



**PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU CERITA PAK TANAM
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TENTANG PERTANIAN
UNTUK ANAK DI KAMPUNG DONGENG TEGAL**

Proyek Studi

Diajukan dalam rangka menyelesaikan Studi Strata I
untuk memperoleh gelar Sarjana Seni Rupa

Oleh

Anandita Dyah Rengganis

2411414007

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2019

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Studi ini telah dipertahankan di hadapan panitia Sidang Ujian Proyek
Studi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang

pada hari : Rabu
tanggal : 2 Januari 2019

Panitia Ujian Proyek Studi

Ketua
Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.
NIP. 196202211989012001

Sekretaris
Rahina Nugrahani, S.Sn., M.Ds.
NIP. 198302272006042001

Penguji I
Drs. Purwanto, M.Pd.
NIP. 195901011981031003

Penguji II / Pembimbing II
Gunadi, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198107012006041001

Penguji III / Pembimbing I
Dr. Syakir, M.Sn.
NIP. 196505131993031003

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Semarang
Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum
NIP. 196107041988031003

SURAT PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam proyek studi dengan judul “Perancangan Ilustrasi Buku Cerita Pak Tanam Sebagai Media Pengenalan Tentang Pertanian Untuk Anak di Kampung Dongeng Tegal” adalah benar-benar hasil karya sendiri dan tidak menjiplak karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya atau sebagian. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam proyek studi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik ilmiah.

Semarang, 18 Januari 2019

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG


Anandita Dyah Rengganis
NIM. 2411414007

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“I'd rather get up early and go out and do something than stay up late and screw up my body.” (Saya lebih suka bangun pagi dan melakukan sesuatu daripada begadang dan mengacaukan tubuh saya.)

(Mike Shinoda)

Karya ini dipersembahkan untuk:

1. Ayah dan Ibu tercinta. Motivator terbesar dalam hidupku, Terima kasih atas limpahan kasih sayang, doa dan dukungannya.
2. Almamaterku Universitas Negeri Semarang.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sejak awal berproses hingga penulis dapat menyelesaikan proyek studi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana.

Dalam usaha menyelesaikan proyek studi ini, penulis telah banyak mendapat bantuan dan dukungan dari bapak/ibu dosen, keluarga, teman-teman seperjuangan. Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. M. Jazuli, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah memberikan kemudahan dalam kegiatan akademis penulis di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Syakir, M.Sn., Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang sekaligus Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan fasilitas administratif, bimbingan, arahan, serta ilmunya kepada penulis., selama menempuh studi di Jurusan Seni Rupa.
3. Gunadi, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah penuh kesabaran dan perhatian dalam memberikan bimbingan, arahan, serta ilmunya kepada penulis.
4. Drs. Dwi Budi Harto, M.Sn., selaku Dosen Wali Prodi Seni Rupa Konsentrasi DKV angkatan 2014 atas kepeduliannya sehingga penulis dapat menyelesaikan semua mata kuliah dengan lancar.

5. Bapak/ibu Dosen Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan dan seni selama kuliah.
6. Ayah dan Ibu tercinta yang selalu memberikan semangat, motivasi dan kasih sayang yang melimpah serta doa demi keberhasilan pendidikan penulis.
7. Sahabat-sahabat Seni Rupa angkatan 2014 yang namanya tidak bisa disebutkan satu persatu, penulis ucapkan terimakasih atas bantuan, partisipasi dan dukungannya baik moril maupun materiil dalam pengerjaan proyek studi ini.

Penulis menyadari bahwa proyek studi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mohon kritik dan saran untuk kesempurnaan proyek studi ini.

Semarang, Januari 2019

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG


Anandita Dyah Rengganis
NIM. 2411414007

SARI

Rengganis, Anandita Dyah. 2018. *Perancangan Ilustrasi Buku Cerita Pak Tanam Sebagai Media Pengenalan Tentang Pertanian Untuk Anak di Kampung Dongeng Tegal*. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Dr. Syakir, M.Sn., Pembimbing II Gunadi, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: Buku Cerita, Pak Tanam, Ilustrasi, Pertanian, Anak.

Kampung Dongeng Indonesia adalah komunitas sosial yang secara terus menerus akan melaksanakan gerakan mendongeng demi terwujudnya anak-anak Indonesia yang ceria, cerdas dan berkarakter baik yang memiliki serangkaian kegiatan diantaranya pengembangan minat dan hobi membaca. Kampung Dongeng Tegal digawangi oleh Tedi Kartino yang akrab dengan sapaan Kak Tedi. Kak Tedi mengungkapkan tentang kasih sayangnya kepada anak-anak, serta kepeduliannya terhadap masa depan pertanian sehingga ia menciptakan tokoh bernama Pak Tanam, seorang petani sukses yang berahaja. Cerita pak tanam memberikan pembelajaran tentang dunia pertanian, sekaligus mengajak anak untuk menghargai serta mencintai pekerjaan petani. Berkaitan dengan kepedulian Kampung Dongeng Tegal terhadap dunia pertanian dan dongeng Pak Tanam yang belum pernah divisualisasikan, maka penulis diminta untuk merancang buku cerita bergambar, baik sebagai arsip Kampung Dongeng Tegal maupun media untuk pembelajaran tentang pertanian kepada anak.

Media yang digunakan adalah *digital print* pada kertas Ivory 260 gsm untuk *cover* dan kertas kertas CTS 150 gsm untuk isi buku. Teknik berkarya dimulai dari pembuatan sketsa manual dengan menggunakan pensil 2B diatas kertas HVS, yang selanjutnya di transfer ke dalam komputer menggunakan *scanner*. Kemudian dilakukan proses pemberian *outline* dan pewarnaan menggunakan *software* Adobe Photoshop CC untuk selanjutnya *di layout* dan diberikan teks narasi menggunakan *software* CorelDRAW X8. Kemudian dicetak dan dijilid menjadi sebuah buku cerita bergambar. Proses berkarya meliputi: (1) Pencarian Ide, (2) Penetapan Tujuan, (3) Analisis Khalayak Sasaran, (4) Pengumpulan Data, (5) Pra Produksi, meliputi perancangan konten buku cerita bergambar, penggambaran karakter, pembuatan *storyboard* (6) Produksi, meliputi pembuatan sketsa dan *outline*, proses pewarnaan, *layout* dan pemberian teks, konsultasi karya, *print out* dan *finishing* (7) Pasca Produksi.

Karya proyek studi ini sudah menghasilkan sebuah rancangan (*dummy*) buku cerita bergambar Pak Tanam dan memberikan pengenalan tentang dunia pertanian untuk anak di Kampung Dongeng Tegal. Buku cerita ini diharapkan dapat menarik minat anak-anak untuk lebih mengenal, menghargai, bahkan mencintai dunia pertanian.

