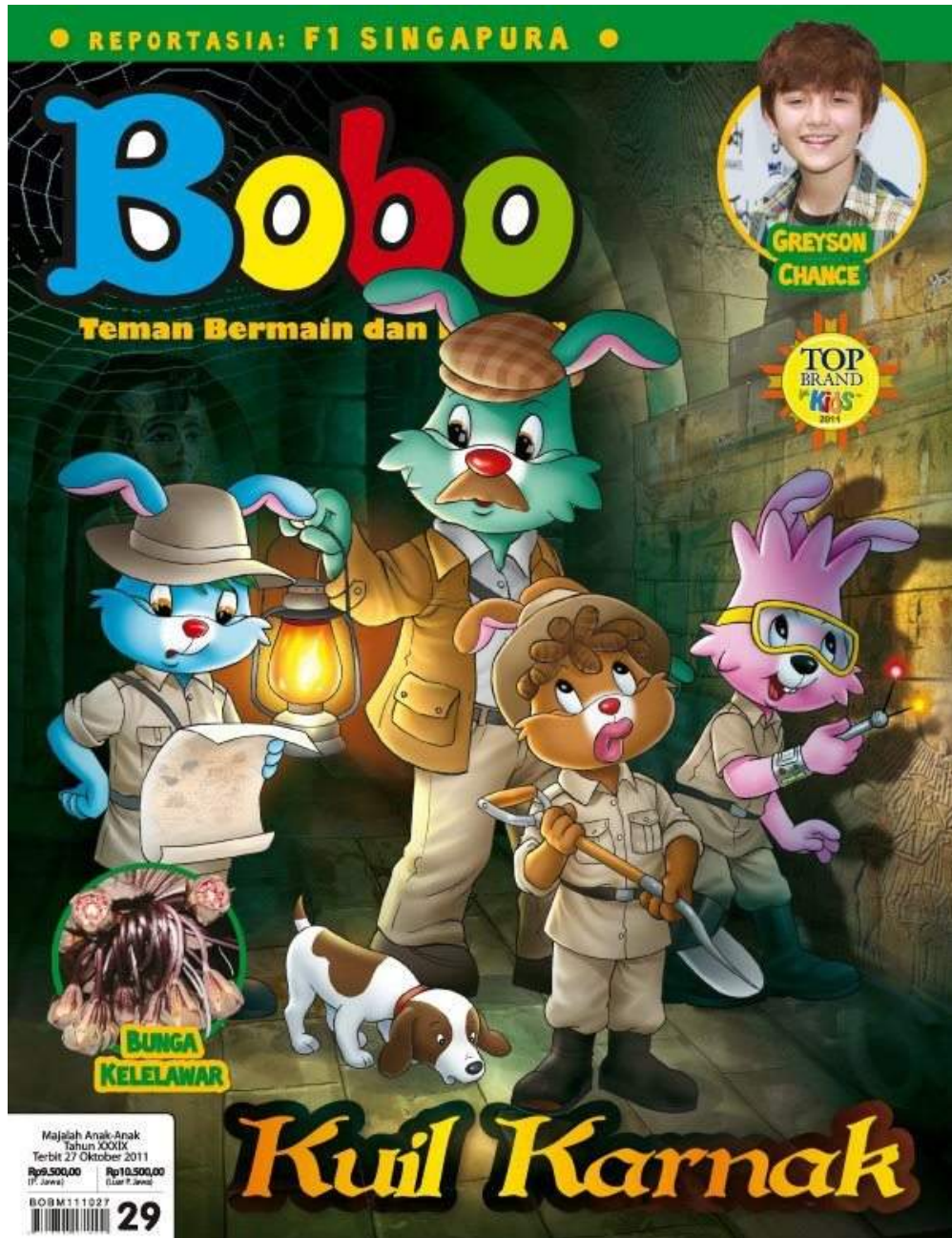
## Eiffel yang Aneh

Majalah Anak-Anak Tahun 2000X  
Terbit 13 Oktober 2011  
Rp9.500,00 (7.200) Rp10.500,00 (8.200)  
BOBM111013 27

