

BAB II

KAJIAN MASALAH

2.1 Tinjauan Teori

Tinjauan teori membahas tentang beberapa materi ilmu yang bersifat teoritis berdasarkan dari referensi pengetahuan kepustakaan yang telah disesuaikan untuk kepentingan penulisan yang berfungsi mendukung dan memperjelas tentang hal-hal penting yang menjadi landasan dari bidang ilmu Desain Komunikasi Visual sesuai dengan tema buku ilustrasi yang diangkat. Pembahasan ditekankan pada pengertian secara umum dan penerapan praktisnya, elemen-elemen penting dan bagaimana kesesuaian sebuah bentuk buku ilustrasi dengan masalah yang diangkat.

2.1.1 Teori Ilustrasi

Ilustrasi adalah sebuah gambar (*image*) yang membuat siapapun yang melihat dapat mengerti, tanpa harus dijelaskan dengan kata-kata. Ilustrasi dapat menjelaskan sebuah peristiwa, kejadian, maupun sebuah konflik yang terjadi di masyarakat.

2.1.1.1 Sejarah Ilustrasi

Istilah ilustrasi berasal dari bahasa latin '*illustrare*' yang artinya menerangkan sesuatu. Gambar ilustrasi yaitu gambar yang dipakai untuk menjelaskan/menerangkan sesuatu berupa teks, cerita, keadaan, adegan, dan peristiwa melalui sebuah gambar. 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.

Konsep ilustrasi bisa ditinjau kembali ke masa silam melalui lukisan dinding prasejarah dan konsep tulisan hieroglif. Masa keemasan ilustrasi Amerika Serikat berlangsung pada tahun 1880, setelah perang dunia I. Hal ini terjadi seiring dengan populernya surat kabar, majalah, dan buku berilustrasi yang memungkinkan adanya eksperimen teknik oleh senimannya. Ilustrator pada masa itu banyak yang menjadi kaya dan terkenal. Tema yang banyak muncul adalah aspirasi bangsa Amerika saat itu.

Seniman di Eropa pada masa keemasan dipengaruhi oleh kelompok *Pre-Raphaelite* dan gerakan-gerakan yang berorientasi kepada desain seperti *Arts and Crafts Movement*, *Art Nouveau*, dan *Les Nabis*. Contohnya **Walter Crane**, **Edmund Dulac**, **Aubrey Beardsley**, **Arthur Rackham** dan **Kay Nielsen**.

Ilustrasi pada masa itu semakin berkembang dengan penggunaan banyak *software* pembantu seperti *Adobe Illustrator*, *Photoshop*, *CorelDraw*, dan *CAD*. Ilustrasi tradisional yang dibuat dengan tangan juga tetap memiliki nilai yang tinggi.

Sejarah tradisi ilustrasi di Indonesia dapat merujuk kepada lukisan gua yang terdapat di Kabupaten Maros, provinsi Sulawesi Selatan dan di pulau Papua. Jejak ilustrasi yang berumur hampir 5000 tahun itu menggambarkan tumpukan jari tangan berwarna merah terakota. Selain lukisan gua, wayang beber dalam hiburan tradisional Jawa dan Bali dilihat sebagai ilustrasi yang

merepresentasikan alur cerita kisah Mahabarata, tradisi yang kira-kira muncul bersamaan dengan berdirinya kerajaan Sriwijaya yang menganut agama Hindu di Pulau Sumatera bagian Selatan.

2.1.1.2 Tujuan dan Fungsi Ilustrasi

Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Gambar ilustrasi dengan bantuan visual, akan memudahkan tulisan/informasi untuk dicerna. Ilustrasi yang baik harus memenuhi beberapa persyaratan, antara lain:

1. Harus komunikatif, artinya gambar ilustrasi tersebut mudah dipahami atau dimengerti sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik.
2. Informatif, bersifat memberikan sebuah informasi tentang pesan yang akan disampaikan.
3. Gambar ilustrasi dibuat tidak rumit dan sesederhana mungkin.
4. Pembuatan gambar ilustrasi disesuaikan dengan tema atau isi teks.

Gambar ilustrasi memiliki fungsi khusus, yakni:

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

2.1.1.3 Teknik Ilustrasi

Teknik dalam pembuatan ilustrasi, semakin lama semakin berkembang, seiring dengan kemajuan zaman. Ilustrator dewasa ini banyak menggunakan berbagai macam teknik, diantaranya:

1. Teknik Tradisional

Teknik ilustrasi dengan cara tradisional merujuk dengan cara pembuatannya yang masih manual. Ilustrator yang memiliki kemampuan *hand writing*-lah yang menggunakan teknik ilustrasi tradisional. Teknik ini telah banyak ditinggalkan, terutama dengan kemajuan teknologi grafis, yang lebih mengutamakan keefisienan waktu, ketimbang menggunakan cara manual.

