

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI ANAK BERJUDUL KERAJAAN FANTASI INDONESIA BERTEMA GOTONG ROYONG

Priska Wijaya

Desain Komunikasi Visual – Fakultas Seni dan Desain – Universitas Kristen Petra

Dharmahusada Indah Timur 8/ L-91

Email: Priska_wijaya21@yahoo.com

Abstrak

Wijaya,Priska:

Buku Ilustrasi

Perancangan Buku Ilustrasi Anak Berjudul Kerajaan Fantasi Indonesia Bertema Gotong Royong untuk Anak Sekolah Dasar Kelas 1-2.

Banyaknya pengaruh budaya asing yang masuk ke negeri kita dengan bebas dan tanpa kita sadari budaya asing ini makin lama makin mempengaruhi gaya hidup kita khususnya pada anak-anak. Dan secara tidak sadar kita mulai meninggalkan nilai-nilai kearifan yang seharusnya kita junjung tinggi seperti nilai gotong royong. Oleh karena itu, dibuatlah perancangan buku ilustrasi cerita anak-anak dalam bentuk buku cerita sebagai media untuk memperkenalkan dan menanamkan nilai gotong royong kepada anak-anak sekolah dasar kelas 1-2 sejak dini

Kata kunci:

Buku Ilustrasi, Gotong Royong, Budaya Asing, Nilai Kearifan, Indonesia, Anak Sekolah Dasar, Pesan Moral.

Abstract

Wijaya,Priska:

Illustration Book

Illustration Book Design For Children, "Kerajaan Fantasi Indonesia" Films Design in The Form of 2D Animation as A Medium of Learning Oral Tradition Parikan for Elementary School Children Grades 1-2.

The number of foreign cultural influences that enter our country freely and without us knowing foreign culture is increasingly influencing our lifestyle especially in children. And we unconsciously begin to abandon the values of wisdom that we should uphold values such as mutual assistance, mutual .. Therefore, i created illustrated design book for children's stories in the form of a story book as a medium to introduce and instill the value of mutual support to children of primary school grade 1-2 early on.

Keywords:

Illustration book, Mutual Aid, Foreign Culture, Values Wisdom, Indonesia, Primary School Children, Moral

Pendahuluan

Di jaman yang makin maju ini, banyak sekali pengaruh budaya asing yang masuk ke negeri kita dengan bebas dan tanpa kita sadari budaya asing ini makin lama makin mempengaruhi gaya hidup kita khususnya pada anak-anak. Dan secara tidak sadar kita mulai meninggalkan nilai-nilai kearifan yang seharusnya kita junjung tinggi seperti nilai gotong royong, Gotong royong sebuah nilai kearifan lokal. Gejala sosial kontemporer memprihatinkan yang mewarnai perkembangan masyarakat kekinian di

Indonesia ialah makin menipis, atau bahkan mulai hilangnya, semangat kegotongroyongan. Padahal, gotong royong, merupakan salah satu ciri spesifik yang membedakan masyarakat Indonesia dengan masyarakat lain di berbagai belahan dunia lainnya.

Gotong royong, sebelumnya menjadi modal sosial yang selama ratusan tahun telah membentuk struktur dan kultur masyarakat di Indonesia. Namun, seiring dengan perubahan jaman yang diwarnai modernisasi di segala bidang, modal sosial

yang sempat dianggap sebagai keunggulan komparatif bangsa Indonesia mulai menipis. Bahkan bila melihat perkembangan sosial budaya selama dua dekade terakhir, semangat gotong royong boleh dibilang telah redup sama sekali. Sebaliknya, seiring meredupnya semangat gotong royong, munculah individualisme sebagai sebuah kekuatan budaya baru. Ini memang pandangan yang pesimistik. Akan tetapi bila melihat fenomena sosiologis yang terjadi selama dua dekade, nyaris

Rumusan Masalah

- Bagaimana membuat buku ilustrasi yang menarik tentang pengenalan nilai gotong royong yang jelas dan efektif bagi anak-anak?
- Bagaimana menggunakan ilustrasi grafis sebagai media untuk memberikan pengenalan tentang nilai gotong royong bagi anak-anak secara efektif dan komunikatif?

Tujuan Perancangan

- Membuat buku ilustrasi yang menarik tentang pengenalan nilai gotong royong yang jelas dan efektif bagi anak-anak.
- Menggunakan ilustrasi grafis sebagai media untuk memberikan pengenalan tentang nilai gotong royong bagi anak-anak secara efektif dan komunikatif
- Media promosi adalah buku cerita

Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan ini dapat dimanfaatkan oleh beberapa pihak, yaitu :

1. Bagi Mahasiswa

Perancangan ini dapat menjadi pembelajaran untuk mahasiswa pentingnya nilai gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat dan agar mereka nantinya bisa menjadi orang tua yang baik dan menanamkan pentingnya nilai gotong royong dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, selain itu mahasiswa juga dapat mengetahui bagaimana membuat buku cerita yang menarik dan komunikatif untuk menyampaikan pentingnya nilai gotong royong dalam bermasyarakat pada anak-anak.

