

BAB II

TINJAUAN PENELITIAN

2.1 Referensi Perancangan

2.1.1 Penelitian dengan judul *Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Suku Malind*

Penelitian berjudul Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Suku Malind disusun oleh Lejar Daniartana Hukubun, Juli 2019. Penelitian ini tentang Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Suku Malind dengan menggunakan metode design thinking. Langkah-langkah metode tersebut yaitu, *empatize, define, ideate, prototype, dan testing*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menunjang pelestarian kebudayaan Indonesia. Perbedaan dari penelitian penulis yaitu dalam hal metode yang menggunakan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan studi pustaka, untuk aliran karya dalam perancangan ini beraliran pointlisme berbeda dengan penulis yang menggunakan aliran dekoratif. Persamaan dari penelitian penulis adalah media yang digunakan yaitu buku ilustrasi, namun media buku ilustrasi penulis bertujuan sebagai menarik minat baca anak dengan usia 3-6 tahun.

2.1.2 Penelitian dengan judul *Perancangan Ilustrasi Cerita Rakyat We Tadampali untuk Siswa Sekolah Dasar*

Penelitian dengan judul Perancangan Ilustrasi Cerita Rakyat We Tadampali Untuk Siswa Sekolah Dasar disusun oleh Ardana Pranata, Program studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makasar 2020. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Reseach and Development (R&D)*. Menggunakan model 3-D sebagai model pengembang perangkat pembelajaran. Model ini terdiri dari 3 tahap yaitu, *define, design, dan develop*. Tujuan dari penelitian ini antara lain untuk merancang ilustrasi buku cerita rakyat untuk anak tentang We Tadampali yang menarik dan komunikatif, untuk menanbah minat baca pada anak siswa sekolah dasar, memberi edukasi.

Pengetahuan sejarah dan sebagai sarana pelestarian budaya. Adapun perbedaan dari penelitian penulis yaitu metode pengumpulan data yang menggunakan R&D serta aliran karya yang menggunakan realisme. Penelitian ini penulis jadikan referensi karena proses pembuatan dan tujuan penelitian berhubungan dengan laporan tugas akhir yang penulis buat.

2.1.3 Penelitian dengan judul *Perancangan Buku Ilustrasi “Dongeng Pengantar Tidur Persahabatan Bawah Laut” untuk Anak 3-7 Tahun*

Penelitian berjudul Perancangan Buku Ilustrasi Dongeng Pengantar Tidur Persahabatan Bawah Laut Untuk Anak 3-7 Tahun disusun oleh Cut Mala Hayati dan Nugroho Widya Prio Utomo, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Budi Luhur tahun 2018. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data meliputi observasi, wawancara dan studi pustaka. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mempertahankan budaya membaca dongeng sebagai pengantar tidur anak, melatih gemar membaca sejak dini, membangun karakter anak bermoral dan bernilai positif. Perbedaan dari penelitian ini adalah jenis ilustrasi dan *layout* yang digunakan dalam karya. Adapun persamaan dari penelitian penulis yaitu metode yang digunakan dalam pengumpulan data.

2.2 Referensi Desain

2.2.1 Referensi dari Puuung1

Puuung1 merupakan ilustrator dan penulis buku ilustrasi asal Korea Selatan. Karya Puuung1 semakin dikenal setelah salah satu buku ilustrasinya masuk dalam scene drama korea berjudul “W”. Puuung1 memiliki gaya ilustrasi kartun dengan latar belakang yang detail. Penulis menggunakan referensi desain dari Puuung1 karena gaya ilustrasi yang terkesan ringan tapi menarik. Gaya ilustrasi yang dibuat juga merupakan gaya ilustrasi yang mengikuti zaman. Warna yang digunakan dalam ilustrasi karya Puuung1 ini memberikan suasana hangat saat dilihat. Dalam karya buku ilustratornya Puuung juga menggunakan layout yang ringan dan simpel. Hal ini menjadikan narasi dalam buku tidak menjadikan pembaca merasa terbebani.