2. Teknik Modern

Teknik ilustrasi dengan cara modern mengikuti perkembangan teknologi dengan menggunakan beragam *software* grafis, yang memang lebih efisien dalam segi waktu. Teknik ini lebih unggul, karena selain bisa menggunakan foto-foto, teknik ini juga dapat memperindah sebuah ilustrasi manual, hingga berkesan lebih menarik.

2.1.1.4 Gaya Ilustrasi

Gaya sebuah ilustrasi tergantung kepada seorang ilustrator yang menggunakannya. Gaya yang sering digunakan oleh seorang ilustrator saat ini, baik menggunakan teknik tradisional maupun modern, antara lain:

1. **Realis**

Gaya ilustrasi realis adalah gaya gambar yang merujuk pada kesamaan objek yang digambar, nyata, dan benar-benar ada.

2. **Surrealis**

Gaya ilustrasi surrealis adalah gaya gambar yang menitikberatkan kepada khayalan, tidak nyata, misteri, dan terkadang menggunakan pendekatan metafora, hiperbola, humanoid, dan sebagainya.

3. **Kartun (*Cartoon*)**

Gaya ilustrasi kartun adalah gaya gambar yang memiliki kesan lucu, penuh warna, dan menarik untuk dilihat.

4. **Karikatur**

Gaya ilustrasi karikatur adalah gaya gambar dimana proporsional tokoh (objek) tidak dihiraukan, biasanya kepala tokoh lebih besar ketimbang tubuhnya, termasuk tangan dan kaki. Karikatur lebih menonjolkan detail sebuah wajah, namun tetap kayak ekspresi.

5. ***Japan Style***

Gaya ilustrasi *Japan Style* adalah gaya gambar yang merujuk kepada gaya gambar *manga* (komik) Jepang, yang terkenal dengan mata besar si tokoh, rambut yang kaya warna, hingga gesture tokoh yang tak biasa.

6. ***American Style***

Gaya ilustrasi *American Style* adalah gaya gambar yang merujuk kepada gaya gambar Amerika yang kebanyakan mengenai heroisme, dengan cirri

tubuh si tokoh yang penuh otot, wajah segi empat, dan efek yang terkadang berlebihan.

7. *Pop Art*

Gaya ilustrasi *Pop Art* adalah gaya gambar yang saling menindih objek yang satu dengan objek yang lainnya, dan terkadang objek itu tidak saling berhubungan, namun dapat memberi makna dan arti. *Pop Art* dapat berupa foto-foto, maupun ilustrasi-ilustrasi, atau keduanya digabungkan bersama-sama, tentu dengan efek yang membuat gaya ilustrasi ini mudah untuk dikenali.

8. Fotografi

Gaya ilustrasi dalam bentuk fotografi adalah gaya gambar dengan menggunakan penggabungan beberapa foto hingga menjadi sebuah desain ilustrasi. Gaya ilustrasi ini tak kalah kuat dengan gaya ilustrasi dengan menggunakan *hand made*. Gaya ilustrasi ini lebih banyak digunakan di dunia desain grafis dewasa ini.

2.1.2 Teori Buku Cerita Bergambar (Cergam)

Kritikus Literatur anak-anak **Perry Nodelman** (Putra. 2008) mengamati, "ketika orang pertama berpikir tentang buku anak-anak, mereka pertama-tama berpikir tentang buku-buku bergambar, tidak hanya buku-buku bergambar tapi juga merupakan bentuk penyampaian cerita yang secara eksklusif selalu tersedia untuk anak-anak." Sejalan dengan perubahan pada tipe dari penulisan naratif, telah membuat cergam menjadi jarang bagi novel orang dewasa untuk menyajikan ilustrasi, dengan demikian ilustrasi telah menjadi sesuatu yang asing bagi cerita fiksi dewasa yang serius.

Cerita bergambar adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita (Putra. 2008). Biasanya cergam dicetak diatas kertas dan dilengkapi teks. Cergam merupakan media yang unik, menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif, media yang sanggup menarik perhatian semua orang dari segala usia, karena memiliki kelebihan, yaitu mudah dipahami.

2.1.2.1 Sejarah Buku Bergambar

Sejarah buku bergambar berawal dari Perancis, yang bermula pada masa pra sejarah di gua Lascaux, Perancis selatan, ditemukan torehan berupa gambar-gambar bison, binatang sejenis banteng atau kerbau Amerika. Gambar-gambar ini belum mengandung sandi yang membentuknya menjadi bahasa namun sudah merupakan pesan sebagai upaya komunikasi non verbal paling kuno.