2. Bagi Masyarakat

Perancangan ini dapat menjadi sebuah wacana baru dan motivasi baru untuk masyarakat bahwa nilai gotong royong adalah hal yang sangat penting untuk kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

semua sistem nilai yang dulu merupakan hal-hal positif dari bangsa ini telah bangkrut.

Padahal betapa strategisnya gotong royong bagi bangsa Indonesia. Tak hanya sebagai modal sosial, tetapi juga lebih luas lagi, gotong royong yang ditandai dengan kolektifisme dalam berbagai hal, menjadi modal kebudayaan bagi bangsa Indonesia dalam menapaki proses perjalanan historisnya menuju masyarakat beradab atau madani (civilian).

3. Bagi Dunia Buku

Perancangan ini dapat membawa warna baru dalam dunia buku, sekaligus menambah koleksi buku cerita yang sudah ada di toko buku.

Metode Penelitian

1. Data Primer

Data yang dibutuhkan yaitu pengamatan secara langsung di lapangan yaitu melihat buku cerita yang telah ada dan apa saja cerita yang sudah dibuat yang bersangkutan tentang Indonesia.

2. Data Sekunder

Pencarian data sekunder dilakukan secara online, yaitu mencari sumber masalahnya, latar belakang lalu mengevaluasi terlebih dahulu semua informasi yang telah didapat dan tidak secara sembarangan langsung memakainya.

3. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data-data ini dilakukan melalui observasi lapangan, wawancara, kuisioner dan melakukan pencarian informasi lebih lanjut secara online.

Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dimana data yang telah terkumpul akan dianalisis untuk menemukan sebuah kesimpulan yang dapat digunakan untuk membuat buku cerita tentang pentingnya nilai gotong royong bagi anak-anak bagi sehingga dapat menjadi buku cerita yang efektif dan komunikatif, membuat anak-anak dapat mengerti bahwa gotong royong adalah nilai yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat.

Konsep Perancangan

Buku cerita ini akan berisi tentang kisah fiksi yang menceritakan bagaimana pentingnya nilai gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat sekaligus pentingnya menjaga nilai-nilai gotong royong agar tidak hilang begitu saja. Penulis akan menceritakan bahwa ada 5 orang anak yang bersama-sama saling gotong royong untuk membantu membebaskan seorang putri raja yang diculik oleh raksasa, banyak rintangan yang harus dihadapi dan banyak sekali rintangan yang harus diselesaikan dengan rasa gotong royong yang kuat. Pendekatan gaya bahasa dan visual akan dibuat se menarik mungkin dan dibuat sedekat mungkin dengan kehidupan anak-anak.

Tinjauan Judul Perancangan

Buku cerita merupakan sumber untuk meneruskan warisan kekayaan cerita dari satu generasi ke generasi berikutnya. Sehingga dapat mengembangkan sikap positif terhadap diri sendiri dan kebudayaan sendiri. Selain itu, buku adalah salah satu sarana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Menurut Dorothy Stickland “ Operasi-operasi yang dapat dikembangkan melalui bacaan cerita adalah : observasi (observing), membandingkan (comparing), mengklasifikasikan (classifying), mengorganisasikan (organizing) , menyimpulkan (summarizing), mempraktekkan (applying), dan mengkritik (criticizing). (dalam Norton 8)

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk.

Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna.

Fungsi khusus ilustrasi antara lain:

- Memberikan bayangan setiap karakter di dalam cerita
- Memberikan bayangan bentuk alat-alat yang digunakan di dalam tulisan ilmiah
- Memberikan bayangan langkah kerja
- Mengkomunikasikan cerita.
- Menghubungkan tulisan dengan kreativitas dan individualitas manusia.
- Memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan.

Perkembangan Buku Cerita

Seni ilustrasi di Indonesia sudah dikenal sejak lama , hanya tidak dipopulerkan seperti saat ini . Hal ini terbukti dengan banyaknya gambar-gambar yang terdapat dilembaran daun lontar yang fungsinya juga sebagai penghias. Contohnya, wayang beber. Wayang ini ditampilkan dimuka umum oleh

seorang dalang yang menceritakan salah satu cerita tertentu. Sedangkan seni ilustrasi modern seperti yang kita kenal sekarang baru berkembang sejak masa penjajahan Belanda.

Pada masa penjajahan Belanda banyak bermunculan ilustrator dari Indonesia yang bekerja dimajalah panji terbitan Balai Pustaka . Hal ini membuktikan dengan banyaknya buku-buku terbitan Indonesia yang menggunakan ilustrator Belanda . Lalu apa yang terjadi pada masa pendudukan Jepang.

Pada masa ini , kemajuan pemuda Indonesia pada bidang penerbitan dan penulisan membuat pemerintahan Jepang merasa khawatir dan curiga akan terhadinya pemberontakan sehingga dibentuklah badan sensor, tujuannya agar setiap hasil karya pemuda yang keluar sesuai dengan keinginan pemerintahan Jepang. Dan sejak pada masa orde lama Indonesia mulai membuat ilustrasi untuk uang kertas sendiri pada masa ini.