The magazine cover features a central image of a soccer player in a black jersey with 'Fly Emirates' and the Italian national team crest, kicking a ball. To his left is a blue cartoon rabbit wearing a blue and red striped jersey with a white 'b' on the front. To his right is a brown cartoon rabbit also in a similar striped jersey. The background is a green field with a goalpost. At the top, a green banner contains the text '• SI BEBEK YANG JAGO BOLA •'. The title 'Bobo' is in large, colorful, bubbly letters. Below it, the subtitle 'Teman Bermain dan Belajar' is written. In the top right corner, there is a pink circular inset showing a group of young girls in pink dresses, with the text 'PIN UP CHERRY BELLE' next to it. On the left side, there are two circular insets: one showing a hand holding a small Buddha figure with the text 'TANGAN BUDDHA', and another showing a cartoon rabbit and a green alien-like character with the text 'SEKOLAH DI UFO'. A yellow sunburst graphic on the right side says 'TOP BRAND KIDS 2011'. At the bottom, the title 'Eiffel yang Aneh' is written in large, stylized red letters with a white outline, with a small Eiffel Tower icon integrated into the word 'Aneh'. In the bottom left corner, there is a small box containing publication information: 'Majalah Anak-Anak Tahun 2000X', 'Terbit 13 Oktober 2011', two price points 'Rp9.500,00 (7.200)' and 'Rp10.500,00 (8.200)', a barcode, and the number '27'.







TRANSKRIP WAWANCARA I  
DENGAN VISUAL EDITOR MAJALAH BOBO SIGIT PURNOMO

15 Desember 2011

09:55

1. Sebelumnya bisa ceritain gimana proses pembuatan *cover* majalah Bobo?  
  
Bobo itu kan mingguan jadi proses *cover*nya sebelum cetak itu sudah siap kita pikirin sebelumnya. Setelah itu kita konsepin kita kasih bekal kepada ilustratornya, bikin ilustrasi dengan tema. Tema itu ditentukan ketika rapat redaksi setiap minggu.  
  
Contoh aja nih (*cover* No. 29), ini kan ceritanya tentang satu kuil di rubrik keliling dunia. Nah ini bagaimana kita mengangkat tema ini dalam *cover* ini. Jadi kita bagaimana mengilustrasikan Bobo dan teman-temannya lagi melakukan petualangan mencari barang purbakala.
2. Terus mengenai *background*nya ini kenapa seolah-olah firaun dan ada sarang laba-labanya?  
  
Nah itu, cerita yang ada di sini harus mendekati dengan adegan yang ada. Ini kan adegannya di kuil karnak ada di mesir, ya paling gak harus mendekati suasana di sana.
3. Ini kan kan *background*nya warna hitam, ada gak sih alasan tertentu milih warna ini?  
  
Kan di goa, mereka kan baru menemukan seperti itu, mencari di semacam ruang rahasia itu kan belum ada cahaya ini di dalam kuilnya. Ini kan kalau

di dalam ceritanya di dalam kuil itu ada ruang-ruang rahasia. Jadi kita *menexplore* kondisi di situ.

4. Pemilihan karakter-karakter Bobo sama teman-temannya itu penentuannya gimana sih?

Disesuaikan saja dengan cerita. Contoh nih namanya Paman Dik Selidik, kaya detektif, kan detektif itu yang bisa mencari sesuatu yang masih misteri-misteri. Nah pada temanya ini pas sesuai, dia dimunculkan di sini sama Bobo dan lain sebagainya dan rata-rata kita ada Bobonya dia karakter utama.

5. Sebenarnya kan informasi-informasi yang disajikan dalam Bobo banyak, tapi cuplikan-cuplikan yang di sini cuma sedikit, palingan dua atau tiga. Itu kenapa?

Ini kita dalam *cover* ini ada namanya ini *splash* terus ini ada semacam informasi *insert*, ada 3 *insert*. *Insert* itu ulasan di dalam semacam ulasan utama yang dijual di *cover*. Rata-rata ada 3 kecuali kalau misalnya *spacanya* gak memungkinkan paling kita dua nggak tiga trus ada *headline* juga.

6. Terus kalau mengenai pemilihan warna, tulisan warna kuning, diluarnya hitam, ini juga kuning hijau dan lain sebagainya. Alasannya kenapa?