Buku ini juga diharapkan dapat memberikan inspirasi dan motivasi kepada ilustrator lain untuk menciptakan karya dalam bentuk buku cerita dengan pemilihan tema yang berbeda dan lebih kreatif serta bervariasi lagi.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PRAKATA	v
SARI	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB 1: PENDAHULUAN	1
1.1. Alasan Pemilihan Tema.....	1
1.2. Alasan Pemilihan Jenis Karya.....	2
1.3. Tujuan Proyek Studi.....	4
1.4. Manfaat Pembuatan Karya Proyek Studi	5
BAB 2: LANDASAN KONSEPTUAL	6
2.1. Tinjauan Buku Cerita Bergambar	6
2.1.1. Fungsi Buku Cerita Bergambar	8
2.1.2. Jenis-Jenis Buku Cerita Bergambar	9
2.1.3. Unsur-Unsur Pembentuk Buku Cerita Bergambar.....	11
2.1.4. Unsur Rupa dan Prinsip Pengorganisasian dalam Karya Buku Cerita Bergambar	13
2.1.4.1. Unsur-Unsur Rupa dalam Karya Buku Cerita Bergambar	13
2.1.4.2. Prinsip-Prinsip Pengorganisasian Buku Cerita Bergambar	16

2.2. Tinjauan Ilustrasi.....	18
2.2.1. Pengertian ilustrasi	18
2.2.2. Jenis-Jenis ilustrasi.....	20
2.2.3. Fungsi ilustrasi	21
2.3. Tinjauan Media Pengenalan.....	22
2.3.1. Pengertian Media	22
2.3.2. Jenis-Jenis Media	23
2.3.3. Media Pengenalan	24
2.4. Tinjauan Pertanian	25
2.4.1. Pengertian Pertanian.....	25
2.5. Tinjauan Anak.....	26
2.5.1. Pengertian Anak.....	26

BAB 3: METODE BERKARYA

3.1. Media	27
3.1.1. Bahan	27
3.1.2. Alat.....	27
3.2. Teknik Berkarya.....	30
3.3. Proses Berkarya	30
3.3.1. Pencarian Ide.....	30
3.3.2. Penetapan Tujuan.....	31
3.3.3. Analisis Khalayak Sasaran.....	31
3.3.4. Pengumpulan Data	33
3.3.5. Pra Produksi	33

3.3.5.1. Perancangan Konten Buku Cerita Bergambar	33
3.3.5.2. Penggambaran Karakter	34
3.3.5.3. Pembuatan <i>Storyline</i>	34
3.3.6. Produksi	35
3.3.6.1. Pembuatan Sketsa dan <i>outline</i>	35
3.3.6.2. Pewarnaan	36
3.3.6.3. Layout dan Pemberian Teks	37
3.3.6.4. <i>Print-out</i> dan <i>Finishing</i>	37
3.3.7. Pasca Produksi	37
3.3.8. Bagan Proses Berkarya	39
3.4. Strategi Media	40
BAB 4: DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA	41
4.1. Buku Cerita Bergambar Pak Tanam	41
4.1.1. Cover Depan dan Belakang	41
4.1.1.1. Spesifikasi Karya	42
4.1.1.2. Deskripsi Karya	42
4.1.1.3. Analisis Karya	43
4.1.2. Halaman Pembuka	48
4.1.2.1. Spesifikasi Karya	48
4.1.2.2. Deskripsi Karya	49
4.1.2.3. Analisis Karya	49
4.1.3. <i>Sequence 1</i>	52
4.1.3.1. Spesifikasi Karya	52

4.1.3.2.	Deskripsi Karya	52
4.1.3.3.	Analisis Karya	53
4.1.4.	<i>Sequence 2</i>	57
4.1.4.1.	Spesifikasi Karya.....	57
4.1.4.2.	Deskripsi Karya	58
4.1.4.3.	Analisis Karya	58
4.1.5.	<i>Sequence 3</i>	63
4.1.5.1.	Spesifikasi Karya.....	63
4.1.5.2.	Deskripsi Karya	63
4.1.5.3.	Analisis Karya	64
4.1.6.	<i>Sequence 4</i>	68
4.1.6.1.	Spesifikasi Karya.....	68
4.1.6.2.	Deskripsi Karya	68
4.1.6.3.	Analisis Karya	69
4.1.7.	<i>Sequence 5</i>	73
4.1.7.1.	Spesifikasi Karya.....	73
4.1.7.2.	Deskripsi Karya	73
4.1.7.3.	Analisis Karya	74
4.1.8.	<i>Sequence 6</i>	78
4.1.8.1.	Spesifikasi Karya.....	78
4.1.8.2.	Deskripsi Karya	78
4.1.8.3.	Analisis Karya	79
4.1.9.	<i>Sequence 7</i>	83

4.1.9.1. Spesifikasi Karya.....	83
4.1.9.2. Deskripsi Karya	83
4.1.9.3. Analisis Karya	84
4.1.10. <i>Sequence 8</i>	88
4.1.10.1. Spesifikasi Karya	88
4.1.10.2. Deskripsi Karya	89
4.1.10.3. Analisis Karya	89
4.1.11. <i>Sequence 9</i>	93
4.1.11.1. Spesifikasi Karya	94
4.1.11.2. Deskripsi Karya	94
4.1.11.3. Analisis Karya	94
4.1.12. <i>Sequence 10</i>	98
4.1.12.1. Spesifikasi Karya	98
4.1.12.2. Deskripsi Karya	99
4.1.12.3. Analisis Karya	99
4.1.13. <i>Sequence 11</i>	104
4.1.13.1. Spesifikasi Karya.....	104
4.1.13.2. Deskripsi Karya	104
4.1.13.3. Analisis Karya	105
4.1.14. <i>Sequence 12</i>	109
4.1.14.1. Spesifikasi Karya.....	109
4.1.14.2. Deskripsi Karya	109
4.1.14.3. Analisis Karya	110

4.1.15. <i>Sequence</i> 13.....	114
4.1.15.1. Spesifikasi Karya.....	114
4.1.15.2. Deskripsi Karya.....	114
4.1.15.3. Analisis Karya.....	115
4.1.16. <i>Sequence</i> 14.....	120
4.1.16.1. Spesifikasi Karya.....	120
4.1.16.2. Deskripsi Karya.....	120
4.1.16.3. Analisis Karya.....	121
4.1.17. <i>Sequence</i> 15.....	125
4.1.17.1. Spesifikasi Karya.....	125
4.1.17.2. Deskripsi Karya.....	125
4.1.17.3. Analisis Karya.....	126
4.1.18. Halaman Profil.....	131
4.1.18.1. Spesifikasi Karya.....	131
4.1.18.2. Deskripsi Karya.....	131
4.1.18.3. Analisis Karya.....	132
BAB 5: PENUTUP	133
5.1. Simpulan.....	133
5.2. Saran.....	133
DAFTAR PUSTAKA	152
LAMPIRAN.....	156

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Peralatan yang digunakan	29
Gambar 3.2 Sketsa dan <i>outline cover</i>	36
Gambar 3.3 Hasil Pewarnaan ilustrasi <i>cover</i>	36
Gambar 3.4 Hasil <i>layout cover</i>	37
Gambar 3.5 Bagan Proses Berkarya	39
Gambar 4.1 Cover depan dan belakang buku cerita Pak Tanam	41
Gambar 4.2 Proses pewarnaan ilustrasi <i>cover</i> depan.	45
Gambar 4.3 Halaman pembuka buku cerita Pak Tanam	48
Gambar 4.4 Proses layout halaman pembuka	50
Gambar 4.5 <i>Sequence 1</i>	52
Gambar 4.6 Proses pewarnaan dan layout <i>sequence 1</i>	54
Gambar 4.7 <i>Sequence 2</i>	57
Gambar 4.8 Proses pewarnaan dan layout <i>sequence 2</i>	59
Gambar 4.9 <i>Sequence 3</i>	63
Gambar 4.10 Proses pewarnaan dan layout <i>sequence 3</i>	65
Gambar 4.11 <i>Sequence 4</i>	68
Gambar 4.12 Proses pewarnaan dan layout <i>sequence 4</i>	70
Gambar 4.13 <i>Sequence 5</i>	73
Gambar 4.14 Proses pewarnaan dan layout <i>sequence 5</i>	75
Gambar 4.15 <i>Sequence 6</i>	78
Gambar 4.16 Proses pewarnaan dan layout <i>sequence 6</i>	80