Dengan kemajuan yang pesat di bidang teknologi yang dikirimkan ke Belanda untuk mempelajari cara-cara membuat ilustrasi pada uang kertas , yang nantinya teknik-teknik ini akan dijarakan di tanah air . Dan pada masa orde Barulah , pada periode ini ilustrator Indonesia berkembang dengan pesat bagaikan jamur tumbuh dimusim hujan, terutama buku-buku ilustrasi cerita maupun buku pengetahuan dari berbagai penerbitan yang ada .

Potensi Buku Ilustrasi Cerita di Indonesia

Di Indonesia, penulis sulit menemukan referensi sejarah sastra anak. Sebagai obyek pengamatan, penulis memilih buku-buku bacaan anak yang diingat yakni sejak pertengahan 1970- an. Di masa itu, buku-buku anak lokal dari penerbit Pustaka Jaya, Balai Pustaka, masih merajai dan mendominasi perpustakaan.

Walaupun beberapa tulisan akhirnya diketahui banyak sekali terinspirasi dan adaptasi dari buku-buku luar. Ilustrasi pun masih sangat manual. Bahkan terkadang buku anak tampak seperti buku dewasa.

Bahkan menurut penulis buku anak anak Djoko Lelono, penerbit ingin membuat ilustrasi yang “nyeni” karena itu mereka menggunakan para pelukis terkenal. Akibatnya terkadang terlalu “nyeni”, buku anak-anak dengan cover Wakijan atau Ipe Maaruf jadi lebih mirip buku sastra. Para pelukis kita juga tidak terlalu menguasai seni hurufnya. Saat itu, ilustrasi masih menggunakan teknik manual. Dan hampir semua penerbit belum menggunakan jasa desainer buku. Semata ilustrator dan penata letak.

Pada 1980-an, buku-buku import dari Eropa dan Amerika mulai masuk. Nama-nama penulis luar seperti Enid Blyton dan Astrid Lindgren mulai dikenal. Penulis buku anak lokal pun kian banyak yang mengorbit. Sebut saja Arswendo Atmowiloto, Bung Smas, dan Dwianto Setyawan di bawah bendera Penerbit Gramedia yang ilustrasi cover buku-bukunya sangat berbeda dibandingkan ilustrasi cover buku lokal lainnya. Namun dibandingkan ilustrasi cover buku luar tetap saja ketinggalan.

Tinjauan Tentang Kerajaan Fantasi di Indonesia

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, “Fantasi adalah [n] (1) gambar (bayangan) di angan-angan, khayalan, atau cerita itu berdasarkan bukan kejadian yg sebenarnya; (2) daya untuk menciptakan sesuatu di angan-angan (3) bayangan secara biologi karena bayangan biologis itu adalah keinginan untuk melakukan eksplorasi terhadap wilayah yg masih menyimpan misteri ilmu pengetahuan tersebut makin meningkat.

Kingdom yang berarti kerajaan dalam bahasa Indonesia menurut kamus besar bahasa Indonesia memiliki arti [n] (1) bentuk pemerintahan yg dikepalai oleh raja (2) tanda-tanda kebesaran raja: payung ; takhta (3) martabat (kedudukan) raja: setelah Nenekanda berpulang, ~ dipegang oleh Ayahanda; (4) wilayah kekuasaan seorang raja (5) sifat sebagai raja (6) menjadi raja, naik takhta.

Indonesia adalah (1) nama negara kepulauan di Asia Tenggara yg terletak di antara benua Asia dan benua Australia; (2) bangsa, budaya, bahasa yg ada di negara Indonesia.

Tinjauan Anak Usia 5-8 Tahun

Anak adalah makhluk sosial seperti juga orang dewasa. Anak membutuhkan orang lain untuk dapat membantu mengembangkannya, karena anak lahir dengan segala kelemahan sehingga tanpa orang lain anak tidak mungkin dapat mencapai taraf kemanusiaan yang normal. Menurut John Locke (dalam Gunarsa, 1986) anak adalah pribadi yang masih bersih dan peka terhadap rangsangan-rangsangan yang berasal dari lingkungan.

Augustinus, yang dipandang sebagai peletak dasar permulaan psikologi anak, mengatakan bahwa anak tidaklah sama dengan orang dewasa, anak mempunyai kecenderungan untuk menyimpang dari hukum dan ketertiban yang disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan pengertian terhadap realita kehidupan, anak-anak lebih mudah belajar dengan contoh-contoh yang diterimanya dari

aturan-aturan yang bersifat memaksa. (dalam Suryabrata, 1987)

Sobur (1988), mengartikan anak sebagai orang yang mempunyai pikiran, perasaan, sikap dan minat berbeda dengan orang dewasa dengan segala keterbatasan. Haditono, berpendapat bahwa anak merupakan makhluk yang membutuhkan pemeliharaan, kasih sayang dan tempat bagi perkembangannya. Selain itu anak merupakan bagian dari keluarga, dan keluarga memberi kesempatan bagi anak untuk belajar tingkah laku yang penting untuk perkembangan yang cukup baik dalam kehidupan bersama. (dalam Damayanti, 1992)

Pengertian anak juga mencakup masa anak itu ada. Hal ini untuk menghindari keracunan mengenai pengertian anak dalam hubungannya dengan orang tua dan pengertian anak itu sendiri setelah menjadi orang tua. Kasiram, mengatakan anak adalah makhluk yang sedang dalam taraf perkembangan yang mempunyai perasaan, pikiran, kehendak sendiri, yang kesemuanya itu merupakan totalitas psikis dan sifat-sifat serta struktur yang berlainan pada tiap-tiap fase perkembangannya.