Oh itu bagian dari komposisi desain.

7. Ada makna khusus gak sih dari warna itu sendiri?

Rata rata kita gak memikirkan sampai situ, kecuali misalnya ada liputan tentang suatu saat menulis bunga matahari, bunga matahari itu kan kuning.

Kalau yang ini warna hijau atau apa menyesuaikan dengan tampilan, komposisi, dan kita setiap edisi itu selalu berbeda nuansanya.

8. Diperhatikan dari keempat edisi Bobo selalu ada tulisan *TOP BRAND FOR KIDS*. Tujuannya apa?

Gak itu sih bagian dari kita kan mendapat semacam penghargaan, ya penghargaan itu buat kita suatu kebanggaan.

9. Untuk edisi no.27 ada Cherry Belle warna *pink*?

Oke gini, kita kalau dalam desain memang menyesuaikan karakter warna lah ya, misalnya *pink* identik dengan *girlie*, merah identik dengan keberanian, itu psikologi warna. Itu bagian dari apa yang berkecimpung di desain, itu warna-warna yang muncul di sini berasal dari sana selain pertimbangan komposisi keindahan dari warna ini, warna di *cover*. Kalau pertanyaannya dengan Cherry Belle, itu tadi karakternya kan cewek semua terus biasanya kan dekat dengan unsur *pinky-pinky* atau bunga-bunga dekat itu bagian dari desain kita coba untuk mendekatkan ke sesuatu yang kita munculkan.

10. Kenapa yang harus main dengan Pato itu Doni? Dan kostumnya yang garis-garis?

Kalau kenapa Doni, itu di keluarga Bobo itu usianya berbeda-beda. Bobo sama Coreng tentunya usianya berbeda. Ada misalnya, yang dunianya itu Bobo dengan teman-temannya. Bobo itu berteman dengan Doni dan G-jun. Ketika suatu saat beraktifitas kita juga menyesuaikan itu karakter yang



seumuran beraktifitas bersama. Nah itu pertimbangan kenapa Doni muncul, nah Doni dan Bobo itu di cergam seringnya bermain bersama.

Kostumnya sendiri awalnya ada referensi contoh, pertama untuk warna konsentrasinya di Bobo dulu, warna dasarnya kan biru, kuning, merah, kalau dari unsur warna seperti itu kalau dari unsur warna itu baru coraknya menyesuaikan.

11. Untuk latar belakangnya lapangan sepakbola kenapa?

Tentunya untuk menyesuaikan.

12. Warna tulisan “Eiffel yang Aneh” ini merah dan hitam, apa alasannya?

Itu bagian dari keindahan komposisi, misalnya ini merah paling gak kita supaya *balance*. Ada unsur merah di atas ada unsur hitam di bawah, ada juga unsur supaya warnanya itu *eye catching*.

13. Berarti warna-warna yang ada di sini hanya menyesuaikan secara visual saja tanpa ada maksud tertentu?

Ya secara visual, sementara yang terpilih di cover ini sementara seperti itu belum ada pertimbangan warna kuning itu karena objek kuning itu apa.

14. Saya lihat dari edisi Oktober ini saja mayoritas gambar atau kartun, yang manusia cuma satu saja. Alasannya kenapa sih lebih banyak pakai kartun?

Iya, kan anak-anak lebih dekat dengan karakter-karakter yang bisa menampilkan apa ekspresi.

15. Semenjak bobo berdiri tim yang mendesain *cover* sudah berapa kali ganti sih?

Bobo kan sudah sampai sekarang sudah 38 tahun, klo saya sendiri sudah sekitar 7 tahunan lah konsep yang pertama ini sebelum redaktur yang saya gantikan.

16. Ini maksudnya Mas sendiri yang sudah 7 tahun atau memang 1 tim?

Hitungannya sih timnya, ide bisa dari mana saja tapi tim yang selalu berkecimpung dengan *cover* Bobo sih biasanya selalu itu-itu aja. Kalau yang sama dari pertama sih ya sebelum saya masuk, saya kan sudah sekitar 11 tahun di sini, sebelum itu sih ya yang paling bertanggung jawab ya Visual Editor saya sama timnya yang lain biasanya sih ilustrator dan *Editor In Chief*. Kan ketika acc terakhir ada di pemrednya, oh ini udah oke ini kurang apa kurang apa itu ada di pemred. Jadi pemred juga masuk dalam tim.