Gambar 4.17 <i>Sequence 7</i>	83
Gambar 4.18 Proses pewarnaan dan layout <i>sequence 7</i>	85
Gambar 4.19 <i>Sequence 8</i>	88
Gambar 4.20 Proses pewarnaan dan layout <i>sequence 8</i>	90
Gambar 4.21 <i>Sequence 9</i>	93
Gambar 4.22 Proses pewarnaan dan layout <i>sequence 9</i>	95
Gambar 4.23 <i>Sequence 10</i>	98
Gambar 4.24 Proses pewarnaan dan layout <i>sequence 10</i>	100
Gambar 4.25 <i>Sequence 11</i>	104
Gambar 4.26 Proses pewarnaan dan layout <i>sequence 11</i>	109
Gambar 4.27 <i>Sequence 12</i>	109
Gambar 4.28 Proses pewarnaan dan layout <i>sequence 12</i>	111
Gambar 4.29 <i>Sequence 13</i>	114
Gambar 4.30 Proses pewarnaan dan layout <i>sequence 13</i>	116
Gambar 4.31 <i>Sequence 14</i>	120
Gambar 4.32 Proses pewarnaan dan layout <i>sequence 14</i>	122
Gambar 4.33 <i>Sequence 15</i>	125
Gambar 4.34 Proses pewarnaan dan layout <i>sequence 15</i>	127
Gambar 4.35 Halaman profil	131

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Alasan Pemilihan Tema

Kampung Dongeng Tegal merupakan salah satu cabang dari komunitas nasional Kampung Dongeng yang berpusat di Ciputat. Kampung Dongeng Tegal berdiri pada tahun 2012 dan diketuai oleh Tedi Kartino atau biasa disapa Kak Tedi. Guna mengenalkan anak kepada dunia dongeng, serangkaian kegiatan rutin dilaksanakan antara lain, Pekan Ceria, Kampung Dongeng keliling sekolah, Kampung Dongeng keliling kampung, dan Kampung Dongeng berbagi. Kegiatan di Kampung Dongeng Tegal diikuti oleh anak-anak di sekitar wilayah Tegal.

Selain mengenalkan anak kepada dunia dongeng, Kampung dongeng juga mengajak anak untuk gemar membaca. Di Kampung Dongeng Tegal terdapat Taman Baca Pelangi yang menyediakan berbagai macam buku bacaan, salah satunya adalah buku cerita bergambar. Buku-buku di Taman Baca Pelangi dapat dipinjam dan dibaca anak yang sudah memiliki kartu keanggotaan dan mengisi form peminjaman buku.

Kampung Dongeng Tegal memiliki sebuah dongeng yaitu kisah Pak Tanam, seorang petani kaya dan bersahaja. Kak Tedi mengungkapkan tentang kasih sayangnya kepada anak-anak, serta kepeduliannya terhadap masa depan pertanian. Kak Tedi merasa tergerak, dan menciptakan tokoh bernama Pak Tanam, seorang petani sukses yang bersahaja. Cerita pak tanam memberikan pembelajaran tentang dunia pertanian, sekaligus mengajak anak untuk menghargai serta mencintai

perkerjaan petani. Cerita Pak Tanam memuat cerita-cerita ringan yang mengandung banyak pesan moral dan juga pembelajaran bagi anak, khususnya tentang dunia pertanian.

Cerita Pak Tanam yang dibuat oleh Kak Tedi belum pernah divisualisasikan sama sekali, baik visualisasi tokoh maupun penggambaran ceritanya. Kampung Dongeng Tegal bisa memanfaatkan fasilitas taman baca pelangi untuk mengajak anak untuk mendalami hobi membaca. Berkaitan dengan kepedulian Kampung Dongeng Tegal terhadap dunia pertanian dan dongeng Pak Tanam yang belum pernah divisualisasikan, maka penulis diminta untuk merancang buku cerita bergambar, dengan cara membuat ilustrasi berdasarkan dongeng yang diceritakan oleh Kak Tedi. Buku cerita ini nantinya akan digunakan baik sebagai arsip Kampung Dongeng Tegal maupun media untuk pembelajaran tentang pertanian kepada anak.

1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya

Karya seni ilustrasi memiliki beragam jenis, buku cerita bergambar merupakan salah satu bagian dari karya seni ilustrasi. Istilah ilustrasi diambil dari bahasa Inggris *illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to illustrate* dan dari bahasa Latin *illustrare* yang berarti membuat terang. Muharrar (2003: 2) mendefinisikan ilustrasi sebagai gambar atau alat bantu yang membuat sesuatu (seperti buku atau ceramah) menjadi lebih jelas, lebih bermanfaat atau menarik, sedangkan dalam arti luas ilustrasi didefinisikan pula sebagai gambar yang bercerita. Sedangkan buku cerita bergambar berisi tentang penggambaran sebuah

kejadian atau ide, baik berupa fakta maupun bersifat imajinatif agar mudah dicerna atau dipahami pembaca.

Buku cerita bergambar dapat menjadi suatu media dalam menyampaikan pesan melalui cerita dengan disertai ilustrasi gambar (Bunata, karpetbiru.multiplay.com, 20 Maret 2018). Buku cerita bergambar menggabungkan unsur-unsur seperti teks dan ilustrasi yang dipadupadankan dalam bentuk yang kreatif sehingga dapat menarik perhatian semua orang dari segala usia, karena memiliki kelebihan yaitu mudah dipahami.

Buku cerita bergambar merupakan salah satu karya seni yang dapat dijadikan sebagai media komunikasi yang kuat karena dalam buku cerita bergambar terdapat ilustrasi yang berkaitan dengan cerita yang ingin disampaikan yang disertai dengan narasi mengenai cerita tersebut, dengan demikian para pembaca dapat dengan mudah menerima informasi atau pesan yang hendak disampaikan melalui buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk pendidikan, sarana untuk *advertising* dan sebagai sarana hiburan, hal tersebut ditunjang dengan bentuknya yang relatif mudah untuk dibawa kemana-mana sehingga informasi yang berada di dalam buku dapat dinikmati dalam berbagai tempat dan situasi. Selain sebagai media komunikasi, sebuah buku cerita bergambar juga dapat berfungsi sebagai benda koleksi, karena buku cerita bergambar adalah karya seni yang terdiri dari sampul muka sampai sampul belakang, yang berisi antara teks dan ilustrasi yang dipadupadankan secara baik dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip desain.

Ilustrasi dalam buku cerita bergambar mempunyai peranan yang dominan, karena ilustrasi yang hendak diterapkan dalam buku cerita bergambar harus mampu menarik minat anak-anak untuk membaca buku tersebut. Beranjak dari hal tersebut ilustrasi dalam buku cerita bergambar divisualisasikan dengan menggunakan pendekatan kartun, dengan penggambaran tokoh-tokoh yang ada dalam kisah Pak Tanam dengan proporsi yang sudah di stilisasi dengan cara penyederhanaan bentuk. Ilustrasi juga memvisualisasikan suasana dan keadaan yang terjadi dalam cerita sehingga memberikan informasi yang akurat dari teks narasi yang nantinya akan mengisi buku, selain itu juga diberikan penambahan berbagai efek visual untuk mendapatkan ilustrasi yang dapat merangsang pembaca untuk berimajinasi dan menikmati suasana dalam buku cerita bergambar tersebut, dan menarik minat anak-anak untuk belajar tentang pertanian dan mempelajari pesan moral yg terkandung dalam buku cerita bergambar Pak Tanam.

1.3 Tujuan Proyek Studi

Proyek studi berupa karya buku cerita bergambar dengan judul “Perancangan Buku Cerita Bergambar Pak Tanam Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pertanian di Kampung Dongeng Tegal” ini bertujuan untuk:

- 1.3.1** Proyek studi ini bertujuan menghasilkan rancangan (*dummy*) buku cerita bergambar dongeng Pak Tanam yang berfungsi sebagai media pembelajaran untuk anak-anak di Kampung Dongeng Tegal.
- 1.3.2** Menuangkan ide atau gagasan sebagai solusi dalam pemecahan masalah tentang kurangnya pengetahuan anak-anak tentang dunia pertanian.