Buku cerita bergambar awalnya terilham dari ilustrasi yang ditemukan pada gulungan daun Papyrus dan kertas kulit yang ditemukan di Mesir pada tahun 1980 SM. Di dalam gulungan itu terdapat dekorasi naskah dengan pewarnaan yang disepuh emas serta ada juga dekoratif inisial pada buku tersebut. Cerita tentang dewa maut dalam dunia roh terdapat dikuburan Raja Nakht yang ditoreh di atas (kertas) papyrus. Papyrus juga dikenal lama oleh orang Assiria, Siria, dan Persia. Di Romawi dan Yunani, buku dibuat dengan menggunakan kulit binatang yang disamak.

Sampai abad pertengahan, banyak orang terutama para biarawan yang berkarya sebagai penulis atau penyalin

buku. Semua hasil salinan tangan dialihkan pada kertas yang terbuat dari kulit hewan. Agar tidak membosankan, penulis atau penyalin buku menambahkan gambar-gambar atau hiasan-hiasan di sekitar teks. Hiasan itulah yang dikenali pertama kali sebagai ilustrasi. Pada akhirnya perkembangan buku cerita bergambar mengikuti perkembangan percetakan.

Pada tahun 1658 hadir pelopor buku anak-anak. John Amos Comenius dengan karyanya *Orbis Sensualium Pictus (The visible world in pictures)* yang berupa ensiklopedia kumpulan ilustrasi bertemakan alam. Buku ini nantinya akan dikenal sebagai *picture book* anak-anak pertama. Berbeda dari buku-buku lain yang menceritakan hal-hal yang menyenangkan, Comenius menunjukkan hidup seperti apa adanya termasuk hal-hal negatif didalamnya seperti perang dan wabah penyakit. Masing-masing halaman buku Comenius menonjolkan block print dan teks yang mengidentifikasi unsur-unsur dalam gambar. Buku ini juga menjadi pelopor bagi munculnya buku pelajaran berilustrasi yang terkenal di Eropa selama dua abad berikutnya, serta diterbitkan dalam berbagai edisi dan bahasa.

Pada tahun 1960-an ilustrasi yang bagus dan imajinatif mulai digunakan pada buku-buku anak-anak. Banyak teknik-teknik percetakan dan pewarnaan telah diperkenalkan, dan pencetakan warna adalah yang paling meningkat dengan pesat. Gambar telah dibebaskan dari batasan penyajian sesuatu yang realis, sebagai gantinya banyak fantasi-fantasi bermunculan. Teknik fotografi memperkaya teks dalam buku. Banyak buku-buku cerita anak-anak pada masa itu, seperti *The Snowy Day* (1962) oleh Ezra Jack Keats, *Inch by Inch* (1960) oleh Leo

Lionni, lalu muncul cerita-cerita dongeng yaitu *Shoemaker and the Elves* (1960) karangan Adrienne Adams dan *Toms Tit Tot* (1965) karangan Evalinne Ness. Buku cerita yang menggambarkan tentang makhluk hidup muncul sesudahnya, seperti *Where the Wild Things Are* (1963) karangan Maurice Sendak, komik *A Boy, a Dog dan a Frog and a Friend* (1967) karangan Mercer Mayer dan masih banyak lagi.

Pada pertengahan tahun 1960-an, muncul jenis terbaru dari buku cerita bergambar dimana ilustrasinya tidak lagi memperkaya namun justru mendominasi dalam teks dalam buku, seperti *Cinderella* (1965), karya Stephen Spender dan *The Magic Flute* (1966), serta *Snow White and the Seven Dwarfs* (1972).

Tahun 1970-an, buku cerita bergambar untuk anak-anak telah berkembang menjadi karya yang artistik, berbagai macam variasi, suatu bentuk kreativitas, imajinasi dan ekspresi pembuatanya. Kemudian pada tahun 1980-an dan 1990-an, muncul banyak ilustrator berbakat seperti Chris van Allsburg, Barry Moser, Jerry Pinkley, Alice and Martin Provensen, Trina Schart Hyman.

Buku-buku cerita bergambar dengan tema fiksi menjadi semakin populer pada abad ke-19. Banyak buku cerita bergambar yang penggarapannya sangat baik dijumpai pada buku anak-anak. Misalnya karya-karya Beatrix Potter, *Alice in Wonderland* karya Charles Dickens, Seri *Tini* karya Gijs Haag.

Pada awal kehadirannya di Indonesia, cerita bergambar memiliki konotasi yang sama dengan komik, dimana penggunaan istilah cerita bergambar dan komik sempat rancu, belum jelas dimana titik pembagian sejarah

cerita bergambar dan sejarah komik. Hanya dalam perkembangannya, istilah cerita bergambar memiliki konotasi sendiri, terlepas dari komik. Demikian pula pada karya-karya modern cerita bergambar dan komik yang kini menunjukkan perbedaan yang nyata secara eksplisit. Di Indonesia cikal bakal cerita bergambar, yang mana pada awalnya dikategorikan sebagai ilustrasi naratif, banyak dipengaruhi oleh agama Budha, Hindu, dan Islam.