Dalam proses perkembangan manusia, tahap-tahap perkembangan anak, dijumpai beberapa tahapan atau fase dalam perkembangan, antara fase yang satu dengan fase yang lain selalu berhubungan dan mempengaruhi serta memiliki ciri-ciri yang relatif sama pada setiap anak. Hanny Muchtar Darta dari EI Parenting Consultant mengungkapkan, setidaknya ada empat tahapan perkembangan anak pada usia 5 sampai 8 tahun yaitu :

1. Emosi negatif cenderung timbul. Muncul rasa emosi moody, tertekan, malu dan ada perasaan bahwa tidak ada orang yang menyukainya.

2. Cenderung mengerjakan sesuatu sempurna tidak mau mengambil resiko. Membutuhkan dorongan yang positif yang dilakukan secara konsisten

3. Mampu memberikan pendapat suka atau tidak suka, anak sudah mampu untuk memilih sebagai wujud perilaku yang bertanggungjawab, keinginan untuk berkompetisi tumbuh.

Disamping itu juga perkembangan manusia tersebut tidak terlepas dari proses pertumbuhan, keduanya akan selalu berkaitan. Apabila pertumbuhan sel-sel otak anak semakin bertambah, maka kemampuan intelektualnya juga akan berkembang. Proses perkembangan tersebut tidak hanya terbatas pada perkembangan fisik, melainkan juga pada perkembangan psikis.

Anak merupakan makhluk sosial, yang membutuhkan pemeliharaan, kasih sayang dan tempat bagi perkembangannya, anak juga mempunyai perasaan, pikiran, kehendak tersendiri yang kesemuanya itu merupakan totalitas psikis dan sifat-sifat serta struktur yang berlainan pada tiap-tiap fase perkembangan pada masa kanak-kanak (anak). Perkembangan pada suatu fase merupakan dasar bagi fase selanjutnya.

Bentuk Buku Ilustrasi Yang Dirancang

Bentuk buku ilustrasi cerita yang akan dirancang berbentuk persegi atau persegi panjang. Buku ilustrasi cerita ini juga akan dihiasi oleh beberapa gambar ilustrasi doodle yang menarik agar anak-anak tertarik dan bisa membayangkan jalan cerita yang ada sehingga cerita yang disampaikan bisa lebih dimengerti oleh anak-anak, buku cerita anak biasanya memberikan pesan moral kepada anak-anak.

Penggunaan ilustrasi doodle dipilih karena penyampaian pesan melalui ilustrasi doodle dirasa lebih manusiawi dan dekat dengan dunia anak-anak. Pesan moral tersebut disampaikan dengan cara tidak menggurui maupun terkesan mengabaikan kecerdasan anak namun berkenaan dengan hal-hal yang bermanfaat untuk anak-anak yaitu menceritakan secara jelas tokoh-tokoh yang bersifat penolong dan juga menceritakan tokoh-tokoh jahat yang patut dihukum.

Bahasa yang digunakan oleh buku cerita menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Dalam sebuah buku cerita dibutuhkan ide cerita, baik fiksi maupun non fiksi, lalu menggunakan gambar ilustrasi yang menarik.

Elemen Buku Ilustrasi Cerita

Kesatuan desain, cerita dan visual adalah yang terpenting dalam sebuah karya seni. Dalam buku ilustrasi cerita, desain dan cerita sangat terhubung satu sama lain. Tidak ada elemen dari buku cerita yang berdiri sendiri dan tidak berhubungan dengan elemen lain, semua hal dalam buku cerita saling berfungsi dan berhubungan.

a. Unity (Kesatuan)

Kesatuan merupakan salah satu prinsip yang menciptakan keteraturan pada tata rupa. Prinsip ini sesungguhnya adalah prinsip hubungan. Jika salah satu atau beberapa unsur telah memiliki hubungan, maka kesatuan telah tercapai.

b. Balance (Keseimbangan)

Baik pada karya seni maupun desain harus ada keseimbangan agar nyaman untuk dipandang.

c. Proportion (Proporsi)

Proporsi berarti prinsip-prinsip dasar yang mengatur keserasian suatu karya. Contoh teori proporsi yang paling banyak dianut adalah teori The Golden Mean. Proporsi ini menggunakan deret bilangan Fibonacci, yang bisa dijelaskan lewat rasio 8:13.

d. Rhythm (Irama)

Irama adalah pengulangan gerak yang teratur dan berulang. Prinsip irama adalah hubungan pengulangan dari bentuk-bentuk unsur rupa.

e. Domination (Dominasi)

Dominasi juga berarti pengunggulan. Dalam desain, dominasi memiliki unsur yang istimewa dan menarik. Fungsinya adalah untuk menarik perhatian dan memecah keteraturan

Jenis Tipografi Untuk Anak-Anak

Tipografi merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan tertentu untuk menciptakan kesan dan membantu keterbacaan.