1.4 Manfaat Proyek Studi

Manfaat dari pembuatan proyek studi berupa buku cerita bergambar dengan Judul “Perancangan Buku Cerita Bergambar Pak Tanam Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pertanian di Kampung Dongen Tegal” antara lain:

- 1.4.1 Bagi penulis, dapat digunakan sebagai dokumentasi dalam perjalanan kreatifnya dan berguna sebagai acuan dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi penulis dalam pembuatan karya ilustrasi di kemudian hari.
- 1.4.2 Bagi para desainer/ilustrator, dapat menambah referensi atau ide dalam karyanya yang nantinya dapat dinikmati oleh masyarakat pada umumnya. Bentuk referensi dapat berupa ide maupun visualisasi karya ilustrasi yang dibuat oleh penulis.
- 1.4.3 Bagi lembaga akademik, karya ini dapat digunakan sebagai penambah wawasan mahasiswa Jurusan Seni Rupa dalam mengembangkan karya buku cerita bergambar dan dapat di gunakan sebagai referensi di Jurusan Seni Rupa FBS UNNES
- 1.4.4 Bagi pembaca, dapat menambah wawasan, pengetahuan dan mendapat manfaat dari pesan-pesan moral yang terkandung di dalamnya.

BAB 2

LANDASAN KONSEPTUAL

2.6. Tinjauan Buku Cerita Bergambar

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia, kata cerita adalah tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya sesuatu hal, karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman atau penderitaan orang. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, cerita adalah: (1) tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian, dan sebagainya), (2) karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, atau penderitaan orang, kejadian dan sebagainya (baik yang sungguh-sungguh terjadi maupun yang hanya rekaan belaka), (3) lakon yang diwujudkan atau dipertunjukkan dalam gambar hidup (sandiwara, wayang, dan sebagainya), (4) omong kosong, dongengan yang tidak benar (<http://kbbi.web.id/> 23 Maret 2018). Filyama mengemukakan bahwa cerita adalah rangkaian peristiwa yang disampaikan, baik berasal dari kejadian nyata maupun tidak nyata (filyama, <http://jakafilyamma.blogspot.com>, 23 Maret 2018).

Gambar adalah kombinasi antara titik, garis, bidang, dan warna untuk menciptakan suatu imitasi dari suatu obyek, biasanya obyek fisik atau manusia (<http://id.wikipedia.org/wiki/Gambar>, 23 Maret 2018). Pearsall (dalam Mujiyono dan Syakir, 2007:4) memberi batasan gambar berasal dari istilah bahasa Inggris *drawing* yang jika diterjemahkan adalah seni menghadirkan obyek atau bentuk dengan garis dan bayangan.

Wallschlaeger dan Snyder (dalam Mujiyono dan Syakir, 2007:4) berpendapat bahwa gambar adalah proses visual untuk menggambarkan atau menghadirkan figur dan bentuk pada sebuah permukaan dengan menggunakan pensil, pen atau tinta untuk menghasilkan titik, garis, nada warna, tekstur, dan lain sebagainya sehingga mampu memperjelas bentuk *image*.

Cerita bergambar, dalam Wikipedia adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita (<http://id.wikipedia.org/wiki/cergam>). Cerita bergambar adalah perpaduan gambar dan teks yang berbaur menjadi satu kesatuan yang mengandung keindahan dan cerita yang bermakna, menggabungkan tekstualitas dan visualitas yang berbentuk sastra garis tekstual yang visualisasi ilusif (Widodo, 2013: 4). Hal tersebut berarti cerita bergambar ialah sebuah narasi cerita yang berupa teks dan mempunyai alur secara urut yang dipadupadankan dengan visualisasi ilustrasi yang berkaitan dengan cerita tersebut, dan bersifat dua dimensi.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa cerita bergambar adalah karangan mengenai kisah pengalaman atau peristiwa nyata atau fiktif yang divisualisasikan dengan gambar-gambar yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah rangkaian cerita.

Buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman (<http://id.wikipedia.org/wiki/buku>). Buku merupakan suatu media dalam

menyampaikan informasi dan pesan (<http://karpetbiru.multiplay.com>, 24 Agustus 2013). Islami (2010:7-9) mengemukakan bahwa buku cerita bergambar merupakan media yang unik, karena menggabungkan unsur-unsur seperti teks dan gambar yang dipadupadankan dalam bentuk yang kreatif sehingga dapat menarik perhatian. Buku cerita bergambar merupakan sebuah kesatuan cerita yang disertai dengan gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita yang dapat membantu proses pemahaman terhadap isi cerita tersebut (Pratama, 2012:33).

Dari pengertian di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa buku cerita bergambar adalah sebuah cerita berbentuk buku terdapat gambar sebagai perwakilan cerita yang saling berkaitan. Selain ada gambar dalam buku cerita tersebut juga terdapat narasi yang menjelaskan tentang waktu, tempat, dan situasi yang mewakili cerita yang ditampilkan oleh gambar di atasnya. Buku cerita bergambar merupakan perpaduan karya visual dan verbal dalam satu kesatuan komposisi

2.1.1. Fungsi Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar merupakan salah satu karya seni ilustrasi yang dapat dijadikan sebagai media komunikasi yang kuat. Fungsi-fungsi yang bisa dimanfaatkan dari buku cerita bergambar antara lain untuk pendidikan, untuk *advertising* dan sebagai sarana hiburan. Berikut ini adalah fungsi buku cerita bergambar menurut Islami (2010:7) :

2.1.1.1 Pendidikan

Buku cerita bergambar untuk informasi pendidikan, baik cerita maupun desainnya dirancang khusus untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Inti pesan harus dapat diterima dengan jelas.

2.1.1.2 Advertising

Buku cerita bergambar 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.

2.1.1.3 Hiburan

Buku cerita bergambar 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.

2.1.2. Jenis-Jenis Buku Cerita Bergambar

Jenis buku cerita bergambar ada berbagai macam. Berikut ini adalah jenis-jenis buku cerita bergambar berdasarkan *genre* (Denise dalam Islami, 2010: 10) :

2.1.2.1 *Anthropomorphic Animal Stories*

Anthropomorphic animal stories adalah cerita realis yang bertokoh utama 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.

2.1.2.2 *Realistic Stories*

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 historis.

2.1.2.3 *Magic Realism*

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.

2.1.2.4 *Traditional Literature*

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.

2.1.2.5 *Informational (Nonfiksi)*

Buku cerita bergambar ini merupakan alternatif dari ensiklopedi atau sumber-sumber referensi lainnya. Ilustrasi 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.

2.1.3. Unsur-Unsur Pembentuk Buku Cerita Bergambar

Unsur-unsur yang terdapat pada sebuah cerita bergambar menurut Nugroho (2012:5) :

2.1.3.1 Warna

Warna dalam cerita bergambar dapat mengungkapkan subjek secara objektif, pembaca dapat lebih menyadari bentuk fisik suatu objek yang berwarna daripada hitam putih.

2.1.3.2 Efek Visual

Efek visual adalah kesan yang digambarkan untuk menekankan penggambaran emosi, karakter, suasana, dan gerak dari tokoh dalam cerita bergambar.

2.1.3.3 Narasi

Narasi biasanya digunakan untuk menerangkan tentang waktu, tempat, dan situasi.

2.1.3.4 Tokoh

Tokoh adalah pemeran yang terdapat dalam suatu cerita, dalam cerita bergambar tokoh akan menjadi pusat perhatian pembaca cerita karena cerita akan bergulir diseperti tokoh. Ada beberapa macam tokoh :

1) Protagonis

Tokoh yang menjadi sentral cerita, ada dua macam protagonis, yaitu protagonis pemeran utama dan protagonis pemeran pembantu. Hal ini disebabkan seperti halnya manusia dalam kehidupan nyata, seorang tokoh digambarkan mempunyai interaksi dengan orang lain, protagonis pembantu biasanya adalah teman dari pemeran utama.

2) Antagonis

Tokoh yang menjadi rival atau tandingan dari tokoh utama. Tokoh antagonis biasanya menimbulkan konflik bagi pemeran utama dan atau pemeran pembantu, yang kadang kala menjadi sumber cerita.

3) Figuran

Figuran merupakan tokoh-tokoh yang tidak berperan besar, misalnya orang-orang yang berada di sekitar tokoh utama dan di tengah kota. Figuran tidak memberikan sumbangan besar bagi isi cerita, namun tetap ada untuk mendukung suasana atau jalan cerita.