Gambar 2. 1 Puuung

[Sumber: <https://www.instagram.com/puuung1/>]



Gambar 2. 2 Puuung

[Sumber: <https://www.instagram.com/puuung1/>]



Gambar 2. 3 puuung

[Sumber: <https://www.instagram.com/puuung1/>]

2.2.2 Referensi dari Jam San

Jam San merupakan ilustrator asal Korea Selatan, Jam San terkenal karena aliran ilustrasinya yaitu surealisme dimana karya banyak menunjukkan kekerasan dan serangan *psikologis*. Karya yang dihasilkan oleh Jam San terlihat ringan tapi dapat meninggalkan kesan kuat bagi penikmatnya. Penulis menggunakan referensi dari Jam San karena desain karakter yang ringan namun dapat meninggalkan kesan. Salah satu karya yang dikenal adalah ilustrasi intro dan hasil kolaborasinya bersama seorang penulis bernama Jo Young yang menghasilkan sebuah buku cerita yang digunakan dalam sebuah drama Korea berjudul “It’s Okay To Not Be Okay”. Layout yang digunakan dalam buku kolaborasinya juga sangat ringan.



Gambar 2. 4 Jam San
[Sumber: Cuplikan Drama It’s Okay To Not Be Okay]



Gambar 2. 5 Jam San
[Sumber: Cuplikan Drama It’s Okay To Not Be Okay]



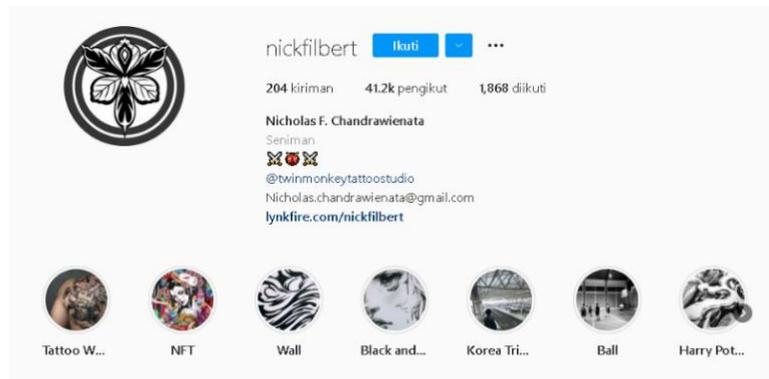
Gambar 2. 6 Jam San
 [Sumber: Cuplikan Drama It's Okay To Not Be Okay]