17. Berapa kali tampilan logo berubah?

Sekitar 2 kalian, yang pertama dulu itu satu *tone* bukan berwarna.

18. Kalau untuk pendesain logo sendiri yang mendesain visual editor juga atau orang yang berbeda?

Sejarah logo bobo itu kayanya sudah dari sananya dari Belanda.

19. Logo di Bobo Belanda juga berubah?

Berubah

20. Berarti kalau Bobo belanda berubah di Indonesia juga berubah?

Oh gak, *segment* yang di Bobo Belanda sekarang itu jadi dulu kan segmentasinya untuk yang pertama kalinya Bobo untuk TK, tapi kemudian berkembang di Indonesia jadi anak SD. Si Bobo Belanda ini masih dia

segmentasinya masih anak TK. Jadi secara logo mereka itu berganti-ganti tapi kita gak ngikutin. Karena dari kita justru lebih besar daripada yang terbitan di Belanda.

21. Alasan apa akhirnya logo Bobo berganti?

Pertamanya sih kita ngikut yang di sana tp setelah bertahun tahun kita pakai logo ini yg segmen SD itu, mereka berganti-ganti kita gak ngikutin akhirnya sampai sekarang logonya seperti itu. Logo terakhir itu di pakai untuk logo bobo junior di Indonesia.

22. Tadi Mas bilang Bobo itu untuk anak SD, berarti untuk umur 6-12 tahun ya?

Kita kalau dari kelas hitungannya dari kelas IV, 8 tahun. Walaupun pembacanya ada yg dr SMP, kelas I-III, tapi kita segmentasi yang kita sasar itu kelas IV dari bahasa, visual yang kita sasar kelas 4.

23. Apakah kesulitan untuk menyajikan informasi untuk anak-anak melalui *covernya*?

Ya kita belajar dari tahun ke tahun lah ya, maksudnya pengalaman yang ada di kita itu mungkin secara otomatis bisa masuk di Bobo yang diinginkan anak-anak itu seperti apa. Kita kan selalu setiap *cover* selalu beda selalu terkreasi. Dan yang kita lontarkan ke anak-anak itu biasanya kita kadang dapat input, kita di Bobo *facebook* yang setiap edisi *cover* kita juga tampil di sana.

24. Kira-kira berapa lama pembuatan *cover* setiap edisinya?

*Covernya*, paling seminggu ilustrasi kemudian satu hari desainnya.

25. Yang membedakan ilustrasi sama desain, sebenarnya titik beratnya di mana sih?

Oh itu, jadi ketika khusus ilustrator udah disesuaikan dengan komponen elemen yang lain misalnya kan ada Bobo ada *insert* di sini kan ada *headline*. Posisi ilustrasi itu yang disesuaikan dengan area-area yang ada. Jadi komposisinya tuh, *layoutnya* tuh sudah ada di situ.

26. Siapa saja sih yang berperan dalam mendesain *cover*?

Kalau yang *cover* kan biasanya konsep dari Visual Editor dari saya tapi kita menggali tentang tema itu dari ketika rapat redaksi dan usulan-usulan tentang tema itu sama ada tulisan utama. Misalnya, ini kan tema yang diangkat pada waktu itu tentang bola. Eh ini aja deh nih, tentang kota jhodpur kota di kalo gak salah di India. Nah terus kita dari tulisan itu, tulisannya sudah jadi, ada tulisan seperti apa, foto-foto seperti apa, itu coba dikonsepskan di *covernya*. Ini satu contoh ya, ini juga tentang sepak bola, apa yang mau di angkat, kita nemunya itu apa ilustrasi Bobo lagi bermain bola dengan Alexandre Pato pemain yang terkenal seperti itu. Kan biasanya kita ada beberapa konsep *cover* ada yang gabungan, nanti ada yang gabung, ada yang pakai foto ada yang pemain film, karakter film, kaya kemarin itu *puss in boots* itu kita coba karakternya Bobo itu disesuaikan dengan karakter filmnya seperti itu.