2.1.3.5 Efek

Ada dua macam efek, yaitu efek tulisan dan efek gambar :

1) Efek tulisan

Efek tulisan yaitu efek yang ditampilkan dalam bentuk tulisan yang menyatakan bunyi-bunyi tertentu. Menggunakan berbagai macam jenis huruf untuk menyesuaikan tulisan dengan bunyi yang diwakili.

2) Efek gambar

Efek gambar yaitu efek yang diaplikasikan dalam gambar untuk penyampaian cerita. Efek ini dikenakan pada tokoh atau pada latar belakang. Walaupun gambar sama, efek yang berbeda dapat menghasilkan suasana yang berbeda.

2.1.3.6 Latar Belakang

Latar belakang berkaitan erat dengan tema cerita. Latar belakang harus mampu menggambarkan suasana atau keadaan di sekitar tokoh sekaligus mendukung cerita.

2.1.4. Unsur Rupa dan Prinsip Pengorganisasian dalam Karya Buku Cerita Bergambar

2.1.4.1. Unsur-Unsur Rupa dalam Karya Buku Cerita Bergambar

Adapun dalam membuat buku cerita bergambar memerlukan unsur-unsur rupa yang menunjang dalam visualisasi buku cerita bergambar yang harus diperhatikan saat pembuatan. Unsur-unsur rupa itu meliputi:

1) Titik

Titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Raut titik yang paling umum adalah bundaran sederhana, mampat, tak bersudut dan tanpa arah (Sanyoto, 2009:9). Ciri utama sebuah titik ialah

ukurannya kecil, dan rautnya sederhana. Raut titik atau ciri khas titik tergantung alat penyentuh yang digunakan, atau tergantung bentuk benda yang dibayangkan sebagai titik. Paling umum adalah titik rautnya bundar sederhana tanpa arah dan tanpa dimensi.

2) Garis

Sunaryo (2002:7) mengemukakan bahwa sebagai unsur visual, garis memiliki pengertian (1) tanda atau markah yang memanjang yang membekas pada suatu permukaan dan mempunyai arah, (2) batas suatu bidang atau permukaan, bentuk atau warna, (3) sifat atau kualitas yang melekat pada obyek lanjar/memanjang.

3) Bidang

Bidang adalah suatu bentuk raut pipih, datar sejajar dengan dimensi panjang dan lebar serta menutup permukaan. Bidang dapat diartikan sebagai bentuk yang menempati ruang, dan bentuk bidang sebagai ruangnya sendiri disebut ruang dwimatra (Sanyoto, 2009:117).

4) Ruang

Ruang adalah suatu bentuk yang memiliki tiga dimensi, yakni panjang, lebar dan tebal, yang merupakan bentuk wungkul yang bisa diraba (Sanyoto, 2009:127). Sunaryo (2002:21) mengemukakan bahwa dalam desain dwimatra atau bentuk dua dimensi ruang bersifat maya, karena itu disebut ruang maya. Ruang maya dapat bersifat pipih, datar dan rata, atau seolah jeluk, berkesan trimatra, terdapat kesan jauh dan dekat, yang lazim disebut kedalaman (*depth*). Kedalaman merupakan

ruang ilusif, bukan ruang nyata, sebagaimana ruang yang kita rasakan dalam cermin.

5) Tekstur

Tekstur ialah sifat permukaan. Sifat permukaan dapat halus, polos, kasar, licin, berkerut, lunak, keras, dan sebagainya (Sunaryo, 2002:17). Secara tampilan, tekstur dibagi menjadi tekstur nyata dan tekstur semu.

6) Warna

Warna ialah kualitas rupa yang dapat membedakan kedua obyek atau bentuk yang identik raut, ukuran, dan nilai gelap terangnya. Warna berkaitan langsung dengan perasaan dan emosi, karena itu warna menjadi unsur penting dalam ungkapan seni rupa dan desain (Sunaryo, 2002:12).

Menurut kejadiannya, warna dibagi menjadi dua, yaitu warna additive dan subtractive. *Additive* adalah warna-warna yang berasal dari cahaya yang disebut spektrum, sedangkan warna *subtractive* adalah warna yang berasal dari pigmen. Warna pokok *additive* ialah merah, hijau, biru, dalam komputer disebut warna RGB. Warna pokok *subtractive* menurut teori adalah sian (*cyan*), magenta, dan kuning (*yellow*), dalam komputer disebut warna model CMY (Sanyoto, 2009:16).

7) Gelap Terang

Unsur gelap terang juga disebut nada/unsur cahaya. Unsur gelap terang dimanfaatkan untuk memperkuat bentuk atau kesan tiga dimensi,

mengilusiikan atau kesan kedalaman ruang, jauh dan dekat, menciptakan kontras atau susunan tertentu.

2.1.4.2. Prinsip-Prinsip Pengorganisasian Buku Cerita Bergambar

Untuk mewujudkan suatu karya seni yang memiliki nilai estetis maka ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan termasuk dalam pembuatan sebuah karya ilustrasi buku cerita bergambar. Pada dasarnya prinsip-prinsip tersebut memiliki keterkaitan dan saling melengkapi antara yang satu dengan yang lain. Prinsip-prinsip tersebut sebagai berikut:

1) Kesatuan/*Unity*

Kesatuan (*unity*) merupakan prinsip pengorganisasian unsur rupa yang paling mendasar. Tujuan akhir dari penerapan prinsip-prinsip desain yang lain, seperti keseimbangan, kesebandingan, irama, dan lainnya adalah untuk mewujudkan kesatuan yang padu atau kesetuhan (Sunaryo, 2002:31).

2) Keserasian/*Harmony*

Keserasian (*harmony*) merupakan unsur rupa/desain yang mempertimbangkan keselarasan dan keserasian antar bagian dalam suatu keseluruhan sehingga cocok satu sama lain, serta terdapat keterpaduan yang tidak saling bertentangan. Susunan yang harmonis menunjukkan adanya keserasian dalam raut dan garis, ukuran warna-warna, dan tekstur (Sunaryo, 2002:32).

3) Irama/*Rhythm*

Irama (*rhythm*) merupakan pengaturan unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian-bagiannya. Perulangan yang teratur itu dapat mengenai jarak bagian-bagian, raut, warna, ukuran, dan arah yang ditata (Sunaryo, 2002:35).

4) Dominasi

Dominasi adalah pengaturan peran atau penonjolan bagian atas bagian lainnya dalam suatu keseluruhan. Dengan peran yang menonjol pada bagian itu maka menjadi pusat perhatian (*center of interest*) dan merupakan tekanan (*emphasis*), karena itu menjadi bagian yang penting dan yang diutamakan (Sunaryo, 2002:36).

5) Keseimbangan/*Balance*

Dalam Sunaryo (2002: 40) dijelaskan bahwa keseimbangan merupakan prinsip desain berkaitan dengan pengaturan 'bobot' akibat 'gaya berat' dan letak kedudukan bagian-bagian, sehingga dalam keadaan seimbang. Tidak adanya keseimbangan dalam suatu komposisi, akan membuat perasaan tidak tenang dan keutuhan komposisi akan terganggu, begitu pula sebaliknya. Terdapat bentuk keseimbangan dengan cara pengaturan berat ringannya serta letak bagian-bagiannya; (1) keseimbangan setangkup (*symmetrical balance*), diperoleh bila bagian belahan kiri dan kanan suatu susunan terdapat kesamaan atau kemiripan wujud, ukuran, dan jarak penempatan, (2) keseimbangan

senjang (*asymmetrical balance*), memiliki bagian yang tidak sama antara belahan kiri dan kanan, tetapi tetap dalam keadaan yang tidak berat sebelah, (3) keseimbangan memancar (*radial balance*), bentuk keseimbangan yang diperoleh melalui penempatan bagian-bagian di sekitar pusat sumbu gaya berat.