2.2.3 Referensi dari Nickfilbert

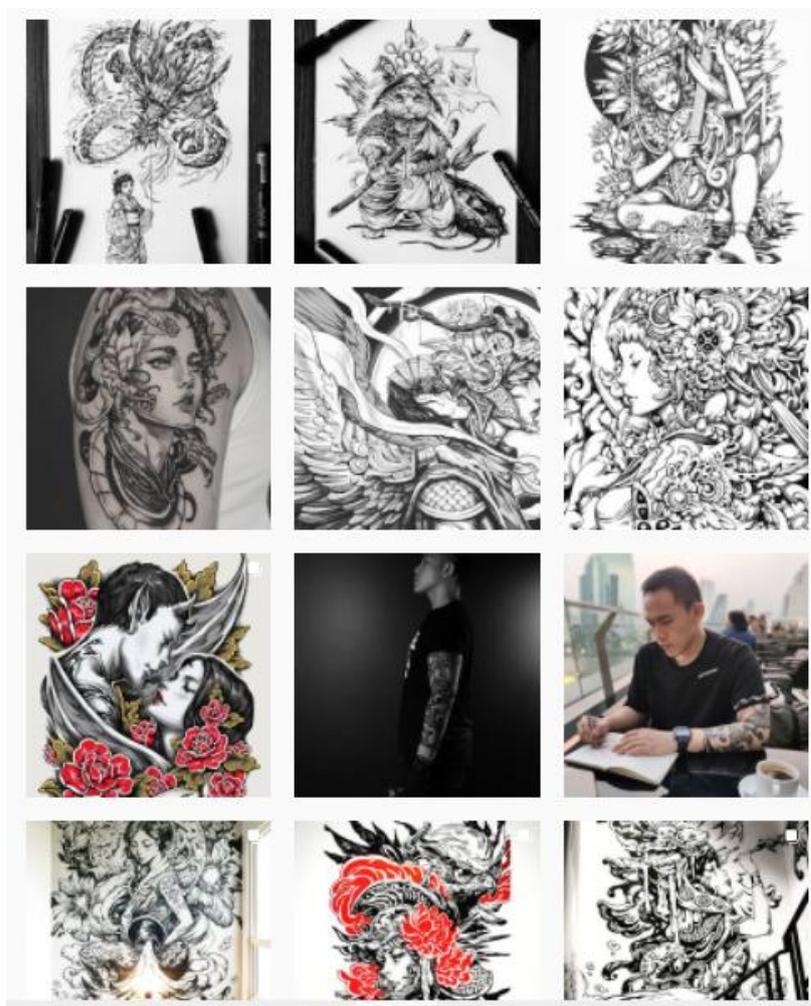
Nickfilbert atau Nicholas F. Chandrawienata merupakan seniman berasal dari Indonesia. Nickfilbert dikenal karna keberhasilannya dalam karya di cover Harry Potter. Penulis menggunakan referensi dari Nickfilbert karena bentuk dari outline ilustrasi yang dibuat tidak monoton. Ilustrasi karya Nickfilbert kebanyakan menggunakan warna monokrom dengan detail motif yang menonjol. Ilustrasi yang dibuat kebanyakan memadukan nuasa lokal dengan kompleks dan penuh detail. Satu karya Nickfilbert dapat menceritakan sebuah alur sebuah cerita secara utuh.



Gambar 2. 7 Nickfilbert
 [Sumber: <https://bit.ly/3zBUcnd>]



Gambar 2. 8 Nickfilbert
[Sumber : <https://www.instagram.com/nickfilbert/>]



Gambar 2. 9 Nickfilbert
[Sumber: <https://www.instagram.com/nickfilbert/>]

2.3 Dasar Teori

2.3.1 Buku Cerita Bergambar

Buku cerita merupakan buku yang menyuguhkan cerita dengan menggunakan gambar [8]. Buku cerita bergambar merupakan salah satu media komunikasi berupa buku berjilid yang berisi informasi dan pengetahuan yang menyajikan suatu karangan, kisah maupun dongeng yang dilengkapi dengan gambar-gambar yang menjelaskan teks [9]. Buku cerita bergambar dapat membantu anak membangun kosakata, kesadaran *fonologi*, dan mengembangkan pengenalan huruf [10].

Buku cerita bergambar adalah buku yang saling terkait antara gambar dengan teks yang merupakan kesatuan sebuah cerita. Karakteristik buku cerita bergambar untuk anak-anak adalah buku dengan gambar dan teks yang bersama-sama, menceritakan sebuah kisah, dengan tema yang sesuai untuk anak [11]. Buku cerita bergambar juga memiliki beberapa manfaat, diantaranya adalah dapat membantu perkembangan emosi anak, memperoleh kesenangan, membantu anak belajar tentang dunia dan untuk menstimulasi imajinasi [12].

Buku cerita bergambar memiliki jenis-jenis sebagai berikut: (1) Buku bergambar dengan teks panjang. (2) Buku bergambar dengan teks pendek [13].