Indikasi pertama dengan ditemukannya gambar babi hutan di Gua leang-Leng, Sulawesi selatan. Gambaran terdekat lain terdapat pada relief candi Borobudur dan Prambanan yang menceritakan kehidupan spiritual dan kebudayaan pada abad pertengahan. Juga didapati gambar-gambar kuno diatas kertas dengan tinta berwarna yang disertai keterangan teks beraksara Arab dalam bahasa Jawa yang dipakai dalam penyebaran agama Islam.

Di Bali terdapat Prasi, ilustrasi dan lukisan yang dibuat di atas daun lontar, bercerita tentang Ramayana dalam aksara Bali berbahasa Jawa kuno, tema ceritanya tentang Dampati atau Darma lelagon. Indonesia juga mempunyai Wayang Beber di Jawa, yang menggunakan teknik bercerita dengan gambar peradegannya. Seorang dalang yang menarasikan satu persatu gulungan wayang beber dan menjalin kisah di dalamnya.

Buku cerita bergambar sebelum era kemerdekaan kebanyakan bercerita mengenai legenda-legenda rakyat Indonesia, seperti Timun Mas, Sangkuriang, Hang Tuah, cerita tentang Gerhana Bulan, dan lain-lain. Perlu diketahui bahwa pada masyarakat memiliki kepercayaan terhadap kisah-kisah legenda yang banyak mengandung pesan moral, cerita- cerita semacam itu sudah diturunkan

dari generasi ke generasi sehingga kental dengan kandungan budaya lokal dan tradisional.

Baru setelah era kemerdekaan, tema buku cerita bergambar mengalami perkembangan dan mulai bervariasi. Seperti cerita silat Cina karangan Asmaraman Sukowati Kho Ping Hoo yang banyak mempengaruhi tema cerita bergambar pada tahun 1960-1970-an. Pada waktu itu juga mulai bermunculan cerita bergambar untuk anak-anak yang berisi pesan moral dan pendidikan. Selain itu tema tentang keagamaan juga mengalami perkembangan dengan munculnya cerita bergambar mengenai kisah Nabi yang kental dengan nuansa Islam.

Hingga pada pertengahan tahun 1980, ketika cerita bergambar terjemahan dari luar negeri mulai bermunculan. Pamor buku cerita bergambar semakin menurun karena kalah bersaing terutama dari kualitas gambar dan finishing buku. Hal ini diperparah dengan menurunnya antusiasme masyarakat terhadap cerita bergambar lokal yang pada akhirnya mendorong penerbit untuk terus menerus menerbitkan cerita bergambar keluaran luar negeri.

Pada era tahun 1990-an, bermunculan buku-buku cerita bergambar yang berkaitan dengan hobi, seperti cerita bergambar tentang masakan, jahit menjahit. Pada era ini muncul pula penerbit-penerbit baru, salah satunya adalah Mizan, penerbit yang memiliki loyalitas dalam menerbitkan buku-buku cerita bergambar lokal. Mizan merupakan contoh penerbit buku bacaan lokal yang terus mempertahankan ciri masyarakat lokal, seperti ciri khas berpakaian umat Islam.

2.1.2.2 Fungsi dan Peranan Cergam

Cergam merupakan media komunikasi yang kuat. Fungsi-fungsi yang bisa dimanfaatkan oleh cergam antara lain adalah untuk pendidikan, untuk advertising, maupun sebagai sarana hiburan. Tiap jenis cergam memiliki kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi agar pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan jelas. Berikut beberapa fungsi dari Cergam:

1. Cergam untuk informasi pendidikan, baik cerita maupun desainnya dirancang khusus untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Inti pesan harus dapat diterima dengan jelas, misalnya "hindari pemecahan masalah dengan kekerasan."
2. Cergam sebagai media *advertising*. Maskot suatu produk dapat dijadikan tokoh utama dengan sifat-sifat sesuai dengan citra yang diinginkan produk atau brand tersebut. Sementara pembaca membaca cergam, pesan-pesan promosi produk atau brand dapat tersampaikan.
3. Cergam sebagai sarana hiburan merupakan jenis yang paling umum dibaca oleh anak-anak dan remaja. Bahkan sebagai hiburan sekalipun. Cergam dapat memiliki muatan yang baik. Nilai-nilai seperti kesetiakawanan, persahabatan, dan pantang menyerah dapat digambarkan secara dramatis dan menggugah hati pembaca.