Saat memilih jenis huruf untuk teks yang ditujukan bagi anak-anak, yang harus dipertimbangkan adalah :

1. Huruf yang sebaiknya digunakan adalah yang bentuknya sederhana dan mudah dibaca.
2. Jangan menggunakan tipografi yang baku (serif) karena hal ini akan membuat anak-anak kesulitan mengenali bentuk huruf.
3. Pilihlah ketebalan huruf yang lazim, jauhi bentuk yang sangat tipis (hairline weight) atau malah sangat tebal.
4. Jika menggunakan huruf miring, pastikan huruf-huruf tersebut juga tidak sulit dibaca, tidak terlalu tebal atau bergaya.
5. Pastikan ada cukup kontras antara jenis font dengan background. Jika akan memasukkan lebih dari satu paragraf dalam satu halaman, sebaiknya gunakan garis dan bukan sekadar jarak sebagai pemisah antar paragraf. Hal ini akan memberikan semacam rehat, baik kepada teks itu sendiri maupun pembacanya.
6. Kesempatan untuk berkreasi terletak pada judul. Font untuk judul atau pikiran utama dapat lebih variatif baik dalam gaya, warna dan tata letak, karena lebih sedikit menggunakan kata. Font yang dekoratif, berwarna-warni, dan tatanan yang

melengkung atau tidak rata dapat digunakan untuk menarik minat dan menghibur anak-anak.

Berdasarkan teori di atas huruf yang akan digunakan dalam buku ini adalah sans serif yang memiliki karakter rounded pada setiap ujungnya. Yang akan memberi kesan *fun* dan dinamis. Pemilihan font juga mempertimbangkan bentuk lekukannya, font juga harus terlihat jelas namun tetap bermain.

Jenis *typeface* yang akan dipakai untuk judul adalah *typeface* yang memiliki kesan cukup menyenangkan namun tidak terlalu dekoratif. Tujuannya adalah untuk memberi karakter kekanakan pada cerita. Untuk isi cerita, *typeface* yang dipakai adalah *typeface* tipe sans serif.

Amatic Sc

The quick Brown Fox Jumps Over
The Lazy Dog

The quick Brown Fox
Jumps Over The Lazy Dog

The quick Brown Fox
Jumps Over The Lazy

Dog

Claire Hand

The quick Brown Fox Jumps Over The Lazy Dog
The quick Brown Fox Jumps Over The
Lazy Dog

The quick Brown Fox Jumps
Over The Lazy Dog

Gotham Light

The quick Brown Fox Jumps Over The Lazy Dog
The quick Brown Fox Jumps Over The
Lazy Dog

The quick Brown Fox Jumps Over
The Lazy Dog

Jenis Ilustrasi Untuk Anak Usia 5-8 Tahun

Berdasarkan buku *The Fundamentals of Illustration*, esensi dari ilustrasi adalah pada pemikirannya – ide-ide dan konsep yang menjadi tulang belakang dari apa yang suatu gambar hendak komunikasikan. Adalah tugas ilustrasi untuk melahirkan nyawa dan sebuah bentuk visual terhadap, serta menciptakan citra yang bermakna.

Teknik bercerita menggunakan ilustrasi sangat bergantung kepada genrenya, cara penulisan, dan panjang cerita. Isi dari ilustrasinya haruslah mampu membawa intrik, suasana dan drama dengan baik.

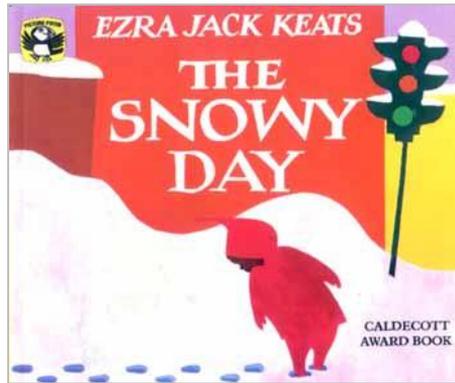
Sebuah artikel yang diperoleh dari www.maillustrations.com, 2012. mencoba untuk mendefinisikan arti dari Ilustrasi Kontemporer. Berdasarkan informasi yang dinyatakan, Kontemporer berarti “modern” atau “terkini”. Berarti, ilustrasi kontemporer mewakili ilustrasi pada masa kini. Jenis ilustrasi ini digunakan pada hampir seluruh bidang yang memiliki penggunaan seni digital, fotografi, ilustrasi, music, lukisan, pahat, video, dll. Ilustrasi kontemporer muncul saat para ilustrator keluar dari metode ilustrasi tradisional. Para ilustrator mulai menggunakan alat-alat dan teknik terkini untuk menciptakan ilustrasi.