Buku cerita anak-anak dapat diklasifikasikan yaitu;

a. Baby Books

Buku untuk anak usia 3 tahun, berisi kurang dari 300 kata. Cerita terkait dengan keseharian anak atau bermuatan edukatif berkaitan dengan pengenalan warna, angka, dan bentuk. Jumlah halaman sekitar 12 dan banyak yang berbentuk *board books*, *pop up*, *lift the flaps*, atau buku khusus (bersuara, format unik, atau dengan tekstur tertentu).

b. Picture Books

Pada umumnya berisi buku setebal 15-20 halaman untuk anak usia 3-6 tahun. Naskah kurang lebih 1000 kata. *Plot* masih sederhana dengan atau karakter utama yang seutuhnya menjadi perhatian dan alat penyentuh emosi dan pola pikir

anak. Ilustrasi memainkan peran yang sama besar dengan teks dalam menyampaikan cerita.

c. Early Picture Books

Satu bentuk dengan *picture books*, namun dilengkapi sedemikian rupa untuk anak usia di akhir 6 hingga 8 tahun. Cerita sederhana dan berisi kurang dari 1.500 kata. Banyak buku dengan karakter ini dicetak ulang dalam bentuk board book untuk melebarkan jangkauan pembacanya.

d. Transition Books

Disebut juga sebagai "*chapter books* tahap awal", untuk anak usia 6-9 tahun. Merupakan jembatan penghubung antara jenis *picture books* dan *chapter books*. Naskah biasa sebanyak 20 halaman dan dibagi menjadi 2-3 bab.

e. Chapter Books

Untuk usia 7-10 tahun. Terdiri dari naskah setebal 30-50 halaman yang dibagi dalam 3-4 halaman untuk tiap bab. Kisahnya lebih padat daripada jenis *transition books*, dan banyak memakai aksi petualangan. Kalimatnya mulai sedikit kompleks, tapi paragraf yang dipakai pendek.

f. Middle Grade

Untuk usia 8-12 tahun, merupakan usia emas anak dalam membaca. Naskahnya berkisar 100-150 halaman, ceritanya mulai kompleks dengan adanya sub-plot dan karakter pendukung yang berperan dalam jalinan cerita, dan temanya cukup *modern*.

g. Young Adult

Naskahnya antara 130-200 halaman, genre ini untuk usia 12 tahun ke atas. Plot ceritanya bisa cukup kompleks dengan banyak karakter utama, meskipun memiliki satu karakter yang difokuskan [14].

Adapun dasar teori yang menjadi patokan dalam perancangan ini yaitu, *Picture Books*.

2.3.2 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan suatu penggambaran elemen rupa yang berguna untuk menjelaskan dan memperindah sebuah teks, hal ini bertujuan agar pembaca merasakan langsung melalui indra penglihat, sifat dan kesan yang ada didalam

cerita yang disajikan [15]. Ilustrasi juga sebagai bentuk ekspektasi yang berbeda jauh seperti halnya angan-angan, bersifat maya, serta ilustrasi hadir dalam sebagai diverikasi [16]. Ilustrasi adalah seni gambar yang bermanfaat untuk menjelaskan sesuai maksud tujuan secara visua [17].

Tujuan Ilustrasi antara lain: (1) Ilustrasi bertujuan bisa memperjelas pesan atau sebuah informasi yang disampaikan. (2) Ilustrasi bertujuan guna dapat menyerahkan sebuah variasi pelajaran asuh yang lebih unik, memotivasi, komunikatif, dan pun sanggup untuk mempermudah para pembaca mengetahui pesan. (3) Ilustrasi bertujuan mempermudah para pembaca guna dapat memilih konsep dan juga usulan yang dikatakan melalui sebuah gambaran [18].