Tidak seperti novel yang memiliki bernagai macam *genre*, buku cerita bergambar hanya memiliki beberapa *genre* (Denise. 1999). Berikut ini adalah beberapa genre mendasar sebuah buku cerita bergambar :

1. *Anthropomorphic (Animal) Storie*

Adalah cerita realis yang bertokoh utamakan hewan/binatang atau benda-benda mati. Hewan-hewan diceritakan bisa berbicara, berjalan, berpakaian dan berkelakuan layaknya manusia. Biasanya menyertakan kemampuan/hal-hal magis baik itu dalam porsi sedikit atau bahkan tidak ada, karena hewan atau benda mati digambarkan memiliki karakteristik manusia yang membawakan kemampuan luar biasa. *Setting* cerita bisa nyata maupun fiksi.

2. *Realistic Stories*

Menampilkan tokoh-tokoh simpatik yang menimbulkan rasa empati dari anak-anak. Topik yang diangkat sebagian besar berkesan suram, seperti kanker, kematian, homoseksualitas, adopsi dan AIDS. *Setting* dalam cerita bisa *setting* nyata atau histories.

3. *Magic Realism*

Adalah gabungan dari realita dan imajinasi. Kesan petualangan seakan dimasukkan dalam kegiatan sehari-hari, segalanya mungkin terjadi, seperti seorang anak laki-laki mengambil sebuah crayon ungu dan menciptakan dunia impian yang indah, suatu permainan bisa menjadi nyata, atau sebuah perahu yang membawa seorang anak ke suatu pulau impian.

4. *Traditional Literature*

Meliputi dongeng, cerita rakyat, mitos, legenda, cerita tentang monster, cerita pembentukan, *mother goose*, dan *fable*. Cerita ini menampilkan pola-pola

bercerita, kaya akan bahasa dan elemen-elemen fantasi. *Setting* cerita bisa fiksi dan nyata.

5. *Informational (Nonfiksi)*

Buku cerita bergambar ini merupakan alternatif dari ensiklopedi atau sumber-sumber referensi lainnya. Ilustrasi dan/atau foto yang ditampilkan umumnya menarik perhatian dan menampilkan warna-warna cerah. Ketepatan waktu dan judul memegang peranan penting. Yang membedakan buku ini dengan buku lain adalah catatan sumber, *bibliografi*, *index* dan table isi.

2.1.2.3 Jenis/Bahan Kertas

Paper berasal dari kata '*Papyrus*', sejenis tumbuhan di mesir yang dikeringkan dan dijadikan alat tulis dan gambar sekitar 300 sm. Proses pembuatan kertas terdiri dari *Mechanical* dan *Chemical*.

1. *Mechanical (Groundwood Pulp)*

Kayu dipotong-potong dan di kuliti (*debarked*) dan kemudian dihancurkan menjadi bubuk. Serat yang tereduksi nantinya menghasilkan kertas yang tidak terlalu kuat dan berwarna kekuning-kuningan. Biaya produksi lebih murah. Contoh kertasnya adalah kertas koran, kertas *stencil* dan buram.

2. *Chemical (Chemical pulp)*

Kayu dipotong-potong dan dikuliti (*debarked*) dan diurai menjadi serpihan-serpihan yang di lanjutkan dengan proses kimia dan membentuk bubur kertas yang bersifat halus, lebih putih, lebih kuat, dan menghasilkan kertas yang berkualitas.

Jumlah kayu yang sama menghasilkan bubur kertas yang lebih sedikit dibandingkan *Mechanical*.

Jenis kertas cetak *Chemical* yang biasa digunakan, antara lain:

a) Kertas Koran (*News Print*)

Grade terendah dari kertas cetak. Jenis kertas ini dijual dalam bentuk *web* (gulungan) maupun lembaran.

b) *Writing Papers*

Bond paper, ledger dan *business paper* adalah contohnya. Kertas ini dibuat khusus untuk tujuan khusus pula. *Bond paper* untuk sertifikat, piagam, surat berharga. Bahan dasarnya serat kayu dan katun halus dengan proses khusus sehingga berkualitas tinggi, estetis, kuat dan tahan lama.

c) Kertas *Cover* atau Karton

Kertas yang relatif tebal dengan berat lebih dari 170 gsm, sering digunakan untuk jilid buku, katalog dan sebagainya.

d) *Book Papers*

Uncoated (antique, eggshell, MF, HVS, dan EF) dan *coated* atau *art paper*.

e) *Fancy Papers*

Kertas eksklusif aneka warna yang berbahan dasar semi *recycles (preconsumer, postconsumer dan virgin pulp)*. Kertas ini sangat berkarakter, sehingga menjadi pilihan untuk cetak terbatas, dengan tujuan mengejar kemewahan. Kertas *fancy*

yang berkualitas tinggi umumnya masih diimport dan dijual perlembaran maupun per rim.

f) ***Recycled Papers***

Kertas daur ulang 100 %. Kertas jenis ini sangat digemari masyarakat yang kesadaran lingkungannya tinggi. Kertas ini berasal dari *Preconsumer* (kertas sisa potongan, sisa cetak, gagal belum bertinta) dan dari *postconsumer* (kertas habis pakai seperti majalah, atau karton bekas makanan).

g) **Kertas seni**

Kertas *handmade* yang diproduksi dengan proses eksperimentasi tertentu. Kertas ini misalnya hasil dari menggabungkan bubur karton dengan serat pelepah pisang atau daun-daunan. Proses selanjutnya adalah dicampur bahan perekat kemudian disaring dan dipres hingga lembaran kertas dengan karakter unik tercipta. Kertas seperti ini jika semakin kasar permukaannya maka semakin sulit untuk dicetak.