6) Kesebandingan/*proportion*

Kesebandingan (*propotion*), berarti hubungan antar bagian atau antara bagian terhadap keseluruhannya. pengaturan hubungan yang dimaksud, bertalian dengan ukuran seperti besar kecilnya bagian, luas sempitnya bagian, panjang pendeknya bagian atau tinggi rendahnya bagian. Tujuan pengaturan kesebandingan adalah agar dicapai kesesuaian dan keseimbangan, sehingga diperoleh kesatuan yang memuaskan (Sunaryo, 2002:40-41).

2.7. Tinjauan Ilustrasi

2.7.1. Pengertian ilustrasi

Secara etimologis, istilah ilustrasi yang diambil dari bahasa Inggris *illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to illustrate* (Salam, 2017:2). Ilustrasi dalam bahasa Belanda (*ilustratie*) diartikan sebagai hiasan dengan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas. Rata-rata penggunaan ilustrasi dalam buku dalam bentuk gambar kartun (Nurhadiat, 2004:54).

Menurut Soedarso (1990:1) yang memberikan definisi ilustrasi bahwa pengertian ilustrasi adalah seni gambar atau seni lukis yang dibadikan untuk kepentingan lain, yang memberikan penjelasan atau mengiringi suatu pengertian,

umpunya cerita pendek di majalah. Ilustrasi memang secara tradisional telah digunakan untuk menggambarkan benda, suasana, adegan, atau ide yang diangkat dari teks buku atau lembaran-lembaran kertas (Salam, 1993:2).

Rohidi (1984: 87) berpendapat bahwa gambar ilustrasi dalam hubungannya dengan seni rupa adalah menggambar ilustrasi sebagai penggambaran sesuatu melalui elemen rupa untuk lebih menerangkan, menjelaskan atau pula memperindah sebuah teks, agar pembacanya dapat ikut merasakan secara langsung melalui mata sendiri, sifat-sifat dan gerak, dan kesan dari cerita yang disajikan. Pengertian gambar ilustrasi di atas menekankan bahwa gambar yang dibuat untuk menjelaskan atau menerangkan sesuatu naskah tertulis agar mudah ditangkap isi dan kandungannya. Pernyataan ini sependapat dengan Soedarso (1990: 1) yang menyatakan bahwa seni gambar atau seni lukis yang diabdikan untuk kepentingan lain, ialah memberikan penjelasan atau mengiringi suatu pengertian, umpamanya cerita pendek di majalah.

Menurut Martha Thoma (dalam Sofyan, 1994: 171) bahwa definisi ilustrasi dalam hubungannya dengan lukisan berkembang sepanjang alur yang sama dalam sejarah dan dalam banyak hal, keduanya sama. Secara tradisional keduanya mengambil inspirasi dari karya-karya kesusastraan; hanya saja lukisan dibuat untuk menghiasi dinding atau langit-langit, sedangkan ilustrasi dibuat untuk menghiasi naskah, untuk membantu menjelaskan cerita atau mencatat peristiwa.

2.7.2. Jenis-Jenis ilustrasi

Menurut pendapat Muharrar (2013:3), bahwa ilustrasi menurut perkembangannya dari pengiring teks ke bidang yang lebih luas begitu rumit dan bervariasi sehingga pembatasan yang tegas dalam pembagian bidang-bidang ilustrasi adalah tidak mungkin. Namun lain halnya dengan apa yang dikemukakan oleh Salam dalam (Muharrar, 2003), ia membagi ilustrasi menjadi beberapa jenis, antara lain :

2.2.2.1 Ilustrasi Buku Ilmiah (non-fiksi), Ilustrasi Buku Kesusstraan, Ilustrasi Buku Anak-anak, Ilustrasi Buku Komik.

2.2.2.2 Ilustrasi Editorial merujuk pada ilustrasi yang dibuat untuk menyajikan pandangan (opini) dimuat disurat kabar atau majalah, jenisnya antara lain : Ilustrasi Kolom, Komik Strip, Karikatur, Kartun.

2.2.2.3 Ilustrasi Busana (merujuk pada ilustrasi yang dibuat untuk memperkenalkan atau menjual produk busana yang sedang mode).

2.2.2.4 Ilustrasi Televisi (Ilustrasi yang dibuat untuk kepentingan siaran televisi. Dapat berupa sket sederhana sampai ilustrasi yang mendetail dan berwarna-warni, ilustrasi televisi didesain untuk siaran televisi).

2.2.2.5 Ilustrasi Animasi (Ilustrasi ini menampilkan unsur rupa atau gambar dan gerak. Penggabungan antara ilustrasi dan film membawa pada penemuan ilustrasi animasi).

2.2.2.6 Seni Klip (*Clip Art*) merupakan ilustrasi yang dibuat untuk mendukung suatu tulisan, tetapi tidak memiliki biaya untuk membelinya.

Seni klip merupakan seni siap saji dimana dapat ditempatkan pada *layout*

tanpa harus meminta izin atau membayar royalti pada orang lain, seni ini dapat berbentuk cetakan atau digital.

2.2.2.7 Ilustrasi *Cover*, Kalender, Kartu Ucapan, Perangko, Poster, dan lain sebagainya. (Ilustrasi ini dibuat untuk memenuhi maksud dan tujuan dari benda-benda dimana ia ditampilkan).

2.7.3. Fungsi ilustrasi

Ilustratif merupakan salah satu sifat yang ada dalam sebuah ilustrasi. Adapun fungsi dari ilustratif adalah sebagai berikut (Arifin dan Kusrianto, 2009:70-71) :

2.2.3.1 Fungsi Deskriptif

Fungsi deskriptif dari ilustrasi adalah menggantikan uraian tentang sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat panjang. Dengan ilustrasi dapat dimanfaatkan untuk melukiskan sehingga lebihcepat dan lebih mudah untuk dipahami.

2.2.3.2 Fungsi Ekspresif

Ilustrasi dapat memperlihatkan dan menyatakan sesuatu gagasan, maksud, perasaan, situasi atau konsep yang abstrak menjadi yata secara tepat dan mengena sehingga mudah dipahami.

2.2.3.3 Fungsi Analitis atau Struktural

Ilustrasi dapat menunjukkan rincian bagian demi bagian dari suatu benda atau sistem atau proses secara detail, sehingga lebih mudah untuk dipahami.

2.2.3.4 Fungsi Kualitatif

Ilustrasi yang biasa digunakan antara lain daftar atau table, grafik, kartun, foto, gambar, sketsa, skema, dan simbol.

2.8. Tinjauan Media Pengenalan

2.8.1. Pengertian Media

Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2002) mengatakan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Jadi menurut pengertian ini, guru, teman sebaya, buku, lingkungan sekolah dan luar sekolah, bagi seorang siswa merupakan media.

Sedangkan Cangara (Cangara, 2006 : 119) berpendapat bahwa media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antarmanusia, maka media yang paling didominasi dalam berkomunikasi adalah pancaindera manusia seperti mata dan telinga. Pesan – pesan yang diterima selanjutnya oleh pancaindera selanjutnya diproses oleh pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinyatakan dalam tindakan.

Senada dengan hal tersebut Sadiman, dkk.,(Sadiman, dkk, 2006: 7) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi

Dari beberapa definisi para ahli tersebut, penulis menyimpulkan bahwa media merupakan alat berupa benda apa saja yang dapat digunakan sebagai perantara dan penyalur pesan/informasi untuk membantu seseorang dalam tujuan tertentu.

2.8.2. Jenis-Jenis Media

Menurut Sanaky (2011: 50) beberapa jenis media yang sering digunakan yaitu:

1) Media cetak

Media cetak adalah jenis media yang paling banyak digunakan dalam proses belajar. Jenis media ini memiliki bentuk yang sangat bervariasi, mulai dari buku, brosur, leaflet, studi guide, jurnal dan majalah ilmiah.