Jenis-jenis ilustrasi antara lain: (1) Ilustrasi Naturalis yaitu ilustrasi dengan bentuk dan warna sesuai kenyataan dengan yang ada dialam. (2) Ilustrasi Dekoratif yaitu ilustrasi yang berfungsi menghias suatu bentuk yang disederhanakan atau dlebihkan. (3) Ilustrasi Kartun yaitu ilustrasi dengan bentuk lucu dan memiliki ciri khas tertentu. (4) Ilustrasi Karikatur yaitu ilustrasi dengan bentuk kritikan atau sindiran yang dituangkan leawat bentuk prporasi tubuh yang menyimpang. (5) Ilustrasi Cerita Bergambar yaitu sejenis komik atau gambar yang diberi teks.[19]

Adapun peran ilustrasi sebagai berikut:

1. Ilustrasi sebagai alat informasi

Ilustrasi adalah media instuksi yang baik, informasi dapat lebih mudah dicerna ketika disampaikan secara visual.

2. Ilustrasi Opini

Ilustrasi menjadi media opini pada tema-tema seperti gaya hidup, politik dan isu-isu yang sedang terjadi. Ilustrasi editorial merangsang pemikiran dan perdebatan, menyajikan argumen menimbulkan pertanyaan dan membuat pernyataan provokatif.

3. Ilustrasi sebagai Alat Untuk Bercerita

Ilustrasi narasi banyak ditemui di buku anak, novel, dan komik. Gaya ilustrasi di sebuah narasi tergantung genre sebuah tulisan dan yang perlu diperhatikan dalam membuat ilustrasi dalam sebuah narasi adalah menemukan keseimbangan antara teks dan gambar.

4. Ilustrasi sebagai Alat Persuasi

Penggunaan ilustrasi diberbagai media seperti outdoor, cetak dan elektronik memengaruhi bagaimana teknis pembuatan ilustrasi tersebut. Peran ilustrasi sebagai alat persuasi juga dimanfaatkan dalam dunia politik. Sebagai alat propaganda pada masa perang, ilustrasi menjadi sarana efektif menyebarkan pesan.

5. Ilustrasi sebagai Identitas

Ilustrasi sering digunakan untuk kebutuhan visual dimana mencerminkan identitas perusahaan. Contoh penggunaan ilustrasi sebagai identitas yang paling mudah terlihat bisa dilihat dilogo perusahaan.

6. Ilustrasi sebagai Desain

Kedekatan desain dan ilustrasi memberi peluang kepada para ilustrator untuk berperan sebagai desainer. Ilustrasi menjadi dasar dalam mendesain produk maupun komunikasi visual lainnya [20].

Adapun dasar teori yang digunakan dalam perancangan ini yaitu jenis ilustrasi dekoratif dan kartun yang berperan sebagai ilustrasi sebagai alat untuk bercerita.

2.3.3 Typografi

Typografi adalah suatu proses seni menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak [17]. Gambar adalah elemen grafis yang paling mudah dibaca, tetapi melalui kata-kata yang terdiri dari huruf oleh huruflah memandu pemahaman pembaca pesan dan ide [21]. Typografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi adalah sifat verbal dan properti visual dan efektif [22]. Adapun prinsip font yang dapat digolongkan menjadi dua yaitu; serif dan sans serif. Serif memiliki ujung lancip memberikan efek membaca lebih cepat biasa digunakan pada koran, buku novel, kisah sejarah dan sebagainya. Sans serif

memiliki ujung tumpul terkesan tegas, akan memberi efek lambat dalam membaca biasa digunakan pada buku akademik dan buku pelajaran [23].

Adapun dasar teori yang diterapkan dalam perancangan ini yaitu penggunaan font serif dalam penulisan narasi.

2.3.4 Warna

Warna adalah pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyetuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih gembira dan lainnya [17]. Warna secara fisik merupakan sifat cahaya yang dipancarkan sedangkan secara psikologis adalah bagian dari sensasi penglihatan [24]. Warna pastel sering kali dikaitkan dengan warna anak, hal ini banyaknya peralatan anak yang dirancang dengan warna pastel yang bertujuan untuk mengurangi zat azo. Oleh karena itu warna pastel dikenal secara umum sebagai warna anak [25].