2.1.2.4 Cara Pemilihan Kertas

Kertas mempengaruhi tampilan dari desain. Cetak *High End* dengan resolusi tinggi bekerja baik dan berkualitas. Kertas kwarsa tidak meresap tinta dengan baik. Kertas berkualitas meresap tinta lebih baik dan tidak banyak pelubangan, sehingga hasilnya tajam dan akurat. Kertas dengan lapisan atau coating dapat menonjolkan foto dan warna sehingga terlihat bagus dibanding dengan cetakan diatas kertas tanpa coating. Tebal kertas juga penting. Kertas yang terlalu tipis menyebabkan tinta akan tembus sampai ke permukaan belakangnya, sehingga mengganggu cetakan. Tahap ini harus mempertimbangkan

kertas yang akan dipakai, ukuran, ketebalan, lapisan, tekstur (permukaan) dan faktor lain seperti ketersediaan dan kebutuhan dapat menyebabkan variasi yang luas pada harga kertas. Kertas yang dipakai pun tidak selalu harus berwarna putih. Kertas berwarna dapat menghasilkan efek khusus pada selebaran atau bon. Kertas berwarna harganya lebih sedikit tinggi dibandingkan kertas putih dengan tinta hitam.

2.1.3 Buku Cerita

Peran buku dalam kehidupan sangatlah penting, sebuah buku mampu mengajarkan ilmu yang lebih dari apa yang diajarkan lewat media lain. Buku dapat mempengaruhi perkembangan seorang anak baik secara spiritual maupun mental pada seorang anak. Buku sebagai sumber pengetahuan dalam membina watak dan kematangan berpikir seorang anak.

Buku cerita merupakan salah satu bentuk penyampaian pesan dengan bentuk teks disertai dengan gambar ilustrasi yang mendukung. Buku cerita anak memiliki definisi sebuah bentuk buku yang ilustrasinya berperan penting dalam keseluruhan alur cerita. Buku cerita yang dikatakan bagus apabila mampu menarik minat seorang anak untuk membaca dan membuat mereka membacanya kembali.

Buku cerita anak memiliki *genre* sendiri menurut usia, jumlah kata, kompleksitas cerita dan topik yang dikembangkan menurut *cornerstonestudio.wordpress.com*, sebagai berikut:

1. *Baby Books*

Buku khusus untuk bayi dan batita (bawah tiga tahun) berupa pantun dan nyanyian sederhana (*lullabies and nursery rhymes*), permainan dengan jari, atau sekadar ilustrasi cerita tanpa kata-kata sama sekali (sepenuhnya mengandalkan ilustrasi serta kreativitas orang tua dan anak untuk berimajinasi). Panjang cerita dan formatnya beragam, disesuaikan dengan isi materi.

Cerita sederhana berisi kurang dari 300 kata terkait erat dengan keseharian anak, atau bermuatan edukatif tentang pengenalan warna, angka, bentuk, dan lain-lain. Jumlah halaman sekitar 12 dan banyak yang berbentuk *board books*, *pop-ups*, *lift-the flaps* maupun *audio books*.

2. *Early Picture Books*

Bentuk buku seperti *Picture Books* untuk usia anak akhir di batas 4-8 tahun. Ceritanya sederhana dan berisi kurang dari 1.000 kata.

3. *Picture Books*

Bentuk buku setebal kurang lebih 32 halaman untuk anak usia 4–8 tahun. Plot sederhana dengan satu karakter utama yang seutuhnya menjadi pusat perhatian dan menjadi alat penyentuh emosi dan pola pikir anak. Ilustrasi memainkan peran yang sama besar dengan teks dalam penyampaian cerita. Buku anak pada *genre* ini bisa menggunakan lebih dari 1.500 kata, biasanya sebagai persiapan bagi pembaca yang memasuki masa-masa puncak di spektrum usianya. Buku *genre* ini sudah membicarakan topik serta menggunakan gaya penulisan yang luas dan beragam. Cerita nonfiksi dalam format ini dapat menjangkau sampai usia 10 tahun, dengan tebal sampai 48 halaman, dan berisi hingga 2.000 kata dalam teksnya.