Ilustrasi kontemporer telah mengubah cara kerja para praktisi. Gaya yang digunakan untuk menciptakan ilustrasi kontemporer beragam variasinya, tergantung akan subjeknya. Menurut buku *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*, abstraksi menjadi prinsip yang tertanam kuat dalam ilustrasi kontemporer. Tetapi budaya, tren, dan asosiasi tidak luput menjadi pengaruh besar dalam gaya ilustrasi kontemporer.

Menurut buku *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*, ilustrasi dunia fantasi pada buku cerita anak-anak seringkali memiliki dunia fantasi dengan karakter manusia, hewan, dan objek dengan bentuk yang lebih-lebihkan, komikal, ataupun berbentuk karikatur.

Ilustrasi tertua untuk anak-anak muncul pada abad ke-16. Dan sejak abad ke-19, ilustrasi barulah mulai diasosiasikan dengan cerita. Tetapi menjelang tahun 1950-an, ilustrasi pictorial mulai berkurang dan digantikan oleh pendekatan bahasa visual yang lebih baru dan inovatif. Pencitraan gambar yang muncul lebih dekoratif dan surreal.

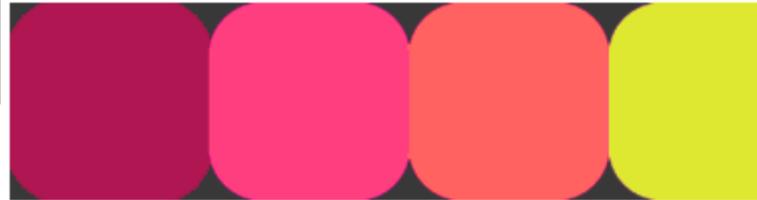
Menurut buku *Choosing Books for Children: A Commonsense Guide*, telah ada perkembangan pada ilustrasi kontemporer untuk buku cerita anak-anak. Seperti dicontohkan pada buku *The Snowy Day* oleh Ezra Jack Keats, ataupun buku *Arrow to the Sun* oleh Gerald McDermott yang menggunakan interpretasi abstrak untuk cerita rakyat. Ilustrasi pada *Arrow to the Sun* terbukti mudah diterima oleh anak-anak.



1. Warna:

Warna-warna yang digunakan terpaku pada suatu palet warna. Palet untuk tiap ilustrasi berbeda-beda, disesuaikan dengan isi cerita yang diilustrasikan. Warna yang akan digunakan adalah warna-warna yang cerah tetapi tidak terlalu menyolok.

Contoh:



Pemilihan Jenis Cerita Dongeng Untuk Anak-Anak

Berdasarkan informasi dari buku *Terapi Kecerdasan Anak dengan Dongeng*, muatan dongeng yang menjadi faktor penting untuk diperhatikan agar cocok untuk dikonsumsi oleh anak-anak, adalah:

1. Stigma

Buku cerita anak-anak sebaiknya tidak memunculkan stigma ataupun stereotipe pada anak-anak. Misalnya, buku cerita dengan karakter heroin seorang Puteri tidak haruslah diceritakan hanya untuk anak perempuan.

- Contoh buruk:

Pada dongeng ataupun cerita rakyat yang mengandung contoh yang tidak baik, sebaiknya kondisi psikologi anak turut dipertimbangkan sebelum cerita disampaikan. Hal ini bertujuan supaya tidak ada kesalahpahaman pesan-pesan moral dari dongeng.

1. Penokohan

Anak-anak memerlukan tokoh yang jelas untuk mengidentifikasi karakter tokoh yang baik dari yang jahat.

2. Amanat

Amanat merupakan elemen penting pada dongeng. Amanat bisa disampaikan secara implisif maupun eksplisif.

3. Plot atau alur cerita

Plot adalah peristiwa-peristiwa naratif yang disusun dalam serangkaian waktu. Plot pada cerita anak-anak tidak perlu dibuat terlalu rumit karena kemampuan logika anak belum berkembang secara penuh.

Strategi Desain

a. Tone & Manner

Kesan yang ingin ditunjukkan pada media publikasi buku ini adalah kesan imajinatif, menyenangkan, dan kontemporer.

2. Image/Citra:

Ilustrasi menggunakan gaya ilustrasi kontemporer. Karakter dan objek mendapat perlakuan stilasi. Teknik pewarnaan menggunakan teknik digital dengan menggunakan Adobe Illustration.

3. Layout:

Penempatan ilustrasi memiliki bermacam-macam variasi disesuaikan dengan isi cerita. Layout dibuat simple dan mudah dibaca oleh anak-anak.

Format dan Ukuran Buku Cerita

Buku ilustrasi cerita yang akan dibuat berukuran 20x25, berbentuk memanjang atau potrait.