Adapun dasar teori yang diterapkan dalam perancangan ini adalah penggunaan warna pastel dalam karya ilustrasi.

2.3.5 Layout

Layout adalah tataletak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawakan [17]. Menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi adalah tujuan utama dan layout [26]. Visual Hierarchy merupakan salah satu elemen layout untuk memberikan arahan pada pembaca kepada suatu hal juga merupakan salah satu cara untuk menggambarkan tingkat krusial suatu informasi [27].

2.3.6 Garis dan Bentuk

Garis merupakan elemen dasar dalam seni rupa yaitu sebuah goresan. Garis memiliki arti lebih karena dapat menimbulkan kesan simbolik pada pengamatannya. Garis juga dapat menentukan ekspresi seorang seniman. Kehadiran bentuk dalam seni rupa tidak terlepas dari peranan garis yang memberi batas ruang sebagaimana yang terdapat dalam bentuk bidang dua dimensional garis menjadi batas keruangan dengan bidang yang lainnya dan pada bentuk tiga

dimensional dibatasi oleh garis imajiner. Maka, bentuk sangat tergantung dari keberadaan garis yang menentukan identitas dari sebuah bentuk. Garis-garis bisa disusun sedemikian sehingga menimbulkan ilusi pada pengamat, yakni “kesan buatan” [28].

2.3.7 Desain karakter

Desain karakter merupakan tindakan merancang karakter berdasarkan inspirasi tertentu atau sesuai dengan gaya serta kesukaan pribadi [29]. Selain desain visual tokoh, sebuah karakter juga memiliki sifat layaknya makhluk hidup. Tokoh bertujuan untuk menjalankan sebuah cerita, mencapai sebuah tujuan dari dunia cerita tersebut [30]. *Visual distinction* merupakan unsur yang memvisualisasikan tampilan-tampilan yang tampak dan menjadi simbol diri dalam tiap karakter komik sehingga membuat karakter tersebut berbeda dengan karakter lainnya [29]. Unsur visual dari suatu karakter dalam komik seperti bentuk tubuh, bentuk wajah, bentuk serta warna kostum, merupakan unsur yang tampak oleh mata sehingga dapat menjadi ciri khas visual yang paling mudah diingat oleh pembaca [31].

Adapun berbagai aspek dalam desain karakter sebagai berikut: (1) Bentuk hal yang pertama terlihat dari sebuah karakter adalah bentuk wajah, postur, dan bahasa tubuh. Setiap karakter dapat dipecahkan menjadi bentuk-bentuk primer, seperti lingkaran, persegi, dan segitiga. (2) Tinggi Kepala, tinggi dan panjang bagian tubuh dapat menceritakan berbagai hal mengenai karakter tersebut. Tinggi kepala sebuah karakter diukur menggunakan ukuran kepala karakter tersebut. Jika ukuran kepala karakter lebih besar dari ukuran tubuh, tentu akan memunculkan kesan tersendiri terhadap karakter tersebut. (3) Pose dan Gestur gambar pergerakan karakter merupakan bagian paling penting dalam proses merancang karakter. Beberapa yang harus diperhatikan dalam hal ini adalah bagaimana sifat dan kebiasaan sebuah karakter yang biasanya terdiri dari Line of action yang mengikuti tubuh. Lengkungan saat melakukan aksi; Keseimbangan dan perpindahan berat yang terjadi saat melakukan perubahan gestur. (4) Ekspresi sebuah karakter merupakan indeks atau petunjuk terhadap kepribadiannya. Ekspresi wajah adalah kunci untuk menunjukkan emosi selain bahasa tubuh. Saat

sebuah karakter merasa senang atau sedih, wajah akan berubah menggunakan kombinasi bentuk mata dan mulut. Pada wajah terdapat tiga elemen yang mempengaruhi ekspresi, yaitu mata, alis, dan mulut [32].