2) Media pameran

Jenis media yang memiliki bentuk dua atau tiga dimensi. Informasi yang dapat dipamerkan dalam media ini, berupa benda-benda sesungguhnya (realia) atau benda reproduksi atau tiruan dari benda-benda asli. Media yang dapat diklasifikasikan kedalam jenis media pameran yaitu poster, grafis, realia dan model.

3) Media yang diproyeksikan

Media yang diproyeksikan juga memiliki bentuk fisik yang bervariasi, yaitu overhead transparansi, slide suara dan film strip.

4) Rekaman audio

Rekaman audio adalah jenis medium yang sangat tepat untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa asing, al-quran dan latihan-latihan yang bersifat verbal

5) Video dan VCD

Video dan vcd dapat digunakan sebagai media untuk mempelajari obyek dan mekanisme kerja dalam mata kuliah tertentu. Gambar bergerak yang disertai dengan unsur suara dapat ditayangkan melalui media video dan vcd.

6) Komputer

Sebagai media pembelajaran, komputer memiliki kemampuan yang sangat luar biasa dan komputer mampu membuat proses belajar mengajar menjadi interaktif.

2.8.3. Media Pengenalan

Menurut Staf (www.apaarti.com, 29 November 2018) pengenalan memiliki 1 arti. Pengenalan berasal dari kata dasar kenal. Pengenalan memiliki arti dalam kelas nomina atau kata benda sehingga pengenalan dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan. Sedangkan menurut KBBI pengenalan adalah proses, cara, perbuatan mengenal atau mengenali.

Penulis menyimpulkan bahwa media pengenalan adalah alat berupa benda apa saja yang dapat digunakan sebagai perantara dan penyalur pesan/informasi untuk membantu seseorang dalam tujuan membantu proses mengenali suatu benda/pengertian/konsep tertentu.

2.9. Tinjauan Pertanian

2.9.1. Pengertian Pertanian

Menurut Sora N (www.pengertianku.net, 14 Maret 2018) pertanian adalah suatu kegiatan manusia dalam memanfaatkan sumber daya hayati untuk dapat menghasilkan bahan pangan, sumber energi, bahan baku industri dan untuk mengelola lingkungannya. Itulah arti dari pertanian secara umum. Arti pertanian secara luas yaitu pemanfaatan sumber daya hayati yang dilakukan oleh manusia dengan cara menanam tanaman produktif yang dapat menghasilkan dan dipergunakan untuk kehidupan. Atau Seluruh kegiatan yang mencakup pertanian, perkebunan, kehutanan, peternakan dan perikanan yang hasilnya dapat digunakan untuk kehidupan manusia. Sedangkan arti pertanian secara sempit yaitu proses budidaya tanaman pada suatu lahan yang hasilnya dapat mencukupi kebutuhan manusia. Atau proses bercocok tanam yang dilakukan di lahan yang telah di siapkan sebelumnya dan dikelola menggunakan cara manual tanpa terlalu banyak menggunakan manajemen.

Menurut Nurmala, dkk. (Nurmala, dkk.,2012:1) pertanian merupakan kebudayaan yang pertama kali dikembangkan manusia sebagai respons terhadap tantangan kelangsungan hidup yang berangsur menjadi sukar karena semakin menipisnya sumber pangan di alam bebas akibat laju pertumbuhan manusia. Sedangkan menurut Mubyarto (Mubyarto, 1989:16) pertanian dalam arti luas mencakup: Pertanian dalam arti luas mencakup pertanian rakyat atau pertanian dalam arti sempit disebut perkebunan(termasuk didalamnya perkebunan rakyat

dan perkebunan besar), kehutanan, peternakan, dan perikanan (dalam perikanan dikenal pembagian lebih lanjut yaitu perikanan darat dan perikanan laut).

Berdasarkan definisi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pertanian adalah aktivitas pemanfaatan sumber daya alam baik hayati ataupun hewani yang bisamenghasilkan dan dapat di pergunakan untuk memenuhi kebutuhan kehidupan manusia.

2.10. Tinjauan Anak

2.10.1. Pengertian Anak

Lesmana (www.kompasiana.com, 29 November 2018) berpendapat bahwa secara umum dikatakan anak adalah seorang yang dilahirkan dari perkawinan antar seorang perempuan dengan seorang laki-laki dengan tidak menyangkut bahwa seseorang yang dilahirkan oleh wanita meskipun tidak pernah melakukan pernikahan tetap dikatakan anak

Anak juga merupakan cikal bakal lahirnya suatu generasi baru yang merupakan penerus cita-cita perjuangan bangsa dan sumber daya manusia bagi pembangunan Nasional. Anak adalah asset bangsa. Masa depan bangsa dan Negara dimasa yang akan datang berada ditangan anak sekarang. Semakin baik keperibadian anak sekarang maka semakin baik pula kehidupan masa depan bangsa. Begitu pula sebaliknya, apabila keperibadian anak tersebut buruk maka akan bobrok pula kehidupan bangsa yang akan datang.

BAB 5

PENUTUP

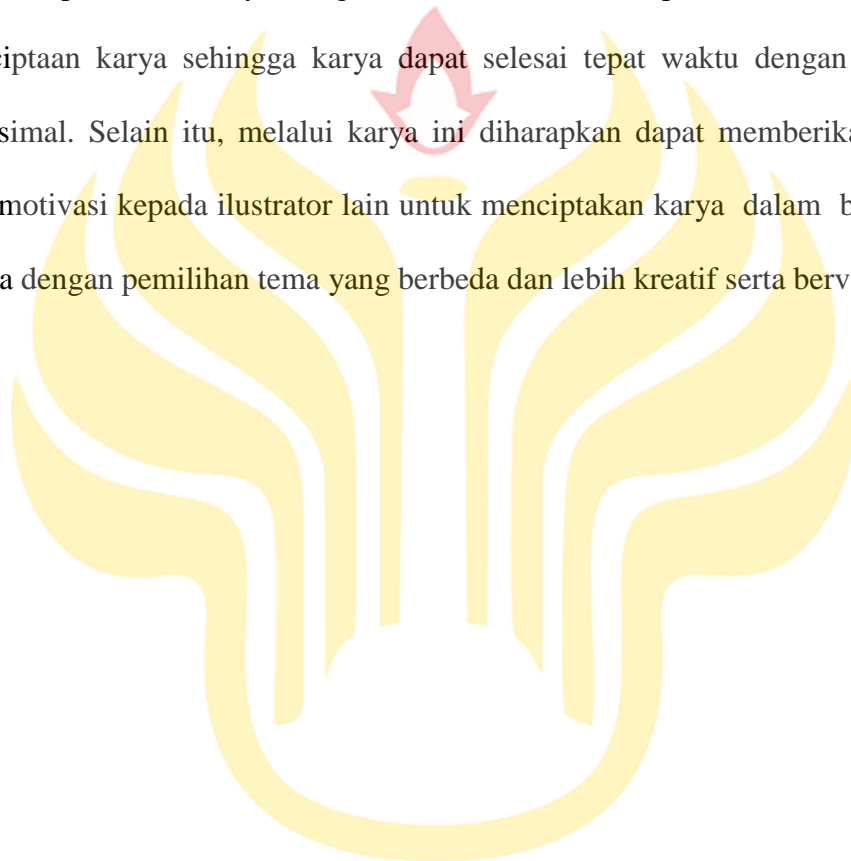
5.1 Simpulan

Proyek Studi ini menghasilkan sebuah rancangan *dummy* buku cerita bergambar “Pak Tanam” dan memberikan informasi tentang dunia pertanian yang terdapat dalam kisah Pak Tanam bagi anak-anak di Kampung Dongeng Tegal. Untuk menghasilkan karya buku yang artistik dan informatif sebagai media pengenalan tentang pertanian, dalam pembuatan keseluruhan karya ini harus memperhatikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain, antara lain elemen visual yang dominan berupa ilustrasi yang merupakan salah satu elemen yang penting. Sebagai elemen visual, gambar ilustrasi menjadi fokus utama dalam pembuatan buku. Selain gambar ilustrasi juga didampingi unsur teks narasi guna memberikan informasi mengenai alur cerita. Gambar ilustrasi dan teks narasi kemudian diaplikasikan ke dalam layout buku cerita bergambar ini berdasarkan prinsip-prinsip desain. Dalam pembuatan karya ini menggunakan bantuan *software* Adobe Photoshop CC dan CorelDRAW X3. Diharapkan nantinya penyebaran karya ini akan semakin luas sehingga anak-anak di luar Kampung Dongeng Tegal dapat menambah wawasan, pengetahuan dan mendapat manfaat dari pesan-pesan luhur yang terkandung di dalam kisah Pak Tanam.