Isi dan Tema Buku Cerita Ilustrasi

Buku ilustrasi cerita akan mengangkat bagaimana berkat nilai gotong royong yang diterapkan dalam masyarakat dan seorang raja, akhirnya putrid raja yang diculik oleh seorang raksasa dapat dibebaskan. Di lain pihak, sang raja pun yang sebelumnya tidak bisa berbaur dengan masyarakatnya akhirnya hidup rukun dan menerapkan nilai gotong royong ini

Gaya Penulisan Naskah

Menggunakan bahasa Indonesia yang benar, namun tetap memiliki bahasa yang dekat dengan anak-anak saat ini dan lazim digunakan dalam buku ilustrasi cerita yang beredar di pasaran.

Teknik Visualisasi

Penggambaran akan menggunakan ilustrasi doodle agar terlihat lebih manusiawi, santai dan dekat dengan dunia anak-anak pewarnaan secara digital dengan teknik cat air. Layout dibuat simple dan mudah terbaca oleh anak-anak, penataan kalimat tanpa menggunakan balon kata, dan sebagainya.

Teknik Cetak

Dicetak dalam bentuk buku, dengan teknik menjahit agar tidak mudah robek. Cover depan dan cover belakang menggunakan soft cover.

Gaya Layout

Layout yang digunakan akan sesimple mungkin agar anak-anak mudah membaca, alur bacanya dari kiri ke kanan, sama seperti buku cerita pada umumnya.

Tone Warna

Warna yang digunakan adalah warna-warna pastel agar tidak terlalu mencolok, terlihat lebih lembut dan tenang dan cocok untuk anak-anak.

Tipografi

Jenis font yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

Font yang akan dipakai untuk Judul Buku adalah Font Dungeon yaitu font yang didesain oleh anak bangsa Indonesia. Agar dari judulnya sudah dapat dilihat bahwa buku cerita ini menceritakan tentang nilai gotong royong yang khas dari Indonesia.

Sedangkan untuk layout teks memakai font arial, sehingga mudah terbaca dan enak dilihat oleh anak-anak

a. Arial

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

Cover Depan

Cover depan digambarkan sebuah kerajaan, Raja Dharma dan Putri Dalilah lalu dibelakang kerajaan itu ada seorang raksasa yang mengamuk dan menggendong Putri Dalilah lalu satria dan rakyatnya berusaha melawan raksasa itu .

Cover Belakang

Cover belakang berisi sinopsis buku ilustrasi cerita dan beberapa potongan gambar dalam buku cerita.

Finishing

Cover akan dijilid hard cover dengan menggunakan laminasi doff. Jilid yang digunakan akan menggunakan jilid jahit.

Sketsa





Hasil Final Desain



Pada jaman dahulu kala, di negeri Indonesia terdapat sebuah Kerajaan Mangkusukma yang dipimpin oleh seorang Raja bernama Raja Dharma. Raja Dharma memiliki istana yang indah dan megah juga memiliki seorang putri yang cantik yaitu Putri Dalilah.





Simpulan

Negara kita kekurangan bahan bacaan anak-anak yang bertemakan budaya dan nilai-nilai moral asli bangsa Indonesia, kebanyakan bacaan anak-anak

Saran

Untuk menarik minat pembaca, khususnya anak-anak maka dari itu dirancang sebuah buku ilustrasi cerita yang menarik dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Mengandung unsur cerita yang mengangkat pesan moral dan nilai-nilai kearifan budaya Indonesia yaitu gotong royong.
2. Didesain dengan gaya ilustrasi yang mendekati dunia anak-anak dengan ilustrasi doodle yang lebih manusiawi.

sekarang ini bersifat teknologi dan dunia global. Kurangnya bahan bacaan yang bisa memberi informasi mengenai akar kebudayaan bangsa dapat menyebabkan krisis kebudayaan.

Dalam kebudayaan bangsa kita terdapat nilai-nilai kearifan sendiri yang seharusnya bisa menjadi penyeimbang dan penyaring budaya global, jika kita kehilangan nilai-nilai kearifan itu sendiri maka akan menyebabkan krisis kebudayaan bagi bangsa kita. Bacaan yang mengandung nilai-nilai kultural akan melekat dalam karakter anak-anak sampai nanti mereka dewasa. Karakter adalah nilai-nilai baik yang dalam keadaan terdesak pun masih bisa bertahan, bayangkan kalau anak-anak zaman sekarang tidak pernah mengenal kebaikan.

Dengan banyaknya contoh dari negara-negara yang dunia perbukannya maju, juga hadirnya desainer (bukan hanya ilustrator) yang lebih berwawasan baik dalam pendidikan mau pun pengalaman, ilustrasi buku kita telah berangkat menuju ilustrasi yang lebih bermutu.

Memang ada yang masih menganut cover gaya film, tetapi makin banyak desainer buku yang juga mempertimbangkan segi seni pajang di toko buku, seni grafis, citarasa pembaca membuat sesuatu yang cepat menarik perhatian tanpa pembaca harus merasa sakit mata.