4. *Easy readers*

Easy readers juga dikenal dengan sebutan *easy-to-read*, buku-buku *genre* ini biasanya untuk anak-anak yang baru mulai membaca sendiri (usia 6–8 tahun). Ilustrasi berwarna yang masih terdapat di setiap halamannya dengan format yang sedikit lebih dewasa. Ukuran trim per halaman bukunya lebih kecil dan ceritanya dibagi dalam bab-bab pendek. Tebal buku biasanya 32–64 halaman dan panjang teksnya beragam antara 200–1.500 kata, atau paling banyak 2.000 kata. Cerita disampaikan dalam bentuk aksi dan percakapan interaktif, menggunakan kalimat-

kalimat sederhana (satu gagasan per kalimat), biasanya ada 2-5 kalimat di tiap halaman.

5. *Transition Books*

Transition books disebut juga sebagai *chapter books* tahap awal, untuk anak usia 6–9 tahun yang merupakan jembatan penghubung antara *genre easy readers* dan *chapter books*. Gaya penulisannya mirip dengan *easy readers*, namun lebih panjang (naskah biasanya sebanyak 30 halaman, dipecah menjadi 2-3 halaman per bab) ukuran trim per halamannya lebih kecil lagi, serta dilengkapi dengan ilustrasi hitam-putih di beberapa halaman.

6. *Chapter Books*

Buku untuk usia 7–10 tahun, terdiri dari naskah setebal 45–60 halaman yang dibagi dalam tiga hingga empat halaman per bab. Cerita lebih padat dibanding *genre transition books*, walaupun tetap memakai banyak ramuan aksi petualangan. Kalimat yang dipergunakan mulai sedikit kompleks dengan paragraph pendek (rata-rata 2–4 kalimat).

7. *Middle Grade*

Buku untuk usia 8–12 tahun, merupakan usia emas anak dalam membaca. Naskah cerita lebih panjang (100–150 halaman), ceritanya mulai kompleks (bagian-bagian sub-plot menampilkan banyak karakter tambahan yang berperan penting dalam jalinan cerita), dan tema-temanya cukup modern. Anak di usia ini mulai tertarik dan mengidolakan karakter dalam cerita.

8. *Young Adult*

Naskah antara 130–200 halaman, *genre* ini untuk anak usia 12 tahun ke atas. Plot ceritanya bisa sangat ruwet dengan banyak karakter utama, meskipun tetap ada satu karakter yang difokuskan. Tema yang diangkat berhubungan dengan kehidupan remaja.

2.2. Kerangka Pemikiran

Asosiasi Marketing Produksi Kanada (*Canadian Produce Marketing Association/CPMA*) mengembangkan *Freggie™ Children's Program* sebagai salah satu dari seluruh sosial konsumsi buah dan sayur segar sebagai kepedulian nyata terhadap kesehatan masyarakat. Kecenderungan anak merespon hal-hal yang berhubungan dengan mereka menjadi latar belakang kegiatan ini, termasuk didalamnya program *Freggie™ In-School Program* yaitu program dalam sekolah yang membantu anak mengetahui manfaat menu makanan sehat yang terdiri dari buah dan sayuran segar. Tujuan akhir program ini adalah membangun kesadaran akan tanggung jawab anak terhadap kesehatan diri mereka.

1. Analisa masalah

Analisa masalah *Freggie™ In-School Program* yang dilakukan oleh *Canadian Produce Marketing Association* (CPMA) adalah masalah kurangnya kesadaran anak-anak terhadap manfaat buah dan sayuran segar bagi kesehatan mereka, terutama di Kanada. *Freggie™ In-School Program* dalam kegiatannya ini adalah menginformasikan berbagai manfaat mengkonsumsi buah dan sayuran segar bagi kesehatan, serta membangun pola hidup sehat bagi anak-anak.

2. Tujuan

Freggie™ In-School Program bertujuan mendorong anak-anak usia sekolah untuk mengkonsumsi buah dan sayuran segar sebagai bagian dari makan siang sehat dan *snack* mereka, sambil membantu anak-anak mengetahui manfaat menu makanan sehat yang terdiri dari buah dan sayuran segar.

3. Pesan

Rancang pesan *Freggie™ In-School Program* ini adalah memberikan gambaran-gambaran mengenai berbagai manfaat menu sehat buah dan sayuran segar bagi kesehatan.

4. Sasaran

Target sasaran adalah anak-anak sekolah di Kanada tingkat TK-SD, yang mudah menyerap serta meniru berbagai hal yang diajarkan kepada mereka. Program ini juga menawarkan kurikulumnya secara gratis yang dapat diunduh oleh siapa saja, untuk membantu mendidik anak agar suka dan mengetahui manfaat buah dan sayur segar dimanapun, termasuk Indonesia.

5. Perancangan Visual

Rancangan visual *Freggie™ In-School Program* didesain secara lucu dan menarik melalui karakter *Freggie* dengan pesan "*Fun With Freggie!*". Perancangan visual adalah membuat sebuah karakter yang terbentuk dari gabungan berbagai buah dan sayuran, yang bersifat sehat dan ceria, sebagai kaitannya dengan manfaat buah dan sayuran yang menyehatkan.