Mengetahui,

Visual Editor Majalah Bobo



9/2-2012

Sigit Purnomo



## TRANSKRIP WAWANCARA II

DENGAN VISUAL EDITOR MAJALAH BOBO SIGIT PURNOMO

28 Desember 2011

10:30

1. Pesan apa yang mau disampaikan melalui *cover* ini?

Kalau *cover* yang ini kita ingin menampilkan bagian keindahan kota Jodhpur sama keunikan orang di sana. Dengan ekspresi sama kostum tarian ala Jodhpur. Kan judulnya Kota Biru jadi kita nuansa keunikan kota yang biru unik itu kita munculkan di *cover* ini, dengan dominasi warna biru sebiru kotanya sama tradisi yang dari kota itu.

2. Latar belakangnya sebenarnya gambar apa sih?

Ini rumah

3. Bagaimana pemilihan Coreng yang tampil di *cover*nya, alasannya apa?

Kita tetap menampilkan karakter utama, kelinci Bobo sama adik-adiknya. Nah yang memungkinkan untuk berkreasi istilahnya karakter yang di dalam itu bisa dimunculkan dengan karakter kelinci itu orang-orang yang di sana, kita itu tetap tokoh utama tetap muncul makanya Bobo sama Coreng dimunculin dengan kostum ciri khas di sana. Kenapa Coreng, ya itu pertama tokoh utamanya kalau wanita cewek anak-anak itu Coreng, kalau yang anak-anak cowok biasanya kita menampilkan cowok.

4. Apakah *pink* menyesuaikan karakternya Coreng, apa karena *pink* itu perempuan?

Ya dua unsur itu masuk, karena ceweknya karena warna dasar Corengnya.

5. Dari sekian banyak informasi yang disajikan Bobo kan banyak, kenapa *insert* yang muncul sedikit?

Kita lihat dari kontennya, kontennya yang menarik untuk anak-anak. Kalau si Cesar Milan itu profesinya unik, sebagai profil dia ininya unik. Gak sih palingan kita menampilkan yang menurut kita anak-anak merasa penasaran dengan ini kenapa itu yang muncul, banyak juga kan anak-anak yang penyuka anjing dan sebagainya. Kalau yang beruang madu ya kita munculin juga di antara artikel yang lain itu kita pilih karena itu yang di sini tampilannya tuh lucu *cute* gitu. Jadi kita munculin di sana.

6. Terus ini kartun apa sebenarnya (menunjuk gambar 5 tokoh kartun yang ada di pojok kanan atas *cover* majalah Bobo No. 26)?

Ini ada tv, ada bagian dari acara tv yang baru.

7. Untuk ini *TOP BRAND FOR KIDS*?

Masih sama seperti kemarin

8. Untuk yang warna dari *headlinenya*?

Unsur-unsurnya masih seperti itu kan, paling gak warna unsur birunya kita coba munculin juga dengan *tone* yang berbeda, dengan warna dasar supaya *headlinenya* lebih kelihatan muncul. Kalau oranyenya dari itu tadi komposisi warna, di sini kan ada banyak unsur oranye juga, kulitnya Coreng juga oranye. Jadi biar dinamis

9. Kalau saya lihat rata-rata *insert* yang muncul itu dua, apa memang selalu begitu?

Standarnya itu dua *insert*, satu *splash*, *headline* sama apa nuansa *cover* ilustrasi *cover*.

10. Pernah lebih dari dua gak?

Kalau *insert* selalu dua, gak pernah lebih dari dua. Bahwa nanti ada informasi lagi ada *splash* lagi *splash* kecil itu beda lagi, itu tapi bukan *insert*. Nah kalau yang standarnya dua, tapi ada kondisi bisa satu kalau ilustrasinya tidak mendukung *space*. Kalau ini kan memang areanya pas, ini kalau di ilustrasi ini dengan konsep ini apabila dipaksakan dengan ini, terlalu kecil. Jadi pertimbangan komposisi desain sama konten isinya, kita sudah cukup satu saja.