Setidaknya di lingkungan Asia Tenggara, perwajahan buku Indonesia masih lebih baik. Menurut Iwan Dharmawan yang ilustrasinya diterbitkan penerbit Malaysia dan Pakistan, ketika survey ke beberapa toko buku di Malaysia, ternyata karya ilustrator Indonesia lebih beragam dan punya kualitas karya seni yang lebih baik. Banyak ilustrator Indonesia memiliki keahlian tinggi, kreatif dan daya saing yang lebih kuat juga. Semakin berkembangnya dunia buku anak di Indonesia jelas sangat berpengaruh juga buat perkembangan seni ilustrasi di Indonesia.

3. Alur cerita yang disampaikan secara menarik dan tidak monoton dengan mengangkat tema Fantasy Kingdom atau berarti Dunia Fantasi.

Jika ingin mengangkat tema yang sama dalam Tugas Akhir selanjutnya lebih baik membuat desain yang banyak unsur-unsur kebudayaan bangsa Indonesiannya. Dan lebih banyak cerita yang tidak membosankan dan tidak monoton.

Ucapan Terima Kasih

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus Yang Penuh Kasih dan Hikmat,

karena atas rahmat dan pertolongan-Nya penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Terselesaikannya skripsi ini tentunya tak lepas dari dorongan dan uluran tangan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih dan penghargaan itu kepada:

1. Dr. IGN Ardana, M. Ed dan Cons. Tri Handoko, S. Sn, M. Hum selaku dosen pembimbing, yang dengan sabar telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis.

2. Drs. Bing Bedjo Tanudjaja, M. SI dan Ani Wijayanti S, S. Sn, M Med Kom selaku penguji yang telah memberikan saran dan kritik yang membangun.

3. Orang Tua dan keluarga yang selalu mendukung dalam doa.

4. C Sien Lie, Vania Ruthsiani Nugroho, Santy Gozali, Jessica Avelina, Sandri Kogawa, Stefanus Charles Wijaya, Danu Heryoko, Maria Cayadi yang selalu mendukung saya dan memberikan semangat setiap hari juga membantu dalam doa.

5. Citra Meidarti Chandra, Eilien Pangestu, Adrian Pratama, yang selalu membantu saya dalam doa dan juga mendukung saya saat saya kesulitan mengerjakan Tugas Akhir ini.

6. Kelompok 8 yang selalu kompak dan saling mendukung dalam mengerjakan Tugas Akhir.

7. Teman-teman Bianglala terimakasih atas dukungan dan semangatnya.

8. Semua pihak yang telah banyak membantu saya dan tidak saya sebutkan.

Semoga Tuhan Yesus Kristus yang membalas kebaikan dan ketulusan semua pihak yang telah membantu dalam terselesaikannya skripsi ini dengan melimpahkan berkat dan rahmat karunia-Nya. Dan penulis berharap karya penelitian tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan kebaikan

bagi banyak pihak demi pembangunan bangsa Indonesia.

Daftar Pustaka

- <<http://media.kompasiana.com/buku/2012/12/13/ilustrasi-buku-anak-indonesia-tertinggal-510694.html>> “Anak Usia 5-8 tahun Cenderung Punya Emosi Negatif”. *Diskusi Cerdas*. 2012. Ibu dan Balita. 11 Maret 2013.
<<http://www.ibudanbalita.com/diskusi/pertanyaan/74934/Anak-Usia-5-8-Tahun-Cenderung-Punya-Emosi-Negatif>>
-“Dimana Kemana Buku Anak Lokal Zaman Sekarang”. *Jakarta's Bookworms*. 2012. Good Reads. 11 Maret 2013.
<<http://www.goodreads.com/topic/show/816329-dimana-kemana-buku-anak-lokal-jaman-sekarang>>
-“Gotong Royong”. 2012. *STEM Akamigas*. 12 Maret 2013.
<<http://www.akamigas.ac.id/stem/index.php/gotong-royong.html>>
-Hermawatty, Detty. “Perkembangan Seni Ilustrasi Indonesia”. 2010. *Blogspot*. 10 Maret 2013.
<<http://serba-serbi-ayangg.blogspot.com/2010/01/perkembangan-seni-ilustrasi-indonesia.html>>
-Megawangi, Ratna. “Pendidikan Karakter di Paud”. *Nagari Petualang*. 2011. Wordpress. 10 Maret 2013.
<<http://nagaripetualang.wordpress.com/2011/10/09/pendidikan-karakter-di-paud/>>
-Nugroho, Agung. “Hilangnya Semangat Gotong Royong.”. *Fathur Al Jufri*. 2011. Blogspot. 12 Maret 2013.
<<http://fathuraljufri.blogspot.com/2011/12/hilangnya-a-semangat-gotong-royong.html>>
-Rhamdani, Benny. “Ilustrasi Buku Anak Indonesia Teringgal?”. 2012. *Kompasiana*. 11 Maret 2013.
-“Seni Ilustrasi”. *Sharing Knowledge*. 2013. Blogspot. 10 Maret 2013.
<<http://schoolproject3tangsel.blogspot.com/2013/02/seni-ilustrasi.html>>