Gambar 2.1 Visual buku "*Fun With Freggie!*"
Sumber: www.freggietales.ca

6. Pemilihan Media

Disosialisasikan melalui media cetak berupa buku pelajaran interaktif, kalender interaktif dan poster, serta media elektronik berupa *website* yang berisi *games* dan menu interaktif lainnya. Media tersebut efektif karena sesuai dengan karakteristik anak-anak yang senang

bermain sambil belajar, sehingga pesan mudah diakses dan tersampaikan.



Gambar 2.2 Visual Kalender Interaktif
Sumber: www.freggietales.ca

2.3 Kerangka Kerja

Perancangan buku ilustrasi ini diperlukan suatu perencanaan untuk menciptakan keteraturan dan kejelasan arah tindakan. Perencanaan secara teknis yang juga merupakan tahapan perencanaan harus dilakukan agar pesan dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Sejumlah hal yang menjadi alasan mengapa sebuah perencanaan harus dilakukan dalam buku ilustrasi adalah untuk memfokuskan usaha, mengembangkan sudut pandang berjangka waktu panjang, meminimalkan kegagalan, mengurangi konflik dan memperlancar kerjasama dengan pihak lain.

Langkah-langkah perancangan buku ilustrasi melalui Ilustrasi Multi-Edukasi Pada Buku Cerita Anak-Anak “Sekolah Sayur-Sayuran” dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Analisa Masalah

Tahap ini dilakukan dengan menganalisa lebih dalam data dan informasi yang berkaitan melalui Ilustrasi Multi-Edukasi Pada Buku Cerita Anak-Anak “Sekolah Sayur-Sayuran”. Analisa ini mengungkap lebih dalam informasi yang ada sebagai bahan perancangan pesan yang akan disampaikan maupun media-media apa saja yang nantinya digunakan sebagai penyampai pesan kepada target audiens. Data dan informasi permasalahan tentang latar belakang dan alasan apa yang menjadikan tema melalui Ilustrasi Multi-Edukasi Pada Buku Cerita Anak-Anak “Sekolah Sayur-Sayuran” dianalisa secara terperinci. Data primer tentang manfaat sayur bagi pertumbuhan anak didapatkan melalui Direktorat Jenderal Bina Gizi dan KIA, sedangkan data primer tentang metode pengajaran anak usia dini didapat dari LMPI selaku pemberi tugas, serta data sekunder didapatkan dari sejumlah referensi elektronik dan cetak. Efek atau respon target audiens dari buku ilustrasi dalam PAUD yang dilakukan sebelumnya dapat dijadikan acuan untuk merancang sejauhmana tahapan yang akan dilakukan, hanya pada tahap memberikan informasi, memberikan perhatian lebih (*awareness*) dan membentuk perilaku target audiens.

2. Perancangan Visual

Perancangan secara visual untuk buku ilustrasi melalui Ilustrasi Multi-Edukasi Pada Buku Cerita Anak-Anak “Sekolah Sayur-Sayuran” merupakan rancangan visual dengan menggunakan konsep desain yang dapat menarik audiens untuk melihat visual dan terlibat dalam proses penyampaian pesan manfaat sayuran untuk pertumbuhan anak-anak.

Perancangan visual diawali dengan menerjemahkan pesan tentang manfaat-manfaat sayuran melalui ilustrasi yang mewakili tema buku, yaitu manfaat sayuran bagi pertumbuhan anak.

3. Pemilihan Media

Perancangan visual secara menyeluruh, hasilnya disesuaikan dengan media apa yang akan digunakan untuk menyampaikan pesan.

Media yang direncanakan akan dipakai adalah media visual berupa buku cerita bergambar. Karakteristik yang dimiliki buku cerita bergambar dinilai paling representatif untuk menyampaikan pesan mengenai manfaat sayuran untuk pertumbuhan anak-anak.

Buku cerita bergambar sebagai instrumen pendidikan interaktif dapat menyampaikan pesan sekaligus mengajak audiens untuk terlibat dalam proses penyampaian pesan tersebut (manfaat sayuran untuk pertumbuhan anak). Buku cerita bergambar dapat dibaca atau dibacakan pada audiens sambil bermain dan belajar sebagai aktivitas yang menyenangkan dan tetap informatif, sesuai dengan perilaku target audiens.

Pemilihan media buku cerita bergambar merupakan pemilihan yang tepat karena media ini cocok digunakan sebagai instrumen pendidikan interaktif, untuk lembaga pendidikan sederajat sebagai lokasi media yang dipilih, karena pada tempat inilah khalayak sasaran banyak melakukan aktivitasnya, sehingga pesan yang disampaikan dapat dengan mudah diakses.