11. Tolong ceritain sebenarnya mereka (Paman Gebul, Bobo, dan Coreng) lagi ngapain? (Cover majalah Bobo No. 28)

Mereka itu lagi di ... kalau temanya itu kan di rumah ramen Kakek Ando, itu makanya ada di *headline*, itu lagi makan ramen di istilahnya toko ramen lah warung ramen, makan di sana. Nah ramen itu kan ciri khasnya biasanya pedas, nah kita munculin ekspresi. Kalau di ilustrasinya biasanya kita nampilin ekspresi yang ekspresif. Ekspresi kan bisa dari wajah bisa dari tubuh, ini dari tubuh dari tarian dari wajah juga (menunjuk *cover* majalah Bobo No. 26). Kalau yang ini kita coba nampilin, kalau tubuh gak terlalu keliatan karena gak terlalu gerak ya, tapi dari ekspresi wajah kita munculin dari kepedasan itu kan supaya gak yang statis, kalau cuma karakter yang statis gini-gini kan kurang menarik kurang berbicara. Makanya secara *cover* munculin pedasnya dan

biasanya kalau unsur yang munculin yang lucu-lucu biasanya kita munculin si karakter Paman Gembul ini.

12. Ini sebenarnya mereka berdua (Coreng dan Bobo) ekspresinya apa sih?

Lucu gak kaget, kan senyum-senyum lucu gitu. Eh Paman Gembul kepedasan dan Paman Gembul itu kan suka makan, dia yang biasanya makan banyak terus ininya dapat lucu-lucuan dapat, semacam kekonyolan makannya banyak terus abis itu apalah. Ini kebetulan pesannya banyak tapi dia kepedasan, gak ngira-ngira pedasnya seperti itu.

13. Ini untuk *backgroundnya* kan tulisan Jepang ya, ini memang ada yang mendesain khusus atau gimana?

Ini dikonsep ini *settingan background* itu *settingan* rumah makan di Jepang. Kita cari referensi jadi digambarkan seperti itu, ini ada lampu-lampu biasanya ini ramen dalam bahasa Jepang.

14. Pakaiannya juga sama saja menyesuaikan karakter?

Pakaian yang setting Jepang, ya sebenarnya bisa juga yang pakaian sehari-hari kalau yang *modern*. Cuma supaya apa ya nuansa Jepangnya muncul kita pilih yukata.




15. Terus alasan pemilihan warna sama *fontnya*?

Nuansanya semua seperti ini nuansa biru, birunya itu kan dikasih *line* supaya terlihat. Sama ini kan juga nuansanya merah coklat ya, ini ada komposisi ini ada coklat-coklatnya terus merah unsur-unsur itu dipadukan di *headlinenya*. Kalau *font* kita mencoba *fontnya* itu seperti goresan kuas ketika menulis.

Mengetahui,

Visual Editor Majalah Bobo



9/2-2012

Sigit Purnomo

## RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nama : Yuli Wulandari  
Tempat/Tinggal Lahir : Jakarta/25 Juli 1990  
Status Keluarga : Anak pertama dari dua bersaudara  
Agama : Islam  
Nama Ayah : Abu Bakar M. Saleh  
Nama Ibu : Sumarni



### Riwayat Pendidikan:

1. Universitas Esa Unggul 2008-sekarang
2. SMAN 90 Jakarta 2005-2008
3. SMPN 37 Jakarta 2002-2005
4. SDN Pondok Labu 14 Pagi Jakarta Selatan 1997-2002
5. SDN Kota Bambu 05 Pagi Jakarta Barat 1996-1997

### Riwayat Organisasi:

1. Ketua Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) Jurnalistik Periode 2010-2011
2. Sekretaris Umum Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas (BEMF) Ilmu Komunikasi Periode 2009-2010
3. Panitia FIKOM BERBAGI (Bakti Sosial) 2011
4. Panitia Malam Keakraban (MAKRAB) Jurnalistik 2009-2010
5. Panitia Fikom *Leadership Activity and Training* (FLAT) 2009-2010
6. *Station Manager* dan Penyiar Radio Emas *On Air* (Radio Kampus) 2008-2009
7. Redaktur Pelaksana D' JURNAL 2009
8. Ketua Pelaksana *Orange Day* 2008

### Riwayat Pekerjaan:

1. Staf Produksi Program *Journalist On Duty* Metro TV (Magang)