2.3.8 Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah ekspresi budaya suatu masyarakat melalui bahasa tutur yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya dan susunan nilai sosial masyarakat tersebut [33]. Cerita rakyat merupakan gambaran lingkungan kemasyarakatan yang erat kaitannya dengan kebudayaan dan nilai sosial di masyarakat tertentu [34]. Cerita rakyat dapat dibagi menjadi tiga yaitu: mite, legenda, dan dongeng. Pembagian cerita prosa rakyat ke dalam tiga kategori tersebut merupakan tipe ideal, karena dalam kenyataannya banyak cerita yang mempunyai ciri lebih dari satu kategori sehingga sulit digolongkan ke dalam satu kategori [35].

Cerita rakyat adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif, yang tersebar dan diwariskan turun-temurun, di antaranya kolektif macam apa saja, adalah cerita atau teks yang bersifat kelisanan, dan diturunkan secara lisan dari generasi ke generasi berikutnya secara turun menurun [36].

Fungsi cerita rakyat: (1) Fungsi sarana hiburan yaitu dengan mendengarkan cerita rakyat seperti dongeng, mite atau legenda, kita sekantun akan diajak berkelana ke alam lain yang tidak kita jumpai dalam pengalaman hidup sehari-hari. (2) Fungsi sarana pendidikan yaitu pada dasarnya cerita rakyat ingin menyampaikan pesan atau amanat yang dapat bermanfaat bagi watak dan kepribadian para pendengarnya. (3) Fungsi sarana penggalang rasa kesetiakawanan di antara warga masyarakat yang menjadi pemilik cerita rakyat tersebut. (4) Fungsi lain lagi dari cerita rakyat adalah sebagai pengokoh nilai-nilai sosial budaya yang berlaku dalam masyarakat. Dalam cerita rakyat terkadang ajaran-ajaran etika dan moral bisa dipakai sebagai pedoman bagi masyarakat. Disamping itu di dalamnya juga terdapat larangan dan pantangan yang perlu dihindari. Cerita rakyat bagi warga masyarakat pendukungnya bisa menjadi tuntunan tingkah laku dalam pergaulan sosial [37].

2.3.9 Chiby

Chiby adalah kata Bahasa Jepang yang berarti "orang pendek" atau "anak kecil". Chibi ini sangat populer dikalangan para penggemar manga dan juga anime, arti kata ini biasa digunakan untuk menyebut seseorang atau binatang yang pendek/kecil atau bisa juga imut. Karakteristik chiby yaitu: (1) Rasio yang digunakan 1:1 atau 4:1. (2) Mata terlihat lebih besar dibandingkan figur asli. (3) Wajah dibuat imut [38]. Untuk menempatkan fitur wajah chiby proporsi yang dapat digunakan sebagai berikut: (1) Buat garis horizontal melalui tengah kepala dan gambar mata dan telinga di bawah garis tersebut. Buat setinggi 1/4 bagian wajah atau dua bagian. (2) Buat garis horizontal antara bagian bawah mata dan dagu dan gambar mulut di bawah garis. (3) Buat garis horizontal 1/8 tinggi wajah satu bagian dari atas mata dan gambar alis di bawahnya. Bayangan atau shading yang dapat diterapkan pada pembuatan chiby sebagai berikut: (1) Gelapkan area leher. (2) Tambahkan beberapa bayangan di wajah (dari rambut). (3) Tambahkan bayangan pada kaki (bentuk rok). (4) Tambahkan beberapa bayangan kecil di tangan dari lengan baju. (5) Gelapkan bagian atas iris mata. (6) Tambahkan beberapa bayangan yang sangat kecil ke bagian atas area putih mata (dari bulu mata) [39]. Adapun keseleruhan dasar teori chiby digunakan dalam proses perancangan karya penelitian ini [39].