5.2 Saran

Sasaran utama dari diciptakannya buku cerita bergambar ini adalah anak-anak di Kampung Dongeng Tegal, dengan harapan bahwa dengan adanya buku

cerita ini dapat menarik minat anak-anak untuk mempelajari dan mencintai dunia pertanian lebih dalam lagi. Dengan adanya proyek studi ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi akademisi UNNES dalam bidang ilustrasi pada khususnya. Bagi ilustrator harus memperhatikan alokasi waktu penciptaan karya sehingga karya dapat selesai tepat waktu dengan hasil yang maksimal. Selain itu, melalui karya ini diharapkan dapat memberikan inspirasi dan motivasi kepada ilustrator lain untuk menciptakan karya dalam bentuk buku cerita dengan pemilihan tema yang berbeda dan lebih kreatif serta bervariasi lagi.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, S. & Kusrianto, A. 2009. *Sukses Menulis Buku Ajar & Referensi*. Grasindo.Jakarta.
- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Cangara, Hafied. 2006. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Islami, Maulid Alam. 2010. *Perancangan Cergam Memecah Matahari*. Laporan Pengantar Proyek Tugas Akhir Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain. Universitas Komputer Indonesia.
- Lesmana, Andi. 2012. "Definisi Anak". www.kompasiana.com. Diunduh tanggal 29 November 2018.
- Mubyarto. 1989. *Pengantar Ekonomi Pertanian*. Jakarta: LP3S.
- Muharrar, Syakir. 2003. *Tinjauan Seni Ilustrasi*. Paparan Bahan Ajar. Jurusan Seni Rupa dan Desain Universitas Negeri Semarang.
- Mujiono dan Syakir. 2003. *Gambar 1*. Paparan Bahan Ajar. Jurusan Seni Rupa dan Desain Universitas Negeri Semarang.
- N, Sora. 2016. "Pengertian Pertanian Secara Umum Dan Contohnya". <http://www.pengertianku.net/>. Diunduh tanggal 14 Maret 2018 pukul 17.03 WIB.

- Nana, Sudjana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nugroho, Indra Yulianto Catur. 2012. *Perancangan Buku Cerita Bergambar Dewa Ruci Sebagai Media Edukasi Bagi Anak-Anak*. Laporan Pengantar Proyek Tugas Akhir Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Fakultas Sastra dan Seni Rupa. Universitas Sebelas Maret.
- Nurhadiat, Dedi. 2004. *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: PT Grasindo.
- Pratama, Febrian Eriyanto Aji. 2012. *Perancangan Buku Cerita Bergambar Pilt Monster Yang Tak Menyeramkan*. Laporan Pengantar Proyek Tugas Akhir Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Fakultas Sastra dan Seni Rupa. Universitas Sebelas Maret.
- Priyatna, Andi. 2011. *Parenting & Relationship for Character Building*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Rohidi, Tjetjep R. 1984. *Lintasan Peristiwa dan Tokoh Seni Rupa Indonesia Baru*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Sadiman, S dkk. 2002. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sadiman, S dkk. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Salam, Sofyan. 1993. *Apakah Ilustrasi itu*. Buku Teks. Makassar: FBS IKIP Ujung Pandang.

Salam, Sofyan. 1994. *Jurnal Seni : Seni Ilustrasi Sebuah Tinjauan Historis.*

Yogyakarta: BP ISI

Salam, Sofyan. 2017. *Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian.*

Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.

Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2009. *Nirmana Dasar-Dasar Seni dan Desain.*

Yogyakarta: Jalasutra.

Soedarso, S.P. 1990. *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni.*

Yogyakarta: Sakudayarsana

Staf. 2018. "Arti Kata Pengenalan Makna Pengertian dan Definisi dari Pengenalan". www.apaarti.com. Diunduh tanggal 29 November 2018

Pukul 12.55 WIB.

Sudrajat, Akhmad. 2008. *Metode Dan Tehnik Pembelajaran,*

<http://www.wijayalabs.wordpress.com>. Diunduh tanggal 18 November

2018 pukul 20:34 WIB

Sunaryo, Aryo. 1993. *Desain Dasar 1. Hand Out.* Tidak dipublikasikan.

Sunaryo, Aryo. 2002. *Nirmana I.* Semarang: Unnes.

Suyanto, Mohammad. 2004. *Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan,*

Yogyakarta: Andi Yogyakarta.

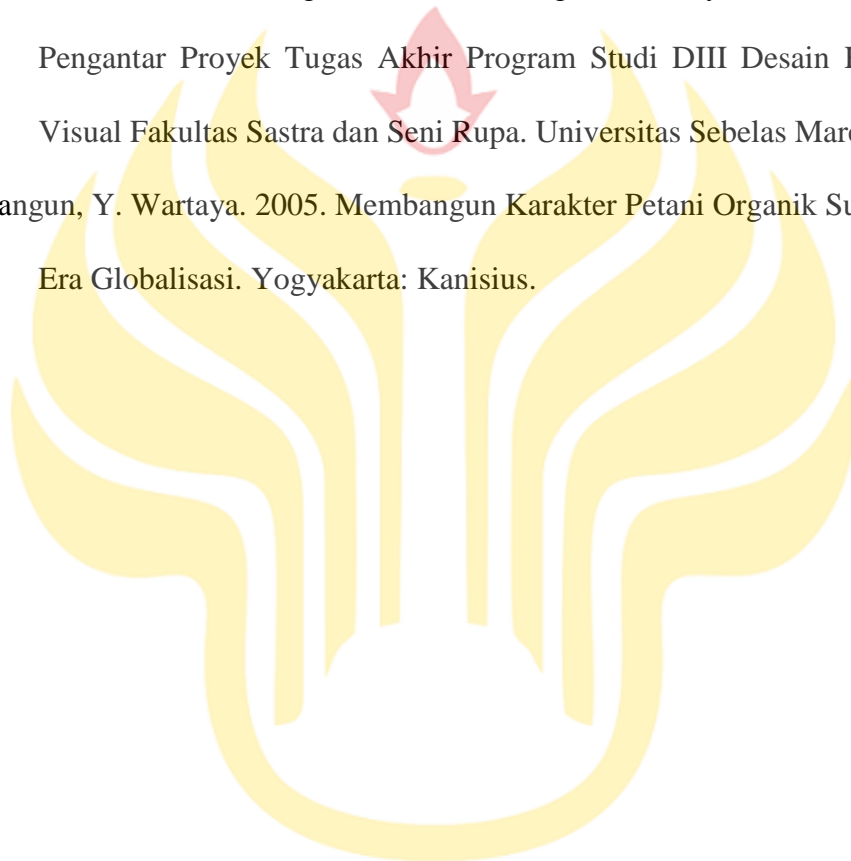
Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran.* Bandung:CV

Wacana Prima

Widiastuti, Ana. 2017. Kiat Jitu Anak Gemar Baca Tulis. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Widodo, Muhhamad Tri. 2013. Perancangan Cerita Bergambar Ingat 3B Bukan Batuk Biasa Sebagai Media Pencegahan Penyakit TBC. Laporan Pengantar Proyek Tugas Akhir Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Fakultas Sastra dan Seni Rupa. Universitas Sebelas Maret.

Winangun, Y. Wartaya. 2005. Membangun Karakter Petani Organik Sukses dalam Era Globalisasi. Yogyakarta: Kanisius.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG